

การสร้างสรรค์ลีลาท่าทางในละครเวที

เรื่องเสียงรลจากหุบเขาอุบาสุเทะ

The Choreographic Creation in the “Ubasute Sound”

วณิชชา ภราดรสุธรรม *

วันที่รับบทความ	1 สิงหาคม 2564
วันที่แก้ไขบทความ	30 สิงหาคม 2564
วันที่ตอบรับบทความ	10 กันยายน 2564

บทคัดย่อ

บทความเรื่องการสร้างสรรค์ลีลาท่าทางในละครเวทีเรื่องเสียงรลจากหุบเขาอุบาสุเทะ มีจุดประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการออกแบบลีลาท่าทางในละครเวทีเรื่องเสียงรลจากหุบเขาอุบาสุเทะและพัฒนาองค์ความรู้ด้านการถ่ายทอดความคิดในการสร้างสรรค์ลีลาท่าทาง การสร้างสรรค์ลีลาท่าทางในละครเวทีเรื่องเสียงรลจากหุบเขาอุบาสุเทะ มีกระบวนการทั้งหมด 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) การกำหนดความคิดหลักและขอบเขตเนื้อหาบทการแสดง 2) การคัดเลือกนักแสดง 3) การออกแบบลีลาท่าทาง 4) การฝึกซ้อมการแสดง และ 5) การบันทึกวิดีโอการแสดง

คำสำคัญ : การออกแบบลีลาท่าทาง / การสร้างสรรค์ / เสียงรลจากหุบเขาอุบาสุเทะ

Abstract

This creative production aims to study the choreography processes of the “Ubasute sound” and also to develop the conceptual thinking of choreography in dance theatre. There are 5 processes of this show, which are 1) Concept 2) Casting 3) Choreography 4) Rehearsal and 5) Recording the performance

Keywords: Choreography / Creation / Ubasute Sound

* อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

บทนำ

“เสียงรลลากจากหุบเขาอุบาสุเทะ” เป็นผลงานละครเวทีจากโครงการวิจัยการสร้างสรรค์สื่อสารการแสดงร่วมสมัยด้านานทั้งคนแก่ในเรื่องเล่าญี่ปุ่นและการรับรู้ของผู้ชม กองทุนวิจัยคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประภัสสร จันทร์สถิตย์พร เป็นหัวหน้าโครงการฯ และเป็นผู้กำกับละครเวทีเรื่องนี้ การผลิตผลงานละครเวทีเรื่องนี้เน้นมีองค์ประกอบในการเล่าเรื่องผ่านศาสตร์และศิลปะหลายแขนงไม่ว่าจะเป็นทางด้าน วรรณศิลป์ วาทศิลป์ ทักษะศิลป์ ดุริยางค์ศิลป์ รวมถึง งานทางด้านนาฏศิลป์ หรือที่เรียกว่าการเคลื่อนไหวร่างกาย จึงปฏิเสธไม่ได้เลยว่าการเดินทางของ “รลลาก” คำนี้นี้เดินทางมาพร้อมกับผู้คนมากมายจบจนถึงจุดหมายปลายทาง แต่เนื่องด้วยสถานการณ์โรคโควิด 19 ระบาด ละครเวทีเรื่องเสียงรลลากจากหุบเขาอุบาสุเทะ จึงจำเป็นต้องเปลี่ยนรูปแบบการแสดงจากละครเวทีแบบการแสดงสดปรับมาเป็นผลงานในรูปแบบวิดีโอบันทึกการแสดงและเผยแพร่ในรูปแบบออนไลน์ ผลงานละครเวทีเรื่องเสียงรลลากจากหุบเขาอุบาสุเทะถูกนำเสนอเผยแพร่สู่สาธารณะชนผ่านช่องทางเพจเฟซบุ๊ก Faculty of Communication Arts, Chulalongkorn University ในวันที่ 12 สิงหาคม พ.ศ. 2564

ละครเวทีเรื่องเสียงรลลากจากหุบเขาอุบาสุเทะเป็นเรื่องราวชีวิตของครอบครัวหนึ่ง ณ เมืองฉินะโนะ ใกล้ภูเขามุโตะ ในสมัยเอโดะ ที่แห่งนี้มีหญิงม่ายคนหนึ่งชื่อ “โอริน” สามของเธอลุกขึ้นไปหาของป่าบนภูเขาตั้งแต่เธอท้องแล้วไม่กลับลงมาอีกเลย “โอริน” จึงต้องทำงานเป็นเสาคหลักของครอบครัวเพื่อหาเลี้ยง “ฮิมะโระ” ลูกชายที่กำลังเข้าวัยหนุ่ม และ “มียะซุ” พ่อของเธอที่เป็นชายชราขาพิการ โดยใช้ชีวิตอย่างยากลำบาก ฮิมะโระชอบให้คุณตาของเขาเล่านิทานเรื่องโมโมทาโร่ นิทานนี้จึงถือเป็นสายใยแห่งความสัมพันธ์ที่ทำให้ฮิมะโระผูกพันกับคุณตามากกว่าแม่บังเกิดเกล้า วันหนึ่งโอรินปรึกษากับ “ยูกะ” หญิงเพื่อนบ้านเรื่องที่จะนำพ่อของเธอไปทิ้งบนภูเขาอุบาสุเทะ เนื่องจากจะเข้าสู่ฤดูหนาวที่ยาวนาน ข้าวยากหามาแพง อาหารการกินถูกจำกัดทั้งหมู่บ้าน เจ้าเมืองจึงออกกฎว่าครอบครัวไหนที่มีพ่อแม่อายุครบ 70 ปี ผู้เป็นลูกจะต้องนำพ่อแม่ไปทิ้งบนเขา ไมเช่นนั้นจะต้องได้รับโทษตามกระบิลเมือง โอรินตัดสินใจจะนำพ่อไปปล่อยบนภูเขาเพื่อที่เธอกับลูกจะได้มีชีวิตอยู่ต่อไปโดยไม่อดตาย สุดท้ายละครเวทีเรื่องนี้ได้ตั้งคำถามปลายเปิดให้ผู้ชมได้ร่วมตัดสินใจไปพร้อมกับ โอริน ว่าจะทิ้งหรือไม่ทิ้ง มียะซุ ผู้เป็นพ่อของเธอ

ละครเวทีเรื่องเสียงรลลากจากหุบเขาอุบาสุเทะ ผู้เขียนได้เข้าร่วมโครงการฯ ดังกล่าวในฐานะผู้ออกแบบลีลา (Choreographer) บทความชิ้นนี้จึงมุ่งถ่ายทอดประเด็นของงานทางด้านการออกแบบสร้างสรรค์ลีลาท่าทางการเคลื่อนไหวร่างกายของนักแสดงที่เป็นส่วนหนึ่งที่เกิดขึ้นในละครเวทีเรื่องนี้ เพื่อเล่าเรื่องราวและสื่อสารความหมายไปตามบทละครตั้งต้น โดยจะกล่าวถึงที่มาแรงบันดาลใจ การออกแบบลีลา การฝึกซ้อม รวมถึงปัญหาอุปสรรคและแนวทางการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น ดังต่อไปนี้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษากระบวนการออกแบบลีลาท่าทางในละครเวทีเรื่องเสียงรลจากหุบเขาอุบาสุเทะ
2. พัฒนานองค์ความรู้ด้านการถ่ายทอดความคิดในการสร้างสรรค์ลีลาท่าทาง

