

การสร้างสรรคการแสดงชุด ทวยขันตสรวลสัตว์อสูรา

THE CREATIVE PERFORMANCE OF
“TUAY KHANAD SAPPASAT ASURA DANCE”

จุลชาติ อรัณยนาค* และวัชรมนท์ คงขุนเทียน*

CHULACHART ARANYANAK AND WATCHARAMON KONGKHUNTHIAN

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรคการแสดงชุด ทวยขันตสรวลสัตว์อสูรา มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรคการแสดงชุด ทวยขันตสรวลสัตว์อสูรา ในการแสดงโขนเรื่อง รามเกียรติ์ ตามรูปแบบนาฏยจารีต โดยใช้วิธีการศึกษาจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์ การสังเกตจากการชมวีดิทัศน์ การฝึกหัดด้วยตนเอง รวมทั้งประสบการณ์จากการสอนและการแสดง การจัดประชุมกลุ่มย่อยผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ ผลการวิจัยพบว่า อสุรกายและปีศาจในกองทัพของพญาดรีเคียรแห่งกรุงมโหฬารมีลักษณะและบทบาทที่แตกต่างกันออกไปตามที่ปรากฏในบทประพันธ์ ตัวละครที่ปรากฏอยู่จะเป็นเหล่าทหารที่มีลักษณะเหมือนอสุรกาย ปีศาจ แตกต่างจากพวักษั การสร้างสรรคการแสดงมีโครงสร้างแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ประกอบด้วย ส่วนนำ แสดงถึงพลังอิทธิฤทธิ์ ส่วนเนื้อหาจะแสดงถึงลักษณะบุคลิกร่างกายของตัวละคร และส่วนสรุปแสดงถึงความเข้มแข็งเตรียมพร้อมที่จะเคลื่อนทัพ กระบวนทำรำนำลักษณะเด่นของตัวละครตามบทประพันธ์มาบูรณาการและสร้างสรรคกระบวนท่ารำ อารมณ์ การเคลื่อนที่ของตัวละคร เพลงที่มีเนื้อหาลำนำที่แสดงถึงพลังความฮึกเหิม ความเข้มแข็ง และลักษณะบุคลิกของตัวละคร ได้แก่ เพลงกราวใน เพลงขอมกล่อมลูกขึ้นเตียง และเพลงเชิด เป็นการผสมผสานโดยใช้แนวคิดจากการสร้างสรรคหลักการวิชาการทางนาฏศิลป์ไทย บทประพันธ์ และภาพจิตรกรรมฝาผนังเป็นหลักสำคัญในการออกแบบทิศทางการเคลื่อนไหว การสร้างสรรคกระบวนท่า การออกแบบเครื่องแต่งกาย และศิระที่ใช้ในการแสดง

คำสำคัญ: การสร้างสรรคการแสดง ทวยขันตสรวลสัตว์อสูรา นาฏศิลป์ไทย

* วิทยาลัยนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

College of Dramatic Arts, Bunditpatanasilpa Institute

Abstract

The research- "The Creative Performance of TUAY KHANAD SAPPASAT ASURA DANCE" was conducted with the aim to create a "Khon", Thai traditional mask play, performing piece from the "Ramayana" story, by basing on the Thai traditional performing art approach. The research instruments include a study of relevant documents, interviews, observations from videos, self-training as well as experiences from teaching and performing. Group discussions of experts were conducted to verify the data. The research findings suggest that: monsters and ghouls in the army of Lord "Trishira" of "Majavari" kingdom, as appeared in the literature, have distinctive appearances and roles. They appear to have monstrous and ghoul-like appearances that are different from the general "Asura" (demon) soldiers. The structure of this creative performance is consisted of 3 parts; the opening to demonstrate these monsters' magical mighty power, the main content to show each of the characters' appearances and characteristics and the conclusion to demonstrate their strengths and readiness to move their troops. The dance suite was derived from application of distinctive characteristics of these characters, as appeared in the literature and was integrated into the choreographing of the dance as well as the characters' emotions and movements. Casting criteria was based on those performers who possess; physically strong condition, satisfactory dancing performance and swift reaction skill. As for the music, songs that resonate mighty motivation, strength and characteristics of the characters, namely; "Kraonai", "Khom Glom Look Chandeow" and "Cherd" were incorporated into this performance.

Keywords: The Creative Performance, Tuay Khanad Sappasat Asura Dance

บทนำ

การศึกษาประวัติของมนุษยชาติและพงศาวดารของชาติต่าง ๆ เรามักพบความจริงอย่างหนึ่งว่า มนุษย์ในสมัยโบราณนั้นมีความสัมพันธ์กับสัตว์อย่างใกล้ชิดมาก บางชาตินับถือสัตว์เป็นเทพเจ้า บางชาติถือสัตว์เป็นต้นตระกูลของตน ความเชื่อถืออันนี้ได้สืบทอดกันมาเป็นเวลานาน แม้ในเวลานี้ก็ยังมีคนเชื่อถือกันอยู่ พวกที่เชื่อว่าตนมีกำเนิดมาจากสัตว์นั้นได้เคยพบว่ามิกกล่าวถึงในคัมภีร์ฤคเวทหมวดอิสมภวะ ซึ่งมีข้อความปรากฏว่า ชาวกรูเชื่อว่าตนมีกำเนิดมาจากเต่า ชาวอิรวาตะเชื่อว่าตนมีกำเนิดมาจากช้าง ชาวกัมโปชะเชื่อว่าตนมีกำเนิดมาจากโค ชาวคันธาระหรือคันธารีเชื่อว่าตนมีกำเนิดมาจากม้า และชาวกุสิเชื่อว่าตนมีกำเนิดมาจากหงส์ เป็นต้น (ส.พลายน้อย, 2531, น. 3) ซึ่งความเชื่อทั้งหมดนี้ได้ถูกนำไปสอดแทรกไว้ในวรรณกรรมและบทละครต่าง ๆ

