



การสร้างสรรคการแสดง ชุด ทวยชนิดสรรพสัตว์อสูรา

The Creative Performance of “Tuay Khanad Sappasat Asura”
(The Monstrous Beast Regiment of Asura)

โดย

นายจุลชาติ อรัณยะนาค

นางสาววัชรมณท์ คงขุนเทียน

ได้รับทุนสนับสนุนงานสร้างสรรค์ของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๐

ลิขสิทธิ์สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

หอสมุดกลาง สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

Barcode.....

เลขเรียกหนังสือ.....

หนังสืออ้างอิง ใช้เฉพาะในห้องสมุดเท่านั้น



The Creative Performance of “Tuay Khanad Sappasat Asura”
(The Monstrous Beast Regiment of Asura)

By

CHULACHART ARANYANAK

WATCHARAMON KONGKUNTHIAN

FUEDED CREATION BY BUNDITPATANASILPA INSTITUTE

BUDJET YEAR 2017

COPYRIGHT OF BUNDITPATANASILPA INSTITUTE

ชื่องานวิจัย การสร้างสรรค์การแสดง ชุด ทวยชนัดสรพสัตร์อสุรา

ชื่อผู้วิจัย นายจุลชาติ อรัณยนาค และ นางสาววัชรมนต์ คงขุนเทียน

ปีงบประมาณ ๒๕๖๐

งานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์การแสดง ชุด ทวยชนัดสรพสัตร์อสุรา มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์การแสดง ชุด ทวยชนัดสรพสัตร์อสุรา ในการแสดงโขน เรื่อง รามเกียรติ์ ตามรูปแบบนาฏยจารีต โดยมีแนวคิดที่ต้องการแสดงให้เห็นถึงลักษณะความสำคัญ ความสามารถ และบุคลิกของตัวละครผ่านรูปแบบการแสดงสร้างสรรค์

ผลการวิจัยพบว่า

๑. ลักษณะและบทบาทของเหล่าสรพสัตร์ อสุรกายและปีศาจ ในกองทัพของพญาตรีเศียรแห่งกรุงม้ขวารี มีลักษณะและบทบาทที่แตกต่างกันออกไปตามที่ปรากฏในบทประพันธ์ ตัวละครที่ปรากฏอยู่จะเป็นเหล่าทหารที่มีลักษณะเหมือนอสุรกาย ปีศาจ แตกต่างจากพวกยักษ์

๒. การสร้างสรรค์การแสดง ชุด ทวยชนัดสรพสัตร์อสุรา มีลักษณะโครงสร้างแบ่งออกเป็น ๓ ส่วน ประกอบด้วยส่วนนำที่แสดงถึงพลังอิทธิฤทธิ์ ส่วนเนื้อหาแสดงถึงลักษณะบุคลิกร่างกายของตัวละคร และส่วนสรุป แสดงถึงความเข้มแข็งเตรียมพร้อมที่จะเคลื่อนทัพ กระบวนท่าเป็นการบูรณาการเลียนแบบจากท่าต่างๆ ที่มีกิริยาการเคลื่อนไหวตามบทประพันธ์ มีลักษณะเด่นแต่ละตัวที่แตกต่างกันออกไป การคัดเลือกผู้แสดง คัดเลือกจากคุณสมบัติพื้นฐานของผู้แสดง คือ ร่างกายต้องแข็งแรง สมบูรณ์ เป็นผู้พื้นฐานการรำที่ดี และมีไหวพริบ การสร้างสรรค์เพลงและบทร้อง เพลงที่ใช้เป็นการนำเพลงที่มีเนื้อหาแสดงถึงพลังความฮึกเหิม ความเข้มแข็ง และลักษณะบุคลิกของตัวละคร ได้แก่ เพลงกราวใน เพลงขอมกล่อมลูกชั้นเดียว และเพลงเชิด การสร้างสรรค์กระบวนท่ารำ มีกระบวนท่ารำที่แปลกใหม่ และมากด้วยตัวละครที่มีผู้พบเห็นน้อย ซึ่งโดยส่วนใหญ่แล้วผู้ชมจะไม่ทราบถึงลักษณะของตัวละครซึ่งเป็นเหล่าทหารสรพสัตร์ในกรุงม้ขวารี ซึ่งชื่อเมืองนี้มีคนส่วนน้อยที่รู้จัก ผู้สร้างสรรค์จึงได้นำตัวละครในเมืองดังกล่าวมาบรรจุอยู่ในบทร้อง เพื่อให้เกิดเป็นการแสดงทวยชนัดสรพสัตร์อสุรา

Research : The Creative Performance of "Tuay Khanad Sappasat Asura" (The Monstrous Beast Regiment of Asura)

Researcher : Chulachart Aranyanak And Watcharamon Kongkunthian

Annual Budget : 2017

The Research on the creative performance: "Tuay Khana Sappasat Asura" or the Monstrous Beast Regiment of Asura is based on the objective to create a traditional Khon performance from the story of Ramakien with the concept of emphasising on significance, capability, and characteristic of the characters through creative performance.

The result of this research reveals that:-

1. Appearances and roles of those Monstrous beasts, monsters and demons conscripted in the army of Lord Trishira of Majawari are differed in accordance of that appeared in the literature. They are appeared to be the troops with monstrous and deviish characteristics that are different from the asuras.

2. The structure of this performance is consisted of 3 modules; the magical power demonstration module as the leading part, the content of the characters' appearances, and the concluded part which refers to the troop readiness for mobilisation.

The dance suite is the integration of different movements as depicted in the literature that are distinctive and differed individually. Performers are chosen by basing on their basic qualifications; physical healthiness, good basic Thai classical dance and consciously alert.

With the regard of music and lyric, the applied songs demonstrate the content of eagerness, strength, and characteristics of the characters. Presented are; "Krao Nai", "Khom Glom Look Chan Deow" and "Cherd". The choreographing of the performance is comprised of new and distinctive dance suite and full of characters that are rarely seen and known as they are soldiers of the Majawari Kingdom which is also rarely

seen. Therefore, these are the reasons that the researcher embraced these characters into this performance.



กิตติกรรมประกาศ

งานสร้างสรรค์การแสดง ชุด ทวยชนดสรรพสัตว์สุรา สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยความอนุเคราะห์ของคุณครูจตุพร รัตนวราหะ ศิลปินแห่งชาติสาขาศิลปะการแสดง (นาฏศิลป์ไทย – โขน) และคุณครูราชมพ โปธิเวช ศิลปินแห่งชาติสาขาศิลปะการแสดง (นาฏศิลป์ไทย – โขน) ที่ได้กรุณาเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ ในการให้คำปรึกษาเรื่องข้อมูลและความรู้ในกระบวนการทำให้แก่ผู้วิจัย อันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งแก่ผู้วิจัย ขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

นอกจากนี้ขอกราบขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทยที่ให้ข้อมูลในการสัมภาษณ์ และข้อเสนอแนะ อันส่งผลให้งานวิจัยมีความสมบูรณ์

กราบขอบพระคุณบรมครูทางด้านนาฏดุริยางคศิลป์ ที่ประสิทธิ์ประสาทความรู้ด้านนาฏศิลป์ไทย ตลอดจนขอบพระคุณผู้อำนวยการวิทยาลัยนาฏศิลป์ ที่ให้ความอนุเคราะห์ร่วมมือในการดำเนินงานวิจัยมาโดยตลอด และขอขอบใจ นายไตรภพ สุนทรหุต นายสุเชาว์ บัวเข้ม ในการเอื้อเฟื้อตรวจทานและบรรจุเพลง

สุดท้ายนี้ขอกราบขอบพระคุณสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ที่ให้การสนับสนุนทุนในการวิจัยจนสามารถดำเนินการได้สำเร็จลุล่วง

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	ช
สารบัญ.....	ฅ
สารบัญตาราง.....	ฉ
บทที่ ๑ บทนำ	๑
๑. ที่มาของแนวคิดในการสร้างสรรค์.....	๑
๒. วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์.....	๒
๓. ขอบเขตในการสร้างสรรค์.....	๒
๔. กรอบแนวคิดที่ใช้ในการสร้างสรรค์.....	๓
๕. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	๓
๖. นิยามศัพท์ที่เกี่ยวข้อง.....	๓
บทที่ ๒ วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	๔
๑. ลักษณะของสัตว์ในป่าหิมพานต์.....	๔
๒. จินตนาการและแนวคิดในการสร้างสรรค์.....	๑๐
๓. การออกแบบงานนาฏยศิลป์.....	๑๘
๔. ระเบียบในการแสดงโขน.....	๑๙
๕. บทระบำในการแสดงโขน.....	๒๑
๖. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย.....	๒๒

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
บทที่ ๓ วิธีการดำเนินการวิจัย.....	๒๘
๑. ระยะเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	๒๘
๒. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	๒๘
๓. แผนการดำเนินงานตลอดโครงการ.....	๓๐
๔. การสร้างสรรค์บทระบำ.....	๓๑
๕. ลักษณะของการสร้างศิระษ.....	๓๒
บทที่ ๔ วิธีการดำเนินการวิจัย.....	๓๗
๑. ลักษณะโครงสร้างของกระบวนท่า.....	๓๗
๒. ทิศทางการเคลื่อนไหว.....	๓๘
๓. กระบวนท่าที่นำมาใช้ในงานสร้างสรรค์.....	๔๗
๔. การคัดเลือกผู้แสดง.....	๔๙
๕. เครื่องแต่งกายและศิระษที่ใช้ในการแสดง.....	๔๙
๖. การสร้างสรรค์เพลงและบทร้อง.....	๕๙
๗. การสร้างสรรค์กระบวนท่ารำ.....	๖๐
บทที่ ๕ สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	๙๐
๑. วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์.....	๙๐
๒. สรุปผล.....	๙๐
๓. ข้อเสนอแนะ.....	๙๑
บรรณานุกรม.....	๙๒
ภาคผนวก.....	๙๓
ประวัติผู้วิจัย.....	๙๖

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
๑	อธิบายกระบวนการทำรำเพลงกราวใน.....	๖๑
๒	อธิบายกระบวนการทำรำเพลงขอมกล่อมลูกชั้นเดียว.....	๗๖
๓	อธิบายกระบวนการทำรำเพลงเหรา.....	๘๔
๔	อธิบายกระบวนการทำรำเพลงเชิด.....	๘๗



บทที่ ๑ บทนำ

๑. ที่มาของแนวคิดในการสร้างสรรค์

ในการศึกษาประวัติของมนุษยชาติ และพงศาวดารของชาติต่าง ๆ เรามักพบความจริงอย่างหนึ่งว่า มนุษย์ในสมัยโบราณนั้นมีความสัมพันธ์กับสัตว์อย่างใกล้ชิดมาก บางชาตินับถือสัตว์เป็นเทพเจ้า บางชาติถือสัตว์เป็นต้นตระกูลของตน ความเชื่อถืออันนี้ได้สืบทอดกันมาเป็นเวลานาน แม้ในเวลานี้ก็ยังมีคนเชื่อถือกันอยู่ พวกที่เชื่อว่าตนมีกำเนิดมาจากสัตว์นั้น ได้เคยพบว่ามักกล่าวถึงในคัมภีร์ฤทเทหมวดอริสัสมวะ ซึ่งมีข้อความปรากฏว่า ชาวกรู เชื่อว่าตนมีกำเนิดมาจากเต่า ชาวอิราวตะ เชื่อว่าตนมีกำเนิดมาจาก ช้าง ชาวกัมโพชะ เชื่อว่าตนมีกำเนิดมาจาก โค ชาวคันธาระหรือคันธารี เชื่อว่าตนมีกำเนิดมาจาก ม้า และชาวกุลี เชื่อว่าตนมีกำเนิดมาจาก หงส์ เป็นต้น (ส.พลายน้อย, ๒๕๓๑ : ๓) ซึ่งความเชื่อทั้งหมดนี้ได้ถูกนำไปสอดแทรกไว้ในวรรณกรรมและบทละครต่าง ๆ

ซึ่งหากกล่าวถึงวรรณกรรม บทละครเรื่องรามเกียรติ์ ก็เช่นกันที่กล่าวถึงสัตว์ต่าง ๆ ที่มีบทบาทและดำเนินเรื่องราว เช่น ตัวละครที่เป็นสัตว์ปีก เช่น นกสดาญ นกสรรพาที บริวารกากนาสูร ผุ่ยงยักษย์ที่ปรากฏอยู่ในตอนหนุมานหักด่านก่อนเข้าเมืองบาดาลในศึกโมรายักษ์ ช้างเอราวัณ ในตอนศึกพรหมาสตร์ สัตว์ที่มีรูปร่างครึ่งบกครึ่งน้ำ เช่น มัจฉานุ รวมถึงสัตว์ที่มีรูปร่างครึ่งสัตว์ครึ่งอสูร ซึ่งส่วนหนึ่งเป็นสัตว์หิมพานต์ โดยปรากฏอยู่ในศึกตรีเศียร ในตอนที่ยกทัพไปรบกับพระรามที่ปรากฏอยู่ในบทละครเรื่องรามเกียรติ์ พระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ ๑ เล่ม ๑ ที่กล่าวถึงเหล่าบรรดาสัตว์ที่มีรูปร่างครึ่งสัตว์ครึ่งอสูร เป็นทหารเข้าร่วมรบในศึกนี้ ดังบทว่า

ยานี้	๒ คำ ฯ เสมอ
จัดหมู่โยธาทวยหาญ	พลมารห้าวอีกแข็งขัน
เหล่าหนึ่งหน้าเสือขบฟัน	ตัวนั้นเป็นรูปอสุรา
เหล่าหนึ่งตัวเป็นคนธรรพ	หน้ากลับเป็นหน้ามึงสา
เหล่าหนึ่งหน้าเป็นหน้าลา	กายานั้นเป็นวานร
เหล่าหนึ่งตัวเป็นผีไพร	หน้านั้นกลับไปเป็นไกรสร
เหล่าหนึ่งหน้าเป็นอัสตร	ตัวเป็นมังกรยีนยัน
ต่างตนสำแดงฤทธิฤทธิ์	กวัดแก่งอาวุธดั่งจักรผัน
ขุนช้างขี่ช้างขับมัน	เตรียมกันคอยเสด็จสุริยา

(กรมศิลปากร, ๒๕๔๐ : ๕๐๗)

จากบทละครทำให้สามารถวิเคราะห์ตัวละครที่มีลักษณะหน้าตาและรูปร่าง ได้ดังนี้

ตัวละครที่ ๑ หน้าเป็นเสือขบฟัน ร่างเป็นอสุรา

ตัวละครที่ ๒ หน้าเป็นควาย ร่างเป็นคนธรรพ

ตัวละครที่ ๓ หน้าเป็นลา ร่างเป็นลิง

ตัวละครที่ ๔ หน้าเป็นสิงห์ผสม ร่างเป็นปีศาจ

ตัวละครที่ ๕ หน้าเป็นม้า ร่างเป็นมังกร

นอกจากนี้ยังพบหลักฐานภาพขบวนทัพของสัตว์เหล่านี้ ในการยกทัพของศึกตรีเศียร ที่ปรากฏอยู่ในภาพจิตรกรรมฝาผนัง ซึ่งตัวละครเหล่านี้ไม่เคยปรากฏให้เห็นตามบทประพันธ์อย่างชัดเจนในการแสดงโขน ด้วยเหตุนี้ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจโดยได้แรงบันดาลใจจากวรรณกรรม และตระหนักถึงความสำคัญและความแปลกของรูปร่างตัวละคร จึงนำมาศึกษา วิเคราะห์และประดิษฐ์ท่าทางของสัตว์ในลักษณะที่เป็นยักษ์ เกิดกระบวนท่าร่ำสร้างสรรค์ ชุด หวอยขันตสรพสัตว์อสุรา เพื่อใช้เป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ไทยที่คงไว้ซึ่งนาฏยจารีตของการแสดงโขน เป็นประโยชน์ในการนำมาประกอบการเรียนการสอน และใช้เป็นชุดการแสดงที่เกี่ยวกับนาฏศิลป์ สร้างสรรค์สำหรับผู้สนใจศึกษาต่อไป

๒. วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

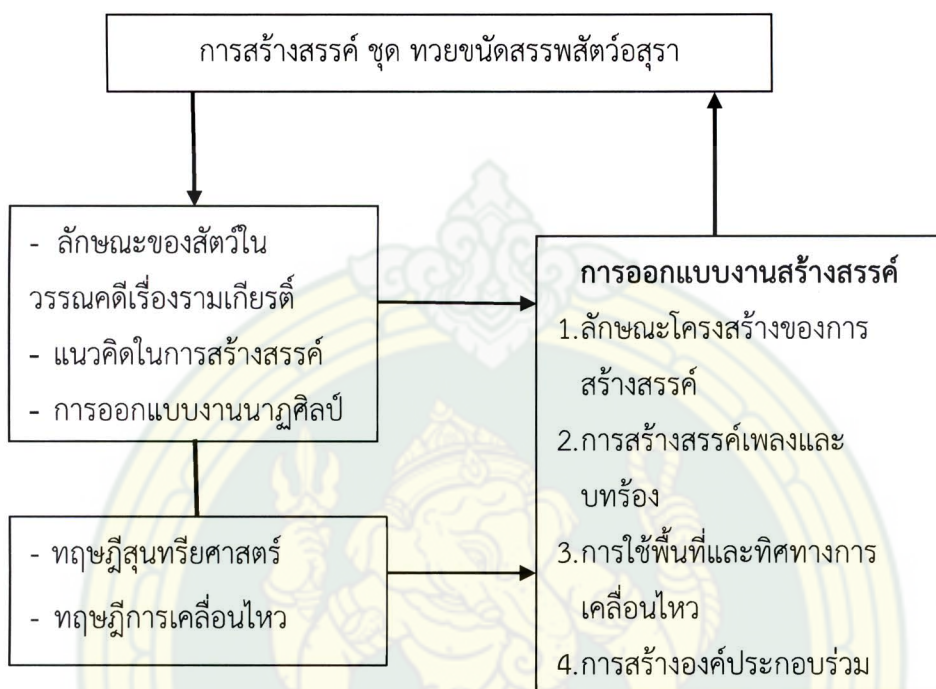
เพื่อสร้างสรรค์การแสดง ชุด หวอยขันตสรพสัตว์อสุรา

๓. ขอบเขตในการสร้างสรรค์

ในงานวิจัยนี้ใช้พื้นที่ของวิทยาลัยนาฏศิลป์ เป็นพื้นที่ในการวิจัย เป็นการศึกษาเฉพาะตัวละครที่เป็นสรรพสัตว์ เหล่ามนุษย์ ที่ร่วมรบและทำสงครามอยู่ในกองทัพของยักษ์ตรีเศียร ที่ปรากฏในบทละครเรื่องรามเกียรติ์ พระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ ๑ เล่ม ๑ โดยนำข้อมูลมาเป็นแนวคิด และรูปแบบในการสร้างสรรค์ โดยใช้ทำนาฏยจารีตเป็นพื้นฐานทางความคิด มีระยะเวลาในการวิจัย ตั้งแต่เดือนตุลาคม ๒๕๕๙ – กันยายน ๒๕๖๐

๔. กรอบแนวคิดที่ใช้ในการสร้างสรรค์

ในการวิจัยครั้งนี้ได้กำหนดกรอบแนวคิดของงานวิจัย การสร้างสรรค์การแสดง ชุด ทวชนัดสรพสัต์ว้อสุรา



๕. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- ๕.๑ เผยแพร่ สืบสาน และอนุรักษ์วรรณกรรมรามเกียรติ์ในรัชกาลที่ ๑
- ๕.๒ ความรู้เกี่ยวกับรูปร่างลักษณะของทหารที่เป็นครึ่งสัตว์ครึ่งอสูรในกองทัพของตรีเศียร
- ๕.๓ เพื่อนำมาประกอบการเรียนการสอน และใช้เป็นชุดการแสดงที่เกี่ยวกับนาฏศิลป์สร้างสรรค์

