

ไข่อีว: การออกแบบละครที่สร้างสรรค์จากสัญลักษณ์ทางพุทธศาสนา

ไกรลาส จิตรกุล* สุนิษา สุทิน และปรเมศวร์ สรรพศรี

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

*Corresponding author: krailas_chi@cmru.ac.th

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยสร้างสรรค์ เรื่อง ไข่อีว: การสร้างสรรค์ละครข้ามวัฒนธรรม มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างบทละครไทยจากการศึกษาสัญลักษณ์ทางพระพุทธศาสนาที่แฝงอยู่ในวรรณกรรม เรื่อง ไข่อีว และ 2) ออกแบบสร้างสรรค์องค์ประกอบในการจัดแสดงละคร-เต้น เรื่อง ไข่อีว จากบทละครที่สร้างขึ้นใหม่ โดยได้ศึกษาแนวคิดการวิจัยแบบงานสร้างสรรค์ศิลปะ-วิจัย และหลักการสร้างสรรค์การแสดง 7 ขั้นตอน เป็นกรอบในการวิจัย การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา ผลการศึกษาพบว่า กระบวนการสร้างบทละคร เรื่อง ไข่อีว มีกระบวนการทำงาน 3 ขั้นตอน ได้แก่ ค้นคว้ารวบรวมบทละคร วิเคราะห์ตีความพุทธสัญลักษณ์ และประกอบสร้างบทละครตามแนวทางโชนฉาก สำหรับแนวคิดในการสร้างสรรค์องค์ประกอบ มีแกนหลักความคิด 3 ประการ ได้แก่ 1) ใช้แนวทางในการดำเนินเรื่องแบบโชนฉาก 2) ใช้สัญลักษณ์ทางพระพุทธศาสนาที่แฝงอยู่ในวรรณกรรม เรื่อง ไข่อีว เป็นวัตถุดิบหลัก ผสมลงไปในการจัดทำบท ฉากและเครื่องแต่งกาย และ 3) การผสมกลืนอายุความเป็นจีนลงไปในการบรรจุเพลง รวมถึงการออกแบบฉากและการออกแบบเครื่องแต่งกาย นอกจากนี้ ข้อค้นพบจากการสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดการวิจัยบนฐานการปฏิบัติ (practice-based research) ในการออกแบบงานละคร-เต้นของไทย พบว่า สามารถช่วยให้ผู้สร้างสรรค์สามารถอธิบายที่มาของแนวคิดในการออกแบบองค์ประกอบต่าง ๆ ได้อย่างเป็นรูปธรรม และก่อให้เกิดแนวทางใหม่ ๆ ในการสร้างสรรค์ละคร-เต้นของไทย

คำสำคัญ : 1. ไข่อีว 2. โชน 3. ละครไทย 4. วิจัยสร้างสรรค์ 5. ละครพุทธศาสนา

Journey to the West: Theatrical design created from Buddhist symbols

Krailas Chitkul^{*}, Sunisa Sukin and Poramase Subphasri

Faculty of Humanities and Social Sciences, Chiang Mai Rajabhat University,

Chiang Mai 50300, Thailand

^{}Corresponding author: krailas_chi@cmru.ac.th*

Abstract

This research article is part of a creative research project entitled “Journey to the West: Creating Cross-Cultural Theatrical Drama.” The objectives were to create Thai theatrical scripts based on the study of Buddhist symbolism embedded in the literature of “Journey to the West,” and to design and create components for the performance of a dance-theatre production of “Journey to the West” from newly developed scripts. The concept of practice-based research and the seven steps of the creative approach were implemented as a framework. The qualitative data was analyzed through content analysis. The findings revealed that the creation of this dance-drama involves three main steps: researching and collecting plays, analyzing and interpreting Buddhist symbolism, and composing the drama according to the Khon-Chak approach. Furthermore, there are three main concepts of creating dance theatre components: 1) using a Khon-Chak approach to storytelling, 2) utilizing Buddhist symbols hidden within the narrative of “Journey to the West” as primary materials for composing scripts, scenes, and costumes; and 3) blending Chinese cultural elements into song composition, scenic design, and costume design. In addition, using practice-based research in the design of Thai dance-drama productions can assist creators in explaining the origins of design concepts and inspire the creation of new Thai dance-dramas.

Keywords: 1. Journey to the West 2. Khon 3. Thai dance-drama 4. Creative research 5. Buddhist drama

บทนำ

ศิลปะละครของไทย มีความเป็นมาและพัฒนาการที่ยาวนานตั้งแต่สมัยสุโขทัย โดยละครในยุคนั้นแบ่งเป็น 3 ชนิดใหญ่ ๆ ได้แก่ ละครชาตรี ละครนอก และละครใน ต่อมาในสมัยรัชกาลที่ 5 มีการนำเทคนิค วิธีการแสดงอย่างตะวันตกเข้ามาปรับปรุงการแสดงละครของไทย จนเกิดเป็นละครชนิดใหม่ ๆ ขึ้น ได้แก่ ละครพื้นทาง ละครดึกดำบรรพ์ และละครเสภา ซึ่งละครแต่ละชนิดนั้นมีแบบแผนการแสดง และเรื่องที่ยกมาแสดง เป็นขนบนิยมและได้รับการอนุรักษ์สืบทอด โดยกรมศิลปากรเป็นอย่างดี นอกจากนี้การแสดงโขน อาจจะสามารถนับรวมว่าเป็นศิลปะละครรา-เด่นได้ เนื่องจากโขนมีการผสมผสานรูปแบบการแสดงอย่างละครใน และจัดแสดงเป็นฉาก เป็นองค์อย่างละครตะวันตก ศิลปะละครและละครรา-เด่นของไทยเหล่านี้ถือเป็นทุนทางวัฒนธรรมและเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชาติที่สำคัญยิ่ง มีขนบธรรมเนียม แบบแผน การฝึกหัดที่เป็นระบบ ชัดเจนและเข้มงวดอย่างใดก็ตาม ในการฝึกซ้อมและจัดแสดงละครแบบประเพณีของไทยนั้นเน้นหนักในด้านสุนทรียภาพ ความงามตามแบบแผน ซึ่งได้รับการอนุรักษ์สืบทอดโดยกรมศิลปากร จึงอาจทำให้ขาดการคิดริเริ่มสร้างสรรค์บทละครใหม่ เรื่องราวใหม่ ๆ และเนื้อหาการแสดงใหม่ รวมถึงขาดการนำกระบวนการทางการละครมาปรับใช้ในการสนับสนุนหรือส่งเสริมประเด็นอื่นทางสังคม เพื่อเพิ่มคุณค่าของศิลปะการละครรา-เด่นของไทย นอกเหนือจากประเด็นการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมไทย

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้มีแนวความคิดที่จะทดลองสร้างสรรค์ละครรา-เด่น¹ ที่มีเนื้อหาและองค์ประกอบการแสดงใหม่ ๆ ซึ่งนำกระบวนการในการจัดแสดงโขนฉากเข้ามาปรับปรุงประกอบสร้างเป็นบทละครใหม่ โดยผู้วิจัยเลือกวรรณกรรมเรื่อง ไซอิ๋ว มาใช้ในการสร้างสรรค์ครั้งนี้ เนื่องจากวรรณกรรมเรื่อง ไซอิ๋ว เป็น 1 ใน 4 ยอดนิยายจีนที่ได้รับการแปลเป็นภาษาไทยอย่างแพร่หลายและได้รับความนิยมในเมืองไทยเป็นอย่างมาก อีกทั้งวรรณกรรมเรื่อง ไซอิ๋ว ยังมีองค์ประกอบที่สำคัญใกล้เคียงกับการแสดงโขน ได้แก่ มีตัวละครเอกเป็นลิง และมีตัวละครที่หลากหลาย เช่น หมู ม้า ปีศาจต่าง ๆ มีแนวคิดการต่อสู้ระหว่างธรรมะและอธรรม มีกองทัพและการต่อสู้แบบกลุ่มหลายตอน โดยเฉพาะตอนศึกนางพญาแมงมุม ซึ่งมีองค์ประกอบตรงกับข้อกำหนดข้างต้น มาเป็นเนื้อหาหลักในการออกแบบการแสดงครั้งนี้ โดยนำเสนอพุทธปรัชญาผ่านกระบวนการฝึกฝนและการแสดงละครรา-เด่น โดยใช้

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาต่างชาติและนักศึกษาไทย เพื่อสร้างกระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในเรื่องของศิลปวัฒนธรรมไทย และพุทธศาสนาให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างบทละครไทยจากการศึกษาสัญลักษณ์เกี่ยวกับพระพุทธศาสนาในวรรณกรรม เรื่อง ไซอิ๋ว
2. เพื่อออกแบบสร้างสรรค์องค์ประกอบการแสดงละครรา เรื่อง ไซอิ๋ว จากบทละครที่สร้างขึ้นใหม่

ขอบเขตของการวิจัย

1. ศึกษาค้นคว้าข้อมูลวรรณกรรม เรื่อง ไซอิ๋ว ที่มีการตีพิมพ์เป็นภาษาไทยจาก 3 ส่วน ได้แก่ 1) ไซอิ๋ว พงศาวดารจีน ส่วนของ โหงวเส่งอิง จัดรวบรวมพิมพ์โดยสำนักพิมพ์ศรีปัญญา 2) เทพนิยายไซอิ๋ว (บันทึกทัศนจักรชมพูทวีป) วิวัฒน์ ประชาเรืองวิทย์ แปลจากต้นฉบับภาษาจีนของ อู่เจิงเอิน และ 3) ไซอิ๋ว ฉบับการ์ตูน อ้างอิงเนื้อหาจากนวนิยายของ เจินเหว่ยตงและอู่เจิงเอิน แปลโดย สิริวิชัย วิเศษฐานิชย์ และธนัญญา โสระสิงห์ สำนักพิมพ์ทองเกษม
2. ศึกษาเพียงสัญลักษณ์ทางพุทธศาสนาที่เกิดจากการตีความตัวละคร ลักษณะนิสัยตัวละคร ในวรรณกรรม เรื่อง ไซอิ๋ว เฉพาะตอนศึกนางพญาแมงมุมเท่านั้น

การศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องและกรอบแนวคิดการวิจัย

จากการศึกษาวรรณกรรม เรื่อง ไซอิ๋ว พบว่ามีอยู่ด้วยกันหลายสำนวน ผู้วิจัยจึงได้คัดเลือกสำนวนซึ่งเป็นที่ยอมรับมา 3 สำนวน เพื่อเป็นข้อมูลและแนวทางในการสร้างสรรค์งานละครในครั้งนี้ ได้แก่

สำนวนที่ 1 ไซอิ๋วพงศาวดารจีน ส่วนของ โหงวเส่งอิง (Sethakanon, 2004) เป็นฉบับรวมเล่ม เนื้อหาค่อนข้างสั้น กระชับ ครบถ้วน ทำให้สามารถมองเห็นภาพรวมของนิยายทั้งเรื่องได้ดี ชื่อตัวละครและสถานที่เป็นชื่อที่คุ้นเคยของคนไทย แต่ขาดรายละเอียดทำให้สร้างภาพตามได้ลำบาก

สำนวนที่ 2 เทพนิยายไซอิ๋ว (บันทึกทัศนจักรชมพูทวีป) แปลจากต้นฉบับภาษาจีนของ อู่เจิงเอิน (Pracharuangwit, 2016) เป็นสำนวนที่มีเนื้อหาครบตามต้นฉบับ 100 ตอน มีรายละเอียดการขยายความ และบทสนทนาของตัวละครมากกว่าสำนวนแรก มีเชิงอรรถอธิบายในส่วนคำศัพท์ทางพุทธศาสตร์และคำโบราณ อย่างไรก็ตามผู้วิจัยพบว่า

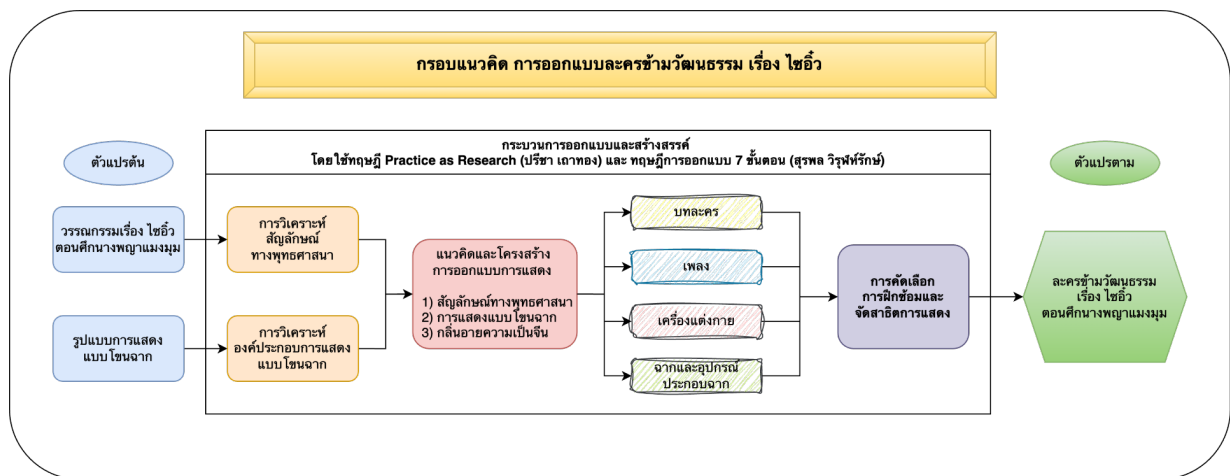
¹ ละครรา-เด่น หมายถึง ละครที่ผสมผสานระหว่างศิลปะละครของไทยและศิลปะการเต้นแบบโขน

การเรียกชื่อสถานที่ เมือง และตัวละครบางตัวแตกต่างจาก
สำนวนแรก ซึ่งเป็นที่คุ้นชินของคนไทยมากกว่า