หากกล่าวถึงวรรณกรรมบทละครเรื่องรามเกียรติ์ ก็เช่นกันที่กล่าวถึงสัตว์ต่าง ๆ ที่มีบทบาทและดำเนินเรื่องราว เช่น ตัวละครที่เป็นสัตว์ปีก เช่น นกสดา यु นกสัมพาที บัรवार กากนาสูร ผุ่ยงุยักษ์ที่ปรากฏอยู่ในตอนหนุมานหักด่านก่อนเข้าเมืองบาดาลในศึกโมยราพณ์ ช้างเอราวัณในตอนศึกพราหมศาสตร์ สัตว์ที่มีรูปร่างครึ่งบกครึ่งน้ำ เช่น มัจฉานุ รวมถึงสัตว์ที่มีรูปร่างครึ่งสัตว์ครึ่งอสูร ซึ่งส่วนหนึ่งเป็นสัตว์หิมพานต์ โดยปรากฏอยู่ในศึกตรีเศียรในตอนที่ยกทัพไปรบกับพระรามที่ปรากฏอยู่ในบทละครเรื่องรามเกียรติ์ พระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1 เล่ม 1 ที่กล่าวถึงเหล่าบรรดาสัตว์ที่มีรูปร่างครึ่งสัตว์ครึ่งอสูร เป็นทหารเข้าร่วมรบในศึกนี้ ซึ่งตัวละครมีลักษณะหน้าตาและรูปร่างแตกต่างกันไป คือ ตัวละครที่ 1 หน้าเป็นเสือขบฟัน ร่างเป็นอสุรา ตัวละครที่ 2 หน้าเป็นควาย ร่างเป็นคนธรรพ ตัวละครที่ 3 หน้าเป็นลา ร่างเป็นลิง ตัวละครที่ 4 หน้าเป็นสิงห์ผสม ร่างเป็นปีศาจ และตัวละครที่ 5 หน้าเป็นม้า ร่างเป็นมังกร

นอกจากนี้ยังพบหลักฐานภาพขบวนทัพของสัตว์เหล่านี้ในการยกทัพของศึกตรีเศียรที่ปรากฏอยู่ในภาพจิตรกรรมฝาผนัง ซึ่งตัวละครเหล่านี้ไม่เคยปรากฏให้เห็นตามบทประพันธ์อย่างชัดเจนในการแสดงขึ้น ด้วยเหตุนี้ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจโดยได้แรงบันดาลใจจากวรรณกรรม และตระหนักถึงความสำคัญและความแปลกของรูปร่างตัวละคร จึงนำมาศึกษาวิเคราะห์และประดิษฐ์ท่าทางของสัตว์ในลักษณะที่เป็นยักษ์ เกิดกระบวนการสร้างสรรค์ชุด ทวยชนดสรรพสัตว์อสุรา เพื่อใช้เป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ไทยที่คงไว้ซึ่ง

นาฏยจารีตของการแสดงโขน เป็นประโยชน์ในการนำมาประกอบการเรียนการสอน และใช้เป็นชุดการแสดงที่เกี่ยวกับนาฏศิลป์สร้างสรรค์สำหรับผู้สนใจศึกษาต่อไป

วัตถุประสงค์

เพื่อสร้างสรรค์การแสดงชุด ทวยชนัดสรพศัตว์อสุรา

วิธีการศึกษา

การวิจัยเรื่อง “ทวยชนัดสรพศัตว์อสุรา” นี้ ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ โดยแบ่งวิธีดำเนินการวิจัยเป็นดังนี้

1. ศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง: ผู้สร้างสรรค์ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากข้อมูลเอกสารเพื่อใช้กำหนดแนวทางในการวิจัย โดยแบ่งเป็นหัวข้อต่าง ๆ ดังนี้

1.1 เอกสารเกี่ยวกับลักษณะของสัตว์ในหิมพานต์ ประเภทของสัตว์ในรามเกียรติ์ จินตนาการและแนวคิดในการสร้างสรรค์ บทโขนและเนื้อเรื่องรามเกียรติ์ ตอน ศีกตรีเศียร และการประพันธ์พระบำ

1.2 เอกสารเกี่ยวกับลักษณะของการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ การออกแบบงานลักษณะและองค์ประกอบในการสร้างงานสร้างสรรค์ เนื่องจากงานวิจัยฉบับนี้เป็นการสร้างสรรค์ การแสดงนาฏศิลป์ไทย ผู้สร้างสรรค์จึงศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับความรู้และหลักการต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อหาแนวคิดและหลักการที่สำคัญในการปฏิบัติการออกแบบงานนาฏศิลป์ไทย

1.3 เอกสารจากหอสมุดจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย หอสมุดคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย หอสมุดวิทยาลัยนาฏศิลป์ หอสมุดแห่งชาติ

2. การเก็บรวบรวมข้อมูล: ผู้สร้างสรรค์เก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม โดยการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structured Interview) และใช้การสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง (Non Structured Interview) และการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Non-participant Observation) ในเรื่องของการสร้างสรรค์งาน และกำหนดกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่มีความเกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ ข้อมูลที่ได้จะมาจากการดำเนินการสัมภาษณ์ทั้งในเชิงลึกแบบเดี่ยวและการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม โดยแบ่งกลุ่มผู้ให้ข้อมูลเป็น 2 กลุ่ม คือ

2.1 กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก ได้แก่ ศิลปินแห่งชาติ ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิ โดยคัดเลือกจากผู้ที่มีประสบการณ์และมีความรู้ในเรื่องนาฏศิลป์ไทย และดนตรี ในการให้ข้อมูลเกี่ยวกับกระบวนการทำรำ และหลักการสร้างสรรค์นาฏยจาริต

2.2 กลุ่มผู้ให้ข้อมูลทั่วไปหรือผู้ปฏิบัติ ได้แก่ ครูผู้ฝึกซ้อม นักศึกษาและนักเรียนที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับกิจกรรมทางการแสดง ผู้ที่อยู่เบื้องหลังและเบื้องหน้าทางการแสดง ผู้ชมการแสดง เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาปรับแก้และประยุกต์ใช้กับการแสดงให้เหมาะสม

3. การเรียบเรียงและตรวจสอบข้อมูล: ผู้สร้างสรรค์ได้นำข้อมูลจากการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากเอกสาร และข้อมูลจากการบันทึกรวบรวมข้อมูลภาคสนาม โดยจำแนกข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่กำหนดไว้ และตรวจสอบความถูกต้องและความสมบูรณ์ของข้อมูลอีกครั้งหนึ่ง โดยการจัดประชุมเชิญผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญมาถ่ายทอดความรู้อันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งสำหรับบทบาทในการสร้างสรรค์ผลงานในหัวข้อการสร้างสรรค์การแสดงชุด ทวยชนัดสรพสัต์วอสุรา

