



วารสารสุนันดาวิชาการและวิจัย
Suan Sunandha Academic & Research Review

การสร้างสรรคืบทการแสดงจากตำนานนกกิ้งกะหะราของชาวไทใหญ่

วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ¹, นราพงษ์ จรัสศรี²

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย^{1,2}

Email: wanasak.pa@ssru.ac.th¹, thaiartmovement@hotmail.com²

บทคัดย่อ

“การสร้างสรรคืบทการแสดงจากตำนานนกกิ้งกะหะราของชาวไทใหญ่” มีจุดประสงค์เพื่อ 1) เพื่อวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยนี้ หาแนวทางการสร้างสรรคืบทการแสดงจากตำนานนกกิ้งกะหะราของชาวไทใหญ่ 2) เพื่อสร้างสรรคืบทการแสดงจากตำนานนกกิ้งกะหะราของชาวไทใหญ่ งานวิจัยชิ้นนี้เน้นการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องแล้วสร้างสรรคืบทการแสดงจากตำนานนกกิ้งกะหะราของชาวไทใหญ่ ด้วยกระบวนการวิจัยทั้งแบบเชิงคุณภาพและเชิงสร้างสรรคื ผู้วิจัยใช้เครื่องมือในการวิจัยได้แก่ การค้นคว้าข้อมูลเชิงเอกสาร สัมภาษณ์ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการสร้างสรรคืผลงาน การสำรวจข้อมูลภาคสนาม ประสพการณ์ของผู้วิจัยในการมีส่วนร่วมในฐานะนักแสดง การมีส่วนร่วมในการสัมมนา เป็นต้น

ผู้วิจัย พบว่า การใช้วิธีการแสดง “มนต์สมมติ (magic ‘IF’)” ทดลองสร้างสรรคืบทการแสดง โดยใช้ตนเองสวมบทบาทเป็นตัวละครที่กำลังเผชิญกับสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ได้กำหนดขึ้น ทำให้เกิดองค์ประกอบของบทการแสดงในงานวิจัยชิ้นนี้ คือ 1) ลำดับของการแสดงที่ใช้เล่าเรื่องอย่างมีเอกภาพแบ่งออกเป็น 5 ช่วง 2) ตัวละครมนุษย์ (ชาวไทใหญ่) และนกกิ้งกะหะรา จำนวน 5 ตัว มีบุคลิกภาพและอารมณ์ความรู้สึกที่หลากหลายมิติ 3) ฉากและบรรยากาศของการแสดงคือ “ป่าหิมพานต์” ซึ่งฝ่ายต่าง ๆ สามารถนำไปสร้างสรรคืผลงานตามบทบาทและหน้าที่ของตน ทั้งนี้ บทการแสดงที่สร้างสรรคืขึ้นจะสื่อสารเรื่องคุณค่าของนกกิ้งกะหะราที่ถูกยึดโยงกับความเชื่อและความศรัทธาในพระพุทธศาสนาของชาวไทใหญ่

คำสำคัญ : ตำนานนกกิ้งกะหะรา ชาวไทใหญ่ บทการแสดง



วารสารสวนสุนันทาวิชาการและวิจัย

Suan Sunandha Academic & Research Review

The Creation of a Performance Script from Keinnara in the Tai Yai's Folk Tale

Wanasak Padungsestaki¹, Naraphong Charassri²

Faculty of Fine and Applied Art, Chulalongkorn University^{1,2}

Email: wanasak.pa@ssru.ac.th¹, thaiartmovement@hotmail.com²

Abstract

The article on the creation of a performance script from Keinnara in Tai Yai's folk tale was part of the doctor of education dissertation at the Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University under the topic "the creation of a dance from Keinnara in Tai Yai's folk tale." The purposes of the research were: 1) to analyze and synthesize information relevant to this research to find an approach to create a performance script from Keinnara in the Tai Yai's folk tale; and 2) to create a performance script from Keinnara in the Tai Yai's folk tale. This research emphasized studying and analyzing relevant information, then created a performance script from Keinnara in Tai Yai's folk tale by using both quantitative and creative methods. The researcher used the following tools: researching documentary information, interviewing people relevant to the creation of the work, surveying field information, obtaining data from the researcher's experience in participating in the play as an actor and in a seminar, etc.

The researcher found that the use of magic "if" to create a performance script and playing the character facing several set situations resulted in elements of the play as follows: 1) sequence of a unified story telling which was divided into five parts; 2) human character (Tai Yai) and five Keinnaras with various dimensions of personalities and emotions; and 3) scenes and atmosphere of the performance which was set in the "Himmapan Forest." The elements could be used to produce a successful work according to the roles and duties. In this regard, the performance script which was created conveyed the value of Keinnara which was connected to beliefs and faiths in Buddhism of Tai Yai.

Keywords: Keinnara folk tale, Tai Yai ethnicity, performance script.



บทนำ

กึ่งกะหฺร่า เป็นนกกในป่าหิมพานต์ตามความเชื่อทางพระพุทธศาสนาของชาวไทยใหญ่ ในอดีตนิยมถ่ายทอดผ่านองค์ประกอบของนาฏยศิลป์เพื่อขับเน้นความเชื่อและศรัทธา โดยมีลักษณะเป็นศิลปะการแสดงพิธีกรรม (ritual performance) ซึ่งมีขนบธรรมเนียมปฏิบัติที่เคร่งครัด ไม่ต่างจากการแสดงในพิธีกรรมอื่นๆ ชาวไทยใหญ่จัดแสดงกึ่งกะหฺร่าในวันออกพรรษา ตรงกับเดือน 11 ที่ชาวไทยใหญ่เรียกกันว่า “ปอยเดือน 11” หรือ “ออกหฺว่า” (หฺว่า แปลว่า ออกพรรษา) เพื่อเฉลิมฉลองวันที่พระพุทธเจ้าเสด็จนิวัติยังโลกมนุษย์ หลังจากการโปรดพุทธมารดา ณ ชันดาวดึงส์ ซึ่งเหล่าเทวดา มนุษย์ และสัตว์หิมพานต์ ต่างก็พากันไปรับเสด็จด้วยความปลื้มปิติ ณ ที่นั้นมียกกึ่งกะหฺร่าปรากฏอยู่ด้วย

นกกึ่งกะหฺร่าถูกยึดโยงอยู่กับเรื่องราวในวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา จึงถูกประกอบสร้าง (construct) ความหมายในการเป็นสัตว์ป่าหิมพานต์ที่ศักดิ์สิทธิ์ และเมื่อความเชื่อไม่ได้เป็นเพียงรูปแบบของเรื่องเล่าหรือตำนานของชุมชนไทยใหญ่เพียงอย่างเดียว แต่ได้กลายเป็นศิลปะการแสดงเชิงพิธีกรรมอย่างหนึ่ง ซึ่งเมื่อมีการปฏิบัติ ผูกพัน เป็นการกระทำซ้ำจากรุ่นสู่รุ่น (สุทัศน์ กันทะมา, 2542) การฟ้อนกึ่งกะหฺร่าจึงกลายเป็นการขับเน้นคุณค่าของความเชื่อให้เป็นรูปธรรมที่มีแบบแผนชัดเจน ช่วยสร้างความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ และมนุษย์กับมนุษย์ขึ้นมาอย่างแนบแน่น การสร้างความเชื่อให้กลายเป็นศิลปะและนำมาปฏิบัติต่อกันเช่นนี้ เป็นกลวิธีที่สำคัญที่ทำให้การฟ้อนกึ่งกะหฺร่า และความเชื่อทางพระพุทธศาสนายังคงอยู่ร่วมกันมาได้อย่างมีพลวัต จวบจนถึงปัจจุบัน

นอกจากนี้ สิ่งที่น่าสนใจเกี่ยวกับการฟ้อนกึ่งกะหฺร่าอีกอย่างหนึ่ง คือ นกกึ่งกะหฺร่าได้กลายเป็นภาพตัวแทนเอกลักษณ์ทางชาติพันธุ์ของชาวไทยใหญ่ไปได้อย่างมีนัยยะสำคัญ ชาวไทยใหญ่มีการอพยพและตั้งถิ่นฐานในหลากหลายพื้นที่ เช่น รัฐฉาน ประเทศพม่า และในเขตปกครองตนเองไตคอง มณฑลยูนนาน ประเทศจีน ในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 13 มีชาวไทยใหญ่ที่อพยพจากอาณาจักรหมอกขาวมาหลวง (เขตไตคองปัจจุบัน) ไปตั้งอาณาจักรอาหมในบริเวณที่เป็นรัฐอัสสัม ประเทศอินเดียในปัจจุบัน สำหรับประเทศไทยมีชาวไทยใหญ่ที่อพยพจากรัฐฉานเข้ามาอยู่ในจังหวัดแม่ฮ่องสอนและจังหวัดทางภาคเหนืออยู่เป็นระลอก (ศิริพร ณ ถลาง และสุพิน ณ ฤทธิ์เพ็ญ, 2559: 23) และเมื่อชาวไทยใหญ่เหล่านี้อพยพหรือโยกย้ายถิ่นฐานไปที่ใด วัฒนธรรมการฟ้อนกึ่งกะหฺร่าก็จะถูกนำไปเผยแพร่ในพื้นที่นั้น ๆ ด้วย จึงเป็นการคงรักษาความเชื่อและเอกลักษณ์ชุมชนให้ดำรงอยู่ได้โดยไม่จำเป็นต้องยึดโยงกับพื้นที่เดียว และในขณะเดียวกันก็สะท้อนเอกลักษณ์ทางความคิดและศรัทธาของชาวไทยใหญ่ให้ปรากฏในวงกว้างมากขึ้นด้วย

อย่างไรก็ตาม แม้การฟ้อนกึ่งกะหฺร่าของชาวไทยใหญ่จะเป็นการประกอบสร้างความเชื่อและประเพณีให้เป็นรูปธรรม และสะท้อนให้เห็นถึงประวัติศาสตร์การอพยพ ซึ่งเป็นการเก็บรักษาความเชื่อและศิลปะให้ข้ามกาลและสถานที่ แต่จากการศึกษาจะพบว่าเมื่อบริบททางสังคมเปลี่ยนไป ศิลปะก็ย่อมต้องปรับเปลี่ยนไปตามยุคสมัยและรับใช้สังคมอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เพราะหากศิลปะไม่มีการปรับเปลี่ยนแปลงไปให้เข้ากับบริบททางสังคม ศิลปะชนิดนั้น ๆ อาจสูญหายไปกับกาลเวลา ทว่า เมื่อผู้วิจัยได้ศึกษาการแสดงกึ่งกะหฺร่าในปัจจุบัน กลับพบว่า แม้รูปแบบและองค์ประกอบของการแสดง เช่น ท่าฟ้อนบางท่า เครื่องแต่งกายบางส่วนจะยังคงอยู่ แต่ก็ถูกปรับเปลี่ยนไปมากจากแบบดั้งเดิม ก่อให้เกิดแรงกระทบกับรากเหง้าของการแสดงกึ่งกะหฺร่าอย่างน่าเสียดาย กล่าวคือ ในปัจจุบันเรามักเห็นการแสดงกึ่งกะหฺร่าเป็นงานในเชิงพาณิชย์ (commercial) รูปแบบการแสดงถูกปรับให้ปฏิบัติได้โดยง่ายโดยที่นักแสดงไม่จำเป็นต้องเข้าใจรากเหง้าของตำนานนกกึ่งกะหฺร่า ขาดเพียงความแปลกประหลาด (exotic) และความสวยงามให้กับนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติตามร้านอาหารหรืองานกิจกรรมบันเทิงทั่วไป (event) แม้ว่าการปรับตัวนี้จะทำให้การฟ้อนกึ่งกะหฺร่ายังดำรงอยู่ได้ในปัจจุบัน แต่ก็ดำรงอยู่เพียงรูปแบบของท่ารำร่า หรือเครื่องแต่งกายที่มีลักษณะเฉพาะโดดเด่น ถูกนำมาประยุกต์ใช้ในการแสดงรูปแบบต่าง ๆ อยู่อย่างสม่ำเสมอ ความเชื่อที่ยึดโยงอยู่กับการแสดงนี้ รวมถึงเป้าประสงค์ในการจัดแสดงที่ขับเน้นการถ่ายทอดความเชื่อและศรัทธาทางพระพุทธศาสนา รวมทั้งเอกลักษณ์ของชาติพันธุ์ไทยใหญ่นั้นกลับสูญหายไปและไม่ได้รับความสำคัญ

