

การสร้างสรรคานาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต  
สาขาวิชาไม่สังกัดการศึกษา ไม่สังกัดภาควิชา/เทียบเท่า  
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
ปีการศึกษา 2562  
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

THE CREATION OF A DANCE ABOUT MAGIC IN THAI LITERATURE



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

Common Course

Faculty of Fine and Applied Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2019

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การสร้างสรรค์นาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรม ไทย
โดย	น.ส.กุลนาถ พุ่มอำภา
สาขาวิชา	ไม่สังกัดการศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พัชรินทร์ สันติอัครวรรณ

---

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง  
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต

.....	คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์
(ศาสตราจารย์ ดร.บุษกร บิณฑสันต์)	
คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์	
.....	ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ดวงใจ ทิวทอง)	
.....	อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พัชรินทร์ สันติอัครวรรณ)	
.....	กรรมการ
(ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี)	
.....	กรรมการ
(อาจารย์ ดร.สิริธร ศรีชลาคม)	
.....	กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(อาจารย์ ดร.ธรากร จันทนะสาโร)	

กุลนาล พุ่มอำภา : การสร้างสรรค์นาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย. ( THE CREATION OF A DANCE ABOUT MAGIC IN THAI LITERATURE) อ.ที่ปรึกษาหลัก : ผศ. ดร.พัชรินทร์ สันดี้อัศวรรณ

วิทยานิพนธ์เรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย มีวัตถุประสงค์เพื่อหา รูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ภายใต้หัวข้อ การสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย และเพื่อหาแนวคิดหลังการสร้างสรรคงานนาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณคดีไทย โดยมีวิธีดำเนินการวิจัยที่สำคัญ ได้แก่ การศึกษาข้อมูลเชิงเอกสาร การสัมภาษณ์ การศึกษาข้อมูลจากสื่อสารสนเทศ การสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม และ การใช้ประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย โดยรวบรวมข้อมูลและนำมาศึกษาเพื่อทำการวิเคราะห์ สังเคราะห์ ข้อมูล สร้าง ผลงานนาฏศิลป์ และทำการสรุปผล

ผลการวิจัยพบว่า ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย เป็นการวิเคราะห์ข้อมูล ร่วมกับองค์ประกอบการแสดง 8 องค์ประกอบ ที่อยู่บนพื้นฐานของการศึกษา เรื่องเวทมนตร์ในวรรณกรรม เพื่อใช้ กำหนดการแสดงองค์ต่าง ๆ ประกอบด้วย องค์ที่ 1 การใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียว ได้แก่ เวทมนตร์แปลงกาย องค์ที่ 2 การใช้เวทมนตร์ควบคู่กับเครื่องรางของขลัง ได้แก่ การใช้เวทมนตร์กับผ้ายันต์ องค์ที่ 3 การใช้เวทมนตร์ควบคู่กับวัตถุ สามัญ ได้แก่ การใช้เวทมนตร์กับใบไม้ องค์ที่ 4 การใช้เวทมนตร์ควบคู่กับวิญญาณ ได้แก่ การเรียกผี การปลุกผี การ ครอบงำวิญญาณให้เป็นบริวาร ใช้วิญญาณเป็นพาหนะและใช้วิญญาณเป็นม่านบังตา ภาพสุดท้าย คือ ความหายนะของ การครอบครองเวทมนตร์มากเกินไป พร้อมทั้งทำการวิเคราะห์แนวคิดการสร้างสรรคนาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ใน วรรณกรรมไทย ได้แก่ การอนุรักษ์เนื้อหาและใจความสำคัญของวรรณกรรมไทยไว้ในรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ ความ เชื่อด้านเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย ความสัมพันธ์ระหว่างเวทมนตร์กับพระพุทธศาสนา หลักการสัมพันธ์ภาพ (Relationship) กับการออกแบบงานนาฏศิลป์ ทฤษฎีสัญญาวิพากษ์กับการออกแบบงานนาฏศิลป์ รูปแบบผลงานการสร้าง นาฏศิลป์ตามเทคนิคและแนวคิดของศิลปินในยุคสมัยใหม่ (Modern dance) การใช้เวทมนตร์ในเชิงจิตวิทยา และการ วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ตามเกณฑ์มาตรฐานการยกย่องศิลปินทางด้านนาฏศิลป์ นอกจากนี้ยังวิเคราะห์องค์ประกอบ การแสดงนาฏศิลป์ทั้ง 8 องค์ประกอบในการสร้างสรรค์ผลงาน งานวิทยานิพนธ์เรื่องนี้มีความสำคัญต่อการให้แนวคิด และปรัชญาแก่ประชาชน เพื่อเป็นประโยชน์ในด้านของการให้ปรัชญาในเรื่องการใช้วิถีพิเศษเพื่ออำนวยความสะดวกต่าง ๆ แต่ ถ้าหากใช้อย่างไม่เหมาะสมจะทำให้จบลงด้วยความเสียหาย นอกจากนี้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ยังเป็นการศึกษาเรื่องเวทมนตร์ ในเชิงวรรณกรรมและความเชื่อเรื่องเวทมนตร์ของสังคมที่นำมาผนวกกับงานสร้างสรรค์ศิลปกรรมศาสตร์อย่างลงตัว

สาขาวิชา ไม่สังกัดการศึกษา

ลายมือชื่อนิสิต .....

ปีการศึกษา 2562

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก .....



# # 5986803035 : MAJOR COMMON

KEYWORD: THE CREATION OF A DANCE, DANCE, MAGIC IN THAI LITERATURE

Kullanad Pumampa : THE CREATION OF A DANCE ABOUT MAGIC IN THAI LITERATURE.

Advisor: Asst. Prof. PHATCHARIN SUNTIATCHAWAN, Ph.D.

The objective of this thesis on creation of dancing art about Magic in Thai literature in order to find styles and ideas for creating works under heading “The Creation of a Dance about Magic in Thai Literature”.The importance of Research methods which are documentary study, interview, information media study, observation and participant, and use personal experience of researcher by collecting data and studies for analysis , synthetic data in order to create works and summarize.

The research found that on creation of dancing art about Magic in Thai literature is a data analysis together with the 8 component of performance which base on study of Magic in Thai literature in order to specify in the show various episodes. Episode 1: to use Magic only such as personate magic. Episode 2: to use Magic combined with amulet such as using talisman. Episode 3: to use Magic combined with object such as using magic with leaves. Episode 4: to use Magic combined with spirit such as conjuring, blind. Including analyzing the concepts of the creation of dance art in Thai literature, including. Preserving the content and the essence of Thai literature in the form of a dancer performance, The belief in magic in Thai literature, the relationship between magic and Buddhism, the relationships with design of dance art, Semantic theory with dance design, Forms of dance creation according to techniques and concepts of artists in the modern dance, to use psychological. And analysis of creative works according to artist standards. In addition, the analysis of the 8 elements of the dance performance in the creation of the work. This thesis is valuable to society in giving ideas and philosophy to the people. To be useful in terms of giving the philosophy of using special methods to facilitate things. But if used not suitable, it will be in damage. In addition, this thesis is the study of literature in magic and the belief in the magic of society that is combined with the creation of fine arts.

Field of Study: Common

Student's Signature .....

Academic Year: 2019

Advisor's Signature .....

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เรื่องการสร้างสรรคานาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยสำเร็จลุล่วงด้วยดี ผู้วิจัยขอขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ดังต่อไปนี้

กราบขอบพระคุณศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ผู้ซึ่งเป็นศิลปินต้นแบบผู้บุกเบิกนาฏศิลป์ร่วมสมัยในประเทศไทย เป็นต้นแบบในการดำเนินชีวิตในวิชาชีพครู เป็นผู้ให้คำปรึกษาและแนะนำสิ่งที่เป็นประโยชน์ ตลอดจนการดำเนินงานวิจัยจนกระทั่งงานวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์

กราบขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พัชรินทร์ สันติอิศวรธร อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ผู้คอยให้คำปรึกษาแนวทางการดำเนินงานทุกกระบวนการ ตลอดจนการติดตามผลและห่วงใยการดำเนินงานทุกขั้นตอน งานวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ไม่อาจสำเร็จได้หากขาดแนวทางสำคัญที่ทำให้ผู้วิจัยดำเนินงานวิจัยได้อย่างลุ่มลึก

กราบขอบพระคุณคณะกรรมการวิทยานิพนธ์ทุกท่าน รองศาสตราจารย์ดวงใจ ทิวทอง อาจารย์ ดร.สิริธร ศรีชลาคม และอาจารย์ ดร.ธรากร จันทนะสาโร ที่ให้ความเมตตาและความอนุเคราะห์ในการให้คำปรึกษาตรวจสอบและแนะนำแนวทางการแก้ไขวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

กราบขอบพระคุณท่านผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่าน ในการให้ข้อมูลสำหรับดำเนินงานวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยได้ความรู้คำแนะนำหลักการและข้อมูลสำคัญที่สามารถนำมากำหนดแนวคิดและแนวทางในการสร้างสรรค์ให้ผลงานนาฏศิลป์ครั้งนี้สำเร็จลุล่วงและจะเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาที่เกี่ยวข้องต่อไป

อาจารย์ ดร.พิมพ์วิภา บุรวัฒน์ ที่กรุณาให้ความช่วยเหลือผู้วิจัยในการนำส่งวิทยานิพนธ์ผ่านกระบวนการในระบบ CU iThesis จนสำเร็จลุล่วงด้วยดี

กราบขอบพระคุณครอบครัว กัลยาณมิตรทุกท่าน ที่มีส่วนเกี่ยวข้องคอยให้การสนับสนุนและช่วยเหลือทุกขั้นตอน อีกทั้งยังเป็นกำลังใจที่สำคัญตลอดมา

ขอขอบพระคุณนักแสดงทุกท่าน ที่ให้การช่วยเหลือให้ความรักให้กำลังใจตลอดจนเป็นกำลังกายจนทำให้ผลงานได้สำเร็จลุล่วงลงด้วยดี

สุดท้ายนี้ขอกราบขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่ไม่สามารถเอ่ยนามได้ครบ ณ โอกาสนี้

กุลนาถ พุ่มอำภา

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ฎ
สารบัญภาพ.....	ฏ
สารบัญแผนภูมิ.....	ท
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 คำถามในการวิจัย.....	4
1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	5
1.4 ขอบเขตงานวิจัย.....	5
1.5 ข้อตกลงเบื้องต้น.....	5
1.6 วิธีการดำเนินงานวิจัย.....	6
1.6.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	6
1.6.2 ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย.....	7
1.6.3 การวิเคราะห์ข้อมูลตามระเบียบวิธีวิจัย.....	8
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	8
1.8 การรายงานงานวิจัย.....	8
1.9 สรุปบท.....	9
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	10

2.1	อาร์มภบท.....	10
2.2	นิยามศัพท์เฉพาะ .....	10
2.3	ลักษณะสำคัญของการใช้เวทมนตร์ในสังคมไทย .....	18
2.4	ความสำคัญของวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผนและเรื่องเวทมนตร์ที่ปรากฏในวรรณกรรม .....	21
2.4.1	การเลือกประเภทเวทมนตร์ที่ใช้ในการแสดง.....	41
2.4.1.1	การใช้เวทมนตร์อย่างเดี่ยว .....	42
2.4.1.2	การใช้เวทมนตร์ควบคู่กับเครื่องรางของขลัง.....	48
2.4.1.3	การใช้เวทมนตร์ควบคู่กับวัตถุสามัญ .....	52
2.4.1.4	การใช้เวทมนตร์ควบคู่กับวิญญาณ .....	56
2.4.2	ขั้นตอนการทำเวทมนตร์และผลของการใช้เวทมนตร์.....	59
2.4.2.1	ขั้นตอนการใช้เวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน.....	59
2.4.2.2	คาถา.....	61
2.4.2.3	ผลของการใช้เวทมนตร์ .....	65
2.4.3	ปลมั่ง.....	66
2.5	แนวคิดทฤษฎีและเกณฑ์ที่ใช้ในงานวิจัย.....	70
2.5.1	ทฤษฎีสัญวิทยา .....	70
2.5.2	หลักการสัมพันธภาพ (Relationship).....	72
2.5.3	แนวคิดการเคลื่อนไหวร่างกายในยุคหลังสมัยใหม่ (Modern dance).....	75
2.5.4	เกณฑ์มาตรฐานการยกย่องศิลปินทางด้านนาฏศิลป์ .....	78
2.6	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	80
2.6.1	งานวิจัยที่เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย .....	80
2.6.2	งานวิจัยที่เกี่ยวกับนาฏศิลป์สร้างสรรค์ .....	82
2.7	ผลงานนาฏศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย .....	84

2.8	สรุปบท .....	90
บทที่ 3	วิธีดำเนินงานวิจัย .....	91
3.1	อาร์มบท .....	91
3.2	รูปแบบงานวิจัย .....	91
3.3	การออกแบบงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ .....	94
3.3.1	วัตถุประสงค์ของการวิจัย .....	94
3.3.2	คำถามในงานวิจัย .....	95
3.3.2.1	รูปแบบของการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ .....	96
3.3.2.2	แนวคิดหลังการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ในประเด็นที่เกี่ยวกับ เวทมนตร์ ในวรรณกรรมไทย .....	112
3.4	เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย .....	119
3.4.1	การสำรวจข้อมูลเชิงเอกสาร .....	119
3.4.2	การสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย .....	125
3.4.3	การสำรวจข้อมูลภาคสนาม .....	128
3.4.3.1	การสำรวจข้อมูลด้านเวทมนตร์ .....	128
3.4.4.2	การสังเกตจากผลงานสร้างสรรค์ด้านนาฏศิลป์ .....	129
3.4.4	สื่อสารสนเทศ .....	129
3.4.5	การสัมภาษณ์ .....	130
3.4.6	เกณฑ์มาตรฐานการยกย่องศิลปินทางด้านนาฏศิลป์ .....	132
3.4.7	ประสบการณ์ของผู้วิจัย .....	134
3.5	ผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย .....	136
3.5.1	เกณฑ์การคัดเลือกผู้ที่เกี่ยวข้อง .....	136
3.5.1.1	เกณฑ์การคัดเลือกผู้ที่เกี่ยวข้องด้านเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้าง ขุนแผน .....	137
3.5.1.2	ผู้ที่มีความเกี่ยวข้องกับงานนาฏศิลป์ .....	137

3.5.2 รายชื่อผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย .....	137
3.6 ขั้นตอนในการดำเนินงานวิจัย .....	140
3.7 สรุปบท .....	142
บทที่ 4 กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลและการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ .....	144
4.1 อารัมภบท.....	144
4.2 การวิเคราะห์ข้อมูล .....	144
4.2.1 การวิเคราะห์รูปแบบของผลงาน “ การสร้างสรรค์งานนาฏยศิลป์เกี่ยวกับวรรณกรรม ไทย” .....	144
4.2.1.1 การทดลองและผลสัมฤทธิ์ในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ครั้งที่ 1 .....	145
4.2.1.2 การทดลองและผลสัมฤทธิ์ในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ครั้งที่ 2 .....	155
4.2.1.3 การทดลองและผลสัมฤทธิ์ในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ครั้งที่ 3 .....	164
4.2.1.4 การทดลองและผลสัมฤทธิ์ในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ครั้งที่ 4 .....	189
4.2.1.5 การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์งานนาฏยศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรม ไทย.....	224
4.2.1.6 การวิเคราะห์รูปแบบการแสดงผลจากประเด็นการพิจารณา 8 องค์ประกอบการ แสดง .....	244
4.2.2 การวิเคราะห์แนวคิดที่ได้หลังการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ของ “ การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย” .....	263
4.2.3 การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ตามเกณฑ์มาตรฐานการยกย่องศิลปินทางด้าน นาฏยศิลป์.....	273
4.3 สรุปบท .....	276
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	277
5.1 สรุปผลการวิจัย .....	277
5.1.1 รูปแบบการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณคดีไทย .....	279
5.1.2 แนวคิดหลังจากการสร้างสรรค์งานนาฏยศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย ..	280

5.2 ข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาค้นคว้าและการทำวิจัยต่อไปในอนาคต.....	284
บรรณานุกรม.....	286
ภาคผนวก.....	292
ภาคผนวก ก โปสเตอร์ และสูจิบัตรการแสดงผลงานดุซมิเนียน์ การสร้างสรรค์งานนาฏยศิลป์ เกี่ยวกับเวทมนตรีในวรรณคดีไทย .....	293
ภาคผนวก ข บรรยากาศการแสดงผลงานดุซมิเนียน์ .....	296
ภาคผนวก ค การสำรวจแบบสอบถามผู้ชมการแสดง ผลงานสร้างสรรค์งานนาฏยศิลป์เกี่ยวกับเวท มนตรีในวรรณคดีไทย .....	298
ประวัติผู้เขียน.....	303



## สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 ตารางการใช้เวทมนตร์จากระบบกรรมไทยเรื่อง ขุนช้างขุนแผน .....	38
ตารางที่ 2 คาถาปลมั่ง.....	66
ตารางที่ 3 ตารางการเข้าร่วมสัมมนา.....	130
ตารางที่ 4 รายนามผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการวิจัย ความเชี่ยวชาญ วันที่สัมภาษณ์ และประเด็นการตั้งคำถาม.....	138
ตารางที่ 5 ตารางการปฏิบัติการทดลองออกแบบลีลานาฏศิลป์ครั้งที่ 1.....	148
ตารางที่ 6 ตารางการปฏิบัติการทดลองออกแบบลีลานาฏศิลป์ครั้งที่ 2.....	159
ตารางที่ 7 ตารางการปฏิบัติการทดลองออกแบบลีลานาฏศิลป์ครั้งที่ 3.....	172
ตารางที่ 8 เครื่องแต่งกายการทดลองครั้ง 3 .....	187
ตารางที่ 9 ข้อมูลผู้แสดงและทักษะทางด้านนาฏศิลป์.....	191
ตารางที่ 10 ตารางการปฏิบัติการทดลองออกแบบลีลานาฏศิลป์ครั้งที่ 4 .....	200
ตารางที่ 11 เครื่องแต่งกายการทดลองครั้ง 4 .....	212
ตารางที่ 12 ตารางการปฏิบัติทดลองออกแบบลีลานาฏศิลป์ครั้งที่ 4.....	224
ตารางที่ 13 สรุปการพัฒนาการทดลองสร้างสรรค์นาฏศิลป์.....	243
ตารางที่ 14 อุปกรณ์การแสดง.....	254



## สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 1 หลวงปู่บุญ วัดกลางบางแก้ว จังหวัดนครปฐม.....	44
ภาพที่ 2 ฉ้ายันต์ยันต์เจ้าเปิดโลก (สายใต้).....	50
ภาพที่ 3 ข้อมูลวัดแคที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรมขุนช้างขุนแผน .....	54
ภาพที่ 4 ต้นมะขามยักษ์ วัดแค .....	55
ภาพที่ 5 รูปสักการะตัวต่อยักษ์ .....	55
ภาพที่ 6 ตัวอักษร “น” ของจรรยา พุ่มอำภา.....	67
ภาพที่ 7 นะปถมัง .....	68
ภาพที่ 8 ตัวอย่างการเขียนต่อตัว “น” .....	68
ภาพที่ 9 ตัวอย่างการเขียน ปะณะมังโลภีของ จรรยา พุ่มอำภา .....	69
ภาพที่ 10 ตัวอย่างเขียน ปะณะมังโลภี ฉบับย่อของปัจจุบัน.....	69
ภาพที่ 11 เหล่าเทวดานางฟ้า ในงาน Narai Avatava .....	85
ภาพที่ 12 การแสดงระหว่างผู้เต้นกับมั่งจากการแสดงชุด อ่างว้าง.....	87
ภาพที่ 13 การใช้หุ่นสายพม่าเป็นสัญลักษณ์ที่หมายถึงพระลอ .....	89
ภาพที่ 14 ประสบการณ์สร้างสรรค์ของผู้วิจัย ชุด กินรี.....	134
ภาพที่ 15 ประสบการณ์สร้างสรรค์ของผู้วิจัย ชุด โнора.....	135
ภาพที่ 16 ประสบการณ์จัดรายการแข่งขันศิลปะการแสดงให้กับสมาคมนาฏกรรม .....	135
ภาพที่ 17 การทดลองเคลื่อนไหวร่างกายการทำพิธีบัตรพลีด้วยหลักการรีเลชั่นชิป .....	147
ภาพที่ 18 ผ้ามั่ง .....	155
ภาพที่ 19 มั่ง.....	157
ภาพที่ 20 ฉ้ายันต์ .....	158
ภาพที่ 21 ไปไม้ในการแสดงองค์ที่ 3 การใช้เวทมนตร์กับไปไม้.....	168
ภาพที่ 22 กระดังในการทดลองครั้งที่ 3 การใช้เวทมนตร์กับไปไม้.....	169

ภาพที่ 23	ทิศทางการเขียนตัว “น” .....	170
ภาพที่ 24	นิทรรศการแสดงการออกแบบเครื่องแต่งกายจากความรู้เรื่องเลขยันต์.....	186
ภาพที่ 25	ผูกผ้ายันต์เพื่อยกขึ้นให้เป็นส่วนหนึ่งของฉาก .....	197
ภาพที่ 26	โปรยใบไม้จากด้านบนสู่พื้นที่แสดง .....	198
ภาพที่ 27	มุงครอบงำวิญญาณ .....	198
ภาพที่ 28	มุงครอบงำวิญญาณ .....	199
ภาพที่ 29	ขดลวดคลุมศีรษะจอมขมึงเวทย์.....	216
ภาพที่ 30	ผู้แสดงเชิงสัญลักษณ์สวมขดลวดสัญลักษณ์ของสัตว์ .....	216
ภาพที่ 31	ขดลวดเขี้ยวเสือ.....	217
ภาพที่ 32	ขดลวดเล็บเสือ .....	217
ภาพที่ 33	ขดลวดเขาควาง .....	218
ภาพที่ 34	ขดลวดจะงอยปากนก.....	218
ภาพที่ 35	ขดลวดศีรษะจระเข้ .....	219
ภาพที่ 36	มุมมองของผู้ชม .....	220
ภาพที่ 37	ตัวอย่างมุมมองของผู้ชมที่มองจอมขมึงเวทย์องค์ที่ 2 ที่ปรากฏตัวในส่วน ของพื้นที่นั่งชม.....	220
ภาพที่ 38	มุมมองของผู้แสดง .....	221
ภาพที่ 39	ทางเข้า - ออกขวา.....	221
ภาพที่ 40	ทางเข้า - ออกซ้าย.....	222
ภาพที่ 41	ทางเดินด้านบนของตัวละครสำหรับยื่นโปรยใบไม้ .....	222
ภาพที่ 42	ภาพประชาสัมพันธ์การแสดงคุณิพนธ์ทางด้านนาฏศิลป์.....	294
ภาพที่ 43	ภาพข้อมูลการแสดงคุณิพนธ์ทางด้านนาฏศิลป์ 1.....	295
ภาพที่ 44	การสร้างสรรคงานนาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณคดีไทย .....	297

## สารบัญแผนภูมิ

หน้า

แผนภูมิที่ 1 ที่มาของจุดเชื่อมโยงระหว่างองค์การแสดงทั้ง 4 องค์.....	171
---	-----



## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เวทมนตร์อยู่คู่กับสังคมไทยมาช้านานโดยคงอยู่ในรูปแบบของความเชื่อ แม้ความเชื่อเรื่องเวทมนตร์จะไม่สามารถอธิบายได้ชัดเจนตามหลักทางวิทยาศาสตร์ แต่ก็เป็นเรื่องที่คนไทยมักต้องการพึ่งพาพลังอำนาจพิเศษเหล่านี้เพื่อทำให้สิ่งที่ตนเองปรารถนานั้นเป็นจริงและเกิดขึ้น จึงสรรหาพลังวิเศษที่เรียกว่า เวทมนตร์เข้ามาเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ซึ่งเวทมนตร์ได้เปลี่ยนรูปแบบการอยู่ร่วมกับสังคมไทยเรื่อยมา ทำให้การใช้เวทมนตร์ของคนไทยในอดีตและปัจจุบันมีความแตกต่างกัน แต่การใช้เวทมนตร์ในปัจจุบันก็ยังมีเค้าโครงของอดีตอยู่ ซึ่งสามารถศึกษาเรื่องเวทมนตร์ได้จากวรรณกรรม เพราะวรรณกรรมสะท้อนเรื่องจริงของสังคม จากการศึกษาประวัติศาสตร์พบว่า สังคมของมนุษย์ในอดีตมีความเชื่อและนับถือในเรื่อง “เวทมนตร์” จนพัฒนาเป็นศาสนาในเวลาต่อมา มนุษย์ได้ทำการศึกษาค้นคว้าและพิสูจน์ความจริงจนเกิดวิทยาการต่าง ๆ ซึ่งสามารถอธิบายเรื่องเวทมนตร์ในเชิงเหตุผลได้

เวทมนตร์มีความน่าค้นหาและน่าสนใจไม่รู้จบ เนื่องจากเวทมนตร์นี้ทำให้เกิดจินตนาการ ความคิดที่เชื่อมโยงกันอย่างไร้เหตุผล อีกทั้งยังมีความลึกลับที่ทำให้เกิดจินตนาการไม่รู้จบ จึงทำให้เกิดผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบต่าง ๆ ที่สร้างขึ้นจากจินตนาการที่มาจากเรื่องเวทมนตร์ และในการสร้างสรรค์ด้านนาฏศิลป์ก็ยังมีผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นจากจินตนาการที่มาจากเรื่องเวทมนตร์ด้วยเช่นเดียวกัน

การใช้จินตนาการเกี่ยวกับเรื่องเวทมนตร์ได้ปรากฏอยู่ในงานวรรณกรรมจำนวนมาก โดยเฉพาะในวรรณกรรมไทยหลายเรื่องมีการใช้เรื่องเวทมนตร์เข้ามาสอดแทรกทำให้เนื้อหามีความบันเทิงแก่ผู้อ่าน ซึ่งช่วยเพิ่มความสนุกน่าติดตามยิ่งขึ้น วรรณกรรมจึงสามารถสะท้อนวัฒนธรรมและสังคมได้ ทำให้มีการศึกษาด้านภาพสังคมผ่านการตีความจากงานวรรณกรรม จึงทำให้วรรณกรรมเป็นเสมือนกระจกเงาที่สะท้อนสภาพสังคมและวัฒนธรรมของคนในแต่ละยุคสมัย จึงทำให้ผู้วิจัยเล็งเห็นว่า “วรรณกรรม” ได้สะท้อนจินตนาการที่เชื่อมโยงกับเรื่องจริงของคนในสังคมได้เป็นอย่างดี เพราะกวีที่แต่งวรรณกรรมได้นำประสบการณ์และความคิดเห็นของตนเองเข้ามาเป็นฐานคิดในการแต่งวรรณกรรม อีกทั้งเวทมนตร์ทำให้ผู้คนเชื่อถือและศรัทธาในพลังอำนาจของเวทมนตร์ที่ไม่สามารถพิสูจน์ได้ตามหลักวิทยาศาสตร์ อีกทั้งความเชื่อความศรัทธาของสังคมในอดีตและปัจจุบันมี

ความสอดคล้องและต่อเนื่องกัน เป็นเรื่องที่ตั้งใจดูให้ผู้คนเข้าใจและไม่หายไปจากสังคมไทย แม้เวลาจะผ่านไปเป็นเวลาหลายร้อยปีก็ยังคงมีเรื่องเวทมนตร์ในรูปแบบต่าง ๆ ปรากฏอยู่ในสังคมไทย ด้านความใกล้ชิดของสังคมกับเรื่องเวทมนตร์นี้ จึงทำให้เรื่องเวทมนตร์ที่ปรากฏอยู่ในวรรณกรรมมีความน่าสนใจต่อผู้วิจัยเป็นอย่างยิ่ง

เวทมนตร์มีส่วนสำคัญในการทำให้วรรณคดีไทยเรื่อง “ขุนช้างขุนแผน” มีเนื้อเรื่องที่ประทับใจต่อคนไทยมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เพราะเวทมนตร์ช่วยดำเนินเรื่องให้สนุกสนาน สร้างตัวละครที่เป็นมนุษย์ธรรมดาที่มีความเป็นผู้วิเศษ จากความเชื่อซึ่งมนุษย์ธรรมดาไม่สามารถทำให้เกิดขึ้นได้ เวทมนตร์ช่วยให้การดำเนินเรื่องกระชับรัดกุม เพื่อให้การอธิบายพฤติกรรมและรายละเอียดของเรื่องกระชับมากขึ้น ทำให้โครงสร้างของเรื่องต่อเนื่องกันอย่างมีเหตุผลโดยละไว้ให้ผู้อ่านเข้าใจว่าเป็นผลมาจากเวทมนตร์ ดังนั้น เวทมนตร์ใช้สร้างเหตุผลของเรื่องโดยใช้อธิบายบางเรื่องที่ไม่สามารถอธิบายด้วยเหตุผลธรรมดาได้ ทำให้สร้างภาพลวงตาให้มีความสมเหตุสมผลมากขึ้น เพราะมนุษย์เราเป็นสัตว์สังคมที่ย่อมต้องการเหตุผลที่สมควรว่าสิ่งใดมีต้นสายปลายเหตุมาจากอะไร เช่น การที่ผู้แต่งกำหนดให้ขุนแผนมีความรู้ทางไสยศาสตร์และใช้งานได้อย่างเชี่ยวชาญ ขุนแผนจึงเป็นผู้ที่มีความสามารถลอบทำการต่าง ๆ ทั้งการสะกด สะเดาะกลอน กำบัง ทำให้ผู้อื่นตกตะลึงได้ เป็นต้น แต่อย่างไรก็ตาม การใช้เวทมนตร์ก็ยังอยู่ในขอบเขตของการเปรียบเทียบให้ผู้ใช้เวทมนตร์มีความประพฤติดีและครองตนอยู่ในศีลธรรม

วัตถุเวทมนตร์ในเรื่องขุนช้างขุนแผนมีอยู่ 14 ด้าน แต่ละชนิดจะใช้ตามวัตถุประสงค์ของผู้ใช้ ด้วยการให้อิทธิฤทธิ์และอิทธิคุณในด้านทำให้ผู้ใช้เวทมนตร์ได้ความสำเร็จตามที่ต้องการ ได้แก่ เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อสะกด เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อสะเดาะกลอน เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อกำบังไม่ให้ใครเห็นตัว เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อทำให้ผู้อื่นชะงักหรือตกตะลึง เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อคุ้มครองตนให้แคล้วคลาดจากอันตราย เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อทำให้คนเมตตา เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อทำให้ผู้อื่นหลงเสน่ห์และรัก เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อแปลงกาย เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อทำให้เกิดปรากฏการณ์ต่าง ๆ เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อเลี้ยงผีไว้เป็นบริวาร เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อปราบศัตรูที่เป็นผี เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อปลุกเสกหรือเสกของให้ศักดิ์สิทธิ์ เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อปิดเป่าหรือแก้การกระทำประทุษร้ายของผู้อื่นและเวทมนตร์ที่ใช้เพื่อสะเดาะเคราะห์

การใช้เวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยเรื่อง ขุนช้างขุนแผน สามารถจัดจำแนกจากวิธีการทำเวทมนตร์ได้ 4 รูปแบบ ได้แก่ การใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียว การใช้เวทมนตร์ควบคู่กับวัตถุธรรมดาสามัญ การใช้เวทมนตร์ควบคู่กับเครื่องรางของขลังและการใช้เวทมนตร์ควบคู่กับวิญญูณ การใช้เวทมนตร์ทั้ง 4 รูปแบบสามารถทำให้เวทมนตร์สำเร็จโดยขึ้นอยู่กับตัวละครว่าจะเลือกใช้เวทมนตร์อย่างไร ซึ่งทุกครั้งจะต้องมีอักขระหรือบทเวทมนตร์เข้า

มาเกี่ยวข้อง เพราะเวทมนตร์ทุกอย่างจะมีอักขระเฉพาะกำกับจึงจะทำให้เวทมนตร์นั้นสำเร็จได้ ตัวละครที่ใช้เวทมนตร์จึงต้องเลือกใช้อักขระให้ถูกต้อง กล่าวคือสามารถท่อง พุด อ่าน หรือนึกถึงบทที่บังคับใช้เวทมนตร์นั้นได้อย่างถูกต้อง ดังนั้นตัวละครที่ใช้เวทมนตร์จะต้องมีความรู้วิชาเวทมนตร์และได้ฝึกการใช้สมาธิมาอย่างดีจึงจะใช้เวทมนตร์ได้อย่างถูกต้องแม่นยำ โดยเฉพาะตัวละครเอกอย่าง “ขุนแผน” เป็นผู้ที่ใช้เวทมนตร์ได้ชำนาญและโดดเด่นที่สุดของเรื่อง โดยในวรรณคดีได้อธิบายที่มาและวิธีการเรียนเวทมนตร์ของขุนแผนไว้เป็นลำดับขั้นตอน ซึ่งจากการที่ผู้วิจัยได้ทำการสืบค้นและศึกษาการเรียนเวทมนตร์จริง ๆ ในสังคมไทย ทำให้ทราบว่า การใช้เวทมนตร์ในวรรณกรรมและการใช้เวทมนตร์ในชีวิตจริงมีความใกล้เคียงและสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่ตรงกันได้

จากความโดดเด่นด้านการใช้เวทมนตร์ของวรรณกรรมไทยเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ซึ่งเป็นวรรณคดีเรื่องที่มีการใช้เรื่องเวทมนตร์เข้ามาเป็นส่วนสำคัญของการดำเนินเรื่อง ในการนี้ผู้วิจัยจึงจะนำเสนอประเด็นเรื่องเวทมนตร์ในวรรณกรรม โดยศึกษาวรรณกรรมไทยเรื่อง ขุนช้างขุนแผน เป็นต้นแบบของการใช้เวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยทั้งหมด ด้วยการเน้นรูปแบบการทำเวทมนตร์และการใช้เวทมนตร์มานำเสนอในงานนาฏศิลป์ รูปแบบการทำเวทมนตร์ทั้ง 4 รูปแบบนี้ครอบคลุมการใช้เวทมนตร์ทุกวัตถุประสงค์ ได้แก่ 1) การใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียว หมายถึง การใช้การบริการรรมคาถาเพียงอย่างเดียวก็สามารถทำให้เวทมนตร์นั้นสมบูรณ์ได้ เช่น การแปลงกาย 2) การใช้เวทมนตร์ควบคู่กับเครื่องรางของขลัง คือ ใช้คาถาอาคมปลุกเสกเครื่องรางของขลังเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์เพื่อเตรียมไว้ใช้ยามต้องการ เช่น การใช้ผ้ายันต์ เป็นต้น 3) การใช้เวทมนตร์ควบคู่กับวัตถุสามัญ เป็นการทำพิธีไสยศาสตร์ที่ทำให้วัตถุธรรมดาสามัญกลายเป็นของศักดิ์สิทธิ์หรือมีอำนาจพิเศษ เช่น การเสกใบไม้ให้เป็นไม้เป็นตัวต่อ เป็นต้น 4) การใช้เวทมนตร์ควบคู่กับวิญญาน “วิญญาน” หมายถึง ผีพราย โหงพราย กุมารทอง ซึ่งผู้กระทำจะใช้เวทมนตร์ควบคู่กับวิญญานกระทำการต่าง ๆ ที่เกินความสามารถมนุษย์จะทำได้ เช่น ใช้วิญญานช่วยในการเดินทางระยะไกลได้อย่างรวดเร็ว ใช้วิญญานเป็นม่านบังตาให้ลอบเข้าสถานที่ต่าง ๆ เป็นต้น

จากรูปแบบการใช้เวทมนตร์ข้างต้น ผู้วิจัยนำมาสร้างสรรค์เป็นงานนาฏศิลป์เพื่อถ่ายทอดการใช้เวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยโดยยังคงไว้ซึ่งคุณค่าของวรรณกรรมไทย ด้วยการศึกษารวบรวมข้อมูล อาศัยการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล จากนั้นนำข้อมูลต่าง ๆ มาผสมผสานกับแนวคิดทางด้านนาฏศิลป์และองค์ความรู้ทางด้านศิลปกรรมแบบสหสาขาวิชา ความรู้ที่ได้จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนการสัมภาษณ์จากผู้ทรงคุณวุฒิและการทดลองสร้างสรรค์ เพื่อหาแนวคิดและสร้างงานนาฏศิลป์ในการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ที่ผสมผสานกับกลวิธีต่าง ๆ ที่เหมาะแก่การแสดง เพื่อนำเสนอให้เห็นความ

ต้องการ ครอบครองสรรพสิ่งของมนุษย์และสะท้อนให้ผู้ชมและสังคมได้เห็นมุมมองต่าง ๆ ผ่านการแสดง นาฏยศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย

## 1.2 คำถามในการวิจัย

จากวัตถุประสงค์วิทยานิพนธ์ที่แสวงหารูปแบบและแนวคิดของงานนาฏยศิลป์ ผู้วิจัยจึงตั้ง ประเด็นคำถามที่เกี่ยวกับองค์ประกอบการแสดงและการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ดังนี้

1.2.1 การแสวงหารูปแบบของการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย โดยจำแนกตามองค์ประกอบการแสดงดังต่อไปนี้

1. การออกแบบบทการแสดงที่เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้าง ขุนแผน ควรคำนึงถึงอะไรและมีหลักการออกแบบอย่างไร
2. ควรมีหลักการคัดเลือกผู้แสดงหรือผู้เต้นอย่างไร ให้เหมาะสมกับการแสดงที่ เกี่ยวกับเรื่องเวทมนตร์ในวรรณคดีไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน
3. การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ที่แสดงออกถึงการใช้เวทมนตร์ในวรรณคดีไทยเรื่อง ขุนช้างขุนแผนควรเป็นอย่างไร ควรมีหลักการออกแบบอย่างไร เพราะเหตุใด
4. การออกแบบเสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดงให้สามารถสื่อถึงการ ใช้ เวทมนตร์ในวรรณคดีไทยเรื่องขุนช้างขุนแผนมีหลักการออกแบบอย่างไร ควรออกแบบรูปแบบ ใด เพราะเหตุใด
5. การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง เพื่อสื่อถึงการใช้เวทมนตร์กับเพียงอย่าง เดียว และการใช้เวทมนตร์กับวัตถุต่าง ๆ ควรออกแบบอย่างไร เพราะเหตุใด
6. การออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อสื่อถึงเรื่องเวทมนตร์ที่อยู่ในวรรณกรรมไทย เรื่องขุนช้างขุนแผนควรมีหลักการออกแบบอย่างไร เพราะเหตุใด
7. การออกแบบพื้นที่ แสดงให้สื่อถึงเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยในเรื่องขุนช้าง ขุนแผน ควรเลือกแสดงในสถานที่ใดและออกแบบการใช้พื้นที่อย่างไร
8. การออกแบบแสงที่ใช้ประกอบการแสดง ให้ส่งเสริมความเข้าใจเรื่องเวทมนตร์ใน วรรณกรรมไทย มีหลักการออกแบบแสงอย่างไร เพราะเหตุใด

1.2.2 การวิเคราะห์แนวคิดหลังการแสดง ผู้วิจัยได้ตั้งคำถามซึ่งแบ่งตามประเด็นที่จะต้อง คำนึงถึงดังต่อไปนี้

1. การอนุรักษ์เนื้อหาและใจความสำคัญของวรรณกรรมไว้ในรูปแบบการแสดง นาฏยศิลป์
2. การคำนึงถึงความเชื่อด้านเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย

3. ความสัมพันธ์ระหว่างเวทมนตร์กับพุทธศาสนา
4. หลักการสัมพันธ์ภาพ (Relationship) กับการออกแบบงานนาฏศิลป์
5. ทฤษฎีสัญญาวิทยากับการออกแบบงานนาฏศิลป์
6. รูปแบบผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ตามเทคนิคและแนวคิดของศิลปินในยุคสมัยใหม่ (Modern dance)
7. การใช้เวทมนตร์ในเชิงจิตวิทยา

### 1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1.3.1. เพื่อค้นหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย เรื่อง ขุนช้างขุนแผน
- 1.3.2. เพื่อค้นหาแนวคิดหลังการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย

### 1.4 ขอบเขตงานวิจัย

การวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย เป็นการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ด้วยการมุ่งศึกษาความรู้เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยและใช้วรรณคดีไทยเรื่องสำคัญที่ได้รับการยกย่องจากวรรณคดีสโมสร เรื่อง ขุนช้างขุนแผน เป็นตัวกำหนดการสร้างสรรค์ โดยผ่านกระบวนการวิจัยและการบวนการปฏิบัติ ซึ่งกำหนดระยะเวลาในการวิจัยไว้ตั้งแต่เดือนตุลาคม พ.ศ.2560 ถึง เดือนธันวาคม พ.ศ.2562 โดยผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตในการวิจัยไว้ดังนี้

1.4.1 งานวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์นาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย ผู้วิจัยได้ศึกษาเวทมนตร์ในวรรณกรรม ด้วยการศึกษเวทมนตร์จากวรรณกรรมไทย เรื่องเสภาขุนช้างขุนแผน ฉบับหอพระสมุดวชิรญาณ

1.4.2 การสร้างสรรค์นาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเพื่องานนาฏศิลป์ โดยมีได้ทำลายเนื้อหาหรือคุณค่าของวรรณกรรม

### 1.5 ข้อตกลงเบื้องต้น

1.5.1 วิทยานิพนธ์เรื่องการสร้างสรรค์นาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย เป็นการสร้างสรรค์ศิลปะรูปแบบนาฏศิลป์ เพื่อสื่อถึงรูปแบบของวิธีการทำ



เวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน ด้วยการนำวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผนเป็นข้อมูลหลัก โดยใช้ข้อมูลวิธีการทำเวทมนตร์จริงในปัจจุบันมาประกอบการวิเคราะห์

1.5.2 ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้เวทมนตร์จริงในปัจจุบัน ผู้วิจัยจะไม่เปิดเผยข้อมูลเชิงสายการสืบทอดวิชาเวทมนตร์ของผู้ให้ข้อมูลเพื่อป้องกันการละเมิดจริยธรรมในมนุษย์

## 1.6 วิธีการดำเนินงานวิจัย

การดำเนินการวิจัยเรื่อง “ การสร้างสรรค์นาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย ” ผู้วิจัยได้กำหนดเครื่องมือที่ใช้ในการสืบค้นข้อมูลและรวบรวมข้อมูลจากแหล่งความรู้ต่าง ๆ โดยมีเครื่องมือในการทำวิจัยดังต่อไปนี้

### 1.6.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยกำหนดวิธีการดำเนินงานวิจัยของงานวิจัยเรื่อง “ การสร้างสรรค์นาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย ” ด้วยการกำหนดเครื่องมือดังต่อไปนี้

#### 1.6.1.1 ข้อมูลเชิงเอกสาร

ศึกษาข้อมูลด้านหลักการ ทฤษฎีและเกณฑ์มาตรฐานที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยจากงานวิจัย หนังสือ ตำรา บทความวิชาการ บทความวิจัย เพื่อนำมาวิเคราะห์ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย เช่น ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเวทมนตร์ของสังคม ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเวทมนตร์ในวรรณคดี ข้อมูลด้านองค์ประกอบศิลป์ต่าง ๆ เป็นต้น

#### 1.6.1.2 ข้อมูลจากการสัมภาษณ์

ผู้วิจัยทำการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย โดยตั้งเกณฑ์การคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญที่มีเหมาะสม เพื่อให้ได้ข้อมูลและองค์ความรู้สำหรับนำมาใช้ประกอบการทำงานวิจัย โดยตั้งประเด็นคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์เป็นคำถามแบบปลายเปิด

#### 1.6.1.3 ข้อมูลจากการสัมภาษณ์

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย ผู้วิจัยค้นคว้าข้อมูลด้วยการเข้าร่วมฟังสัมมนาในประเด็นที่เกี่ยวข้อง ทำการเก็บข้อมูลและแลกเปลี่ยนทรรศนะกับผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยและแนวคิดในงานสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์

#### 1.6.1.4 สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศอื่น ๆ

ผู้วิจัยได้เลือกสื่อสารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับประเด็นเวทมนตร์จากงานศิลปะประเภทต่าง ๆ โดยมุ่งเน้นผลงานที่สร้างสรรค์จากเรื่อง เวทมนตร์ของวรรณกรรมไทยและประเด็นที่ใกล้เคียง โดยใช้งานศิลปะ 3 ประเภท คือ งานศิลปะประเภตนาฏศิลป์ งานศิลปะประเภท

วรรณกรรม งานศิลปะประเภทอื่น ๆ เช่น การออกแบบเครื่องแต่งกายจากเรื่องเวทมนตร์ การออกแบบเสียงของภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ เป็นต้น

#### 1.6.1.5 ข้อมูลภาคสนาม

ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลภาคสนามที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเวทมนตร์ที่ปรากฏอยู่ในวรรณกรรมไทย ด้วยการสังเกตเหตุการณ์ทั้งในด้านการแสดงนาฏยศิลป์ การสัมมนา การเสวนา การลงพื้นที่ในสถานที่ที่เกี่ยวข้อง รวมไปถึงการลงพื้นที่ในสถานที่จัดแสดงจริง เพื่อศึกษาวิธีการและแนวทางการออกแบบผลงานนาฏยศิลป์

#### 1.6.1.6 ประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย

ผู้วิจัยนำประสบการณ์ส่วนตัว มาปรับใช้ในฐานะเป็นผู้ออกแบบผลงานในครั้งนี้ ด้วยการใช้ประสบการณ์ในฐานะเป็นผู้แสดง ประสบการณ์ในฐานะเป็นผู้ออกแบบการแสดง มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบผลงาน การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย

### 1.6.2 ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย ผู้วิจัยมีขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย ดังต่อไปนี้

1.6.2.1 ศึกษาหาข้อมูลเชิงเอกสาร หนังสือ ตำรา วิจัย บทความวิชาการ บทความวิจัย งานเขียนที่เกี่ยวข้อง และสื่อสารสนเทศทั้งในประเทศและต่างประเทศ

1.6.2.2 ออกแบบคำถามสำหรับงานวิจัยด้วยการตั้งคำถามปลายเปิด แบ่งเป็นประเด็นเกี่ยวกับ เวทมนตร์ในวรรณคดีไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน และการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ทั้ง 8 องค์ประกอบ รวมไปถึงการตั้งคำถามเพื่อเป็นเครื่องมือในการวัดคุณภาพการดำเนินงานวิจัย

1.6.2.3 ออกแบบเครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินงานวิจัย

1.6.2.4 ลงพื้นที่เก็บข้อมูลภาคสนามด้วยการสำรวจและสังเกตข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย และการออกแบบงานศิลปะแขนงต่าง ๆ เพื่อนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์

1.6.2.5 นำข้อมูลที่รวบรวมได้ทั้งหมดมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ ตีความ เพื่อสรุปผล และนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์

1.6.2.6 ดำเนินการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ เพื่อพัฒนาให้เกิดผลงานที่มีองค์ประกอบการแสดงต่าง ๆ ตามลำดับความสำคัญ

1.6.2.7 ทดลอง ปรับปรุงเพื่อให้เกิดพัฒนาการในการออกแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ โดยการนำผลงานให้ผู้เชี่ยวชาญได้ตรวจสอบเพื่อขอรับข้อเสนอแนะ อันนำไปสู่การปรับปรุง

แก้ไขให้เกิดความสมบูรณ์ ทั้งในด้านผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์และในด้านการพัฒนารูปเล่มวิทยานิพนธ์

1.6.2.8 จัดแสดงผลงานการสร้างสรรคงานนาฏยศิลป์และเก็บข้อมูลในทรศนะของผู้ชม โดยใช้แบบสอบถามลักษณะปลายเปิดและปลายปิด

1.6.2.9 รวบรวมเนื้อหา สรุปลงานวิจัย ข้อเสนอและของผู้ชมเพื่อจัดพิมพ์เป็นเล่มวิทยานิพนธ์ฉบับสมบูรณ์เพื่อเสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย

1.6.2.10 นำเสนอบทความวิจัยตีพิมพ์ลงในวารสารระดับชาติที่มีผู้ประเมิน

### 1.6.3 การวิเคราะห์ข้อมูลตามระเบียบวิธีวิจัย

1.6.3.1 ผู้วิจัยใช้วิธีการดำเนินงานตามระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพสำหรับการเก็บข้อมูลวิเคราะห์ สังเคราะห์เพื่อสรุปแนวคิดและรูปแบบการสร้างสรรคผลงานนาฏยศิลป์

1.6.3.2 ผู้วิจัยใช้วิธีการดำเนินงานตามระเบียบวิธีวิจัยเชิงสร้างสรรคนำมาสร้างสรรคนาฏยศิลป์และจัดแสดงสู่สายตาสาธารณชน

### 1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.7.1 ได้แนวคิดในการสร้างสรรคนาฏยศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย

1.7.2 ได้รูปแบบของผลงานสร้างสรรคทางด้านนาฏยศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย

1.7.3 ได้แนวทางในการสร้างสรรคงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยซึ่งสามารถนำไปเป็นตัวอย่างและศึกษาวิธีการสร้าง รวมไปถึงศึกษากระบวนการคิด สำหรับสร้างสรรคงานศิลปะแบบเหนือจริงแขนงอื่น ๆ

### 1.8 การรายงานงานวิจัย

การสร้างสรรคนาฏยศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย มีผลงานวิจัยดังรายละเอียดต่อไปนี้

บทที่ 1 บทนำ ประกอบด้วย ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา คำถามในงานวิจัย วัตถุประสงค์ของการวิจัย ขอบเขตงานวิจัย ข้อตกลงเบื้องต้น วิธีดำเนินงานวิจัย ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ การรายงานผลงานวิจัย สรุปบท

บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย อารัมภบท นิยามศัพท์เฉพาะ ลักษณะสำคัญของการใช้เวทมนตร์ในสังคมไทย ความสำคัญของวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน

และเรื่องเวทมนตร์ที่ปรากฏในวรรณกรรม แนวคิดทฤษฎีและเกณฑ์ที่ใช้ในงานวิจัย งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผลงานนาฏยศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย สรุปบท

บทที่ 3 วิธีดำเนินงานวิจัย ประกอบด้วย อารัมภบท รูปแบบของการศึกษาวิจัย การออกแบบงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ขั้นตอนในการดำเนินงานวิจัย สรุปบท

บทที่ 4 กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลและการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ ประกอบด้วย อารัมภบท การวิเคราะห์ข้อมูล สรุปบท

บทที่ 5 สรุปบท ประกอบด้วย สรุปผลการวิจัย และข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษา ค้นคว้าและการพัฒนาการวิจัยต่อไป

## 1.9 สรุปบท

บทที่ 1 ผู้วิจัยนำเสนอโครงสร้างวิทยานิพนธ์โดยแบ่งเป็นหัวข้อดังนี้ ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา ซึ่งเป็นประเด็นสำคัญที่นำไปสู่การเก็บข้อมูลเพื่อให้เกิดเป็นผลงานสร้างสรรค์ ตั้งแต่ความสัมพันธ์ของเวทมนตร์กับมนุษย์ การศึกษาเวทมนตร์ที่ปรากฏอยู่ในวรรณกรรมไทย เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ที่ปรากฏการณ์การใช้เวทมนตร์ ซึ่งเป็นการสะท้อนความสำคัญของเวทมนตร์ที่เกี่ยวข้องกับสังคมไทย ในวรรณกรรมและสังคมได้ปรากฏวิธีการทำเวทมนตร์ 4 รูปแบบ คือ การใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียว การใช้เวทมนตร์ควบคู่กับเครื่องรางของขลัง การใช้เวทมนตร์ควบคู่กับวัตถุสามัญ การใช้เวทมนตร์ควบคู่กับวิญญาน ทั้งนี้ได้กำหนดคำถามในงานวิจัย เพื่อค้นหาแนวคิดและรูปแบบของผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ มีการกำหนดวัตถุประสงค์การทำงานวิจัยเพื่อนำไปสู่การแสวงองค์ความรู้ใหม่ กำหนดขอบเขตของการวิจัยให้อยู่ในขอบเขตที่เหมาะสม รวมถึงระยะเวลาในการทำงานวิจัย นำเสนอข้อตกลงเบื้องต้น วิธีดำเนินงานวิจัย ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับและการรายงานผลงานวิจัยที่จำแนกหัวข้อในแต่ละบทของวิทยานิพนธ์

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 2.1 อารัมภบท

ในบทที่ 2 นี้ ผู้วิจัยศึกษาและนำเสนอเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน และรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องไว้หลายประเด็น ได้แก่ ลักษณะสำคัญของการใช้เวทมนตร์ในสังคมไทย ความสำคัญของวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผนและเรื่องเวทมนตร์ที่ปรากฏในวรรณกรรม แนวคิด ทฤษฎีและเกณฑ์ที่ใช้ในงานวิจัย งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผลงานนาฏยศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย โดยผู้วิจัยจะอธิบายดังต่อไปนี้

#### 2.2 นิยามศัพท์เฉพาะ

งานวิจัยนี้มีคำศัพท์เฉพาะที่ผู้วิจัยต้องการอธิบายเพื่อทำให้เกิดความเข้าใจตรงกันระหว่างผู้วิจัยและผู้อ่าน ซึ่งหลายคำมีความหมายที่คนทั่วไปอาจไม่เข้าใจอย่างถูกต้อง ผู้วิจัยจึงนิยามศัพท์เฉพาะให้มีความชัดเจน เพื่อช่วยให้งานวิจัยตรงประเด็น โดยคำศัพท์ที่นำเสนอนี้ผู้วิจัยคัดเลือกคำสำคัญที่ใช้ในการอธิบายการดำเนินงานวิจัยในรูปเล่มวิทยานิพนธ์ ประกอบด้วยคำศัพท์ 4 คำ ได้แก่ เวทมนตร์ ไสยศาสตร์ อักขระ และเครื่องรางของขลัง โดยผู้วิจัยศึกษาข้อมูลและนิยามศัพท์ดังต่อไปนี้

##### 1) เวทมนตร์

เวทมนตร์ (เวทมณ) คือ คำศักดิ์สิทธิ์ที่บริกรรมแล้วให้ความสำเร็จตามความต้องการ ประกอบด้วย 2 คำสนธิกัน คือ เวท (เวด) และ มนตร์ (มน) ซึ่งมีความสอดคล้องกับพจนานุกรมวรรณคดีของนักวิชาการและผู้ใช้เวทมนตร์ดังต่อไปนี้

ราชบัณฑิตยสถาน ได้ให้ความหมายคำว่า “เวทมนตร์” ดังนี้

คำว่า มนต์ ที่หมายถึง คำศักดิ์สิทธิ์ หรือคำสำหรับสวดเพื่อเป็นสิริมงคล เขียนได้ 2 แบบ คือ มนต์ เขียน ม ม้า น หนู ต เต่า การันต์ หรือ มนตร์ เขียน ม ม้า น หนู ต เต่า ร เรือ การันต์ 2 คำนี้ใช้ต่างกัน (ราชบัณฑิตยสถาน, 2550: 528)

มนต์ (ต เต่า การันต์) เป็นภาษาบาลี ใช้กับคำทางพระพุทธศาสนา หมายถึง คำสาธยายพระพุทธวจนะ (อ่านว่า พุด-ทะ-วะ-จะ-นะ) เช่น สวดมนต์. น้ำพระพุทธมนต์.

ส่วน มนตร์ (ต เต่า ร เรือ การันต์) ใช้ทางศาสนาพราหมณ์หรือทางไสยศาสตร์ หมายถึง คำเสกเป่าที่ถือว่าศักดิ์สิทธิ์ เช่น เป่ามนตร์. น้ำเทพมนตร์. ร่ายมนตร์. เวทมนตร์คาถา.

การใช้แยกคำเช่นนี้ก็เพื่อให้ภาษามีคำใช้มากขึ้นและตรงกับความต้องการสื่อ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2550: 528)

ซึ่งสอดคล้องกับ สุกัญญา สุจนายา ซึ่งอธิบายความแตกต่างระหว่างคำว่า “เวทมนต์” กับ “เวทมนตร์” ไว้ว่า “เวทมนต์” กับ “เวทมนตร์” ต้องใช้คนละแบบอย่างชัดเจนเนื่องจาก “มนต์” จะใช้ในพระพุทธศาสนาเท่านั้น และ “มนตร์” มาจากภาษาบาลีใช้ในศาสนาพราหมณ์หรือไสยศาสตร์ (สุกัญญา สุจนายา, สัมภาษณ์, 13 กรกฎาคม 2561)

อีกทั้งยังสอดคล้องกับการอธิบายของ ประจักษ์ ประภาวิทยากร ที่ได้เขียนอธิบายความหมายของคำว่า “เวทมนตร์” ในหนังสือ ประเพณีและไสยเวทวิทยา ในขุนช้างขุนแผน ไว้ว่า

“เวทมนต์” หมายถึง คำศักดิ์สิทธิ์และลึกลับ อาจอำนวยความสะดวกความสำเร็จผลตามประสงค์ของผู้กระทำ

“เวท” คือ ความรู้โดยเฉพาะความรู้ในคัมภีร์พระเวท

“มนต์” คือ ข้อความอันศักดิ์สิทธิ์ ซึ่งประพันธ์ขึ้นสำหรับบริกรรมหรือสวดขับเพื่อบังคับหรืออ่อนนวลสิ่งที่มีอำนาจเหนือธรรมชาติ มีผีสังเทวดา เป็นต้น

“เวทมนตร์” เป็นคำที่ใช้ปนกับคำว่า คาถาอาคม แต่มีความหมายเดิมแตกต่างกัน เมื่อนำมาใช้ในความหมายเกี่ยวกับเรื่องไสยศาสตร์ ก็มักจะใช้ปน ๆ กันแม้กระนั้นเมื่อมีคำอื่นที่เป็นคำกริยาประกอบอยู่ด้วย ก็เห็นได้ว่าต่างกันในเรื่องกรรม เช่น เสกคาถา เป่าคาถา ลงอาคม ร่ายมนต์ เป่ามนต์ สวดมนต์ (ประจักษ์ ประภาวิทยากร, 2519: 136 - 137)

จากความหมายข้างต้นผู้วิจัยจึงเลือกใช้การเขียนแบบ “เวทมนตร์” ซึ่งมีความหมายตรงกับสิ่งที่ผู้วิจัยต้องการสื่อสาร คือ เวทมนตร์ หมายถึง คำที่ใช้เป่าเสกซึ่งถือว่าเป็นคำศักดิ์สิทธิ์ และใช้

ในทางศาสนาพราหมณ์หรือไสยศาสตร์ โดยไม่ได้หมายถึง มนต์ ในเชิงพุทธศาสนา ผู้วิจัยจึงเลือกใช้การเขียนแบบ “เวทมนตร์” เนื่องจากเป็นรูปแบบการเขียนที่ตรงกับ ความหมายที่ผู้วิจัยต้องการสื่อสารมากที่สุด คือ เวท (เวท) ที่แปลว่า ความรู้อันศักดิ์สิทธิ์ และ มนต์ (มน) ที่แปลว่า ภาษา คำพูด ข้อความ บทสวดหรือคาถาศักดิ์สิทธิ์ในศาสนาพราหมณ์ หรือไสย เมื่อเขียนรวมกันจะเขียนได้ดังนี้ “เวทมนตร์” (เวดมณ) คือ วิธีการหรือ เครื่องมือ ที่เป็นคาถาศักดิ์สิทธิ์ ช่วยให้ผู้ใช้เวทมนตร์หรือใช้คาถาได้รับสิ่งที่ต้องการ

ม บ ท

เวทมนตร์หลายบทใช้กำกับเรื่องต่าง ๆ ไว้อย่างเฉพาะเจาะจง กล่าวคือแต่ละบทจะ บังคับใช้เฉพาะเรื่องที่ต้องการเท่านั้น บุคคลทั่วไปที่ไม่มีความรู้เรื่องเวทมนตร์คาถา หรือไม่เคยฝึกใช้คาถามาก่อนจะไม่สามารถใช้หรือทำให้เกิดเวทมนตร์ได้

## 2) ไสยศาสตร์

คำว่า “ไสยศาสตร์” มีความหมายคล้ายกับคำว่า “เวทมนตร์” ซึ่งอาจทำให้ผู้วิจัยศึกษา ความหมายเพื่อให้เกิดความชัดเจน และทำให้ผู้อ่านเข้าใจความหมายตรงกับผู้วิจัย ดังนั้นผู้วิจัยจึง ศึกษาความหมายจากแหล่งข้อมูลดังต่อไปนี้

ศิริพร สุวัฒน์สุข นักวรรณคดีเชิงพุทธ ได้อธิบายที่มาของ “ไสยศาสตร์” ไว้ว่า

พระพุทธศาสนาและไสยศาสตร์หรือพุทธกับไสยไม่ใช่สิ่งเดียวกัน แต่ไสยเป็นสิ่งที่ ต่อเนื่องจากพระพุทธศาสนา พระพุทธเจ้าไม่ได้ปฏิเสธว่าไสยศาสตร์ไม่มีจริง แต่ไม่ได้ ให้ถือว่าเป็นเรื่องสำคัญ แต่ให้นับถือหลักธรรมคำสอนของพระพุทธศาสนาเป็นหลัก สำคัญ ซึ่งต่อมาในประเทศไทยได้แบ่งพุทธศาสนาออกเป็นนิกายหินยานและนิกาย มหายาน นิกายหินยานสอนว่า คุณปฏิบัติ คุณจะได้บุญ และนิกายมหายานสอนว่า เราสามารถพาผู้อื่นบรรลุธรรมด้วยได้ จึงทำให้มีพระโพธิสัตว์มากมายในนิกาย มหายาน ไสยศาสตร์สามารถแบ่งออกเป็น ไสยศาสตร์ขาว และไสยศาสตร์ดำ หากใช้ทางที่ถูกต้องจะนำไปช่วยคน แต่ถ้าหากใช้ในทางที่ผิดจะนำไปทำร้ายคน (ศิริพร สุวัฒน์สุข, สัมภาษณ์, 10 กรกฎาคม 2561)

อภิรักษ์ ชัยปัญหา อธิบายเรื่องประเภทของไสยศาสตร์ไว้ในบทความที่เผยแพร่ทาง วิทยุกระจายเสียง โดย สำนักบริการวิชาการ มหาวิทยาลัยบูรพา ให้ความหมายของคำว่า “ไสยศาสตร์” ไว้ดังนี้

สำหรับไสยศาสตร์ที่ปรากฏในเรื่องขุนช้างขุนแผนนั้น สามารถแบ่งได้เป็น 2 กลุ่ม เช่นเดียวกับความเชื่อในเรื่องความฝัน ได้แก่

1. ไสยขาว เป็นไสยศาสตร์ที่มีได้สร้างความเดือดร้อนให้แก่ผู้อื่น เน้นอิทธิวิธีต่าง ๆ เช่น การดูเมฆเพื่อหาฤกษ์ยาม หรือ วิธีที่เรียกว่า สุรจันทร์ และสรียกลา โดยสังเกตจากลมหายใจเข้าออก เป็นต้น ซึ่งไสยขาวนี้เชื่อว่าหากปฏิบัติตามแล้วจะเกิดสิ่งมงคลแก่ตัว
2. ไสยดำ จัดเป็นเครื่องจอกวิชา เป็นไสยศาสตร์ที่มุ่งทำร้ายผู้อื่น สำหรับ ไสยศาสตร์ประเภทนี้ที่ปรากฏในเรื่อง ได้แก่ การทำเสน่ห์ โดยเฉพาะ “การฝังรูปฝังรอย” เช่น ตอนที่เถรขวาดทำเสน่ห์ให้พลายงามรักนางสร้อยฟ้า ภรรยาน้อย เป็นต้น (อภิรักษ์ ชัยปัญญา, 2548)

จรรยา พุ่มอำภา ผู้ใช้เวทมนตร์คาถา ได้ให้ความหมายของคำว่า “ไสยศาสตร์” ไว้ว่า

ไสยศาสตร์ หรือ ไสยเวท เป็นวิชาที่ใช้กับผู้ที่มิจิตหลักไหลหรือนอนหลับจึงจะเรียกจิตของผู้ที่ต้องการให้ต้อง หรือ ถูกมนตร์ได้ ผู้ที่จะถูกมนตร์ใส่ จะต้องมิจิตหลักไหลจึงจะเรียกจิตของเขาได้ เพราะ ไสย แปลว่า นอน ไสยศาสตร์ มาพร้อมกับพระพุทธศาสนา แยกมาจากบาลีหรือจากคำสวดของพระพุทธเจ้า และถือว่าผู้ใช้เวทมนตร์ที่แยกออกจากพระพุทธศาสนา ถือว่าเป็นสายที่แยกออกมา เหล่านั้นจะเรียกว่า อวิชา หรือ ไสยศาสตร์นั่นเอง (จรรยา พุ่มอำภา, สัมภาษณ์, 21 มีนาคม 2561)

จากความหมายข้างต้นทำให้ผู้วิจัยมีความเข้าใจได้ว่า “ไสยศาสตร์” ในวรรณกรรมไทย เรื่องขุนช้างขุนแผน มี 2 ลักษณะ คือ ไสยศาสตร์ขาวและไสยศาสตร์ดำ ซึ่งสอดคล้องกับไสยศาสตร์ในชีวิตจริงเพราะวรรณกรรมหรือวรรณคดีสามารถสะท้อนความจริงของสังคมสมัยนั้นได้ กล่าวคือ การใช้ไสยศาสตร์ในระดับชาวบ้านที่มี 2 รูปแบบเช่นเดียวกันได้แก่ ไสยศาสตร์ขาว คือ ไสยศาสตร์หรือเวทมนตร์ ที่ใช้ไปในทางดีเกิดประโยชน์แก่ผู้อื่นและส่วนรวม เน้นวิธีการและวัตถุประสงค์ที่ถูกต้อง เช่น การสังเกตเมฆเพื่อหาฤกษ์ยามโองในการประกอบกิจกรรมต่าง ๆ การหาฤกษ์ดีโดยสังเกตจากลมหายใจเข้าออกประกอบการหาฤกษ์ และหากใช้ไสยศาสตร์ขาวจะเป็นมงคลแก่ตัวผู้ปฏิบัติ ส่วนไสยศาสตร์ดำ จัดว่าเป็นศาสตร์ที่ไม่ดีและไม่ควรปฏิบัติเนื่องจากเป็นศาสตร์ที่มุ่งร้ายแก่ผู้อื่น เช่น การทำเสน่ห์ โดยเฉพาะ การฝังรูปฝังรอย มีปรากฏใน



วรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน เช่น ตอนที่เถรฆาตทำเสน่ห์ให้พलयงมรักนางสร้อยฟ้า ภรรยาน้อยของพलयงม เป็นต้น

### 3) อักขระ

“อักขระ” เป็นคำที่ผู้วิจัยใช้บ่อยในงานวิจัยนี้และเป็นส่วนหนึ่งของการอธิบายกระบวนการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ทั้งนี้ผู้วิจัยเลือกการให้ความหมายของคำว่า “อักขระ” เฉพาะในบริบทของวรรณกรรมไทยมาวิเคราะห์และสังเคราะห์เพื่อนิยามความหมายได้ดังนี้

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554 ได้ให้ความหมายของคำว่า อักขระ ว่า “อักขระ [อักขะหระ-] น. ตัวหนังสือ. (ป.; ส. อักษร).” (ราชบัณฑิตยสถาน, 2561 : ออนไลน์)

ประจักษ์ ประภาพิทยากร ได้อธิบายคำว่า “อักขระ” ไว้ในหนังสือ ประเพณีและไสยเวทวิทยาในขุนช้างขุนแผน ไว้ว่า

อักขระ คือ คาถาอาคมหรือข้อความที่ผูกขึ้น ซึ่งถือว่ามีอำนาจลึกลับซ่อนเร้นอยู่ในนั้น เมื่อนำไปใช้ตามลัทธิที่มีกำหนดไว้ เช่น บริกรรมเสกเป่าหรือสวดขับ ตลอดจนการปลุกเสกยันต์ เป็นต้น ก็เกิดความขลังความศักดิ์สิทธิ์ สามารถใช้เป็นประโยชน์ในทางปิดเป่าหรือป้องกันสิ่งร้าย ซึ่งเชื่อว่าเป็นเสนียดจัญไร เป็นต้น ใช้ในเรื่องที่เรียกว่า วิทยาคม การทำกฤตยาคุณไสย เพื่อให้ไปกระทำแก่ผู้อื่นตามที่ต้องการนี้อีกอย่างหนึ่ง (ประจักษ์ ประภาพิทยากร, 2519: 136 - 134)

พจนานุกรมบาลีไวยากรณ์ ได้อธิบายเกี่ยวกับ อักขระ ไว้ว่า

อักขระ คืออักษรภาษาบาลี 41 ตัว ท่านเรียกว่า "อักขระ" เพราะไม่หมดสิ้นไป  
ดังมีวิเคราะห์ศัพท์ว่า

น ชรณตีติ อกฺขรา.

วิณณะที่ไมหมดสิ้นไป ชื่อว่า อักขระ

ชรณติ วินสสนตีติ ขรา, น ขรา อกฺขรา.

วิณณะที่หมดสิ้นไป ชื่อว่า ขระ วิณณะที่ไมหมดสิ้นไป ชื่อว่าอักขระ (พจนานุกรมบาลีไวยากรณ์, 2561: ออนไลน์)

จากการให้ความหมายข้างต้นผู้วิจัยจึงนิยามความหมายของอักขระว่า “อักขระ” คือ ตัวหนังสือที่อ่านได้ เป็นคำเฉพาะที่ร้อยเรียงเป็นบทยาว ใช้สำหรับทำให้เวทมนตร์เฉพาะเรื่องที่ต้องให้เกิดขึ้น อักขระแต่ละบทจะกำกับเวทมนตร์แต่ละเรื่องนั้น ๆ อย่างเฉพาะเจาะจง “อักขระ” บางครั้งเรียกว่า คาถาหรือบทสวด ซึ่งเวทมนตร์ในเรื่องขุนช้างขุนแผนจะต้องอาศัยกิริยาการ พูท ท่อง ร่าย อ่าน หรือ การท่องคาถาด้วยจิตที่เป็นสมาธิจึงจะทำให้เวทมนตร์เกิดขึ้นได้

#### 4) เครื่องรางของขลัง

ในเรื่องขุนช้างขุนแผนคำว่า “เครื่องรางของขลัง” เป็นอีกคำสำคัญหนึ่งที่ผู้วิจัยจะนำไป ออกแบบนาฏยศิลป์และใช้ศึกษาเวทมนตร์ขุนแผน ผู้วิจัยจึงศึกษาความหมายดังต่อไปนี้

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542 ได้ให้ความหมายว่า “เครื่องราง” ของที่ นับถือว่าป้องกันอันตราย ยังไม่ออก ฟันไม่เข้า เช่น ตะกรุด ผ้ายันต์ เหล็กไหล (ราชบัณฑิตยสถาน, 2561 : ออนไลน์) “ของขลัง” หมายถึง ของที่มีอำนาจศักดิ์สิทธิ์ ที่เชื่อกันว่าอาจบันดาลให้สำเร็จได้ตั้ง ประสงค์ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2561 : ออนไลน์)

จรรยา พุ่มอำภา ผู้ใช้เวทมนตร์คาถา ได้ให้ความหมายของคำว่า “เครื่องราง” ไว้ว่า

เครื่องรางของขลัง มาจากพระพุทธคุณ พระธรรมคุณ และพระสังฆคุณ เพราะต้อง สรรเสริญคุณพระพุทธเจ้าเพื่อทำให้ของนั้นมีพระพุทธคุณ เครื่องรางของขลังเหล่านี้ จะต้องเลือกใช้ให้เหมาะสมกับการปลุกเสกและการนำไปใช้ เช่น อิติปิโส คือ การสวด สรรเสริญพระพุทธคุณ แต่ถ้านำมาสวดถอยหลังจะอธิษฐานขอสิ่งที่ต้องการได้ (จรรยา พุ่มอำภา, สัมภาษณ์, 21 มีนาคม 2561)

ณัฐธัญ มณีรัตน์ ผู้ศึกษาเรื่องเครื่องรางของขลัง ได้อธิบายไว้ว่า

เครื่องรางของขลังเป็นสิ่งที่เชื่อกันทุกชาติ เพราะมนุษย์ต้องการความมั่นคงและความ เชื่อมั่นทางจิตใจ เพื่อช่วยให้เผชิญกับความกลัวในจิตใจโดยเฉพาะกลางศึก สงคราม ดังนั้นเรื่องเลขยันต์และเครื่องรางของขลังจึงเป็นสิ่งสำคัญกับชาวไทย สมัยก่อน ซึ่งความเชื่อในเรื่องราวเหล่านี้มาจากความเชื่อทางพุทธศาสนาเถรวาท (ณัฐธัญ มณีรัตน์, สัมภาษณ์, 13 กรกฎาคม 2561)

จากการให้ความหมายข้างต้นผู้วิจัยสรุปได้ว่า เครื่องรางของขลัง ประกอบด้วย 2 คำ คือ “เครื่องราง” และ “ของขลัง” มีความหมายไปในทางเดียวกัน คือ เป็นของที่ปลุกเสกขึ้นเพื่อให้ของนั้นมีพลังอำนาจขึ้นมาโดยสามารถเสกวัตถุธรรมดา เช่น แป้ง ผ้า เหล็ก เป็นต้น ผู้ใช้เวทมนตร์จะเลือกใช้ให้เหมาะกับสถานการณ์ เช่น ใช้เพื่อให้อยู่คงกระพัน เป็นต้น

## 5) สัมพันธภาพ (Relationship)

คำว่า “สัมพันธภาพ” เป็นคำที่ผู้วิจัยใช้อธิบายกระบวนการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ทั้งนี้ใช้ความหมายของคำว่า “สัมพันธภาพ” นี้เฉพาะในบริบทของการอธิบายการสร้างสรรค์นาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยเท่านั้น ด้วยการศึกษาการให้ความหมายจากนักวิชาการและผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ดังต่อไปนี้

นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายความหมายของคำว่า “รีเลชั่นชิป” (Relationship) ในงานนาฏศิลป์ว่า

Relationship คือ การเดินที่มีความสัมพันธ์ระหว่างคนกับสิ่งต่าง ๆ ด้วยการเลือกสิ่งหนึ่งกำหนดสิ่งของนั้นให้เป็นโจทย์แล้วออกแบบทำด้วยการจินตนาการถึงสิ่งนั้นในมุมมองของตัวเอง ซึ่งวิธีการนี้เป็นส่วนหนึ่งของทฤษฎีลาบาน การใช้ Relationship ระหว่างการเดินตามความรู้สึกให้สอดคล้องกับเพลง หรือที่เรียกว่า เซนเซบิลลิตี้ (Sensibility) จะทำให้ออกแบบทำและสามารถเร้าให้อยากทำ Movement นั้น ๆ ได้ต่อเนื่อง (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 26 กรกฎาคม 2561)

ธรากร จันทนะสาโร ได้อธิบายความหมายของการใช้ รีเลชั่นชิป (Relationship) ในงานนาฏศิลป์ไว้ว่า

รีเลชั่นชิป คือ ความสัมพันธ์ระหว่างนักเต้นกับสิ่งต่าง ๆ เช่น นักเต้นกับนักเต้น นักเต้นกับบรรยากาศ นักเต้นกับอุปกรณ์ นักเต้นกับคนดู ดังนั้นการเกิดความสัมพันธ์ไม่จำเป็นต้องมีผู้แสดง 1 คน เนื่องจากความสัมพันธ์อาจเกิดจากตัวนักเต้นเอง แต่สิ่งที่มีนักเต้นมีความสัมพันธ์ด้วยอาจเป็นพื้นที่ หรือ อากาศรอบตัวก็ได้ ดังนั้น รีเลชั่นชิป

จึงหมายถึง การที่ผู้แสดงคนหนึ่งทำการเคลื่อนไหวร่างกายและสร้างความสัมพันธ์ของการเคลื่อนไหวร่างกายให้เข้ากับสภาพแวดล้อมที่อยู่รอบ ๆ นักเต้นผู้นั้น ดังนั้นทุกการเต้นจะมีลีลาชั้นซิปเกิดขึ้น แต่การให้คำนิยามของแต่ละคนอาจต่างไป เช่น บางคนอาจมองว่าทุกอย่างอาจไม่ใช่ความสัมพันธ์ (Relationship) เพราะในความคิดของคนนั้นอาจมองว่า ความสัมพันธ์ควรหมายถึง นักเต้นกับนักเต้น หรือคนกับคนจึงจะเรียกว่าความสัมพันธ์ ดังนั้นถ้ามีนักเต้นคนเดียว บางคนอาจนับว่าไม่เป็นการเต้นที่มีความสัมพันธ์ (ธรากร จันทนะสาโร, สัมภาษณ์, 4 สิงหาคม 2561)

ชมนาด กิจจันทร์ ได้อธิบายความหมายของคำว่า “สัมพันธภาพ” ซึ่งเป็นหลักการวิเคราะห์การเคลื่อนไหวร่างกายในทฤษฎีลาบาน ใช้ในการอธิบายและวิเคราะห์ลีลาท่าทางของนาฏยศิลป์ไว้ว่า “สัมพันธภาพ (Relationship) เป็นการวิเคราะห์ความเกี่ยวข้องกันของท่าทางระหว่าง 2 คนขึ้นไป หรือระหว่างตัวผู้รำรำกับอุปกรณ์การแสดง” (ชมนาด กิจจันทร์, 2547: 29)

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน ได้ให้ความหมายของคำว่า “สัมพันธภาพ” ไว้ว่า

คำว่า สัมพันธภาพ ตรงกับคำภาษาอังกฤษว่า Relationship (อ่านว่า รี-เล-ชั่น-ซิป) คำ สัมพันธ (อ่านว่า สัม-พัน-ทะ) หมายถึง ผูกพัน เกี่ยวข้อง. คำ พันธ (อ่านว่า พัน-ทะ) เขียน พ พาน ไม่หันอากาศ น หนู ธ ธง. คำว่า ภาพ มาจากคำ ภาพ (อ่านว่า พา-วะ) ในภาษาบาลีสันสกฤต. สัมพันธภาพ จึงหมายถึง ความผูกพันหรือความเกี่ยวข้อง เช่น ประเทศจีนกำลังสร้างสัมพันธภาพกับประเทศอินเดีย. ใน การเรียนการสอน ครูกับนักเรียนต้องมีสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน, 2561 : ออนไลน์)

จากการให้ความหมายข้างต้น คำว่าสัมพันธภาพและสัมพันธ์ มีความใกล้เคียงกันและการให้ความหมายของผู้เชี่ยวชาญข้างต้นมีจุดร่วมที่เหมือนกัน คือ รีเลชั่นซิป หมายถึง หลักการที่นำไปวิเคราะห์ความเกี่ยวข้องของผู้เต้นและท่าทางกับสิ่งแวดล้อม เช่น ผู้เต้นมีสัมพันธภาพกับอุปกรณ์การแสดง ผู้เต้นมีสัมพันธภาพกับผู้เต้น ผู้เต้นมีสัมพันธภาพกับสิ่งแวดล้อม เป็นต้น ทั้งนี้ผู้วิจัยเลือกใช้คำว่า “Relationship” ในภาษาอังกฤษและใช้คำว่า “สัมพันธภาพ” ในภาษาไทย

จากการนิยามศัพท์เฉพาะข้างต้นสรุปได้ว่า สัมพันธภาพหรือรีเลชันชิป (Relationship) คือ หลักการที่อธิบายถึงความสัมพันธ์ระหว่างผู้ต้นกับสิ่งแวดล้อมขณะแสดง เช่น ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ต้นกับผู้ต้น ผู้ต้นกับอุปกรณ์ประกอบการแสดง ผู้ต้นกับสถานที่แสดง เป็นต้น ผู้วิจัยได้นำคำศัพท์ข้างต้นไปใช้ในการอธิบายการวิจัยตลอดจนการอธิบายการกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งสำคัญต่อการอธิบายกระบวนการให้ผู้อ่านมีความเข้าใจในความหมายของคำศัพท์เฉพาะนี้ โดยจะอธิบายเนื้อหาของงานวิจัยดังต่อไปนี้

### 2.3 ลักษณะสำคัญของการใช้เวทมนตร์ในสังคมไทย

การใช้เวทมนตร์เป็นการอำนวยสิ่งที่ต้องการให้แก่มนุษย์ ด้วยการร้องขอพลังอำนาจจากสิ่งที่เชื่อว่าสูงกว่า โดยใช้การท่องคัมภีร์หรือการบริการมคาถาเป็นสื่อในการขอร้องอ้อนวอน ซึ่งในประเทศไทยได้พบหลักฐานที่เกี่ยวข้องกับเวทมนตร์ โดย ยอร์ช เซเดส์ ได้นำเสนอหลักฐานทางประวัติศาสตร์ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับไสยศาสตร์หรือเวทมนตร์ไว้ว่า

มีหลักฐานกล่าวถึงเวทมนตร์ ในจารึกฐานเกี่ยวกับพระอิศวรที่เมืองกำแพงเพชร ปีพุทธศักราช 2053 ในรัชกาลสมเด็จพระรามาธิบดีที่ 2 แห่งราชวงศ์สุพรรณภูมิ ว่า ศักราช 2432 มะเมีย้นักษัตร อาทิตยพาร เดือน 6 ขึ้น 15 ค่ำ หัสตฤกษ์เพลารุ่งแล้ว 2 นาฬิกา เจ้าพระยาศรีธรรมมาโคกราช ประดิษฐาน พระอิศวรเป็นเจ้านี้ไว้ให้ครองสัตว์สี่ตีน สองตีนในเมืองกำแพงเพชรแลช่วยเลิก ศาสนาพุทธศาสนาแลไสยศาสตร์แลเทพกรรม มิให้หม่นให้หมองให้เป็นอันหนึ่งอันเดียว (ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน), 2561 : ออนไลน์)

จากข้อมูลข้างต้นพบว่า ยอร์ช เซเดส์ พบหลักฐานทางประวัติศาสตร์จากการจารึกเรื่องเกี่ยวกับพระอิศวร ซึ่งเป็นหลักฐานที่มีอายุยาวนานโดยน่าจะสร้างขึ้นตั้งแต่สมัยอาณาจักรกรุงศรีอยุธยา ในสมัยรัชกาลสมเด็จพระรามาธิบดีที่ 2 โดยสะท้อนให้เห็นว่าพระพุทธศาสนาและไสยศาสตร์มีความเกี่ยวข้องกับสังคมไทยพร้อมกัน ดังนั้นไสยศาสตร์หรือเวทมนต์น่าจะอยู่กับสังคมไทยพร้อมกับการรับพระพุทธศาสนาของคนไทย

ในมุมมองของนักวิชาการด้านคติชนวิทยาที่สนับสนุนเรื่องการคงอยู่ของเวทมนตร์ในสังคมไทย โดยพยายามอธิบายเรื่องการอยู่ร่วมกันมาเป็นเวลานานของเวทมนตร์กับสังคมไทยไว้ว่า เวทมนตร์ในประเทศไทยเป็นตัวแทนและเป็นเครื่องมือที่สะท้อนวัฒนธรรมความเชื่อ อันเป็นความเชื่อที่ต่อเนื่องจากศาสนา อีกทั้งยังสะท้อนการผสมผสานความเชื่อที่แตกต่างกันในวัฒนธรรมไทย เพื่อให้คนเมืองมี “จุดร่วม” ทางความเชื่อ มีพลวัตขับเคลื่อนสังคมทางด้านตำนานเรื่องเล่า ความเชื่อ และพิธีกรรม

คุณสมบัติที่หลากหลาย อีกทั้งยังเป็นภาพลักษณ์ที่สื่อด้านดีของสังคม เกิดขึ้นเพื่อตอบสนองคนเมืองที่มีวิถีชีวิตและความปรารถนาอันซับซ้อน ลัทธิพิธีนี้เป็นทุนวัฒนธรรมที่นำมาสร้างจุดขายและส่งออกในระดับสากลได้ (อภิวัฒน์ สุธรรมดี, 2560: ง) ซึ่งผู้วิจัยคิดว่าความเชื่อเรื่องเวทมนตร์ ได้อยู่ในสังคมไทยมาช้านาน จึงจะสามารถหลอมรวมความเชื่อของคนในสังคมให้มีจุดร่วมกันจนสามารถสะท้อนวัฒนธรรมความเป็นอยู่ของคนในสังคมในแต่ละยุคสมัยได้ ทั้งนี้ วิมล คำศรี ได้อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับการใช้เวทมนตร์ที่ปรากฏในสังคมไทยไว้ว่า

การใช้มนตร์เป็นความเชื่อที่กลับเกี่ยวกับพลังอำนาจเหนือธรรมชาติที่มีความผูกพันอยู่กับวิถีชีวิตของคนไทย เช่น การใช้มนตร์ให้เกิดการหายตัว การแปลงฤทธิ์ การเสกสิ่งไม่มีชีวิตให้มีชีวิต และการเสกให้เกิดผลสำเร็จตามปรารถนา ซึ่งการใช้เวทมนตร์มักพบในนิทานและวรรณกรรมไทย แม้สังคมไทยในปัจจุบันได้อยู่ในยุคเทคโนโลยีที่ก้าวหน้า แต่อธิปไตยความเชื่อในสิ่งเร้นลับเหนือธรรมชาติยังปรากฏอยู่ทุกสถานที่ ดังจะเห็นได้จากย่านเศรษฐกิจใจกลางกรุงเทพมหานคร เช่น สีแยกราชประสงค์ สถานที่สำหรับสักการะเทพเจ้าหลายพระองค์ประดิษฐานอยู่หน้าศูนย์การค้า หรือสถานที่สำคัญหลายที่ ก็ยังมีรวมถึงความเชื่อเฉพาะตัวของแต่ละบุคคลถึงพลังเร้นลับอีกด้วย รวมถึงความเชื่อเรื่องไสยศาสตร์ของคนไทย (วิมล คำศรี, 2554: 6)

จากข้อมูลข้างต้นจึงสรุปได้ว่า สังคมและวัฒนธรรมไทยยอมรับไสยศาสตร์มาเนิ่นนาน ผู้นำหรือผู้ปกครองของสังคมมีความเชื่อที่ทำให้ศาสนาพุทธ ไสยศาสตร์ และศาสนาพราหมณ์ เป็นเอกภาพส่งผลให้เกิดความราบรื่นในเชิงการปกครอง ปัจจุบันสังคมไทยยังปรากฏร่องรอยความเชื่อเกี่ยวกับเรื่องเวทมนตร์ไสยศาสตร์อยู่มาก แต่ระดับความเข้าใจและการใช้งานเวทมนตร์มีความเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยโดยขึ้นอยู่กับความกลัว กล่าวคือ ยุคสมัยเปลี่ยนการใช้เวทมนตร์ก็เปลี่ยนตาม โดย ณัฐธัญ มณีรัตน์ ได้ยกตัวอย่างเวทมนตร์ในปัจจุบันว่า “ในยุคสมัยหนึ่งสังคมเน้นสักการะบูชาเทพมหาอุตม์ เพราะกลัวจะไม่ปลอดภัยจากภัยอันตราย มหาอุตม์จะช่วยป้องกันอันตราย ทำให้ฟันแทงไม่เข้าและเกิดความคงกระพันชาตรี สมัยนี้เราอาจจะเน้นเรื่องเมตตามหานิยมมากขึ้นแทนมหาอุตม์ เป็นต้น” (ณัฐธัญ มณีรัตน์, สัมภาษณ์, 13 กรกฎาคม 2561) ด้วยความลึกลับที่น่าสนใจนี้ทำให้ผู้วิจัยสนใจเรื่องการใช้เวทมนตร์ในอดีต ซึ่งผู้วิจัยเลือกศึกษาการใช้เวทมนตร์ผ่านการอ่านวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน เนื่องจากเรื่องขุนช้างขุนแผนเป็นวรรณกรรมที่รวบรวมการใช้เวทมนตร์ต่าง ๆ ไว้จำนวนมาก ตั้งแต่การเริ่มเรียนศาสตร์เวทมนตร์จนกระทั่งนำไปใช้งานใน

การดำเนินชีวิต อีกทั้งเป็นวรรณกรรมที่เป็นเรื่องระดับชนชั้นชาวบ้าน โดยเล่าเป็นนิทานอย่างมุขปาฐะ สืบต่อกันมา สะท้อนสังคม วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตของคนในสมัยขุนช้างขุนแผนได้เป็นอย่างดี

ตามที่ได้อธิบายมาข้างต้นทำให้ทราบว่าเวทมนตร์ได้อยู่กับสังคมไทยมาช้านาน ซึ่งผู้วิจัยเลือกศึกษาเรื่องเวทมนตร์จากวรรณกรรม ทั้งนี้เรื่องเวทมนตร์ได้ปรากฏอยู่ในวรรณกรรมไทยหลายเรื่อง แต่ผู้วิจัยเลือกศึกษาเวทมนตร์จากวรรณกรรมเรื่องเสภาขุนช้างขุนแผน เพราะเป็นวรรณกรรมเก่าแก่ได้รับการยกย่องจากวรรณคดีสโมสรให้เป็น “ยอดแห่งวรรณคดีเสภา” มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับชาวบ้านสมัยกรุงศรีอยุธยาที่ใช้เวทมนตร์เข้ามาเกี่ยวข้องกับชีวิตตลอดทั้งเรื่อง ซึ่งสามารถสะท้อนสังคมและวัฒนธรรมของประชาชนสมัยกรุงศรีอยุธยาได้เป็นอย่างดี ซึ่งอาจเป็นต้นแบบและมีอิทธิพลต่อความคิดและความเชื่อของคนในปัจจุบันได้

ในส่วนของลักษณะการใช้เวทมนตร์ของคนไทย จรูญ พุ่มอำภา ได้อธิบายเพิ่มเกี่ยวกับไสยศาสตร์ ว่า

ไสยศาสตร์ ควรเรียนรู้เพื่อคุณธรรม เอาไว้ใช้แก้ไขหรือใช้ช่วยเหลือ ไม่ให้เอาไปใช้ทำร้ายใคร มนต์ สำคัญที่ใช้ในไสยศาสตร์ไม่เพียงแต่ศาสนาพราหมณ์ มนต์คาถาที่ใช้ในพระพุทธศาสนา นับถือเป็น พุทธมนต์ ได้แก่ การนำพระปริตรมาใช้ สวดมนต์คุ้มครองอันตราย เพื่อความเป็นสิริมงคล ล้วนแต่มีตำนานประกอบไว้ เป็นคตินิยมของคนโบราณเมื่อจะทำการเผยแพร่หลักวิชาการมักจะผูกเรื่องทำนองนิยายแล้วเอาหลักวิชาเข้าไป จากทรรศนะข้างต้น ผู้วิจัยสันนิษฐานเกี่ยวกับการใช้เวทมนตร์สำหรับ ป้องกันภัยอันตราย ที่ปรากฏในวรรณกรรมเรื่องขุนช้างขุนแผนว่า เวทมนตร์ที่ใช้ป้องกันภัยอันตรายให้อยู่ยงคงกระพันของตัวละครเอกผู้เป็นทหาร หรือเพื่อปกป้องคนที่ตนเองรัก คงจะเป็นเวทมนตร์ในเชิงพระพุทธศาสนาเพื่อความเป็นสิริมงคล หากตีความในแง่ไสยศาสตร์ ก็จัดว่าเป็นไสยศาสตร์ขาว คือใช้ไสยศาสตร์ไปในทางที่เป็นประโยชน์ (จรูญ พุ่มอำภา, สัมภาษณ์, 21 มีนาคม 2561)

ความเชื่อเกี่ยวกับเวทมนตร์หรือไสยศาสตร์ในสังคมไทยนั้นมาจากศาสนาพราหมณ์โดยเชื่อว่าเวทมนตร์ทำให้ชนะหรือมีอำนาจเหนือผู้อื่น เพราะสามารถใช้เวทมนตร์ควบคุมสิ่งต่าง ๆ ซึ่งการใช้ผีพรายให้เป็นบริวารเพิ่มความสะดวก อีกทั้งยังพบในวรรณกรรมไทยซึ่งเป็นที่ได้ทราบกันดีการแต่งกลอนของกวี จะเห็นว่ามีการใช้ความรู้และอำนาจของไสยศาสตร์ที่จมีนไวใช้ความรู้ทางไสยศาสตร์เพื่อลอบขึ้นเรือนขุนช้าง ตามบทกลอนที่ว่า

## ตอนที่ 35 ขุนช้างถวายฎีกา

คะเนนัยย๋ายามได้สามครา	ดูเวลาปลอดห่วงทักทิน
ฟ้าขาวดาวเด่นดวงสว่าง	จันทร์กระจ่างทรงกลมดกเมฆสิ้น
จึงเช่นเหล่าข้าวปลาให้พรายกิน	เสกขมื่นว่านยาเข้าทาตัว
ลงยันต์ราชะเอาปะออก	หยิบยกมกงขื่นใส่หัว
เป่ามนตร์เบื้องบนซ่อมมัว	พรายย้วยวนใจให้เคลคลา

(กรมศิลปากร, 2505: 322)

จากบทกลอนข้างต้นแสดงให้เห็นว่า เวทมนตร์ของขุนแผนมีอยู่หลายประเภท ได้แก่ เวทมนตร์ การเลี้ยงผีไว้ใช้เป็นบริวาร สะกดอาถรรพณ์ สะกดให้ผู้อื่นหลับหรือตื่น เวทมนตร์ทำเสน่ห์ วัตถุที่ใช้ทำ เวทมนตร์ เช่น ยันต์ต่าง ๆ อักขระขอม สิ่งของที่ปลูกเสก มงคลสวมศีรษะเพื่อเป็นสิริมงคล ว่านยาเป็น พิษที่ช่วยให้อยู่ยงคงกระพัน น้ำมันพรายทำให้คนรัก น้ำมันจันทร์และจวงจันทร์เป็นเครื่องหอมทำให้เกิดสิริมงคล ผงอิธิเจเป็นดินสอพองนำมาผัดหน้าทำให้คนรัก

จากการอธิบายที่ผ่านมา แสดงให้เห็นว่าภาษา เป็นสิ่งสำคัญของการใช้เวทมนตร์ คาถาอาคม ไสยศาสตร์ต่าง ๆ และหากศึกษาในแง่ภาษาอาจจะมองเห็นการผสมผสานในภาษา ในทางอักขระ วิทยา การใช้ภาษาบาลีและสันสกฤตเนื่องจากการใช้เวทมนตร์ในเรื่องขุนช้างขุนแผนและสังคัมไทย ได้รับอิทธิพลมาจากคัมภีร์พระเวท ในเรื่องขุนช้างขุนแผนจะต้องอาศัย อักขระ เพื่อใช้เวทมนตร์ อาจ ใช้คำประเภท กรรม เรียกได้หลายแบบ เช่น อ่าน เสก เป่า ร่าย ท่อง เป็นต้น ผู้วิจัยจึงจะนำ อักขระ และการใช้อักขระไปออกแบบนาฏยศิลป์ เนื่องจากการใช้เวทมนตร์ทุกครั้งจะต้องเสก อักขระกำกับเวทมนตร์เสมอและจากความน่าสนใจของเรื่องเวทมนตร์และการใช้เวทมนตร์ของ วรรณกรรมเรื่องเสภาขุนช้างขุนแผน ผู้วิจัยจึงศึกษาขยายความการใช้เวทมนตร์ของเรื่องเสภาขุนช้าง ขุนแผน เพื่อนำไปสร้างสรรค์เป็นงานนาฏยศิลป์

## 2.4 ความสำคัญของวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผนและเรื่องเวทมนตร์ที่ปรากฏในวรรณกรรม

ผู้วิจัยแสวงหาวรรณกรรมเรื่องที่เหมาะสมสำหรับนำมาใช้สร้างสรรค์นาฏยศิลป์ที่เกี่ยวกับ เวทมนตร์ จึงศึกษาวรรณกรรมที่มีคุณภาพ ได้รับการยกย่องว่าดี มีสาระ จูงใจให้คนอ่านมีความคิด และประพจน์ดี ซึ่ง จิตรลดา คำนวนสิน และ จินตวิริ์ คล้ายสังข์ ได้อธิบายความเกี่ยวข้องระหว่าง วรรณคดีและสังคัมไทยไว้ว่า วรรณคดีมรดก คือ วรรณคดีเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่ทรงคุณค่าและมีความสำคัญเปรียบเสมือนเป็นสิ่งที่ถ่ายทอดความคิดและภาพสะท้อนชีวิต สังคม ประเพณี วัฒนธรรม และความเป็นอยู่ของคนในอดีต เป็นส่วนหนึ่งของศิลปะวัฒนธรรมอันเป็นมรดกตกทอดจาก



บรรพบุรุษและยังเป็นเครื่องแสดงความเจริญของคนในอดีต (จิตรลดา คำนวนสิน และ จินตวีร์ คล้ายสังข์, 2557: 2) ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกวรรณกรรมเรื่องขุนช้างขุนแผนมาทำการศึกษาการใช้ เวทมนตร์ของวรรณกรรมไทย เพราะวรรณกรรมเรื่องขุนช้างขุนแผนเป็นเรื่องที่ได้รับการยกย่องว่าเป็น ยอดแห่งวรรณคดีบทขับเสภา ตามการยกย่องของวรรณคดีสโมสรและมีคุณสมบัติเป็นวรรณคดีมรดก จึงเป็นวรรณกรรมที่มีคุณภาพและควรทำการศึกษาเพื่อส่งเสริมคุณค่าของวรรณกรรมเรื่องขุนช้าง ขุนแผนผ่านการสร้างสรรค์งานนาฏยศิลป์

วรรณกรรมไทยมีหลายประเภทและมีจำนวนมาก ผู้วิจัยเลือกศึกษาเวทมนตร์จากวรรณคดีไทย เรื่องเสภาขุนช้างขุนแผน เพราะนอกจากจะได้รับการยกย่องให้เป็นยอดแห่งบทขับเสภาแล้ว ในปัจจุบันยังเข้าลักษณะการเป็นวรรณคดีมรดกซึ่ง เสาวณิต จุลวงศ์ ได้ให้ความหมายและอธิบาย ความสำคัญของวรรณคดีมรดกว่า

นักวิชาการสามารถแปรความสำคัญจากวรรณคดี โดยถอดความสำคัญออกจนได้ องค์ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ชาติไทย ผ่านคำอธิบายความหมายของวรรณคดี มรดกตามที่ระบุไว้ในสารานุกรมไทย ซึ่งได้เชื่อมโยงวรรณคดีเข้ากับชาติไทยในแง่ที่เป็นวัฒนธรรมการใช้ภาษา และเมื่อย้อนกลับไปดูนิยามของกระทรวงศึกษาธิการจะ เห็นว่า การให้ความสำคัญแก่วรรณคดีเหล่านี้ในแง่วรรณศิลป์และในเชิงสังคม คือ การที่วรรณคดีเหล่านี้แสดงให้เห็นทั้งด้านวัฒนธรรมทางภาษาและวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของไทยในอดีต ซึ่งประวัติวรรณคดีไทยที่เป็นวรรณคดีมรดกเป็นส่วนสำคัญ จึงมีบทบาทในการสร้างการรับรู้เกี่ยวกับความเป็นไทยในอดีตเพื่อสร้างชุมชนไทย ทั้งในด้านจิตรกรรม ประวัติวรรณคดีไทย เป็นต้น จึงมิได้เป็นเพียงการสร้าง วาทกรรมว่าด้วยวรรณคดีเอกชั้นดีที่สำคัญเท่านั้น แต่ยังได้ร่วมสร้างวาทกรรมว่า ด้วยอัตลักษณ์วัฒนธรรมทางภาษาและวรรณศิลป์ รวมถึงการนิยามความเป็นไทย ผ่านแนวคิด ในการเลือกวรรณคดีเข้าร่วมสารระบบของสิ่งที่เรียกว่า ประวัติ วรรณคดีไทย (เสาวณิต จุลวงศ์ , 2557-2558)

กล่าวคือ วรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผนเป็นวรรณคดีมรดกเป็นวรรณคดีที่ได้รับการจัดให้เป็น วรรณคดีที่มีคุณสมบัติดี ส่งผลในการสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับความเป็นชาติไทย วรรณคดีมรดกมีอยู่ เพียงจำนวนหนึ่ง

วรรณกรรมไทยเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ได้รับการยกย่องว่าเป็นยอดแห่งบทขับเสภา มีผู้นิยมอ่าน กันแพร่หลายและเป็นวรรณกรรมไทยที่ประชาชนคนไทยและต่างประเทศรู้จักดี อีกทั้ง เสาวณิต วิงวอน ได้แสดงทรรศนะไว้ว่า “วรรณกรรมเรื่องเสภาขุนช้างขุนแผน เป็นวรรณกรรมที่ปรากฏการใช้

เวทมนตร์จำนวนมากและแทบตลอดทั้งเรื่อง” (เสาวณิต วิงวอน, **สัมภาษณ์**, 24 มิถุนายน 2561) อีกทั้ง ประจักษ์ ประภาพิตยากร นักวิชาการภาษาและวรรณกรรมได้อธิบายว่า “เนื้อหาวรรณคดีไทย เรื่องขุนช้างขุนแผน ได้สะท้อนให้เห็นการดำเนินชีวิต ความนึกคิด ค่านิยม และสภาพความเป็นอยู่ของชาวไทยทั่วไปในอดีตได้อย่างชัดเจน” (ประจักษ์ ประภาพิตยากร, 2525: 4) และ ศักดา ปั่นหน่งเพ็ชร ผู้เชี่ยวชาญด้านวาทวิทยาและวาทนิเทศ ได้วิจารณ์การแต่งวรรณกรรมเรื่องเสภาขุนช้างขุนแผนไว้ว่า “กวีที่แต่งเรื่องขุนช้างขุนแผนได้เสนอตัวละครหลายแบบแตกต่างกัน พฤติกรรมของตัวละครระดับสามัญชนเหล่านี้ ได้สะท้อนให้เห็นถึงวิถีการดำเนินชีวิตของชาวไทยในอดีตและให้แง่คิดอันเป็นคติแก่ผู้อ่าน พฤติกรรมของตัวละครมีส่วนสร้างอารมณ์สะท้อนใจทำให้ผู้อ่านซาบซึ้งประทับใจ” (ศักดา ปั่นหน่งเพ็ชร, 2517: 26) ดังนั้นวรรณกรรมเรื่องขุนช้างขุนแผนจึงเป็นเรื่องที่คนไทยรู้จักเป็นอย่างดี มีการใช้เวทมนตร์จำนวนมาก เป็นเรื่องที่มีเนื้อหาชาวบ้าน มีความใกล้ชิดสังคมไทยและสะท้อนการดำเนินชีวิต อีกทั้งยังให้ข้อคิดและเข้าถึงอารมณ์ของผู้อ่านได้เป็นอย่างดี จึงเป็นวรรณกรรมที่มีคุณสมบัติดี สามารถสะท้อนสังคมได้ไทยทั้งในอดีตและปัจจุบันได้เป็นอย่างดี จึงเป็นความสำคัญหนึ่งของวรรณกรรมเรื่องขุนช้างขุนแผนที่ควรนำมาสร้างเป็นงานนาฏยศิลป์

จากข้อมูลข้างต้นทำให้ผู้วิจัยใช้วรรณกรรมไทยเรื่องเสภาขุนช้างขุนแผนเป็นเรื่องหลักในการศึกษาเวทมนตร์ในวรรณกรรม เพราะวรรณกรรมไทยเรื่องนี้สามารถสะท้อนการใช้เวทมนตร์ของคนในอดีตได้หลายมิติทั้งพฤติกรรม ความคิด และอารมณ์ของคนระดับสามัญชนในสังคมสมัยกรุงศรีอยุธยาและยังส่งผลต่อเนื่องมาถึงคนไทยในปัจจุบัน อีกทั้งยังเป็นวรรณกรรมที่ให้สุนทรียะและอารมณ์ที่สร้างความบันเทิงหลายด้านแก่ผู้อ่าน ซึ่งกวีสามารถสร้างอารมณ์ด้วยการใช้ภาษาที่ผู้อ่านและผู้ฟังเข้าใจได้ทันที เช่น

ตอนที่ 6 พลายแก้วเข้าห้องนางสายทอง

เงยหน้าขึ้นเถิดเจ้าเพื่อนพมิ

อย่าไต่กนกเลยเจ้าจะเศร้าไป

แก้มเปื้อนมาจะเซ็ดน้ำตาให้

ดวงใจที่ไม่ลืมคำสัญญา

(วีรกุล เจริญสุข, 2561: 267)

ข้อความจากตัวบทกลอนข้างต้น วีรกุล เจริญสุข ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับการประพันธ์ของกวีที่แต่งวรรณกรรมเรื่องเสภาขุนช้างขุนแผนไว้ว่า

เสภาขุนช้างขุนแผน มีลักษณะคล้ายกับการพูดคุย โดยเป็นคำพูดที่ปลอบโยนนางพิมพิลาไลยของพลายแก้วหรือเณรแก้ว เพื่อยืนยันว่าพลายแก้วจะแต่งงานกับนางพิมตามที่สัญญาไว้ ภาษามีความกระชับ ใช้คำศัพท์ง่ายสื่อความหมายได้ในทันที อีกทั้งยังสื่ออารมณ์ความรักของตัวละครได้ชัดเจน โดยถือได้ว่าลักษณะดังกล่าวเป็นความงามทางด้านวรรณศิลป์ที่ปรากฏเด่นชัดในตัวบทกลอนของวรรณคดีไทย (วีรกุล เจริญสุข, 2561: 267)

ทั้งนี้เวทมนตร์ที่ปรากฏในวรรณกรรมเรื่องเสภาขุนช้างขุนแผน ผู้วิจัยนับว่าเป็นความงามเชิงสุนทรียะในงานวรรณศิลป์ที่สามารถสร้างความบันเทิงและเพิ่มอรรถรสให้กับวรรณกรรมได้ และเวทมนตร์บางอย่างที่ปรากฏอยู่ในเรื่องขุนช้างขุนแผนก็มีค่าเล่าถือว่าปัจจุบันมีการใช้อยู่ ทั้งเวทมนตร์แบบดั้งเดิมที่เหมือนในวรรณกรรมและเวทมนตร์ที่คล้ายหรือไม่เหมือนในวรรณกรรม ซึ่ง ศิริพร สุวัฒน์สุข นักวรรณคดีเชิงพุทธได้แสดงความเห็นเกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมเรื่องเสภาขุนช้างขุนแผน ไว้ว่า

เวทมนตร์ เป็นเรื่องลึกลับซึ่งมากสำหรับเรื่องขุนช้างขุนแผน เวทมนตร์เป็นเสมือนเครื่องมือที่ช่วยให้กิจการสำเร็จ ผู้ที่สามารถใช้เวทมนตร์ได้ต้องเป็นผู้ที่ฝึกฝนหรือปฏิบัติจนเกิดญาณ เหมือนกับพระสงฆ์ที่เป็นนักปฏิบัติจะต้องปฏิบัติมากพอจนเกิดญาณศักดิ์สิทธิ์ของท่าน ซึ่งปัจจุบันเราจะได้ยินชื่อเสียงของพระสงฆ์นักปฏิบัติที่มีญาณศักดิ์สิทธิ์สามารถแสดงปาฏิหาริย์ได้ จนมีประชาชนให้ความเคารพนับถือในความศักดิ์สิทธิ์ของท่านเหล่านั้นจนทำให้เป็นที่โด่งดังขึ้น (ศิริพร สุวัฒน์สุข, สัมภาษณ์, 10 กรกฎาคม 2561)

ในการนี้ผู้วิจัยศึกษาเวทมนตร์ในวรรณกรรมเรื่องเสภาขุนช้างขุนแผน ฉบับหอพระสมุดวชิรญาณ ทำให้ทราบถึงการใชเวทมนตร์ต่าง ๆ ประกอบกับงานวิชาการอื่นทำให้พบการจำแนกประเภทของเวทมนตร์ด้วยการจัดประเภทตามวัตถุประสงค์การใช้งานได้ 14 ประเภท ดังนี้