4. การวิเคราะห์ข้อมูล: ผู้สร้างสรรค์ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยโดยการนำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมจากเอกสาร และข้อมูลภาคสนามมาทำการตรวจสอบและวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้หลักการจากทฤษฎี แนวคิดและข้อมูลจากการลงภาคสนามนำมาใช้เป็นข้อมูลในการวิเคราะห์สร้างสรรค์เพลงและบทร้อง โครงสร้างของกระบวนการ ทิศทางการเคลื่อนไหว กระบวนการที่นำมาใช้ในงานสร้างสรรค์ เครื่องแต่งกาย และศีรษะที่ใช้ในการแสดง โดยข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ ผู้สร้างสรรค์ได้นำมาใช้ในการสร้างงาน

5. การนำเสนอข้อมูล: ผู้สร้างสรรค์นำเสนอผลการสร้างสรรค์เป็นลายลักษณ์อักษรในรูปแบบของงานวิจัย และนำเสนอในรูปแบบของการแสดง ด้วยวิธีพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาวิจัยมาสรุปผลอภิปรายผล และข้อเสนอแนะตามกระบวนการวิจัยต่อไป

ผลการศึกษา

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และเรียบเรียงข้อมูลจากการสัมภาษณ์ นำมาเป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์การแสดงชุด ทวยชนัดสรพสัต์วอสุรา ตามลำดับดังนี้

1. เพลงและลักษณะโครงสร้างของกระบวนทำ

1.1 การสร้างสรรค์บทเพลงและบทร้อง

1) บทเพลง วงดนตรีที่ใช้ประกอบเป็นวงปี่พาทย์เครื่องห้า เพลงที่ใช้เป็นการนำเพลงที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับแนวคิดโดยเพลงที่ใช้แสดงถึงพลังความอึกเหิม ความเข้มแข็ง และลักษณะบุคลิกของตัวละครดังนี้ ช่วงแรกใช้เพลงกราวใน ซึ่งเป็นเพลงหน้าพาทย์ที่ใช้สำหรับตรวจพลของฝ่ายยักษ์ แสดงถึงความคึกคัก เข้มแข็ง และทรงพลัง ช่วงที่สองใช้เพลงขอมกล่อมลูกชั้นเดียวและเพลงเหราเป็นเพลงที่แสดงถึงความห้าวหาญ การเตรียมพร้อม และช่วงที่สามใช้เพลงเชิดเป็นเพลงหน้าพาทย์ที่แสดงถึงการเดินทาง (การเคลื่อนทัพ)

2) บทร้อง นำบทร้องมาจากบทพระราชนิพนธ์เรื่องรามเกียรติ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช (รัชกาลที่ 1) เนื้อเพลงมีความหมายที่บอกถึงลักษณะบุคลิกของตัวละครต่าง ๆ ดังนี้

- ปี่พาทย์ทำเพลง กราวใน -

- ร้องเพลงขอมกล่อมลูกชั้นเดียว -

จัดหมูโยธา ทวยหาญ	พลมารห้าวฮึก แข็งขัน
เหล่าหนึ่ง หน้าเสือ ขบพัน	ตัวนั้นเป็น รูปอสุรา
เหล่าหนึ่ง ตัวเป็น คนธรรพ	หน้ากลับเป็น หน้ามิงสา
เหล่าหนึ่ง หน้าเป็น หน้าลา	กายานั้น เป็นวานร
เหล่าหนึ่ง ตัวเป็น ผีไพร	หน้านั้น กลับไปเป็น ไกสร
เหล่าหนึ่ง หน้าเป็น อัสตร	ตัวเป็น มังกรยืนยัน

- ร้องเพลงเหรา -

ต่างตน สำแดง ฤทธิฤทธิ์	กวัดแกว่ง อาวุธดังจักรผัน
ขุนช้าง ขี้ช้าง ขับมัน	เตรียมกัน คอยเสด็จจอสู่รี

- ปี่พาทย์ทำเพลง เชิด -

1.2 ลักษณะโครงสร้างของกระบวนท่า

1) ส่วนนำ ใช้เพลงกราวใน ซึ่งเป็นเพลงที่แสดงถึงความโอ่อ่าภูมิฐานองอาจและเป็นการอวดฝีมือของเหล่าสรรพสัตว์ในกรุงม้ขวารี ในกระบวนท่าทางและทิศทางการแปรแถวที่มีความหลากหลาย

2) ส่วนเนื้อหา สร้างสรรค์ท่าทางโดยใช้เพลงขอมกล่อมลูกชั้นเดียว ซึ่งจะมีท่วงทำนองที่แสดงให้เห็นถึงความเข้มแข็ง ห้าวหาญ คึกคัก ส่วนบทร้องที่ประกอบท่าทางมีเนื้อหาเกี่ยวกับ ลักษณะ บุคลิกของเหล่าสรรพสัตว์ในกรุงม้ขวารี โดยในกระบวนท่าทางนั้นใช้ท่าเฉพาะของตัวสรรพสัตว์เหล่านั้น จากนั้นจะใช้เพลงเหรา ซึ่งมีท่วงทำนองที่กระชับขึ้น กระบวนท่าจะแสดงถึงการเตรียมในการเคลื่อนพลยกทัพ

3) ส่วนสรุป ใช้เพลงเชิด ซึ่งเป็นเพลงหน้าพาทย์ที่มีท่วงทำนองแสดงถึงความคึกคัก เข้มแข็ง พร้อมเพรียงและการเดินทาง (การเคลื่อนทัพ) กระบวนท่าทางนั้นนำมาจากบุคลิกลักษณะของตัวละครที่ได้รับบทบาท รวมไปถึงลักษณะการเคลื่อนไหวร่างกาย การเคลื่อนทัพแห่งกรุงม้ขวารี

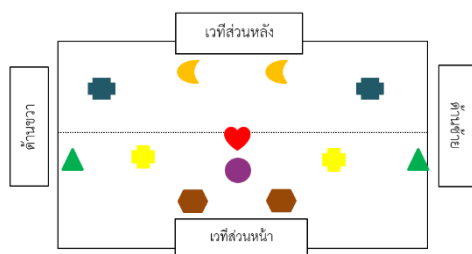
2. การสร้างสรรค์การแสดง

2.1 ทิศทางการเคลื่อนไหว

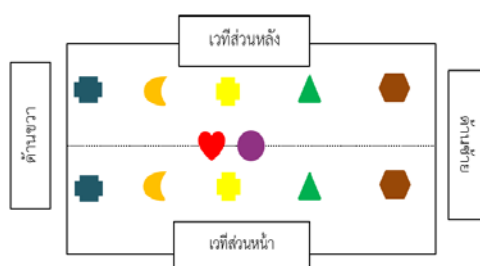
คือรูปแบบแถวที่มีความหลากหลายสามารถสื่อสารให้ผู้ชมได้เห็นถึงการเคลื่อนไหวของตัวละครได้อย่างครบถ้วนทุกทิศทาง สามารถสื่ออารมณ์และความสวยงามของตัวละครมากยิ่งขึ้น ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดผู้แสดงที่ใช้แทนลักษณะของตัวละครตามบทประพันธ์ไว้ จำนวน 12 คน โดยแบ่งตามสัญลักษณ์ดังต่อไปนี้