จากที่มาและปัญหาที่พบข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะสร้างผลงานโดยใช้ตำนานนกกึ่งกะหฺร่ามาประกอบสร้างใหม่ให้เหมาะกับสังคมสมัยปัจจุบัน โดยไม่ทิ้งรากเหง้าของความเชื่อ เอกลักษณ์ชาติพันธุ์ และวัฒนธรรมของชาวไทยใหญ่ให้ดำรงอยู่ได้แม้ผ่านกาลและสถานที่ โดยผู้วิจัยตั้งต้นสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากตำนานนกกึ่งกะหฺร่าของชาวไทยใหญ่ ด้วยการสร้างบทการแสดงที่มาจากกรวบรวมข้อมูลจากหลากหลายแหล่ง อาทิ หนังสือ บทความวิชาการ การสัมภาษณ์นักวิชาการทางด้านต่าง ๆ เป็นต้น ซึ่งบทการแสดงขึ้นนี้จะเป็แผนทให้ผูวิจัยได้ดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ต่อไป



วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยนี้ หาแนวทางการสร้างสรรค์บทการแสดงจากตำนานนกกิ้งกะหड़ाของชาวไทใหญ่
2. เพื่อสร้างสรรค์บทการแสดงจากตำนานนกกิ้งกะหड़ाของไทใหญ่

ระเบียบวิธีวิจัย

ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบการวิจัยเชิงสร้างสรรค์และการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยสร้างสรรค์ผลงานด้านศิลปกรรมที่มีรากฐานมาจากการศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับรวบรวมมาแล้วอย่างถี่ถ้วน มีปัญหาและคำถามในการวิจัยเพื่อเป็นทิศทางในการหาคำตอบ แล้วต่อยอดสร้างสรรค์ผลงานชิ้นใหม่ สามารถเชื่อมโยงเหตุและผลเพื่ออธิบายอย่างมีหลักการ มีการบันทึกกระบวนการสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบตรวจสอบได้ตามระเบียบวิธีวิจัย โดยการบรรยายเชิงพรรณนา เน้นเก็บข้อมูลเชิงลึกโดยการลงพื้นที่ภาคสนาม การสัมภาษณ์ การลงมือปฏิบัติ นำข้อมูลดังกล่าวมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อเท็จจริง งานวิจัยนี้มีขั้นตอนการศึกษาดังนี้

1. การศึกษาข้อมูลเอกสารได้แก่
 - 1.1 ชาวไทใหญ่ ถิ่นที่อยู่อาศัยในหลายพื้นที่และอยู่ภายใต้การปกครองของชาติอื่น แต่กลับยังมีความเชื่อ ประเพณี และศิลปะการแสดงโดยเฉพาะการฟ้อนกิ้งกะหड़ाเป็นสิ่งแสดงเอกลักษณ์ของชาติพันธุ์อย่างชัดเจนและน่าสนใจ
 - 1.2 เอกลักษณะชาวไทใหญ่ ที่ถ่ายทอดผ่านความเชื่อ วัฒนธรรม ประเพณี และการฟ้อนกิ้งกะหड़ा
 - 1.3 แนวคิดสัญวิทยาที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะการแสดง เพื่อใช้สร้างสรรค์บทการแสดงที่สามารถให้สัญญาณและรหัสเพื่อสื่อสารทั้งความหมายโดยตรงและความหมายโดยนัยแก่ผู้ชมได้
 - 1.4 วิธีการแสดง (method of acting) ได้แก่ มนต์สมมติ (magic “IF”) ของสตานิสลาฟสกี เป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์บทการแสดง
2. การศึกษาข้อมูลจากการสังเกตการณ์รูปแบบงานนาฏศิลป์หลากหลายรูปแบบ ทั้งที่เป็นแบบพื้นบ้าน ขนบนิยม และร่วมสมัย ของไทยและต่างประเทศ วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อแสวงหาวิธีต่อยอดสร้างสรรค์บทการแสดง
3. ศึกษากลวิธีการสร้างสรรค์บทการแสดงร่วมสมัยที่มาจากตำนานหรืองานประเพณีของไทยให้สามารถสื่อสารกับผู้ชมในปัจจุบันง่ายขึ้น
4. การใช้ประสบการณ์ตรงจากการทดลองสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากตำนานนกกิ้งกะหड़ाของชาวไทใหญ่ครั้งที่ 1 ของผู้วิจัยที่เผยแพร่ผลงานสู่สาธารณชน นำข้อสรุปมาเป็นข้อมูลพื้นฐานในการสร้างสรรค์บทการแสดงในครั้งนี้
5. ลงพื้นที่ภาคสนามเพื่อเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์เชิงลึก ผู้เชี่ยวชาญในด้านต่าง ๆ อาทิ เอกลักษณะชาวไทใหญ่ การฟ้อนกิ้งกะหड़ा การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัย เพื่อแสวงหาแนวทางการสร้างสรรค์บทการแสดงให้เกิดประสิทธิภาพในการสื่อสารอย่างสูงสุด
6. การสัมภาษณ์วิชาการในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อนำข้อมูลที่เกี่ยวข้องมาเป็นแนวทางในการค้นหาวิธีการสร้างสรรค์บทการแสดง
7. นำข้อมูลที่ได้รับรวบรวมจากหลากหลายแหล่งที่ได้กล่าวตามลำดับข้างต้นมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และสร้างสรรค์เป็นบทการแสดงที่จะนำไปใช้ดำเนินการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากตำนานนกกิ้งกะหड़ाของชาวไทใหญ่
8. นำบทการแสดงฉบับสมบูรณ์ให้ผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะการแสดงประเมินและตรวจสอบคุณภาพ
9. เรียบเรียงข้อมูลทั้งหมดรวมทั้งข้อคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญที่ได้ประเมินผลงาน พรรณนาเชิงวิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน แล้วสรุปเขียนเป็นบทความวิจัยเพื่อเผยแพร่



การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลงานวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรค์บทการแสดงจากตำนานนกกิ้งก่าของชาวไทใหญ่” เป็นงานวิจัยทางศิลปกรรมที่เน้นการศึกษาแนวคิดเอกลักษณ์ชาติพันธุ์ของชาวไทใหญ่ผ่านการฟอนกิ้งก่าหร่า โดยค้นหารูปแบบและแนวคิดเพื่อสร้างสรรค์บทการแสดงจากตำนานนกกิ้งก่าหร่าของชาวไทใหญ่ ผู้วิจัยตั้งประเด็นคำถามและแบ่งหัวข้อออกเป็นสองส่วนหลัก ดังนี้

1. การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยที่รวบรวมมาจากหลากหลายแหล่งนำมาสู่การสร้างสรรค์บทการแสดงจากตำนานนกกิ้งก่าหร่าของชาวไทใหญ่ด้วยกลวิธีใด

2. มีวิธีการอย่างไรในการสร้างสรรค์บทการแสดงจากตำนานนกกิ้งก่าหร่าของชาวไทใหญ่

ทั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยตนเอง โดยเน้นรวบรวมข้อมูลจาก หนังสือ ตำรา เอกสารที่เกี่ยวข้อง สื่อวีดิทัศน์ อินเทอร์เน็ต และการสัมภาษณ์เชิงลึก แล้วนำมาค้นคว้าหาความสัมพันธ์ของข้อมูล โดยวิเคราะห์ สังเคราะห์ และเรียบเรียงให้เกิดแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ร่วมสมัยต่อไป

นิยามศัพท์เฉพาะ

บทการแสดงจากตำนานนกกิ้งก่าหร่าของชาวไทใหญ่ หมายถึง การนำข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยที่รวบรวมจากหนังสือ ตำรา บทความวิชาการ และบทสัมภาษณ์นักวิชาการ มาสังเคราะห์และวิเคราะห์ แล้วสรุปประเด็นที่ต้องการสื่อสารกับกลุ่มคนดู จากนั้นใช้วิธีการรับบทบาทสมมติจากตัวผู้วิจัยทดลองจินตนาการเป็นตัวละครคือนกกิ้งก่าหร่าในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่กำหนดขึ้น ทั้งนี้มีการบันทึกผลการทดลอง คัดกรองข้อมูลที่เป็นอยู่เป็นระยะจบจนสรุปเป็นบทการแสดงสมบูรณ์ที่จะนำไปใช้สร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์

ชาวไทใหญ่ หมายถึง ชาติพันธุ์ที่แม้จะมีถิ่นที่อยู่อาศัยในหลายพื้นที่และอยู่ภายใต้การปกครองของชาติอื่น แต่กลับยังมีความเชื่อ ประเพณี และศิลปะการแสดงโดยเฉพาะการฟอนกิ้งก่าหร่าเป็นสิ่งแสดงเอกลักษณ์ของชาติพันธุ์ตนอย่างชัดเจนและน่าสนใจยิ่ง

กรอบแนวคิดในการวิจัย





ผลการวิจัย

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

ข้อที่ 1 การวิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยหลากหลายแหล่งนำไปสู่การสร้างสรรค์การแสดงจากตำนานนกกิ้งก่าของชาวไทยใหญ่ แบ่งหมวดหมู่ของข้อมูลดังนี้

1.1 ชชาติพันธุ์และเอกลักษณ์ของชาวไทยใหญ่

มนุษย์ในแต่ละพื้นที่มักมีวัฒนธรรมที่ต่างกัน เมื่อเวลาผ่านไปมนุษย์เกิดการสื่อสารระหว่างกัน มีการเดินทางย้ายถิ่นฐาน ส่งผลให้วัฒนธรรมของคนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งแพร่กระจายไปยังดินแดนต่าง ๆ การศึกษากลุ่มชนหรือชาติพันธุ์ต่าง ๆ จึงไม่อาจทำได้โดยวิเคราะห์แค่เพียงข้อมูลทางภูมิศาสตร์เท่านั้น นอกจากจำแนกตามเชื้อชาติถิ่นกำเนิดในปัจจุบันนักมนุษยวิทยาได้กำหนดขอบเขตข้อมูลจำพวกกลุ่มคนผ่านภาษาที่กลุ่มคนเหล่านี้ใช้ ชชาติพันธุ์ไทเป็นกลุ่มคนที่ใช้ภาษาในตระกูลไท-กะได ประกอบด้วยชาติพันธุ์ที่หลากหลาย เช่น ไทลื้อ ไทยวน ไทใหญ่

“ไทใหญ่” คือคำที่คนไทยใช้เรียกชื่อชนชาติหนึ่งในเขตตอนเหนือของประเทศไทย คนไทยภาคกลางในกลุ่มแม่น้ำเจ้าพระยาหรือที่เรียกว่า “คนสยาม” ซึ่งรู้จักไทใหญ่มานับแต่สมัยอยุธยา ซึ่งจากการศึกษากรณีที่เป็นตัวอย่างของการที่กลุ่มชาติพันธุ์สร้างเอกลักษณ์ตนเอง พบได้จากงานวิจัยของอัมพร จิรัฐติกร (2558: 86) หัวข้อ พื้นที่สาธารณะข้ามชาติ การเมืองเรื่องพื้นที่ของแรงงานอพยพไทใหญ่ในจังหวัดเชียงใหม่ ที่ได้แสดงให้เห็นว่า แรงงานอพยพไทใหญ่มีการจัดประเพณีปีใหม่ของชาวไทยใหญ่และภายในงานประกอบด้วยกิจกรรมการแสดงต่าง ๆ มีการตกแต่งสถานที่ด้วยภาษาไทใหญ่ มีการออกร้านขายสินค้าของชุมชน มีห้องนิทรรศการแสดงประวัติความเป็นมาของชาวไทยใหญ่ และที่สำคัญคือมีเวทีการแสดงศิลปวัฒนธรรมไทใหญ่ เช่น การฟ้อนรำแบบโบราณของไทใหญ่ การฟ้อนนกกิ้งก่า การฟ้อนโต การร้องเพลง “จาดไต” สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็น “พื้นที่เพื่อสร้างความเป็นไทใหญ่ (representation)”