๖. นิยามศัพท์ที่เกี่ยวข้อง

ทวชนัดสรพสัต์ว้อสุรา หมายถึง เหล่าสรรพสัตว์ทั้งหลายที่ร่วมรบและทำสงครามอยู่ในกองทัพยักษ์ ซึ่งในงานวิจัยนี้หมายถึงกองทัพของยักษ์ตรีเศียร เป็นการนำแนวคิดเกี่ยวกับสัตว์ที่ร่วมทำสงครามในกองทัพตรีเศียร ที่มีลักษณะของครึ่งสัตว์ครึ่งอสูร มาใช้เป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์ กระบวนท่ารำ การแปรแถว การแต่งกาย และบทเพลงที่ใช้ประกอบการแสดง

บทที่ ๒

วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยสร้างสรรค์ เรื่อง ทวยชนัดสรพสัต์วอสุรา ผู้วิจัยได้ศึกษาจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับลักษณะและองค์ประกอบที่มีความสัมพันธ์กับงาน รวมทั้งทฤษฎีและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย โดยแบ่งหัวข้อออกเป็นประเด็นดังต่อไปนี้

๑. ลักษณะของสัตว์ในป่าหิมพานต์
๒. จินตนาการและแนวคิดในการสร้างสรรค์
 - ๒.๑ ความคิดสร้างสรรค์
 - ๒.๒ แนวคิดในการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์
๓. การออกแบบงานนาฏศิลป์
๔. ระเบียบในการแสดงโขน
 - ๔.๑ การประพันธ์บทระบำ
๕. บทระบำในการแสดงโขน
๖. ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - ๖.๑ ทฤษฎีสุนทรียศาสตร์
 - ๖.๒ ทฤษฎีการเคลื่อนไหว

๑. ลักษณะของสัตว์ในป่าหิมพานต์

ตามประวัติศาสตร์ของชนชาติหลากหลายนั้น มีการนำสัตว์มาผสมกันทั้งโดยความเชื่อเก่าแก่อย่างอียิปต์และอีกหลายชาติ ทั้งหมดต่างนำสัตว์ในจินตนาการมาใช้สนองความเชื่อของตนและสังคมได้อย่างผสมกลมกลืน ทางด้านอินเดียก็จะเจอสัตว์ที่คุ้นเคยอย่างดี เช่น ครุฑ พญานาค ที่แปลก็มีศุขสารทูล (ตัวเป็นเสือหัวเป็นช้าง) และสัตว์อื่นอีกมาก นอกจากนี้ยังมีความเชื่อในด้านการนำสัตว์มาปนกันเป็นเทพเจ้าตามความเชื่อในเรื่องของความกลัวของสัตว์และวิญญาณ มีการปั้นรูปเทพเจ้าร่างมนุษย์ มีตัวเป็นสัตว์ เช่น ทอรัส มีเศียรเป็นเหยี่ยว เส่เค็ด มีเศียรเป็นสิงโต บัสต์ มีเศียรเป็นแมว เส่เบ็ก มีเศียรเป็นจระเข้ อนบิส มีเศียรเป็นสุนัข ธอร มีเศียรเป็นรูปนกช้อนหอย และที่มีตัวเป็นสัตว์หัว เป็นคน เช่น สฟิงล์ เป็นต้น (เศรษฐมนตร์ กาญจนกุล. ๒๕๓๖ : ๓) สำหรับสัตว์ในป่าหิมพานต์ของไทย แบ่งออกเป็นลักษณะและชื่อเรียกต่าง ๆ ดังนี้

๑.๑ ช้าง ในตำราสัตว์หิมพานต์กล่าวถึงช้าง ๒ คู่คือ วาริภุชสรและกะรินทปักษา อีกคู่คือ ช้างเผือกกับช้างเขียว ทั้ง ๒ คู่นี้เข้าขบวนแห่พระบรมศพของเจ้านาย มีลักษณะดังนี้

- วาริภุชสร มีตัวเป็นข้าง หางเป็นปลา วาริแปลว่าน้ำ ภุชสรแปลว่าข้าง รวมแล้วคือ
ข้างน้ำนั่นเอง

- กระรินทร์ปักษา เป็นการผสมกันระหว่างข้างกับนก บางส่วนก็เป็นนก บางส่วนก็เป็นข้าง
แต่มีลักษณะค่อนข้างไปทางนกมากกว่า เพราะมีลักษณะของนกมาแซมตัวข้าง คือมีปีกดังนกและหางเป็น
ขน ส่วนอื่นมีลักษณะของข้าง

๑.๒ สิงห์ หรือราชสีห์ มีอิทธิพลในด้านความเชื่อของชนหลายชาติ มองเห็นเด่นชัด เช่น ไทย
พม่า จีน ฝรั่ง ฯลฯ มีลักษณะที่บ่งบอกถึงความสง่างาม ความศรัทธาในพลัง ความเข้มแข็ง ตามความเชื่อ
ของคนไทยถือเรื่องของสิงห์ว่าเป็นตัวแทนของความมองอาจ ความสง่า ในด้านศาสนาสิงห์ได้เข้าไป
เกี่ยวข้องในการนำไปตั้งชื่อ เช่น อริยาบถของพระพุทธองค์อริยาบถหนึ่งนำชื่อไปตั้งคือ สีหไสยาส ที่มี
ลักษณะการนอนแบบราชสีห์นั่นเอง ราชสีห์มีอยู่ ๔ ชนิด คือ

- ดิณสีหะ หรือ ดิณราชสีห์ เป็นพวกราชสีห์กินหญ้าเป็นอาหาร ร่างกายสีแดงเหมือน
สีขนนกพิราบ ตัวใหญ่ประมาณวัวหนุ่ม ๆ หางเป็นพวงงาม ลายตามตัวจะชัดเจน

- กาสสีหะ มีร่างกายสีดำ ตัวใหญ่เท่ากับวัวหนุ่ม กินหญ้าเป็นอาหาร

- บัณขสีหะ หรือ บัณขสุรมฤคินทร์ สีกายออกเหลือง ตัวใหญ่เท่าวัวหนุ่ม กินเนื้อสัตว์
เป็นอาหาร

- ไกรสรสีหะ หรือ ไกรสรสิงหาราช ริมฝีปาก หาง และเท้าสีแดง เหมือนสีของครั่งลาย
แดงจากสีระยะถึงหลัง ๓ แถววนรอบ ๆ สะโพก ๓ รอบ นอกนั้นสีขาวหมด กินเนื้อสัตว์เป็นอาหาร ใครๆ
พากันนิยมชมชอบสิงห์หรือราชสีห์นี้เพราะลักษณะอันสง่างามเป็นปฐม ที่แตกต่างจากสัตว์อื่นคือ เป็นสัตว์
สะอาด ไม่ยอมให้ร่างกายสกปรก ทำความสะอาดตลอดเวลา มี ๔ เท้า ย่องกรายอย่างกล้าหาญ มีรูปร่าง
โอ้อ่า สร้อยคอ (ขนแผงที่คอ) สะสวย ไม่นอบน้อมให้กับสัตว์ทุกชนิด แม้จะต้องเสียชีวิต เจออาหารที่ได้
ก็จะกินจนอิ่มในที่นั้น ไม่เลือกอาหาร และไม่ชอบสะสมอาหาร

ราชสีห์เป็นสัตว์ที่ใช้ในวงราชการของหลายประเทศ โดยนำไปใช้เป็นเครื่องหมายราชการ
เช่น อังกฤษทำเป็นตราสิงห์อยู่คู่กับม้ามีเขา อินเดียเป็นตราราชการ ประเทศไทยในสมัยอยุธยาใช้เป็นตรา
ราชการ เช่น ตราราชสีห์น้อย ตราราชสีห์ใหญ่ ตราพระคชสีห์ เป็นต้น

๑.๓ สิงห์ผสม ข่างไทยนั้นมีการคิดดัดแปลงสัตว์ที่มีอยู่เดิมให้แปลกแตกต่างกันออกไป เหตุ
เพราะสัตว์หิมพานต์เดิมมีอยู่น้อยสิงห์ผสมเป็นการผสมผสานส่วนต่าง ๆ เช่น การเปลี่ยนหัว หาง เท้า ดังนี้

- เหมราช ตัวเป็นสิงห์ หัวเป็นสัตว์ปากยาวแบบปากหงส์ มีเขี้ยวแบบหงส์ทรงดอกพุดตูม
จะหุบปากไม่เห็นฟัน แต่มีอีกชนิดไม่ทราบชื่อที่หอเขียน วัง

สวนผักกาด คล้ายเหมราช แต่ต่างกันตรงมีพื้นโผล่เรียงเป็นตับ คล้ายจะเข้ ดูแล้วน่าสยอง

- คชสีห์ ตัวเป็นสิงห์ หัวเป็นช้าง มีวงและงา ผสมผสานระหว่างช้างกับราชสีห์
- สกุลไกรสร ตัวเป็นสิงห์ หัวเป็นนกแบบอินทรี ตามตัวขนจะขดเป็นวงหางเป็นขนยาว

ตั้งแต่โคนหางถึงปลาย

- ไกสรปักษา ตัวเป็นสิงห์ หัวเป็นนก มีปีก ๒ ข้าง หางแผ่เป็นแผงสวยงามคล้ายหางปลา จะต่างกันมากกับสกุลไกรสรคือมีปาก ลำตัวจะเป็นเกล็ดเหมือนปลา

- ไกสรจำแลง ตัวเป็นสิงห์ หัวเป็นมังกร มีไรขนขึ้นตามแผงกลางหลัง ต้นขา และที่คาง อย่างสวยงาม

- ไกสรควี มี ๒ แบบ คือ แบบตัวเป็นสิงห์ หางเป็นม้า หัวเป็นวัวมีเขาเดียว และแบบ ตัวเป็นสิงห์ หางเป็นสิงห์ หัวมีเขา ๑ คู่

- สหรามังกร ตัวเป็นสิงห์ หัวเป็นมังกรจีน มีหนวดและเครา คล้ายกับไกสรจำแลง

- พยัคฆ์ไกรสีห์ ตัวเป็นสิงห์ หัวเป็นเสือ ไรขนงามและหลังจะเป็นเส้นพู่สวยงาม

๑.๔ มังกรวิหค เป็นสัตว์จตุบาทชนิดหนึ่ง ผสมระหว่างสิงห์กับนก สีม่วงแก่ หางเป็นพู่เหมือน นกและมีปีก หัวเป็นมังกรมีเขา หัวคล้ายกับสหรามังกร ตัวเป็นสัตว์สี่เท้า

๑.๕ ทักทอ เป็นสัตว์จำพวกผสมสิงห์ มีการคิดเขียนมาตั้งแต่ครั้งกรุงศรีอยุธยา มีลักษณะ ขนบนหัวจะปลิวไปข้างหน้าและมีเครา

๑.๖ สางแปลง (สางแปรง) พื้นสีจัน เท้าเป็นเล็บอย่างสิงห์ ชื่อที่เรียกว่าสางนี้ในวรรณคดีเก่า ๆ ได้กล่าวถึงสางในทำนองว่าช่างก็มี ในพจนานุกรมอธิบายว่า สางเป็นสัตว์ในนิยาย เข้าใจกันว่ามีรูปร่างอย่าง เสือ เคยมีคำกล่าวว่าเสือสางมีหางทำนองกล่าวว่าสางก็คือสิงห์ไทยนั่นเอง พระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้า เจ้าอยู่หัว โปรดให้สร้างรูปสางแปรงขึ้นไว้เป็นแบบอย่างที่วัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม มี ๑๖ ตัวด้วยกัน โดยมีพระราชประสงค์จะให้แทนรูปสิงห์หรือสิงโตที่มีอยู่ทั่วไป

๑.๗ เกสรสิงหะ เป็นสัตว์ชนิดหนึ่ง ตามวรรณคดีน่าจะเป็นแบบเดียวกับไกรสรสิงหะ แต่ใน ภาพสัตว์หิมพานต์ว่าเกสรสิงหะใช้สีนกกเขา (สีเทา) เท้าเป็นกบไม่ใช่เล็บ ซึ่งต่างจากไกรสรราชสีห์

๑.๘ สีหคคคา เป็นสัตว์จตุบาทชนิดหนึ่ง หัวเป็นสิงห์ ลำตัวมีเกล็ด เท้ามีเล็บแบบอย่างช่าง พื้นสีม่วงแก่

๑.๙ กิเลน เป็นสัตว์ในเทพนิยายจีน คำอธิบายของพระยาอนูมานราชชน ในหนังสือนิยายสาร ศิลปากรปีที่ ๓ เล่ม ๒ ว่า “กิเลน ถ้าตัวผู้เรียกว่า ชี ตัวเมียเรียกว่า หลิน รวมเรียกว่า ชีหลิน เป็นสัตว์ทิพย์ ปรากฏขึ้นเมื่อใดก็เป็นสวัสดิมงคล เพราะฉะนั้น เมื่อบ้านเรือนอยู่เย็นเป็นสุข หรือมีผู้มีบุญมาเกิดตาม ตำราว่ากิเลนตัวเป็นกลาง หางเป็นวัวมีเขาเดียว” ตามตำราบางเล่มกล่าวว่า กิเลนเกิดจากธาตุทั้งห้า ดิน น้ำ ไฟ ไม้ และโลหะผสมกัน มีอายุยืนยาวถึงพันปี

๑.๑๐ กิเลนปิก เป็นกิลเลนผสมนก ปิกตรงสร้อยคอทั้งข้างซ้ายและขวา หางเป็นนก เท้าเป็นเล็บไม่เป็นกีบ ไม่มีเขาและเครา

๑.๑๑ สิงโตจีน ตามความเชื่อคนจีนเชื่อว่าพระพุทธเจ้าในอดีตชาตินั้นทรงเคยประสูติเป็นสิงห์มาสิบชาติ ขนชาวจีนโบราณจึงถือเอาร่างของสิงโตเป็นเครื่องหมายแสดงลักษณะของศาสนา ด้วยเหตุนี้ จึงนิยมสร้างสิงห์โตไว้ในวัด ตั้งไว้ตามประตูโบสถ์วิหารเป็นคู่ๆ ตามความเชื่อของคนจีนในไทยที่เราัมักพบเห็นกันมากจะเป็นรูปสิงห์โตคาบกันหย่น กับรูยันต์แปดเหลี่ยม (โป๊ยช่วย) ติดไว้กันภูตผีปีศาจ เสนียดจัญไร ตามปากทางที่เล็งติดประตูบ้าน ที่หนังสือสัตว์หิมพานต์ฉบับช่างฝีมือเก่าเขียนไว้ นั้น ทรวดทรงดูจะเพรียวก็ไว้เพื่อสำหรับผูกหุ่นนั่นเอง

๑.๑๒ โลโต เป็นสัตว์มีลักษณะของสิงห์ ดูเผินจะเป็นสิงโต โลโตภาษาจีนแปลว่าอูฐ รูปโลโตในตำราสัตว์หิมพานต์ มีส่วนผสมของสิงห์และทักทอ

๑.๑๓ ม้าผสม สัตว์หิมพานต์ที่เป็นม้าแล้วมีการผสมให้แปลกออกไปนั้น มีหลายชนิด เช่น

- โตเทพอัสตร ตัวเป็นม้า หัวเป็นสิงโต พื้นตัวสีแสด คอและหลังเขียว หางและกีบสีแดงชาด

- เหมราอัสตร ตัวเป็นม้า หัวเป็นหงส์ พื้นดำ หางขาว

- ดุรงค์ปักฉิน ตัวเป็นม้ามีปีก หางเป็นนก สีเขียว ผสมแครงกีบสีดำ พื้นสีขาว

- ดุรงค์ไกรสร ตัวเป็นม้า หัวเป็นราชสีห์แครงหางสั้กกับสีดำ พื้นหงเสน

- สินธพนท์ธี่ ตัวเป็นม้า หางเป็นปลา มีครีบเท้า

- สินธพญูธร ตัวเป็นม้า หางเป็นปลา มีครีบเท้า

- งานโสหรอสินธพนท์ ตัวเป็นม้า หน้าเป็นสิงโตจีน มีเขาสีพื้นเขียวคราม

- อัสตรวิหค ตัวเป็นม้า หัวและคอเป็นนก พื้นหน้าตัวสีเหลือง สร้อยคอปีกสีหงชาด

หางและกีบสีดำ

- อัสตรเหรา ตัวเป็นม้า หัวเป็นเหรา พื้นสีม่วงอ่อน

๑.๑๔ มัจฉาญ ในวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ในตอนจองถนน เนื้อเรื่องพระรามจองถนนไปกรุงลงกาโดยการใช้หินถมให้เต็มเพื่อทำถนน แต่ถมเท่าไรก็ไม่เต็มเพราะพวกยักษ์ทอ้งน้ำของทศกัณฐ์ให้พวกปลามาขนหินไปจนหมด หนุมานทหารเอกจึงรับอาสาจะไปจัดการ และปราบได้อย่างราบคาบ โดยใช้วิธีการเจรจาผูกในนางสุวรรณมัจฉาลูกสาวของทศกัณฐ์ เมื่อนางรับรักหนุมานจึงสั่งให้บริวารขนหินเอาไปไว้ที่เดิม จนสามารถถมหินสำเร็จ หลังจากหนุมานจากไป นางสุวรรณมัจฉาก็ให้กำเนิดมัจฉาญ ที่เกิดจากหนุมาน ซึ่งมีลักษณะเป็นลิงปนปลา

๑.๑๕ กบิลปักษี ในตำราสัตว์หิมพานต์ ตัวและหัวเป็นลิง หางเป็นนก มีปีกที่ไหล่ มีขาเป็นลิง เพิ่มไรขาขึ้นซึ่งในลิงไม่มี เล็บเท่ากึ่งลิงและนก เป็นสัตว์ ๒ ชนิดผสมกัน ระหว่างลิงและนก

๑.๑๖ พานรมฤค เป็นสัตว์จำพวกเดียวกับเทพนรสิงห์ นรสิงห์ คือท่อนล่างเป็นสัตว์ประเภทเท้ากับเป็นกวาง ท่อนบนเป็นพญาวานร และสวมมงกุฎนก มีเครื่องทรง

๑.๑๗ สิงหพานร มีลักษณะผสมผสานระหว่างวานรกับสิงห์ ท่อนบนเป็นพญาวานร ท่อนล่างเป็นสิงห์ แต่นิ้วเท้าเป็นวานร หางเป็นสิงห์ มือถือกระบอง ลักษณะเป็นวานรมีสกุล เพราะมีเครื่องแต่งกาย

๑.๑๘ อสุรปักษี อสุร หมายถึงยักษ์ เป็นศัตรูกับเทวดา อสุรปักษีเป็นนกยักษ์ เป็นการผสมระหว่างนกกับยักษ์ ช่วงเป็นเป็นยักษ์ ช่วงล่างเป็นมนุษย์ มีกระบองเป็นอาวุธ ขวาทรงภู่หางไก่ มีเดือยแหลม

๑.๑๙ อสุราอายุักษ์ เป็นยักษ์ผสมนกอสูรเป็นกระบอง เช่นเดียวกับอสุรปักษี ต่างกันตรง ขวาทรงแหลม

๑.๒๐ มาริศ ท่อนล่างเป็นกวาง ท่อนบนเป็นยักษ์ ตามเรื่องรามเกียรติ์ เมื่อทศกัณฐ์ลักพานางสีดาบังคับให้มาริศแปลงเป็นกวางทอง มาลวงนางสีดาให้ออกจากอาศรม

๑.๒๑ พยัคฆเวไนย มีลักษณะเป็นการผสมระหว่างเสือ ครุฑ และหงส์ หัวเป็นเสือ ตัวเป็นครุฑ หางเป็นหงส์ เท้ายัดนาคร

๑.๒๒ เสือปิก ลักษณะเป็นเสือผสมนก แต่ไม่ตั้งชื่อตามชื่อนก แต่ใช้คำว่า ปิก แทน ท่อนบนเป็นเสือ ท่อนล่างเป็นนก มีปีกตรงไหล่ เท้าเป็นเส้น หางเป็นหางนกยูง