-  หมายถึง ตัวละครหน้าเป็นหน้าลา กายานั้นเป็นวานร ผู้แสดงจำนวน 2 คน
-  หมายถึง ตัวละครตัวหน้าเป็นอัสตร ตัวเป็นมังกรยีนยัน ผู้แสดงจำนวน 2 คน
-  หมายถึง ตัวละครตัวเป็นผีไพร หน้านั้นกลับไปเป็นไกรสร ผู้แสดงจำนวน 2 คน
-  หมายถึง ตัวละครตัวเป็นคนธรรพ หน้ากลับเป็นมเหสีสา ผู้แสดงจำนวน 2 คน
-  หมายถึง ตัวละครหน้าเสือขบฟัน ตัวนั้นเป็นรูปอสุรา ผู้แสดงจำนวน 2 คน
-  หมายถึง ตัวละครขุนช้าง ผู้แสดงจำนวน 1 คน
-  หมายถึง ตัวละครช้าง ผู้แสดงจำนวน 1 คน

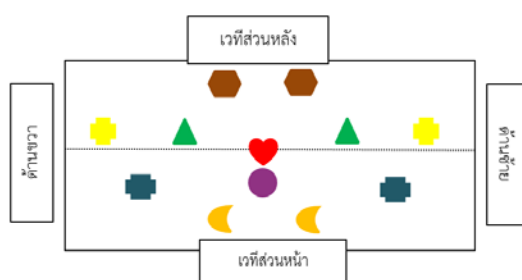
แผนผังแถวที่ 1



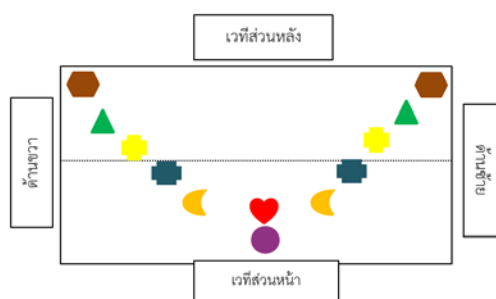
แผนผังแถวที่ 2



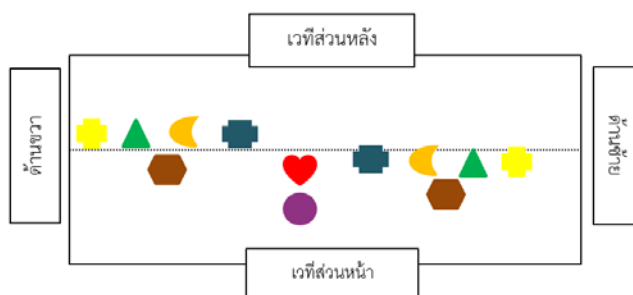
แผนผังแถวที่ 3



แผนผังแถวที่ 4

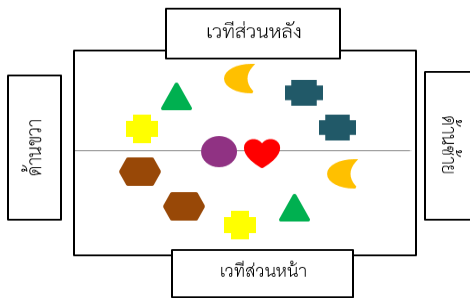


แผนผังแถวที่ 5

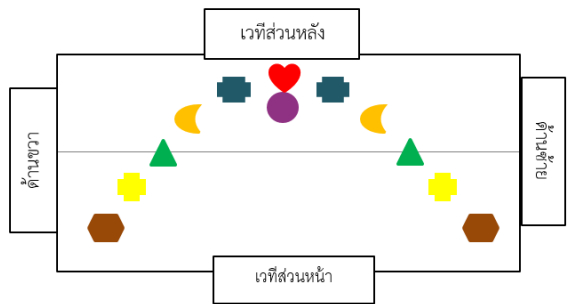


ทิศทางการเคลื่อนไหวในแผนผังแถวที่ 1-5 อยู่ในช่วงของเพลงกราวในที่แสดง ความองอาจของกระบวนทัพและพลังกำลังของเหล่าตัวแสดง รูปแบบของการแปรแถว จึงมีการจัดแถวในลักษณะของแถวแบบกระจายและแบบปากพนัง เพื่อสื่อให้เห็นถึงรูปแบบการจัดกระบวนทัพ การสวนสนาม การนำเสนอตัวละครให้เห็นชัดในทิศทางที่สามารถสื่อสารกับผู้ชมได้