### 1) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อสะกด

ในวรรณคดีไทยเรื่องเสภาขุนช้างขุนแผนได้ปรากฏการใช้เวทมนตร์เพื่อสะกด โดยมีวัตถุประสงค์ที่หลากหลายขึ้นอยู่กับภารกิจและความต้องการของตัวละครที่จะใช้เวทมนตร์ขณะนั้น ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตอนที่ 16 กำเนิดกุมารทองบุตรนางบัวคลี่ หน้า 322 เนื้อเรื่องตอนขุนแผนทำกุมารทองด้วยการเป่ามนตร์สะกดให้ผู้คนหลับ เพื่อดำเนินการทำกุมารทองให้สำเร็จ ดังบทกลอนที่ว่า

ครั้นเวลาดีกึ่งดึกดำดึกลับ      คนระงับนอนเงียบไม่เกรียบไหว  
ก็เป่าคาถาสะกดประทับใจ      แล้วลุกไปลอนลานเตรียมการปล้น  
(กรมศิลปากร, 2505: 322)

## 2) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อสะเดาะกลอน

ในวรรณกรรมไทยเรื่องเสภาขุนช้างขุนแผนปรากฏการใช้เวทมนตร์เพื่อสะเดาะกลอนหรืออุปกรณ์ที่ใช้ลือคดต่าง ๆ หลายตอนที่ใช้เวทมนตร์สะเดาะกลอนจะขึ้นอยู่กับสถานะการณ์ เช่น สะเดาะกลอนเพื่อให้ผ่านเข้าประตู สะเดาะกลอนเพื่อหลบหนีออกจากประตูหรือการจับกุม เป็นต้น ผู้วิจัยสังเกตได้ว่าการสะเดาะกลอนจะใช้การร่ายคาถาเวทมนตร์เพียงอย่างเดียวก็สามารถทำให้กลอนสะเดาะออกได้ แต่การสะเดาะกลอนยังเป็นเวทมนตร์ทั่วไป ตัวละครที่ใช้เวทมนตร์ได้สามารถใช้คาถานี้ได้ตามที่ต้องการ และพบว่าตัวละครผู้ทำเวทมนตร์บางครั้งใช้ข้าวสารเสกเพื่อสะเดาะกลอนก็ทำได้ การสะเดาะกลอนนี้จึงเป็นเวทมนตร์ทั่วไป ดังตัวอย่างบทกลอนที่ว่า

ตอนที่ 7 พลายแก้วแต่งงานกับนางพิม หน้าที่ 139 เนื้อเรื่องตอนพลายแก้วต้องการลอบเข้าหานางพิมาก่อนจะสู่ขอนางพิม จึงร่ายมนตร์สะเดาะกลอนเพื่อเข้าหานางพิม ดังบทกลอนที่ว่า

กลิ้งครกยกเท้าก้าวขึ้นพลัน      สะเดาะกลอนถอนลั่นออกทันใด  
บานหน้าต่างกางเปิดก็ป็นเข้า      ถึงห้องเจ้าพิมเพื่อนพิสมัย  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY  
(กรมศิลปากร, 2505: 139)

จากตัวอย่างบทกลอนข้างต้น แสดงให้เห็นลักษณะการใช้เวทมนตร์คาถาสะเดาะกลอนหรือปลดกลอนซึ่งเป็นการใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียว นอกจากนั้นยังมีการใช้คำว่า สะเดาะโซ่ สะเดาะกุญแจ สะเดาะประตู สะเดาะลิ้ม และสะเดาะตรวน ซึ่งเข้าใจได้ว่าหมายถึงการใช้คาถาสะเดาะกลอนแม้จะใช้คำต่างกัน

## 3) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อกำบังมิให้ใครเห็นตัว

ผู้วิจัยจัดกลุ่มการใช้เวทมนตร์กำบังตนและการหายตัวเป็นประเภทเดียวกัน สามารถแบ่งได้ 2 การใช้งาน คือ เวทมนตร์ที่ใช้กำบัง ทั้งการกำบังกาย การกำบังผู้อื่น การกำบังสิ่งของ และเวทมนตร์ที่ใช้หายตัว ดังนี้

1. เวทมนตร์ที่ใช้กำบัง การกำบังกาย การกำบังผู้อื่น การกำบังสิ่งของ จากการอ่านวรรณกรรมเรื่องขุนช้างขุนแผน ในเรื่องของเวทมนตร์ที่ใช้กำบังกาย ผู้ใช้เวทมนตร์นี้มักจะใช้ในเหตุการณ์ที่คับขัน กำบังเพื่อช่วยให้การปฏิบัติภารกิจต่าง ๆ สำเร็จได้ง่ายยิ่งขึ้น ผู้ใช้เวทมนตร์เป็นตัวละครผู้ชายเท่านั้น บางครั้งตัวละครใช้เวทมนตร์กำบังกายเพื่อแสดงความสามารถว่าเป็นผู้มีวิชาดี โดยสามารถแบ่งเวทมนตร์กำบังกายได้ 3 รูปแบบ คือ กำบังตนเอง กำบังผู้อื่น และกำบังสิ่งของ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

เวทมนตร์กำบังตนเอง ตอนที่ 29 ขุนแผนแก้พระท่ายน้ำ หน้าที่ 622 เนื้อเรื่องตอนขุนแผนลอบเข้าวังพระเจ้าเชียงใหม่ ขุนแผน “ร้ายเวทจิ้งจิง” เพื่อกำบังตนให้สามารถลอบเข้าไปในวังได้โดยไม่มีใครเห็น ตามบทกลอนที่ว่า

ร้ายเวทจิ้งจิงกำบังตน                      ไม่มีคนทักทายแต่สักคำ  
(กรมศิลปากร, 2505: 622)

เวทมนตร์กำบังผู้อื่น ตอนที่ 19 ขุนช้างตามนางวันทอง หน้าที่ 380 เนื้อเรื่องตอนขุนแผนพาวันทองหนีขุนช้าง ระหว่างหลบหนีมีเหตุคับขันที่ต้องต่อสู้กับพวกขุนช้าง ขุนแผนจึงใช้เวทมนตร์ซ่อนนางวันทองด้วยการใช้เวทมนตร์กำบังกายนางวันทอง ช่วยให้ขุนแผนสู้กับพวกขุนช้างได้สะดวกและป้องกันไม่ให้อาวุธเป็นอันตรายต่อนางวันทองได้ ดังบทกลอนที่ว่า

ร้ายเวทวิเศษเป่าประทับ                      จบจับฟ้าพื้นข้างมือขวา  
แล้วร้ายมนต์ขลังกำบังตา                      ใครมามีให้เห็นเจ้าวันทอง  
ผูกจิตให้สนิทเสนห้อย                      ทั้งอาวุธศัตรูมิให้ต้อง  
(กรมศิลปากร, 2505: 380)

การกำบังสิ่งของ ตอนที่ 21 ขุนแผนลู่แกโทษ หน้าที่ 436 เนื้อเรื่องตอนขุนแผนซ่อนดาบฟ้าฟื้น แล้วร้ายเวทมนตร์กำบังดาบเพื่อให้แน่ใจว่าจะไม่มีใครมาขุดเอาดาบฟ้าฟื้นไป ดังบทกลอนที่ว่า

เห็นโพรงต้นไทรใหญ่ใส่ดาบพลัน                      แล้วร้ายเวทอาถรรพ์กำบัง  
จึงตั้งความสัตย์อธิษฐาน                      กราบกรานอารักษ์แล้วฝากฝัง  
(กรมศิลปากร, 2505: 436)

การใช้เวทมนตร์กำบังนี้ ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่าสามารถใช้กำบังได้ทุกอย่าง แม้จะไม่ปรากฏ การกำบังสัตว์แต่สันนิษฐานจากการใช้เวทมนตร์กำบังคนและสิ่งของ การกำบังสัตว์ก็น่าจะทำได้ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสันนิษฐานว่าเวทมนตร์กำบังนี้น่าจะสามารถกำบังได้ทุกอย่าง ถ้าหากกวีจะแต่งให้มีขึ้นก็ สามารถทำได้ ทั้งนี้ในวรรณกรรมไม่ปรากฏการใช้เวทมนตร์กำบังสิ่งที่มีขนาดใหญ่เกินกว่าการกำบัง มนุษย์ เช่น สถานที่ สัตว์ขนาดใหญ่ เป็นต้น จึงเป็นการใช้เวทมนตร์ที่แสดงถึงความชำนาญของผู้ใช้ เวทมนตร์ แต่ยังไม่ได้แสดงถึงความเชี่ยวชาญขั้นโดดเด่น เพราะยังไม่ปรากฏการกำบังสถานที่ หรือสิ่ง ที่มีขนาดใหญ่โต ผู้วิจัยจึงไม่เลือกเวทมนตร์กำบังกายไปใช้ในการทำการแสดง

2. การหายตัวไม่ให้ผู้อื่นเห็น ผู้ที่ใช้เวทมนตร์หายตัวได้ถือว่าผู้ที่มีวิชาดี จึงปรากฏการใช้ เวทมนตร์นี้เพื่อแสดงอิทธิฤทธิ์ต่อผู้อื่น ดังตัวอย่างบทกลอนต่อไปนี้

ตอนที่ 23 ขุนแผนติดคุก หน้าที่ 462 เนื้อเรื่องตอนขุนแผนประลองวิชากับพะทำมะรง โดยขุนแผนอ้างอวดความสามารถว่า ถ้าขุนแผนหนีออกจากคุกก็ทำได้โดยง่าย ดังบทกลอนที่ว่า

เฮ้ยจตุเล่นเป็นขวัญตา      พอว่าแล้วอึดใจให้ตัวหาย  
 พัดตีทำมะรงง่วนวาย      พ่อคุณลูกตายแล้วทีนี้  
 กลับมาเถิดพ่ออย่าท้อใจ      ลูกไม่จำพ่อแล้วอย่าหลบหนี  
 ขุนแผนคลายฤทธิประสิทธิ      พวกผู้คุมยินดีลงวันทา

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (กรมศิลปากร, 2505: 462)

CHULALONGKORN UNIVERSITY

การใช้เวทมนตร์เพื่อกำบังและหายตัวข้างต้น เป็นการใช้เวทมนตร์ที่สามารถใช้แสดง ภูมิความรู้ด้านไสยศาสตร์ เพื่อทำการอวดและประลองวิชาเวทมนตร์ แต่เป็นการใช้เวทมนต์ในที รโหรานมีความเป็นส่วนตัวไม่มีตัวละครอื่นหรือตัวละครจำนวนมากร่วมเห็นปรากฏการณ์ การทำ เวทมนตร์กำบังและหายตัว จึงยังไม่เป็นการใช้เวทมนตร์ที่นำมาอวดหรือประลองวิชาที่สร้าง ความตื่นเต้นมากพอ อีกทั้งยังพบได้ไม่บ่อยนักในวรรณคดี ผู้วิจัยจึงไม่ได้นำมาใช้ในการแสดง

#### 4) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อทำให้ผู้อื่นชะงักหรือตกตะลึง

ในวรรณกรรมไทยเรื่องเสภาขุนช้างขุนแผน เวทมนตร์ที่ทำให้ผู้อื่นชะงักหรือตกตะลึงนี้ ผู้ที่ ต้องมนตร์หรือถูกมนตร์จะหยุดการกระทำต่าง ๆ ช่วยให้เกิดความสะดกต่อการปฏิบัติภารกิจของผู้ใช้ เวทมนตร์ ในวรรณกรรมไทยเรื่องเสภาขุนช้างขุนแผนนี้มีข้อความว่า “เวทมนต์จั้งจั้ง” “อ่านมนตร์เสก

ตวาดอำนาจยักษ์” และ “เสกตวาดอำนาจครุฑ” หมายถึง การใช้เวทมนตร์เพื่อให้ผู้อื่นชะงักหรืออยู่ในอาการตกตลึง ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตอนที่ 20 ขุนช้างฟ้องว่าขุนแผนเป็นขบถ หน้าที่ 409 เนื้อเรื่องตอนขุนแผนสู้กับขุนช้าง มีพวกทหารหลวงที่มาตามจับตัว ขุนแผนใช้มนตร์และเสกอำนาจครุฑ ทำให้ผู้อื่นงุนงงและตกตะลึง ดังบทกลอนที่ว่า

..... ขุนแผนแสนกล้าก็อ่านมนต์  
เสกข้ตวาดอำนาจครุฑ คนหยุดยั้งแข็งแรงแยงขน  
(กรมศิลปากร, 2505: 409)

การใช้เวทมนตร์เพื่อทำให้ผู้อื่นชะงักหรือตกตะลึงเป็นการทำให้หยุดการกระทำต่าง ๆ ของผู้อื่น ซึ่งยังไม่แสดงถึงความชำนาญของการใช้เวทมนตร์คาถาที่น่าตื่นเต้นและสร้างความมหัศจรรย์มากนัก ผู้วิจัยจึงไม่ได้นำไปใช้ในการออกแบบการแสดง

##### 5) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อคุ้มครองตนให้แคล้วคลาดจากอันตราย

การใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียวที่ใช้สำหรับคุ้มครองตนให้แคล้วคลาดจากอันตราย ป้องกันและเพื่อความคงกระพันชาตรี ในวรรณกรรมไทยเรื่องเสภาขุนช้างขุนแผน ปรากฏการใช้เวทมนตร์เพื่อทำให้แคล้วคลาดจากอันตรายและให้อยู่ยงคงกระพัน โดยมีวิธีต่าง ๆ เช่น การสັกเป็นรูปลักษณะต่าง ๆ การใช้เครื่องรางของขลัง การฝังเครื่องรางของขลังไว้ในร่างกาย และที่เรียบง่ายที่สุดด้วยการใช้เวทมนตร์โดยตรง ตัวละครที่ใช้เวทมนตร์ให้คุ้มครองตนมักเป็นตัวละครประเภททหารหรือผู้ชายที่ใช้ชีวิตเสี่ยงต่ออันตราย ทั้งนี้ยังส่งผลต่อขวัญกำลังใจของตัวละครนั้น ๆ อีกด้วย ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตอนที่ 16 กำเนิดกุมารทองบุตรนางบัวคลี่ หน้าที่ 304 เนื้อเรื่องตอนบรรยายถึงความรู้และความสามารถใช้เวทมนต์หรือไสยศาสตร์ของหมื่นหาญชาญชัย (นายเดชกระดุกดำ) ผู้เป็นบิดาของนางบัวคลี่ ซึ่งเป็นการบ่งบอกความสามารถที่ทำให้อยู่ยงคงกระพันด้วยการฝังเครื่องรางของขลังเข้าร่างกาย ทำให้เป็นหัวหน้าคนและมีหมู่ทหารเป็นบริวาร ดังบทกลอนที่ว่า

ปลุกเสกเครื่องฝังไว้ทั้งตัว	เป็นปมปุ่มไปทั่วทั้งกาย
อยู่ป็นยืนยงคงอาวุธ	เหยียบสะตูดุชวากปักก็หักป่น
มีทหารตัวดีสี่สิบคน	ล้วนอยู่ยงคงทนทุกคนไป

(กรมศิลปากร, 2505: 304)

การใช้เวทมนตร์ที่ทำให้คุ้มครองแคล้วคลาดจากอันตราย ปรากฏการณ์ใช้ทั้งในรูปแบบเวทมนตร์เพียงอย่างเดียวและรูปแบบใช้เวทมนตร์ควบคู่กับเครื่องรางของขลัง ซึ่งการใช้เครื่องรางของขลังเพื่อทำให้เกิดการคุ้มครองมีปรากฏเป็นจำนวนมาก อาจเป็นเพราะตัวละครหลักเป็นชายชาติทหารที่มีความเชี่ยวชาญเรื่องเวทมนตร์ เห็นได้ชัดจากตัวขุนแผนที่มีลักษณะเป็นพระเอกในอุดมคติ มีเวทมนตร์คาถาที่ใช้เครื่องรางของขลังเพื่อการคุ้มครองตนเอง รวมไปถึงการอยู่ยงคงกระพัน ซึ่งผู้วิจัยจะใช้เวทมนตร์นี้ในการสร้างสรรคานาฏศิลป์ เพราะเล็งเห็นว่าตัวละครเอกผู้ใช้เวทมนตร์ได้อย่างเชี่ยวชาญ ทำภารกิจเพื่อประเทศชาติเป็นหน้าที่หลัก และได้ใช้เครื่องรางของขลังให้เกิดการคุ้มครองตลอดทั้งเรื่อง จึงเป็นการใช้เวทมนตร์ที่โดดเด่นของเรื่องอย่างหนึ่ง ผู้วิจัยจึงนำไปใช้ออกแบบการแสดงในองค์ที่ 2 การใช้เวทมนตร์กับผ้ายันต์เพื่อช่วยให้เกิดความแคล้วคลาดปลอดภัย

#### 6) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อทำให้คนเมตตา

ละครเอกของเรื่อง เช่น ขุนแผนและพลายงาม เป็นต้น มักจะใช้เวทมนตร์ทำให้ผู้อื่นเมตตาสามารถนำไปใช้ได้หลายวัตถุประสงค์ เช่น ทำให้ผู้ที่มีอำนาจมากกว่าเกิดความเมตตาแก่ตนเองหรือทำให้สตรียอมตามใจ หรือการทำให้ภารกิจและความประสงค์ของตนเองบรรลุได้ง่ายมากขึ้น ดังตัวอย่างบทกลอนต่อไปนี้

ตอนที่ 27 พลายงามอาสา หน้าที 548 เนื้อเรื่องตอนพลายงามจะเข้าไปถามเรื่องความเดือดร้อนของจมีนศรี ขณะนั้นจมีนกำลังวุ่นวายใจและอาจจะไม่พอใจที่พลายงามจะเข้าไปถามในขณะนั้นได้ พลายงามจึง “ร้ายเวทมนตร์เมตตา” ก่อนที่จะเข้าไปหาจมีนศรีด้วยความตั้งใจ ดังบทกลอนที่ว่า

พลายงามแอบฟังพระหมื่นศรี	พอได้ที่ก็คลานเข้าไปหา
พลงร้ายพระเวทให้เมตตา	วันทาแล้วถามไปทันที

(กรมศิลปากร, 2505: 548)



การใช้เวทมนตร์เพื่อทำให้คนเมตตา เป็นเวทมนตร์บนพื้นฐานของผู้ที่รู้วิชาไสยศาสตร์ มักใช้เพื่อทำให้ผู้อื่นอ่อนอ่อนและให้ความเมตตา แต่ไม่ปรากฏบ่อยมากนักและไม่ได้เป็นเวทมนตร์สำคัญที่ทำให้เกิดเนื้อเรื่องที่สร้างความสนุกสนานน่าติดตามมากนัก ผู้วิจัยจึงไม่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์

### 7) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อทำให้ผู้อื่นหลงเสน่ห์และรัก

การใช้เวทมนตร์ในหัวข้อนี้ จะสังเกตได้ว่าตัวละครที่ใช้เวทมนตร์เป่าเสน่ห์มักเป็นผู้หนุ่มรูปงาม มีน้ำใจน่านับถือ เห็นได้จากให้หมากรุกสตรีกิน หรือมีกิริยามารยาทนุ่มนวล เช่น พลายแก้วและพลาญงาม เป็นต้น ส่วนชื่อเวทมนตร์ที่ใช้ในการทำให้หลงเสน่ห์และหลงรักนั้นเรียกว่า “มนตร์เทรัญจวน” หรือ “มนตร์มหาละลาย” ทำให้สตรีเกิดความพึงพอใจและหลงรัก ดังตัวอย่างบทกลอนต่อไปนี้

ตอนที่ 3 พลายแก้วบวชเณร หน้าที่ 56 เนื้อเรื่องตอนเณรแก้วทำให้นางพิมพอใจ ด้วยการร่ายมนตร์มหาละลายใส่นางพิมขณะที่นางพิมมาฟังเทศน์ ดังบทกลอนที่ว่า

พินน้อยพอชะมอยไปปะตา      อายหน้าก้มนั่งอยู่ในที  
 เณรพลาญจึงร่ายละลายขี้      ประจำจิตประสมเนตรวิเศษศรี  
 กำลังมนต์คลพิมให้อินดี      ไม่ขาดที่จะแลล่อไปต่อตา  
 พอสบพักตร์เณรพยกให้ทันใด      ด้วยน้ำผูกพันกระสันหา

CHULALONGKORN UNIVERSITY (กรมศิลปากร, 2505: 56)

การใช้เวทมนตร์เพื่อทำให้ผู้อื่นหลงเสน่ห์และรัก เป็นเวทมนตร์พื้นฐานของผู้ที่รู้วิชาไสยศาสตร์มักใช้เพื่อทำให้สตรีความพึงพอใจในตนเอง ไม่ปรากฏว่าใช้บ่อยมากแต่ก็เป็นเวทมนตร์ที่สร้างความสนุกสนานและเป็นมิติที่นุ่มนวลของเรื่อง ทั้งนี้ผู้วิจัยไม่ได้นำไปใช้สร้างสรรค์เป็นผลงานนาฏยศิลป์ เพราะการใช้เวทมนตร์เพื่อทำให้คนรักเป็นการใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียว ซึ่งการใช้เวทมนตร์นี้มีเรื่องการแปลงกายที่มีความโดดเด่นมากกว่า เพราะแสดงความมหัศจรรย์ได้มากกว่า อีกทั้งยังแสดงถึงความเชี่ยวชาญของผู้ใช้เวทมนตร์ได้เด่นชัดอีกด้วย

## 8) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อแปลงกาย

ในวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน มีการใช้เวทมนตร์แปลงกายให้เปลี่ยนเป็นรูปอื่น ๆ ซึ่งพบทั้งการแปลงกายด้วยวิธีใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียวและการแปลงกายโดยใช้เวทมนตร์ควบคู่กับเครื่องรางของขลัง การแปลงกายที่เกิดขึ้นมักเป็นการแสดงอิทธิฤทธิ์ของตัวละครเอก ดังตัวอย่างต่อไปนี้

1. การแปลงกายโดยใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียว เพื่อแปลงกายจากสิ่งหนึ่งเป็นอีกสิ่งหนึ่งหรือคนหนึ่งไปเป็นอีกสิ่งหนึ่ง เช่น มนุษย์แปลงตนเองเป็นผู้อื่น มนุษย์แปลงเป็นสัตว์ เสกสิ่งของให้กลายเป็นสิ่งต่าง ๆ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตอนที่ 43 จระเข้เถรขวาด หน้าที่ 970 เนื้อเรื่องตอนเถรขวาดแก้แค้นพลายชุมพล ด้วยการใช้นเวทมนตร์แปลงตนเองเป็นแร้งเพื่อเดินทางบนอากาศ จากนั้นแปลงเป็นจระเข้เพื่อเดินทางไปตามลำน้ำเข้าเมืองอยุธยา ดังบทกลอนที่ว่า

ขัฒสมาธิสมาธิสมถ์มัน	ปลุกเสกเลขยันต์น้ำมันผี
ครั้นสำเร็จแล้วเสกแปลงอินทรี	รูปตาซีก็หายกลายเป็นแร้ง
สองเท้าถีบดินปืนกระชอก	ห่างโบกหัวเกรี้ยวเหนียงแกว่ง
ปากมุ่มมู่ทุสองหูแดง	ลมแรงร้อนมุงกรุงอยุธยา
โผลงตรงเหนือเมืองอ่างทอง	พอเองคลองบางแมวเป็นแนวป่า
แร้งหายกลายเป็นหลวงตา	ลงนั่งภาวนาร้อยแปดที
เสกไม้เท้าต่อหางที่กลางตัว	แล้วเอาบาตรสวมหัวเข้าเร็วรี
แผ่นโผนโจนผางกลางนที	ก็กลายเป็นกุมภีลัมหีมา

(กรมศิลปากร, 2505: 970)

2. การแปลงกายด้วยการใช้เวทมนตร์ควบคู่กับเครื่องรางของขลัง ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตอนที่ 27 พลายงามอาสา หน้าที่ 563 เนื้อเรื่องตอนขุนแผนและพลาญงามแสดงการใช้เวทมนตร์แปลงกายเพื่อแสดงอิทธิฤทธิ์ถวายให้พระพันวษาทอดพระเนตร อีกทั้งยังเป็นขวัญกำลังใจให้แก่ทหารในกองทัพที่มีหัวหน้าทัพเชี่ยวชาญในการใช้เวทมนตร์ ในบทกลอนที่จะยกตัวอย่างนี้ผู้วิจัยตัดตอนมาเพื่อแสดงการแปลงกายที่ใช้เวทมนตร์ควบคู่กับสิ่งของ เช่น การใช้เวทมนตร์ควบคู่กับตะกรุดของพลาญงาม ดังบทกลอนที่ว่า

พलयงามขว้างตะกรุดไปทันใด	เป็นนกกตตัวใหญ่ไล่ตามงู
ตีนหยิกปากจิกปีกป้องรับ	งูขยับเลี้ยวฉกนกจิกสู้
ฝูงคนกล่นเกลื่อนกันมาดู	นกกตคับงูชู่ร้อนบิน
บรรดาขงูบริวารสิ้นทั้งหลาย	ก็พลอยหายสาบสูญไปหมดสิ้น
พलयงามตัวเอกเสกก่อนดิน	นกหายกลายเป็นไปเป็นช่าง

(กรมศิลปากร, 2505: 563)

ผู้วิจัยนำเรื่องการแปลงกายที่ใช้เวทมนตร์เพียงเดียวไปใช้ทำการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ เพราะเป็นการใช้เวทมนตร์อย่างเปิดเผย แสดงถึงความเชี่ยวชาญชั้นสูงของการใช้เวทมนตร์ ด้วยการแปลงจากตัวเองให้เป็นสิ่งอื่นที่มีอิทธิฤทธิ์มากกว่าเดิม และยังเป็นการอวดวิชาเวทมนตร์ต่อผู้คนจำนวนมาก มีผลต่อตัวละครอื่นและทำให้เนื้อเรื่องในการทำสงครามมีความสำคัญยิ่งขึ้น

#### 9) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อทำให้เกิดปรากฏการณ์ต่าง ๆ

การใช้เวทมนตร์ที่ทำให้เกิดปรากฏการณ์ต่าง ๆ นี้ ช่วยในการต่อสู้ทำสงครามและแสดงอิทธิฤทธิ์ให้ประจักษ์แก่สายตาของศัตรู ซึ่งในเรื่องขุนช้างขุนแผนมีการใช้เวทมนตร์ให้เกิดปรากฏการณ์หลายโอกาสดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตอนที่ 27 พलयงามอาสา หน้าที่ 563 เนื้อเรื่องตอนขุนแผนและพलयงามใช้เวทมนตร์สร้างปรากฏการณ์เพื่อแสดงอิทธิฤทธิ์ สร้างความเชื่อมั่นและความน่านับถือให้พระพันวษาทอดพระเนตรให้สมกับเป็นทหารของพระพันวษา ก่อนที่จะคุมทัพไปทำสงครามกับพระเจ้าเชียงใหม่ ด้วยการที่พलयงามใช้เวทมนตร์เรียกไฟ ขุนแผนใช้เวทมนตร์เรียกฝน ดังบทกลอนต่อไปนี้

ถูกฉับไม่เข้าเปล่าทั้งนั้น	เจ้าพलयหันเอียงย่องทำนองหนี
แต่พอห้วงวางทวนกับปัดพี	อัญชลีร้ายเวทเป็นไฟกลับ
ลูกโลงโพงผางกลางสนาม	เปลวพู่วามเสียงสนั่น

สามไหมไล่คนทั้งหลายนั้น	คนผู้อยู่นั้นก็หนีกรู
ตกใจหน้าซีดทุกตัวตน	ขุนแผนอ่านมนต์ฝนตกชู่
เป็นน้ำไหลไฟดับอยู่วับวู	เสียงคนดูฮาลั่นสนั่นอึง
	(กรมศิลปากร, 2505: 563)

การใช้เวทมนตร์เพื่อทำให้เกิดปรากฏการณ์ต่าง ๆ เป็นเวทมนตร์ประเภทหนึ่งที่สร้างความมหัศจรรย์ได้เป็นอย่างดี แต่การสร้างสรรคัลีลานาฏยศิลป์ให้สื่อถึงการปรากฏการณ์มหัศจรรย์นั้นอาจมีข้อจำกัด ผู้วิจัยจึงไม่นำไปสร้างสรรค์เป็นผลงานนาฏยศิลป์ และเลือกการใช้เวทมนตร์แปลงกายไปสื่อสารการใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียว เพราะมีการแปลงกายหลายแบบซึ่งสามารถแปลงกายได้อย่างฉับพลัน น่าจะทำให้ออกแบบลีลาได้อย่างหลากหลาย จึงทำให้เวทมนตร์การแปลงกายน่าสนใจมากกว่า

#### 10) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อเลี้ยงผีไว้เป็นบริวาร

การใช้เวทมนตร์เรียกผีและเลี้ยงผีไว้เป็นบริวารก็เป็นอีกวิชาหนึ่งที่มีไว้ติดตัว ผู้ที่เลี้ยงผีเป็นบริวารนี้มักเลี้ยงเพื่อนำไปใช้งานหรือสามารถทำงานแทนตนเองได้ ผีที่เป็นบริวารเหล่านี้มีอำนาจเวทมนตร์มากกว่าความสามารถของคนธรรมดา ผีในบริบทของวรรณคดีเรื่องนี้ หมายถึง โหงพราย ผีพราย ภูตพราย ผีโขมด กุมารทอง วิญญาณต่าง ๆ

ผีที่เลี้ยงไว้จะคอยช่วยเหลือและเตือนให้รู้ล่วงหน้าเมื่อจะมีภัยถึงตัว สิ่งนี้เรียกอีกอย่างว่า “พรายกระซิบ” นอกจากนี้ผีพวกนี้ยังคอยช่วยเหลือบุคคลในตระกูลของผู้ที่เลี้ยง หรือบุคคลที่ผู้เลี้ยงต้องดูแลหรือรักใคร่หมายปองอีกด้วย

ตอนที่ 8 พลายแก้วถูกเกณฑ์ทัพ หน้าที่ 158 เนื้อเรื่องตอนขุนช้างยอมรับว่าขุนแผนมีวิชาด้านเวทมนตร์ไสยศาสตร์ จึงกราบทูลพระพันวษาเพื่อให้เรียกตัวขุนแผนไปสงคราม ดังบทกลอนที่ว่า

ครานั้นขุนช้างมหาดเล็ก	เฝ้าแหนมาแต่เด็กพิศทุลคล่อง
คิดไปสมใจที่นึกปอง	หมายจะครองเจ้าพิมพิลาไลย
จะทูลส่อพลาญแก้วให้ไปทัพ	แล้วจะกลับไปเกี่ยวเจ้าพิมใหม่

คิดแล้วทูลปล้นทันใด	ชีวิตอยู่ใต้พระบาท
อันบุตรขุนไกรที่วอดวาย	ชื่อว่านายพลายแก้วแก้วกล้า
ได้เมียอยู่สุพรรณพารา	แต่มารดาเพื่อนอยู่กาญจน์บุรี
อันฤทธากล้าหาญชาญชัย	เลี้ยงภูตพรายได้เป็นถ้วนถี้

(กรมศิลปากร, 2505: 158)

ตามที่ได้อธิบายมาแล้วว่าสมัยที่ขุนแผนเป็นเณรแก้วได้เรียนวิชาเวทมนตร์ไสยศาสตร์จนเกิดความชำนาญ ซึ่งวิชาที่สำคัญอย่างหนึ่งคือ วิชาเลี้ยงผีและสามารถนำมาใช้งานได้ตามความต้องการ ผีเหล่านี้จะติดตามขุนแผนเสมอ ซึ่งผีที่ขุนแผนเลี้ยงไว้นี้ หมายถึง อมนุษย์ โหงพราย และภูตผีต่าง ๆ

จากที่ได้อธิบายไว้ข้างต้นว่า ขุนแผนได้เรียนวิชาเลี้ยงผีเพื่อใช้งานตามที่ต้องการได้ ขุนแผนจึงมีผีหรืออมนุษย์มากมายไว้คอยช่วยเหลือเรื่องต่าง ๆ ซึ่งวิชาเลี้ยงผีไว้เป็นบริวารนี้ไม่ได้มีเพียงขุนแผนเท่านั้นที่สามารถทำได้ ตามละครเอกตัวอื่น หรือแม้กระทั่งตัวละครที่เป็นศัตรูแต่มีวิชาเวทมนตร์ติดตัวก็สามารถใช้งานบริวารที่เป็นผีได้ ดังนั้นการเลี้ยงผีไว้เป็นบริวารจึงเป็นความสามารถที่น่าสนใจเกี่ยวกับเวทมนตร์ที่ปรากฏอยู่ในวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผนนี้ ดังตัวอย่างบทกลอนต่อไปนี้

### จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตอนที่ 19 ขุนช้างตามนางวันทอง หน้าที่ 376 เนื้อเรื่องทีกล่าวถึงขุนช้างเลี้ยงผีพรายไว้ให้ดูแลบ้าน แต่เลี้ยงด้วยพระเดชไม่ใช่พระคุณเพราะเลี้ยงด้วยการเซ่นของเพื่อบังคับให้เฝ้าบ้าน ผีพรายจึงดูแลบ้านไม่ตีพ้อและปล่อยให้ขุนแผนขึ้นเรือนขุนช้างมาได้ ดังบทกลอนที่ว่า

เจ้าปลุกก็ไม่ตื่นฟื้นขึ้นมา	อีพรายทั้งห้ามันแก้งกู
เสียแรงเลี้ยงพิทักษ์รักษา	เช่นเหล่าข้าวเต่าปลาทั้งหมู
มันแก้งเฉยเสียได้ไม่แลดู	ให้ผู้ร้ายจู่โจมราวี

(กรมศิลปากร, 2505: 376)

### 11) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อปราบศัตรูที่เป็นผี

เวทมนตร์ที่ใช้ปราบศัตรูที่เป็นผีในวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน ผู้วิจัยพบว่า มีทั้งเหตุการณ์ที่ต้องปราบผีของศัตรูและผีที่มาขัดขวางภารกิจการทำงานต่าง ๆ ผู้วิจัยพบว่าตัวละครสามารถใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียวและการใช้เวทมนตร์กับสิ่งอื่น ๆ เพื่อปราบผีได้ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตอนที่ 17 ขุนแผนขึ้นเรือนขุนช้าง ได้นางแก้วกิริยา หน้าที่ 336 เนื้อเรื่องตอนขุนแผนขึ้นเรือนขุนช้าง มีผีพรายของขุนช้างมาขัดขวางขุนแผน ดังบทกลอนที่ว่า

ชักฟ้าฟื้นพลันย่นยง	ชด์ข้าวสารส่งให้เสื่อมแรง
แล้วแก้ห่อข้าวหอมที่ย้อมววน	เหวี่ยงหวานต้องปวดดังกรวดแข็ง
พรายทั้งห้ากายาก้เเยะแยง	เพี้ยมแฝงเข้าแอบดูอาการ

(กรมศิลปากร, 2505: 336)

และเมื่อขุนแผนเห็นว่าผีพรายทั้งห้าไม่ยอมหนี แลมยังแปลงกายเป็นนางอยู่งานอีกด้วย ดังบทกลอนที่ว่า

ว่าพลางทางจับข้าวสารชด์	พรายกระจัดหลีกหนีไปทั้งผอง
-------------------------	----------------------------

(กรมศิลปากร, 2505: 336)

ต่อมาขุนแผนปราบผีเรือนของขุนช้างซ้ำอีก ดังบทกลอนที่ว่า

สั่งพลางทางร้ายมนต์สนธยาย	ปรายข้าวสารชด์บริกรรม
ทิ้งข้ามหลังคาเรือนสะเทือนหวาด	ฝูงปีศาจรักษาออกคราคร้า
ผู้คนบ่นเพื่อละเมอคลำ	ข้าชด์มะนาวทิ้งสะท้านเรือน

(กรมศิลปากร, 2505: 376)

การใช้เวทมนตร์ปราบศัตรูที่เป็นผี ผู้วิจัยพบว่าผู้ใช้เวทมนตร์มักจะมีข้าวสารพกเป็นของวิเศษติดตัว เพื่อใช้ในยามฉุกเฉินทำภารกิจต่าง ๆ เช่น ปัดเป่าหรือปราบผี การปราบศัตรูที่เป็นผีนี้ ผู้วิจัยไม่ได้นำมาใช้สร้างสรรค์นาฏยศิลป์ โดยจะใช้เวทมนตร์ที่ควบคุมผีให้เป็นบริวาร

และช่วยเหลือในการปฏิบัติภารกิจมาสร้างสรรค์ เพราะผู้วิจัยเล็งเห็นว่าการควบคุมผีแสดงถึงความเชี่ยวชาญขั้นสูงของการใช้เวทมนตร์

## 12) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อปลุกเสกหรือเสกของให้ศักดิ์สิทธิ์

การใช้เวทมนตร์ที่ปลุกเสกทำให้สิ่งของธรรมดาพลังวิเศษหรือเรียกว่าปลุกเสกให้ของสิ่งนั้น มีความศักดิ์สิทธิ์ ซึ่งเป็นการใช้เวทมนตร์ที่พบได้ตลอดทั้งเรื่อง สิ่งของที่ปลุกเสกให้ศักดิ์สิทธิ์เรียกว่า เครื่องรางของขลัง ซึ่งปลุกเสกปรากฏหลายสิ่ง เช่น ผ้ายันต์ตะกรุด ลูกประคำ ผ่าประเจียด สายสิญจน์ ข้าวสาร เป็นต้น ดังตัวอย่างดังต่อไปนี้

ตอนที่ 43 จระเข้เถรवाद หน้าที 983 เนื้อเรื่องตอนใช้การเสกสายสิญจน์ปราบจระเข้ตามบทกลอนที่ว่า

จึงเสกด้ายสายสิญจน์เข้าสามเส้น ชะม๊กเขม้นพันมือไว้คอยท่า

(กรมศิลปากร, 2505: 983)

เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อปลุกเสกให้สิ่งของมีความศักดิ์สิทธิ์นี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเป็นพิเศษและนำไปใช้ในการศึกษาเรื่องการใช้เวทมนตร์ควบคู่กับเครื่องรางของขลัง ซึ่งเครื่องรางของขลังเป็นวัตถุที่ผู้ใช้เวทมนตร์ทุกคนจะต้องพกติดตัว โดยเป็นของวิเศษที่สามารถนำมาใช้ได้ใในยามที่ต้องการ และมีส่วนในการวิเคราะห์เพื่อนำไปสร้างสรรค์เป็นผลงานนาฏศิลป์

## 13) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อปิดเป่าหรือแก้การกระทำประทุษร้ายของผู้อื่น

ผู้วิจัยได้กล่าวถึงการต่อสู้กันด้วยการใช้เวทมนตร์ทำลายฝั่งตรงข้าม เช่น การแปลงกาย การทำให้เกิดปรากฏการณ์ต่าง ๆ ใ้ส่กัน การทำเสน่ห์ใ้ส่กันผ่านมาแล้ว เป็นต้น และในหัวข้อนี้กล่าวถึงการแก้เวทมนตร์ที่จะทำร้ายตนเองและคนในครอบครัว ดังตัวอย่างบทกลอนต่อไปนี้

ตอนที่ 39 ขุนแผนส่องกระจก หน้าที 878 เนื้อเรื่องตอนขุนแผนแก้เสน่ห์ให้พระไวยและนางทองประศรีพ้นจากอำนาจเวทมนตร์เสน่ห์ของเถรवाद แก้เสน่ห์ที่นางสร้อยฟ้าทำ เพราะ

นางสร้อยฟ้าขอให้เถรवादทำเสน่ห์ให้ทั้งหมด โดยการใช้กระจก กระจกานชนวนเพื่อเขียนเลขยันต์  
ตรวจดูว่าใครทำเสน่ห์ใส่พระไวยและนางทองประศรี ดังบทกลอนที่ว่า

ขุนแผนผินรับจับกระจก	พลางหยิบยกกระจกานชนวนใหญ่
มาขีดเขียนเลขยันต์ในทันใด	แล้วลบผงลงใส่กระจกปล้น
โอมอ่านมนต์ครบจบศีรชะ	ขอเดชะพระเวทวิเศษขยัน
ถ้าใครทำมนต์ยาใจอาธรรม	จงปรากฏเห็นกันให้ทันตา
ก็เกิดเป็นรูปนิมิตติดกระจก	ออกต่ออกอิงแอบเข้าแนบหน้า
ใบรักรัดกระสันกันสองรา	ขุนแผนฮาดังลั่นนั่นเป็นไร

(กรมศิลปากร, 2505: 878)

จากนั้นพระไวยและนางทองประศรีไม่เชื่อขุนแผนเพราะหลงเสน่ห์นางสร้อยฟ้าอยู่ ทำให้  
ขุนแผนโกรธมาก พลายชุมพลจึงอาสาจับเสน่ห์โดยบังคับให้เถรवादและเถรจิวชูดรูปเปรียบเทียบที่  
ฝังไว้เพื่อช่วยแก้เสน่ห์ จึงจัดว่าการแก้เวทมนตร์ข้างต้นเป็นการใช้เวทมนตร์ช่วยผู้อื่น  
หรือเพื่อปิดเป่าแก้การกระทำประทุษร้ายของผู้อื่น ซึ่งการใช้เวทมนตร์เพื่อแก้ไขเวทมนตร์ที่  
ประทุษร้ายผู้อื่นไม่ได้มีปรากฏในวรรณกรรมบ่อยนัก แม้จะเป็นเวทมนตร์ที่ใช้แก้ไขขมปัญหาสำคัญ  
ก็ตาม ผู้วิจัยจึงไม่นำมาสร้างสรรค์ในงานนาฏยศิลป์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

#### 14) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อสะเดาะเคราะห์

เวทมนตร์นี้เกี่ยวข้องกับเรื่องโชคกลางและความเชื่อเรื่อง การสะเดาะเคราะห์ทำให้พ้น  
จากความทุกข์และความเดือดร้อน ดังตัวอย่างบทกลอนต่อไปนี้

ตอนที่ 32 ถวายนางสร้อยทองสร้อยฟ้า หน้าที่ 727 เนื้อเรื่องตอนพระเจ้าเชียงใหม่  
ได้ถูกปล่อยออกจากคุกอยุธยา เมื่อกลับเชียงใหม่ได้จึงให้พระสงฆ์รดน้ำมนต์ ดังบทกลอนที่ว่า

ครั้นมาถึงนิเวศน์วัง	พระครูบามานั่งอยู่สอน
แต่งบัตร์พลีตั้งสลับซับซ้อน	ตามแบบอย่างปางก่อนเคยฟาดเคราะห์



พระสังฆราชเชิญองค์เจ้าเชียงใหม่      เข้านั่งในซุ้มกล้วยเป็นกรวยเกราะ  
 มเหสีก็มีซุ้มจำเพาะ      แล้วพระสงฆ์สวดสะเดาะขึ้นพร้อมกัน  
 สวดเสร็จสังฆราชอาบบาตรน้ำ      เสกซ้ำด้วยมนต์คลขยัน  
 รดสะเดาะเคราะห์ร้ายให้หายพลัน      เสียงประโคมครื้นครั่นสนั่นดัง

(กรมศิลปากร, 2505: 727)

การใช้เวทมนตร์เพื่อสะเดาะเคราะห์นี้ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่า เป็นเวทมนตร์ที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อ ไม่ทำให้เกิดปรากฏการณ์หลังจากการใช้เวทมนตร์อย่างชัดเจนและไม่สร้างความมหัศจรรย์ให้กับเนื้อเรื่อง ผู้วิจัยจึงไม่นำมาใช้สร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์

จากการจัดประเภทข้างต้น พบว่าการใช้เวทมนตร์ตามวัตถุ 14 วัตถุประสงค์ สามารถจัดกลุ่มตามวิธีทำเวทมนตร์ การแบ่งนี้ไม่ได้ยึดวัตถุประสงค์หรือการแสดงออกเป็นเกณฑ์ แต่ยึดตามสิ่งที่ใช้ในการทำพิธีกรรม โดยสามารถแบ่งตามวัตถุประสงค์หรือสิ่งที่ใช้ทำเวทมนตร์ได้ 4 รูปแบบ คือ การใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียว การใช้เวทมนตร์ควบคู่กับเครื่องรางของขลัง การใช้เวทมนตร์ควบคู่กับวัตถุสามัญ การใช้เวทมนตร์ควบคู่กับวิญญูณ จากวิธีการทำเวทมนตร์ 4 รูปแบบ ผู้วิจัยจะแสดงวิธีการทำเวทมนตร์ที่ครอบคลุมเวทมนตร์ตามวัตถุประสงค์ทั้งหมดในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ตารางการใช้เวทมนตร์จากวรรณกรรมไทยเรื่อง ขุนช้างขุนแผน  
 ที่มา : ผู้วิจัย

ลำดับ	กรรมวิธีทำเวทมนตร์	เวทมนตร์ที่ปรากฏ	เวทมนตร์ที่ไม่ปรากฏ
1	การใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียว	1) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อสะกด 2) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อสะเดาะกลอน 3) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อกำบังไม่ให้ใครเห็นตัว 3.1) เวทมนตร์กำบังกาย กำบังผู้อื่น กำบังสิ่งของ 3.2) การหายตัวไม่ให้ผู้อื่น	1) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อเลี้ยงผีไว้เป็นบริวาร 2) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อปราบศัตรูที่เป็นผี 3) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อปลุกเสกหรือเสกของให้ศักดิ์สิทธิ์ 4) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อ

ลำดับ	กรรมวิธีทำเวทมนตร์	เวทมนตร์ที่ปรากฏ	เวทมนตร์ที่ไม่ปรากฏ
		เห็น 4) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อทำให้ผู้อื่น ชะงักหรือตกตะลึง 5) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อคุ้มครอง ตนให้แคล้วคลาดจากอันตราย ป้องกัน และคงกระพันชาตรี 6) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อทำให้คน เมตตา 7) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อทำให้ผู้อื่น หลงเสน่ห์และรัก 8) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อแปลงกาย 9) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อทำให้เกิด ปรากฏการณ์ต่าง ๆ	ปิดเป่าหรือแก้การกระทำ ประทุษร้ายของผู้อื่น 5) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อ สะเดาะเคราะห์
2	การใช้เวทมนตร์ควบคู่ กับเครื่องรางของขลัง	1) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อสะกด 2) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อคุ้มครอง ตนให้แคล้วคลาดจากอันตราย ป้องกันและคงกระพันชาตรี 3) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อทำให้คน เมตตา 4) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อทำให้ผู้อื่น หลงเสน่ห์และรัก 5) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อปลุกเสก หรือเสกของให้ศักดิ์สิทธิ์ 6) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อสะเดาะเคราะห์	1) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อ สะเดาะกลอน 2) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อกำบัง มิให้ใครเห็นตัว 3) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อทำให้ ผู้อื่นชะงักหรือตกตะลึง 4) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อ แปลงกาย 5) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อทำให้ เกิดปรากฏการณ์ต่าง ๆ 6) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อเลี้ยงผี ไว้เป็นบริวาร 7) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อปราบ ศัตรูที่เป็นผี 8) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อ ปิดเป่าหรือแก้การกระทำ ประทุษร้ายของผู้อื่น

ลำดับ	กรรมวิธีทำเวทมนตร์	เวทมนตร์ที่ปรากฏ	เวทมนตร์ที่ไม่ปรากฏ
3	การใช้เวทมนตร์ควบคู่กับวัตรธรรมดาสามัญ	<p>1) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อปลุกเสกหรือเสกของให้ศักดิ์สิทธิ์</p> <p>2) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อปิดเป่าหรือแก้การกระทำประทุษร้ายของผู้อื่น</p> <p>3) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อสะเดาะเคราะห์</p>	<p>1) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อสะกด</p> <p>2) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อสะเดาะกลอน</p> <p>3) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อกำบังไม่ให้ใครเห็นตัว</p> <p>4) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อทำให้ผู้อื่นชะงักหรือตกตะลึง</p> <p>5) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อคุ้มครองตนให้แคล้วคลาดจากอันตราย ป้องกันและคงกระพันชาตรี</p> <p>6) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อทำให้คนเมตตา</p> <p>7) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อทำให้ผู้อื่นหลงเสน่ห์และรัก</p> <p>8) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อแปลงกาย</p> <p>9) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อทำให้เกิดปรากฏการณ์ต่าง ๆ</p> <p>10) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อเลี้ยงผีไว้เป็นบริวาร</p> <p>11) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อปราบศัตรูที่เป็นผี</p>
4	การใช้เวทมนตร์ควบคู่กับวิญญาน	<p>1) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อสะกด</p> <p>2) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อเลี้ยงผีไว้เป็นบริวาร</p> <p>3) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อปราบศัตรูที่เป็นผี</p>	<p>1) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อสะเดาะกลอน</p> <p>2) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อกำบังมิให้ใครเห็นตัว</p> <p>3) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อทำให้ผู้อื่นชะงักหรือตกตะลึง</p> <p>4) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อ</p>

ลำดับ	กรรมวิธีทำเวทมนตร์	เวทมนตร์ที่ปรากฏ	เวทมนตร์ที่ไม่ปรากฏ
		 <p>จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย</p>	<p>คุ้มครองตนให้แคล้วคลาด จากอันตราย ป้องกันและ คงกระพันชาตรี</p> <p>5) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อทำให้ คนเมตตา</p> <p>6) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อทำให้ ผู้อื่นหลงเสน่ห์และรัก</p> <p>7) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อแปลง กาย</p> <p>8) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อทำให้ เกิดปรากฏการณ์ต่าง ๆ</p> <p>9) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อ ปลุกเสกหรือเสกของให้ ศักดิ์สิทธิ์</p> <p>10) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อ ปิดเป่าหรือแก้การกระทำ ประทุษร้ายของผู้อื่น</p> <p>11) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อ สะเดาะเคราะห์</p>

จากตารางข้างต้นแสดงให้เห็นว่า ตัวละครใดที่ใช้เวทมนตร์ได้ทั้ง 4 รูปแบบ ซึ่งแต่ละรูปแบบแตกต่างกันตามวัตถุประสงค์หรือสิ่งที่ใช้ในการทำเวทมนตร์ ทั้งนี้วิธีใช้เวทมนตร์ทั้ง 4 รูปแบบสามารถทำเวทมนตร์ได้ทุกวัตถุประสงค์ ผู้วิจัยจึงนำวิธีการทำเวทมนตร์ที่ครอบคลุมการทำเวทมนตร์ทั้งหมดนี้ไปออกแบบโครงสร้างบทการแสดง โดยลงรายละเอียดการใช้เวทมนตร์จากความประทับใจของผู้วิจัย ร่วมกับการสืบค้นข้อมูลศึกษาเวทมนตร์จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ

#### 2.4.1 การเลือกประเภทเวทมนตร์ที่ใช้ในการแสดง

การจัดประเภทการใช้เวทมนตร์ได้ 4 รูปแบบในหัวข้อที่ผ่านมา ซึ่งยึดตามพิธีกรรมทางไสยศาสตร์ที่มีส่วนประกอบคือ ผู้กระทำพิธี ตัวพิธีซึ่งประกอบด้วยการกระทำต่าง ๆ และวัตถุประสงค์

ที่ใช้ในพิธี อาจเป็นวัตถุเครื่องรางของขลัง และข้อความที่ใช้ทองคำ เช่น คาถาแปลงกาย คาถาปลุกเสก เป็นต้น ๆ โดยสามารถแบ่งประเภทตามวัตถุที่ใช้ทำเวทมนตร์ได้ 4 รูปแบบ ได้แก่ การใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียว การใช้เวทมนตร์กับวัตถุธรรมดาสามัญ การใช้เวทมนตร์กับเครื่องรางของขลัง และ การใช้เวทมนตร์ควบคู่กับวิญญาน (ทัศนีย์ สุจินะพงษ์, 2516: 20) ทั้งนี้ผู้วิจัยทำการศึกษาเวทมนตร์แต่ละประเภทควบคู่กับการใช้เวทมนตร์จริงในปัจจุบัน เพื่อนำไปวิเคราะห์สังเคราะห์และสร้างสรรค์เป็นผลงานทางนาฏศิลป์ ในการศึกษาส่วนนี้มีความสำคัญต่อการออกแบบโครงสร้างบทการแสดงและองค์ประกอบทั้งหมดของการแสดงเป็นอย่างมาก ผู้วิจัยจึงจะอธิบายข้อมูลที่ได้จากวรรณคดีควบคู่กับการใช้เวทมนตร์จริงปัจจุบันดังต่อไปนี้

#### 2.4.1.1 การใช้เวทมนตร์อย่างเดียว

การใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียว คือการทำเวทมนตร์แบบที่ใช้เวทมนตร์โดยตรง ซึ่งไม่ใช้วัตถุอื่นเข้าร่วมทำเวทมนตร์ เป็นรูปแบบที่บันดาลเกิดผลสำเร็จได้หลายประการ แต่ผู้วิจัยสนใจการใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียวที่ทำให้เกิดการแปลงกาย เนื่องจากเป็นการทำให้ตนเองแปลงจากสิ่งหนึ่งเป็นสิ่งหนึ่งที่มีความวิเศษมากกว่าปกติ อีกทั้งการแปลงกายยังแสดงถึงความเชี่ยวชาญในการทำเวทมนตร์ชั้นสูง อีกทั้งยังใช้แสดงอิทธิฤทธิ์ให้เป็นที่ประจักษ์ต่อสาธารณชน ตามบทกลอนที่ผู้วิจัยค้นพบ ดังนี้

ตอนที่ 27 พलयงามอาสา หน้าที่ 564 ขุนแผนและพलयงามแปลงกายเพื่อแสดงความรู้ความเชี่ยวชาญด้านไสยศาสตร์ถวายให้พระพันวษาทอดพระเนตร ดังบทกลอนที่ว่า

บริการรมสำอางแปลงกายนิน	เปลี่ยนปลิ้นกลับกลายเป็นควายรับ
ขุนแผนหายกลายกลับเป็นเสือโคร่ง	เขี้ยวโจงโดดหลอกหลอกกลับ
ล่อควายป่วยมาหน้าทีประทับ	ตบขยับขวิดผิงทะลึ่งลอย
ชุลมุนผลุนผลันถลันโลด	เสื่อโดดควายขวิดขีดไม่ถอย
สู้กันพื้นเผื่อจนเหงื่อย้อย	ต่างปละปล่อยกลายกลับไปฉับพลัน
พ่อเป็นนกแก้วแจ้วส่งเสียง	ลูกเลี้ยงเป็นสาหลิก้านัน
บินไปจับต้นไม้อยู่ใกล้กัน	รู้พูดสารพันภาษาคน

(กรมศิลปากร, 2505: 564)

บทกลอนข้างต้นคือตอนที่ขุนแผนและพลายงามแสดงวิชาความรู้ถวายให้พระพันวษาทอดพระเนตร ทั้งขุนแผนและพลายงามต่างก็ใช้เวทมนตร์แปลงกายตนเองเพื่อแสดงอิทธิฤทธิ์ ความอภินิหาร และยังสร้างเสน่ห์ความน่ารักของทั้งสองชวนให้พระพันวานิยมชมชอบได้อีกด้วย การแปลงกายข้างต้นเป็นการแปลงกายจากมนุษย์เป็นสัตว์ จากสัตว์ตัวหนึ่งเป็นอีกตัวหนึ่ง สะท้อนการใช้เวทมนตร์ขั้นสูงความเชี่ยวชาญของผู้ใช้เวทมนตร์ได้เป็นอย่างดี

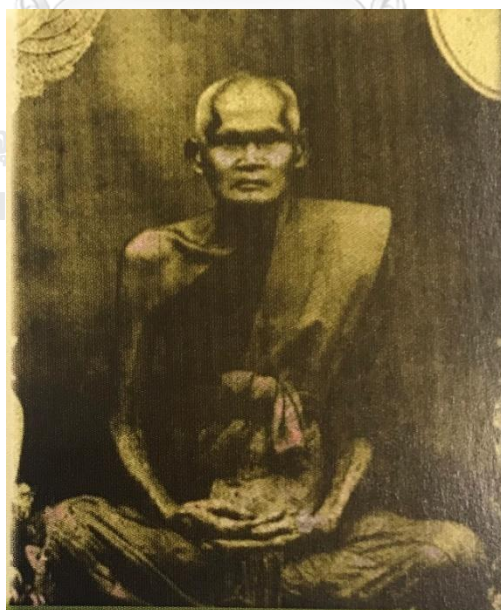
ทั้งนี้ผู้วิจัยพบเวทมนตร์การแปลงกายเป็นจระเข้ของเถรชวาท ที่แปลงโดยใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียวเช่นกัน เถรชวาทเป็นจอมขมังเวทย์คนสำคัญของเรื่อง เป็นผู้ที่อยู่ในสมณเพศ แต่ศึกษาและใช้ไสยศาสตร์ไปในทางร้าย ก่อให้เกิดความทุกข์แก่ผู้อื่น ซึ่งเหตุการณ์จระเข้เถรชวาทลอบเข้าเมืองอยุธยาเป็นช่วงสำคัญของเรื่อง เพราะจระเข้เถรชวาทเป็นศัตรูคนสำคัญขุนแผนและพลายชุมพลเนื่องจากเถรชวาทมีพลังเวทย์ในทางร้ายที่แข็งแกร่งมากจึงปราบได้ยาก จะต้องใช้ระยะเวลาเพื่อปราบเถรชวาทได้ ซึ่งการที่เถรชวาทแปลงกายเป็นจระเข้ได้ใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียวแปลงให้ตนเองให้เป็นจระเข้ขนาดมหึมาลงน้ำไปได้อย่างรวดเร็ว ดังบทกลอนในหน้าที่ 30 ของวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนที่ 43 จระเข้เถรชวาท เนื้อเรื่องตอนเถรชวาทแก้แค้นพลายชุมพล ด้วยการแปลงกายเป็นจระเข้เพื่อเดินทางบนอากาศ จากนั้นแปลงเป็นจระเข้เพื่อเดินทางไปตามลำน้ำเข้าเมืองอยุธยา

จากตัวอย่างบทกลอนแสดงถึงการแปลงกายด้วยวิธีใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียวหรือการใช้เวทมนตร์โดยตรง ซึ่งผู้วิจัยพบว่ามีเรื่องเล่า ตำนานเรื่องการใช้เวทมนตร์แปลงกายในโลกแห่งชีวิตจริง ซึ่งมีความสอดคล้องกับการแปลงกายด้วยวิธีใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียว ดังต่อไปนี้

1. หลวงปู่บุญแปลงกายเป็นเสือ เป็นเรื่องราวเชิงตำนานที่เชื่อว่าหลวงปู่บุญผู้เป็นพระเกจิอาจารย์ที่ใช้เวทมนตร์ได้อย่างอัศจรรย์ ท่านฝึกกรรมฐานจนมีบารมีและแปลงกายเป็นเสือได้ ซึ่งมีตำนานว่า

หลวงปู่บุญแปลงกายเป็นเสือ ในสมัยหลวงปู่บุญ วัดกลางบางแก้ว ยังมีชีวิตอยู่ จะมีพระมาขอเรียนกรรมฐานกับวิชาอาคมมาก แต่พระที่ไม่ค่อยดี มาหาประโยชน์ที่วัดกลางบางแก้ว ก็มีเหมือนกัน มีอยู่วันหนึ่ง มีพระต่างวัด ชื่อพระอาจารย์ฮวด ได้มากرابหลวงปู่บุญที่กุฏิ ขอเรียนกรรมฐาน หลวงปู่บุญจึงอนุญาตให้อาศัยอยู่ที่วัดได้ พอหลังจากกุฏิหลวงปู่บุญ พระอาจารย์ฮวดได้เที่ยวไปบอกพระลูกวัด ว่าหลวงปู่บุญนิมนต์ให้ท่านมาช่วยทำของปลุกเสกพระลูกวัดหลงเชื่อจึงฝากตัวเป็นศิษย์พระอาจารย์ฮวดเป็นแฉวง พระอาจารย์ฮวดจึงทำการสักยันต์ลงของลง

ตะกรุดให้คนทั่วไปจนมีชื่อเสียง มีคนทยอยลงของกับท่านไม่ใช่น้อย จนมีลูกศิษย์ หลวงปู่บุญ เกิดความสงสัยในคำโอวาทของพระอาจารย์ฮวด จึงได้ขึ้นไปสอบถามหลวง ปู่บุญในกุฏิว่า ที่หลวงปู่บุญขอให้พระอาจารย์ฮวดมาช่วยทำของจริงหรือไม่ หลวงปู่บุญบอกว่า เปล่านี้ เขามาขอเรียนกรรมฐาน จึงให้มาอยู่ที่วัด แต่ตั้งแต่ มาอยู่ที่วัดยังไม่เคยเห็นหน้ามาขอเรียนเลย ต่อมาเมื่อวันหนึ่งสามเณรจ้อยเป็นศิษย์พระ อาจารย์ฮวดเดินผ่านมาหน้ากุฏิหลวงปู่บุญ หลวงปู่บุญจึงเรียกสามเณรจ้อยขึ้นมากุฏิ เมื่อสามเณรขึ้นมาแล้ว หลวงปู่ได้ยื่นแผ่นตะกั่วให้แผ่นหนึ่ง บอกว่า เณรช่วยเอาอาจารย์ ฮวดลงให้ทีเถิด สามเณรจ้อยเดินลงกุฏิหลวงปู่บุญด้วยสีหน้ากระหึ่มยิ้มย่อง นึกในใจว่า ขนาดหลวงปู่บุญยังมาขอให้อาจารย์เรารองของให้ เมื่อไปถึงกุฏิพระอาจารย์ฮวด ได้ยื่น แผ่นตะกั่วให้อาจารย์ฮวด พร้อมบอกว่า หลวงปู่บุญฝากมาให้ลงที่ ทำเอาพระอาจารย์ ฮวดหัวใจพองโต ว่าขนาดหลวงปู่บุญยังมาขอให้ลงของให้แต่พอรับแผ่นตะกั่วมา เกิด เรื่องอัศจรรย์ขึ้น แผ่นตะกั่วที่สามเณรจ้อยถือมากับไม่มีอะไร แต่พระอาจารย์ฮวดรับมา เท่านั้นกลับร้อนดั่งไฟ ตัดมือพระอาจารย์ฮวด สลัดอย่างไรก็ไม่หลุด พระอาจารย์ฮวด กับสามเณรจ้อย จึงรีบเดินไปที่กุฏิหลวงปู่บุญ พอผลึกประตูเข้าไป ทั้งพระอาจารย์ฮวด และเณร ก็ผิงะถอยหลัง ร้องสุดเสียงว่า เสือ คราวนี้ทั้งเณรทั้งพระ แผ่นแนบลงจากกุฏิ แทบไม่ทัน พอไปถึงกุฏิ พระอาจารย์ฮวดรีบเก็บข้าวของ และออกจากวัดกลางบางแก้ว ตั้งแต่นั้นเลย (ธนู พุ่มอำภา, สัมภาษณ์, 30 กรกฎาคม 2561)



ภาพที่ 1 หลวงปู่บุญ วัดกลางบางแก้ว จังหวัดนครปฐม

ที่มา: ผู้วิจัย

ผู้วิจัยสรุปได้ว่าให้พระเกจิอาจารย์ซึ่งมีอยู่จริงในโลกแห่งความจริง เป็นบุคคลที่มีสมาธิที่สูง น่าจะเกิดจากการปฏิบัติกรรมฐาน เรื่องราวเกี่ยวกับตำนานการแปลงกายเป็นเสือซึ่งมีความสอดคล้องกับตัวเนื้อเรื่องในวรรณกรรม ซึ่งผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างไปแล้วในช่วงของการแปลงกายเป็นเสือที่มีความดุร้ายน่าเกรงขาม ทั้งนี้ยังไม่มีหลักฐานว่าหลวงปู่บุญใช้วิธีการอะไรในการแปลงกายเป็นเสือ

2. หลวงพ่อปานและหลวงพ่อจแปลงกายเป็นเสือไปทดสอบคณะชุดงค์ของพระลูกศิษย์ 3 รูป โดยแปลงเป็นเสือตัวใหญ่เข้าไปเพื่อทดสอบการตัดสินใจกับเหตุที่จะเกิดความกลัวในจิตใจ โดยพระลูกศิษย์ท่านหนึ่ง คือหลวงพ่อพระราชพรหมยาน วัดซุง ได้เปิดเผยเรื่องราวที่หลวงพ่อปานและหลวงพ่อจทดสอบสมาธิขณะที่นั่งกรรมฐาน โดยมีเนื้อความตอนหนึ่งที่แสดงถึงวิธีการแปลงกายของพระเกจิอาจารย์ทั้งสองท่านดังนี้

...พอลืมตาขึ้นมาดู เสือนั่งข้างหน้าเฉย ๆ นั่งมองคนนั้น นั่งมองคนนี้ ในเมื่อลืมตาขึ้นมาแล้ว ก็ถามเสื่อว่า ทำไมแก จึงไม่กินฉันล่ะ เสื่อขยับหนวด ขยับปาก ก็บอกว่า เสือ 2 ตัวนี้ ไม่กินไวย์ เสือ 2 ตัวนี้อยากจะรู้ว่า ลูกศิษย์ที่ปล่อยเข้ามาอยู่ป่าศรีประจันต์นี้ มันจะมีกำลังใจขนาดไหน มันจะมีความกล้าหรือ มีความกลัว การตัดสินใจผิดหรือตัดสินใจถูก เสียงเสื่อตัวที่พูดตัวแรก เสียงเหมือนหลวงพ่อปานชัด เสื่อพูดภาษาคน และเสื่อที่สองก็พูดเบา ๆ เหมือนเสียงหลวงพ่อจ ท่านบอกว่า การตัดสินใจแบบนี้ละ ถูกต้องทุกอย่างค์ สององค์นั้น ตัดสินใจเพื่อบิณฑรรค เพราะเป็นพุทธสาวก ปรรณาสาวกภูมิถูกต้อง ต้องทำอย่างนี้ และองค์นี้ปรรณาทพรมก็ดี เพราะปรรณาทพรมภูมิ ตั้งใจไปพรม รวมความว่าทุกองค์ตัดสินใจถูก ความกลัวย่อมมีแก่คนทุกคน บุคคลใด ถ้ายังไม่เป็นอรหันต์ก็ตาม ยังไม่ใช่พระพุทเจ้า ยังไม่ใช่มาอาชาไนย หรือไม่ใช่พระเจ้าจักรพรรดิ ต้องกลัว แต่การกลัวของพวกคุณทั้งหมดถูกต้องเป็นการกลัวที่ถูก คือ กลัวเสื่อจะกิน แต่ก็ไม่กลัวในการที่จะไปเป็นพรม ไปนิพพาน หลังจากนั้น เสือทั้ง 2 เสือ ค่อย ๆ คลายตัว เป็นหลวงพ่อปานกับหลวงพ่อจ ในเมื่อกลายเป็นหลวงพ่อทั้งสอง ก็ลุกขึ้นกราบท่านด้วยความเคารพ อิ่มใจ ชื่นใจ น้ำตาไหล ท่านถามว่าดีใจรี บอกลีใจขอรับ ถามว่า หลวงพ่อเป็นเสือได้อย่างไร ท่านบอกว่า มันเรื่องของฉันนะ ฉันจะเป็นเสื่อจะเป็นแมว ฉันจะเป็นอะไรมันเรื่องของฉัน ไม่ต้องถาม พวกเธอทำตามคำสั่งได้ดีที่สุด แล้วการกระทำของพวกเธอทั้งหมดนี้ มันไม่พ้นสายตาของฉัน ก็ถามว่า หลวงพ่อส่งตาทิพย์มาดูหรือ ท่านก็เลยบอกว่า งานของฉันมาก ไม่มีเวลาจะดูพวกเธอ แต่เทวดาเขารายงาน เทวดารายงานทุก อิริยาบถที่เธอทำ เธอจะนั่งทำไหน จะนอนทำไหน เขาบอกหมด ก็รวมความว่า ไม่พ้นสายตาของท่าน เพราะเทวดาบอก ท่านก็เลยบอกว่า วันนี้เป็นวันวิสาขบูชา ทุกองค์ก็ตั้งใจ ไปพระมหาจุฬามณีเจดีย์สถานก็แล้วกัน



ไปตั้งใจอธิษฐานว่า จะอยู่ที่นี้จนกว่าจะได้อรุณจึงจะลง ถ้าตัดสินใจอย่างนั้น พอได้อรุณ มันจะเคลื่อนลงทันที เมื่อท่านสอนแบบนั้นแล้ว ท่านก็หายไป เราก็กราบตามหลังท่าน ไม่รู้ว่าท่านไปอย่างไร ร่องรอยก็ไม่มี เงาก็ไม่มี ไม่รู้ว่าหายไปไหน (สันติ วุฒิรัตน์, 2557: 115)

จากข้อความข้างต้นผู้วิจัยสรุปได้ว่า การแปลงกายใช้วิธีทำเวทมนตร์โดยไม่ต้องใช้ร่วมกับสิ่งอื่น ในช่วงการแปลงกายจากเสือกลับเป็นพระสงฆ์ต่อหน้าพระลูกศิษย์นั้นทำได้ง่ายตาย

3. วิชาแปลงกายเป็นจระเข้ โดยใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียว ของ หลวงปู่ศุข วัดปากคลองมะขามเฒ่า จังหวัดชัยนาท โดยตำนานเล่าว่า

พระเจ้าบรมวงศ์เธอฯ พลเรือเอกกรมหลวงชุมพรเขตอุดมศักดิ์ เสด็จไปไปสนทนากับหลวงปู่ศุขบนกุฎิ ในเรื่องเกี่ยวกับอิทธิฤทธิ์คาถาอาคมเสกหัวปลีให้เป็นกระต่าย เมื่อพูดคุยแล้วเสด็จในกรมฯ อยากรู้อิทธิฤทธิ์ในวิชาไสยศาสตร์ของหลวงปู่อีก และยังสามารถเสกคนให้เป็นจระเข้ได้อีก หลวงปู่ศุขจึงถามพระเจ้าบรมวงศ์เธอฯ พลเรือเอกกรมหลวงชุมพรเขตอุดมศักดิ์ ว่า “ปรารถนาจะชมคนกลายเป็นจระเข้หรือไม่” พระเจ้าบรมวงศ์เธอฯ พลเรือเอกกรมหลวงชุมพรเขตอุดมศักดิ์ และข้าราชการบริพารต่างก็ตอบเป็นเสียงเดียวกันว่า “อยากเห็นคนกลายเป็นจระเข้” หลวงปู่ศุขจึงให้พระเจ้าบรมวงศ์เธอฯ พลเรือเอกกรมหลวงชุมพรเขตอุดมศักดิ์ คัดเลือกคนรูปร่างลำสันแข็งแรง พลทหารคนนั้นชื่อ “จ้อก” จากนั้นใช้เชือกมัดเอวของพลทหารให้แน่น แล้วพาไปที่สระน้ำแห่งหนึ่งในวัด พลทหารนั่งคุกเข่าข้างสระ หลังตาพนมมีอนึ่ง หลวงปู่ศุขจับปลายเชือกไว้แน่นทางบริกรรมคาถาอยู่ครู่หนึ่งแล้วเป่าพรวดไปที่ศีรษะของพลทหารและใช้ฝ่ามือที่ไม่ได้จับปลายเชือกตบที่กลางหลังพร้อมกับผลึกพลทหารจ้อกตกลงไปในน้ำเสียงตุ้มใหญ่ สายตาทุกคนจ้องเป็นจุดเดียวมองท้องน้ำแตกกระจายเป็นวงกว้าง เมื่อน้ำสงบจึงได้เห็นร่างจระเข้ตัวใหญ่อยู่ในน้ำ ส่วนหัวมีเชือกผูกติดตัวแหวกหัวสลับตหางพาดน้ำไปมา พระเจ้าบรมวงศ์เธอฯ พลเรือเอกกรมหลวงชุมพรเขตอุดมศักดิ์ทอดพระเนตรพลทหารกลายเป็นจระเข้พยายามตะกายดำดิ่งลงก้นสระแต่ถูกล่ามด้วยเชือก หลวงปู่ศุขดึงเชือกและถาม พระเจ้าบรมวงศ์เธอฯ พลเรือเอกกรมหลวงชุมพรเขตอุดมศักดิ์ ว่า “ท่านจะให้ลูกน้องกลับเป็นคนหรือจะให้เขาเป็นจระเข้อยู่อย่างนั้น” พระเจ้าบรมวงศ์เธอฯ พลเรือเอกกรมหลวงชุมพรเขตอุดมศักดิ์ ตรัสตอบว่า “ต้องการให้เขากลับเป็นคน

อย่างเดิม” หลวงปู่ศุขจึงได้ให้ทหารช่วยกันดึงเชือกให้จระเข้และกำชับว่า “อย่าปล่อยให้เชือกหลุดมือหรือขาดหากจระเข้หลุดไปแล้วมันจะดำลึกลงกบดานที่ก้นสระ โอกาสที่จะกลับเป็นคนที่คงยาก” จากนั้นหลวงปู่ศุขบริกรรมคาถากำกับน้ำมนต์อยู่ครู่หนึ่งแล้วส่งเสียงดังให้พลทหารออกแรงดึงขึ้น เมื่อร่างจระเข้ลอยบนผิวน้ำหลวงปู่ศุขจึงเอาน้ำมนต์ที่เสกแล้วเทราดบนตัวจระเข้ร่างเจ้าหน้าที่ที่ดินโดนพาดหางไปมาค้อยค้อยมีอาการสงบแล้วร่างขรุขระของจระเข้ก็กลายเป็นเนื้อมนุษย์อย่างต่อเนื่อง จนกลับมาเป็นพลทหารจ๊กคนเดิม และสระน้ำประวัติศาสตร์แห่งนี้ ในปัจจุบันเป็นพื้นราบและส่วนหนึ่งของสระได้ปลูกสร้างตึกเจ้าอาวาสวัดปากคลองมะขามเฒ่าแล้ว (สันติ วุฒิรัตน์, 2557: 115)

ธนู พุ่มอำภา อธิบายเกี่ยวกับตำนานเสกคนเป็นจระเข้ของหลวงปู่ศุขเพิ่มเติมไว้ว่า

ทหารชื่อจ๊อก ภายหลังร่างกลับกลายเป็นคนว่า ขณะที่ตนลงไปในสระก็ได้รู้สึกตัวว่าตัวเองเป็นจระเข้แต่อย่างไร เพียงแต่รู้สึกตัวเองมีพลังกำลังมหาศาลผิดปกติเท่านั้น และแหวกว่ายน้ำด้วยจิตใจคึกคะนองฮึกเหิม ในอยากดำมืดดำว่ายทั้งที่มองตัวเองแล้วก็มีร่างกายเหมือนคนทุกอย่าง ยังมีข้อมูลเกี่ยวกับวิชาเสกคนให้เป็นจระเข้ของคุณทวิ เย็นฉ่ำ ผู้ศึกษาวิชาไสยศาสตร์คนหนึ่งของเมืองไทยกล่าวไว้ว่า “จระเข้วิชา” ก็คือ “คน” ซึ่งแก่กล้าวิชาอาคม และมีเหตุให้กลายเป็นจระเข้ เพราะความเรื่องวิชาอาคมของตนเองจะเป็นด้วยเหตุบังเอิญหรืออะไรก็ตามที ทำให้ไม่สามารถด้น้ำมนต์ลงไปที่ตัวจระเข้ได้ บุคคลผู้นั้นก็จะกลายเป็นจระเข้ต่อไปจนกว่าจะแก้มนต์กำกับหรือมนต์อาถรรพณ์ได้ (ธนู พุ่มอำภา, สัมภาษณ์, 30 กรกฎาคม 2561)

ตำนานการเสกมนุษย์ให้แปลงเป็นจระเข้ของหลวงปู่ศุข วัดปากคลองมะขามเฒ่า จังหวัดชัยนาท จะเห็นได้ว่าเป็นตำนานที่มีชื่อเสียงและยังมีตำนานเล่าขานเกี่ยวกับการเสกคนให้เป็นจระเข้ของหลวงปู่ศุขอีกหลายประการ มีทั้งวิธีการเสกโดยใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียวและการเสกโดยใช้วัตถุอื่นร่วมด้วย ทั้งนี้หลวงปู่ศุขเป็นผู้เชี่ยวชาญในด้านขมังเวทย์ นอกจากจะเสกให้มนุษย์เป็นจระเข้แล้วยังสามารถเสกสิ่งต่าง ๆ ให้เปลี่ยนรูปเป็นสิ่งใหม่ได้อีกหลายอย่างซึ่งผู้วิจัยจะอธิบายเพิ่มเติมในหัวข้อการใช้เวทมนต์กับวัตถุธรรมดา ซึ่งเป็นความสำคัญต่อการนำข้อมูลไปสร้างสรรค์เป็นผลงานนาฏยศิลป์ครั้งนี้

จากตัวอย่างการใช้เวทมนตร์ในชีวิตจริงข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่าการแปลงกายส่วนใหญ่เป็นการแปลงกายจากมนุษย์เป็นสัตว์ และส่วนใหญ่ใช้เวทมนตร์หรือเพ่งบริกรรมคาถาให้พลังจิตเพียงอย่างเดียวจึงแปลงกายได้ การแปลงกายส่วนใหญ่เป็นการแปลงกายโดยใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียว แต่มีการแปลงกายที่ใช้วัตถุอื่นเข้ามาเกี่ยวข้องอยู่บ้าง ซึ่งผู้วิจัยจะยกเฉพาะการแปลงกายที่ใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียวไปใช้สร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์เท่านั้น การวิธีการเพ่งภาวนาคาถาที่กำกับการเวทมนตร์แปลงกายนั้น จะต้องเพ่งภาวนาด้วยสมาธิจนเกิดพลังจิตทำให้แปลงกายจากมนุษย์เป็นสัตว์ เมื่อแปลงเป็นสัตว์แล้วยังสามารถแสดงลักษณะของสัตว์นั้นได้พิเศษกว่าสัตว์ธรรมดาสังเกตได้จากบทกลอนที่บรรยายถึงบุคลิกลักษณะของสัตว์หลังจากแปลงกายอย่างฉับพลัน ตำนานการแปลงกายที่ผู้วิจัยยกตัวอย่างไปนั้น สะท้อนให้เห็นวิธีการแปลงกายที่ใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียวของผู้มีวิชาเวทมนตร์ชั้นสูง สอดคล้องกับการแปลงกายที่ใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียวของวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน ทั้งนี้ผู้วิจัยนำเรื่องแปลงกายนี้ไปสร้างสรรค์องค์ที่ 1 เรื่องการแปลงกายโดยการใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียว

#### 2.4.1.2 การใช้เวทมนตร์ควบคู่กับเครื่องรางของขลัง

การใช้เวทมนตร์ควบคู่กับวัตถุประเภทเครื่องรางของขลัง คือ การใช้เวทมนตร์คาถาอาคมปลุกเสกเครื่องรางของขลังเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์เพื่อช่วยปกป้องคุ้มครองผู้ใช้และนำออกมาใช้ในยามที่ต้องการ เช่น การใช้ผ้ายันต์ ตะกรุด ประคำ พระเครื่อง เป็นต้น โดยจะต้องพกพาติดตัวไว้เป็นของประจำกายซึ่งเป็นลักษณะการใช้เวทมนตร์กับเครื่องรางของขลัง ดังตัวอย่างบทกลอนต่อไปนี้

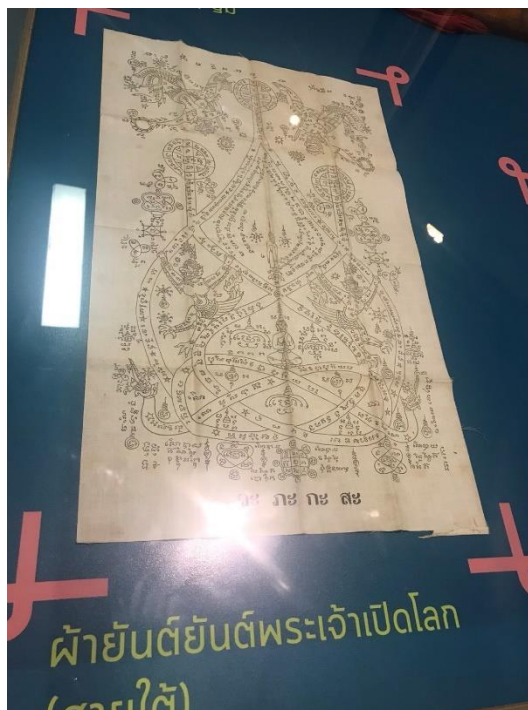
ตอนที่ 30 ขุนแผนพลาญงามจับพระเจ้าเชียงใหม่ หน้า 660 เนื้อเรื่องตอนขุนแผนและพลาญงามเตรียมตัวไปจับพระเจ้าเชียงใหม่ทั้งคู่เตรียมเครื่องรางของขลังเพื่อคุ้มครองและทำให้อยู่คงกระพัน ดังบทกลอนที่ว่า

พ่อลูกจัดแจงแต่งกายา	นุ่งผ้าม่วงดำประจำกาย
ใส่เอวคาตราตคดก็สีดำ	คล้องประคำตะกรุดทั้งสองสาย
ใส่เสื้อยันต์ลงองค์นารายณ์	เข็มขัดชมองพลาญกายพัน
ประจจับประเจียดกระเจียดประจุพระ	โพกศีรษะทะมัดทะแมงคู่แข่งัน
ทั้งพ่อลูกผัดผงที่ลงยันต์	แล้วเสกจันท์เจิมหน้าสง่างาม

(กรมศิลปากร, 2505: 660)

ผู้วิจัยใช้บทกลอนข้างต้นที่บรรยายการพกเครื่องรางของขลังไปศึกษาในด้านการใช้เครื่องรางของขลังจากการใช้เวทมนตร์จริงในปัจจุบันพบว่า การดำเนินเรื่องด้วยการใช้เวทมนตร์ควบคู่กับสิ่งอื่นเพื่อการทำสงคราม จรูญ พุ่มอำภา ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับเครื่องรางของขลังในปัจจุบันว่า “การทำเวทมนตร์กับเครื่องรางของขลัง จะต้องใช้กับสิ่งของที่ผ่านการปลุกเสกสิ่งของให้มีอิทธิฤทธิ์เหนือธรรมชาติเสียก่อน เมื่อเวทมนตร์คลายสิ่งของเหล่านั้นจะเสื่อมฤทธิ์และกลับเป็นสิ่งเดิม” (จรูญ พุ่มอำภา, **สัมภาษณ์**, 21 มีนาคม 2562) ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า คนไทยผูกพันกับเครื่องรางของขลังมาตั้งแต่สมัยโบราณ เช่น พวกทหารไทยโบราณมักใช้ตะกรุดในการป้องกันภัยพินไม่เข้า อยู่ยงคงกระพัน เป็นต้น อีกทั้งยังมีการใช้อาคมเพื่อทำลายล้างศัตรู เช่น ควายธนู ผู้เลี้ยงควายธนูใช้ดินปั้นเป็นรูปควายแล้วเสกให้ไปทำร้ายศัตรู ดังนั้นการสร้างเครื่องรางของขลังจะต้องศักดิ์สิทธิ์ถูกต้องตามตำราที่ใช้ทำาคม และในเชิงพุทธศาสนา เครื่องรางของขลังเกิดขึ้นจากความไม่รู้และความหวาดกลัวอันตรายของมนุษย์ จึงพยายามหาทางกำจัดความกลัว ด้วยการแสวงหาสิ่งที่เชื่อว่าเป็นที่พึ่งและยึดเหนี่ยวจิตใจ

คำว่า “ยันต์” เพี้ยนมาจากคำว่า “ยัญญ์” ในภาษาบาลีแปลว่า สิ่งที่มีมนุษย์พึ่งเส้นสรวงบูชาให้มีความสุขความเจริญ เมื่อคนไทยนำมาใช้ได้กลายเป็น “ยันต์” (จรูญ พุ่มอำภา, **สัมภาษณ์**, 21 มีนาคม 2561) ซึ่งหมายถึงเส้นที่ขีดขวางไปมาสำหรับลงคาถา เหตุที่ต้องลงคาถานั้นเป็นเพราะคาถาบางบทต้องการความชัดเจนโดยอาศัยตัวอักษร แต่ถ้าหากเขียนคาถาทุกตัวอักษรให้ติดต่อกัน ก็อาจจะทำให้ผิดความหมาย ฉะนั้นคนโบราณจึงคิดการเขียนยันต์ขึ้นเป็นตาราง เลข และรูปต่าง ๆ เพื่อจารึกตัวอักษรคาถาลงในวัตถุ จึงทำให้เกิดรูปยันต์มากมายที่เราพบเห็นกันทุกวันนี้ “ยันต์” จึงเกิดจากการย่อพระคาถาแต่ละบท ใช้การภาวนาเพื่อให้เกิดการภาวนาคาถา ซึ่งทำให้จิตใจเป็นสมาธิ (เทพ สาริกบุตร, 2509: 29) ทั้งนี้ผู้วิจัยศึกษาลงลึกเฉพาะการทำผ้ายันต์ ซึ่งเป็นการใช้เวทมนตร์กับเครื่องรางของขลังที่เด่นชัดทำให้ผู้วิจัยเกิดจินตนาการและนำไปสู่การแสดง



ภาพที่ 2 ผ้ายันต์ยันต์เจ้าเปิดโลก (สายใต้)

ที่มา : ผู้วิจัย

ลายยันต์หรือเลขยันต์มาจากการสืบทอดจากวิทยาการของอารยธรรมโบราณ มีแนวคิดจากแผนภูมิของจักรวาลและอำนาจของโลกธาตุทั้งสี่ (ชมพูทวีป หรือโลกมนุษย์ อมรโคยาน ทวีป ปุพพะวิเทหะทวีป และอูตรกุรุทวีป ) ลายยันต์หรือเลขยันต์ผสมผสานแนวความคิดการฝึกจิตของ พระพุทธศาสนาและศาสนาพราหมณ์ เช่นเดียวกับการฝึกโยคะที่ฝึกจิตด้วย “กรรมฐาน 40” ซึ่งนำไปสู่การปฏิบัติ “กสิณสังเคราะห์ธาตุ” หรือ “การหุงธาตุ” ซึ่งเป็นที่มาของการทำเครื่องรางของขลัง (สุกัญญา สุจฉายา, 2555: 129) อีกทั้ง ยันต์ในวิชาไสยศาสตร์ของไทย ตามคตินิยมของอาจารย์ไสยศาสตร์โบราณจะถือว่า เส้นยันต์เปรียบเสมือนสายรกของพระพุทธเจ้า ยันต์มีความหมายที่เกี่ยวข้องกับพระพุทธศาสนา ทั้งพระพุทธเจ้าและคำสอนต่าง ๆ (เทพ สาริกบุตร, 2509: 26) ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำการเขียนเลขยันต์ที่ผสมผสานแนวคิดของการฝึกจิตมาใช้ในการแสดงองค์ที่ 2 โดยให้จอมขมังเวทย์เขียนยันต์อย่างมีสมาธิแน่วแน่

การปลุกเสก “ยันต์” เป็นเครื่องรางของขลังอย่างหนึ่งที่คนไทยในกลุ่มคนที่นับถือเรื่องไสยศาสตร์รู้จักกันดี เกิดจากการบรรจุลายยันต์ลงบนผ้าและเชื่อว่าผ้าที่บรรจุลายยันต์นั้นมีพลังงานที่ศักดิ์สิทธิ์สามารถให้ผลที่ตนเองต้องการ การเขียนเลขยันต์หรือลายยันต์บางครั้งจารึกใส่ในแผ่นโลหะ เช่น แผ่นเงิน แผ่นทอง แผ่นนาค แผ่นตะกั่ว แผ่นทองแดง ผ้าขาว ไบลาน กระจดาษา เป็นต้น ทั้งนี้มนุษย์บรรจุลายยันต์เพื่อถ่ายทอดพลังงานของเวทมนตร์ที่ได้จากการทำสมาธิ เกิดเป็นกระแสจิต ซึ่งกระแสจิตนี้เชื่อว่าเป็นสมาธิที่สูงขึ้นอีกขั้นหนึ่ง และสุดท้ายทำการถ่ายทอดลงในวัตถุ

จึงเกิดเป็นเครื่องรางของขลังขึ้น เมื่อลงลายยันต์ในสิ่งใดสิ่งนั้นจะเป็นเครื่องรางของขลังอย่างหนึ่ง และเมื่อลงลายยันต์ลงในผ้าสิ่งนั้นจึงเรียกว่า “ผ้ายันต์” นั่นเอง

จากความสำคัญของผ้ายันต์ข้างต้น ผู้วิจัยจึงนำมาออกแบบเป็นอุปกรณ์การแสดง ขององค์ที่ 2 โดยทำให้เป็นผ้ายันต์ขนาดใหญ่เพื่อสร้างความเหนือจริงให้กับการแสดงในแง่ของ การแสดงถึงพลังอำนาจของผ้ายันต์ที่ช่วยปกป้องคุ้มครอง ผู้วิจัยจึงสร้างให้ผ้ายันต์มีขนาดใหญ่ที่ สามารถทำให้มีช่วงที่ผ้าลอยอยู่บนอากาศเหนือศีรษะของจอมขมังเวทย์ อีกทั้งยังมีการเคลื่อนที่ของ ผ้ายันต์ในแบบต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับการแสดงลีลาของจอมขมังเวทย์แสดงถึงการควบคุมพลัง เวทมนตร์ของผ้ายันต์

**การวาดลวดลายยันต์หรือการลงยันต์** สิ่งที่สำคัญที่สุดคือ จะต้องสำรวมจิตใจให้ มีสมาธิแน่วแน้อย่างแท้จริง มือที่ลงยันต์จะต้องเที่ยงตรง ภาวนาคาถาที่กำกับเฉพาะ ยันต์นั้น เมื่อลากเขียนยันต์จะต้องเขียนให้จับพอดีกับสูตรคาถา โดยจะต้องเขียนให้เป็นเส้น เดียวตลอด การหยุดเขียนยันต์กลางคันถือว่าเป็นยันต์ที่เสียไม่ศักดิ์สิทธิ์ ถ้าไม่ให้เป็น ยันต์เสียจะต้องใช้สูตรคาถาต่อ สิ่งที่เป็นข้อห้ามสำคัญที่สุดคือ ห้ามไม่ให้ลงอักขระหรือ เขียนเลขก้าวร่าวกายกับเส้นยันต์เป็นอันขาด หากทำผิดข้อนี้จะเรียกว่า ยันต์ตาบอดใช้การ ไม่ได้ อักขระยันต์ในวิชาไสยศาสตร์ของไทยเรานี้จะใช้ตัวอักขระขอมเพราะถือว่าเป็นอักษร ศักดิ์สิทธิ์ ซึ่งมีรูปอักขระไทยใช้ลงในยันต์อยู่บ้าง เช่น ยันต์ที่นิยมใช้กันในภาคใต้จะลงอักขระพระเจ้า นะโม 29 ตัว ที่ถือกันว่าเป็นกำเนิดปฐมอักขระของรูปอักขระไทย

**สูตรสำเร็จ** เมื่อลงยันต์เสร็จทุกครั้งจะต้องเรียกสูตรยันต์ด้วยการออกชื่อทางยันต์ เช่น ยันต์ที่ให้ความคงกระพันหมายถึงออกทางคงกระพัน จะต้องออกชื่อว่ายันต์คงกระพัน ยันต์ทาง แคล้วคลาดให้ออกชื่อว่า ยันต์แคล้วคลาด เช่น พระยันต์ธงไชย เทพ สาริกบุตร ได้อธิบายว่า “ยันต์นี้ เมื่อลงแล้วให้เสกอีกด้วยตัวเอง ทำเป็นธงเหน็บหลังเราไปอย่างสนเท่ห์เลย ได้ผลบุญมากมายแล้ว มี ตบะเดชะปรีชาวิเศษนัก หากที่จะอุปมามิได้เลย ผู้ใดถือธงนี้วิเศษนัก คนทั้งปวงเห็นเราเข้า ก็เกิด ความเกรงขามเกรงเราแล” (เทพ สาริกบุตร : 2509)

**การปลุกเสก** การเขียนยันต์เมื่อลงเสร็จแล้วจะต้องปลุกเสก บางยันต์มีคาถา ปลุกเสกเฉพาะ ซึ่งยันต์ที่มีคาถาปลุกเสกเฉพาะจะต้องทำตามสูตรบังคับนั้น บางยันต์อาจไม่ได้มีคาถา ปลุกเสกเฉพาะ ก็สามารถเลือกคาถาปลุกเสกให้เหมาะกับยันต์นั้น เช่น ยันต์คงกระพันให้เลือกคาถา ทางคงกระพันมาปลุกเสก ยันต์ทางเมตตาหรือคุ้มกันก็ให้เลือกคาถาเมตตาและคุ้มกันมาปลุกเสก เป็นต้น หรือจะใช้คาถา**พระพุทธคุณ พระธรรมคุณ พระสังฆคุณ** คาถาพระเจ้า 16 พระองค์ คาถา พระเจ้า 5 พระองค์ บทโตบทหนึ่งมาปลุกเสกก็ได้ และยันต์บางชนิดอาจถูกกำหนดให้ต้องปลุกเสก ด้วยตนเอง หมายถึง การนำคาถาที่ใช้ว่าภาวนาขณะลงยันต์นั้นมาใช้ปลุกเสกยันต์ (เทพ สาริกบุตร : 2509)

ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า วิธีการปลูกเสกจะให้ความสำคัญอยู่ที่การวางกระแสดิจิต ถ้าต้องการให้คงกระพันชาตรี จะต้องวางอารมณ์ให้แข็งแกร่งไม่ย่นย่อต่อศาสตราวุธ ยิ่งทำให้ใจแข็งแกร่งได้เท่าไรความศักดิ์สิทธิ์ก็ยิ่งเพิ่มขึ้น ถ้าจะให้เป็นทางเมตตามหานิยม จะต้องวางอารมณ์ด้วยกระแสดิจิตที่อ่อนหวานเยือกเย็น การบริการปลูกให้ดำเนินตามวิธีการภาวนาคาบ กระทบจนเกิดเป็นสมาธิ การปลูกเสกนี้ควรดำเนินการตามหลักของกสิณ เช่น เกิดขนพองสยองเกล้า เลขยันต์ที่ลงนั้นจะบรรลุถึงความศักดิ์สิทธิ์อย่างเต็มที่ ทั้งนี้การปลูกเสกแม้ว่าจะวางคาถาให้ปลูกเสกเฉพาะเอาไว้ แต่จะต้องไม่ลืมการนำธาตุเข้าประสมปลูกเสกร่วมด้วย โดยให้พิจารณาจากกองธาตุอันควรจะใช้ให้เหมาะสม และการทำปลูกเสกเครื่องรางของขลังตามวิธีการข้างต้น เน้นทำให้มีอิทธิคุณคุ้มครองให้ผู้ใช้เวทมนตร์ได้รับความแคล้วคลาดปลอดภัยจากอันตรายและนำมาใช้ออกแบบการสร้างสรรค์การแสดงในองค์ที่ 2 เรื่องผ้ายันต์ เครื่องรางของขลังที่ทำเวทมนตร์กับเครื่องรางของขลัง

จากความรู้ข้างต้นผู้วิจัยใช้การสำรวจจิตใจให้แน่วแน่ในระหว่างลากเส้นยันต์มาใช้ในการสร้างลักษณะการวาดเส้นยันต์บนอากาศของจอมขมังเวทย์ให้มีสมาธิแน่วแน่ และใช้สร้างความแตกต่างในช่วงที่จอมขมังเวทย์คนที่ 4 ลากเส้นยันต์อย่างไม่มีสมาธิแน่วแน่ เพื่อเป็นเหตุผลในการเกิดความวิปัสสนาของจอมขมังเวทย์ ร่วมกับการใช้ความรู้เรื่องการเขียนสูตรสำเร็จและการปลูกเสกอธิบายให้ผู้แสดงทำความเข้าใจ เพื่อทำการตีความในการเริ่มต้นเขียนยันต์ทุกครั้ง สื่อถึงการเขียนยันต์ให้สำเร็จจะต้องทำการปลูกเสก โดยมีความคิดและจินตนาการตามหลักการจริงที่ใช้เขียนสูตรสำเร็จและการปลูกเสกยันต์ต่าง ๆ

#### 2.4.1.3 การใช้เวทมนตร์ควบคู่กับวัตถุสามัญ

การใช้คาถาอาคมร่วมกับวัตถุธรรมดาสามัญ ซึ่งเป็นการทำเวทมนตร์หรือทำพิธีไสยศาสตร์ที่ทำให้วัตถุธรรมดาสามัญกลายเป็นของศักดิ์สิทธิ์หรือมีอำนาจพิเศษ เช่น เสกผงดินสอ ซึ่งได้จากการเขียนอักขระบนกระดาษขนวนแล้วรวบรวมไว้เป็นผงเส้นที่ต่าง ๆ การลงเลขลงยันต์ การเสกใบไม้ให้เป็นสัตว์ต่าง ๆ สายสิญจน์ น้ำมัน ข้าวสาร เป็นต้น

การใช้เวทมนตร์ควบคู่กับวัตถุธรรมดาสามัญ ที่ปรากฏในวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน โดยจัดประเภทตามวัตถุประสงค์การใช้งานได้ 3 ประเภท คือ 1) การใช้เวทมนตร์เพื่อเสกสิ่งของให้ศักดิ์สิทธิ์ เช่น สายสิญจน์ น้ำมัน หญ้า ข้าวสาร 2) เวทมนตร์ที่ใช้ปิดเป่าหรือแก้การกระทำประทุษร้ายของผู้อื่น 3) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อสะเดาะเคราะห์ เช่น น้ำมัน เป็นต้น ทั้งนี้ผู้วิจัยศึกษาเรื่องการใช้เวทมนตร์กับใบมะขามให้เป็นตัวต่อแทนช่วยทำร้ายศัตรู ดังบทกลอนที่ว่า

ตอนที่ 29 ขุนแผนแก้พระทัยน้ำ หน้า 644 ตอนปลายงามรบกับแสนตรีเพชรกล้า  
 ปลายงามใช้เวทมนตร์เป่าใบมะขามให้เป็นตัวต่อแทน โดยถือเคล็ดว่าใบมะขามมีจำนวนมาก ดังบทกลอนที่ว่า

จิ้งจอกไบมะขามสามก่า	เสกข้าเป็นต่อบินปรี้อปรี้อ
ตั้งภูฏิสันแน่นปามาฮือฮือ	ดูออกคล้าดำปือไปทุกละเมาะ
ตัวยาวราวก้อยไม่ต่อยไทย	จำเพาะลาวกราวไล่ใส่เปาะเปาะ

(กรมศิลปากร, 2505: 644)

บทกลอนข้างต้นแสดงถึงการใช้เวทมนตร์กับไบมะขาม ซึ่งสะท้อนถึงการใช้เวทมนตร์กับวัตถุธรรมดา ช่วยให้ผู้ใช้เวทมนตร์ใช้เป็นเครื่องมือในการทำสงคราม ผู้วิจัยจึงออกแบบบทการแสดงให้ผู้เดินใช้ลีลานาฏยศิลป์ให้สัมพันธ์กับไบไม้ แสดงการเสกให้ไบไม้กลายเป็นตัวต่อแทนมีฤทธิ์เพิ่มขึ้นจากการเป็นแคไบไม้ธรรมดา

ส่วนการใช้เวทมนตร์ควบคู่กับวัตถุสามัญในชีวิตจริง แบ่งออกเป็น 2 แบบ คือ 1) การใช้เวทมนตร์ควบคู่กับวัตถุธรรมดาสامัญญ์เพื่อทำให้เวทมนตร์สมบูรณ์ เช่น ใช้คาถากำบังกายพร้อมกับใช้ไบไม้ทัดหู มนตร์จะอยู่ทนช่วยกำบังกายเมื่อมีไบไม้ทัดหูเท่านั้น หากไบไม้หลุดออกจากหูก็จะมองเห็นเหมือนเดิม และ 2) การใช้เวทมนตร์ควบคู่กับวัตถุธรรมดาสามัญญ์เพื่อให้สิ่งนั้นมีพลังพิเศษ เช่น เสกให้ไบมะขามเป็นฝูงแมลงไปรบกวณช้าศึก เพื่อช่วยชนะศึกสงคราม เป็นต้น (จรรยา พุ่มอำภา, สัมภาษณ์, 21 มีนาคม 2561)

การใช้เวทมนตร์กับไบไม้ที่น่าสนใจและใกล้เคียงกับการเสกไบมะขามเป็นตัวต่อแทนประการที่น่าสนใจ หนึ่งในนั้นคือการเสกไบมะขามเป็นตัวต่อแทนของพระเกจิชื่อดังเรื่องไสยศาสตร์ขมังเวทย์อย่างที่เป็นตำนานเล่าขานที่ว่า **ธรมมหาวิทยาลัย**

## CHULALONGKORN UNIVERSITY

สำหรับหลวงปู่ศุข เกิดในปลายสมัยรัชกาลที่ 4 และเมื่ออายุ 20 ปี ได้อุปสมบทเพื่อทดแทนบุญคุณบิดามารดา มีชื่อเสียงโด่งดังในเรื่องไสยเวทย์วิชาอาคมเวทมนตร์ เล่ากันว่าสามารถเสกไบไม้ให้เป็นตัวต่อ ตัวแทน เสกหัวปลีให้เป็นกระต่าย เสกก้านกล้วยให้เป็นงูได้ จนกรมหลวงชุมพรเขตอุดมศักดิ์ หรือเสด็จเตี้ย ผากตัวเป็นศิษย์ (ม.ร.ว.อภิเดช อาภากร, 2559 : 15)

การใช้เวทมนตร์กับไบไม้ที่น่าสนใจและใกล้เคียงกับการเสกไบมะขามเป็นตัวต่อแทนแบบของวรรณคดีมากที่สุด คือ สถานที่ที่คงไว้ซึ่งร่องรอยความเชื่อ ณ คุ่มขุนแผน วัดแค อำเภอมืองจังหวัดสุพรรณบุรี ซึ่งเป็นสถานที่ที่คงซึ่งเรื่องราวความเชื่อเหนือธรรมชาติ มีทั้งต้นมะขามยักษ์อายุ



กว่าร้อยปี และมีรูปสักการะตัวต่ออักษรที่มีอาจารย์คั่งนั่งอยู่บนตัวต่อ อาจารย์คั่งเป็นอาจารย์คนหนึ่งที่สอนวิชาเวทมนตร์ไสยศาสตร์ให้แก่ขุนแผน



ภาพที่ 3 ข้อมูลวัดแคที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรมขุนช้างขุนแผน  
ที่มา: ผู้วิจัย

ทั้งนี้ ไชยวัฒน์ ทองสุกใส ชาวสุพรรณบุรีได้อธิบายถึงขุมขุนแผน ตำนานต้นมะขามยักษ์ และตัวต่ออักษรไว้ว่า ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้เวทมนตร์กับใบมะขามไว้ว่า

## CHULALONGKORN UNIVERSITY

วัดแคเป็นสถานที่ท่องเที่ยวเชิงพิพิธภัณฑที่ว่า “ขุมขุนแผน” เกี่ยวข้องกับวรรณคดีขุนช้างขุนแผน อยู่ในอำเภอเมือง จังหวัดสุพรรณบุรี ในวัดมีต้นมะขามยักษ์ขนาดใหญ่มาก ขนาดของลำต้นน่าจะ 10 คนโอบ มีการบอกเล่าว่าในสมัยโบราณขุนแผนได้วิชาเสกใบมะขามให้เป็นตัวต่อจากท่านอาจารย์คั่งเอาไวโง่จนตีข้าศึก บรรยายภาคโดยรอบเป็นเรือนไทยที่สร้างสรรค์ใหม่ไม่ใช่ของโบราณ ซึ่งพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว เคยเสด็จประพาสวัดแคเมื่อ พ.ศ. 2447 (ไชยวัฒน์ ทองสุกใส, สัมภาษณ์, 31 ตุลาคม 2561)



ภาพที่ 4 ต้นมะขามยักษ์ วัดแค  
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 5 รูปสักการะตัวต่อยักษ์  
ที่มา : ผู้วิจัย

การใช้เวทมนตร์กับใบไม้ข้างต้นทั้งจากในวรรณคดีและการใช้เวทมนตร์ในชีวิตจริงข้างต้นนี้ ผู้วิจัยได้นำไปวิเคราะห์เพื่อสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ในองก์ที่ 3 ใบไม้ การใช้เวทมนตร์ควบคู่กับวัตถุธรรมดา โดยผู้วิจัยนำความสูงของต้นมะขามไปปรับใช้ให้บทการแสดงมีการโปรยใบไม้จากที่สูงและนำรูปสักการะตัวต่ออักษรเป็นต้นแบบของการออกแบบท่าเต้นตัวต่ออักษรของผู้แสดงเชิงสัญลักษณ์ 3 คน เปรียบเสมือนตัวต่ออักษรซึ่งเป็นส่วนที่จินตนาการเพิ่มเติมของผู้วิจัยซึ่งต้องการทำให้การแสดงมีความเหนือจริง

#### 2.4.1.4 การใช้เวทมนตร์ควบคู่กับวิญญาน

การใช้เวทมนตร์ที่เกี่ยวข้องกับผีในปัจจุบัน คือเวทมนตร์ที่เป็นวิชาแต่ยังไม่ใช่เวทมนตร์ในทางไสยศาสตร์สายดำ หากจะนำไปใช้ให้เป็นไสยศาสตร์ดำนั้น หมายถึง การใช้เวทมนตร์ในทางที่ผิด เช่น ใช้ทำร้ายผู้อื่น นับว่าเป็นเดรัจฉานวิชา วันหนึ่งเดรัจฉานวิชาจะย้อนกลับมาทำร้ายตนเอง หากใช้เวทมนตร์กับผีแต่ไม่ทำร้ายผู้อื่น เช่น ใช้เพื่อเป็นบริวารคอยช่วยเหลือ ก็ยังไม่ทำให้สิ่งร้ายย้อนกลับมาทำร้ายตนเอง แต่จะต้องรักษาศีลและปฏิบัติความดีเพื่อเป็นบุญกุศลให้กับวิญญานที่เกี่ยวข้อง ทั้งนี้ จะต้องใช้เวทมนตร์กับวิญญานอย่างเหมาะสมและระมัดระวังความผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้น และอาจจะย้อนกลับมาทำร้ายตนเองได้เช่นกัน เวทมนตร์ที่เกี่ยวข้องกับวิญญานจะประกอบด้วย 3 องค์ประกอบคือ ผู้ทำเวทมนตร์ คาถาที่กำกับ และวิญญาน จึงจะครบองค์ประกอบที่จะทำให้เกิดการใช้เวทมนตร์ควบคู่กับวิญญาน

การเรียนวิชาเวทมนตร์ไสยศาสตร์จนเกิดความชำนาญ จะต้องผ่านการเรียนวิชาใช้เวทมนตร์กับวิญญานซึ่งถือว่าเป็นวิชาที่สำคัญ ในบริบทของวรรณกรรมนี้ผีหรือวิญญานหมายถึง โหงพราย ผีพราย ภูตพราย ผีโขมด กุมารทอง วิญญานต่าง ๆ การใช้เวทมนตร์กับวิญญานเป็นวิชาขั้นสูงที่ทำให้ใช้ประโยชน์จากการควบคุมวิญญานได้หลากหลาย เช่น ใช้เวทมนตร์สะกดผีบ้านผีเมืองบังคับให้อำพรางผู้ใช้เวทมนตร์เข้าไปในที่ต่าง ๆ ใช้เวทมนตร์ช่วยในการเดินทางระยะด้วยความรวดเร็ว เป็นต้น ผีที่เป็นบริวารเหล่านี้มีอำนาจเวทมนตร์มากกว่าความสามารถของคนธรรมดา

ในวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน ผู้ที่รู้วิชาไสยศาสตร์หรือเวทมนตร์คาถามักได้เรียนจากวัด หรือคาถาเหล่านี้ได้เรียนควบคู่กับพระพุทธศาสนา รวมไปถึงวิชาเรียกผีและเลี้ยงผีไว้เป็นบริวารก็เป็นอีกวิชาหนึ่งที่มีไว้ติดตัว ผู้ที่เลี้ยงผีเป็นบริวารนี้มักเลี้ยงเพื่อนำไปใช้งานหรือสามารถทำงานแทนตนเองได้ คอยช่วยเหลือและเตือนให้รู้ล่วงหน้าเมื่อจะมีภัยถึงตัว สิ่งนี้เรียกอีกอย่างว่า “พรายกระซิบ” นอกจากนี้ผีพวกนี้ยังคอยช่วยเหลือบุคคลในตระกูลของผู้ที่เลี้ยง หรือบุคคลที่ผู้เลี้ยงต้องดูแลหรือรักใคร่หมายปองอีกด้วย