สำนวนที่ 3 ไชอิ๋ว ฉบับการ์ตูน สำนวนนี้นำต้นฉบับของ
เงินเหวี่ยงและอุ้งเงิเงิน (Visitthavanich & Sorasing, 2011)
มาสร้างเป็นภาพ โดยสะท้อนบุคลิกลักษณะของตัวละคร
และตีความจากสถานที่ตามเนื้อหาและแนวคิดของผู้วาด
ภาพประกอบ สำนวนนี้ช่วยให้ผู้วิจัยได้แนวคิดในการตีความ
และรายละเอียดเรื่องราวได้ดียิ่งขึ้น

วรรณกรรมไชอิ๋วทั้งสามสำนวนมีเนื้อหาเรื่องราวการ

เล่าเรื่องไชอิ๋วที่ไม่แตกต่างกัน แต่ในสำนวนที่ 2 และ 3 นั้น
มีรายละเอียดเพิ่มเติมในเรื่องของบทสนทนา การบรรยายฉาก
ประกอบเรื่องราวมากกว่าสำนวนที่ 1 และมีข้อแตกต่างกัน
ในเรื่องของการเรียกชื่อตัวละครและสถานที่ ดังนั้น ผู้วิจัย
จึงตัดสินใจใช้สำนวนที่ 1 เป็นหลักในการสร้างโครงเรื่อง
เพื่อจัดทำบทละคร เนื่องจากการเรียกชื่อตัวละครและสถานที่
เป็นที่คุ้นชินของคนไทย โดยใช้สำนวนที่ 2 และ 3 มาประกอบ
ในการจัดทำรายละเอียดในแต่ละฉากของบทละคร ทั้งนี้ ผู้วิจัย
ได้สรุปมาเป็นกรอบแนวคิดการวิจัย ดังภาพที่ 1 ด้านล่างนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ และหลักการ
นำเสนอการวิจัยแบบงานสร้างสรรค์ศิลปะ-วิจัย (practice led/
based research) ของ ศาสตราจารย์เกียรติคุณปรีชา เกาทอง
(Thaothong, 2018) โดยใช้กระบวนการวิจัยเชิงการพัฒนา
ทดลอง (experimental development) และการวิจัยเชิงสร้างสรรค์
(creativity research) แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

**ขั้นตอนที่ 1 การวิเคราะห์สัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้อง
พุทธศาสนาในเนื้อหาวรรณกรรม เรื่อง ไชอิ๋ว**

**ขั้นตอนที่ 2 การสร้างสรรค์องค์ประกอบในการ
จัดการแสดงละครไทย เรื่อง ไชอิ๋ว**

จากการศึกษาวิเคราะห์ในส่วนที่ 1 บทละคร เพลง ฉาก
และเครื่องแต่งกาย โดยประยุกต์ใช้กระบวนการออกแบบ
7 ขั้นตอน ของ ศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.สุรพล วิรุฬห์รักษ์
(Virulrak, 2013) ดังนี้

- 1) การกำหนดแนวคิด (conceptual idea)
- 2) การออกแบบร่าง (sketch design)
- 3) การพัฒนาแบบ (design development)

4) การประกอบสร้าง (design construction)

5) การเก็บรายละเอียด (design refinement)

6) การนำเสนอ (presentation)

7) การประเมินผล (evaluation)

**ขั้นตอนที่ 3 การฝึกซ้อมการแสดงและการสาธิต
การแสดงละครรำ ไชอิ๋ว**

การฝึกซ้อมการแสดงและการสาธิตการแสดงละครรำ
ไชอิ๋ว โดยการทดลองใช้เทคนิค การฝึกซ้อมและรูปแบบ
การจัดแสดงโชนมาประยุกต์ใช้ในการฝึกหัดละครในครั้งนี้
และใช้วิธีเก็บข้อมูลด้วยการสังเกต สอบถาม สัมภาษณ์ และ
สนทนากลุ่ม ทั้งก่อน ระหว่าง และหลังการฝึกซ้อม เพื่อหา
เจตคติและพัฒนาการทางการรับรู้และเข้าใจของนักศึกษา
ชาวต่างชาติและนักศึกษาไทยในเรื่องเกี่ยวกับพุทธศาสนา
และวัฒนธรรมไทยผ่านกระบวนการฝึกหัดละคร

ผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ลำดับเรื่องราวในวรรณกรรม เรื่อง ไชอิ๋ว
แบ่งออกเป็น 3 ช่วงลำดับเหตุการณ์ ทั้งหมด 36 ตอน ได้แก่

ช่วงที่ 1 กำเนิดหองคง เริ่มตั้งแต่เหตุการณ์ลำดับที่ 1-8
ช่วงที่ 2 การเดินทางช่วงต้น (รวบรวมศิษย์) เริ่มตั้งแต่
เหตุการณ์ลำดับที่ 9-15

ช่วงที่ 3 การเดินทางช่วงปลาย (ผจญปีศาจรับพระไตรปิฎก)
เริ่มตั้งแต่เหตุการณ์ลำดับที่ 16-36

จากลำดับเหตุการณ์ทั้งหมด 36 ตอน ผู้วิจัยได้เลือกตอน
ศึกษาพญาแมงมุม มาสร้างบทละครเนื่องจากเป็นตอนที่มี
โครงสร้างเหมาะสม สามารถนำมาทำเป็นบทละครตามแนวทาง
ที่วางไว้ได้ เมื่อผู้วิจัยได้กำหนดตอนที่จะนำมาสร้างบทละครแล้ว
ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาการตีความสัญลักษณ์ทางพุทธศาสนา

ในวรรณกรรม เรื่อง ไซอิ๋ว ของ เขมณันทะ (Kemananda, 2011)
พบว่า การเดินทางของคณะพระถังซำจั๋ง ประกอบไปด้วย
สัญลักษณ์ทางพุทธศาสนา เช่น “พระถังซำจั๋ง” เป็นตัวแทน
ของศรัทธา ชนิด “เห้งเจีย” เป็นตัวแทนของปัญญา “ตือโป๊ยก่าย”
เป็นตัวแทนของศีล 8 “ซัวเจ๋ง” เป็นตัวแทนของสมาธิ และ
“ม้ามังกรขาว” เป็นตัวแทนของวิริยะบารมี ส่วนนางปีศาจ
แมงมุมทั้ง 7 เปรียบเป็นอกุศลเจตสิก ทั้ง 7 ได้แก่ โลภะ
โทสะ โมหะ อหิริกะ อโนตปปะ ทิฏฐิ และมานะ โดยมีเนื้อหา
การวิเคราะห์ข้อมูลข้างต้น รายละเอียดดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ลักษณะนิสัยของตัวละคร เรื่อง ไซอิ๋ว ตอนศึกษาพญาแมงมุม