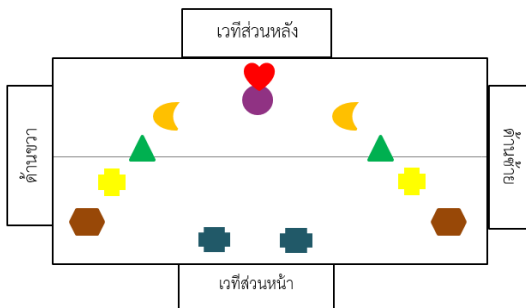
แผนผังแถวที่ 6



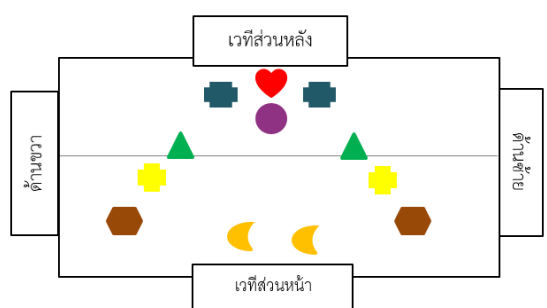
แผนผังแถวที่ 7



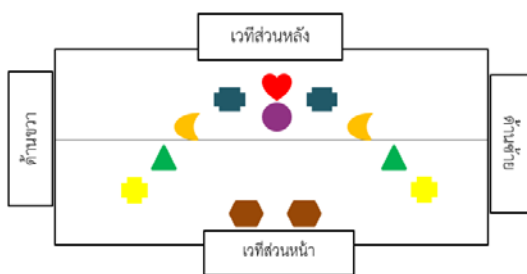
แผนผังแถวที่ 8



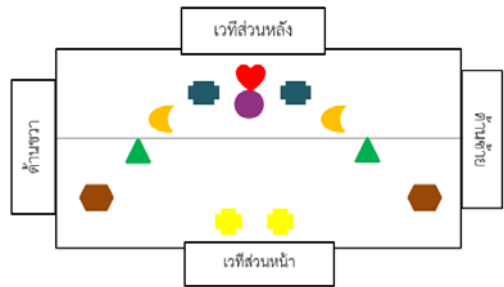
แผนผังแถวที่ 9



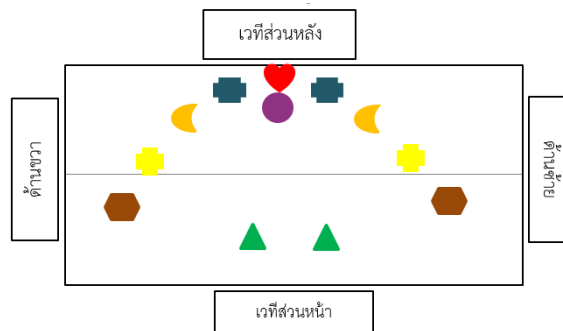
แผนผังแถวที่ 10



แผนผังแถวที่ 11

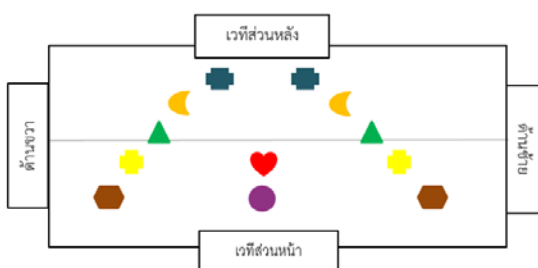


แผนผังแถวที่ 12

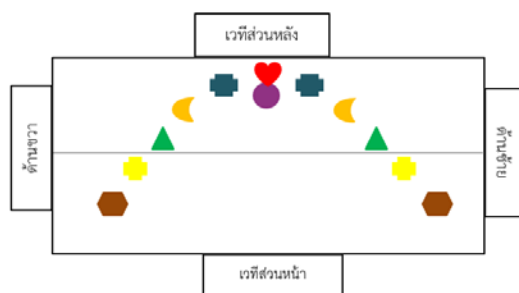


ทิศทางการเคลื่อนไหวในแผนผังแถวที่ 6-12 อยู่ในช่วงของเพลงขอมกล่อมลูก
ชั้นเดียว เนื้อร้องกล่าวถึงความหิวหาญ คึกคัก ความสามารถหรืออิทธิฤทธิ์ของตัวละคร
ใช้การรำตามบทเข้ากับเนื้อร้อง มีกระบวนการที่สร้างสรรค์ขึ้นเฉพาะของตัวละคร ลักษณะ
ของการแปรแถวต้องการนำเสนอทิศทางการทำให้ผู้ชมสามารถมองเห็นได้รอบด้าน เช่น
ทิศทางการเคลื่อนไหวแผนผังแถวที่ 6 ที่สร้างสรรค์ได้สร้างรูปแบบการแปรแถวในลักษณะ
รูปวงกลมที่ทำให้ปรากฏเห็นตัวละครได้รอบด้าน

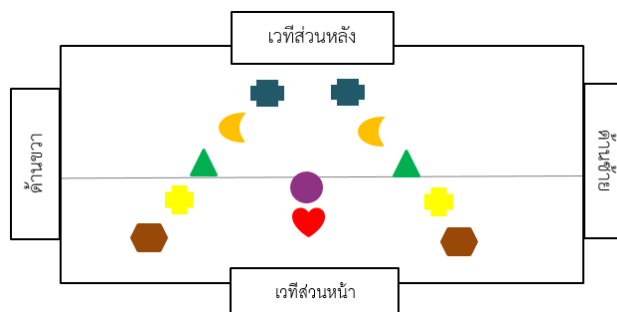
แผนผังแถวที่ 13



แผนผังแถวที่ 14

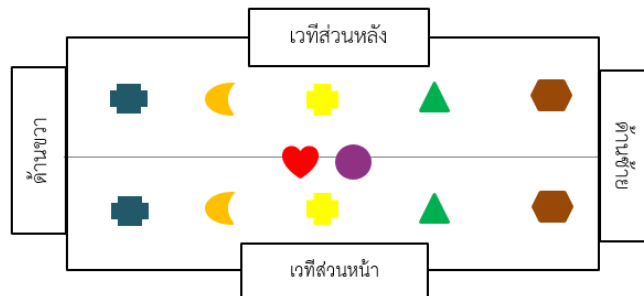


แผนผังแถวที่ 15



ทิศทางการเคลื่อนไหวในแผนผังแถวที่ 13-15 อยู่ในช่วงของเพลงเหรา ทำนองจะมี
เพิ่มความกระชับขึ้น ทิศทางในการเคลื่อนไหวจึงมีความรวดเร็วขึ้น แต่แฝงไปด้วยความ
พร้อมเพรียงเป็นการเตรียมทัพที่จะยกทัพ ยังคงใช้รำตีบทอยู่ การแปรแถวจึงมีลักษณะของ
แถวที่เตรียมพร้อมย่ออยู่ในตำแหน่งเดิม แต่มีเพียงตัวละครข้างกับขุนช้างเท่านั้นที่เคลื่อนไหว
เพื่อเรียกแรงกำลังความฮึกเหิมจากในกองทัพ สื่อให้เห็นถึงความอลังการและระเบียบของ
ขบวนทัพ

แผนผังแถวที่ 16



ทิศทางการเคลื่อนไหวในแผนผังแถวที่ 16 อยู่ในช่วงของเพลงเซต ที่แสดงถึงความคึกคัก เข้มแข็ง กระบวนทัพที่พร้อมออกรบ การแปรแถวเป็นลักษณะแถวหน้ากระดานเพื่อแสดงให้เห็นถึงบุคลิกและท่วงท่าที่มีพลังของตัวละครแต่ละตัวก่อนออกเดินทางไปยังสนามรบ

2.2 กระบวนท่าที่นำมาใช้ในงานสร้างสรรค์

ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาและวิเคราะห์ท่าร่ายของตัวละครในรามเกียรติ์หลายตัวที่มีลักษณะเป็นลูกผสม เช่น อสุรผัด มัจฉานู นำข้อมูลมาประกอบและสร้างสรรค์กระบวนท่า โดยใช้ลักษณะกายของตัวละครในบทพระราชนิพนธ์เป็นหลักในการสร้างสรรค์ท่า ได้แก่ ท่าเลียนแบบลิง ท่าเลียนแบบภูตผี ท่าโขนพระ และท่าโขนยักษ์ มาใช้ในการสร้างสรรค์