ดังนั้น นอกจากกรณีศึกษาดังกล่าวแล้ว ผู้วิจัยสนใจอย่างยิ่งว่าเอกลักษณ์ทางชาวไทยใหญ่สื่อแสดงได้จากวัฒนธรรมหลากหลายรูปแบบ อันได้แก่ ภาษา วิถีชีวิต ความเชื่อ เครื่องแต่งกาย ประเพณี ฯลฯ ซึ่งจะเป็นข้อมูลพื้นฐานในการทำความเข้าใจกลุ่มชาติพันธุ์นี้ก่อนการนำศิลปะการแสดงกิ้งก่ามาสืบสร้างสรรคเป็นนาฏศิลป์เพื่อสื่อสารถึงผู้ชมสมัยใหม่ ด้วยการสร้างตัวละครที่สะท้อนความเชื่อความศรัทธาของชาวไทยใหญ่ที่มีต่อพระพุทธศาสนาผ่านนกกิ้งก่า



ภาพที่ 1 ชาวไทใหญ่

ที่มา: สมาคมศูนย์การศึกษาและวัฒนธรรมของชาวไทยภูเขาในประเทศไทย (ศ.ว.ท.), (2016)

1.2 วัฒนธรรม ความเชื่อ และประเพณีของชาวไทยใหญ่

ไทใหญ่เป็นชาติพันธุ์ที่มีความเชื่อ ธรรมเนียม ประเพณีที่แสดงออกซึ่งเอกลักษณ์แห่งชาติพันธุ์ของตน นักคิดชนวิทยาจึงสนใจศึกษาชาติพันธุ์ที่ยังดำรงรักษาวัฒนธรรมต่าง ๆ ของตนไว้ เป็นสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่งที่ผู้ศึกษาจะต้องลงพื้นที่ศึกษากลุ่มคน ต้องรู้ภูมิหลังความเป็นมาของการตั้งถิ่นฐานของคนไทใหญ่ นอกจากข้อมูลด้านภูมิศาสตร์ที่แสดงถิ่นฐานที่อยู่ อาศัยในปัจจุบัน ในอดีตไทใหญ่เป็นรัฐอิสระที่เมืองเม้าหลวงต่อมาได้ถูกปกครองโดยพม่าก่อนที่พม่าจะตกอยู่ภายใต้อำนาจของอังกฤษในเวลาต่อมา แม้ว่าอยู่ภายใต้การปกครองของชาติอื่น แต่ชาวไทใหญ่ก็ยังรักษาเอกลักษณ์ของตนและสืบทอดได้มาจนถึงปัจจุบัน ข้อมูลด้านศิลปวัฒนธรรมจึงมีส่วน



สำคัญอย่างยิ่งที่ชาวไทใหญ่จะดำรงตนในสังคม ไทใหญ่จึงแสดงเอกลักษณ์ทางชาติพันธุ์ที่โดดเด่นผ่านประเพณี พิธีกรรมประจำปี เช่น ประเพณีเกี่ยวกับการเกิด ประเพณีแต่งงาน ประเพณีการทศพ

นอกจากนี้ งานวัฒนธรรมประเพณีตลอดจนศิลปกรรมต่าง ๆ ของชาวไทใหญ่มีเอกลักษณ์แตกต่างไปตามบริบทพื้นที่ หรือแม้แต่ในประเทศไทยที่มีดินแดนติดกับประเทศพม่า จึงเกิดการผสมผสานทางวัฒนธรรมระหว่างพม่าและไทใหญ่ ทำให้สถาปัตยกรรมหลากหลายที่ในภาคเหนือมีเอกลักษณ์ใด หรือไทใหญ่ เช่น การก่อสร้างวัด โบสถ์ วิหาร อาคาร บ้านเรือน สำหรับวัฒนธรรมประเพณี เช่น วิถีชีวิต การแต่งกาย ภาษา โดยเฉพาะงานบุญที่สำคัญเช่น ปอยสาละง ปอนเหลินสิบเอ็ด เป็นต้น ด้านศิลปะการแสดงที่มีชื่อเสียงได้แก่ การรำนกกิ่งกะหระ การรำไต การรำหม่องส่วยยี่ ก้าแลว (ฟ้อนดาบ) ก้าลาย (ฟ้อนมือ) การตีกลองกันยาว การตีกลองมอชิง เป็นต้น ดังที่กล่าวมาทั้งหมดล้วนเป็นการแสดงออกของความเป็นไทใหญ่ (ข้าคม พรประสิทธิ์, 2553: 1)

โดยสรุป แม้ว่าชาวไทใหญ่จะมีถิ่นที่อยู่อาศัยและอยู่ภายใต้การปกครองของชาติอื่น แต่กลับยังมีความเชื่อ ประเพณี และศิลปะการแสดงโดยเฉพาะการฟ้อนกิ่งกะหระเป็นสิ่งแสดงเอกลักษณ์ของชาติพันธุ์ตนอย่างชัดเจนและน่าสนใจ

1.3 ตำนานนกกิ่งกะหระ

ตำนานเป็นเรื่องเล่าประเภตหนึ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้นเพื่ออธิบายเหตุการณ์ต่าง ๆ ให้มนุษย์เข้าใจรู้สึกเข้าใจตนเองเข้าใจสิ่งต่าง ๆ ตำนานก่อให้เกิดความเชื่อการดำรงอยู่ของมนุษย์ แต่ละชนชาติก็มีตำนานของตนเอง ซึ่งชาวไทใหญ่ก็มีหลากหลายตำนานที่สะท้อนถึงเอกลักษณ์ทางชาติพันธุ์ โดยเฉพาะตำนานกิ่งกะหระที่เป็นนกกิ่งกะหระที่เชื่อกันว่าพระพุทธรูปศาสนา มีเรื่องเล่าที่เป็นตำนานอยู่ตอนหนึ่งที่เล่าว่า จางยอต ได้สรุปไว้อย่างสั้น ๆ ว่า “องค์สมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้าเมื่อตรัสรู้และได้เสด็จกลับไปโปรดพุทธมารดา ณ ชันดาวดึงส์ เมื่อเสร็จกิจแล้วพระองค์จึงกลับมาสู่โลกมนุษย์ เหล่าเทพยดา นางฟ้า นกกิ่งกะหระ และสัตว์ป่าหิมพานต์ต่างพากันยินดีจึงได้มารอรับ ณ ที่นั้น” (สำงคำ จางยอต, 2548: 17) ซึ่ง ในขณะเดียวกัน ชาวไทใหญ่ก็เชื่อว่านกกิ่งกะหระเป็นพระโพธิสัตว์ในการเสวยพระชาติก่อนอุบัติเป็นพระพุทธรูป ซึ่งพระองค์ได้เสวยพระชาติเป็นนกกิ่งกะหระ 5 พระชาติด้วยกัน เมื่อนกกิ่งกะหระถูกยึดโยงอยู่กับตำนานหรือเรื่องเล่าในพระพุทธศาสนาของชาวไทใหญ่ การแสดงซึ่งความศรัทธา “ฟ้อนนกกิ่งกะหระ” จึงถูกสร้างขึ้นเพื่อรับใช้มนุษย์เพื่อแสดงเจตนารมณ์นี้ ฉะนั้นกล่าวได้ว่า การฟ้อนกิ่งกะหระเป็นศิลปะการแสดงที่อยู่กับความเชื่อความศรัทธาของชนไทใหญ่มาช้านาน และเป็นศิลปะที่แสดงตัวตนของชนไทใหญ่ได้อย่างดีไม่ว่าชนไทใหญ่จะย้ายถิ่นที่อยู่ไปที่ใดก็ตาม ดังที่ สายันต์ ไพเราะจิตร์ และคณะ (2549: 46-47) ได้ศึกษาและพบว่า ศิลปวัฒนธรรมการฟ้อนนกกิ่งกะหระเป็นเอกลักษณ์สำคัญที่โดดเด่นอย่างหนึ่งที่บ่งบอกถึงความเป็น “ไต” ที่ได้รับการยอมรับในหมู่ “คนลายอื่น” ทั้งชาวไทย (สยาม) และชาวโลกอีกไม่น้อย ทุกคราวที่เสียงฆ้อง กลอง ฉาบประสานกันเป็นจังหวะนักแสดงชายหญิงวัยหนุ่มสาวที่สวมชุดกินรี-กินรา ด้วยเสื้อผ้าสีสดงดงาม ติดปีกติดหางที่ขยับพริ้วคลี่เข้าออกได้ตามจังหวะฆ้อง กลอง มีอารมณ์ร่วมไปกับท่วงท่าและลีลา การฟ้อนของหมูนกกิ่งกะหระรุ่นใหม่ ๆ ที่กลับไปปรายรำอย่างเสรีบนแผ่นดินถิ่นเกิดในรัฐฉาน สำงคำ จางยอต ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะการแสดงของชาวไทใหญ่และการฟ้อนนกกิ่งกะหระ ยังได้กล่าวไว้ในเอกสารบทสรุปโครงการสืบสานลายไตที่บ้านเปียงหลวง อำเภอเวียงแหง จังหวัดเชียงใหม่ว่าด้วย การฟ้อนกิ่งกะหระที่แสดงเอกลักษณ์ของไทใหญ่นี้เป่าหมายสูงสุดในปัจจุบัน คือ อยากให้มองการฟ้อนนกกิ่งกะหระเป็นการแสดง มองอย่างลึกซึ้ง เข้าใจคุณค่าวัฒนธรรมของชาวไทใหญ่ ศิลปะทำให้คนมีความสุขได้อย่างเท่าเทียมกันทั้งหมด ไม่มีการแบ่งชนชั้นและชาติพันธุ์ ศิลปะการแสดงแต่ละอย่างมีที่มา จึงอยากให้ทุกคนรู้ว่าอะไรเป็นของใคร แต่ในขณะเดียวกันก็ไม่ปิดกั้นการเรียนรู้ของกลุ่มคนอื่น ๆ เช่น การฟ้อนนกกิ่งกะหระของไทใหญ่ แต่ถ้าคนชาติอื่นจะเรียนรู้ก็ไม่ปิดกั้น การฟ้อนนกกิ่งกะหระจากไทใหญ่ ถ้าศิลปะการฟ้อนนกกิ่งกะหระออกสู่สังคมมากขึ้นเท่าไร ความเป็นไทใหญ่ก็เด่นชัดในสังคมมากขึ้นเท่านั้น (สำงคำ จางยอต, 2548: 12)

นอกจากนี้ การฟ้อนกิ่งกะหระเองก็มีธรรมเนียมปฏิบัติที่เคร่งครัดเช่นเดียวกับการแสดงในพิธีกรรมรูปแบบอื่น ๆ ซึ่ง “นกกิ่งกะหระ” เป็นสัตว์ป่าหิมพานต์ที่بارมีสูง ผู้ที่จะมารับบทบาทจึงต้องมีคุณสมบัติที่เหมาะสม ดังนั้น ก่อนวันออกพรรษา 7 วัน จะมีการคัดเลือกคนในชุมชนที่เป็น “เพศชาย” เป็นลูกโตนหรือเป็นคนที่ไม่มีญาติพี่น้องเพื่อมาถือศีลเข้าวัดทำบุญก่อนที่จะไปฟ้อนนกกิ่งกะหระในวันออกพรรษา เพราะเชื่อกันว่าหากผู้ที่ได้รับหน้าที่เป็นนกกิ่งกะหระประพฤติผิดศีลธรรม ความผิดนี้จะไม่สืบทอดไปถึงเครือญาติให้ได้รับผลกระทบไปด้วย ในวันออกพรรษานกกิ่งกะหระจะเดินฟ้อนไปในหมู่บ้านและแวะเยี่ยมชาวบ้าน ผู้แสดงจะปฏิพากย์ในฐานะเป็นนกกิ่งกะหระที่มาจากป่าหิมพานต์ เมื่อเสร็จพิธีการจากนั้นจะเป็นการอวยพรให้คนในบ้านเกิดความเจริญผาสุก (อิตินันดา จินาจันทร์, สัมภาษณ์, 8 สิงหาคม 2561)



จากข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องดังที่กล่าวไว้ทั้งหมดข้างต้นจะเห็นได้ชัดเจนว่า ชาวไทใหญ่มีวัฒนธรรมเป็นของตนเองที่เข้มแข็งและแสดงเอกลักษณ์ที่ชัดเจนมาก นอกเหนือภาษาและการแต่งกายแล้ว ไทใหญ่ยังคงมั่งสืบทอดศิลปวัฒนธรรมตนเองไว้ไม่ให้สูญหาย ชาวไทใหญ่ยังคงสำนึกในเอกลักษณ์ของตนทั้งหลายให้ดำรงอยู่ได้ในสังคมปัจจุบัน รวมถึงพร้อมจะเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมของตนไปสู่สายตาสังคมโลก



ภาพที่ 2 การฟ้อนกิ่งกะหร้าของชาวไทใหญ่กับกลองกันยาว
ที่มา: shutterstock.com, (n.d.)