ขุนแผนได้เรียนวิชาเลี้ยงผีเพื่อใช้งานตามที่ต้องการได้ ขุนแผนจึงมีผีหรืออมนุษย์มากมายไว้คอยช่วยเหลือเรื่องต่าง ๆ ซึ่งวิชาเลี้ยงผีไว้เป็นบริวารนี้ไม่ได้มีเพียงขุนแผนเท่านั้นที่สามารถทำได้ ตามละครเอกตัวอื่น หรือแม้กระทั่งตัวละครที่เป็นศัตรูแต่มีวิชาเวทมนตร์ติดตัวก็สามารถใช้งานบริวารที่เป็นผีได้ ดังนั้นการเลี้ยงผีไว้เป็นบริวารจึงเป็นความสามารถที่น่าสนใจเกี่ยวกับเวทมนตร์ที่ปรากฏอยู่ในวรรณกรรมเรื่องขุนช้างขุนแผนนี้ ดังตัวอย่างบทกลอนต่อไปนี้

ตอนที่ 27 พलयงมอาสา หน้า 568 ในการทำสงครามปรากฏบทบาทที่เรียกผีไปใช้ในกองทัพหลายตอน เช่น ตอนขุนแผนพलयงมจะไปรบกับพระเจ้าเชียงใหม่ ดังบทกลอนที่ว่า

ปลุกเครื่องเสร็จพลันอัญชลี	อ่านมนต์เรียกผีพวกภูตพราย
ผีตายฟ้าผ่าทั้งท่าโห่ง	อยู่ในหลุมในโลงสิ้นทั้งหลาย
ผีตายคลอตลูกผูกคอตาย	ผีนายผีไพรให้รับมา
ฝูงผีมีอาจะซุ่มซ่อน	ด้วยเร้าร้อนฤทธิ์เวทพระคาถา
พากันเกลื่อนกลาดดาษดา	พร้อมหน้ามาที่พิธีการ
	(กรมศิลปากร, 2505: 644)

ตอนที่ 16 กำเนิดกุมารทองบุตรนางบัวคลี่ หน้า 326 ตอนขุนแผนเดินทางไปเมืองกาญจน์ ทำกุมารทองได้และผีโขมดเดินทางเป็นบริวารคอยช่วยเหลือ ลอบพาเข้าเมืองกาญจน์อย่างรวดเร็ว ดังบทกลอนที่ว่า

.....	เรียกกุมารผีโขมดสิ้นทั้งหลาย
โห่งพรายพรังพร้อมล้อมรอบกาย	แผ่นขึ้นคอปรีอหายไปบัดดล
ข้ามคลองหนองน้ำแลลำธาร	แบกบิดาพาผ่านเข้าไพรสมถ์
เหมือนควันฉิวปลิวไปไม่เห็นคน	ประจวบจนเข้าบ้านกาญจน์บุรี
หนทางพันกว่ามาครู่เดียว	ประเปรี้ยวเรียวแรงด้วยฤทธิ์ผี
	(กรมศิลปากร, 2505: 644)

บทกลอนข้างต้น เป็นบทที่แสดงการปลุกผีหรือเรียกผีด้วยเวทมนตร์ชั้นสูง ทำให้ได้ผีเป็นบริวารจำนวนมาก อีกทั้งยังแสดงการใช้เวทมนตร์ทำให้ผีหรือวิญญาณช่วยในเรื่องต่าง ๆ เช่น การใช้เวทมนตร์ทำให้วิญญาณช่วยเป็นพาหนะเดินทางถึงเมืองกาญจน์บุรีได้เพียงครู่เดียว ผู้วิจัยจึงออกแบบการแสดงให้จอมขมังเวทย์บริกรรมคาถาเรียกให้ผีแสดงที่เป็นผีออกมาจากทุกทิศทาง เป็นการใช้

ทฤษฎีสัมพันธภาพระหว่างคนกับคน ซึ่ง จรูญ พุ่มอำภา ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับการทำเวทมนต์ควบคู่กับ วิญญาณไว้ดังนี้

การทำเวทมนต์กับวิญญาณไม่เป็นที่เปิดเผย ไม่สามารถให้ข้อมูลกระบวนการทำได้ แต่ ละสายที่เรียนได้สืบทอดเวทมนตร์มา จะไม่เปิดเผยวิธีการทำเวทมนตร์ของตนเอง แต่ สามารถยกตัวอย่างได้โดยไม่เป็นอันตรายต่อผู้ให้ข้อมูลและไม่เป็นอันตรายต่อผู้รับข้อมูล เช่น การเรียกผีให้เข้ามาใช้งานเมื่อจะทำเสน่ห์ หากตั้งคาถาปถมังปกติจะต้องเขียน อักษรคล้ายตัวปะถมของภาษาขอม แต่ถ้าจะตั้งคาถาปถมังโลเกีย จะต้องเขียนแปรรูป ออกไปตามความถนัดของแต่ละท่าน พร้อมกับบริกรรมคาถากำกับการเขียนไปด้วย เขียนไปเรียกวิญญาณไปให้มีการผูกจิตผูกใจตามที่ต้องการ (จรูญ พุ่มอำภา, สัมภาษณ์, 21 มีนาคม 2561)

การใช้เวทมนต์ควบคู่กับวิญญาณจากรรณกรรมและในชีวิตจริงมีความสอดคล้องกันใน ประเด็นเรื่องขององค์ประกอบที่ใช้ทำเวทมนตร์ ซึ่งได้แก่ ผู้ใช้เวทมนตร์ อักษรคาถา และวิญญาณ 3 องค์ประกอบนี้จะทำให้เกิดการใช้เวทมนต์กับวิญญาณขึ้น วิญญาณที่เกี่ยวข้องกับเวทมนตร์จะถูก เลี้ยงดูให้เป็นบริวาร อาจใช้คาถาบังคับมาใช้งาน หรืออาจเป็นดวงวิญญาณที่ถูกปลุกเสกหรือสมัคใจ อยู่ร่วมกับผู้ใช้เวทมนตร์ท่านนั้นก็ได้ วิญญาณจะคอยช่วยเหลือในเรื่องต่าง ๆ ในวรรณคดีจะพบว่าวิญญาณ คอยช่วยทำภารกิจต่าง ๆ เช่น การเดินทางข้ามจังหวัดภายในเวลาอันสั้น ใช้อำพรงตาให้ผู้อื่นเห็นผู้ใช้ เวทมนตร์ในรูปลักษณะที่ต้องการ ซึ่งการใช้เวทมนต์กับวิญญาณในชีวิตจริง วิญญาณอาจเกี่ยวข้อง และคอยช่วยเหลือแบบไม่ทำให้เกิดความมหัศจรรย์เป็นรูปธรรมเหมือนกับในวรรณกรรม

จากข้อมูลข้างต้นแสดงให้เห็นว่า ในปัจจุบันผู้ใช้เวทมนตร์ได้มีการทำเวทมนตร์เกี่ยวข้องกับ วิญญาณ ด้วยการเรียกให้วิญญาณเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการทำเวทมนตร์ สันนิษฐานว่าการใช้ วิญญาณขึ้นอยู่กับสูตรเวทมนตร์ของแต่ละท่าน ผู้วิจัยนำความเกี่ยวข้องกับวิญญาณนี้มาออกแบบ บทการแสดง ผสมกับการเติมจินตนาการของผู้วิจัย โดยนำเสนอความเหนือจริงตามวรรณกรรมแต่ใช้ เรื่องการบริกรรมคาถาเรียกผี ปลุกผีบริวารตามการใช้เวทมนตร์จริงในช่วงแรกขององค์ที่ 4 ต่อมาใน บทการใช้วิญญาณให้เป็นพาหนะช่วยเดินทางและเป็นม่านบังตาตามเนื้อเรื่องของวรรณกรรม เชื่อมโยงไปถึงภาพจบด้วยการสื่อถึงหายนะเป็นปรัชญาของการแสดงซึ่งเป็นส่วนที่วรรณกรรมและ การใช้เวทมนตร์ตรงกัน

## 2.4.2 ขั้นตอนการทำเวทมนตร์และผลของการใช้เวทมนตร์

การทำเวทมนตร์จะต้องประกอบด้วย ผู้ทำเวทมนตร์ คาถาที่กำกับเวทมนตร์ และวัตถุที่ใช้ทำเวทมนตร์ จึงจะทำให้บังตาผลสำเร็จที่ต้องการได้ โดยขั้นตอนการทำและการใช้เวทมนตร์จะไม่มีสูตรตายตัว ขึ้นอยู่กับผู้ใช้ว่าจะมีวิธีการเฉพาะตัวอย่างไร ซึ่งในวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน ไม่ปรากฏการผสมสูตรเวทมนตร์ที่แน่ชัด แต่จะกล่าวถึงการทำให้เวทมนตร์แบบกระชับรวดเร็ว ไม่ได้ให้รายละเอียดผสมสูตร ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการค้นคว้าและศึกษาข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับในการทำเวทมนตร์ไสยศาสตร์ของเรื่องขุนช้างขุนแผน โดยจะขออธิบายขั้นตอนการทำเวทมนตร์และผลของการทำเวทมนตร์ดังต่อไปนี้

### 2.4.2.1 ขั้นตอนการใช้เวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน

การเรียนเวทมนตร์ทุกขั้นตอนเป็นการฝึกฝนและสะสมวิชาความรู้เวทมนตร์ต่าง ๆ และพัฒนาไปสู่ความเชี่ยวชาญในอนาคต ซึ่งการทำเวทมนตร์จะประกอบด้วย ผู้ใช้เวทมนตร์ คาถา และวัตถุที่ใช้ร่วมกับเวทมนตร์

1) **ผู้ใช้เวทมนตร์** ผู้ที่สามารถใช้เวทมนตร์ คาถาอาคม ไสยศาสตร์ ที่ปรากฏอยู่ในวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน มักจะเป็นตัวละครเอกเพศชาย และจะต้องศึกษาวิชาเวทมนตร์จากผู้ที่มีความรู้มาก่อนแล้ว ผู้ที่ใช้เวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน เป็นตัวละครเพศชายทั้งหมดและมีความรู้ความสามารถเรื่องเวทมนตร์ คาถาอาคม ไสยศาสตร์มาจากการศึกษาจากผู้รู้เวทมนตร์อยู่ก่อนแล้ว มักเรียนผ่านการศึกษาพุทธศาสนา หรือได้เรียนจากตำราของผู้ชายในครอบครัวตนเอง

นอกจากนี้วรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน ได้กล่าวถึงการเรียนเวทมนตร์ของพลายแก้วผู้ฝากตัวเป็นศิษย์พระสงฆ์เพื่อเรียนวิชาเวทมนตร์ คาถาอาคม ไสยศาสตร์ ซึ่งสิ่งที่ได้เรียนคือ บาสิ แพลอรรธ ตำรับใหญ่ หรือตำราพิชัยสงคราม หัวใจพระคาถาหรือวิชาเลขยันต์ วิชาอยู่ยงคงกระพัน วิชาเลี้ยงโหงพราย เป็นต้น ตามที่เล่าไว้วรรณกรรมดังต่อไปนี้

ตอนที่ 3 พลายแก้วบวชเณร	
ครานั้นจึงโฉมเจ้าเณรแก้ว	บวชแล้วรำเรียนด้วยเพียรหมั่น
ปัญญาไวว่องคล่องแคล่วครัน	เรียนสิ่งใดได้นั้นไม่ช้าที
จนอาจารย์ขยาดฉลาดเฉลียว	เถรเถรออกเกรียวอยู่ที่นี้
จะเปรียบเณรแก้วนั้นไม่มี	บวชยังไม่ถึงปีก็เจนนใจ

หนังสือสิ้นกระแสนั่งแปรอรรถ	จนสมภารวัดไม่บอกได้
ลูปหลังลูปหน้าแล้วว่าไป	สิ้นไส้กุแล้วเณรแก้วอา
ยังแต่สมุดตำรับใหญ่	พินแต่หัวใจพระคาถา
กูจัดแจงช่องสุ่มแต่หนุ่มมา	หวงไว้จนขราไม่ให้ใคร
ความรู้้นอกนี้ไม่มีแล้ว	กูรักเณรแก้วจะยกให้
อยู่คงปล้นสะตมมีถมไป	เลี้ยงโหงพรายใช้ได้ทุกตา

(กรมศิลปากร, 2505: 644)

ในวรรณคดีไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน ได้กล่าวถึงการเรียนเวทมนตร์อีกตอนหนึ่ง คือ เมื่อเณรแก้วหรือขุนแผนเรียนจากวัดป่าเลไลยก์แล้วได้หนีออกจากวัดจากนั้นไปฝากตัวเป็นศิษย์สมภารคงหรือพระอาจารย์คง เรียนวิชาสะกด วิชาปลุก ลงผงปถมัง และตำราพิชัยสงคราม ดังบทกลอนที่ว่า

ตอนที่ 5 ขุนช้างขุนนางพิม	
สะกดทัพจับคนทั้งปลุกผี	ผูกพยนต์ฤทธิ์กำแหงหาญ
ปถมังกำบังตนทนทาน	สะเดาะดาลโซ่กุญแจประจักษ์ใจ
ทั้งพิชัยสงครามทั้งความรู้	อาจจะปราบศัตรูไม่สู้ได้
ฤกษ์พานาทีทุกสิ่งไป	ทั้งเสกใบมะขามเป็นต่อแดน
ชำนาญทั้งกลศึกลึกลับ	คุมพลแม่ทัพนับตั้งแสน
สู้ศึกได้สิ้นทั้งดินแดน	มหาละลายสุดแสนแสนหนดี
จิ้งจกขลังคะนองล่องหน	ฤทธิธรรณแรงราวกับราชสีห์
ถอนอาวุธรพกันประกอบประกบมี	เลี้ยงผีพรายกระซิบทุกสิ่งไป

(กรมศิลปากร, 2505: 644)

ผู้วิจัยสรุปได้ว่า ลักษณะของผู้ใช้เวทมนตร์เป็นตัวละครผู้ชายเท่านั้น เนื่องจากเวทมนตร์จะต้องเรียนควบคู่กับพระพุทธศาสนา เพราะเวทมนตร์เป็นศาสตร์ที่แตกออกมาจากพระพุทธศาสนา การเรียนเวทมนตร์จากตำราต่าง ๆ ทำให้ได้สูตรการทำเวทมนตร์ที่ละเอียดขั้นตอนของการเรียน ทั้งการเรียนเกี่ยวกับภาษาบาลี การแปลอรรถ การเรียนตำราพิชัยสงคราม การเรียนทำเลขยันต์ จนถึง การเรียนทำเวทมนตร์กับภูตผีวิญญาน ดังนั้นการเรียนเวทมนตร์ทำให้ได้ฝึกฝนและเก็บเกี่ยววิชาความรู้ เพื่อผสมสูตรการทำเวทมนตร์ของตนเองในอนาคต จากข้อมูลทั้งหมดผู้วิจัยสังเคราะห์ได้ว่า องค์ประกอบของการทำเวทมนตร์จะมี 3 ส่วน คือ ผู้ใช้เวทมนตร์ คาถา และวัตถุอื่น โดยขึ้นอยู่กับ



การผสมสูตรของแต่ละคน และสุดท้ายขึ้นอยู่กับนำไปใช้ตามวัตถุประสงค์ ผู้วิจัยนำลักษณะการใช้เวทมนตร์จากวรรณกรรมไปใช้ออกแบบการคัดเลือกผู้ที่แสดงเป็นจอมขมังเวทย์ โดยเลือกผู้ที่สามารถถ่ายทอดการเพ่งสมาธิขณะทำการแสดงได้อย่างแน่วแน่

#### 2.4.2.2 คาถา

การทำเวทมนตร์ ของวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผนจะกล่าวถึงอย่างรวดเร็ว เช่น ท่องคาถาจึงเกิดการแปลงกาย ร่ายมนต์จึงเกิดการปลุกเสก เสกใบไม้จึงเกิดเป็นต่อแตน บริกรรมคาถาให้เกิดการเรียกผี เป็นต้น ซึ่งผู้ที่ใช้เวทมนตร์จะต้องเรียนเป็นลำดับขั้นตอนโดยใช้คัมภีร์พระเวท เพื่อทำให้เกิดการฝึกฝนจนมีความชำนาญมากขึ้น ผู้วิจัยจึงได้อธิบายการใช้เวทมนตร์ของวรรณคดีผ่านการศึกษาคัมภีร์พระเวทซึ่งเป็นข้อมูลจากวรรณคดีนำมาเทียบเคียงกับการเรียนเวทมนตร์ของจริงในปัจจุบัน ดังต่อไปนี้

ผู้ชายจะเป็นเพศที่ได้ศึกษาเวทมนตร์จากผู้รู้ในวัดหรือจากตำราของผู้ชายในครอบครัว ด้วยกัน การเรียนเวทมนตร์ของวรรณคดีได้ปรากฏอย่างรายละเอียดจากบทที่บรรยายการเรียนเวทมนตร์ของพลาญงาม (ไพโรจน์ พรหมมีเนตร, 2560 : 208) ผู้วิจัยจึงถอดความหมายและตีความจากบทกลอน จึงทำให้ทราบว่าคัมภีร์ต้นแบบที่พลาญงามศึกษาอยู่นี้สามารถนำมาใช้ต่อยอดให้เกิดเวทมนตร์อื่น ๆ ทุกอย่าง โดยครอบคลุมการทำเวทมนตร์ที่ใช้วัตถุที่ครบทั้ง 4 รูปแบบ ดังบทกลอนที่กล่าวไว้ว่า

ตอนที่ 24 กำเนิดพลาญงาม

อันเรื่องราวกล่าวความพลาญงามน้อย	ค่อยเรียบร้อยเรียนรู้ครูทองประศรี
ทั้งขอมไทยได้สิ้นก็ยินดี	เรียนคัมภีร์พุทธเทพพระเวทมนตร์
ปัดมั่งตั้งตัวนะปัดตลอด	แล้วถอนถอดถูต้องเป็นล่องหน
หัวใจกริดอิทธเจแสนห้กล	แล้วเล้ามนตร์เสกขมื่นกินน้ำมัน
เข้าในห้องลองวิชาประสาเด็ก	แทงจนเหล็กแหลมลูอยู่ขยับ
มหาพมื่นยืนยงคงกระพัน	ทั้งเลขยันต์ลากเหมือนไม้เคลื่อนคลาย
แล้วทำหัวใจติปิโส	เสดาะไซ้ตรวนได้ตั้งใจหมาย
สะกดคนมนตร์จิ้งจังกำบังกาย	เมฆฉายสุริย์จันทร์ขยับันตี
ทั้งเรียนธรรมกรรมฐานนิพพานสูตร	ร้องเรียกภูตพรายปราบกำหราบผี
ผูกพยนต์หุ่นหย้าเข้าร่าวี	ทองประศรีสอนหลานชำนาญมา
	(กรมศิลปากร, 2505: 644)



จากบทกลอนข้างต้น แสดงให้เห็นถึงการเรียนเวทมนตร์ตั้งแต่เริ่มต้น คือ ได้เรียน คัมภีร์พุทธเทพพระเวทมนตร์ ซึ่งหมายถึง “คัมภีร์พระเวท” เป็นคัมภีร์ต้นแบบที่สามารถนำมาต่อยอด ให้เกิดเป็นเวทมนตร์ต่าง ๆ จนใช้เวทมนตร์ได้อย่างชำนาญ โดยตัวละครจะใช้เพื่อทำภารกิจต่าง ๆ ตลอดทั้งเรื่อง เมื่อศึกษาควบคู่กับหนังสือและการสัมภาษณ์ผู้ใช้เวทมนตร์ในปัจจุบัน ทำให้ทราบว่า การใช้เวทมนตร์ของวรรณคดีและการใช้เวทมนตร์ในปัจจุบัน จะต้องผ่านการเรียนคัมภีร์พระเวทอย่าง เป็นลำดับขั้นตอนเหมือนกัน สรุปลำดับขั้นตอนการเรียนเวทมนตร์ได้ดังต่อไปนี้

1) เรียนคัมภีร์พุทธเทพพระเวทมนตร์ ผู้วิจัยสันนิษฐานว่าคัมภีร์หมายถึง คัมภีร์ พระเวทหรือคัมภีร์ใหญ่พราหมณ์ที่บรรจุคัมภีร์ต่าง ๆ คนไทยรับคัมภีร์สัทธาที่เป็นคัมภีร์หนึ่งใน คัมภีร์พระเวท โดยคัมภีร์สัทธาถูกนำเข้ามาใช้ในการทำพิธีกรรมต่าง ๆ และคงหมายรวมถึงคัมภีร์ ปลมั่งก็ได้บรรจุอยู่ในคัมภีร์สัทธาอีกชั้นหนึ่ง” (ประจักษ์ ประภาพิตยากร, 2525 : 138)

2) เรียนคัมภีร์ปลมั่ง อ่านออกเสียงว่า ปะ ละ หมั่ง จากบทกลอนทำให้ทราบว่า คัมภีร์นี้สามารถนำไปใช้เป็นมนตร์ล่องหนได้ และคัมภีร์ปลมั่งเป็นวิชาที่ใช้ฝึกสมาธิ เพ่ง ระลึกลึงคาถา ให้อย่างแม่นยำ การเรียนวิชาปลมั่ง เป็นวิชาสำคัญวิชาหนึ่งของเรื่องขุนช้างขุนแผน เห็นได้จาก นักวิชาการคนสำคัญที่ศึกษาเกี่ยวกับวรรณคดีไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน และนักวิชาการด้านคติชน เวทมนตร์ เมื่อได้อธิบายถึงเวทมนตร์จากเรื่องขุนช้างขุนแผน ก็จะยกเรื่องวิชาปลมั่งนำมาอธิบายขยาย ความเป็นหัวข้อใหญ่ที่น่าสนใจ โดย เทพ สาริกบุตร อธิบายไว้ว่า คัมภีร์ปลมั่ง คือ การฝึกสมาธิ ลบ ดับ เขียน เพ่ง จำ จนเกิดเป็นสมาธิอันทำให้เกิดพลังในการเรียนรู้ศาสตร์ของชาชาติโบราณ และอีกท่าน หนึ่ง ประจักษ์ ประภาพิตยากร อธิบายว่า วิชาที่เรียนขั้นแรก คือ การเรียนวิชาทำผง ก่อนจะทำผงได้ จะต้องเรียนคัมภีร์ปลมั่งฉบับดั้งเดิม มีทั้งหมด 9 วรรค หรือ ปะละหมั่ง 9 กัณฑ์ บางครั้งก็เรียนแค่วรรค 9 ซึ่งเป็นวรรคสำคัญมีพลังอิทธิฤทธิ์ลึกลับ เมื่อนำวิชาปลมั่งมาใช้ทำผง จะต้องทำใช้เวลาหลายเดือน หรืออาจเป็นปี เพื่อนำผงศักดิ์สิทธิ์มาสร้างเป็นพระเครื่อง การทำผงที่ถูกต้องตามตำราคัมภีร์พระเวท อันบรรจุคัมภีร์ปลมั่งไว้อีกชั้นหนึ่ง (ประจักษ์ ประภาพิตยากร, 2525 : 139) มีปรากฏอยู่ในวรรณคดี ไทยเรื่องขุนช้างขุนแผนว่า

ตอนที่ 6 พลายแก้วเข้าห้องนางสายทอง

ครานั้นจึงโฉมเจ้าเณรแก้ว แต่เพลแล้วทำผงดินสออยู่

ปะละหมั่งตั้งเพียรเรียนต่อครู ได้ยินเสียงเยี่ยมดูเห็นสีกา

(กรมศิลปากร, 2505: 644)

ส่วนผู้ใช้เวทมนตร์ในปัจจุบัน จรูญ พุ่มอำภา ได้อธิบายขั้นตอนการเรียนเวทมนตร์ไว้ว่า การเรียนเวทมนตร์จะต้องเริ่มต้นด้วยการเรียนสวดมนตร์ไหว้พระ นั่งกรรมฐานแผ่เมตตา เพื่อทำการฝึกสมาธิ จากนั้นจึงเรียนมนตร์แขนงต่าง ๆ โดยแบ่งออกเป็น วิชาคงกระพันชาตรี สักยันต์ ต่อมาเรียนวิชาการเปิดเทียน ซึ่งวิชาการเปิดเทียนเป็นวิชาที่สำคัญมาก กล่าวคือ เป็นวิชาที่ระเบิดมนตร์ออกไปเรื่อย ๆ นำไปต่อยอดเป็นมนตร์อื่นได้ทั้งหมด หรือได้ครบเหมือนขุนแผน เช่น มนตร์ทำให้เกิดรัก เมตตา เกลียด แยก แดกหัก การค้ารุ่งเรือง เกิดภัยพิบัติ รักษาโรค ต่อกระดุก เอาสมองคนมาเคี้ยว เป็นต้น ซึ่งวิชาพวกนี้มีกฎหลักอยู่ว่า ห้ามคิดลุ่มหลงในวิชา นำไปโอ้อวด ห้ามนำไปทำร้ายใคร ให้ใช้เป็นประโยชน์เท่านั้น (จรูญ พุ่มอำภา, สัมภาษณ์, 21 มีนาคม 2561)

จากการอธิบายข้างต้น ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่าการฝึกวิชาปลงมั่งน่าจะมีความสำคัญต่อการเรียนเวทมนตร์ คาถาอาคม ไสยศาสตร์ เพราะต้องใช้ในการฝึกสมาธิ และสมาธิเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้ผู้ใช้เวทมนตร์จดจำและใช้บทสวดหรือคาถาแต่ละครั้งให้ประสบผลสำเร็จได้ จึงเป็นพื้นฐานของการใช้เวทมนตร์ทุกอย่าง ผู้วิจัยเห็นควรว่าวิชาปลงมั่งซึ่งทำให้เกิดสมาธิ ควรปรากฏอยู่ในการแสดงในช่วงที่เกี่ยวกับการฝึกทักษะของการใช้เวทมนตร์เพื่อต่อยอดไปสู่การใช้เวทมนตร์อื่น ๆ

3) เรียนบท “หัวใจกริตอิทธิเจเสนห์กล แล้วเล่ามนตร์เสกขมื่น กินน้ำมัน” ซึ่งหมายถึงการเรียนเวทมนตร์หลายบทได้แก่ หัวใจกริต ทำเสนห์ เสกขมื่น กินน้ำมัน ซึ่งการเรียนทำหัวใจกริต คำว่า หัวใจ เป็นคำย่อจากคาถายาว เพื่อให้สะดวกแก่การบริกรรมปลุกเสก คำว่า “กริต” แท้จริงแล้วจะต้องเขียนว่า กิตต์ เป็นสูตรคาถาหนึ่งในคัมภีร์มูลกัจจายน์ อันหมายถึงวิชาทำผงมหาราชและทำผงอิทธิเจ เพื่อนำไปใช้ผัดหน้าเป่าคาถาสำหรับให้คนรัก เมตตา

อิธิเจ อ่านออกเสียงว่า อิ ะ เจ จากบทกลอนทำให้ทราบว่าคัมภีร์อิธิเจสามารถนำไปใช้ในตำนาน มนตร์เสนห์กล ซึ่งตรงกับการให้ข้อมูลของผู้ใช้เวทมนตร์จริงอย่าง จรูญ พุ่มอำภา คัมภีร์อิธิเจใช้สำหรับทำผงเสนห์ เอาไว้ผัดใบหน้าให้คนเมตตาเอ็นดู ผู้วิจัยจึงสังเกตเห็นว่า คัมภีร์อิธิเจที่ใช้ทำเสนห์นี้ถูกกล่าวถึงในวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน (ประจักษ์ ปรากฏพิทยากร, 2525 : 141) เป็นข้อมูลที่ตรงกับผู้ใช้เวทมนตร์จริง อีกทั้งการเสกขมื่น กินน้ำมัน คือ การเรียนคาถาของตนต่าง ๆ ซึ่งการเสกขมื่นและการกินน้ำมันมีคาถากำกับคนละบทกัน แต่ใช้เพื่อความคงทนเหมือนกัน

จากข้อมูลข้างต้นได้อธิบายความหมายของเวทมนตร์ที่ปลายงามได้เรียนทำให้ทราบว่า ในวรรณกรรมเรื่องขุนช้างขุนแผนสามารถใช้เวทมนตร์เพื่อการใช้เวทมนตร์หัวใจกริตเพื่อบริกรรมปลุกเสกสิ่งต่าง ๆ ให้ศักดิ์สิทธิ์ เรียนคัมภีร์อิธิเจเพื่อทำผงเสนห์ รัก เมตตา ใช้เวทมนตร์เสกขมื่น กินน้ำมัน เพื่อทำให้อยู่ยงคงกระพัน

4) จากบทกลอนที่ว่า “มหาทมน์ยืนยงคงกระพัน ทั้งเลขยันต์ลากเหมือนไม้เคลื่อนคล้าย” แสดงให้เห็นว่าขั้นตอนการเรียนต่อว่า คือ เรียนเวทมนตร์มหาทมน์ ซึ่งเป็นคาถาที่ทำ

ให้อยู่ยังคงกระพัน ประจักษ์ ประภาพิทยากร ได้อธิบายเพิ่มเติมไว้ว่า พระคาถามหาหมื่นใช้ได้สารพัดทางคงกระพันชาติตรี อีกทั้งใช้ปลูกเสกเครื่องรางของขลังก็ได้ เสกเหล้ากิน เสกความคงทนให้แก่อาวุธ เสกน้ำมันทา เสกฝุ่นทาก็ได้

จากนั้นเรียนการลงเลขยันต์ เพื่อเขียนยันต์คาถาได้แม่นยำ การลงเลขยันต์นี้ คัมภีร์ที่บรรจุสูตรคาถามากมาย เช่น สูตรอิธเจ สูตรมหาราชลงเลขยันต์ หรือสูตรมหาราชเพื่อปลูกเสกสิ่งต่าง ๆ ให้ศักดิ์สิทธิ์ด้วยการลงเวทมนตร์อาคม คือการลงเลขอักขระ หรือลงคาถาบทใด บทหนึ่งที่เป็นยันต์ เพื่อให้สิ่งนั้นมีความศักดิ์สิทธิ์ขึ้น

5) จากบทกลอนที่ว่า “แล้วทำหัวใจอิติปิโส      เสตะชะตฺรวันได้ดังใจหมาย  
สะกดคนมนตร์จิ้งจังกำบังกาย      เมฆฉายสุริยจันทร์ขยันดี”

ต่อจากนั้นคือการเรียนทำหัวใจอิติปิโส จรูญ พุ่มอำภา ได้อธิบายว่า เป็นวิชาสำคัญในเชิงไสยศาสตร์ชาว อิติปิโส คือ การสวดสรรเสริญพระพุทธคุณ แต่ถ้าหากสวดถอยหลัง 108 จบ พร้อมกับนับลูกประคำ 108 เม็ด ในเวลาเที่ยงคืน หันหน้าไปทางทิศตะวันออก เมื่อสวดครบ 108 จบแล้วให้อธิฐานสิ่งที่ต้องการ สุดท้ายให้แผ่เมตตา สิ่งที่คุณก็จะถูกบันดาลให้เกิดขึ้น (ประจักษ์ ประภาพิทยากร, 2525 : 141)

จากการอธิบายข้างต้น ผู้วิจัยตีความได้ว่า การสวดคาถาอิติปิโสจากบทกลอน และการให้ข้อมูลจริงของผู้ใช้เวทมนตร์ข้างต้น จะบันดาลผลสำเร็จหลายอย่าง เช่น ใช้สะตะชะตฺรวันสะกดคน ทำให้คนจิ้งจิง การกำบังกาย และเวทมนตร์เมฆฉายจันทร์ขยันดี หรือมนตร์ที่ใช้ตรวจกลางนิมิตรหมายที่ดีหรือร้ายก่อนที่เดินทางยกทัพ

6) จากบทกลอนที่ว่า “ทั้งเรียนธรรมกรรมฐานนิพพานสูตร ร้องเรียกภูตพราย  
ปราบกำหราบผี” การเรียนนี้เป็นวิชาที่ใช้เรียกภูตผีและกำหราบผี ประจักษ์ ประภาพิทยากร ได้อธิบายไว้ว่า เป็นวิชาชั้นสูง ผู้ที่จะเรียนวิชาเกี่ยวกับภูตผีปีศาจ ทั้งการเลี้ยงไว้บริวาร การทำกุมารทอง การทำน้ำมันผีตายทั้งกลม เป็นต้น ในเรื่องคาถานิพพานสูตรนั้น ท่านแบ่งเป็น 4 บท คือ บทขับ บทปลูก บทเรียก บทผูก ทั้ง 4 บทนี้ นับเป็นหัวข้อสำคัญในการเลี้ยงผี ส่วนคาถาบทอื่นนับเป็นแต่เพียงส่วนประกอบ คือการเรียนตามแบบสมถกัมมัฏฐาน (ประจักษ์ ประภาพิทยากร, 2525 : 138)

จากการอธิบายข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า ในวรรณกรรมเรื่องขุนช้างขุนแผนมีกรรมวิธีใช้เวทมนตร์ที่ต้องเกี่ยวข้องกับภูตผีจำนวนมาก การเรียนเวทมนตร์ของพลายงามแสดงให้เห็นว่าการเรียนธรรมกรรมฐานนิพพานสูตร เป็นพื้นฐานวิชาที่สำคัญที่ผู้ใช้เวทมนตร์ต้องมีติดตัว เพื่อใช้เวทมนตร์เกี่ยวกับภูตผีที่ปรากฏอยู่ในวรรณกรรมจำนวนมากตลอดทั้งเรื่อง

7) จากบทกลอนที่ว่า “ผูกพยนต์หุ่นหญ้าเข้าราวี” วิชาผูกหุ่นพยนต์หุ่นหญ้านับว่าเป็นวิชาที่เรียนต่อว่า เพราะเป็นวิชาขั้นสูงและยากยิ่งกว่าเวทมนตร์ที่พละยามได้เรียนผ่านมา ประจักษ์ ประภาพิทยากร อธิบายไว้ว่า พยนต์ คือ รูปหุ่นคนที่ทำขึ้นหรือผูกขึ้นและลงอาคมเพื่อใช้ทำงานแทนคนเป็น ๆ สามารถเรียกแทนได้หลายคำ ได้แก่ พยนต์ ภาพยนตร์ ฝ้ายนต์ และหุ่นยนต์ เช่น “ภาพยนตร์ผูกใช้ให้ต่อสู้” “จะผูกผ้าพยนต์รบริบให้ฉาว” และ “แล้วสั่งหุ่นยนต์พลโพร” (ประจักษ์ ประภาพิทยากร, 2525 : 142)

จากการอธิบายเกี่ยวกับการผูกหุ่นพยนต์ข้างต้น จากการอ่านวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน ผู้วิจัยสังเกตได้ว่า คือ การเสกหุ่นหรือหญ้ารูปร่างเหมือนคนขึ้นเพื่อมาใช้รบหรือเพิ่มกองทัพทหาร หรือการใช้งานแทนคนได้ อีกทั้งยังมีความแข็งแกร่งขึ้นอยู่กับความแข็งแกร่งของเวทมนตร์นั้น แต่สามารถแก้ด้วยเวทมนตร์ของฝั่งตรงข้ามเท่านั้น และจากการหาข้อมูลเพิ่มเติมได้สนับสนุนตัววรรณคดีว่า เป็นเวทมนตร์ขั้นสูงสามารถทำเวทมนตร์นี้ได้ยากกว่าเวทมนตร์อื่น ๆ และเรียนเป็นเวทมนตร์บทท้าย ๆ โดยจะต้องผูกหุ่นขึ้นและต้องลงอาคมกับตัวหุ่นเพื่อใช้งานแทนคน ซึ่งผู้วิจัยจะนำไปพัฒนาให้เกิดเป็นการแสดงนาฏศิลป์ตอนที่เกี่ยวกับการใช้เวทมนตร์ด้านสงครามต่อไป

#### 2.4.2.3 ผลของการใช้เวทมนตร์

ผลของเวทมนตร์ ผู้วิจัยหมายถึงผลหรือสิ่งที่เกิดขึ้นหลังจากได้การใช้เวทมนตร์ซึ่งทำให้ผู้ใช้เวทมนตร์ได้สิ่งที่ปรารถนา โดยผลที่ได้นั้นเป็นสิ่งที่ขึ้นอย่างมหัศจรรย์เหนือธรรมชาติ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับประเภทของเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน พบว่าผู้วิจัยเรื่อง “การใช้ไสยศาสตร์ในเสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน” ของ ทศนีย์ สุจินะพงษ์ มีความน่าสนใจเนื่องจากมีลักษณะการแบ่งประเภทการใช้เวทมนตร์ได้ครอบคลุมทุกวิธีการใช้เวทมนตร์ ครอบคลุมการใช้เวทมนตร์ของทุกตัวละคร ทั้งตัวละครเอกและตัวละครอื่น ๆ อีกทั้งยังเป็นการแบ่งประเภทที่เรียงลำดับการใช้เวทมนตร์ที่มากที่สุดไปถึน้อยที่สุด ซึ่งทำให้ผู้วิจัยเชื่อได้ว่าเป็นการแบ่งประเภทการใช้เวทมนตร์จากเรื่องขุนช้างขุนแผนที่มีคุณภาพ และเป็นการแบ่งประเภทที่มีความใกล้เคียงกับผู้วิจัยอีกด้วย ดังนั้นผู้วิจัยจัดประเภทการใช้เวทมนตร์ตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการได้ 14 ข้อ สอดคล้องกับการจัดกลุ่มประเภทของเวทมนตร์ ของ ทศนีย์ สุจินะพงษ์ คือ 1) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อสะกด 2) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อสะเดาะกลอน 3) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อกำบังมิให้ใครเห็นตัว 4) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อทำให้ผู้อื่นชะงักหรือตกตะลึง 5) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อคุ้มครองตนให้แคล้วคลาดจากอันตราย 6) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อทำให้คนเมตตา 7) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อทำให้ผู้อื่นหลงเสน่ห์และรัก 8) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อแปลงกาย 9) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อทำให้เกิดปรากฏการณ์ต่าง ๆ 10) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อเลี้ยงผีไว้เป็นบริวาร 11) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อปราบศัตรูที่

เป็นผี 12) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อปลุกเสกหรือเสกของให้ศักดิ์สิทธิ์ 13) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อปิดเป่าหรือแก้ การกระทำประทุษร้ายของผู้อื่น 14.) เวทมนตร์ที่ใช้เพื่อสะเดาะเคราะห์

ผู้วิจัยนำผลของการใช้เวทมนตร์นี้ไปใช้ในการแสดงนาฏยศิลป์องค์สุดท้าย เพื่อแสดงให้เห็นผลของการใช้เวทมนตร์จากเรื่องขุนช้างขุนแผน และใช้ผลของการใช้เวทมนตร์ในปัจจุบันมาเป็นข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อทำให้การสร้างสรรคเวทมนตร์ในวรรณคดีไทยเรื่องขุนช้างขุนแผนสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

### 2.4.3 ปถมัง

ปถมัง เป็นคาถาสำคัญของวิชาเวทมนตร์ไสยศาสตร์ เป็นคาถาเริ่มต้นที่ทุกคนที่เรียนเวทมนตร์จะต้องฝึกฝนเพื่อให้เกิดสมาธิที่มาดังนี้

“ปถมัง” เป็นคาถาที่ว่าด้วยเรื่องของการเขียนตัวอักษร “น”

“น” (อ่านว่า นะ) เป็นตัวอักษรตัวหนึ่งของขอม บางครั้งถูกเรียกรวมกันว่า “นะปถมัง”

ผู้ทำเวทมนตร์ จะทำผงด้วยเวทมนตร์คาถาเพื่อให้ความศักดิ์สิทธิ์ ทำผงด้วยการใช้แท่งดินสอเขียนกระดานแล้วลบคำ ก็จะได้ผงของดินสอที่ที่เกิดจากการลบ ขณะทำผงจะบริกรรมคาถา “ปถมัง” ซึ่งการบริกรรมคาถาจะต้องเขียนตัว “น” ที่เป็นตัวอักษรหนึ่งของขอมไปด้วย นอกจากนี้ตัว “น” ยังเป็นตัวอักษรตั้งต้นของการเขียนเลขยันต์อีกด้วย (วีระชัย อวยพรรุ่งรัตน์, สัมภาษณ์, 12 ตุลาคม 2561) ในการลบผง เป็นขั้นตอนฝึกเวทมนตร์ขั้นแรก การลบผงจะทำให้ได้ฝึกสมาธิผ่านการเขียนตัว “น” และบริกรรมคาถापถมังไปพร้อม ๆ กัน ทำซ้ำด้วยความตั้งใจและใช้จิตเพ่งจนเกิดกระแสจิตที่เชื่อว่า กระแสจิตนี้เป็นสื่อกลางของการทำเวทมนตร์ “ปถมัง” ซึ่งเป็นคำขึ้นต้นคาถาที่เขียนลบผง มีคาถาแบบเต็มดังนี้

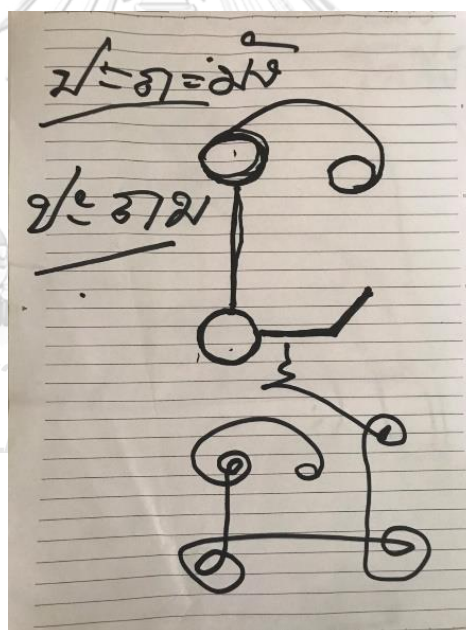
ตารางที่ 2 คาถापถมัง

ที่มา : ผู้วิจัย

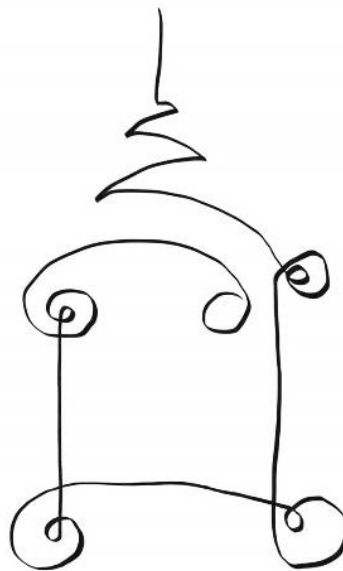
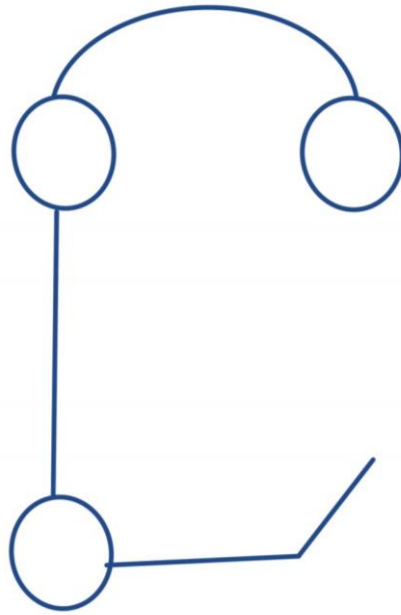
แบบบาลี	แบบอ่านภาษาไทย	แปลความหมาย
ปฐุมิ พินทุกั ชาตํ ทุติยิ ทณทเมว จ ตติยิ เภททญเจว จตุตถิ อังกุสมภวํ ปถุจมิ สิริสั ชาตํ นกาโร โหติ สมภโว.	ปะฐุมัง พินทุกั ชาตัง ทุติยั ทัณทะเมวะ จะ ตตะติยั เภททะกัญเจะวะ จะตุตถั อังกุสมัภะวัง ป้ถุจะมั้ง สิริสะสัง ชาตัง นะกาโร โหติ สัมภะโว.	เบื้องต้น เขียนเป็น “พินทุ” คือจุดกลม ขั้นที่สอง เขียนเป็น “ทัณทะ” คือลากเส้นลงมาเหมือนไม้เท้า ขั้นที่สาม เขียนเป็น “ภะทะ” คือเส้นแตกออกไปทางขวา ขั้นที่สี่ เขียนเป็น “อังกุส” คือ

แบบบาลี	แบบอ่านภาษาไทย	แปลความหมาย
		หยักที่ปลายเหมือนตาขอ ชั้นที่ห้า เขียนเป็น “สิระ” คือ เส้นโค้งด้านบนเหมือนศีรษะ สำเร็จเป็น “น-กาโร” คือ อักษร “น”

นอกจากนี้ จรูญ พุ่มอำภา ได้อธิบายวิธีการเขียนยันต์ปถมังเพิ่มเติมว่า ปถมัง มาจากการผสมภาษาบาลีและสันสกฤตเข้าด้วยกัน เขียนอย่างภาษาไทยว่า ปถมัง อ่านว่า ปะ - ละ - หมัง บางคนอ่านว่า ปัด - ละ - มัง ก็ไม่เป็นไร สำหรับจรูญ พุ่มอำภา เขียนว่า “ปะ ละ มัง” โดยได้สอนวิธีการเขียนยันต์และได้สาธิตการเขียนยันต์ไว้ดังนี้



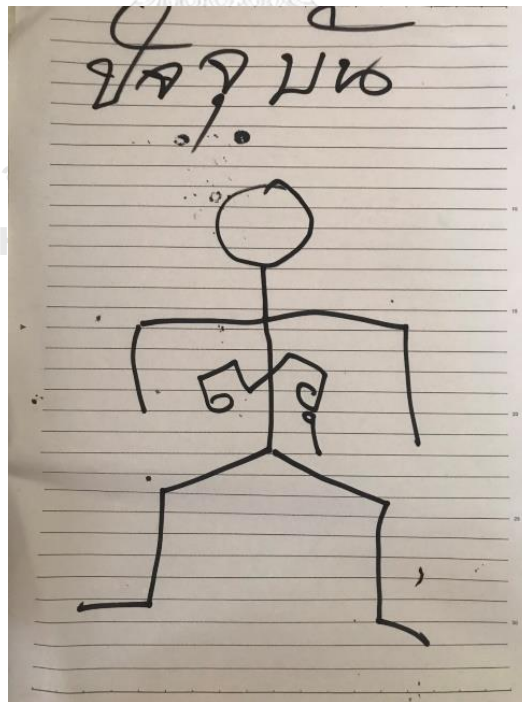
ภาพที่ 6 ตัวอักษร “น” ของจรูญ พุ่มอำภา  
ที่มา : ได้รับความอนุเคราะห์จากนายจรูญ พุ่มอำภา



ภาพที่ 8 ตัวอย่างการเขียนต่อตัว “น”  
ที่มา : ได้รับความอนุเคราะห์จากนายจรูญ พุ่มอำภา



ภาพที่ 9 ตัวอย่างการเขียน ปะถะมังโลกีย์ของ จรูญ พุ่มอำภา  
ที่มา : ได้รับความอนุเคราะห์จากนายจรูญ พุ่มอำภา



ภาพที่ 10 ตัวอย่างเขียน ปะถะมังโลกีย์ ฉบับย่อของปัจจุบัน  
ที่มา : ได้รับความอนุเคราะห์จากนายจรูญ พุ่มอำภา



ผู้วิจัยนำการเขียน “นะปถม้ง” มาเป็นสัญลักษณ์ในการสื่อสารถึงการทำสมาธิเพื่อสร้างกระแสจิตให้เกิดเป็นเวทมนตร์ ใช้สร้างสรรคส์ลิลาท่าเขียนอักขระโดยเลือกใช้การเขียนนะปถม้งแบบพุทธคุณที่มาจากตัวอักษรขอม เนื่องจากผู้วิจัยใช้หลักคิดมาจากเรื่อง วิธีทำเวทมนตร์จะต้องทำการตั้งสมาธิบริกรรมคาถาเพื่อให้เกิดสมาธิ เป็นจุดเริ่มต้นและเป็นส่วนสำคัญของการทำให้เวทมนตร์เกิดขึ้น ซึ่งการเขียนอักขระตัว “นะปถม้ง” เป็นการเขียนซ้ำไปซ้ำมาเพื่อทำให้เกิดสมาธิผู้วิจัยจึงใช้ความเชื่อมโยงนี้เป็นจุดเชื่อมการแสดงทั้ง 4 องค์

## 2.5 แนวคิดทฤษฎีและเกณฑ์ที่ใช้ในงานวิจัย

### 2.5.1 ทฤษฎีสัญวิทยา

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ของผู้วิจัย ผู้วิจัยจะใช้ทฤษฎีสัญวิทยาในการสร้างสรรค์และนำเสนอผลงานนาฏศิลป์ เนื่องจากผู้วิจัยต้องการสื่อสารกับผู้ชมในความหมายต่าง ๆ ผ่านการใช้สัญลักษณ์ เพราะจากการศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับการใช้เวทมนตร์ในวรรณกรรมเรื่องขุนช้างขุนแผน ได้ปรากฏว่าการใช้เวทมนตร์ส่วนใหญ่จะใช้เวทมนตร์ควบคู่กับสิ่งต่าง ๆ ได้แก่ การใช้เวทมนตร์ควบคู่กับวัตถุธรรมดาสามัญ การใช้เวทมนตร์ควบคู่กับเครื่องรางของขลัง และการใช้เวทมนตร์ควบคู่กับวิญญาณ ทั้งนี้แม้วิญญาณจะไม่ใช่วัตถุสิ่งของที่สามารถจับต้องได้ แต่การใช้เวทมนตร์ควบคู่กับวิญญาณสามารถนำเสนอผ่านสัญลักษณ์ได้ โดยจะต้องสื่อสารกับผู้ชมด้วยสัญลักษณ์ที่เข้าใจร่วมกันได้ว่าหมายถึง วิญญาณ

การใช้เวทมนตร์ควบคู่กับสิ่งอื่นที่ไม่ใช่การใช้เวทมนตร์เพียงเดี่ยวนั้น ผู้วิจัยคิดว่ามีความเกี่ยวข้องกับสัญวิทยา เช่น การใช้เวทมนตร์ควบคู่กับเครื่องรางของขลัง ยันต์ รอยสัก ตรีศูรุต เป็นต้น มีลักษณะเป็นวัตถุสัญลักษณ์สามารถเชื่อมโยงได้กับทฤษฎีสัญวิทยา ซึ่งในสังคมไทยมีความคุ้นเคยและรู้จักกับวัตถุสิ่งของที่เชื่อว่ามีเวทมนตร์วิเศษในตัวของมันเองอย่างเครื่องรางของขลังมาช้านานสามารถเข้าใจร่วมกันได้ว่า สิ่งของเหล่านี้มีความพิเศษเนื่องจากมีเวทมนตร์อยู่ในสิ่งของนั้น ๆ เกี่ยวพันกับพลังอำนาจพิเศษที่จะทำให้ผู้ที่ครอบครองสมหวังตามความต้องการ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงศึกษาเรื่องทฤษฎี สัญวิทยาและนำลักษณะที่เป็นสัญลักษณ์ของการใช้เวทมนตร์มาพัฒนาการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์

ผู้วิจัยศึกษาทฤษฎีสัญวิทยาที่นำมาใช้พัฒนาการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ เริ่มจากการศึกษาความหมายเพื่อนำมาขยายความเข้าใจและใช้ในงานนาฏศิลป์ โดยทฤษฎีสัญวิทยา (Semiology) เป็นศาสตร์ที่สามารถเรียกได้หลากหลาย เช่น สัญวิทยา สัญญวิทยา สัญญะวิทยา สัญญาณวิทยา ซึ่งคำเหล่านี้มีความหมายอย่างเดียวกัน คือ เป็นศาสตร์แห่งสัญญาณ (Science of sign) หรือการทำให้สิ่งที่เรียกว่า “ความหมาย” เป็นเรื่องที่ต้องได้รับการศึกษาและความเข้าใจอย่าง

จริงจัง สัญญาหรือสัญลักษณ์เป็นเรื่องที่ถูกกำหนดให้เป็น จึงไม่ขึ้นอยู่กับกฎเกณฑ์ใดเป็นการเฉพาะ แต่ขึ้นอยู่กับธรรมเนียม จารีตของแต่ละสังคม ซึ่งในแต่ละสังคมมีความเข้าใจความหมายนั้นร่วมกัน

ผู้วิจัยศึกษาองค์ประกอบของสัญญาจากวิทยานิพนธ์เรื่อง “นาฏยศิลป์จากแนวคิด ไตรลักษณ์ในพระพุทธศาสนา” ของ ธรากร จันทนะสาโร ซึ่งได้อธิบายเรื่ององค์ประกอบของสัญญา เอาไว้อย่างน่าสนใจ ซึ่งผู้วิจัยสรุปได้ว่า สัญญา (sign) คือ สิ่งที่มีความหมายมากกว่าตัวมันเอง ซึ่ง องค์ประกอบของสัญญาประกอบด้วย 1) สิ่งที่เป็นของจริง (Reference) 2) ตัวหมาย (Signifier) ใน แต่ละส่วนของวัฒนธรรมจะสร้างสัญญาหรือสัญลักษณ์ขึ้นมาทดแทนสิ่งที่เป็นของจริงในสิ่งนั้น อาจอยู่ในรูปของภาพหรือเสียง และ 3) ตัวหมายถึง (Signified) ภาพในใจหรือภาพในความคิด (Concept) ซึ่งสมองสั่งให้ทำตามจินตนาการ ทั้งนี้ความหมายของสัญญาหรือสัญลักษณ์ ขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ ระหว่างตัวบทหรือบริบท กล่าวคือสิ่งที่อยู่รอบ ๆ ตัวบทย่อมขึ้นอยู่กับบริบทด้วย ดังนั้นหากบริบท เปลี่ยนแปลงไปจะทำให้ความหมายเปลี่ยนไป

ทฤษฎีสัญญาวิทยา ในทางสังคมวิทยา มาจากการพัฒนาจากภาษาเชิงโครงสร้าง ซึ่ง แฟร์ดินองค์ เดอ โซซูร์ (Ferdinand de Saussure) นักภาษาศาสตร์ชาวสวิสได้อธิบายถึง ทฤษฎีสัญญาวิทยาว่า “ภาษาเป็นส่วนสำคัญของความหมาย เพราะภาษาเป็นโครงสร้างที่เกิดขึ้นจากความแตกต่างมิได้เกิดจากคุณสมบัติเฉพาะของสิ่งที่จะสื่อสาร หรือเรียกอีกอย่างว่าเป็นหน่วยย่อยของ โครงสร้าง ตัวอย่างเช่น สัญลักษณ์ของ “ม้า” ม้ามีความหมายเป็นม้า ไม่ใช่แมว หมู หรือ เม่น เพราะ ในส่วนย่อยของระบบความหมายได้จำแนกแยกแยะเอกลักษณ์ของสิ่งต่าง ๆ เอาไว้ (ไชยรัตน์ เจริญสิน โอบาร, 2545 : 28 -29) แปลว่าทุกสิ่งมีความแตกต่างจึงทำให้มีเอกลักษณ์และเอกลักษณ์ทำให้ผู้อื่น รับรู้ได้ว่าสิ่งนั้นคืออะไรหรืออาจหมายถึงอะไร

ในสาขาวิชาสังคมวิทยา มีการศึกษาเรื่องเครื่องหมายที่ลึกซึ้ง ซึ่งเครื่องหมายเหล่านั้น เรียกว่า “สัญญา” แต่โดยทั่วไปมักใช้คำว่า “เครื่องหมาย” โดย จินดาร์ตัน โปธินอก ได้อธิบายไว้ใน พจนานุกรมศัพท์สังคมวิทยา ฉบับราชบัณฑิตยสถาน ว่า

ในกลุ่มคตินิยมแนวหลังโครงสร้างใช้เครื่องหมายเป็นข้อบ่งชี้หรือเป็นสัญลักษณ์ที่ให้ความหมายไม่ว่าจะเป็นคำพูด กิริยา การกระทำเครื่องหมาย การขีดเขียน เป็นต้น สัญญาอาจสื่อความหมายได้อย่างตรงไปตรงมาเช่นการส่งสัญญาณเพื่อสื่อความหมายให้เข้าใจตรงกันโดยทั่วไปหรือจะสื่อความหมายที่มีความลึกซึ้งมากขึ้นซึ่งนักสังคมวิทยาสนใจเรื่องสัญญาในแง่ที่เกี่ยวข้องกับผู้คนในสังคม (จินดาร์ตัน โปธินอก, 2561 : ออนไลน์)

โรลิ่งด์ บาร์ตส์ ผู้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับสัญญาวิทยาคนแรกได้แสดง กระบวนการสร้างควมหมายไว้สองขั้นตอนได้แก่ ขั้นตอนแรก คือ การตีความหมายโดยตรง เป็นการตีความหมายที่คนส่วนใหญ่เข้าใจตรงกัน เป็นความหมายที่ชัดเจนสามารถเข้าใจง่าย ขั้นตอนที่ 2 คือ การตีความหมายโดยอรรถ คือ การตีความหมายทางอ้อมเกิดจากความแตกต่างของความหมาย จึงทำให้ต้องตีความความหมายโดยอรรถวิสัย ซึ่งเป็นการตีความหมายที่มีความเป็นปัจเจกเฉพาะบุคคล เพราะมีการรับรู้และการตีความที่ต่างกัน (ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร, 2545 : 28 -29)

ผู้วิจัยสรุปได้ว่าทฤษฎีสัญญาวิทยาเป็นการสื่อสารความหมาย โดยมีภาษาและความเข้าใจเป็นส่วนสำคัญของการสื่อสาร ซึ่งการสื่อความหมายมีสองระดับ โดยแบ่งเป็นการสื่อความหมายทางตรงและทางอ้อม ในขั้นแรก คือ การสื่อความหมายทางตรง จะสื่อความหมายที่คนส่วนใหญ่เข้าใจตรงกัน เช่น ม้า หมายถึงม้า มิได้หมายถึงสัตว์อื่น ๆ และขั้นที่สองคือการสื่อความหมายทางอ้อม จะสื่อสารด้วยความหมายที่มีอย่างมีนัย จะต้องใช้การตีความส่วนบุคคลขึ้นอยู่กับความเข้าใจที่แตกต่างของบุคคลนั้น ๆ เช่น สีแดงอาจหมายถึงพลังอำนาจ เป็นต้น

จากทฤษฎีสัญญาวิทยาที่อธิบายการสื่อความหมาย ซึ่งเป็นการสื่อสารที่เกี่ยวข้องกับความคิดของมนุษย์ ผู้วิจัยจึงนำมาเชื่อมโยงกับการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ของผู้วิจัย และการตีความของผู้ชม โดยผ่านการตีความองค์ประกอบต่าง ๆ ซึ่งผู้วิจัยเน้นนำไปใช้สื่อสารผ่านอุปกรณ์ประกอบการแสดงและเครื่องแต่งกายของผู้แสดง โดยเป็นการสื่อความหมายทั้งทางตรงและทางอ้อม

## 2.5.2 หลักการสัมพันธภาพ (Relationship)

ผู้สร้างสรรค์ได้นำหลักการสัมพันธภาพ หรือรีเลชันชิป (Relationship) ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของทฤษฎีลาบานมาใช้ในการออกแบบลีลานาฏศิลป์และใช้วิเคราะห์การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ได้นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายความหมายของคำว่า รีเลชันชิป (Relationship) ในงานนาฏศิลป์ว่า

Relationship คือ การเต้นที่มีความสัมพันธ์ระหว่างคนกับสิ่งต่าง ๆ ด้วยการเลือกสิ่งหนึ่งโดยการกำหนดสิ่งของนั้นให้เป็นโจทย์แล้วออกแบบท่าด้วยการจินตนาการถึงสิ่งนั้นในมุมมองของตัวเอง ซึ่งวิธีการนี้เป็นส่วนหนึ่งของทฤษฎีลาบาน และการใช้ Relationship ระหว่างการเต้นตามความรู้สึกให้สอดคล้องกับเพลง หรือที่เรียกว่า เซนเซบิลลิตี้ (Sensibility) จะทำให้เกิดการออกแบบท่าและสามารถเร้าให้อยากการเคลื่อนไหวร่างกายนั้น ๆ อย่างต่อเนื่อง (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 26 กรกฎาคม 2561)

อีกทั้งท่านยังได้อธิบายการนำหลักการรีเลชั่นชิป มาใช้ในงานนาฏศิลป์ของผู้วิจัยว่า

การใช้เวทมนตร์ทั้ง 4 รูปแบบจากวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผนมีลักษณะที่ใช้เวทมนตร์กับวัตถุที่ต่างกัน เหมือนกับความสัมพันธ์ของนักเต้นกับสิ่งรอบตัว อาจเป็นนักเต้นกับอุปกรณ์การแสดง นักเต้นกับสถานที่ นักเต้นด้วยตนเอง หรือนักเต้นกับผู้ชมก็ได้ ซึ่งความสัมพันธ์ของคนใช้เวทมนตร์กับวัตถุที่ใช้ทำเวทมนตร์เหมือนกับความสัมพันธ์ของผู้เต้นกับสิ่งรอบตัวเป็นซึ่งมีความสัมพันธ์ที่เหมือนกัน (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 26 กรกฎาคม 2561)

ธรากร จันทนะสาโร ได้อธิบายความหมายของหลักการรีเลชั่นชิปกับงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ไว้ว่า

รีเลชั่นชิป คือ ความสัมพันธ์ระหว่างนักเต้นกับสิ่งต่าง ๆ เช่น นักเต้นกับนักเต้น นักเต้นกับบรรยากาศ นักเต้นกับอุปกรณ์ นักเต้นกับคนดู ดังนั้นการเกิดความสัมพันธ์ไม่จำเป็นต้องมีผู้แสดง 1 คน เนื่องจากความสัมพันธ์อาจเกิดจากตัวนักเต้นเอง แต่สิ่งที่มีนักเต้นมีความสัมพันธ์ด้วยอาจเป็นพื้นที่ หรือ อากาศรอบตัวก็ได้ ดังนั้น รีเลชั่นชิปจึงหมายถึง การที่ผู้แสดงคนหนึ่งทำการเคลื่อนไหวร่างกายและสร้างความสัมพันธ์ของการเคลื่อนไหวร่างกายให้เข้ากับสภาพแวดล้อมที่อยู่รอบ ๆ นักเต้นผู้นั้น ดังนั้นทุกการเต้นจะมีรีเลชั่นชิปเกิดขึ้น แต่การให้คำนิยามของแต่ละคนอาจต่างไป เช่น บางคนอาจมองว่าทุกอย่างอาจไม่ใช่ความสัมพันธ์ เพราะในความคิดของคนนั้นอาจมองว่าความสัมพันธ์ควรหมายถึง นักเต้นกับนักเต้น หรือคนกับคนจึงจะเรียกว่าความสัมพันธ์ ดังนั้นถ้ามีนักเต้นคนเดียวบางคนอาจนับว่าไม่เป็นการเต้นที่มีความสัมพันธ์ (ธรากร จันทนะสาโร, สัมภาษณ์, 4 สิงหาคม 2561)

นอกจากนี้ ธรากร จันทนะสาโร ได้อธิบายการนำหลักการรีเลชั่นชิป เรื่องการนำมาใช้กับงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์เพิ่มเติมว่า

การเต้นทุกอย่างทำให้เกิดความสัมพันธ์ เพียงแต่ว่าความสัมพันธ์นั้นจะเกิดระหว่างนักเต้นกับอะไร แนวคิดที่ได้จากการเต้นที่มีความสัมพันธ์ จะไม่ใช่ความหมายที่ได้จากเนื้อหาขององค์การแสดงนั้น แต่หมายถึง การที่นักเต้นมีความสัมพันธ์กับสิ่งใดก็ตาม

คนดูควรจะได้รับสิ่งที่สื่อสารนั้นด้วยหรือไม่ เช่น ถ้านักเต้นได้ถือดอกไม้และทำการเต้น หากยึดตามหลักการจะถือว่า นักเต้นได้ทำการเต้นอย่างมีความสัมพันธ์กับดอกไม้ แต่ผู้ชมอาจจะได้รับความเข้าใจต่างออกไป เพราะคนดูไม่ได้มาถือดอกไม้กับนักเต้น เพราะฉะนั้นเนื้อหาของนักเต้นกับคนดูอาจไม่เหมือนกัน ซึ่งแท้จริง หลักการรีเลชั่นชิปเป็นส่วนหนึ่งของทฤษฎีลาบาน ซึ่งลาบานจะให้ความสำคัญกับการอธิบายการเต้นของนักเต้นเท่านั้น เพราะทฤษฎีลาบานมิได้ยึดผู้ชมเป็นสำคัญ แต่ยึดนักเต้นเป็นสำคัญ กล่าวคือ นักเต้นมีสัมพันธภาพกับสิ่งใด เช่นนั้นถือว่ามีกรีเลชั่นชิป แต่ถ้าหากคนดูสามารถรับรู้ได้ถึงความหมายที่นักเต้นสื่อสารกับดอกไม้ นั้นหมายความว่าข้อความที่นักเต้นมีกับดอกไม้ได้ไปถึงผู้ชมด้วย แม้คนดูจะไม่ได้มาจับดอกไม้กับนักเต้น เช่นนี้จะเรียกว่ารีเลชั่นชิปของคนดูเป็นความสัมพันธ์ทางอ้อม มิใช่รีเลชั่นชิปทางตรงเหมือนกับคนเต้น (ธรากร จันทนะสาโร, สัมภาษณ์, 4 สิงหาคม 2561)

ธรากร จันทนะสาโร ได้อธิบายเกี่ยวกับรีเลชั่นชิปของนักเต้นกับคนดูไว้ว่า

แท้จริงแล้วสิ่งที่นักเต้นแสดงความสัมพันธ์นั้นก็เป็นเนื้อหาของการแสดงอยู่แล้ว และการรับรู้ของคนดูแท้จริงแล้วไม่ได้แสดงความสัมพันธ์อะไรเลย เพราะถ้ายึดตามหลักทฤษฎีลาบานแล้วจะถือว่า สิ่งที่นักเต้นทำไม่สัมพันธภาพกับคนดูเลย ยกเว้นนักเต้นความสัมพันธ์อย่างชัดเจนกับคนดู เช่น นักเต้นมาแตะ อ้อม หรือสัมผัสกับคนดูอย่างชัดเจน จึงจะเรียกว่านักเต้นกับคนดูมีความสัมพันธ์กัน ในอีกความคิดหนึ่ง ถ้าคนดูสามารถเข้าใจความหมายได้ แสดงว่าคนดูก็เข้ามาอยู่ในวงล้อมของสัมพันธภาพรีเลชั่นชิปของผู้แสดง เพราะการที่นักเต้นรู้สึกกับดอกไม้ นั่นก็คือรีเลชั่นชิปของนักเต้นกับดอกไม้ แต่ถ้าคนดูเข้าใจความรู้สึกของนักเต้นได้นั้น แปลว่าคนดูอยู่ในสภาวะแวดล้อมเดียวกับดอกไม้ กล่าวคือ คนดูเป็นรีเลชั่นชิปแบบทางอ้อม ซึ่งนักเต้นได้สื่อสารผ่านเนื้อหาที่นักเต้นสื่อสารกับดอกไม้ (ธรากร จันทนะสาโร, สัมภาษณ์, 4 สิงหาคม 2561)

ทั้งนี้ ชมนาด กิจจันทร์ ได้อธิบายหลักการวิเคราะห์การเคลื่อนไหวร่างกายของลาบาน (Labanotation) ซึ่งได้อธิบายถึงวิธีการวิเคราะห์ท่าด้วย รีเลชั่นชิป ไว้ว่า

สัมพันธ์ภาพ (Relationship) เป็นการวิเคราะห์ความเกี่ยวข้องกันของท่าทางระหว่างผู้รำรำกับอุปกรณ์การแสดง เช่น การจับมือหรืออวัยวะอื่น ๆ ระหว่างคู่ที่รำ การถือแบก ยก หรือสัมผัสอุปกรณ์การแสดง หรือบุคคลที่แสดงด้วยกัน เป็นต้น (ชมขนาดกิจจันทร์, 2547 : 30)

Ann Hutchinson ได้อธิบายการใช้หลักการ Relationship ในการเคลื่อนไหวร่างกายได้ดังนี้

The aim of certain basic movements may be to establish a particular one part of the body and the floor, or between a part of the body and one object person. The range of such possible relationship is given in order of increasing

Involvement Such a relationship, or “contact” or may be physical, as in touching (Hutchinson, 2005: 20)

ข้อความข้างต้นแปลเป็นความหมายในภาษาไทยว่า จุดประสงค์ของการเคลื่อนไหวร่างกายบนพื้นฐานของการสร้างความสัมพันธ์ที่มีความเกี่ยวข้องระหว่างร่างกายกับร่างกาย ร่างกายกับพื้นที่ส่วนอื่น ร่างกายกับพื้น หรือความสัมพันธ์ระหว่างร่างกายกับอุปกรณ์หรือกับผู้อื่น หรืออาจดูเป็นภาพที่มองจากบุคคลอื่นในระยะไกลหรือระยะใกล้ก็ได้ขณะที่มีการสัมผัสเกิดขึ้น ทั้งนี้ผู้วิเคราะห์นำวิจัยหลักการวิเคราะห์สัมพันธ์ภาพระหว่างสิ่งแวดล้อม โดยคำนึงความหมายระหว่างผู้เต้นกับสิ่งต่าง ๆ โดยใช้ตั้งแต่ขั้นตอนการคิดออกแบบโครงสร้างเรื่องตลอดจนการวิเคราะห์สัมพันธ์ภาพหลังการสร้างสรรค์

### 2.5.3 แนวคิดการเคลื่อนไหวร่างกายในยุคหลังสมัยใหม่ (Modern dance)

ผู้วิจัยใช้ทฤษฎีการเคลื่อนไหวร่างกายในยุคหลังสมัยใหม่หรือยุคโมเดิร์นแดนซ์ (Modern dance) ในการออกแบบลีลาท่าทางและการวิเคราะห์รูปแบบของผลงานนาฏศิลป์ โดยการเคลื่อนไหวร่างกายในยุคหลังสมัยใหม่นี้เป็นยุคสมัยของนาฏศิลป์ที่ว่าด้วยเรื่องของ การก้าวข้ามขีดจำกัดจากการเต้นแบบเดิมของยุคคลาสสิก ความเป็นระเบียบแบบแผนและนักเต้นทุกคนจะต้องสวมรองเท้าบัลเลต์ แต่ในยุคหลังสมัยใหม่นี้ได้ปรากฏผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ของศิลปินหลายท่าน ด้วยการออกแบบผลงานนาฏศิลป์ที่ก้าวข้ามขีดจำกัดและมีรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของตนเอง ซึ่งแนวคิดและเอกลักษณ์ของศิลปินเหล่านี้ เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานและการนำไปใช้ใน

การวิเคราะห์ผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ครั้งนี้ โดยรายละเอียดของแนวคิดการสร้างสรรค์ และเอกลักษณ์ของศิลปินในยุคหลังสมัยใหม่มีดังต่อไปนี้

1. ลอย ฟูลเลอร์ (Loie Fuller) เป็นศิลปินที่มีเทคนิคโดดเด่นในเรื่องของการใช้อุปกรณ์ และเทคนิคแสง การสร้างสรรค์เพื่อแสดงอารมณ์เลียนแบบธรรมชาติ การวาดลวดลายอุปกรณ์ผ้า มากกว่าการเต้น ลีลาการเต้นไม่ปรากฏชัดเจนเด่นชัด (ภัทรฤทัย กันตะกนิษฐ, 2561:32) แต่มีเทคนิค การเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างผู้เต้นกับอุปกรณ์ จากข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยจึงนำการเต้นร่วมกับ เทคนิคแสงที่ออกแบบเป็นพิเศษกับการแสดงนั้น ๆ มาใช้ในการออกแบบแสงเพื่อช่วยในช่วง การเปล่งกายขององค์ที่ 1 การใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียว และการวาดลวดลายกับอุปกรณ์ผ้ามาใช้ ในการแสดงองค์ที่ 2 การใช้เวทมนตร์กับเครื่องรางของขลัง

2. อิสตอรา ดันแคน (Isadora Duncan) เป็นผู้มีแนวคิดและเอกลักษณ์ในการ สร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่มาจากทัศนคติจิตวิญญาณแห่งอิสรภาพ (Free Spirit ) เป็นเครื่องยึดเหนี่ยวใน การสร้างสรรค์ตามที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายเอาไว้ว่า “อิสตอรา ดันแคน (Isadora) เป็นเจ้าของ ทัศนคติจิตวิญญาณแห่งความอิสระหรือฟรีเมอริต (Free spirit ) คือ เครื่องยึดเหนี่ยวในการสร้างสรรค์ งานนาฏศิลป์ที่ทุกคนยอมรับมาจนตราบเท่าทุกวันนี้ ในขณะที่เดียวกันผู้ชมการแสดงบัลเลต์ ก็เริ่มรู้สึก ไม่ตื่นเต้นกับการแสดงเช่นที่ผ่านมา” (นราพงษ์ จรัสศรี, 2559: 109)

จากการอธิบายข้างต้นผู้วิจัยจึงนำเรื่องการออกแบบท่าจากจิตวิญญาณอย่างมีอิสรภาพมา ใช้ในการแสดงองค์ที่ 2 การใช้เวทมนตร์กับเครื่องรางของขลัง ด้วยการออกแบบลีลาท่าของจอม ขมังเวทย์ที่ควบคุมการใช้เวทมนตร์ของฝ่ายันต์ที่มีพลังเวทมนตร์ปกป้องคุ้มครองตนเองให้แคล้วคลาด เสมือนการเคลื่อนไหวลีลาของผู้แสดงที่สัมพันธ์กับฝ่ายันต์ซึ่งเป็นอุปกรณ์หลักของการแสดง

3. ดอริส ฮัมเฟรย์ (Doris Humphrey) ศิลปินผู้โดดเด่นเรื่องเทคนิคการล้มลงสู่ พื้นและการเล่นกับกตแรงโน้มถ่วงของโลก มีแนวคิดที่สนใจในความเป็นมนุษย์และปัญหา ของมนุษย์ที่ไม่เกี่ยวข้อง กับเทคนิคการเต้น ซึ่ง นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายไว้ว่า

ฮัมเฟรย์ (Humphrey) กับ ไวด์มัน (Weidmann) เป็นผู้พัฒนาเทคนิคการเต้น ที่มีแบบฉบับที่ชัดเจนในเรื่องของการล้มลงสู่พื้น (Motionless) และกฎ ของแรงโน้มถ่วงของโลก (Law of gravity) ในช่วงแรกคณะนักแสดง กลุ่มนี้มีความสนใจในกลไก ของทฤษฎีของบุคคลทั้งสองซึ่งประกอบไปด้วย การ สร้างสรรค์งานตามหลักการที่เรียบง่าย เช่น งานชุดวอร์เตอร์ สตัดดี้ (Water Study) (ค.ศ.1928) เป็นการแสดงในความเงียบโดยใช้เพียงเสียงซ้องให้คิด นักเต้นระหว่าง แสดงงานของฮัมเฟรย์ (Humphrey) จะให้ความสนใจในความเป็นมนุษย์และปัญหา ของมนุษย์เองที่ไม่เกี่ยวข้อง กับเทคนิคการเต้น (นราพงษ์ จรัสศรี, 2559: 119-120)

จากข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยได้นำเทคนิคการเต้นเรื่องการเล่นกับแรงโน้มถ่วงของโลกไปใช้ในองค์ที่ 3 การใช้เวทมนตร์กับวัตถุสามัญ ในช่วงของการแสดงลีลาาร่วมกับการร่วของใบไม้ คือการนำเรื่องการเล่นของใบไม้ตามแรงโน้มถ่วงซึ่งเป็นหลักการที่เรียบง่ายมาใช้ในงานนาฏศิลป์ เพื่อแสดงถึงความธรรมดาสามัญของใบไม้ ซึ่งเป็นวัตถุสามัญที่จะใช้ทำเวทมนตร์ นอกจากนี้ผู้วิจัยใช้การไถ่ร่างกายร่วมกับใบไม้ของผู้แสดงเชิงสัญลักษณ์ที่เป็นตัวต่อเปรียบเสมือนผู้แสดงเชิงสัญลักษณ์เป็นส่วนหนึ่งของใบไม้และลุกขึ้นมาเป็นตัวต่อที่มีอิทธิฤทธิ์ต่อทำร้ายศัตรู

4. มาธา เกรแฮม (Matha Graham) เป็นศิลปินที่มีแนวคิดและเทคนิคในการแสดงความรู้สึกภายในและการเคลื่อนไหวร่างกายแบบยืดตัวและหดตัวของร่างกาย ภัทรฤทัย กันตะกนิษฐ ได้อธิบาย เกี่ยวกับเทคนิคการเต้นของ มาธา เกรแฮม (Matha Graham) ไว้ว่า

แนวคิดการเต้นแบบคอนแทรกชั่น (Contraction) และรีลีส (Release) เป็นวิธีการสอนการเคลื่อนไหวด้วยเทคนิคการหดตัวและยืดตัว เกิดเป็นผลงานสร้างสรรค์ที่มีลักษณะของโมเดิร์นแดนซ์ (Modern Dance) ลักษณะเครื่องแต่งกายที่เข้ารูปแนบเนื้อ แสดงให้เห็นสรีระของนักแสดงได้ชัดเจน เพื่อแสดงให้เห็นถึงเส้นสายของร่างกาย (ภัทรฤทัย กันตะกนิษฐ, 2561:39)

จากการอธิบายข้างต้น ผู้วิจัยนำการเคลื่อนไหวด้วยเทคนิคยืดตัวและหดตัวมาใช้ในการแสดงองค์ที่ 4 การใช้เวทมนตร์กับวิญญาณ ในช่วงของการปลุกจิตวิญญาณของภูตผีวิญญาณเพื่อนำมาใช้งาน โดยปรับใช้กับหลักการสัมพันธ์ภาพ จึงออกมาเป็นการแสดงที่ใช้การยืดและหดตัวของวิญญาณและเป็นความสัมพันธ์ระหว่างจอมขมังเวทย์กับวิญญาณ โดยเน้นการแสดงสีหน้าและอารมณ์จากภายในออกมาสู่การแสดงลีลาท่าภายนอก

5. รุท เซนต์เดนิส (Ruth St Denis) และ เท็ด ชอว์น (Ted Shawn) คือ แนวคิดวัฒนธรรม (Culture) และศาสนา (Religion) เป็นศิลปินที่มีความสนใจและจริงจังเกี่ยวกับชาวตะวันออก ความเป็นอยู่ ปรัชญา ศาสนาและวัฒนธรรม ซึ่ง นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายไว้ว่า

รุท เซนต์เดนิส (Ruth St Denis) ได้เข้าสู่โลกของโมเดิร์นแดนซ์ ด้วยการเห็นภาพโปสเตอร์โฆษณาบุหรี่อียิปต์เขียน ไตเอตตี ชิการ์เรต (Egyptian Dieties Cigarettes) ซึ่งเป็นรูปปั้นของเทพผู้หญิง (Goddess) นั่งบัลลังก์ ภาพนั้นเกิดเป็นแรงบันดาลใจให้กับเธอ จากวันนั้นชีวิตของเธอได้เปลี่ยนแปลงการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ของเธอเอง



โดยเริ่มค้นหาสิ่งใหม่ ทดแทนการเต้นที่เธอทำซ้ำซากอยู่ขณะนั้น ช่วงชีวิตวัยรุ่นของเธอได้รับบทการแสดงที่ไม่มีความสำคัญสักเท่าใดนักในโรงละครบรอดเวย์ ชมวิลิคคอลลิส (Broadway Dancing) ที่ทำอยู่ จากนั้นเธอสร้างผลงานชื่อ อียิปตา (Egypta) จนได้รับความนิยมอย่างมากในกรุงลอนดอน (London) กรุงปารีส (Paris) และเบอร์ลิน (Berlin) นอกจากนั้น เธอยังสร้างสรรค์การแสดงในรูปแบบของนาฏศิลป์ ตะวันออก ซึ่งคนดูชื่นชอบในผลงานของเธอเนื่องจากมีความลึกลับเสมือนมีเวทมนตร์ ดูมีรสชาติและแฝงไปด้วยต้นหาคะ (นราพงษ์ จรัสศรี, 2559: 111)

ต่อมาเธอได้พบสามีและคู่เต้นที่ดีที่สุดของเธอคือ เท็ด ชอว์น (Ted Shawn) ซึ่งต่อมาทั้งคู่ได้ก่อตั้งโรงเรียน ที่สอนวิทยาการด้านศิลปะและให้แรงบันดาลใจแก่นักเต้นรุ่นต่อมา อีกทั้งเป็นผู้ให้คำปรึกษากับคณะศิลปินเต้นรำของสหรัฐอเมริกาและต่างประเทศก่อนที่จะแยกทางกัน (นราพงษ์ จรัสศรี, 2559: 112) จากแนวคิดข้างต้นผู้วิจัยจึงนำแนวคิดเกี่ยวกับทางศาสนาของ รุท เซนต์เดนิส (Ruth St Denis) มาใช้ในการวิเคราะห์รูปแบบของผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งนี้

จากเทคนิค แนวคิดและเอกลักษณ์ของศิลปินในยุคสมัยใหม่หรือโมเดิร์นแดนซ์ข้างต้นผู้วิจัยได้นำไปใช้ในการออกแบบนาฏศิลป์ซึ่งเกี่ยวข้องกับทุกองค์ประกอบการแสดง ทั้งนี้เพื่อค้นหา รูปแบบของผลงาน อีกทั้งยังใช้ในการวิเคราะห์รูปแบบและแนวคิดของผลงานนาฏศิลป์ครั้งนี้

#### 2.5.4 เกณฑ์มาตรฐานการยกย่องศิลปินทางด้านนาฏศิลป์

ผู้วิจัยต้องการหาแนวทางเพื่อพัฒนาการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ให้มีคุณภาพ จึงใช้เกณฑ์มาตรฐานการยกย่องศิลปินทางด้านนาฏศิลป์ของ วิชชุตา วุฒาทิตย์ ผู้กำหนดเกณฑ์มาตรฐานศิลปินให้มีคุณภาพ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการแสดงสร้างสรรค์และพัฒนางานนาฏศิลป์ โดยผู้วิจัยศึกษาจากเกณฑ์มาตรฐานการยกย่องศิลปินทางด้านนาฏศิลป์ 11 ประการดังต่อไปนี้

1. การมีจิตวิญญาณความเป็นศิลปิน (Spiritual) การมีพลังจากชีวิตจิตใจ มุ่งหมายเพื่อผดุงชีวิตและให้ความหมายที่สำคัญที่สุดแก่ชีวิตและมีปณิธานแน่วแน่ในทางนาฏศิลป์ จิตวิญญาณต้องมาจากหลายส่วน ทั้งอารมณ์ ความรัก ความผูกพันในสิ่งที่ตนเอง ทำให้บังเกิดและฝังลึกเป็นปณิธานที่แน่วแน่ไม่เสื่อมคลายในการอุทิศตนเพื่อการทำงานศิลปะอย่างงดงามและดีที่สุดในแนวทางของตนเอง จิตวิญญาณจึงยังรวมถึงการแสดงผลงานด้วยใจบริสุทธิ์ มีจริยธรรม จรรยาบรรณ โดยไม่อยู่ภายใต้อิทธิพลที่ มาทำให้ศิลปะด้อยลงไป

2. การมีรสนิยม (Taste) ในที่นี้หมายถึงความมีรสนิยมที่ดีที่งดงามและสุนทรีย์ทางศิลปะ มีความนิยมชอบทางศิลปะที่งามถึงระดับสุนทรีย์ะ ทั้งในแง่ความชื่นชมทางศิลปะและการแสดงออกทางศิลปะ รู้จักเลือกสรรสาระและภาวะทางอารมณ์ ตีมูลค่า สุนทรีย์รส มีศิลปะรสทั้ง 9 ผ่านอายตนะ

ทั้ง 6 คือ ตา หู จมูก ลิ้น กายและใจ หรือศิลปินอาจสร้างมาตรฐาน และเลือกสรรนิยมของตัวเอง นอกเหนือจากกฎเกณฑ์ดังกล่าวจนเป็นที่ยอมรับ ด้วยวิธีการสร้างงานที่เป็นกระบวนการอย่างแยบยล และลงตัว

3. การมีประสบการณ์ (Experience) คือ มีทั้งคุณวุฒิและวัยวุฒิ ผ่านการฝึกฝน ศึกษา สัมผัสระยะเวลา ในการสะสม บ่มเพาะและความชำนาญทางศิลปะ จนมีความรู้หลากหลาย และรู้จักประมวลสิ่งที่ได้รู้ได้เห็นมา มีการทดลองวางแผนสามารถเล็งเห็น การไกล และยังคงพัฒนาตนเอง อย่างไม่หยุดยั้ง

4. การมีปรัชญาในการทำงาน (Philosophy) ศิลปินควรปรัชญา เพื่อแสดงให้เห็นว่ามี ศรัทธายึดมั่น เพื่อยึดเหนี่ยวจิตใจ ประกอบด้วยความรู้และความจริง นำพาไปสู่การดำเนินชีวิตอัน ทรงคุณค่า เป็นประโยชน์แก่สาธารณชน เพื่อให้สังคมได้ซึมซับและเรียนรู้ สามารถนำไปประยุกต์ใน การดำเนินชีวิต โดยยังผลสะท้อนออกมาเป็นผลสำเร็จในงานทางศิลปะ

5. การเป็นพหุสูต (Versatile) คือ เป็นผู้นำความรู้และวิทยาการมาบูรณาการศิลปะ และ ปรับเปลี่ยนอย่างเหมาะสมกับกาลและสถานที่ มีสุนทรียะมุมมองรอบด้านมาประมวลแบบสหศาสตร์ ให้เกิดความสามารถอันพิเศษ และมีเอกลักษณ์ไม่สิ้นสุด และเป็นการคิดค้นทันต่อเหตุการณ์ในโลก ปัจจุบัน

6. การมีความสร้างสรรค์ (Creativity) เป็นผู้มีความริเริ่มและจินตนาการสูง จากการ ประยุกต์ผลงาน ความรู้ ความงาม ทำให้เกิดผลงานโดยการคิด ทดลอง ค้นคว้า อาจสืบเนื่องมาจาก สภาพแวดล้อมบริบทของสังคม และองค์ประกอบสำคัญที่เกี่ยวข้อง ผนวกกับทัศนะ และวิธีการที่ เหมาะสม ปรากฏขึ้นเป็นผลงานการสร้างสรรค์ เหมือนกับเป็นการสร้างลายมือ ปรากฏเป็นผลงาน ของตนอย่างเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว และมีการถ่ายทอดความรู้ว่าด้วยการสร้างสรรค์ผลงานเหล่านั้น ไม่ทำซ้ำและไม่ลอกเลียนงานของตนเองและผู้อื่น

7. การเป็นผู้นำ (Pioneer) คือการเป็นผู้บุกเบิกหรือผู้ที่ริเริ่มสิ่งใหม่ทางศิลปะ ทำให้เกิด ปรากฏการณ์ใหม่ทางศิลปะที่มีผลหรืออิทธิพลต่อวงการศิลปะ จนเป็นที่นิยมและยอมรับในสังคมด้วย การแสวงหาวิธีการและรูปแบบศิลปะใหม่

8. การถ่ายทอดองค์ความรู้ (Passing the Knowledge) การเป็นผู้ที่ได้รับการสืบทอด และเป็นผู้สร้างบุคลากรที่มีคุณภาพแก่วงการนาฏศิลป์ ด้วยวิธีการถ่ายทอดทางศิลปะ อย่างเหมาะสม มีกระบวนการและระบบองค์ความรู้ เข้าถึงปรัชญาของความรู้ และเชิดชูความรู้ รวมถึงปลูกฝังคุณธรรมความเป็นครูแก่ศิษย์

9. การเป็นผู้หายาก (Rarity) ความเป็นผู้หายาก หมายถึง การเป็นปราชญ์ที่รอบรู้ หาบุคคลใดมาเทียบเคียงได้ยากหรืออาจหาไม่ได้แล้ว

10. การจรรยาบรรณ (Ethic) การบำเพ็ญตน เป็นผู้ให้ อยู่ในศีลธรรม มีทัศนคติและจุดยืนที่ชัดเจนตามศีลธรรม รักษาและส่งเสริมเกียรติคุณ ชื่อเสียง และฐานะของศิลปิน ตระหนักถึงคุณค่าและมีจิตสำนึกของการเป็นศิลปินแบบอย่างให้แก่ศิลปินทั้งหลายและคนในสังคม

11. ความหลงใหล (Passion) เป็นศิลปินที่มีความหลงใหล ความอยาก ความต้องการ ทำงานศิลปะด้วยความหลงใหล ตอบสนองความต้องการของตนเองที่อยากทำงานชิ้นหนึ่งชิ้นใดให้สำเร็จ

ผู้วิจัยได้นำเกณฑ์มาตรฐานการยกย่องศิลปินทางด้านนาฏศิลป์มาใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ เพื่อส่งเสริมให้การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเวทมนตร์ในวรรณคดีไทยขุนช้างขุนแผนให้มีคุณภาพมากขึ้น โดยวิเคราะห์เพื่อเทียบเคียงคุณภาพการสร้างสรรค์ และพัฒนางานนาฏศิลป์โดยจะปรากฏในการแสดงนาฏศิลป์ของผู้วิจัย ทั้งนี้ผู้วิจัยตั้งสมมติฐานว่า ในการสร้างสรรค์น่าจะเกี่ยวข้องกับเกณฑ์มาตรฐานการยกย่องศิลปินทางด้านนาฏศิลป์ 8 ด้าน ได้แก่ การมีประสบการณ์การเรียนรู้และการทำงาน (Experience) ความสามารถหลากหลาย (Versatile) การมีปรัชญาในการทำงาน (Philosophy) ความสร้างสรรค์ (Creativity) รสนิยม (Taste) การถ่ายทอดองค์ความรู้ (Passing the Knowledge) จรรยาบรรณ (Ethic) ความหลงใหล (Passion) โดยวิเคราะห์รายละเอียดในบทที่ 4

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

## 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 2.6.1 งานวิจัยเกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย

1) งานวิจัยเรื่อง การใช้ไสยศาสตร์ในเสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน ของ ทศนีย์ สุจินะพงษ์ วิทยานิพนธ์หลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต แผนกวิชาภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีการศึกษา 2516 ผู้วิจัยได้รับความรู้ด้านการจัดประเภทและรูปแบบการใช้เวทมนตร์ของวรรณคดีไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน ช่วยให้ผู้วิจัยมีแนวทางการจัดประเภทและรูปแบบการใช้เวทมนตร์ของผู้วิจัยเอง เพราะเวทมนตร์ที่ปรากฏอยู่ในวรรณกรรมเรื่องขุนช้างขุนแผนมีจำนวนการใช้หลายโอกาส อีกทั้งยังใช้เวทมนตร์ร่วมกันกับเวทมนตร์ประเภทต่าง ๆ งานวิจัยฉบับนี้ทำให้ผู้วิจัยจัดประเภทและรูปแบบการใช้เวทมนตร์ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ทำให้ผู้วิจัยเกิดความเข้าใจเวทมนตร์ทั้งหมดของเรื่องมากยิ่งขึ้น และสามารถนำไปต่อยอดเพื่อสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ได้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

งานวิจัยนี้มีการศึกษาตัววรรณกรรมเรื่องขุนช้างขุนแผนอย่างละเอียด สืบเกตุได้จาก การเชื่อมโยงเนื้อเรื่องด้วยการอธิบายในบทวิเคราะห์ที่มีความหลากหลาย มีการยกตัวอย่างบทกลอน ที่มีอยู่ในวรรณกรรมและสามารถวิเคราะห์ได้อย่างชัดเจน ด้วยการเชื่อมโยงตัวบทกลอนกับเหตุผลที่ ได้ทำการวิเคราะห์ อีกทั้งยังทำการบูรณาการการใช้เวทมนตร์ของวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน กับการใช้เวทมนตร์ของวรรณกรรมเรื่องอื่นจึงทำให้การวิเคราะห์มีความน่าเชื่อถือ แต่การจัดพิมพ์ วิจัยนี้ยังใช้การจัดพิมพ์แบบตัวพิมพ์ดีด จึงเป็นที่น่าเสียดายว่าผู้วิจัยอาจมีการวิเคราะห์ที่หลากหลาย กว่านี้ แต่ในยุคสมัยที่ได้จัดพิมพ์การวิจัยอาจทำได้ลำบาก จึงอาจเกิดการติดขัดระหว่างวิเคราะห์ ข้อมูลและทำให้พิมพ์การวิเคราะห์ลดลง

2) งานวิจัยเรื่อง อิทธิพลของเครื่องรางของขลังที่มีต่อชาวพุทธในสังคมไทยปัจจุบัน ของ โรสิตา แสงสกุล มหาวิทยาลัยมหิดล วิทยาลัยศาสนาศึกษา เพื่อนำมาสร้างสรรค์การแสดงในส่วนที่ เกี่ยวข้องกับเครื่องรางของขลัง ซึ่งวิจัยเรื่องนี้ได้อธิบายเกี่ยวกับเครื่องรางของขลังที่มีความเกี่ยวข้องกับ สังคมไทย

งานวิจัยนี้ได้อธิบายสาเหตุของการนับถือเครื่องรางของขลังของสังคมไทยได้เป็นอย่างดี เนื่องจากมีการรวบรวมข้อมูลที่หลากหลายทั้งในระดับปฐมภูมิและทุติยภูมิ มีการวิเคราะห์ข้อมูลด้วย การยกตัวอย่างและการเปรียบเทียบกับตำราและสภาวะการณ์ในสังคม ทำการสรุปการวิเคราะห์เป็น ลำดับขั้นตอน ซึ่งทำให้ผู้วิจัยสามารถเข้าใจการนับถือเครื่องรางของขลังในสังคมไทยชัดเจนยิ่งขึ้น แต่ งานวิจัยฉบับนี้ ไม่ได้วิเคราะห์การนับถือเครื่องรางของขลังของสังคมพุทธในอนาคตเพิ่มเติม

3) งานวิจัยเรื่อง ลัทธิพิธีบูชาพระพรหมในสังคมไทยร่วมสมัย : พลวัตของตำนาน ความเชื่อ และพิธีกรรม ของ อภิวัฒน์ สุธรรมดี หลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชา ภาษาไทย ภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีการศึกษา 2560 เป็น งานวิจัยที่ศึกษาเรื่องเกี่ยวกับความเชื่อในสังคมไทยร่วมสมัย ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากงานวิจัยนี้มาใช้ วิเคราะห์แนวคิดที่ได้หลังจากการแสดง

งานวิจัยฉบับนี้ได้อธิบายความเชื่อในสังคมไทยร่วมสมัยผ่านพิธีกรรมตาม ลัทธิพิธีบูชาพระพรหม ซึ่งกระบวนการวิเคราะห์ของงานวิจัยฉบับนี้ทำให้เข้าใจสาเหตุของการทำ พิธีบูชาตามศาสนาพราหมณ์ ซึ่งเกี่ยวข้องกับการใช้เวทมนตร์ของสังคมไทยร่วมสมัย ผู้วิจัยพบว่า สังคมไทยในปัจจุบันนี้มีความเป็นร่วมสมัย เนื่องจากเทคโนโลยีในการดำเนินชีวิตมีความก้าวหน้าใน ปัจจุบัน แต่ขณะเดียวกันยังมีการนับถือเรื่องเวทมนตร์ที่เป็นมึปริศนาและยังได้รับการยอมรับว่าเป็น ศาสตร์หนึ่งที่ทรงคุณค่า ซึ่งการวิเคราะห์ข้อมูลยังขาดการบูรณาการข้อมูลกับประสบการณ์ของผู้วิจัย ทำให้ผู้อ่านไม่เห็นการวิเคราะห์ข้อมูลที่ว่าด้วยเรื่องของความสัมพันธ์ของลัทธิการบูชาพระพรหมกับ

ประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย จึงยังขาดการวิเคราะห์ที่สะท้อนความคิดเห็นของตัวผู้วิจัยที่จะทำให้เข้าใจความใกล้ชิดระหว่างพิธีกรรมกับผู้ศึกษาเชิงวิชาการมากขึ้น

4) งานวิจัยเรื่อง สถานภาพและบทบาทของผู้หญิงและผู้ชายไทยอดีต : ภาพสะท้อนจากวรรณกรรมเรื่องขุนช้างขุนแผนของ อภิวันท์ อดุลยพิเชษฐ์ หลักสูตรปริญญาศาสตรมหาบัณฑิต สาขามานุษยวิทยา ภาควิชามานุษยวิทยา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ปีการศึกษา 2544 ผู้วิจัยนำการวิเคราะห์ภาพสะท้อนของตัวละครชายผู้ใช้เวทมนตร์จากวรรณคดีไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน ไปใช้ออกแบบบทการแสดง ไลลานาฏศิลป์ การคัดเลือกผู้แสดง การออกแบบเครื่องแต่งกายของจอมขมังเวทย์

งานวิจัยฉบับนี้ได้รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับบทบาทของผู้หญิงและผู้ชายในอดีตโดยผ่านการวิเคราะห์จากวรรณกรรมเรื่องขุนช้างขุนแผน ซึ่งเป็นตัวอย่างในการวิเคราะห์ข้อมูลจากตัวบทวรรณกรรมได้เป็นอย่างดี แสดงให้เห็นระบบและกลไกในการวิเคราะห์ เช่น การยกตัวอย่างประกอบ การวิเคราะห์ การเปรียบเทียบประกอบการวิเคราะห์ เป็นต้น

5) งานวิจัยเรื่อง คุณค่าเชิงวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ของ ศักดา ปั่นแห่งเพชร หลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต แผนกวิชามัธยมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีการศึกษา 2517 ผู้วิจัยศึกษาคุณค่าของวรรณคดีไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน เพื่อเปรียบเทียบการวิเคราะห์เรื่องคุณค่าที่ได้หลักการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์

งานวิจัยฉบับนี้มีจุดเด่นในการอธิบายคุณค่าของวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผนอย่างรอบด้าน แสดงให้เห็นการวิเคราะห์คุณค่าของวรรณกรรม และการวิเคราะห์มากยิ่งขึ้นทำให้วรรณกรรมได้แสดงคุณค่ามากยิ่งขึ้น

## 2.6.2 งานวิจัยที่เกี่ยวกับนาฏศิลป์สร้างสรรค์

1) งานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์เพื่อสะท้อนภาพความเชื่อเรื่องกุมารทองในสังคมไทย หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต (ไม่สังกัดการศึกษา) คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีการศึกษา 2561 ของสุนันทา เกตุเหล็ก ผู้วิจัยศึกษาการวางโครงสร้างการออกแบบรูปลักษณ์นิพนธ์ เพื่อออกแบบรูปลักษณ์งานวิจัยสร้างสรรค์จากวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน

เนื่องจากงานวิจัยฉบับนี้ได้อธิบายการนำข้อมูลจากวรรณกรรมมาออกแบบเป็นผลงานนาฏศิลป์ ด้วยการอธิบายอย่างเป็นลำดับขั้นตอน รวบรวมข้อมูลในวรรณกรรมและการรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง มีการใช้ระบบและกลไกในการเก็บข้อมูลและการวิเคราะห์อย่างหลากหลาย มี

การเปรียบเทียบและแสดงแผนภูมิที่ทำให้เข้าใจกระบวนการวิเคราะห์ของผู้วิจัย ผู้วิจัยจึงศึกษารูปแบบการเขียนเพื่อเป็นแนวทางในการวางโครงสร้างการอธิบายในงานวิทยานิพนธ์

2) งานวิจัยเรื่อง นาฏยศิลป์จากแนวคิดไตรลักษณ์ในพระพุทธศาสนา ของ ธรากร จันทนะสาโร วิทยานิพนธ์หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีการศึกษา 2557 ผู้วิจัยได้ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีสัญญาวิทยา นำมาใช้ในการทำความเข้าใจเรื่องการใช้ทฤษฎีสัญญาวิทยาในงานนาฏยศิลป์ นำไปสู่การออกแบบเครื่องแต่งกายในการสื่อสารความหมายแบบสัญญาวิทยาทั้งทางตรงและทางอ้อม นอกจากนี้ผู้วิจัยศึกษา การสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ซึ่งประกอบด้วย องค์ประกอบการแสดง 8 ประการ ได้แก่ การออกแบบบทการแสดง การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบลีลา การออกแบบเสียง การออกแบบอุปกรณ์การแสดง การออกแบบแสง และการออกแบบเครื่องแต่งกาย นอกจากนี้ผู้วิจัย ยังได้ศึกษาแนวคิด ที่ได้หลังการสร้างสรรคโดยศึกษา เรื่องการคำนึงถึงปรัชญาทางพระพุทธศาสนา การคำนึงถึงสัญลักษณ์ในการแสดงนาฏยศิลป์ การคำนึงถึงการสะท้อนภาพสังคมโดยใช้นาฏยศิลป์ การคำนึงถึงการแสดงที่สร้างสรรค์เพื่อเยาวชน ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาปรัชญาที่ได้จากหลักคำสอนของพระพุทธศาสนาวิเคราะห์ในเรื่องแนวคิดที่ได้หลังการสร้างสรรคผลงาน

งานวิจัยฉบับนี้เป็นต้นแบบที่ดีในกระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูลในด้านต่าง ๆ ที่หลากหลาย เพื่อนำความหลากหลายของข้อมูลไปใช้ในการวิเคราะห์ผลงานนาฏยศิลป์ ได้อย่างรอบด้าน ทำให้ค้นพบคุณค่าของงานศิลปะมากยิ่งขึ้น

3) งานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากข้อถกเถียงเรื่องเพศ วิทยานิพนธ์ในหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ ภาควิชานาฏยศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีการศึกษา 2561 ของวิหวัศ กรมณีโรจน์ ผู้วิจัยศึกษาเรื่อง การสื่อสารเรื่องจิตวิญญาณในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ และศึกษาเรื่องการใช้สัญลักษณ์ในการแสดงนาฏยศิลป์ ซึ่งผู้วิจัยนำไปใช้ในการออกแบบผลงานช่วงที่ต้องการสื่อสารความมีจิตวิญญาณของผู้ใช้เวทมนตร์ให้ปรากฏอยู่ในผลงาน รวมไปถึงการใช้สัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์

งานวิจัยฉบับนี้เป็นต้นแบบในการออกแบบระบบและกลไกเพื่อการวิเคราะห์การใช้สัญลักษณ์ในงานนาฏยศิลป์ โดยจะต้องระมัดระวังการวิเคราะห์และใช้สัญลักษณ์ที่ไม่อาจใช้กับผลงานการสร้างสรรค์เรื่องที่เกี่ยวข้องกับเวทมนตร์ ผู้วิจัยจึงนำวิธีการใช้สัญลักษณ์ในการแสดงไปใช้อย่างระมัดระวังในการออกแบบผลงานนาฏยศิลป์

4) งานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากความสัมพันธ์ระหว่างไฟกับมนุษย์ ของ ดวงพร มีทรัพย์ วิทยานิพนธ์หลักสูตรศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต (ไม่สังกัดภาควิชา) คณะศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีการศึกษา 2561 ผู้วิจัยนำข้อมูลเกี่ยวกับความสัมพันธ์มาปรับใช้ในการสร้างนาฏศิลป์ที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ในรูปแบบต่าง ๆ ที่ผู้แสดงเด่นอย่างมีสัมพันธ์ภาพกับองค์ประกอบการแสดงและการมีสัมพันธ์ภาพกับความคิดของผู้ตนเอง เป็นวิธีการแสดงที่มีกระบวนการคิดลึกซึ้ง ผู้วิจัยนำไปใช้ศึกษาเพื่อออกแบบการเต้นที่มีสัมพันธ์ภาพกับสภาวะแวดล้อมรอบตัวผู้เต้น เปรียบเสมือนการใช้เวทมนตร์กับวัตถุต่าง ๆ ทั้ง 4 รูปแบบ

งานวิจัยฉบับนี้มีระบบและกลไกในการวิเคราะห์และคัดเลือกการแสดงความสัมพันธ์ระหว่างผู้แสดงกับสิ่งแวดล้อม ซึ่งเป็นวิธีการหลักในการสื่อสารความหมายของผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งนี้ แต่อย่างไรก็ตามผู้วิจัยนำการแสดงความสัมพันธ์ระหว่างผู้เต้นกับสิ่งแวดล้อมไปใช้อย่างเหมาะสมภายใต้บทการแสดงที่ได้ถูกกำหนดไว้

งานวิจัยทั้ง 4 เรื่องนี้ เป็นงานวิจัยที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องและทำให้ผู้วิจัยศึกษาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ข้อมูล การใช้ข้อมูล กระบวนการสร้างสรรค์ ตลอดจนทำให้ได้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์แนวคิดหลังการสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาให้การดำเนินงานวิจัยเกิดเอกลักษณ์และมีความแตกต่างเฉพาะตน เพื่อแสวงหาความรู้ใหม่หลังการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์เรื่องการสร้างสรรค์นาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย

## 2.7 ผลงานนาฏศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

2.7.1 นารายณ์อวตาร เป็นการแสดงนาฏศิลป์ผ่านนาฏกรรมแนวใหม่ เรื่องนารายณ์อวตาร จากงานวิจัยเรื่องอรรถรสในนาฏศิลป์ผ่านนาฏกรรมแนวใหม่ เรื่อง นารายณ์อวตาร ของ สุรสิทธิ์ วิเศษสิงห์ ได้อธิบายเกี่ยวกับแสดงดังกล่าวไว้ว่า การแสดงนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัย “ นารายณ์อวตาร ” พ.ศ.2546 ของ นราพงษ์ จรัสศรี เป็นการแสดงที่มีแนวคิดต้องการให้ผู้คนกลับมาสนใจด้านศิลปะภาพจิตรกรรมฝาผนัง และวรรณกรรมอันทรงคุณค่าและเป็นสมบัติสำคัญของชาติ สื่อให้เห็นการแสดงแบบไทย ไม่จำเป็นต้องนำเสนออยู่ในกรอบประเพณีนิยมดั้งเดิมเสมอไป ผู้สร้างสรรค์ต้องการดึงดูดให้คนไทยหันกลับมาสนใจและสร้างความน่าสนใจให้การแสดงแบบไทย จึงนำวรรณกรรมเรื่องรามเกียรติ์มาเป็นตัวแทนในการแสดงออกถึงความเป็นชาติไทย ซึ่งนราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายว่า

นารายณ์อวตารเป็นการแสดงที่มีเรื่องเวทมนตร์เข้ามาเกี่ยวข้อง มีจุดประสงค์ที่สร้างขึ้นเพื่อให้นาฏศิลป์เป็นตัวแทนของความเป็นชาติไทย โดยมีวรรณกรรมอันทรงคุณค่าซึ่งเป็นสมบัติของชาติมานำเสนอใหม่ ให้อยู่ในรูปแบบงานนาฏศิลป์แบบใหม่ เป็นผลงานที่ต้องการให้คนกลับมาให้ความสำคัญกับวัฒนธรรมไทย โดยเลือกเอาวรรณกรรมรามเกียรติ์มาเป็นสื่อในการดำเนินเรื่องของ นารายณ์อวตาร มีการใช้ วรรณคดี ดนตรี และนาฏศิลป์ ผสมผสานกับบทประพันธ์อันงดงามซึ่งเป็นคุณลักษณะด้านการเป็นผลงานที่มีความอิสระหลากหลายในรูปแบบและประเพณีการนำประเพณีซึ่งเป็นรากฐานของชาติไทยมาผลิตนารายณ์อวตาร เป็นการสร้างศิลปะรูปแบบใหม่ที่นำจดจำ นำเสนอความคิดใหม่ การแสดงรูปแบบไทยไม่จำเป็นต้องอยู่ในรูปแบบเดิมเท่านั้น และทำให้เกิดความสนใจในศิลปะไทย คือ จิตรกรรมฝาผนังรามเกียรติ์ (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 5 ตุลาคม 2561)



ภาพที่ 11 เหล่าเทวดานางฟ้า ในงาน Narai Avatava  
ที่มา : Naraphong Charassri (Naraphong Charassri, 2007:125)

ผู้วิจัยจะนำกลวิธีการเพิ่มอรรถรสในการแสดงนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัย ชุด นารายณ์อวตาร มาปรับใช้ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ของผู้วิจัย ทั้งด้านการเพิ่มอรรถรสในการแสดงและการสร้างสรรค์การแสดง ประกอบด้วยองค์ประกอบการแสดงและการเพิ่มอรรถรสในรูปแบบการแสดง โดยผู้วิจัยจะนำไปเป็นแนวทางในการพัฒนาการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ด้านต่าง ๆ ตามประเด็นดังต่อไปนี้