ลำดับที่	ตัวละคร	ลักษณะนิสัยตัวละคร	สัญลักษณ์ทางพุทธศาสนา
1	พระถังซำจั๋ง	เป็นนักบวชในพุทธศาสนานิกายมหายาน มีความมุ่งมั่นตั้งใจในการเดินทางไปอัญเชิญ พระไตรปิฎกจากชมพูทวีป	เป็นตัวแทนของความศรัทธาและชนิด
2	เห้งเจีย	เป็นลิง มีนิสัยมุทะลุ ใจร้อน แต่มีความฉลาด และมีพลังกำลังมาก สามารถแปลงกายได้ 72 อย่าง มีกระบองทองเป็นอาวุธ	เป็นตัวแทนของปัญญาที่ยังไม่สงบนิ่ง เป็นมัจฉาปัญญาที่ได้รับการขัดเกลาระหว่าง การเดินทางไปอัญเชิญพระไตรปิฎกจากชมพูทวีป
3	ตือโป๊ยก่าย	เป็นหมู มีนิสัยขี้เกียจ ลามก ชอบดื่มสุรา และ ชอบโกหก	เป็นตัวแทนของศีล 8
4	ซัวเจ๋ง	เป็นเงือกน้ำ มีลักษณะทึ่ม โง่เขลา	เป็นตัวแทนของสมาธิ
5	ม้ามังกรขาว	เป็นมังกรที่แปลงเป็นม้า ลักษณะนิสัยไม่แน่ชัด	เป็นตัวแทนของวิริยะบารมี
6	นางปีศาจแมงมุม 7 ตน	เป็นแมงมุมที่บำเพ็ญบารมีจนกลายเป็นปีศาจ	อกุศลเจตสิก ได้แก่ โลภะ โทสะ โมหะ อหิริกะ อโนตปปะ ทิฏฐิ และมานะ

เมื่อเลือกตอนที่ใช้ในการจัดแสดงได้แล้วผู้วิจัยจึงได้
ศึกษาวิเคราะห์เกี่ยวกับการแบ่งองค์ในการแสดงโขนและได้
กำหนดให้ใช้การแบ่งฉากตามแบบโขนฉาก แต่ตัดบทพากย์
และเจรจาออก มีทั้งหมด 4 ฉาก ได้แก่ ฉากที่ 1 ถ้ำผานซื่อ
เปิดตัวนางพญาแมงมุม ฉากที่ 2 เชิงเขาอินอุษาน เปิดตัว

คณะเดินทางของพระถังซำจั๋ง ฉากที่ 3 บ้านกลางเขาอินอุษาน
พระถังซำจั๋งหลงกลนางพญาแมงมุม ฉากที่ 4 ถ้ำผานซื่อ
บุกรังนางพญาแมงมุม โดยผู้วิจัยได้เปรียบเทียบการแบ่งฉาก
ในการแสดงโขนและการแบ่งฉากละครไซอิ๋ว รายละเอียด
ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบการวางฉากโขนและฉากละครไซอิ๋ว

ฉากที่	โขน	ละครไซอิ๋ว	หมายเหตุ
1	หังเมือง - เปิดตัวละครฝ่ายยักษ์ออกวาระชากร วางแผนการรบ	ฉากถ้ำผานซื่อ - แนะนำตัวละครนางพญาแมงมุมทั้ง 7 ตน และวางแผนการจับพระถังซำจั๋ง	ฉากแรกเป็นการเปิดตัวละครฝ่ายร้าย และการวางแผนการของตัวละครฝ่ายร้าย

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบการวางฉากโขงและฉากละครไชอิ๋ว (ต่อ)

ฉากที่	โขง	ละครไชอิ๋ว	หมายเหตุ
2	นั่งพับปลาวา (กลางป่า) - เปิดตัวละครฝ่ายพระรามออกมา ราชการและวางแผนการรบ	ฉากกลางป่าเชิงเขาอินทรี - เปิดตัวละครฝ่ายพระดังช้างจิ้งและลูกศิษย์	ฉากที่ 2 เป็นการเปิดตัวละครฝ่ายดีและ บรรยายภารกิจที่กำลังปฏิบัติ
3	ปะทะทัพหลงกลข้าศึก - โดยฉากนี้ในการแสดงโขง มัก จะมีพระลักษณะเป็นตัวดำเนินเรื่องและ เกิดการเปลี่ยนแปลงพลพรรคฝ่ายยักษ์	ฉากบ้านกลางเขาอินทรี - พระดังช้างจิ้งหลงกลนางปีศาจแมงมุม และโดนปีศาจจับตัวไป	ฉากที่ 3 เป็นฉากที่ตัวละครฝ่ายดีหลงกล ตัวละครฝ่ายร้าย
4	แก้ไขสถานการณ์ชนะศึก - เมื่อพระลักษณะเปลี่ยนแปลงต่อศัตรู พระรามจะออกมาช่วยเหลือและแก้ไข สถานการณ์	ฉากถ้ำนางปีศาจแมงมุม - แห่งเจียได้นำศิษย์น้องมาช่วยเหลือ พระอาจารย์ ต่อสู้จนปีศาจแมงมุมหนีไป ทั้งหมดจึงเดินทางต่อไป	ฉากที่ 4 เป็นฉากคลี่คลายสถานการณ์ ช่วยเหลือตัวละครเอก

ในการประกอบสร้างละครข้ามวัฒนธรรม เรื่อง ไชอิ๋ว ซึ่งมีต้นฉบับมาจากรรณกรรมจีน โดยการนำกระบวนการฝึกซ้อม และการจัดแสดงแบบโขงมาประยุกต์ใช้ในการฝึกซ้อม และนำเสนอการแสดงภายใต้แนวคิดที่ว่า “นักศึกษาจีน สวมวิญญาณไทย ใส่ใจธรรมะ” ในการฝึกซ้อมการแสดงละคร ไชอิ๋วในครั้งนี้ มีผู้เข้าร่วมโครงการทั้งหมด 55 คน เป็นคนไทย 27 คน คนจีน 28 คน ใช้ระยะเวลาในการฝึกหัด 4 สัปดาห์ (ตุลาคม 2559) แล้วจึงทำการคัดเลือกเพื่อให้นักแสดงให้เหลือ 24 คน และทำการฝึกซ้อมเพื่อร่วมสาธิตการแสดงเป็นระยะเวลา 5 เดือน (พฤศจิกายน 2559 - มีนาคม 2560) รวมระยะเวลาทั้งสิ้น 6 เดือน

แนวคิดในการออกแบบการฝึกซ้อมการแสดงได้ประยุกต์ใช้กระบวนการฝึกหัดโขงแนวใหม่สำหรับผู้ที่ไม่มีความรู้มาก่อน (Chitkul, 2018) โดยมีกระบวนการทั้งหมด 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นตอนการเตรียมร่างกาย 2) ขั้นตอนการเข้าสู่บทบาทตัวละคร 3) ขั้นตอนการฝึกตามจารีตนิยม และ 4) ขั้นตอนการแสดงออกตัวตน หลักการทั้ง 4 ขั้นตอน ได้ถูกนำมาปรับใช้เพียง 3 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่ 1-3 และผู้วิจัยได้เพิ่มในส่วนของการเตรียมจิตใจก่อนการฝึกซ้อมขึ้นมามาก 1 ขั้นตอน จึงสามารถเรียงลำดับแนวคิดในการฝึกละครไชอิ๋วได้ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 เตรียมสมาธิ จิตใจ (preparing mind) โดยการสวดมนต์ ไหว้พระ ทำสมาธิ (ดังภาพที่ 2)