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์เพื่อพัฒนานองค์ความรู้ด้านการถ่ายทอดความคิดและการสร้างสรรค์ลีลาท่าทาง
2. เพื่อนำผลของการศึกษามาพัฒนาและปรับปรุงการเรียนการสอนในรายวิชาที่เกี่ยวข้องการทบทวนวรรณกรรมและแนวคิดในการสร้างสรรค์ลีลาท่าทาง

ตำนานทั้งคนแก่ในเรื่องเล่าญี่ปุ่น

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับตำนานทั้งคนแก่ในเรื่องเล่าญี่ปุ่นที่นำมาใช้เป็นโครงเรื่องหลักของละครเวทีเรื่อง เสียงรลจากหุบเขาอุบาสุเทะ ได้รับแรงบันดาลใจจากหนังสือตำนานทั้งคนแก่ในเรื่องเล่าญี่ปุ่น (อรรถยา สุวรรณระดา, 2563) เป็นหนังสือวรรณกรรมที่รวบรวมตำนานเกี่ยวกับการทั้งคนแก่หลายเรื่อง หรือที่เรียกว่าตำนานโอะบะซุเตะ ซึ่งโอะบะซุเตะเป็นชื่อของภูเขาดำเนินที่ลูกหลานจะนำคนแก่ไปทิ้ง โดยมีการเล่าสืบต่อกันมาในญี่ปุ่น และตำนานการทั้งคนแก่เหล่านั้นก็ถูกนำเสนอหรือกล่าวถึงในงานวรรณกรรมอีกหลายชิ้นในญี่ปุ่น ตำนานทั้งคนแก่ของญี่ปุ่นนั้นมีมากมายหลายตำนาน แต่นักวิชาการได้วิเคราะห์และแบ่งเนื้อหาเรื่องเล่าถึงตำนานทั้งคนแก่ในเรื่องเล่าญี่ปุ่นออกเป็น 4 แบบ ดังนี้

1. ลูกนำพ่อหรือแม่ที่แก่ชราไปทิ้ง แต่หลานช่วยพูดกระตุ้นให้พ่อตัวเองกลับใจได้ จึงกลับไปรับพ่อหรือแม่ชราที่นั่นกลับมา
2. การเล่าถึงเมืองหนึ่งที่มีธรรมเนียมหรือข้อบังคับต้องทั้งคนชรา แต่ลูกกลับแอบซ่อนแม่ชราเอาไว้ ต่อมาเมืองเพื่อนบ้านได้ส่งหัวข้อทดสอบเขาวนปัญญา ด้วยปัญญาของหญิงชราที่นั่นจึงทำให้คลี่คลายปัญหาเหล่านั้นได้ เจ้าเมืองจึงสั่งยกเลิกธรรมเนียมทั้งคนชรา
3. หญิงแก่ถูกลูกสะใภ้หรือหลานสะใภ้กล่าวหาว่าให้ร้าย จนลูกหรือหลานของหญิงแก่นั้นตัดสินใจแบกหญิงแก่ไปทิ้ง แต่ภายหลังกลับใจได้ หญิงแก่จึงถูกรับตัวกลับมา แต่ในบางตำนานหญิงแก่ก็ไม่ได้ถูกรับตัวกลับแต่จะประสบเรื่องดี ๆ แทน เช่น หญิงแก่กลับกลายเป็นเศรษฐี
4. หญิงแก่ถูกลูกนำไปทิ้งในป่าลึก ระหว่างทางหญิงแก่ได้หักกิ่งไม้ทิ้งไว้เพื่อให้ลูกใช้เป็นเครื่องหมายนำทางตอนขากลับ ลูกจึงรู้สึกซาบซึ้งใจและรับตัวหญิงแก่กลับไป (อรรถยา สุวรรณระดา, 2563, น.2)

จากตำนานทั้งคนแก่ในเรื่องเล่าญี่ปุ่นนี้ ผู้เขียนบทได้นำมาเป็นแรงบันดาลใจในการเขียนบทละครเวทีเรื่อง เสียงรลจากหุบเขาอุบาสุเทะ จากการสัมภาษณ์ผู้เขียนบทเกี่ยวกับการแปลงเสียงจากตำนานเดิมที่ออกเสียงหุบเขาที่น่าคนแก่ไปทิ้ง ว่า หุบเขาโอะบะซุเตะ เป็น หุบเขาอุบาสุเทะ ไว้ว่า

“ โอะบะซุเตะะ เป็นคำลหุ ซึ่งในการเขียนบทละครเรื่องนี้นั้นใช้วิธีการแต่งเป็นกลอนและฉันท์ การใช้เสียงลหุ เสียงจะไม่ไพเราะเวลาที่นักแสดงหรือตัวละครออกเสียง จึงเลือกใช้เสียงที่จะไพเราะกว่าในการแต่งคำประพันธ์ โดยเปลี่ยนเป็น อุ(ลหุ) บา(ครุ) สุ(ลหุ) เทะ(ลหุ) ซึ่งการออกเสียงมีความเนื่องเสียงกว่า การใช้โอะบะซุเตะะ” (สรรัตน์ จีรวรรวิสุทธิ, สัมภาษณ์, 8 กันยายน 2564)

นิทานเรื่องโมโมทาโร่

โมโมทาโร่ เป็นเทพนิยายเรื่องหนึ่งของญี่ปุ่น โดยเรื่องราวของเทพนิยายเรื่องนี้ได้ดำเนินอยู่ในช่วงรัชสมัยเอโดะของญี่ปุ่น ซึ่งเป็นที่รู้จักในหลายประเทศทั่วโลก เรื่องราวเกี่ยวกับเด็กชายที่เกิดมาจากลูกท้อ มีตayaไปพบและนำกลับมาเลี้ยงดู และตั้งชื่อให้ว่าโมโมทาโร่ ซึ่งแปลว่า “เด็กชายลูกท้อ” 15 ปีผ่านไปเด็กชายผู้เปี่ยมไปด้วยความกล้าหาญ เติบโตขึ้นได้เดินทางไปปราบโอะนิ (ยักษ์) ที่เกาะโอนิงะชิมะ พร้อมกับสัตว์สหายทั้ง 3 ได้แก่ สุนัข ไก่ฟ้า และลิง ทั้งสี่ช่วยเหลือกันในการปราบยักษ์ สุดท้ายโมโมทาโร่ก็ใช้ดาบฟันจนยักษ์ได้รับความพ่ายแพ้ โมโมทาโร่ให้ยักษ์สัญญาว่าจะไม่ทำความชั่วร้ายอีก และยักษ์ได้นำสมบัติทั้งหมดมามอบให้โมโมทาโร่ ทั้งสี่ช่วยกันขนสมบัติทั้งหมดกลับมามอบให้ตากับยาย โมโมทาโร่ดูแลตากับยายอย่างมีความสุขในช่วงบั้นปลายชีวิต (สรรัตน์ จีรวรรวิสุทธิ, 2564)