1. การสร้างบทการแสดงใหม่จากพื้นฐานเดิม เพื่อให้เนื้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเวทมนตร์ในวรรณคดีไทยเรื่องขุนช้างขุนแผนมีความใหม่ กระชับและทำให้ผู้ชมเข้าใจง่ายในเวลารวดเร็วในการแสดงครั้งเดียว อีกทั้งเพื่อให้ผู้ชมในยุคปัจจุบันมีความเข้าใจมากขึ้น

2. การสร้างลีลานาฏศิลป์ ด้านการสร้างสรรค์ลีลาการแสดงที่กระชับและเหมาะกับคนรุ่นใหม่ เป็นที่ยอมรับกันได้หลากหลายวัฒนธรรม และสื่อสารให้คนทั่วไปเข้าใจง่าย

3. การสร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย โดยสร้างสรรค์ให้สื่อสารกับคนทั่วไปสามารถเข้าใจง่าย ทำให้ผู้ชมเข้าใจตัวละครมากยิ่งขึ้น เน้นความเรียบง่ายของเครื่องแต่งกายเพื่อสร้างสมาธิทางสายตาให้แก่ผู้ชม

4. การออกแบบพื้นที่แสดง ด้วยการคำนึงถึงระดับความสูงต่ำ ซึ่งทำให้เกิดมุมมองหลากหลายมิติ เพื่อช่วยให้ผู้ชมเกิดจินตนาการ

5. การออกแบบแสง ด้วยเทคนิคการเล่นเงา (Silhouette) เพื่อให้เกิดภาพอักษระเวทมนตร์ ด้วยแสงจะสร้างความหลากหลายทางจินตนาการให้กับผู้ชม และการออกแบบแสงที่สามารถเลียนแบบแสงธรรมชาติเพื่อให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมมากขึ้น

6. การออกแบบอุปกรณ์การแสดงที่ยังคงรักษาทัศนคติเดิมของวรรณกรรม โดยผู้วิจัยจะสร้างสรรค์ด้วยการรักษาทัศนคติเกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณคดีไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน เช่น การใช้เวทมนตร์ เครื่องรางของขลัง เป็นต้น และใช้สร้างสรรค์ด้วยการปรับเปลี่ยนอุปกรณ์ให้มีความเด่นชัดและน่าสนใจยิ่งขึ้น

7. การคัดเลือกผู้แสดง การใช้ภาพลักษณ์ที่ต้องเป็นที่ยอมรับในสังคมไทย

8. การเพิ่มอรรถรสด้วยแนวคิดในการสร้างงานนาฏศิลป์ ได้แก่ การสะท้อนให้เห็นถึงสภาพทางสังคม ด้วยการสะท้อนความคิดและความเชื่อแบบไทย การสร้างสรรค์เพื่อเพิ่มอรรถรสในการแสดง เพื่อแสดงรสนิยมเฉพาะของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งจำเป็นต่อการสร้างสภาพของศิลปินให้ปรากฏชัดเจนขึ้น การใช้สัญลักษณ์ในการแสดงเพื่อสื่อความหมายไปถึงผู้ชม การคำนึงถึงการสร้างสรรค์ เพื่อเพิ่มอรรถรสด้วยการทำให้เกิดความแปลกใหม่ การใช้ความหลากหลายของรูปแบบการแสดง ด้วยการบูรณาการการแสดงลักษณะต่าง ๆ ให้อยู่ร่วมกันอย่างเหมาะสม เพื่อส่งเสริมให้เกิดบรรยากาศการใช้เวทมนตร์ของวรรณคดีไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน

2.7.2 การแสดงชุดอ้างว้าง (Loneliness) ผลงานการสร้างสรรค์ของศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี จัดแสดงเมื่อวันที่ 1 - 2 ตุลาคม พ.ศ.2557 ณ หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร ในเทศกาล อีฟเพอร์ฟอร์มมิ่งอาร์ตเฟสตีวัล (IF Performing Arts Festival) มีเนื้อหากล่าวถึง

ความอ้างว้างโดดเดี่ยวของมนุษย์ในรูปแบบต่าง ๆ โดยนำเสนอในรูปแบบนาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ (ภคพร หอมนาน, 2557 : 3) มีการใช้สุนัชเข้าร่วมแสดงซึ่งเป็นองค์ประกอบที่อาจควบคุมไม่ได้และเป็นการท้าทายการแสดงนาฏยศิลป์อย่างหนึ่ง ซึ่ง นราพงษ์ จรัสศรี อธิบายว่า

ผลงานโพลีเมเตอร์นแดนซ์ชุดอ้างว้างเป็นงานที่จะต้องใช้สัญลักษณ์เพื่อสื่อความหมาย อากัปกิริยาของตัวศิลปินได้อย่างสมบูรณ์แบบ อาทิ ใช้สุนัช ลูกโลก ผ้าม่าน มาสื่อสาร แสดงความขัดแย้งและตามอุดมคติของโพลีเมเตอร์นแดนซ์ทำให้ความขัดแย้งกลายเป็นความกลมกลืนบังเกิดเป็นนาฏยศิลป์รูปแบบใหม่ องค์ความรู้ที่ได้จากการสร้างสรรค์ผลงานเป็นการเปิดกว้างทางด้านความคิดให้แก่ผู้ชมในมุมมองที่แตกต่างกันโดยไม่มี การตีกรอบว่าถูกหรือผิดแต่ให้เกิดความกล้าคิดเพื่อต่อยอดและเปิดโลกทัศน์ การสะท้อนถึงสภาวะความอ้างว้างในผู้สูงอายุ (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 5 ตุลาคม 2561)



ภาพที่ 12 การแสดงระหว่างผู้เต้นกับมุ้งจากการแสดงชุด อ้างว้าง  
ที่มา : ภคพร หอมนาน (ภคพร หอมนาน, 2559 : 100)

ผู้วิจัยศึกษาจากการใช้สัมพันธภาพของผู้แสดงกับองค์ประกอบการแสดง ซึ่งผู้แสดงมีหนึ่งคน แต่สามารถถ่ายทอดผลงานนาฏยศิลป์โดยใช้สัมพันธภาพร่วมกับองค์ประกอบการแสดงหลายประการ เช่น สุนัช ฉาก เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์การแสดงอื่น ๆ ที่หลากหลาย ทั้งนี้ผู้วิจัยนำไปพัฒนาการสร้างสัมพันธภาพที่มีความหมายระหว่างผู้แสดงกับองค์ประกอบการแสดงทั้ง 8 ประการ

2.7.3 นาฏยศิลป์ไทยร่วมสมัยในรูปแบบวรรณคดีจินตภาพชุดลิลิตพระลอ ออกแบบการแสดง โดย ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี จัดแสดงครั้งแรกเมื่อปีพ.ศ. 2548 และจัดแสดงครั้งที่สองเมื่อปี พ.ศ. 2549 ณ บริเวณหน้าคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (กุลนาถ ชินโคตร, 2558 : 2) ผู้วิจัยศึกษาการใช้สัญลักษณ์ในการถ่ายทอดเรื่องเกี่ยวกับเวทมนตร์ของวรรณคดีไทยเรื่อง ลิลิตพระลอ ศึกษาการใช้ทฤษฎีสัญลักษณ์สื่อสารเนื้อเรื่องกับผู้ชม และศึกษาการคงคุณค่าวรรณคดี ส่งเสริมการศึกษาวรรณคดีของเยาวชนไทย ทั้งนี้ นราพงษ์ จรัสศรี ได้ให้ข้อมูลว่า

ผลงานนาฏยศิลป์ไทยร่วมสมัยในรูปแบบวรรณคดีจินตภาพชุดลิลิตพระลอ เป็นผลงานที่ นำวรรณกรรมประเภทลิลิต เรื่องลิลิตพระลอมาออกแบบและถ่ายทอดเป็นงานประเภท นาฏยศิลป์ร่วมสมัยในรูปแบบจินตภาพ เป็นการอนุรักษ์วรรณคดีอันทรงคุณค่าของชาติ ไทย ด้วยการสร้างสรรค์ โดยมีวัตถุประสงค์ทำให้วรรณคดีไทยมีความน่าสนใจแก่ เยาวชน นิสิตนักศึกษา คงไว้ซึ่งวรรณกรรมต้นแบบไม่เปลี่ยนตัวบทวรรณกรรม เพื่อคงไว้ ซึ่งความงามอันทรงคุณค่าของตัวบทวรรณกรรม เสียงที่ใช้ในการแสดงสร้างขึ้นจากตัว บทวรรณกรรมด้วยการ ทำเสียงตัวบทบรรยายตามบทกลอนตั้งแต่ต้นจนจบ ส่วน นาฏยศิลป์สื่อสารด้วยการใช้ลีลาตีบท โดยมีโครงสร้างท่าทางและแพทเทิร์น ใช้ สัญลักษณ์สื่อความหมายด้วยการแทนค่า โดยการสร้างความหมายผ่านระบบสัญลักษณ์ เช่น การใช้คนเข็ดหุ่นสาย เปรียบให้หุ่นสายคือตัวพระลอ การใช้ลำดับชั้นของบันไดเป็น การแสดงฐานะของตัวละคร เป็นต้น (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 5 ตุลาคม 2561)



ภาพที่ 13 การใช้หุ่นสายพม่าเป็นสัญลักษณ์ที่หมายถึงพระลอ  
ที่มา : กุลนาถ ชินโคตร (กุลนาถ ชินโคตร, 2559 : 136)

จากผลงานนาฏยศิลป์ร่วมสมัยในรูปแบบวรรณคดีจินตภาพชุดลิลิตพระลอ ผู้วิจัยนำแนวคิด การรักษาคุณค่าของวรรณคดีและทำให้วรรณคดีมีความน่าสนใจยิ่งขึ้นโดยใช้สัญลักษณ์เข้ามาเป็น วิธีการสื่อสารวรรณคดีไทยในรูปแบบศิลปะการแสดง อีกทั้งยังสามารถเพราะการแสดงโดยใช้ หลักการสัมพันธ์ภาพในการออกแบบลีลาท่าทางของผู้เต้นและองค์รวมของการแสดงให้มีคุณภาพมากขึ้น อีกในหนึ่ง การออกแบบลีลาท่าทางโดยคำนึงถึง ความสัมพันธ์ภาพของผู้เต้นกับสิ่งแวดล้อมจะทำให้ ผู้เต้นและผู้ออกแบบลีลาที่มีความเข้าใจและพัฒนางานนาฏยศิลป์ไปพร้อมกันอย่างมีคุณภาพ

จากผลงานต้นแบบข้างต้นผู้วิจัยได้แนวทางในการออกแบบผลงานนาฏยศิลป์ โดยเป็นต้นแบบ ของการสร้างคุณค่าให้กับงานนาฏยศิลป์ คำนึงถึงประโยชน์รอบด้านที่งานนาฏยศิลป์สามารถสร้างขึ้น ได้และเกื้อหนุนประโยชน์ให้กับสังคม ผู้วิจัยได้แนวทางการรักษาและส่งเสริมคุณค่าของวรรณคดีไทย โดยใช้ศิลปะการแสดงให้เป็นประโยชน์ ผู้วิจัยมุ่งเน้นการใช้สัญลักษณ์ในผลงานนาฏยศิลป์ และการมี สัมพันธ์ภาพระหว่างผู้เต้นกับองค์ประกอบการแสดงต่าง ๆ ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาเป็นแนวทางจากผลงาน ต้นแบบ เป็นแนวทางของการสร้างสรรค์ผลงานข้างต้น เพื่อให้ผู้วิจัยได้ปรับใช้ในการสร้างสรรค์ทั้งนี้ เพื่อแสวงหาองค์ความรู้ใหม่ต่อไป

## 2.8 สรุปบท

ในบทที่ 2 ผู้วิจัยรายงานเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวิทยานิพนธ์เรื่อง การสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ที่เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย โดยอธิบายคำศัพท์เฉพาะที่ผู้วิจัยระบุความหมายในคำที่ใช้ในการสื่อสารการทำงานและใช้สื่อสารให้ผู้อ่านเข้าใจตรงกับผู้วิจัยซึ่งเป็นคำที่มีความหมายสำคัญต่อการอธิบายวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ทำการอธิบายลักษณะสำคัญของการใช้เวทมนตร์ในสังคมไทย ซึ่งได้อธิบายที่มาจากการศึกษาของนักวิชาการจากสาขาต่าง ๆ อธิบายความสำคัญของวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผนและเรื่องเวทมนตร์ที่ปรากฏในวรรณกรรม เป็นข้อมูลที่ทำให้ผู้วิจัยเข้าใจเรื่องเวทมนตร์ที่อยู่ในวรรณกรรมจากหลายมุมมองของผู้ที่ได้ทำการศึกษาเอาไว้ โดยผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์เพื่อทำให้ได้การใช้เวทมนตร์ที่มีความน่าสนใจและสำคัญต่อวรรณกรรมและสังคมไทย จนกระทั่งทำให้ตกผลึกข้อมูลการใช้เวทมนตร์ที่จำแนกรูปแบบการใช้ได้ 4 รูปแบบและยังใช้จำแนกเวทมนตร์ในวรรณกรรมและเวทมนตร์ในชีวิตจริงได้ตรงกัน ได้แก่ การใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียว การใช้เวทมนตร์ควบคู่กับเครื่องรางของขลัง การใช้เวทมนตร์กับวัตถุสามัญ การใช้เวทมนตร์กับวิญญาณ อีกทั้งยังทำให้ผู้วิจัยค้นพบปรัชญาที่ได้จากการใช้เวทมนตร์ในวรรณกรรมและในปัจจุบันซึ่งมีความสอดคล้องกัน รวมถึงการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี หลักการ และเกณฑ์มาตรฐานฯ ที่ใช้ในงานวิจัย ทำให้ได้ทฤษฎีที่เหมาะสมในการนำมาใช้ดำเนินงานวิจัยและสร้างสรรค์ผลงาน ได้แก่ ทฤษฎีสัญญาวิทยา หลักการสัมพันธ์ภาพ แนวคิดการเคลื่อนไหวร่างกายในยุคหลังสมัยใหม่ (Modern dance) เกณฑ์มาตรฐานการยกย่องศิลปินทางด้านนาฏศิลป์ นอกจากนี้ยังศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องและผลงานนาฏศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยฉบับนี้

## บทที่ 3

### วิธีดำเนินงานวิจัย

#### 3.1 อารัมภบท

ในบทที่ 3 ผู้วิจัยอธิบายวิธีดำเนินการวิจัย ได้แก่ บทที่ 3 วิธีดำเนินงานวิจัย ประกอบด้วย อารัมภบท รูปแบบของการศึกษาวิจัย การออกแบบ งานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ขั้นตอนในการดำเนินงานวิจัยและสรุปบท ทั้งนี้ผู้วิจัยได้เรียบเรียงข้อมูลโดยจะอธิบายรายละเอียดของวิธีดำเนินงานวิจัยดังต่อไปนี้

#### 3.2 รูปแบบงานวิจัย

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย ผู้วิจัยใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพในด้านรูปเล่ม และวิธีวิจัยเชิงสร้างสรรค์ในด้านการสร้างผลงานนาฏศิลป์ โดยดำเนินการทั้งวิธีวิจัยทั้ง 2 วิธี ควบคู่กัน ผสมผสานกันตามความเหมาะสมเพื่อค้นหาแนวทางและกำหนดรูปแบบการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ด้วยการปรับให้เหมาะสมกับการดำเนินงานวิจัย ซึ่งผู้วิจัยจะอธิบายรายละเอียดรูปแบบงานวิจัยดังต่อไปนี้

#### การวิจัยเชิงคุณภาพ

ผู้วิจัยได้นำการดำเนินงานในรูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพมาปรับใช้ ด้วยการนำวิธีค้นคว้า รวบรวมข้อมูลที่มีลักษณะเป็นการค้นคว้าหาข้อเท็จจริงโดยอาศัยการสรุปข้อมูลที่ถูกรวบรวมมาแล้ว อาศัยการสัมภาษณ์เป็นหลักทั้งในด้านทฤษฎีและความรู้สึกรู้สึกของบุคคลต่าง ๆ อีกทั้งยังใช้วิธีการสังเกตแบบมีส่วนร่วมเพื่อเป็นประโยชน์ให้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการตีความ และสร้างข้อสรุปในการหาแนวคิดและรูปแบบการสร้างสรรค์ ซึ่งสามารถนำมาใช้ทำการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ โดยในขั้นตอนการดำเนินงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลหลากหลายรูปแบบ ได้แก่ ข้อมูลเชิงเอกสาร การสัมภาษณ์ การลงพื้นที่และการสังเกตการณ์ โดยข้อมูลที่สำคัญมีดังต่อไปนี้

วิชชุตตา วุธาติตย์ อธิบายเรื่องการวิจัยเชิงคุณภาพไว้ว่า

การวิจัยเชิงคุณภาพมีระเบียบวิธีวิจัยที่ทำให้ได้องค์ความรู้ใหม่ เป็นระเบียบวิธีวิจัยที่ศึกษาสถานการณ์ด้วยการเก็บข้อมูลที่หลากหลายและสำคัญเพื่อทำการวิเคราะห์สังเคราะห์ให้เข้าใจถึงความรู้ใหม่ซึ่งระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพได้ ครอบคลุมระเบียบวิธีวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เพราะวิจัยเชิงสร้างสรรค์เป็นรูปแบบที่แตกแขนงมาจากการวิจัยเชิงคุณภาพซึ่งทำให้ได้องค์ความรู้ใหม่ผ่านระบบงานวิจัยได้เช่นกัน (วิชชุตตา วุธาติตย์, **สัมภาษณ์**, 10 ตุลาคม 2561)

ชวิตรา ตันติมาลา ได้อธิบายพรรณณะเกี่ยวกับงานวิจัยเชิงคุณภาพไว้ว่า

การวิจัยเชิงคุณภาพ ส่วนมากในสายงานสังคมวิทยา มานุษยวิทยา งานวิจัยมักจะสร้างจากข้อมูลของประสบการณ์ ของบุคคลที่เราศึกษาเขา มากกว่าศึกษาจากเอกสารหรือการทดลองแบบวิทยาศาสตร์ ทำให้งานวิจัยเชิงคุณภาพส่วนใหญ่จะเป็นการอธิบายเพื่อ หาข้อสรุป หรือตีความ ในบริบทของสังคมวัฒนธรรมที่มีลักษณะเฉพาะ เอกลักษณ์อัตลักษณ์ ซึ่งก็สามารถที่จะสร้างเป็นทฤษฎีหรือองค์ความรู้ใหม่ได้เหมือนกัน ก็จะตรงกับการนิยาม (ชวิตรา ตันติมาลา, **สัมภาษณ์**, 13 ตุลาคม 2561)

งานวิจัยเชิงคุณภาพส่วนใหญ่ใช้ในสายงานสังคมวิทยาและมานุษยวิทยาเป็นงานวิจัยที่อธิบายเพื่อหาข้อสรุปและตีความในบริบทของสังคมและวัฒนธรรมที่มีความเฉพาะ ทำให้ได้ทฤษฎีและองค์ความรู้ใหม่ ผู้วิจัยใช้ศึกษารวบรวมข้อมูลจากการวิจัยและการสัมภาษณ์เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแหล่งต่าง ๆ ให้มีความชัดเจนและเป็นประโยชน์ต่อการนำข้อมูลไปสร้างสรรค์ สุดท้ายนำการวิจัยเชิงคุณภาพมาบันทึกเป็นรูปเล่มตามระเบียบวิธีวิจัยที่เหมาะสม

### การวิจัยเชิงสร้างสรรค์

ผู้วิจัยใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพในด้านการวิจัย จึงศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับระเบียบวิธีวิจัยเชิงสร้างสรรค์ที่นำมาใช้ในงานนาฏศิลป์ ซึ่งผู้วิจัยจะได้ศึกษาแนวคิดที่เกี่ยวกับการทำวิจัยเชิงสร้างสรรค์ โดยศึกษาแนวคิดของนักวิชาการและศิลปินด้านนาฏศิลป์ในประเทศไทย ซึ่งมีการแสดงทรรศนะที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

นราพงษ์ จรัสศรี ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ไว้ว่า

การสร้างสรรคนาฏศิลป์ที่ดี ต้องสามารถอธิบายเป็นงานวิชาการได้ โดยสามารถอธิบายกระบวนการทำงานศิลปะได้อย่างมีเหตุผล และมีการวิพากษ์วิจารณ์อย่างตรงไปตรงมา วิจัยเชิงสร้างสรรค์มีความเหมาะสมกับทุกศาสตร์ ซึ่งหนีจากความดั้งเดิมและจึงเกิดการคิดกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะแบบใหม่ (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 19 ตุลาคม 2561)

ชวิตรา ต้นติมาลา ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกันไว้ว่า

งานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ไม่แน่ใจเหมือนกัน ว่าใช้ภาษาอังกฤษว่า Creative หรือ Constructing แต่ถ้าพูดในมุมมองของพีคือ ในสายงานวิจัยเชิงคุณภาพแบบสังคมวิทยามานุษยวิทยา ซึ่งตรงกับงานวิจัยแบบที่ 2 เรามักจะกล่าวถึง การรื้อสร้าง (Constructivist) ซึ่งตรงข้ามกับแบบวิจัยเพื่อพิสูจน์ (Positivism) การรื้อสร้าง หรือ การสร้างสรรค์ น่าจะคล้ายกันตรงที่ว่า เราไม่ได้พิสูจน์ถึงยืนยัน ทฤษฎีที่มีคนเคยกล่าวไว้แต่เราสร้างองค์ความรู้ใหม่จากการศึกษาของเราเองซึ่งการศึกษานั้นอาจจะมาจากประสบการณ์ของคนที่เราไปสัมภาษณ์หรือการทดลองและค้นพบวิธีการใหม่ ๆ ในการนำเสนอองค์ความรู้ในศาสตร์ของตัวเอง ซึ่งในบริบทนี้ก็คือ นาฏศิลป์ร่วมสมัยถึงนาฏศิลป์เชิงสร้างสรรค์ ที่ผสมผสานระหว่างของเก่าและของใหม่ซึ่งไม่ใช่ทั้งใหม่ชัดเจนหรือว่าเก่าแบบเดิม (Original) แต่มันเป็นการผสมผสานซึ่งมันใหม่ ในเชิง



สร้างสรรค์แบบมีรากของทฤษฎีที่สามารถอ้างอิงได้ว่ามันมีที่มาที่ไปยังไง (ชวิตรา  
ต้นติมาลา, สัมภาษณ์, 13 ตุลาคม 2561)

จากข้อมูลข้างต้นกล่าวโดยสรุปได้ว่า การวิจัยเชิงสร้างสรรค์เป็นการอธิบายองค์ความรู้ใหม่ที่เกิดจากการสร้างสรรค์งานศิลปะ โดยสามารถอธิบายขั้นตอนการดำเนินงานวิจัยอย่างถูกต้องตามระเบียบวิธีดำเนินงานวิจัย ดังนั้นการวิจัยสร้างสรรค์จึงทำให้ได้ผลงานศิลปะและผลงานเชิงเอกสารที่สามารถอธิบายในเชิงวิชาการเกี่ยวกับการสร้างสรรค์นั้น ทั้งนี้ผู้วิจัยจะนำการวิจัยเชิงสร้างสรรค์และการวิจัยเชิงคุณภาพมาประยุกต์ใช้เพื่อบูรณาการการดำเนินงานวิจัยร่วมกันเพื่อทำการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ที่เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย

### 3.3 การออกแบบงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์

การออกแบบงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ของงานวิจัยการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย ผู้วิจัยมีกระบวนการออกแบบงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ดังต่อไปนี้

#### 3.3.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

งานวิจัยฉบับนี้เป็นงานวิจัยที่ผสมผสานระหว่างการวิจัยเชิงสร้างสรรค์และการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

3.3.1.1 เพื่อค้นหารูปแบบการสร้างสรรค์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยจากการศึกษาจากองค์ความรู้เรื่องเวทมนตร์ที่ปรากฏในวรรณกรรมไทย เรื่องขุนช้างขุนแผน ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดรูปแบบไว้ดังนี้ 1.การออกแบบบทการแสดง 2.การคัดเลือกนักแสดง 3.การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ 4.การออกแบบเสียง 5.การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง 6.การออกแบบเครื่องแต่งกาย 7.การออกแบบพื้นที่แสดง 8.การออกแบบแสง

3.3.1.2 เพื่อค้นหาแนวคิดหลังการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยผ่านระบบงานวิจัย

### 3.3.2 คำถามในงานวิจัย

ผู้วิจัยได้ตั้งคำถามงานวิจัยเกี่ยวกับงานวิจัยฉบับนี้ เพื่อให้เป็นแนวทางการวิเคราะห์ ข้อมูล และการศึกษา รูปแบบการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ ตลอดจนแนวคิดที่ได้หลังจาก การสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ ในประเด็นที่เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยเรื่องเสภาขุนช้าง ขุนแผน ผู้วิจัยตั้งคำถามสำหรับงานวิจัยตามประเด็นสำคัญดังต่อไปนี้

1. คำถามเกี่ยวกับรูปแบบการแสดง เป็นคำถามสำคัญซึ่งจะทำให้ได้ความรู้ลึกเข้าไป ถึงเรื่ององค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ ในงานวิทยานิพนธ์เรื่อง “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์เกี่ยวกับ เวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย” ผู้วิจัยตั้งคำถามเกี่ยวกับองค์ประกอบการแสดงทั้งหมด 8 ประการ ดังต่อไปนี้

1) การออกแบบบทการแสดงที่เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้าง ขุนแผน ควรคำนึงถึงอะไรและมีหลักการออกแบบอย่างไร

2) ควรมีหลักการคัดเลือกผู้แสดงหรือผู้เต้นอย่างไร ให้เหมาะสมกับการแสดงที่ เกี่ยวกับเรื่องเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน

3) การออกแบบลีลานาฏศิลป์ที่แสดงออกถึงการใช้เวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย เรื่อง ขุนช้างขุนแผนควรเป็นอย่างไร ควรมีหลักการออกแบบอย่างไรเพราะเหตุใด

4) การออกแบบเสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดงให้สามารถสื่อถึงการ ใช้ เวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผนมีหลักการออกแบบอย่างไร ควรออกแบบรูปแบบใด เพราะเหตุใด

5) การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง เพื่อสื่อถึงการใช้เวทมนตร์เพียงอย่าง เดียว และการใช้เวทมนตร์กับวัตถุต่าง ๆ ควรออกแบบอย่างไร เพราะเหตุใด

6) การออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อสื่อถึงเรื่องเวทมนตร์ที่อยู่ในวรรณกรรมไทย เรื่องขุนช้างขุนแผนควรมีหลักการออกแบบอย่างไร เพราะเหตุใด

7) การออกแบบพื้นที่ แสดงให้สื่อถึงเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยในเรื่องขุนช้าง ขุนแผน ควรเลือกแสดงในสถานที่ใดและออกแบบการใช้พื้นที่อย่างไร

8) การออกแบบแสงที่ใช้ประกอบการแสดง ให้ส่งเสริมความเข้าใจเรื่องเวทมนตร์ ในวรรณกรรมไทย มีหลักการออกแบบแสงอย่างไร เพราะเหตุใด

2. คำถามเกี่ยวกับแนวคิดที่ได้หลังการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ วิทยานิพนธ์เรื่อง “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย” มีการตั้งคำถามสำคัญเกี่ยวกับปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงาน ได้แก่

1) การอนุรักษ์เนื้อหาและใจความสำคัญของวรรณกรรมไว้ในรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์

2) การคำนึงถึงความเชื่อด้านเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย

3) ความสัมพันธ์ระหว่างเวทมนตร์กับพุทธศาสนา

4) หลักการสัมพันธ์ภาพ (Relationship) กับการออกแบบงานนาฏศิลป์

5) ทฤษฎีสัญวิทยากับการออกแบบงานนาฏศิลป์

6) รูปแบบผลงานการสร้างนาฏศิลป์ตามเทคนิคและแนวคิดของศิลปินในยุคสมัยใหม่ (Modern dance)

7) การใช้เวทมนตร์ในเชิงจิตวิทยา

### 3.3.2.1 รูปแบบของการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์

ผู้วิจัยมีแรงบันดาลใจจากเรื่องการควบคุมความคิดที่จะส่งผลต่อพฤติกรรมมนุษย์ จึงศึกษาเรื่องเวทมนตร์ซึ่งเป็นพลังอำนาจพิเศษที่ไม่สามารถพิสูจน์ได้ ซึ่งเวทมนตร์เป็นเรื่องนามธรรมแต่มีผู้คนมากมายให้ความเคารพนับถือเพื่อให้มีผลต่อชีวิตในเชิงรูปธรรม ผู้วิจัยจึงศึกษาเวทมนตร์จากวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน ซึ่งเป็นวรรณกรรมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับชาวบ้านสมัยกรุงศรีอยุธยา และในปัจจุบันพบว่าเวทมนตร์ที่ยังคงอยู่มีความเกี่ยวข้องกับเวทมนตร์ที่ปรากฏอยู่ในวรรณกรรม ซึ่งเวทมนตร์ที่อยู่ในวรรณกรรมเรื่องขุนช้างขุนแผนนี้ผู้วิจัยจะนำมาถ่ายทอดเป็นผลงานนาฏศิลป์ จึงได้ตั้งคำถามงานวิจัยเกี่ยวกับรูปแบบของการสร้างสรรค์ที่สามารถถ่ายทอดเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยเรื่องดังกล่าวได้ เพื่อให้ทราบถึงรูปแบบที่ควรนำมาสร้างสรรค์ และทำการพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์ตามองค์ประกอบการแสดงทั้ง 8 ประการ ได้แก่ การออกแบบบทการแสดง การคัดเลือกผู้แสดง การออกแบบลีลานาฏศิลป์ การออกแบบเสียง การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบสถานที่ทำการแสดง ซึ่งจะอธิบายการตั้งคำถามเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ดังต่อไปนี้

## 1) การออกแบบบทรการแสดง

บทรการแสดงเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญที่สุดเนื่องจากเป็นส่วนที่ทำให้ ผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์เป็นไปตามรูปแบบและแนวคิดของการทำวิจัย อีกทั้งยังทำให้ การดำเนินงานและกระบวนการสร้างสรรค์ทั้งหมดมีแนวทางที่ชัดเจน ทำให้กระบวนการและผลงานมี ความเป็นเอกภาพเนื่องจากบทรการแสดงได้กำหนดเนื้อหาองค์ประกอบส่วนอื่น ๆ ให้มีความ สอดคล้องกัน ทั้งนี้ผู้วิจัยจึงศึกษาทฤษฎีของนักวิชาการและศิลปินด้านนาฏศิลป์ในประเทศไทย เพื่อค้นหาหลักการออกแบบบทรการแสดงที่เหมาะสมกับการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ของผู้วิจัย ด้วย การตั้งคำถามว่า “การออกแบบบทรการแสดงที่เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้าง ขุนแผน ควรคำนึงถึงอะไรและมีหลักการออกแบบอย่างไร” จึงทำให้ได้หลักการสร้างบทรการแสดง ดังต่อไปนี้

การกำหนดบทรการแสดงควรคำนึงถึงความเรียบง่ายและความตรงไปตรงมา เพราะจะ ทำให้การสร้างสรรค์ศิลปะได้ใช้กระบวนการสร้างสรรค์อย่างเต็มที่ ทำให้ศิลปะมีความ โดดเด่นมากกว่าสิ่งอื่น หากบทรการแสดงมีความซับซ้อนและไม่ตรงประเด็น จะทำให้ รวบรวนงานศิลปะบริสุทธิ์ ซึ่งเป็นเรื่องที่น่าเสียดาย (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 19 ตุลาคม 2561)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ในทฤษฎีของผู้เชี่ยวชาญด้านวรรณกรรมคติชนเกี่ยวกับ เวทมนตร์ในเรื่องขุนช้างขุนแผนได้แสดงทฤษฎีในการกำหนดบทรการแสดงของ การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งนี้ไว้ว่า

การนำเรื่องเวทมนตร์จากวรรณกรรมเรื่องขุนช้างขุนแผนมาสร้างเป็นงานแสดงสามารถ กำหนดบทรการแสดงได้อย่างอิสระ ขึ้นอยู่กับคนแสดงเพราะเป็นเรื่องที่ไม่ขึ้นอยู่กับ ขนบธรรมเนียมที่มีความสำคัญ สามารถสร้างเป็นละครสมัยใหม่ หรือเป็นแนวแฟนตาซี

นั้นก็ทำได้ทั้งหมด แนะนำให้นำเสนอแบบที่ไม่ซ้ำรูปแบบเก่า ส่วนเวทมนตร์ที่มีความน่าสนใจจากเรื่องนี้ต้องตั้งหัวข้อและเน้นเป็นข้อตกลงก่อนว่าจะเน้นเวทมนตร์เกี่ยวกับอะไร อาจเป็นเรื่องความรัก การทำสงคราม เป็นต้น (สุกัญญา สุจฉายา, สัมภาษณ์, 5 พฤษภาคม 2561)

พัชรินทร์ สันติอัฐวรรณ ได้แสดงทรรศนะและให้คำแนะนำเกี่ยวกับการออกแบบบทการแสดงไว้ว่า

การออกแบบบทการแสดงที่น่าสนใจ ควรเป็นบทการแสดงที่ส่งเสริมให้งานนาฏศิลป์ของเรามีเอกลักษณ์ที่แตกต่าง เรื่องที่น่าสนใจเกี่ยวกับเวทมนตร์มีหลายประเด็น เช่น เวทมนตร์เกิดจากอักขระ ตัวบทที่กำกับเวทมนตร์จะผ่านการท่อง สวด เขียน แล้วจึงทำให้เกิดเวทมนตร์ขึ้น สุดท้ายแล้วอักขระได้ให้ปรัชญาหรือไม่ให้คุณหรือให้โทษอย่างไร และเมื่อได้โครงสร้างบทการแสดงแล้วจะต้องอธิบายรายละเอียดของโครงสร้างบทนั้นได้ด้วย (พัชรินทร์ สันติอัฐวรรณ, สัมภาษณ์, 12 กรกฎาคม 2561)

จากทรรศนะข้างต้นทำให้สรุปได้ว่า บทการแสดงเป็นส่วนสำคัญเพราะสามารถทำให้ศิลปะมีความโดดเด่นอันหมายถึง การทำให้ศิลปะมีความบริสุทธิ์ผ่านการวางบทการแสดงอย่างเรียบง่ายและตรงไปตรงมา ซึ่งบทการแสดงที่จะออกแบบจากเรื่องเวทมนตร์ในวรรณกรรมเรื่องขุนช้างขุนแผน สามารถออกแบบได้อย่างหลากหลายเพราะเป็นเรื่องที่ไม่มีขนบธรรมเนียมบังคับ

## 2) การคัดเลือกผู้แสดง

หลักการคัดเลือกผู้แสดงมีความสำคัญอย่างยิ่งกับการสร้างสรรค์ศิลปะรูปแบบนาฏศิลป์ เพราะผู้แสดงเป็นบุคคลสำคัญที่ทำให้งานนาฏศิลป์ เป็นงานนาฏศิลป์อย่างแท้จริง และเป็นผู้ที่สื่อสารเรื่องราวหรือเนื้อหาของงานศิลปะไปถึงผู้ชม ผู้วิจัยจึงศึกษาทัศนะของนักวิชาการและศิลปินทางด้านนาฏศิลป์ในประเทศไทย ด้วยการตั้งคำถามว่า “ควรมีหลักการคัดเลือกผู้แสดงหรือผู้เต้นอย่างไร ให้เหมาะสมกับการแสดงที่เกี่ยวกับเรื่องเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน” จึงทำให้ได้หลักการคัดเลือกผู้แสดง ดังนี้

พัชรินทร์ สันติอัฐวรรณ ได้แสดงทัศนะเกี่ยวกับหลักการคัดเลือกผู้แสดงไว้ว่า

การเลือกผู้แสดงจะต้องคิดให้ลึก โดยต้องอธิบายสาเหตุได้ เช่นผู้แสดงที่มีบุคลิกภาพเป็นจอมขมังเวทย์จะต้องมีลักษณะเป็นผู้ชาย ลีกลับ น่ากลัว เป็นต้น การคัดเลือกผู้แสดง อาจเลือกผู้แสดงที่มีบุคลิกภาพแตกต่างกัน เพื่อถ่ายทอดเวทมนตร์ที่มีความแตกต่าง หรืออาจเลือกผู้แสดงจากเหตุผลที่เวทมนตร์นั้นมีความหมายบางอย่างกับผู้แสดงคนนั้น ซึ่งอาจทำให้ค้นพบปรัชญาระหว่างทำการทดลองสร้างสรรค์นาฏศิลป์ (พัชรินทร์ สันติอัฐวรรณ, สัมภาษณ์, 12 กรกฎาคม 2561)

อีกทั้ง วิทวัส กรมณีโรจน์ ได้ให้หลักการคัดเลือกผู้แสดงไว้ดังนี้

การคัดเลือกผู้แสดงในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ จะต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ความเข้าใจและความสามารถทางด้านนาฏศิลป์ ที่สนับสนุนให้การสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้การคัดเลือกผู้แสดงต้องให้เหมาะสมกับบทบาท และทักษะความสามารถ การถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกของผู้แสดงจะต้องไปในทิศทางเดียวกัน ทั้งนี้ผู้แสดงจะต้องมีผู้ที่มีวินัย มีความรับผิดชอบ

ตรงต่อเวลา และสามารถร่วมงานกับผู้อื่นได้อีกด้วย (วิทวัส กรมณีโรจน์, สัมภาษณ์,  
7 สิงหาคม 2561)

จากทรรศนะข้างต้นสามารถกล่าวโดยสรุปได้ว่า การคัดเลือกผู้แสดงจะต้องคำนึงถึงความสามารถทางด้านทักษะนาฏศิลป์ ความรู้และความเข้าใจสนับสนุนการสร้างสรรค์ดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งจะต้องคำนึงถึงบทบาทที่เหมาะสมเพื่อทำให้การถ่ายทอดอารมณ์ของผู้แสดงไปในทิศทางเดียวกับแนวคิดของการแสดง ทั้งนี้ควรจะคัดเลือกผู้ที่มีความรับผิดชอบเข้ามาร่วมงานในลักษณะกลุ่มครั้งนี้

### 3) การออกแบบลีลานาฏศิลป์

การออกแบบลีลานาฏศิลป์ เป็นสิ่งที่แยกออกจากผู้แสดงไม่ได้ เนื่องจากผู้แสดงจะต้องถ่ายทอดลีลาการเคลื่อนไหวร่างกายให้เกิดความหมายเพื่อสื่อสารความหมายนั้น ผู้ออกแบบลีลาจะต้องทำการออกแบบร่วมกับความสามารถหรือทักษะการเต้นของผู้แสดง ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาทรรศนะของนักวิชาการและศิลปินด้านนาฏศิลป์ ด้วยการตั้งคำถามว่า “การออกแบบลีลานาฏศิลป์ที่แสดงออกถึงการใช้เวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผนควรเป็นอย่างไรควรมีหลักการออกแบบอย่างไรเพราะเหตุใด” จึงทำให้ได้หลักการออกแบบลีลานาฏศิลป์ ดังนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

นราพงษ์ จรัสศรี ได้ให้หลักการออกแบบลีลานาฏศิลป์ที่ควรใช้ในการสร้างสรรค์ไว้ว่า

เทคนิค ที่ใช้ออกแบบลีลา ทางนาฏศิลป์สามารถใช้ได้หลายวิธีโดยต้องมีการตั้งโจทย์ก่อน อาจเริ่มต้นด้วยการทำท่าทางในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) นี้โดยทำให้เป็นแพตเทิร์นซ้ำ ๆ ให้เหมือนกับการทำตาม หรือการเต้นตามความรู้สึกเช่นชิป (Relationship) กับสิ่งอื่นอาจเป็นเพลงหรืออุปกรณ์ การเต้นโดยมีความรู้สึก (Sensibility) จะเป็นสิ่งเร้าที่ทำให้เกิดการเคลื่อนไหวร่างกาย (Movement) ออกแบบ

ไม่จำเป็นต้องสวยงามแต่ต้องออกแบบให้มีความพอดีเหมาะสมกับเนื้อหา ซึ่งการแสดงสมัยใหม่ต้องทำให้คนดู ดูแล้วรู้สึกได้ถึงความหมาย ดูแล้วได้รับการกระทบทางความรู้สึกอย่างรุนแรง (นราพงษ์ จรัสศรี, **สัมภาษณ์**, 19 ตุลาคม 2561)

พัชรินทร์ สันตือชวรรณ ได้ให้หลักการออกแบบลีลานาฏศิลป์ไว้ว่า

ความน่าสนใจของการแสดงนี้ ควรนำการเขียนอักขระมาใช้ออกแบบการแสดง ซึ่งน่าจะเป็นเอกลักษณ์ของการสร้างสรรค์ครั้งนี้ ดังนั้นลีลานาฏศิลป์ควรนำอักขระคาถากำกับเวทมนตร์เข้ามามีส่วนสำคัญในการออกแบบลีลา โดยจะต้องมีเกณฑ์คัดเลือกคาถาที่เหมาะสม ต่อมาจึงออกแบบลีลา อาจใช้ร่างกายทุกส่วนเขียนลายอักขระนั้น ๆ ควรใช้ผู้แสดงสามถึงห้าคน แต่ถ้าหากใช้ผู้แสดงหนึ่งคน เขียนอักขระจะต้องคำนึงถึงความสามารถของผู้แสดงที่สามารถเคลื่อนไหวลีลาได้อย่างน่าดึงดูด อาจต้องคัดเลือกผู้แสดงที่มีบุคลิกเข้มขลัง ลีกลับ ขวນให้สงสัยอักขระที่ใช้เขียนควรเลือกอักขระที่มีความชัดเจนอาจเขียนเข้าไปเข้ามา เพื่อย้ำให้ผู้ชมเข้าใจอักขระนั้น (พัชรินทร์ สันตือชวรรณ, **สัมภาษณ์**, 27 เมษายน 2561)

CHULALONGKORN UNIVERSITY

วิทวัส กรมณีโรจน์ ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับการออกแบบลีลานาฏศิลป์ซึ่งมีความสอดคล้องกับทรรศนะข้างต้นไว้ดังนี้

การออกแบบลีลานาฏศิลป์ จะต้องออกแบบให้มีความสอดคล้องกับบทการแสดงเนื้อหา และสื่อสารทางการแสดงได้อย่างเหมาะสม ซึ่งกระบวนการออกแบบลีลานาฏศิลป์อาจเกิดจากความรู้ ความเข้าใจและประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์ผลงานหรือเป็นการทดลองระหว่างผู้สร้างสรรค์ผลงานกับผู้แสดง เพื่อหาแนวทาง



การออกแบบลีลานาฏศิลป์ในการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างมีคุณภาพ ทั้งนี้ การออกแบบลีลานาฏศิลป์เป็นการสร้างภาพลักษณ์และสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ของการแสดงที่มีต่อผู้ชม ซึ่งสามารถสื่อสารผ่านลีลาการเคลื่อนไหวร่างกายโดยตรง เพื่อให้ผู้ชมเกิดการตีความ และรู้สึกร่วมไปกับการแสดงได้อีกด้วย (วิทวัส กรมณีโรจน์, **สัมภาษณ์**, 25 สิงหาคม 2562)

นอกจากนี้ อรวรรณ ขมวัฒนา ได้แสดงทรรศนะที่เกี่ยวกับ ออกแบบลีลานาฏศิลป์สำหรับการสร้างสรรค์ครั้งนี้ว่า

เรื่องเวทมนตร์ของวรรณกรรมขุนช้างขุนแผนในนาฏศิลป์ไทยได้ แสดงไว้หลายตอนเช่นพลายบัวเกี่ยวนางตานี การแปลงกายของนางวันทอง เมื่อเราจะนำมานำเสนอในรูปแบบการแสดงแบบใหม่ อาจแสดงแบบกำแบ ประกอบการพูดและประกอบดนตรีจะทำให้สื่อสารได้อย่างตรงไปตรงมา ถ้าหากจะออกแบบลีลาโดยใช้อุปกรณ์ควรคำนึงถึงประโยชน์ของอุปกรณ์ที่จะนำมาใช้ จะต้องไม่เป็นอุปสรรคต่อการแสดงและทำให้การแสดงมีภาพจำติดตาให้กับคนดูได้ (อรวรรณ ขมวัฒนา, **สัมภาษณ์**, 14 สิงหาคม 2561)

จากทรรศนะข้างต้นสรุปได้ว่า การออกแบบลีลาสามารถใช้หลายวิธีเพื่อค้นหาลีลาที่เหมาะสมกับงานสร้างสรรค์ตามแนวคิดของวิจัย โดยผู้วิจัยจะต้องทดลองปฏิบัติเพื่อค้นหาลีลาที่เหมาะสม ด้วยการคำนึงถึงการสื่อความหมาย ความสวยงาม ความเป็นเอกภาพของผลงาน ซึ่งผู้วิจัยใช้ลีลาในการเคลื่อนไหวร่างกายร่วมกับการใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงเพื่อสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์ โดยออกแบบลีลาด้วยการคำนึงถึงความหมายที่ผู้เต้นสื่อสารกับองค์ประกอบการแสดงต่าง ๆ ซึ่งเป็นแนวทางที่ได้จากการศึกษาเช่นผลงานนาฏศิลป์ต้นแบบ ประยุกต์ใช้กับการให้หลักการออกแบบลีลาที่ผู้เชี่ยวชาญได้ให้คำแนะนำไว้ในข้างต้น

#### 4) การออกแบบเสียง

ผู้วิจัยคำนึงถึงการค้นหารูปแบบเสียงซึ่งต้องการให้เป็นเสียงที่ช่วยให้ผู้ชมและผู้แสดงเข้าถึงแนวคิดและบทบาทการแสดง อีกทั้งยังเป็นส่วนที่มีผลต่อจังหวะการเคลื่อนไหวร่างกายของผู้แสดง ซึ่งเพลงหรือเสียงเป็นองค์ประกอบของการแสดงนาฏยศิลป์ช่วยให้การแสดงมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีของนักวิชาการและศิลปินด้านดนตรีด้วยการตั้งคำถามว่า “การออกแบบเสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดงให้สามารถสื่อถึงการใช้เวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผนมีหลักการออกแบบอย่างไร ควรออกแบบรูปแบบใด เพราะเหตุใด” จึงทำให้ได้หลักการออกแบบเสียง ดังนี้

ทรงกฤษณ์ คมสัน ได้แสดงทฤษฎีเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีมาออกแบบเสียงที่จะใช้ในงานนาฏยศิลป์สร้างสรรค์ซึ่งได้ให้หลักการการสร้างเพลงด้วยเทคโนโลยีไว้ ดังนี้

อาจใช้วิธีผลิตดนตรีด้วยเทคโนโลยี อาจเลือกเพลงที่เคยได้ยินและทำให้เกิดความรู้สึกที่ต้องการ หรืออาจบันทึกเสียงจากธรรมชาติหรือจากเสียงที่ ประดิษฐ์และบันทึกเอง ใช้ซอฟต์แวร์ในการออกแบบเรียบเรียงเพลง ถ้าหากออกแบบเสียงด้วยเทคโนโลยีจะทำให้แก้ไขเพลงได้ง่ายมากขึ้น ดังนั้นงานนาฏยศิลป์ก็สามารถออกแบบเพลงให้กับการแสดงของตนเองได้ (ทรงกฤษณ์ คมสัน, สัมภาษณ์, 11 กรกฎาคม 2561)

อัสตาดานต์ ภูมิ ได้แนะนำวิธีการคัดเลือกเพลงที่ใช้ประกอบการแสดงไว้ว่า

แนะนำให้เลือกใช้เพลงที่ทำจากเทคโนโลยีให้สะดวกต่อการจัดวางเสียงที่จะใช้ในแต่ละช่วง โดยคำนึงถึงอารมณ์ความรู้สึกของเพลงที่ได้สื่อสารออกมา อาจเลือกใช้เพลงจาก

แหล่งที่เคยฟังและทำให้รู้สึกถึงอารมณ์ที่ต้องการ การทำเพลงส่วนใหญ่อาจใช้เวลาในการประสานวงดนตรีเพื่อให้เกิดเพลงขึ้น แต่การใช้เทคโนโลยีทำเพลงจะทำให้ประหยัดเวลา และปรับเสียงให้ได้ตามความต้องการของเรา (อัสดากานต์ ภูมิ, สัมภาษณ์, 15 กรกฎาคม 2561)

วุฒฒิชา เครือเนียม ได้นแนะนำหลักการทำเสียงประกอบการแสดงด้วยตัวเองไว้ว่า

เสียงที่ใช้ประกอบการแสดง อาจเลือกใช้เพลงที่เคยฟังอาจเป็นเสียงที่เคยได้ยินในละครหรือภาพยนตร์ เสียงเหล่านั้นจะเป็นตัวอย่างของเสียงที่สอดคล้องกับการแสดง ซึ่งเสียงที่อยู่ในละครหรือภาพยนตร์ คนทำชาวดมมักจะทำเป็นเพลงสั้น ๆ เพื่อเลือกตัดวางในช่วงเฉพาะที่ต้องการ การนำเพลงจากละครหรือภาพยนตร์มาใช้ จะต้องระวังเรื่องลิขสิทธิ์จดสัญญา มีการซื้อขายเชิงพาณิชย์ แต่ถ้าหากนำมาใช้ในการศึกษาโดยไม่ได้มีเชิงพาณิชย์เข้ามาเกี่ยวข้อง ก็สามารถนำมาใช้ได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่ายหรือผิดกฎหมาย (วุฒฒิชา เครือเนียม, สัมภาษณ์, 15 กรกฎาคม 2561)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

อรุวรรณ ขมวัฒนา ได้ให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการใช้กรับมาเป็นเสียงของการแสดงซึ่งได้ให้ข้อคิดเห็นเกี่ยวกับเสียงที่เกิดจากการขยับกรับมาใช้กับการสร้างสรรค์ ดังนี้

เนื่องจากเรื่องวรรณกรรมขุนช้างขุนแผนเป็นเรื่องไทยที่นาฏศิลป์ไทยนำมาแสดงร่วมกับการขับเสภา โดยมีผู้แสดงเข้ามาประกอบการขับเสภาด้วย ดังนั้นอาจใช้ภาพจำในความทรงจำของการใช้การขยับกรับเวลาขับเสภาเรื่องขุนช้างขุนแผนมาเพิ่มความน่าสนใจให้การแสดง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมขององค์ประกอบต่าง ๆ

ด้วย เพราะการขยับปรับควรทำเสียงกลับแบบสดจึงจะได้ธรรมชาติ และการขยับปรับให้เหมาะกับงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ อาจจะต้องคำนึงถึงความเหมาะสมในทุก ๆ ด้าน เพราะอาจมีความเฉพาะหรือขนบธรรมเนียมเข้ามาเกี่ยวข้องกับงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ซึ่งอาจจะเป็นการสร้างกรอบจินตนาการของเจ้าของผลงานได้ (อรุวรรณ ชมวัฒนา, สัมภาษณ์, 14 สิงหาคม 2561)

จากทฤษฎีข้างต้นผู้วิจัยได้หลักการสร้างเสียงที่จะใช้ในการออกแบบการแสดง เสียงอาจสร้างได้ด้วยเทคโนโลยี เพื่อทำให้เกิดการปรับปรุงเพลงได้ตามต้องการ โดยต้องหาเสียงต้นแบบจากแหล่งต่าง ๆ ซึ่งอาจคัดเลือกเพลงต้นแบบจากความรู้สึกที่เกิดจากการได้ยินเสียงนั้น เพลงต้นแบบอาจพบได้จากการฟังเพลงประกอบละครหรือภาพยนตร์ และอาจบันทึกเสียงต้นแบบเองได้ หากต้องการนำการขยับปรับเข้ามาเป็นเสียงประกอบการแสดง จะต้องคำนึงถึงคุณค่าของศิลปะการขยับปรับ ซึ่งอาจจะต้องคำนึงถึงการรับฟังเสียงการขยับปรับแบบสด แต่ก็ควรระมัดระวังเรื่องขนบธรรมเนียมของการขยับปรับ จากการทดลองออกแบบเสียงร่วมกับการออกแบบลีลานาฏศิลป์ทำให้ผู้วิจัยพัฒนาเพลงและสรุปได้ว่าวิธีการออกแบบเสียงนี้จะใช้เทคโนโลยีในการสร้างเสียงเป็นวิธีการหลัก

### 5) การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง

การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ซึ่งเป็นองค์ประกอบของงานนาฏศิลป์ ซึ่งเป็นส่วนเติมเต็มให้ความหมายที่ผู้แสดงต้องการสื่อสารและการแสดงมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ซึ่งอุปกรณ์ที่จะใช้ในงานนาฏศิลป์ควรมี ความหมายช่วยให้การเคลื่อนไหวร่างกายร่วมกับอุปกรณ์สามารถสื่อสารแนวคิดที่ต้องการได้ ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีของนักวิชาการและศิลปินด้านนาฏศิลป์ ด้วยการตั้งคำถามว่า “การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง เพื่อสื่อถึงการใช้เวทมนตร์กับเพียงอย่างเดียว และการใช้เวทมนตร์กับวัตถุต่าง ๆ ควรออกแบบอย่างไร เพราะเหตุใด” จึงทำให้ได้หลักการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ดังนี้

นราพงษ์ จรัสศรี ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับหลักการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงไว้ว่า

อุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับการแสดงนาฏยศิลป์ ควรเป็นสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวซึ่งนำมาใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อการแสดง เช่น ไม่ต้องมีประตูแต่ใช้ขอบเวทีให้เป็นประโยชน์ ทำให้เป็นการแสดงที่จะแสดงที่ไหนก็ได้ ทำให้งานศิลปะมีความน่าสนใจ หรือใช้อุปกรณ์ในเชิงเป็นสัญลักษณ์ซึ่งผู้ชมจะเข้าใจหรือไม่มันขึ้นอยู่กับพื้นหลังของผู้ชม ซึ่งศิลปะยังต้องการการตีความจากผู้ชม (นราพงษ์ จรัสศรี, **สัมภาษณ์**, 28 มิถุนายน 2561)

อีกทั้ง วิทวัส กรมณีโรจน์ ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงที่สอดคล้องกันไว้ว่า

อุปกรณ์ประกอบการแสดง เป็นองค์ประกอบหนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ที่มีความสำคัญ เนื่องจากอุปกรณ์ประกอบการแสดงเป็นสัญลักษณ์อย่างหนึ่งที่สนับสนุนในการอธิบายบทการแสดง สร้างบรรยากาศ หรือลักษณะตัวละคร ทั้งนี้อุปกรณ์ประกอบการแสดงที่ดีจะต้องสร้างประโยชน์และสนับสนุนให้การแสดงมีคุณภาพ และไม่ลดคุณค่าของการแสดง เพื่อให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจในบทการแสดง หรือสิ่งที่ต้องการนำเสนอเชิงสัญลักษณ์ได้อีกด้วย (วิทวัส กรมณีโรจน์, **สัมภาษณ์**, 18 กรกฎาคม 2561)

จากทรรศนะข้างต้นสรุปได้ว่า การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงควรคำนึงถึงประโยชน์ ที่จะเกิดขึ้นกับงานนาฏยศิลป์อุปกรณ์ที่เป็นสัญลักษณ์ทำให้เกิดความเข้าใจจากการตีความของผู้ชม ควรเป็นอุปกรณ์ที่ไม่ลดคุณค่าของงานศิลปะด้านนาฏยศิลป์ อีกทั้งยังทำให้งานมีความน่าสนใจยิ่งขึ้น

## 6) การออกแบบเครื่องแต่งกาย

การออกแบบเครื่องแต่งกายซึ่งเป็นองค์ประกอบด้านหนึ่งของงานนาฏยศิลป์ เป็นองค์ประกอบที่ช่วยส่งเสริมให้ลีลานาฏยศิลป์โดดเด่นยิ่งขึ้น ควรมีความเหมาะสมและส่งเสริมแนวคิดและบทบาทการแสดงเพื่อสร้างความเข้าใจให้แก่เนื้อหาที่ต้องการสื่อสาร ทั้งนี้ควรส่งเสริมให้ลีลาการเคลื่อนไหวร่างกายและความปลอดภัยของผู้แสดงเป็นส่วนสำคัญในการออกแบบเครื่องแต่งกาย ทั้งนี้ผู้วิจัยคำนึงถึงการแต่งหน้าและทรงผมด้วย โดยผู้วิจัยได้ศึกษาทรรศนะของนักวิชาการและผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย ด้วยการตั้งคำถามว่า “การออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อสื่อถึงเรื่องเวทมนตร์ที่อยู่ในวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผนควรมีหลักการออกแบบอย่างไร เพราะเหตุใด ” จึงทำให้ได้หลักการออกแบบเครื่องแต่งกาย ดังนี้

มงคล ประพัทธสุรพงศ์ ได้แสดงทรรศนะในการเลือกใช้วัสดุผ้าที่จะนำมาสื่อถึงตัวละครที่มาจากวรรณกรรมเรื่องขุนช้างขุนแผนไว้ว่า

การออกแบบเครื่องแต่งกายที่เกี่ยวกับเวทมนตร์ ทำให้นึกถึงการแต่งกายของคนไทยโบราณ เพราะเรื่องเวทมนตร์เป็นเรื่องที่นับถือกันต่อมาจากสมัยดึกดำบรรพ์ จากวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผนเป็นเรื่องราวของชาวบ้าน ก็ควรแต่งกายด้วยผ้าเนื้อหยาบไว้ก่อน ในการแปลงกายทำให้รู้สึกถึงสีขาว แทรกด้วยสีดำ สีแดง ซึ่งเป็นสีที่ให้ความรู้สึกศักดิ์สิทธิ์ ความเคารพ ร่วมกับฉากที่อาจใช้ผ้าโปร่งสร้างเป็นผ้ายันต์สำหรับเป็นทั้งฉากและอุปกรณ์การแสดง (มงคล ประพัทธสุรพงศ์, สัมภาษณ์, 30 สิงหาคม 2561)

ชนิษฐา บุตรไชย ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับหลักการสร้างเครื่องแต่งกาย  
 สำหรับทำการแสดง ให้สอดคล้องกับแนวคิดของผลงานนาฏศิลป์ที่เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรม  
 ไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน ไว้ว่า

สไตล์หรือรูปแบบการนำเสนอ หากทำเป็นร่วมสมัย ผู้ออกแบบก็สามารถจินตนาการต่อ  
 ได้จากคีย์เวิร์ด (keyword) หรือคำสำคัญที่ให้ความรู้สึก จะนำมาซึ่งบรรยากาศและสี  
 (mood and tone) ของเรื่อง อย่างเช่นคำว่าเวทมนตร์ จะทำให้นักถึงความลึกลับ  
 ความขลัง พลังจิต ความเชื่อ องค์ประกอบศิลป์ จากคำที่ให้ความรู้สึกที่ได้มา นำมา  
 พัฒนาต่อเป็นเส้น สี รูปร่าง ลักษณะพื้นผิว มาประกอบกัน โดยใช้ความรู้ใน  
 การจัดวางทางศิลปะ เช่น เส้นที่เกิดจากเวทมนตร์อาจจะมีลักษณะคดเคี้ยว มินง  
 เคลื่อนไหว สีที่ใช้ อาจจะเป็นสีดำที่ให้ความรู้สึกลึกลับ ขลัง เครื่องแต่งกายก็อาจจะ  
 ต้องมีความปกคลุม ปกปิด ซ่อนทับหลายชั้น เพื่อซ่อนเร้นพลังบางอย่าง (ชนิษฐา  
 บุตรไชย, สัมภาษณ์, 5 สิงหาคม 2561)

จากทรรศนะข้างต้นสรุปได้ว่า การออกแบบเครื่องแต่งกาย  
 เพื่อใช้ทำการแสดง ควรคำนึงถึงภูมิหลังของต้นเรื่องที่จะนำมาสร้างสรรค์ เพื่อสะท้อนความเป็นมา  
 และทำให้เกิดความเข้าใจร่วมกันเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวระหว่างผู้สร้างสรรค์กับผู้ชม ซึ่งผู้วิจัยได้นำมา  
 พัฒนาวีเคราะห์ลงรายละเอียดของวัสดุที่นำมาใช้ทำเครื่องแต่งกาย ทั้งเส้น สี รูปร่าง พื้นผิว ที่จะใช้  
 สื่อถึงความลึกลับซับซ้อนซึ่งเป็นนามธรรมให้ออกมาสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์

## 7) การออกแบบสถานที่แสดง

การออกแบบพื้นที่ที่ใช้แสดงซึ่งเป็นส่วนสำคัญของการแสดงงาน  
 นาฏศิลป์ อาจเป็นพื้นที่ที่ใช้สำหรับทำการแสดงหรือเป็นพื้นที่เฉพาะซึ่งนาฏศิลป์ได้ปรับตัวเข้ากับ  
 พื้นที้นั้นเพื่อแสดงงานศิลปะ ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่จะสอดคล้องกับงานศิลปะ และพื้นที่ได้สร้าง  
 ความหมายหรือมีความหมายของพื้นที่นั้นซึ่งมีผลต่องานนาฏศิลป์ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาทรรศนะของ  
 นักวิชาการและศิลปินทางด้านนาฏศิลป์ ด้วยการตั้งคำถามว่า “ การออกแบบพื้นที่ แสดงให้สื่อถึง

เวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยในเรื่องขุนช้างขุนแผน ควรเลือกแสดงในสถานที่ใด เพราะเหตุใด” จึงทำให้ได้หลักการออกแบบพื้นที่แสดง ดังนี้

นราพงษ์ จรัสศรี ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับหลักการทำงานของนาฏยศิลป์และสถานที่ไว้ว่า

การออกแบบงานสร้างสรรค์ร่วมกับสถานที่จะต้องคำนึงความหมายและประสิทธิภาพของสถานที่นั้น ถ้าหากแสดงที่ห้องโถง (ห้องโถง คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย) จะต้องทำให้ Dance มีความสัมพันธ์กับสถานที่ซึ่งเป็นพื้นที่เฉพาะ โดยควรเพิ่มลูกเล่นในการแสดงร่วมกับสถานที่แห่งนั้น โดยเล่นกับการเคลื่อนไหวร่างกายซึ่งทำให้สถานที่เป็นมากกว่าสถานที่ธรรมดา จะเป็นการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์เฉพาะที่ (Side specific) และจะทำให้งานสร้างสรรค์นั้นมีความพิเศษน่าสนใจมากขึ้น (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 30 สิงหาคม 2562)

ธรากร จันทนะสาโร ได้แสดงทรรศนะที่สอดคล้องกันไว้ว่า

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

สถานที่ที่ใช้ทำการแสดงอาจจะไม่สามารถกำหนดได้ตายตัว แต่อาจจะกล่าวถึง การสร้างบรรยากาศให้กับพื้นที่นั้น ๆ โดยต้องไม่แบ่งแยกระหว่างผู้ชมและผู้แสดง ซึ่งทั้งสองฝ่ายสามารถมีสัมพันธ์ภาพกันได้ การมองเห็นแววตา อารมณ์ น้ำเสียง หรือการเคลื่อนไหวในการแสดงได้อย่างชัดเจนสามารถสื่อสารแนวคิดของการวิจัยเรื่องนี้ได้อย่างชัดเจน (ธรากร จันทนะสาโร, สัมภาษณ์, 28 ตุลาคม 2561)



จากทฤษฎีข้างต้นสรุปได้ว่า การออกแบบหรือการเลือกสถานที่เพื่อทำการแสดงคำนึงถึงกายภาพและประวัติของสถานที่นั้นเพื่อพิจารณาความเหมาะสมในการทำการแสดง ควรสร้างสรรค์การเดินให้มีสัมพันธ์ภาพกับสถานที่นั้นเพื่อให้สถานที่ที่มีสัมพันธ์ภาพกับงานนาฏยศิลป์มีความพิเศษยิ่งขึ้น เรียกว่าศิลปะเฉพาะที่ (Side specific)

### 8) การออกแบบแสง

การออกแบบแสงซึ่งเป็นองค์ประกอบที่ช่วยสร้างอารมณ์ความรู้สึกให้คล้อยตามแนวคิดและองค์รวมของงานนาฏยศิลป์ มีผลต่อบรรยากาศอีกทั้งยังช่วยปิดบังส่วนที่ต้องการไม่ให้ผู้ชมได้เห็น ทั้งนี้แสงจัดว่าเป็นเทคโนโลยีที่ช่วยให้การแสดงมีมิติขึ้นจากการใส่องค์ประกอบด้านแสง ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการศึกษาทฤษฎีของนักวิชาการด้วยการตั้งคำถามว่า “การออกแบบแสงที่ใช้ประกอบการแสดง ให้ส่งเสริมความเข้าใจเรื่องเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย มีหลักการออกแบบแสงอย่างไร เพราะเหตุใด ” จึงทำให้ได้หลักการออกแบบแสงดังนี้

กิตติ ศรีสัญญา ได้แสดงทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบแสงที่ใช้ในการแสดงนาฏยศิลป์ ไว้ว่า

การออกแบบแสงสำหรับแสดงงานนาฏยศิลป์จะต้องคำนึงที่ ตำแหน่ง และ Transition ของผู้เต้นอย่างมาก เพราะการเข้าออกของผู้แสดงมีความสำคัญ แสงจะต้องทำงานร่วมกับการเคลื่อนที่ของผู้แสดงได้เป็นอย่างดี การเดินสามารถหาวิธีแสดงร่วมกับแสงเพื่อส่งเสริมซึ่งกันและกัน ควรออกแบบให้ลีลาภาพจำให้กับผู้ออกแบบแสงเพื่อการผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้น บางครั้งการใช้แสงมากเกินไปอาจทำให้งาน Dance มากเกินไป ควรแสดงความสวยงามที่เกิดจากลีลาของผู้แสดงและมีพื้นที่ให้กับผู้ชมได้ตีความจากงานศิลปะ

การแปลงกายสามารถสร้างสรรค์ควบคู่กับการใช้ เทคนิคออกแบบแสงเพื่อช่วยให้ การแปลงกายเกิดขึ้นโดยใช้ตำแหน่งของแสง (Space) เช่นตัวละคร A จบตรงไหน ตัวละคร B เริ่มขึ้นตรงนั้นลำดับการแสงจะต้องแม่นยำมากไม่ควรออกจากช่องทาง เดียวกัน การออกแบบแสงของเวทมนตร์ที่ใช้กับฝ่ายันต์ ซึ่งต้องการเรียกฝ่ายันต์ออกมา ด้วย Movement ควรเป็น Movement ที่ทำให้ฝ่ายควบคุมแสงจำภาพของ Movement นั้นได้ ใช้สลับผูกกับฝ่ายันต์ 3 จุด เพื่อให้ฝ่ายันต์ที่วิ่งตัวลงมาและสะบัด เป็นฉากการแสดงโดยใช้แสงที่ให้อารมณ์ความรู้สึกถึงเวทมนตร์ เช่น สีม่วง สีดำ ถ้าเพิ่ม วิดีโออักษร ฉายให้เต็มโรงละครจะทำให้เกิดความอลังการมากขึ้น การใช้เวทมนตร์กับ ไข่มุก อาจใช้ไข่มุกทุกขนาด โดยใช้ลมเป่าจากพื้นเพื่อทำให้ไข่มุกลอยตัวเสมือนลมพายุที่ เกิดขึ้นจากการทำเวทมนตร์ และจะต้องนัดกับฝ่ายโรงละครให้ปล่อยไข่มุกจากด้านบน ตรงตามผู้สร้างสรรค์ต้องการ อาจปล่อยให้เสียงเจ็บบให้เป็นส่วนหนึ่งขององค์ประกอบ เสียง จะทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ตามจินตนาการของผู้ชมเอง การใช้เวทมนตร์กับวิญญาณ เพื่อสื่อถึงพฤติกรรมเดินทางและการอำพรางตัวจะใช้แสงช่วยให้วิญญาณค่อย ๆ ปรากฏ ตัวจากนั้นเพิ่มแสงเพื่อให้เห็นการเดินทางและการอำพรางตัวโดยใช้ Movement ของ นาฏศิลป์ และควรเพิ่มอารมณ์ของ Movement ให้รุนแรงขึ้นแสงจะช่วยทำให้เกิด อารมณ์ดราม่า (กิตติ ศรีสัญญา, **สัมภาษณ์**, 6 กันยายน 2561)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ซึ่งสอดคล้องกับความคิดเห็นของ ธรากร จันทนะสาโร ว่า

การออกแบบแสงในการแสดงนาฏศิลป์ ส่วนใหญ่เป็นการสร้างบรรยากาศ ให้เข้ากับ การแสดง สามารถใช้ได้ทั้งสีโทนร้อนและโทนเย็น ทั้งนี้ต้องคำนึง เรื่องการสื่อสาร อารมณ์ ความหมาย และความรู้สึกของเนื้อหาการแสดง อย่างน้อยต้องกระตุ้นให้ผู้แสดง สามารถเข้าถึงเหตุการณ์หรือสถานการณ์นั้น ๆ ด้วยก็จะทำให้การแสดงดูมีอรรถรสที่ น่าค้นหา และชวนติดตามมากขึ้น (ธรากร จันทนะสาโร, **สัมภาษณ์**, 28 ตุลาคม 2561)

อภิโชติ เกตุแก้ว ได้ให้คำแนะนำในการเลือกแสงและสถานที่แสดงไว้

ดังนี้

การเลือกสถานที่แสดงควรเลือกสถานที่ที่สามารถให้ความหมายหรือให้ความสำคัญกับสถานที่นั้นได้ทั้งด้านกายภาพของสถานที่ ด้านบรรยากาศ ด้านความรู้สึก ทั้งนี้เวลาที่ทำการแสดงย่อมมีผลต่อองค์ประกอบทั้งหมดของสถานที่นั้น หรืออาจเลียนแบบสถานที่และบรรยากาศจากคัมขุนแผน ในจังหวัดสุพรรณบุรี โดยนำกลิ่นอายและอารมณ์รู้สึกของคัมขุนแผนที่เราไปเก็บข้อมูลมาปรับใช้ในงานของเราก็ได้ (อภิโชติ เกตุแก้ว, สัมภาษณ์, 26 กรกฎาคม 2561)

จากทรรศนะข้างต้น แสงเป็นองค์ประกอบที่ส่งเสริมนาฏศิลป์ให้มีความน่าสนใจ น่าติดตาม และที่สำคัญยังสามารถส่งเสริมให้เข้าใจเนื้อหาของการแสดงนั้น แต่บางครั้งการใช้แสงมากเกินไปอาจทำให้ลดคุณค่าของงานนาฏศิลป์ อีกทั้งยังควรเพิ่มพื้นที่ให้ผู้ชมได้ตีความงานศิลปะนั้นด้วย

### 3.3.2.2 แนวคิดหลังการสร้างงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ในประเด็นที่เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย

ผู้วิจัยได้คำนึงถึงประเด็นเรื่องเวทมนตร์ในวรรณกรรม ซึ่งเจาะจงเฉพาะเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผนเท่านั้น ซึ่งในงานวิจัยนี้จะนำแง่มุมที่ได้จากการแสดงทรรศนะนี้ไปเป็นพื้นฐานเพื่อออกแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ตั้งคำถามงานวิจัยเพื่อค้นหาแนวคิดที่จะนำมาใช้สร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์เกี่ยวกับวรรณกรรมไทยในประเด็นต่าง ๆ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการหาแนวคิดที่ได้จากการสร้างสรรค์นาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) การคำนึงถึงการสื่อสารเรื่องเวทมนตร์ของวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน โดยผู้วิจัยตั้งคำถามว่า “ผู้วิจัยควรสื่อสารเรื่องเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผนในรูปแบบงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์อย่างไร”

สุกัญญา สุจฉายา นักวรรณกรรมเชิงคติชน ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับ  
สื่อสารเรื่องเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน ไว้ว่า

การแสดงควรกำหนดรูปแบบตามผู้สร้างสรรค์ เพราะจะแสดงอย่างไรก็ได้แล้วแต่จะ  
นำมนตร์อะไรไปใช้ในการแสดง เนื่องจากเรื่องเวทมนตร์สำหรับเรื่องขุนช้างขุนแผน  
ไม่มีชนบสำคัญเข้ามาเกี่ยวข้อง สามารถสร้างเป็นงานสมัยใหม่ได้ โดยคำนึงถึงผู้ชม  
เป็นแล้วออกแบบเป็นการแสดงก็ได้ เช่น แนวแฟนตาซีทำให้น่าติดตาม เป็น ซึ่ง  
เวทมนตร์ที่โดดเด่นน่าจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับความรักเพราะขุนแผนใช้เวทมนตร์เข้าหา  
หญิงสาวหลายครั้ง การทำสงครามเพราะใช้เวทมนตร์ทำการรบ การทำพิธีกรรม  
เพราะการประกอบพิธีทำเวทมนตร์แสดงลำดับขั้นตอนที่น่าตื่นเต้น เช่น  
ตอนนั่งป่าช้า เป็นต้น (สุกัญญา สุจฉายา, **สัมภาษณ์**, 2 พฤษภาคม 2561)

นราพงษ์ จรัสศรี ศิลปินนาฏยศิลป์ที่มีประการณ์สร้างสรรค์งาน  
นาฏยศิลป์จำนวนมากและมีชื่อเสียงเป็นที่ยอมรับในระดับโลก ซึ่งท่านได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับ  
งานวิจัยไว้ว่า

หัวข้อเรื่องเวทมนตร์นี้ การแสดงควรแสดงถึงความลึกลับน่าค้นหา ด้วยการควบคุมสิ่งต่าง ๆ  
ด้วยเวทมนตร์ สามารถใช้เทคนิคการเต้นหลายอย่างไปใช้ออกแบบการแสดง ได้แก่

- 1) ไตนามิก เพิ่มความถี่ เช่น จากเต้นช้าเพิ่มความถี่ให้ท่าทางเร็วขึ้น  
สามารถใช้ออกแบบทั้งลีลาท่าทาง (Movement) และการออกแบบดนตรี
- 2) การกระโดด ลุก นั่ง (Everyday Movement) เป็นวิธีที่ทำให้เกิด  
Pattern หรือท่าแบบแผน
- 3) การเต้นที่ทำซ้ำ สามารถให้ผู้แสดงคนเดียวทำซ้ำต่างจากผู้แสดงอื่น  
เป็นการทำให้ผู้แสดงนั้นเกิดความโดดเด่นได้
- 4) Daring หรือการกล้าซ็อกคนดู เช่น การแก้ผ้าบางส่วน เป็นต้น
- 5) การทำให้คนดูมีส่วนร่วมในการแสดง

6) การใช้ทฤษฎี Awareness คือ การทำให้คนระวังกันตลอด สมมุติ กำหนดหน้าอกให้ตรงกันตลอดเวลา แต่รักษาระยะห่างให้คงที่อยู่เสมอ ซึ่งการฝึกตามทฤษฎีนี้ สามารถนำออกแบบทางท่าการเต้นและแถวในการแสดงได้ เช่น อาจทำให้ค้นพบแถวขบวนกองทัพทหารในสงคราม สมมุติอาจเดินหน้า 5 ก้าวและเพิ่มความถี่ของการก้าวเท้า โดยผู้แสดงจะต้องตระหนักถึงระยะห่างของตนเองกับผู้แสดงคนอื่นให้คงที่เสมอ

7) Relationship ระหว่างคนกับสิ่งของ ด้วยการเลือกสิ่งของสิ่งหนึ่งโดยการกำหนดสิ่งของให้เป็นโจทย์แล้วออกแบบท่าด้วยการจินตนาการถึงสิ่งนั้นในมุมมองของตัวเอง ซึ่งวิธีการนี้เป็นส่วนหนึ่งของทฤษฎีลาบาล

8) การออกแบบท่าจากการเนื้อหาสาระที่ต้องการสื่อสาร

9) ลาบาน Part of the body คือ การจัดจ่อที่อวัยวะส่วนใดส่วนหนึ่งแล้วออกแบบท่าทางจากการจัดจ่ออวัยวะนั้น

10) Relationship ระหว่างการเต้นตามความรู้สึกให้สอดคล้องกับเพลง เป็นส่วนหนึ่งของทฤษฎีลาบาล หรือที่เรียกว่า เซนเซบิลลิตี้ (sensibility) การเต้นตามความรู้สึกให้สอดคล้องกับเพลง จะทำให้ออกแบบท่าออกมาได้และสามารถเร้าให้อยากทำการเคลื่อนไหวนั้น (นราพงษ์ จรัสศรี, **สัมภาษณ์**, 19 ตุลาคม 2561)

จากบทสัมภาษณ์ข้างต้น นราพงษ์ จรัสศรี ได้ให้ทรรศนะเกี่ยวกับวิธีการออกแบบท่าเต้นในการแสดง ซึ่งผู้วิจัยมีความสนใจและจะนำไปทดลองเพื่อออกแบบท่าเต้น ภายใต้หัวข้อเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน โดยทดลองให้ครบทุกวิธีการและคัดเลือกท่าเต้นที่มีความหมายและเหมาะสม

อรวรรณ ขมวัฒนา ผู้ที่มีประสบการณ์ทำงานในสายการศึกษาโดยมีประสบการณ์จัดการแสดงเพื่อเป็นสื่อการสอนประจำโรงเรียนในระดับปฐมวัยถึงระดับมัธยม ต่อเนื่องมาเป็นประมาณ 20 ปี ผู้วิจัยต้องการสำรวจทรรศนะและวิธีการเกี่ยวกับการจับประเด็นสำคัญมาสร้างสรรค์เป็นการแสดงที่อยู่ภายใต้หัวข้อเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน จากนั้นผู้วิจัยจะนำมาเป็น

อ้างอิงประกอบการคัดเลือกประเด็นการแสดงของผู้วิจัยต่อไป โดย อรวรรณ ขมวัฒนา ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับงานวิจัยนี้ไว้ว่า

ในเรื่องขุนช้างขุนแผนเป็นเรื่องเกี่ยวกับเวทมนตร์ตลอดทั้งเรื่อง ควรออกแบบการแสดงด้วยการกำหนดตัวขุนแผนเป็นหลัก เพราะเป็นตัวละครที่โดดเด่นเรื่องเวทมนตร์ รูปแบบหรือวิธีการแสดงอาจใช้ท่ารำแบบไทยผสมกับท่าทางกำแบ เพราะต้องเน้นให้เกิดการเล่าเรื่อง ประกอบกับขับกรับขับร้องเสภา บทการแสดงควรคำนึงถึงเวทมนตร์ที่โดดเด่น เช่น มนต์อยู่ยงคงกระพัน มนต์อาวุธ มนต์เกี่ยวกับความรัก คาถาที่ใช้เป่ากระหม่อมม้าเพื่อใช้งาน การเสกหญ้าให้ม้ากิน และที่สำคัญประเด็นเรื่อง การผ่าท้องนางบัวคลี่ทำกุมารทองให้เป็นบริวารคอยติดตามช่วยเหลือ นั้นเป็นเวทมนตร์ที่สำคัญอย่างยิ่ง เพราะแสดงให้เห็นว่าขุนแผนเป็นคนมีวิชาไสยศาสตร์ที่เก่งมาก (อรวรรณ ขมวัฒนา, สัมภาษณ์, 14 สิงหาคม 2561)

จากทรรศนะข้างต้นผู้วิจัยได้สังเกตวิธีการเลือกประเด็นสำคัญของ อรวรรณ ขมวัฒนา โดยท่านได้จับประเด็นสำคัญจากหัวข้อเวทมนตร์ในวรรณกรรมเรื่องขุนช้างขุนแผน ซึ่งท่านเริ่มต้นด้วยการคำนึงถึงตัวละครหลักที่มีความชำนาญด้านการใช้เวทมนตร์ที่โดดเด่นที่สุดของเรื่องขุนช้างขุนแผน ผู้วิจัยวิเคราะห์ต่อเนื่องได้อีกว่า น่าจะเป็นเพราะการเล่าเรื่องเวทมนตร์ผ่านตัวละคร “ขุนแผน” จะทำให้การสื่อสารเรื่องเวทมนตร์กับผู้ชมผ่านการแสดงนาฏศิลป์ได้ชัดเจนที่สุด เป็นตัวละครเอกที่คนส่วนใหญ่นึกถึงเมื่อนึกถึงมักจะนึกถึงตัวขุนแผน เพราะจากเนื้อเรื่องในวรรณกรรมจะเห็นได้ชัดว่าขุนแผน เป็นตัวละครที่มีวิชาเวทมนตร์ไสยศาสตร์ติดตัวและใช้เวทมนตร์ปฏิบัติภารกิจของตนเองแทบตลอดทั้งเรื่อง นับว่าเวทมนตร์เป็นเอกลักษณ์สำคัญของขุนแผน จึงเป็นเหตุผลให้ผู้วิจัยจะนำแนวทางนี้ไปใช้พัฒนาการสื่อสารเรื่องเวทมนตร์กับผู้ชม ด้วยการออกแบบบทการแสดงผ่านตัวละครขุนแผน

ตามที่กล่าวมาแล้วข้างต้น เรื่องเวทมนตร์ที่โดดเด่นเมื่อนึกถึงขุนแผน ได้แก่ 1) เวทมนตร์ที่เกี่ยวกับด้านทหาร เพราะขุนแผนเป็นทหารและต้องเป็นผู้นำในการทำสงครามต่าง ๆ เพื่อถวายงานให้กับพระพันวษา เช่น เวทมนตร์อยู่ยงคงกระพัน เวทมนตร์เกี่ยวกับอาวุธ เป็นต้น 2) เวทมนตร์ที่ใช้ในเรื่องความรัก เพราะขุนแผนมีความรู้เรื่องเวทมนตร์ต่าง ๆ ที่สามารถใช้เข้าหาผู้หญิงและได้ผู้หญิงเป็นภรรยาหลายคน รวมทั้งใช้เวทมนตร์แก้เสน่ห์ให้กับลูกชายหรือพลายงามได้อีกด้วย เช่น เวทมนตร์สะกด

เวทมนตร์เมตตามหานิยม เวทมนตร์ละลาย เป็นต้น 3) เวทมนตร์ที่แสดงถึงความเชี่ยวชาญเรื่องการใช้เวทมนตร์ ได้แก่ เวทมนตร์ทำกุมารทองไว้เป็นบริวารใช้งานในกิจการต่าง ๆ เวทมนตร์เป่าหุ้มาให้ม้ากินเพื่อใช้งานเป็นพาหนะที่ซื่อสัตย์ ซึ่งแสดงถึงการเปลี่ยนธรรมชาติของม้าด้วยเวทมนตร์สำหรับใช้งาน เวทมนตร์ที่ใช้ทำดาบฟ้าฟื้น เพราะแสดงถึงการทำสิ่งของธรรมดาให้เป็นเครื่องมือหรืออาวุธพิเศษ เพื่อเพิ่มความสามารถในการสู้รบเหนือศัตรู และการทำพิธีบัตร์พลี

ผู้วิจัยคำนึงถึงมุมมองของผู้ใช้และเชื่อในการใช้เวทมนตร์ของคนในสังคมไทยในปัจจุบัน จึงทำให้ผู้วิจัยศึกษาทัศนคติของผู้ที่ได้รับการยอมรับว่า ในปัจจุบันสามารถใช้เวทมนตร์ในชีวิตประจำวันได้ แม้จะไม่สามารถพิสูจน์ได้ว่าเป็นความจริงตามหลักวิทยาศาสตร์ แต่มีความน่าสนใจเนื่องจากมีผู้คนให้ความนับถือและเชื่อในวิชาเวทมนตร์ของบุคคลที่ผู้วิจัยสัมภาษณ์ อีกทั้งยังสะท้อนความคิดของลูกศิษย์และผู้ให้ความนับถือในวงกว้างเพิ่มขึ้น แม้ผู้วิจัยจะสัมภาษณ์เพียงผู้ใช้เวทมนตร์เพียงคนเดียว ทั้งนี้ผู้วิจัยเลือกสัมภาษณ์ จรูญ พุ่มอำภา เพราะเป็นบุคคลที่ผู้วิจัยสามารถสัมภาษณ์ได้ถึงข้อมูลเชิงลึกโดยไม่เบี่ยงเบนข้อมูล ซึ่งได้ให้ทัศนคติเกี่ยวกับเวทมนตร์ของวรรณกรรมเรื่องขุนช้างขุนแผน ไว้ดังต่อไปนี้

ขุนช้างขุนแผนใช้ทั้งไสยศาสตร์ขาวและไสยศาสตร์ดำ ขึ้นอยู่กับการเลือกใช้ มีวิชาเวทมนตร์จำนวนมาก ถ้าจะกล่าวถึงเวทมนตร์ที่โดดเด่น ก็มีหลายวิชา เช่น เมตตามหานิยม กำบังกาย จังจัง ถอดถอนโช้ตรวน ตอนไปรบต้องใช้เวทมนตร์ตลอดอาวุธประจำกาย ได้แก่ ดาบฟ้าฟื้น กุมารทอง ม้าสีหมอก (จรูญ พุ่มอำภา, สัมภาษณ์, 21 มีนาคม 2561)

จากทัศนคติของ จรูญ พุ่มอำภา ซึ่งสะท้อนความคิดและความเชื่อของผู้นับถือการใช้เวทมนตร์สายเดียวกับท่านเชื่อว่า เวทมนตร์ที่ใช้อยู่ในปัจจุบันเมื่อเปรียบเทียบกับการใช้เวทมนตร์จากเรื่องขุนช้างขุนแผนนั้นมีความใกล้เคียงกัน เนื่องจากการใช้เวทมนตร์ของเรื่องขุนช้างขุนแผนมีทั้งการนำไปใช้ในทางดีและไม่ได้ กล่าวคือวรรณกรรมเรื่องขุนช้างขุนแผนมีมากมายหลายเวทมนตร์ มีทั้งการใช้ทั้งไสยศาสตร์ขาวและไสยศาสตร์ดำ ขึ้นอยู่กับผู้ใช้ว่าจะเลือกมนตร์อะไรมาใช้งานและใช้ในทางดีหรือไม่ดีซึ่งทั้งหมดสำเร็จได้ด้วยการใช้เวทมนตร์ และอีกประเด็นหนึ่งซึ่งสอดคล้องความคิดของ อรวรรณ ขมวัฒนา คือ เวทมนตร์ที่โดดเด่นเมื่อ

นึกถึงเรื่องเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน นั้นมีหลายวิชา โดยเป็นวิชาที่นำไปช่วยในการรบเป็นส่วนใหญ่ แต่ก็สามารถนำไปใช้เกี่ยวกับเรื่องอื่น ๆ ได้ เช่น ด้านความรัก ทำให้ผู้ใหญ่เมตตา เป็นต้น อีกทั้งยังใช้แสดงความสามารถด้านเวทมนตร์ของตัวละครได้

**2) แนวคิดและปรัชญาที่ควรมีในงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน** โดยผู้วิจัยตั้งคำถามว่า “ผู้วิจัยควรนำเสนอแนวคิดและปรัชญาอะไรแก่ผู้ชม” ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ผู้ใช้เวทมนตร์ในชีวิตจริงซึ่งได้ให้เหตุผลสอดคล้องกับในวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน ในเรื่องของการใช้เวทมนตร์จะต้องใช้ไปในทางที่ถูกต้องไม่ทำร้ายผู้อื่น หากใช้ในทางที่ผิดหรือ การสร้างเวรกรรมเบียดเบียนผู้อื่น จะทำให้ผลร้ายย้อนกลับเข้ามาทำร้ายผู้ใช้เวทมนตร์เสียเอง

จรรยา พุ่มอำภา ได้อธิบายหลักการรักษาคุณธรรมของผู้ที่จะเรียนเวทมนตร์ไว้ดังนี้

คนที่เรียนทำเวทมนตร์จะต้องขอคำสัตย์สาบานเสียก่อน จึงจะได้เรียนวิชาฝึกฝนจนนำมาใช้จริงได้ การสาบานนี้ คือการสาบานว่าจะไม่เอาวิชาไปใช้ในทางที่ผิด คนที่เรียนเวทมนตร์จะเป็นผู้ที่มีความกำเริบอยู่ในใจเสมอ หากว่าควบคุมไม่ได้และหากไปก่อการกระทำที่ไม่ดี ผลร้ายหรือกรรมร้ายจะกลับเข้าหาตัว จะทำให้หาความเจริญไม่ได้ (จรรยา พุ่มอำภา, สัมภาษณ์, 21 มีนาคม 2561)

**3) การคำนึงถึงความเชื่อกับศิลปะซึ่งอธิบายเรื่องนามธรรม** โดยผู้วิจัยตั้งคำถามว่า “ผู้วิจัยควรออกแบบงานนาฏศิลป์ให้อธิบายเรื่องเวทมนตร์ซึ่งเป็นเรื่องนามธรรมได้อย่างไร” ผู้วิจัยสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านที่เกี่ยวข้อง เพื่อศึกษามุมมองและความคิดในเรื่องของการผลิตผลงานด้วยการคำนึงถึงความเชื่อซึ่งเป็นนามธรรม ให้ถ่ายทอดออกมาในรูปแบบของงานศิลปะดังนี้

การคำนึงถึงเวทมนตร์ในวรรณกรรม ถ้าหากแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์มาจากเรื่องเวทมนตร์ในขุนช้างขุนแผนก็ควรจะนำเสนอเวทมนตร์ที่อยู่ภายในเรื่องขุนช้าง



ขุนแผนซึ่งมีมากมายโดยผู้วิจัยจะต้องจัดข้อมูลให้เป็นระบบไม่ควรนำสิ่งอื่นนอกเหนือจากเรื่องขุนช้างขุนแผน เข้ามาเพิ่มเติมในการแสดง เพราะถ้าหากระบุหัวข้อใดก็ควรนำเสนอให้อยู่ภายในหัวข้อนั้น ซึ่งเวทมนตร์ที่พบในเรื่องขุนช้างขุนแผนได้แบ่งออกเป็น 4 ประเภท ตามรูปแบบการใช้เวทมนตร์อยู่แล้วก็ควรนำมาสร้างสรรค์อย่างเรียบง่ายและตรงไปตรงมา โดยจากแก่นของการใช้เวทมนตร์นำมาสร้างสรรค์เป็นนาฏยศิลป์ (นราพงษ์ จรัสศรี, **สัมภาษณ์**, 26 กรกฎาคม 2561)

ไว้ว่า

ณัฐธัญ มณีรัตน์ ผู้เชี่ยวชาญเรื่องเลขยันต์ได้แสดงทรรศนะที่เกี่ยวข้อง

เรื่องเกี่ยวกับเวทมนตร์เป็นเรื่องสามัญที่อยู่ในรูปของความศรัทธา มีความเกี่ยวข้องกับทางจิตวิทยา เกี่ยวข้องกับเรื่องวิญญาณนิยม ถูกปรับเนื้อหาโดยพระเถระอาจารย์จนกลายเป็นเวทมนตร์อยู่ในรูปแบบที่เราพบในปัจจุบัน การศึกษาคัมภีร์เวทมนตร์มีปรัชญาที่ได้จากการปฏิบัติการเรียนรู้เวทมนตร์อยู่ คือ การศึกษาเวทมนตร์ หรือเขียนยันต์ นี้เป็นเส้นทางนำไปสู่การนิพพาน ผ่านการถ่ายทอดอักขระซึ่งมาจากสมาธิ เพื่อทำให้จิตไม่ฟุ้งซ่าน ซึ่งการนำไปใช้ขึ้นอยู่กับความกลัวของมนุษย์ว่ากลัวเรื่องใด จะนำความศรัทธานี้ไปเกี่ยวข้องกับเวทมนตร์เพื่อทำให้มนุษย์รู้สึกปลอดภัย เช่น การสักยันต์บนร่างกาย เป็นเรื่องที่มีไว้ให้เป็นกำลังใจแก่ทหารเพื่อเป็นสัญลักษณ์แห่งความปลอดภัยของชีวิต เพราะความเชื่อเรื่องเวทมนตร์ส่งผลต่อกำลังใจ และ พระเป็นกำลังใจให้แก่ทหาร เป็นต้น เวทมนตร์ในชีวิตประจำวันเป็นเวทมนตร์ที่เป็นกุศโลบายนำไปสู่นิพพาน จึงมักมีการเรียนรู้ศาสตร์นี้เพื่อฝึกจิตใจ ส่วนในเรื่องขุนช้างขุนแผนเป็นเวทมนตร์ที่แปรผันให้เปลี่ยนไสยศาสตร์ หรือที่เรียกว่า เวทมนตร์เชิงโลกีย์ทั้งหมด ไม่เกี่ยวข้องกับการฝึกจิตเพื่อนิพพาน (ณัฐธัญ มณีรัตน์, **สัมภาษณ์**, 13 กรกฎาคม 2562)

จากทฤษฎีข้างต้นสรุปได้ว่า เวทมนตร์ที่ปรากฏอยู่ในวรรณกรรมไทย เรื่องขุนช้างขุนแผนเป็นเวทมนตร์เชิงโลกีย์ ซึ่งอยู่นอกคำสอนของพระพุทธศาสนา แต่เวทมนต์เป็นเรื่องที่สามารถฝึกเพื่อทำให้สมาธินิ่งและเป็นกุศโลบายหนึ่งนำไปสู่นิพพาน ผู้วิจัยจึงจะสะท้อนการทำเวทมนตร์ในทางโลกีย์แต่จะแฝงคำสอนอันเป็นปรัชญาเพื่อทำให้ตระหนักถึงการนำเวทมนตร์ใช้ให้ถูกต้องและเหมาะสม

จากทฤษฎีข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยได้แนวทางการวิเคราะห์และสังเคราะห์เพื่อนำไปสู่กระบวนการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ซึ่งผู้วิจัยได้นำมาใช้ออกแบบบทการแสดงเป็นหลัก อีกทั้งยังใช้ในการออกแบบลีลาในลำดับต่อมา ซึ่งส่งผลต่อการจัดองค์ประกอบและออกแบบองค์ประกอบการแสดงด้านอื่น ๆ ในกระบวนการทดลองสร้างสรรค์ได้ถูกปรับปรุงและพัฒนาจนทำให้เกิดเอกภาพของผลงานขึ้น ซึ่งองค์ความรู้ที่ได้หลังจากทำการสร้างสรรค์สำเร็จแล้วอาจทำให้ผู้วิจัยได้ของแนวคิดใหม่ นอกเหนือจากทฤษฎีข้างต้น

### 3.4 เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

การสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ที่เกี่ยวกับเวทมนตร์วรรณกรรมไทยนี้ ผู้วิจัยให้ความสำคัญกับการค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องและเพียงพอกับงานวิจัย ด้วยการใช้อุปกรณ์ในงานวิจัยที่มีคุณภาพเพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างสมบูรณ์ ประกอบด้วย การสำรวจข้อมูลเชิงเอกสาร การสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้อง สื่อสารสนเทศ ข้อมูลภาคสนาม การสัมมนา เภณฑ์มาตรฐานการยกย่องศิลปินทางด้านนาฏศิลป์ และประสบการณ์ของผู้วิจัย ทำให้ได้ข้อมูลการทำวิจัยในประเด็นสำคัญต่าง ๆ เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการวิเคราะห์ข้อมูลงานวิจัย ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

#### 3.4.1 การสำรวจข้อมูลเชิงเอกสาร

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมเชิงเอกสารตามระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพจากหนังสือตำราบทความและเอกสารงานวิชาการต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน และการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์เป็นสำคัญ ดังนี้

1) งานวิจัยเรื่อง อรรถรสในงานนาฏศิลป์ผ่านนาฏกรรมแนวใหม่ เรื่อง นารายณ์อวตาร วิทยานิพนธ์หลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชานาฏศิลป์ไทย ภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีการศึกษา 2556 ของ สุรสิทธิ์ วิเศษสิงห์ มีเนื้อหาสำคัญในการแสวงหาอรรถรสในงานนาฏศิลป์ของการแสดงนาฏกรรมแนวใหม่ เรื่อง นารายณ์อวตาร ด้วยการนำเอาองค์ประกอบการแสดงมาวิเคราะห์เพื่ออธิบายอรรถรสในงานนาฏศิลป์ ที่นำวรรณกรรมอันทรงคุณค่าของไทยมาสร้างสรรค์เป็นนาฏกรรมแนวใหม่ โดยใช้ความหลากหลายทางวัฒนธรรมที่สอดคล้องกับทฤษฎีความงามทางศิลปะโดยคำนึงถึงผู้ชมเยาวชนรุ่นใหม่ ผู้วิจัยนำข้อมูลเรื่องอรรถรสในงานนาฏกรรมที่ปรากฏอยู่ในองค์ประกอบการแสดงมาเป็นความรู้พื้นฐานในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์

2) งานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากข้อถกเถียงเรื่องเพศ วิทยานิพนธ์ในหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ ภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีการศึกษา 2561 ของ วิทวัส กรมณีโรจน์ ผู้วิจัยศึกษาเรื่อง การสื่อสารเรื่องจิตวิญญาณในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ และศึกษาเรื่องการใช้สัญลักษณ์ในการแสดงนาฏศิลป์ เป็นงานวิจัยที่มีเนื้อหาสำคัญในประเด็นการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากข้อถกเถียงทางเพศและได้ใช้สัญลักษณ์ในงานสร้างสรรค์จำนวนมาก ซึ่งผู้วิจัยนำไปใช้ในการออกแบบผลงานช่วงที่ต้องการสื่อสารความมีจิตวิญญาณของผู้ใช้เวทมนตร์ให้ปรากฏอยู่ในผลงาน รวมไปถึงการใช้สัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์

3) งานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์เพื่อสะท้อนภาพความเชื่อเรื่องกุมารทองในสังคมไทย วิทยานิพนธ์หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาไม่สังกัดการศึกษา ไม่สังกัดภาควิชา/เทียบเท่า คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีการศึกษา 2561 ของ สุนันทา เกตุเหล็ก เป็นงานวิจัยที่มีเนื้อหาสำคัญเกี่ยวกับการนำวรรณกรรมมาตีความและออกแบบเป็นผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ ซึ่งเป็นการนำวรรณกรรมมาใช้เป็นฐานข้อมูลในการสร้างสรรค์ ผู้วิจัยจึงศึกษาการวางโครงสร้างการออกแบบรูปลักษณ์วิทยานิพนธ์ เพื่อออกแบบรูปลักษณ์งานวิจัยสร้างสรรค์จากวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน

4) งานวิจัยเรื่อง นาฏศิลป์จากแนวคิดไตรลักษณ์ในพระพุทธศาสนา ของ ธรภกร จันทนะสาโร วิทยานิพนธ์หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีการศึกษา 2557 เป็นงานวิจัยที่อธิบาย การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากแนวคิดไตรลักษณ์ในพระพุทธศาสนา ซึ่งเป็นเรื่องนามธรรมโดยมาจาก แรงบันดาลใจที่นำเรื่องราวพระพุทธศาสนาที่ถูกมองว่าเป็นเรื่องน่าเบื่อมาสร้างสรรค์เป็นผลงาน นาฏศิลป์ โดยสื่อสารผ่านการแสดงสัญลักษณ์แก่ผู้ชม ผู้วิจัยจึงได้นำข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีสัญญาวิทยา มาใช้ในการทำความเข้าใจเรื่องการใช้ทฤษฎีสัญญาวิทยาในงานนาฏศิลป์

5) งานวิจัยเรื่อง นาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยโพสต์โมเดิร์นแดนซ์ (Post-Modern Dance) ชุต อ่างว่าง โดยนราพงษ์ จรัสศรี ของ ภาควิชา ทัศนศิลป์ วิทยาลัยนาฏศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ศึกษานิพนธ์หลักสูตรศิลปศาสตร-มหาบัณฑิต ภาควิชา นาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เป็นงานวิจัยที่ วิเคราะห์เกี่ยวกับผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์รูปแบบนาฏศิลป์ร่วมสมัยโพสต์โมเดิร์นแดนซ์ ชุต อ่างว่าง ของ นราพงษ์ จรัสศรี ซึ่งเป็นการแสดงที่โดดเด่นในเรื่องของการแสดงสภาวะภายในของ ศิลปิน โดยใช้องค์ประกอบการแสดงต่าง ๆ มาถ่ายทอดในเชิงสัญญาวิทยา ผู้วิจัยนำข้อมูลเกี่ยวกับผลงาน นาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยชุต อ่างว่าง ที่ผู้แสดงเด่นอย่างมีสัมพันธภาพกับองค์ประกอบการแสดงต่าง ๆ มาใช้ในการออกแบบการเต้นที่มีความสัมพันธ์ระหว่างผู้เต้นกับอุปกรณ์การแสดง

6) งานวิจัยเรื่อง นาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยในรูปแบบวรรณคดีจินตภาพชุดลิลิตพระลอ หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชา นาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีการศึกษา 2558 เป็นงานวิจัยที่ศึกษางานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ที่นำวรรณกรรมมาใช้ในการ ออกแบบการแสดง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อคงคุณค่าของวรรณกรรมด้วยการไม่เปลี่ยนแปลง เนื้อหาวรรณกรรม แต่ใช้นาฏศิลป์มาส่งเสริมให้วรรณกรรมให้มีความโดดเด่นและสร้างความเข้าใจ ให้กับเยาวชน เพื่อดึงดูดให้เยาวชนกลับมาสนใจและศึกษาวรรณกรรมไทย ผู้วิจัยจึงนำข้อมูลที่ วิเคราะห์เรื่องการนำเสนอวรรณกรรมไทยและการเล่าเรื่องปรากฏการณ์ของเวทมนตร์ผ่านงาน นาฏศิลป์ เพื่อใช้เป็นตัวอย่างวิธีการนำเสนอนาฏศิลป์ให้คงไว้ซึ่งคุณค่าของวรรณกรรมและยัง สามารถสื่อสารเรื่องเวทมนตร์ของวรรณกรรมไทยได้

7) งานวิจัยเรื่อง การใช้ไสยศาสตร์ในเสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน ของ ทศนีย์ สุจินะพงษ์ วิทยานิพนธ์หลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต แผนกวิชาภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีการศึกษา 2516 เป็นงานวิจัยที่มีความโดดเด่นในเรื่องของการจัดประเภท ของการใช้เวทมนตร์ในวรรณกรรมเรื่องขุนช้างขุนแผน อาศัยการยกตัวอย่างและวิเคราะห์

เปรียบเทียบของบทกลอนจากวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผนและวรรณกรรมไทยเรื่องอื่น ผู้วิจัยจึงนำการแบ่งประเภทเวทมนตร์ไสยศาสตร์ของวรรณกรรมไทยเรื่อง ขุนช้างขุนแผน มาออกแบบการแบ่งบทการแสดง นำไปสู่การค้นคว้าลงลึกในเรื่องการใช้เวทมนตร์ที่มีความแตกต่างกันที่ 4 แบบ จนกระทั่งทำให้พัฒนาเข้าสู่กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

8) งานวิจัยเรื่อง อิทธิพลของเครื่องรางของขลังที่มีต่อชาวพุทธในสังคมไทยปัจจุบัน ของ โรสิตา แสงสกุล มหาวิทยาลัยมหิดล วิทยาลัยศาสนาศึกษา เป็นงานวิจัยที่ว่าด้วยเรื่องของการอธิบายอิทธิพลของเครื่องรางของขลังที่มีต่อชาวพุทธในสังคมไทย ผู้วิจัยจึงศึกษาข้อมูลเรื่องความเชื่อในเครื่องรางของขลังของสังคมไทยมาใช้เป็นพื้นฐานความรู้ในการออกแบบการแสดงองค์ที่ 2 การใช้เวทมนตร์กับผ้ายันต์

9) งานวิจัยเรื่อง ลัทธิพิธีบูชาพระพรหมในสังคมไทยร่วมสมัย : พลวัตของตำนานความเชื่อ และพิธีกรรม ของ อภิวัฒน์ สุธรรมดี หลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย ภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีการศึกษา 2560 เป็นงานวิจัยที่มีประเด็นสำคัญเกี่ยวกับการวิเคราะห์หน้าที่พิธีการบูชาพระภูมีในสังคมไทยร่วมสมัย ซึ่งพิธีการบูชาสามารถนำมาใช้วิเคราะห์พิธีกรรมในการทำเวทมนตร์ได้ ผู้วิจัยจึงนำข้อมูลเรื่องความเชื่อและพิธีกรรมที่ปรากฏในสังคมไปใช้ในการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการคงอยู่ของความเชื่อในสังคมไทย

10) งานวิจัยเรื่อง สถานภาพและบทบาทของผู้หญิงและผู้ชายไทยอดีต : ภาพสะท้อนจากวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ของ อภิวัฒน์ อุดลยพิเชษฐ หลักสูตรปริญญาศาสตรมหาบัณฑิต สาขามานุษยวิทยา ภาควิชามานุษยวิทยา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ปีการศึกษา 2544 ผู้วิจัยได้ข้อมูลเกี่ยวกับผู้ที่สามารถใช้เวทมนตร์ได้ของวรรณกรรมเรื่องขุนช้างขุนแผน และข้อมูลนี้ นำไปสู่การคัดเลือกผู้แสดงเป็นจอมขมังเวทย์

11) งานวิจัยเรื่อง คุณค่าเชิงวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ของ ศักดา ปั่นแห่งเพ็ชร หลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต แผนกวิชามัธยมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีการศึกษา 2517 เป็นงานวิจัยที่วิเคราะห์เพื่ออธิบายสถานภาพและบริบทของผู้หญิงและผู้ชายในอดีตจากการวิเคราะห์วรรณกรรมเรื่องขุนช้างขุนแผน ผู้วิจัยจึงได้ข้อมูลความสำคัญด้าน

คุณค่าของวรรณกรรมเรื่องขุนช้างขุนแผน นำไปสู่การวิเคราะห์แนวคิดหลังการแสดง ประเด็นการคำนึงถึงการคงไว้ซึ่งคุณค่าของวรรณกรรม

12) บทความวิจัยเรื่อง ภาวะผู้นำในวรรณคดีไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน ของ ไพโรจน์ พรหมมีเนตร ตีพิมพ์ในวารสารวิชาการ สถาบันเทคโนโลยีแห่งสุวรรณภูมิ สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ปีที่ 3 ฉบับที่ 1 พ.ศ.2560 เป็นบทความวิจัยที่อธิบายภาวะผู้นำในวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน ซึ่งทำให้ผู้วิจัยมีความเข้าใจในตัวของคนไทยที่มีวิชาเวทมนตร์ติดตัว เพื่อกำหนดเกณฑ์การคัดเลือกผู้แสดงเป็นจอมขมังเวทย์ บทความนี้ได้สรุปผลงานวิจัยที่สนับสนุนแนวคิดที่ว่า ผู้ที่สามารถใช้เวทมนตร์ได้มักจะเป็นผู้ชายในระดับผู้นำ และใช้เวทมนตร์เพื่อภารกิจต่าง ๆ ผู้วิจัยได้ข้อมูลเกี่ยวกับความเป็นผู้นำอันเป็นคุณสมบัติหนึ่งของผู้เชี่ยวชาญเรื่องเวทมนตร์ไสยศาสตร์ และข้อมูลนี้นำไปสู่การคัดเลือกผู้แสดงเป็นจอมขมังเวทย์

13) บทความวิจัยเรื่อง แนวคิดมานุษยวิทยากับการศึกษาความเชื่อ สิ่งศักดิ์สิทธิ์ในสังคมไทย ของ นฤพนธ์ ต้วงวิเศษ ตีพิมพ์ในวารสารวิชาการ มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ปีที่ 25 ฉบับที่ 47 ฉบับเดือนมกราคม - เมษายน 2560 เป็นการศึกษาความเชื่ออำนาจเหนือธรรมชาติ ผี และวิญญาณ โดยชี้ให้เห็นการวิเคราะห์เรื่องความเชื่อและวิญญาณของสังคมมนุษย์ ที่มีความเกี่ยวข้องกับศาสนา และธรรมชาติ ผู้วิจัยได้ข้อมูลเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องสิ่งศักดิ์สิทธิ์ของสังคมไปใช้ในการวิเคราะห์ออกแบบลีลานาฏยศิลป์ให้แสดงถึงความมหัศจรรย์ของการแสดง ให้แสดงถึงความเหนือจริงเปรียบเสมือนการความเชื่อศักดิ์สิทธิ์ที่เป็นมนต์เสน่ห์