๑.๒๓ นกหัสติ หรือ หัสติลึงค์ ตามตำราสัตว์หิมพานต์ ห้วนกหัสติจะเป็นแบบคชสีห์ มีวงมิงงาแบบช้าง มีปีกหางพร้อม ซึ่งจะแปลงจากที่เคยมีมา ประวัติของนกหัสติ เล่าว่าตัวนั้นใหญ่เท่าเรือนอาศัยอยู่ ณ ริมป่าห้วย พละกำลังเท่าช้าง ๕ ตัว เวลาบินจะส่งเสียงสำเนียงร้องออกจะวังเวง ชอบกินก้อนเนื้อสด ๆ แดง เป็นอาหาร ส่วนในเรื่องนิทานชาดกมีกล่าวถึงเช่นกัน คือเรื่องพระสุธนชาดกและนางมโนห์รา

๑.๒๔ นกการเวก หรือวายุักษ์ มีชื่อเรียกคล้าย ๆ กัน คือ การเวก การวิก และกรวิก ในหนังสือบันทึกความรู้ต่าง ๆ ของพระยาอนุมานราชธนได้กล่าวว่า นกการเวกคือนกอายุักษ์นั่นเอง ปกติจะอยู่ในเมฆบนท้องฟ้า แล้วยังกินลมเป็นอาหาร มีเสียงอันไพเราะเพราะพริ้ง ใครได้ฟังแล้วเป็นต้องชมชอบ จนเปรียบเทียบเสียงพระบรมศาสดาว่าไพเราะเหมือนเสียงนกการเวก แม้เสือได้ยินปากคาบเนื้ออยู่ก็จะลืมหิน นกที่บินก็จะลืมหิน ปลาในสายธารยังลืมหายน้ำ เพราะหลงเสียงนกการเวก ในคัมภีร์ปัญจสุท กล่าวไว้ว่า กินมะม่วงสุกเป็นอาหาร อาศัยอยู่ในป่าหิมพานต์เมื่ออยู่ตัวเดียวจะไม่ร้องวันแต่จะเห็น

พวกพ้องจึงร้องเรียก และมีลักษณะดังนี้ หัวแล่ตีนเหมือนครุฑ ปีกอยู่ตรงสองข้างของสะโพก (ในสมุดไทยภูมิสมัยอยุธยา ปีกจะอยู่ที่หัวไหล่) ขนหางคล้ายใบมะขามและยาวอย่างขนนกยูง ส่วนในสมุดภาพรอยพระพุทธรูปบาทบัววังหน้าในรัชกาลที่ ๓ มีลักษณะคอยาว หัวเหมือนนกกรุฑ มีขนหางเป็นพวงเหมือนหางไก่ ขายาวเหมือนนกกระเรียน และในเรื่องรามเกียรติ์ นกอายุภักษ์ มีลักษณะตัวเป็นนกอินทรีหน้าเป็นยักษ มีแม่เป็นนก พ่อเป็นยักษ

๑.๒๕ นกเทศ มีลักษณะไม่ผสมกับสัตว์ชนิดใดเลย ผู้คิดอาจจะได้ความคิดมาจากนกกระจอกเทศ ม้าเทศ ผัวเทศ มีเรื่องเล่าว่าละลึงกะปุนี ชาวอังกฤษได้นำนกกระจอกเทศมาถวายสมเด็จพระที่นั่งสุริยามรินทร์ เมื่อเดือนธันวาคม พ.ศ. ๒๓๐๘ ก็เป็นได้ ลักษณะรูปทรงลวดลายไม่ต่างจากนกอินทรีมากนัก ยกเว้นหางจะเป็นหางพู่ ซึ่งนกอินทรีจะเป็นหางนก

๑.๒๖ คชปักษา ลักษณะเป็นการผสมครุฑ หงส์ และช้าง ขาและหางเป็นนกคล้ายหงส์ หางเป็นนก ลำตัวท่อนบนและแขนคล้ายครุฑ หัวมังกร และงาแบบช้าง

๑.๒๗ สุบรรณเหรา ตัวเป็นครุฑ หัวคล้ายพญานาค แต่มีเขา พื้นสีเขียวอ่อน หางพู่ มีเขาเดี่ยว

๑.๒๘ นาคปักษิณ ท่อนบนเป็นนาค ท่อนล่างเป็นหงส์ หางเป็นนก หัวพาดมีหงอนสวมสร้อยคอ สีพื้นสีหงษาค

๑.๒๙ สกุนเหรา ลักษณะหัวและหางเป็นเหราเหมือนนาค ตัวเป็นนก พื้นสีหงษาค

๑.๓๐ สิ้นรูปกสิ ลักษณะเป็นการผสมกับนกและปลา พื้นสีน้ำเงิน หางเป็นปลา ตัวเป็นนก น่าจะเป็นสัตว์ครึ่งบกครึ่งน้ำ

๑.๓๑ สีสุบรรณ ลักษณะหัวเป็นหัวสิงห์ ตัวเป็นครุฑ หางเป็นหางหงส์ คล้ายกับพยัคฆเวณดัย

๑.๓๒ มยุระเวนไตย มยุระ แปลว่า นกยูง เวนไตย แปลว่า ครุฑ หัวและหางของมยุระเวนไตยจะเป็นนกยูง ลำตัวเป็นครุฑ ค่อนข้างจะไม่สู้งามเพราะหัวที่ไม่ค่อยมีนกทกทวย

๑.๓๓ นรสิงห์ มีอยู่ ๒ แบบ คือ ตัวเป็นสิงห์ หน้าเป็นมนุษย์ และตัวเป็นมนุษย์ หน้าเป็นสิงห์ เป็นสัตว์ประเภทผสมกับคน คือครึ่งคนครึ่งสิงห์ มีความกล้าหาญ

๑.๓๔ อัปสรสีหะ ลำตัวและหน้าเป็นผู้หญิงหรืออัปสร ท่อนล่างเป็นสัตว์ประเภทเท้าเป็นกบ หรือเรียกอีกอย่างว่า กิณนร

๑.๓๕ เทพปักษี หรือ ไตรเทพปักษี ลักษณะตัวเป็นเทพ มีปีกหางเหมือนนก ปีกจะอยู่ที่สะโพก ข้อศอกถึงปลายข้อมือมีขนแซม ขาก็มีเช่นกัน พื้นสีเหลือง ตัวสีขาว ปีกหางสีหงษาค คล้ายจะดัดแปลงมาจากกิณนร

๑.๓๖ กุมภินิมิต ลักษณะตัวเป็นเทพ ท่อนล่างเป็นจระเข้ มีหาง มือถือดาบ ฟันตัวสีขาว
เท้าและหางสีม่วงแก่ เป็นการผสมกันระหว่างเทพกับจระเข้

๑.๓๗ เจือก ลักษณะของเจือกส่วนใหญ่จะมีท่อนบนเป็นคน ท่อนล่างเป็นปลา ปรากฏใน
วรรณคดีไทย เรื่องพระอภัยมณี

๑.๓๘ ปลาศฤงคัมตสยา เป็นปลาที่มีเขาเดียวอยู่บนหัว

๑.๓๙ ปลาหัวบาตร เป็นปลาหัวแบนคล้ายก้นบาตร เรียกชื่อตามลักษณะของก้นบาตร

๑.๔๐ ปลาเสือ มีหัวและขาหน้าเป็นเสือ ท่อนหลังเป็นปลา

๑.๔๑ กุญชรวาริ ตัวเป็นปลา หัวกับเท้าหน้าเป็นช้าง

๒. จินตนาการและแนวคิดในการสร้างสรรค์

ความคิดจินตนาการ (Imagination) ได้แก่ การตอบสนองความต้องการที่จะคิดสร้าง
ภาพพจน์จากสิ่งที่ไม่เคยปรากฏมาก่อน ความคิดจินตนาการจึงมักคิดในสิ่งแปลกใหม่ ยังไม่เคยเกิดขึ้น
หรือดูเหมือนจะเป็นไปได้ยาก และเป็นลักษณะสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ที่จะนำไปสู่การคิดค้น
ประดิษฐ์สิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ และจินตนาการควบคู่กับความพยายามสร้างงาน หรือทำให้จินตนาการเป็น
ความจริงขึ้นมาให้จงได้ หรือที่เรียกว่า จินตนาการประยุกต์ และความคิดจินตนาการนี้ก็ได้รับการ
สนับสนุนว่าเป็นส่วนสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ หรือการสร้างสรรค์สิ่งแปลกใหม่ ดังที่ไอน์สไตน์ เน้น
ว่า “Imagination is More Important than Knowledge” ซึ่งเราจะเห็นว่าผลงานสร้างสรรค์แทบ
ทั้งหมดเกิดจากคิดจินตนาการ เช่น เครื่องบิน ยานอวกาศ ดาวเทียม เครื่องส่องกล้อง เครื่องจักรต่าง ๆ
ตลอดจนงานสร้างสรรค์ศิลปะ ดนตรี ฯลฯ (อารี พันธมณี. ๒๕๕๗ : ๑๘๒ – ๑๘๓)

๒.๑ ความคิดสร้างสรรค์

บาร์อนและเมย์ (อารี พันธมณี. ๒๕๕๗ : ๓ ; อ้างอิงจาก Baron and May, ๑๙๖๐) ได้ให้
คำจำกัดความว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถของมนุษย์ที่จะนำไปสู่สิ่งใหม่ ๆ เกิดผลผลิตใหม่ ๆ
ทางเทคโนโลยี รวมทั้งความสามารถในการประดิษฐ์คิดค้นสิ่งแปลกใหม่ ดังเช่น ทอมัส เอดิสัน ค้นพบ
หลอดไฟฟ้าและเครื่องไฟฟ้าขนาดเล็ก ซึ่งงานประดิษฐ์คิดค้นของเขาก็จัดเป็นงานที่มีลักษณะความคิด
ริเริ่มสร้างสรรค์ คือ แปลกใหม่ แตกต่างจากที่เคยปรากฏ และยังประโยชน์อย่างมหาศาลต่อชาวโลก
นอกจากนี้เวสคอตต์และสมิท (อารี พันธมณี. ๒๕๕๗ : ๕ ; อ้างอิงจาก Wescott and Smith, ๑๙๖๓)
ได้อธิบายว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางสมองที่รวมการดึงประสบการณ์เดิมของแต่ละคน
ออกมา แล้วนำมาจัดให้อยู่ในรูปใหม่ การจัดรูปใหม่ของความคิดนี้เป็นลักษณะเฉพาะของคนแต่ละคน ไม่
จำเป็นจะต้องเป็นสิ่งใหม่ระดับโลกก็ได้ ซึ่งสอดคล้องกับ เดรฟดาห์ล (อารี พันธมณี. ๒๕๕๗ : ๕ ; อ้างอิง

จาก Drevdahl, ๑๙๖๐) ที่ให้ความหมายว่าเป็นความสามารถของบุคคลในการคิดสร้างผลผลิตหรือสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ ไม่เป็นที่รู้จักมาก่อน ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านั้นอาจจะเกิดจากการรวบรวมเอาความรู้ต่าง ๆ และสิ่งที่เกิดขึ้นใหม่นี้ไม่จำเป็นต้องเป็นที่สมบูรณ์อย่างแท้จริง อาจออกมาในรูปของผลิตผลทางศิลปะ วรรณคดี วิทยาศาสตร์ หรือเป็นเพียงกระบวนการหรือวิธีการเท่านั้นก็ได้ ซึ่งความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นลักษณะความคิดแปลกใหม่ ซึ่งอาจเกิดจากการคิดปรับปรุงเปลี่ยนแปลงจากความคิดเดิมให้เป็นความคิดที่แปลกใหม่และแตกต่างจากความคิดเดิม และเป็นความคิดที่เป็นประโยชน์

วอลลาซและโคแกน (อารี พันธมณี. ๒๕๕๗ : ๕ ; อ้างอิงจาก Wallach and Kogan, ๑๙๕๗) อธิบายว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ กล่าวคือ เมื่อระลึกถึงสิ่งหนึ่งได้ก็จะเป็นสะพานช่วยให้ระลึกถึงสิ่งอื่นที่มีความสัมพันธ์กันได้อีก และสเปียร์แมน (อารี พันธมณี. ๒๕๕๗ : ๕ ; อ้างอิงจาก Spearman, ๑๙๖๓) ได้ให้ความหมายว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือ อำนาจจินตนาการของมนุษย์ในการที่จะสามารถสร้างผลผลิตใหม่ ๆ ที่สอดคล้องกับการศึกษาของกลุ่ม เกสตัลท์ที่ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการของการกระทำเพื่อให้ได้ผลผลิตใหม่ ๆ ทางความคิด ซึ่งจะเกิดจากความคิดจินตนาการมากกว่าการใช้เหตุผล และเช่นเดียวกับการศึกษาของออสบอร์น (อารี พันธมณี. ๒๕๕๗ : ๖ ; อ้างอิงจาก Osborn, ๑๙๕๗) พบว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นจินตนาการการประยุกต์ (Applied Imagination) คือเป็นจินตนาการที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อแก้ปัญหาที่ยากที่มนุษย์ประสบอยู่ มิใช่จินตนาการที่ฟุ้งซ่านเลื่อนลอยทั่วไป ความคิดจินตนาการจึงเป็นลักษณะสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ในการนำไปสู่ผลผลิตที่แปลกใหม่และเป็นประโยชน์ แต่ลำพังเพียงความคิดจินตนาการอย่างเดียวก็ยังไม่ทำให้เกิดผลผลิตสร้างสรรค์ขึ้นมาได้ ความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นความคิดจินตนาการที่ควบคู่ไปกับความอุตสาหพยายามจึงจะทำให้งานสร้างสรรค์สำเร็จลงได้ ดังที่ ทอมัส เอดิสัน ได้กล่าวว่า งานสร้างสรรค์นั้นเป็นงานที่คิดจากหยาดเหงื่อถึง ๙๐ เปอร์เซ็นต์ แต่เป็นแรงดลใจเพียง ๑๐ เปอร์เซ็นต์ เท่านั้น เพราะฉะนั้นงานสร้างสรรค์จึงเป็นงานที่ต้องอาศัยความอุตสาหะบากบั่น ขยันหมั่นเพียร และทำงานหนักอย่างยิ่ง แต่ความเกียจคร้านและความเฉื่อยชาเป็นอุปสรรคสำคัญของความคิดสร้างสรรค์

ฟรอมม์ (อารี พันธมณี. ๒๕๕๗ : ๖ ; อ้างอิงจาก Fromm, ๑๙๖๓) ได้อธิบายว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถของบุคคลที่สังเกตเห็น รับรู้ เข้าใจ และมีปฏิกิริยาตอบสนองด้วย หรือที่ว่า “Creativity is the ability to see or to aware and to respond” ตัวอย่าง คนที่มองเห็นความสวยงามของดอกไม้ก็จะเกิดความรู้สึกซาบซึ้งในความงามและมีปฏิกิริยาตอบสนอง กล่าววาทาเป็นคำชม และเขียนเป็นคำประพันธ์หรือเขียนเป็นภาพขึ้น นั่นก็หมายความว่า เมื่อเกิดแรงดลใจจากการรับรู้ ก็หาทางตอบสนองด้วยความพยายามให้เกิดงานหรือผลผลิตขึ้น

แอนเดอร์สัน (อาร์ พันธ์ณี. ๒๕๕๗ : ๑๑ ; อ้างอิงจาก Aderson, ๑๙๕๗) กล่าวว่า ความแตกต่างของบุคคลอยู่ที่ความคิดสร้างสรรค์และประสบการณ์เป็นสำคัญ พร้อมทั้งได้แบ่งกระบวนการด้านความคิดสร้างสรรค์ออกเป็น ๖ ขั้น คือ

- ขั้นที่ ๑ สนใจ และรู้ถึงความต้องการของจิตใจและสมอง
- ขั้นที่ ๒ รวบรวมข้อมูลต่างๆ ที่มีความสัมพันธ์และสิ่งที่น่าสนใจ
- ขั้นที่ ๓ ไตร่ตรองถึงการวางแผน โครงร่างและรูปแบบของงาน
- ขั้นที่ ๔ จากผลข้อ ๑-๓ ทำให้เกิดจินตนาการ
- ขั้นที่ ๕ สร้างจินตนาการออกมาให้เป็นความจริงใจ และแสดงผลให้เห็นได้ชัด
- ขั้นที่ ๖ รวบรวมความคิด และแสดงออกมาในรูปของผลงาน

นอกจากนี้ เทย์เลอร์ (อาร์ พันธ์ณี. ๒๕๕๗ : ๒๓ - ๒๔ ; อ้างอิงจาก Tayler, ๑๙๖๔) ได้ให้ข้อคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ของคนว่าไม่จำเป็นต้องเป็นขั้นสูงสุดยอดหรือค้นคว้าประดิษฐ์ของใหม่ขึ้นมาเสมอไป แต่ผลของความคิดสร้างสรรค์อาจจะอยู่ในขั้นใดขั้นหนึ่งต่อไปนี้

- ๑) การแสดงออกอย่างอิสระ ในขั้นนี้ไม่จำเป็นต้องอาศัยความคิดริเริ่มและขั้นสูงแต่อย่างใด เป็นแต่เพียงกล้าแสดงออกอย่างอิสระ
- ๒) ผลงานออกมาโดยที่งานนั้นอาศัยทักษะบางประการ แต่ไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งใหม่
- ๓) ขั้นสร้างสรรค์ เป็นขั้นที่แสดงถึงความคิดใหม่ของบุคคล ไม่ได้ลอกเลียนมาจากใคร แม้ว่าจะงานนั้นอาจจะมีคนอื่นคิดไว้แล้วก็ตาม
- ๔) ขั้นคิดประดิษฐ์อย่างสร้างสรรค์ เป็นขั้นที่สามารถคิดประดิษฐ์สิ่งใหม่ขึ้นโดยไม่ซ้ำแบบใคร
- ๕) เป็นขั้นการพัฒนาผลงานในขั้นที่ ๔ ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น
- ๖) เป็นขั้นความคิดสร้างสรรค์สูงสุด สามารถคิดสิ่งที่เป็นนามธรรมขั้นสูงได้ เช่น ชาร์ลส์ ดาร์วิน คิดค้นทฤษฎีวิวัฒนาการ ไอน์สไตน์ คิดทฤษฎีสัมพัทธภาพขึ้น

๒.๒ แนวคิดในการสร้างสร้งงานนาฏศิลป์

ความคิดสร้างสรรค์จึงนับเป็นกระบวนการทางสมองที่คิดในลักษณะเอนกนิยอันนำไปสู่การคิดค้นพบสิ่งแปลกใหม่ด้วยการคิดดัดแปลงปรุงแต่งจากความคิดเดิมผสมผสานกันให้เกิดสิ่งใหม่ ซึ่งรวมทั้งการประดิษฐ์คิดค้นพบสิ่งต่าง ๆ ตลอดจนวิธีการคิดทฤษฎีหลักการได้สำเร็จ ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้มิใช่เพียงแต่คิดในสิ่งที่เป็นไปได้หรือสิ่งที่เป็นเหตุเป็นเพียงอย่างเดียวเท่านั้น หากแต่ความคิดจินตนาการก็เป็นสิ่งสำคัญยิ่งที่จะก่อให้เกิดความแปลกใหม่ แต่ต้องควบคู่กันไปกับพยายามที่จะสร้างความคิดฝันหรือ

จินตนาการให้เป็นไปได้ หรือที่เรียกว่าจินตนาการประยุกต์นั่นเอง จึงจะทำให้เกิดผลงานจากความคิดสร้างสรรค์ขึ้น

นาฏศิลป์สร้างสรรค์เกิดจากผู้สร้างสรรค์มีแรงบันดาลใจและจินตนาการที่จะสร้างสรรค์ ซึ่งต้องอาศัยองค์ประกอบหลายประการจึงจะสามารถสร้างหรือประยุกต์ให้เกิดผลงานได้ เช่น ต้องมีประสบการณ์ มีลักษณะความคิดที่แปลกใหม่และมีการเก็บรวบรวมความรู้ สำหรับการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์นั้นผู้ให้แนวคิดในการสร้างสรรค์งานต่าง ๆ ดังนี้

๒.๒.๑ แนวคิดในการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ของครูเฉลย ศุขะวณิช