ภาพที่ 2 ซ้อมสาธิตการแสดง กิจกรรมที่ 1 สวดมนต์ ไหว้พระ สงบจิตใจ (ที่มา : Krailas Chitkul)

ขั้นตอนที่ 2 เตรียมร่างกาย (preparing body) โดยแบ่งออกเป็น 3 กระบวนการย่อย ได้แก่ 1) การฝึกเคลื่อนไหวข้อต่อส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย 2) การฝึกสมดุลร่างกายด้วยท่าโยคะ และ 3) การฝึกตามจารีตนิยม ตบเข้า ถองสะเอว เดินเสา ถีบเหลี่ยม ดัดมือ

ขั้นตอนที่ 3 ฝึกบทบาทตัวละคร (preparing characters)

โดยเน้นการฝึกบทบาทตัวละครสมมติและสมมุติแม่มดเป็นหลัก และจัดการฝึกสร้างคาแรกเตอร์ (characters) ให้ตัวละครหลักเพิ่มเติม (ดังภาพที่ 3)

ขั้นตอนที่ 4 ฝึกเข้าบท (practicing performance) เป็นการฝึกซ้อมตามเนื้อหาบทละครที่วางไว้ คล้ายแสดงจริง (ดังภาพที่ 4)



ภาพที่ 3 ฝึกบทบาทตัวละครนางพญาแม่มดทั้ง 7 ตน (ที่มา : Krailas Chitkul)



ภาพที่ 4 ฝึกเข้าบท จากเหิงเจียบุกถ้ำผานซ้อ (ที่มา : Krailas Chitkul)

เมื่อผู้เข้าร่วมการฝึกซ้อมทั้งหมดฝึกครบ 4 สัปดาห์ จึงมีการประเมินเพื่อคัดเลือกนักแสดงในแต่ละบทบาท โดยมีเกณฑ์ในการคัดเลือก ดังนี้

- 1) ผู้ที่มีความสนใจในการฝึกซ้อมและมาฝึกซ้อมอย่างสม่ำเสมอ
- 2) เป็นผู้ที่มีความสามารถในการใช้ส่วนต่าง ๆ ของร่างกายได้เป็นอย่างดี
- 3) เป็นผู้ที่สามารถแสดงบทบาทตัวละครได้ในระดับดี เมื่อกระบวนการทำงานทั้งหมดปฏิบัติครบถ้วนเรียบร้อยแล้ว

ผู้วิจัยจึงได้จัดสาธิตการแสดงโดยนำกระบวนการฝึกหัดเข้าเป็นส่วนหนึ่งของการสาธิต โดยใช้เวลาประมาณ 45-60 นาที แบ่งการนำเสนอออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

- 1) การเตรียมจิตใจ (preparing mind)
- 2) การเตรียมร่างกาย (preparing body)
- 3) การฝึกสวมบทบาทโดยการเดิน (preparing character)
- 4) การแสดงละครไฮคิว 3 ฉาก (performance demonstration)

จากเนื้อหากระบวนการฝึกซ้อมและการจัดสาธิตการแสดงข้างต้น ผู้วิจัยได้สรุปรายละเอียดดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 กระบวนการจัดสาธิตการแสดง

ช่วงที่	กิจกรรม	เนื้อหาการสาธิต	ระยะเวลา
1	สวดมนต์ ไหว้พระ สงบจิตใจ (preparing mind)	นักแสดงเดินเข้าเวทีตามจังหวะกลองทัด หันหน้าเข้าหาพระ นั่งลงกราบตามจังหวะกลอง	3 นาที
2	การเตรียมพร้อมร่างกาย (preparing body)	นักแสดงลุกขึ้นยืนหันหน้าให้คนดู ทำความเคารพ แล้วจึง จับคู่ทำกิจกรรมอบอุ่นร่างกายตามจังหวะกลอง - การอบอุ่นร่างกายเบื้องต้น (basic movement) - การฝึกสมดุลร่างกาย (body balance) - การอบอุ่นร่างกายตามจารีต (traditional warm-up)	10 นาที
3	การฝึกสวมบทบาทโดยการเดิน (preparing character)	แบ่งนักแสดงออกเป็น 2 ฝ่าย ได้แก่ ฝ่ายลิง และฝ่ายแมงมุม สลับกันเดินตามคาแรกเตอร์ (character) รอบเวทีตาม จังหวะกลอง	5 นาที
4	สาธิตการแสดงละครไชอิ๋ว 3 ฉาก (performing demonstration)	- ฉากแนะนำนางพญาแมงมุมทั้ง 7 ตน - ฉากแนะนำพระถึงช้างจิ้งและคณะ - ฉากต่อสู้	30 นาที
จบการสาธิตการแสดง ใช้เวลาประมาณ 45-60 นาที			

การถอดบทเรียนจากการสัมภาษณ์และสังเกตผู้เข้าร่วมฝึกการสาธิตการแสดงทั้ง 55 คน ประกอบด้วย นักศึกษาไทย 27 คน และนักศึกษาจีน 28 คน พบว่า นักศึกษาจีนรู้จักวรรณกรรม เรื่อง ไชอิ๋ว แต่ไม่มีพื้นฐานความรู้เรื่องเกี่ยวกับพุทธศาสนา เนื่องจากชาวจีนส่วนใหญ่ไม่นับถือศาสนา สืบเนื่องมาจากการปกครองในรูปแบบสังคมนิยมคอมมิวนิสต์ แต่มีความเชื่อในหลักการของขงจื้อ ในขณะที่นักศึกษาไทยส่วนใหญ่นับถือพุทธศาสนาเถรวาท ในการฝึกปฏิบัติร่วมกันจึงเกิดการพูดคุยแลกเปลี่ยนกันระหว่างนักศึกษาไทยและนักศึกษาจีน โดยนักศึกษาไทยแสดงความสนใจในหลักการทางพุทธศาสนาและได้ทบทวนความรู้ทางศาสนากับสัญลักษณ์ที่พบในการแสดงไชอิ๋วผ่านกระบวนการฝึกซ้อมและตัวบทละคร ในขณะที่นักศึกษาชาวจีนให้ความสนใจกับท่าทางลักษณะที่แสดงออกมากับเนื้อหาการแสดง ทำให้ทั้งนักศึกษาไทยและนักศึกษาจีนได้แบ่งปันและสร้างความสัมพันธ์ด้วยหัวข้อทางพุทธศาสนาและกิจกรรมการฝึกละคร อันส่งผลให้เกิดการสร้าง ความสนใจและความเข้าใจในพุทธศาสนาและวัฒนธรรมไทยเพิ่มขึ้นทั้งนักศึกษาไทยและนักศึกษาจีน ดังนั้นการใช้กระบวนการในการฝึกละครจึงสามารถช่วยให้ผู้ฝึกเข้าถึงเนื้อหาหรือความรู้ที่ต้องการสื่อได้อย่างเป็นธรรมชาติและ