14) บทความวิจัยเรื่อง การศึกษาวิเคราะห์แนวคิดไสยศาสตร์เป็นสื่อเข้าถึงพุทธธรรม ของพระครูวิจิตรโชติธรรม บทความวิชาการ พุทธศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ปีการศึกษา 2555 เป็นบทความวิจัยที่ศึกษาแนวคิดไสยศาสตร์อันเป็นสื่อให้เข้าถึงพุทธธรรม โดยมีความสำคัญต่อการวิเคราะห์แนวคิดหลังการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงนำการวิเคราะห์แนวคิดเรื่องไสยศาสตร์มาใช้ทำความเข้าใจเรื่องพุทธศาสนากับไสยศาสตร์ที่แยกออกจากกัน

15) บทความวิจัยเรื่อง ความงามทางวรรณศิลป์ในเสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน ของ วีรกุล เจริญสุข ตีพิมพ์ในวารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระราชาูปถัมภ์ ปีที่ 12 ฉบับที่ 3 เดือนกันยายน - ธันวาคม 2561 เป็นบทความวิจัยที่อธิบาย การศึกษาความงามทางวรรณศิลป์ของวรรณกรรมเรื่องขุนช้างขุนแผน ผู้วิจัยจึงนำข้อมูลเกี่ยวกับวรรณศิลป์ของวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน มาวิเคราะห์ประเด็นแนวคิดหลังการแสดงในประเด็นการคำนึงถึงการคงไว้ซึ่งคุณค่าของวรรณกรรม

16) บทความวิชาการเรื่อง วิธีวิทยาการวิจัยแบบผสม : วิธีวิทยาการวิจัยแบบที่สาม ของ นาคพล เกินชัย วารสารวิชาการธรรมทรรศน์ ปีที่ 16 ฉบับที่ 2 ประจำเดือน กรกฎาคม - ตุลาคม 2559 เป็นบทความวิชาการที่ทำการศึกษาคำอธิบายแบบผสม ซึ่งทำให้ผู้วิจัยเข้าใจการผสมวิธีการวิจัยเพื่อออกแบบระเบียบวิธีวิจัยของการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงนำวิธีวิจัยมาใช้ออกแบบระเบียบวิธีวิจัยของผลงานสร้างสรรค์ครั้งนี้

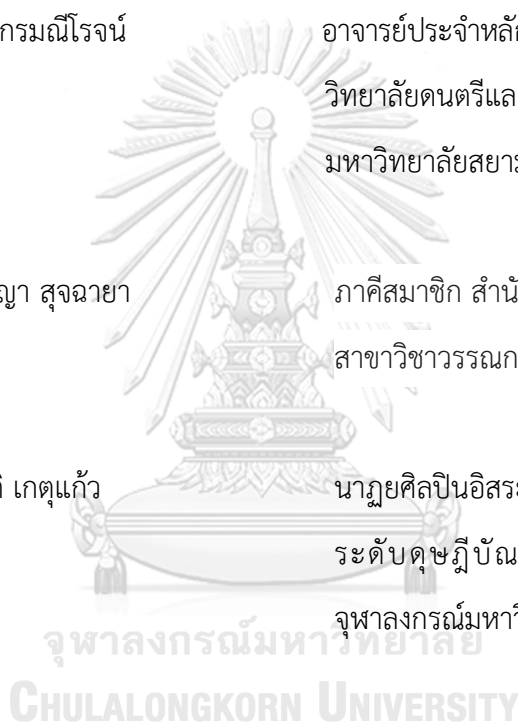
17) บทความวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์ละครนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัย ของ รัสวรรณ อติศัยการดี ตีพิมพ์ในวารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ ปีที่ 17 ฉบับที่ 33 ปี 2558 เป็นบทความวิจัยที่ศึกษาคำอธิบายแบบละครไทยร่วมสมัย โดยมีเนื้อหาสาระเกี่ยวกับการออกแบบนาฏศิลป์ร่วมสมัยรูปแบบละครไทยร่วมสมัย ผู้วิจัยจึงนำความรู้เรื่องการสร้างสรรค่นาฏศิลป์ร่วมสมัยมาใช้วิเคราะห์การคำนึงถึงแนวคิดหลังการแสดงประเด็นการเป็นรูปแบบนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัย

18) บทความวิจัยเรื่อง รูปแบบและแนวคิดในการสร้างสรรคงานนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยของนราพงษ์ จรัสศรี เขียนโดย จุติกา โกศลเหมมณี ตีพิมพ์ในวารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปีที่ 15 ฉบับที่ 1 ปี 2557 เป็นบทความวิจัยที่ศึกษาเรื่องรูปแบบและแนวคิดการสร้างสรรคงานนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยของ นราพงษ์ จรัสศรี ผู้เป็นเจ้าของผลงานนาฏศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยทั้ง 3 ชิ้น ที่ผ่านมาในบทที่ 2 ผู้วิจัยนำความรู้เรื่อง การสร้างสรรค่นาฏศิลป์ร่วมสมัยมาใช้วิเคราะห์การคำนึงถึงแนวคิดหลังการแสดงประเด็นการเป็นรูปแบบนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัย





- 3) อาจารย์ ดร.ธรากร จันทนะสาโร ผู้อำนวยการศูนย์การเรียนรู้ศิลปกรรมเพื่อความยั่งยืนและอาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- 4) อาจารย์ ดร.ชวิตรา ตันติมาลา อาจารย์ประจำคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม
- 5) อาจารย์ ดร.วิทวัส กรมณีโรจน์ อาจารย์ประจำหลักสูตรดนตรีและศิลปะการแสดง วิทยาลัยดนตรีและศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยสยาม
- 6) ศาสตราจารย์สุกัญญา สุจฉายา ภาควิชาศิลปกรรม สำนักศิลปกรรม ประเพณีวรรณศิลป์ สาขาวิชาวรรณกรรมพื้นบ้าน ราชบัณฑิตยสภา
- 7) อาจารย์ ดร.อภิชาติ เกตุแก้ว นาฏศิลป์ป็นอิสระ สำเร็จการศึกษา ระดับดุซฎีบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 8) อาจารย์ชนิษฐา บุตรไชย อาจารย์ประจำคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม
- 9) นายมงคล ประพัทธ์สุรพงศ์ บรรณาธิการอาวุโส นิตยสารผู้หญิง
- 10) อาจารย์อวัสดากานต์ ภูมิ อาจารย์ประจำคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สาขาวิชาดนตรีสากล มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา



- 11) อาจารย์ทรงกฤษณ์ คมสัน อาจารย์ประจำคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์  
สาขาวิชาดนตรีสากล มหาวิทยาลัยราชภัฏ  
จันทระเกษม
- 12) อาจารย์. ดร.ณัฐธัญ มณีรัตน์ นักวิชาการและผู้เชี่ยวชาญด้านเลขยันต์
- 13) นายจรูญ พุ่มอำภา ผู้เชี่ยวชาญด้านเวทมนตร์ไสยศาสตร์
- 14) นายวีระชัย อวยพรรุ่งรัตน์ ผู้เชี่ยวชาญด้านเวทมนตร์ไสยศาสตร์
- 15) อาจารย์อุษณิชา เครือเนียม อาจารย์ประจำคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์  
สาขาวิชาดนตรีสากล มหาวิทยาลัยราชภัฏ  
จันทระเกษม
- 16) อาจารย์กิตติ ศรีสัญญา อาจารย์ประจำภาควิชาศิลปะการแสดง  
คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
- 17) อาจารย์ศิริพร สุวัฒน์สุข อาจารย์สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์  
มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทระเกษม
- 18) ผู้ช่วยศาสตราจารย์อรรธรณ ขมวัฒนา อุปนายกฝ่ายนาฏศิลป์ สมาคมนาฏกรรม  
แห่งประเทศไทย
- 19) นายธนู พุ่มอำภา บุคคลทั่วไปที่ศึกษาเรื่องเวทมนตร์



### 3.4.3 การสำรวจข้อมูลภาคสนาม

การสำรวจข้อมูลภาคสนามในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาด้วยการลงพื้นที่เก็บข้อมูลที่จะนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งนี้ โดยเป็นแนวทางในการรวบรวมข้อมูลสำหรับการวิจัย วิเคราะห์และคัดเลือกสิ่งที่เหมาะสมเพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานด้านนาฏศิลป์ โดยมีรายละเอียดต่อไปนี้

#### 3.4.3.1 การสำรวจข้อมูลด้านเวทมนตร์

ผู้วิจัยใช้แนวทางการลงพื้นที่เพื่อสังเกตข้อมูลเกี่ยวกับเวทมนตร์ในบริบทต่าง ๆ ทั้งในด้านการทำเวทมนตร์จริง สถานที่ที่มีประวัติและความเชื่อเกี่ยวข้องกับวรรณกรรมเรื่องขุนช้างขุนแผน นิทรรศการที่เกี่ยวกับเรื่องเวทมนตร์ นิทรรศการศิลปะที่สร้างสรรค์จากเรื่องเวทมนตร์รวมถึงวัสดุที่ควรนำมาใช้ ด้วยการสังเกตการณ์เพื่อสำรวจหาข้อมูลที่จะนำมาพัฒนาเป็นผลงานนาฏศิลป์ โดยมีรายละเอียด การสำรวจข้อมูลภาคสนามดังต่อไปนี้

1. บ้าน จรุง พุ่มอำภา จังหวัดสมุทรปราการ สำรวจข้อมูลการทำเวทมนตร์บรรยากาศของสถานที่ที่บูชาและมีรูปสักการะเกี่ยวกับเวทมนตร์
2. คุ่มขุนแผน วัดแค จังหวัดสุพรรณบุรี สำรวจข้อมูลการบูชาตัวต่อยักษ์ ต้นมะขามยักษ์ บรรยากาศเรือนไทยที่สร้างจากการคำนึงถึงเรือนที่อยู่อาศัยของขุนแผนตามวรรณกรรมเรื่องขุนช้างขุนแผน
3. การเก็บใบไม้ในจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สำรวจข้อมูลการเก็บใบไม้หลายชนิด เพื่อสังเกตการร่วงหล่นของใบไม้รูปแบบต่าง ๆ
4. นิทรรศการเครื่องรางของขลัง หอศิลป์กรุงเทพมหานคร สำรวจข้อมูลเครื่องรางของขลังรูปแบบต่าง ๆ
5. นิทรรศการออกแบบเสื้อผ้าจากองค์ความรู้เรื่องเวทมนตร์ สำรวจข้อมูลผลงานการออกแบบเสื้อผ้าและวิธีคิดในการออกแบบที่มาจากเรื่องเวทมนตร์
6. พิพิธภัณฑ์บ้านจิม ทอมป์สัน สำรวจข้อมูลบรรยากาศเรือนไทย

### 3.4.4.2 การสังเกตจากผลงานสร้างสรรค์ด้านนาฏศิลป์

ผู้วิจัยเข้าชมการแสดงผลงานสร้างสรรค์รูปแบบนาฏศิลป์จากกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลมาวิเคราะห์ประเด็นต่าง ๆ ในงานนาฏศิลป์โดยมีโอกาสดำเนินชมการแสดงจากกิจกรรมดังต่อไปนี้

1. การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการถ่ายภาพสำหรับการแสดง : มาย แท็งก์ (My Tank) ของ สิริธร ศรีชลาคม เพื่อทำการสำรวจรูปแบบการแสดงต่าง ๆ ค้นหาวิธีการและมุมมองเพื่อนำมาปรับใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

2. การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน (The Vitruvian Man) ของ ธนกร สรรยวราภิกู เพื่อทำการสำรวจรูปแบบการแสดงต่าง ๆ ค้นหาวิธีการและมุมมองเพื่อนำมาปรับใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

3. ค่ายละครเยาวชน “ACT OUT LOUD x U-Report” ตอน เสียงของเยาวชน เพื่อทำการสำรวจรูปแบบการแสดงต่าง ๆ ค้นหาวิธีการและมุมมองเพื่อนำมาปรับใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

4. การประกวดผลงานสร้างสรรค์ จัดโดยสมาคมนาฏกรรมแห่งประเทศไทย เพื่อทำการสำรวจรูปแบบการแสดงต่าง ๆ ค้นหาวิธีการและมุมมองเพื่อนำมาปรับใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

จากการรับชมผลงาน นาฏศิลป์และศิลปะการแสดงข้างต้น ผู้วิจัยพบแนวทางการสร้างสรรค์ที่มีวิธิติด การออกแบบ วิธีการนำเสนอ โดยคำนึงถึงหัวข้อการสร้างสรรค์ของตนเอง เพื่อเก็บข้อมูลส่วนที่เหมาะสมสำหรับการสร้างสรรค์ผลงาน

### 3.4.4 สื่อสารสนเทศ

ผู้วิจัยได้ศึกษาแหล่งข้อมูลสารสนเทศที่มีความเกี่ยวข้องกับงานวิจัย ทั้งข้อมูลที่มีความเกี่ยวข้องกับเวทมนตร์ ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหลักการทางด้านศิลปะ รวมไปถึงตัวอย่างงานศิลปะที่มีความใกล้เคียงกับจินตนาการเรื่องเวทมนตร์ของผู้วิจัย เช่น งานนาฏศิลป์ งานภาพยนตร์ งานโทรทัศน์ งานเพลง ในงานศิลปะประเภทอื่น ๆ

### 3.4.5 การสัมมนา

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลจากการเข้าร่วมสัมมนาและการฟังบรรยายในหัวข้อที่มีความเกี่ยวข้องกับเรื่องเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยและการสร้างสรรค์ศิลปะการแสดง ซึ่งจะเป็นประสบการณ์ให้ผู้วิจัยได้นำมาใช้สร้างสรรค์ผลงานในการวิจัย ดังจะแสดงรายละเอียดในตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 3 ตารางการเข้าร่วมสัมมนา

ที่มา : ผู้วิจัย

วัน/เดือน/ปี	ชื่อโครงการและหัวข้อการสัมมนา	วิทยากร	ข้อมูลที่ได้รับ
28 มิถุนายน 2561	โครงการ Act Out Loud Season 3 ณ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ	ศาสตราจารย์ ดร. นราพงษ์ จรัสศรี	การออกแบบอย่างมีความคิดสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์อย่างยั่งยืนต่อเยาวชนซึ่งทำให้ได้แนวทางการออกแบบลีลานาฏศิลป์
13 กรกฎาคม 2562	นิทรรศการ ยล ยันต์เสวนาเรื่อง ยลยันต์ : ความสำคัญกับการดำรงอยู่ในบริบทสังคมปัจจุบัน	ศาสตราจารย์ สุกัญญา สุขฉายา ดร.ณัฐธัญ มณีรัตน์  อาจารย์วุฒินันท์ ป้องป้องม  อาจารย์เทวีญ ฉวางวงศานุกุล	แนวทางการออกแบบเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย เรื่อง ขุนช้างขุนแผน

วัน/เดือน/ปี	ชื่อโครงการและหัวข้อการสัมมนา	วิทยากร	ข้อมูลที่ได้รับ
29 เมษายน 2562	ความรู้เนื่องในโอกาสพระราชพิธีบรมราชาภิเษก เรื่อง“มนต์และมนตร์ในพระราชพิธีบรมราชาภิเษก”	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชัชพล ไชยพร	การออกแบบเวทมนตร์แบบชาวบ้านซึ่งได้นำมาสร้างสรรค์การแสดงนาฏยศิลป์
12 ตุลาคม 2561	โครงการเพิ่มพูนความรู้ด้านจริยธรรม การวิจัยในมนุษย์ RESEARCH & ETHICS ณ หอแสดงดนตรี อาคารศิลปวัฒนธรรม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ปริดา ทักคนประดิษฐ์ รองศาสตราจารย์ ดร.จอนพะจง เพ็งจาด อาจารย์ ดร.เทพิกา รอดสการ อาจารย์วิศิษฐ์ ศุภางค์รัตน์ นางสาววรยา กฤษน้อย	เพื่อสอบถามวิทยากรและแนวทางการดำเนินการวิจัยที่ไม่ขัดต่อจริยธรรม การวิจัยในมนุษย์
27 พฤศจิกายน 2561	หลักจริยธรรมพื้นฐานและการทบทวนพิจารณาโครงการวิจัยด้านสังคมศาสตร์	ศาสตราจารย์ กิตติคุณ แพทย์หญิงธาดา สืบหลินวงศ์	เพื่อสอบถามวิทยากรและศึกษาแนวทางการดำเนินการวิจัยที่ไม่ขัดต่อ

วัน/เดือน/ปี	ชื่อโครงการและหัวข้อการสัมมนา	วิทยากร	ข้อมูลที่ได้รับ
	มนุษยศาสตร์ และ ศิลปกรรมศาสตร์	พันเอก รองศาสตราจารย์ นายแพทย์สหพล อนันน์เจริญ  ดร.จักรพันธ์ ชัดชุ่ม	จริยธรรมการวิจัยใน มนุษย์

#### 3.4.6 เกณฑ์มาตรฐานการยกย่องศิลปินทางด้านนาฏยศิลป์

ผู้วิจัยนำเกณฑ์มาตรฐานการยกย่องศิลปินทางด้านนาฏยศิลป์มาใช้เป็นเครื่องมือในการทำงานวิจัย เพื่อประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ของศิลปินองค์ประกอบการแสดง 8 ประการ ซึ่งสามารถประเมินได้จากเกณฑ์มาตรฐานการยกย่องศิลปินทางด้านนาฏยศิลป์นี้ วิชชุดา วุธาติศย์ ผู้ออกแบบเกณฑ์มาตรฐานศิลปินได้อธิบายวิธีการประเมินผลงานนาฏยศิลป์ด้วยเกณฑ์มาตรฐานการยกย่องศิลปินทางด้านนาฏยศิลป์ การวิเคราะห์เกณฑ์มาตรฐานการยกย่องศิลปินทางด้านนาฏยศิลป์ วิชชุดา วุธาติศย์ ผู้กำหนดเกณฑ์มาตรฐานการยกย่องศิลปินทางด้านนาฏยศิลป์ได้ให้หลักการการวิเคราะห์ไว้ว่า

การนำเกณฑ์มาตรฐานมาใช้วิเคราะห์ศิลปินด้านนาฏยศิลป์ ควรประเมินคุณสมบัติของผู้สร้างสรรค์ จะต้องวิเคราะห์เรียงลำดับทีละข้อ ผู้สร้างสรรค์อาจมีคุณสมบัติไม่ครบทุกข้อ อาจเป็นเพราะขึ้นอยู่กับประสบการณ์การสร้างสรรค์ศิลปะ โดยจะต้องวิเคราะห์โดยเรียงลำดับจากเรื่อง จิตวิญญาณ ว่ามีคุณสมบัติตามความหมายของการมีจิตวิญญาณความเป็นศิลปินหรือไม่ เช่นศิลปินมีความมุ่งหมายที่จะผดุงชีวิตเพื่อสร้างงานศิลปะอย่างมีปณิธานแน่วแน่บังเกิดเป็นปณิธานที่ฝังลึกไม่เสื่อมคลายทำให้อุทิศตนเพื่อทำงานศิลปะอย่างงดงามและดีที่สุุดรวมถึง จะต้องมิจิตใจบริสุทธิ์มีจรรยาบรรณไม่อยู่ภายใต้อิทธิพลอื่น และต่อไปจึงวิเคราะห์เรื่องการมีรสนิยม การมีประสบการณ์

การมีปรัชญาในการทำงาน เรียงลำดับไปจนถึงข้อสุดท้าย โดยศิลปินอาจพบว่าอาจเข้าคุณสมบัติไม่ครบทุกข้อ โดยเป็นเรื่องความเห็นชอบของตัวศิลปินหรือตัวผู้วิจัยเอง (วิชชุตา วุธาพิศัย, **สัมภาษณ์**, 13 ตุลาคม 2561)

ทั้งนี้ วิทวัส กรมณีโรจน์ ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับเกณฑ์มาตรฐานการยกย่องศิลปินทางด้านนาฏศิลป์ไว้ว่า

การสร้างสรรค่นาฏศิลป์ชุด ชม้งเวทย์มีทรรศนะว่าควรประกอบไปด้วยเกณฑ์มาตรฐานการยกย่องศิลปินทางด้านนาฏศิลป์ 3 ประการ ได้แก่ 1) การสร้างสรรค เพราะเชื่อว่าการแสดงนี้มุ่งสร้างสรรคลีลานาฏศิลป์ โดยใช้แรงบันดาลใจมาจากการเขียนอักษร ผ้ายันต์ ไม่เคยปรากฏที่ใดมาก่อน และเป็นการสร้างสรรคที่ผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์ในรูปแบบการวิจัยเชิงสร้างสรรคอย่างมีคุณภาพ 2) รสนิยม เนื่องจากผู้สร้างสรรคผลงานมีความสนใจ และมีความเชี่ยวชาญทางด้านวรรณกรรมที่มีความเชื่อมโยงกับเวทมนตร์ จึงทำให้มีเอกลักษณ์เฉพาะในการสร้างสรรคผลงานได้เป็นอย่างดี 3) ประสพการณ์ ผู้สร้างสรรคผลงานมีประสพการณ์ทางด้านวรรณกรรมที่เกี่ยวกับเวทมนตร์ โดยเป็นผู้ที่มีความรู้ ความเข้าใจ ทำให้ผู้สร้างสรรคผลงานใช้ประสพการณ์ในการถ่ายทอด ออกแบบ และสร้างสรรคผลงาน ทำให้ผลงานมีเอกลักษณ์เฉพาะที่สะท้อนถึงผู้สร้างสรรคผลงานได้อีกด้วย (วิทวัส กรมณีโรจน์, **สัมภาษณ์**, 28 สิงหาคม 2561)

ผู้วิจัยได้นำเกณฑ์มาตรฐานการยกย่องศิลปินทางด้านนาฏศิลป์ไปใช้ประเมินคุณภาพของผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค ซึ่งประเมินได้จากองค์ประกอบการแสดงทางด้านนาฏศิลป์ทั้ง 8 ด้าน ได้แก่ การออกแบบบทการแสดง การคัดเลือกผู้แสดง การออกแบบลีลานาฏศิลป์ การออกแบบเสียง การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบสถานที่แสดง และการออกแบบแสง



### 3.4.7 ประสบการณ์ของผู้วิจัย

ประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัยหมายถึงประสบการณ์เกี่ยวกับชีวิตและศิลปะ ประสบการณ์ด้านชีวิตหมายถึง ภูมิหลังชีวิตที่ผ่านประสบการณ์ด้านต่าง ๆ ของการดำเนินชีวิต ผ่าน การเจริญเติบโต การเรียน การทำงาน ซึ่งเป็นประสบการณ์ที่สุขและทุกข์สลับกัน ส่วนประสบการณ์ด้านศิลปะ หมายถึง รสนิยม ความชอบ ความสนใจ ซึ่งทำให้ผู้วิจัยมีสุนทรียะทางอารมณ์ต่าง ๆ จากการสัมผัสกับงานศิลปะ

ผู้วิจัยเรียนศิลปะมาเป็นเวลา 20 ปี ปัจจุบันเป็นอาจารย์และนักวิชาการสายนาฏยศิลป์ ผ่านประสบการณ์การเป็นผู้แสดงและการออกแบบการแสดงนาฏยศิลป์ไทย นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ เพื่อแสดงเฉพาะเจาะจงงานต่าง ๆ และเพื่อใช้ประกวดความสามารถด้านนาฏยศิลป์ทั้งเวทีในประเทศไทยและเวทีระดับสากล อีกทั้งออกแบบการแสดงให้กับเยาวชนไปจนถึงบุคลากรในหน่วยงานต่าง ๆ ดังนั้นผู้วิจัยมีความเข้าใจเรื่องนาฏยศิลป์และศิลปะการแสดงเป็นอย่างดี



ภาพที่ 14 ประสบการณ์สร้างสรรค์ของผู้วิจัย ชุต กินทร์  
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 15 ประสิทธิภาพสร้างสรรค์ของผู้วิจัย ชุด โนรา  
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 16 ประสิทธิภาพจัดรายการแข่งขันศิลปะการแสดงให้กับสมาคมนาฏกรรม  
ที่มา : ผู้วิจัย

รสนิยมของผู้วิจัยได้มาจากความสนใจในเรื่องต่าง ๆ สะท้อนออกมาด้วยการเลือกหัวข้อที่จะทำการศึกษาเพื่อสร้างสรรค์นาฏศิลป์ เมื่อเข้าสู่ขั้นตอนการออกแบบทำให้ได้ใช้ประสบการณ์จากพื้นฐานการเรียนศิลปะของผู้วิจัยในรูปแบบที่ผู้วิจัยชื่นชอบ ทำให้หล่อหลอมและเกิดเป็นจินตนาการซึ่งผู้วิจัยได้นำไปถ่ายทอดลงบนงานสร้างสรรค์ของผู้วิจัยในครั้งนี้

ผู้วิจัยมีบุคคลใกล้ชิดที่มีความเชี่ยวชาญในการทำเวทมนตร์ที่ศึกษาเรื่องเวทมนตร์มาเป็นเวลา 60 ปี เป็นที่ยอมรับในกลุ่มคนที่ให้ความเชื่อความนับถือในเรื่องเวทมนตร์และเรื่องเวทมนตร์นี้ไม่สามารถเปิดเผยให้เป็นสาธารณะชนได้แต่จะเปิดเผยในกลุ่มคนใกล้ชิดเช่นในสายตระกูลกันเท่านั้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำความเฉพาะนี้มาเทียบเคียงศึกษาให้สอดคล้องกับเวทมนตร์ที่ปรากฏอยู่ในวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน

ประสบการณ์ของผู้วิจัยได้สะท้อนผ่านวิธีการศึกษาข้อมูล วิธีการสร้างสรรค์งานศิลปะ วิธีการนำเสนอ วิธีคิด และรูปแบบของผลงานที่ได้นำเสนอเป็นการแสดงชุด ชมังเวทย์ ได้สะท้อนอัตลักษณ์เฉพาะตัวของผู้สร้างสรรค์ ทำให้ผู้สร้างสรรค์ได้พิจารณาตนเองจากการเห็นตัวตนของผู้วิจัยผ่านผลงานของตนเอง

### 3.5 ผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

ผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยเรื่องนั้นผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเวทมนตร์ในวรรณกรรม และกลุ่มที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ ซึ่งจะอธิบายเกณฑ์การคัดเลือกผู้ที่เกี่ยวข้องและแสดงรายชื่อของผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยทั้งหมด ซึ่งจะอธิบายรายละเอียดดังต่อไปนี้

#### 3.5.1 เกณฑ์การคัดเลือกผู้ที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยต้องการข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยเพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งทำให้ค้นหาแนวคิดและรูปแบบเพื่อต่อบัณฑิตวุฒิปริญญาตรี ซึ่งต้องศึกษาจากทฤษฎีของผู้ที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยจึงได้ทำการกำหนดเกณฑ์การคัดเลือกให้ข้อมูลอย่างมีคุณภาพประโยชน์ต่อการดำเนินงานวิจัย โดยผู้วิจัยได้กำหนดหลักเกณฑ์ผู้ที่เกี่ยวข้องไว้ดังนี้

### 3.5.1.1 เกณฑ์การคัดเลือกผู้ที่เกี่ยวข้องด้านเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน

ผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์การคัดเลือกผู้ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาวิจัยครั้งนี้โดยประเมินจากประสบการณ์เฉพาะด้านที่ผู้้นั้นมีความเชี่ยวชาญ มีประสบการณ์ในองค์ความรู้นั้น อย่างกว้างขวางและครอบคลุม ซึ่งผู้ที่เกี่ยวข้องด้านเวทมนตร์วรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผนนี้ ผู้วิจัยคัดเลือกจากเป็นผู้ที่มีผลงานเป็นที่ประจักษ์ ซึ่งมีประสบการณ์ด้านนั้นอย่างน้อย 5 ปี และต้องเป็นที่ยอมรับในสาธารณชน โดยประกอบด้วย ผู้ที่มีความเกี่ยวข้องด้านวรรณกรรม ด้านคติชนของวรรณกรรม ด้านสังคม และด้านเวทมนตร์ในชีวิตประจำวัน

### 3.5.1.2 ผู้ที่มีความเกี่ยวข้องกับการงานนาฏศิลป์

ผู้วิจัยกำหนดหลักเกณฑ์คัดเลือกผู้ที่เกี่ยวข้องด้านนาฏศิลป์ที่สามารถให้ข้อมูลคุณภาพ จากการเลือกผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์สร้างสรรค์นาฏศิลป์อย่างน้อย 5 ปี เพื่อศึกษาทฤษฎีในการออกแบบ นาฏศิลป์ ซึ่งสามารถวิพากษ์วิจารณ์ กระบวนการสร้างสรรค์เพื่อให้ผู้วิจัยนำข้อมูลไปใช้เพื่อตอบวัตถุประสงค์ของงานวิจัยได้อย่างสมบูรณ์

### 3.5.2 รายชื่อผู้ที่เกี่ยวข้องกับการงานวิจัย

ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้อง ตามตารางแสดงรายละเอียดวันที่สัมภาษณ์และประเด็นการสัมภาษณ์ดังนี้

ตารางที่ 4 รายนามผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการวิจัย ความเชี่ยวชาญ วันที่สัมมนา  
และประเด็นการตั้งคำถาม  
ที่มา: ผู้วิจัย

รายชื่อ	ความเชี่ยวชาญ	วันที่ สัมมนา	ประเด็นการตั้งคำถาม
ศ.ดร.นราพงษ์ จรัสศรี	นาฏยศิลป์สร้างสรรค์	28 มิ.ย.61 19 ต.ค. 61 25 ม.ค. 61 9 ก.พ.61 26 ก.ค.61 8 ส.ค.61 15 ส.ค.61 30 ส.ค.61	-การออกแบบนาฏยศิลป์ -การออกแบบนาฏยศิลป์ -การออกแบบนาฏยศิลป์ -การออกแบบนาฏยศิลป์ -การออกแบบบทการแสดง -การพัฒนาการสร้างสรรค์ -การพัฒนาการสร้างสรรค์ -การพัฒนาการสร้างสรรค์ -สถานที่ที่ใช้ทำการแสดง
อ.ดร.วิชชุดา วุธาติศัย	เกณฑ์มาตรฐานการ ยกย่องศิลปิน ทางด้านนาฏยศิลป์	10 ต.ค.61 13 ต.ค.61	-ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ -เกณฑ์มาตรฐานการยกย่อง ศิลปินทางด้านนาฏยศิลป์
ผศ.ดร.พัชรินทร์ สันติอักษรธรม	การวิจัยนาฏยศิลป์	21 ธ.ค.61 1 เม.ย.61 25 มี.ค.61 27 เม.ย.61 4 ก.ค.61 12 ก.ค.61 4 ก.ย.61	-การออกแบบงานวิจัย -การออกแบบงานวิจัย -การออกแบบบทการแสดง -การออกแบบลีลา นาฏยศิลป์ -การออกแบบงานวิจัย -การออกแบบบทการแสดง -การ จัด แ ส ต ง ง า น นาฏยศิลป์

รายชื่อ	ความเชี่ยวชาญ	วันที่ สัมภาษณ์	ประเด็นการตั้งคำถาม
อ.ดร.ธรากร จันทนะสาโร	การวิจัยนาฏศิลป์	4 ส.ค.61 26 ก.ค.61 28 ต.ค. 61	-การออกแบบงานวิจัย -การออกแบบบทการแสดง -สถานที่แสดงนาฏศิลป์ -แสงในงานนาฏศิลป์
อ.ดร.วิฑูส กรมณีโรจน์	นาฏศิลป์สร้างสรรค์	18 ก.ค.61 7 ส.ค.61 25 ส.ค.61 28 ส.ค.61	-การออกแบบอุปกรณ์ ประกอบการแสดง -การคัดเลือกผู้แสดง-การ ออกแบบลีลานาฏศิลป์ -เกณฑ์มาตรฐานการยก ย่องศิลปินทางด้าน นาฏศิลป์
อ.ดร.อภิโชติ เกตุแก้ว	นาฏศิลป์สร้างสรรค์	26 ก.ค.61	-การออกแบบบทการแสดง
ผศ.อรุวรรณ ชมวัฒนา	จัดการแสดงละคร สร้างสรรค์	14 ส.ค.61	-การออกแบบลีลา นาฏศิลป์
อ.ดร.ชวิตรา ตันติมาลา	การออกแบบ งานวิจัย	20 ธ.ค.61	-การออกแบบงานวิจัย
ศ.สุกัญญา สุจฉายา	วรรณกรรมคดีชน วิทยา	2 พ.ค.61 13 ก.ค.61	-การออกแบบบทการแสดง -ความรู้เรื่องเวทมนตร์ใน วรรณกรรมไทย เรื่องขุนช้างขุนแผน
อ.ดร.ณัฐชัย มณีรัตน์	เลขยันต์	13 ก.ค.61	-ความรู้เรื่องเวทมนตร์ใน วรรณกรรมไทย เรื่องขุนช้างขุนแผน
อ.ศิริพร สุวัฒนสุข	วรรณกรรมไทย	10 ก.ค.61	-ความรู้เรื่องเวทมนตร์ใน

รายชื่อ	ความเชี่ยวชาญ	วันที่ สัมภาษณ์	ประเด็นการตั้งคำถาม
			วรรณกรรมไทย เรื่องขุนช้างขุนแผน
รศ.เสาวณิต วิงวอน	วรรณกรรมคดีชน วิทยา	24 มิถุนายน 61	-ความรู้เรื่องเวทมนตร์ใน วรรณกรรมไทย เรื่องขุนช้างขุนแผน
นายจรูญ พุ่มอำภา	เวทมนตร์ไสยศาสตร์	21 มี.ค.61	-เวทมนตร์ไสยศาสตร์
นายวีระชัย อวยพรรุ่ง รัตน์	เวทมนตร์ไสยศาสตร์	12 ต.ค.61	-เวทมนตร์ไสยศาสตร์
อ.ทรงกฤษณ์ คมสัน	การสร้างสรรค์ดนตรี	11 ก.ค.61	-การออกแบบดนตรี
อ.อวิสตากานต์ ภูมิ	การสร้างสรรค์ดนตรี	15 ก.ค.61	-การออกแบบดนตรี
อ.วุฒฒิชา เครือเนียม	การสร้างสรรค์ดนตรี	16 ก.ค.61	-การออกแบบดนตรี
อ.กิตติ ศรีสัญญา	ออกแบบฉากและ แสง	6 ก.ย.61	-การออกแบบสถานที่และ แสง
อ.ชนิษฐา บุตรไทย	ออกแบบ เครื่องแต่งกาย	17 ส.ค. 61	-ออกแบบเครื่องแต่งกาย
นายมงคล ประพัทธ์สุรพงศ์	ออกแบบ เครื่องแต่งกาย	30 ส.ค. 61	-ออกแบบเครื่องแต่งกาย

### 3.6 ขั้นตอนในการดำเนินงานวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย ขั้นตอนในการดำเนินงาน เป็นการอธิบายขั้นตอนการดำเนินงานวิจัยตั้งแต่การเก็บรวบรวมข้อมูลรูปแบบเอกสารหลักฐานที่เกี่ยวข้อง ไปจนถึงข้อมูลในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อสังเคราะห์ วิเคราะห์ ตีความข้อมูล และนำไปสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ อีกทั้งยังนำผลของการแสดงมาวิเคราะห์เพิ่มเติม จัดทำเป็น

รูปเล่มวิทยานิพนธ์และตีพิมพ์บทความวิจัยในระดับนานาชาติ ซึ่งรายละเอียดขั้นตอนดำเนินงานวิจัยมีดังต่อไปนี้

1. ศึกษาข้อมูลเชิงเอกสาร หนังสือ และงานวิชาการที่เกี่ยวข้องเวทมนตร์และวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน รวมถึงบทวิจารณ์และการแสดงทรรศนะเกี่ยวกับเวทมนตร์และเรื่องขุนช้างขุนแผน เพื่อนำข้อมูลมารวบรวมเพื่อวิเคราะห์หาข้อสรุปเพื่อนำไปสู่การสร้างสรรคงานนาฏยศิลป์
2. จัดประเภทข้อมูล แบ่งเป็น ข้อมูลเกี่ยวกับเวทมนตร์ ข้อมูลเกี่ยวกับวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน ข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างสรรคนาฏยศิลป์
3. หาเครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัยเพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงของข้อมูล ออกแบบเครื่องมือเพื่อหาข้อมูลเพิ่มเติมจากการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเกี่ยวข้องกับการสร้างสรรคนาฏยศิลป์ของผู้วิจัย
4. ลงพื้นที่เพื่อทำการสัมภาษณ์และทำการสังเกตเพื่อศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการทำเวทมนตร์ด้วยการออกแบบคำถามงานวิจัย เพื่อใช้สัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องในงานวิจัยโดยเป็นคำถามปลายเปิด
5. นำข้อมูลที่ได้จากวิธีต่าง ๆ มาทำการวิเคราะห์และสรุปผลเพื่อวางแผนการดำเนินงานสร้างสรรคต่อไป
6. ดำเนินการสร้างสรรคด้วยการทดลองออกแบบการแสดงโดยทำการพัฒนาจากการทดลอง 4 ครั้งและแสดงจริง 1 ครั้ง พร้อมทั้งดำเนินการทดลองและเกิดข้อมูลในแต่ละครั้งเพื่อปรับปรุงและพัฒนาในช่วงกระบวนการทดลองสร้างสรรค
7. นำผลที่ได้จากการทดลองและแสดงจริงมาจัดทำเป็นเอกสารรูปเล่มวิทยานิพนธ์โดยได้รับการปรึกษาจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลักเป็นผู้ตรวจสอบการจัดทำเอกสารรูปเล่มวิทยานิพนธ์
8. นำข้อมูลที่ได้จากการประเมินผลการแสดงจากแบบสอบถามมารายงานข้อมูลและเป็นส่วนหนึ่งของรูปเล่มวิทยานิพนธ์



9. ทำบทความวิจัยซึ่งเป็นข้อมูลสรุปส่วนหนึ่งจากผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด การสร้างสรรค์นาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย เพื่อเสนอต่อวารสารศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย TCI 2

10. จัดพิมพ์รูปเล่มวิทยานิพนธ์ฉบับสมบูรณ์เพื่อทำการสอบป้องกันเล่มวิทยานิพนธ์

11. ปรับปรุงเล่มวิทยานิพนธ์หลังจากการสอบป้องกันเล่มเพื่อนำเสนอบัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

### 3.7 สรุปบท

ในบทที่ 3 นี้ ผู้วิจัยอธิบายวิธีดำเนินงานวิจัย โดยใช้รูปแบบและระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพและวิธีวิจัยเชิงสร้างสรรค์ประยุกต์ผสมผสานเพื่อใช้ในการดำเนินงานวิจัยตลอดจนสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ โดยคำนึงถึงการตอบวัตถุประสงค์ 2 ข้อ คือ เพื่อค้นหารูปแบบของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์และเพื่อค้นหาแนวคิดหลังการสร้างสรรค์นาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย โดยตั้งคำถามงานวิจัยเพื่อทำการเก็บรวบรวมข้อมูลวิเคราะห์ข้อมูล ตีความและตีความ เป็นฐานข้อมูลสำหรับนำไปสร้างสรรค์ผลงาน จากนั้นนำผลงานเข้าสู่กระบวนการเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อให้สามารถตอบวัตถุประสงค์ของงานวิจัยได้ โดยคำถามที่เกี่ยวกับรูปแบบของการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์จะคำนึงถึงการหารูปแบบตามองค์ประกอบการแสดง 8 ข้อ ในส่วนของวิธีการหาแนวคิดที่ได้หลังการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยได้ตั้งคำถามที่คำนึงถึงการสื่อสารเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน โดยผู้วิจัยได้สัมภาษณ์เพื่อเก็บข้อมูลปฐมภูมิ เพื่อนำมาเชื่อมโยงกับข้อมูลต่าง ๆ เชิงเอกสารและทำการวิเคราะห์ร่วมกัน ส่วนเครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินงานวิจัย ประกอบด้วย การสำรวจข้อมูลเชิงเอกสาร สัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย เก็บข้อมูลจากสื่อสารสนเทศที่เกี่ยวข้อง เก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ที่เกี่ยวข้อง อีกทั้งยังตรวจสอบคุณภาพของผลงานและศิลปินผู้สร้างสรรค์ ด้วยการใช้เกณฑ์มาตรฐานการยกย่องศิลปินทางด้านนาฏศิลป์เข้ามาทำการวิเคราะห์ ทั้งนี้ได้ใช้ประสบการณ์ของผู้วิจัยเข้ามาเพื่อทำการสร้างสรรค์ซึ่งสะท้อนถึงตัวตนของผู้สร้างสรรค์ ในส่วนของผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยได้มีเกณฑ์การคัดเลือกผู้ที่เกี่ยวข้อง โดยคำนึงถึงความรู้และประสบการณ์ของผู้ให้ข้อมูลซึ่งจะทำให้ผู้วิจัยได้ข้อมูลอย่างถูกต้อง ขั้นตอนในการทำงานวิจัยมี

รายละเอียดและการดำเนินงาน ตั้งแต่การศึกษาข้อมูลเชิงเอกสารจนกระทั่งจัดทำรูปเล่มวิทยานิพนธ์  
และนำเสนอบทความวิจัยในระดับชาติ



## บทที่ 4

### กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลและการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์

#### 4.1 อารัมภบท

งานวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์นาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย สามารถอธิบายกระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลและกระบวนการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ เพื่อต่อบัณฑิตผู้ประสงค์งานวิจัย 2 ข้อได้แก่ การหารูปแบบของผลงานนาฏศิลป์ และการหาแนวคิดการแสดงของผลงานนาฏศิลป์ รวมถึงการอภิปรายผลงานด้านเอกลักษณ์ของการสร้างสรรค์และคุณค่าของผลงานนาฏศิลป์ ซึ่งจะแสดงรายละเอียดต่อไปนี้

#### 4.2 การวิเคราะห์ข้อมูล

งานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพที่ผสมผสานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ โดยผู้วิจัยจะวิเคราะห์เพื่อต่อบัณฑิตผู้ประสงค์งานวิจัย 2 ข้อหลัก ได้แก่ แนวคิดของผลงานนาฏศิลป์ชุด ชัมภเวทย์ จากงานวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่เกี่ยวกับวรรณกรรมไทย ซึ่งคำนึงถึงองค์ประกอบการแสดงของผลงานนาฏศิลป์ และแนวคิดที่ได้จากการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ซึ่งได้ปรากฏอยู่ในงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ชุดดังกล่าวและจะอธิบายรายละเอียดดังต่อไปนี้

##### 4.2.1 การวิเคราะห์รูปแบบของผลงาน “การสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์เกี่ยวกับวรรณกรรมไทย”

การวิเคราะห์เพื่อหารูปแบบของผลงานนาฏศิลป์ชุดนี้ ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์จากขั้นตอนที่ใช้สร้างสรรค์ผลงาน ประกอบด้วยองค์ประกอบการแสดง 8 ด้าน ภายใต้การทดลอง 4 ครั้ง และการแสดงจริง 1 ครั้ง ซึ่งจะอธิบายรายละเอียดต่อไป

#### 4.2.1.1 การทดลองและผลสัมฤทธิ์ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งที่ 1

##### 1) การออกแบบบทการแสดงครั้งที่ 1

##### แรงบันดาลใจ ครั้งที่ 1

ผู้วิจัยมีความสนใจเรื่องความมีเอกลักษณ์เหนือกว่าผู้อื่นของคนในสังคมแรกเริ่ม ผู้วิจัยสนใจ 2 เรื่อง คือ การสะกดจิต ซึ่งเป็นการควบคุมความคิดและพฤติกรรมของผู้อื่น และการควบคุมด้วยเวทมนตร์ไสยศาสตร์ สุดท้ายผู้วิจัยเลือกศึกษาการควบคุมผู้อื่นด้วยเวทมนตร์ไสยศาสตร์เพราะเป็นเรื่องที่ใกล้ตัวคนไทย เพราะเวทมนตร์เป็นเรื่องที่มาพร้อมกับพระพุทธศาสนาที่คนไทยนับถือเป็นศาสนาประจำชาติ จึงเล็งเห็นว่าเป็นประเด็นที่ใกล้ชิดกับสังคมไทยมากกว่า ต่อมาผู้วิจัยศึกษาเพิ่มเติมพบว่า วรรณกรรมไทยมีปรากฏเรื่องเวทมนตร์สอดแทรกในเนื้อหาแทบทุกเรื่อง และวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผนมีความโดดเด่นเรื่องการใช้เวทมนตร์ไสยศาสตร์มากที่สุด จึงนำการใช้เวทมนตร์จากวรรณกรรมเรื่องดังกล่าวมาศึกษาเพื่อวางโครงเรื่องของงานนาฏศิลป์

##### 1.2) การวางโครงเรื่อง ครั้งที่ 1

ผู้วิจัยได้วางแผนการวางโครงเรื่อง ด้วยการเน้นศึกษาเรื่องเวทมนตร์ที่ปรากฏอยู่ในวรรณกรรมเรื่องขุนช้างขุนแผน และพบว่าเวทมนตร์ที่ปรากฏในวรรณกรรมนี้ได้ทำให้การดำเนินเรื่องมีความสนุกสนานน่าติดตาม ลักษณะการใช้เวทมนตร์มีความหลากหลาย อีกทั้งเป็นเรื่องเกี่ยวกับชาวบ้าน ผู้ที่ใช้เวทมนตร์มีทั้งตัวละครฝ่ายดีและฝ่ายร้าย สามารถใช้วิชาความรู้เรื่องเวทมนตร์ไสยศาสตร์ได้ แม้กระทั่งตัวละครภูตผีวิญญาณก็ยังมีพลังอำนาจที่ทำให้เกิดสิ่งมหัศจรรย์หรือเวทมนตร์ขึ้นได้ ทั้งนี้ในชั้นพระมหากษัตริย์ไม่ปรากฏการใช้เวทมนตร์ แต่เป็นการสั่งให้บริวารเมื่อขุนแผนไปปฏิบัติหน้าที่ ซึ่งในการปฏิบัติภารกิจต่าง ๆ ขุนแผนจะใช้วิชาความรู้ด้านเวทมนตร์ไสยศาสตร์ประกอบการทำภารกิจ การใช้เวทมนตร์ยังสามารถผสมผสานวิธีการทำเวทมนตร์ได้หลายแบบ เช่น การใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียว การใช้เวทมนตร์กับวัตถุอื่น ๆ เป็นต้น

##### 1.3) โครงสร้างบทการแสดง ครั้งที่ 1

ผู้วิจัยนำเรื่องเกี่ยวกับพิธีกรรมเข้ามาเป็นแนวทางในการวางโครงเรื่อง โดยจะกล่าวถึงการทำพิธีกรรมซึ่งจะต้องประกอบด้วย จอมขมังเวทย์และอุปกรณ์หรือสิ่งที่ใช้ทำเวทมนตร์ ซึ่งจะสะท้อนกระบวนการที่ทำให้เกิดเวทมนตร์ขึ้น เพราะพิธีกรรมถูกกล่าวถึงในวรรณกรรม ในตอนที่ตัวละครตั้งใจและพิถีพิถันทำพิธี “บัตร์พลี” ก่อนจะไปปฏิบัติภารกิจสำคัญ

ผู้วิจัยจึงนำเสนอพิธีบัตร์พลีในการนั่งป่าช้าเพื่อทำการปลุกผีขึ้นมาใช้งาน ให้เป็นกองทัพในการทำสงคราม ซึ่งจะแสดงให้เห็นการใช้เวทมนตร์ทั้ง 4 ลักษณะในพิธีนี้ และ

ก่อนที่จะสามารถทำเวทมนตร์ได้ทั้ง 4 ลักษณะนั้น จะต้องได้รับการเรียนและฝึกฝนคัมภีร์เวทมนตร์ 5 คัมภีร์เสียก่อน แต่สุดท้ายต้องยกเลิกออกไปเพราะทำให้ผู้แสดงไม่สามารถเข้าใจสัมพันธภาพระหว่างผู้เต้นกับพิธีบัตรพลีได้

## 2) การคัดเลือกผู้แสดงครั้งที่ 1

ในการคัดเลือกผู้แสดงครั้งที่ 1 ผู้วิจัยเลือกผู้แสดงผู้ชายให้เป็น จอมขมังเวทย์ เพราะต้องการให้เป็นผู้ที่ใช้เวทมนตร์ได้เพียงคนเดียว ด้วยการอ้างอิงบทวิเคราะห์ของ ประจักษ์ ปรากฏพิทยากร เรื่องตัวละครที่ใช้เวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน ซึ่งตัวละครที่ใช้เวทมนตร์ได้เป็นตัวละครเพศชายเท่านั้นโดยให้เหตุผลไว้ว่า

เนื่องจากผู้ชายสามารถบวชเรียนเป็นภิกษุสามเณร ดำรงตนได้ร่มกาสาวพัสตร์ของ พระพุทธศาสนา ทำให้ได้รับวิชาเวทมนตร์ คาถาหรือไสยศาสตร์ที่แฝงอยู่กับ พระพุทธศาสนา โดยผ่านการเรียนจากพระสงฆ์ ซึ่งจะเรียนไว้เพื่อใช้ประโยชน์ในยามที่ จำเป็นและเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ต่าง ๆ อีกทั้งการใช้เวทมนตร์หรือไสยศาสตร์ ทุกครั้ง จะต้องมีการกล่าวคำกับโดยตรงเสมอ ซึ่งจะสังเกตได้จากคำว่า เสก เป่า ร่าย อ่าน หรือสวด ซึ่งจะกำกับการใช้เวทมนตร์ทุกครั้ง สะท้อนได้ว่า การใช้เวทมนตร์ทุกครั้ง จะต้องมีการอธิษฐานขอความกำกับการใช้เวทมนตร์เสมอ (ประจักษ์ ปรากฏพิทยากร, 2519: 133)

ผู้วิจัยเลือกผู้แสดงที่มีพื้นฐานทางด้านนาฏศิลป์ไทย 4 คน และผู้แสดง นาฏศิลป์สากล 2 คน ผู้วิจัยใช้การอธิบายแก่นหรือหลักของบทร้องแสดง ซึ่งมีฉากเดียวคือ การทำ พิธีบัตรพลีซึ่งแสดงการทำเวทมนตร์ทั้ง 4 ลักษณะในพิธีนี้ จากนั้นให้ผู้แสดงตีความการทำเวทมนตร์ และทดลองเคลื่อนไหวร่างกายตามความเข้าใจของตนเอง โดยผู้วิจัยควบคุมโครงสร้างการแสดง เช่น ตำแหน่งของผู้แสดง ความช้าความเร็วของลีลาท่า (dynamic) การหยิบอุปกรณ์การแสดง เป็นต้น

ผลการทดลองคัดเลือกผู้แสดงพบว่า ผู้แสดงที่มีพื้นฐานนาฏศิลป์สากลจะ ถ่ายทอดลีลาท่าทางได้ใกล้เคียงกับจินตนาการของผู้วิจัยมากกว่าผู้แสดงที่มีพื้นฐานจากนาฏศิลป์ไทย ผู้วิจัยจึงพิจารณาทักษะความสามารถของผู้แสดงเป็นหลัก โดยจะเพิ่มผู้แสดงที่มีพื้นฐานนาฏศิลป์ สากลให้มีจำนวนมากขึ้นและพัฒนาผู้แสดงที่มีทักษะทางด้านนาฏศิลป์ไทยให้สามารถถ่ายทอดลีลา ท่าทางของตนเองให้มีความอิสระอย่างมีสมาธิมากขึ้น ซึ่งในการทดลองครั้งที่ 1 ผู้วิจัยใช้ผู้แสดง ดังต่อไปนี้

- |                         |                   |
|-------------------------|-------------------|
| 1. นายอัศุลมาตีฟ สมะแอะ | ทักษะนาฏศิลป์สากล |
| 2. นายอรรถพล สุริราช    | ทักษะนาฏศิลป์สากล |
| 3. นายชัยนันท์ ยะปัญญา  | ทักษะนาฏศิลป์ไทย  |

- 4.นางสาวธนพร รัตนอร่ามสวัสดิ์ ทักษะนาฏศิลป์ไทย  
 5.นางสาวจตุพร ช่อนกลิ่น ทักษะนาฏศิลป์ไทย  
 6.นายภาณุพันธ์ กันหาทอง ทักษะนาฏศิลป์ไทย

### 3) การออกแบบลีลานาฏศิลป์ครั้งที่ 1

#### 3.1) ค้นหาลีลาพื้นฐานในการทดลองสร้างสรรค์ครั้งที่ 1

ผู้วิจัยค้นหาลีลานาฏศิลป์ด้วยการอธิบายทำความเข้าใจเนื้อหาของบทการแสดงและกำหนดลีลานาฏศิลป์ที่ผู้วิจัยต้องการ ซึ่งผู้วิจัยได้นำวิธีการสร้างสรรค์ด้วยการต้นสด (improvisation) ร่วมกับการอธิบายการสร้างสรรคด้วยหลักการรีเลชันชิป (Relationship) เพื่อค้นหาลีลานาฏศิลป์ ภายใต้บทการแสดงที่ผู้วิจัยกำหนด โดยกำหนดภาพรวมและจุดเฉพาะที่ผู้วิจัยต้องการตามจินตนาการของผู้วิจัย



ภาพที่ 17 การทดลองเคลื่อนไหวร่างกายการทำพิธีบัตร์พลีด้วยหลักการรีเลชันชิป  
ที่มา : ผู้วิจัย

ผู้วิจัยใช้วิธีการต้นสดโดยกำหนดให้ลีลานาฏศิลป์มีสัมพันธ์ภาพกับสิ่งต่าง ๆ โดยผู้วิจัยกำหนดให้ผู้แสดงทำตาม ทั้งนี้ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่าผู้แสดงที่มีพื้นฐานต่างกันจะแสดงลีลาที่มีความงดงามต่างกันและผู้แสดงที่ไม่กล้าแสดงออกจะไม่สามารถถ่ายทอดความคิดของตนเองผ่านลีลาทั้งนั้นนาฏศิลป์ได้ ผู้วิจัยจึงจะต้องทำการซ้อมในการทดลองครั้งนี้เป็นเวลานานเพื่อให้ลีลานาฏศิลป์ของผู้แสดงทุกคนปรับเปลี่ยนให้มีความเป็นลีลานาฏศิลป์ที่ใกล้เคียงกันมากขึ้น

ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ได้ว่าการกำหนดบทบาทการแสดงจากจินตนาการของผู้วิจัยจะต้องอาศัยการถ่ายทอดและทำความเข้าใจ ผ่านการวิเคราะห์และอภิปรายที่มาของเรื่องจนเกิดเป็นบทบาทแสดงนี้ ซึ่งจะต้องเป็นการวิเคราะห์ร่วมกันระหว่างผู้แสดงกับผู้สร้างสรรค์ ทำให้สามารถพัฒนาลีลานาฏศิลป์และช่วยละลายพฤติกรรมให้ผู้แสดงทุกคนมีความเป็นหนึ่งเดียวในการแสดงชุดนี้ ซึ่งทำให้ได้ข้อสรุปว่า ลีลานาฏศิลป์ที่ใช้ในการแสดงชุดนี้ จะเคลื่อนไหวร่างกายแบบนาฏศิลป์แบบร่วมสมัย

ในการทดลองออกแบบลีลานาฏศิลป์ผู้วิจัยได้ศึกษาลีลาของการเต้นที่จะทำให้สื่อถึงวิญญาณด้วยการสัมภาษณ์ นราพงษ์ จรัสศรี ซึ่งได้แสดงทรรศนะว่า

การเคลื่อนไหวร่างกายที่จะสามารถเข้าใจได้ว่าเป็นภูตผี วิญญาณ ควรจะใช้ลีลาที่ไม่ใช่มนุษย์ กล่าวคือ ไม่เหมือนการเคลื่อนไหวร่างกายในชีวิตประจำวัน การเคลื่อนไหวร่างกายที่ทำให้เชื่อว่าเป็นผีหรือวิญญาณควรจะมี ความพิสดาร ผิดเพี้ยน เพื่อทำให้เกิดความต่างจากการเป็นมนุษย์ (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 4 ตุลาคม 2561)

จากคำแนะนำข้างต้นผู้วิจัยจึงนำมาออกแบบลีลานาฏศิลป์โดยนำเสนอเป็นองค์การแสดงใหญ่ 1 องค์ ซึ่งแสดงการทำพิธีบัตร์พลีเพลงปลุกผีวิญญาณเพื่อทำการควบคุมและเป็นบริวาร โดยจะแสดงในตารางการปฏิบัติการทดลองออกแบบลีลานาฏศิลป์ครั้งที่ 1 ดังต่อไปนี้



ตารางที่ 5 ตารางการปฏิบัติการทดลองออกแบบลีลานาฏศิลป์ครั้งที่ 1


จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพการแสดง	ลักษณะลีลานาฏศิลป์	ความหมาย
	<b>จอมขมังเวทย์ บริกรรมคาถา ในพิธีบัตร์พลี</b> 1.จอมขมังเวทย์ นั่งขัดสมาธิ ใช้ มือวาดเขียนบน พื้น ข้าง หน้า ด้วยความ ซ้ำ เพื่อให้มีลักษณะ	1.จอมขมังเวทย์ สร้างสมาธิ แสดง การมี สัมพันธภาพกับ สมาธิของตนเอง แ ล ะ มี สัมพันธภาพกับ พื้น เพื่อแสดง การทำพิธีกรรม


ภาพการแสดง	ลักษณะลีลา นาฏยศิลป์	ความหมาย
	เคลื่อนไหวอย่าง มีสมาธิ 2.ผู้แสดงที่เป็น วิญญาณค้างท่า นิ่งโดยมีมุ้งคลุม เป็นส่วนหนึ่ง ของฉาก	ที่สมมุติขึ้น 2.ผู้แสดงที่เป็น วิญญาณไม่มี สัมพันธ์ภาพกับ ผ้าเพียงแต่ ปล่อยให้ผ้ามุ้ง คลุม เพื่อแสดง ถึงการไม่มีจิต วิญญาณ
	<b>จอมขมังเวทย์ลุก ขึ้นอย่างมีสมาธิ</b> 1.จอมขมังเวทย์ ค่อย ๆ ลุกขึ้น จากพิธีกรรมของ ตนเอง ด้วยลีลาที่ แสดงความใหญ่ มากขึ้นและค่อย ถอยหลังเข้าไป ตรงกลางของเวที ซึ่งมีวิญญาณล้อม เป็นฉากการ แสดง	1.จอมขมังเวทย์ เคลื่อนไหวลีลา อย่างช้าโดยมี สัมพันธ์ภาพกับ สมาธิของตนเอง เปรียบเสมือน กับการมีพลัง อำนาจของ เวทมนตร์ตนเอง อย่างแข่งกล้า
	<b>จอมขมังเวทย์ ควบคุมสมาธิ</b> 1.จอมขมังเวทย์ อยู่ตรงกลางเวที รายล้อมด้วย วิญญาณ ใช้แขน ทำท่าทรงกลม	1.จอมขมังเวทย์ มีสัมพันธ์ภาพกับ สมาธิของตนเอง เสมือนการมีพลัง อำนาจที่มองไม่ เห็นของ เวทมนตร์ซึ่งต้อง



ภาพการแสดง	ลักษณะลีลา นาฏยศิลป์	ความหมาย
	เสมือนการหล่อ เลี้ยงพลังงานที่ เป็นนามธรรม ด้วยสมาธิ	ควบคุมด้วยการ เพ่งสมาธิ
	<b>จอมขมังเวทย์ ปลุก</b> 1.จอมขมังเวทย์ เดินมองเหล่าผี ด้วยลีลาการเดิน ธรรมดา (everyday movement) จากนั้นจับปลาย ผ้าด้วยด้วยลีลา ช้า ๆ ใน ลักษณะดึงผ้า เป็นของตนเอง	จอมขมังเวทย์มี สัมพันธ์ภาพกับ มุ้งที่คลุมผี เปรียบเสมือน การดึง จิตวิญญาณของ ผี และ การ ควบคุมเหล่า วิญญาณตาม ความต้องการ
	<b>จอมขมังเวทย์ รวบรวมผี</b> 1.จอมขมังเวทย์ ใช้มือและแขน เก็บปลายผ้า ของผีทุกตัว รวบรวมไว้ที่ ตนเองและพัน รอบลำตัวของ ตนเอง เหล่าผี เมื่อโดนแตะมุ้ง และดึงมุ้ง ผู้เต้น	1.จอมขมังเวทย์ มีสัมพันธ์ภาพ กับผ้ามุ้ง เปรียบเสมือน การใช้เวทมนตร์ ดึงจิตวิญญาณ หรือพลังงาน ของวิญญาณ 2.วิญญานมี สัมพันธ์ภาพกับ จอมขมังเวทย์ เปรียบเสมือน

ภาพการแสดง	ลักษณะลีลา นาฏยศิลป์	ความหมาย
	ที่เป็น ผี ขยัน ร่างกายเสมือน ตื่นและยกแขน ขาเข้าไปหาจอม ขมังเวทย์	วิญญูณมีจิต วิญญูณขึ้นมา อีกครั้งเพราะ การปลุกของ จอมขมังเวทย์
	<b>จอมขมังเวทย์ รวบรวม วิญญูณ</b> 1.จอมขมังเวทย์ ใช้ลีลาพันและ บิดผ้ามุ้งเข้ากับ ตัวด้วยความ รู้สึกเน้น และ พยายามมากขึ้น 2.นักเต้น วิญญูณเคลื่อน ร่างกายไปหา จอมขมังเวทย์ ด้วยท่าทางไม่ ปกติและไม่ สวยงาม	1.จอมขมังเวทย์ มีสัมพันธ์ภาพ กับผ้า เปรียบเสมือน ใช้เวทมนตร์ รวบรวมจิต วิญญูณโดยไม่ ต้องถูกตัววิญญูณ สะท้อนถึงความ เก่งของการใช้ เวทมนตร์ขั้นสูง 2.วิญญูณมี สัมพันธ์ภาพกับ จอมขมังเวทย์ ลีลาท่าเต้นของ วิญญูณเกิดขึ้น จากการสังเกต ท่าทางของ จอมขมังเวทย์ เป็นหลัก เปรียบเสมือน การเคลื่อนไหว ร่างกายขึ้นอยู่กับ จอมขมังเวทย์

ภาพการแสดง	ลักษณะลีลานาฏยศิลป์	ความหมาย
	<p><b>จอมขมังเวทย์</b> ปล่อยผ้าแล้ว ขึ้นไปยืนบน ระดับที่สูงขึ้น</p> <p>1.จอมขมังเวทย์ เก็บรวบผ้ามุ้ง ทุกผืน ปล่อยผ้า แล้วขึ้นไปยืนบน ระดับที่สูงกว่า มองด้วยความ นิ่งอย่างเฟื่องสมภาอิ</p> <p>2.วิญญูณแสดง ลีลาของตนเอง ด้วยการ เคลื่อนไหว ร่างกายร่วมกับ ผ้า</p>	<p>เป็นผู้ควบคุม</p> <p>1.จอมขมังเวทย์ ไม่มี สัมพันธ์ภาพกับ นักเต้นที่เป็น วิญญูณ</p> <p>2.เหล่าวิญญูณ มีสัมพันธ์ภาพ กับ ผ้า มุ้ง ซึ่ง เปรียบเสมือน จิตวิญญูณที่มี ความเฉพา ของตนเองที่ พัวพันกับจิต วิญญูณ</p>
	<p><b>จอมขมังเวทย์</b> ควบคุมวิญญูณ</p> <p>1.จอมขมังเวทย์ ใช้มือและแขน แสดงการควบคุม วิญญูณ ใช้การ ย่อยียดลำตัวและ สีหน้าให้สัมพันธ์ กับการใช้แขน</p> <p>2.เหล่าวิญญูณ ยีย่อร่างกาย</p>	<p>1.จอมขมังเวทย์ มีสัมพันธ์ภาพ กับเหล่าวิญญูณ เปรียบเสมือน การควบคุมให้ วิญญูณ มี พฤติกรรมตาม ความต้องการ ของตนเอง</p> <p>2.วิญญูณ มี สัมพันธ์ภาพกับ</p>

ภาพการแสดง	ลักษณะลีลา นาฏยศิลป์	ความหมาย
	ตามที่จอมขมัง เวทย์กำหนด ผ่านการใช้แขน	จอมขมังเวทย์ ด้วยแสดงลีลา ตามสัญญาณมือ ของ จอมขมังเวทย์
	<b>จอมขมังเวทย์ สะกดวิญญาณ</b> 1.จอมขมังเวทย์ ใช้ลีลาควบคุม ให้เหล่าวิญญาณ หลอมรวมเป็น ก้อนเดียวกัน ย่อยัดตามจอม ข ม ง เ ว ท ย์ กำหนด 2.วิญญาณ รวมตัวกันย่อ และยัดด้วยลีลา ไม่ปกติ	1.จอมขมังเวทย์ มีสัมพันธภาพ กับ วิญ ญาณ เปรียบเสมือน การควบคุมโดย ไม่ต้องสัมผัสตัว 2.วิญ ญาณ มี สัมพันธภาพกับ จอมขมังเวทย์ หลอมรวมกัน ตามที่จอมขมัง เวทย์กำหนดให้ ยัดและย่อเหล่า วิญญาณทั้งหมด

#### 4) ออกแบบเพลงครั้งที่ 1

ผู้วิจัยออกแบบดนตรีด้วยการนำเสียงประกอบการแสดงละครและภาพยนตร์มาใช้ ซึ่งเป็นเพลงที่ผู้วิจัยเคยเสกผ่านสื่อต่าง ๆ เป็นเพลงสั้นที่มีความยาวเพลงละไม่เกิน 2 นาที เปิดเพื่อสร้างบรรยากาศให้กับการทดลองออกแบบลีลานาฏยศิลป์ และสร้างบรรยากาศกับการแสดง ซึ่งทำให้รู้สึกน่ากลัวและน่าติดตาม

ในการทดลองออกแบบเพลงครั้งที่ 1 นี้ผู้วิจัยพบว่าอารมณ์เพลงมีความเหมาะสม ควรตัดออกบางเพลงเพราะไม่สามารถใช้ลีลากับบางเพลงได้ และได้เพลงที่จะใช้ในการแสดง ซึ่งจะนำไปจัดวางและทำการทดลองครั้งที่ 2 ต่อไป

### 5) ออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงครั้งที่ 1

การทดลองออกแบบอุปกรณ์การแสดงครั้งที่ 1 นี้ ผู้วิจัยใช้ผ้ามุ้งสีหม่นหมองที่มีความยาว 10 เมตร เพื่อนำมาเป็นสัญลักษณ์ของเวทมนตร์ที่ควบคุมวิญญาณ ผู้วิจัยใช้มุ้ง เป็นอุปกรณ์การแสดงเพราะคำนึงถึงความหมายเชิงสัญลักษณ์เป็นนามธรรม โดยการใช้การเปรียบเปรยให้มุ้งเป็นจิตวิญญาณของเหล่าวิญญาณที่จ่อมขมึงเวทย์ใช้เวทมนตร์ทำให้ปลุกจิตวิญญาณให้เป็นบริวารของตนเอง ทั้งนี้ผู้วิจัย ได้แรงบันดาลใจจากการให้ความหมายคำว่า มุ้ง ของสำนักงานราชบัณฑิตยสถาน ว่า

คำว่า มุ้ง เมื่อใช้เป็นความเปรียบหมายถึง กลุ่มคนที่มีผู้ควบคุมกำกับครอบงำ การปฏิบัติให้เป็นไปในทางที่ผู้ควบคุมต้องการ มักเป็นกลุ่มย่อยอยู่ในพรรคการเมือง.  
(พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน, 2561 : ออนไลน์)

จากความหมายข้างต้นผู้วิจัยจึงเลือกใช้มุ้งที่มีความยาวมากเกินกว่าปกติ ใช้สีที่มีความหมายบ่งบอกความหม่นหมอง ได้แก่ สีเขียวหม่น สีเทา สีเหลืองหม่น สีเขียวเข้ม โดยนำมาปกคลุมบนตัวผู้แสดงที่เป็นวิญญาณ เปรียบเสมือนการถูกควบคุมกำกับการปฏิบัติโดยจ่อมขมึงเวทย์ เปรียบเหมือนกับครอบงำจิตและวิญญาณ ซึ่งวิญญาณอยู่สูงกว่าดวงจิต ดวงจิตเป็นแต่ผู้รับใช้วิญญาณหลวงวิจิตรวาทการ, 2533 : 25)



ภาพที่ 18 ผ้ามุ้ง  
ที่มา : ผู้วิจัย

ผลการทดลองพบว่าความยาวของมุ้งที่ใช้ปกคลุมผู้แสดงมีความเหมาะสมในเชิงสัญลักษณ์ที่เปรียบเสมือนการถูกรอรับงำ แต่ความยาวเป็นอุปสรรคในการเคลื่อนไหวร่างกาย ซึ่งอาจทำให้การเคลื่อนไหวร่างกายมีการติดขัดหรืออาจเกิดอันตรายได้ ผู้วิจัยจะต้องหาลีลาท่าที่แก้ไขให้การใช้ลีลาไม่ติดขัดและลดอันตรายในการทดลองครั้งที่ 2 และการใช้สีของความหลากหลายอาจทำให้เรื่องสีมีความโดดเด่นกว่าการใช้สีลาของผู้แสดง ซึ่งผู้วิจัยจะใช้ผ้ามุ้งสีเดิมเพื่อทำการซ้อมโดยจะใช้มุ้งสีดำและเทาเท่านั้นในการแสดงจริง

#### 4.2.1.2 การทดลองและผลสัมฤทธิ์ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งที่ 2

ผู้วิจัยนำปัญหาจากการทดลองครั้งที่ 1 มาวางแผนแก้ไขเพื่อทำการทดลองครั้งที่ 2 โดยยังคงข้อดีที่พบจากการทดลองครั้งที่ 1 ได้แก่ การเคลื่อนไหวร่างกายอย่างมีสมาธิ การใช้ลีลาที่ไม่ปกติของผู้แสดงที่เป็นวิญญาน จังหวะของการเคลื่อนไหวร่างกายตามดนตรี และใช้ผู้แสดงคนเดิมจากการทดลองครั้งที่ 1 ซึ่งได้ทำการเปลี่ยนแปลงและปรับปรุงส่วนที่เป็นปัญหา เพื่อพัฒนาและทดลองครั้งที่ 2



## 1) การออกแบบบทการแสดงครั้งที่ 2

ผู้วิจัยปรับปรุงบทการแสดงให้แบ่งย่อยออกเป็น 4 องค์กร เพื่อให้แสดง การทำเวทมนตร์ร่วมกับส่วนต่าง ๆ ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยนำการทำเวทมนตร์หรือลักษณะการทำเวทมนตร์ มาใช้แบ่งเป็นบทการแสดงดังต่อไปนี้

องค์กร 1 แปลงกาย ผู้วิจัยออกแบบให้จอมขมังเวทย์หนึ่งคนสั่งให้กลุ่มผู้แสดง แปลงกายเป็นสัตว์ต่าง ๆ

องค์กร 2 ลายยันต์ ผู้วิจัยนำยันต์ที่ใช้ในการเรียนวิชาเวทมนตร์ และเลือก ลายยันต์ที่ปรากฏบนยันต์มาใช้ออกแบบที่ลีลานาฏศิลป์

องค์กร 3 ปลุกผี ผู้วิจัยนำการแสดงทั้งหมดจากการทดลองครั้งที่ 1 มาใช้เป็น องค์กรที่ 3 ของการทดลองครั้งที่ 2 นี้ โดยเพิ่มปรัชญาเรื่องการใช้เวทมนตร์อย่างไม่เหมาะสม อาจทำให้เกิดการ เอาเปรียบผู้อื่น ซึ่งเป็นการผิดคำสาบานที่ทำขึ้นก่อนเรียนวิชาเวทมนตร์ไสยศาสตร์ จึงทำให้ เวทมนตร์เหล่านั้นกลับมาคุกคามและทำร้ายผู้ใช้เวทมนตร์อย่างไม่ถูกต้องเสียเอง

## 2) การคัดเลือกผู้แสดงครั้งที่ 2

จากการทดลองครั้งที่ 1 ซึ่งผู้วิจัยประสบปัญหาเรื่องทักษะของผู้แสดง จึงได้ ทำการเพิ่มผู้แสดงที่มีทักษะจากนาฏศิลป์สากลอีก 3 คน และกำหนดผู้แสดงที่เป็นจอมขมังเวทย์จาก บุคลิกที่กล้าและน่ากลัว

ผู้วิจัยได้กำหนดจอมขมังเวทย์ให้เป็นผู้ชาย ที่มีบุคลิกนิ่งสงบและสามารถ แสดงลีลานาฏศิลป์อย่างมีสมาธิได้ดี ซึ่งคำนึงถึงการเคลื่อนไหวร่างกาย สีหน้า แววตา และ การหายใจ ซึ่งมีผลต่อการค้นหาลีลานาฏศิลป์ทั้งหมด อีกประการหนึ่งผู้วิจัยได้คัดเลือกผู้แสดง เชิงสัญลักษณ์ซึ่งจะแสดงความหมายเชิงนามธรรมต่าง ๆ จึงทำให้สรุปผู้แสดงจากการทดลองครั้งที่ 2 ได้ดังนี้

1.นายณัฐมงคล บุญมาพิทักษ์กุล	ทักษะนาฏศิลป์สากล	จอมขมังเวทย์องค์กร 1
2.นายอภิวัฒน์ เลื่อมไธสง	ทักษะนาฏศิลป์สากล	จอมขมังเวทย์องค์กร 2
3.นายอัชฌมาตีฟ สมะแอ	ทักษะนาฏศิลป์สากล	จอมขมังเวทย์องค์กร 3
4.นายอรรถพล สุริราช	ทักษะนาฏศิลป์สากล	ผู้แสดงเชิงสัญลักษณ์
5.นายชัยนันท์ ยะปัญญา	ทักษะนาฏศิลป์ไทย	ผู้แสดงเชิงสัญลักษณ์
6.นางสาวธนพร รัตนอร่ามสวัสดิ์	ทักษะนาฏศิลป์ไทย	ผู้แสดงเชิงสัญลักษณ์
7.นางสาวจตุพร ช่อนกลิ่น	ทักษะนาฏศิลป์ไทย	ผู้แสดงเชิงสัญลักษณ์

### 3) การออกแบบเพลงครั้งที่ 2

เพลงที่ผู้วิจัยใช้ในการทดลองครั้งที่ 2 นี้ เกิดจากการตัดเพลงที่ไม่เหมาะสมกับการแสดงออก และเน้นเพลงที่ทำให้เกิดอารมณ์น่ากลัว ลึกลับ อย่างมีสมาธิ และทำการจัดวางเพลงที่เหมาะสมการทดลองทั้ง 3 องค์กร ซึ่งองค์กรที่ 1 ผู้วิจัยใช้เพลงที่ฟังแล้วรู้สึกพิศวงน่าสงสัย องค์กรที่ 2 ผู้วิจัยใช้เพลงที่ฟังแล้วรู้สึกศรัทธา และองค์กรที่ 3 ผู้วิจัยใช้เพลงที่ฟังแล้วรู้สึกน่ากลัว หวาดระแวง ด้วยการเปิดเพลงเดียวตลอดการทดลองในองค์กรนั้น ๆ

### 4) การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงครั้งที่ 2

จากการทดลองครั้งที่ 1 ผู้วิจัยใช้มุ้งสีหม่นหมองหลากสีและที่มีความยาวมากกว่าปกติ ใช้เป็นสัญลักษณ์ของการครอบงำวิญญาณ และในการทดลองครั้งที่ 2 นี้ ผู้วิจัยเพิ่มผ้าดิบรูปทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัสขนาด 4 x 4 เมตร เปรียบเสมือนผ้ายันต์ที่บรรจุลายยันต์หรืออักขระต่าง ๆ โดยมีจอมขมังเวทย์ 1 คน สวดคาถาและเขียนยันต์ เกิดเป็นลวดลายยันต์ที่ผู้แสดงเชิงสัญลักษณ์เด่น และสุดท้ายจอมขมังเวทย์เขียนยันต์ลงบนผ้าเปรียบเสมือนการปลุกเสกให้ผ้าเป็นเครื่องรางของขลัง ซึ่งจะเป็นของประจำตัวของจอมขมังเวทย์ต่อไป



ภาพที่ 19 มุ้ง  
ที่มา : ผู้วิจัย





ภาพที่ 20 ผ้ายันต์

ที่มา : ผู้วิจัย

จากภาพข้างต้นจะเห็นว่าผ้ายันต์มีขนาดใหญ่เต็มพื้นที่การแสดง เนื่องจากผู้วิจัยออกแบบให้ผ้ายันต์มีขนาด เพื่อทำให้เกิดความเหนือจริงซึ่งเป็นส่วนต่อเติมด้านจินตนาการของผู้วิจัย โดยตามปกติผ้ายันต์จะมีขนาดเล็กสามารถพกพาติดตัวได้ แต่ผู้วิจัยต้องการสะท้อนความกลัวของมนุษย์ ซึ่งเป็นที่มาของการใช้เครื่องรางของขลัง ด้วยการกระทบความกลัวของมนุษย์ให้เด่นชัดมากขึ้น ด้วยการแสดงผ้ายันต์ให้มีขนาดใหญ่สามารถอบอุ่นและสร้างภาพจำที่เคลือบที่ล้อมรอบจอมขมังเวทย์ได้ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้แรงบันดาลใจมาจากแนวคิดของ ดอริส ฮัมเฟรย์ (Doris Humphrey) ที่ให้ความสนใจในความเป็นมนุษย์และปัญหาของมนุษย์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับการเดิน

### 5) การออกแบบลีลานาฏศิลป์ครั้งที่ 2

ผู้วิจัยออกแบบลีลา ด้วยกระบวนการเดียวกับการทดลองครั้งที่ 1 คือ การอธิบายบทการแสดงที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นหลังจากการทดลองครั้งที่ 1 เพื่อทำความเข้าใจบทการแสดงใหม่ร่วมกันระหว่างผู้วิจัยและผู้แสดงโดยได้ทดลองออกแบบลีลาที่ละองค์ ดังนี้

องค์ที่ 1 แปลงกาย มาจากการใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียว ผู้วิจัยนำเรื่อง การแปลงกายมานำเสนอ โดยจะการเคลื่อนไหวร่างกายของมนุษย์เลียนแบบการเคลื่อนไหวของสัตว์ที่ ปรากฏการแปลงกายตามวรรณกรรมเรื่องขุนช้างขุนแผน โดยผู้วิจัยกำหนดให้มีจอมขมังเวทย์ 1 คน บริกรรมคาถาแล้วทำให้เกิดสัตว์ตัวหนึ่งเปลี่ยนเป็นสัตว์อีกตัวหนึ่ง การเคลื่อนไหวของสัตว์ที่ผู้วิจัย นำมาทดลองออกแบบลีลา ได้แก่ นก และ งู เนื่องจากเป็นสัตว์ที่มีรูปร่างและการเคลื่อนไหวโดดเด่น สามารถนำลักษณะที่โดดเด่นนี้มาเป็นต้นแบบการออกแบบลีลานาฏศิลป์ได้

องค์ที่ 2 ลายยันต์ มาจากการใช้เวทมนตร์ควบคู่กับเครื่องรางของขลัง โดย ผู้วิจัยนำเสนอผ้ายันต์ซึ่งเป็นเครื่องรางของขลังที่ผู้วิจัยคิดถึงเป็นลำดับแรก เนื่องจากเครื่องรางของ ขลังคือวัตถุดิบของที่คนทำเวทมนตร์ได้ปลุกเสกให้สิ่งนั้นมีพลังพิเศษ ด้วยการนำสิ่งนั้นเข้าพิธีกรรม เขียนอาคมหรือเขียนอักขระบนของสิ่งนั้น และเมื่อจินตนาการเป็นงานนาฏศิลป์ผู้วิจัยจึงคิดถึง การเต้นกับผ้ายันต์ ผืนใหญ่ที่อาจบรรจุอักขระจำนวนมากบนผ้ายันต์ผืนนั้น ซึ่งผู้วิจัยจะทำการทดลองเต้นกับผ้ายันต์ที่มีขนาดเต็มพื้นที่แสดง โดยเป็นผ้าว่างเปล่าที่มีผู้แสดงเต้นเสมือนเป็น ลวดลายอักขระของผ้ายันต์ ซึ่งลายยันต์ที่ผู้วิจัยนำมาใช้ออกแบบนั้นมาจาก คัมภีร์ปถมัง คัมภีร์ตรีนิสิงเห และคัมภีร์มหาราช

องค์ที่ 3 ปลุกผี มาจากการใช้เวทมนตร์กับวิญญาณ ผู้วิจัยนำการทดลอง ครั้งที่ 1 ทั้งหมดซึ่งมีความยาว 10 นาที มาเป็นองค์ที่ 3 ของการทดลองครั้งที่ 2 นี้ ผู้วิจัยจึงจะไม่ อธิบายการทดลองเนื่องจากมีเนื้อหาเดียวกับการทดลองครั้งที่ 1 ซึ่งได้อธิบายไว้แล้ว

ตารางที่ 6 ตารางการปฏิบัติการทดลองออกแบบลีลานาฏศิลป์ครั้งที่ 2


ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพการแสดง	ลีลานาฏศิลป์	ความหมาย
	<p><b>องค์ 1 จอมขมังเวทย์ สวดคาถา</b> จอมขมังเวทย์สวดคาถา ผู้แสดงสัญลักษณ์ใช้แขน และขายกขึ้น</p>	<p>จอมขมังเวทย์ และผู้แสดงเชิงสัญลักษณ์ มีสัมพันธ์ภาพระหว่างกัน การสวดคาถาทำให้บางสิ่งเกิดขึ้นโดยไม่ผ่านการใช้อุปกรณ์อื่น</p>

ภาพการแสดง	ลีลานาฏศิลป์	ความหมาย
	<p><b>องค์ 1 จอมขมัง</b>  <b>เวทย์ร้ายคาถาทำ</b>  <b>ให้เกิดเป็นนก</b>          จอมขมังเวทย์ร้าย          คาถา ทำให้ ผู้          แสดงรวมตัวกัน          เป็นนก จอมขมัง          เวทย์ขึ้นไปยืนเป็น          นกตัวนั้น</p>	<p>จอมขมังเวทย์มี          สัมพันธภาพกับผู้          แสดงสัญลักษณ์          เปรียบเสมือนกับ          ใช้คาถาแล้วทำให้          เกิดนกที่ตนเอง          ควบคุมได้ ผ่าน          การขึ้นไปยืนบน          หลังซึ่งมีระดับที่          สูงกว่า</p>
	<p><b>องค์ 1 แปลง</b>  <b>กายเป็นงูใหญ่</b>          จอมขมังเวทย์          ร้ายคาถาแล้ว          แปลงกายตนเป็น          งูใหญ่          มีลักษณะเป็นหัว          ด้วยการรวมมือ          ยกขึ้นสูง ถูกกอด          ด้วยแขนต่อตัว          เป็นงูตัวเดียวกัน</p>	<p>จอมขมังเวทย์มี          สัมพันธภาพกับ          นก เต็น เขิง          สัญลักษณ์ ด้วย          การร้ายมนตร์จึง          เกิด ท่า เต็น ที่          หลอมมาต่อตัว          กันเป็นเส้น          จอมขมังเวทย์วิ่ง          นำช้า ๆ ทำให้          เกิดการเคลื่อนที่          เป็น แถวยาว          เสมือนงูใหญ่</p>

ภาพการแสดง	ลีลานาฏศิลป์	ความหมาย
	<p>องค์ 2 เขียน ยันต์</p> <p>จอมขมังเวทย์ตั้ง สมาธิบริกรรม คาถา ผู้แสดงเชิง สัญลักษณ์ตั้งท่า หยุดรอยเรียงกัน เหมือนรูปจำหลัก ขอม</p>	<p>จอมขมังเวทย์ แสดงท่าที่สื่อถึง การทำสมาธิเรียก ให้คาถาเข้มขลัง มากขึ้น เสมือน การเดิน ที่มี สัมพันธภาพกับ สมาธิของตนเอง ผ่านการแสดง ลีลาตามการ ตีความของ ตนเอง</p> <p>ผู้แสดงเชิง สัญลักษณ์ตั้งท่า ให้เกี่ยวพันกัน เปรียบเสมือน การร้อยเรียงกัน ของภาพจำหลัก ขอม เป็นการมี สัมพันธภาพ ระหว่างนักเต้น ด้วยกัน</p>

ภาพการแสดง	ลีลานาฏศิลป์	ความหมาย
	<p><b>องค์ 2</b> <b>ลายยันต์ปถมัง</b></p> <p>จอมขมังเวทย์ เขียนยันต์ปถมัง โดยใช้ผู้แสดงเชิง สัตยลักษณ์ เป็น ลวดลายยันต์</p>	<p>จอมขมังเวทย์ และผู้แสดงเชิง สัตยลักษณ์ มี สัมพันธภาพ ระหว่างนักเต้น ด้วยกัน</p> <p>เปรียบเสมือน การใช้เวทมนตร์ ควบคุมกับ ลาย ยันต์ ที่สร้างจาก สมาธิ ทำให้เวท มนตร์มีพลัง อำนาจขึ้น ซึ่ง สะท้อน</p> <p>ความหมายของ มนตร์ปถมังว่า เป็นเวทมนตร์ที่ เน้นให้เกิดสมาธิ</p>
	<p><b>องค์ที่ 2 ลาย</b> <b>ยันต์ตรีนิสิงเห</b></p> <p>จอมขมังเวทย์ เขียนยันต์ มหाराช โดยใช้ผู้ แสดง เชิงสัตยลักษณ์ เป็นลวดลายยันต์</p>	<p>จอมขมังเวทย์ และผู้แสดงเชิง สัตยลักษณ์ มี สัมพันธภาพ ระหว่างนักเต้น ด้วยกัน</p> <p>เปรียบเสมือน การใช้เวทมนตร์ ควบคุมกับ ลาย ยันต์ ที่สร้างจาก สมาธิ ทำให้ เวทมนตร์มีพลัง</p>

ภาพการแสดง	ลีลานาฏศิลป์	ความหมาย
		อำนาจขึ้น ซึ่งมีลักษณะเป็นฐานโค้งเป็นครึ่งวงกลม ซ้อนขึ้นไปสู่ยอดแหลม
	<p><b>องค์ 2 ลายยันต์ มหาราช</b></p> <p>จอมขมังเวทย์ เขียนยันต์ มหาราช โดยใช้ผู้ แสดงเชิง สัญลักษณ์เป็น ลวดลายยันต์ซึ่งมี ลักษณะเป็น สี่เหลี่ยมจัตุรัส จึง กำหนดให้สร้าง แถวเป็นเส้น ทแยงมุมไปที่มุม ของสี่เหลี่ยมด้วย ลีลาท่าที่เกิดจาก การตีความถึงคน บุคลิกต่าง ๆ ที่มี ความแตกต่างกัน</p>	<p>จอมขมังเวทย์ และผู้แสดงเชิง สัญลักษณ์มี สัมพันธ์ภาพ ระหว่างนักเต้น ด้วยกัน เปรียบเสมือน การใช้เวทมนตร์ ควบคุมกับลาย ยันต์ ที่สร้างจาก สมาธิ ทำให้เวท มนตร์มีพลัง อำนาจขึ้น ซึ่งมี ลักษณะเป็น สี่เหลี่ยมจัตุรัส</p>
	<p><b>องค์ 2 เขียนยันต์</b></p> <p>จอมขมังเวทย์ แสดงลีลาเขียน ลายยันต์บนผ้า ขนาดใหญ่ ซึ่ง หมายถึงผ้ายันต์</p>	<p>จอมขมังเวทย์ และผู้แสดงเชิง สัญลักษณ์มี สัมพันธ์ภาพ ระหว่างนักเต้น กับอุปกรณ์ ประกอบการ</p>



ภาพการแสดง	ลีลานาฏศิลป์	ความหมาย
		<p>แสดง เปรียบเทียบเหมือน การใช้เวทมนตร์ ควบคู่กับผ้ายันต์ ที่เพ่งสมาธิด้วย การเขียน ทำให้ สิ่งของเวทมนตร์ มีพลังอำนาจขึ้น กลายเป็นเครื่องราง ของขลัง</p>
	<p>องค์ 3 ปลุกผี อวิชาเข้า การทดลองครั้งนี้ ผู้วิจัยเพิ่มลีลาท่า ดึงผ้าพันตัวจอม ขมังเวทย์อย่างมี ลีลา</p>	<p>ฝึกซ้อมองค์ปลุก ผีเหมือนเดิม โดย เพิ่มจุดจบของ การแสดงใน ปรัชญาเรื่องการ ใช้วิชาความรู้ไป ในทางไม่ดีจะทำ ให้หายนะกลับมา ทำร้ายตนเอง</p>

## CHULALONGKORN UNIVERSITY

### 4.2.1.3 การทดลองและผลสัมฤทธิ์ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งที่ 3

#### 1) การออกแบบบทการแสดงครั้งที่ 3

การออกแบบบทการแสดงครั้งที่ 3 ผู้วิจัยนำอากาศที่เป็นคาถาตั้งต้นของการแตกแขนงไปสู่เวทมนตร์ทั้งหมดเข้ามาให้จอมขมังเวทมนตร์พูดคาถาออกเสียง ประกอบกับการทำท่าเขียนอักขระ โดยอ้างอิงจากการวิเคราะห์ของ สุกัญญา สุจฉายา ดังนี้

เรื่องการใช้เวทมนตร์มีความเกี่ยวข้องกับความเชื่อเรื่องการฝึกจิตและโลกศาสตร์ หรือกลิมา ยาทนในพระพุทธศาสนาทั้งนิกายหินยานและมหายาน ได้ผสมผสานความเชื่อในศาสนา พราหมณ์และความเชื่อดั้งเดิมในศาสนาธรรมชาติที่เรียกรวมกันว่า คัมภีร์พุทธเพท

พระเวทมนตร์ ปรากฏอยู่ในวรรณกรรมเรื่องเสภาขุนช้างขุนแผน ตอนพลายงาม  
เรียนหนังสือจากย่าทองประศรีว่า

อันเรื่องราวกล่าวความพลายงามน้อย	ค่อยเรียบบร้อยเรียนรู้ครูทองประศรี
<u>ทั้งขอมไทยได้สิ้นก็ยินดี</u>	<u>เรียนคัมภีร์พุทธเทพพระเวทมนตร์</u>
<u>ปถมังตั้งตัวนะปิดตลอด</u>	แล้วถอนถอดถูกต้องเป็นล่องหน
<u>หัวใจกริดอิทธิเจเสน่หกล</u>	แล้วเล่ามนตร์เสกขมื่นกินน้ำมัน

(สุกัญญา สุจฉายา, 2555: 129)

จากบทกลอนข้างต้นว่า “ปถมังตั้งตัวนะปิดตลอด” หมายถึงการใช้เรียนคาถา  
ปถมัง ซึ่งมีคาถากำกับเฉพาะและปถมังเป็นการเรียนให้สามารถเขียนตัว “นะ” ได้ ซึ่งตัว “นะ” เป็น  
อักขระตั้งต้นของเวทมนตร์ทั้งหมด ลักษณะของตัวอักขระ “นะ ปถมัง” ทั้งนี้ผู้วิจัยนำคำขึ้นต้นคาถาทั้ง  
4 ธาตุ “นะ มะ พะ ทะ” ซึ่งเป็นเป็นคำขึ้นต้นที่ผู้ใช้เวทมนตร์จะผสมสูตรเวทมนตร์ของตนเองเพื่อ  
แตกแขนงไปสู่เวทมนตร์อื่น ๆ ได้ทั้งหมด และในตัวอย่างข้อนี้จะอธิบายการออกแบบบทการแสดง  
ดังต่อไปนี้

องค์ที่ 1 แปลงกาย ผู้วิจัยออกแบบบทให้เป็นการแปลงกายให้เป็นการแปลง  
จาก 1 คน ไปสู่ 1 ตัว โดยผู้วิจัยกำหนดให้จอมขมังเวทย์บริการกรมคาถापถมัง พูดคำว่า “นะ มะ พะ ทะ”  
แล้วแปลงเป็น เสือ ออกมาแสดงลีลาเสือเคลื่อนที่จากมุมหนึ่งไปอีกมุมหนึ่งแล้วแปลงเป็น ควาย และ  
แปลงเป็น นก จระเข้ และกลับมาเป็นจอมขมังเวทย์เหมือนเดิม ควบคู่กับการออกแบบลีลานาฏยศิลป์  
ด้วยการใช้หลักการลีลาชั้นชิประหว่างผู้เต้นกับสถานที่

องค์ที่ 2 ลายยันต์ ผู้วิจัยไม่เปลี่ยนแปลงบทการแสดง ด้วยการนำบท  
การแสดงจากการทดลองครั้งที่ 2 มาใช้ทดลองออกครั้งที่ 3 นี้ โดยปรับให้จอมขมังเวทย์ปรากฏตัว  
จากที่นั่งคนดู และเดินลงมาทำการแสดง พร้อมเขียนอักขระ “นะ มะ พะ ทะ” ด้วยลีลานาฏยศิลป์  
ตามการตีความของตนเอง ทั้งนี้ยังเป็นการใช้หลักการสัมพันธ์ภาพระหว่างผู้เต้นกับผ้ายันต์เหมือนเดิม

องค์ที่ 3 เสกใบไม้ ผู้วิจัยเพิ่มบทการใช้เวทมนตร์กับวัตถุธรรมดาให้เป็น  
องค์ที่ 3 ของการแสดงทั้งหมด ด้วยการนำเสนอการใช้เวทมนตร์เสกใบมะขามให้เป็นการต่อแดนเพื่อช่วย  
ในการทำสงคราม ซึ่งเป็นการใช้เวทมนตร์กับวัตถุธรรมดาสามัญจากวรรณกรรมเรื่องขุนช้างขุนแผนที่  
ผู้วิจัยประทับใจ ซึ่งกล่าวถึงขุนแผนใช้เวทมนตร์เสกให้ใบมะขามเป็นต่อแดนเข้าต่อยพวกลาว ช่วยให้  
การรบสำเร็จได้ง่ายขึ้น แสดงถึงความเหนือชั้นกว่าข้าศึกเพราะเป็นผู้มีวิชาความรู้เป็นคุณสมบัติพิเศษ



สะท้อนถึงการมีความรู้ความสามารถมากกว่าผู้อื่น จะเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้นั้นก้าวหน้าและประสบความสำเร็จมากกว่าผู้อื่นเปรียบเสมือนการได้รับชัยชนะของขุนแผน ซึ่งบทกลอนที่ผู้วิจัยยกมาเป็นต้นแบบในการออกแบบบทการแสดงตามที่ได้กล่าวไว้ในบทที่ 2 หน้า 52 ตอนที่ 29 ขุนแผนแก้พระท่ายน้ำ

องค์ที่ 4 ปลุกผี ผู้วิจัยใช้บทการแสดงครั้งที่ 2 มาใช้ในการทดลองครั้งที่ 3 โดยยังเป็นการใช้หลักการสัมพันธ์ภาพระหว่างผู้เต้นกับผู้เต้นด้วยกัน

## 2) การคัดเลือกผู้แสดงครั้งที่ 3

การทดลองครั้งที่ 3 นี้ ผู้วิจัยใช้ผู้แสดงกลุ่มเดิมและเพิ่มผู้แสดงที่มีทักษะนาฏศิลป์สากล 1 คน เพื่อเป็นจอมขมังเวทย์ของการแสดงองค์ที่ 3 เสกใบไม้ ทำให้สรุปรายชื่อผู้แสดงและบทบาทได้ดังต่อไปนี้

1.นายณัฐมงคล บุญมาพิทักษ์กุล	ทักษะนาฏศิลป์สากล	จอมขมังเวทย์องค์ 1
2.นายอภิวัฒน์ เลื่อมไธสง	ทักษะนาฏศิลป์สากล	จอมขมังเวทย์องค์ 2
3.อ.ดร.วิหวัศ กรम्मณีโรจน์	ทักษะนาฏศิลป์สากล	จอมขมังเวทย์องค์ 3
4.นายอัปเดตมาตีฟ สมะแอ	ทักษะนาฏศิลป์สากล	จอมขมังเวทย์องค์ 4
5.นายอรรถพล สุริราช	ทักษะนาฏศิลป์สากล	ผู้แสดงเชิงสัญลักษณ์
6.นายชัยนันท ยะปัญญา	ทักษะนาฏศิลป์ไทย	ผู้แสดงเชิงสัญลักษณ์
7.นางสาวธนพร รัตนอร่ามสวัสดิ์	ทักษะนาฏศิลป์ไทย	ผู้แสดงเชิงสัญลักษณ์
8.นางสาวจตุพร ซ่อนกลิ่น	ทักษะนาฏศิลป์ไทย	ผู้แสดงเชิงสัญลักษณ์

ทั้งนี้ผู้วิจัยคัดเลือกจอมขมังเวทย์ให้มีหลายคน โดยเป็นจอมขมังเวทย์ประจำองค์การแสดงนั้น ๆ ตามความเหมาะสม ซึ่งในองค์ที่ 1 2 3 จะเป็นจอมขมังเวทย์ที่มีบุคลิกเป็นคนดี โดยอ้างอิงจากการวิเคราะห์ของ ทศนีย์ สุจินะพงษ์ ว่า “ตัวละครเอกที่เชี่ยวชาญเรื่องไสยศาสตร์มีลักษณะเป็นชายหนุ่มรูปงาม กิริยาเรียบร้อยเป็นเสน่ห์ มีหน้าที่เป็นทหารรับใช้พระมหากษัตริย์ด้วยความจงรักภักดี” (ทศนีย์ สุจินะพงษ์, 2516 : 34) และจอมขมังเวทย์ในองค์ที่ 4 การใช้เวทมนตร์ควบคู่กับวิญญานผู้วิจัยคัดเลือกผู้ที่มีลักษณะเข้มขลัง เพราะต้องการสื่อสารผ่านตัวละครว่าการใช้เวทมนตร์ควบคู่กับวิญญานเป็นเวทมนตร์สายดำที่ชัดเจน

### 3) การออกแบบเพลงครั้งที่ 3

จากการทดลองการแสดงครั้งที่ 2 ผู้วิจัยเรียบเรียงเพลงในแต่ละองค์ใหม่ เพื่อให้แต่ละองค์สอดคล้องกับบทการแสดง โดยเรียบเรียงให้แต่ละองค์มีความยาวไม่น้อยกว่า 10 นาที โดยมีการเรียบเรียงเพลงเพื่อให้เกิดอารมณ์ตามผู้วิจัยต้องการ ทั้งนี้ยังช่วยให้ผู้วิจัยเข้าถึงอารมณ์การแสดงหลัก ดังต่อไปนี้

องค์ที่ 1 สมานิต ความพิศวง

องค์ที่ 2 สมานิต การคายพลังงาน

องค์ที่ 3 สมานิต ตื่นตัว

องค์ที่ 4 สมานิต วังเวง ตื่นตัว

ทั้งนี้ในภาพจบของการแสดงผู้วิจัยใช้เพลงตอนท้ายขององค์ที่ 4 ที่ต่อให้เพลงมีความยาวขึ้นเป็นเพลงช่วงแสดงภาพจบ ผสมผสมกับเสียงหัวเราะอย่างบ้าคลั่งของผู้แสดงเป็นจอมขมังเวทย์ในองค์ที่ 4 ที่แสดงออกความวิปัสสนาหรือเป็นบ้าซึ่งเป็นผลพวงจากการใช้เวทมนตร์อย่างไม่เหมาะสม

### 4) การทดลองออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงครั้งที่ 3

จากการเพิ่มบทการแสดงให้มีการเสกใบมะขามเป็นต่อแตน ผู้วิจัยจึงจินตนาการถึงใบไม้แห้งที่มีสีน้ำตาลเพื่อให้เกิดความงามของภาพรวมการแสดง ซึ่งผู้วิจัยจะผสมใบไม้ลักษณะต่าง ๆ ทั้งแบบแห้งและแบบสด ผู้วิจัยพบว่า การใช้ใบไม้สดทำให้การเก็บรักษายากเนื่องจากในฤดูฝน หากทำมาเก็บหรือตากในที่ร่มจะทำให้น้ำในใบไม้คายออกและทำให้ใบไม้ขึ้นรา ทำให้ต้องเก็บใบไม้ทุกครั้งที่จะทำการซ้อม เมื่อใช้ใบไม้สดจะทำให้ใบไม้ไม่ลอยตัว เวลาเดินทำให้ดูไม่รู้ว่าเป็นผู้แสดงเต้นกับใบไม้ และที่สำคัญการใช้ใบไม้สดเนื่องจากทำให้เกิดความงามและลอยตัวบนอากาศ สะท้อนการใช้เวทมนตร์กับใบไม้ซึ่งเป็นวัตถุธรรมดาสามัญ ยิ่งใช้ใบไม้แห้งยิ่งสะท้อนคุณค่าของใบไม้ลดลง เนื่องจากความแห้งยังสร้างความรู้สึกไร้ค่าและสะท้อนความธรรมดาของวัตถุนั้นมากยิ่งขึ้นด้วยเช่นกัน



ภาพที่ 21 ใบไม้ในการแสดงองค์ที่ 3 การใช้เวทมนตร์กับใบไม้  
ที่มา : ผู้วิจัย

ในการนี้ผู้วิจัยจึงใช้กระดาษหนังสือพิมพ์แทนการใช้ใบไม้ เนื่องจากผู้วิจัยทดลองการรวบรวมใบไม้ได้น้อยไม่พอกับการทดลองออกแบบลีลานาฏยศิลป์ ซึ่งผู้วิจัยต้องการใบไม้ร่วงหล่นเต็มพื้นที่แสดง เสมือนให้เป็นองค์ประกอบด้านฉากที่มีเต็มพื้นที่ อีกทั้งยังใช้กระดาษเพื่อใส่ใบไม้ให้ผู้แสดงนำออกมาโปรยให้ทั่วพื้นที่ เสมือนแนวคิดขยะเหลือศูนย์ (zero waste) หรือแนวคิดที่ยึดหลักการที่ว่า ขยะมีมูลค่าทางเศรษฐกิจ สามารถนำกลับมาใช้ใหม่ได้ (environnet, 2558 : online) ในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์นี้ ผู้วิจัยจึงนำใบไม้ที่ถูกตัดและร่วงจากต้นไม้ นำกลับมาใช้ให้เกิดประโยชน์กับการแสดง



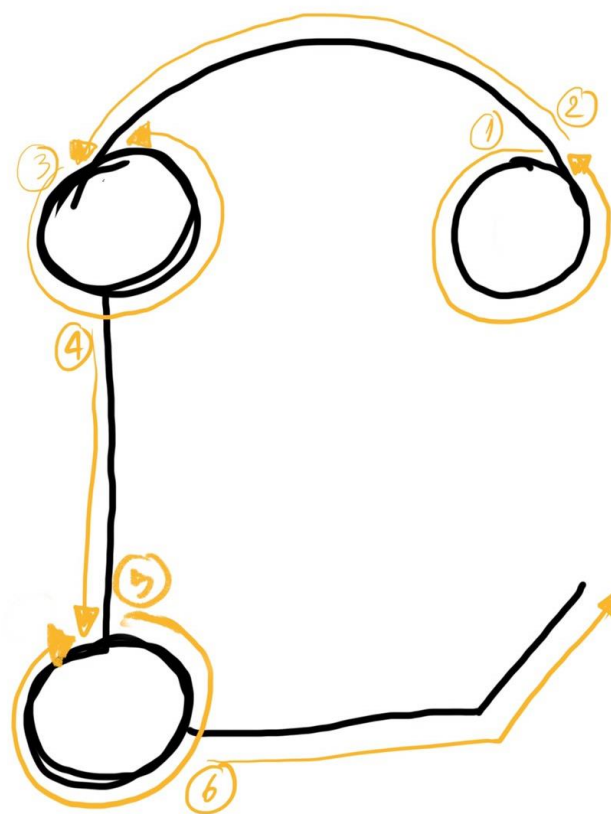
ภาพที่ 22 กระด้งในการทดลองครั้งที่ 3 การใช้เวทมนตร์กับใบไม้  
ที่มา : ผู้วิจัย

ในการทดลองครั้งที่ 3 ผู้วิจัยใช้กระด้งซึ่งเป็นภาชนะทำจากวัสดุธรรมชาติมาใช้พัดให้หนังสือพิมพ์และใบไม้ลอยอยู่บนอากาศนานขึ้น ซึ่งยังคงเป็นวัสดุธรรมชาติที่เป็นประโยชน์ต่อการแสดงขณะนั้นที่ยังคงใช้พื้นที่บริเวณห้องโถงคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เป็นสถานที่แสดงจริง ต่อมาการใช้กระด้งได้ถูกยกเลิกเนื่องจากไม่เป็นประโยชน์ต่อการทดลองครั้งต่อไป เนื่องจากสถานที่ที่มีอุปสรรคในด้านการจัดแสงทำให้ผู้วิจัยเปลี่ยนไปแสดงที่โรงละครแบล็คบ็อกซ์ซึ่งจะทำการอธิบายเพิ่มเติมให้การทดลองครั้งต่อไป

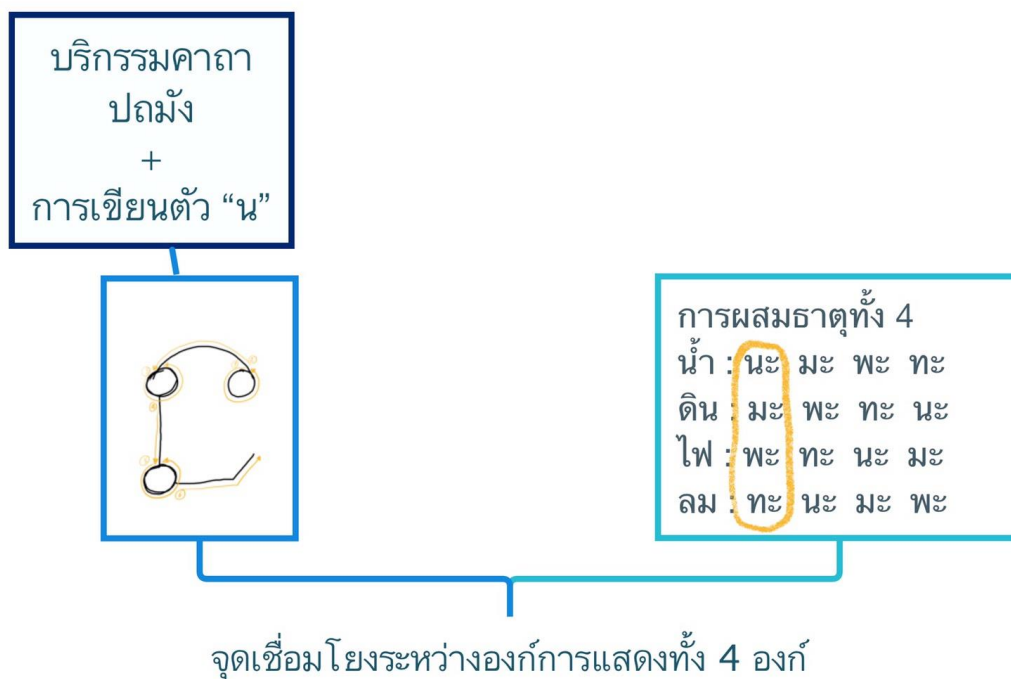
### 5) การทดลองออกแบบลีลานาฏศิลป์ครั้งที่ 3

ผู้สร้างสรรค์ออกแบบลีลาจากบทการแสดงที่มีการเปลี่ยนแปลงโดยเน้นให้จอมขมังเวทย์เพิ่มลีลาเขียนสัญลักษณ์ “นะ ปถมัง” และการบริการรรมคาถาด้วยการพูดออกเสียง

“นะ มะ พะ ทะ” ซึ่งเป็นคาถาประจำธาตุทั้ง 4 “ดิน น้ำ ไฟ ลม” ที่ใช้ผสมธาตุเมื่อทำเวทมนตร์ โดยผู้วิจัยกำหนดให้ผู้แสดงวาดเส้นอักษรตามทิศทางให้ผู้ชมได้เห็นตามลูกศรของภาพดังต่อไปนี้