1.4 แนวคิดสัญวิทยาเกี่ยวกับงานศิลปะการแสดง

สัญวิทยา (Semiology) เป็นศาสตร์ที่ศึกษากระบวนการเกิดสัญลักษณ์และความหมายของสัญลักษณ์ ดังที่กาญจนา แก้วเทพ (2553: 11) พิจารณาความคิดของเฟอร์ดินานด์ เดอซุซัวร์ (1974) แล้ว สรุปว่า สัญวิทยา คือ “การศึกษากำเนิด การเจริญ การแปรเปลี่ยน และการสูญสลายของสัญลักษณ์ตัวใดตัวหนึ่ง รวมทั้งวิเคราะห์กฎที่อยู่เบื้องหลังวิถีชีวิตดังกล่าว”

สัญลักษณ์อาจหมายถึงสิ่งใดก็ได้ ไม่ว่าจะเป็นภาษา สิ่งของ หรือเหตุการณ์ทางธรรมชาติ แต่ตัวสัญลักษณ์จะต้องมีคุณสมบัติ 3 ประการที่ขาดไม่ได้คือ

1. ต้องมีรูปธรรม ซึ่งอาจจะเป็น ภาพ เสียง อักษร หรือวัตถุ หรืออื่น ๆ
2. มีความหมายมากกว่าตนเอง
3. ผู้ใช้สัญลักษณ์ต้องตระหนักว่า รูปธรรมดังกล่าวนี้เป็นสัญลักษณ์

(กาญจนา แก้วเทพ, 2553: 9)

ผู้วิจัยเห็นว่าสัญวิทยาที่ได้กล่าวข้างต้นมีแนวทางที่จะนำมาพิจารณาและประยุกต์ใช้กับการศึกษาวิเคราะห์สัญลักษณ์ในศิลปะการแสดงได้ เพราะศิลปะการแสดงเป็นการสื่อสาร ความหมายไม่ได้จำกัดอยู่เพียงบทการแสดง แต่ยังสื่อสารผ่านทางท่าทางและองค์ประกอบต่าง ๆ ของการแสดง ทั้งยังมุ่งเน้นแสดงประสบการณ์ของมนุษย์เพื่อสื่อสารความหมายสู่ผู้ชมด้วย นอกจากนี้เรื่องสัญลักษณ์และความหมายที่นักสัญวิทยาได้ศึกษาแล้ว รหัส (code) หรือกฎที่ควบคุมการรวมตัวกันของสัญลักษณ์ย่อย ๆ ก็มีความสำคัญในการศึกษาด้วย แนวคิดสัญวิทยาด้วย เมื่อพิจารณาประเภทของรหัส ผู้วิจัยพบว่านาฏศิลป์อันเป็นสิ่งที่ผู้วิจัยสร้างสรรค์ขึ้นในงานวิจัยนี้จะสัมพันธ์และสอดคล้องกับ Cultural codes มากที่สุด ซึ่งเป็นรหัสที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมประเพณีต่าง ๆ เช่นการยืมของคน ไทยจะมีรหัสให้กระทำได้หลายวาระโอกาส หลายความหมายในขณะที่สังคมตะวันตกจะมีรหัสที่มีความหมายน้อยกว่า

ศิลปะการแสดงเป็นเครื่องมือที่เต็มไปด้วยสัญลักษณ์ที่สื่อสารไปสู่ผู้ชม จึงน่าสนใจว่า ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งนี้ ผู้วิจัยจะสร้างสรรค์สัญลักษณ์และรหัสเพื่อสื่อสารทั้งความหมายโดยตรงกับความหมายโดยนัยแก่ผู้ชมได้อย่างไร โดยความหมายต่าง ๆ เหล่านั้นจะช่วยสื่อสารและแสดงออกถึงเอกลักษณ์ของชาวไทใหญ่ให้ผู้ชมปัจจุบันได้เข้าใจแก่นของเรื่องราวต่าง ๆ ที่แฝงอยู่ในการแสดงกิ่งกะหร้าที่ผู้วิจัยสร้างสรรค์ขึ้นผ่านองค์ประกอบของบทการแสดง ได้แก่ โครงเรื่อง บทสนทนา ตัวละคร บรรยากาศ



1.5 วิธีการแสดง “มนต์สมมติ (magic ‘IF’)”

“มนต์สมมติ” เป็นกลวิธีการแสดงที่อยู่ในระบบวิธีการแสดงของสตานิสลาฟสกี (Stanislavski’s Method’s of Acting) ที่จะช่วยให้นักแสดงเข้าถึงและเชื่อในบทบาทของตนเองที่ได้รับอย่างจริงจัง คิดค้นขึ้นโดยคอนสแตนติน สตานิสลาฟสกี (Constantin Stanislavski) ผู้กำกับการแสดงชาวรัสเซีย ระบบการแสดงของสตานิสลาฟสกีตั้งอยู่บนแนวคิดหลักของการ “ใช้ประสบการณ์ร่วมกับตัวละคร” หลักการนี้เรียกว่าในฐานะนักแสดง เราควร “สัมผัสกับความรู้สึกที่คล้ายคลึงกัน” กับตัวละครที่ได้รับประสบการณ์ในเรื่อง “นักแสดงต้องเป็นให้ได้เช่นนั้นทุกครั้งที่แสดง” สตานิสลาฟสกีกล่าวยืนยันเสมอว่านักแสดงควรรู้สึกร่วมกับตัวละครของตนทุก ๆ ครั้งไม่ว่าจะเป็นในการซ้อมการแสดงครั้งแรกหรือครั้งที่ 1000 ก็ตาม (Stanislavski, 1936: 19)

มนต์สมมติ คือ การให้นักแสดงสมมติเป็นตัวละครที่ได้รับและเชื่อในสถานการณ์ต่าง ๆ ในการแสดงได้อย่างแนบสนิท เป็นวิธีการที่สำคัญเข้าสู่เป็นตัวละคร เป็นช่วงเวลาที่ผู้แสดงจินตนาการ และเชื่ออย่างเต็มเปี่ยมว่าตนคือตัวละครที่อยู่ภายใต้สถานการณ์จำลองในช่วงหนึ่ง มีความต้องการและเกิดการกระทำบางอย่างในช่วงนั้นโดยไม่หลุดกลับมาเป็นตัวเอง เมื่อเกิดปัญหาขึ้นสามารถถามคำถามต่อตนเองได้ว่า “ตัวละครของฉันทาอะไรอยู่ ถ้าเจอสถานการณ์เช่นนี้จะทำอะไรต่อไป” และสามารถเลือกทำในสิ่งต่าง ๆ ได้ อย่างเป็นตัวละคร การกระทำทั้งหมดจึงจะน่าเชื่อถือ สมเหตุสมผล สมจริงและสื่อสารไปสู่ผู้ชมได้โดยไม่รู้สึกระคายกระเด็น ในการเข้าสู่สมมติภาวะได้ทั้งหมดผู้แสดงต้องเข้าใจความต้องการของตัวละคร ความขัดแย้งที่เกิดขึ้น เข้าใจและจินตนาการได้ว่าตนอยู่ภายใต้สถานการณ์จำลองใดและเชื่อในภาวะนั้นมาก ๆ ผู้แสดงจึงจะอยู่ในสมมติภาวะได้อย่างถ่องแท้

ดังนั้น การสร้างสรรค์บทการแสดงในงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยใช้มนต์สมมติ สร้างจินตนาการว่าตนเองต้องเป็นนกกิ้งก่าหร่าที่อยู่ในป่าหิมพานต์ อยู่ร่วมเหตุการณ์ในวันออกพรรษาที่เป็นวันที่พระพุทธเจ้าเสด็จกลับมายังโลกมนุษย์หลังจากโปรดพุทธมารดาว่าตนเองในฐานะ “ตัวละคร” รู้สึกอย่างไร การใช้มนต์สมมติเป็น “นกกิ้งก่าหร่า” และอยู่ในสถานการณ์เช่นนั้น ตนจะรู้สึกอย่างไร อยากทำอะไร ฯลฯ มนต์สมมตินี้จะทำให้ผู้วิจัยเข้าใจอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร เห็นแนวทางในการออกแบบตัวละครและการลำดับเรื่องในบทการแสดงมากยิ่งขึ้น สามารถนำบทการแสดงไปใช้สร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ที่สมบูรณ์ต่อไป

จากการวิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูลดังกล่าวข้างต้นทั้งหมด ได้แก่ ขาดิพันธุ์และเอกลักษณ์ของชาวไทใหญ่ วัฒนธรรม ความเชื่อ และประเพณีของชาวไทใหญ่ ตำนานนกกิ้งก่าหร่า แนวคิดสัญลักษณ์กับศิลปะการแสดง ทฤษฎีการแสดง “มนต์สมมติ” ผู้วิจัยค้นพบแนวทางการสร้างบทการแสดง ดังตารางนำเสนอที่ 1

ตารางที่ 1 แนวทางการสร้างสรรค์บทการแสดงจากการรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

ลำดับ	ข้อมูลและแนวคิด	การตีความที่จะนำไปพัฒนา บทการแสดง	การออกแบบองค์ประกอบ บทการแสดง
1	ชาติพันธุ์และเอกลักษณ์ของชาวไทใหญ่	- การสำนึกรักชาวไทใหญ่ และการแสดงเอกลักษณ์ผ่านการแสดงฟ้อนกิ้งก่าหร่า	ออกแบบตัวละครให้มีลักษณะตามชาวไทใหญ่ เช่น พฤติกรรมหรือลักษณะการแต่งกาย
2	วัฒนธรรม ความเชื่อ และประเพณีของชาวไทใหญ่	- การแสดงออกความศรัทธาและความเชื่อในพระพุทธศาสนาของชาวไทใหญ่ผ่านการฟ้อนนกกิ้งก่าหร่า - วิถีชีวิต การแต่งกาย ภาษา การแสดงของชาวไทใหญ่ ฯลฯ	ออกแบบบทการแสดงให้สะท้อนวิถีชีวิต ความคิด วัฒนธรรม ความเชื่อ และประเพณีของชาวไทใหญ่
3	ตำนานนกกิ้งก่าหร่า	- ตำนานนกกิ้งก่าหร่าในวันออกพรรษาของชาวไทใหญ่	ออกแบบตัวละคร และโครงเรื่องให้มีลำดับการเล่าเรื่อง



ลำดับ	ข้อมูลและแนวคิด	การตีความที่จะนำไปพัฒนา	การออกแบบองค์ประกอบ
		บทการแสดง	บทการแสดง
		- พระพุทธเจ้ากลับชาติกามาเนติมาเป็นนกกิ้งกะหრა 5 ตัว - ขนบธรรมเนียมปฏิบัติในการรับบทบาทเป็น “นกกิ้งกะหრა”	ที่ชัดเจนตามโครงสร้างของบทการแสดง
4	สัณยวิทยากับศิลปะการแสดง	- สัญลักษณ์ในรูปแบบของอักษร ภาพวัตถุ กิจกรรม เกี่ยวกับวัฒนธรรมประเพณีของชาวไทยใหญ่	ออกแบบตัวละครและบทการแสดง โดยมีสัญลักษณ์รหัสให้ผู้วิจัยและนักแสดงได้ตีความเพื่อสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์
5	วิธีการแสดง “มนต์สมมติ”	- การใช้มนต์สมมติ โดยกำหนดว่า “ถ้า” ในขั้นตอนการสร้างสรรค์ตัวละครและโครงเรื่อง	ออกแบบตัวละครและบทการแสดงให้เกิดมิติที่หลากหลาย แตกต่างไปการแสดงฟ้อนกิ้งกะหრაแบบดั้งเดิม ทั้งตัวละคร เนื้อหา โครงสร้างการแสดง ฯลฯ