ในละครเวทีเรื่อง เสียงรลจากจากหุบเขาอุบาสุเตะ ได้นำนิทานเรื่องโมโมทาโร่มาเป็นโครงเรื่องรอง โดยตัวละครคุณตาในเรื่องได้เล่านิทานเรื่องโมโมทาโร่ให้หลานฟังเป็นประจำ ซึ่งในส่วนของการออกแบบลีลาท่าทางในละครเรื่องนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบลีลาในช่วงของการเล่านิทานเรื่องโมโมทาโร่ โดยสื่อสารผ่านลีลาท่าทางแทนการเล่าเรื่องด้วยภาษาพูดของตัวละคร

แนวคิดนาฏศิลป์สร้างสรรค์

นาฏศิลป์สร้างสรรค์ หมายถึง การผลิตผลงานการแสดงทางด้านลีลาการเคลื่อนไหวของร่างกายที่เป็นสิ่งใหม่ รวมไปถึงประเด็นในการสื่อสารที่เป็นสิ่งใหม่หรือการประกอบสร้างทางด้านองค์ประกอบการแสดงอื่น ๆ เพื่อให้ได้สิ่งใหม่ ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายความหมายของคำว่า นาฏศิลป์สร้างสรรค์ไว้ว่า นาฏศิลป์สร้างสรรค์ คืองานนาฏศิลป์ที่สร้างขึ้นใหม่ โดยผู้สร้างสรรค์ได้นำประเด็นใหม่มาใช้สร้างสรรค์ผลงาน ตั้งแต่ แรงบันดาลใจ กระบวนการทำงาน ตลอดจนองค์ประกอบที่ใช้ในการเผยแพร่หรือนำเสนอผลงาน (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 3 สิงหาคม 2562) ขณะที่ ธนากร จันทนะสาโร ยังให้ความหมายของนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ว่าเป็นแนวคิดหนึ่งในการกล่าวถึงรูปแบบของนาฏศิลป์แบบหนึ่งที่มีจุดกำเนิดที่มาจากการใช้แรงบันดาลใจแล้วนำมาพัฒนาโดยผ่านกระบวนการทำงานในงานนาฏศิลป์ โดยมุ่งเน้นไปที่การสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดสิ่งใหม่ แตกต่างจากสิ่งเดิม โดยไม่ได้มุ่งเน้นเฉพาะไปที่ยุคสมัย กรอบเวลา สถานที่ หรือแม้กระทั่งกลุ่มผู้แสดง (ธรากร จันทนะสาโร, 2557, น.15)

นอกจากนี้ยังมีผู้อธิบายความหมายของนาฏศิลป์สร้างสรรค์ในด้านเชิงกระบวนการทำงานไว้ว่า นาฏศิลป์สร้างสรรค์ คือ กระบวนการหรือวิธีดำเนินการคิด ประดิษฐ์ท่าหรือลีลาท่าทางให้

สอดคล้องกับจังหวะทำนอง บทเพลง จากความคิดและความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์หรือศิลปินผ่าน ทักษะและความชำนาญจนได้ผลงานที่พอใจ (ฉันทนา เอี่ยมสกุล, 2550, น.4)

จากแนวคิดนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ผู้สร้างสรรค์ได้นำมาเป็นแนวคิดในการกำหนดเรียก รูปแบบการแสดงในการออกแบบลีลาท่าทางในละครเวทีเรื่องเสียงรลจากหุบเขาอุบาสุทะ ตลอด จนนำตัวบทละครที่เล่าผ่านตัวอักษรมาพัฒนาต่อยอดสร้างสรรค์เป็นการเล่าเรื่องผ่านลีลาท่าทาง การเคลื่อนไหวของนักแสดงในช่วงหนึ่งของละครเรื่องนี้จนได้ผลงานเป็นที่พอใจ

องค์ประกอบการเคลื่อนไหวร่างกายในการออกแบบลีลาท่าทาง

องค์ประกอบการเคลื่อนไหวที่สำคัญเพื่อการออกแบบลีลาท่าทางในบทความชิ้นนี้ ใช้องค์ ประกอบสำคัญดังนี้

1. ร่างกาย (Body Part) หมายถึง การพิจารณาว่ามีส่วนใดของร่างกายบ้างที่ใช้ในการ เคลื่อนไหว
2. ทิศทาง (Direction) หมายถึง การพิจารณาการเคลื่อนไหวของร่างกายให้เคลื่อนไหว ไปในทิศทางใด โดยเน้นที่จุดหมายปลายทางสุดท้ายของแต่ละท่าทาง มากกว่าที่กิริยาการเคลื่อนไหว ของร่างกาย หรือ อวัยวะของร่างกาย ได้แก่ ทิศทางข้างหน้า ด้านหลัง ด้านข้าง ด้านทแยงมุม เป็นต้น
3. พื้นที่ (Space) หมายถึง การพิจารณาถึงการเคลื่อนไหวอวัยวะของร่างกายในประเด็น ขนาด (เล็ก ใหญ่) การใช้ระดับ (สูง ปานกลาง ต่ำ) การใช้รูปทรง (โค้ง ตรง วงกลม ซิกแซก) ความ สัมพันธ์ (ใกล้,ไกล) เพราะการเคลื่อนไหวของอวัยวะนั้นดำเนินไปในอากาศที่อยู่รอบ ๆ ตัวผู้แสดง
4. เวลา (Time) หมายถึง การพิจารณาความมาก - น้อย ของจังหวะ หรือเวลาที่อวัยวะ นั้น ๆ เคลื่อนที่ไป การมองเห็นความแตกต่างของการเคลื่อนไหวที่มีลักษณะรวดเร็ว กะทันหัน ช้า หยุดนิ่ง คงที่ ต่อเนื่องหรือการทำซ้ำ นอกจากนั้นเวลาสามารถเป็นเครื่องมือในการตัดสินใจของผู้ แสดงอีกด้วย
5. น้ำหนัก (Weight) หมายถึง การพิจารณาอวัยวะที่ใช้เคลื่อนไหวมีกำลัง หนัก - เบา - แข็ง - อ่อน - เรียบ - คม - แฉก ใช้รับน้ำหนักและการถ่ายโอนน้ำหนัก ในแต่ละท่าทาง

ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้หลักองค์ประกอบการเคลื่อนไหวร่างกายที่กล่าวมาข้างต้นในการออกแบบ ลีลาท่าทางในละครเวทีเรื่อง เสียงรลจากหุบเขาอุบาสุทะ ผ่านนักแสดงเพื่อสื่อสารเรื่องราวที่ เกิดขึ้นโดยปราศจากคำพูดในช่วงการเล่านิทานเรื่องโมโมทาโร่

การออกแบบลีลาท่าทางในละครเวทีเรื่องเสียงรลจากหุบเขาอุบาสุทะ

การออกแบบลีลาท่าทางในละครเวทีเรื่อง เสียงรลจากหุบเขาอุบาสุทะ มีขั้นตอนใน การสร้างสรรค์ดังนี้

1. การกำหนดความคิดหลักและขอบเขตเนื้อหาบทการแสดงในการออกแบบลีลาท่าทาง

ผู้สร้างสรรค์ได้เริ่มต้นจากการศึกษาบทการแสดงหรือบทละครเวทีเรื่องเสียงรลจากจาก หุบเขาอุบาสุเทะ เนื่องจากบทถือเป็นหัวใจสำคัญในการทำงานจะให้ทราบว่าบทในช่วงไหนต้องการ ภาพการเล่าเรื่องในรูปแบบของการใช้การเคลื่อนไหวร่างกาย ลีลาท่าทาง ผสมกับเสียงดนตรี ที่ปราศจากคำพูดของนักแสดง จากการศึกษาพบว่า บทละครมีขอบเขตเนื้อหาแบ่งไว้อย่าง ชัดเจนในการออกแบบลีลาท่าทางโดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ

(1) การแสดงในฉากนิทานเรื่องโมโมทาโร่ เป็นนิทานที่คุณตาเล่าให้กับหลานชายฟัง ซึ่งจะ ปรากฏในฉากต่อไปนี้

- ฉาก 5 กล่าวถึงฉากที่คุณตาเริ่มเล่านิทานเรื่องโมโมทาโร่ให้หลานรักฟังอย่างเช่นเคย โดย จากการศึกษาวិเคราะห์เพิ่มเติมพบว่าบทในฉากนี้ คุณตาเล่าด้วยน้ำเสียงแห่งความสุข แม้จะ เป็นนิทานเรื่องเดิมที่เคยเล่ามาหลายครั้ง แต่หลานก็ชอบที่จะฟัง ในฉากนี้จึงเป็นการถ่ายทอดภาพ นิทานในจินตนาการของทั้งตาและหลานที่ออกมาโลดแล่นผ่านการใช้ลีลาท่าทาง โดยผู้ออกแบบ จะสร้างภาพลีลาท่าทางที่เกิดขึ้นบนเวลาตามตัวบทที่คุณตาได้เล่า ซึ่งเป็นช่วงเริ่มต้นของนิทาน ดัง บทต่อไปนี้

“กาลครั้งหนึ่ง...มีสองตายาย เจอลูกท้อใหญ่ ไหลตามน้ำมา เมื่อกลับถึงบ้าน รีบเอา มิตรผา เจอกุมารรา หน้าตาน่ารัก เลี้ยงจนเติบโต โมโมทาโร่ ใครใครรู้จัก ฉลาดเฉลียว แข็งแรงยิ่งนัก มีสามสหายรัก... สุนัข ไก่ ฟ้า วานร” (สรรัตน์ จิรบรรณวิสุทธิ์, 2564)

จากบทในฉากที่ 5 ผู้ออกแบบจึงเริ่มจากการเลือกดึงข้อความจำเป็นสำหรับการสร้างภาพ ลีลาที่จะให้เกิดขึ้นบนเวทีการแสดงเป็นขอบเขตเนื้อหาหลัก โดยกำหนดเป็นเสมือนฉากใหม่ที่ลด ทอนมาจากข้อความของบทละคร โดยกำหนดเป็น 1.การแสดงลีลาท่าทางที่สื่อถึงการฝ่าลูกท้อ แล้วพบโมโมทาโร่ที่แสดงถึงความแข็งแรง 2.การเปิดตัวเพื่อแนะนำตัวละครของ สุนัข ไก่ ฟ้า และ วานร เรียงตามลำดับจากบทประพันธ์ 3.การเชื่อมต่อกับบทละครในเรื่องคือนักแสดงที่เป็นในส่วน ของตัวละครในนิทานตกใจเสียงดุของ โอริโน จึงวิ่งหนีเข้าหลังฉากไป

- ฉาก 9.1 กล่าวถึงฉากที่คุณตาเล่านิทานเรื่องโมโมทาโร่ให้หลานรักฟังอีกครั้งเป็นครั้ง สุดท้ายระหว่างการเดินทางขึ้นหุบเขาอุบาสุเทะ ในบทละครได้ระบุว่านักแสดงออกมาบรรยาย ประกอบ โดยมีตัวละครได้แก่ โมโมทาโร่ สุนัข ไก่ ฟ้า วานร และโอะนิ (ยักษ์) ตัวนักแสดงออกมา โลดแล่นตามบุคลิกของตัวละครอย่างสนุกสนานและมีพลังที่สุด มีเนื้อหาของนิทานโมโมทาโร่ในบท ละครดังนี้

“...โมโมทาโร่และสหายทั้งสามออกเดินทางรอนแรมจนกระทั่งถึงเกาะยักษ์ ที่เกาะ ยักษ์มีป้อมปราการที่แข็งแรงมาก ไก่ฟ้าบินขึ้นไปสำรวจเหนือปราการและไล่จิกตียักษ์ เจ้าลิงจ๋อได้ไปเปิดประตูป้อมปราการแล้วต่อสู้กับยักษ์ร้าย ไก่ฟ้าจิกตาของยักษ์ลิง

ชวนยักษ์ สุนัขไล่กัดไปทั่ว ส่วนโมโหมทาโร่ก็ใช้ดาบฟันยักษ์ ในที่สุดยักษ์ก็พ่ายแพ้ ยักษ์ให้คำมั่นสัญญากับโมโหมทาโร่ว่าจะไม่ทำความชั่วอีก และนำสมบัติทั้งหมดมามอบให้โมโหมทาโร่ ...” (สรรัตน์ จีรบรรวิสุทธิ์, 2564)

จากคำบรรยายฉาก 9.1 ผู้ออกแบบจึงเลือกดึงข้อความจำเป็นสำหรับการสร้างภาพลึลาที่จะให้เกิดขึ้นบนเวทีการแสดงเป็นขอบเขตเนื้อหาหลักในการเล่าเรื่องราวผ่านลึลาท่าทาง โดยลดทอนเนื้อหาจากข้อความของบท โดยกำหนดเป็นภาพหลักที่จะเกิดขึ้นดังนี้ 1. การเดินทางของโมโหมทาโร่และสามสหาย 2. การเปิดตัวของยักษ์และป้อมปราการ 3. การต่อสู้ของสามสหายกับยักษ์ 4. การต่อสู้ระหว่างโมโหมทาโร่กับยักษ์ 5. โมโหมทาโร่ใช้ดาบฟันยักษ์

- ฉาก 10 ในฉากนี้เป็นฉากที่คุณตาเล่านิทานเรื่องโมโหมทาโร่อีกครั้ง โดยลำพัง ในบทกล่าวว่า คุณตาเล่านิทานเรื่องโมโหมทาโร่เพียงลำพัง น้ำเสียงเหงาหงอย ปลอดภัยตัวเอง อีกทั้งตัวละครยังเขียนกำกับต่ออีกว่า นักเต้นออกมาแสดงท่าทางร้ายรำประกอบ เป็นการแสดงแห้ง ๆ ซึ่งบทที่คุณตาได้เล่าจากบท เป็นช่วงเดิมในฉากที่ 5 (ต้นเรื่องของโมโหมทาโร่)

จากคำบรรยายในฉากที่ 10 ผู้ออกแบบได้ตีความเพิ่มเติมเพื่อออกแบบโดยใช้การ”ทำซ้ำ”ในการออกแบบภาพของฉากที่ 5 บางช่วงเพื่อให้สอดคล้องกับตัวบทที่ทำการเล่าซ้ำอีกครั้ง และเพิ่มเติมภาพการแสดงของตัวนักเต้นให้มีความเศร้า และแสดงท่าทางทำความเคารพตัวละครคุณตาเป็นครั้งสุดท้าย