สามารถใช้ในการพัฒนาผู้ฝึกได้ทั้งทางร่างกายและจิตใจ (ความรู้ ทักษะและเจตคติ) ซึ่งเป็นการต่อยอดศิลปะการแสดงไปสู่เครื่องมือในการพัฒนาบุคคลได้อย่างองค์รวมนอกเหนือจากการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมประจำชาติ

สรุปผลการวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นงานวิจัยสร้างสรรค์เชิงทดลอง มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างบทละครไทยจากการศึกษาสัญลักษณ์ที่เกี่ยวกับพระพุทธศาสนาในวรรณกรรม เรื่อง ไชอิ๋ว และเพื่อออกแบบสร้างสรรค์องค์ประกอบในการจัดแสดงละครไทย เรื่อง ไชอิ๋ว จากบทละครที่สร้างขึ้นใหม่ โดยสรุปผลการวิจัยในประเด็นที่สำคัญ ดังนี้

1. การสร้างบทละครไทยจากการศึกษาสัญลักษณ์ที่เกี่ยวกับพระพุทธศาสนาในวรรณกรรม เรื่อง ไชอิ๋ว มี 3 ขั้นตอน ได้แก่ ค้นคว้ารวบรวมบทละคร วิเคราะห์ตีความพุทธสัญลักษณ์ และประกอบสร้างบทละครตามแนวทางโฆษณา โดยบทละครมีทั้งหมด 4 ฉาก ใช้วิธีการเขียนบทแบบละครไทยโดยใช้กลอนบทละครและมีการนำสัญลักษณ์ทางพุทธศาสนามาบรรยายผ่านตัวละคร นอกจากนี้ผู้วิจัยได้เลือกบรรจุเพลงไทยสำเนียงจีนในการเขียนบทตลอดทั้งเรื่อง

2. การออกแบบสร้างสรรค์องค์ประกอบในการจัดการแสดงละครไทย เรื่อง 'ไขอ้ว' จากบทละครที่สร้างขึ้นใหม่ 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ทำรำ 2) เพลงประกอบการแสดง 3) เครื่องแต่งกาย และ 4) ฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดง โดยออกแบบจากการวิเคราะห์ทัศนคติทางพุทธศาสนา และผลมรสุมกลืนอายความเป็นจีน

อภิปรายผลการวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้พบว่า การแสดงละครรำของไทยตามจารีตประเพณีซึ่งเดิมถูกกำหนดไว้ด้วยรูปแบบและบทละครที่นิยมผูกติดกับวรรณคดีไทยเรื่องใดเรื่องหนึ่ง เช่น โขน นิยมแสดงเรื่องรามเกียรติ์ ีเหานิยมแสดงแบบละครใน ขุนช้างขุนแผน นิยมแสดงแบบละครเสภา เป็นต้น ดังนั้น ในการสร้างสรรค์ละครเรื่องใหม่ขึ้นมาโดยพัฒนาจากองค์ความรู้ด้านการละครของไทย สามารถวิเคราะห์แยกองค์ประกอบของการสร้างละครได้ 3 ส่วนใหญ่ ๆ ซึ่งมีความเกี่ยวพันเชื่อมโยงกัน ได้แก่ 1) วิธีการนำเสนอการแสดงหรือรูปแบบของละคร 2) ตัวบทละคร และ 3) องค์ประกอบการแสดงละคร ในการสร้างสรรค์ละครนั้น ตัวบทละครเปรียบได้กับแผนผังในการกำหนดภาพรวมทั้งหมดของการแสดงซึ่งเป็นตัวกำหนดแนวทางในการสร้างองค์ประกอบการแสดง และแสดงให้เห็นถึงแนวคิดในการนำเสนอการแสดงว่าต้องการนำเสนอในลักษณะใด ดังนั้น การกำหนดแนวคิดหลักในการแสดงโดยการแบ่งแยกองค์ประกอบจึงมีความสำคัญในการสร้างสรรค์ให้เกิดการแสดงรูปแบบใหม่ ๆ ขึ้น โดยแยกระหว่างเนื้อหาการแสดง รูปแบบการแสดง และการออกแบบองค์ประกอบการแสดง โดยพิจารณาออกแบบแต่ละส่วนให้มีความแตกต่างไปจากเดิม ตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ใช้เนื้อหาการแสดงจากวรรณกรรม เรื่อง 'ไขอ้ว' ตอนศึกนางพญาแมงมุม ผู้วิจัยใช้โครงสร้างการแสดงแบบโขนฉากแต่ตัดการพากย์และเจรจาออกและนำสัญลักษณ์ทางพุทธศาสนารวมถึงกลืนอายแบบจีนเข้ามาผสมผสานในการเขียนบทและออกแบบองค์ประกอบการแสดง จนได้เป็นการแสดงละครรำเรื่องใหม่ขึ้นมา ซึ่งเป็นไปตามแนวคิดในการทำงานสร้างสรรค์จากฐานข้อมูลการวิจัย (practice as research) ของ ศาสตราจารย์เกียรติคุณปรีชา เกาทอง และการสร้างสร้งงานด้านศิลปะการแสดงของ ศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.สุรพล วิรุฬห์รักษ์ อันเป็นการแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์และสอดคล้องกันในการนำแนวคิดทั้งสองมาปรับประยุกต์ใช้เพื่อการออกแบบสร้างสรรค์การแสดงใหม่ด้วยการศึกษาวิจัยอันเป็นรากฐานในการพัฒนางานด้านศิลปะการแสดงในอนาคต

ในการสร้างสรรค์ละคร เรื่อง 'ไขอ้ว' ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดในการออกแบบ 7 ขั้นตอน ซึ่งเป็นไปตามแนวคิดของ ศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.สุรพล วิรุฬห์รักษ์ ดังนี้

1. การกำหนดแนวคิด (conceptual idea) จากพื้นฐานความเชี่ยวชาญของผู้วิจัย คือ การแสดงโขน โดยเฉพาะตัวลิง และการฝึกโขนสำหรับผู้ไม่มีพื้นฐาน ตั้งเป็นโจทย์ในการหาเรื่องราววรรณกรรมที่มีลักษณะเหมาะสมมาจัดทำบทละคร ซึ่งจากการสำรวจค้นคว้าของผู้วิจัย พบว่า วรรณกรรมที่มี "ลิง" เป็นตัวละครหลัก มีการเดินทางต่อสู้ และเป็นที่ยุติของกองทัพ คือ วรรณกรรม เรื่อง 'ไขอ้ว' ซึ่งเป็น 1 ใน 4 วรรณกรรมเอกของจีน นอกจากนี้ความลุ่มลึกของวรรณกรรมที่สะท้อนถึงสัญลักษณ์ทางพุทธศาสนา เป็นมุมมองที่ยังไม่เคยมีการหยิบยกนำมาใช้ในการแสดงมาก่อน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้กำหนดการศึกษาข้อมูลวรรณกรรม เรื่อง 'ไขอ้ว' และการตีความวรรณกรรม เรื่อง 'ไขอ้ว' กับพุทธศาสนาเป็นวัตถุดิบหลักในการทำวิจัยสร้างสรรค์ในครั้งนี้