ข้อที่ 2 ผู้วิจัยตั้งต้นสร้างสรรค์บทการแสดงด้วยการนำวิธีการแสดง คือ “มนต์สมมติ” ที่กล่าวไว้ในหัวข้อ 1.5 มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบตัวละครและสร้างสรรค์บทการแสดง เมื่อใช้ตำนานนกกิ้งกะหราเป็นข้อมูลพื้นฐานสำคัญในการกำหนดให้ผู้วิจัยเป็นชาวไทยใหญ่ที่กระทำความดีด้วยการยึดมั่นในศีล 5 ตระหนักในบาปและบุญ สังสมบุญจนกลายเป็นนกกิ้งกะหรา และในวันออกพรรษา พระพุทธเจ้าได้เสด็จนิวัติกลับมายังโลกมนุษย์หลังจากโปรดพุทธมารดา นกกิ้งกะหราจึงออกมาฟ้อนเพื่อเฉลิมฉลองเพื่อถวายเป็นพุทธบูชา จากการสมมติดังกล่าวเป็นจินตนาการ จึงทำให้ผู้วิจัยเห็นที่มาของโครงเรื่อง การลำดับเรื่อง การออกแบบตัวละคร ตลอดจนการนำไปใช้ในกระบวนการสร้างสรรค์การเคลื่อนไหวในการแสดงได้อย่างชัดเจน การกำหนดโครงสร้างการแสดงออกเป็น 3 ช่วง คือ ช่วงต้น ช่วงกลาง และช่วงจบ มาได้อย่างไร สรุปขั้นตอนวิธีการทำงานได้ดังนี้

2.1 การลำดับเรื่อง

ลำดับเรื่องนั้นมีความสำคัญอย่างยิ่งในการสร้างสรรค์งานศิลปะการแสดง เป็นการสร้างแผนที่คร่าว ๆ ไว้ว่า ตัวละครจะเริ่มต้นเรื่องของตนอย่างไร เดินทางไปอย่างไร และจบเรื่องราวของตนอย่างไร การเลือกเล่าเรื่องอย่างมีลำดับขั้นตอนให้เหมาะสมกับการแสดงแต่ละเรื่อง จะทำให้การแสดงนั้นเข้าใจได้ง่าย ช่วยให้ผู้สร้างสรรค์งานมีหลักให้ยึดในการสร้างเรื่องให้เป็นระบบ ระเบียบ ชัดเจน ไม่สับสนปะปน และไม่มีรายละเอียดที่ไม่จำเป็นต่อเรื่อง อันจะส่งผลให้นักแสดงสามารถแสดงต่อเนื่องจากต้นจนจบได้อย่างมีหลักการ และไม่ติดขัด สามารถทำให้ผู้ชมสามารถติดตามเรื่องได้ตลอดเรื่องอย่างไม่สับสนงุนงงด้วย

โครงเรื่องที่จัดลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างมีจุดมุ่งหมายและสมเหตุสมผล ต้องมีความยาวพอเหมาะ ประกอบด้วยตอนต้น ตอนกลาง ตอนจบ ทั้ง 3 ส่วนนี้ต้องมีความสัมพันธ์กันอย่างจริงจังไม่ไขว่ไขว่ (ปิยะนาถ มณฑา, 2536: 3) ซึ่งการลำดับเรื่องในบทการแสดงของงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้แบ่งช่วงของการแสดงจากข้อมูลที่สรุปในตารางที่ 1 แนวทางการสร้างสรรค์บทการแสดงจากการรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ทั้งนี้ ช่วงของการแสดงนี้จะนำไปพัฒนาเป็นโครงสร้างบทการแสดงจากตำนานนกกิ้งกะหราของชาวไทยใหญ่ต่อไป ลำดับการเล่าเรื่องของผู้วิจัยแบ่งออกเป็น 3 ช่วง ตามตารางด้านล่าง ดังนี้



ตารางที่ 2 โครงสร้างลำดับการเล่าเรื่อง

ช่วงต้น (Beginning)	มนุษย์ที่ประพาศพิศ 5 มีบุคลิกภาพและพฤติกรรมแตกต่างกันตามสถานการณ์ของตนเองที่เผชิญอยู่
ช่วงกลาง (Middle)	มนุษย์ตระหนักในการบาปและบุญ สังสมบุญจนสามารถผลิตเปลี่ยนร่างกายเป็นนก กิ้งกะหรี
ช่วงจบ (End)	นก กิ้งกะหรี 5 ตัว และโต ที่อาศัยอยู่ในป่าหิมพานต์ต่างพากันออกมาเฉลิมฉลอง แสดงความดีใจต่อการเสด็จนิวัตมายังโลกมนุษย์ในวันออกพรรษา

2.2 การเล่าเรื่องและโครงสร้างบทการแสดง

การเล่าเรื่องในผู้วิจัยกำหนดวิธีการเล่าเรื่องแบบคู่ขนานระหว่างบทการแสดงที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่กับการใช้เพลงพื้นบ้านภาคเหนือ ซึ่งจะกล่าวในหัวข้อถัดไป เพื่อขับเน้นสำคัญของเรื่อง และเป็นภาพสะท้อนให้เห็นซึ่งกันและกันทำให้การแสดงนั้นมีความชัดเจนและผู้ชมเข้าใจในสิ่งที่สื่อสารง่ายขึ้น เช่น การใช้ผู้เล่าเรื่อง (narrator) เกริ่นถึงเรื่องราวที่จะเกิดขึ้นในการแสดง (prologue) เป็นการให้ข้อมูลแก่คนดู เตรียมคนดูให้พร้อมรับชมเรื่องที่จะเกิดขึ้นต่อไปอย่างมีสมาธิ หรือการให้ผู้เล่าเรื่องเปลี่ยนบทบาทเป็น “พระนางสิริมหามายา” เล่าถึงเหตุการณ์ที่พระพุทธรูปเจ้าเสด็จมายังขึ้นดาวดึงส์เพื่อแสดงธรรมแก่พระองค์ แล้วตอนจบตัวละครสลับบทบาทมาเป็น “ผู้เล่าเรื่อง” ดังเดิมเพื่อสรุปเรื่องราวและเหตุการณ์ทั้งหมด (epilogue) วิธีการเหล่านี้ล้วนแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ของโครงเรื่องทั้งหมดและมีความเป็นเอกภาพ มีเหตุมีผลร้อยเรียงกันตั้งแต่ต้นจนจบ การเล่าเรื่องนี้ผู้วิจัยยังได้สอดแทรกแนวคิดเรื่องชาติพันธุ์ในแต่ละช่วงเพื่อเสนอให้เห็นถึง “กิ้งกะหรี” ที่เป็นภาพแทน (representation) ของชาวไทยใหญ่ใหญ่ที่สำนึกรักในชาติพันธุ์ของตนเองอีกด้วย

2.3 การใช้เพลงพื้นบ้านภาคเหนือ

การใช้เพลงพื้นบ้านภาคเหนืออันได้แก่ คำ เพลงจ้อย และเพลงซอ มาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์การแสดง ผู้วิจัยเห็นว่ามีความเหมาะสมกับรูปแบบการแสดง กล่าวคือสามารถใช้เพลงแทนการพากย์ (Narrate) คือเล่าเรื่องราวที่กำลังจะเกิดขึ้นในเรื่อง สร้างความรู้สึกร่วมกับผู้ชมได้ในฐานะที่ผู้ขับซอ บางครั้งก็ลงไปแสดงบทบาทเป็นตัวละครหนึ่งในเรื่อง ช่วยให้ผู้ชมมีหลักให้ยึดกับเรื่องที่กำลังดำเนินไปในทิศทางใด นอกจากนี้ เพลงพื้นบ้านภาคเหนือยังสามารถช่วยสร้างบรรยากาศสภาพความเป็นอยู่ และสะท้อนเอกลักษณ์ของชาวไทยใหญ่ได้อย่างชัดเจนด้วย

ตารางที่ 3 โครงสร้างบทการแสดงจากตำนานนก กิ้งกะหรี ของชาวไทยใหญ่ที่พัฒนามาจากการรวบรวมข้อมูล

โครงเรื่อง	บทขอ
ช่วงที่ 1 ศิล 5 (Canon) - ประกอบด้วย ศิลปข้อ 1 ปาณาติปาตาเวรมณี ศิลปข้อ 2 อทินนาทานาเวรมณี ศิลปข้อ 3 กาเมสุมิสสาจาราเวรมณี ศิลปข้อ 4 มุสาวาทาเวรมณี ศิลปข้อ 5 สุราเมรยมัชชปมาทัตถาราเวรมณี	บทที่ 1 เกริ่นเรื่อง ฟ้าดินจะคุ้ม บุญจะรักษา มนุษย์เกิดมา จีวาอยู่ได้ ผู้สงบใจ ก็เลสบ่ใกล้ ความภาค เพียรไป รอดโป้น การสร้างสมบุญ ลงทุนคิดค้น มีวาสนาบาร์มี ความดีประพาศ ถูกต้องผ่องศรี ศิลธรรมกรรมดี จีวีผ่องแผ้ว มีศีลมีธรรม อยู่ยากแก่ยากแก้ว ดี แล้วสติปัญญา บุญกุศลก็โลนเข้าหา สัตว์โลกโลกา เป็นนก กิ้งกะหรีบินได้ เป็น ผู้สร้างสม กุศลใจๆ เหมือนจาวไทใหญ่ เมินมา บุญดินฟ้า เป็นนก กิ้งกะหรี ท่องโลก โลกา บินถาบนเมฆผ้า
ช่วงที่ 2 สำนึก (Conscience) - มนุษย์ตระหนักและรู้ซึ่งในบุญบาป เพราะ	



โครงเรื่อง	บทขอ
ทุกคนได้รับการทรมานจากกรรมที่เคยกระทำ ผิดไว้ในโลกมนุษย์ เคลื่อนไหวร่างกายด้วย การทำท่าทางแบบย้อนกลับของการแสดง ในช่วงที่ 1 (retrograde) เป็นภาพของการ กระทำดีในแต่ละรูปแบบของศีลทั้ง 5 อีกนัย ยะหนึ่งสื่อให้เห็นถึงชาวไทใหญ่ที่สำนึกรักใน ชาติพันธุ์ คนในชุมชนทำความดี อยู่ร่วมกัน อย่างสงบสุข	
ช่วงที่ 3 สังสม (Collecting) - มนุษย์กระทำดีในรูปแบบต่าง ๆ ของศีล 5 เพื่อเดินทางไปสู่ทางบุญ	บทที่ 2 ชนชาวขุนอนนิงๆ เจ้าบึงบ่หาย สายตาเจ้าเป็นประกาย ร่างกายเปลี่ยนไปกำนอย ก้อย ๆ ขยับ แขนขา ทำท่า เอียงอายอ่อนอ้อย ผงกหัว ขึ้นมา ก้อย ๆ กางปีก โยกย้าย สาย ไปมา
ช่วงที่ 4 สมาธิ (Contemplation) - “สมาธิ” ในช่วงที่ 4 หมายถึง การ ผลัดเปลี่ยนร่างกายของมนุษย์ที่สังสมบุญ อย่างเพียงพอแล้วในรูปแบบต่าง ๆ	
ช่วงที่ 5 สรรเสริญ (Celebration) - ช่วงของการเฉลิมฉลองในวันออกพรรษา	บทที่ 3 บทสรุป ขอสักการะ เทิดทูน เกศา องค์พระสัมมาสัมพุทธเจ้า ตรัสรู้ธรรม น้อมนำขึ้นเกล้า เป็นสัปปัญญ์ อยู่แต่ ตรัสสอนความจริง ธรรมะเป็นสิ่งแนบ ชนะปราบแป้ ภัยมาร เป็น ตีเป้ง มนุษย์สงสาร ผู้ปฏิบัติธรรม น้อมนำใจสร้าง พระธรรมกำสอน เป็นพรใสสว่าง เป็นสัจจธรรม เตียงแต่ มีเมตตาธรรม งดงามแน่วแน่ม มีศัลบิรสุทธิตี จิตร์ตีสมบุรณ์ ใจจุ่มผ่องศรี จิตร์เอื้ออารี ความดีแล่นเข้า พระธรรมกำสอน องค์สมเด็จพระผู้มี พระภาคเจ้า อยู่ในจิตร์ใจกาย ตีเป้งอันสมบุรณ์ บ่สูญบ่หาย สงบสุขสบาย ศรีทธา ในแสงกล้า อยู่ตื่นอยู่เบิกบาน ธรรมะงามใน โลกหล้า ดินฟ้า น้ำ ป่าหิมพานต์ ฟาเปิด ฟา สามโลกสงสาร เรืองราเด่นระบำ สรรเสริญธรรม พระพุทธเจ้า นกกิ้งกะหว่า กี่มา เข้าเฝ้า ยืนหยดในความดีงาม จิตร์หลุดโป้นแล้ว แก้วสามประการ ดวงตาได้หัน ธรรม ส่องงดงามในโลกล้ำ บินไปมาชั่ววันรันดร์ เหาะเห็นฟ้า