(2) การแสดงในช่วงของการตีความผีเสื้อดอกไม้ ใน ฉาก 3.1 กรอบความคิดตั้งต้นมาจากบทเปรียบเทียบความเจ็บปวดทางกายและทางจิตใจของการที่ตัวละครที่ชื่อโอรินต้องตกเป็นของทตสึยะ เพื่อแลกข่าวสารเลี้ยงครอบครัว โดยมีบทกำกับในการกรอบความคิด ดังนี้ “ดอกไม้ ณ ข้างทาง ระยะเวลาพนาสนธ์ ภูผิงจะเวียนวน ยลกลับก็จากไป ใจเจ้าสิหนวเหน็บ อูระเจ็บระทมไหม้ ดอกข้าสะบันไใบ สละชั่วละอองปลิว” (สรรัตน์ จีรบรรวิสุทธิ์, 2564)

จากคำบรรยายในฉากที่ 3.1 ผู้ออกแบบได้กรอบคิดโดยใช้นักแสดงชายแสดงลึลาท่าทางสื่อแทนตัวผีเสื้อซึ่งสื่อถึงทตสึยะ และใช้นักแสดงหญิงแสดงลึลาท่าทางสื่อแทนดอกไม้ซึ่งเป็นตัวแทนของโอรินที่เปรียบเสมือนดอกไม้ที่โดนผีเสื้อย่ำยีเพื่อต้องการน้ำหวานจากเกสรดอกไม้ โดยเลือกออกแบบลึลาให้สื่อถึงการถูกระงับจากอีกฝ่ายหนึ่งอย่างไม่เต็มใจ ซึ่งถือเป็นการแสดงแบบเด่นคู่ชายหญิง

เมื่อผู้ออกแบบได้รับกรอบแนวคิดตั้งต้นและขอบเขตของเนื้อหาที่ออกแบบลึลาทั้งหมดจากบทละคร ต่อจากนั้นจึงเริ่มเข้าสู่การทำงานขั้นตอนต่อไปตามลำดับ

2. การคัดเลือกนักแสดง

การคัดเลือกนักแสดงในครั้งนี้ ได้มีการคัดเลือกนักแสดงโดยผู้กำกับการแสดง ซึ่งพิจารณาคัดเลือกนักแสดงที่ทักษะทางการแสดงละครเวทีเป็นหลักสำคัญ และมีทักษะทางด้านการเคลื่อนไหวร่างกายอยู่ในระดับพื้นฐาน เนื่องจากตอนแรกผู้กำกับอาจจะตีความการสื่อสารเป็นในรูปแบบอื่นที่ไม่ใช่การแสดงผ่านลึลาท่าทางเป็นหลัก จากการคัดเลือกเบื้องต้นประกอบไปด้วยนักแสดง ชาย 4 คน และนักแสดงหญิง 3 คน ดังนี้

- นักแสดงชาย 1 คน รับบท โมโมทาโร่ คัดเลือกนักแสดงที่มีทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายในระดับดีมาก
- นักแสดงชาย 1 คน รับบท ยักษ์ และ ผีเสื้อ คัดเลือกนักแสดงที่มีทักษะการแสดงในระดับดีมากและมีทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายในระดับพื้นฐาน
- นักแสดงชาย 2 คน รับบท หมู่มวล คัดเลือกนักแสดงที่มีทักษะการแสดงและการเคลื่อนไหวร่างกายในระดับพื้นฐาน
- นักแสดงหญิง 1 คน รับบท สุนัข และ ดอกไม้ คัดเลือกนักแสดงที่มีทักษะการแสดงในระดับดีมากและมีทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายในระดับพื้นฐาน
- นักแสดงหญิง 2 คน รับบท ไก่ฟ้า วานร ตามลำดับ คัดเลือกนักแสดงที่มีทักษะการแสดงในระดับดีมากและมีทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายในระดับพื้นฐาน

อย่างไรก็ดี การพิจารณาหรือการทราบพื้นฐานความสามารถของนักแสดงนั้นจะช่วยทำให้ผู้ออกแบบลีลาท่าทาง สามารถออกแบบลีลาท่าทางให้เหมาะสมกับความสามารถของนักแสดง และเกิดความกลมกลืนขึ้นในการแสดง

3. การออกแบบลีลาท่าทาง

การออกแบบลีลาท่าทางและการฝึกซ้อมจะดำเนินไปตามลำดับ ผู้ออกแบบจะต่อท่าทางและปรับท่าทางการแสดงให้เข้ากับนักแสดงเป็นหลัก ผู้ออกแบบและนักแสดงหรือนักเต้นจะต้องทำงานไปพร้อม ๆ กัน ผู้ออกแบบเลือกออกแบบท่าทางตามแรงบันดาลใจของผู้ออกแบบจากการค้นหาท่าทางที่เหมาะสมและออกแบบให้ตรงตามความสามารถของนักแสดง เพราะเนื่องจากระยะเวลาในการฝึกซ้อมน้อยจึงจำเป็นต้องเลือกออกแบบคัดสรรท่าทางที่นักแสดงสามารถทำได้ในเวลาอันสั้น การออกแบบลีลาท่าทางครั้งนี้แบ่งการออกแบบเป็น 2 ส่วนดังนี้



ภาพที่ 1 ขบวนการแสดงที่เรียกว่า “อุระจิชะ” ในเทศกาลโมโมทาโร่
ที่มา : http://www.sugoi.jp/travel_details.php?id=399

(1) ฉากนิทานโมโมทาโร่ เริ่มต้นจากการหาแรงบันดาลใจหรือการแสดงตัวอย่างของรูปแบบของการแสดงที่จะนำมาใช้ในการออกแบบลีลาท่าทาง โดยผู้ออกแบบได้แรงบันดาลใจมากจากการแสดงใน เทศกาลโมโมทาโร่ (Momotaro Festival) ที่เมืองโอเอ

คณะละครที่จัดขึ้นในประเทศไทย ซึ่งจะเป็นเทศกาลที่มีผู้คนแต่งหน้าเป็นยักษ์หนึ่งในตัวละครเรื่องโมโมทาโร่ แล้วออกมาเต้นรำบนถนนเป็นขบวนการแสดงที่สนุกสนานเรียกว่า “อุระจิชะ” ซึ่งท่าทางลักษณะขบวนการแสดงเป็นท่าทางที่มีความแข็งแรง มีการใช้แขนในลักษณะที่เป็นเส้นตรง รวดเร็ว กระชับ และสนุกสนาน ซึ่งถือเป็นเอกลักษณ์ของการแสดงในเทศกาลนี้ ผู้ออกแบบจึงนำแรงบันดาลใจของท่าทางการแสดงของนักแสดงในเทศกาลนี้มาออกแบบให้เหมาะสมกับความสามารถของนักแสดงในเรื่องนี้

ผู้ออกแบบขอยกตัวอย่างภาพจากการแสดง โดยแบ่งการสื่อสารผ่านลีลาท่าทางตามเนื้อหาบทการแสดงดังในข้อ 3.1 ดังนี้

ตารางที่ 1 การออกแบบลีลาท่าทางในฉากนิทานเรื่องโมโมทาโร่ (ที่มาภาพ : <https://www.youtube.com/watch?v=afrihV7s6XQ&t=816s>)