ภาพที่ 1 ท่าเลียนแบบลิง



ภาพที่ 2 ท่าเลียนแบบภูตผี



ภาพที่ 3 ท่าโขนพระ



ภาพที่ 4 ท่าโขนยักษ์

ที่มา: ผู้วิจัย

2.3 เครื่องแต่งกายและศีรษะที่ใช้ในการแสดง

1) เครื่องแต่งกาย การสร้างสรรค์การแสดงชุด ทวยชนัดสรรพสัตว์สุราใช้การแต่งกายยื่นเครื่องเสนายักษ์ จึงมีลักษณะสีเขียว แดง ที่แสดงถึงสัญลักษณ์หรือรูปแบบทหารของฝ่ายยักษ์

2) ศีรษะ ผู้สร้างสรรค์ได้คิดสร้างประดิษฐ์ศีรษะขึ้นใหม่เพื่อแสดงให้เห็นถึงลักษณะ ตัวละครตามบทร้องและภาพจิตรกรรมฝาผนังที่มีความแตกต่างกัน ดังมีชื่อและลักษณะดังนี้



ภาพที่ 5-8 ศีรษะตัวละครเสื้อขบพัน

ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 9-12 ศีรษะตัวละครคนธรรพ หน้ากลับเป็น หน้ามึงสา
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 13-16 ศีรษะตัวละครหน้าลา
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 17-20 ศีรษะตัวละครผีพร หน้านั้น กลับไปเป็นไกรสร
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 21-24 ศีรษะตัวละครหน้าเป็น อัสตร ตัวเป็น มังกรยืนยัน
ที่มา: ผู้วิจัย

สรุปและอภิปรายผล

1. สรุปผล

ทวชนัดสรพรสวัสดิ์อสุรา มีแนวคิดในการนำเสนอบุคลิกและลักษณะของเหล่าสรรพสัตว์ อสุรกายและปีศาจ ในกองทัพของพญาตรีเศียรแห่งกรุงม้ชวารี ที่ปรากฏในบทพระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชและภาพจิตรกรรมฝาผนังมาศึกษาและวิเคราะห์เพื่อประกอบในการออกแบบกระบวนท่า ในงานสร้างสรรค์นั้นมีรูปแบบที่สามารถแบ่งส่วนต่าง ๆ ได้อย่างชัดเจน โดยแบ่งออกเป็นส่วนต่าง ๆ ดังนี้

1.1 เพลงและลักษณะโครงสร้างของกระบวนท่า

เพลงและบทร้องที่ใช้แสดงถึงพลังความอึกเหิม ความเข้มแข็ง และลักษณะบุคลิกของตัวละคร เนื้อเพลงเป็นการนำบทร้องมาจากบทพระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช (รัชกาลที่ 1) เรื่องรามเกียรติ์ ตอน ศักดิ์ศรีเศียร นำมาใช้สร้างสรรค์โครงสร้างของกระบวนท่าในแต่ละช่วงดังนี้

1) ส่วนนำ ใช้เพลงกราวใน ซึ่งเป็นเพลงที่แสดงถึงความโอ่อ่าภูมิฐาน องอาจ และเป็นการอวดฝีมือของเหล่าสรรพสัตว์ในกรุงม้ชวารี ในกระบวนท่าทางและทิศทางการแปรแถวที่มีความหลากหลาย

2) ส่วนเนื้อหา สร้างสรรค์ท่าทางโดยใช้เพลงขอมกล่อมลูกชั้นเดียว ซึ่งจะมีท่วงทำนองที่แสดงให้เห็นถึงความเข้มแข็ง ห้าวหาญ คึกคัก ส่วนบทร้องที่ประกอบท่าทางมีเนื้อหาเกี่ยวกับลักษณะบุคลิกของเหล่าสรรพสัตว์ในกรุงม้ชวารี โดยในกระบวนท่าทางนั้นใช้ท่าเฉพาะของตัวสรรพสัตว์เหล่านั้น

3) ส่วนสรุป ใช้เพลงเชิดซึ่งเป็นเพลงหน้าพาทย์ที่มีท่วงทำนองแสดงถึงความคึกคัก เข้มแข็ง พร้อมเพรียงและการเดินทาง (การเคลื่อนทัพ) กระบวนท่าทางนั้น นำมาจากบุคลิกลักษณะของตัวละครที่ได้รับบทบาท รวมไปถึงลักษณะการเคลื่อนไหวร่างกาย การเคลื่อนทัพแห่งกรุงม้ชวารี

1.2 การสร้างสรรค์การแสดง

ผู้สร้างสรรค์นำแนวคิดและแรงบันดาลใจจากวรรณกรรมและภาพจิตรกรรมฝาผนังมาวิเคราะห์และสร้างสรรค์ตามกระบวนกร ดังนี้

1) ทิศทางการเคลื่อนไหว มีการแปรแถวแบบปากพั้ง แบบกระจาย แบบหน้ากระดานและและแบบวงกลม แบ่งออกเป็น 3 ช่วง ช่วงแรกเพลงกราวในสื่อให้เห็นถึง

รูปแบบการจัดกระบวนทัพ การสวนสนาม การนำเสนอตัวละครในทิศทางที่สื่อสารกับผู้ชมได้ ช่วงที่สองเพลงขอมกล่อมลูกขึ้นเตียงและเพลงเหรา แสดงถึงความห้าวหาญ คึกคัก ความสามารถหรืออิทธิฤทธิ์ของตัวละคร การเรียกพลกำลังเตรียมพร้อมที่จะเคลื่อนทัพ มีการใช้การรำตามบทเข้ากับเนื้อร้องการแปรแถว มีลักษณะของการนำเสนอทิศทางที่ทำให้ผู้ชมสามารถมองเห็นได้รอบด้านถึงความยิ่งใหญ่ของกระบวนทัพ และช่วงสุดท้ายเพลงเชิด แสดงถึงบุคลิกและท่วงท่าที่มีพลังของตัวละครแต่ละตัวที่ออกเดินทางไปยังสนามรบ การแปรแถวมีลักษณะแถวหน้ากระดาน

2) กระบวนท่าที่นำมาใช้ในงานสร้างสรรค์ ผู้วิจัยใช้ลักษณะกายของตัวละครในบทประพันธ์เป็นหลักในการสร้างสรรค์ท่า ได้แก่ ท่าเลียนแบบลิง ท่าเลียนแบบภูติ ท่าโขนพระ และท่าโขนยักษ์