2.4 ตัวละคร

2.4.1 การใช้กลวิธีการสร้างตัวละครไม่ให้เป็นแบบตายตัว (type character) โดยปกติแล้ว การพ้องกึ่งกะหว่า แม้เป็น
การสร้างนาฏกรรมขึ้นจากตำนานเรื่องพระพุทธรเจ้า แต่ก็เป็นการเล่นทอน “เรื่องราว” ในตำนานออกไปให้เหลือแต่เพียงท่าร้ายรำ การ
พ้องกึ่งกะหว่า จึงเป็นเพียงภาพแทนของนกในตำนานทางพุทธศาสนา ที่ตายตัวเป็นแบบแผน ไม่เห็นมิติเชิงสัญลักษณ์ที่แฝงอยู่ตามความ
ตั้งใจเดิมที่สร้างขึ้น ดังนั้น เมื่อพ้องกึ่งกะหว่าจะถูกปรับให้ทันสมัย จึงไม่ใช่เรื่องแปลกที่จะถูกคงเอาไว้เพียงรูปแบบการร้ายรำ และทำให้
ความหมายเกี่ยวกับตำนานทางพุทธศาสนาหายไป ผู้วิจัยมองว่า ตัวละครที่เป็นแบบแผนตายตัวเช่นนี้ เข้ากับลักษณะของตัวละครในทาง
ทฤษฎีละครตะวันตกที่เรียกว่า ตัวละครแบบแผนหรือตัวละครเข้าแบบ (stock character) ดังที่ ชูติมา มณีวัฒนา (2551: 35) ได้
วิเคราะห์ไว้คือ ลักษณะของตัวละครที่ถูกใช้อย่างซ้ำซากจำเจในวรรณกรรมจนกลายเป็นเอกลักษณ์ของตัวละครนั้น ๆ และผู้แต่งต่างรับ
รูปแบบมาใช้กันต่อ ๆ มาจนถือเป็นธรรมเนียมนิยม ทำให้ผู้ชมไม่เห็นมิติอื่นๆของตัวละครเหล่านั้น

จากข้อสังเกตข้างต้น ผู้วิจัยจึงตั้งใจจะสร้างตัวละครในงานชิ้นนี้ให้มีมิติมากขึ้น (round character)
คือเป็นตัวละครที่มีการกระทำสมเหตุสมผล มีที่มาที่ไป ทำให้ผู้ชมสามารถวิเคราะห์ตีความตัวละครได้หลากหลาย เป็นอารมณ์ความรู้สึก
นึกคิดของตัวละครได้หลากหลายมิติ หลากหลายมุมมอง อันจะทำให้เกิดความเข้าใจต่อสารสำคัญของเรื่องได้อย่างชัดเจน ดังนั้น ผู้วิจัย

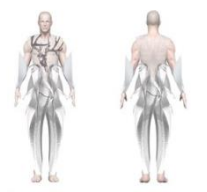


จึงได้สร้างตัวละครขึ้นมาโดยยึดหลักดังกล่าวข้างต้น ให้นักกึ่งกะหร่าที่ร้ายรำในวันที่พระพุทเจ้าเสด็จนิวัติมายังโลกมนุษย์ 5 ตัวตามข้อมูลตำนานนักกึ่งกะหร่านั้น มีตัวหนึ่งที่มีที่มาชัดเจนว่า เกิดจากตัวละครที่ประพฤติปฏิบัติตน โดยนำศีล 5 มากำหนดพฤติกรรมและลักษณะนิสัยของตัวละคร (character) จนสามารถกลายเป็นกึ่งกะหร่าที่มีความศักดิ์สิทธิ์ได้ ทั้งนี้เป็นการบูรณาการข้อมูลขนบนิยมของการปฏิบัติตนของผู้ร่ำก่อนการพื่อนนักกึ่งกะหร่าตามข้อมูลของธิดินัดดา จินาจันทร์ ได้กล่าวไว้ในหัวข้อ 1.3 เรื่องตำนานนักกึ่งกะหร่า มาสร้างเป็นเงื่อนไขของเรื่อง กล่าวคือ เพราะตัวละครหลักนี้มีการประพฤติตนที่ดี มีศีลธรรม เป็นมนุษย์ที่รู้รับผิดชอบชั่วดี จึงสามารถแปลงเป็นนักกึ่งกะหร่าได้ พฤติกรรมที่มารายรำต้อนรับพระพุทเจ้า จึงเกิดจากเหตุผลที่น้อมนำคำสอนของพระพุทเจ้าองค์จนกลายเป็นสัตว์ศักดิ์สิทธิ์

การสร้างตัวละครให้มีที่มาที่ไป มีเหตุผล มีการเรียนรู้ความผิดชอบชั่วดี ทำให้เกิดความหมายใหม่กับการร้ายรำกึ่งกะหร่า คือไม่ใช่เพียงแต่มีท่าทางการรำที่งดงาม แต่ยังมีภูมิหลังที่เข้าใจโดยง่าย มีมิติ และแฝงความเชื่อเรื่องตำนานนักกึ่งกะหร่าผสมผสานอยู่ในเนื้อเรื่องและการร้ายรำได้อย่างลงตัว วิธีนี้จะทำให้การพื่อนกึ่งกะหร่ายังสามารถยึดความหมายเดิมตามรากเหง้าของชาวไทยใหญ่เรื่องการรักษาและถ่ายทอดความเชื่อและศรัทธาในทางพุทธให้คงอยู่กับการแสดงได้อย่างแนบเนียน

2.4.2 การใช้วิธีการแสดง “มนต์สมมติ” กำหนดให้ตัวละครมีบุคลิกภาพ ลักษณะนิสัย และพฤติกรรมที่แตกต่างกันไป ตัวละครรู้จักวิธีการแสดงหรือการเคลื่อนไหวร่างกายไปตามสถานการณ์ที่กำหนดในบทการแสดง (given circumstance) จึงทำให้การแสดงของแต่ละตัวละครนั้นไม่เหมือนกัน มีความน่าสนใจ ทั้งนี้ผู้วิจัยใช้มนต์สมมติให้ตัวละครทุกตัวสามารถปรับเปลี่ยนคาแร็คเตอร์ไปตามสถานการณ์ที่กำหนดจากมนุษย์ไปสู่การผลัดเปลี่ยนตนเองไปเป็น “นักกึ่งกะหร่า” ซึ่งเป็นตัวละครและอยู่ในสถานการณ์ที่ค่อนข้างห่างไกลกับนักแสดงทั้งด้านความคิด พฤติกรรม และการแสดงออก ฉะนั้น การใช้มนต์สมมติมากำหนดในบทการแสดงทำให้นักแสดงเข้าใจถึงความคิดของตัวละครมากขึ้น รู้ว่าตนเองเป็นใคร กำลังกระทำอะไรอยู่ และต้องการสิ่งใด ผู้วิจัยจึงกำหนดความต่อเนื่องของการกระทำ (dramatic action) ของตัวละครทั้ง 5 คน ให้นักแสดงได้เกิดตีความและใช้จินตนาการอย่างกว้างขวาง คือ ช่วงต้นเป็นการแสดงพฤติกรรมทำผิดศีล 5 → ตระหนักในการกระทำ → สัมผัสบุญ → ช่วงกลาง คือการปรับเปลี่ยนตนเองไปสู่การเป็นนักกึ่งกะหร่า → และช่วงจบ คือการแสดงความยินดีและสรรเสริญการเสด็จนิวัติของพระพุทเจ้าสามารถสรุปตัวละครทั้งหมดตามลักษณะของศีล 5 ในหลักคำสอนของพระพุทธศาสนา ดังนี้

ตารางที่ 4 บุคลิกภาพ พฤติกรรม และลักษณะนิสัยตัวละคร จากการวิเคราะห์และตีความ

ลำดับ	ตัวละคร	การตีความ
1		ศีลข้อ 1 การละเว้นจากการฆ่าสัตว์ทุกชนิด - ตัวละครชอบฆ่าสัตว์ เบียดเบียนสิ่งมีชีวิตอื่น ๆ แบบไม่เลือก คิดจนเป็นนิสัย มีแววตาที่ดุร้าย การเคลื่อนไหวร่างกายมีลักษณะเส้นตรงและเฉียบคม เมื่อตระหนักในการกระทำชั่วจึงกลับมาเป็นคนดี ชอบทำบุญ รู้จักให้อภัย และเห็นความลำบากของเพื่อนมนุษย์และสิ่งมีชีวิตร่วมโลก
2		ศีลข้อ 2 การเว้นจากการลักทรัพย์หรือทรัพย์ที่เจ้าของเขาไม่ได้ให้ - ตัวละครเห็นแก่ตัว ไม่คำนึงถึงว่าเงินหรือของชิ้นนั้นไม่ได้เป็นของตน มีความต้องการความอยากได้โดยไม่รู้จักคำว่าเพียงพอ เมื่อไหร่ที่ห่างจากสายตาผู้อื่น ตนจะใช้ความรวดเร็วด้วยการเอามือไปคว้าหยิบเงินหรือสิ่งของเสมอ เมื่อตระหนักในการกระทำจึงหันกลับมาให้เป็นผู้ให้ทานแก่คนที่ตกทุกข์ได้ยากกว่า



ลำดับ	ตัวละคร	การตีความ
3		ศีลข้อ 3 การละเว้นจากการประพฤติดินในกาม - ตัวละครประพฤติดินในกาม กลุ่มหลงในกามารมณ์ ในความคิดมีแต่การวางแผนครอบครองและเสพล่วงสวคนที่ชอบ มีการเคลื่อนไหวร่างกายที่ขบถใจม โอบรัดเมื่อสำนึกในการกระทำจึงหันมากำหนดจิตให้รู้ผิดชอบชั่วดี
4		ศีลข้อ 4 การละเว้นจากการพูดปดเท็จ - ตัวละครมักย้าคิดย้าทำ ขอบพูดโกหก สบถคำหยาบ แก้ว พยายามหาเหตุผลมาอธิบายเพื่อให้ได้สิ่งที่ตนเองต้องการเสมอ มีลักษณะการเคลื่อนไหวร่างกายที่รวดเร็ว เมื่อสำนึกในบาปบุญจึงมีสติ ทำให้มีสติก่อนพูด และจะพูดเฉพาะเรื่องที่เป็นประโยชน์
5		ศีลข้อ 5 การละเว้นจากเครื่องดื่มสุราหรือของมึนเมาทุกชนิด - ตัวละครเสพล่วงของมึนเมาทุกประเภท จิตใจล่องลอยไปกับจินตนาการที่สร้างขึ้น การเคลื่อนไหวร่างกายที่ไม่มั่นคง จะเดิน นั่ง กิน พูด ก็ไม่สามารถควบคุมสติและร่างกายของตนเองได้ ใจจดจ่ออยู่กับสิ่งเสพลิด เมื่อมีสติในการกระทำจึงละทิ้งของมึนเมาทุกประเภท
6		โต - ตัวละครในป่าหิมพานต์ มักปรากฏตัวคู่อยู่กับนกกิ้งก่าเหราเสมอ ตัวละครมีจุดมุ่งหมายเดียวกันคือต้อนรับการกลับมาของพระพุทธเจ้า ทำให้เห็นความสัมพันธ์ตัวละครที่อยู่คู่กันมา โตมีบุคลิกภาพที่สุขุม เคลื่อนไหวร่างกายหนักแน่นและกระฉับกระเฉง
7		นักร้อง (narrator) และพระนางสิริมหามายา - ตัวละครเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นในการแสดงทั้งหมด เป็นผู้รู้เห็นเหตุการณ์ทั้งหมดตั้งแต่ต้นจนจบ ทั้งนี้ยังเป็นภาพแทนของพระนางสิริมหามายาที่ออกมากล่าวความรู้สึกที่พระพุทธเจ้าเสด็จมายังสวรรค์ชั้นดาวดึงส์เพื่อโปรดพระพุทธมารดา