บทการแสดง ขอบเขตเนื้อหาหลัก	ภาพการแสดง / คำอธิบายเพิ่มเติม
ฉาก 5 กาลครั้งหนึ่งมีสองตายาย เจอลูกท้อใหญ่ ไหลตามน้ำมา เมื่อกลับถึงบ้าน รีบเอามีดผ่า เจอกุมารรา หน้าตาน่ารัก เลี้ยง จนเติบโต โมโมทาโร่ ใครใคร รู้จัก ฉลาดเฉลียว แข็งแรงยิ่ง นัก มีสามสหายรัก... สุนัข ไก่ ฟ้า วานร	 การแสดงลีลาท่าทางที่สื่อถึง การผ่าลูกท้อแล้วพบโมโมทา โร่ที่แสดงถึงความแข็งแรง โดยผู้ออกแบบลีลา ให้นัก แสดงใช้แขนในลักษณะเป็นเส้นตรงเพื่อสื่อถึงการผ่าการค้นพบ กับโมโมทาโร่ ซึ่งออกแบบให้มีลักษณะท่าทางสอดคล้องกับ ท่าทางของลักษณะเด่นของนักแสดงญี่ปุ่นในเทศกาลโมโมทาโร่
	 การเปิดตัวเพื่อแนะนำตัว ละครของ สุนัข ไก่ฟ้า และ วานร เรียงตามลำดับ มีการ ใช้ระดับสูงต่ำเข้ามาเพิ่ม ความโดดเด่นของตัวละคร
	 การเชื่อมต่อกับบทละครใน เรื่องคือนักแสดงที่เป็นใน ส่วนของตัวละครในนิทาน ตกใจเสียงดุของ โอริน จึงวิ่ง หนีเข้าหลังฉากไป อีกทั้งยังใช้ ท่าทางในชีวิตประจำวันเข้ามาสอดแทรกเพื่อให้เกิดความรู้สึกมี ชีวิตจริงของตัวละคร

บทการแสดง ขอบเขตเนื้อหาหลัก	ภาพการแสดง / คำอธิบายเพิ่มเติม
ฉาก 9.1 “...โมโหมทาโร่และสหายทั้งสามออกเดินทางรอนแรมจนกระทั่งถึงเกาะยักษ์ ที่เกาะยักษ์มีป้อมปราการที่แข็งแรงมาก ไฟฟ้าบินขึ้นไปสำรวจเหนือปราการและไล่จับตียักษ์ เจ้าลิงจ๋อได้ไปเปิดประตูป้อมปราการแล้วต่อสู้กับยักษ์ร้าย ไฟฟ้าจับตาของยักษ์ลิงช้วนยักษ์ สุนัขไล่กัดไปทั่ว ส่วนโมโหมทาโร่ก็ใช้ดาบฟันยักษ์ ในที่สุดยักษ์ก็พ่ายแพ้ ยักษ์ให้คำมั่นสัญญากับโมโหมทาโร่ว่าจะไม่ทำความชั่วอีก และนำสมบัติทั้งหมดมามอบให้โมโหมทาโร่	 การต่อสู้ของสามสหายกับยักษ์ ผู้ออกแบบออกแบบท่าทางโดยเลียนแบบท่าทางการใช้มือช้วน เพื่อสื่อถึงการต่อสู้ของสัตว์ที่เข้าไปปะทะกับยักษ์
	  การต่อสู้ระหว่างโมโหมทาโร่กับยักษ์ ผู้ออกแบบลีลาออกแบบโดยใช้ระดับสูงและต่ำ เข้ามาช่วยสื่อสารเรื่อง การต่อสู้การได้เปรียบเสียเปรียบ และใช้การเข้าถึงประชิดตัวของนักแสดงทั้งสอง (โมโหมทาโร่และยักษ์) และยังเลือกใช้การใช้แขนที่เป็นเส้นตรงในการออกแบบเพื่อสื่อถึงการต่อสู้
	 โมโหมทาโร่ใช้ดาบฟันยักษ์ ภาพสุดท้ายผู้ออกแบบใช้อุปกรณ์คือดาบมาเข้าประกอบการแสดงและออกแบบท่าทางท่าทางตอนจบในลักษณะที่โมโหมทาโร่ใช้ดาบเข้าฟันที่ตัวยักษ์ และสร้างระดับที่แตกต่างกัน โดยให้โมโหมทาโร่อยู่ในระดับสูงที่สุดเพื่อสื่อถึงชัยชนะ
ฉาก 10 กาลครั้งหนึ่ง...มีสองตายายเจอลูกท้อใหญ่ ไหลตามน้ำมาเมื่อกลับถึงบ้าน รีบเอามิดผ้าเจกুমารา หน้าตาน่ารัก เลี้ยงจนเติบโต โมโหมทาโร่ ใครใครรู้จัก ฉลาดเฉลียว แข็งแรงยิ่งนัก มีสามสหายรัก... สุนัข ไก่ ฟ้าวานร	  ใช้ลีลาท่าทางซ้ำจากฉาก 5 เป็นหลัก แต่ใช้การเคลื่อนไหวร่างกายอย่างช้าเข้ามากำกับลีลาในฉากนี้เพื่อสื่อถึงการจากลา

(2) การแสดงในช่วงของการตีความผีเสื้อดอกไม้ ผู้ออกแบบได้แรงบันดาลใจมาจากการแสดงของญี่ปุ่นที่มีการถือพัดและการแสดงลีลาท่าทางที่เป็นลักษณะน้อยแต่มาก (Less is more) จึงออกแบบลีลาให้นักแสดงหญิงที่แสดงเป็นดอกไม้มีการถือพัดสีแดง ผู้ออกแบบต้องการสื่อสารแทนกลีบของดอกไม้และสีแดงแทนความหมายของสีแดงและความรุนแรงที่ถูกกระทำโดยฝ่ายชาย (ทตลียะ)

การออกแบบลีลาของนักแสดงชายสื่อแทนตัวผีเสื้อ ออกแบบลีลาให้มีการเข้าคู่กับดอกไม้ ผู้ออกแบบเลือกใช้การออกแบบลีลาในรูปแบบของนาฏศิลป์สร้างสรรค์ เน้นเรื่องความกลมกลืนและการแนบชิด เพื่อสื่อสารถึงการกระทำที่เราที่เกิดขึ้นภายในบ้านของโอริน ผู้ออกแบบขอยกตัวอย่างภาพจากการแสดง โดยแบ่งการสื่อสารผ่านลีลาท่าทางตามเนื้อหาบทการแสดง ดังนี้

ตารางที่ 2 การออกแบบลีลาท่าทางในฉากผีเสื้อดอกไม้ ที่มาภาพ : <https://www.youtube.com/watch?v=afrihV7s6XQ&t=816s>

บทการแสดง ขอบเขตเนื้อหาหลัก	ภาพการแสดง / คำอธิบายเพิ่มเติม
ฉาก 3.1 ดอกไม้ ณ ข้างทาง กระจกหวาง พนาสนธ์ ภูผังจะเวียนวน ยละกลีบก็จากไป ใจเจ้าสี หนาวเหน็บ อระเจ้าประทมไหม้ ดอกข้าสะบันไ้ สละชั่วละออง ปลิว	การแสดงในส่วนของดอกไม้ ผู้ออกแบบลีลาให้นักแสดงหญิงใช้อุปกรณ์คือพัดญี่ปุ่นสีแดง ออกแบบลีลานั้นนักแสดงหญิง(ดอกไม้)ให้เคลื่อนไหวอย่างช้า ชณะที่ให้นักแสดงชายเป็นตัวแทนของผีเสื้อ ออกแบบเพิ่มเติมในส่วนของการใช้ระดับสูงต่ำ เข้ามาเพิ่มความหมายของตัวละครที่มีฐานะและชนชั้นที่แตกต่างกัน โดยกำหนดให้นักแสดงชาย (ผีเสื้อ) อยู่ในระดับที่สูงกว่านักแสดงหญิง (ดอกไม้) เสมอ