การสร้างสรรค์ผลงานด้านนาฏศิลป์ไทย เป็นการพัฒนาการแสดงให้มีลักษณะที่หลากหลาย ผู้คิดควรมีพื้นฐานความรู้มากพอจึงจะสามารถเข้าใจถึงแก่นแท้ของศิลปะแขนงนี้ได้ ไพโรจน์ ทองคำสุก (๒๕๔๕ : ๒๑๕ – ๒๒๒) กล่าวถึงหลักเกณฑ์กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานของครูเฉลย ศุขะวณิช ศิลปินแห่งชาติสาขาศิลปะการแสดงและผู้เชี่ยวชาญนาฏศิลป์ไทย มีลักษณะของการตีบทหรือใช้ภาษานาฏศิลป์ในท่ารำของไทยที่เป็นแบบแผนมาแต่ดั้งเดิม คือ กลอนตำรารำ และบทรำเพลงช้า เพลงเร็ว โดยใช้กลวิธี ที่จะสร้างสรรค์ให้ได้ท่ารำที่เหมาะสมสวยงาม ซึ่งสรุปเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ ดังนี้

๑) รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย การแสดงนาฏศิลป์ไทยมีจารีตประเพณีที่ยึดถือปฏิบัติมาเป็นเวลาช้านาน หากต้องการสร้างสรรค์ผลงานควรศึกษารูปแบบการแสดงประเภทต่าง ๆ ของนาฏศิลป์ไทยให้ถ่องแท้ก่อน เช่น หากต้องการสร้างสรรค์ผลงานที่มีตัวละครแบ่งเป็นพระ – นาง ผู้สร้างสรรค์ควรคำนึงถึงตำแหน่งของแต่ละฝ่าย เช่น ตัวพระจะอยู่ด้านซ้ายของตัวนาง ไม่ควรให้ตัวพระนั่งในขณะที่ตัวนางยืน โดยเฉพาะมีการเหยียบต่อกัน เป็นต้น

๒) กระบวนท่ารำและการแปรแถว ในการประดิษฐ์ชุดการแสดงนาฏศิลป์ไทยสิ่งที่จะขาดไม่ได้ก็คือ ท่ารำ นอกจากท่ารำหลักแล้ว ท่ารำอันเป็นท่าเชื่อมก็มีส่วนสำคัญเป็นอย่างมาก ท่ารำแต่ละท่ามีความหมายในตัวเอง ท่ารำบางท่ามีกฎระเบียบเฉพาะ เช่น ท่ายิ้ม ใช้ได้เฉพาะมือซ้ายเท่านั้น ท่าตัวเราใช้มือซ้ายจับเข่าออก ถ้าจำเป็นต้องใช้มือขวาให้ใช้นิ้วชี้หรือนิ้วหัวแม่มือชี้แทน เป็นต้น การแปรแถวเป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งของการประดิษฐ์ท่ารำ ในลักษณะของนาฏศิลป์ไทย มีรูปแบบการแปรแถวมากมาย เช่น แถวปากพนัง แถวตอน แถวเฉียง และแถวหน้ากระดาน เป็นต้น

๓) โอกาสที่แสดง การสร้างสรรค์งานด้านนาฏศิลป์ไทย ควรคำนึงถึงโอกาสที่แสดง เช่น หากเป็นงานวันเกิดก็ควรสร้างสรรค์ชุดที่เป็นสิริมงคลแก่เจ้าของวันเกิด ได้แก่ ระบายทับทิมสยาม เพื่อให้เจ้าของวันเกิดร่ำรวย ดุจได้ครอบครองทับทิมสยามอันมีค่า หากเป็นงานฉาปนกิจศพ ควรสร้าง

ชุดที่เป็นการไว้อาลัย ระลึกถึงคุณงามความดีของผู้วายชนม์ อาจตั้งชื่อชุดการแสดงว่าระบำสู่สวรรคาลัย เป็นต้น

๔) เครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบการแสดง การแต่งกายในการแสดงแต่ละครั้งสามารถบอกลักษณะที่มา ประเภท สัญชาติ เพศ ตำแหน่งและวัย ด้วยเหตุนี้เมื่อคิดจะสร้างสรรค์ผลงานด้านนาฏศิลป์ จึงควรศึกษาให้เข้าใจก่อน นอกจากนี้อุปกรณ์ประกอบการแสดงก็มีส่วนสำคัญเช่นเดียวกับเครื่องแต่งกาย ไม่ว่าจะเป็นอาวุธ ดอกไม้ ผ้า พัด หรือเครื่องดนตรีต่าง ๆ ที่ใช้ควรตรวจสอบให้เหมาะสมกับชุดการแสดงที่จะสร้างสรรค์ขึ้นใหม่

๕) ดนตรีและเพลงประกอบการสร้างอารมณ์ความรู้สึก นอกจากการได้ดูแล้ว การฟังก็เป็นสิ่งสำคัญยิ่ง ดนตรีและเพลงที่ใช้ในการแสดงนาฏศิลป์มีจารีตอันเป็นประเพณีนิยม โดยเฉพาะเพลงหน้าพาทย์ชั้นสูง ผู้สร้างสรรค์ผลงานควรระมัดระวังและศึกษาให้เข้าใจ

การสร้างสรรค์ผลงานเป็นงานที่ครอบคลุม ปรัชญา เนื้อหา ความหมาย ท่ารำ ท่าเต้น การแปรแถว การตั้งซุ่ม การแสดงเดี่ยว การแสดงหมู่ การกำหนดดนตรี การกำหนดเพลง ฉาก เครื่องแต่งกายและองค์ประกอบอื่น ๆ อันเป็นส่วนสำคัญในการที่จะทำให้ผลงานนาฏศิลป์ที่สร้างสรรค์สมบูรณ์ตามที่ตั้งไว้

๒.๒.๒ แนวคิดในการสร้างสร้งงานนาฏศิลป์ของสุรพล วิรุฬห์รักษ์

การประดิษฐ์คิดค้นสิ่งใหม่ ๆ ให้มีความแปลกตาอยู่เสมอ นั้น เป็นการทำงานศิลปะเพื่อศิลปะเป็นสำคัญ การสร้างสรรค์ต้องมีแนวคิดในการสร้างสร้งงาน ดังนี้ (สุรพล วิรุฬห์รักษ์. ๒๕๔๓ : ๒๑๔ - ๒๑๕)

๑) การกำหนดความคิดหลัก เป็นการกำหนดเพื่อให้ผลงานเป็นไปตามเจตนารมณ์ของผู้สร้างสรรค์ การกำหนดความคิดหลักมี ๒ ระดับ คือ ระดับเป้าหมายและระดับวัตถุประสงค์ คือ

- ระดับเป้าหมาย หมายถึง การกำหนดให้ชัดเจนว่านาฏศิลป์ชุดนี้คิดขึ้นเพื่ออะไร หรือเพื่อใคร เพื่อให้การสร้างสร้งเป็นไปตามความต้องการให้มากที่สุด
- ระดับวัตถุประสงค์ เป็นการนำเอาเป้าหมายกำหนดเป็นสิ่งที่ประสงค์จะให้เกิดขึ้นในรูปแบบของกิจกรรมต่าง ๆ ที่ชัดเจน เพื่อจะได้นำไปปฏิบัติให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ได้ง่าย

๒) การประมวลข้อมูล เมื่อกำหนดวัตถุประสงค์แล้ว ต้องทำการรวบรวมข้อมูลเพื่อใช้เป็นปัจจัยในการสร้างสร้ง ทั้งนี้เพราะการสร้างสร้งด้านศิลปะใด ๆ ก็ตามมิได้เกิดขึ้นจากความว่างเปล่า แต่เป็นกระบวนการที่นำเอาสิ่งที่มีอยู่ก่อนแล้วมาประยุกต์หรือปรับเปลี่ยนทั้งในระดับนามธรรมหรือรูปธรรมให้ได้ผลลัพธ์ใหม่ตามวัตถุประสงค์ โดยข้อมูลที่ให้มีสองลักษณะ คือ ข้อมูลที่เป็นเท็จจริงกับข้อมูลที่เป็นแรงบันดาลใจ

- ข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริง คือความรู้ต่าง ๆ ที่สืบค้นได้ และนำมาพินิจพิจารณา เพื่อให้ประกอบความคิดให้เป็นรูปร่าง เช่น นิสิตต้องสร้างสรรค์นาฏศิลป์ชุดหนึ่งก่อนจบการศึกษา โดยตั้งเป้าหมายและวัตถุประสงค์ว่า เป็นการแสดงระบำชุดที่สะท้อนชีวิตมนุษย์โบราณ และข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริง ซึ่งนิสิตผู้นี้ใช้เป็นหลักฐาน และพื้นฐานในการคิดคือภาพเขียนของมนุษย์โบราณ อายุประมาณ ๔,๕๐๐ - ๕,๐๐๐ ปี บนหน้าผา ยาวประมาณ ๓ กิโลเมตร ซึ่งเรียกว่า ผาแต้ม ที่อำเภอโขงเจียม จังหวัดอุบลราชธานี และภาพเขียนลักษณะเดียวกัน ที่มีอายุใกล้เคียงกันและอยู่ในบริเวณใกล้เคียง

- ข้อมูลที่เป็นแรงบันดาลใจ คือข้อมูลที่กระตุ้นหรือเสริมให้นักนาฏยประดิษฐ์ คิดนาฏศิลป์ชุดนั้นไปในแนวใดแนวหนึ่ง ข้อมูลแรงบันดาลใจมักเป็นผลงานศิลปะสาขาต่าง ๆ ทั้ง นาฏศิลป์ ทัศนศิลป์ ดุริยางคศิลป์ และวรรณศิลป์ ผลงานเหล่านี้เมื่อนักประดิษฐ์ได้สัมผัสอย่างจริงจัง ก็อาจเกิดความตื้นตัน เกิดเป็นความบันดาลใจขึ้นได้ เช่น การได้อ่านวรรณคดี หรือดูภาพเขียน หรือฟังเพลง แล้วเกิดจินตนาการขึ้น ข้อมูลแรงบันดาลใจนี้จะช่วยให้นักนาฏยประดิษฐ์ นึกภาพนาฏศิลป์ชุดที่ตนต้องการสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ในจินตนาการได้ง่ายขึ้น

๓) การกำหนดขอบเขต หมายถึง การกำหนดว่านาฏศิลป์ชุดนั้นจะครอบคลุมเนื้อหาสาระอะไรบ้าง และอย่างไรบ้าง การกำหนดขอบเขตของการสร้างสรรค์จะช่วยนักนาฏยประดิษฐ์ มิให้คิดอะไรเกินกว่าที่จะทำได้จริง เพราะการทำงานสร้างสรรค์ทุกอย่างมีข้อจำกัดมากมาย หากไม่กำหนดขอบเขตของตนแล้ว ผลงานก็มักจะเต็มไปด้วยสิ่งละอันพันละน้อยจนทำให้การแสดงขาดเอกภาพ และไม่ตอบสนองเป้าหมายและวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ หรือมีเจตนาที่ออกมาไม่สำเร็จสมดังจินตนาการ

๔) การกำหนดรูปแบบ มีวิธีการกำหนดได้มากมายหลายแนวทาง อาจสรุปได้แนวทางหลัก ๆ ดังนี้

- กำหนดให้อยู่ในหนึ่งนาฏยจารีต นักนาฏยประดิษฐ์โดยทั่วไปนิยมสร้างสรรค์ผลงานในแนวนี เพราะเป็นแนวที่ทำได้ง่าย เพราะมีกฎเกณฑ์หรือข้อกำหนดในลักษณะของไวยากรณ์ หรือฉันทลักษณ์ทางนาฏศิลป์ให้หยิบใช้ในการสร้างสรรค์ได้อย่างเป็นระบบระเบียบ เช่น การรำอวยพรวันเกิด หรือเปิดงานสำคัญ ก็มีการแต่งเนื้อร้องให้ได้ใจความกับงานนั้น บรรจุเพลงไทยที่มีอยู่แล้ว และเห็นว่าเหมาะสม เช่น เพลงสร้อยสนตัด สองชั้น แล้วนักนาฏยประดิษฐ์กำหนดท่ารำตีบทจากท่ารำไทยฉบับหลวงมาให้ผู้รำปฏิบัติ อาจมีการแปรแถวและตั้งซุ่มบ้างตามสมควร ครั้นถึงช่วงจบปีพทย์ทำเพลงรำ ผู้รำนำนานดอกไม้ออกมาโปรยเป็นเครื่องหมายอานวยพร แล้วรำเข้าโรง การประดิษฐ์นาฏศิลป์เช่นนี้มิให้เห็นอยู่ทั่วไปในงานมงคลต่าง ๆ ผลงานในทำนองเดียวกันนี้แต่มีคุณสมบัติที่โดดเด่นกว่า อาจเป็นเพราะมีการใช้เพลงที่แต่งขึ้นมาโดยเฉพาะ มีเครื่องแต่งกายที่แปลกใหม่ เช่น นาฏศิลป์ ชุด ระบายพริตต์ ในเรื่อง

สุวรรณหงส์ ที่อาจารย์มนตรี ตราโมท ประพันธ์เนื้อร้องและทำนอง ท่านผู้หญิงแผ้ว สนิทวงศ์เสนี เป็นนักนาฏยประดิษฐ์

- กำหนดให้เป็นการผสมผสานหลายนาฏยจาริต นักนาฏยประดิษฐ์ที่มุ่งแหวกแนวออกไปจากจาริตเดิม โดยการนำเอานาฏยจาริตตั้งแต่สองชนิดขึ้นไปมาผสมกันให้เกิดเป็นพันธุ์ผสม เช่น การผสมการรำไทยกับบัลเลต์ การรำไทยกับคอนเทมเปอรารีแดนซ์ การฟ้อนอีสานกับการรำของญี่ปุ่น เป็นต้น กาสสมรำไทยกับบัลเลต์ เช่น เรื่อง มโนห์รา ซึ่งคุณหญิงเจนีเวียฟ เดมอน เป็นนักนาฏยประดิษฐ์ ได้ใช้บัลเลต์เป็นนาฏยจาริตหลัก แล้วสอดแทรกการรำไทยลงไปในที่ ๆ เหมาะสม เช่น การตั้งวง การจิบ การกระดกหลัง ผลก็คือประเทศไทยมีบัลเลต์ที่มีลักษณะเฉพาะตัวขึ้น และได้มีนักนาฏยประดิษฐ์คนต่อ ๆ มา ใช้วิธีการผสมผสานนี้ในการสร้างบัลเลต์จากประวัติศาสตร์และวรรณคดีไทย อาทิ ศรีปราชญ์

- กำหนดให้ประยุกต์จากนาฏยจาริตเดิม การคิดสร้างสรรค์ในลักษณะนี้ มักอาศัยเพียงเอกลักษณ์หรือลักษณะเด่น เช่น โครงสร้างหรือท่าทาง หรือเทคนิคบางอย่างมาเป็นหลัก นอกนั้นนักนาฏยประดิษฐ์ก็พยายามบุกเบิกแสวงหาท่าทางใหม่ ๆ มาใช้ในการออกแบบ ตัวอย่างเช่น โมเดิร์นบัลเลต์ ซึ่งนักนาฏยประดิษฐ์จะใช้หลักของบัลเลต์ อาทิ การขึ้นปลายเท้า การเตะสูง การเต้นคู่ ชายหญิงที่เกาะเกี่ยวกัน และการยกลอย นอกจากหลักดังกล่าว นักนาฏยประดิษฐ์จะออกแบบท่าที่มีได้มีอยู่ในนาฏยจาริตของบัลเลต์คลาสสิก เพื่อให้ผลงานของเขาดูแปลกใหม่ทันสมัย อีกตัวอย่างหนึ่ง คือการที่นักนาฏยประดิษฐ์ชาวอินโดนีเซียนำเอาท่ามวยพื้นเมือง ที่เรียกว่า ซิลัต มาแปลงเป็นระบำสมัยใหม่หลายชุดในปัจจุบัน โดยนำเอาท่ายืนเปิดเหลี่ยม ท่าซำ และท่าปิดป้อง มาเป็นหลักแล้วเสริมท่าต่าง ๆ เข้าไปเกิดความแปลกใหม่กว่าเดิม และได้ความหมายใหม่ตามที่ต้องการ การคิดสร้างสรรค์ในลักษณะนี้แม้จะไม่นำท่าใหม่ ๆ เข้ามาใช้ แต่นักนาฏยประดิษฐ์ก็จะปรับให้ดูกลมกลืนกับนาฏยจาริตเดิม เพื่อความมีเอกภาพ โดยที่ผลงานใหม่มีความต่อเนื่องกับอดีต

- กำหนดให้อยู่นอกนาฏยจาริตเดิม นักนาฏยประดิษฐ์ในปัจจุบันพยายามค้นคว้าหารูปแบบนาฏยศิลป์ใหม่ ๆ ที่จะสะท้อนวิถีชีวิตของมนุษย์ในปัจจุบัน โดยไม่นำเอาอดีตมาปะปน เพราะเห็นว่าการนำปัจจัยต่าง ๆ เช่น ดนตรี และท่ารำของนาฏยจาริตใดก็ตาม ซึ่งเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมของอดีตมาใช้ ผลงานก็อาจไม่สะท้อนความเป็นศิลปะปัจจุบันได้ดีพอ อย่างไรก็ตามการคิดค้นรูปแบบใหม่ ๆ ในวงการนาฏยศิลป์ เมื่อรูปแบบนั้นเป็นที่ยอมรับในวงกว้าง และมีการสืบทอดกันเป็นระบบรูปแบบใหม่นั้นก็ตกเป็นนาฏยจาริตขึ้นอีกชนิดหนึ่งในวงการนาฏยศิลป์ เช่น เมื่อมีการคิดนาฏยศิลป์ใหม่ขึ้นที่เรียกว่า โมเดิร์นแดนซ์ เพื่อหนีไปจากบัลเลต์ ในราวต้นคริสต์ทศวรรษที่ ๒๐ ก็แพร่หลายและพัฒนา มาจนกลายเป็นรูปแบบที่มีมาตรฐานปัจจุบัน หรือแม้แต่การรำตามแบบพื้นทาง ซึ่งเป็นแบบที่ทดลองคิด

ขึ้นในสมัยรัชกาลที่ ๔ เพื่อให้การรำดูเป็นการผสมผสานกับต่างชาติ และใช้ทำดนตรีที่มีสำเนียงภาษา ประกอบ เช่น การรำออกภาษามอญ การรำออกภาษาลาว จนเกิดมีการรำผสมมอญ สมอลาว ขึ้น ในที่สุดการรำแบบพื้นทางก็กลายเป็นรูปแบบมาตรฐานตายตัวไม่พัฒนาต่อไป การเกิดนาฏยศิลป์ใหม่ ๆ แล้วกลายเป็นนาฏยจารีตอีกอย่างหนึ่งในที่สุดเช่นนี้ เป็นเพราะนักนาฏยประดิษฐ์มีบทบาทสำคัญที่ทำให้ รูปแบบนาฏยศิลป์เคลื่อนไปข้างหน้าตลอดเวลา

๕) การกำหนดองค์ประกอบอื่น ๆ นอกจากรูปแบบของนาฏยศิลป์ชุดใหม่แล้ว นักนาฏยประดิษฐ์ต้องกำหนดแนวคิดหรือรูปแบบองค์ประกอบอื่น ๆ ที่จะใช้ในการแสดง เช่น ผู้แสดง รูปแบบเครื่องแต่งกาย รูปแบบฉาก รูปแบบเพลง แสง เสียง ฯลฯ การกำหนดสิ่งเหล่านี้เป็นเรื่องจำเป็น และสำคัญในเบื้องต้นเพราะนักนาฏยประดิษฐ์ต้องทำงานกับคนอื่น ๆ ที่มีความชำนาญเฉพาะทาง นักนาฏยประดิษฐ์ต้องทำให้คนเหล่านั้นเข้าใจแนวคิดและรูปแบบนาฏยศิลป์ชุดที่ตนคิดขึ้น ให้ชัดเจนที่สุดเท่าที่จะทำได้ และบอกความประสงค์ในด้านปริมาณ และด้านคุณภาพให้ละเอียด เพื่อจะได้ทำการ ออกแบบและจัดทำทุกสิ่งทุกอย่างให้ได้ใกล้เคียงกับสิ่งที่นักนาฏยประดิษฐ์ต้องการให้มากที่สุด ในขณะเดียวกันนักนาฏยประดิษฐ์ก็ต้องรับฟังเงื่อนไข ปัญหา และข้อเสนอแนะของเขาเหล่านั้นตั้งแต่นั้น เพื่อให้การทำงานมีอุปสรรคซึ่งขัดขวางการสร้างสรรค์น้อยที่สุด และงานจะมีเอกภาพ เพราะเป็นผลงาน ร่วมกันของหลายฝ่ายที่มีรูปแบบเข้ากันได้เป็นอย่างดี