2.5 ฉากและบรรยากาศ

การออกแบบฉากและบรรยากาศ ผู้วิจัยกำหนดให้สถานที่ในการแสดงมี 2 ความหมาย คือ องค์ 1 เป็นสถานที่ที่ไม่มีกาลเวลา เพื่อสื่อสารและขับเน้นให้เห็นพฤติกรรม การเคลื่อนไหวของตัวละครชัดเจน องค์ 2 เป็น บรรยากาศของป่าหิมพานต์ซึ่งเป็นที่อยู่ของสัตว์นานาพันธุ์ และเป็นสถานที่ที่สัตว์ต่างๆ ได้มาเฉลิมฉลองยินดีให้กับการที่พระพุทธเจ้าเสด็จนิวัติยังโลกมนุษย์ โดยผู้วิจัยได้ใช้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับป่าหิมพานต์มาสร้างสรรค์ในงานชิ้นนี้ ดังนั้นป่าหิมพานต์ ไม่ได้มีลักษณะเชิงเป็นป่า แต่เป็นภูเขาที่เรียกว่าเขาพระหิมพานต์ที่ตั้งอยู่ในแผ่นดินชมพูทวีป บนเขามีสระน้ำใหญ่ 7 สระ ในป่านี้มีสัตว์และพันธุ์ไม้ประหลาดรวมไปถึงสัตว์พิเศษพันธุ์ผสมทั้งหลายจากป่าหิมพานต์นี้ ซึ่งกษัตริย์หรือกษัตริย์ (ไทใหญ่เรียกว่ากิ้งก่าเหรา) ร่างท่อนบนเป็นมนุษย์ ท่อนล่างเป็นนก อาศัยอยู่ในที่นี้ด้วย ถิ่นที่อยู่ของกษัตริย์ที่ภูเขาโกลาศ (สะกดตามต้นฉบับ) เป็นบริวารของพระอิศวร เขาโกลาศนี้เป็นหนึ่งในภูเขา 5 ลูกที่ล้อมสระอโนดาตไว้ สระอโนดาตนี้เรียกได้ว่าดังที่สุดในพื้นที่หิมพานต์ ภูเขาห้าลูกที่ล้อมสระน้ำเข้าหากัน น้ำในสระเลยไม่ต้องแสงพระอาทิตย์หรือพระจันทร์โดยตรง สระน้ำจึงเย็นอยู่เสมอ (วนัญญ์ พุฒนาถ, 2559)

จากความอรรถรยดังกล่าว ป่าหิมพานต์จึงเป็นพื้นที่สำคัญให้ผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะหลากหลายแขนงนำไปต่อยอดหรือจินตนาการเพื่อสร้างสรรค์ผลงานต่อไป ผู้วิจัยจึงได้เลือกและกำหนดฉากและบรรยากาศของการแสดงเป็นป่าหิมพานต์อันเป็นที่อยู่



อาศัยของนกกิ้งก่าหร่าที่มีความสวยงามตามตำนาน เพื่อให้การแสดงนั้นดูน่าสนใจและเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง/การเคลื่อนไหวของตัวละครที่ต้องการนำเสนอ



ภาพที่ 3 บรรยายภาพป่าหิมพานต์ในภาพจิตรกรรมไทย
ที่มา: palungjit.org, (n.d.)

การกำหนดฉาก และบรรยากาศในบทการแสดงจะทำให้เกิดการสร้างภาพบนเวที (spectacle) ได้อย่างสมบูรณ์มากขึ้น ฝ่ายต่าง ๆ สามารถใช้บรรยากาศที่สร้างจากข้อมูลข้างต้นนี้ในการออกแบบ เช่น การออกแบบแสง หรือแม้กระทั่งการออกแบบการเคลื่อนไหวร่างกายที่มุ่งเน้นให้จินตนาการกับนักแสดง ที่จะสามารถเชื่อมโยงในมนต์สมมติได้จริง ๆ ว่าตนเป็นสัตว์หิมพานต์ที่อาศัยอยู่ในสภาพแวดล้อมแบบไหน ควรมีลักษณะการเคลื่อนไหว และแสดงออกอย่างไรเมื่ออยู่ในพื้นที่นั้น ๆ เช่น ความรุ่มร้อนของแมกไม้ ความเย็นสบายของสระน้ำ ช่วยทำให้สัตว์ทั้งหลายเหล่านี้มีความสุข เบิกบาน และมีการแสดงออกที่เป็นสุข เป็นต้น

เมื่อนักแสดงสามารถสร้างจินตนาการของตนให้ชัดเจน และเชื่อมโยงจินตนาการนั้นๆได้อย่างเต็มเปี่ยมแล้ว ก็จะทำให้ผู้ชมสร้างจินตภาพของป่าหิมพานต์ไปพร้อม ๆ กัน เชื่อมโยงลักษณะของตัวละคร และการกระทำของตัวละครต่างๆได้ หากนักแสดงไม่เข้าใจสภาพความเป็นอยู่รอบตัวของตัวละครที่ตนได้รับบทบาท ผู้ชมก็จะไม่เห็นบรรยากาศเหล่านั้น ไม่เชื่อว่านักแสดงคือตัวละครที่อยู่ในสถานการณ์ต่างๆตามบท และกลายเป็นว่าผู้ชมเห็นเพียงนักแสดงที่ออกมาบรรยายตามแบบแผนเท่านั้น ไม่ช่วยให้เข้าใจเรื่องได้เลย

กล่าวโดยสรุป การกำหนดฉากและบรรยากาศ ในบทการแสดงขึ้นนี้เป็นการสร้างความชัดเจนให้กับงานด้านการออกแบบ ช่วยสร้างจินตภาพให้นักแสดงเข้าใจสถานการณ์และบรรยากาศที่รายล้อมตัวละครของตนอยู่ เพื่อให้แสดงออกมาได้อย่างสมจริง น่าเชื่อถือ และมีพลวัต อันจะทำให้ผู้ชมร่วมสร้างความหมายของการกระทำต่าง ๆ บนเวที ให้เข้าใจมากขึ้นได้อีกด้วย

สรุปและอภิปรายผล

จากผลสรุปในการวิจัยของวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ผู้วิจัยพบว่า การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย เมื่อนำข้อมูลมาจัดเรียงและหาความสัมพันธ์ทำให้ผู้วิจัยเห็นจุดเชื่อมโยงที่จะนำแนวคิดหรือข้อมูลมาสรุปผลเป็นบทการแสดงได้ โดยคำถึงสาระ (message) ที่ต้องการสื่อสารเรื่องการพ้องกิ้งก่าหร่า เป็นการแสดงเพื่อเฉลิมฉลองการเสด็จนิวัติยังโลกมนุษย์ของพระพุทธเจ้า และเป็นการแสดงเอกลักษณ์ของชาวไทยใหญ่ เป็นจุดตั้งต้น จากนั้นจึงนำข้อมูลและรายละเอียดต่าง ๆ มาสร้างเป็นบทการแสดง เพื่อให้เห็นภาพรวมและสิ่งที่ผู้วิจัยต้องการสื่อสารกับผู้ชม เหมือนดังที่ ธนากร จันทนะสาโร (อ้างถึงใน ภทราพร เจริญรัตน์, 2559: 63) กล่าวว่า การออกแบบการแสดงเสมือนเป็นแผนที่ให้ผู้สร้างงานใช้นำทางและก่อให้เกิดความเข้าใจภาพรวมของเนื้อหาว่าต้องการสื่อสารสิ่งใดแก่ผู้ชม การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จึงจำเป็นต้องออกแบบบทการแสดงไว้เป็นโครงร่างเพื่อจะใช้สร้างสรรค์ผลงานที่ผู้ชมจะเข้าใจไปในแนวทางเดียวกับผู้สร้างงาน ซึ่งการนำข้อมูลทั้งหมดที่เกี่ยวข้องในงานวิจัยนี้มาสังเคราะห์และวิเคราะห์ แล้วสร้างสรรค์เป็นบทการแสดงโดยแบ่งเป็นช่วงของการแสดงทั้งตอนต้น ตอนกลาง และตอนจบ เพื่อสร้างความชัดเจนในการลำดับโครงสร้างของเรื่องที่สามารถนำไปเป็นแนวทางในการทดลองสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ที่สะท้อนเอกลักษณ์ของชาวไทยใหญ่นกกิ้งก่าหร่าได้อย่างสมบูรณ์



ดังนั้น ความสำคัญของบทบาทแสดงที่มีต่อกระบวนการสร้างสรรค์งานนั้น เปรียบได้กับความสำคัญของพิมพ์เขียวกับการสร้างบ้าน บทบาทแสดงจะเป็นบันทึกฉบับที่เก็บรายละเอียดสำคัญของภาพการแสดงตามที่ผู้เขียนจินตนาการไว้ จึงเป็นพื้นฐานให้ผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่ายได้ยึดเป็นหลักสำหรับตีความและสร้างสรรค์ของตนต่อไป

ทั้งนี้ ในระหว่างขั้นตอนการสร้างสรรค์บทบาทแสดง ผู้วิจัยพบว่าตนมีข้อมูลมากมายและมาจากหลายแหล่ง จึงเกิดความรู้สึกสนใจอยากนำเสนอทุกชุดข้อมูลที่ได้เลือกสรรไว้ แต่ทั้งนี้ ก็ได้คัดสรรประเด็นหลักที่ต้องการสื่อสารให้ชัดเจน และเลือกใช้ข้อมูลเท่าที่จำเป็น เพื่อสนับสนุนและขับเน้นประเด็นดังกล่าวเท่านั้น ไม่ใช่ใส่ข้อมูลไปทุกอย่างเพราะความเสียดาย ดังที่ ปรีดา มโนมัยพิบูลย์ (2559: 132) กล่าวว่าผู้วิจัยต้องตั้งหลักให้มั่นคง และชัดเจนกับประเด็นหลักที่ต้องการนำเสนอ เนื่องจากผู้วิจัยมีประเด็นที่อยากเล่าหลายประเด็น จึงอาจส่งผลให้ผู้วิจัยมีความสับสนในความคิดของตนเอง

ในข้อที่ 2 การสร้างสรรค์บทบาทแสดงจากตำนานนกกิ้งกะหड़ाของชาวไทใหญ่ ซึ่งเป็นเรื่องเก่าจากวัฒนธรรมไทยยังมีสอดคล้องกับวิธีการสร้างสรรค์บทบาทแสดงในงานวิจัยเรื่องราพนาสุร: บทละครย้อนความขัดแย้ง ของดงกมล ณ ป้อมเพชร (2559: 84) ที่เห็นว่าการสร้างสรรค์บทบาทแสดงจากเรื่องเก่าและการแสดงเชิงชนบทยุคใหม่ต้องการเปิดใจและเปิดพื้นที่ที่สามารถก่อให้เกิดสิ่งใหม่ ต้องไม่เป็นอัตวิสัยจนไม่สื่อสารกับผู้ชม ไม่ผลักดันผู้ชมออกมาไปจากสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอ การสร้างบทบาทแสดงจากตำนานกิ้งกะหड़ाนั้นสร้างมาจากตำนานเรื่องเล่าของชาวไทใหญ่ที่มีความน่าสนใจ เมื่อผู้วิจัยสร้างสรรค์งานชิ้นนี้โดยมีการสร้างตัวละครที่มีมิติ สร้างบรรยากาศและฉากให้ชัดเจน รวมทั้งมีการผสมผสานความคิดความเชื่อของชาวไทใหญ่เข้าไป โดยเลือกเสนอด้วยกลวิธีของละครสมัยใหม่ จึงเท่ากับเป็นการเปิดพื้นที่ใหม่ให้งานแสดงแบบชนบทยุคใหม่มีประเด็น รูปแบบและวิธีการสื่อสารในรูปแบบอื่น ๆ ที่เข้ากับยุคสมัย ทำให้ผู้ชมอาจสนใจ เกิดการพูดคุยถกเถียงเรื่องของตำนานนกกิ้งกะหड़ा และเหตุความสัมพันธ์ของความเชื่อและศรัทธาของชาวไทใหญ่กับการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ได้มากยิ่งขึ้น โดยไม่เกิดการลดทอนคุณค่าเดิมของงานชนบที่สืบทอดกันมานาน