4. การฝึกซ้อมการแสดง

การดำเนินการฝึกซ้อมการแสดงในช่วงสถานการณ์โรคโควิด 19 ระบาด นักแสดงทุกคนใส่หน้ากากอนามัยในระหว่างการฝึกซ้อมทุกครั้ง ผู้ออกแบบลีลานั้นซ้อมก่อนเริ่มเข้าโรงละครหรือการถ่ายทำ 1 สัปดาห์ โดยใช้เวลาทั้งหมด ประมาณ 4 ครั้ง ครั้งละประมาณ 2 ชั่วโมง ในการฝึกซ้อมเริ่มฝึกซ้อมในส่วนฉากฉาก 5 โมโมทาโร่ โดยในฉากของนิทานโมโมทาโร่ มีนักแสดงทั้งหมด 4 คน เป็นนักเต้นชาย 1 คนแสดงเป็น โมโมทาโร่ และ นักเต้นหญิง อีก 3 คน เป็น สุนัข ไก่ฟ้า และ

วานร ผู้ออกแบบลีลาต้องเริ่มจากการอธิบาย พูดคุย สื่อสารความต้องการในการออกแบบลีลาท่าทางตามที่ผู้ออกแบบได้ออกแบบมาเบื้องต้นจากกรอบแนวคิดและเนื้อหาขอบเขตการแสดงที่วางไว้ให้นักแสดงได้รับทราบและเข้าใจไปในทิศทางเดียวกัน หลังจากนั้นจึงเริ่มปล่อยท่าทางตามลำดับที่ผู้ออกแบบได้ออกแบบไว้ และมีการบันทึกเป็นวิดีโอการซ้อมเพื่อให้นักแสดงนำกลับไปทบทวนท่าทางด้วยตนเอง และในครั้งต่อมาได้เริ่มต่อทำในฉาก 9.1 ในฉากนี้ผู้ออกแบบได้เพิ่มนักแสดงที่เป็นยักษ์เข้ามาและมีนักแสดงหนุ่มพลเพิ่มขึ้นมาอีก 2 คน เพื่อนำมาแสดงเป็นปรากฏการของยักษ์ จึงถือว่าเป็นฉากที่มีนักแสดงเข้าร่วมอยู่ด้วยกันเป็นจำนวนมากที่สุด รวมเป็นจำนวน 7 คน จึงทำให้การซ้อมในฉากนี้ใช้เวลาทั้งหมด 2 วัน และถัดมาจึงมีการซ้อมฉากผีเสื้อดอกไม้ เป็นการฝึกซ้อมที่ค่อนข้างรวดเร็วเพราะเนื่องจากการแสดงเป็นฉากที่มีระยะเวลาสั้น และนักแสดงได้มีประสบการณ์ในการซ้อมด้วยกันมามากขึ้น จึงจะยังทำงานง่ายและรวดเร็วขึ้น ตามลำดับ

นอกจากนี้การซ้อม ฉาก 10 ผู้ออกแบบได้ซ้อมในวันถ่ายทำการแสดง เนื่องจากระยะเวลาในการฝึกซ้อมก่อนหน้านี้ไม่เพียงพอ จึงได้ทำการซ้อมหลังเวทีการแสดง ซึ่งเป็นฉากที่ใช้ท่าทางการแสดงซ้ำกับในฉากที่ 5 แต่มีการเพิ่มเติมบางท่าทางเข้าไป ซึ่งผู้ออกแบบก็เลือกใช้ท่าทางที่ไม่ยากจนเกินไปและใช้วิธีการทำซ้ำ

5. การบันทึกวิดีโอการแสดง

การถ่ายทำละครเวทีครั้งนี้ได้แบ่งการถ่ายทำฉากการแสดงลีลาท่าทางทั้งหมด 2 วัน โดยแบ่งเป็น ฉากโมโม่ทาร์ทั้งหมด 1 วันและในส่วนของฉากผีเสื้อดอกไม้อีก 1 วัน การทำงานก็จะแตกต่างออกไปจากการแสดงสด เพราะเนื่องจากการเป็นการบันทึกวิดีโอการแสดง นักแสดงหรือนักเต้นที่เข้าฉากนั้นจะต้องทำการแสดงซ้ำ ๆ เป็นจำนวนหลายครั้ง เพื่อให้ได้ภาพในหลายมุมเพื่อเพียงพอสำหรับการตัดต่อ

การทำงานเริ่มต้นด้วยการที่ผู้ออกแบบเริ่มจากการจัดตำแหน่งของนักแสดงอีกครั้งใหม่ทั้งหมด ร่วมกับผู้กำกับการแสดง เพื่อให้ได้ภาพที่เหมาะสมกับฉากและให้ทีมงานได้ลงคิวแสง รวมทั้งมุกล้อจากนั้นจึงเริ่มการบันทึกหรือถ่ายทำ ขณะทำการถ่ายทำไม่ได้มีการบันทึกเสียงในขณะที่ถ่ายทำในฉากเต้น ผู้ออกแบบลีลา จึงสามารถช่วยออกเสียงในการนับจังหวะการแสดงไปด้วยระหว่างการถ่ายทำ ซึ่งก็ถือเป็นข้อดีที่จะช่วยให้นักแสดงได้มั่นใจในจังหวะการแสดงมากยิ่งขึ้น นอกจานี้การทำงานในส่วนนี้เป็นการทำงานอันหนักหน่วงสำหรับนักแสดงนักเต้นด้วยเช่นกัน เพราะต้องเต้นซ้ำ ๆ อย่างต่ำแต่ละฉากประมาณ 6-7 ครั้ง เพื่อให้ได้มุกและภาพที่เหมาะสมสำหรับการตัดต่อเทปบันทึกการแสดง ซึ่งต้องยอมรับในจิตใจอันตั้งมั่นและความทุ่มเทของนักแสดงทุกคนเป็นอย่างมาก จึงต้องขอชื่นชมนักแสดงทุกท่านมา ณ โอกาสนี้ด้วย หลังจากการถ่ายทำเสร็จสิ้น จึงถือเป็นอันสิ้นสุดหน้าที่ของผู้ออกแบบลีลาท่าทางและสิ้นสุดการสร้างสรรค์ลีลาท่าทางในละครเวทีเรื่องนี้ด้วยเช่นกัน

ปัญหา/อุปสรรคและแนวทางการแก้ปัญหาในการทำงาน (แบบวิถีชีวิตใหม่)