3) เครื่องแต่งกายและศีรษะที่ใช้ในการแสดง ผู้วิจัยใช้เครื่องแต่งกายยืนเครื่อง เสนายักษ์ ที่แสดงถึงสัญลักษณ์เครื่องแบบทหารของฝ่ายยักษ์ สร้างสรรค์ประดิษฐ์ศีรษะมีรูปลักษณะตามบทร้องและภาพจิตรกรรมฝาผนัง

อภิปรายผล

1. เพลงและลักษณะโครงสร้างของกระบวนท่าพบว่า ส่วนนำ เพลงและท่ารำแสดงถึงความโอ่อ่าภูมิฐาน งามสง่าและเป็นการอวดฝีมือของเหล่าสรรพสัตว์ ในกระบวนท่าทางและทิศทางการแปรแถวที่มีความหลากหลาย ส่วนเนื้อหา แสดง ลักษณะบุคลิกของเหล่าสรรพสัตว์ในกรุงม้ขวารี โดยในกระบวนท่าทางนั้นใช้ท่าเฉพาะของตัวสรรพสัตว์เหล่านั้น ส่วนสรุป แสดงถึงความคึกคัก เข้มแข็ง พร้อมเพรียงและการเดินทาง (การเคลื่อนทัพ) ซึ่งผู้วิจัยได้มีการแบ่งช่วงการแสดงออกเป็นส่วนตัวต่าง ๆ ที่ต้องการแสดงถึงเรื่องราวของการแสดงในแต่ละช่วงเพื่อสื่อเรื่องราวต่าง ๆ ผ่านการแสดงที่มีความหลากหลายของอารมณ์ เช่น การแสดงถึงพลังอำนาจ อิทธิฤทธิ์ ความเข้มแข็ง การอวด การบอกหรือการแนะนำตน โดยผู้แสดงจะใช้การตีบทตามจังหวะและทำนองของเพลง ซึ่งจะช่วยให้เสริมสร้างอารมณ์และจินตนาการให้ผู้ชมเกิดความรู้สึก รับรู้ถึงเรื่องราวและความงามของการแสดงผ่านตัวละคร ดังที่ สุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2543, น. 232) กล่าวว่า การแบ่งช่วงอารมณ์ โดยปกติการแสดงนาฏศิลป์ จะมีกระบวนท่าแบ่งเป็นช่วง ๆ สั้นบ้างยาวบ้าง แต่ละช่วงจะแสดงอารมณ์ที่แตกต่างกันเพื่อความหลากหลาย ดังนั้นการออกแบบในแต่ละช่วงอาจใช้จำนวนผู้แสดงและ

การเคลื่อนไหวที่แตกต่างกันเพื่อสะท้อนอารมณ์ที่ต้องการในช่วงนั้น ๆ นอกจากนี้ ทวีเกียรติไชยยังยศ (2538, น. 21-23) กล่าวว่า มนุษย์เราต้องเกี่ยวข้องกับสิ่งที่ไม่ได้ การเข้าถึงศิลปะนั้นได้รับประโยชน์หลายประการด้วยกัน คือ ได้รับรสนิยมความงดงามอมตะทางศิลปะซึ่งไม่เคยมีหรือเคยเห็นในธรรมชาติมาก่อน เรียกว่าได้รู้ได้เห็นเหนือกว่าคนธรรมดา ซึ่งความงามศิลปะจะฝังแน่นโดยความทรงจำ ไม่ลืมเลือนง่าย ๆ และศิลปะทำให้มนุษย์เรามีความเห็นร่วมกัน ทำให้จิตใจผูกพันต่อกัน คนที่มีอารมณ์มีรสนิยมตรงกันจะมีความเข้าใจจะรักกันแน่นแฟ้นยิ่งกว่าสิ่งอื่น

2. การสร้างสรรค์การแสดง พบว่า

2.1 ทิศทางการเคลื่อนไหวมีความสัมพันธ์และสอดคล้องกับเพลงและบทร้องผสมผสานกันระหว่างรูปแบบการแปรแถวตามหลักนาฏศิลป์ไทย คือ แถวปากพั้ง แถวหน้ากระดาน และการแปรแถวตามหลักในการใช้พื้นที่ คือ แถวแบบวงกลมและแถวแบบกระจายพื้นที่ เป็นกระบวนการจัดทัพรูปแบบใหม่ในทิศทางที่สามารถสื่อสารกับผู้ชมได้ ทำให้การแสดงมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ดังที่ ไพโรจน์ ทองคำสุก (2545, น. 215-222) กล่าวถึงหลักเกณฑ์กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานของครูเฉลย ศุขะวณิช ศิลปินแห่งชาติสาขาศิลปะการแสดงและผู้เชี่ยวชาญนาฏศิลป์ไทยว่า การแปรแถวเป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งของการประดิษฐ์ท่ารำ ในลักษณะของนาฏศิลป์ไทยมีรูปแบบการแปรแถวมากมาย เช่น แถวปากพั้ง แถวตอน แถวเฉียง และแถวหน้ากระดาน เป็นต้น นอกจากนี้ สุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2543, น. 229-232) กล่าวว่า ทิศทาง หมายถึง แนวที่ผู้แสดงเคลื่อนที่จากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง เช่น การแปรแถว ผู้แสดงสามารถเคลื่อนที่ไปบนเวทีได้ใน 8 ทิศ ซึ่งสัมพันธ์กับตำแหน่งของคนดู คือ 1. การเข้าหาคนดู 2. การถอยออกจากคนดู 3. การขนานกับคนดู 4. การทแยงมุมกับคนดู 5. การวนเป็นวงหน้าคนดู 6. การฉวัดเฉวียนหรือเลี้ยวไปมาแบบฟันปลา 7. การยกสูง และ 8. การกดต่ำ การเคลื่อนไหวไปในทิศทางดังกล่าวอาจผสมผสานกันให้ดูซับซ้อนขึ้นก็ได้ เช่น การถอยหลังแบบทแยงมุมหรือการวนเป็นวงกลมสลับฟันปลา การเคลื่อนไหวไปในทิศทางต่าง ๆ กันย่อมให้ความรู้สึกแก่คนดูแตกต่างกันด้วยโดยอาศัยมุมมองคนดูเป็นแกน

2.2 กระบวนท่าที่นำมาใช้ในงานสร้างสรรค์ ใช้ลักษณะกายของตัวละครในบทประพันธ์เป็นหลักในการประดิษฐ์ท่า ได้แก่ ท่าเลียนแบบลิง ท่าโขนพระ ท่าโขนยักษ์และท่าเลียนแบบภูตผี โดยเฉพาะกระบวนท่ารำสุดท้ายนี้ผู้วิจัยสร้างสรรค์ขึ้นตามลักษณะของ