นักนาฏยประดิษฐ์ต้องกำหนดรูปร่าง หน้าตา บุคลิกและความสามารถของผู้แสดงเพื่อ เป็นเกณฑ์ในการคัดเลือกผู้แสดงให้เหมาะสม เพราะการคัดเลือกผู้แสดงได้ถูกต้อง ทำให้การแสดงสำเร็จ ไปแล้วครึ่งหนึ่ง นักนาฏยประดิษฐ์ต้องกำหนด รูปแบบ ชนิด และแนวทางของดนตรีเพื่อให้สามารถ คัดเลือก หรือแต่งเพลง และทำเสียงต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับการใช้นาฏยศิลป์ นอกจากนี้ต้องกำหนด รูปแบบและแนวทางของฉาก และเครื่องแต่งกายให้ตอบสนองความต้องการด้านการแสดงได้ดีมีคุณภาพ และมีเอกภาพ

๖) การออกแบบนาฏยศิลป์ คล้ายคลึงกับการออกแบบทัศนศิลป์ เพราะนาฏยศิลป์ เปรียบเสมือนประติมากรรมที่เคลื่อนที่บนเวที อันมีผู้แสดงเป็นปัจจัยหลัก นักนาฏยประดิษฐ์มีหน้าที่ ออกแบบโดยกำหนดให้ผู้แสดงออกท่าทาง ทิศทางการเคลื่อนไหว การจับกลุ่ม ฯลฯ ให้เป็นไปตามการ ออกแบบทางนาฏยประดิษฐ์ของตน ดังนั้น ในการออกแบบนั้นจำเป็นต้องคำนึงถึงทฤษฎีทางทัศนศิลป์ และทฤษฎีแห่งการเคลื่อนไหวที่จะนำมาประยุกต์ในการออกแบบของตนอยู่เสมอ

๓. การออกแบบงานนาฏศิลป์

นักนาฏศิลป์มีวิธีการทำงานการออกแบบนาฏศิลป์แตกต่างกันเป็นการเฉพาะของตน แต่ในที่นี้จะได้กำหนดขั้นตอนไว้เพื่อให้สะดวกแก่การออกแบบสำหรับนักนาฏยประดิษฐ์ เมื่อนักนาฏยประดิษฐ์ได้คำนึงถึงหลักการต่างๆ ดังกล่าวมาแต่ต้นแล้ว การออกแบบทางนาฏศิลป์มีขั้นตอนและวิธีที่คล้ายคลึงกับศิลปะสาขาอื่น ๆ คือ การกำหนดโครงร่างโดยรวม การแบ่งช่วงอารมณ์ ท่าทางและทิศทางการลงรายละเอียด การทำงานทั้ง ๔ ขั้นตอนนี้ กระทำเป็นสองภาค ภาคแรกเป็นการเขียนลงบนกระดาษในลักษณะแบบร่าง เพื่อให้เห็นหน้าตาของการแสดงชุดนั้นคร่าวๆ ภาคหลังเป็นการนำแบบร่างไปปฏิบัติโดยผู้แสดง และตลอดเวลาการทำงาน ก็มีการเขียนแบบร่างเพิ่มเติมเพื่อความเข้าใจร่วมกันในหมู่ผู้ร่วมงานอยู่ตลอดเวลา (สุรพล วิรุฬห์รักษ์. ๒๕๔๓ : ๒๓๒ – ๒๓๓)

๑. การกำหนดโครงร่างรวม ก็คล้ายคลึงกับการวาดภาพจิตรกรรมลงบนพื้นผ้าใบ ที่ต้องมีการร่างภาพให้เห็นองค์ประกอบต่างๆ ของภาพตามจินตนาการ แต่ภาพจิตรกรรมเป็นภาพนิ่ง ภาพนาฏศิลป์เป็นภาพเคลื่อนไหว ภาพจะเปลี่ยนไปเป็นระยะๆ จึงควรเห็นภาพของการแสดงในช่วงสำคัญๆ เป็นระยะๆ

๒. การแบ่งช่วงอารมณ์ โดยปกติการแสดงนาฏศิลป์ จะมีกระบวนการแบ่งเป็นช่วงๆ สั้นบ้างยาวบ้าง แต่ละช่วงจะแสดงอารมณ์ที่แตกต่างกันเพื่อความหลากหลาย ดังนั้นการออกแบบในแต่ละช่วง อาจใช้จำนวนผู้แสดงและการเคลื่อนไหวที่แตกต่างกันเพื่อสะท้อนอารมณ์ที่ต้องการในช่วงนั้นๆ เช่น อารมณ์เศร้าแสดงเดี่ยวอยู่หนึ่งที่ อารมณ์ทุกข์ทรมานใช้ผู้แสดงหมู่เคลื่อนไหวไปมาซำๆ และอารมณ์รักแสดงโดยชายหญิงคู่หนึ่งเคลื่อนไหวโลดแล่นไปมาอย่างร่าเริง ในการเปลี่ยนช่วงอาจทำได้ด้วยการตั้งซุ่มเพื่อแสดงการจบช่วงหรือเข้าโรงไป เพื่อเริ่มออกแสดงในช่วงใหม่ต่อไป

๓. ท่าทางและทิศทาง การแสดงนาฏศิลป์ชุดหนึ่งๆ มักมีท่าทางหลักปรากฏอยู่เป็นระยะๆ ตลอดเวลาของการแสดงเพื่อเชื่อมหรือแสดงความเป็นเอกภาพของการแสดงชุดนั้น และมีท่าอื่นๆ กำหนดให้เป็นเฉพาะในแต่ละช่วง ส่วนทิศทางทั้ง ๘ ดังกล่าวแล้ว ก็มักจะนำมาใช้เพื่อกำหนดการเข้า การออก และการเคลื่อนที่ของผู้แสดงในแต่ละช่วงบนเวที เพื่อให้ได้ความหมายตามต้องการ

๔. ท่าทางและทิศทาง การแสดงนาฏศิลป์ชุดหนึ่งๆ มักมีท่าทางหลักปรากฏอยู่เป็นระยะๆ ตลอดเวลาของการแสดงเพื่อเชื่อมหรือแสดงความเป็นเอกภาพของการแสดงชุดนั้น และมีท่าทางอื่นๆ กำหนดให้เป็นเฉพาะในแต่ละช่วง ส่วนทิศทางทั้ง ๘ ดังกล่าวแล้ว ก็มักจะนำมาใช้เพื่อกำหนดการเข้า การออก และการเคลื่อนที่ ของผู้แสดงในแต่ละช่วงบนเวที เพื่อให้ได้ความหมายตามต้องการ

๕. การลงรายละเอียด เมื่อการฝึกซ้อมเข้ารูปเข้ารอยพอสมควรตามกำหนดแล้ว จึงเริ่มพิถีพิถันกับรายละเอียด ในที่นี้มีได้หมายความว่านักนาฏยประดิษฐ์ละเอียดเรื่องรายละเอียดมาตั้งแต่ต้น

เพียงแต่ให้การเอาใจใส่เป็นพิเศษในช่วงนี้เพื่อให้การแสดงสมบูรณ์ยิ่งขึ้น เช่น การปรับระดับของอวัยวะต่าง ๆ ของผู้แสดงให้เท่ากัน ปรับทิศทางของใบหน้าและดวงตาที่ต้องสัมพันธ์กับเสียงและแสงเป็นพิเศษ

อนึ่ง ในการออกแบบนาฏยศิลป์ แม้จะดำเนินตามขั้นตอนดังกล่าว แต่บางครั้งความคิดของนักนาฏยประดิษฐ์ ไม่แจ่มใส ไม่โลดแล่น จึงไม่สามารถเรียบเรียงออกมาให้เห็นเป็นภาพได้ ในกรณีเช่นนั้น นักนาฏยประดิษฐ์ต้องขอความร่วมมือจากผู้แสดง และผู้เกี่ยวข้องให้ช่วยทดลองปฏิบัติ เช่น ลองตั้งซุ้มลองเกาะเกี่ยวกัน ลองแสดงท่าทางกับอุปกรณ์การแสดง ให้เกิดความแปลกใหม่ เหล่านี้เป็นต้น เมื่อได้ข้อยุติอันพึงพอใจแล้วก็บันทึกเอาไว้ด้วยความจำ ภาพวาด ภาพถ่ายหรือวิดิทัศน์ก็ได้

๔. ระเบียบการแสดงโขน

๔.๑ การประพันธ์พระบำน

ระบำเริ่มเข้ามามีอิทธิพลต่อการแสดงโขน โดยแรกเริ่มนั้นนิยมเล่นหนังจับระบำหน้าจอ หรือหนังติดตัวโขน บางทีก็นำเอาละครมาเล่นแทนระบำบ้าง แทนโขนบ้างสลับกันไป ด้วยเหตุนี้ศิลปะแห่งการเล่นหน้าจอหนัง จึงเริ่มคลุกคละปะปนกันไป และมีผู้นำเอาการแสดงโขนกับละครในมาผสมกัน ซึ่งในการแสดงนั้นมีการออกท่ารำ ท่าเต้น และมีการพากย์เจรจาตามรูปแบบของโขนแล้วนำเพลงขับร้องและเพลงประกอบกิริยาอาการของดนตรีแบบละครใน ทั้งยังมีระบำ รำ ฟ้อน ผสมเข้าด้วยกันซึ่งเป็นการปรับปรุงให้มีวิวัฒนาการขึ้นอีกจากแต่เดิม (ธนิต อยู่โพธิ์, ๒๕๑๑ : ๔๐)

สมรรัตน์ ทองแท้ (๒๕๓๘ : ๓๗) ที่ศึกษาเรื่อง ระเบียบการแสดงโขนของกรมศิลปากร ได้กล่าวถึงบทสัมภาษณ์ของอาจารย์ธนิต อยู่โพธิ์ เกี่ยวกับแนวคิดในการนำระบำเข้ามาประกอบในการแสดงโขน ว่า

“ที่เราดูโขนละครก็คือดูความงาม ซึ่งเมื่อดูแล้วก็ทำให้เรารำเริงบันเทิงใจ ยกกระดับจิตใจให้สูงขึ้น เปรียบได้กับความงามของดอกไม้ที่เค้าเอามาขายกัน ถ้าดอกไม้ไม่งามคนจะซื้อไปทำไม รับประทานก็ไม่ได้ ใช้ทำอะไรก็ไม่ได้ นอกจากเอาไปบูชาพระ ด้วยเรารู้สึกว่าดอกไม้เป็นของงาม ของงามก็คือของดี จึงต้องควรนำเอาของดีไปคู่กับสิ่งที่ดี และเมื่อเราได้พิจารณาส่วนประกอบของดอกไม้ ก็จะพบส่วนต่างๆ ที่ทำให้ดอกไม้ นั้นงามขึ้นมาได้ ดังนั้นถ้าเราเทียบว่าระบำเป็นส่วนประกอบของดอกไม้ ระบำก็น่าจะเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้การแสดงโขน - นั้นชวนดูยิ่งขึ้น และถ้ายังระบำมีความพร้อมสมบูรณ์แบบ

ก็ยิ่งจะช่วยส่งเสริมให้การแสดงโขนเป็นที่ชื่นชอบกับคนที่มาชม”

การแสดงโขนซึ่งแต่เดิมก่อนที่จะมาผสมผสานกับละครในนั้น ดำเนินเรื่องด้วยการพากย์เจรจาประกอบการบรรเลงจะไม่มีระบำเข้ามาประกอบการแสดงโขนเลย ดังบทเจรจาในตอนศึกพรหมาสตร์ของหมื่นภาคย์ฉันทวัจน์ (เปีย วิยานงาม) ที่ ประพันธ์ สุคนธชาติ ได้รับสืบทอดมาว่า

“สั่งให้ลูกนิมิตที่บิดเป็นเป็นเทพบุตรนางฟ้า และจ้บระบำ
ทำท่าให้พร้อมกัน เพื่อรวมพวกพลชั้นเหล่ากระบี่จึงรับทำใน
บัดนี้เถิดนะ ฝ่ายเทพบุตรและนางฟ้ารูปนิมิต ฟังคำอินทรชิต
มีปัญหาด่างกัณฑ์ขึ้นพร้อมกัน แล้วก็ทำตามกุ่มกัณฑ์ปัญหา
อยู่ที่ตรงหน้าคชเฮอร์วณ – เพลงช้า”

จากตัวอย่างของบทเจรจาโขนดังกล่าว จะเห็นได้ว่าไม่มีบทที่แสดงการจ้บระบำของเหล่าเทวดา – นางฟ้า เหมือนเช่นในบทพระราชนิพนธ์เรื่องรามเกียรติ์ แต่มีการจ้บระบำโดยใช้เพลงหน้าพาทย์ ซึ่งไม่มีการยืนยันได้ว่าการปฏิบัติทำทางในลักษณะเช่นใด และมีการจ้บระบำกันหรือไม่

นอกจากนี้ นายอุดม อังศุธร อดีตครูผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย ฝ่ายโขนพระ วิทยาลัยนาฏศิลป์ ได้กล่าวว่า

“แต่เดิมการจัดระบำคงใช้การปฏิบัติทำรำในเพลงช้า แล้วต่อด้วยเพลงเร็ว สังเกตได้จากบทระบำที่เป็นมาตรฐาน อันได้แก่ระบำลีบท (บทจ้บระบำเบิกโรง) เมื่อรำเพลงตามบทร้องแล้ว ต้องต่อด้วยการรำเพลงช้าและเพลงเร็ว จึงเป็นการระบำระบำตามบทแล้วต่อด้วยเพลงเร็ว”

ระบำในการแสดงโขนช่วงนี้จึงยังไม่มีข้อมูลที่ชี้ชัดไปว่าเป็นลักษณะใด มีการใช้แสดงหรือไม่ แต่ก็สามารถกล่าวได้ว่าระบำในการแสดงโขนนั้นได้แบบอย่างมาจากการแสดงละคร โดยเฉพาะอย่างยิ่งจากบทละครเรื่องรามเกียรติ์ พระราชนิพนธ์ในรัชกาลต่างๆ และเมื่อกรมศิลปากรได้กำหนดให้กองการสังคีตเป็นผู้รับผิดชอบงานแสดงด้านนาฏศิลป์นี้ จึงเกิดการแสดงสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดงโขนขึ้นมามากมาย โดยใช้ชื่อกำกับว่า “กรมศิลปากรปรับปรุง” เข้าใจว่าต้องการให้ผู้ชมไม่สับสนในการรับรู้เกี่ยวกับการแสดง ด้วยการแสดงโขนมีรูปแบบและวิธีการแสดงเปลี่ยนแปลงไปตามสมัยของการแสดงนั้นๆ จาก

เดิมระบำในการแสดงโขนที่มีอยู่น้อยมาก หรืออาจไม่มีเลยก็ได้ดังที่กล่าวมาข้างต้น จึงได้มีการสร้างสรรค์ขึ้นมาในสมัยกรมศิลปากรนี้เอง (สมรัตน์ ทองแท้. ๒๕๓๘ : ๓๗ – ๓๘)

จากบทสัมภาษณ์อาจารย์เสรี หวังในธรรม เมื่อวันที่ ๑๕ ธันวาคม พ.ศ. ๒๕๓๗ ที่ปรากฏในงานวิจัยของ สมรัตน์ ทองแท้ เรื่อง ระบำในการแสดงโขนของกรมศิลปากร กล่าวว่า ท่านได้ปรับปรุงการแสดงโขนขึ้นมาใหม่ โดยให้ความแตกต่างไปจากรูปแบบเดิมอยู่บ้าง คือ เดิมการดำเนินเนื้อเรื่องในการแสดงจะเป็นชุดเป็นตอน ตามบทพระราชนิพนธ์ แต่ในสมัยนี้ท่านได้เน้นเนื้อหาของการแสดงโขนเกี่ยวกับตัวละครในเรื่องรามเกียรติ์เป็นสำคัญ เช่น พระราม ใช้ชื่อการแสดงโขนว่าชุดรามาวตารหนุมาน ใช้ชื่อการแสดงโขนว่า ชุดหนุมานชาญสมร, พาลี ใช้ชื่อการแสดงโขนว่า ชุด พาลีสอนน้อง เป็นต้น แล้วในโขนแต่ละชุดที่ท่านปรับปรุงขึ้นมาใหม่นั้นมักจะมียุทธวิธีเป็นส่วนประกอบด้วยอยู่เสมอ โดยท่านให้เหตุผลว่า “การแสดงโขนเวลาเปลี่ยนแปลงเหตุการณ์อย่างกะทันหัน ไม่สามารถทำได้ในทันใดทันใดเหมือนละครเวทีภาพยนตร์ จึงได้ใช้ระบำขึ้นมาเปิดเหตุการณ์แทน เท่ากับว่าระบำในสมัยที่อาจารย์เสรี หวังในธรรม เป็นผู้คิดสร้างสรรค์ขึ้นมานั้นมีปรากฏอยู่เพื่อเป็นส่วนเสริมหรือเน้นเนื้อหาในการแสดงโขนชุดต่างๆ ที่เกี่ยวกับชีวประวัติของตัวละครในเรื่องเป็นหลักสำคัญ เช่น ระบำวานรพงศ์ จะเน้นความสำคัญของหนุมาน ที่นำเหล่าพลกระษัตริย์ที่มีความสามารถต่างๆ มาร่วมเป็นกองทัพของพระรามได้ หรือระบำบันเทิงกาสร ที่เน้นให้เห็นความชั่วร้ายของทศพร ที่มาทำลายความสุขของครอบครัวตัวเอง เป็นต้น

สรุปได้ว่า ระบำถูกนำเข้ามาใช้ประกอบการแสดงโขนเนื่องจากในการแสดงโขนแต่เดิมนั้นมีการใช้เวลาค่อนข้างมาก อีกทั้งภายหลังได้มีการนำบทร้องตามแบบละครในเข้ามาประกอบ ระบำจึงเป็นส่วนสำคัญที่สามารถเล่าเรื่อง หรือเป็นเครื่องชูโรงในการแสดงโขนให้มีความน่าสนใจตามยุคสมัยที่ผู้ชมต้องการความกระชับของการแสดงโขนให้มีความงดงาม และความเข้าใจอย่างชัดเจนขึ้น

๕. บทระบำในการแสดงโขน

บทระบำ หมายถึง บทที่ประพันธ์ขึ้นเพื่อแสดงระบำ โดยผู้แสดงฟ้อนรำไปตามคำและตามความที่ประพันธ์ไว้ และแม้ในปัจจุบันก็มีการสร้างสรรค์ระบำจากเนื้อเรื่องและทำนองเพลงขึ้น ตัวอย่างบทระบำ เช่น บทระบำสี่บท หรือระบำใหญ่ ที่เป็นบทระบำของเดิมสมัยกรุงศรีอยุธยาและนำมาดัดแปลงในภายหลัง ระบำสี่บทนี้นับถือกันว่าเป็นระบำที่เป็นรากฐานของระบำชั้นหลัง (สุรพล วิรุฬห์รักษ์. ๒๕๔๓ : ๑๕๕)

การประพันธ์บทระบำนั้นควรมีสิ่งที่ควรพิจารณา ดังนี้

1) บทระบำ ควรมีเนื้อหาที่เป็นวัตถุประสงค์ใดวัตถุประสงค์หนึ่ง ในสามข้อดังกล่าวข้างต้น เพื่อให้อรรถรสของการแสดงมีจุดมุ่งหมายชัดเจนไม่เกิดความสับสนแก่คนดู

2) บทระบำควรยาวพอเหมาะ มิฉะนั้นใจความอาจจะซ้ำ การแสดงระบำยาวเกินไปจะทำให้ความสนใจของคนดูหรือสมาธิของคนดูลดลง โดยปกติสมาธิของคนดูและคนฟังจะมุ่งไปยังสิ่งหนึ่งสิ่งใดอย่างแน่วแน่ได้ในเวลาประมาณ ๑๕ – ๒๐ นาที