ปัญหาอุปสรรคที่เกิดขึ้นในการทำงานครั้งนี้จะเกิดขึ้นในช่วงของการฝึกซ้อมครั้งที่ 1 หลังจากหนึ่งครั้งนั้นมีการเปลี่ยนตัวนักแสดงหลังจากออกแบบท่าทางการแสดงไปเสร็จสิ้นแล้ว การแก้ปัญหาคือ ทีมงานมีการค้นหานักแสดงใหม่โดยร่วมปรึกษากับผู้ออกแบบลีลา ผู้ออกแบบลีลาจึงจำเป็นต้องทำการเปลี่ยนแปลงท่าทางใหม่อีกครั้งเพื่อให้สอดคล้องกับนักแสดงใหม่ ทำให้การฝึกซ้อมล่าช้าออกไปเล็กน้อย แต่ก็ไม่ใช่อุปสรรคขั้นใหญ่ในการทำงาน เพราะการเปลี่ยนแปลงนักแสดงนั้นสามารถเกิดขึ้นได้ ซึ่งทางทีมงานก็สามารถช่วยกันแก้ปัญหาได้อย่างรวดเร็วและทันเวลาที่อุปสรรคอีกอย่างหนึ่งคือการฝึกซ้อมแบบใส่หน้ากากอนามัย เพราะเนื่องจากการแสดงในส่วนนี้เป็นการแสดงที่ใช้แรงกายในการแสดง จึงทำให้การใส่หน้ากากอนามัยตลอดเวลาในการซ้อมนั้นทำให้นักแสดงเหนื่อยเร็ว แต่ด้วยความปลอดภัย หน้ากากอนามัยจึงเป็นสิ่งจำเป็นและสำคัญมากกว่า การแก้ปัญหาจึงเป็นการที่ผู้ออกแบบลีลาและนักแสดงมีการพักเบรกระหว่างการซ้อม รวมทั้งนัดฝึกซ้อมเป็นระยะเวลาเพียง 2 ชั่วโมงต่อครั้งเพื่อไม่ให้เหนื่อยจนเกินไป

สำหรับการบันทึกวิดีโอการแสดงในแบบวิถีชีวิตใหม่นี้ มีการเข้มงวดจำกัดทีมงานให้อยู่หน้าเซตได้ไม่เกิน 35 คนต่อฉาก และมีการเว้นระยะห่างที่สามารถทำได้ ทีมงานที่ไม่ใช่นักแสดงทั้งหมดต้องสวมหน้ากากอนามัยตลอดเวลาขณะทำงาน เพราะเนื่องจากทำงานในสถานที่ปิดเป็นห้องสตูดิโอ แต่จากการทำงานครั้งนี้ก็ผ่านพ้นไปได้ด้วยดีไม่มีผู้ได้รับการติดเชื้อโควิด 19 จากการทำงานในครั้งนี้

“เสียงรลจากจากหุบเขาอุบาสุเทะ” ได้เดินทางมาถึงวันนี้เป็นความร่วมมือร่วมใจของทุก ๆ ฝ่าย จึงทำให้แม้ว่าจะเกิดปัญหาและอุปสรรคใด ๆ ล้วนแต่ได้รับการช่วยเหลือและแก้ปัญหาได้อย่างรวดเร็ว และทำให้ละครเรื่องนี้มากกว่าการเป็นละครเวทีเรื่องหนึ่ง องค์ความรู้ในการทำงานต่าง ๆ จึงมีประโยชน์อย่างมากในการที่จะถูกเล่าและเผยแพร่ออกไป

ข้อสรุปในการสร้างสรรค์ลีลาท่าทางในละครเวทีเรื่องเสียงรลจากจากหุบเขาอุบาสุเทะ

1. การสร้างสรรค์ลีลาท่าทางในละครเวทีเรื่องเสียงรลจากจากหุบเขาอุบาสุเทะ มีขั้นตอนในการสร้างสรรค์ดังนี้ 1.การกำหนดความคิดหลักและขอบเขตเนื้อหาบทการแสดง 2.การคัดเลือกนักแสดง 3.การออกแบบลีลาท่าทาง 4.การฝึกซ้อมการแสดง 5.การบันทึกวิดีโอการแสดง

2. การสร้างสรรค์ลีลาท่าทางนั้นควรสร้างสรรค์ท่าทางให้มีความเหมาะสมกับนักแสดงหรือพื้นฐานของนักแสดงเป็นหลักสำคัญเพราะเนื่องจากการทำงานในครั้งนี้เป็นการทำงานที่มีเวลาค่อนข้างน้อย การสร้างสรรค์ท่าทางและออกแบบท่าทางโดยตรงตามความสามารถของนักแสดงจะทำให้การทำงานและการออกแบบท่าทางเกิดความสมบูรณ์และสมดุล เพื่อสร้างความมั่นใจในการถ่ายทอดการแสดงให้กับตัวนักแสดงและเพื่อที่นักแสดงจะได้สื่อสารความหมายของท่าทางเหล่านั้นได้อย่างครบถ้วน

3. การสร้างสรรค์ลีลาท่าทางผู้ออกแบบต้องมีความยืดหยุ่นได้ตามสถานการณ์และความเหมาะสม สามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ อีกทั้งยังต้องสามารถตัดสินใจในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็วหากมีอะไรในวันถ่ายทำไม่เป็นไปตามความคาดหมาย

4. ผู้ออกแบบลีลาท่าทางจำเป็นต้องมีทักษะในการสื่อสารและประสาน เนื่องจากในการถ่ายทำหรือการทำงาน ผู้ออกแบบจะต้องเป็นผู้สื่อสารและประสานงานระหว่างทีมงานถ่ายทำและทีมงานแสดง รวมทั้งสื่อสารเพื่อให้กำลังใจนักแสดงระหว่างการถ่ายทำเพื่อไม่ให้หมดไฟระหว่างการถ่ายทำเพราะเนื่องจากการถ่ายทำต้องทำการแสดงซ้ำเป็นจำนวนหลายครั้ง

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- ฉันทนา เอี่ยมสกุล. (2550). *นาฏศิลป์ไทยสร้างสรรค์(จินตนาการ)*. กรุงเทพฯ: คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ธรากร จันทะสาโร. (2557). *นาฏศิลป์จากแนวคิดไตรลักษณ์ในพระพุทธรูปศาสนา*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พรรณพชร เกษประยูร. (2562). การเคลื่อนไหวร่างกายในการแสดงนาฏศิลป์. *HUSO วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 3(1), 36-48.
- สรรัตน์ จีรบรรวิสุทธิ์. (2564). *บทละครเรื่องเสียงรลจากหุบเขาอุบลาคูเทะ* (รายงานวิจัย) โครงการวิจัยการสร้างสรรค์สื่อสารการแสดงร่วมสมัยตำนานทั้งคนแก่ในเรื่องเล่าญี่ปุ่นและการรับรู้ของผู้ชม กองทุนวิจัยคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อรรถยา สุวรรณระดา. (2563). *ตำนานทั้งคนแก่ในเรื่องเล่าญี่ปุ่น*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ระบบออนไลน์

- SUGOIJAPAN. (2559). *Momotaro Festival*. เข้าถึงได้จาก http://www.sugoi.jp.com/travel_details.php?id=399
- Chulalongkorn University. (2564). *เสียงรลจากหุบเขาอุบลาคูเทะ Ubasute Sound (ละครเวทีโครงการวิจัย การสร้างสรรค์สื่อสารการแสดงร่วมสมัย)*. เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=afrihV7s6XQ&t=816s>

สัมภาษณ์

- นราพงษ์ จรัสศรี. ศาสตราจารย์วิจัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. *สัมภาษณ์*, 3 สิงหาคม 2562.
- สรรัตน์ จีรบรรวิสุทธิ์. นักเขียนบทละครเวทีเรื่องเสียงรลจากหุบเขาอุบลาคูเทะ. *สัมภาษณ์*, 8 กันยายน 2564.