ตัวละครที่เป็นภูติผี ส่วนทำอื่น ๆ พบอยู่ในท่ารำการตรวจพลและทำอื่น ๆ ที่ไม่ค่อยได้มีการนำมาใช้มากนักในวงการนาฏศิลป์ไทย ซึ่งท่ารำเหล่านี้เป็นกระบวนการแม่ท่าที่มีความสำคัญที่ผู้วิจัยต้องการนำมาบูรณาการเพื่อเสริมให้เห็นถึงกิริยาท่าทางต่าง ๆ ที่เป็นลักษณะเด่นหรือแสดงถึงความเป็นตัวตนของตัวละครฝ่ายยักษ์ให้ผู้ชมได้รู้จัก ดังที่ วอลลาซ และโคแกน (Wallach and Kogan, 1957, อ้างถึงใน อารี พันธุ์มณี, 2557, น. 5) อธิบายว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ กล่าวคือ เมื่อระลึกถึงสิ่งหนึ่งได้ ก็จะเป็นสะพานช่วยให้ระลึกถึงสิ่งอื่นที่มีความสัมพันธ์กันได้ต่อไปอีก และสเปียร์แมน (Spearman, 1963, อ้างถึงใน อารี พันธุ์มณี, 2557, น. 5) ได้ให้ความหมายว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือ อำนาจจินตนาการของมนุษย์ในการที่จะสามารถสร้างผลผลิตใหม่ ๆ ที่สอดคล้องกับการศึกษาของกลุ่มเกสตัลท์ที่ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการของการกระทำเพื่อให้ได้ผลผลิตใหม่ ๆ ทางความคิด ซึ่งจะเกิดจากความคิดจินตนาการมากกว่าการใช้เหตุผล นอกจากนี้ เดรฟดาห์ล (Drevdahl, 1960, อ้างถึงใน อารี พันธุ์มณี, 2557, น. 5) ให้ความหมายว่า เป็นความสามารถของบุคคลในการคิดสร้างผลผลิตหรือสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ ไม่เป็นที่รู้จักมาก่อน ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านั้นอาจจะเกิดจากการรวบรวมเอาความรู้ต่าง ๆ และสิ่งที่เกิดขึ้นใหม่นี้ไม่จำเป็นต้องเป็นที่สมบูรณ์อย่างแท้จริง อาจออกมาในรูปของผลิตผลทางศิลปะ วรรณคดี วิทยาศาสตร์ หรือเป็นเพียงกระบวนการหรือวิธีการเท่านั้นก็ได้ ซึ่งความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นลักษณะความคิดแปลกใหม่ ซึ่งอาจเกิดจากการคิดปรับปรุงเปลี่ยนแปลงจากความคิดเดิมให้เป็นความคิดที่แปลกใหม่และแตกต่างจากความคิดเดิมและเป็นความคิดที่เป็นประโยชน์

2.3 เครื่องแต่งกายและศีรษะที่ใช้ในการแสดง ผู้วิจัยวิเคราะห์สัญลักษณ์ตามบทประพันธ์และภาพที่ปรากฏในจิตรกรรมฝาผนังมาใช้ในการสร้างสรรค์ตัวละคร โดยใช้การแต่งกายยืนเครื่องลักษณะสีเขียวสลับแดง ซึ่งเป็นลักษณะของเสื้อหรือเครื่องรูปแบบโบราณ แสดงถึงสัญลักษณ์ของเครื่องแบบทหารของฝ่ายยักษ์ ดังที่ สุนทร จันทรประเสริฐ (2547, น. 8) ได้ให้ความหมายของสัญลักษณ์ว่า “สัญลักษณ์” (Symbol) มาจากภาษากรีกคือ Sym และ Bollo แปลว่า ขว้างไปพร้อมกัน” หมายถึง วิธีการที่สัญลักษณ์นำจิตของมนุษย์ไปสู่สิ่งที่มันอ้างอิง นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับที่ ธนิต อยู่โพธิ์ (2496, 14) ได้กล่าวถึงการรักษาและการให้ความสำคัญของลักษณะสีของตัวละครว่า ถ้ามีทฤษฎีหลักอยู่แล้วพยายามรักษาไว้ให้ถูกต้องตามแบบบัญญัติ เป็นการช่วยรักษาแบบแผนอันดีไว้มิให้เป็น

ช่องทางที่จะเลอะเลือนไปสู่ความเสื่อม ผู้ชมการแสดงโขนทั่ว ๆ ไปย่อมจะรู้และเข้าใจเรื่องราวได้ดีทั้งตัวโขนที่มีสีและลักษณะซ้ำหรือเหมือนกัน

ข้อเสนอแนะ

1. ควรนำการสร้างสรรค์การแสดง ชุด ทวยชนดสรรพสัตว์สุรา มาใช้ในการเรียนการสอน โดยเน้นการฝึกหัดเพื่อให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้ตามแผน
2. สามารถนำไปต่อยอดการแสดงเกี่ยวกับการเคลื่อนทัพของเทพเจ้าและเทวดาได้

รายการอ้างอิง

- ทวีเกียรติ ไชยงยศ. (2538). **สุนทรีะทางทัศนศิลป์**. กรุงเทพฯ: โครงการตำราคณะศิลปกรรมศาสตร์.
- ธนิต อยู่โพธิ์. (2496). **สีและลักษณะหัวโขน**. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ไพโรจน์ ทองคำสุก. (2545). **วิเคราะห์รูปแบบความเป็นครูสู่กระบวนการถ่ายทอดความรู้ของผู้เชี่ยวชาญนาฏศิลป์ไทย ครูเฉลย สุขะวณิช**. กรุงเทพฯ: กรมศิลปากร.
- ส. พลายน้อย. (2531). **สัตวนิยาย**. กรุงเทพฯ: บำรุงสาส์น.
- สุนทร จันทรประเสริฐ. (2547). **ประติมากรรมพระพุทธรูป (เอกสารประกอบการสอนวิชาประติมากรรมไทยทางศาสนา)**. นครนายก: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ธัญบุรี.
- สุรพล วิรุฬห์รักษ์. (2543). **นาฏยศิลป์ปริทรรศน์**. กรุงเทพฯ: ห้องภาพสุวรรณ.
- อารี พันธมณี. (2557). **ฝึกให้คิดเป็น คิดให้สร้างสรรค์**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