การนำตำนานมาสร้างสรรค์เป็นบทบาทแสดง ทำให้ตำนานนั้นยังคงเอกลักษณ์ด้านการนำเสนอเรื่องความเชื่อและความศรัทธาของชาวไทใหญ่ยังคงอยู่ในบริบทสังคมสมัยใหม่ได้ ด้วยการนำข้อมูลที่สำคัญเกี่ยวกับชนบธรรมเนียมปฏิบัติ ตำนานพุทธชาติ มาสร้างสรรค์เป็นบทบาทแสดงและกำหนดตัวละครได้ เช่น การนำข้อสัมภาษณ์ในหัวข้อ 1.3 ตำนานนกกิ้งกะหड़ाเกี่ยวกับถือปฏิบัติศีล 5 ของผู้ที่จะมารับบทบาทเป็นนกกิ้งกะหड़ाในวันออกพรรษา มาตีความใหม่แล้วประยุกต์ใช้วิธีการแสดง “มนต์สมมติ” กำหนดสถานการณ์ในศีล 5 แต่ละข้อ ออกแบบตัวละครที่มีบุคลิกภาพ พฤติกรรมและลักษณะที่เฉพาะได้แตกต่างกัน นอกจากนี้ยังออกแบบช่วงของการแสดงได้ทั้งตอนต้น ตอนกลาง และตอนจบ ดังที่ได้กล่าวแล้วในส่วนของการวิจัย ดังนั้น นกกิ้งกะหड़ाทั้ง 5 ตัว และช่วงของการแสดงจึงเป็นสัญลักษณ์ของความศรัทธา เชื่อมมันในการทำความดีในทางพุทธได้อย่างชัดเจน ซึ่งสอดคล้องกับ ยุพาสวีย์ ชัยศิลป์วัฒนา (2542: 44) ที่ได้กล่าวว่า การใช้สัญลักษณ์เพื่อสร้างสรรค์บทบาทแสดงทำให้บทบาทแสดงนั้นไม่สื่อสารอย่างตรงไปตรงมา ทำให้น่าค้นหา สามารถตีความได้อย่างอิสระผ่านสัญลักษณ์ เช่นการใช้วัตถุ สถานที่ คำพูด ตัวละคร หรือเหตุการณ์ในเรื่องที่อาจดูเผิน ๆ เหมือนเป็นเพียงสิ่งนั้น ๆ ตามที่มันเป็นแต่หากให้ความสนใจวิเคราะห์ตีความแล้วจะพบว่ามีความหมายที่สื่อถึงสิ่งอื่นที่ไม่ใช่ตัวมันอยู่ ในขณะเดียวกัน นราพงษ์ จรัสศรี (สัมภาษณ์, 7 กรกฎาคม 2561) มีทรรศนะไปในทิศทางเดียวกันว่า การลำดับเรื่องไม่จำเป็นต้องดูแล้วเข้าใจ แต่ผู้วิจัยต้องสร้างสรรค์ขึ้นจากข้อมูลที่ปรากฏอยู่จริง นักแสดงสามารถค้นคว้าได้อย่างมีความน่าเชื่อถือและเป็นไปได้มากพอที่จะนำมาสร้างสรรค์การแสดงหรือการเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อสื่อสารไปยังผู้ชม ในกรณีนี้ผู้ชมจะไม่ได้รับทราบบอกเล่าโดยตรง และเข้าใจเรื่องได้ในทันที แต่สัญลักษณ์จะยึดโยงให้ผู้ชมมีสมาธิอยู่กับการแสดงได้ตลอดเรื่อง เพื่อคิดวิเคราะห์เชื่อมโยงหาความหมายให้กับสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ปรากฏในเรื่องอย่างน่าสนใจและน่าค้นหามากขึ้นและการนำมนต์สมมติซึ่งเป็นวิธีการเข้าสู่บทบาทตัวละครอย่างตะวันตกมาเป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์บทบาทแสดงจากตำนานนกกิ้งกะหड़ाของชาวไทใหญ่ โดยผู้วิจัยกำหนดตนเองเป็น “ตัวละคร” แล้วทดลองจินตนาการ สร้างความเชื่อในสถานการณ์ต่างๆ ทำให้ได้ตัวละครมีมิติทางพฤติกรรมและบุคลิกภาพที่หลากหลายไปตามสถานการณ์ต่าง ๆ เน้นไปที่การกระทำที่ดำเนินเรื่องต่อไปข้างหน้า จนเกิดเป็นโครงสร้างของบทบาทแสดงที่มีการลำดับเรื่องอย่างเป็นเอกภาพ ซึ่งการใช้วิธีการแสดง “มนต์สมมติ” สอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง หนึ่งใหญ่วัดบ้านดอน: อย่างยั่งยืน ของพนัส พัสสา ฐปเทียน (2559: 185) ในการพัฒนาศิลปะพื้นถิ่นคือการเคารพใจซึ่งกันและกัน การเข้าใจศิลปะแบบดั้งเดิมและแบบใหม่ที่จะนำมาประยุกต์อย่างลึกซึ้ง ถ่องแท้ และการตั้งกรอบความคิดให้ชัดเจนเพื่อนำไปสร้างสรรค์งานอย่างมีแนวทางที่แน่นอนและมีเอกภาพ



วารสารสวนสุนันทาวิชาการและวิจัย

Suan Sunandha Academic & Research Review

กิตติกรรมประกาศ

บทความเรื่อง “การสร้างสรรคืบทการแสดงจากตำนานนกกิ้งก่าของชาวไทใหญ่” นี้ เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ระดับ ดุษฎีบัณฑิตศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย วิทยานิพนธ์หัวข้อ “การสร้างสรรคืบทนาฏศิลป์จากตำนานนกกิ้งก่าของชาวไทใหญ่” โดยผู้วิจัยได้รับ “ทุนอุดหนุนการศึกษา สำหรับนิสิตปริญญาเอกและโทที่เข้าศึกษาในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องกับความ เป็นไทย” (Graduate Students in Thainess-related Programs) และได้รับทุนอุดหนุนการวิจัย “90 ปี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กองทุนรัชดาภิเษกสมโภช” [(The 90th Anniversary Chulalongkorn University Fund(Radchadaphiseksomphot Endowment Fund)] ในการดำเนินงานและทำวิจัยในครั้งนี้

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยเรื่องการสร้างสรรคืบทการแสดงจากตำนานนกกิ้งก่าของชาวไทใหญ่ ผู้วิจัยได้สรุปข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษา ดังประเด็นต่อไปนี้

1. นำบทการแสดงที่สร้างสรรคืในงานวิจัยขึ้นนี้ทดลองสร้างสรรคืผลงานนาฏศิลป์ ทั้ง 8 องค์ประกอบ ได้แก่ การวางโครง เรื่องและออกแบบบทการแสดง การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบลีลานาฏศิลป์ การออกแบบอุปกรณ์ในการแสดง การออกแบบ เครื่องแต่งกาย การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง การออกแบบแสง เพื่อทดลองการสื่อสารระหว่างบทการแสดงกับฝ่าย ๆ ได้สร้างสรรคืผลงานตามลักษณะวิธีการทำงานของตนเอง แล้วบันทึกกระบวนการทำงานตั้งแต่ต้นจนจบเพื่อประเมินและสรุปผลการ สื่อสารของบทการแสดง

2. ควรนำวรรณกรรมพื้นบ้านอื่น ๆ มาทดลองสร้างสรรคืบทการแสดงตามระเบียบวิธีวิจัยของการวิจัยขึ้นนี้ เพื่อประเมินผล กระบวนการสร้างสรรคือีกครั้งว่ามีประสิทธิภาพอย่างไร ทำให้เกิดเป็นแบบต้งต้นได้หรือไม่ จากนั้นถอดองค์ความรู้/แนวคิดเผยแพร่ในวง วิชาการด้านศิลปะการแสดงให้เกิดการรับรู้ นำไปประยุกต์ใช้สร้างสรรคืผลงานทางด้านนาฏศิลป์จากการใช้กรณีศึกษาจากวรรณกรรม พื้นบ้านที่สะท้อนถึงเอกลักษณ์ของชาติพันธุ์ในวงกว้างต่อไป

References

- Chaisilpwattana U. (1999). **Fundamental Knowledge of Literature**. Bangkok: Program of English Language and Literature, the Faculty of Liberal Arts, Thammasart University.
- Changyod S. (2005). KEINNARA's Dancing (Trilingual Version). Chiang Mai. Traditional Wisdom Lanna School.
- Charassri N. Research Professor, Chulalongkorn University. Interview Dated 7th July 2018.
- Charoenrat P. (2016). **Creation of Modern Dancing Arts Reflecting Negative Points from Roses**. Dissertation, the Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University.
- Chinachan T. Researcher of Lanna Studies, Social Research Institute, Chiang Mai University. Interview Dated on 8th August 2018.
- Jirattikorn U. (2015). **Transnational Public Area and Politics on Area of Tai Yai Immigrant in Chiang Mai Province**. Bangkok: the Academic Service and Research Center, the Faculty of Social Sciences, Chiang Mai University.
- Kaewthep K. (2010). **New Examination of Educational Communication**. Bangkok: Senior Research Project Methee, the Academic Department, the Thailand Research Fund (TRF), the Faculty of Communication Arts, Chulalongkorn University.
- Kantama S. (1999). **Existence of Local Cultures of Tai Yai**. Thesis, Master of Education Program in Educational Administration in Non-Formal Education. Graduate College, Chiang Mai University.
- Manatha P. (1993). **Fundamental Knowledge of British and American Plays**. Bangkok: Program of English Language and Linguistics, the Faculty of Humanities, Ramkhamhaeng University.



วารสารสวนสุนันทาวิชาการและวิจัย

Suan Sunandha Academic & Research Review

- Maneewattana C. (2008). **Accompanying Document of Performance Directing 1**. Bangkok: the Program of Performing Arts (Field of Theatre Arts), the Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University.
- Manomaipibul P. (2016). **Female Villain in Krunglongka: Femininity, Righteousness and Ambiguity in Natthama Pongpairoj**, Journal of Arts. Page 91-133. Bangkok: the Faculty of Arts, Chulalongkorn University.
- Matthayomnan W. (2015). **Creation of Modern Dancing Arts from Concept on Reincarnation of Narayana**. Dissertation, the Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University.
- Palungjit.org. (n.d.). Searched on 27th February 2019 from <https://palungjit.org/threads>.
- Phraprasit K. (2010). **Long-Bottom Drum, Tai Music or Tai Yai Music**. (1st Edition). Bangkok: [No Publisher].
- Pompetch N. D. (2016). **Ravana: Play about the Past's Conflict in Natthama Pongpairoj**, Journal of Arts. Page 21-89. Bangkok: the Faculty of Arts, Chulalongkorn University.
- Praichanjit S. et al. (2006). **Learning Process and Knowledge Management of Community of Arts and Cultures and Local Wisdom**. Bangkok: the Thailand Research Fund (TRF).
- Puttanak W. (2016). Himmaphan Breast and Where to Find Them. Searched on 7th March 2019 from <https://thematter.co/pulse/himmaphan-beast-and-where-to-find-them/12444>.
- Shutterstock.com. (n.d.). Searched on 27th February 2019 from <https://www.shutterstock.com/th/image-photo/bangkok-thailand>
- Sor. Wor. Tor. Association. (2016). Tai Yai Race. Searched on 7th March 2019 from <https://impect.or.th/?p=15009>.
- Stanislavski C. (1936). An Actor Prepares. Translated by Elizabeth Reynolds Hapgood. NY: Theatre Arts.
- Thuptien P. (2016). **Modern Grand Shadow Play of Wat Baan Don: Proud and Lasting Identity in Natthama Pongpairoj**, Journal of Arts. Page 135-187. Bangkok: the Faculty of Arts, Chulalongkorn University.