ภาพที่ 23 ทิศทางการเขียนตัว “น”  
ที่มา : ผู้วิจัย



แผนภูมิที่ 1 ที่มาของจุดเชื่อมโยงระหว่างองค์การแสดงทั้ง 4 องค์



ที่มา : ผู้วิจัย

ส่วนการแสดงส่วนอื่น ๆ ยังคงมีเค้าโครงเดิมจากการทดลองครั้งที่ 2 และยังมี  
 การอธิบายด้วยหลักการสัมพันธ์ภาพที่เกิดขึ้นระหว่างทำการแสดง ซึ่งผู้วิจัยนำหลักการสัมพันธ์ภาพ  
 มาเทียบเคียงกับความสัมพันธ์ผู้ใช้เวทมนตร์กับการใช้เวทมนตร์รูปแบบต่าง ๆ โดยจะอธิบาย  
 รายละเอียดจากตารางดังต่อไปนี้



ตารางที่ 7 ตารางการปฏิบัติการทดลองออกแบบลีลานาฏศิลป์ครั้งที่ 3


ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพการแสดง	ลีลานาฏศิลป์	ความหมาย
	<p><b>องค์ 1 บริกรรม</b> <b>คาถาปลมั่ง</b> จ อ ม ข ม ั ง เว ท ย ์ ป ร า ก ฎ ต ัว ก ล า ง เว ท ี บ ริ ก ร ร ม ค า ถ า ด ้วย ก า ร เ ข ย ี น อ ั ก ข ร ะ ใ ช้ ลี ล า ก า ร เ ข ย ี น ส ัญ ลั ก ษ ณ์ ต ัว น ะ ป ล ม ั ง แ ล ้ว พู ด ค า ถ า ที่ ก ำ กั บ น ะ ม ะ พ ะ ท ะ</p>	<p>แสดงถึงการ สร้างสมาธิผ่าน การบริกรรม คาถาด้วยการ เขียนอักขระ และพูดคาถาที่ กำกับ สัญลักษณ์ นะ ปลมั่ง</p>
	<p><b>องค์ 1 แปลงกาย</b> <b>ทีละตัว</b> จ อ ม ข ม ั ง เว ท ย ์ บ ริ ก ร ร ม ค า ถ า ต อ เ นื อ ง ด ้วย ก า ร เ ข ย ี น ส ัญ ลั ก ษ ณ์ ด ้วย ลี ล า แ ล ะ ก า ร พู ด ค า ถ า ที่ ใ ช้ ก ำ กั บ ส ัญ ลั ก ษ ณ์ ป ล ม ั ง ท ำ ใ ห้ ส ัต ว์ ที่ แ ต ่ ง ก า ย ป ร า ก ฎ ต ัว ที ละ ต ัว โดย ทุก ต ัว จะ เ ข ย ี น อ ั ก ข ร ะ ป ล ม ั ง ใน ลี ล า ที่ ย ั ง ค ง เ ป ็ น เอ ก ลั ก ษ ณ์ เ ต ็ น ของ ส ัต ว์ ต ัว นั ้ น</p>	<p>แสดงถึงการมี ประติสัมพันธ์ ระหว่างนักเต้น กับสถานที่โดย ใช้ทางเข้าออก ของพื้นที่ที่มี ความเฉพาะ สร้างการ เปลี่ยนแปลง ด้วยการปรากฏ ตัวของตัวละคร</p>

ภาพการแสดง	ลีลานาฏยศิลป์	ความหมาย
	<p><b>องก์ 2 ยันต์</b>  <b>บริการมเรียกยันต์</b>  จอมขมังเวทย์  ปรากฏตัวจากที่นั่ง  คนดูและทำการ  เขียนสัญลักษณ์ นะ  ปถมัง พร้อมกับพูด  คาถาที่กำกับปถมัง  ว่า นะ มะ พะ ทะ  อย่างมีสมาธิเพลงจด  จ่ออยู่ที่ปลายอวัยวะ  ที่ใช้เขียน  สัญลักษณ์ “นะ  ปถมัง” ผู้แสดงเชิง  สัญลักษณ์นำฝ้ายันต์  ออกมา</p>	<p>แสดงถึงการมี  สัมพันธ์ภาพ  ระหว่างผู้เต้น  กับคนดู ทำให้  คนดูเกิด  พฤติกรรมหันไป  มองตัว  จอมขมังเวทย์  คนใหม่ และทำ  ให้การบริการม  คาถาด้วยการ  เขียนตัว  นะ ปถมัง และ  กันพูดคาถา  นะ มะ พะ ทะ  มีความน่าสนใจ  มากขึ้นเพราะ  ใกล้ชิดกับคนดู  และการมี  สัมพันธ์ภาพ  ระหว่าง จอม  ขมังเวทย์กับผู้  แสดงเชิง  สัญลักษณ์  เสมือนการ  บริการมคาถา  เพื่อใช้เรียก  เครื่องรางของ  ขลังให้มีพลัง  อำนาจพิเศษ</p>



ภาพการแสดง	ลีลานาฏยศิลป์	ความหมาย
	<p><b>องค์ 2 ยันต์</b> <b>คุ้มครอง</b> ผู้แสดง เชิงสัญลักษณ์สะบัด ผ้า และเปลี่ยนทิศ สลับตำแหน่งยืนเป็น สี่เหลี่ยมจัตุรัส ขึ้น ให้ผ้าลอยตัวอยู่บน อากาศ จอมขมังเวทย์วิ้ง รอดใต้ผ้าไปมา ทั้งหมด 3 ครั้ง</p>	<p>เพิ่มมากขึ้น การมี สัมพันธ์ภาพ ระหว่างผู้เต้น กับผ้ายันต์ ซึ่ง ผ้ายันต์เป็น เสมือนอุปกรณ์ พิเศษที่ปกป้อง คุ้มครองให้ แคล้วคลาด ซึ่งผ้า ยันต์มี ลักษณะ ลอยตัว และ พร้อมที่จะปก คลุมตลอดเวลา โดยจะปกป้อง จอมขมังเวทย์ ให้ปลอดภัยทุก ด้านผ่านการวิ้ง สลับตำแหน่ง ของผู้แสดง เชิงสัญลักษณ์</p>
	<p><b>องค์ 2</b> <b>ยันต์ปกป้อง</b> จอมขมังเวทย์ บริกรรมคาถาทา ด้านหน้าของเวที ด้านหลังผู้แสดงเชิง สัญลักษณ์ทำการ สลับผ้าให้เกิดความ เคลื่อนไหวระดับ</p>	<p>การมี สัมพันธ์ภาพ ระหว่าง จอมขมังเวทย์ กับผ้ายันต์ เสมือนการลง อักขระ ย้ำด้วย การเพ่งสมาธิทำ ให้ผ้ายันต์มี</p>

ภาพการแสดง	ลีลานาฏศิลป์	ความหมาย
	<p>พื้นของพื้นที่แสดง</p>	<p>พลังงานใกล้ชิดกับ จอมขมังเวทย์เพื่อแสดง คุณสมบัติด้าน การปกป้อง คุ้มครอง จอมขมังเวทย์ผู้ ครอบครองผ้า ยันต์ ซึ่งเป็น เครื่องรางของ ขลังประจำตัว</p>
	<p><b>องค์ 2</b> <b>ยันต์ปกป้อง</b> จอมขมังเวทย์เดิน เข้าไป ยืนบนผ้า ยันต์ แสดงลีลา ควบคุมให้ผ้ายันต์ เคลื่อนที่ไปทางซ้าย และทางขวาตาม ความต้องการของ ตนเอง ผู้แสดง เชิงสัญลักษณ์จับ มุมของผ้ายันต์วิ่ง ตามสัญญาณจาก ลีลาของ จอมขมังเวทย์ อันเป็นความหมาย ที่รู้กันว่าให้วิ่งไป ทางซ้าย และ</p>	<p>การมี สัมพันธภาพ ระหว่าง จอมขมังเวทย์ กับผ้ายันต์ และมี สัมพันธภาพที่ ทับซ้อนกับผู้ แสดงเชิง สัญลักษณ์ ซึ่ง เป็นพลังงานที่ ปกป้องคุ้มครอง ตามการควบคุม ของ จอมขมังเวทย์</p>

ภาพการแสดง	ลีลานาฏยศิลป์	ความหมาย
	ทางขวาตามที่จอม ขมึงเวทย์กำหนด ทิศทางผ่านลีลา	
	<p><b>องค์ 2</b> <b>ยันต์ปกป้อง</b> จอมขมึงเวทย์ กำหนดทิศทางของ ผ้ายันต์ให้เคลื่อนที่ เพื่อทำการปกป้อง ตาม คำสั่งของ จอมขมึงเวทย์ซึ่งสั่ง การผ่านการใช้ลีลา</p>	<p>การมี สัมพันธ์ภาพ ระหว่างจอม ขมึงเวทย์กลับ ผ้ายันต์ ซึ่ง เคลื่อนที่ด้วยผู้ แสดงเชิง สัญลักษณ์ ลักษณะของผ้า ถูกรวบให้เป็น เส้นโค้งซึ่งทำใ้ นึกถึงความโค้ง ของร่มที่คอย ปกป้องผู้ใช้งาน จากแดดและฝน</p>
<p style="text-align: center;">จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย</p> 	<p><b>องค์ 2</b> <b>ยันต์ปกป้อง</b> จอมขมึงเวทย์แสดง ลีลาที่สั่งให้ผ้ายันต์ ยกขึ้นในระดับสูง แล้วทิ้งชายลงมา ด้านล่างของพื้นที่ เวทีผู้แสดง เชิงสัญลักษณ์ นำปลายของผ้าผูก เชือกและดึงขึ้นให้ ผ้ายันต์ยกขึ้นที่สูง</p>	<p>สัมพันธ์ภาพ ระหว่าง จอมขมึงเวทย์ กับ ผ้ายันต์ หมายถึงการ บริกรรมคาถา จนผ้ายันต์มีพลัง อำนาจพิเศษ เกี่ยวกับการ ปกป้องคุ้มครอง จึงเป็น เครื่องรางของ</p>


ภาพการแสดง	ลีลานาฏศิลป์	ความหมาย
		<p>ขลังที่ต้องการให้ เป็นเครื่องยึดเหนี่ยวด้านความปลอดภัยของ ผู้ครอบครอง และ ผ้ายันต์ขนาดใหญ่ถูกขึงขึ้นที่สูงเป็นส่วนหนึ่งของฉากการแสดง</p>
	<p><b>องค์ 2</b>  <b>ยันต์ปกป้อง</b>          ผ้ายันต์ขนาดใหญ่ถูกขึงขึ้นที่สูงเป็นส่วนหนึ่งของฉากการแสดง</p>	<p>การขึงผ้ายันต์ขึ้นให้เป็นฉากการแสดง เปรียบเสมือนการให้ผ้ายันต์เป็นเครื่องรางของขลังพื้นฐานที่ให้พลังอำนาจแก่ผู้ครอบครองให้ช่วยปกป้องคุ้มครองให้แคล้วคลาดจากภัยอันตราย</p>

ภาพการแสดง	ลีลานาฏยศิลป์	ความหมาย
	<p><b>องก์ที่ 3</b> <b>เสกใบไม้</b></p> <p>จอมขมังเวทย์ ออกมาบริกรรม คาถาด้วยลีลาที่ กว้างใหญ่กว่าเดิม ในบรรยากาศที่เต็ม ไปด้วยการร่วหล่น ของใบไม้</p>	<p>การมี สัมพันธ์ภาพ ระหว่างจอม ขมังเวทย์กับ ใบไม้ซึ่งเป็นวัตถุ ธรรมดาที่ สามารถพบได้ ทั่วไป ที่สามารถ นำมาใช้ และทำ ให้เกิดเวทมนตร์ ได้ ซึ่งใบไม้ได้ เป็นส่วนหนึ่ง ของฉากการ แสดงในองก์ที่ 3</p>
	<p><b>องก์ที่ 3</b> <b>เสกใบไม้</b></p> <p>จอมขมังเวทย์สั่งให้ ผู้แสดง เชิงสัญลักษณ์ หลอมรวมกันอย่าง นี้ลีลาโดยใช้แขน เกี่ยวพันกันอย่างมี ลีลา</p>	<p>การมี สัมพันธ์ภาพ ระหว่าง จอมขมังเวทย์ กับผู้แสดงเชิง สัญลักษณ์ ที่ทำ การใช้ เวทมนตร์สั่งให้ ผู้แสดงซึ่งเป็น ใบไม้ที่หลอม รวมกันจนเกิด เป็นตัวต่อตัว แทน และแสดง ท่าที่เป็น ลักษณะเด่นของ ตัวต่อ ตัวแทน</p>



ภาพการแสดง	ลีลานาฏศิลป์	ความหมาย
	<p><b>องก์ที่ 3</b> <b>เสกใบไม้</b></p> <p>จอมขมังเวทย์สั่งให้ ผู้แสดงเชิง สัญลักษณ์ที่หลอม รวมตัวกันแล้ว แสดงลักษณะเด่น ของตัวต่อแต่นแต่ การขยับปีกบินถี่ ๆ โดยใช้แขนเป็น สัญลักษณ์ของปีก</p>	<p>การมี สัมพันธ์ภาพ ระหว่าง จอมขมังเวทย์ และพุดแสดง เชิงสัญลักษณ์ ด้วยการสื่อสาร ผ่านลีลาที่ จอมขมังเวทย์ ส่งสัญญาณให้ผู้ แสดง เชิงสัญลักษณ์ เปลี่ยนท่าให้ เกิดเป็นลักษณะ ของตัวต่อแต่น ปรากฏมากขึ้น และซ้ำ ๆ</p>
	<p><b>องก์ที่ 3</b> <b>เสกใบไม้</b></p> <p>จอมขมังเวทย์แสดง ลีลาส่งให้ผู้แสดง เชิงสัญลักษณ์แตก ตัวออกและหายไป จากเวที</p>	<p>การมี สัมพันธ์ภาพ ระหว่าง จอมขมังเวทย์ แต่ผู้แสดง เชิงสัญลักษณ์ ผ่านการส่ง สัญญาณจาก ลีลาท่าเต้น</p>

ภาพการแสดง	ลีลานาฏยศิลป์	ความหมาย
	<p><b>องก์ที่ 3</b> <b>เสกใบไม้</b> จอมขมังเวทย์ใช้ ลีลาท่าไม้ไม้มี่ ร่วงหล่นโปรยให้ ใบไม้ปล่อยตัว ออกไปจาก จอมขมังเวทย์</p>	<p>การมี สัมพันธ์ภาพ ระหว่าง จอมขมังเวทย์ กับใบไม้ที่แสดง ถึงการใช้ เวทมนตร์ กลับไปซึ่งเป็น วัตถุประสงค์ให้มี พลังอำนาจ พิเศษมากขึ้น จากการเป็น ใบไม้ทั่วไป</p>
	<p><b>องก์ที่ 4</b> <b>เรียกผี</b> จอมขมังเวทย์ ปรากฏตัวด้วยการ บริกรรมคาถาเขียน อักขระสัญลักษณ์ “นะ ปถมัง” แต่พูด คาถา “นะ มะ พะ ทะ” สลับสับเปลี่ยนไม่ เรียงลำดับคำ เหมือนองก์ที่ 1 2 และ 3</p>	<p>สัมพันธ์ภาพ ระหว่าง จอมขมังเวทย์ กับสมาธิของ ตนเองซึ่งได้แปล ผ่านเวทมนตร์ที่ ใช้เพื่อให้คุณไป เป็นเวทมนตร์ ไสยศาสตร์ทาง สายดำ ผ่านการ เปลี่ยนแปลง คาถาที่คอย กำกับอย่างไม่มี ระเบียบแบบ แผน</p>

ภาพการแสดง	ลีลานาฏศิลป์	ความหมาย
	<p><b>องก์ที่ 4</b> <b>เรียกผี</b></p> <p>จอมขมังเวทย์ บริกรรมคาถาอย่าง ต่อเนื่องแล้วเรียกผู้ แสดง</p> <p>เชิงสัญลักษณ์ที่ คลุมผ้าอยู่ให้เดิน เข้ามาบริเวณพื้นที่ แสดงโดยใช้ลีลา เป็นการส่งสัญญาณ ให้ผู้แสดงที่เป็น วิญญาณเดินเข้า สู่ พื้นที่ทำการแสดง</p>	<p>การมี สัมพันธ์ภาพ ระหว่าง จอมขมังเวทย์ กับ ผู้แสดงที่ เป็นวิญญาณ เปรียบเทียบ การใช้เวทมนตร์ คาถาเรียกภูตผี วิญญาณให้เข้า มาหาได้</p>
	<p><b>องก์ที่ 4</b> <b>เรียกผี</b></p> <p>จอมขมังเวทย์เข้า ไปทำท่าปากคลุมผู้ แสดงที่เป็น วิญญาณ</p>	<p>การมี สัมพันธ์ภาพ ระหว่าง จอมขมังเวทย์ และผู้แสดง เชิงสัญลักษณ์ ให้เกิดการ เคลื่อนไหวเมื่อผู้ เล่นคนหนึ่งไป สัมผัสตัวอีกคน หนึ่งจึงเกิดการ เคลื่อนไหวจาก การสัมผัสนั้น เปรียบเทียบ การปลุก วิญญาณของสิ่ง</p>



ภาพการแสดง	ลีลนาฏศิลป์	ความหมาย
		ที่ไม่มีชีวิตให้มีชีวิตขึ้น
	<p>จอมขมังเวทย์ รวบรวมผ้ามุ้งของ วิญญาณ ทุกคน อย่างมีลีลา</p>	<p>สัมพันธ์ภาพ ระหว่างจอม ขมังเวทย์กับผู้ แสดงวิญญาณ ทับซ้อนกับมี สัมพันธ์ภาพกับ ผ้ามุ้งซึ่งเป็น อุปกรณ์ การแสดงที่มี สัญลักษณ์หมายถึง การครอบงำ</p>
	<p><b>องก์ที่ 4</b> <b>เรียกผี</b></p> <p>จอมขมังเวทย์ รวบรวมผ้ามุ้งไว้กับ ตัว และ ทำการ ควบคุม ผู้แสดงวิญญาณ ด้วยการส่งสัญญาณ ให้เคลื่อนไหวไปใน ทิศทางที่</p> <p>จอมขมังเวทย์ กำหนดผ่านการใช้ ลีลา โดย อาศัย ระดับความสูงต่ำ เป็นตัวช่วยให้เกิด ความเข้าใจว่า</p>	<p>แสดงถึงการ ควบคุมวิญญาณ</p>

ภาพการแสดง	ลีลานาฏยศิลป์	ความหมาย
	จอมขมังเวทย์มี สถานะที่เหนือกว่า เหล่าวิญญาน	
	<p><b>องค์ที่ 4</b> <b>เรียกผี</b> จอมขมังเวทย์สั่งให้ เราวิญญานช่วยกัน ยกเพื่อพาเคลื่อนที่ ไปตามจุดต่าง ๆ ของเวที</p>	<p>สัมพันธ์ภาพ ระหว่าง จอมขมังเวทย์ กับเหล่า วิญญาน เปรียบเสมือน การเป็นบริวาร ของวิญญานซึ่ง คอยช่วยเหลือ ให้ จอมขมังเวทย์ เดินทางไปในที่ ต่าง ๆ อย่าง รวดเร็วซึ่งเป็น การใช้เวทมนตร์ ควบคู่กับ วิญญานโดย การครอบงำ และบังคับใช้ งานตามที่ ตนเองต้องการ</p>

ภาพการแสดง	ลีลานาฏยศิลป์	ความหมาย
	<p><b>องก์ที่ 4</b> <b>เรียกผี</b> จอมขมังเวทย์สั่งให้ วิญญาณ อำพรางตัว ด้วย การใช้ผ้ามุ้งคลุม เปรียบเสมือนการ ครอบงำเหล่า วิญญาณนั้นคลี่ให้ เกิดความยาวจาก มุมหนึ่งไปอีกมุม หนึ่งของเวที แล้ว ค่อยทำให้ผ้ามุ้งพัน ตัวจอมขมังเวทย์ จอมขมังเวทย์ใช้ ลีลาทำให้ผ้ามุ้ง พัน ตัวเองเป็นก้อนใหญ่ ขึ้น</p>	<p>สัมพันธ์ภาพ จอมขมังเวทย์ กับผู้แสดง ที่ใช้ ผ้ามุ้งพันตัว จอมขมังเวทย์ ซึ่ง เป็น การ สัมพันธ์ภาพทับ ซ้อนระหว่างผู้ เต้น กับ ผู้เต้น และ ผู้เต้น กับ อุปกรณ์ การ แสดง</p>
	<p><b>องก์ที่ 4</b> <b>เรียกผี</b> จอมขมังเวทย์ดึงผ้า ทุกเส้นให้เป็นของ ตัวเองผ่านลำตัว ด้วยความชื่นชอบ และสะใจ</p>	<p>สัมพันธ์ภาพ ระหว่างจอม ขมังเวทย์กับ อุปกรณ์ ประกอบการ แสดง “มุ้ง” เปรียบเสมือน เครื่องครอบงำ ผู้อื่นซึ่งจอมขมัง เวทย์ทำการยึด มาไว้ ครอบครองมาก</p>

ภาพการแสดง	ลีลานาฏยศิลป์	ความหมาย
		เกินไปทำให้สิ่ง ที่ได้ ครอบครองนี้ พินกลับมาทำ ร้ายตนเอง

### 6) เครื่องแต่งกาย

ผู้วิจัยค้นหาการออกแบบเครื่องแต่งกายโดยหาข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบอย่างมีหลักคิดการทำเครื่องแต่งกายเพื่อทำการแสดง โดยผู้วิจัยใช้ความประทับใจจากการชมผลงานออกแบบเครื่องแต่งกายของผู้อื่นมาประยุกต์ใช้ออกแบบเครื่องแต่งกาย ดังนี้

ผู้วิจัยได้นำผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกาย ของ วิชระวิชญ์ อัครสันติสุข แฟชั่นดีไซน์เนอร์ (Fashion Designer) ที่สร้างสรรค์จากความรู้เรื่องย่นต์และความหมายในระบบเลขยันต์ ซึ่งสะท้อนภูมิปัญญาไทยที่ดำรงอยู่คู่สังคมไทยจนทุกวันนี้ วันที่ 12 กรกฎาคม 2562 ณ ห้องสตูดิโอ ชั้น 4 หอศิลป์วัฒนธรรมกรุงเทพมหานคร จัดโดยสถาบันไทยศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เครื่องแต่งกายที่จัดแสดงมีลักษณะการใช้ผ้ามุ้งมาตัดเย็บเป็นหลัก ด้วยการวางผ้าให้เกิดความทับเป็นชั้นหลายชั้น และเย็บขมวดผ้าให้เกิดเป็นกระจุกทำให้ปลายผ้าบานออก แต่ยั้งทิ้งตัวพลิ้วไหวตามสิ่งแวดล้อมได้



ภาพที่ 24 นิทรรศการแสดงการออกแบบเครื่องแต่งกายจากความรู้เรื่องเลขยันต์  
ที่มา : ผู้วิจัย

ผู้วิจัยจึงนำการออกแบบเครื่องแต่งกายข้างต้น มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายของผู้แสดงเชิงสัญลักษณ์ โดยนำผ้ามาออกแบบเป็นอุปกรณ์หลัก สวมทับบนร่างกายของผู้แสดงเชิงสัญลักษณ์ ความบางเบาและความโปร่งที่เกิดจากการทักทอเป็นตาข่าย เปรียบเสมือนเวทมนตร์ที่มีความเป็นนามธรรม อาจมีอยู่จริงแต่หาหลักฐานเชิงวิทยาศาสตร์ไม่ได้ เพิ่มวิธีการยึดผ้าด้วยการผูกมัดเป็นปมบนร่างกาย เปรียบเสมือนคาถาอาคมกำกับบังคับให้เกิดปรากฏการณ์ขึ้นและการบังคับให้ผู้อื่นได้รับผลของเวทมนตร์นั้น ผู้แสดงเชิงสัญลักษณ์จะสวมชุดนี้ตลอดการแสดง ทำให้ความหมายของเวทมนตร์เปลี่ยนไปตามสถานการณ์ของการแสดงแต่ละช่วง

องก์ที่ 1 ใส่เครื่องแต่งกายเดิมแต่สวมเครื่องลวดที่มีความหมายเชิงสัญลักษณ์ให้เป็นเอกลักษณ์ของสัตว์ที่แปลง

องก์ที่ 2 ผู้แสดงเชิงสัญลักษณ์ไม่สวมใส่ชุดลวด แต่ออกมาแสดงลีลากับผ้ายันต์ โดยทำให้ผ้ายันต์เคลื่อนไหวตามคำสั่งของจอมขมังเวทย์

องก์ที่ 3 ผู้แสดงเชิงสัญลักษณ์ยังคงสวมใส่เครื่องแต่งกายเดิม กลับกับพื้น เปรียบเสมือน เริ่มจากการเป็นส่วนหนึ่งกับใบไม้ธรรมดา แล้วจึงกลายเป็นตัวต่อแดนด้วยการประกอบลีลาแบบกลุ่มให้เห็นเป็นลักษณะเด่นของตัวต่อแดน จากนั้นผู้แสดง



เชิงสัญลักษณ์จากเคลื่อนไหวร่างกายด้วยความเร็วเปรียบเสมือนการบินอย่างรวดเร็วและการปล่อยศัตรูการแต่งกายด้วยผ้ามุ้งนี้จะพลิ้วไหวตามความเร็ว ของผู้แสดงในขณะที่วิ่งไปทั่วพื้นที่เวที

องค์ที่ 4 ผู้แสดงเชิงสัญลักษณ์สวมเครื่องแต่งกายจากมุ้งเหมือนเดิม แต่นำผ้ามุ้งขนาดใหญ่คลุมร่างกายให้มีสัญลักษณ์ของการครอบงำบังคับวิญญาณอีกชั้นหนึ่ง

จากการออกแบบเครื่องแต่งกายตามองค์การแสดงทั้ง 4 ข้างต้น ผู้วิจัยได้ศึกษาหาหลักคิดเพื่อเพิ่มสีสันบนเครื่องแต่งกายให้มีความหมายเชิงสัญลักษณ์มากขึ้น

จากทรศนะข้างต้น ผู้วิจัยได้นำความลึกซึ้ง ความขลัง พลังจิต ความเชื่อที่เป็นความรู้สึกที่ตรงกับผู้วิจัยมาออกแบบเครื่องแต่งกาย โดยใช้ความมืดเคี้ยว ซับซ้อน มีนงเงที่ ต้องการให้อยู่บนร่างกายของผู้แสดงขณะเคลื่อนไหว โดยใช้สีหม่นหมองเช่น สีดำ สีเทา สีน้ำหมาก ร่วมกับคดลวดที่นำมาปกคลุมอวัยวะส่วนที่เชื่อว่าวิญญาณหยั่งรู้ได้มีกระแสพลังจิตอยู่บริเวณนั้น ทั้งนี้ในการทดลองครั้งที่ 3 ในองค์ที่ 1 แปลงกาย ผู้วิจัยออกแบบให้เครื่องแต่งกายมีการแสดงเอกลักษณ์ของสัตว์ที่เกิดจากการแปลงกายของจอมขมังเวทย์ ได้แก่ เสือ ควาย นก และจระเข้ ด้วยการใช้สัญลักษณ์ที่สามารถรับรู้ได้โดยตรง ดังนี้

ตารางที่ 8 เครื่องแต่งกายการทดลองครั้ง 3

ที่มา : ผู้วิจัย

บทบาท	การแต่งกาย	ความหมายและปัญหา
จอมขมังเวทย์ 	ใช้ผ้าเนื้อหยาบสีดำตัดเป็นเสื่อ สวมกางเกงสีดำ ผ้าเนื้อหยาบบัดปมด้านหน้า	สีดำหมายถึงอวิชชาซึ่งเป็น ศาสตร์ที่ไม่ใช่ ศาสนา แต่การสวมเสื่อผ้าสีดำล้วนทำให้ความหมายอาจสื่อได้ถึง ความดิ่งามตามคติของคนบางกลุ่ม

บทบาท	การแต่งกาย	ความหมายและปัญหา
<p data-bbox="411 353 641 392">ผู้แสดงเชิงสัญลักษณ์</p> 	<p data-bbox="774 353 1082 672">สวมเสื้อสีดำเป็นพื้นกันโป้ ด้านใน ห่มทับด้วยมุ้ง สีเหลือง เทา ดำ โดยสามารถห่มแล้วมัดปม ให้ไม่หลุดได้ตามอิสระของผู้ สวมใส่</p> <p data-bbox="774 739 1082 884">สวมกางเกงที่ไล่สีเหลือง เทา ดำ ซึ่งไม่แยกออกจาก กัน</p>	<p data-bbox="1114 353 1380 504">สีเทา หมายถึง ไสยศาสตร์อันเป็น ศาสตร์ที่ไม่ใช่</p> <p data-bbox="1114 526 1380 616">พุทธศาสนา สามารถ นำไปใช้ทำดีหรือชั่วก็ได้</p> <p data-bbox="1114 683 1380 772">สีเหลืองหม่น หมายถึง ธรรมชาติ</p> <p data-bbox="1114 840 1380 1108">สีดำ หมายถึง อวิชชาที่ นำไปใช้ในทางไม่ดี ซึ่ง ผู้ใช้เวทมนตร์อาจกำเริบ วิชาและนำไปใช้ในทาง ไม่ดี</p> <p data-bbox="1114 1176 1380 1937">การสวมกางเกงไล่สี เหลือง เทา ดำ หมายถึง การใช้วิชาเวทมนตร์เป็น ศาสตร์ที่ศึกษาพลัง ธรรมชาติ และอาจ นำไปใช้ในทางที่ดีและ ไม่ดี ซึ่งเป็นวิชาที่ทำให้ เกิดความสับสนว่าเป็น ส่วนหนึ่งที่ปรากฏอยู่ใน พระพุทธรูปหรือ แต่ แท้จริงแล้วเป็นศาสตร์ ที่ว่าด้วยเรื่องสมาธิและ เป็นวิธีการฝึกจิตอย่าง หนึ่ง</p>

### 7) การทดลองออกแบบสถานที่ครั้งที่ 3

ในการทดลองครั้งที่ 3 ยังเป็นการทดลองใช้โถงคณะศิลปกรรมศาสตร์ เป็นสถานที่แสดงจริง โดยจะใช้แนวคิดที่นักเต้นมีสัมพันธ์ภาพกับสภาวะแวดล้อมที่เฉพาะของห้องโถง โดยใช้บรรยากาศในเวลาใกล้ค่ำประมาณเวลา 18.30 น.-19.30 น. ที่ให้ความรู้สึกลึกลับมาเป็น ช่วงเวลาที่เหมาะสมกับการแสดง อีกทั้งในความสำเร็จของคนไทย เวลาใกล้ค่ำหรือเวลาโพล้เพล้ไม่ควร ออกจากบ้าน

ผู้วิจัยใช้แสงธรรมชาติช่วงเวลาใกล้ค่ำ หรือ ที่คนไทยเรียกว่า โพล้เพล้ มาใช้ แสดง แสดงที่ได้รับมีความมืดมากเกินไปเนื่องจากในช่วงเดือนกันยายน เป็นช่วงหน้าฝน ทำให้ผู้วิจัย กำหนดเวลาทำการแสดงให้สอดคล้องกับแสงธรรมชาติได้ยาก ถ้าหากต้องการควบคุมแสงที่จะเกิดขึ้น ในพื้นที่โถงคณะศิลปกรรมศาสตร์นี้ จะต้องใช้แสงจากไฟฟ้าเข้าร่วมออกแบบ

จากการทดลองและคำแนะนำข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยเปลี่ยนสถานที่แสดงจาก โถงคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ไปแสดงที่โรงละครแบล็กบ็อกซ์ (black box theatre) มหาวิทยาลัยกรุงเทพ เนื่องจากการจัดแสดงที่โถงนั้นไม่สามารถคาดเดาแสงธรรมชาติที่ ผู้วิจัยต้องการได้ อาจเกิดฝนตกหนักและทำให้ฝนรบกวนการแสดงทั้งหมด ซึ่งผู้วิจัยไม่สามารถควบคุม ปรากฏการณ์ธรรมชาติได้ จึงเปลี่ยนสถานที่เป็นโรงละครเพื่อทำการออกแบบแสงและจัดแสดงแสงได้ อย่างแม่นยำมากขึ้น อีกทั้งยังส่งเสริมให้อารมณ์ของการแสดงที่เกี่ยวกับเวทมนตร์ไสยศาสตร์มี ความสมบูรณ์ยิ่งขึ้นอีกด้วย

#### 4.2.1.4 การทดลองและผลสัมฤทธิ์ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งที่ 4

##### 1) การออกแบบบทการแสดงครั้งที่ 4

ผู้วิจัยออกแบบบทการแสดงให้มีการเขียนอักขระแทรกอยู่ในการทำ เวทมนตร์ โดยใช้อักขระปถมมัง ซึ่งเป็นคาถาเริ่มต้นของมนตร์ทุกมนตร์ เพราะการทำเวทมนตร์ ทุกอย่างจะต้องผ่านการเรียนคัมภีร์ปถมมัง เพื่อฝึกฝนสมาธิและแตกแขนงสู่การทำเวทมนตร์ต่าง ๆ รวมถึงแตกแขนงไปทำมนตร์ดำซึ่งแยกออกจากปถมมังเชิงพระพุทธรุคุณ ซึ่งผู้วิจัยอ้างอิงจากข้อมูล เรื่อง การใช้เวทมนตร์ที่มีความเกี่ยวข้องกับความสำเร็จ การฝึกจิตและโลกศาสตร์หรืออภินิหารตนใน พระพุทธรศาสนาทั้งนิกายหินยานและมหายานของ สุกัญญา สุกฉายา เหมือนเดิม และเพิ่มบท การแสดงของจอมขมังเวทย์ที่พูดอักขระผิดเพี้ยนไป เพื่อแสดงถึงความกำเริบใช้เวทมนตร์เกิน ความเหมาะสมจึงทำให้สมาธิซึ่งเป็นส่วนสำคัญของการทำเวทมนตร์ไม่มั่นคงเหมือนองค์ที่ 1 ถึง องค์ที่ 3

ทั้งนี้ผู้วิจัยจึงใส่บทสวดซึ่งเป็นคำสำคัญของคัมภีร์ปถมมังว่า “นะ มะ พะ ทะ” ให้ผู้แสดงจอมขมังเวทย์พูดขณะแสดงตลอด โดยองค์ที่ 1 – 3 จะพูดเรียงคำ “นะ มะ พะ ทะ” แต่ใน



องค์ที่ 4 ผู้วิจัยให้ผู้แสดงพูดคาถาอย่างไม่เรียงคำตามคาถาปถมัง เพราะต้องการสื่อสารถึงการใช้เวทมนตร์ที่ผิดไปจากความเหมาะสม ด้วยการนำไปใช้ครอบงำและละเมิดจิตวิญญาณของผู้อื่น และการใช้เวทมนตร์ที่ไม่เหมาะสมนี้ทำให้อวิชาเข้าครอบงำและเกิดหายนะถึงแก่ชีวิตของผู้ใช้เวทมนตร์เอง

## 2) การคัดเลือกผู้แสดงครั้งที่ 4

การทดลองครั้งที่ 4 นี้ ผู้วิจัยใช้ผู้แสดงกลุ่มเดิมโดยบทบาทการแสดงได้ลงตัวไม่เปลี่ยนแปลงจากการทดลองครั้งที่ 3 ซึ่งประกอบด้วยผู้แสดงที่มีทักษะนาฏศิลป์สากล 5 คน และผู้แสดงที่ทักษะนาฏศิลป์ไทย 3 คน โดยมีผู้แสดงเป็นจอมขมังเวทย์ 4 คน ประจำองค์การแสดงที่มี 4 องค์ ซึ่งจะต้องเปลี่ยนเครื่องแต่งกายเป็นผู้แสดงเชิงสัญลักษณ์ในองค์ถัดไป ซึ่งมีรายชื่อและบทบาทดังต่อไปนี้

1. นายณัฐมงคล บุญมาพิทักษ์กุล	ทักษะนาฏศิลป์สากล	จอมขมังเวทย์องค์ที่ 1
2. นายอภิวัฒน์ เลื่อมโรสง	ทักษะนาฏศิลป์สากล	จอมขมังเวทย์องค์ที่ 2
3. อ.ดร.วิหวัศ กรम्मณีโรจน์	ทักษะนาฏศิลป์สากล	จอมขมังเวทย์องค์ที่ 3
4. นายอับดุลมาตีฟ สะมะแอ	ทักษะนาฏศิลป์สากล	จอมขมังเวทย์องค์ที่ 4
5. นายอรรถพล สุริราช	ทักษะนาฏศิลป์สากล	ผู้แสดงเชิงสัญลักษณ์
6. นายชัยนันท์ ยะปัญญา	ทักษะนาฏศิลป์ไทย	ผู้แสดงเชิงสัญลักษณ์
7. นางสาวธนพร รัตนอร่ามสวัสดิ์	ทักษะนาฏศิลป์ไทย	ผู้แสดงเชิงสัญลักษณ์
8. นางสาวจตุพร ซ่อนกลิ่น	ทักษะนาฏศิลป์ไทย	ผู้แสดงเชิงสัญลักษณ์

ตารางที่ 9 ข้อมูลผู้แสดงและทักษะทางด้านนาฏยศิลป์  
ที่มา : ผู้วิจัย

ผู้แสดง	ข้อมูล	ทักษะทางด้านนาฏยศิลป์
	<p>อาจารย์ ดร.วิทวัส กรมนิโรจน์ อาจารย์ประจำวิทยาลัย ดนตรีและศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยสยาม</p>	<p>มีความเชี่ยวชาญด้าน การเคลื่อนไหว ร่างกายรูปแบบ นาฏยศิลป์ไทยและ นาฏยศิลป์ร่วมสมัย</p> <p>รูปร่างสูง ผิวขาว สามารถแสดงลีลาที่ พลิ้วไหวสอดคล้อง กับใบไม้ที่ลอยอยู่บน อากาศ ผู้วิจัยจึง กำหนดให้เป็น จอมขมังเวทย์ของ องค์ที่ 3 ใบไม้ การใช้ เวทมนตร์กับวัตถุ ธรรมดา</p>
	<p>นายอับดุลมาตีฟ สะมะแอ ศิลปิน</p>	<p>มีความสามารถด้าน การเคลื่อนไหว ร่างกายรูปแบบ นาฏยศิลป์ไทยและ นาฏยศิลป์ร่วมสมัย</p> <p>รูปร่างเล็กผอมสีผิว เข้ม ดวงตาโต มี บุคลิกที่กลับหน้าค้นหา สามารถขึ้นไหว</p>

ผู้แสดง	ข้อมูล	ทักษะทางด้าน นาฏยศิลป์
		<p>ร่างกายได้อย่างงดงาม หลากหลาย มีเสียงแหบเล็กน้อย เหมาะกับบทบาทจอมขมังเวทย์ที่มีวิชาอาคม แกร่งกล้า ลึกลับและน่ากลัว ผู้วิจัยจึงเลือกให้เป็นจอมขมังเวทย์ขององค์ที่ 1 และองค์ที่ 4</p> <p>เนื่องจากการใช้เวทมนตร์แปลงกายและการใช้เวทมนตร์กับวิญญานเป็นการใช้เวทมนตร์ในเชิงโลกีย์อย่างชัดเจน</p>
	<p>นายอภิวัฒน์ เลื่อมไธสง ศิลปิน มหาวิทยาลัย SUKHAKORN UNIVERSITY</p>	<p>มีความสามารถด้านการเคลื่อนไหว ร่างกายรูปแบบนาฏยศิลป์ไทยและนาฏยศิลป์ร่วมสมัย</p> <p>มีรูปร่างสูง สมส่วน ผิวขาว ตาโต สามารถแสดงลีลาเพลงสมาธิได้ดีที่สุด ผู้วิจัยจึงคัดเลือกให้เป็นจอมขมังเวทย์ของ</p>

ผู้แสดง	ข้อมูล	ทักษะทางด้านนาฏยศิลป์
		<p>องก์ที่ 2 ฝ้ายันต์ ซึ่งการแสดงลีลาส่วนใหญ่จะต้องแสดงการเพ่งสมาธิขณะเขียนยันต์และการแสดงลีลาที่สื่อถึงการควบคุมเวทมนต์ให้มีอิทธิฤทธิ์ปกป้องคุ้มครอง</p>
	<p>นายณัฐมงคล บุญมาพิทักษ์กุล นักศึกษาด้านนาฏยศิลป์และศิลปการแสดง มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม</p>	<p>มีความสามารถด้านการเคลื่อนไหวร่างกายรูปแบบนาฏยศิลป์ไทยและนาฏยศิลป์ร่วมสมัย</p> <p>มีรูปร่างสูง ผอมดวงตากลมโต มีร่างกายที่ยืดหยุ่นและหลังอ่อนสามารถนอนคว่ำและยกขาได้สูง แสดงลีลาการเป็นสัตว์เลื้อยคลานเพศผู้ได้เป็นอย่างดี</p>

ผู้แสดง	ข้อมูล	ทักษะทางด้าน นาฏยศิลป์
	<p>นายอรรถพล สุริราช ศิลปิน</p>	<p>มีความสามารถด้าน การเคลื่อนไหว ร่างกายรูปแบบ นาฏยศิลป์ไทยและ นาฏยศิลป์ร่วมสมัย</p> <p>มีรูปร่างเล็ก ผอม สามารถตีความ ลักษณะสำคัญของ เสื่อได้เป็นอย่างดี สามารถทำท่าการ ก้าวขาแบบเสื่อ ที่มี รักสนะระมัดระวัง พร้อมจุ่มศัตรูได้ เป็นอย่างดี</p>
	<p>น.ส. ณัฐริกา คุ่มถิ่นแก้ว นักศึกษา</p>	<p>มีความสามารถด้าน การเคลื่อนไหว ร่างกายรูปแบบ นาฏยศิลป์ไทยและ นาฏยศิลป์ร่วมสมัย</p> <p>มีบุคลิกเรียบร้อย สามารถใช้อุปกรณ์ การแสดงได้อย่าง ถูกต้องตามที่ผู้วิจัย กำหนด โดย ผสมผสานการใช้ ร่างกายให้มีความ สอดคล้องกับการใช้</p>

ผู้แสดง	ข้อมูล	ทักษะทางด้านนาฏยศิลป์
		อุปกรณ์ได้เป็นอย่างดี ผู้วิจัยจึงกำหนดให้เป็นหลักของผู้แสดงเชิงสัญลักษณ์
	<p>นายชัยนันท์ ยะปัญญา            นักศึกษาสาขาวิชา            นาฏยศิลป์และ            ศิลปการแสดง            มหาวิทยาลัยราชภัฏ            จันทระเกษม</p>	<p>มีความสามารถด้าน            การเคลื่อนไหว            ร่างกายรูปแบบ            นาฏยศิลป์ไทยและ            นาฏยศิลป์ร่วมสมัย            มีรูปร่างสูง แขนและ            ขามีกล้ามเนื้อ            ลักษณะภายนอก มี            ความแข็งแรง ผู้วิจัยจึง            กำหนดให้เป็นผู้แสดง            เป็นควายในองค์ที่ 1            แปลงกาย เพราะ            สามารถกระที่บเท้า            และแสดงลีลาได้            อย่างแข็งแรงและดูดี</p>
	<p>นางสาวธนพร รัตนอร่าม            สวัสดิ์            นักศึกษาสาขาวิชา            นาฏยศิลป์และ            ศิลปการแสดง            มหาวิทยาลัยราชภัฏ            จันทระเกษม</p>	<p>มีความสามารถด้าน            การเคลื่อนไหว            ร่างกายรูปแบบ            นาฏยศิลป์ไทยและ            นาฏยศิลป์ร่วมสมัย</p> <p>มีรูปร่างสูง สมส่วน            ผอมยาว ดวงตากลม            โโต สามารถแสดงลีลา            ท่าที่ไม่เน้นความ</p>



ผู้แสดง	ข้อมูล	ทักษะทางด้านนาฏยศิลป์
		สวยงาม มีความแปลกตา ผู้วิจัยจึงกำหนดให้เป็นหลักของผู้แสดงวิญญานขององค์ที่ 4 วิญญาน การใช้เวทมนตร์กับวิญญาน
	<p>นางสาวจตุพร ซ่อนกลิ่น            นักศึกษาศาสาวิชา            นาฏยศิลป์และ            ศิลปการแสดง            มหาวิทยาลัยราชภัฏ            จันทระเกษม</p>	<p>มีความสามารถด้าน            การเคลื่อนไหว            ร่างกายรูปแบบ            นาฏยศิลป์ไทยและ            นาฏยศิลป์ร่วมสมัย</p> <p>รูปร่างเล็ก สมส่วน            แขน และขายาว            ผู้วิจัยจึงกำหนดให้            เป็นนกขององค์ที่ 1            แปลงกาย เนื่องจาก            สามารถใช้แขนได้            อย่างสวยงามและ            แสดงการโผได้อย่าง            คล่องตัว</p>

### 3) การออกแบบเพลงครั้งที่ 4

ผู้วิจัยไม่ทำการเปลี่ยนแปลงเพลงในการทดลองครั้งที่ 3 นี้ ด้วยการใช้เพลงจากการทดลองครั้งที่ 2 แต่ปรับให้เพลงมีความยาวมากขึ้นโดยใช้เพลงเดิมเดิมให้ซ้ำทำนอง เพื่อขยายเวลาให้ผู้แสดงได้แสดงและป้องกันปัญหากรณีผู้แสดงเต้นผิดพลาด เพลงที่มีความยาวเพิ่มขึ้นนี้จะทำให้ผู้แสดงแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้

### 4) การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงครั้งที่ 4

ในการทดลองครั้งนี้ผู้วิจัยได้เพิ่มวิธีใช้อุปกรณ์การแสดงให้เต็มประสิทธิภาพมากขึ้นซึ่งจะแสดงรายละเอียดดังต่อไปนี้



ภาพที่ 25 ผูกผ้ายันต์เพื่อยกขึ้นให้เป็นส่วนหนึ่งของฉาก

ที่มา : ผู้วิจัย

1. ผ้ายันต์ ผู้วิจัยใช้ผ้ายันต์ผืนเดิม มัดปลายผ้าเข้ากับเชือกซึ่งถูกหย่อนลงจากด้านบนของโรงละครเพื่อยกขึ้นให้ผ้ายันต์ห้อยทิ้งตัวลงตั้งฉากเป็นส่วนหนึ่งของโรงละคร ลงจากด้านบนของโรงละครเพื่อยกขึ้นให้ผ้ายันต์ห้อยทิ้งตัวลงตั้งฉากเป็นส่วนหนึ่งของฉากการแสดง ซึ่งจะได้อธิบาย การยกผ้ายันต์ขึ้นเพิ่มเติมในหัวข้อออกแบบลีลานาฏยศิลป์





ภาพที่ 26 โปรยไปไม้จากด้านบนสู่พื้นที่แสดง  
ที่มา : ผู้วิจัย

2. ผู้วิจัยใช้ไปไม้แห่งที่ร่วงหล่นจากธรรมชาติโปรยจากด้านบนของโรงละคร  
สู่พื้นที่แสดงเปรียบเสมือนการใช้เวทมนตร์เรียกไปไม้เพื่อนำมาใช้ปลุกเสกให้กลายเป็นตัวต่อแทน



ภาพที่ 27 มุ้งครอบงำวิญญาณ  
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 28 มุ้งครอบจำวิญญาณ  
ที่มา : ผู้วิจัย

3. ผู้วิจัยใช้มุ้งที่มีความยาว 10 เมตร เพื่อเป็นสัญลักษณ์ของการครอบงำวิญญาณและถูกดึงให้เป็นบริวารของจอมขมังเวทย์ และใช้มุ้งเป็นม่านบังตาเปรียบเสมือนความจริงแท้ของสรรพสิ่ง ซึ่งปรับใช้ให้ตรงกับบทการแสดงที่ได้จากเวทมนตร์ที่ให้วิญญาณบังตาพาเข้าเมืองเชียงใหม่จากวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน

การเลือกใช้มุ้งให้เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงการครอบงำจิตวิญญาณ ได้แรงบันดาลใจมาจากการชมงานนาฏยศิลป์ร่วมสมัยรูปแบบโพสโมเดิร์น ดานซ์ของ นราพงษ์ จรัสศรี ที่มีใช้มุ้งเป็นอุปกรณ์การแสดงที่สร้างความรู้สึกเหงาแค่ขณะเดียวกันมีความงดงามแสดงถึงอารมณ์ภายในของศิลปินผ่านการเคลื่อนไหวตามธรรมชาติของมุ้งตามแนวคิดของ มาธา เกรแฮม (Matha Graham) ศิลปินในยุคสมัยใหม่ที่มีแนวคิดเรื่องการแสดงความรู้สึกภายใน นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ชมนิทรรศการที่ออกแบบเครื่องแต่งกายจากแรงบันดาลใจที่มาจากเวทมนตร์ของ วิชระวิชญ์ อัครสันติสุข ในงานนิทรรศการความรู้ไทยศึกษาเรื่อง ความหมายในระบบเลขยันต์ ซึ่งเสื้อผ้าที่ออกแบบมานั้นได้ทำจากผ้ามุ้งทั้งหมด ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกใช้เป็นการครอบงำจิตวิญญาณได้ดีที่สุด

## 5) การออกแบบลีลานาฏศิลป์ครั้งที่ 4



ตารางที่ 10 ตารางการปฏิบัติการทดลองออกแบบลีลานาฏศิลป์ครั้งที่ 4

ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพการแสดง	ลีลานาฏศิลป์	ความหมาย
	<p>องค์ 1 บริการรม นะ ปถม้ง พุด “นะ มะ พะ ทะ” พร้อมเขียน สัญลักษณ์ นะ ปถม้ง</p>	<p>การบริการรมนะ ปถม้งยังเป็นการ ทำสมาธิซึ่งจะทำ ให้เกิดมนตร์ แปลงกายขึ้น เป็นการสร้าง สัมพันธภาพ ระหว่าง จอมขมังเวทย์กับ สมาธิจากการ เขียนสัญลักษณ์ และพุดคาถา</p>
	<p>องค์ 1 แปลงกาย เป็นเสือผู้แสดง จอมขมังเวทย์ หายไป โดยใช้ เทคนิคแสงช่วยให้ ดำมืดและหายไป เปิดไฟกลายเป็นผู้ แสดงเชิง สัญลักษณ์ทำท่าที่ เป็นเอกลักษณ์ ของเสือโดยใช้การ คำรามเสียงการ เดิน 4 ขาและการ ทำมือเป็นเขี้ยว เล็บ</p>	<p>เป็นการสร้าง สัมพันธภาพ ระหว่างผู้แสดง กับสถานที่ที่ สามารถใช้แสง ช่วยให้เกิดการ แปลงกายได้ การส่งเสียงของ เสือจากผู้แสดง ทำให้ลักษณะ ของเสือชัดเจน ขึ้น</p>

ภาพการแสดง	ลีลานาฏยศิลป์	ความหมาย
	<p><b>องก์ 1</b>  <b>เสื่อแปลงกาย</b>  <b>เป็นควาย</b>          ผู้แสดงเสื่อ          หายไปเมื่อเปิด          ไฟปรากฏเป็นผู้          แสดงควาย          แสดงลีลาที่สื่อถึง          การขวิดของ          ควายใช้เท้า          กระเท็บเท้าไป          ด้านหลังอย่าง          รวดเร็วรุนแรง          ร่วมกับการแสดง          อารมณ์โมโหและ          หงุดหงิด</p>	<p>เป็น การ มี          สัม พัน ธ ภาพ          ระหว่างผู้แสดง          กับสถานที่ด้วย          การทำให้เกิด          เสียงกระเท็บเท้า          กับพื้นที่ส่งเสริม          ให้อารมณ์ความ          หงุดหงิด และ          เอกลักษณ์ถึงครึ่ง          ของควายชัดเจน          ขึ้น</p>
	<p><b>องก์ 1</b>  <b>ควายแปลงกาย</b>  <b>เป็นนก</b>          ผู้แสดงควาย          หายไปเมื่อเปิด          ไฟปรากฏเป็นผู้          แสดงนก แสดง          ลีลาการใช้เป็น          การย่อการยืด          การบิดตัวอัน          เป็นลักษณะของ          นกด้วยการใช้          ลีลาจากร่างกาย          ของผู้เต้น</p>	<p>สัม พัน ธ ภาพ          ระหว่างผู้เต้นกับ          สถานที่ที่มีแสง          และเงา          ทำให้การแสดง          ลีลาลักษณะเด่น          ของนกมีความ          เป็นนกที่เกิดจาก          เวทมนตร์มากขึ้น</p>

ภาพการแสดง	ลีลานาฏยศิลป์	ความหมาย
	<p>องค์ 1</p> <p>นกแปลงกาย เป็นจระเข้</p> <p>ผู้แสดงนก หายไปเมื่อเปิด ไฟปรากฏเป็นผู้ แสดงจระเข้</p> <p>แสดงลีลาสัตว์ เลื้อยคานของ จระเข้ซึ่งมีการ คานกับพื้นและ ใช้หางสะบัดต่อ อีกทั้งยังใช้การ สะบัดหน้าอย่าง รุนแรงตาม ธรรมชาติของ จระเข้</p>	<p>สัมพันธ์ภาพ ระหว่างผู้แสดง กับพื้นที่ซึ่งผู้ แสดงใช้ลีลาใกล้ กับพื้นเวที หมายถึงการเป็น สัตว์เลื้อยคาน ของจระเข้ ร่วมกับการใช้ แสงบริเวณพื้นที่ ช่วยส่งเสริมให้มี ความหมายเป็น จระเข้ที่เกิดจาก เวทมนตร์</p>
	<p>องค์ 1</p> <p>แปลงกาย</p> <p>ผู้แสดงจระเข้ หายไปเมื่อเปิด ไฟปรากฏเป็น จอมขมังเวทย์ และการแต่งกาย แบบต่างๆ เขียนอักขระ ปลมั่ง</p>	<p>สัมพันธ์ภาพ ระหว่างผู้เต้นกับ สถานที่ที่ใช้แสง ช่วยให้เกิดการ ปรากฏตัวที่ไม่ สามารถคาดเดา ได้</p>

ภาพการแสดง	ลีลานาฏยศิลป์	ความหมาย
	<p>องก์ 2 ฝ้ายันต์ เมื่อไฟดับแล้วไฟ เปิดอีกครั้งส่งให้ เห็นตัวจอมขมัง เวทย์ซึ่งปรากฏ ตัวบนพื้นี่ของ คนดูกำลังบริการ ศาลาด้วยการ เขียนอักษรระ ปถมัง และพูด ศาลา “นะ มะ พะ ทะ”</p>	<p>สัมพันธ์ภาพ ระหว่างผู้แสดง กับคนดู และ สัมพันธ์ภาพทับ ซ้อนกับผู้แสดง และสถานที่ ซึ่ง สถานที่ทำให้เกิด แสงที่ขึ้นช่วยให้ มีการปรากฏตัว ที่ไม่อาจคาดเดา ได้</p>
	<p>องก์ 2 ฝ้ายันต์ จอมขมังเวทย์ บริการศาลา ต่อเนื่องเสมือน กับการเรียกฝ้ายันต์ ยันต์ ซึ่ง เป็น เครื่องรางของ ขลังของตนเอง ออกมา</p>	<p>สัมพันธ์ภาพ ระหว่าง จอมขมังเวทย์ และอุปกรณ์การ แสดงคือฝ้ายันต์ ขนาดใหญ่ ทับซ้อนกับ สัมพันธ์ภาพ ระหว่างจอมขมัง เวทย์กับผู้แสดง เชิงสัญลักษณ์ซึ่ง ทำหน้าที่อัญเชิญ ฝ้ายันต์ออกมา ตามความหมาย ของลีลาที่จอม ขมังเวทย์กำหนด</p>



ภาพการแสดง	ลีลานาฏยศิลป์	ความหมาย
	<p>องก์ 2 ฝ่ายยันต์</p> <p>ผู้แสดงเชิงสัญลักษณ์สะบัดผ้าขึ้นทำให้ผ้ายันต์ลอยตัวบนอากาศเสมือนมีฤทธิ์คอยปกป้องจอมขมังเวทย์</p> <p>จอมขมังเวทย์แสดงลีลาใช้แขนส่งให้ผ้ายันต์ลอยขึ้น</p>	<p>สัมพันธ์ภาพระหว่างจอมขมังเวทย์กับการใช้อุปกรณ์การแสดง</p> <p>เปรียบเสมือนการใช้เวทมนตร์ควบคู่กับผ้ายันต์ซึ่งมีอิทธิฤทธิ์ช่วยปกป้องคุ้มครองให้ปลอดภัยจากอันตราย</p>
	<p>องก์ 2 ฝ่ายยันต์</p> <p>จอมขมังเวทย์ยืนบนผ้ายันต์แสดงลีลาให้ผ้ายันต์เคลื่อนที่โดยมีผู้แสดงเชิงสัญลักษณ์จับผ้ายันต์เคลื่อนที่ตามทิศทางที่จอมขมังเวทย์กำหนด</p>	<p>สัมพันธ์ภาพระหว่างจอมขมังเวทย์กับผ้ายันต์ซึ่งทับซ้อนกับสัมพันธ์ภาพระหว่างจอมขมังเวทย์กับผู้แสดงเชิงสัญลักษณ์ซึ่งเคลื่อนที่ตามลีลาที่จอมขมังเวทย์กำหนดเปรียบเสมือนการใช้เวทมนตร์ที่คอยควบคุมเครื่องรางของขลัง</p>

ภาพการแสดง	ลีลานาฏศิลป์	ความหมาย
	<p>องก์ 2 ฝ้ายนัต ผู้แสดงเชิง สัญลักษณ์รวบ ฝ้ายนัตให้เป็น เส้นแล้วยกขึ้น ข้ามจอมขม้าง เวทย์มายืนเป็น เส้นโค้งข้างหน้า จอมขม้างเวทย์</p>	<p>เป็นสัมพันธ์ภาพ ระหว่าง จอมขม้างเวทย์ กลับฝ้ายนัตซึ่ง เป็นสัมพันธ์ภาพ ทับซ้อนกับผู้ แสดงเชิง สัญลักษณ์ซึ่งทำ หน้าที่รวบรวม พยานให้มา ปกป้อง จอมขม้างเวทย์ ด้านหน้าโดย ผู้วิจัยแสดงเส้น โค้งซึ่งให้ความ หมายถึงการ ปกป้องเสมือน เส้นโค้งของร่มที่ คอยปกป้อง แสงแดดและฝน</p>
	<p>องก์ 2 ฝ้ายนัต ผู้แสดงเชิง สัญลักษณ์นำผ้า ไปผูกไว้กับเชือก เพื่อดึงขึ้นให้ผ้า นัตถูกยกขึ้นสูง เสมือนเป็น เครื่องรางของ ขลังที่คอยอยู่กับ</p>	<p>การมีสัมพันธ์ภาพ ระหว่าง จอมขม้างเวทย์กับ เครื่องรางของ ขลังโดยถูกยกขึ้น ให้เป็นสัญลักษณ์ ประจำตัวหรือ เป็นเครื่องราง ของขลังประจำ</p>



ภาพการแสดง	ลีลานาฏยศิลป์	ความหมาย
	จอมขมังเวทย์ ช่วยให้ปกป้อง คุ้มครอง	ตัวซึ่งเป็นเวทมนตร์ ที่ช่วยให้ผู้ ครอบครอง แคล้วคลาด ปลอดภัย
	<b>องค์ 3 ใบไม้</b> จอมขมังเวทย์ บริกรรม เรียก ใบไม้ โดยใช้ลีลา ให้สัมพันธ์กับ การโปรยใบไม้ จากข้างบน โรงละคร	สัมพันธ์ภาพ ระหว่างผู้เต้นกับ สถานที่ซึ่งมี การปล่อยใบไม้ เปรียบเสมือน การบริกรรม คาถาเรียกวัตถุ ธรรมดาอย่าง ใบไม้นำมาใช้ทำ เวทมนตร์
	<b>องค์ 3 เสกใบไม้</b> <b>เป็นต่อแดน</b> ผู้แสดงเชิง สัญลักษณ์ ออกมาเต้นกับ ใบไม้โดยใช้ลีลา ให้เสมือนเป็น ส่วนหนึ่งกับใบไม้ เป็นการมี สัมพันธ์ภาพ ระหว่าง จอมขมังเวทย์กับ ผู้แสดง เชิงสัญลักษณ์	เป็นทับซ้อนกับ สัมพันธ์ภาพ ระหว่างผู้เต้นเชิง สัญลักษณ์กลับ ใบไม้ซึ่งเต้น เสมือนให้เป็น ส่วนหนึ่งหรือ เป็นใบไม้ใบหนึ่ง ของการทำ เวทมนตร์นี้

ภาพการแสดง	ลีลานาฏยศิลป์	ความหมาย
	<p>องค์ 3  <b>เสกใบไม้เป็นต่อ</b>  <b>แดน</b>          ผู้แสดงเชิง          สัญลักษณ์ใช้ลีลา          ร่วมกันทำให้เกิด          ลักษณะเด่นของ          ตัวต่อตัวแดนซึ่ง          มีสีเข้มพืษที่กัน</p>	<p>เป็นสัมพันธ์ภาพ          ระหว่างจอม          ขม้างเวทย์กับผู้          แสดงเชิงสัญลักษณ์          ทับซ้อนกับ          สัมพันธภาพ          ระหว่างผู้แสดง          เชิงสัญลักษณ์          ด้วยกันเพื่อสื่อ          ความหมาย          การใช้เวทมนตร์          เสกให้ใบไม้          กลายเป็นตัวต่อ          ตัวแดนซึ่งมีฤทธิ์          สามารถปล่อยให้          มนุษย์เจ็บปวด          ได้</p>
	<p>องค์ 3  <b>เสกใบไม้ให้</b>  <b>วิเศษ</b>          จอมขม้างเวทย์          บริกรรมคาถาให้          ใบไม้ เสกให้          ใบไม้เป็นตัวต่อ          ตัวแดน</p>	<p>เป็นสัมพันธ์ภาพ          ระหว่างผู้แสดง          เชิงสัญลักษณ์กับ          จอมขม้างเวทย์ซึ่ง          ต้องคู่สัญญา          การโปรยใบไม้          จาก          จอมขม้างเวทย์          และมี          สัมพันธภาพ          ระหว่างผู้เต้นกับ          ใบไม้ใน          ความหมายเสก</p>

ภาพการแสดง	ลีลานาฏยศิลป์	ความหมาย
		ใบไม้ซึ่งเป็นวัตถุ ธรรมดาให้มีฤทธิ์ เกิดขึ้น
	<b>องค์ 3 เจริญ ภavanaเวท มนตร์ทั้งหมด</b> จอมขมังเวทย์ เจริญ ภavana คาถาทั้งหมด โดยใช้ลีลาจาก แนวคิดการตัน สด ที่ใช้ร่างกาย ว่าอักขระของ เวทมนตร์ต่าง ๆ	เป็นสัมพันธ์ภาพ ระหว่างผู้เต้นกับ ใบไม้ซึ่งเป็นวัตถุ ธรรมดา สื่อถึง การทำเวทมนตร์ ต่าง ๆ ที่ได้ทำ ร่วมกับใบไม้ซึ่ง เป็นวัตถุธรรมดา
	<b>องค์ 4 บริกรรม คาถาเรียกผี</b> จอมขมังเวทย์ ปราภฏตัวขึ้นกับ การใช้ลีลาवाद อักขระ นะ ปถมัง และพุด “นะ มะ พะ ทะ” อย่างไม่ เรียงลำดับด้วย อากาสรสั้นและ สะบัดลีลาอย่าง ไม่คงที่	เป็นสัมพันธ์ภาพ ระหว่าง จอมขมังเวทย์กับ การตีความถึง สมบัติที่ผิดเพี้ยน ของตนเอง

ภาพการแสดง	ลีลานาฏยศิลป์	ความหมาย
	<p><b>องค์ 4 บริกรรม</b> <b>คาถาเรียกผี</b></p> <p>จอมขมังเวทย์ แสดงลีลาเรียก วิญญาณจากทุก ทิศทาง ผู้แสดง เชิงสัญลักษณ์ เดินออกจาก ทิศต่าง ๆ ด้วย การเดินที่นิ่งที่สุด ซึ่งมี มूं ง ค ลุ ม ร่างกายออกมา ด้วย</p>	<p>เป็นสัมพันธ์ภาพ ระหว่าง จอมขมังเวทย์กับ ผู้แสดง เชิงสัญลักษณ์ เปรียบเสมือน การเรียก วิญญาณที่ถูก ครอบงำด้วยมूं งออกมาจากที่ ต่าง ๆ แสดงถึง การมีเวทมนตร์ที่ สามารถเรียกผี ได้</p>
	<p><b>องค์ 4 บริกรรม</b> <b>คาถาปลุก</b> <b>วิญญาณ</b></p> <p>จอมขมังเวทย์ เข้าไปสัมผัสผู้ แสดงวิญญาณ ผู้ แสดงวิญญาณ ขยับร่างกายตาม ทิศทางที่ จอมขมังเวทย์ กำหนดด้วยลีลา</p>	<p>สัมพันธ์ภาพ ระหว่าง จอมขมังเวทย์กับ วิญญาณ เปรียบเสมือน การใช้เวทมนต์ กับวิญญาณซึ่ง สามารถปลุกให้ วิญญาณมาเป็น บริวารได้</p>

ภาพการแสดง	ลีลานาฏยศิลป์	ความหมาย
	<p><b>องก์ 4 ครอบงำ</b> <b>วิญญาน</b></p> <p>จอมขมังเวทย์รวบรวมมั่งของวิญญานทุกตนแล้วมัดรวมกับร่างกายของตนเอง วิญญานเคลื่อนไหวร่างกายให้ผิดปกติโดยไม่ใช่ลักษณะลีลาที่ใช้ในชีวิตประจำวันของคนทั่วไป</p>	<p>เป็นสัมพันธ์ภาพระหว่างผู้แสดงกับมั่ง ซึ่งเป็นอุปกรณ์การแสดง ทับซ้อนกับสัมพันธ์ภาพระหว่างจอมขมังเวทย์กับวิญญาน ซึ่งเปรียบเสมือนการใช้เวทมนตร์กับวิญญานซึ่งถูกครอบงำโดยเวทมนตร์ของจอมขมังเวทย์ซึ่งถูกสะกดให้เป็นบริวารเพื่อใช้งาน</p>
	<p><b>องก์ 4</b> <b>ใช้วิญญานเป็นพาหนะ</b></p> <p>จอมขมังเวทย์ใช้เวทมนตร์ใช้ให้วิญญานยกจอมขมังเวทย์ขึ้นเพื่อเคลื่อนไปยังพื้นที่ของเวทส่วนต่าง ๆ</p>	<p>เป็นสัมพันธ์ภาพระหว่างจอมขมังเวทย์กับวิญญานเปรียบเสมือนการเป็นพาหนะช่วยให้จอมขมังเวทย์เดินทางได้อย่างสะดวกรวดเร็ว</p>

ภาพการแสดง	ลีลานาฏยศิลป์	ความหมาย
	<p><b>องก์ 4 วิญญาณเป็นม่านบังตา</b></p> <p>จอมขมังเวทย์ใช้เวทมนตร์ให้วิญญาณบังตา ผู้แสดง</p> <p>เชิงสัญลักษณ์</p> <p>กางมุ้งออกเป็นฝืน ถูจากมุมหนึ่งกับมุมหนึ่งแล้วเคลื่อนมุ้งให้สลับผ่านไปทางด้านหน้าของจอมขมังเวทย์อย่างไม่เป็นระเบียบและรุนแรง</p>	<p>สัมพันธ์ภาพระหว่างจอมขมังเวทย์กับมุ้งที่บังตาอย่างไม่เป็นไปตามคำสั่ง</p> <p>เปรียบเสมือนการใช้เวทมนตร์มากเกินไปจนเกินความระมัดระวังและอาจทำให้มีความผิดพลาดเกิดขึ้น</p>
	<p><b>ภาพจบ การใช้เวทมนตร์ทุกประเภท</b></p> <p>จอมขมังเวทย์ถูกมุ้งค่อย ๆ พันลำตัวโดยจอมขมังเวทย์พูดคาถา</p> <p>“นะ มะ พะ ทะ” อย่างไม่เรียงลำดับพร้อมกับหัวเราะอย่างบ้าคลั่ง</p>	<p>สัมพันธ์ภาพระหว่างจอมขมังเวทย์กับสมาธิของตนเองและอุปกรณ์ที่ใช้ทำเวทมนตร์</p> <p>เปรียบเสมือนการถาโถมของเวทมนตร์ทุกอย่างเข้าสู่ตัวเองทำให้เกิดหายนะและมีการวิปลาสหรือเป็นบ้า</p>



### 6) เครื่องแต่งกาย

ในการทดลองออกแบบเครื่องแต่งกายของการทดลองครั้งที่ 4 นี้ ผู้วิจัยได้ทำการเพิ่มขดลวดที่เป็นเอกลักษณ์สำคัญของสัตว์ต่าง ๆ ในองก์ 1 แปลงกาย โดยใช้แนวคิดเดิมด้วยการออกแบบขดลวดให้มีความคดเคี้ยว มีนง และดูเหมือนการเคลื่อนไหว และการแต่งกายในองก์อื่น ๆ ยังคงเหมือนเดิม ซึ่งจะอธิบายรายละเอียดต่อไปนี้

ตารางที่ 11 เครื่องแต่งกายการทดลองครั้งที่ 4

ที่มา : ผู้วิจัย

องก์	การแต่งกายและความหมาย
<p data-bbox="311 808 475 846">จอมขมังเวทย์</p> 	<p data-bbox="909 808 1380 1070">เลือกใช้โทนสีธรรมชาติ คือน้ำตาล-ดำ (earth tone) เพื่อให้ผู้แสดงกลมกลืนไปกับธรรมชาติ รูปทรงเสื้อคล้ายเสื้อชาวเขาให้ความรู้สึกถึงความเป็นไทยโบราณแต่ยังร่วมสมัย</p> <p data-bbox="909 1137 1380 1234">กางเกงแบบผูกปลายขาปล่อยเพื่อความสะดวกและคล่องตัวในการแสดง</p> <p data-bbox="909 1301 1380 1563">ศีรษะและเครื่องประดับแขนทำจากลวดสานกันหลายชั้นให้เกิดมิติ เหมือนตัวอักษรที่คดเคี้ยว เคลื่อนไหว ขณะที่จอมขมังเวทย์กำลังรำมนตร์</p> <p data-bbox="909 1630 1380 1839">ผู้แสดงสวมสร้อยลูกประคำอันเป็นเครื่องรางที่เปรียบเหมือนสัญลักษณ์หรือตัวแทนของความเชื่อ ความศรัทธาในสิ่งศักดิ์สิทธิ์</p>

องค์	การแต่งกายและความหมาย
<p data-bbox="311 353 558 392">ผู้แสดงเชิงสัญลักษณ์</p> 	<p data-bbox="909 353 1380 616">เครื่องแต่งกายตัวละครสัญลักษณ์ จะมีลักษณะคล้ายกับจอมขมังเวทย์ที่แปลงกายแล้ว คือ มีสีสັນและจำนวนชั้นผ้ามาปกคลุม บ่งบอกถึงความหลากหลาย ลึกลับ ซับซ้อน ในพลังวิชานี้</p> <p data-bbox="909 683 1380 840">เลือกใช้โทนสีธรรมชาติ คือน้ำตาล - ดำ (earth tone) และเพิ่มโทนสีเหลืองเข้าไปแทรกเพื่อให้เกิดมิติ</p> <p data-bbox="909 907 1380 1332">ความแตกต่างจากตัวละครหลัก คือ จอมขมังเวทย์ และเพื่อความกลมกลืนกับตัวที่แปลงกายแล้ว เนื่องจากเป็นตัวละครสมมุติ รูปทรงเครื่องแต่งกายจึงเป็นแบบอิสระ ไม่กำหนดว่าจะต้องแต่งอย่างไร เพียงสื่อให้เห็นความซ้อนทับของพลังแห่งเวทมนตร์จากชั้นผ้าหลากสีที่อยู่บนตัวผู้แสดงเท่านั้น</p> <p data-bbox="909 1355 1380 1489">ไม่มีเครื่องประดับศีรษะหรือเครื่องประดับอื่น ๆ เพราะไม่บ่งบอกว่าเป็นตัวละครอะไร</p>



องค์	การแต่งกายและความหมาย
<p data-bbox="311 353 359 387">สื่อ</p> 	<p data-bbox="909 353 1380 555">เครื่องแต่งกายจอมขมังเวทย์ที่แปลงกายแล้ว จะมีสีสันและจำนวนชั้นผ้ามาปกคลุม บ่งบอกถึงความหลากหลาย ลึกลับ ซับซ้อน</p>
<p data-bbox="311 1137 375 1171">ควาย</p> 	<p data-bbox="909 1126 1013 1160">ในพลังนี้</p> <p data-bbox="909 1182 1380 1384">เลือกใช้โทนสีธรรมชาติ คือน้ำตาล-ดำ (earth tone) และเพิ่มโทนสีเหลืองเข้าไป แทรกเพื่อให้เกิดมิติ ความแตกต่างจากฉากก่อนที่จะใช้พลังแปลงกาย</p> <p data-bbox="909 1406 1380 1664">เนื่องจากเป็นตัวละครสมมุติ รูปทรงเครื่องแต่งกายจึงเป็นแบบอิสระ ไม่กำหนดว่า จะต้องแต่งอย่างไร เพียงสื่อให้เห็นความซ้อนทับของพลังแห่งเวทมนตร์จากชั้นผ้าหลากสีที่อยู่บนตัวผู้แสดงเท่านั้น</p>

องค์	การแต่งกายและความหมาย
<p data-bbox="311 421 352 450">นก</p> 	<p data-bbox="909 353 1382 723">ศิระและเครื่องประดับอื่น ๆ ทำจากลวดร้อยสานกันหลายชั้นให้เกิดมิติ เหมือนตัวอักษรที่คดเคี้ยว เคลื่อนไหว ขณะที่จอมขมังเวทย์กำลังร้ายมนตร์เช่นกัน ต่างกันตรงที่เป็นรูปร่างลักษณะเด่นของสัตว์ที่จะแปลงกาย คือ เขี้ยวเสือ เขาควาย จะงอยปากนก และส่วนหัวของจระเข้</p>
<p data-bbox="311 1272 384 1301">จระเข้</p> 	<p data-bbox="909 1294 1382 1552">เนื่องจากเป็นตั้งละครสมมุติ รูปทรงเครื่องแต่งกายจึงเป็นแบบอิสระ ไม่กำหนดว่าจะต้องแต่งอย่างไร เพียงสื่อให้เห็นความซ้อนทับของพลังแห่งเวทมนตร์จากชิ้นผ้าหลากสีที่อยู่บนตัวผู้แสดงเท่านั้น</p> <p data-bbox="909 1630 1382 2000">ศิระและเครื่องประดับอื่น ๆ ทำจากลวดร้อยสานกันหลายชั้นให้เกิดมิติ เหมือนตัวอักษรที่คดเคี้ยว เคลื่อนไหว ขณะที่จอมขมังเวทย์กำลังร้ายมนตร์เช่นกัน ต่างกันตรงที่เป็นรูปร่างลักษณะเด่นของสัตว์ที่จะแปลงกาย คือ เขี้ยวเสือ เขาควาย จะงอยปากนก และส่วนหัวของจระเข้</p>



ภาพที่ 29 ขดลวดคลุมศีรษะจอมขมังเวทย์  
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 30 ผู้แสดงเชิงสัญลักษณ์สวมขดลวดสัญลักษณ์ของสัตว์  
ที่มา : ผู้วิจัย





ภาพที่ 31 ขดลวดเขี้ยวเสือ  
ที่มา : ผู้วิจัย

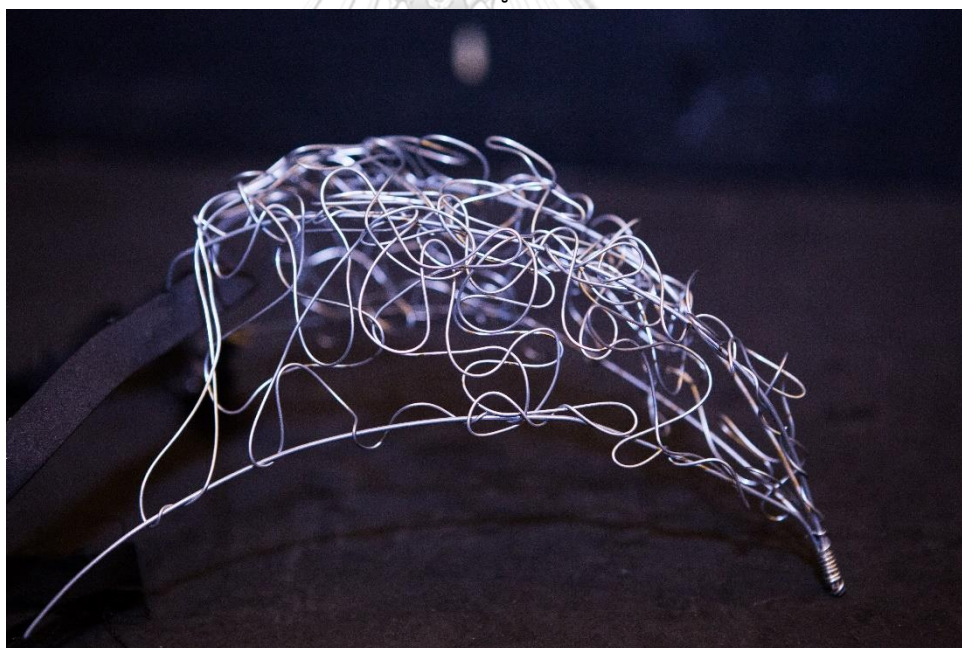


ภาพที่ 32 ขดลวดเล็บเสือ  
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 33 ขดลวดเขาควาย

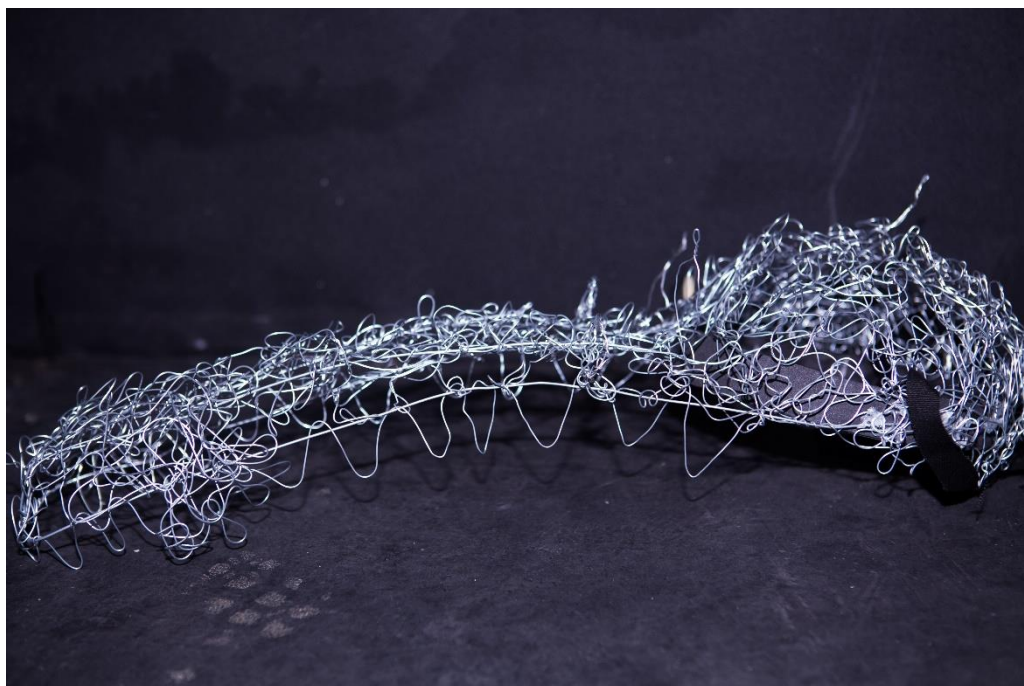
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 34 ขดลวดจะงอยปากนก

ที่มา : ผู้วิจัย



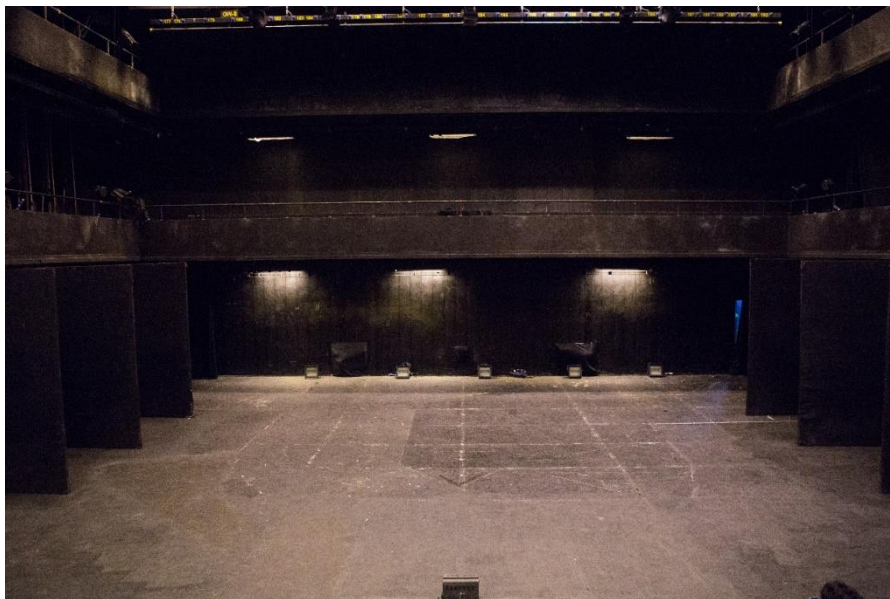


ภาพที่ 35 ขดลวดสีระชะเซ่

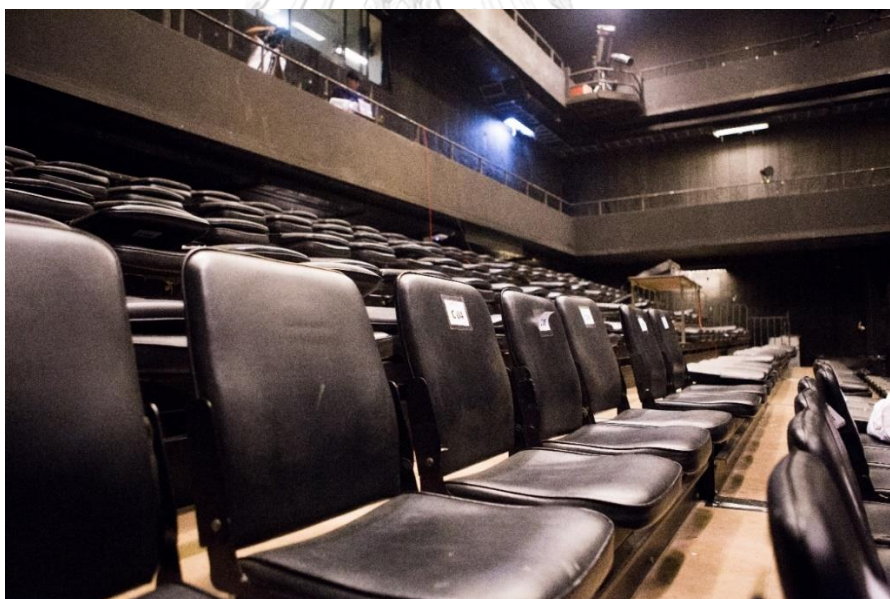
ที่มา : ผู้วิจัย

#### 7) การออกแบบสถานที่ครั้งที่ 4

ในการสร้างสรรค์สถาปัตยกรรมต่าง ๆ ผู้วิจัยเลือกแสดงในพื้นที่ที่เป็นโรงละคร ซึ่งมีรูปแบบการใช้งานที่ครบตามที่ต้องการ ทั้งในการแสดงองค์ที่ 1 แปลงกาย ที่ต้องการให้มีการดับไฟเพื่อใช้ในการเปลี่ยนตัวละครจากตัวหนึ่งเป็นอีกตัวหนึ่ง องค์ที่ 2 ฉ้ายันต์ ที่ต้องการชิงผ้าและยกขึ้นเป็นส่วนหนึ่งของฉากและหย่อนลงทับจอมขม้งเวทย์ในช่วงวิปลาศ องค์ที่ 3 ใม่สามารถไปรอยใม่ใส่ตัวจอมขม้งเวทย์เพื่อสร้างการเรียกใม่ องค์ที่ 4 วิญญาณ และโรงละครแบล็คคอบอกซ์ ของคณะนิเทศน์ศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพฯ สามารถใช้แสดงทำให้การใช้เวทมนตร์กับวิญญาณมีความลึกลับน่ากลัว ซึ่งนาฏยศิลป์ต้องสามารถปรับตัวให้มีสัมพันธ์ภาพกับสถานที่ให้ได้ โดยคำนึงมุมมองของผู้ชม มุมมองของผู้แสดง ทางเข้า – ออกของผู้แสดง ทิศทางการเข้า – ออกของอุปกรณ์การแสดง โดยผู้วิจัยสำรวจสถานที่และได้มุมมอง ประโยชน์ และข้อจำกัด ดังนี้



ภาพที่ 36 มุมมองของผู้ชม  
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 37 ตัวอย่างมุมมองของผู้ชมที่มองจอมขมังเวทย์องค์ที่ 2 ที่ปรากฏตัวในส่วนของพื้นที่นั่งชม  
ที่มา : ผู้วิจัย





ภาพที่ 38 มุมมองของผู้แสดง

ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 39 ทางเข้า - ออกขวา

ที่มา : ผู้วิจัย





ภาพที่ 40 ทางเข้า - ออกซ้าย

ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 41 ทางเดินด้านบนของตัวละครสำหรับยื่นโปรยใบไม้

ที่มา : ผู้วิจัย

ในการแสดงองค์ที่ 1 ผู้วิจัยใช้แสงส่องที่ตำแหน่งของผู้แสดงที่กำลังเคลื่อนไหวลีลาท่วงท่าของศิลปินของตนเอง มีการเพิ่มแสงให้ในช่วงที่ผู้แสดงย้ายตำแหน่ง เพื่อให้ยังเห็นการเคลื่อนที่ไปสู่ตำแหน่งที่จะแปลงกายเป็นตัวละครใหม่ได้ ช่วยให้การแสดงลักษณะเฉพาะของตัวละครชัดขึ้นผ่านการใช้แสงสื่ออารมณ์ตามตัวละครนั้น ๆ กล่าวคือ ในองค์ที่ 1 นี้ ใช้ความสัมพันธ์ระหว่างผู้แสดงกับสถานที่ โดยผู้แสดงสัมพันธ์ภาพกับแสง ผู้แสดงมีสัมพันธ์ภาพกับทางเข้าออกของโรงละคร และเป็นการเดินที่ผู้เดินมีสัมพันธ์ภาพกับสภาพแวดล้อมด้านสถานที่ เป็นการส่งเสริมให้การแสดงองค์ที่ 1 แปลงกาย ซึ่งได้ปรับให้เข้ากับลักษณะเฉพาะที่ของโรงละครเพื่อทำให้การแสดงมีความสมบูรณ์ขึ้น โดย กิตติ ศรีสัญญา ได้ให้คำแนะนำเรื่องการใช้สถานที่ร่วมกับการออกแบบแสงจากการสัมภาษณ์ในหัวข้อการแบบสถานที่และแสง ทำให้ได้แสงที่สมบูรณ์ในมุมมองของผู้เชี่ยวชาญออกแบบแสงของโรงละครแบล็คบ็อกซ์ (Black Box Theatre)

#### 8) การออกแบบแสงครั้งที่ 4

ผู้วิจัยได้เปลี่ยนสถานที่แสดงไปและในโรงละครแบล็คบ็อกซ์ โดยนำจินตนาการของนักออกแบบแสงของ กิตติ ศรีสัญญา มาปรับใช้และได้ออกแบบให้แสงที่ใช้ในการแสดงมีความเป็นบรรยากาศกลางคืน เพราะผู้วิจัยต้องการใช้สีดำเป็นพื้นของการแสดงเพื่อทำให้แสงโดยรวมแสดงถึงความลึกซึ้งซึ่งไม่ต้องใช้สีส้มมากจนเกินไปเน้นให้มีสีดำเป็นพื้นฐาน อีกทั้งในการแสดงองค์ที่ 2 การใช้เวทมนตร์กับผ้ายันต์ ผู้วิจัยต้องการให้แสงมีความเรียบง่ายเพื่อให้อักขระที่ผู้วิจัยฉายมีความชัดเจน ไม่ถูกดึงความสนใจออกจากลวดลายอักขระ จึงได้ข้อสรุปในการออกแบบแสงในการทดลองครั้งที่ 4 ดังนี้

องค์ที่ 1 เน้นให้ความมืดเป็นแสงพื้นฐานโดยใช้การส่องไฟสีขาวตรงตำแหน่งที่ต้องการให้เกิดการแต่งกายขึ้น และแสงดับมืดสนิทเพื่อส่องแสงไปยังจุดที่เกิดการแปลงกายเป็นตัวละครใหม่

องค์ที่ 2 เริ่มต้นด้วยการส่องแสงไปยังจอมขมังเวทย์ที่ปรากฏตัวอยู่บริเวณคนดูฉายตามตัวของจอมขมังเวทย์ ขณะเดียวกันใช้แสงสีเหลืองอย่างน้อยส่องบริเวณพื้นที่ผู้แสดงเชิงสัญลักษณ์เดินอัญเชิญผ้ายันต์ออกมา ขณะสะบัดผ้ายันต์ขึ้นเพิ่มแสงสีม่วงสีแดงและสีขาวซึ่งเป็นสีที่ทำให้ผู้วิจัยนึกถึงความเป็นเวทมนตร์เพื่อยอมให้ผ้ายันต์มีสีต่าง ๆ เปรียบเสมือนการบรรจุเวทมนตร์หรืออักขระต่าง ๆ บนผ้ายันต์ผืนนั้น เมื่อผ้ายันต์ถูกดึงขึ้นแสงค่อย ๆ ลดลงและมีดสนิท

องค์ที่ 3 เริ่มต้นด้วยการใช้แสงสีเหลืองส่องบริเวณพื้นของเวทีเกิดการปรากฏตัวของจอมขมังเวทย์ที่ออกมาบริการคาถาด้วยสมาธิและเรียกไปไม้ให้ไปรยปรายลงมาจากด้านบนของโรงละครซึ่งยังคงใช้แสงแบบเดิม เมื่อจอมขมังเวทย์เรียกผู้แสดงเชิงสัญลักษณ์ซึ่งหมายถึงไปไม้ที่ถูกเสกให้เป็นตัวต่อยักษ์จึงเพิ่มไฟส่อง จากพื้นของโรงละครและทำให้มองเห็น


การประกอบลีลาให้เป็นตัวต่อแทนในลักษณะต่าง ๆ เมื่อจอมขมังเวทย์เจริญภาวนาเวทมนตร์ต่าง ๆ อีกครั้งแสงจะค่อย ๆ ลดลงและมีตสนิท




องค์ที่ 4 แสงส่อง ตรงกลางเวทีให้เห็นการปรากฏตัวของจอมขมังเวทย์ และค่อย ๆ เพิ่มแสงซึ่งส่องจากที่ต่าง ๆ ให้ผ่านหลังของผู้แสดงที่เป็นวิญญาณ เมื่อใช้เวทมนตร์ให้ผีเป็นพาหนะเพิ่มแสงสีเขียวและสีขาวเพื่อให้อารมณ์ความอัศจรรย์ของการเดินทาง จนกระทั่งผีทำม่านบังตาแสงจะค่อย ๆ ลดลงเหลือเพียงไฟดวงด้านหลังผ้ายันต์ที่ถูกโยนลงมาคลุมที่พจอมขมังเวทย์ไฟลดลงและมีตสนิท

#### 4.2.1.5 การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย

การออกแบบงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำปัญหาจากการทดลองครั้งที่ 4 มา พัฒนาและปรับปรุงให้การนำเสนอผลงานมีความสมบูรณ์มากขึ้น ซึ่งผู้วิจัยได้จัดการนำเสนอผลงานการแสดงชุดขมังเวทย์ ภายใต้การวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์นาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย วันเสาร์ที่ 21 กันยายน พ.ศ.2562 เวลา 13.30-14.30 น. ณ โรงละครแห่งมหาวิทยาลัยกรุงเทพ (Black Box Theatre) มหาวิทยาลัยกรุงเทพ อย่างรายละเอียดต่อไปนี้

ตารางที่ 12 ตารางการปฏิบัติทดลองออกแบบลีลานาฏศิลป์ครั้งที่ 4  
ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพการแสดง	ลีลานาฏศิลป์	ความหมาย
	<p>องค์ที่ 1 แปลงกาย จอมขมังเวทย์ ปรากฏตัวกลางเวที ไฟส่องตรงลงจาก ข้างบนโรงละคร จอมขมังเวทย์ บริกรรมคาถาเดิน ไปด้านขวาของเวที และไฟดับลงมีต สนิท</p>	<p>สื่อถึงการ ปรากฏตัวของ จอมขมังเวทย์ คนเดียวซึ่งทำ สมาธิด้วยการ บริกรรมคาถา “นะ มะ พะ ทะ” และเขียน อักขระนะ ปถมัง</p>


ภาพการแสดง	ลีลานาฏศิลป์	ความหมาย
	<p><b>องก์ที่ 1</b>  <b>แปลงกาย</b>          เปิดไฟอีกครั้งเห็นผู้แสดงเสื่อทำท่าเวลาเดินและคำรามอย่างเสื่อเคลื่อนไปมุมซ้ายของเวที</p>	<p>สื่อถึงการแปลงกายจากจอมขมังเวทย์เป็นเสื่อ</p>
 	<p><b>องก์ที่ 1</b>  <b>แปลงกาย</b>          เปิดไฟอีกครั้งเห็นผู้แสดงควายทำลีลาชิงช้าแบบควาย โดยใช้ขากระแทบและขวิดให้เป็นลักษณะเด่นของลีลาที่ออกแบบจากพฤติกรรมควาย ผู้แสดงออกลีลาควายเคลื่อนไปอยู่กลางเวทีและถอยหลัง ลีกลองไปด้านหลังไฟดับมีตสนิท</p>	<p>สื่อถึงการแปลงกายจากเสื่อเป็นควาย</p>

ภาพการแสดง	ลีลานาฏยศิลป์	ความหมาย
	<p><b>องก์ที่ 1</b>  <b>แปลงกาย</b>          เปิดไฟอีกครั้งเห็น          ผู้แสดงนก แสดง          ลีลาขยายปีก          อย่างขึงขังไม่          เหมือนนก          ธรรมดาทั่วไป ใช้          การ กางแขน          เอี้ยวบิดลำตัว ย่อ          และยืด เคลื่อนไป          กลางเวทีไฟดับ          มีตสนิท</p>	<p>สื่อถึงการ          แปลงกายจาก          ควายเป็นนก</p>
	<p><b>องก์ที่ 1</b>  <b>แปลงกาย</b>          เปิดไฟอีกครั้งเห็น          ผู้แสดง          จอมขมังเวทย์          กลางเวที มี          ผู้แสดงสัตว์ทุกตัว          ยืนรอบ          จอมขมังเวทย์          แสดงลีลาเขียน</p>	<p>สื่อถึงการ          แปลงกาย          อย่างรวดเร็ว          ด้วยการใช้          แสงส่องตัว          ละครอย่าง          รวดเร็ว</p>



ภาพการแสดง	ลีลานาฏศิลป์	ความหมาย
	<p>อักขระ นะ ปถมัง โดยอยู่ในลีลาของสัตว์ ที่ได้ทำการแปลงกาย ไฟจะสลับส่องผู้แสดง ทั้งห้าตัวโดยส่องครั้งละ 1 ตัวละคร ไฟดับมีตสนิท</p>	
	<p><b>องก์ที่ 1</b>  <b>แปลงกาย</b>          เปิดไฟอีกครั้งเห็นผู้แสดง          จอมขมังเวทย์          กลางเวทีมีผู้แสดง          สัตว์ทุกตัวยืนรอบ          จอมขมังเวทย์          แสดงลีลาเขียน          อักขระ          “นะ ปถมัง” โดย          อยู่ในลีลาของ          สัตว์ ที่ได้ทำการ          แปลงกาย ไฟจะ          สลับส่องผู้แสดง          ทั้ง 5 ตัวละคร</p>	<p>สื่อถึงการ          แปลงกาย          อย่างรวดเร็ว          ด้วยการใช้          แสงส่องตัว          ละครอย่าง          รวดเร็ว</p>

ภาพการแสดง	ลีลานาฏศิลป์	ความหมาย
 	<p>โดยส่องครึ่งละ 1 ตัวละคร ไฟดับ มืดสนิท มีผู้แสดงสัตว์ทุก ตัวยืนรอบจอม ขมิงเวทย์ แสดง ลีลาเขียนอักขระ “นะ ปถมัง” โดย อยู่ในลีลาของ สัตว์ ที่ได้ทำการ แปลงกาย</p>	<p>สื่อถึงการ แปลงกาย อย่างรวดเร็ว ด้วยการใช้ แสงส่องตัว ละครอย่าง รวดเร็ว</p>
	<p><b>องก์ที่ 1</b> <b>แปลงกาย</b> เปิดไฟอีกครั้งเห็น ตัวละครที่แปลง กายหนึ่งตัว ผู้แสดงตั้งแถว ตอนลึกเพื่อให้ไฟ ส่องผู้ที่อยู่หน้าสุด ผู้แสดงที่อยู่ ข้างหน้าสุดเขียน อักขระ นะ ปถมัง ไฟดับแล้วหายไป จากเวที</p>	<p>สื่อถึงการ แปลงกายจาก หนึ่งคนผ่าน การตั้งแถว ตอนลึกและ จะเห็นเพียง สิ่งที่อยู่เบื้อง หน้าเท่านั้น</p>

ภาพการแสดง	ลีลานาฏศิลป์	ความหมาย
	<p>ครั้งที่ 1 ตัวละคร จนกระทั่ง เหลือจอมขมังเวทย์เป็นตัวละครสุดท้าย เขียนอักษรและไฟดับ มีตสนิท</p>	
	<p><b>ครั้งที่ 2 ฉายันต์</b> ไฟส่องที่ จอมขมังเวทย์ ป ร า ก ฎ ด้ ว บริเวณที่นั่งคนดู เขียนอักษร นะ ปถมัง บริกรรม คาถา “นะ มะ พะ ทะ” ด้วยสมาธิเดินลง จากบริเวณที่นั่ง คนดูสู่พื้นที่เวที เรียก ฉายันต์ ออกมา โดยมีผู้ แ ส ต ง เชิง สัญลักษณ์เชิง ฉายันต์ มา ศีร ษะ ออกมาด้วยสมาธิ</p>	<p>สื่อถึงการใช้ เวทมนตร์ รูปแบบใหม่ ด้วยการ ตั้งต้นทำสมาธิ แบบเดียวกับ การใช้ เวทมนตร์ เขียนอย่าง เดี่ยว</p>



ภาพการแสดง	ลีลานาฏศิลป์	ความหมาย
	<p><b>องก์ที่ 2 ฝ้ายนัต</b>  จอมขมังเวทย์  บริกรรมคาถา  ต่อเนื่อง ผู้แสดง  เชิงสัญลักษณ์ 4  คน กางฝ้ายนัต  ออก จับคนละมุม  ของฝ้ายอย่างมีลีลา  โดยพยายามกลาง  ผ้าให้ตึงแนบกับ  พื้น</p>	<p>สื่อถึงการทำ  สมาธิทำให้  ฝ้ายนัตซึ่งเป็น  ผ้าธรรมดามี  เวทมนตร์ใน  ตัวเองเพื่อให้  กลายเป็ น  เครื่องรางของ  ขลังอย่างหนึ่ง</p>
	<p><b>องก์ที่ 2 ฝ้ายนัต</b>  จอมขมังเวทย์ใส่  ลีลา ให้ผู้แสดง  เชิงสัญลักษณ์  สะบัดฝ้ายนัตขึ้น  ให้ลอยจากพื้น  จอมขมังเวทย์วิ่ง  รอใต้ผ้าตามความ</p>	<p>สื่อถึงการใช้  เวทมนตร์กับ  เครื่องรางของ  ขลังอย่างผ้า  ย น ต ใ ห้  ปกป้อง  คุ้มครองผ่าน  การระลึกถึง</p>



ภาพการแสดง	ลีลานาฏยศิลป์	ความหมาย
 	<p>ต้องการ โดย สะบัดขึ้น 3 ครั้ง</p>	<p>พระพุทธรูป ซึ่ง ประกอบด้วย พระพุทธรูป พระธรรม และพระสงฆ์</p> <p>การลอยตัว ของผ้าเป็น รูปทรงเหมือน หลังคาซึ่ง หลังคาใช้ ป้องกันมนุษย์ จากสภาพ อากาศต่าง ๆ</p>
	<p>องก์ที่ 2 ฝ้ายันต์ จอมขมังเวทย์ ยืนบนฝ้ายันต์ใช้ ลีลา ให้ฝ้ายันต์ เคลื่อนตามที่ จอมขมังเวทย์ กำหนด ฝ้ายันต์ ปิด เก ลี ย ว หมุนรอบตัว 3 ครั้ง</p>	<p>สื่อถึงการ ควบคุม พลังงานของ เครื่องราง ของขลัง ซึ่งถูกควบคุม โดยใช้ เวทมนตร์ ซึ่ง เครื่องราง ของขลัง จะมีฤทธิ์ได้ก็ ต่อเมื่อถูกใช้ งานจาก</p>

ภาพการแสดง	ลีลานาฏศิลป์	ความหมาย
		<p>เวทมนตร์</p> <p>ปิดเกลียว 3 ครั้งตามคำสั่งนั้นหมายถึง การปกป้องคุ้มครองที่ผ่านการระลึกถึงพระพุทธรูป ซึ่งประกอบด้วย พระพุทธรูป พระธรรม และพระสงฆ์</p>
	<p>องก์ที่ 2 ฉายันต์ ผู้แสดงเชิงสัญลักษณ์รวบ ฉายันต์ให้เป็นเส้นจอมขมังเวทย์ แสดงลีลาควบคุมทิศทางของผ้า ฉายันต์ให้เคลื่อนที่ตามที่ จอมขมังเวทย์ กำหนด</p>	<p>สื่อถึงการควบคุมอิทธิฤทธิ์ของ ฉายันต์ซึ่งให้อิทธิฤทธิ์ด้านการปกป้องคุ้มครองให้อิทธิฤทธิ์ จอมขมังเวทย์ กำหนด</p>

ภาพการแสดง	ลีลนาฏศิลป์	ความหมาย
		
	<p>องก์ที่ 2 ฝ้ายันต์ ผู้แสดงเชิง สัญลักษณ์เย็บผ้า กับเชือกเพื่อให้ฝ้ายันต์ถูกดึงขึ้นที่สูง จอมขมังเวทย์เดิน หายไปด้านหลัง ของเวทีพร้อมกับ ฝ้ายันต์ที่ถูกยกขึ้น</p>	<p>สื่อถึงฝ้ายันต์ เป็นของที่ทุกคนต้องการ เก็บไว้เพื่อความอุ่นใจ โดยเชื่อว่าจะ ทำให้แคล้ว คาคปลอดภัย และมักพบว่า สังคมไทยมัก แปะฝ้ายันต์ อย่างเปิดเผย</p>

ภาพการแสดง	ลีลานาฏศิลป์	ความหมาย
	<p><b>องค์ที่ 3 ไบไม้</b> เมื่อผ้ายันต์ถูกยกขึ้นปรากฏเป็นจอมขมังเวทย์คนใหม่ ออกมาบริกรรมคาถาโดยใช้ลีลาเหมือนกับจอมขมังเวทย์ 2 คนก่อนหน้า เน้นบริกรรมคาถาบริเวณเหนือศีรษะ ไบไม้โปรยปรายลงจากด้านบนของโรงละคร</p>	<p>สื่อถึงการบริกรรมคาถาเพื่อใช้เวทมนตร์กับไบไม้ โดยเรียกให้ไบไม้ตกลงมาสู่จอมขมังเวทย์</p>
	<p>ใช้ลีลาเหมือนกับจอมขมังเวทย์ 2 คนก่อนหน้า เน้นบริกรรมคาถาบริเวณเหนือศีรษะ ไบไม้โปรยปรายลงจากด้านบนของโรงละคร</p>	<p>สื่อถึงการบริกรรมคาถาเพื่อใช้เวทมนตร์กับไบไม้ โดยเรียกให้ไบไม้ตกลงมาสู่จอมขมังเวทย์เป็นการสัมพันธ์ภาพระหว่างผู้เต้นกับไบไม้เปรียบเสมือน</p>







ภาพการแสดง	ลีลานาฏศิลป์	ความหมาย
	<p><b>องก์ที่ 3 ใบไม้</b></p> <p>ผู้แสดงเชิงสัญลักษณ์สามคนใช้ลีลาออกมาจากที่ต่าง ๆ โดยเน้นให้เป็นลีลาที่สัมพันธ์กับใบไม้ที่อยู่บนพื้น</p>	<p>การใช้เวทมนตร์กับใบไม้</p> <p>สื่อถึงการเป็นส่วนหนึ่งหรือเป็นใบไม้หนึ่งของใบไม้ทั้งหมดซึ่งถูกนำมาทำเวทมนตร์</p>
	<p><b>องก์ที่ 3 ใบไม้</b></p> <p>ผู้แสดงเชิงสัญลักษณ์สัมพันธ์ตัวกัน โดยใช้อวัยวะส่วนต่างๆ ของร่างกายสัมพันธ์กันตลอดเวลา และหยุดให้เห็นเป็นลักษณะเด่นของตัวต่อตัวแดนที่ชัดเจนประกอบด้วย เข็มพิชที่กันและปีกของแมลง จากนั้น</p>	<p>สื่อถึงการใช้เวทมนตร์ทำให้ใบไม้เกิดเป็นตัวต่อตัวแดน และมีฤทธิ์ไปต่อยศศัตรู</p>


ภาพการแสดง	ลีลานาฏศิลป์	ความหมาย
 	<p>วี่งแยกออกจากกันไปทุกทิศด้วยความเร็วและหยุดด้วยการส่งเอาอวัยวะที่แหลมออกนอกลำตัว</p>	
	<p><b>องก์ที่ 3 ไบไม้</b>          ผู้แสดงรวบรวมไบไม้ต่อแถวตอนลึกกลางเวทีโดยมีจอมขมังเวทย์อยู่หน้าสุด ไปรยไบไม้สลับกันอย่างรวดเร็ว</p>	<p>สื่อถึงการเสกไบไม้ซึ่งเป็นวิตุธรรมดาให้เป็นตัวต่อตัวแทน ที่มีความรวดเร็วและจำนวนมาก</p>



ภาพการแสดง	ลีลานาฏยศิลป์	ความหมาย
	<p><b>องค์ที่ 3 ไปไม้</b>  จอมขมังเวทย์  แสดงลีลาจาก  อักขระ เมื่อ  บริการเสร็จ  ไฟดับมีตสนิท</p>	<p>สื่อถึงการ  เจริญภาวนา  ของ  เวทมนตร์  ผ่านการใช้  เวลาเขียน  อักขระ เน้น  ให้เห็นถึงการ  ใช้เวทมนตร์  กับวัตถุสามัญ  ทั่วไป คือ  ไปไม้</p>
	<p><b>องค์ที่ 4</b>  <b>วิญญาน</b>  ไฟส่องข้างเวที  ปรากฏจอมขมัง  เวทย์คนใหม่ขึ้น  บริการรรมคาถา  “นะ มะ พะ ทะ”  และเขียนอักขระ  “นะ ป ถ มัง”  อย่างไม่ถูกต้อง</p>	<p>สื่อถึงการ  ใช้  เวทมนต์คาถา  อย่างผิด  หลักการทำให้  สมาธิไม่  นิ่ง  แต่ยังคงมี  สมาธิอยู่ระดับ  หนึ่ง</p>




ภาพการแสดง	ลีลานาฏยศิลป์	ความหมาย
	<p><b>องก์ที่ 4</b>  <b>วิญญาน</b>          วิญญานคลุมด้วย          ผ้ามุ้งเดินออกจาก          ทุกทิศทางอย่าง          ล่องลอย</p>	<p>สื่อถึงการใช้          เวทมนตร์เรียก          วิญญานเข้ามา          มาหา          จอมขมังเวทย์</p>
	<p><b>องก์ที่ 4</b>  <b>วิญญาน</b>          จอมขมังเวทย์ใช้          เวทมนตร์กับ          วิญญานด้วยการ          ปลุกให้วิญญานมี          การเคลื่อนไหว          ตามลีลาที่          จอมขมังเวทย์          กำหนด</p>	<p>สื่อถึงการใช้          เวทมนตร์          ร่วมกับ          วิญญานด้วย          การปลุกขึ้นให้          มีชีวิตชีวาเพื่อ          ใช้ให้เป็น          บริวาร</p>