2. การออกแบบร่าง (sketch design) เมื่อผู้วิจัยได้แนวคิดเบื้องต้นจากการศึกษาข้อมูลแล้วจึงกำหนดกรอบในการพัฒนาแบบร่างขึ้น 3 ข้อ ได้แก่ 1) ใช้แนวทางในการดำเนินเรื่องแบบโขนฉาก 2) ใช้สัญลักษณ์ทางพุทธศาสนาผสมลงไปในการจัดทำบท 3) ใช้กลืนอายความเป็นจีนผสมในเพลง ฉาก และการแต่งกาย แล้วจึงส่งข้อมูลให้ผู้เชี่ยวชาญแต่ละด้านออกแบบร่างออกมา

3. การพัฒนาแบบ (design development) เมื่อผู้วิจัยได้แบบร่างของบทละคร ฉาก เครื่องแต่งกาย และลีลาท่าทางแล้วจึงนำแบบร่างมาตรวจสอบกับแนวทางว่าครบถ้วนตามแนวทางที่วางไว้หรือไม่ ยังมีส่วนใดขาด หรือส่วนเกินที่ไม่จำเป็นต่อการสร้างสร้งงานในครั้งนี้หรือไม่ แล้วจึงส่งข้อสังเกตกลับไปให้ผู้พัฒนาแบบได้แก้ไข โดยในการประพันธ์ร่างบทละครครั้งที่ 1 ผู้วิจัยพบว่าตอนเปิดเรื่องในฉากที่ 1 แนะนำตัวละครนางพญาแมงมุม และฉากที่ 2 แนะนำคณะเดินทางของพระถังซำจั๋ง ยังขาดรายละเอียดที่แสดงให้เห็นถึงสัญลักษณ์ของพุทธศาสนาที่เชื่อมโยงกับตัวละคร ผู้วิจัยจึงแจ้งผู้ประพันธ์บทให้แก้ไขเพิ่มเติมจนได้บทละครที่สมบูรณ์ในที่สุด

4. การประกอบสร้าง (design construction) เมื่อได้แบบที่ลงตัวแล้ว ผู้วิจัยได้ทดลองประกอบสร้างการแสดงขึ้น โดยกำหนดให้มีการจัดสาธิตการแสดง

5. การเก็บรายละเอียด (design refinement) เมื่อองค์ประกอบการแสดงทั้งหมดได้ถูกจัดวาง และจัดแสดงตั้งแต่ต้นจนจบ ทำให้ผู้วิจัยเห็นจุดบกพร่อง จุดเด่นของการ

ทำงาน โดยเก็บรายละเอียดต่าง ๆ มาปรับปรุงให้ดีขึ้น ในระหว่างการฝึกซ้อม

6. การนำเสนอ (presentation) การทำวิจัยสร้างสรรค์ในครั้งนี้กำหนดให้มีการสาธิตการแสดงขึ้น โดยมีรายละเอียดการฝึกซ้อมและการแสดงครบถ้วน แต่ไม่มีการแต่งกายและสร้างฉากจริง เนื่องจากข้อจำกัดด้านงบประมาณ

7. การประเมินผล (evaluation) เป็นการประเมินผลโดยคณะกรรมการตรวจงานวิจัย ประเมินจากการสำรวจความพึงพอใจของผู้ชมและของนักแสดง เพื่อนำผลที่ได้รับมาปรับปรุงการทำงานต่อไป

แนวคิดในการสร้างสรรค์บทละครจากสัญลักษณ์ทางพุทธศาสนาและกลั่นอายุความเป็นจีนซึ่งได้จากการวิเคราะห์ตีความวรรณกรรม เรื่อง ไชอิ๋ว ตอนศึกนางพญาแมงมูนนั้นมีจุดเด่นอยู่ที่การตีความและการอ้างอิงความหมายของอกุศลเจตสิก 7 กับปีศาจนางพญาแมงมูนทั้ง 7 ตน แล้วนำมาใช้เขียนบทแนะนำตัวละครในฉากเปิดตัวของนางพญาแมงมูนทั้ง 7 ตน ซึ่งเทียบได้กับฉากนั่งเมืองของฝ่ายศกัณฐ์ในการแสดงโขน และการอธิบายความหมายทางพุทธศาสนาของตัวละครหลักทั้ง 5 ตัว ได้แก่ พระถังซำจั๋ง เหยิงเจีย ตือโป๊ยก่าย ช้างเจ้ง และม้ามังกรขาว ผ่านการเขียนบทแนะนำตัวในฉากที่ 2 ซึ่งเทียบได้กับฉากนั่งพลับพลาของฝ่ายพระรามในการแสดงโขน อีกทั้งผู้วิจัยได้เลือกใช้เพลงสำเนียงจีนเป็นส่วนใหญ่ในการบรรจุเพลงการแสดงตลอดทั้งเรื่อง

ในส่วนของการสร้างองค์ประกอบการแสดงที่วางไว้ให้กับผู้ออกแบบฉากและเครื่องแต่งกายประกอบการแสดงได้ทำการออกแบบต่อไป แนวคิดในการออกแบบฉากและแสง (Parker & Smith, 1979) ได้ตัดรายละเอียดที่สมจริงหรือไม่จำเป็นออกไปโดยเหลือแต่โครงสร้างบางส่วนเพื่อแสดงสถานที่หรือสื่อความหมายด้วยนัยทางพุทธศาสนา พื้นที่การแสดงจะเป็นเวทีวงกลมขนาดใหญ่ เปรียบได้กับ “สุญตา” หรือ “ความว่างเปล่า” ตามความหมายในสัญลักษณ์ทางพุทธศาสนาในไชอิ๋ว ซึ่งการเดินทางของคณะไชอิ๋วจะต้องพบอุปสรรคมากมายจนกว่าจะถึงไซ่หรือดินแดนแห่งนิพพานนั่นเอง ด้านหลังของวงกลมจะเป็นฉากโปร่งแสงสีขาว (scrim) เพื่อสร้างมิติของฉากจึงใช้เทคนิคการฉายโปรเจกเตอร์ร่วมกับองค์ประกอบอื่น ๆ ของฉากที่เข้ามาเสริมให้ฉากสมบูรณ์ยิ่งขึ้นและยังเป็นฉากรับแสงเพื่อสร้างบรรยากาศของเรื่อง โทนของฉากโดยรวมจะเหมือนภาพวาดฟู่กันของจีนแต่จะประยุกต์ให้ร่วมสมัยขึ้น

แนวคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกายในละครเรื่องนี้

ได้ตีความตามลักษณะของตัวละครโดยการกำหนดความหมายผ่านสัญลักษณ์ สี ลวดลาย รูปทรง ซึ่งมีการประยุกต์เครื่องแต่งกายของอุปรากรจีน และการแต่งกายโขนมาใช้ (Jiwakanon, 2007) ในการกำหนดรูปทรงของเครื่องแต่งกาย (silhouette) ของตัวละครซึ่งปรากฏอยู่ในเครื่องประดับ อาวุธ และเครื่องประดับศีรษะ เช่น เครื่องแต่งกายของเหยิงเจียจะประยุกต์จากเครื่องแต่งกายของหนุมานในโขนและเครื่องแต่งกายของเหยิงเจียในอุปรากรจีน