3) บทระบำควรใช้ภาษาที่สละสลวยเพื่อความงดงามของวรรณศิลป์ แต่ไม่ควรใช้ศัพท์ยากเกินกว่าที่คนดูทั่ว ๆ ไปจะเข้าใจ และเกิดความชื่นชอบได้ในทันที นอกจากนี้ไม่ควรเรียงคำที่มีความหมายใกล้เคียงไว้ติดกัน เพราะการออกทำร้าตามคำและตามความเหล่านั้นหลีกเลี่ยงทำร้าซ้ำ ๆ ได้ยาก เพราะการทำร้าซ้ำมาก ๆ ทำให้น่าเบื่อ

4) บทระบำบางบทเป็นส่วนหนึ่งของบทละคร เจตนาอย่างหนึ่งในการมีระบำในละครก็เพื่อเพิ่มความหรูหราแก่ละคร ดังนั้นใจความของบทระบำจึงต้องสอดคล้องกับสาระของบทละครในช่วงนั้น มิฉะนั้นการดำเนินเรื่องในละครจะสะดุดไม่ราบรื่นเท่าที่ควร

5) บทระบำ โดยปกติแบ่งโครงสร้างตามเพลงระบำ คือ เพลงสองชั้นสำหรับตัวระบำเข้ามาในเวที เพลงสองชั้นมีบทขับร้อง เพลงชั้นเดียวมีบทขับร้องต่อเนื่องมาจากเพลงสองชั้น เพลงชั้นเดียวสำหรับตัวระบำออกลดทลายหรือแปรแถว และเพลงรัวให้ตัวละครร่าออกจากเวที (สุรพล วิรุฬห์รักษ์. ๒๕๔๓ : ๑๗๓)

๖. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

๖.๑ ทฤษฎีสุนทรียศาสตร์

ในช่วงคริสต์วรรษที่ ๑๘ หรือช่วงราว พ.ศ. ๒๒๖๑ – ๒๓๐๕ บุมการ์เตน (Alexander Boumgarten) เป็นคนแรกที่ใช้คำว่า “Aesthetic” ซึ่งมีความหมายว่าเห็นได้ เข้าใจได้ (Perception) ในความหมายว่า “สุนทรียศาสตร์” เป็นศาสตร์ที่ว่าด้วยความรู้ที่เกิดจากความรู้สึกซึ่งมีความงามเป็นเป้าหมาย ในภาษาไทยคำว่าสุนทรียศาสตร์มาจากคำว่า “สุนทร” แปลว่า งาม กับคำว่า “ศาสตร์” ในความหมายว่าความรู้ ตรงกับการให้ความหมายของพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานให้ความหมายว่า สุนทรียศาสตร์คือวิชาที่ว่าด้วยความนิยมความงาม คือวิชาที่ว่าด้วยความซาบซึ้งในคุณค่าของสิ่งที่งาม ไพเราะหรือรื่นรมย์ ไม่ว่าจะเป็นธรรมชาติหรือศิลปะ (มโน พิสุทธิรัตนานนท์. ๒๕๔๐ : ๔) ทฤษฎีแห่งความงาม (Theory of Beauty) เรื่องที่ถกกันมากในทางสุนทรียศาสตร์อีกอย่างหนึ่งก็คือ ตำแหน่งของความงามหรือว่าความงามอยู่ที่ไหน (ทวีเกียรติ ไชยยงยศ. ๒๕๓๘ : ๒ – ๓) กล่าวถึงความงามนั้นไม่ว่าจะเป็นจิตวิสัยหรือวัตถุวิสัยก็ยังคงเป็นเรื่องที่ให้เกิดทฤษฎีทางความงามขึ้นหลายทฤษฎี ความงามเป็นคุณสมบัติของวัตถุ ผู้ที่เชื่อในทฤษฎีนี้เชื่อว่าวัตถุต่างๆ ล้วนแล้วแต่มีความงามในตัวของตัวเองเช่น สวย

เพราะสีสัน ทรวดทรง พื้นผิว ไม่ว่าเราจะสนใจวัตถุนั้นหรือไม่ การที่เราเริ่มให้ความสนใจในวัตถุนั้นก็เป็นเพราะความงามของวัตถุนั้นเอง

บุคคลที่ได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับทฤษฎีนี้ท่านหนึ่งก็คือ อริสโตเติล (Aristotle. ๓๒๘ - ๓๒๒ B.C.) ท่านได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับความงามที่เป็นวัตถุวิสัยนี้ว่า สุนทรียธาตุนั้นมีจริง โดยไม่ขึ้นกับความคิดมนุษย์ สุนทรียธาตุ มีมาตรการตายตัวแน่นอนในตัวเอง ดังนั้นความงามของวัตถุจึงเป็นความสมบูรณ์อันเกิดจากรูปร่าง รูปทรง สีสัน สัดส่วนที่ประกอบกันเข้าอย่างกลมกลืนมีความสมดุลจึงถือว่าความงามที่เป็นวัตถุวิสัยหรือสุนทรียธาตุเป็นความงามที่สมบูรณ์แบบ ในด้านของความงามคือความรู้สึกเพลิดเพลินแนวความคิดตามทฤษฎีนี้ คือ การที่เราจะมองเห็นคุณค่าของความงามในสิ่งใด จิตจะเป็นตัวกำหนดความงาม ดังที่เพลโต (Plato ๔๗๒ - ๓๗๔ .B.C) มองว่าจิตเป็นตัวกำหนดให้ร่างกายดำเนินไปตามความต้องการ และแบ่งออกเป็น ๓ ภาค คือ ภาคของจิตวิญญาณ ภาคของอารมณ์ และภาคของเหตุผล ซึ่งเพลโตได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับเรื่องของความงามว่า ความงามที่แท้จริงนั้นอยู่ในโลกจินตนาการ (World of Idea) เชื่อว่าความงามอยู่ที่จิตเป็นตัวกำหนดส่วนความคิดนั้นอยู่ในห้วงแห่งจินตนาการที่อยู่นอกเหนือไปจากโลกนี้ กล่าวคือ จิตต้องสร้างต้นแบบแห่งความงามขึ้นสิ่งใดที่มีลักษณะใกล้เคียงกับจินตนาการในต้นแบบมากเพียงใดย่อมถือว่าเป็นความงามเพียงนั้นความชอบความเพลิดเพลินเป็นสิ่งที่แสดงถึงคุณค่าตามมา (ขมนาด กิจจันทร์ และคณะ. ๒๕๔๖ : ๓ - ๔)

ความงามเป็นสภาวะสัมพันธ์ นักคิดบางคนเชื่อว่าความงาม ไม่ใช่เป็นจิตวิสัยอย่างสิ้นเชิง และก็ไม่ใช่เป็นวัตถุวิสัยอย่างสิ้นเชิงเช่นกัน แต่เป็นสภาวะสัมพันธ์ระหว่างวัตถุกับบุคคล ทัศนะ นี้ก็นับว่ามีส่วนถูกต้องอยู่ที่การยอมรับว่าทั้งบุคคลและวัตถุมีความสำคัญด้วยกันทั้งคู่ ในการตีคุณค่าของสุนทรียะ แต่เราก็ต้องยอมรับว่าความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งของสิ่งดังกล่าวมาแล้วนั่นเอง ที่เป็นรากฐานรองรับคุณค่าทางสุนทรียะอย่างแน่นอน เพียงแต่ว่าตัวความสัมพันธ์เองนั้นไม่ใช่เป็นตัวความงามหรือตัวคุณค่าทางสุนทรียะ เพราะฉะนั้นการที่จะอธิบายว่าความงามคือ สภาวะสัมพันธ์ระหว่างบุคคลจึงเป็นคำอธิบายที่ไม่ถูกนัก เป็นสุนทรียรสที่มีผู้ชมได้รับจากความเคลื่อนไหว และจังหวะลีลา (Movement and Rhythm) มีความเชื่อมโยงต่อเนื่อง การปรากฏตัวของนักแสดงที่มีบุคลิกลักษณะและการแต่งตัวที่สง่างามเหมาะสมกับ ท่าเต้น ท่ารำ อันเป็นนาฏลักษณะของการแสดงนั้น ๆ ย่อมมีผลเป็นเบื้องต้นต่อสัมผัสทางการเห็นและการขานรับทางสุนทรียะ เมื่อมีจังหวะลีลาเคลื่อนไหว สอดแทรกด้วยอารมณ์รู้สึกของนักแสดง มีผลให้เกิดความเคลื่อนไหวในอารมณ์รู้สึกของผู้ชมด้วย ความงามรุ่มรวย (Sublimity) ที่เกิดจากจังหวะและการเคลื่อนไหวช่วยให้สัมผัสทางการเห็นเด่นชัด มีชีวิตชีวา มีความหมายชวนให้ติดตาม ความงามหรือความเป็นเลิศในนาฏศิลป์และศิลปะการแสดงจะพิจารณากันที่จังหวะลีลาและการเคลื่อนไหวเป็นสำคัญ ซึ่งเป็นการให้การรับรู้สุนทรียรสในระดับผัสสะ (Sensation) ส่วนการรับรู้สุนทรียรสในระดับเพ่งพินิจ (Contemplation) ซึ่ง

ก่อให้เกิดจินตนาการและสติปัญญานั้นเกิดจากการเข้าถึงสุนทรียะชาบซึ่งในภาคส่วนอารมณ์รู้สึกที่นักแสดงต้องการสื่อให้ผู้ชมได้เข้าถึง ซึ่งบูรณาการไปกับความหมายและจินตภาพอันงดงาม หรือกระทบอารมณ์รู้สึกตามเจตนารมณ์ของผู้สร้างสรรค์และนักแสดงเหล่านั้น (โมนี พิสุทธิรัตนานนท์. ๒๕๔๐ : ๙๘)

สุนทรียศาสตร์นับว่าเป็นศาสตร์อันลึกซึ้ง เป็นศาสตร์ที่พัฒนาจิตใจมนุษย์โดยเฉพาะมนุษย์จำเป็นต้องศึกษาเพื่อปรับปรุงตนเองให้เป็นผู้มีรสนิยมสูง เพื่อประโยชน์ในการแสวงหาความสุขทางใจ และเพื่อเข้าถึงศิลปะทุกประเภทอันมนุษย์เราต้องเกี่ยวข้องโดยหลีกเลี่ยงไม่ได้ การเข้าถึงศิลปะนั้น ได้รับประโยชน์หลายประการด้วยกัน ดังนี้ (ทวีเกียรติ ไชยยงยศ. ๒๕๓๘ : ๒๑ – ๒๓)

๑. ได้รับรสนิยมความงดงามอมตะทางศิลปะซึ่งไม่เคยมีหรือเคยเห็นในธรรมชาติมาก่อน เรียกว่า ได้รู้ได้เห็นเหนือกว่าคนธรรมดา

๒. ความงามศิลปะจะฝังแน่นโดยความทรงจำ ไม่ลืมเลือนง่าย ๆ

๓. ศิลปะทำให้มนุษย์เรามีความเห็นร่วมกัน ทำให้จิตใจผูกพันต่อกัน คนที่มีอารมณ์มีรสนิยมตรงกัน จะมีความเข้าใจ จะรักกันแน่นแฟ้นยิ่งกว่าสิ่งอื่น

วรรณคดีชั้นสูงหรือศิลปะชั้นสูง จะมีจุดโน้มน้าวใจให้เราเข้าใจถึงคุณงาม ความดีบางอย่างซึ่งศิลปะซ่อนเร้นอยู่แล้ว ก็ยังได้รับรสความลึกซึ้งของศิลปะเพิ่มขึ้นและพลอยปรับปรุงจิตใจให้มีการคล้อยตามไปด้วย การศึกษาทางสุนทรียศาสตร์จึงครอบคลุมวัตถุต่าง ๆ ทั้งศิลปะและความงามตามธรรมชาติ รวมถึงกระบวนการรับรู้หรือประสบการณ์ทางสุนทรียะของมนุษย์ที่มีต่อวัตถุต่าง ๆ โดยมีระเบียบแบบแผนในการศึกษาวิเคราะห์อย่างเป็นขั้นตอน เนื่องด้วยเป็นศาสตร์ที่ศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ที่เริ่มต้นตั้งแต่การคิด การรู้สึกตอบสนอง การถ่ายทอดผ่านสื่อ จนมีผลสำเร็จเป็นผลงานศิลปะ (Works of art) ของกลุ่มชนต่างๆ โดยงานศิลปะจึงเป็นผลผลิตที่ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ ซึ่งผลผลิตนั้นมีลักษณะทางสุนทรียะ และต้องทำขึ้นจากสิ่งมีชีวิตที่มีความรู้สึกมีสำนึก (Sentient Beings)

ดังนั้นทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ที่นำมาศึกษาในวาทวิทยาคือการนำเอาทฤษฎีนี้มาศึกษาผู้ชมและผู้แสดงที่รับเอาความงาม ความศิลปะการแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ที่มีลักษณะโดดเด่น สวยงาม

๖.๒ ทฤษฎีการเคลื่อนไหว

ทฤษฎีการเคลื่อนไหวเป็นหลักการที่มนุษย์ใช้ร่างกายเคลื่อนไหวให้เกิดอิริยาบถต่างๆ และขณะที่เกิดการเคลื่อนไหวนั้นมียอดประกอบสำคัญอะไรบางอย่าง และการเคลื่อนไหวเหล่านั้น สื่อความหมายในเชิงความรู้สึก หรืออารมณ์อย่างไรบ้าง หัวข้อสำคัญของทฤษฎีแห่งการเคลื่อนไหวที่ใช้เป็นพื้นฐานในนาฏยประดิษฐ์ คือ (สุรพล วิรุฬห์รักษ์. ๒๕๔๓ : ๒๒๙ – ๒๓๒)

๑. การใช้พลัง (Energy) มนุษย์ต้องใช้พลังในการเคลื่อนไหวร่างกายต้านกับแรงโน้มถ่วงของโลก การใช้พลังเพื่อการแสดงนาฏศิลป์ มี ๓ ประเภท คือ ความแรงของพลัง การเน้นพลัง และลักษณะของการใช้พลัง

๑.๑ ความแรงของพลัง ในขณะที่ผู้แสดงเคลื่อนไหว มีการใช้พลังเกิดขึ้น ปริมาณของพลังที่ใช้มีตั้งแต่น้อยจนแทบสัมผัสได้ไปจนถึงรุนแรงประหนึ่งเป็นร่างกายจะระเบิด การพ้อนรำด้วยพลังแรงมากๆ ย่อมทำให้เห็นอาการที่กระปรี้กระเปร่า แข็งแรง รุกข์ ในทางตรงข้าม การเคลื่อนไหวด้วยพลังน้อยย่อมเป็นตัวเปรียบเทียบให้การเคลื่อนไหวด้วยพลังมากมีความหมายมากขึ้น ชัดเจนขึ้น และการเคลื่อนไหวด้วยพลังน้อยให้ความรู้สึกที่นุ่มนวล อ่อนโยน เชื่องช้า หนักแน่น เป็นความรู้สึกลึกๆ ที่แผ่เร้นอยู่ภายใน อย่างไรก็ตามมีข้อเตือนใจว่า การเคลื่อนไหวที่ใช้พลังมากไม่จำเป็นต้องใช้เนื้อที่มากไปกว่าการเคลื่อนไหวที่ใช้พลังน้อยแต่อย่างใด

๑.๒ การเน้นพลัง หมายถึง การเร่งหรือการลดความแรงของการใช้พลังเพื่อการเคลื่อนไหวในขณะใดขณะหนึ่งอย่างกะทันหัน ซึ่งเป็นการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งต่างไปจากสิ่งที่กำลังกระทำอยู่ขณะนั้น การเน้นพลังเป็นศิลปะในการเรียกร้องความสนใจจากคนดู การเน้นพลังเป็นวิธีจำแนกให้เห็นรูปลักษณะของการพ้อนรำอย่างชัดเจน โดยเฉพาะในเรื่องของจังหวะ การที่ผู้แสดงเน้นด้วยจังหวะที่สม่ำเสมอ ทำให้เกิดความรู้สึกสมดุล คงที่ และหนักแน่น การเน้นที่ไม่สม่ำเสมอด้วยพลังที่มีความแรงต่างกัน ทำให้เกิดความรู้สึกที่ไม่คงที่ ตื่นเต้น สับสน การเน้นพลังของนาฏศิลป์ไทย อาจหมายถึง การกระทบจังหวะ การแตะแขน การข่มเข้า และการย่ำเท้า

๑.๓ ลักษณะของการใช้พลัง หมายถึง ลักษณะของการใช้พลังในการเคลื่อนไหว ซึ่งแบ่งออกเป็น ๕ ประเภท คือ การแกว่งไกว การระเบิด การสืบเนื่อง การสั้นพลี และการลอยตัว

ก. การแกว่งไกว คือ การที่ผู้แสดงใช้พลังแกว่งลำตัว แขน ขาไปมา คล้ายการแกว่งชิงช้า

ข. การระเบิด คือ การที่ผู้แสดงระเบิดพลังออกมาอย่างกะทันหัน เห็นจุดเริ่มต้นและจุดจบชัดเจนคล้ายการตีกลอง

ค. การสืบเนื่อง คือ การที่ผู้แสดงเคลื่อนไหวต่อเนื่องโดยไม่ปรากฏจุดเริ่มต้นแบบจุดจบอย่างชัดเจน โดยไม่มีการเน้นพลัง เป็นการเคลื่อนไหวที่ราบเรียบ

ง. การสั้นพลี คือ การเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่องของการระเบิด เมื่อการเคลื่อนไหวแบบระเบิดเกิดซ้ำๆ อย่างรวดเร็ว ก็เกิดเป็นการสั้นพลีเหมือนการร่วกลองนั่นเอง

จ. การลอยตัว เกิดขึ้นเมื่อผู้แสดงกระโดดลอยตัวขึ้นไปในอากาศ โดยอาศัยพลังส่งตัวให้ลอยไปในอากาศ และมีแรงโน้มถ่วงดึงดูดตัวผู้แสดงให้ตกลงมายังพื้น

การใช้พลังทั้ง ๕ ประเภทนี้มีได้แยกออกจากกันอย่างเด็ดขาด เพียงแต่ผู้แสดงและนักนาฏยประดิษฐ์ประสงค์จะใช้พลังแบบใด เมื่อใด หรือผสมผสานกันต่อเนื่องเป็นรูปแบบของนาฏศิลป์ขึ้นมาได้

๒. การใช้ที่ว่าง (Space) การเคลื่อนไหวใดๆ ต้องอาศัยที่ว่างเป็นปริมาตร คือ มีทั้งความกว้าง ความยาว และความสูง ที่ว่างมีความสำคัญในการกำหนดสิ่งต่างๆ เหล่านี้ คือ

๒.๑ ตำแหน่ง คือ การจัดให้ผู้แสดงหยุดอยู่บนเวทีในขณะใดขณะหนึ่ง ก่อนที่จะเคลื่อนที่ไ้ ณ จุดนั้นผู้แสดงอาจทำท่าหนึ่ง หรือเคลื่อนไหวเป็นท่าทางต่างๆ อย่างต่อเนื่องก็ได้ แต่ไม่เคลื่อนเท้าไปจากจุดเปลี่ยนกระบวนท่า หรือแสดงการจบท่อนหนึ่งของกระบวนพ็อนรำผู้แสดงหยุดอยู่ ณ จุดนั้นๆ นานเพียงใดขึ้นอยู่กับกรออกแบบนาฏยประดิษฐ์

๒.๒ ขนาด หมายถึง การที่ผู้แสดงสามารถเคลื่อนไหวร่างกายโดยการออกท่าทางให้กว้างหรือแคบ และเคลื่อนที่ไปยังจุดอื่นๆ บนเวทีได้กว้างและไกลเพียงใดก็ขึ้นอยู่กับที่ว่างที่อำนวยให้ หากมีที่ว่างมากผู้แสดงก็ออกท่าและเคลื่อนที่ไปมาได้มาก แต่เมื่อเพิ่มจำนวนผู้แสดงเข้าไปมาก ที่ว่างต่อผู้แสดงคนหนึ่งก็ย่อมลดลงเพราะผู้อื่นแบ่งไป และหากผู้แสดงอื่นหยุดอยู่กับที่ก็จะทำให้ผู้แสดงที่เคลื่อนไหวไปมาอยู่คนเดียวมีที่ว่างมากขึ้น