ภาพการแสดง	ลีลานาฏศิลป์	ความหมาย
 		
	<p><b>องค์ที่ 4</b>  <b>วิญญาน</b>  จอมขมังเวทย์  หยิบผ้า่มุ้งที่คลุม  วิญญาน และ  รวบรวมพันกับ  ลำตัว ผู้แสดงที่  เป็นวิญญาน  เคลื่อนไหวอย่าง</p>	<p>สื่อถึงการใช้  เวทมนตร์  ครอบงำ  วิญญานและ  บังคับได้ตามที่  ต้องการ</p>

ภาพการแสดง	ลีลนาฏศิลป์	ความหมาย
	<p>ซ้ำ ๆ ให้ สอดคล้องกับการ ควบคุมของ จอมขมังเวทย์</p>	

ภาพการแสดง	ลีลานาฏศิลป์	ความหมาย
	<p><b>องก์ที่ 4</b>  <b>วิญญาน</b>  ผู้แสดง  เชิงสัญลักษณ์  รวมตัวกันยกจอม  ขมังเวทย์ และ  วิ่งไปตามทิศที่  จอมขมังเวทย์ส่ง  สัญญาณผ่านลีลา</p>	<p>สื่อถึง  จอมขมังเวทย์  ควบคุมให้  วิญญานเป็น  พาหนะทำให้  เคลื่อนที่ไปยัง  ที่ต่าง ๆ ได้  อย่างรวดเร็ว</p>
	<p><b>องก์ที่ 4</b>  <b>วิญญาน</b>  ผู้แสดงเชิง  สัญลักษณ์จับ  ปลายผ้า 2 ผืน  สลับกันคุมตัวของ  จอมขมังเวทย์</p>	<p>สื่อถึงการใช้ผี  ให้ทำมาบัง  ตา และ  พยายาม  ครอบงำด้วย  การดั่งมุ่มทุก  ทุกเส้นให้เป็น  ของตนเอง</p>



ภาพการแสดง	ลีลานาฏยศิลป์	ความหมาย
	<p><b>องก์ที่ 4</b>  <b>วิญญาน</b>  จอมขมังเวทย์  ค่อยๆจับผ้าแล้ว  รวบรวมพันตัวเอง  เป็นก้อนผ้าที่ไม่  สวยงาม</p>	<p>สื่อถึง การ  ครอบงำอย่าง  บ้าคลั่งและ  มากเกินไป</p>
	<p><b>องก์ที่ 4</b>  <b>วิญญาน</b>  จอมขมังเวทย์  หัวเราะสะใจที่ได้  ครอบครองของ  ทุกสิ่ง ได้แก่ มุ้ง  ผ้ายันต์ ใบไม้</p>	<p>สื่อถึง ความ  เป็นคนวิปลาส  หรือเป็นบ้า</p>

ตารางที่ 13 สรุปการพัฒนาการทดลองสร้างสรรค์นาฏศิลป์

ที่มา : ผู้วิจัย

การทดลอง	ข้อดี	ข้อเสียและการแก้ไข
<b>การทดลองครั้งที่ 1</b> 1.1 บทการแสดง 1.2 ผู้แสดง 1.3 เพลง 1.4 อุปกรณ์ประกอบการแสดง 1.5 ลีลานาฏศิลป์	-ทำให้เห็นแนวทางการแสดง -ทำให้เห็นแนวทางคัดเลือกผู้แสดง -ทำให้เห็นตัวอย่างลีลาที่มีความเหมาะสม -ทำให้เห็นแนวทางเพลงที่เหมาะสม -ทำให้เห็นแนวทางออกแบบอุปกรณ์	-บทการแสดงสั้นเกินไป -ควรเพิ่มผู้แสดงที่มีทักษะนาฏศิลป์สากล และพัฒนาทักษะผู้แสดง -ควรเพิ่มหลักการแสดงลีลาให้ผู้แสดง
<b>การทดลองครั้งที่ 2</b> 2.1 บทการแสดง 2.2 ผู้แสดง 2.3 เพลง 2.4 อุปกรณ์ประกอบการแสดง 2.5 ลีลานาฏศิลป์	-ทำให้เห็นแนวทางออกแบบบทการแสดงทั้ง 4 องค์ -ทำให้เห็นการพัฒนาทักษะของผู้แสดง -ทำให้เห็นเพลงที่มีความเหมาะสมกับองค์ต่าง ๆ -ทำให้เห็นลีลาที่มีความเหมาะสมมากขึ้น	-บทการแสดงแต่ละองค์ยังไม่ไปแนวเดียวกัน -ผู้แสดงมีทักษะไม่เท่ากัน -ผ้ามุ้งที่มีความยาวมากอาจเป็นอุปสรรคต่อการเคลื่อนไหว
<b>การทดลองครั้งที่ 3</b> 3.1 บทการแสดง 3.2 ผู้แสดง 3.3 เพลง 3.4 อุปกรณ์ประกอบการแสดง 3.5 ลีลานาฏศิลป์ 3.6 เครื่องแต่งกาย 3.7 สถานที่	-ทำให้เห็นแนวทางการปรับบทการแสดงให้สอดคล้องกับสถานที่จริงที่จะทำการแสดง -สรุปบทบาทของผู้แสดงแน่นอน -สรุปอุปกรณ์ที่ใช้ในการแสดงแล้ว -สรุปแนวเพลงที่จะใช้ในการแสดงแล้ว -สรุปรูปแบบลีลาการเคลื่อนไหวแล้ว	-ปรับบทการแสดงให้มีจุดเชื่อม -พัฒนาทักษะผู้แสดงให้เหมาะสมกับบทบาทที่สรุปแล้ว -ทดสอบอุปกรณ์เพื่อเป็นการฝึกซ้อมก่อนเข้าสถานที่แสดงจริง -สรุปเพลงแล้วแต่มีความยาวสั้นเกินไป -เครื่องแต่งกายยังไม่สอดคล้องกันเป็นเอกภาพ

การทดลอง	ข้อดี	ข้อเสียและการแก้ไข
	-สรุปแนวทางออกแบบเครื่อง แต่งกายแล้ว -สรุปสถานที่แสดงจริงแล้ว	
<b>การทดลองครั้งที่ 4</b> 4.1 บทการแสดง 4.2 ผู้แสดง 4.3 เพลง 4.4 อุปกรณ์ประกอบการ แสดง 4.5 ลีลานาฏยศิลป์ 4.6 เครื่องแต่งกาย 4.7 สถานที่ 4.8 แสง	-ทบทวนบทการแสดง -ฝึกฝน การใช้ อุปกรณ์ ใน สถานที่จริง -ทบทวนลีลานาฏยศิลป์ -ทดลองสวมเครื่องแต่งกายเต็ม รูปแบบ -ออกแบบแสงร่วมกับการ ทบทวนการแสดงทุกองค์ ประกอบ -ทำให้เห็นข้อผิดพลาดที่อาจ เกิดขึ้นเพื่อทำการแก้ไข	-การออกแบบแสงใช้เวลานาน ทำให้ผู้แสดงล้าร่างกาย
<b>แสดงจริง</b> 1. บทการแสดง 2. ผู้แสดง 3. เพลง 4. อุปกรณ์ประกอบการ แสดง 5. ลีลานาฏยศิลป์ 6. เครื่องแต่งกาย 7. สถานที่ 8. แสง	-ได้นำเสนอผลงานนาฏยศิลป์ -ได้นำผลงานไปวิเคราะห์และ จัดทำสรุปเล่มวิทยานิพนธ์ต่อไป	-ได้จัดแสดงจริง 1 ครั้ง ทำให้ ได้เห็นข้อแก้ไขพอสมควร ซึ่ง ผู้วิจัยได้นำผลการแสดงไปรา ยงานในรูปเล่มวิทยานิพนธ์ ต่อไป

#### 4.2.1.6 การวิเคราะห์รูปแบบการแสดงจากประเด็นการพิจารณา 8 องค์ประกอบ การแสดง

##### 1) รูปแบบบทการแสดง

ผู้วิจัยตีความจากชื่องานวิจัยเรื่อง “ การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์เกี่ยวกับ  
เวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย ” ด้วยการจัดกลุ่มคำ ได้แก่ การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ เวทมนตร์ใน

วรรณกรรมไทย ผู้วิจัยจึงนำวรรณกรรมเรื่องที่ปรากฏการใช้เวทมนตร์มากที่สุด คือ เรื่องขุนช้างขุนแผน มาออกแบบเป็นบทการแสดง โดยนำการใช้เวทมนตร์ทั้งหมดของเรื่องมาจัดกลุ่มและจำแนกการใช้เวทมนตร์จากวัตถุหรือสิ่งของที่ประกอบการทำเวทมนตร์ ซึ่งสามารถแบ่งได้ 4 ประเภท คือ การใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียว การใช้เวทมนตร์ควบคู่กับเครื่องรางของขลัง การใช้เวทมนตร์ควบคู่กับวัตถุสามัญ การใช้เวทมนตร์ควบคู่กับวิญญูณ ทั้งนี้ทั้ง 4 รูปแบบได้ครอบคลุมเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย และการใช้เวทมนตร์จริงในปัจจุบัน โดยขึ้นอยู่กับกระบวนการทำเวทมนตร์เฉพาะสูตรของแต่ละท่าน อย่างไรก็ตามวัตถุที่ใช้ก็ยังสามารถจำแนกได้เป็น 4 รูปแบบเช่นเดียวกับในวรรณกรรมเสมอ การแบ่งบทการแสดงจากการใช้เวทมนตร์ 4 รูปแบบจึงสอดคล้องกับชื่องานวิทยานิพนธ์

ผู้วิจัยนำประเภทของเวทมนตร์ทั้ง 4 รูปแบบ มาใช้ออกแบบเป็นโครงสร้างบทการแสดง โดยแบ่งออกเป็น 4 องก์ แต่ละองก์ใช้แนวคิดจากวัตถุที่ทำเวทมนตร์ มานำเสนอให้เป็นแนวคิดหลักขององก์การแสดงนั้น

องก์ที่ 1 แปลงกาย ผู้วิจัยนำการใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียวมาเป็นแนวคิดหลักของบทการแสดง โดยใช้การแปลงกายซึ่งทำให้เกิดการแปลงจากสิ่งหนึ่งไปเป็นอีกสิ่งหนึ่งด้วยการใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียว ซึ่งไม่ใช่วัตถุอื่นเข้ามาเกี่ยวข้อง

องก์ที่ 2 ฝ้ายันต์ ผู้วิจัยนำการใช้เวทมนตร์ควบคู่กับเครื่องรางของขลังมาเป็นแนวคิดหลักของบทการแสดง โดยใช้การเขียนยันต์บนวัตถุจนเกิดเป็นเครื่องรางของขลังและมีอิทธิคุณในการปกป้องคุ้มครองให้จอมขมังเวทมนตร์แคล้วคลาดปลอดภัย

องก์ที่ 3 ใบไม้ ผู้วิจัยนำการใช้เวทมนตร์ควบคู่กับวัตถุสามัญมาเป็นแนวคิดหลักของบทการแสดง โดยใช้วัตถุธรรมดา คือ ใบไม้ มาทำให้เกิดความวิเศษด้วยการเสกให้ใบไม้กลายเป็นตัวต่อแทนที่มีพิษต่อศัตรู

องก์ที่ 4 ผู้วิจัยนำการใช้เวทมนตร์ควบคู่กับวิญญูณมาเป็นแนวคิดหลักของบทการแสดง ด้วยการนำเสนอเรื่องการครอบครองวิญญูณให้มาเป็นบริวาร โดยยกตัวอย่างเรื่องวิญญูณช่วยทำให้จอมขมังเวทย์เดินทางในระยะไกลด้วยเวลารวดเร็วและการช่วยเป็นม่านบังตาอำพรางให้ลอบเข้าสถานที่อื่นได้ ภาพจบของการแสดง คือ การนำเสนอปรัชญา เรื่องการมีอำนาจพิเศษเหนือผู้อื่นจากเวทมนตร์ซึ่งเป็นวิธีลัด ถูกใช้อย่างไม่ระมัดระวังและเมื่อเกิดความกำเริบเกินความพอดี จึงทำให้ผลเสียย้อนเข้ากลับมาทำร้ายจอมขมังเวทย์จนเกิดความวิปัสสา

บทการแสดงทั้ง 4 องก์ข้างต้นมีจุดเชื่อมกันด้วยการเขียนยันต์และบริการมคาถาปลงอย่างมีสมาธิ ซึ่งเป็นคาถาตั้งต้นของเวทมนตร์ทุกอย่าง ทั้งนี้ในองก์ที่ 1 2 3 จะต้องบริการมคาถาและการเขียนยันต์อย่างมีสมาธิแน่น แต่ในองก์ที่ 4 จะบริการมคาถาและเขียนยันต์



ด้วยอาการสั้นแสดงถึงความมีสมาธิที่ไม่แน่นอน ดังนั้นการบริการมคาถา การเขียนยันต์ และการมีสมาธิ เป็นจุดเชื่อมของการแสดงทั้งหมด

ความแปลกใหม่ของบทธการแสดง คือ การสร้างบทธจากการใช้เวทมนตร์ของวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน ซึ่งมีความแตกต่างและสามารถจำแนกได้ 4 รูปแบบ ออกมานำเสนอในรูปแบบนาฏยศิลป์ให้มีความชัดเจนโดยใช้สัญลักษณ์และทฤษฎีสัมพันธภาพ (relationship) อธิบายผลงานนาฏยศิลป์ได้ สะท้อนถึงกระบวนการทำเวทมนตร์ของในวรรณกรรมไทยและในปัจจุบันซึ่งประกอบด้วยวัตถุที่ใช้งาน 4 ประเภทเช่นเดียวกัน

บทธการแสดง ดำเนินเรื่องจากการทำเวทมนตร์ที่เรียบง่ายที่สุดคือการทำเวทมนตร์แบบที่ใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียว ต่อมานำเสนอการทำเวทมนตร์จากเครื่องรางของขลัง ซึ่งผู้ใช้เวทมนตร์จะต้องพกติดตัวไว้เป็นของดีเป็นของประจำกาย เน้นเครื่องรางของขลังที่ทำให้เกิดความปลอดภัยแก่ตนเอง ต่อมานำเสนอเรื่องการทำเวทมนตร์กับวัตถุสามัญ ซึ่งเป็นการใช้เวทมนตร์ในยามคับขัน ด้วยการเลือกใช้วัตถุเฉพาะหน้าขณะนั้นมาใช้งานตามความประสงค์ที่ต้องการ และสุดท้ายนำเสนอเรื่องการทำเวทมนตร์กับวิญญาณ ด้วยการปลุกวิญญาณเรียกและรวบรวมมาทำการครอบงำให้อยู่ภายใต้อำนาจและใช้ให้เป็นบริวารของตนเอง การดำเนินเรื่องด้วยการเรียงลำดับการทำเวทมนตร์ข้างต้น จากการทำเวทมนตร์ที่ไม่ต้องใช้วัตถุอื่นเข้าร่วม ขยับไปสู่การใช้วัตถุที่ปลุกเสกไว้สำหรับเตรียมใช้งาน ไปสู่การใช้วัตถุสามัญที่สามารถพบได้ในขณะนั้นมาทำเวทมนตร์ ซึ่งแสดงถึงการใช้เวทมนตร์ในยามคับขันและสุดท้ายใช้เวทมนตร์ครอบงำจิตวิญญาณของสิ่งอื่นให้มาเป็นบริวาร การดำเนินเรื่องจากการเรียงลำดับเช่นนี้แสดงถึงความเชี่ยวชาญของการทำเวทมนตร์ จากแบบเรียบง่ายไปสู่แบบที่แสดงความเชี่ยวชาญที่แกร่งกล้ามากขึ้น แม้ว่าบทธการแสดงสุดท้ายจะเป็นการใช้เวทมนตร์ที่มีความผิดพลาดก็ตาม แต่การดำเนินเรื่องก็ได้แสดงถึงการใช้เวทมนตร์ที่มีความเชี่ยวชาญมากขึ้นเรื่อย ๆ

ผู้วิจัยนำเสนอการเน้นความหมายเฉพาะองค์การแสดง โดยองค์ที่ 1 เน้นการใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียว องค์ที่ 2 เน้นการใช้เวทมนตร์กับเครื่องรางของขลัง องค์ที่ 3 เน้นการใช้เวทมนตร์กับวัตถุสามัญ องค์ที่ 4 เน้นการใช้เวทมนตร์กับวิญญาณ และภาพจับเน้นบทเรียนของการใช้สิทธิพิเศษหรืออำนาจพิเศษอย่างไม่พอดีจนเกิดผลเสียแก่ตนเอง ซึ่งแต่ละองค์การแสดงจะมีรอยต่อที่แยกขาดออกจากกัน คือเป็นการดำเนินเรื่องที่ไม่ต่อกัน แต่รอยต่อนี้มีจุดเชื่อมกันนั่นคือ มีการเปิดตัวผู้แสดงแต่ละองค์ด้วยจอมขมังเวทย์ทำบริการมคาถาและเขียนยันต์ปลมิ่งด้วยสมาธิ

จุดสำคัญของบทธการแสดงอยู่ที่การใช้เวทมนตร์กับวัตถุต่าง ๆ จุดสำคัญของการแสดงองค์ที่ 1 คือ การทำเวทมนตร์โดยไม่ใช้วัตถุอื่นเข้ามาเกี่ยวข้อง จุดสำคัญของการแสดงองค์ที่ 2 คือการใช้เวทมนตร์กับผ้ายันต์ที่ถูกเขียนและทำให้เป็นเครื่องรางของขลัง คอยคุ้มครองให้จอม

ขมึงเวทย์แคล้วคลาดปลอดภัย จุดสำคัญของการแสดงองค์ที่ 3 คือการทำเวทมนตร์กับใบไม้ ด้วยการเสกให้เป็นตัวต่อยักษ์ที่มีพิษทำร้ายศัตรู จุดสำคัญของการแสดงองค์ที่ 4 คือการทำเวทมนตร์กับหม่อมวไลยญาณเพื่อใช้งาน จุดสำคัญของภาพจบ คือ การทำให้พลังอำนาจที่ตนเองได้ครอบงำผู้อื่นย้อนกลับเข้ามาเป็นปมให้จอมขมึงเวทย์มีอาการที่ผิวดวิสัยไป จนเกิดเป็นความวิปลาสะแก่ผู้ใช้เวทมนตร์ ซึ่งจะเป็นปรัชญาของการใช้เวทมนตร์อย่างกำเริบเกินความพอดี เปรียบเสมือนการครอบครองทุกสิ่งมากเกินไปด้วยวิธีที่เป็นวิธีลัดต่าง ๆ ย่อมย้อนกลับมาทำให้เกิดผลเสียแก่ตนเอง

ผู้วิจัยออกแบบการแสดงด้วยการวางโครงสร้างแล้ววางรายละเอียดของบทการแสดง เพื่อนำไปสู่การใช้ลีลาท่าทางนาฏศิลป์ที่ผสมผสานหลายเทคนิควิธี ได้แก่ ลีลานาฏศิลป์ร่วมสมัยประมาณร้อยละ 60 เป็นสัดส่วนลีลาที่ใช้ทำให้เกิดความน่าสนใจและทันสมัย โดยอาศัยการตีความของ ผู้แสดงให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกร่วมกับโครงสร้างและรายละเอียดของบทการแสดง ลีลาท่าทางธรรมชาติประมาณร้อยละ 25 เป็นสัดส่วนที่ทำให้ผู้ชมเข้าใจบทการแสดงได้อย่างตรงไปตรงมา ทำให้ผู้ชมผ่อนคลายการตีความการแสดงในบางช่วง และลีลาการเต้นสดร้อยละ 15 เป็นสัดส่วนที่ทำให้ผู้แสดงได้ผ่อนคลายกระบวนการคิดที่ต้องดำเนินตามบทการแสดง ทั้งในระดับโครงสร้างบทและรายละเอียดของบท โดยบทการแสดงได้ทำให้การใช้เทคนิควิธีทางนาฏศิลป์ทั้ง 3 ส่วน ได้ผสมกลมกลืนกัน มีความสอดคล้องกันและแสดงร่วมกันได้ในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ชุดนี้

## 5) ลีลานาฏศิลป์

การแสดงลีลานาฏศิลป์เป็นส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งนี้ โดยองค์รวมของการแสดงมีการสะท้อนความรู้สึกภายในของผู้ใช้เวทมนตร์หรือผู้เต้น ซึ่งเป็นแนวคิดและเทคนิคที่สอดคล้องกับเอกลักษณ์ของศิลปินในยุคสมัยใหม่ (Modern dance) หลายท่านดังนี้

ในองค์รวมของการแสดงมีความสอดคล้องกับแนวคิดของรูท เซนต์เดนิส (Ruth St. Denis) และเท็ด ชอว์น (Ted Shawn) ที่มีแนวคิดการสร้างงานศิลปะที่เกี่ยวกับวัฒนธรรม (Culture) และศาสนา (Religion) และใช้การแสดงความรู้สึกภายในตามแนวคิดและเทคนิคของมาธา เกรแฮม (Masha Graham) และในการแสดงแต่ละองค์ก็ปรากฏการใช้แนวคิดและเทคนิคตามศิลปิน คือ องค์ที่ 1 เป็นการใช้อุปกรณ์กับเทคนิคแสงที่สอดคล้องกับลอย ฟูลเลอร์ (Lois Fuller) ซึ่งใช้ในการเปิดไฟและปิดไฟเพื่อเปลี่ยนตัวแสดง องค์ที่ 2 เป็นช่วงที่มีความสอดคล้องกับเทคนิคของอิสตอรา ดันแคน (Isadora Duncan) ผู้ที่โดดเด่นเรื่องการใช้จิตวิญญาณแห่งความอิสระในการแสดง ซึ่งอยู่ในช่วงที่จอมขมึงเวทย์ใช้ลีลาที่อิสระกำหนดการเคลื่อนไหวของผ้ายันต์ขนาดใหญ่ที่จะเปลี่ยนรูปร่างตามลีลาท่าของจอมขมึงเวทย์ องค์ที่ 3 เป็นช่วงที่มีความสอดคล้องกับแนวคิดและเทคนิคของ

ดอริส ฮัมเฟรย์ (Doris Humphrey) ที่มีเอกลักษณ์ในเรื่องการล้มลงสู่พื้นและเล่นกับกฎของแรงโน้มถ่วงของโลก ซึ่งอยู่ในช่วงที่ผู้แสดงเชิงสัญลักษณ์โต้ตัวกับใบไม้และลุกขึ้นจากพื้นเพื่อรวมตัวกันเป็นตัวยักษ์ เป็นการเล่นกับแรงโน้มถ่วงด้วยการฝืนแรงโน้มถ่วงจากการเต้นอยู่บนพื้นขึ้นมาเต้นในระดับปกติ รวมถึงมีการเคลื่อนไหวที่เกิดจากการไม่ได้ตั้งใจตามแนวคิดและเทคนิคของเมอร์ซ คันนิงแฮม (Merce Cunningham) ซึ่งอยู่ในการแสดงช่วงจอมขมังเวทย์เคลื่อนไหวร่างกายอย่างอิสระให้สอดคล้องกับการร่วงหล่นของใบไม้ และองค์ที่ 4 มีการแสดงความรู้สึกภายในด้วยการเคลื่อนไหวร่างกายแบบยืดและหดตัวตามแนวคิดและเทคนิคของมาธา เกรแฮม (Masha Graham) ในช่วงของการแสดงการครอบครองของจอมขมังเวทย์ การแสดงความกลัวที่อยู่ภายใต้การครอบงำของผู้แสดงวิญญาณและการแสดงความเป็นปราชัยจากภายในออกสู่ภายนอกในช่วงจบของการแสดง

นอกจากนี้ยังการสร้างสรรคานาฏศิลป์นี้ยังสามารถวิเคราะห์ลีลาานาฏศิลป์ด้วยทฤษฎีสัญวิทยาและหลักการอธิบายลีลาแบบสัมพันธ์ภาพ (Relationship) ซึ่งเป็นหลักการหนึ่งของทฤษฎีลาบาน (Labanotation) มาใช้อธิบายลีลาท่าทางของผลงานนาฏศิลป์จากงานวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรคานาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย” โดยเป็นงานสร้างสรรคานาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยที่ผสมผสานเทคนิคลีลาท่าทางธรรมชาติและลีลาท่าทางแบบต้นสด เนื่องจากเป็นงานที่กล่าวถึงเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยที่ได้สะท้อนอดีตของสังคมไทยและนำเสนอโดยผู้วิจัยซึ่งเติบโตมาจากสังคมปัจจุบัน โดยจะต้องใช้ลีลาท่าทางนาฏศิลป์หลายรูปแบบในการถ่ายทอดให้บรรลุและสอดคล้องตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย

ลีลาท่าทางและอารมณ์มีความสอดคล้องกับทฤษฎีสัญวิทยาและหลักการสัมพันธ์ภาพ เนื่องจากผู้สร้างสรรคกำหนดให้ผู้เต้นมีลีลาสอดคล้องกับสภาวะแวดล้อมเป็นหลัก คือการมีสัมพันธ์ภาพระหว่างผู้เต้นกับสิ่งแวดล้อม เช่น ผู้เต้นกับสถานที่ ผู้เต้นกับสิ่งของ ผู้เต้นกับผู้เต้น เป็นต้น ซึ่งแต่สัมพันธ์ภาพอาจทับซ้อนกันได้ ดังต่อไปนี้

องค์ที่ 1 ผู้วิจัยเน้นแสดงถึงเวทมนตร์แปลงกาย จึงใช้ลีลาและตำแหน่งการปรากฏตัวที่มีสัมพันธ์ภาพกับสถานที่และแสง ซึ่งโรงละครแบล็คบ็อกซ์ (Black Box Theatre) ได้สร้างแสงที่ทำให้เกิดความมืดและเกิดแสงใหม่ สำหรับใช้ในการเปลี่ยนจากตัวละครหนึ่งเป็นอีกตัวละครหนึ่ง

จอมขมังเวทย์ ซึ่งเป็นตัวละครหลัก ใช้ลีลาท่าทางแบบนาฏศิลป์ร่วมสมัยผสมผสานกับลีลาธรรมชาติและการต้นสดในการเขียนตัวอักษรระปดมึง เน้นความนิ่งสงบที่เกิดจากการเคลื่อนไหวลีลาอย่างมีสมาธิ ถ่ายทอดพลังผ่านลีลาที่มีสมาธิอย่างเบาโลยแต่คงความเข้มข้นในท่วงที่ เปรียบเสมือนการส่งกระแสจิตขณะบริการภคคาถา ผู้แสดงเชิงสัญลักษณ์ซึ่งเป็นผู้แสดงรอง

ทำหน้าที่เป็นตัวกลางที่ช่วยให้การดำเนินเรื่องขององค์ที่ 1 มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น และในองค์ที่ 1 นี้ มีความสำคัญเทียบเท่ากับตัวละครหลักในช่วงที่แปลงกายจากหนึ่งสิ่งไปเป็นอีกสิ่งหนึ่ง

ผู้แสดงเป็นเสือ ปรากฏตัวในตำแหน่งที่แสงส่องเป็นสัมพันธ์ภาพระหว่างผู้เต้นกับพื้นที่และแสง ใช้ลีลาแบบนาฏศิลป์ร่วมสมัยผสมผสานกับลีลาธรรมชาติของเสือและการเต้นสด เน้นใช้ลีลาที่เลียนแบบลักษณะทางกายภาพและนิสัยของเสือ เช่น การเดิน การคำราม เป็นต้น โดยกำหนดให้มีอารมณ์ดู น่าระแวง มีความลึกลับแฝงอยู่ และถ่ายทอดพลังผ่านทางลีลาด้วยสีหน้า และแววตาดุร้าย

ผู้แสดงเป็นควาย ปรากฏตัวในตำแหน่งที่แสงส่อง เป็นสัมพันธ์ภาพระหว่างผู้เต้นกับพื้นที่และแสง ใช้ลีลานาฏศิลป์ร่วมสมัยผสมผสานกับลีลาธรรมชาติของควายและการเต้นสด เน้นใช้ลีลาที่เลียนแบบลักษณะทางกายภาพและนิสัยของควาย เช่น การสะบัดคอ การขวิดขา เป็นต้น มีอารมณ์ขึงขัง มีพลังงานดุดันในตัวเอง ถ่ายทอดความพิศวงผ่านทางลีลาที่ขึงขังรุนแรง

ผู้แสดงเป็นนก ปรากฏตัวในตำแหน่งที่แสงส่อง เป็นสัมพันธ์ภาพระหว่างผู้เต้นกับพื้นที่และแสง ใช้ลีลานาฏศิลป์ร่วมสมัยผสมผสานกับลีลาธรรมชาติของนกและการเต้นสด เน้นใช้ลีลาที่เลียนแบบลักษณะทางกายภาพและบุคลิกของนก เช่น การกางปีก การเอี้ยวตัว เป็นต้น ใช้อารมณ์ที่กำลังตื่นตัวและขยับร่างกายให้ตื่นขึ้น แสดงพลังความพิศวงผ่านสีหน้าที่เรียบเฉยแต่แววตาน่ากลัว

ผู้แสดงเป็นจระเข้ ปรากฏตัวในตำแหน่งที่แสงส่องลงพอดี เป็นสัมพันธ์ภาพระหว่างผู้เต้นกับพื้นที่และแสง ใช้ลีลานาฏศิลป์ร่วมสมัยผสมผสานกับลีลาธรรมชาติของจระเข้และการเต้นสด เช่น การคลาน การใช้หาง การเอี้ยวตัว เป็นต้น แสดงอารมณ์ชวนให้สงสัยน่าค้นหา แสดงพลังความแข็งแรงของกล้ามเนื้อในร่างกายของจระเข้และมีแววตาจ้องอย่างมีเป้าหมาย

จุดร่วมที่เหมือนกันด้านลีลาท่าทางของผู้เต้นทั้งหมดในองค์ที่ 1 คือ การเขียนยันต์ปถมัง ผู้แสดงทุกคนแม้ว่าจะอยู่ในรูปลักษณะของสัตว์ก็ยังคงแสดงการเขียนยันต์ปถมัง เพื่อสื่อถึงการบริการภคณาที่ใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียวในการแปลงกาย ด้วยการบริการภคณาในวิถีของตัวละคร มีโครงสร้างมาจากการเพ่งจิตที่นึกถึงคาถापถมังซึ่งเป็นคาถาตั้งต้นของทุกเวทมนตร์ที่อยู่ภายในความคิดให้ถ่ายทอดออกมาสู่ภายนอกผ่านทางลีลานาฏศิลป์ เปรียบเสมือนการทำเวทมนตร์ในมิติของความคิดที่มีความเป็นนามธรรมและไม่ต้องใช้วัตถุอื่นเข้าร่วมทำเวทมนตร์

องค์ที่ 2 ผู้วิจัยเน้นให้ผู้เต้นมีสัมพันธ์ภาพกับผ้ายันต์ แสดงถึงการใช้เวทมนตร์กับผ้ายันต์ซึ่งเป็นเครื่องรางของขลัง ผู้วิจัยใช้ลีลานาฏศิลป์ร่วมสมัยกับลีลาธรรมชาติเขียนปถมังเหมือนเดิม

ผู้แสดงหลัก คือ จอมขมังเวทย์ ช่วงแรกใช้มือและแขนเขียนปถมังด้วยสมาธิตลอดจนการเคลื่อนไหวมือและแขนให้สัมพันธ์กับตำแหน่งของฝ่ายันต์ที่กำลังเคลื่อนที่อยู่ ถ่ายทอดพลังงานของการส่งกระแสจิตเพื่อบรรจุเวทมนตร์ให้ลงในวัตถุ อารมณ์ในการแสดงส่วนใหญ่ถ่ายทอดอารมณ์การเพ่งสมาธิ เปรียบเสมือนการบรรจุเวทมนตร์ลงวัตถุให้สิ่งนั้นเกิดเป็นในเครื่องรางของขลัง ซึ่งฝ่ายันต์ได้เคลื่อนที่ตามท่าทางที่จอมขมังเวทย์กำหนดทิศทาง โดยเน้นให้เกิดรูปทรงและแนวเส้นที่มีความโค้ง ได้แก่ เส้นโค้งเหนือศีรษะ เส้นโค้งจากการบิดเกลียว เส้นโค้งที่เหมือนคอกป้องกัน เพื่อสื่อถึงการปกป้องคุ้มครอง เปรียบเสมือนความโค้งของร่มซึ่งมนุษย์ใช้ป้องกันฝนและแสงแดด

ผู้แสดงรอง คือ ผู้แสดงเชิงสัญลักษณ์ ใช้ท่าทางแบบนาฏศิลป์ร่วมสมัยผสมผสานกับท่าทางธรรมชาติและการด้นสด ทำหน้าที่ถือและบังคับฝ่ายันต์ให้สัมพันธ์กับจอมขมังเวทย์ตลอดจนการผูกฝ่ายันต์กับอุปกรณ์ตั้งฝ่ายันต์ขั้นที่สูง ถ่ายทอดพลังงานการส่งกระแสจิตแสดงอารมณ์นิ่งสงบ แววตามุ่งมั่นตั้งใจ เปรียบเสมือนเวทมนตร์ที่คอยป้องกันระงับภัยรอบตัวให้กับจอมขมังเวทย์

องค์ที่ 3 ผู้วิจัยเน้นให้ผู้เดินที่มีสัมพันธภาพกับใบไม้ แสดงถึงการใช้เวทมนตร์กับวัตถุสามัญ ผู้วิจัยใช้ลีลานาฏศิลป์ร่วมสมัยผสมผสานกับท่าทางธรรมชาติและการด้นสด

ผู้แสดงหลัก คือ จอมขมังเวทย์ ใช้มือและแขนเขียนอักขระปถมังด้วยสมาธิที่พลีไหว เปรียบเสมือนการใช้เวทมนตร์ที่มีไหวพริบปฏิภาณ เสกใบมะขามเป็นตัวแทนโดยอาศัยจำนวนที่มหาศาลของใบไม้จนเกิดเป็นฝูงตัวต่อที่ไปต่อยศัตรู โดยเน้นการเขียนเหนือศีรษะแต่ยังใช้การเขียนบริเวณพื้นด้านล่างด้วย เปรียบเสมือนการเรียกใบไม้ซึ่งอยู่บนที่สูงให้ลงมาหาจอมขมังเวทย์ที่อยู่ด้านล่าง ผสมผสานกับการเขียนปถมังใกล้บริเวณพื้นเวทีที่มีใบไม้ตกอยู่ ซึ่งเป็นจินตนาการส่วนเติมเต็มของผู้วิจัย และเป็นการแก้ไขปัญหาด้วยการแทนค่าใบไม้ให้เป็นหม่อมวลตัวต่อบนอากาศ แสดงอารมณ์ความมั่นใจในการใช้เวทมนตร์อย่างเชี่ยวชาญพลีไหวและถ่ายทอดพลังความรู้สึกมั่นใจในเวทมนตร์ของตัวเอง

ผู้แสดงรอง คือ ผู้แสดงเชิงสัญลักษณ์ 3 คน โดดตัวกับพื้นที่มีใบไม้ร่วงอยู่เข้ามาสู่พื้นที่เวทีแสดง เปรียบเสมือนผู้แสดงเชิงสัญลักษณ์เป็นส่วนหนึ่งของหม่อมวลใบไม้ที่จอมขมังเวทย์เสกเป็นตัวต่อ จากนั้นตัวต่อทำให้เกิดเป็นรูปลักษณะของต่อตัวใหญ่ที่มีลักษณะเฉพาะ ได้แก่ ส่วนปีกและเข็มพิษ เป็นสัมพันธภาพระหว่างผู้เดินและผู้เดินเพื่อให้เกิดเป็นตัวต่อ จากนั้นแสดงลีลาวิ่งพุ่งออกจากจอมขมังเวทย์ซึ่งเป็นศูนย์กลางของการกระจายออก รวมถึงใช้แขนและศีรษะซึ่งเป็นส่วนที่แหลมของร่างกายสะบัดออกได้ เปรียบเสมือนการตีแทงเข็มพิษ ดังนั้นทิศทางที่วิ่งออกจากตัวจอมขมังเวทย์จะต้องสัมพันธ์กับทิศทางที่จอมขมังเวทย์ส่งลีลาให้ ถ่ายทอดพลังความรุนแรงของการเป็นอาวุธที่ดุเดือดอย่างหนึ่ง แสดงอารมณ์ความมุ่งมั่นไม่หวั่นไหวที่ทำการต่อ

องค์ที่ 4 เน้นแสดงการใช้เวทมนตร์กับวิญญาน ใช้ลีลาท่าทางตามแบบ นาฏยศิลป์ร่วมสมัยผสมผสานกับท่าทางธรรมชาติและการเล่นสด

ผู้แสดงหลัก คือ จอมขมังเวทย์ เขียนอักขระโดยใช้มือและแขนวาดอักขระ ปรดมังด้วยอาการสั้น มีการส่ายหัวหลุกหลิกและสะบัดแขนเมื่อเขียนอักขระปรดมังเสร็จทุกครั้ง เปรียบเสมือนการจบคาถาแบบกำหนดทิศทางไม่ได้ ต่อมาตะตัววิญญานอย่างมีลีลาใช้มือและแขน โยงมุ้งที่ครอบคุมวิญญาน เปรียบเสมือนการปลุกผีและครอบงำวิญญานให้เป็นบริวารของตนเอง ต่อมาการพนมมือช่วงวิญญานยกจอมขมังเวทย์เดินทางให้เดินทางได้อย่างรวดเร็ว เปรียบเสมือน การบริการเพื่อให้วิญญานเกิดเป็นยานพาหนะอย่างหนึ่ง ต่อมารวบรวมฝ่ามุ้งพันและโอบกอดเข้าหา พร้อมทั้งหัวเราะอย่างบ้าคลั่ง เป็นการสื่อสารถึงความวิปลาสอย่างตรงไปตรงมา

ลีลานาฏยศิลป์ของจอมขมังเวทย์ที่ใช้ในองค์ที่ 4 นี้เป็นการใช้ลีลาที่ผสมผสาน เทคนิคทางนาฏยศิลป์ร่วมสมัย ลีลาธรรมชาติและการเต้นสด ตามความเหมาะสมเพื่อที่ทำให้ การตีความจากบทการแสดงให้ถ่ายทอดออกมาเป็นลีลาโดยยึดตามโครงสร้างและรายละเอียดของ บทการแสดง เพื่อไม่ทำให้ผู้แสดงตึงเครียดในบทบาทมากเกินไป พลังงานที่ถ่ายทอดส่วนใหญ่เป็น การใช้สมาธิที่ไม่นิ่งสงบ และตอนท้ายช่วงจบการแสดงถ่ายทอดพลังงานความบ้าคลั่งเปรียบเสมือน อาการวิปลาสไม่มีสติ อารมณ์ที่ใช้คือ อารมณ์ความเป็นเจ้าของครอบครองทุกสิ่งและตอนท้ายเป็น อารมณ์มีความสุขสะใจเห็นได้จากการหัวเราะอย่างบ้าคลั่ง สื่อถึงความอันตรายจากการควบคุม เวทมนตร์และจิตใจของตัวเองไม่ได้จึงนำพามาซึ่งความหายนะ

ผู้แสดงรอง คือ หม่อมวลวิญญาน ใช้ลีลาเคลื่อนไหวร่างกายอย่าง นาฏยศิลป์ร่วมสมัยผสมผสานกับลีลาธรรมชาติเป็นส่วนมาก อาศัยการเต้นสดในช่วงที่ต้อง ปรับเปลี่ยนตำแหน่งการเต้นให้สอดคล้องกันกับหม่อมวลวิญญานในองค์รวม ช่วงแรกใช้อารมณ์ ความรู้สึกล่องรอยปราศจากการรับรู้ มีการเคลื่อนไหวร่างกายอย่างว่างเปล่า ต่อมาเมื่อจอมขมังเวทย์ ปลุกให้ตื่นมีอารมณ์หวาดกลัวและเกรงกลัวต่อพลังอำนาจของเวทมนตร์ เมื่อเป็นบริวารแล้วจะจดจ้อง ไปที่จอมขมังเวทย์เพื่อสื่อถึงการปฏิบัติตามหน้าที่ภายใต้การควบคุมของจอมขมังเวทย์ เมื่อจอม ขมังเวทย์มีอาการบ้าคลั่ง วิญญานจะมีอารมณ์โกรธและรุนแรงมากขึ้น เปรียบเสมือนการใช้สมาธิที่ไม่ นิ่งของจอมขมังเวทย์ ทำให้ผลของเวทมนตร์ย้อนกลับมาทำร้ายเจ้าของเวทมนตร์เสียเอง พลังงานของ หม่อมวลวิญญานปรับเปลี่ยนตามบทการแสดงด้วยการใช้พลังงานอย่างเบาและเพิ่มความรุนแรงมากขึ้นเรื่อย ๆ จนกระทั่งจอมขมังเวทย์ไม่สามารถควบคุมหม่อมวลวิญญานได้

เมื่อว่าด้วยเรื่องของจังหวะในลีลานาฏยศิลป์ ผู้แสดงตัวหลักและตัวรองที่ สอดคล้องกันมีจังหวะที่สอดคล้องกันในด้านจังหวะที่เหมาะสมกับเพลง เช่น จังหวะที่สอดคล้องกัน ระหว่างผู้แสดง จังหวะที่พอดีการกับการกำหนดตำแหน่งบนพื้นที่เวที เป็นต้น โดยมีรายละเอียดของ จังหวะในลีลาต่อไปนี้ องค์ที่ 1 เน้นความสอดคล้องกันของจังหวะที่จะสลับจากผู้แสดงหนึ่งไปเป็น

อีกคนหนึ่ง ด้วยการดับและเปิดไฟขึ้นใหม่ในตำแหน่งเดิม ในองก์นี้จังหวะสลับเปลี่ยนตัวมีความสำคัญมากที่สุด เนื่องจากจะต้องเปลี่ยนตัวด้วยจังหวะที่สัมพันธ์กับผู้แสดงด้วยกัน สัมพันธ์กับสถานที่และแสง และสัมพันธ์กับเพลง ในองก์ที่ 2 ถึง 4 เน้นการใช้จังหวะที่ผู้แสดงรองต้องสังเกตจากผู้แสดงหลัก เพราะการเคลื่อนไหวของจอมขมังเวทย์เป็นสัมพันธ์ภาพระหว่างสิ่งต่าง ๆ ขณะนั้น กล่าวคือ การเคลื่อนไหวของจอมขมังเวทย์เป็นการกำหนดทิศทางและจังหวะของผู้แสดงเชิงสัญลักษณ์ และในช่วงจุดจบของการแสดงจอมขมังเวทย์ใช้จังหวะของตนเองแสดงเดียวกับอุปกรณ์และสิ่งแวดล้อมทั้งหมด การใช้จังหวะจึงเป็นวิธีสร้างความกลมกลืนและสอดคล้องกันให้กับการแสดงทั้งหมด ทั้งนี้ การมีสัมพันธ์ภาพ (Relationship) อาจทับซ้อนกันในบางช่วงของการแสดง แต่ผู้วิจัยยังคงเน้นออกแบบลีลาให้เรื่อง “สัมพันธ์ภาพ” โดดเด่นในแบบเฉพาะของแต่ละองก์ ส่วนสัมพันธ์ภาพที่ทับซ้อนนั้นสามารถส่งเสริมให้ความหมายของสัมพันธ์ภาพหลักชัดเจนยิ่งขึ้น

การออกแบบลีลาให้มีสัมพันธ์ภาพกับสถานที่ เป็นส่วนสำคัญในการกำหนดตำแหน่งการเต้น ซึ่งใช้พื้นที่ 2 ระดับ ได้แก่ พื้นเวทีและบนอากาศ และได้คำนึงถึงทิศทางการเต้นของ ผู้แสดงจะต้องเหมาะสมและส่งเสริมให้ห้องคร่อมมีความสวยงามเหมาะสมซึ่งประกอบด้วยหลายทิศทาง ได้แก่ ด้านหน้า ด้านหลัง ด้านซ้าย ด้านขวา ด้านมุมของเวที ด้านบน และด้านล่าง ทั้งนี้เป็นจุดหนึ่งที่สะท้อนอัตลักษณ์ของผู้วิจัย ซึ่งได้รับอิทธิพลการใช้พื้นที่แบบสมมาตรอย่างนาฏศิลป์ไทยมาจากประสบการณ์ของผู้วิจัย จึงเป็นอีกจุดหนึ่งที่ได้สะท้อนอัตลักษณ์ตัวตนของผู้วิจัยผ่านการออกแบบลีลาที่มีความสมมาตรในงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์นี้

## 2) รูปแบบการคัดเลือกผู้แสดง

การคัดเลือกผู้แสดงและความสามารถของผู้แสดงเป็นส่วนสำคัญของการสร้างสรรค์ที่ทำให้งานนาฏศิลป์ประสบความสำเร็จ เนื่องจากผู้แสดงเป็นสื่อกลางที่ถ่ายทอดความคิดและจินตนาการของผู้วิจัย ทั้งนี้ผู้วิจัยรวบรวมผู้แสดงได้ในจำนวนที่จำกัด ทำให้ต้องคัดเลือกและพัฒนาทักษะของผู้แสดงทั้งหมดให้สามารถแสดงร่วมกันได้อย่างลงตัว ผู้วิจัยจึงคัดเลือกผู้แสดงโดยการประเมินทักษะการปฏิบัตินาฏศิลป์ ผ่านการทดลองปฏิบัติหลายครั้ง สังเกตการตีความจากบทบาทการแสดง ความเข้าใจในบทบาทการแสดง และถ่ายทอดการเคลื่อนไหวร่างกายอย่างมีลีลาและอารมณ์ที่เหมาะสม ผู้แสดงทั้งหมดสามารถแบ่งกลุ่มได้ 2 กลุ่มคือ กลุ่มผู้แสดงที่ถนัดนาฏศิลป์ร่วมสมัย และผู้แสดงที่ถนัดด้านนาฏศิลป์ไทย โดยนำมาปรับและพัฒนาให้ผู้แสดงทุกคนสามารถใช้ลีลานาฏศิลป์ได้อย่างสอดคล้อง จากการฝึกฝนและทำการทดลองสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ของผู้วิจัย ทำให้ได้ข้อสรุปเรื่องการคัดเลือกผู้แสดงได้ดังต่อไปนี้

องก์ที่ 1 การใช้เวทมนตร์แปลงกาย ตัวจอมขมังเวทย์ผู้วิจัยคำนึงถึงบุคลิกลักษณะพื้นฐานของผู้แสดง จากนั้นทำการกำหนดคาแรกเตอร์ให้เหมาะกับตัวละครของ

การแสดง เป็นเพศชายตัวเล็ก อายุอยู่ในช่วง 25-30 ปี ส่วนสูงประมาณ 170 เซนติเมตร มีลักษณะตัวเล็ก ผอมเพรียว ผิวเข้ม มีหนวด ตาโต เป็นผู้แสดงที่มีบุคลิกภายนอกเข้มขลัง น่าค้นหา มีความคิดเป็นตัวของตัวเองสูง และมีภูมิหลังจากการได้รับความกดดันขณะทำการศึกษา เพื่อพัฒนาให้ตนเองมีทักษะด้านนาฏศิลป์ดีขึ้น จึงมีลักษณะจริงจังกับการเต้น

ผู้แสดงเสือ อายุอยู่ในช่วง 25-30 ปี ส่วนสูงประมาณ 170 เซนติเมตร มีลักษณะผอมเพรียว ผิวขาว ดวงตาสีกลับ จมูกโด่ง ร่างกายมีความยืดหยุ่น

ผู้แสดงควาย เพศชายอายุ 20-25 ปี สูง 180 เซนติเมตร ตัวสูงใหญ่หัวไหล่หนา ข้อเท้าใหญ่

ผู้แสดงนก เป็นเพศหญิง อายุประมาณ 20-25 ปี สูงประมาณ 170 เซนติเมตร รูปร่างแขนยาวขาวยาว เคลื่อนไหวขาและแขนได้อย่างงดงาม

ผู้แสดงจระเข้ เป็นเพศชาย อายุประมาณ 25-30 ปี สูงประมาณ 170 เซนติเมตร รูปร่างสูงผอม ใช้ร่างกายได้อย่างลื่นไหลแต่แข็งแรงได้อย่างต่อเนื่อง

องค์ที่ 2 การใช้เวทมนตร์กับผ้ายันต์ ผู้แสดงหลักคือจอมขมังเวทย์ เพศชาย อายุ 25-30 ปี สูงประมาณ 175 เซนติเมตร ผิวขาว รูปร่างสมส่วน ดวงตากลมโต มีเสน่ห์ แสดงลีลาแล้วมีลักษณะใช้สมาธิอย่างลุ่มลึกมาก เพราะเป็นองค์การแสดงที่มีเนื้อหาที่อยากสื่อสารส่งกระแสจิตเข้าสู่วัตถุเพื่อทำให้เกิดเวทมนตร์ในเครื่องรางของขลัง ใช้ลีลานาฏศิลป์ร่วมสมัยได้เป็นอย่างดี มีภูมิหลังประสบการณ์ที่ชื่นชอบงานศิลปะไทย สามารถทำงานศิลปะประเภทจิตรกรรมและทัศนศิลป์ได้ ซึ่งในการเป็นผู้แสดงผลงานนาฏศิลป์ครั้งนี้เป็นการแสดงความสามารถทางศิลปะในด้านนาฏศิลป์ จากประสบการณ์ที่เป็นผู้ชิมชั่งงานศิลปะไทย ผู้วิจัยจึงนำมาเป็นผู้แสดงหลักขององค์ที่ 2 เนื่องจากมีความเกี่ยวข้องกับความเชื่อที่สืบเนื่องมาจากวรรณกรรมไทย

องค์ที่ 3 การใช้เวทมนตร์กับใบไม้ ผู้แสดงหลักคือจอมขมังเวทย์ เพศชาย อายุ 30-35 ปี สูงประมาณ 175 เซนติเมตร รูปร่างผอมสูง ผิวขาว เชี่ยวชาญการแสดงลีลานาฏศิลป์สากลและนาฏศิลป์ร่วมสมัยเป็นอย่างดี มีภูมิหลังประสบการณ์การเรียนบัลเลต์และนาฏศิลป์สากลมาเป็นเวลา 20 ปี ใช้ร่างกายได้อย่างพลิ้วไหว มีหลักคิดและกระบวนการในการถ่ายถอดออกมาทางลีลานาฏศิลป์ สรีระทางกายภาพที่มีความพลิ้วไหว มีบุคลิกคิดคำนวณเก่ง และเป็นนักจัดการปัญหาได้อย่างรวดเร็ว ผู้วิจัยจึงให้ มาถ่ายถอดในบทบาทของจอมขมังเวทย์ที่ใช้เวทมนตร์กับใบไม้ที่มีความพลิ้วไหวเมื่ออยู่บนอากาศ

องค์ที่ 4 การใช้เวทมนตร์กับวิญญาณ ผู้แสดงหลักคือจอมขมังเวทย์ เพศชาย อายุ 25-30 ปี สูงประมาณ 175 เซนติเมตร รูปร่างเล็ก ผอม ผิวเข้ม ดวงตากลมโต มีหนวด ใช้ลีลานาฏศิลป์ร่วมสมัยได้เป็นอย่างดี เป็นคนเดียวกับจอมขมังเวทย์ขององค์ที่ 1 แต่ผู้วิจัยปรับลีลาท่าทางอารมณ์ พลัง รวมถึงบุคลิกให้มีความเคร่งเครียดและเจ็บปวด



จากการอธิบายข้างต้นผู้วิจัยได้อธิบายบุคลิกภาพ นิสัย ตัวตน และภูมิหลังของผู้แสดง ซึ่งผู้วิจัยผู้แสดงสัมพันธ์กับบทบาทของตัวละคร โดยคัดเลือกจากกลุ่มศิลปินที่ประกอบด้วยศิลปิน อาจารย์ และนักศึกษา ซึ่งมีความแตกต่างกันในด้านของทักษะ ประสบการณ์ ตำแหน่งและหน้าที่ที่ต่างกัน ทั้งนี้ผู้วิจัยแก้ไขความแตกต่างทั้งหมดด้วยการอาศัยการฝึกซ้อมและพูดคุยร่วมกันละครความแตกต่างเหล่านั้น เกิดเป็นความกลมกลืนมากขึ้น เข้าใจความหมายและบทบาทของการแสดง และเข้าใจความสัมพันธ์ภาพระหว่างผู้เต้นกับสิ่งแวดล้อม โดยการกำหนดตำแหน่งของผู้แสดงรองทำหน้าที่สนับสนุนการแสดงของผู้แสดงหลักในแต่ละองก์ เมื่อฝึกซ้อมจนเกิดความชำนาญในการถ่ายทอดตัวละครมากขึ้นจะทำให้ขณะทำการแสดงมีความธรรมชาติและเข้าถึงของผู้ชมได้ดียิ่งขึ้น

#### 4) รูปแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง

ผู้วิจัยมีหลักการออกแบบอุปกรณ์ที่ทำให้เกิดความหมายและเป็นประโยชน์ให้การแสดงในด้านความอลังการเหนือจริงมากขึ้น ดังนั้นชนิดของอุปกรณ์จึงเป็นสิ่งของทั่วไปที่พบเห็นได้แต่นำมาประดิษฐ์และใช้งานให้มีรูปแบบใหม่เน้นสร้างความเหนือจริง กับการแสดง ซึ่งการใช้อุปกรณ์เหล่านี้ ผู้วิจัยนำมาใช้ด้วยการคำนึงการให้ความหมายตามทฤษฎีสัญวิทยา ซึ่งจะอธิบายลักษณะ การจัดหาและการสร้าง และความหมาย ด้วยการอธิบายผลในตารางดังนี้

ตารางที่ 14 อุปกรณ์การแสดง

ที่มา : ผู้วิจัย

อุปกรณ์	ลักษณะ การจัดหาและการ สร้าง	ความหมาย	การเคลื่อนที่ เข้า - ออก
ผ้ายันต์	เป็นผ้าดิบ สีเหลือง จัตุรัสยาว 6 x 6 เมตรทำให้มีสีน้ำตาล ด้วยต่างทับทิมและ เทาแซมด้วยสีทอง ให้ เป็นลายกันหอย	เปรียบเสมือน การหมุนวนของภพภูมิ ต่าง ๆ ลายยันต์ที่ บรรจุบนผ้ายันต์ก็ได้ หมุนวนลายยันต์ต่าง ๆ ซึ่งมีหลายลวดลาย ทั้งที่ให้ความหมาย เหมือนกัน และ ความหมายต่างกัน ซึ่ง	ในองก์ที่ 2 ผ้ายันต์ที่ ถูกพับไว้ ถูกผู้แสดง เชิงสัญลักษณ์ ถู้อ ออกจากประตูทาง ด้านหลังของ โรงละคร ถูกเคลื่อน โดยผู้แสดงเชิงสัญลักษณ์ และผ้ายันต์ เคลื่อนไหวตามทิศ

อุปกรณ์	ลักษณะ การจัดหาและการ สร้าง	ความหมาย	การเคลื่อนที่ เข้า - ออก
		<p>ยันต์จะสามารถเขียน อย่างไรก็ได้แต่ต้อง เขียนอย่างถูกต้องตาม กระบวนการทำ เวทมนตร์ซึ่งทำให้ ฝ้ายันต์มีพลังงานในตัว นั่นเอง ตามความเชื่อ การใช้เวทมนตร์กับฝ้ายันต์ จะทำให้มีฤทธิ์ ปกป้องคุ้มครองจาก อันตราย ซึ่งมักใช้เป็น เครื่องรางของขลังติด ตัว ของผู้ที่มีความเชื่อ ในเรื่องเวทมนตร์</p>	<p>ต่าง ๆ โดย ผู้แสดงเชิงลักษณะตาม ทิศที่จอมขมังเวทย์ กำหนด และ ช่วง สุดท้ายของการแสดง ผู้แสดงเชิงสัญลักษณ์ ผูกฝ้ายันต์กับเชือก เพื่อดึงขึ้นให้กางเป็น ส่วนหนึ่งของฉากการ แสดงไปจนตอนที่ ถล่มลงมาคลุมจอม ขมังเวทย์</p>
ใบไม้	<p>ใช้ใบไม้ที่เก็บจาก ใบไม้ที่ร่วงหล่น นำมาใช้แสดงในองค์ที่ 3</p>	<p>สื่อเรื่องการใช้ เวทมนตร์กับใบไม้ ซึ่ง เป็นการใช้เวทมนตร์ กับวัตถุธรรมดาทำให้ ใบไม้ ซึ่งเป็น ของ ธรรมดามีอิทธิฤทธิ์ มากขึ้น การใช้ใบไม้ ของจริงทำให้ การ สื่อสารเรื่องการใช้ เวทมนตร์กับวัตถุ ธรรมดามีความเด่นชัด มากขึ้น ประกอบกับ การปล่อยใบไม้จาก โรงละครทำให้สร้าง</p>	<p>ในองค์ที่ 3 ใบไม้ที่ เตรียมไว้ถูกโปรยให้ ร่วงหล่นจากด้านบน ของเวทีให้โรยตัวพลิว ไหวกับอากาศและตก อยู่บนพื้นไปจนการ แสดงจบ</p>

อุปกรณ์	ลักษณะ การจัดหาและการ สร้าง	ความหมาย	การเคลื่อนที่ เข้า - ออก
		ภาพที่สวยงามให้กับ การแสดงซึ่งไปไม่เมื่อ ทำการแสดงแล้วจะ กลายเป็นส่วนหนึ่งของ ฉากการแสดง	
มุ้ง	ผ้ามุ้งที่มีความยาว อลังการ ผ้ามุ้งสีดำ และสีเทา กว้าง 1 เมตร ยาว 10 เมตร จำนวนสี่ผืน	ในการให้ความหมาย เชิงการเมืองคำว่า มุ้ง หมายถึง การถูก ครอบงำ ทางความคิด และจิตวิญญาณ จึงทำ ให้ผู้วิจัยเปรียบเทียบ การใช้เหมือนกับ การแสดงโดยใช้มุ้งปก คลุม ผู้แสดงที่เป็น วิญญาณและให้ จอมขมังเวทย์เก็บ รวบรวมและยึดมุ้งที่ คลุมวิญญาณนั้นเพื่อ สื่อความหมาย การครอบงำและสะกด วิญญาณเหล่านั้นให้ เป็นบริวารของตนเอง ทำให้ภาพของการ แสดงสวยงามขึ้น	นำออกมาโดยใช้คลุม ผู้แสดงวิญญาณ ใช้ มุ้งครอบคลุมผู้แสดง เชิงสัญลักษณ์ ทำเป็น พาหนะและมานบัง ตา ถูกรวบรวมผ้า ทั้งหมดด้วยจอมขมัง เวทย์คนที่ 4 จนจบ การแสดง แต่ก็มีอุปสรรคจาก ความยาวของผ้า จึง ต้องใช้ในการฝึกฝนเพื่อ ลดอุบัติเหตุ และ ข้อผิดพลาดที่อาจ เกิดขึ้น

ความจำเป็นที่ต้องใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดง คือ ใช้เพื่อสื่อความหมายให้  
อุปกรณ์ช่วยสร้างความเข้าใจในการใช้เวทมนตร์แต่ละรูปแบบ โดยองค์ที่ 1 ผู้วิจัยไม่ใช้อุปกรณ์  
ประกอบการแสดง แต่ใช้สถานที่ เทคนิคแสง และการแต่งกายที่แสดงลักษณะเอกลักษณ์ของตัวละคร

ซึ่งการสื่อสารความหมายได้อธิบายไว้ในหัวข้อการออกแบบเครื่องแต่งกาย องค์กรที่ 2 ผู้วิจัยใช้ผ้าดิบมาสร้างให้เป็นผ้ายันต์ผืนใหญ่ เพื่อสื่อถึงผ้ายันต์ที่มีความเหนือจริง เป็นส่วนเติมเต็มจากจินตนาการต่อยอดของผู้วิจัย ซึ่งผ้ายันต์ผืนนี้มีความใหญ่โตเพื่อใช้แสดงเส้นโค้งล้อมรอบตัวจอมขมังเวทย์เพื่อแสดงถึงการปกป้องคุ้มครอง องค์กรที่ 3 ใบไม้ วัตถุประสงค์ที่นำมาใช้เป็นอุปกรณ์การแสดง ผู้วิจัยนำใบไม้ที่เก็บจากธรรมชาติและมีความแห้ง เพื่อใช้ในการโปรยจากที่สูงให้ลอยบนอากาศนานกว่าการใช้ใบไม้สด อีกทั้งสีน้ำตาลของใบไม้แห้งยังสร้างความรู้สึกลงงามเหนือจริง มีมิติทางเสียงในเวลาที่ใช้ใบไม้ถูกเหยียบหรือกระทบจะทำให้ได้เสียงกรอบของใบไม้ องค์กรที่ 4 ผ้ามุ้งสีดำและเทา ขนาดกว้าง 1 เมตร ยาว 10 เมตร จำนวน 4 ผืน ใช้คลุมผู้แสดงที่เป็นวิญญาณ สื่อความหมายถึงการครอบคลุมและอยู่ภายใต้อำนาจของเวทมนตร์ ใช้กางออกและคลี่ให้เกิดความยาวในช่วงที่สื่อถึงวิญญาณได้สร้างม่านบังตาให้แก่จอมขมังเวทย์ และจุดจบของการแสดง อุปกรณ์ทุกอย่างจะคงอยู่ในการแสดงและถ้าโหมทับใส่ตัวจอมขมังเวทย์ เปรียบเสมือนการใช้เวทมนตร์ทุกรูปแบบในคราวเดียวกัน เป็นการใช้อย่างบ้าคลั่งเกินความพอดีจึงเกิดเป็นภาพที่สร้างผลที่ย้อนกลับเข้าตัวจอมขมังเวทย์จนกลายเป็นความหายนะ

ความจำเป็นที่ต้องใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดง คือ ใช้เพื่อสื่อความหมายให้อุปกรณ์ช่วยสร้างความเข้าใจในการใช้เวทมนตร์แต่ละรูปแบบ โดยองค์กรที่ 1 ผู้วิจัยไม่ใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดง แต่ใช้สถานที่ เทคนิคแสง และการแต่งกายที่แสดงลักษณะเอกลักษณ์ของตัวละคร ซึ่งการสื่อสารความหมายได้อธิบายไว้ในหัวข้อการออกแบบเครื่องแต่งกาย องค์กรที่ 2 ผู้วิจัยใช้ผ้าดิบมาสร้างให้เป็นผ้ายันต์ผืนใหญ่ เพื่อสื่อถึงผ้ายันต์ที่มีความเหนือจริง เป็นส่วนเติมเต็มจากจินตนาการต่อยอดของผู้วิจัย ซึ่งผ้ายันต์ผืนนี้มีความใหญ่โตเพื่อใช้แสดงเส้นโค้งล้อมรอบตัวจอมขมังเวทย์เพื่อแสดงถึงการปกป้องคุ้มครอง องค์กรที่ 3 ใบไม้ วัตถุประสงค์ที่นำมาใช้เป็นอุปกรณ์การแสดง ผู้วิจัยนำใบไม้ที่เก็บจากธรรมชาติและมีความแห้ง เพื่อใช้ในการโปรยจากที่สูงให้ลอยบนอากาศนานกว่าการใช้ใบไม้สด อีกทั้งสีน้ำตาลของใบไม้แห้งยังสร้างความรู้สึกลงงามเหนือจริง มีมิติทางเสียงในเวลาที่ใช้ใบไม้ถูกเหยียบหรือกระทบจะทำให้ได้เสียงกรอบของใบไม้ องค์กรที่ 4 ผ้ามุ้งสีดำและเทา ขนาดกว้าง 1 เมตร ยาว 10 เมตร จำนวน 4 ผืน ใช้คลุมผู้แสดงที่เป็นวิญญาณ สื่อความหมายถึงการครอบคลุมและอยู่ภายใต้อำนาจของเวทมนตร์ ใช้กางออกและคลี่ให้เกิดความยาวในช่วงที่สื่อถึงวิญญาณได้สร้างม่านบังตาให้แก่จอมขมังเวทย์ และจุดจบของการแสดง อุปกรณ์ทุกอย่างจะคงอยู่ในการแสดงและถ้าโหมทับใส่ตัวจอมขมังเวทย์ เปรียบเสมือนการใช้เวทมนตร์ทุกรูปแบบในคราวเดียวกัน เป็นการใช้อย่างบ้าคลั่งเกินความพอดีจึงเกิดเป็นภาพที่สร้างผลที่ย้อนกลับเข้าตัวจอมขมังเวทย์จนกลายเป็นความหายนะ

ข้อจำกัดในการใช้อุปกรณ์ของการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งนี้ ได้แก่ ผ้ายันต์ มีข้อจำกัดในเรื่องของการมดปลายผ้ากับอุปกรณ์เชือกที่จะยกขึ้น เพื่อให้ผ้ายันต์เป็น

ส่วนหนึ่งของฉาก ลายของผ้ายันต์อาจจะย่นและผ้ายันต์ทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัสอาจผิดรูปได้ อีกทั้งหากเกิดความผิดพลาดจากการดึงผ้ายันต์ขึ้น ก็อาจทำให้ผ้ายันต์ไม่อยู่กึ่งกลาง ถ้าหากมัดไม้แน่นผ้ายันต์อาจตกลงในเวทีและจะเป็นอุปสรรคของการแสดงองค์ต่อไป ใบไม้ มีข้อจำกัดในเรื่องของการจัดหา ซึ่งในช่วงที่ผู้วิจัยกำลังทำการสร้างสรรค์อยู่เป็นฤดูฝน ใบไม้สดและใบไม้แห้งที่ผู้วิจัยทำการรวบรวมและเตรียมไว้ใช้ในการซ้อมและการแสดงจริง ดังนั้นอุปสรรคจากความชื้นของใบไม้ระเหยและกลายเป็นใบไม้แห้งการตากใบไม้ในช่วงฤดูฝนทำให้เสี่ยงต่อการที่ฝนตกและทำให้ใบไม้ชื้นมีเชื้อโรคและเชื้อรา จึงไม่สามารถนำมาแสดงได้เยอะเท่าที่ควร ซึ่งจะต้องระคายเคืองต่อผิวผู้แสดง ดังนั้นการรวบรวมใบไม้ที่จะใช้ในการแสดงให้มีจำนวนมากจึงเป็นข้อจำกัดในเรื่องของปรากฏการณ์ธรรมชาติ ผ้ามุ้ง ความยาวของผ้ามุ้งเป็นอุปสรรคและอาจทำให้เกิดอุบัติเหตุในช่วงขององค์ที่ 4 ผ้ามุ้งจะยาวกับพื้น ทำให้เป็นอุปสรรคต่อการเดินและการวิ่งซึ่งอาจพันตัวกับผ้า และอาจทำให้เกิดอุบัติเหตุได้

จุดแข็งของการใช้อุปกรณ์ทั้งหมดนี้ คือการทำให้การถ่ายทอดวิธีการใช้เวทมนตร์ของจอมขมังเวทย์กับวัตถุที่ใช้ร่วมกับเวทมนตร์ชัดเจนด้วยการนำเสนออุปกรณ์ด้วยวิธีการเหนือจริง เป็นอุปกรณ์เดี่ยวประจำองค์การแสดงนั้น จึงเป็นการนำเสนอวิธีการใช้เวทมนตร์ควบคู่กับวัตถุอย่างตรงไปตรงมาและใช้ซ้ำเพื่อตอกย้ำความเข้าใจภายในการแสดงนั้น และยังใช้แนวคิดขยะเหลือศูนย์ (zero waste) หรือแนวคิดขยะมีมูลค่าทางเศรษฐกิจ สามารถนำกลับมาใช้ใหม่ได้ ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์นี้อีกด้วย

### 3) การออกแบบเสียงและดนตรี

ผู้วิจัยได้ติดต่อผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรีที่ออกแบบเสียงและเพลงด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ซึ่งได้ถูกนำไปใช้ เป็นเสียงประกอบการแสดงละครและภาพยนตร์ อารมณ์ของเพลงที่ผู้วิจัยเลือกนำมาใช้จะประกอบด้วย 5 กลุ่มอารมณ์ความรู้สึก ได้แก่ เพลงช้าที่มีอารมณ์น่ากลัว เพลงช้าที่สร้างอารมณ์สมาธิเข้มขลัง เพลงช้าที่สร้างอารมณ์หวาดระแวง เพลงเร็วที่สร้างอารมณ์การต่อสู้ และเพลงเร็วที่สร้างอารมณ์การหลบหนี นอกจากเพลงที่สร้างความรู้สึกอารมณ์ข้างต้นแล้ว ผู้วิจัยยังใช้เสียงธรรมชาติ ด้วยการทำให้เสียงเจียบ เพื่อทำให้คนดูได้ยินเสียงบริกรรมคาถา “นะ มะ พะ ทะ” ของจอมขมังเวทย์ในบางช่วง ได้แก่ ช่วงเริ่มต้นขององค์ที่ 1 ช่วงรอยต่อระหว่างองค์ที่ 1 และองค์ที่ 2 ช่วงเริ่มต้นขององค์ที่ 4 และช่วงสุดท้ายขององค์ที่ 4

ความกลมกลืนของเสียงและดนตรีในทุกช่วงของการแสดง เป็นการผสมผสานดนตรีรูปแบบเดียวกันคือดนตรีสากลที่เรียบเรียงด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เป็นเพลงที่สร้างอารมณ์ความรู้สึกใกล้เคียงกันตามที่ได้อธิบายไว้ข้างต้น จึงเป็นการควบคุมรูปแบบและอารมณ์ความรู้สึกของเสียงและดนตรีประกอบการแสดงให้มีความกลมกลืนกัน แม้บางช่วงจะทำให้เพลงเจียบเพื่อทำให้

การบริการคาถาจากเสียงธรรมชาติของผู้แสดงเป็นจุดเชื่อมการแสดงของแต่ละองค์ แต่ก็ยังส่งเสริมให้บทการแสดงยังคงดำเนินต่อเนื่องอย่างร้อยเรียงกัน

ผู้ประพันธ์เพลง คือ อาจารย์วุฑฒิชา เครือเนียม ได้ทำการประพันธ์เป็นเพลงที่สร้างความรู้สึกเพลงละสั้น ๆ ประมาณเพลงละ 2 นาที ซึ่งผู้วิจัยเป็นคนตัดต่อเพลงและร้อยเรียงเพลงให้มีความต่อเนื่องตามความต้องการของผู้วิจัยเอง ซึ่งดนตรีที่ใช้นี้ปราศจากขนบธรรมเนียมและไม่ต้องใช้ข้อระวังในการเอามาประกอบการแสดง

จุดแข็งของวิธีการออกแบบและวิธีการใช้เสียงและดนตรีของการแสดงครั้งนี้ คือ การคัดเลือกเพลงจากอารมณ์ความรู้สึกซึ่งตรงกับเป้าหมายที่จะนำเสนออารมณ์เพื่อให้เกิดความเข้าใจวัตถุประสงค์ของการทำเวทมนตร์ในแต่ละองค์ ส่งเสริมให้อารมณ์ความรู้สึกของผู้แสดงชัดเจนขึ้น เพลงที่ใช้ถูกสำรวจว่าเป็นเพลงที่สร้างอารมณ์ความรู้สึกตามผู้วิจัยต้องการจากการถูกนำไปใช้ประกอบการสร้างความรู้สึกละครและภาพยนตร์ ซึ่งเป็นเพลงที่สามารถร้อยเรียงเพลงเองได้อย่างมีอิสระ อีกทั้งยังเป็นสัญญาณและทำให้ผู้แสดงรู้ถึงลำดับการแสดงในแต่ละช่วงและเป็นการกำหนดเวลาการแสดงให้มีความเหมาะสม ในบางช่วงผู้แสดงอาจใช้เวลาในการแสดงเกินกำหนดผู้วิจัยจึงแก้ไขปัญหาด้วยการเพิ่มเสียงที่เป็นสัญญาณโดยรู้กันระหว่างผู้วิจัยและผู้แสดงว่า สมควรแก่การจบการแสดงหรือเปลี่ยนบทบาทนั้น ๆ

## 6) รูปแบบเครื่องแต่งกาย

ในการออกแบบเครื่องแต่งกายครั้งนี้ ผู้วิจัยมีหลักการออกแบบโดยคำนึงถึงความหมายและความสะดวกในการใช้ลีลาการเคลื่อนไหวร่างกายของผู้แสดง ผู้วิจัยได้คำนึงถึงเครื่องแต่งกายที่ควรอยู่บนร่างกายของผู้แสดง ใช้จินตนาการเรื่องสีและลักษณะผ้า ซึ่งต้องสามารถสร้างความแตกต่างระหว่างจอมขมังเวทย์และผู้แสดงเชิงสัญลักษณ์ได้

สไตล์การออกแบบเครื่องแต่งกายทั้งหมด คือ สไตล์ร่วมสมัย ได้ผสมผสานจินตนาการจากเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผนร่วมกับจินตนาการของผู้วิจัยซึ่งเป็นคนในยุคปัจจุบัน ด้วยการนำผลงานนิทรรศการการออกแบบเสื้อผ้าจากองค์ความรู้ที่เกี่ยวกับเวทมนตร์ ร่วมกับการสำรวจความรู้สึกของผู้อื่นและความชอบของผู้วิจัย ซึ่งสนับสนุนให้เกิดการออกแบบเครื่องแต่งกายทั้งหมดของผลงานนาฏศิลป์นี้

ลักษณะของวัสดุที่นำมาใช้ออกแบบเครื่องแต่งกายจะประกอบด้วย 3 กลุ่มใหญ่คือ 1. ขดลวด ที่นำมาตัดให้เกิดเป็นโครงสร้างลักษณะเฉพาะของตัวละคร โดยตัวละครที่แสดงเป็นจอมขมังเวทย์ จะสวมหน้ากากที่ทำจากขดลวดกลุ่มบริเวณศีรษะและใบหน้า สื่อความหมายถึงการมีญาณรับรู้ของผู้ที่ปฏิบัติสมาธิมากจนถึงขั้นเกิดญาณรับรู้ในสิ่งที่รับรู้ได้ด้วยญาณของตนเอง ผู้แสดงที่แปลงกายเป็นสัตว์ คือ เสือ จะสวมใส่ขดลวดที่มีลักษณะเป็นเขี้ยวและ

ทรงเล็บของเสือ ควาย จะสวมใส่ขดลวดที่มีลักษณะเป็นเขี้ยวของควาย นก จะสวมใส่ขดลวดที่มีลักษณะเป็นจระเข้ปาก จระเข้ จะสวมใส่ ขดลวดที่มีลักษณะของปากที่ยื่นยาวของจระเข้ 2. ผ้าเนื้อหยาบ ที่นำมาตัดอย่างเรียบง่ายให้ผู้แสดงจอมขมังเวทย์สวมใส่ เพื่อสื่อถึงเรื่องราวในสมัย อยุธยาตามวรรณกรรม ที่ชาวบ้านสมัยนั้นยังสวมใส่เสื้อผ้าเนื้อหยาบกันอยู่ เป็นร่องรอยของอดีตที่ผู้วิจัยเลือกนำมาใช้ออกแบบเป็นการแต่งกายของผู้แสดง 3. ผ้ามุ้ง ผู้วิจัยนำผ้ามุ้งมาออกแบบเป็นเครื่องแต่งกายของผู้แสดงเชิงสัญลักษณ์ที่จะสวมใส่เป็นเครื่องแต่งกายพื้นฐานไม่ระบุเฉพาะเจาะจงความหมายของการแต่งกาย นำมาพันทับซ้อนบนร่างกายของผู้แสดง ใช้การเย็บและการผูกมัดเป็นการยึดให้ผ้ามุ้งไม่หลุดออกจากกัน การเย็บและการผูกมัดจนเกิดปมการทับซ้อนของผ้ามุ้งนี้ มีความหมาย ถึงการผูกมัดของพลังงานที่มีความเป็นนามธรรมเข้ากับความต้องการของมนุษย์ที่ผูกติดกับกิเลสต่าง ๆ

การสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายของจอมขมังเวทย์ ผู้วิจัยต้องการใช้ผ้าที่มีเนื้อหยาบสีเข้มและมีลวดลายอิสระบนเนื้อผ้านั้นเพื่อสื่อถึงพลังงานพิเศษจากเวทมนตร์ที่วนเวียนอยู่ภายในจิตวิญญาณของจอมขมังเวทย์ เพิ่มเติมด้วยเครื่องประดับที่ออกแบบจากขดลวดครอบบริเวณศีรษะและต้นแขนเปรียบเสมือนสัญลักษณ์รับรู้ของจิตวิญญาณที่เคลื่อนไหวตลอดเวลา เปรียบเสมือนเส้นของขดลวดที่หาจุดจบของเส้นลวดไม่พบเสมือนเป็นพลังงานที่เคลื่อนไหวตลอดเวลา

ผู้แสดงเชิงสัญลักษณ์ ผู้วิจัยจึงเลือกใช้เครื่องแต่งกายที่มีความพลิ้วไหวสามารถออกแบบการทับซ้อนของชั้นผ้าได้ตามความต้องการของผู้แสดง ซึ่งจะทำให้ผู้แสดงได้ออกแบบวิธีการสวมเครื่องแต่งกาย ตามการตีความเรื่องเวทมนตร์ของตนเอง ซึ่งมีความซับซ้อนและปมผูกมัดเปรียบเสมือนอักขระของการบริการมคาถา ทั้งนี้ทำให้ผู้แสดงออกแบบการแต่งกายที่สามารถเคลื่อนไหวร่างกายได้ตามสรีระของตนเอง

ความสอดคล้องกับรูปร่างของผู้แสดงในแต่ละบทบาท ผู้วิจัยคัดเลือกผู้แสดงตามบุคลิกและนิสัยดังที่ได้กล่าวมาแล้วในหัวข้อการคัดเลือกผู้แสดง โดยออกแบบเครื่องแต่งกายให้สามารถใส่ได้กับทุกรูปร่าง เนื่องจากอุปกรณ์และวิธีการใส่ไม่ได้บังคับขนาดของร่างกายผู้สวมใส่ ในส่วนของการผูกมัดเชือก การเย็บ และการยึดเสื้อผ้าด้วยการผูกมัดให้พอดีกับสรีระของผู้สวมใส่แต่ละคน เป็นการเน้นความหมายที่เกิดจากวิธีการสวมใส่มากกว่าการคำนึงถึงความสวยงามของเครื่องแต่งกาย เนื่องจากผู้วิจัยต้องการให้การแต่งกายสามารถสื่อความหมายไปถึงผู้ชมได้อย่างชัดเจน

สีของเครื่องแต่งกาย ผู้วิจัยได้เลือกใช้สีที่นำมาใช้ออกแบบเครื่องแต่งกายให้อยู่ในกลุ่มสีเอิร์ธโทนหรือกลุ่มสีที่มาจากธรรมชาติได้แก่ สีดำ สีน้ำตาล สีเหลืองแก่ ที่แสดงถึงจิตวิญญาณความคิดและความเชื่อจากศาสตร์ธรรมชาติที่มีความเหนือจริง ยังไม่พิสูจน์ให้ชัดเจนได้ตามหลักการวิทยาศาสตร์

## 7) การออกแบบแสง

ผู้วิจัยออกแบบแสงโดยคำนึงถึงความสอดคล้องกับแนวคิดและรูปแบบของการแสดง เน้นการสร้างบรรยากาศที่แท้จริงเหนือจริง สร้างอารมณ์ความรู้สึกให้สอดคล้องกับบทการแสดง ซึ่งส่งผลต่ออารมณ์ของผู้แสดงและผู้ชมด้วย โดยใช้แสงจากเทคโนโลยีของโรงละครแบบลิ้นชัก (Black Box Theatre) ซึ่งมีแสงและสีพื้นฐานของโรงละครเป็นสีดำ สื่อถึงแสงในเวลาโพล้เพล้จนถึงกลางคืนของธรรมชาติ การใช้แสงจากเทคโนโลยีมีข้อดีในเรื่องของความแม่นยำและความแน่นอนในการเกิดในแต่ละองค์การแสดง โดยออกแบบแสงให้มีความเฉพาะตามความหมายของแต่ละองค์

องค์ที่ 1 แสงหลัก ที่ใช้คือ แสงสปอตไลท์ที่ส่องจากด้านบนศีรษะของผู้แสดง โดยเน้นให้แสงพื้นหลังเป็นความมืด เนื่องจากต้องการให้เห็นผู้แสดงเพียงคนเดียวที่กำลังปรากฏกายอยู่ เป็นสัมพันธ์ภาพระหว่างผู้แสดงกับแสงที่ชัดเจน

องค์ที่ 2 เน้นแสงที่มีสีม่วง ส้ม และมีลวดลายในแสงส่องลงบนผ้ายันต์ เพื่อสร้างความมหัศจรรย์และความเหนือจริง ส่งเสริมให้ผ้ายันต์ที่มีขนาดใหญ่เหนือจริงอยู่แล้วสวยงามมากขึ้นด้วยลวดลายของแสง รู้สึกถึงพลังของเวทมนตร์ซึ่งกำลังไหลเวียนอยู่ในโรงละคร อีกทั้งยังฉายลายยันต์ให้เต็มพื้นหลังของโรงละคร โดยใช้ลายยันต์จำนวนมากฉายในลักษณะสลับกันปรากฏขึ้นเปรียบเสมือนความหลากหลายของเลขยันต์ที่มีจำนวนมากศาลและมีอิทธิฤทธิ์ตามความหมายของยันต์นั้น ๆ

องค์ที่ 3 เน้นแสงสีเหลืองที่สร้างความรู้สึกอบอุ่นธรรมชาติ สอดคล้องกับใบไม้ซึ่งวัตุธรรมดาสามัญ เปรียบเสมือนวัตุธรรมดาแต่ทำให้วิเศษมากขึ้นด้วยเวทมนตร์

องค์ที่ 4 เน้นให้ใช้แสงที่ส่องออกจากมุมต่าง ๆ เพื่อให้ผู้แสดงวิญญานปรากฏตัวอย่างลึกลับ แสงค่อย ๆ ส่องสว่างมากขึ้นเพื่อให้เห็นการใช้งานวิญญานในลักษณะของการเป็นพาหนะในการเดินทางและเป็นม่านบังตาช่วยอำพราง

จุดจบของการแสดงเน้นใช้แสงที่ยุ่งเหยิง ด้วยการใช้แสงหลายแบบทั้งการเติมลวดลายและเติมแสงสีสด ส่องลงเฉพาะจุดสุดท้ายของการแสดง และค่อย ๆ ดับลงตรงตำแหน่งที่ผู้แสดงจอมขมังเวทย์กำลังบ้าคลั่ง

ทั้งนี้ในแต่ละช่วงที่เปลี่ยนแปลงแสงผู้วิจัยคำนึงถึงการสร้างภาพจำให้กับผู้ควบคุมแสงและผู้แสดงให้มีความเข้าใจและจดจำแต่ละช่วงของการแสดงได้ตรงกัน

ผู้วิจัยสรุปได้ว่ารูปแบบแสงของ “การสร้างสรรคณาภยศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย” เน้นใช้แสงสื่อความหมายและสร้างความเหนือจริงให้กับการแสดง เนื่องจากแสงมีผลต่ออารมณ์และความรู้สึก ใช้เทคโนโลยีของโรงละครสร้างความเหนือจริง เช่น ส่องไฟเฉพาะตำแหน่งเพื่อเปลี่ยนผู้แสดงที่สื่อถึงการแปลงกาย ใช้การย้อมสีของแสงเพื่อสร้างบรรยากาศ ใช้



ลดทลายของแสงเพื่อสื่อถึงความเคลื่อนไหวของพลังงานเวทมนตร์ที่กำลังดำเนินอยู่ ทั้งนี้ยังพบว่าแสงเป็นส่วนสำคัญของผลงานนาฏศิลป์นี้ได้แสดงถึงสัมพันธภาพระหว่างลีลาท่าทางของนาฏศิลป์กับแสง และแสงยังช่วยสร้างสัญลักษณ์ที่ต้องการให้สื่อถึงความหมายได้อีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับหลักการรีเลชั่นชิปและการใช้ทฤษฎีสัญญะวิทย์กับงานนาฏศิลป์

#### 8) การออกแบบสถานที่

ในการใช้พื้นที่การแสดงผู้วิจัยเลือกใช้พื้นที่ 3 ส่วน คือ พื้นที่บริเวณเวทีเต็ม บริเวณ พื้นที่บริเวณคนดู และพื้นที่บนอากาศ โดยใช้เหตุผลในการออกแบบนาฏศิลป์ให้มีสัมพันธภาพกับพื้นที่เพื่อส่งผลถึงการสร้างงานให้มีความเหนือจริง โดย

ในองค์ที่ 1 การใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียวนำเสนอในเวทมนตร์แปลงกาย ผู้วิจัยใช้นักแสดงจำนวน 5 คน ประกอบด้วยจอมขมังเวทย์ 1 คน และผู้แสดงสัตว์ 4 คน ปรากฏตัวครั้งละหนึ่งคน เพื่อสร้างภาพการแสดงให้มี การแปลงกายจากสิ่งหนึ่งไปเป็นสิ่งหนึ่ง ผู้แสดงจะปรากฏตัวด้วยการแทนที่การในตำแหน่งตรงกลางเคลื่อนไปด้านข้างด้านหน้าด้านหลัง โดยที่กำหนดจุดเปลี่ยนตัวให้ตรงกับตำแหน่งที่แสงจะดับแล้วเปิดใหม่ ดังนั้นการออกแบบสถานที่จะต้องคำนึงถึงการใช้แสงที่เหมาะสมกับการปิดไฟให้มีมิติสนิทและเปิดไฟให้เห็นเฉพาะจุด

องค์ที่ 2 การใช้เวทมนตร์ควบคู่กับเครื่องรางของขลังด้วยการใช้ผ้ายันต์มาเป็นสัญลักษณ์ในการสื่อสารความหมาย โดยจอมขมังเวทย์ขององค์ที่ 1 จะหายตัวไปด้วยความมืดและปรากฏเห็นจอมขมังเวทย์ขององค์ที่ 2 จากบริเวณที่นั่งคนดู เดินบริกรรมคาถาเดินมาสู่พื้นที่เวทีโดยใช้ลีลาให้มีสัมพันธภาพกับผ้ายันต์โดยกำหนดให้ผู้แสดงเชิงสัญลักษณ์ทำให้ผ้ายันต์เคลื่อนไหวเต็มพื้นที่เวที ผ้ายันต์จะถูกยกและใช้ 3 ระดับ คือ บนพื้นเวที บนอากาศ และถูกยกเป็นส่วนหนึ่งของฉากในตอนสุดท้ายขององค์ที่ 2

องค์ที่ 3 การใช้เวทมนตร์ควบคู่กับวัตถุสามัญ ด้วยการนำใบไม้มาเป็นวัตถุที่ใช้ทำเวทมนตร์เสกให้เป็นตัวต่อยักษ์ จอมขมังเวทย์คนที่ 3 ปรากฏตัวหลังผ้ายันต์ที่ถูกชักขึ้น ในองค์นี้เป็นการใช้พื้นที่ 2 ส่วนคือ บนพื้น โดยให้ผู้แสดงเชิงสัญลักษณ์ที่จะ ถูกเสกเป็นตัวต่อไถ่ตัวกับใบไม้ ออกมาสู่พื้นที่ทำการแสดง และบนอากาศ ที่ทำการโปรยปรายใบไม้จากด้านบนโรงละครเปรียบเสมือนใบไม้ที่ถูกเรียกออกจากต้นไม้มาหาจอมขมังเวทย์

องค์ที่ 4 เป็นการใช้พื้นที่ 3 ส่วนคือ ส่วนเวทีเต็มพื้นที่สำหรับแสดงสัมพันธภาพระหว่างจอมขมังเวทย์กลับหมู่มวลวิญญูณ บริเวณพื้นที่คนดูใช้สำหรับให้วิญญูณเดินออกมาจากด้านหลังของคนดู และส่วนบนอากาศเคลื่อนผ้ายันต์ที่ถูกดึงขึ้นให้ลงมาทับจอมขมังเวทย์ในภาพจบตอนสุดท้าย

ดังนั้นในการเก็บตัวและช่องทางออกมาแสดง โดยสามารถเปิดตัวผู้แสดงได้ทั้งหมด 5 จุดคือ บริเวณ กลางเวที ที่นั่งคนดู ด้านหลังคนดู ด้านข้างเวที และด้านหลังของเวที ผู้ชมสามารถเห็นการแสดงได้จากหลายมิติคือ ด้านหน้าของคนดู บนพื้นที่ของคนดู และด้านหลังของคนดู การทำให้รับชมการแสดงได้จากหลายทิศทาง เพื่อส่งเสริมให้เกิดความมหัศจรรย์เหนือจริงในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งนี้

#### 4.2.2 การวิเคราะห์แนวคิดที่ได้หลังการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ของ “การสร้างสรรคนาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย”

ผู้วิจัยได้แนวคิดที่ค้นพบหลังจากการสร้างสรรคการแสดงโดยจะอธิบายเป็นประเด็นดังต่อไปนี้

##### 1) การอนุรักษ์เนื้อหาและใจความสำคัญของวรรณกรรมในรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์

การสร้างสรรคนาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย ได้ออกแบบจากเรื่องเวทมนตร์ซึ่งเป็นเรื่องสำคัญที่ใช้ดำเนินเรื่องของวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน โดยผู้วิจัยได้นำวิธีการทำเวทมนตร์ที่ตกผลึกจากการสรุปวิธีการทำเวทมนตร์ทั้งหมดของเรื่องด้วยการการคัดเลือก บทกลอนมาใช้ตีความและขยายความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้เวทมนตร์แต่ละรูปแบบ แต่ไม่ได้นำบทกลอนมาบิดเบือนหรือเปลี่ยนแปลงเนื้อหาที่วรรณกรรมได้ถ่ายทอดเอาไว้ ขยายความเข้าใจเรื่องเวทมนตร์ด้วยการศึกษาค้นคว้าจากแหล่งข้อมูลที่เกี่ยวข้องเพิ่มเติม ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าเป็นประโยชน์ต่อผู้ชม เพราะการนำเสนอในรูปแบบนาฏศิลป์จะทำให้ผู้ชมรับรู้เรื่องเวทมนตร์จากอายตนะทั้ง 6 ตา หู จมูก ลิ้น กาย ใจ

ผู้วิจัยได้แนวคิดจากเนื้อหาของวรรณกรรมเรื่องขุนช้างขุนแผนมาเป็นแนวปฏิบัติกับงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ของผู้วิจัยหลายประเด็น โดยประเด็นที่มีอิทธิพลต่อผู้วิจัยมากที่สุดคือรูปแบบการทำเวทมนตร์ที่ประกอบด้วยวัตถุที่ใช้ทำเวทมนตร์ต่าง ๆ ซึ่งผู้วิจัยนำมาใช้ออกแบบบท การแสดง โดยการใช้เวทมนตร์ทั้ง 4 แบบ แสดงถึงการทำเวทมนตร์ทุกอย่าง แม้เวทมนตร์บางอย่างจะผสมผสานหลายสิ่งเพื่อทำเวทมนตร์ แต่ก็ยังอยู่ในขอบเขตของการทำเวทมนตร์ทั้ง 4 รูปแบบ คือ การใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียว การใช้เวทมนตร์ควบคู่กับเครื่องรางของขลัง การใช้เวทมนตร์ควบคู่กับวัตถุสามัญ และการใช้เวทมนตร์ควบคู่กับวิญญาน กล่าวคือ ผู้วิจัยใช้การสัมพันธ์ภาพของเวทมนตร์กับสิ่งต่าง ๆ มาเป็นหลักคิดในการออกแบบและอธิบายผลงานนาฏศิลป์

แม้ในวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน จะมีการใช้เวทมนตร์ตลอดทั้งเรื่อง แต่ก็ยังคงสอนให้ใช้เวทมนตร์เพื่อทำความดี โดยมีตัวอย่างของตัวละครที่มีความรู้เรื่องเวทมนตร์แล้วนำไปใช้เบียดเบียนผู้อื่นผลสุดท้ายทำให้ต้องถูกจำคุก หลายตัวละครจากงานวรรณกรรมหรือวรรณกรรม จึงมีความสัมพันธ์ระหว่างสังคมตามที่ ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร ได้อธิบายการวิเคราะห์ความจริงจากวรรณกรรมของ โรลันด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes) นักสัญวิทยาไว้อย่างน่าสนใจว่า

วรรณกรรมช่วยให้เราสามารถตั้งคำถามกับการเป็นตัวแทนของความจริง (mimeses) เพราะตั้งแต่ยุคดึกดำบรรพ์ถึงปัจจุบันวรรณกรรมมักหมกมุ่นอยู่กับเรื่องของการเป็นตัวแทนความจริง จริง ๆ แล้วบาร์ตส์เห็นว่าวรรณกรรมมิใช่อะไรอื่นนอกจากความพยายามของมนุษย์ ที่จะพูดถึงความจริงผ่านภาษาเท่านั้น แม้จะรู้ว่าไม่สามารถเป็นตัวแทนความจริงได้ แต่วรรณกรรมทุกยุคทุกสมัยก็ไม่เคยละความพยายามนี้จึงเป็นความปรารถนาในสิ่งที่เป็นไปไม่ได้ เป็นหน้าที่ในอุดมคติที่ไม่มีวันไปถึง แต่ก็ช่วยให้เรามีอิสรภาพ วรรณกรรมแสดงให้เห็นว่ามีภาษา 2 แบบ กล่าวคือ ภาษาของความจริงกับภาษาที่พูดถึงความจริง (ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร, 2545: 288)

จากการวิเคราะห์ข้างต้นทำให้ผู้วิจัยวิเคราะห์ต่อว่า งานวรรณกรรมได้สะท้อนความจริงของมนุษย์จากนามธรรมให้เป็นรูปธรรมผ่านงานวรรณกรรม หรืองานวรรณกรรม ซึ่งในวรรณกรรมเรื่องขุนช้างขุนแผน ได้สะท้อนการใช้เวทมนตร์ซึ่งเป็นพลังอำนาจพิเศษช่วยในการดำเนินชีวิต ที่ธรรมดาให้ไม่ธรรมดาหรือพิเศษขึ้น แต่ยังคงสะท้อนคุณและโทษของการใช้วิชาเวทมนตร์ ที่ต้องนำไปใช้อย่างเหมาะสม โดยในเนื้อหาของวรรณกรรมและเนื้อหาการแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์ของผู้วิจัยได้สะท้อนการใช้เวทมนตร์มากเกินไปจนกระทั่งทำให้ไม่สามารถควบคุมได้และทำให้อวิชาเหล่านี้กลับเข้ามาทำร้ายตนเองซึ่งสะท้อนให้เห็นการใช้เวทมนตร์อย่างไม่มีสติและเกินความพอดี

## 2) การคำนึงคำนึงถึงความเชื่อด้านเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย

หลังการสร้างสรรคานาฏศิลป์ที่เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย ผู้วิจัยพบว่าการสื่อสารเรื่องนามธรรมที่เกิดขึ้นในวรรณกรรมผ่านงานศิลปะด้านนาฏศิลป์เป็นการถ่ายทอด ที่ทำให้เรื่องนามธรรมมีความเป็นรูปธรรม โดยสามารถถ่ายทอดผ่านองค์ประกอบการแสดงต่าง ๆ ทำให้นาฏศิลป์เป็นส่วนหนึ่งของสังคม เพราะนาฏศิลป์สื่อสารเนื้อหาจากเรื่องที่เกิดขึ้นในสังคม เรียกได้อานาฏศิลป์อยู่ในสภาวะแวดล้อมเดียวกับสังคม เปรียบเสมือนสัมพันธ์ภาพระหว่างนาฏศิลป์กับสังคม การสร้างสรรค์นาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ จึงเป็นการนำเสนอศิลปะที่

อธิบายเรื่องนามธรรมให้เป็นรูปธรรมและสะท้อนสังคมด้านการใช้ชีวิตที่มีคุณภาพชีวิตตกค้างอยู่กับ ลัทธิหวังพึ่ง ซึ่งเป็นความคิดแบบคนยุคก่อนที่ยังเป็นสังคมแบบเกษตรกร (ขุนชาญ โหรีพประเทศ, 2539 : 128) แต่หากมองในแง่ของระบบความคิดที่เกี่ยวกับสมาธิและสติปัญญาจะพบว่าคนที่ นับถือเรื่องเกี่ยวกับเวทมนตร์ เพื่อนำไปใช้ให้เป็นสัญลักษณ์เชิงกุศโลบาย ที่นำไปใช้ให้เป็นสัญลักษณ์ในการใช้ชีวิตอย่างมีสติ ไม่ประมาทและรักษาศีล เพื่อให้ได้อยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ก็จะเป็นการนำเรื่องเวทมนตร์ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวัน ซึ่งอยู่ในสภาวะแวดล้อมที่สังคมมีสิ่งเร้าให้เกิดความทุกข์ทางใจอย่างมากมาย

การสร้างสรรคานาฏยศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย เป็นการนำเสนอการทำ เวทมนตร์ควบคู่กับสิ่งต่าง ๆ ให้มีความชัดเจนเกิดเป็นรูปธรรมมากขึ้น อีกทั้งได้สะท้อนแก่นของ การทำเวทมนตร์ คือ การทำสมาธิประกอบกับอุปการณ์ต่าง ๆ ภายใต้การหวังพึ่งให้เกิดพลังอำนาจ พิเศษ โดยหวังให้เป็นทางลัดให้เกิดผลสำเร็จต่าง ๆ ซึ่งไม่เป็นการปฏิบัติตามครรลองหรือเป็นลำดับ ขั้นตอนที่ควรเป็น ในเรื่องเวทมนตร์จะมีความเกี่ยวข้องกับศาสตร์เชิงจิตวิทยา ซึ่งเกี่ยวข้องกับลัทธิ หวังพึ่ง คือ การพึ่งพาพลังอำนาจพิเศษให้บังเกิดผลที่ต้องการอย่างรวดเร็ว โดยไม่ต้องรอการปฏิบัติ ตามลำดับขั้นตอน

ทั้งนี้ผู้วิจัยจึงสนใจการควบคุมจิตใจและความคิดของมนุษย์เพื่อทำความเข้าใจ พฤติกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม กล่าวคือ ตัวตนของผู้วิจัยที่มีความสนใจศึกษาเรื่องการควบคุม พฤติกรรมของมนุษย์ ได้สะท้อนผ่านการเลือกหัวข้อการสร้างสรรคและสะท้อนผ่านความหมายของ งานนาฏยศิลป์ ที่ต้องการสื่อสารแก่นแท้ของการฝึกสมาธิผ่านความเชื่อเรื่องเวทมนตร์ให้สังคมไทย เข้าใจถึงแก่นนี้ หากคนไทยนำเรื่องเวทมนตร์ไปเป็นกุศโลบาย ในการดำเนินชีวิตอย่างมีสมาธิและมี คุณภาพ จะทำให้มนุษย์มีความสุขและสังคมไทยจะสงบสุขมากขึ้น

### 3) ความสัมพันธ์ระหว่างเวทมนตร์กับพระพุทธศาสนา

หลังการสร้างสรรคผลงานนาฏยศิลป์ซึ่งต้องผ่านการค้นคว้าข้อมูลและหาข้อสรุป ด้านรูปแบบและแนวคิดของการสร้างสรรค ซึ่งทำให้พบว่าเวทมนตร์กับศาสนาพุทธมีความเกี่ยวข้อง กัน โดยมีปฏิสัมพันธ์กันในเชิงของเรื่อง ศาสนาทำให้มนุษย์พันทุกข์ ส่วนเวทมนตร์หรือไสยศาสตร์ซึ่งเป็นวิธีการหนึ่งที่ทำให้มนุษย์ผลทุกข์ สังเกตได้จากเนื้อเรื่องในวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผนที่ นำเสนอ การใช้เวทมนตร์ดำเนินเรื่อง โดยตัวละครฝ่ายธรรมะจะใช้เวทมนตร์ไปในทางช่วยเหลือ ป้องกัน เป็นจุดหนึ่งที่ทำให้ทราบว่าวรรณกรรมนำเสนอตัวละครฝ่ายดีว่าจะเป็นผู้ใช้เวทมนตร์ไป ในทางคุณธรรม ซึ่งเป็นผู้มีคุณสมบัติ เป็นวีรบุรุษ รูปงาม สุภาพ นำคบหา และไสยศาสตร์เป็นเรื่อง ของความเชื่อเฉพาะชาวบ้านเท่านั้น

ศาสนาเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตเพื่อไปสู่จุดมุ่งหมายสูงสุดคือการดับทุกข์ ด้วยการตายจากโลกนี้ไปแบบพ้นทุกข์ ซึ่งจะทำให้ได้ด้วยการฝึกฝนธรรมะเป็นเวลานาน และจนตลอดชีวิต ส่วนเวทมนตร์ไสยศาสตร์เป็นวิชาทางความเชื่อที่ไม่อาจพิสูจน์ได้ตามหลักวิทยาศาสตร์ เป็นเรื่องนามธรรมซึ่งไม่ใช่พระพุทธศาสนา แต่เป็นเรื่องที่เกี่ยวกับการควบคุมพลังอำนาจลึกลับที่มีอยู่ในโลก เกี่ยวข้องกับธรรมชาติและจักรวาลเพื่อบันดาลให้เกิดผลตามที่ต้องการ เช่น ทำให้เกิดปาฏิหาริย์ ทำให้แคล้วคลาดปลอดภัย ทำให้คนรัก ด้วยการใช่วิธีพิเศษซึ่งเป็นวิธีที่คิดค้นขึ้นและกลายเป็นศาสตร์ที่มีคุณค่าอย่างหนึ่ง มีความเกี่ยวข้องกับด้านจิตใจของมนุษย์ อาจปรากฏอยู่ในรูปแบบของวัตถุต่าง ๆ ที่เชื่อว่ามีเวทมนตร์เข้ามาเกี่ยวข้อง หรืออาจอยู่ในรูปแบบของความเชื่อหรือความรู้สึกถึงสิ่งที่เป็นนามธรรม โดยรับรู้ได้จากญาณพิเศษซึ่งเกิดจากการฝึกฝนจิตใจให้มีสมาธิจนเกิดกระแสจิตระดับหนึ่ง ซึ่งกระแสจิตเหล่านี้เชื่อว่าจะทำให้เกิดเวทมนตร์ โดยกระแสจิตเหล่านี้ขึ้นอยู่กับการสะสมและฝึกฝนจิตใจให้ถึงขั้นบันดาลเวทมนตร์ให้เกิดขึ้น ซึ่งในผลงานสร้างสรรค์ของผู้วิจัยได้นำความสัมพันธ์ระหว่างเวทมนตร์กับพระพุทธศาสนา ซึ่งมีความแตกต่างกันแต่มีจุดที่เหมือนกันมาใช้ในการแสดง คือการสร้างสมาธิด้วยการบริกรรมคาถา ใช้วิธีการเขียนอักขระโดยอักขระนั้นจะตั้งต้นด้วยตัว “นะ” ของอักษรขอม และทำการท่องคาถา “ปถมัง” ขณะที่ทำการเขียนเข้าไปข้ามานั้น จะต้องพูดใส่คำขึ้นต้นของธาตุทั้ง 4 “นะ มะ พะ ทะ” ซึ่งเป็นธาตุที่ใช้สำหรับการผสมเวทมนตร์ต่าง ๆ ขึ้นอยู่กับเวทมนตร์สูตรเฉพาะของแต่ละท่าน

นำมาใช้สื่อถึงการทำบริกรรมคาถาเข้าไปเรื่อย ๆ ขณะทำเวทมนตร์เขียนเข้าไปเรื่อย ๆ เพื่อสร้างสมาธิโดยการสร้างสมาธิเป็นวิธีการหนึ่งที่ทำให้บรรลุถึง การหลุดพ้นได้เช่นเดียวกัน กล่าวคือ การเรียนเวทมนตร์เป็นกุศโลบายของการปฏิบัติฝึกฝนจิตใจให้ไปสู่ความผลทุกขซึ่งตรงกับเป้าหมายของพระพุทธศาสนา

ศาสนาที่สอนให้มนุษย์ฝึกฝนปฏิบัติ ให้ไปสู่การพ้นทุกข์ ซึ่งการฝึกศาสนาได้แปรเปลี่ยนให้เป็นเรื่องเกี่ยวกับเวทมนตร์และไสยศาสตร์ เกิดขึ้นจากผู้ปฏิบัติที่มีความคิดแบบไสยศาสตร์ เช่น การปฏิบัติเพื่อหวังผลเฉพาะหน้า การบนบานศาลกล่าว การขอโชคขอลา เป็นต้น บางครั้งออกมาในรูปแบบของรูปเคารพ เพื่อให้ระลึกถึงคำสอนของพระพุทธเจ้า เช่น การห้อยพระอาจเป็นรูปเคารพอย่างหนึ่ง ทั้งนี้ยังปรากฏมาในรูปแบบของการเป็นเครื่องรางของขลังที่แปรเปลี่ยนความหมายจากการระลึกถึงคำสอนศาสนา ให้เป็นการหวังพึ่งผลจากเครื่องรางของขลังนั้น เช่น ผ้ายันต์ เป็นเครื่องรางของขลังอย่างหนึ่ง ที่ผู้ทำเวทมนตร์บรรจุลงลายที่เขียนขึ้นจากการทำสมาธิขั้นสูงและเชื่อว่ากระแสจิตนั้นได้ทำให้พลังงานของเวทมนตร์บรรจุลงไปในตัวผ้าที่เรียกว่าผ้ายันต์ ซึ่งผ้ายันต์นี้ผู้วิจัยได้นำมาเสนอในการแสดง ด้วยการใส่ผ้ายันต์เพื่อทำให้เกิดอิทธิพลแคล้วคลาดปลอดภัยแก่ผู้ใช้เวทมนตร์

ในด้านของผู้ที่ฝึกศาสนาอย่างถูกต้อง จะไม่สงสัยความแตกต่างของเรื่องเวทมนตร์กับศาสนา เพราะผู้ที่ศึกษาศาสนาอย่างถูกต้องตรงตามคำสอนจะเข้าใจหลักธรรมของศาสนาอย่างตรงไปตรงมาได้เป็นอย่างดี และสามารถแยกความแตกต่างและรู้ที่มาของเวทมนตร์ไสยศาสตร์ซึ่งแตกต่างกันออกมาจากพระพุทธศาสนา อย่างไรก็ตามไสยศาสตร์ ก็เป็นศาสตร์หนึ่งที่ทรงคุณค่าเป็นกุศโลบายที่ทำให้เดินทางไปสู่ความผลทุกวิถีหนึ่ง แต่จะต้องเรียนรู้และใช้ด้วยความระมัดระวัง ให้เหมาะสมกับการดำเนินชีวิตของตนเองและการดำเนินชีวิตในสังคมให้เกิดความสงบสุข ซึ่งก็จะไปสู่ความสงบสุขตามแบบพุทธศาสนาได้เช่นเดียวกัน

#### 4) หลักการสัมพันธ์ภาพ (Relationship) กับการออกแบบงานนาฏศิลป์

ผู้วิจัยคำนึงถึงการใช้หลักการรีเลชั่นชิป ในงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งนี้ ซึ่งผู้วิจัยเรียกว่า การมีสัมพันธ์ภาพ ซึ่งหมายถึงการมีสัมพันธ์ภาพในบริบทของผู้เต้นกับสิ่งแวดล้อม หลังจากการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ผู้วิจัยค้นพบการอธิบายผลงานด้วยหลักการรีเลชั่นชิป ที่ว่าด้วยเรื่องของการมีสัมพันธ์ภาพระหว่างผู้เต้นและสภาวะแวดล้อมของผู้เต้น เปรียบเสมือนการใช้เวทมนตร์ซึ่งผู้ใช้เวทมนตร์มีความสัมพันธ์กับวัตถุที่ใช้ประกอบเพื่อทำเวทมนตร์ หากอธิบายตามทฤษฎีลาบาน ที่ยึดการอธิบายสัมพันธ์ภาพของผู้เต้นกับสิ่งแวดล้อม