แนวคิดในการออกแบบท่าทางตัวละครใช้แนวทางการรำตีบทแบบโขนฉาก และใช้แนวทางการต่อสู้แบบโขนหน้าจอ ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ออกแบบท่าทางให้กับตัวละครหลักทั้งหมด 6 แบบ ดังนี้

1. ตัวละครแมงมูนและสมุนแมงมูน ผู้วิจัยได้ออกแบบสัญลักษณ์มือของตัวละคร นางพญาแมงมูนใหม่ โดยนำแนวคิดมาจากลักษณะการกางขาของแมงมูน

2. ตัวละครเหยิงเจียและสมุนลิง ผู้วิจัยได้แนวคิดในการออกแบบท่าทางของตัวละครเหยิงเจียและสมุนลิงจากท่าโขนตัวลิง และได้ออกแบบท่าทางลิงเพิ่มขึ้นจากท่าลิงในอุปรากรจีนและในภาพยนตร์จีน

3. ตัวละครพระถังซำจั๋ง ผู้วิจัยได้แนวคิดในการออกแบบท่าทางของตัวละครพระถังซำจั๋ง โดยใช้ต้นแบบจากตัวละครฤาษีในการแสดงโขนเป็นหลัก แต่ไม่เน้นการออกท่าทางมากอย่างในการแสดงโขน เน้นความสงบนิ่งของตัวละคร

4. ตัวละครตือโป๊ยก่าย ผู้วิจัยใช้ลักษณะตัวละครยักษ์เป็นพื้นฐานในการสร้างท่าทางของตัวละครตือโป๊ยก่าย และเสริมท่าทางเฉพาะตัวของตัวละครเพิ่มเข้าไป ลดท่าทางที่ดูสง่างามลงเพิ่มท่าทางให้ดูสนุกยิ่งขึ้น

5. ตัวละครช้างเจ้ง ผู้วิจัยใช้ลักษณะตัวละครพระเป็นพื้นฐานในการสร้างท่าทางของตัวละคร

6. ตัวละครม้ามังกรขาว ผู้วิจัยนำสัญลักษณ์มือแบบม้าในระบำม้า (อศวลีลา) มาใช้ในการออกแบบลักษณะท่าทางประกอบการตีบท

นอกจากนี้การสร้างสร้างผลงานที่มีฐานข้อมูลจากงานวิจัย (practice based research) เป็นกระบวนการที่ช่วยถอดองค์ความรู้ที่สะสมอยู่ในตัวของนักวิจัย (tacit knowledge) ให้สามารถแสดงออกมาได้อย่างเป็นระบบ เป็นขั้นตอน และสามารถช่วยให้กระบวนการสร้างสรรค์มีความชัดเจนเป็นระบบระเบียบ และสามารถอธิบายให้ผู้ร่วมงานเข้าใจได้ง่ายยิ่งขึ้น อีกทั้งเมื่อผู้ร่วมงานเข้าใจแนวคิดของผู้สร้างสรรค์อย่างดีแล้วยังสามารถช่วยเติมเต็มรายละเอียดหรือข้อมูล

บางประการที่จะช่วยปรับปรุงพัฒนางานสร้างสรรค์ให้ดียิ่งขึ้นได้ เป็นการพัฒนาต่อยอดแนวคิดสร้างสรรค์จากคนเดียวสู่การคิดสร้างสรรค์แบบเป็นทีมโดยอยู่บนพื้นฐานความรู้และความเข้าใจที่ตรงกันแต่มีอิสระในการทำงานสร้างสรรค์อันเป็นการเปิดแนวทางการสร้างสรรค์ละครไทยในลักษณะใหม่ ๆ ที่มีความร่วมสมัยมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

การทำวิจัยในครั้งนี้เป็นเพียงการออกแบบองค์ประกอบต่าง ๆ สำหรับการจัดแสดงละคร เรื่อง ไซอิ๋ว เท่านั้น ยังไม่ได้จัดสร้างจริงทั้งหมด อย่างไรก็ตามงานวิจัยครั้งนี้ได้ออกแบบสร้างสรรค์แนวทางในการจัดแสดงละครไว้อย่างครบถ้วนแล้ว มีทั้งบทประพันธ์และการบันทึกเสียงที่พร้อมสำหรับการจัดการแสดง ในส่วนของการแต่งกาย ฉากและสถานที่จัดแสดงสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม นอกจากนี้ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยสร้างสรรค์การแสดงในครั้งนี้จะเป็นแนวทางหนึ่งให้ผู้ที่สนใจได้ใช้ศึกษาและนำแนวทางไปปรับประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์การแสดงละครไทยแบบใหม่ต่อไปในอนาคต

References

- Chitkul, Krailas. (2018). **The New Practicum of Khon Training for Non-Professional Practitioners**. Doctoral dissertation, The University of Hull, Kingston upon Hull, United Kingdom.
- Jiwakanon, Ritirong. (2007). **Legends Retold 3: Art Directing for Contemporary Theatre (Research report)** (เรื่องเก่าเล่าใหม่ 3 : การกำกับศิลป์สำหรับละครร่วมสมัย)(รายงานการวิจัย). Bangkok: Department of Dramatic Arts, Faculty of Arts, Chulalongkorn University.
- Kemananda (Anekchai, Kowit). (2011). **The Great Monkey: Solves the Dharma Mystery in Journey to the West** (ลิงจอมโจก: ไขความปริศนาธรรมในไซอิ๋ว) (5th ed.). Bangkok: Pimkham.
- Parker, W. O., & Smith, H. K. (1979). **Scene Design and Stage Light** (4th ed.). NY: Holt, Rinehart and Winston.
- Pracharungwit, Wiwat (Trans.). (2016). **Saiyu Fairy Tale (Journal of a Trip to India) Volumes 1-4** (เทพนิยายไซอิ๋ว (บันทึกทัศนอาภรณ์ชมพูทวีป) เล่ม 1-4). Bangkok: Thammasapa.
- Sethakanon, Prapot (Ed.). (2004). **Journey to the West (ไซอิ๋ว)**. Nonthaburi: Sri Panya.
- Thaothong, Preecha. (2018). Academic knowledge of creative arts (ศิลปะสร้างสรรค์องค์ความรู้ทางวิชาการ). **Journal of Business Administration and Social Sciences Ramkhamhaeng University**, 1(2): 22-39.
- Virulrak, Surapone. (2013). **Creative Research (การวิจัยสร้างสรรค์)**. [Online]. Retrieved August 25, 2016 from http://surapone.blogspot.com/2013/06/blog-post_9.html
- Visitthavanich, Sirawit, & Sorasing, Thanitta (Trans.). (2011). **Journey to the West (Graphic Books) Volumes 1-20** (ไซอิ๋ว (ฉบับการ์ตูน) เล่ม 1-20). Bangkok: Thongkasem.