๒.๓ ทิศทาง หมายถึง แนวที่ผู้แสดงเคลื่อนที่จากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง เช่น การแปรแถว ผู้แสดงสามารถเคลื่อนที่ไปบนเวทีได้ใน ๘ ทิศ ซึ่งสัมพันธ์กับตำแหน่งของคนดู คือ ๑. การเข้าหาคนดู ๒. การถอยออกจากคนดู ๓. การขนานกับคนดู ๔. การทแยงมุมกับคนดู ๕. การรวนเป็นวงหน้าคนดู ๖. การฉวัดเฉวียนหรือเลี้ยวไปมาแบบฟันปลา ๗. การยกสูง และ ๘. การกดต่ำ การเคลื่อนไหวไปในทิศทางดังกล่าวอาจผสมผสานกันให้ดูซับซ้อนขึ้นก็ได้ เช่น การถอยหลังแบบทแยงมุม หรือการรวนเป็นวงกลมสลับฟันปลา การเคลื่อนไหวไปในทิศทางต่างๆ กัน ย่อมให้ความรู้สึกแก่คนดูแตกต่างกันด้วย โดยอาศัยมุมมองคนดูเป็นแกน

ทิศทางที่แตกต่างกันของผู้แสดง ย่อมให้ความรู้สึกแก่คนดูแตกต่างกัน ดังนี้

- การเดินเข้าหาคนดูเป็นการเรียกร้องความสนใจ การสร้างความน่าเกรงขาม การแสดงความยิ่งใหญ่
- การถอยหนีคนดูเป็นการแสดงความอ้างว้าง สูญเสีย หวาดกลัว ลังเล
- การเคลื่อนที่ขนานคนดู เป็นการเน้นให้คนดูในจุดต่างๆ ได้มีโอกาสเห็นผู้แสดงในระยะเท่าๆ กัน และเป็นการนำสายตาคนดูไปสู่อีกจุดหนึ่ง

- การเคลื่อนที่ทแยงมุม เป็นการแสดงให้เห็นความลึกของการเรียงแถวได้ดีกว่าการซ้อนกันแบบแถวตอน และทำให้เห็นผู้แสดงเป็นสามมิติมากขึ้น ขณะเดียวกันก็ไม่ให้ความรู้สึกแรงเท่าการเดินเข้าหาต่างๆ แบบตั้งฉาก
- การวนเป็นวงเป็นการแสดงความผูกพัน ความอ่อนโยน ความสามัคคี
- การฉวัดเฉวียน แสดงถึงความปราดเปรียว หากเคลื่อนไหวเร็วมากไปในทิศทางต่างกัน จะแสดงความสับสนวุ่นวาย
- การยกสูง แสดงความเบา ความสง่างาม ความยิ่งใหญ่
- การกดต่ำ แสดงความหวาดกลัว ความอ่อนน้อม ความด้อยค่า



บทที่ ๓

วิธีการดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีการดำเนินการวิจัยเชิงพรรณนา โดยรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร สิ่งพิมพ์ งานวิจัย หนังสือ ตำรา การสัมภาษณ์ และวิทยานิพนธ์ที่เกี่ยวข้อง จากนั้นจึงนำข้อมูลทั้งหมดมาศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูล และดำเนินการสร้างสรรค์การแสดง ชุด ทวชนนัฒสรพสัฏวอสุรา โดยมีวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

๑. ระยะเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ระยะที่ ๑ เป็นการศึกษาเชิงประวัติศาสตร์ ด้วยวิธีการศึกษาจากหนังสือ จากเอกสาร ตำรา หนังสือ สิ่งพิมพ์ และงานวิจัย ที่เกี่ยวข้องเพื่อนำข้อมูลที่ได้มากำหนดแนวคิดและรูปแบบในการสร้างสรรค์ งานการแสดง ชุด ทวชนนัฒสรพสัฏวอสุรา

ระยะที่ ๒ เป็นการศึกษาภาคสนาม โดยการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิด้านนาฏศิลป์ไทย ที่เกี่ยวข้อง และดำรงตำแหน่งเป็นศิลปินแห่งชาติสาขาศิลปะการแสดงโขน จำนวน ๓ ท่าน เกี่ยวกับแนวทางในการ สร้างสรรค์ท่ารำ สัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิเกี่ยวกับข้อมูลที่เกี่ยวข้อง และนำข้อมูลมาใช้ในการสร้างสรรค์ กระบวนท่ารำ บทเพลง และรูปแบบการแสดง

ระยะที่ ๓ ออกแบบสร้างสรรค์การแสดง ชุด ทวชนนัฒสรพสัฏวอสุรา ตามแนวคิด รูปแบบและ ขั้นตอนของการประดิษฐ์บทเพลงและท่ารำ

ระยะที่ ๔ การวิพากษ์ผลงานสร้างสรรค์การแสดง ชุด ทวชนนัฒสรพสัฏวอสุรา โดยศิลปิน แห่งชาติ ผู้ทรงคุณวุฒิ และอาจารย์ด้านนาฏศิลป์ไทย จัดการประชุมแบบสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) ในหัวข้อ การตรวจสอบท่ารำ และการวิพากษ์ท่ารำ โดยนำข้อมูลที่ได้มาปรับตามคำแนะนำ ของผู้เชี่ยวชาญหรือผู้ทรงคุณวุฒิ และนำเสนอสรุปเล่มงานวิจัย

๒. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ดำเนินการสร้างสรรค์การแสดง ชุด ทวชนนัฒสรพสัฏวอสุรา นี้ ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือในการวิจัย และศึกษาค้นคว้าเพื่อให้เกิดความเที่ยงตรงและป้องกันอคติในการวิจัย ผู้วิจัยได้เลือกใช้เครื่องมือในการ วิจัย ดังนี้

๒.๑ การสำรวจข้อมูลเชิงเอกสาร

ศึกษาข้อมูลเอกสารจากหนังสือ ตำราและบทความทางวิชาการต่างๆ ในประเด็นที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

๑) เอกสารเกี่ยวกับลักษณะของสัตว์ในหิมพานต์ ประเภทของสัตว์ในรามเกียรติ์ และจินตนาการและแนวคิดในการสร้างสรรค์ บทโขนและเนื้อเรื่องรามเกียรติ์ ตอน ศีกตรีเศียร การประพันธ์บทระบำ

๒) เอกสารเกี่ยวกับลักษณะของการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ การออกแบบงาน ลักษณะและองค์ประกอบในการสร้างงานสร้างสรรค์ เนื่องจากงานวิจัยฉบับนี้เป็นการสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ไทย ผู้วิจัยจึงศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับความรู้และหลักการต่างๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อหาแนวคิดและหลักการที่สำคัญในการปฏิบัติการออกแบบงานนาฏศิลป์ไทย

๓) เอกสารจากหอสมุดจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย หอสมุดคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย หอสมุดวิทยาลัยนาฏศิลป์ หอสมุดแห่งชาติ

๒.๒ การสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

การสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยมีอยู่หลากหลายสาขาทั้งในด้านวิชาการในแต่ละด้าน ผู้ที่เกี่ยวข้องทางด้านศิลปะการแสดง เช่น ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้ที่อยู่เบื้องหลังและเบื้องหน้าทางการแสดง ผู้ชมการแสดง ตลอดจน นิสิต นักศึกษา และนักเรียนที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับกิจกรรมทางการแสดง ข้อมูลที่ได้จะมาจากการดำเนินการสัมภาษณ์ทั้งในเชิงลึกแบบเดียว และการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม

๒.๓ การสัมมนา

ดำเนินการสร้างสรรค์การแสดง ชุด ทวยชนัดสรพสัต์วอสุรา ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้หาข้อมูลด้วยการเข้าร่วมสัมมนาในประเด็นความรู้ที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้ทำหน้าที่ทั้งในบทบาทของผู้ทรงคุณวุฒิในการสัมมนา และการเป็นผู้เข้าร่วมการสัมมนา เนื่องจากการจัดการสัมมนาได้มีการเชิญผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญมาถ่ายทอดความรู้อันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งสำหรับบทบาท การวิจัย และการสร้างสรรค์ผลงาน ในหัวข้อการสร้างสรรค์การแสดงระบำ ชุด ทวยชนัดสรพสัต์วอสุรา

๓. แผนการดำเนินงานตลอดโครงการ ตั้งแต่ ๑ ตุลาคม ๒๕๕๙ ถึง ๑๕ กันยายน ๒๕๖๐

เดือน ปี ๒๕๕๙ - ๒๕๖๐	ต.ค.	พ.ย	ธ.ค.	ม.ค	ก.พ	มี.ค	เม.ย	พ.ค	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย
กิจกรรม/งาน												
๑. การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น	↔											
๒.การเขียนโครงร่างการวิจัย		↔										
๓. การดำเนินงานวิจัย โดยการจัดทำข้อมูล ดังนี้												
๓.๑ การศึกษาและรวบรวมเอกสาร		↔										
๓.๒ การสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิผู้เชี่ยวชาญ				↔								
๓.๓ การสร้างสรรค์บทเพลง และกระบวนการทำรำ					↔							
๓.๔ การประชุมแบบสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion)									↔			
๓.๕ การปรับตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญหรือผู้ทรงคุณวุฒิ										↔		
๔. การสรุปผลและจัดพิมพ์เอกสารฉบับสมบูรณ์ และการเสนอรูปเล่มงานวิจัย											↔	

ลักษณะโครงสร้างของงานสร้างสรรค์

๑) ส่วนนำ

ใช้เพลงกราวโน ซึ่งเป็นเพลงที่แสดงถึงพลังอิทธิฤทธิ์ ความดุ้น อำนาจแห่งตนของตัวละครให้ปรากฏต่อสายตาผู้ชม ในกระบวนการทำรำแบ่งออกเป็น ๓ ส่วน

๒) ส่วนเนื้อหา

สร้างสรรค์โดยใช้เพลงขอมกล่อมลูกชั้นเดียว ซึ่งจะมีทำนองเพลงที่แสดงถึงความฮึกเหิม เข้มแข็ง ห้าวหาญ ส่วนบทร้องที่ประกอบทำรำ มีเนื้อหาเกี่ยวกับ ชื่อ ลักษณะ และสถานะ

ของเหล่ายี่สิบเสนายักษ์แห่งกรุงลงกา โดยในกระบวนทำรำนั้นมีการแบ่งใช้ทำรำ ๒ ประเภท คือทำรำที่เป็นระบำหมู่และทำรำเฉพาะตัว

๓) ส่วนสรุป

ใช้เพลงเชิด ซึ่งเป็นเพลงหน้าพาทย์ที่ใช้สำหรับการรำตรวจพลของฝ่ายยักษ์ เน้นการรำอวดฝีมือ แสดงถึงความงาม ความพร้อมเพรียง คึกคัก เข้มแข็ง และทรงพลังของบรรดาเสนายักษ์ กระบวนทำรำนั้น นำมาจากแม่ท่าของยักษ์ ที่เป็นยักษ์ตัวดี ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้นำมาเรียบเรียงขึ้นใหม่ จากจำนวนเสนายักษ์ทั้ง ๒๐ ตนทำให้มองเห็นภาพแห่งความอลังการและตระการตา กระบวนทำรำสร้างความกระชับ ช่วยให้การแสดงชวนติดตาม จากนั้นใช้เพลงเชิดซึ่งเป็นรูปแบบของการเคลื่อนไหว โดยใช้กระบวนทำรำในท่าเชิด ที่แสดงและสื่อความหมายให้เห็นถึงความแข็งแรง พร้อมเพรียง มีระเบียบ พร้อมที่จะเคลื่อนทัพแห่งกรุงลงกาออกสู่สนามชัย

๔. การสร้างสรรค์พระบำ

- ปี่พาทย์ทำเพลง กราวใน -

- ร้องเพลงขอมกล่อมลูกชั้นเดียว -

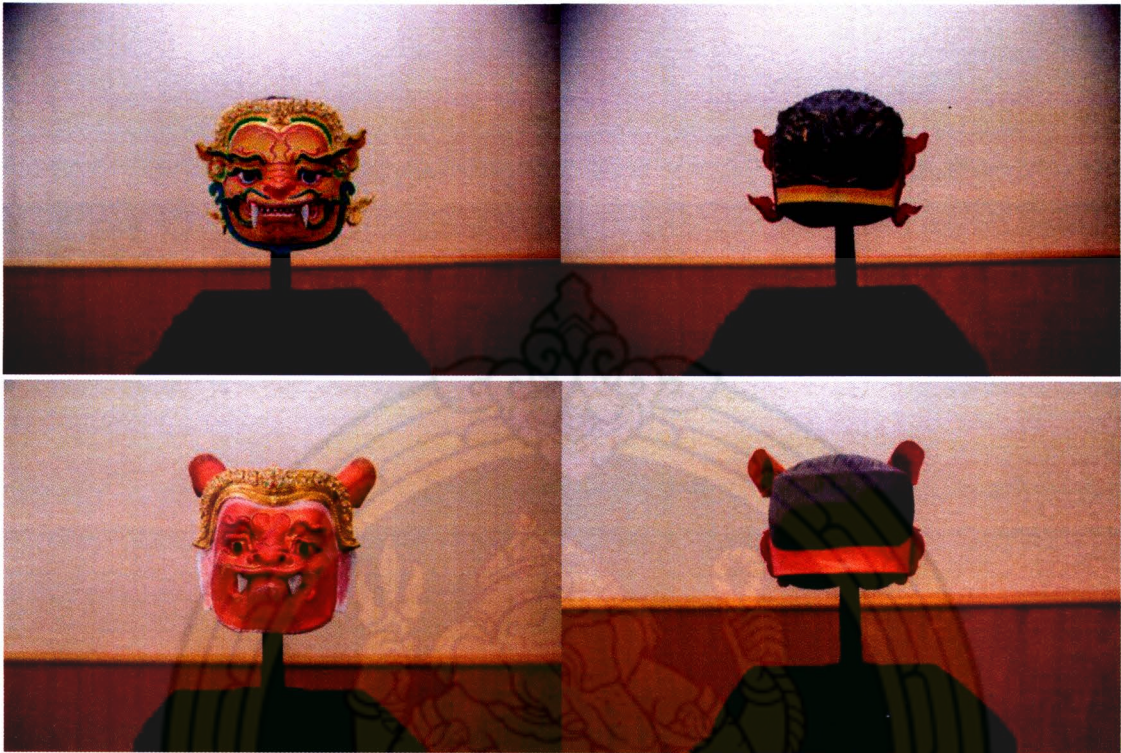
จัดหมู่โยธา ทวยหาญ	พลมารห้าวฮึก แข็งขัน
เหล่าหนึ่ง หน้าเสือ ขบพัน	ตัวนั้นเป็น รูปอสุรา
เหล่าหนึ่ง ตัวเป็น คนธรรพ	หน้ากลับเป็น หน้ามิงสา
เหล่าหนึ่ง หน้าเป็น หน้าลา	กายานั้น เป็นวานร
เหล่าหนึ่ง ตัวเป็น ผีไพร	หน้านั้น กลับไปเป็น ไกสร
เหล่าหนึ่ง หน้าเป็น อัสดร	ตัวเป็น มังกรยืนยัน

- ร้องเพลงเหรา -

ต่างตน สำแดง ฤทธิฤทธิ์	กวัดแกว่ง อาวุธดังจักรผัน
ขุนช้าง ชีช้าง ขั้มนัน	เตรียมกัน คอยเสด็จจอสู่รี

- ปี่พาทย์ทำเพลง เชิด -

๕. ลักษณะของการสร้างศีรษะ

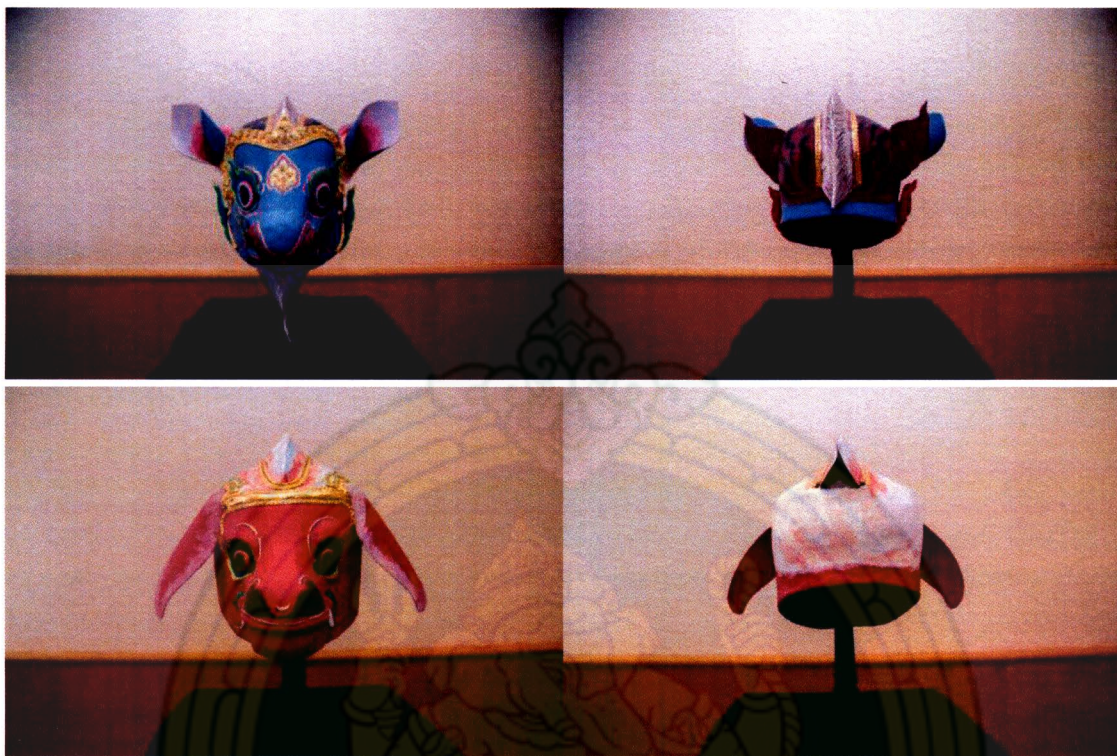


ภาพที่ ๑ - ๔ ตัวละครเสื้อขบพัน
ที่มา : ผู้วิจัย



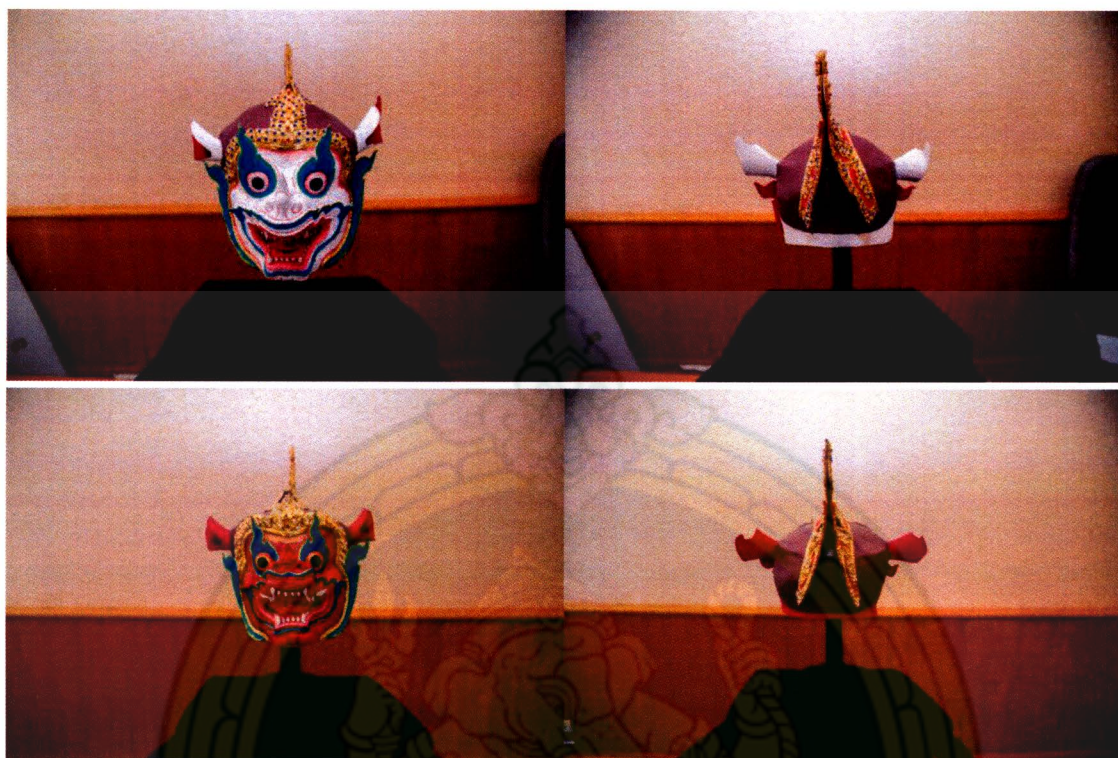
ภาพที่ ๕ - ๘ ตัวละครคนธรรพ หน้ากลับเป็น หน้ามเหสี