ผู้วิจัยพบว่ายังมีปรากฏการเกิดสัมพันธ์ภาพระหว่างผู้เต้นกับกระบวนการความคิดของผู้เต้นได้อีกด้วย เนื่องจากการเกิดสัมพันธ์ภาพทุกสัมพันธ์ภาพจะเกิดความหมายขึ้นเสมอ ซึ่งสามารถอธิบายการมีสัมพันธ์ภาพระหว่างผู้เต้นกับสภาวะแวดล้อมทั้งหมด ขึ้นอยู่กับความหมายที่เกิดขึ้นขณะนั้น ซึ่งสามารถอธิบายเรื่องสัมพันธ์ภาพระหว่างผู้เต้นกับสิ่งแวดล้อมสามารถอธิบายได้ในระดับโครงสร้างและในระดับหน่วยย่อยดังต่อไปนี้

องค์ที่ 1 การใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียว

สัมพันธ์ภาพระดับโครงสร้าง คือ ผู้เต้นมีสัมพันธ์ภาพระหว่างผู้เต้นกับสถานที่แสดง

สัมพันธ์ภาพระดับหน่วยย่อย คือ ผู้เต้นมีสัมพันธ์ภาพกับสมาธิของตนเอง

ผู้เต้นมีสัมพันธ์ภาพกับกระบวนการคิดของตนเอง

องค์ที่ 2 การใช้เวทมนตร์ควบคู่กับเครื่องรางของขลัง

สัมพันธ์ภาพระดับโครงสร้าง คือ ผู้เต้นมีสัมพันธ์ภาพระหว่างผู้เต้นกับอุปกรณ์ประกอบ

การแสดง

สัมพันธ์ภาพระดับหน่วยย่อย คือ ผู้เต้นมีสัมพันธ์ภาพกับสมาธิของตนเอง

ผู้เต้นมีสัมพันธ์ภาพกับผู้ชม

ผู้เต้นมีสัมพันธ์ภาพกับผู้เต้น

องค์ที่ 3 การใช้เวทมนตร์ควบคู่กับวัตถุธรรมดา

สัมพันธภาพระดับโครงสร้าง คือ ผู้เต้นมีสัมพันธภาพระหว่างผู้เต้นกับอุปกรณ์การแสดง

สัมพันธภาพระดับหน่วยย่อย คือ ผู้เต้นมีสัมพันธภาพกับสมาธิของตนเอง

ผู้เต้นมีสัมพันธภาพกับอุปกรณ์ประกอบการแสดง

ผู้เต้นมีสัมพันธภาพกับผู้เต้นแบบระยะใกล้

ผู้เต้นมีสัมพันธภาพกับผู้เต้นแบบระยะไกล

องค์ที่ 4 การใช้เวทมนตร์ควบคู่กับวิญญาณ

สัมพันธภาพระดับโครงสร้าง คือ ผู้เต้นสัมพันธภาพระหว่างผู้เต้นกับผู้เต้น

สัมพันธภาพระดับหน่วยย่อย คือ ผู้เต้นมีสัมพันธภาพกับสมาธิของตนเอง

ผู้เต้นมีสัมพันธภาพกับอุปกรณ์ประกอบการแสดง

ผู้เต้นมีสัมพันธภาพกับผู้เต้น

ทั้งนี้ยังมีปรากฏการสัมพันธภาพที่ต้องเกิดขึ้นอยู่ตลอด การแสดงคือ สัมพันธภาพระหว่างผู้เต้นกับเสียงที่ใช้ประกอบการแสดง เนื่องจากเสียงเป็นองค์ประกอบที่สร้างอารมณ์ความรู้สึกให้แก่ผู้เต้น ผู้เต้นจะมีอารมณ์ร่วมกับบทการแสดงและการแสดงองค์รวม

จากสัมพันธภาพที่เกิดขึ้นในงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรม สะท้อนให้เห็นว่าสัมพันธภาพเป็นหลักการที่ใช้วิเคราะห์ความหมายของผู้เต้นที่เกิดขึ้นในสภาวะแวดล้อมนั้น ๆ หลักการสัมพันธภาพสามารถใช้อธิบายผลงานศิลปะประเภทนาฏศิลป์ได้ทุกการแสดง

##### 5) ทฤษฎีสัญวิทยากับการออกแบบงานนาฏศิลป์

ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งนี้ นำเสนอการเสพงานจากระบบการตีความตามทฤษฎีสัญวิทยา โดยผู้วิจัยคำนึงถึงความหมายที่งานศิลปะถ่ายทอดสู่ผู้ชม แต่ยังไม่เห็นพื้นที่ให้ผู้ชมได้เกิดกระบวนการคิดและตีความความหมายจากตัวผลงาน เป็นวิธีการเสพงานอย่างหนึ่งให้ผู้วิจัยต้องการให้ผู้ชมได้ใช้จากการชมผลงานชิ้นนี้ ผู้ชมจะได้ใช้ประสบการณ์การจินตนาการ การวิเคราะห์และการตีความความหมายที่แฝงอยู่ จึงเป็นการมีสัมพันธภาพระหว่างงานศิลปะกับผู้ชมด้วยการใช้ทฤษฎีสัญวิทยาเข้ามาเกี่ยวข้อง ในการวิเคราะห์ความหมายที่งานศิลปะต้องการสื่อสาร ผู้วิจัยได้สอดแทรกสัญลักษณ์เข้าไปในองค์ประกอบการแสดง ส่วนต่าง ๆ เช่น สัญลักษณ์ที่อยู่ในลีลาท่างานนาฏศิลป์ สัญลักษณ์ที่อยู่ในเครื่อง แต่งกายของผู้แสดง สัญลักษณ์ที่อยู่ในการใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดง สัญลักษณ์ที่อยู่ในการใช้แสงและสถานที่ทำการแสดง เป็นต้น โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

องค์ที่ 1 การใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียว นำเสนอผ่านเวทมนตร์การแปลงกาย ด้วยการใช้แสงให้เป็นสัญลักษณ์ของการเปลี่ยนแปลงจากสิ่งหนึ่งไปเป็นอีกสิ่งหนึ่ง โดยที่ไม่ต้องใช้วัตถุอื่น เข้าร่วมการทำเวทมนตร์ ใช้ลีลาบริการคาถาและเขียนอักขระเป็นตัว “นะปถมัง” เพื่อสื่อถึงการทำให้สมาธิให้เกิดกระแสจิตสู่การทำเวทมนตร์ ใช้การแต่งกายที่ทำจาก “ขดลวด” สวมศีรษะของจอมขมังเวทย์ให้สื่อถึงญาณหยั่งรู้ของผู้มีกระแสจิตที่สูงขึ้นทำให้เกิดเวทมนตร์ ใช้ขดลวดที่มีรูปทรงเป็นลักษณะเด่นของสัตว์ ให้ผู้แสดงสวมใส่เพื่อสื่อถึงการเป็นสัตว์ต่าง ๆ ที่มีเอกลักษณ์ต่างกัน แต่เป็นสัตว์ที่เกิดมาจากการทำเวทมนตร์จึงใช้ขดลวดซึ่งมีความววนทับซ้อนหาจุดสิ้นสุดไม่ได้ เปรียบเสมือนกับเวทมนตร์ที่หาจุดสิ้นสุดไม่ได้ เพราะเป็นเรื่องในเชิงนามธรรมหาขอสรุปแบบรูปธรรมไม่ได้

องค์ที่ 2 การใช้เวทมนตร์ควบคู่กับเครื่องรางของขลัง นำเสนอผ่านการใช้เวทมนตร์กับผ้ายันต์ มีการใช้สัญลักษณ์ผ่านการทำลีลาเขียน “นะปถมัง” เพื่อสื่อถึงการทำให้สมาธิให้เกิดกระแสจิตทำเวทมนตร์ ผ้ายันต์ที่สร้างขึ้นให้มีขนาดใหญ่ เพื่อทำให้เกิดความเหนือจริง เป็นส่วนต่อเติมจินตนาการของผู้วิจัย เพื่อสื่อถึงผ้ายันต์ที่มีขนาดใหญ่นั้น เปรียบเสมือนอักขระเลขยันต์ที่มีจำนวนมาก ไม่สามารถระบุได้ว่ามีจำนวนที่แน่นอนก็เลขยันต์ และเลขยันต์ยังสามารถผสมสูตรการเขียนให้เกิดใหม่ได้เรื่อย ๆ ก็เปรียบเหมือนผ้ายันต์ไม่จำเป็นที่จะต้องมีความเล็ก กระดาษรัดเสมอไป สามารถทำให้ใหญ่เท่าใดก็ได้ตามที่ต้องการ และการดึงผ้ายันต์ขึ้นในตอนสุดท้ายขององค์ เพื่อสื่อถึงการเป็นเครื่องรางของขลัง ที่คนเชื่อและคนทำเวทมนตร์จะต้องมีพกไว้ติดตัวเป็นของประจำกาย ถึงจะอยู่ในกระเป๋าหรือถูกเก็บไว้ที่ใด ก็ยังปรากฏอยู่ในความจำและความรู้สึก เสมือนว่าเป็นสิ่งที่สัมผัสได้ตลอดเวลา จึงทำให้ผ้ายันต์ที่ถูกยกขึ้นเป็นส่วนหนึ่งของฉากการแสดงโดยยกให้ผ้ายันต์ค้างไว้จนจบการแสดง

องค์ที่ 3 การใช้เวทมนตร์กับวัตถุธรรมดาคำ นำเสนอการทำเวทมนตร์เสกให้ใบมะขามเป็นตัวต่อ ด้วยการปรากฏสัญลักษณ์ผ่านลีลาของผู้แสดงโดยจอมขมังเวทย์เขียน “นะปถมัง” โดยเขียนบนศีรษะสลักกับเขียนด้านล่างใกล้พื้น เพื่อสื่อถึงการสั่งให้ใบไม้ที่อยู่บนที่สูงลงมาหาตัวจอมขมังเวทย์ เพื่อสื่อถึงเป็นตัวต่อและที่ถูกใช้งานตามคำสั่ง ผู้แสดง 3 คน ที่เป็นตัวต่อ จะรวมตัวกันเพื่อแสดงเอกลักษณ์ของตัวต่อด้วย การทำลีลาให้เห็นเป็นส่วนปีกและส่วนเข็มพิษ เปรียบเสมือนเป็นตัวต่อตัวใหญ่ ซึ่งผู้วิจัยได้แรงบันดาลใจมาจากรูปสักการะตัวต่อยักษ์ในจังหวัดสุพรรณบุรี ซึ่งมีตำนานและประวัติเกี่ยวข้องกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน

องค์ที่ 4 การใช้เวทมนตร์ควบคู่กับวิญญาณ เป็นการนำเสนอผ่านเวทมนตร์ เรียกผีปลุกผีใช้ผีเป็นพาหนะ ใช้ผีทำม่านบังตา สัญลักษณ์ที่ปรากฏคือ การเขียนอักขระ “นะปถมัง” ด้วยอาการสั่นและเคร่งเครียด เปรียบเสมือนผู้ที่ใช้เวทมนตร์โดยขาดการระมัดระวังและมีสมาธิไม่นิ่งทำให้เวทมนตร์เกิดความเพี้ยน อีกทั้งการพูดตัวนำของธาตุทั้ง 4 “นะ มะ พะ ทะ” อย่างสับสนและไม่มีระเบียบเรียงลำดับการพูด สื่อถึงสมาธิที่ไม่มั่นคง การใช้มุ้งคลุมผู้แสดง



เชิงสัญลักษณ์ที่เป็นวิญญานเปรียบเสมือนการถูกครอบงำด้วยเวทมนตร์ เปรียบเสมือนการถูกบังคับให้ทำสิ่งต่าง ๆ ภายใต้การครอบงำ

ภาพจบของการแสดง นำเสนอปรัชญาของเรื่องการใช้เวทมนตร์อย่างไม่พอดีไม่ระมัดระวังโดยผู้ใช้ให้เกิดพลังอำนาจวิเศษอาจ นำพามาซึ่งหายนะที่ย้อนกลับมาทำร้ายตัวเอง เปรียบเสมือนการดำเนินชีวิตในปัจจุบันหากดำเนินชีวิตด้วยความไม่พอดีและไม่ระมัดระวัง อาจนำพามาซึ่งผลเสียแก่ตัวเองด้วยเช่นกัน อีกทั้งความเชื่อเรื่องเวทมนตร์ที่อยู่ในปัจจุบัน หากเราเชื่อโดยไม่ใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตก็อาจนำพามาซึ่งความหลงมกมายและทำให้ชีวิตได้รับหายนะได้เช่นเดียวกัน

อีกประการหนึ่งสัญลักษณ์ที่ปรากฏอยู่ในเครื่องแต่งกายของผู้แสดงด้วยการใช้มุ้งเป็นส่วนประกอบหลักของเครื่องแต่งกาย แสดงถึงการทับซ้อนทวนไม่มีที่สิ้นสุด มีความเป็นนามธรรมเบาลอย ไม่หนักแน่นที่เห็นเป็นที่ประจักษ์เหมือนรูปธรรม ออกแบบวิธีการนุ่งห่มโดยใช้การมัดให้พอดีกับสรีระของผู้สวมใส่ เปรียบเสมือนการผูกมัดเวทมนตร์ตามความเชื่อในระดับปัจเจกของบุคคลที่อาจไม่เหมือนกันหรือเหมือนกันก็ได้

## 6) รูปแบบผลงานการสร้างนาฏศิลป์ตามเทคนิคและแนวคิดของศิลปินในยุคสมัยใหม่ (Modern dance)

การสร้างสรรคผลงานนาฏศิลป์ครั้งนี้เป็นการผสมผสานเทคนิคและแนวคิดของศิลปินในยุคสมัยใหม่ โดยเทคนิคและแนวคิดของศิลปินแต่ละท่านมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ซึ่งในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งนี้ได้ ได้รับอิทธิพลเทคนิคและแนวคิดเหล่านั้นมาใช้ในการสร้างสรรค์ด้วยการผสมผสานเทคนิคและแนวคิดในแต่ละช่วงของการแสดง โดยมีรายละเอียดดังนี้

ผลงานนาฏศิลป์นี้ตรงกับแนวคิดของ รุท เซนต์ เดนีส (Ruth St Denis) และ เท็ดชอว์น (Ted Shawn) ซึ่งมีแนวคิด สร้างนาฏศิลป์ที่เกี่ยวกับวัฒนธรรม (Culture) และศาสนา (Religion) ผสมผสานกับแนวคิดการแสดงความรู้สึกภายในของ เมอร์ซ คันนิงแฮม (Merce Cunningham) ที่นำมาใช้ในการออกแบบบทการแสดงที่สื่อถึงสมาธิภายในของผู้แสดงจอมขมังเวทย์ ซึ่งทุกการเคลื่อนไหวลีลาของจอมขมังเวทย์จะต้องสื่อถึงการใช้สมาธิซึ่งเป็นภาวะภายในของมนุษย์ ออกมาสู่ภายนอก อีกทั้งยังตรงกับแนวคิดของ ดอริส ฮัมเฟรย์ (Doris Humphrey) ที่เน้นการให้ความสนใจความเป็นมนุษย์และปัญหาของมนุษย์ที่ไม่เกี่ยวกับเทคนิคการเต้น ซึ่งเรื่องของเวทมนตร์เป็นเรื่องที่สะท้อนความไม่มั่นคงในจิตใจของมนุษย์ จึงได้ฟังพาสังต่าง ๆ รวมถึงการฟังพาเวทมนตร์เพื่อยึดเหนี่ยวจิตใจ แสดงถึงปัญหาของมนุษย์ซึ่งไม่เกี่ยวกับการเต้น แต่เป็นการแสดงความเป็นมนุษย์อย่างหนึ่ง ซึ่งสามารถถ่ายทอดผ่านงานศิลปะประเภทนาฏศิลป์สมัยใหม่ (Modern dance)

องค์ที่ 1 แปลงกาย เป็นการแสดงถึงการใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียว ผู้วิจัย จึงนำเทคนิคการใช้แสงในการแสดงมาใช้ในการเปลี่ยนตัวละครจะเอาตัวหนึ่งไปเป็นอีกตัวหนึ่ง ตามเทคนิคการใช้อุปกรณ์และเทคนิคแสงของ ลอย ฟูลเลอร์ (Loie Fuller)

องค์ที่ 2 ผ้ายันต์ เป็นการแสดงถึงการใช้เวทมนตร์กับเครื่องรางของขลัง ผู้วิจัยได้ออกแบบอุปกรณ์การแสดงให้เป็นผ้ายันต์ขนาดใหญ่ โดยกำหนดให้ผู้แสดงใช้ลีลาที่มีความสัมพันธ์ระหว่างผู้แสดงกับอุปกรณ์ ตามแนวคิดและเทคนิคของ ลอย ฟูลเลอร์ (Loie Fuller) ร่วมกับการใช้แนวคิดเรื่องจิตวิญญาณแห่งความอิสระ (Free Spirit) ของ อิสตอรา ดันแคน (Isadora Duncan) ที่ให้ความสำคัญในการใช้อิสระการแสดงลีลาระหว่างการเต้น โดยผู้วิจัยกำหนดให้มีโครงสร้างการแสดงลีลาที่ควบคุมการเคลื่อนที่ของผ้ายันต์ โดยอยู่ภายใต้การสื่อสารตามบทการแสดง ที่สื่อถึงจอมขมังเวทย์เป็นผู้ควบคุมพลังเวทมนตร์ของผ้ายันต์ ซึ่งให้อิทธิฤทธิ์ในการปกป้องคุ้มครองให้เกิดความแคล้วคลาดปลอดภัย

องค์ที่ 3 ใบไม้ เป็นการแสดงถึงการใช้เวทมนตร์กับวัตถุสามัญ ผู้วิจัยใช้แนวคิดการล้มลงสู่พื้น การเล่นกับกฎแรงโน้มถ่วงของโลก ตาม ดอริส ฮัมเฟรย์ (Doris Humphrey) ในการล้มลงสู่พื้นและการเล่นกับกฎแรงโน้มถ่วงของโลก ผู้วิจัยนำแนวคิดนี้ไปใช้ออกแบบการโปรยใบไม้จากที่สูงให้ลงสู่พื้นที่แสดงเป็นการเล่นกับแรงโน้มถ่วงของโลกที่วัตถุจะตกจากที่สูงลงสู่พื้นผิวของโลก สะท้อนความเรียบง่ายและความธรรมดาของใบไม้ ซึ่งเป็นอุปกรณ์การแสดงที่สื่อถึงการใช้เวทมนตร์กับวัตถุสามัญ อีกทั้งยังให้ผู้แสดงเชิงสัญลักษณ์เฝ้าดูกับใบไม้ที่อยู่บนพื้นแล้วลุกขึ้นแสดงเป็นตัวต่อที่มีอิทธิฤทธิ์ต่อศัตรู เป็นการสื่อถึงวัตรธรรมดาที่ถูกแสงให้มีความวิเศษยิ่งขึ้นเพื่อใช้ทำร้ายศัตรู

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวร่างกายที่เกิดจากการไม่ได้ตั้งใจของ เมอร์ซ คันนิงแฮม (Merce Cunningham) โดยผู้วิจัยนำมาใช้ในช่วงของการแสดงลีลาจอมขมังเวทย์กับใบไม้ที่ร่วงจากด้านบนโรงละครสู่พื้นที่การแสดง ซึ่งไม่สามารถควบคุมทิศทางหรือวงล้อของใบไม้ได้ ผู้วิจัยจึงกำหนดให้ผู้แสดงจอมขมังเวทย์ใช้ลีลาการเคลื่อนไหวร่างกายอย่างอิสระ โดยอยู่ภายใต้บทการแสดงที่สื่อถึงการเรียกใบไม้จากที่สูงลงมาหาตนเอง เพื่อจะใช้ใบไม้เป็นวัตถุในการทำเวทมนตร์ของการแสดง

องค์ที่ 4 วิญญาณ เป็นการแสดงถึงการใช้เวทมนตร์กับวิญญาณ ผู้วิจัยใช้การแสดงความรู้สึกภายในการเคลื่อนไหวร่างกายแบบยึดตัวและหลุดตัวเพื่อแสดงความรู้สึกภายในของ มาธา เกรแฮม (Matha Graham) โดยผู้วิจัยนำการใช้การยึดตัวและหลุดตัวมาออกแบบลีลาการถูกปลุกจิตวิญญาณ ร่วมกับการใช้หลักการสัมพันธ์ภาพระหว่างผู้เต้นกับผู้เต้น หรือจอมขมังเวทย์จับวิญญาณ อีกทั้งยังแสดงสีหน้าและความรู้สึกภายในผ่านการเคลื่อนไหวร่างกายแบบยึดตัวและหลุดตัวที่อยู่ภายนอก

จุดจบของการแสดง ยังเน้นใช้การเคลื่อนไหวร่างกายแบบยืดตัวและหดตัว ร่วมกับการให้อุปกรณ์การแสดงทั้งหมดทับถมมาที่ตัวของจอมขมังเวทย์ ร่วมกับการแสดงความรู้สึกภายใน ออกสู่ภายนอก ด้วยการแสดงสีหน้า การส่งเสียง การเคลื่อนไหวร่างกายที่สื่อถึงกันบ้างของผู้ที่มีอาการวิปลาส

## 7) การใช้เวทมนตร์ในเชิงจิตวิทยา

ในเชิงวิทยาศาสตร์ได้มีการศึกษาเกี่ยวกับเวทมนตร์และเรื่องลึกลับเพิ่มเติม จนพัฒนาเป็นศาสตร์ที่เกี่ยวกับพลังจิตแนวใหม่ซึ่งมาจากทฤษฎีทางจิต เรียกว่า ไฮ-คิกซ์ (Psychic) สามารถพิสูจน์ได้บางส่วนและพัฒนาจนเกิดเป็นองค์ความรู้ที่นำมาใช้ประโยชน์กับจิตใจของมนุษย์ได้ กล่าวคือ เวทมนตร์ถูกศึกษาและพัฒนาให้เป็นศาสตร์ที่ใช้รักษาผู้ป่วยด้านจิตวิทยาได้หลายรูปแบบ เช่น การบำบัดรักษาอาการเกี่ยวกับจิต การบำบัดรักษาที่ช่วยให้ผู้ป่วยตอบสนองต่อการรักษาทางการแพทย์ได้ดีขึ้น เป็นต้น

จากการศึกษาข้อมูลเรื่องเวทมนตร์ที่อยู่วรรณกรรมและเวทมนตร์ในชีวิตจริง รวมถึงวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปสร้างสรรค์เป็นผลงานนาฏยศิลป์ ทำให้ผู้วิจัยทราบว่า เวทมนตร์แท้จริงแล้วมีความเกี่ยวข้องกับระบบความคิดและสามารถอธิบายได้ในเชิงวิทยาศาสตร์ที่เรียกว่า จิตวิทยา เพราะเรื่องเวทมนตร์มีความเกี่ยวข้องกับความคิดและจิตใจของมนุษย์และส่งผลกระทบไปสู่การกระทำของมนุษย์และสังคมอีกด้วย สาเหตุที่มนุษย์พึ่งพาเวทมนตร์มีมากจากความกลัว ความวิตกกังวลและความไม่มั่นใจ เป็นต้น จึงหาที่พึ่งทางจิตใจด้วยการนำเรื่องเวทมนตร์ คาถา เครื่องรางของขลัง การเสกสิ่งของ การเวทมนตร์ที่เกี่ยวข้องกับวิญญาณ มาช่วยให้รู้สึกดีด้วยการเชื่อมโยงความต้องและบรรลุความสำเร็จของตนเอง

มนุษย์เป็นสัตว์ชนิดเดียวของโลกที่สามารถเชื่อมโยงจินตนาการกับสิ่งสมมุติได้ เนื่องจากมนุษย์เป็นสัตว์ที่มีจินตนาการจึงคิดถึงเรื่องต่าง ๆ ที่สมมุติขึ้น เพราะเมื่อพิจารณาแล้วผู้วิจัยพบว่า มนุษย์เป็นสัตว์ที่มีปัจจัยในการดำเนินชีวิตครบ แต่มีจินตนาการถึงเพิ่มเติมอยู่ตลอดเวลาจึงต้องการไขว่คว้าและต้องการสร้างสิ่งที่ต้องการให้เกิดขึ้นจริง กล่าวคือ มนุษย์มีปัจจัย 4 ที่จำเป็นในการดำเนินชีวิตครบอยู่แล้ว ได้แก่ อาหาร ที่อยู่อาศัย เสื้อผ้าและยารักษาโรค แต่ก็ยังต้องการอาหารที่อร่อยที่สุด ที่อยู่อาศัยที่ให้ความสะดวกสบายมากที่สุด เสื้อผ้าที่สวยงามที่สุดและยารักษาโรคที่ดีที่สุด ซึ่งสะท้อนการจินตนาการถึงสิ่งสมมุติที่ไม่สิ้นสุดของมนุษย์ การนับถือเรื่องเวทมนตร์ของมนุษย์จึงไม่ใช่เรื่องแปลกที่มนุษย์จะสามารถจินตนาการเชื่อมโยงกับความต้องการของตนเองได้มากมาย การเชื่อมโยงชีวิตกับเรื่องเวทมนตร์ที่สมมุติขึ้นอาจถูกเชื่อมโยงกับผลลัพธ์ในเชิงบวกหรือเชิงลบก็ได้ ผู้วิจัยพิจารณาสังคมในปัจจุบันแล้วพบว่า คนที่หาเหตุผลเพื่อช่วงโยงกับสิ่งที่เผชิญหน้าในแต่ละวัน อาจเชื่อมโยงบางเรื่องที่ต้องการอธิบายกับเรื่องเวทมนตร์ไสยศาสตร์ได้อย่างง่ายดาย

จากข้อมูลข้างต้นจึงสรุปได้ว่า เรื่องเวทมนตร์เกี่ยวกับวิทยาศาสตร์เชิงจิตวิทยา โดยจะต้องอาศัยสติในการวิเคราะห์และสังเคราะห์ รวมถึงจะต้องใช้ทัศนคติที่ถูกต้องเข้ามาพิจารณาด้วย หลักเหตุผลและกลั่นกรอง สามารถใช้เหตุผลและสามารถแยกแยะความจริงกับสิ่งสมมุติได้ เรื่องเวทมนตร์ซึ่งเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับจิตวิทยาของมนุษย์จึงสามารถนำไปใช้ในเชิงบวกและเชิงลบก็ได้ หากนำไปใช้ในเชิงบวกด้วยการนำไปสร้างประโยชน์ ก่อนนำไปใช้จะต้องเริ่มต้นด้วยการตระหนักรู้ว่า เรื่องเวทมนตร์แท้จริงแล้วเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับจิตวิทยา ช่วยลดความวิตกกังวลของมนุษย์ทำให้มนุษย์มองเห็นความจริงว่าทุกสิ่งจะเกิดขึ้นได้และประสบความสำเร็จได้ด้วยการกระทำของตนเอง ในทางกลับกันหากนำเรื่องเวทมนตร์ไปใช้ในเชิงลบก็อาจเป็นอันตรายต่อสังคมและสร้างความเดือดร้อนให้แก่ผู้อื่นได้ เช่น การนำไปใช้หลอกลวง ทำให้เสียทรัพย์และทำให้เกิดอันตรายอื่น ๆ เป็นต้น

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่าเรื่องเวทมนตร์มีความเกี่ยวข้องในทางจิตวิทยาสามารถนำไปใช้ในทางบวกด้วยการมีทัศนคติในเชิงบวก เช่น การมองว่าเวทมนตร์เป็นกุศโลบายหนึ่งที่ทำให้มนุษย์ทำความดี หากทำความดีจะทำให้บรรลุหรือประสบความสำเร็จได้ ซึ่งแท้จริงแล้วที่มาของความสำเร็วย่อมมาจากการปฏิบัติดีหรือทำสิ่งที่ถูกต้อง ในชาวพุทธอาจเชื่อว่าเวทมนตร์เป็นกุศโลบายหนึ่งที่ทำให้มนุษย์ทำความดี เป็นแนวทางหรือวิธีการหนึ่งทีนำไปสู่การผลทุกข์ เป็นต้น

#### 4.2.3 การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ตามเกณฑ์มาตรฐานการยกย่องศิลปินทางด้านนาฏศิลป์

การสร้างสรรค่านาฏศิลป์ของผู้วิจัย ได้นำการวิเคราะห์เกณฑ์มาตรฐานการยกย่องศิลปินทางด้านนาฏศิลป์ประเด็นต่าง ๆ เพื่อนำมาประเมินคุณภาพของกระบวนการสร้างสรรค์ของผู้วิจัย เพื่อให้การสร้างสรรค่านาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมมีคุณภาพมากขึ้น โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) จิตวิญญาณ ผู้วิจัยนำหลักเกณฑ์ด้านจิตวิญญาณ ซึ่งว่าด้วยเรื่องของงานศิลปะที่ดีจะต้องมีจิตวิญญาณของผู้สร้างสรรค์อยู่ในงานศิลปะนั้น ในงานสร้างสรรค์ของผู้วิจัยนี้ได้ปรากฏจิตวิญญาณของผู้สร้างสรรค์ ในเรื่องความสนใจด้านจิตวิทยาซึ่งมีผลต่อพฤติกรรมของมนุษย์ ผู้วิจัยได้เลือกศึกษาเวทมนตร์ที่คนไทยให้ความนับถือ และมีผลต่อการดำเนินชีวิตในแง่ของความเชื่อและศรัทธา โดยศึกษาจากวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน เนื่องจากเป็นเรื่องที่สะท้อนความเชื่อความศรัทธาของเวทมนตร์ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในการดำเนินชีวิตของคนไทยมาตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา และเมื่อศึกษาเวทมนตร์กับสังคมปัจจุบันพบว่าคนไทยยังมีความเชื่อเรื่องเวทมนตร์หรือสิ่งที่ตนเองเชื่อ นอกจากศาสนาที่ตนเองนับถือ

จากความเชื่อที่มีผลต่อพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคมไทยนี้ จึงเป็นแรงบันดาลใจให้ผู้วิจัยศึกษาเรื่องเกี่ยวกับเวทมนตร์มากขึ้น และได้สะท้อนความเชื่อที่มีผลต่อพฤติกรรมมนุษย์นี้ออกมาในรูปแบบของงานศิลปะด้านนาฏศิลป์ที่มีเนื้อหาการใช้เวทมนตร์รูปแบบต่าง ๆ ซึ่งการทำเวทมนตร์รูปแบบต่าง ๆ จะต้องใช้สมาธิเป็นจุดตั้งต้น เพื่อให้สามารถทำเวทมนตร์ทุกอย่างขึ้น เสมือนกับการสะท้อนให้มนุษย์ย้อนกลับมาใช้สมาธิดำเนินชีวิต ซึ่งจะทำให้มนุษย์มีสติในการดำเนินชีวิตและมีสติที่จะคงอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข โดยเป็นความหวังของผู้สร้างสรรค์ที่ต้องการให้สังคมมีความสงบและมีความสุข ในการอยู่ร่วมกันของมนุษยชาติ

2) มีรสนิยม ผู้วิจัยนำหลักเกณฑ์ที่ว่าด้วยเรื่องของรสนิยมหรือความชอบในระดับสุนทรียะในงานศิลปะ ทั้งในด้านความชื่นชมและการแสดงออกทางศิลปะ ผู้วิจัยได้ทำการสร้างสรรค์จากรสนิยมความชอบหรือความงามที่ตนเองชื่นชอบ โดยเป็นการนำภาพจากจินตนาการของผู้วิจัยมาสร้างสรรค์ให้เป็นรูปธรรมผ่านการแสดงนาฏศิลป์ ซึ่งปรากฏในขั้นตอนการทดลองออกแบบองค์ประกอบการแสดงต่าง ๆ และมีความชัดเจนมากขึ้นหลังจากการสร้างสรรค์ได้ทำการเสนอออกสู่สาธารณชนอย่างเต็มรูปแบบ โดยนำเสนอรสนิยมความงามในมุมมองของผู้วิจัยที่ต้องการแสดงอารมณ์ แสดงเนื้อหา แสดงปรัชญา และแสดงตัวตนของผู้วิจัยผ่านองค์ประกอบการแสดงทั้ง 8 ข้อ โดยสามารถทำให้ผู้วิจัยและผู้ชมดื่มด่ำสุนทรีย์ผ่านการรับรู้ทางอายตนะทั้ง 6 อารมณ์รับรู้ได้ด้วยทางตา หู จมูก ลิ้น กายใจ ซึ่งเป็นการแสดงตัวตนของผู้วิจัยด้านรสนิยมผ่านการนำเสนอนาฏศิลป์ชุดนี้

3) มีประสบการณ์ ที่ว่าด้วยเรื่องของการเกิดองค์ความรู้ที่หลากหลายด้านนาฏศิลป์ ซึ่งศิลปินผู้สร้างสรรค์ได้สะสมประสบการณ์ทั้งด้านการแสดงและการสร้างสรรค์อันเป็นสิ่งสำคัญของผู้ที่เป็นศิลปิน ในด้านการพัฒนาตนเองที่ได้สั่งสมประสบการณ์ทั้งในรูปแบบของ ประสบการณ์การเป็นนักแสดง ประสบการณ์การเป็นผู้สร้างสรรค์ ประสบการณ์ในการเป็นผู้ชม แม้กระทั่งประสบการณ์การดำเนินชีวิต ที่ผ่านปัญหาความสำเร็จ ความสุข และความทุกข์ มามีส่วนในการสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้ อันทำให้เกิดการพัฒนาทักษะด้านศิลปะ เพื่อนำไปสู่ความชำนาญและความเชี่ยวชาญในศาสตร์ของตนเอง ผู้วิจัยได้นำประสบการณ์ที่ได้รับจากการเรียนนาฏศิลป์ไทยเข้ามาใช้ในการสร้างสรรค์ ซึ่งนาฏศิลป์ไทยได้หล่อหลอมให้ผู้วิจัยเกิดภาพจินตนาการที่เกินจริงและมีความวิจิตรเหนือความธรรมดา ประกอบด้วยสีสันมากมายที่ผู้วิจัยได้จินตนาการและมีมโนภาพของผู้วิจัย ซึ่งในงานสร้างสรรค์นี้ยังคงโครงสร้างที่เป็นแบบแผนในด้านของการใช้พื้นที่เวทีที่มีความสมมาตร โดยปรากฏในการแสดงเรื่องการใช้พื้นที่หรือตำแหน่งการเดินของผู้แสดง ซึ่งได้สะท้อนผ่านรูปแบบการใช้พื้นที่บนเวทีที่ผู้วิจัย ที่มีประสบการณ์จากการเรียนนาฏศิลป์แบบแผน ซึ่งได้ปรากฏอยู่ในงานนาฏศิลป์ที่ผู้วิจัยได้ทำการสร้างสรรค์ขึ้นแล้ว

4) มีปรัชญา เป็นหลักเกณฑ์ที่ว่าด้วยเรื่องของศิลปินต้องมีปรัชญาในการทำงาน เพื่อเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวให้กระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะมีคุณภาพ นำไปสู่การสร้างสรรค์งานศิลปะอันทรงคุณค่าและเป็นประโยชน์ต่อสาธารณชน ในการสร้างสรรค์ครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำความตั้งใจที่ดีที่ต้องการให้สังคมมีความสุขและต้องการศึกษาพฤติกรรมของมนุษย์ที่ถูกกำหนดโดยจิตใจหรือกระบวนการคิดของเฉพาะบุคคล มาเป็นแรงบันดาลใจ และทำให้ผู้วิจัยค้นพบด้านหนึ่งของสังคมที่มีความคิดและความเชื่อเกี่ยวกับเรื่องเวทมนตร์ ซึ่งเป็นเรื่องที่ใกล้ตัวกับสังคมไทยและเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน จึงทำการสร้างสรรค์เรื่องเวทมนตร์นี้เพื่อทำการสะท้อนและให้ความรู้แก่ประชาชน เน้นการนำเสนอแก่นแท้ของเวทมนตร์ซึ่งเป็นกุศโลบายของการฝึกสมาธิและทำให้ปฏิบัติตนให้อยู่ในศีลธรรม ไม่เบียดเบียนผู้อื่น ด้วยการใช้ชีวิตอย่างเรียบง่ายโดยไม่ต้องพึ่งพาเวทมนตร์ก็สามารถทำให้การดำเนินชีวิตมีความสุขและประสบความสำเร็จได้ ด้วยอุดมการณ์อันเป็นความตั้งใจดีของผู้วิจัยนี้ จึงได้นำเสนอเป็นปรัชญาผ่านการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์งานนาฏยศิลป์ครั้งนี้

5) มีการสร้างสรรค์ เป็นหลักเกณฑ์ที่ว่าด้วยเรื่องของหลักการสร้างสรรค์ศิลปะเฉพาะตัว ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ที่ชัดเจนของรูปแบบศิลปะเฉพาะตัว ด้วยการสร้างสรรค์ผลงานอย่างมีหลักการที่ดี พร้อมทั้งทักษะและกระบวนการที่มีคุณภาพโดยคำนึงถึงบริบทและสภาวะแวดล้อมอันเป็นองค์ประกอบต่าง ๆ สำหรับการสร้างสรรค์ครั้งนี้ ผู้วิจัยนำความสนใจของตนเองมาเป็นแรงบันดาลใจในการศึกษาและสร้างสรรค์อย่างมีหลักคิดผ่านกระบวนการศึกษารูปแบบวิจัย เพื่อให้การสร้างสรรค์ที่มีคุณสมบัติถ่ายทอดจินตนาการของศิลปินสามารถอธิบายเป็นงานวิชาการผ่านกระบวนการทำวิจัย

6) ความหลงใหล เป็นหลักเกณฑ์ที่ว่าด้วยเรื่องของสิ่งที่ศิลปินมีความหลงใหลอันสะท้อนตัวตนของศิลปินเอง การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ครั้งนี้ ได้สะท้อนถึงความหลงใหลของผู้สร้างสรรค์ในด้านความสนใจเรื่องจิตวิทยาซึ่งมีผลต่อการเป็นมนุษย์ ความสนใจนี้ทำให้ผู้วิจัยศึกษาเรื่องเวทมนตร์ซึ่งมีผลต่อพฤติกรรมของคนในสังคม และจิตวิทยาที่ผู้วิจัยหลงใหลนี้ได้อยู่ในจินตนาการของผู้วิจัยซึ่งมีความเหนือจริงที่เป็นภาพนามธรรม ซึ่งผู้วิจัยได้นำจินตนาการที่เหนือจริงนี้มาถ่ายทอดออกมาเป็นการแสดงนาฏยศิลป์สร้างสรรค์ ชุด ชมังเวทย์ ภายใต้งานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย

### 4.3 สรุปบท

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยวิเคราะห์รูปแบบผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์จากงานวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์นาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย โดยใช้การทดลองและผลสัมฤทธิ์ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ทั้งหมด 4 ครั้ง และวิเคราะห์จากการแสดงจริงอีก 1 ครั้ง เพื่อค้นหารูปแบบการแสดงทั้ง 8 ประการ การทดลองครั้งที่ 1 ทำให้ได้แล้วบทการแสดง แนวการคัดเลือกผู้แสดง รูปแบบลีลาที่มีความเหมาะสม แนวทางเพลงประกอบการแสดงที่เหมาะสม แนวทางการออกแบบอุปกรณ์การแสดง การทดลองครั้งที่ 2 ทำให้ได้ข้อสรุปบทการแสดง พัฒนาทักษะการใช้ลีลาของผู้แสดง พัฒนาเพลงให้มีความเหมาะสมกับการแสดง การทดลองครั้งที่ 3 พัฒนาการใช้อุปกรณ์การแสดง แนวเพลง การเคลื่อนไหวลีลา และสรุปรูปแบบการแต่งกายและสถานที่ที่ใช้แสดง การทดลองครั้งที่ 4 ได้ฝึกซ้อมทบทวนการแสดงทุกองค์ประกอบ และนำเสนอผลงานต่อสาธารณชนจากการดำเนินการทดลองจนกระทั่งนำเสนอผลงาน ทำให้เกิดการวิเคราะห์แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์ผลงานประกอบด้วย 5 ประเด็น คือ การอนุรักษ์เนื้อหาและใจความสำคัญของวรรณกรรมไว้ในรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ การคำนึงถึงความเชื่อด้านเวทมนตร์ในสังคมไทย ความสัมพันธ์ระหว่างเวทมนตร์กับพุทธศาสนา หลักการสัมพันธ์ภาพ (Relationship) กับการออกแบบงานนาฏศิลป์ ทฤษฎีสัญญะวิทย์กับการออกแบบงานนาฏศิลป์ รูปแบบผลงานการสร้างนาฏศิลป์ตามเทคนิคและแนวคิดของศิลปินในยุคสมัยใหม่ (Modern dance) และการใช้เวทมนตร์ในเชิงจิตวิทยา นอกจากนี้ยังได้วิเคราะห์การสร้างสรรค์ด้วยเกณฑ์มาตรฐานการยกย่องศิลปินทางด้านนาฏศิลป์เพื่อตรวจสอบคุณภาพของผลงานสร้างสรรค์และกระบวนการสร้างสรรค์ของศิลปิน

## บทที่ 5

### บทสรุปและข้อเสนอแนะ

#### 5.1 สรุปผลการวิจัย

การสร้างสรรคานาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย เป็นการศึกษาเวทมนตร์ที่ปรากฏอยู่ในวรรณคดีไทยเรื่องขุนช้างขุนแผนเท่านั้น โดยศึกษาเพิ่มเติมเพื่อขยายความเข้าใจเรื่องเวทมนตร์ในวรรณกรรมนี้ เพื่อนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานนาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย โดยใช้วิธีดำเนินงานวิจัยเชิงคุณภาพผสมผสานกับงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เพื่อตอบวัตถุประสงค์งานวิจัยได้อย่างมีคุณภาพ

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย คือ เพื่อค้นหารูปแบบการสร้างสรรคเกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย และเพื่อค้นหาแนวคิดหลังการสร้างสรรคผลงานนาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยผ่านระบบงานวิจัย ซึ่งการตอบวัตถุประสงค์จะทำให้ได้ผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบการแสดง และรูปเล่มวิทยานิพนธ์ซึ่งอธิบายการสร้างสรรคผลงานที่เกิดขึ้น

ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลด้านเอกสารพบว่า เรื่องเวทมนตร์เป็นเรื่องที่อยู่กับมนุษย์มาเนิ่นนานในรูปแบบของความเชื่อต่อมาพัฒนาเป็นศาสตร์วิชาหนึ่งในสังคมไทยเรื่องเวทมนตร์ได้อยู่คู่กับพระพุทธศาสนา ซึ่งเป็นศาสนาประจำชาติของประเทศไทย แต่เรื่องเวทมนตร์มิได้เป็นส่วนหนึ่งของพระพุทธศาสนา แต่การศึกษาเรื่องเวทมนตร์อาจเป็นศาสตร์ที่เป็นกุศโลบายให้บรรลुकำสอนของพระพุทธศาสนา แม้ว่าเวทมนตร์จะมีความใกล้ชิดกับพระพุทธศาสนา แต่เป็นศาสตร์หนึ่งที่อยู่ในส่วนของลัทธิหวังพึ่ง ซึ่งผู้ปฏิบัติและนับถือมีความเชื่อและหวังพึ่งพลังอำนาจวิเศษจากเรื่องเวทมนตร์ เรื่องเวทมนตร์ที่สามารถพบในสังคมไทยจึงเป็นส่วนที่มีผลต่อจิตใจในเชิงจิตวิทยาแต่ไม่ใช่ส่วนหนึ่งของพระพุทธศาสนา แต่เป็นศาสตร์ที่แตกตัวออกจากพระพุทธศาสนานั้นเอง จึงทำให้หลายคนเกิดความสับสนเกี่ยวกับความใกล้ชิดของเวทมนตร์ไสยศาสตร์กับพระพุทธศาสนา

โดยศึกษาเฉพาะเวทมนตร์ที่อยู่ในวรรณกรรมไทยเพื่อทำการคัดเลือกวรรณกรรมที่มีเรื่องเวทมนตร์ จึงเลือกศึกษาเฉพาะเสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน ฉบับหอพระสมุทรวชิราวุธ เนื่องจากเป็นวรรณกรรมที่ใช้เวทมนตร์เป็นส่วนสำคัญในการดำเนินเรื่อง นอกจากนี้ยังศึกษาการใช้เวทมนตร์ในชีวิตจริงเพื่อวิเคราะห์และสังเคราะห์การใช้เวทมนตร์รูปแบบสำคัญ เพื่อนำไปสร้างสรรค์ในการแสวงหารูปแบบการแสดงนาฏศิลป์และแสวงหาแนวคิดจากการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ จากการศึกษาวรรณกรรมและการใช้เวทมนตร์ในชีวิตจริงสามารถจำแนกการใช้เวทมนตร์ได้ 4 รูปแบบ ได้แก่



การใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียว การใช้เวทมนตร์กับเครื่องรางของขลัง การใช้เวทมนตร์กับวัตถุธรรมดา การใช้เวทมนตร์กับวิญญาณ ทั้งนี้สามารถนำไปใช้อย่างผสมผสานโดยมีหลักสำคัญในการทำเวทมนตร์ว่า จะต้องบริกรรมคาถาด้วยสมาธิแน่นเพื่อทำให้เกิดอิทธิฤทธิ์ของเวทมนตร์นั้น ซึ่งผู้ที่จะทำเวทมนตร์ได้จะต้องเรียนและฝึกฝนตามลำดับขั้นตอนมาเป็นอย่างดี เริ่มด้วยการฝึกทำสมาธิจากการเขียนและลบผง “นะ ปถมัง” ร่วมกับการผสมธาตุทั้ง 4 ที่มีค่าขึ้นต้นประจำธาตุที่ต่างกัน คือ “นะ มะ พะ ทะ” โดยผู้วิจัยนำ “นะ ปถมัง” และ “นะ มะ พะ ทะ” ไปใช้ออกแบบเป็นจุดร่วมของการแสดงทั้งหมด

นอกจากนี้ยังศึกษาทฤษฎีสัญญะวิทยาใช้ในการสื่อความหมายของการแสดง ศึกษาหลักการสัมพันธ์ภาพ (Relationship) มาใช้ในการออกแบบและอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างผู้เต้นกับสิ่งแวดล้อมขณะทำการแสดง ศึกษาแนวคิดและเทคนิคของศิลปินในยุคสมัยใหม่ (Modern dance) เพื่อนำมาใช้ในการวิเคราะห์รูปแบบและแนวคิดของผลงาน และศึกษาเกณฑ์มาตรฐานการยกย่องศิลปินทางด้านนาฏศิลป์เพื่อใช้ในการตรวจสอบมาตรฐานกระบวนการสร้างสรรค์ของผู้วิจัย และตรวจสอบมาตรฐานของผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งนี้

อีกทั้งได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งประกอบไปด้วยงานวิจัยจากหลากหลายสาขาวิชา ได้แก่ วิจัยด้านวรรณกรรม วิจัยด้านคติชนวิทยาและความเชื่อ วิจัยด้านภาษา และวิจัยที่เกี่ยวกับนาฏศิลป์สร้างสรรค์ นอกจากนี้ยังศึกษาผลงานนาฏศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ซึ่งเป็นแรงบันดาลใจและมีอิทธิพลในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ โดยคัดเลือกแนวคิดและวิธีการการสร้างสรรค์ไปใช้ในการออกแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งนี้

ผู้วิจัยออกแบบวิธีดำเนินงานวิจัยด้วยการผสมผสานระหว่างวิธีดำเนินงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ในด้านผลงานการสร้างสรรค์และงานวิจัยเชิงคุณภาพในด้านเก็บข้อมูลและจัดทำรูปแบบ โดยรวบรวมข้อมูลจากเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง และรวบรวมข้อมูลจากผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย โดยมีเกณฑ์คัดเลือกผู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อทำให้ได้ข้อมูลที่มีคุณภาพ รวมถึงการตั้งประเด็นคำถามจากองค์ประกอบทั้ง 8 ด้านของงานนาฏศิลป์ และแนวคิดที่ได้หลังการสร้างงานนาฏศิลป์ จากนั้นตรวจสอบมาตรฐานของการดำเนินงานวิจัยโดยใช้เกณฑ์มาตรฐานศิลปินเป็นเกณฑ์วัดคุณภาพของผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ จากนั้นนำองค์ความรู้ทั้งหมดมาจัดข้อมูลและปรับปรุงให้เกิดงานวิจัยที่มีคุณภาพสูงสุด

ผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย ผู้วิจัยได้ปฏิบัติทำการทดลองออกแบบและพัฒนานาฏศิลป์ 4 ครั้ง และทำการแสดงจริงที่โรงละครแห่งมหาวิทยาลัยกรุงเทพ (Black Box Theatre) และทำให้สรุปองค์ความรู้ที่สามารถตอบวัตถุประสงค์งานวิจัย 2 ข้อได้แก่

### 5.1.1 รูปแบบการสร้างสรรคานาฏยศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณคดีไทย

ผู้วิจัยได้รูปแบบของการสร้างสรรคผลงานจากองค์ประกอบทั้ง 8 ด้านของผลงานนาฏยศิลป์ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) การออกแบบบทรการแสดง จากแรงบันดาลใจเรื่องเวทมนตร์ ผู้วิจัยจึงศึกษาเวทมนต์จากวรรณคดีไทยที่มีความโดดเด่นเรื่องเวทมนตร์ที่สุดเพราะมีความใกล้ชิดกับวิถีชีวิตชาวบ้านของคนไทย อีกทั้งเรื่องเวทมนตร์ที่ยังปรากฏอยู่ในสังคมไทยในปัจจุบัน โดยนำการใช้เวทมนตร์ ซึ่งมี 4 รูปแบบมาใช้มาออกแบบบทรการแสดง เพื่อให้ทำให้นาฏยศิลป์ถ่ายทอดแก่นของคصةเวทมนตร์ได้อย่างตรงประเด็น

องค์ที่ 1 การใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียว ผ่านการนำเสนอเรื่องการแปลงกาย

องค์ที่ 2 การใช้เวทมนตร์กับเครื่องรางของขลัง ผ่านการนำเสนอเรื่องผ้ายันต์

องค์ที่ 3 การใช้เวทมนตร์กับวัตถุธรรมดา ผ่านการนำเสนอเรื่องเสกใบไม้

องค์ที่ 4 การใช้เวทมนตร์กับวิญญาน ผ่านการนำเสนอการใช้เวทมนตร์กับวิญญาน

2) **ลีลานาฏยศิลป์** ผู้วิจัยออกแบบลีลาแบบต้นสดอย่างมีโครงสร้าง แบ่งออกเป็น ผู้แสดงจอมขมังเวทย์ต้นสดจากโครงสร้างการใช้สมาธิ เขียนสัญลักษณ์ “นะ ปถมัง” และแสดงเชิงสัญลักษณ์ มีบทรการแสดงกำกับ ทั้งนี้ผู้แสดงทั้งหมดใช้ลีลาอย่างมีสมาธิและความเข้าใจบทรการแสดง เพื่อเคลื่อนไหวลีลาอย่างมีสัมพันธ์ภาพกับสภาวะแวดล้อมต่าง ๆ ตามที่ผู้วิจัยกำหนด เช่น สัมพันธ์ภาพกับสถานที่ สัมพันธ์ภาพผู้แสดงด้วยกัน สัมพันธ์ภาพกับอุปกรณ์ สัมพันธ์ภาพกับสมาธิของตนเอง เป็นต้น

3) **ผู้แสดง** ผู้วิจัยคัดเลือกผู้แสดงจากทักษะเป็นหลัก เน้นการฝึกซ้อมร่วมกันเพื่อให้ทักษะและลีลาการเคลื่อนไหวของผู้แสดงสอดคล้องกันทั้งหมด ผู้แสดงที่มีทักษะนาฏยศิลป์ร่วมสมัยสามารถเคลื่อนไหวลีลาได้เหมาะสมกับบทรแสดงรวดเร็วกว่าผู้แสดงที่มีทักษะนาฏยศิลป์ด้านใดด้านหนึ่ง ทั้งนี้ผู้แสดงที่มีทักษะทั้ง 2 แบบ สามารถแสดงผลงานการสร้างสรรคานาฏยศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยได้

4) **เพลง** การออกแบบเพลงที่ใช้ในการแสดง เกิดจากการนำเพลงที่ทำให้ผู้วิจัยรู้สึกถึงอารมณ์ที่ต้องการและเหมาะกับการแสดง นำมาทดลองให้ผู้แสดงเคลื่อนไหวลีลาเพื่อค้นหาเพลงที่ส่งเสริมให้การแสดงมีเอกภาพ โดยจะต้องเป็นเพลงที่ทำให้ผู้แสดงมีอารมณ์ความรู้สึกคล้อยตามกับเพลงได้ ระยะเวลาทำการทดสอบเปิดเพลงเพื่อค้นหาเพลงที่เหมาะสมกับองค์การแสดงในแต่ละช่วง ระยะเวลาต่อมา นำเพลงที่ค้นพบแล้วจัดวางเพื่อทำการฝึกซ้อมให้แม่นยำและนำเสนอผลงานจริง รูปแบบเพลงที่ใช้คือดนตรีที่สร้างสรรคด้วยเทคโนโลยี

5) **เครื่องแต่งกาย** การออกแบบเครื่องแต่งกายแบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ คือ จอมขมังเวทย์ ผู้แสดงเชิงสัญลักษณ์ เน้นสร้างความแตกต่างระหว่างผู้แสดง 2 กลุ่มข้างต้น เป็นเครื่องแต่งกายที่ไม่เป็นอุปสรรคของการเคลื่อนไหวลีลา

6) **อุปกรณ์ประกอบการแสดง** อุปกรณ์ประกอบการแสดง ประกอบด้วย 3 ชิ้น ได้แก่ ฝ้ายันต์ขนาดใหญ่ เป็นผ้าสีขาวทำให้มีลวดลายที่อิสระด้วยต่างทับทิม มีขนาดใหญ่เพื่อใช้สื่อความหมายถึงพลังงานที่ปกป้องผู้ใช้เวทมนตร์ ไปไม้ เป็นอุปกรณ์ที่ต้องใช้ร่วมกับโรงละครเพื่อให้เกิดการโพรยปรายสู่พื้นที่แสดง มุ่งยาว เป็นอุปกรณ์ที่มีความหมายถึงการครอบงำความคิดและจิตวิญญาณ สร้างความสวยงามให้กับภาพการแสดง แต่เป็นอุปสรรคต่อผู้แสดง แก้ไขด้วยการฝึกซ้อมเพื่อสร้างความเคยชินกับความยาวของ และลดอุบัติเหตุที่อาจเกิดขึ้น

7) **สถานที่** สถานที่ที่เหมาะสมจัดแสดงผลงานควรเป็นโรงละครที่สามารถยกฝ้ายันต์ขนาดใหญ่และโพรยไปไม้จำนวนมากสูงสู่พื้นที่การแสดง พื้นหลังของฉากควรมีสีดำเพื่อรองรับการฉายวิดีโอประกอบการแสดง ทั้งนี้สามารถปรับเปลี่ยนสถานที่ทำการแสดงได้ โดยจะต้องปรับเปลี่ยนการแสดงให้สอดคล้องกับสถานที่แห่งนั้น

8) **แสง** แสงที่ใช้ในการแสดงผลงานนาฏศิลป์ครั้งนี้ จะต้องเป็นแสงที่ทำให้การแปลงกายเกิดขึ้นด้วยการเปิดและปิดไฟให้มีตสนิทได้ แสงจึงสอดคล้องกับสถานที่ที่เอื้ออำนวยให้แสงใช้งานได้เต็มศักยภาพ แสงมีความสัมพันธ์กับตำแหน่งของผู้แสดงโดยจะต้องมีความแม่นยำซึ่งกันและกันขณะทำการแสดง แสงช่วยให้อารมณ์ความรู้สึกของการแสดงสมบูรณ์ขึ้น อีกทั้งยังช่วยให้เกิดปาฏิหาริย์ซึ่งเรื่องผลงานสร้างสรรค์เวทมนตร์ต้องการสร้างขึ้น

## จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

### 5.1.2 แนวคิดหลังจากการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย

#### 1. การอนุรักษ์เนื้อหาและใจความสำคัญของวรรณกรรมไว้ในรูปแบบการแสดงผลงานนาฏศิลป์

ผู้วิจัยนำส่วนหนึ่งของวรรณคดีไทยเรื่องขุนช้างขุนแผนมาใช้ทำผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ โดยนำเสนอการใช้เวทมนตร์ซึ่งปรากฏอยู่ตลอดทั้งเรื่องมาสร้างเป็นงานศิลปะ โดยไม่ลดคุณค่าของงานวรรณกรรมแต่ส่งเสริมเพื่อให้เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้เวทมนตร์ และส่งเสริมแก่นแท้ของปรัชญาจากการใช้เวทมนตร์ในวรรณกรรม

การคำนึงถึงคุณค่าทางวรรณกรรมของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่าการสร้างสรรค์ครั้งนี้เป็นการคงไว้ซึ่งคุณค่าของวรรณกรรมไทย โดยนำเรื่องสำคัญซึ่งเป็นจุดเด่นของวรรณคดีไทยเรื่องขุนช้างขุนแผนคือเรื่องเวทมนตร์ ที่ทำให้การดำเนินเรื่องของวรรณคดีมีความน่าติดตาม โดยเวทมนต์ได้สร้างความมหัศจรรย์เหนือจริงที่

ตัวละครมนุษย์ทั่วไปไม่สามารถทำได้ เวทมนตร์จึงเป็นจุดเด่นของวรรณคดีไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน และเวทมนตร์ยังสะท้อนภาพสังคมในอดีตซึ่งส่งผลถึงสังคมปัจจุบันขณะนี้

การนำเรื่องเวทมนตร์ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของวรรณคดีไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน มานำเสนอในรูปแบบของนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ไม่ได้กระทบกับขนบธรรมเนียมที่ไม่ควรแตะต้อง แต่เป็นการส่งเสริมความมหัศจรรย์ของเรื่องเวทมนตร์ที่เคยอยู่ในรูปของวรรณกรรมออกมาในรูปธรรมในรูปแบบของการแสดง

เป็นการขยายความรู้เรื่องเวทมนตร์ให้เห็นภาพชัดเจนในเรื่องของความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งมหัศจรรย์ที่อยู่ในรูปแบบของความเชื่อ ความเร้นลับ ไม่สามารถพิสูจน์ได้ในทางวิทยาศาสตร์ แต่ยังคงอยู่ในชีวิตประจำวันของสังคมไทยในปัจจุบันนี้ กล่าวคือนาฏศิลป์สร้างสรรค์ครั้งนี้เป็นการขยายความรู้เรื่องเวทมนตร์ซึ่งเป็นเรื่องของความเชื่อที่คนไทยไม่สามารถพิสูจน์ได้แต่ยังเคารพนับถือ

## 2. การคำนึงถึงความเชื่อด้านเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย

งานวรรณกรรมเป็นที่ยอมรับในฐานะเป็นงานศิลปะอย่างหนึ่งที่สะท้อนความจริงของสังคม การได้อ่านวรรณคดีทำให้ได้ย้อนศึกษาการใช้ชีวิตการดำเนินชีวิตความคิดและอุดมการณ์ของคนในสังคม ซึ่งสังคมในอดีตได้มีอิทธิพลต่อสังคมปัจจุบัน จึงเป็นเหมือนกระจกสะท้อนความคิดและความเชื่อของคนในปัจจุบันได้เช่นเดียวกัน โดยเฉพาะประเด็นการใช้ชีวิตกับเวทมนตร์ที่ปรากฏอยู่ในปัจจุบัน ว่าแก่นแท้ของเวทมนตร์ที่ในปัจจุบันให้การนับถืออยู่นั้นคือการปฏิบัติเพื่อบรรลุสู่นิพพาน หรือกล่าวอีกอย่างหนึ่งว่าเป็นกุศโลบายให้ผู้นับถือเวทมนตร์รักษาศีลเพื่อฝึกปฏิบัติตนให้เป็นคนดี

แนวคิดที่ได้จากการอธิบายเรื่องนามธรรมออกมาในรูปแบบของศิลปะ จากการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งนี้ คือการนำสิ่งเร้าซึ่งสะท้อนถึงสังคมโดยนำนาฏศิลป์ซึ่งอยู่ในสภาวะแวดล้อมในสังคมมาแสดง ด้วยการนำเรื่องความเชื่อที่เป็นนามธรรมจากวรรณกรรมซึ่งมีแก่นของการใช้เวทมนตร์ คือ การฝึกสมาธิและสติปัญญาถ่ายทอดออกมาให้เป็นรูปธรรมผ่านผลงานนาฏศิลป์เปรียบเสมือนนาฏศิลป์ได้มีสัมพันธ์ภาพกับสังคม

## 3. ความสัมพันธ์ระหว่างเวทมนตร์กับพุทธศาสนา

หลังการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ทำให้ค้นพบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างเวทมนตร์และศาสนา คือ ศาสตร์ความรู้ที่เป็นแนวทางในการดับทุกข์ หากแต่เวทมนตร์ไสยศาสตร์เป็นศาสตร์ที่แยกออกจากพระพุทธศาสนาอีกต่อหนึ่ง ซึ่งพระพุทธศาสนา คือ การปฏิบัติเพื่อไปสู่การดับทุกข์และนิพพานหยุดเวียนว่ายตายเกิด แต่วิชาเวทมนตร์ไสยศาสตร์ คือ วิธีการ

อีกรูปแบบหนึ่ง เพื่อนำไปสู่การดับทุกข์และหยุดเวียนว่ายตายเกิดได้เช่นเดียวกัน แต่เวทมนตร์ไสยศาสตร์สามารถนำไปใช้ในทางที่ดีหรือไม่ดีก็ได้ เพราะเป็นวิชาที่สามารถปรุงแต่งสูตรให้เป็นแบบเฉพาะของตัวเอง แต่มีข้อสาบานอยู่ตรงที่ว่า ผู้ที่เรียนเวทมนตร์จะต้องนำวิชาไปใช้ในทางที่ถูกต้องเท่านั้น ไม่นำไปใช้เพื่อการเบียดเบียนผู้อื่น หากนำไปใช้อย่างไม่ระมัดระวังอาจทำให้เกิดความหายนะย้อนกลับมาทำร้ายตนเอง ดังนั้นเวทมนตร์จึงเป็นศาสตร์ที่ควรนำไปใช้อย่างระมัดระวังผู้วิจัยจึงนำข้อคิดนี้ไปเป็นปรัชญาในตอนสุดท้ายของผลงานนาฏศิลป์ เนื่องจากคำสอนและรูปแบบที่อยู่ในวรรณคดีได้ยกตัวอย่าง การใช้เวทมนตร์และแสดงตัวอย่างที่ไม่ดีจากการใช้เวทมนตร์ในทางที่ผิด ตัวละครนั้นจะถูกลงโทษหรือถูกวางบทบาทให้เป็นตัวละครบทร้าย และในชีวิตจริงการใช้เวทมนตร์ก็จะต้องสาบานว่าจะนำวิชาไปใช้ในทางที่ช่วยเหลือผู้คนหรือเรียกว่าไสยศาสตร์ขาวเท่านั้นจึงจะทำให้ชีวิตเจริญรุ่งเรือง

#### 4. หลักการสัมพันธภาพ (Relationship) กับการออกแบบงานนาฏศิลป์

ผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยครั้งนี้ มีการใช้หลักการสัมพันธภาพเข้ามาออกแบบการแสดงโดยเป็นหลักการที่ใช้อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างผู้เต้นกับสิ่งแวดล้อมของผู้เต้น เปรียบเสมือนการใช้เวทมนตร์ของวรรณคดีไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน ซึ่งประกอบด้วยผู้ใช้เวทมนตร์และวัตถุที่ถูกนำมาใช้ในการทำเวทมนตร์ จึงจะทำให้เวทมนตร์สัมฤทธิ์ผลตามต้องการ ผู้วิจัยจึงใช้ความสอดคล้องกันนี้มา สร้างสรรค์และอธิบายการใช้หลักการสัมพันธภาพในงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ครั้งนี้

ผู้วิจัยนำหลักการสัมพันธภาพมาออกแบบความสัมพันธ์ของผู้เต้นกับสิ่งแวดล้อมในการแสดงทุกองค์ประกอบ ทั้งในความสัมพันธ์ที่เป็นสัมพันธภาพระหว่างผู้เต้นกับโครงสร้างการแสดง และสัมพันธภาพระหว่างผู้เต้นกับสิ่งแวดล้อมในหน่วยย่อย และทุกสัมพันธภาพจะเกิดความหมายระหว่างผู้เต้นกับสิ่งแวดล้อมขณะนั้น

#### 5. ทฤษฎีสัญวิทยากับการออกแบบงานนาฏศิลป์

ผู้วิจัยใช้ทฤษฎีสัญวิทยาในการสื่อสารความหมายประกอบด้วย องค์ที่ 1 แปลงกาย การใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียว ใช้เทคนิคแสงเพื่อทำให้เกิดการเปลี่ยนตัวละครในการสื่อสารถึงการแปลงกาย องค์ที่ 2 ฉายยันต์ การใช้เวทมนตร์กับเครื่องรางของขลัง ใช้การแสดงความสัมพันธ์ระหว่างจอมขมังเวทย์กับฉายยันต์ขนาดใหญ่ เพื่อสื่อถึงอิทธิฤทธิ์ปกป้องคุ้มครองของฉายยันต์ที่จอมขมังเวทย์เป็นผู้ควบคุมเวทมนตร์นี้ องค์ที่ 3 ใบไม้ การใช้เวทมนตร์กับวัตถุสามัญ ใช้การแสดงความสัมพันธ์ระหว่างจอมขมังเวทย์กับใบไม้ เพื่อสื่อถึงการเสกใบไม้ให้เป็นตัวต่อใช้สำหรับต่อยัคตร์ องค์ที่ 4 วิญญาณ การใช้เวทมนตร์กับวิญญาณ ใช้การแสดงความสัมพันธ์ระหว่าง

จอมขมังเวทย์กับวิญญูณ เพื่อสื่อถึงการใช้วิญญูณเป็นบริวาร ด้วยการปลุกวิญญูณมาในการเป็นพาหนะช่วยเดินทางและเป็นม่านบังตา ภาพจบใช้การแสดงความสัมพันธ์ระหว่างจอมขมังเวทย์กับอุปกรณ์ทั้งหมด ในเวลาเดียวกันร่วมกับการแสดงอาการหัวเราะอย่างบ้าคลั่ง เพื่อสื่อถึงหายนะจากการใช้เวทมนตร์มากเกินไปซึ่งเป็นการใช้เวทมนตร์ที่ไม่เหมาะสมจึงนำพามาซึ่งความหายนะแก่ชีวิต

จุดเชื่อมของการแสดงทั้งหมด ใช้การแสดงลีลา เขียนอักขระ “นะ ปถมัง” ร่วมกับการพูดคาถา “นะ มะ พะ ทะ” เพื่อสื่อถึงการทำเวทมนตร์ทุกครั้งจะต้องเริ่มต้นจากการระลึกถึงอักขระนะปถมัง และการผสมผสานคาถาธาตุทั้ง 4 ซึ่งจะนำไปสู่การเกิดเวทมนตร์ทุกอย่าง

นอกจากนี้ยังมีการใช้สัญลักษณ์ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการสื่อสารความหมายผ่านเครื่องแต่งกาย โดยผู้วิจัยใช้ผ้ามุ้ง เป็นส่วนประกอบหลัก เพื่อสื่อถึงการทับซ้อนทวนไม่มีที่สิ้นสุด มีความเบาลอยกำหนดทิศทางได้ยากเปรียบเสมือนความเป็นนามธรรมของเวทมนตร์ ใช้วิธีการผูกมัดตามสรีระของผู้แสดงซึ่งการผูกมัด หมายถึงความเชื่อส่วนบุคคลที่มีต่อเวทมนตร์ซึ่งมีความต่างกัน

## 6. รูปแบบผลงานการสร้างนาฏศิลป์ตามเทคนิคและแนวคิดของศิลปินในยุคสมัยใหม่ (Modern dance)

ผลงานการสร้างสรรค่านาฏศิลป์ครั้งนี้ มีลักษณะและรูปแบบตรงตามแนวคิดของศิลปินในยุคสมัยใหม่หรือโมเดิร์นแดนซ์ (Modern dance) ด้วยการผสมผสานแนวคิดที่เป็นเอกลักษณ์ของศิลปินหลายท่านในแต่ละช่วงของการแสดงประกอบไปด้วย ในภาพรวมของการแสดงมีการใช้เทคนิค การสร้างนาฏศิลป์จากแนวคิดวัฒนธรรม (Culture) และศาสนา (Religious) การให้ความสนใจในความเป็นมนุษย์และปัญหาของมนุษย์ที่ไม่เกี่ยวกับการเต้นแบบ ดอริส ฮัมเฟรย์ (Doris Humphrey) การแสดงความรู้สึกภายในตามแนวคิดของ มาธา เกรแฮม (Matha Graham) และ การใช้เทคนิคการเต้นร่วมกับอุปกรณ์แบบลอย ฟูลเลอร์ (Loie Fuller)

องค์ที่ 1 ใช้เทคนิคการใช้แสงของลอย ฟูลเลอร์ (Loie Fuller)

องค์ที่ 2 ใช้เทคนิคการเต้นที่เน้นจิตวิญญูณแห่งความอิสระ (Free spirit) ของอิสตอรา ดันแคน (Isadora Duncan)

องค์ที่ 3 การใช้เทคนิคการล้มลงสู่พื้นและเล่นกับกตแรงโน้มถ่วงของโลกของดอริส ฮัมเฟรย์ (Doris Humphrey)

องค์ที่ 4 การยืดและหดตัวเพื่อแสดงความรู้สึกภายใน แบบ มาธา เกรแฮม (Matha Graham)

## 7. การใช้เวทมนตร์ในเชิงจิตวิทยา

จากการศึกษาข้อมูลและสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งนี้พบว่า เรื่องเวทมนตร์ เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับจิตวิทยาของมนุษย์ มีที่มาจากมนุษย์มีความสามารถในการจินตนาการ เชื่อมโยงกับเรื่องเวทมนตร์ที่สมมุติขึ้น คนที่มีความเชื่อเรื่องเวทมนตร์มักจะเชื่อมโยงผลลัพธ์เชิงบวก และเชิงลบกับพฤติกรรมที่เกิดขึ้น สาเหตุที่มนุษย์คิดเชื่อมโยงเรื่องต่าง ๆ กับเวทมนตร์นั้น มักเกิดขึ้น เพื่อตอบสนองความรู้สึกกลัว ความวิตกกังวล ความไม่มั่นใจและความต้องการบรรลุสิ่งที่ตนเองต้องการ จึงหาเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจเพื่อให้ช่วยลดความวิตกกังวลเหล่านั้นลงนั่นก็คือ เรื่องเวทมนตร์

คนที่สามารถแยกแยะระหว่างเรื่องเวทมนตร์ซึ่งเป็นสิ่งสมมุติกับเรื่องจริงออกจากกันได้ มักจะเป็นคนที่มีความคิด สติ และทัศนคติในการพิจารณาเพื่อถ่วงดุลเหตุผล ดังนั้นเรื่องเวทมนตร์อาจเป็นศาสตร์หนึ่งที่เป็นสัญลักษณ์ของการศึกษาเรื่องการควบคุมจิตใจ นอกจากนี้เรื่องเวทมนตร์สามารถนำไปใช้ให้เป็นประโยชน์ในการลดความวิตกกังวลและใช้เป็นกุศโลบายในการทำความดี โดยเป็นแนวทางหนึ่งในการปฏิบัติธรรมและนำไปสู่การพ้นทุกข์ นอกจากนี้หากนำเรื่องเวทมนตร์ไปใช้ในเชิงลบอาจสร้างความเดือดร้อนให้กับผู้อื่นอย่างมหาศาล ด้วยการนำเวทมนตร์ไปใช้เพื่อหลอกลวงและเป็นอันตรายต่อสังคม ดังนั้นการศึกษาเรื่องเวทมนตร์และการนำไปใช้จะต้องนำไปใช้ในทางที่เหมาะสมและประชาชนทั่วไปควรศึกษาเรื่องเวทมนตร์ไว้เพื่อเป็นความรู้ในการแยกแยะความจริงและเรื่องสมมุติได้

### 5.2 ข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาค้นคว้าและการทำวิจัยต่อไปในอนาคต

วิทยานิพนธ์เรื่อง การสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไปดังนี้

แนวคิดที่ได้จากการสร้างสรรค์งานวิจัยนี้สามารถนำไปเป็นแนวทางในการออกแบบตีความศิลปะที่สร้างจากเรื่องเวทมนตร์ โดยสามารถนำไปใช้ให้เกิดข้อคิดเพื่อเป็นประโยชน์แก่ผู้ได้รับชม อีกทั้งยังสามารถนำแนวทางการคิดถึงเรื่องการอนุรักษ์และสร้างคุณค่าให้กับวรรณกรรมไทย อีกทั้งยังสามารถนำเรื่องการสร้างสรรค์ที่ใช้หลักการสัมพันธ์ภาพและทฤษฎีสัญญาวิทยา ในการนำไปพัฒนาประยุกต์ใช้กับการสร้างสรรค์นาฏศิลป์และงานศิลปกรรมได้ทั้งหมด

รูปแบบของผลงานนาฏศิลป์ที่ประกอบด้วย 8 ประการ แสดงให้เห็นโครงสร้างใหญ่ขององค์ประกอบในศิลปะการแสดง ซึ่งในแต่ละองค์ประกอบยังมีรายละเอียดที่แตกต่างได้อีกมากมาย ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งต่อไปสามารถกลับมาศึกษาองค์ประกอบการแสดงของผลงาน

สร้างสรรค์นาฏศิลป์นี้ เพื่อให้เกิดการพัฒนาไปสู่การสร้างสรรค์ใหม่ ๆ และองค์ความรู้ใหม่ที่หลากหลายมากขึ้น

นอกจากนี้เรื่องเวทมนตร์ยังสามารถนำไปใช้ทำการแสดงในรูปแบบอื่น ๆ ได้อีก เพราะยังมีประเด็นที่น่าสนใจอีกมากมาย เช่น การใช้เวทมนตร์แบบผสมผสาน การแสดงข้อดีและข้อเสียของการใช้เวทมนตร์ การแสดงเรื่องเวทมนตร์ด้วยเทคนิควิธีการที่ทันสมัยเพื่อสร้างความแฟนตาซีให้การแสดง เป็นต้น ทั้งนี้ขอเสนอแนะเรื่องเวทมนตร์ที่กล่าวมาข้างต้นอาจนำไปประยุกต์และสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะรูปแบบอื่นได้อีก อย่างไรก็ตามเรื่องเวทมนตร์นี้เป็นเรื่องที่ต้องใช้จินตนาการต่อยอดองค์ความรู้ เพื่อทำให้ศาสตร์ที่เป็นนามธรรมถูกสร้างสรรค์ออกมาเป็นรูปธรรมด้วยงานศิลปะ นับว่าเรื่องเวทมนตร์ค่อนข้างเปิดกว้างให้ศิลปินได้ใช้จินตนาการ จึงเป็นเรื่องหนึ่งที่น่าสนใจและน่าติดตามความคิดสร้างสรรค์ของผู้ที่สนใจนำเรื่องเวทมนตร์ไปทำการสร้างสรรค์เป็นงานศิลปะแบบใหม่





## บรรณานุกรม

- กิตติ ศรีสัญญา. อาจารย์ประจำภาควิชาศิลปะการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัย  
กรุงเทพ. สัมภาษณ์, 6 กันยายน 2561.
- กรมศิลปากร. วรรณคดีไทยเสภาขุนช้าง - ขุนแผน. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: ศึกษาภัณฑ์  
พาณิชย์, 2505.
- กุลนาถ ชินโคตร. นาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยในรูปแบบวรรณคดีจินตภาพชุด ลิลิตพระลอ. วิทยานิพนธ์  
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานาฏศิลป์ไทย ภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2558.
- ชนิษฐา บุตรไชย. สัมภาษณ์, 5 สิงหาคม 2561
- ขุนชาญ โห้ประทศ. ศาลาอาคมไทย. กรุงเทพมหานคร: อมตะ, 2539.
- จรรยา พุ่มอำภา. สัมภาษณ์, 21 มีนาคม 2561.
- จินดารัตน์ โพธิ์นอก. สัญญา. [ออนไลน์]. 2557. แหล่งที่มา:  
<http://www.royin.go.th/?knowledges=%E0%B8%AA%E0%B8%B1%E0%B8%8D%E0%B8%8D%E0%B8%B0-%E0%B9%93%E0%B9%90> [19 พฤษภาคม 2562]
- จิตรลดา คำนวนสิน และ จินตวีร์ คล้ายสังข์. การพัฒนารูปแบบหนังสือวรรณคดีไทยอิเล็กทรอนิกส์  
แบบเชื่อมโยงร่วมกับโซเชียลมีเดีย ตามทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่านเพื่อส่งเสริมความเข้าใจ  
ในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษา. วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา 9 (ตุลาคม-  
ธันวาคม 2557) : 2.
- ชมนาด กิจจันทร์. นาฏยลักษณ์ตัวพระละครแบบหลวง. วิทยานิพนธ์ศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต  
สาขาวิชานาฏศิลป์ไทย ภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,  
2547.
- ชวิตรา ต้นติมาลา. สัมภาษณ์, 13 ตุลาคม 2561.
- ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. สัญญาวิทยา, โครงสร้างนิยม, หลังโครงสร้างนิยมกับการศึกษารัฐศาสตร์.  
กรุงเทพมหานคร: วิชาษา, 2545
- ไชยวัฒน์ ทองสุกใส. สัมภาษณ์, 13 ตุลาคม 2561.
- ณัฐธัญ มณีรัตน์. สัมภาษณ์, 13 กรกฎาคม 2561.
- เทพ สาริกบุตร, คัมภีร์พระเวท ฉบับจัดตุดบรรพ. 2523.
- ทรงกฤษณ์ คมสัน. อาจารย์ประจำสาขาวิชาดนตรีสากล คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม. สัมภาษณ์, 11 กรกฎาคม 2561.

ทัศนีย์ สุจินะพงษ์. การใช้ไสยศาสตร์ในเสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน. วิทยานิพนธ์ปริญญา  
มหาบัณฑิต. แผนกวิชาภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,  
2516.

ธนู พุ่มอำภา. สัมภาษณ์, 30 กรกฎาคม 2561.

ธรากร จันทนะสาโร. นาฏยศิลป์จากแนวคิดไตรลักษณ์ในพระพุทธศาสนา.  
วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2557.

ธรากร จันทนะสาโร. อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. สัมภาษณ์, 4 สิงหาคม 2561.

\_\_\_\_\_. อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. สัมภาษณ์, 26 ตุลาคม 2561.

\_\_\_\_\_. อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. สัมภาษณ์, 28 ตุลาคม 2561.

นราพงษ์ จรัสศรี. ประวัตินาฏศิลป์ตะวันตก. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่ง  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2559.

นราพงษ์ จรัสศรี. ศาสตราจารย์วิจัยประจำจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์, 26 กรกฎาคม  
2561.

\_\_\_\_\_. ศาสตราจารย์วิจัยประจำจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์, 28 มิถุนายน  
2561.

\_\_\_\_\_. ศาสตราจารย์วิจัยประจำจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์, 8 สิงหาคม 2561.

\_\_\_\_\_. ศาสตราจารย์วิจัยประจำจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์, 15 สิงหาคม  
2561.

\_\_\_\_\_. ศาสตราจารย์วิจัยประจำจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์, 30 สิงหาคม  
2561.

\_\_\_\_\_. ศาสตราจารย์วิจัยประจำจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์, 19 ตุลาคม 2561.

นฤพนธ์ ตัวงวิเศษ, แนวคิดมานุษยวิทยากับการศึกษาความเชื่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ในสังคมไทย.  
วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ 25 (มกราคม – เมษายน 2560) : 173.

พราหมณ์เผ่า มเหศักดิ์. ความรู้การรักษา และการทำลายโรคภัย ของ อาจารย์โบราณ.

กรุงเทพฯ : บริษัท รวมสาส์น, 2538.

ประจักษ์ ประภาพิตยากร. ประเพณีและไสยเวทวิทยาในขุนช้างขุนแผน. พิมพ์ครั้งที่ 2.

กรุงเทพมหานคร : องค์การค้าของคุรุสภา, 2525.

ปรารธนา คงสำราญ. การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากจินตนาการของผู้พิการทางสายตา. วิทยานิพนธ์  
ปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีการศึกษา 2554.

พจนานุกรมบาลีไวยากรณ์. อักขรวิธี วิธีการเรียกชื่ออักษร. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา:

<https://www.thepathofpurity.com> [19 พฤษภาคม 2561]

พัชรินทร์ สันติอัฐวรรณ. อาจารย์ประจำภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์, 25 มีนาคม 2561.

\_\_\_\_\_. อาจารย์ประจำภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์, 1 เมษายน 2561.

\_\_\_\_\_. อาจารย์ประจำภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์, 27 เมษายน 2561.

\_\_\_\_\_. อาจารย์ประจำภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์, 4 กรกฎาคม 2561.

\_\_\_\_\_. อาจารย์ประจำภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์, 12 กรกฎาคม 2561.

\_\_\_\_\_. อาจารย์ประจำภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์, 4 กันยายน 2561.

\_\_\_\_\_. อาจารย์ประจำภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์, 21 ธันวาคม 2561.

ไพโรจน์ พรหมมีเนตร. ภาวะผู้นำในวรรณคดีไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน. วารสารวิชาการ  
สถาบันเทคโนโลยีแห่งสุวรรณภูมิ สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ 3 (มิถุนายน 2560)  
: 208.

ภคพร หอมนาน. นาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยโพสต์โมเดิร์นแดนซ์ (Post – Modern Dance) ชุดอ้ากว้าง  
โดย นราพงษ์ จรัสศรี. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชานาฏศิลป์ คณะ  
ศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2558.

มงคล ประพัทธ์สุรพงศ์. บรรณาธิการอาวุโส นิตยสารผู้หญิง. สัมภาษณ์, 30 สิงหาคม 2561.

- ราชบัณฑิตยสถาน. ระบบค้นหาคำศัพท์. [ออนไลน์]. 2550. แหล่งที่มา: [http://www.royin.go.th/dictionary/lookup\\_domain.php](http://www.royin.go.th/dictionary/lookup_domain.php) [19 พฤษภาคม 2561]
- ราชบัณฑิตยสถาน. ระบบค้นหาคำศัพท์. [ออนไลน์]. 2550. แหล่งที่มา: <http://www.royin.go.th/dictionary/index.php> [20 พฤษภาคม 2561]
- ราชบัณฑิตยสถาน. พจนานุกรมศัพท์วรรณกรรม อังกฤษ-ไทย. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน, 2545.
- วิจิตร วิจิตรวาทการ. ลัทธิโยคี และมายาศาสตร์. 7. กรุงเทพฯ: บริษัท มีเดียไฟกัส จำกัด, 2533.
- วิษชุดา วุธาทิตย์. ข้าราชการบำนาญ. สัมภาษณ์, 10 ตุลาคม 2561.
- \_\_\_\_\_. ข้าราชการบำนาญ. สัมภาษณ์, 13 ตุลาคม 2561.
- วุฒธิชา เครือเนียม. อาจารย์ประจำสาขาวิชาดนตรีสากล คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม. สัมภาษณ์, 15 กรกฎาคม 2561.
- วิทวัส กรมณีโรจน์. อาจารย์ประจำหลักสูตรดนตรีและศิลปะการแสดง วิทยาลัยดนตรีและศิลปะการแสดงมหาวิทยาลัยสยาม. สัมภาษณ์, 18 กรกฎาคม 2561.
- \_\_\_\_\_. อาจารย์ประจำหลักสูตรดนตรีและศิลปะการแสดง วิทยาลัยดนตรีและศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยสยาม. สัมภาษณ์, 7 สิงหาคม 2561.
- \_\_\_\_\_. อาจารย์ประจำหลักสูตรดนตรีและศิลปะการแสดง วิทยาลัยดนตรีและศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยสยาม. สัมภาษณ์, 28 สิงหาคม 2561.
- วิมล คำศรี. การศึกษานิทานพื้นบ้าน. ม.ป.ม.: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช, 2554.
- วีรกุล เจริญสุข. ความงามทางวรรณศิลป์ในเสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน. วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ (12 กันยายน - ธันวาคม 2561) : 267.
- วีรชัย อวยพรรุ่งรัตน์. สัมภาษณ์, 12 ตุลาคม 2561.
- ศักดิ์ดา ปั่นเหนงเพ็ชร. คุณค่าเชิงวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต แผนกศึกษามัธยมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2517.
- ศิริพร สุวัฒน์สุข. อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม. สัมภาษณ์, 10 กรกฎาคม 2561

ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์มหาชน). จารึกฐานพระอิศวรเมื่อกำแพงเพชร. [ออนไลน์].

2555. แหล่งที่มา: [https://db.sac.or.th/inscriptions/inscribe/image\\_detail/221](https://db.sac.or.th/inscriptions/inscribe/image_detail/221)

[9 พฤษภาคม 2561]

ชากุล สิ้นไชย. ประวัติ และขอบเขตของวิชาจิตวิทยา. เอกสารประกอบการบรรยาย วิชาจิตวิทยา  
ทั่วไป คณะสาธารณสุข มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี, 2555.

สุกัญญา สุฉฉายา, “คัมภีร์เลขยันต์,” สารานุกรมวัฒนธรรมไทย ภาคกลาง (ฉบับเพิ่มเติม). เล่ม 1.  
2555.

สุกัญญา สุฉฉายา. ภาศีสมาชิก สำนักศิลปกรรม ประเภทวรรณศิลป์ สาขาวิชาวรรณกรรม  
พื้นบ้าน ราชบัณฑิตยสภา. สัมภาษณ์, 13 กรกฎาคม 2561.

\_\_\_\_\_. ภาศีสมาชิก สำนักศิลปกรรม ประเภทวรรณศิลป์ สาขาวิชา  
วรรณกรรมพื้นบ้าน ราชบัณฑิตยสภา. สัมภาษณ์, 5 พฤษภาคม 2561.

\_\_\_\_\_. ภาศีสมาชิก สำนักศิลปกรรม ประเภทวรรณศิลป์ สาขาวิชา  
วรรณกรรมพื้นบ้าน ราชบัณฑิตยสภา. สัมภาษณ์, 2 พฤษภาคม 2561.

สันติ วุฒิรัตน์. ๑๐๐ พระสงฆ์ ๑๐๐ เรื่องเล่า ๑๐๐ คำสอน. กรุงเทพฯ: อมรินทร์ธรรมะ อมรินทร์พ  
ริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง, 2557.

สุรสิทธิ์ วิเศษสิงห์. อรรถรสในนาฏศิลป์ผ่านนาฏกรรมแนวใหม่ เรื่อง นารายณ์อวตาร. หลักสูตร  
ปริญญาศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชานาฏศิลป์ไทย ภาควิชานาฏศิลป์ คณะ  
ศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีการศึกษา 2556.

เสาวณิต จุลวงศ์. ประวัติศาสตร์นิพนธ์วรรณคดีไทย: ว่าด้วยการสร้างและสลายความเป็นไทย.  
วารสารประวัติศาสตร์ธรรมศาสตร์ 1 (ตุลาคม 2557 - มีนาคม 2558) : 164.

เสาวณิต วิงวอน. อาจารย์ประจำภาควิชาวรรณคดี คณะมนุษยศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน. สัมภาษณ์,  
24 มิถุนายน 2561.

อภิรักษ์ ชัยปัญหา. ความเชื่อและไสยศาสตร์ในขุนช้างขุนแผน [บทความเผยแพร่ทาง  
วิทยุกระจายเสียง]. สำนักบริการวิชาการ มหาวิทยาลัยบูรพา, 2548.

อภิวัฒน์ สุขธรรมดี. ลัทธิพิธีบูชาพระพรหมในสังคมไทยร่วมสมัย : พลวัตของตำนาน ความเชื่อ และ  
พิธีกรรม. วิทยานิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรดุษฎีบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาไทย ภาควิชา  
ภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2560.

อภิวัฒน์ อุดลยพิเชษฐ์. สถานภาพและบทบาทของผู้หญิงและผู้ชายไทยอดีต : ภาพสะท้อนจากวรรณกรรมเรื่องขุนช้างขุนแผน. วิทยานิพนธ์ปริญญาศาสตรมหาบัณฑิต สาขามานุษยวิทยา ภาควิชามานุษยวิทยา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2554.

อภิเดช อาภากร. หม่อมราชวงศ์ หลวงปู่ศุข กับกรมหลวงชุมพรฯ. กรุงเทพมหานคร: คอมม่า ดีไซน์แอนด์พริ้นท์, 2546.

อภิโชติ เกตุแก้ว. นาฏศิลป์ปิ่นอิสระ. สัมภาษณ์, 26 กรกฎาคม 2561.

อรรรรณ ชมวัฒนา. อุปนายกฝ่ายนาฏศิลป์ สมาคมนาฏกรรมแห่งประเทศไทย. สัมภาษณ์, 14 สิงหาคม 2561.

อัสดากานต์ ภูมิ. อาจารย์ประจำสาขาวิชาดนตรีสากล คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนสุนันทา. สัมภาษณ์, 15 กรกฎาคม 2561.

Environnet. ข่าวสารด้านสิ่งแวดล้อม ข้อมูลสิ่งแวดล้อม. [ออนไลน์]. 2558. แหล่งที่มา: <http://www.environnet.in.th>. [15 ตุลาคม 2562]

Hutchinson, Labanotation : The System of Analying and Recording Movement. New York : Routledge, 2005.

Naraphong Charassri, Narai Avatara:Performing The Thai Ramayana In The Modern World (HC). Bangkok: Amarin Printing and Publishing, 2007.



ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
**CHULALONGKORN UNIVERSITY**



ภาคผนวก ก

โปสเตอร์ และสูจิบัตรการแสดงผลงานคุณิพนธ์  
การสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณคดีไทย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY



**ขลังเวทย์**

ขอเชิญชมการแสดงดุขฎีนิพนธ์ทางด้านนาฏศิลป์  
เรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณคดีไทย  
โดย นางสาวกุลนาค พุ่มอำภา

นิสิตหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุขฎีบัณฑิต สาขาวิชานาฏศิลป์ (รุ่น ๙)  
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีการศึกษา ๒๕๖๒

THE PERFORMANCE OF DANCE CREATION  
THE CREATION OF DANCE ABOUT MAGIC IN THAI LITERATURE

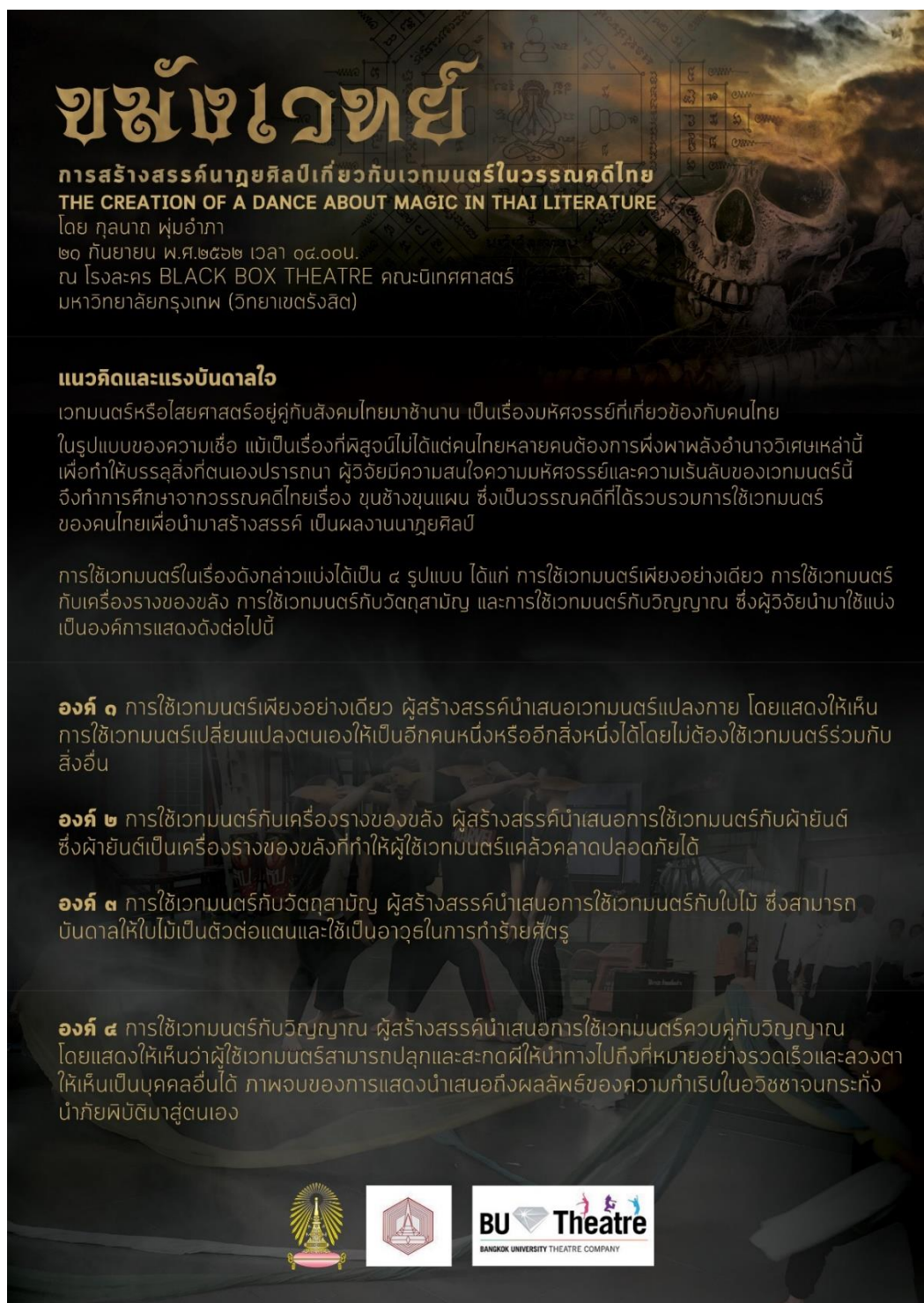
KULLANAD PUMAMPA

DOCTOR OF FINE AND APPLIED ARTS PROGRAM IN DANCE (DFA9)  
FACULTY OF FINE AND APPLIED ARTS CHULALONGKORN UNIVERSITY  
ACADEMIC YEAR 2019

จัดแสดงในวันเสาร์ที่ ๒๑ กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๒  
ณ โรงละคร BLACK BOX THEATRE  
ลงทะเบียนฟรี! เวลา ๑๙.๓๐ น. เริ่มการแสดง ๑๙.๐๐ น.  
คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ (วิทยาเขตรังสิต)

ภาพที่ 42 ภาพประชาสัมพันธ์การแสดงดุขฎีนิพนธ์ทางด้านนาฏศิลป์

ที่มา : ผู้วิจัย



# ขลังเวทย์

**การสร้างสรรคนาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณคดีไทย**  
**THE CREATION OF A DANCE ABOUT MAGIC IN THAI LITERATURE**  
 โดย กุลนาถ พุ่มอำภา  
 ๒๐ กันยายน พ.ศ.๒๕๖๒ เวลา ๑๘.๐๐น.  
 ณ โรงละคร BLACK BOX THEATRE คณะนิเทศศาสตร์  
 มหาวิทยาลัยกรุงเทพ (วิทยาเขตรังสิต)

**แนวคิดและแรงบันดาลใจ**  
 เวทมนตร์หรือไสยศาสตร์อยู่กับสังคมไทยมาช้านาน เป็นเรื่องมหัศจรรย์ที่เกี่ยวข้องกับคนไทย ในรูปแบบของความเชื่อ แม้เป็นเรื่องที่พิสูจน์ไม่ได้แต่คนไทยหลายคนต้องการพึ่งพาพลังอำนาจวิเศษเหล่านี้ เพื่อทำให้บรรลุสิ่งที่ตนเองปรารถนา ผู้วิจัยมีความสนใจความมหัศจรรย์และความเร้นลับของเวทมนตร์นี้ จึงทำการศึกษาจากวรรณคดีไทยเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ซึ่งเป็นวรรณคดีที่ได้รับความนิยมการใช้เวทมนตร์ของคนไทยเพื่อนำมาสร้างสรรค์ เป็นผลงานนาฏศิลป์




การใช้เวทมนตร์ในเรื่องดังกล่าวแบ่งได้เป็น ๔ รูปแบบ ได้แก่ การใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียว การใช้เวทมนตร์กับเครื่องรางของขลัง การใช้เวทมนตร์กับวัตถุสามัญ และการใช้เวทมนตร์กับวิญญาณ ซึ่งผู้วิจัยนำมาใช้แบ่งเป็นองค์การแสดงดังต่อไปนี้

**องค์ ๑** การใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียว ผู้สร้างสรรค์นำเสนอเวทมนตร์เปล่งกาย โดยแสดงให้เห็นการใช้เวทมนตร์เปลี่ยนแปลงตนเองให้เป็นอีกคนหนึ่งหรืออีกสิ่งหนึ่งได้โดยไม่ต้องใช้เวทมนตร์ร่วมกับสิ่งอื่น

**องค์ ๒** การใช้เวทมนตร์กับเครื่องรางของขลัง ผู้สร้างสรรค์นำเสนอการใช้เวทมนตร์กับผ้ายันต์ ซึ่งผ้ายันต์เป็นเครื่องรางของขลังที่ทำให้ผู้ใช้เวทมนตร์แคล้วคลาดปลอดภัยได้

**องค์ ๓** การใช้เวทมนตร์กับวัตถุสามัญ ผู้สร้างสรรค์นำเสนอการใช้เวทมนตร์กับใบไม้ ซึ่งสามารถบันดาลให้ใบไม้เป็นตัวต่อแทนและใช้เป็นอาวุธในการทำร้ายศัตรู

**องค์ ๔** การใช้เวทมนตร์กับวิญญาณ ผู้สร้างสรรค์นำเสนอการใช้เวทมนตร์ควบคู่กับวิญญาณ โดยแสดงให้เห็นว่าผู้ใช้เวทมนตร์สามารถปลุกและสะกดผีให้นำทางไปถึงที่หมายอย่างรวดเร็วและล่องตาให้เห็นเป็นบุคคลอื่นได้ ภาพจบของการแสดงนำเสนอถึงผลลัพธ์ของความกล้าในอวิชชาจนกระทั่งนำภัยพิบัติมาสู่ตนเอง

ภาพที่ 43 ภาพข้อมูลการแสดงดุซุญนิพนธ์ทางด้านนาฏศิลป์ 1  
 ที่มา : ผู้วิจัย




ภาคผนวก ข  
บรรยายภาคการแสดงผลงานคุณูปพันธ์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY





ภาพที่ 44 การสร้างสรรค์งานนาฏยศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณคดีไทย  
วันที่ 21 กันยายน พ.ศ.2562



ภาคผนวก ค การสำรวจแบบสอบถามผู้ชมการแสดง  
ผลงานสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณคดีไทย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

การสำรวจแบบสอบถามผู้ชมการแสดงและผู้ที่เกี่ยวข้องกับการแสดง การสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณคดีไทย การสอบถามทรศนะ ผู้วิจัยได้รวบรวมการตอบแบบสอบถามของผู้ที่ได้รับชมการแสดงสร้างสรรค์นาฏศิลป์ เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณคดีไทย

1. เพศ เป็นผู้ชายจำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 25.5 เป็นผู้หญิงจำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 60 ของผู้ตอบแบบสอบถาม
2. อายุ อายุมากที่สุดอยู่ในช่วง 20 ปี จำนวน 34 คน อายุต่ำที่สุดอยู่ในช่วง 35 ปี จำนวน 18 คน
3. สถานภาพ มีนักศึกษาระดับปริญญาตรีมากที่สุด คือ จำนวน 32 คน และเป็นบุคคลทั่วไป 20 คน
4. ประสบการณ์ในการชมศิลปะด้านนาฏศิลป์สร้างสรรค์ มากที่สุดคือ 1-3 ครั้ง/ ปี จำนวน 28 คน รองลงมาคือ 4-6 ครั้ง/ ปี และน้อยที่สุด คือ ไม่เคยมีประสบการณ์ชมผลงานศิลปะด้านนาฏศิลป์
5. ทานทราบข่าวการจากการแสดงผลงานดุซงฎนินพนธ์ทางด้านนาฏศิลป์ครั้งนี้ทางช่องทางใดมากที่สุด คือ ครู/ อาจารย์ รองลงมา คือ เพื่อน/ คนรู้จัก และน้อยที่สุด คือ คนในครอบครัว

ผลการประเมินองค์ประกอบของผลงานดุซงฎนินพนธ์เรื่องการสร้างสรรค์นาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณคดีไทย สรุปได้ดังต่อไปนี้

1. แนวคิดในการแสดง (concept) มากที่สุดคือ ความพึงพอใจระดับมากที่สุดจำนวน 23 คน รองลงมาคือ ความพึงพอใจระดับมากจำนวน 18 คน ความพึงพอใจระดับกลางจำนวน 41 คน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

2. ด้านบทการแสดง (script)

2.1 ความเหมาะสมของบทบาทกับการสื่อสารเนื้อหามากที่สุดคือ ความพึงพอใจระดับมากที่สุดจำนวน 41 คน รองลงมาคือ ความพึงพอใจระดับมาก จำนวน 10 คน และความพึงพอใจระดับปานกลางจำนวน 2 คน

2.2 ความคิดสร้างสรรค์ของบทการแสดงกับผลงานการแสดงมากที่สุดคือ ความพึงพอใจระดับมากจำนวน 39 คน รองลงมาคือความพึงพอใจระดับมากที่สุด จำนวน 12 คน และน้อยที่สุด คือ ความพึงพอใจระดับปานกลาง จำนวน จำนวน 1 คน

### 3. ด้านผู้แสดง

3.1 ความเหมาะสมของผู้แสดงกับผลงานการแสดงด้านทักษะมากที่สุด คือ ความพึงพอใจระดับมากที่สุด จำนวน 37 คน รองลงมาคือ ความพึงพอใจระดับมาก จำนวน 15 คน และน้อยที่สุดคือ ความพึงพอใจระดับปานกลาง จำนวน 10 คน

3.2 ความเหมาะสมของผู้แสดงกับผลงานในด้านบุคลิกภาพมากที่สุดคือ ความพึงพอใจระดับมากที่สุด จำนวน 38 คน รองลงมาคือ ความพึงพอใจระดับมาก จำนวน 8 คน และน้อยที่สุดคือ ความพึงพอใจระดับปานกลาง จำนวน 6 คน

3.3 ความเหมาะสมของผู้แสดงกับผลงานด้านการสื่อสารความหมายกับผู้ชม มากที่สุดคือ ความพึงพอใจระดับมากที่สุด 39 จำนวน รองลงมาคือ ความพึงพอใจระดับมาก 9 จำนวน และน้อยที่สุดคือ ความพึงพอใจระดับปานกลาง 4 จำนวน

### 4. ด้านการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ (choreograph)

4.1 ความคิดสร้างสรรค์ของลีลาหรือท่วงท่าในการแสดง มากที่สุดคือ ความพึงพอใจระดับมากที่สุด จำนวน 36 คน รองลงมาคือ ความพึงพอใจระดับมาก จำนวน 14 คน และน้อยที่สุดคือ ความพึงพอใจระดับปานกลาง จำนวน 2 คน

4.2 ความเหมาะสมของรูปแบบการเต้นกับหัวข้อผลงาน มากที่สุดคือ ความพึงพอใจระดับมากที่สุด จำนวน 36 คน รองลงมาคือ ความพึงพอใจระดับมาก จำนวน 15 คน และน้อยที่สุดคือ ความพึงพอใจระดับปานกลาง จำนวน 1 คน

### 5. ด้านการออกแบบดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง (sound)

5.1 ความคิดสร้างสรรค์ของดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง มากที่สุดคือ ความพึงพอใจระดับมากที่สุด จำนวน 37 คน รองลงมาคือ ความพึงพอใจระดับมาก จำนวน 8 คน และน้อยที่สุดคือ ความพึงพอใจระดับปานกลาง จำนวน 7 คน

5.2 ความเหมาะสมของดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง มากที่สุดคือ ความพึงพอใจระดับมากที่สุด จำนวน 34 คน รองลงมาคือ ความพึงพอใจระดับมาก จำนวน 13 คน และน้อยที่สุดคือ ความพึงพอใจระดับปานกลาง จำนวน 5 คน

## 6. ด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง (props)

6.1 ความเหมาะสมของอุปกรณ์ประกอบการแสดง มากที่สุดคือ ความพึงพอใจระดับมากที่สุด จำนวน 30 คน รองลงมาคือ ความพึงพอใจระดับมาก จำนวน 13 คน และน้อยที่สุดคือ ความพึงพอใจระดับปานกลาง จำนวน 9 คน

6.2 ความคิดสร้างสรรค์ของอุปกรณ์ประกอบการแสดง มากที่สุดคือ 37 คน ความพึงพอใจระดับมากที่สุด จำนวน 10 คน รองลงมาคือ ความพึงพอใจระดับมาก จำนวน 10 คน และน้อยที่สุดคือ ความพึงพอใจระดับน้อย จำนวน 5 คน

## 7. ด้านการออกแบบพื้นที่ (performance area)

7.1 ความเหมาะสมของการใช้พื้นที่แสดง มากที่สุดคือ ความพึงพอใจระดับมากที่สุด จำนวน 33 คน รองลงมาคือ ความพึงพอใจระดับมาก จำนวน 10 คน และน้อยที่สุดคือ ความพึงพอใจระดับน้อย จำนวน 9 คน

7.2 ความคิดสร้างสรรค์ในการใช้พื้นที่แสดง มากที่สุดคือ 37 คน ความพึงพอใจระดับมากที่สุด จำนวนรองลงมาคือ ความพึงพอใจระดับมาก จำนวน 9 คน และน้อยที่สุดคือ ความพึงพอใจระดับน้อย จำนวน 6 คน

## 8. ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย (costume)

8.1 ความเหมาะสมของเครื่องแต่งกายกับผลงานการแสดง มากที่สุดคือ ความพึงพอใจระดับมากที่สุด จำนวน 36 คน รองลงมาคือ ความพึงพอใจระดับมาก จำนวน 12 คน และน้อยที่สุดคือ ความพึงพอใจระดับปานกลาง จำนวน 4 คน

## 9. ด้านการออกแบบแสง (lighting)

9.1 ความเหมาะสมของแสงกับผลงานการแสดง มากที่สุดคือ ความพึงพอใจระดับมากที่สุด จำนวน 34 คน รองลงมาคือ ความพึงพอใจระดับมาก จำนวน 17 คน และน้อยที่สุดคือ ความพึงพอใจระดับปานกลาง จำนวน 1 คน



จากผลการประเมินความพึงพอใจในองค์ประกอบของผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์เกี่ยวกับ  
เวทมนตร์ในวรรณคดีพบว่าแนวคิดในการแสดงได้รับความพึงพอใจสะท้อนให้เห็นว่าแนวคิดเป็น  
ส่วนสำคัญในการสื่อสารเนื้อหาของการแสดงรูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์อีกทั้งยังเป็นแนวทาง  
ในการกำหนดการสร้างสรรค์องค์ประกอบการแสดงทุกส่วนให้สมบูรณ์เป็นเอกภาพ



## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาวกุลนาถ พุ่มอำภา
วัน เดือน ปี เกิด	20 พฤษภาคม 2535
สถานที่เกิด	จังหวัดนครนายก
วุฒิการศึกษา	สำเร็จการศึกษาในระดับศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานาฏยศิลป์ ภาควิชานาฏยศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีการศึกษา 2554 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานาฏยศิลป์ ไทย ภาควิชานาฏยศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีการศึกษา 2558 ศึกษาต่อในระดับปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม ศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีการศึกษา 2559
ที่อยู่ปัจจุบัน	77/125 ถนนแพรกษา ตำบลแพรกษา อำเภอมือเมือง จังหวัดสมุทรปราการ 10280
ผลงานตีพิมพ์	บทความวิชาการเรื่อง “การจัดการการแข่งขันนาฏศิลป์ไทยระดับ นานาชาติ : รายการการแสดงพื้นบ้าน IDA China Shenzhen International Dance Festival 2017” ในวารสารศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีที่ 5 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2561