ที่มา : ผู้วิจัย



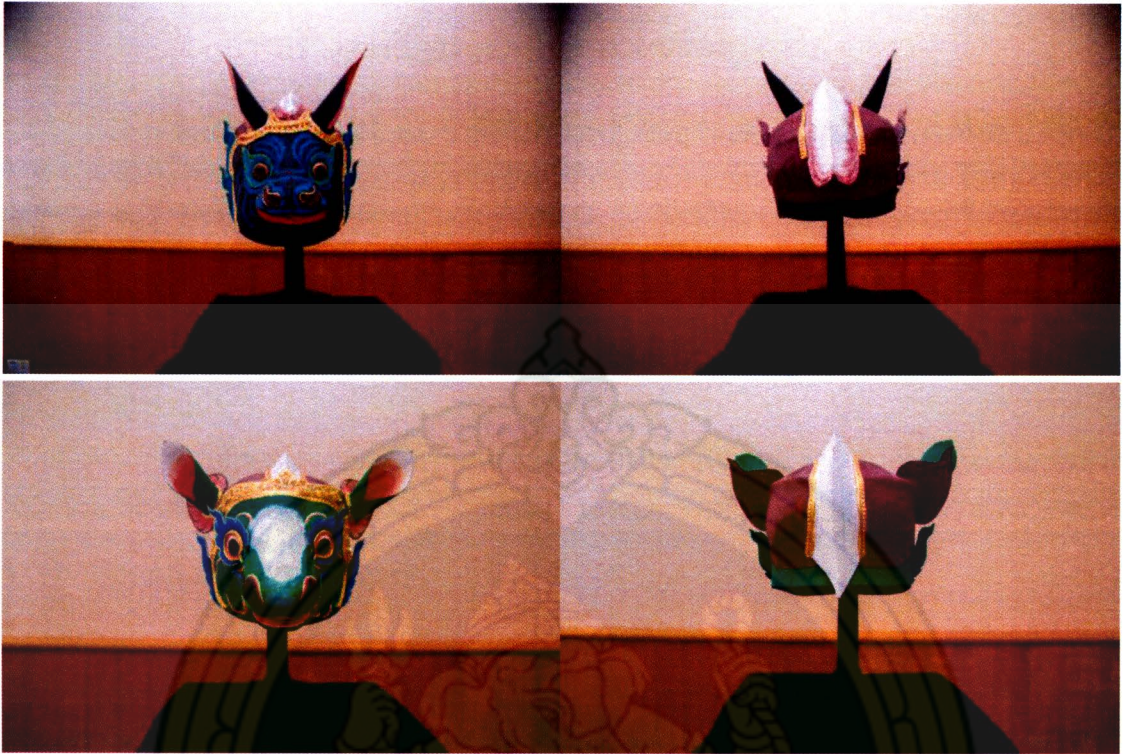
ภาพที่ ๙ - ๑๒ ตัวละครหน้าลา

ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ ๑๓ - ๑๖ ตัวละครผีพร หน้านั้น กลับไปเป็นโกสร

ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ ๑๗ - ๒๐ ตัวละครหน้าเป็น อัสดร ตัวเป็น มังกรยืนยัน
ที่มา : ผู้วิจัย

บทที่ ๔

การสร้างสรรคการเลดง ชด ทวยชนดสรพสตรวสุรา

การสร้งสรคการเลดง ชด ทวยชนดสรพสตรวสุรา เป็นการเลดงประเทระบ่าที่มีการนำเสนอนื้อหาเกยวกับลักษณะ บุคลิก ของเหล่าสรพสตรว อสุรกายและปีศาจ ในกองทัพของพญาตรีเศียรแห่งกรงม้ขวารี ซึ่งในการออกแบบกระบวนท่าทางในงานสร้งสรคนั้น มีรูปแบบที่สามารถแบ่งส่วนต่างๆ ได้อย่างชัดเจน โดยแบ่งออกเป็นส่วนต่างๆ ดังนี้

๑. ลักษณะโครงสร้างของกระบวนท่า

๑) ส่วนนำ

ใช้เพลงกราวใน ซึ่งเป็นเพลงที่เลดงถึงความโอ่าภูมิฐาน องอาจและเป็นการอวดฝีมือของเหล่าสรพสตรวในกรงม้ขวารี ในกระบวนท่าทางและทิศทางการแปรแถวที่มีความหลากหลาย

๒) ส่วนนื้อหา

สร้งสรคท่าทางโดยใช้เพลงขอมกล่อมลูกชั้นเดียว ซึ่งจะมีท่วงทำนองที่เลดงให้เห็นถึงความเข้มแข็ง หัวหาญ คึกคัก ส่วนบทร้องที่ประกอบท่าทาง มีนื้อหาเกยวกับ ลักษณะ บุคลิก ของเหล่าสรพสตรวในกรงม้ขวารี โดยในกระบวนท่าทางนั้นใช้ท่าเฉพาะของตัวสรพสตรวเหล่านั้น

๓) ส่วนสรุป

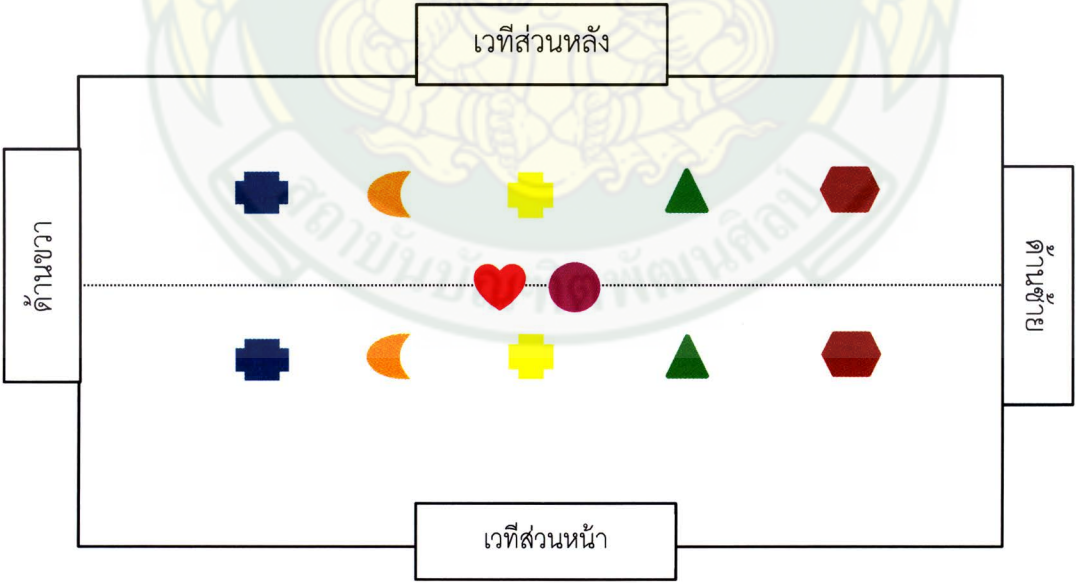
ใช้เพลงเชิด ซึ่งเป็นเพลงหน้าพาทย์ที่มีท่วงทำนองเลดงถึงความคึกคัก เข้มแข็ง พร้อมเพรียงและการเดินทาง (การเคลื่อนทัพ) กระบวนท่าทางนั้น นำมาจากบุคลิกลักษณะของตัวละครที่ได้รับบทบาท รวมไปถึงลักษณะการเคลื่อนไหวร่างกาย การเคลื่อนทัพแห่งกรงม้ขวารี

๒. ทิศทางการเคลื่อนไหว

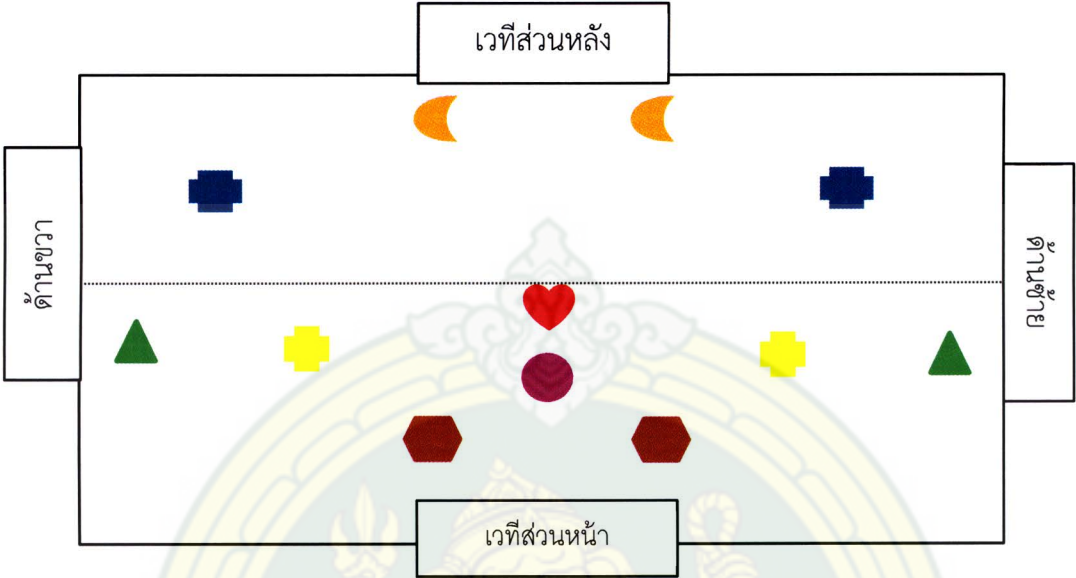
นอกจากกระบวนท่ารำแล้ว สิ่งที่สำคัญอย่างยิ่งของการแสดง คือ รูปแบบแถวที่มีความหลากหลายสามารถสื่อสารให้ผู้ชมได้เห็นถึงการเคลื่อนไหวของตัวละครได้อย่างครบถ้วน ทุกทิศทางมีความสวยงามมากยิ่งขึ้น ซึ่งรูปแบบแถวนั้นผู้วิจัยได้กำหนดไว้ดังนี้

	หมายถึง	ตัวละครหน้าเป็นหน้าลา กายานั้นเป็นวานร
	หมายถึง	ตัวละครตัวหน้าเป็นอัสตร ตัวเป็นมังกรยืนยัน
	หมายถึง	ตัวละครตัวเป็นผีไพร หน้านั้นกลับไปเป็นไกรสร
	หมายถึง	ตัวละครตัวเป็นคนธรรพ หน้ากลับเป็นมเหสี
	หมายถึง	ตัวละครหน้าเสือขบฟัน ตัวนั้นเป็นรูปอสุรา
	หมายถึง	ตัวละครขุนช้าง
	หมายถึง	ตัวละครข้าง

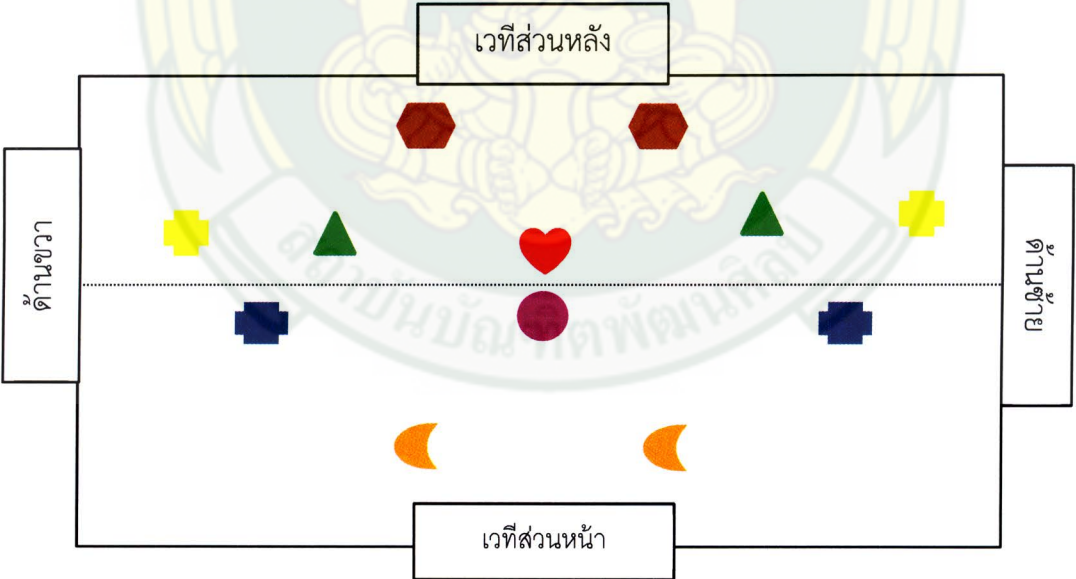
แผนผังที่ ๑ เพลงกราวใน (แถวที่ ๑)



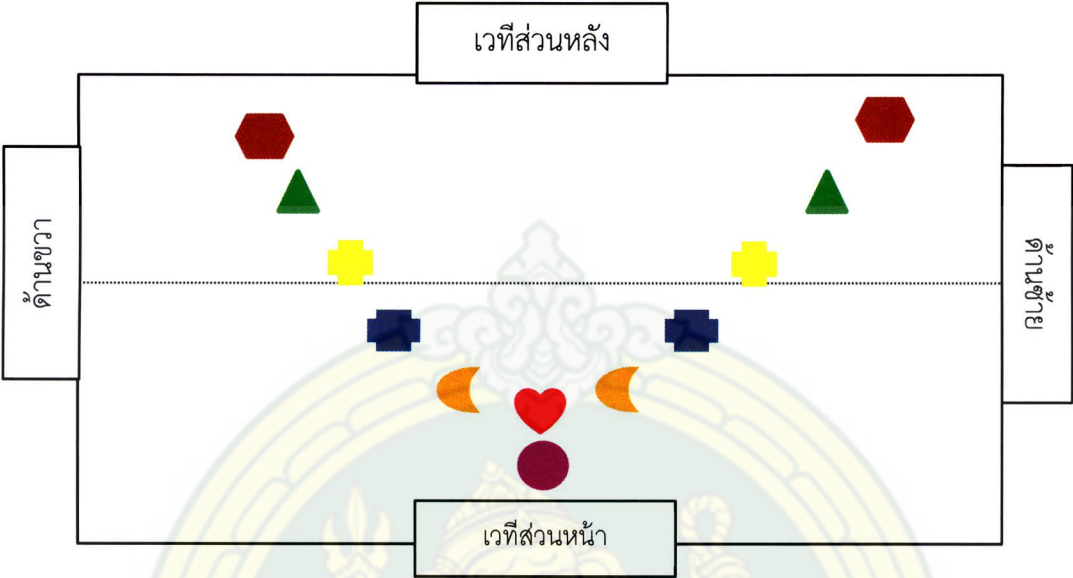
แผนผังที่ ๒ เพลงกราวโน (แถวที่ ๑)



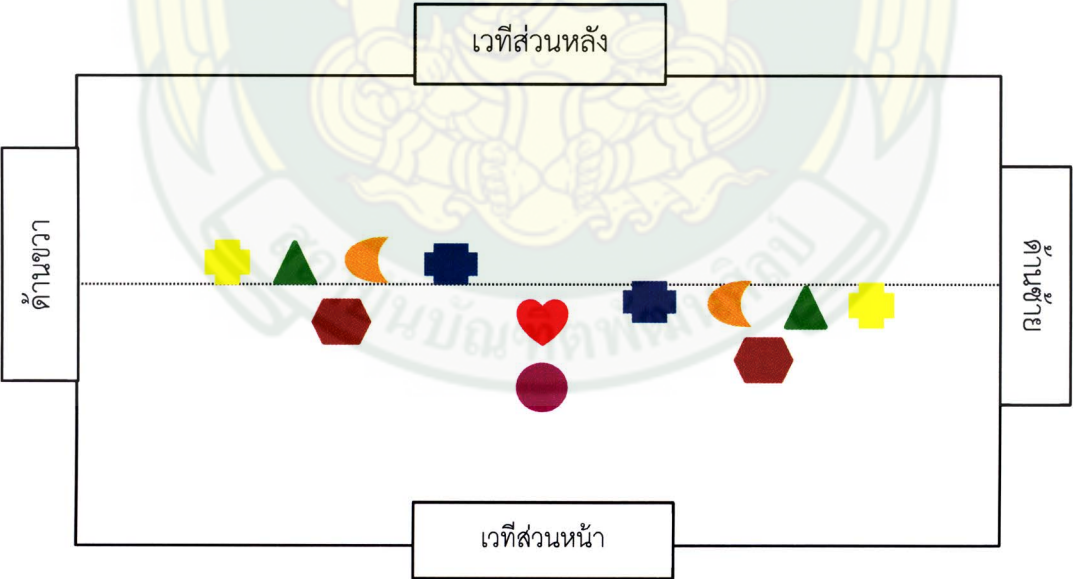
แผนผังที่ ๓ เพลงกราวโน (แถวที่ ๓)



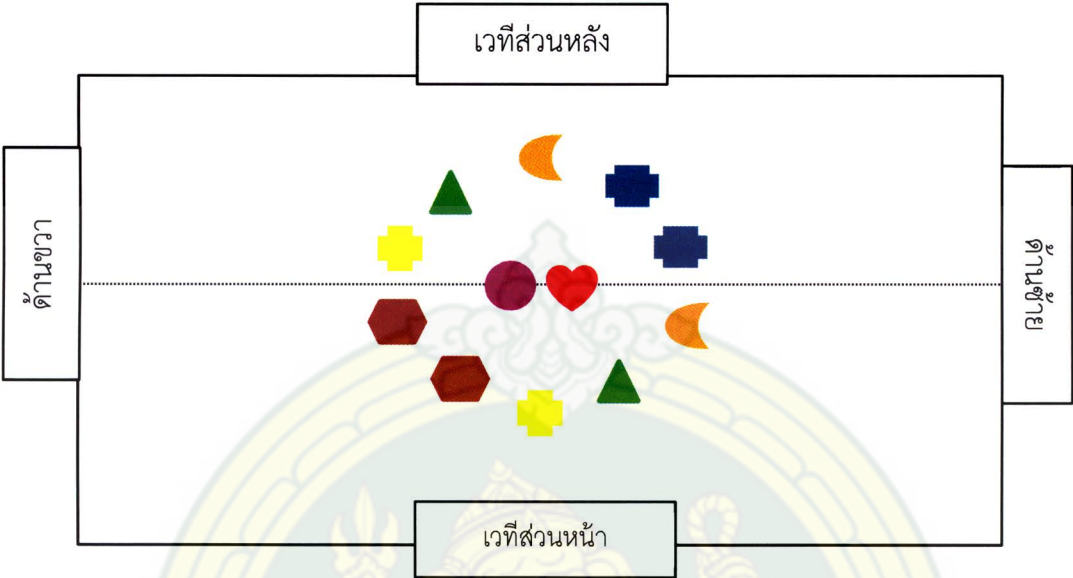
แผนผังที่ ๕ เพลงกราวโน (แถวที่ ๕)



แผนผังที่ ๕ เพลงกราวโน (แถวที่ ๕)



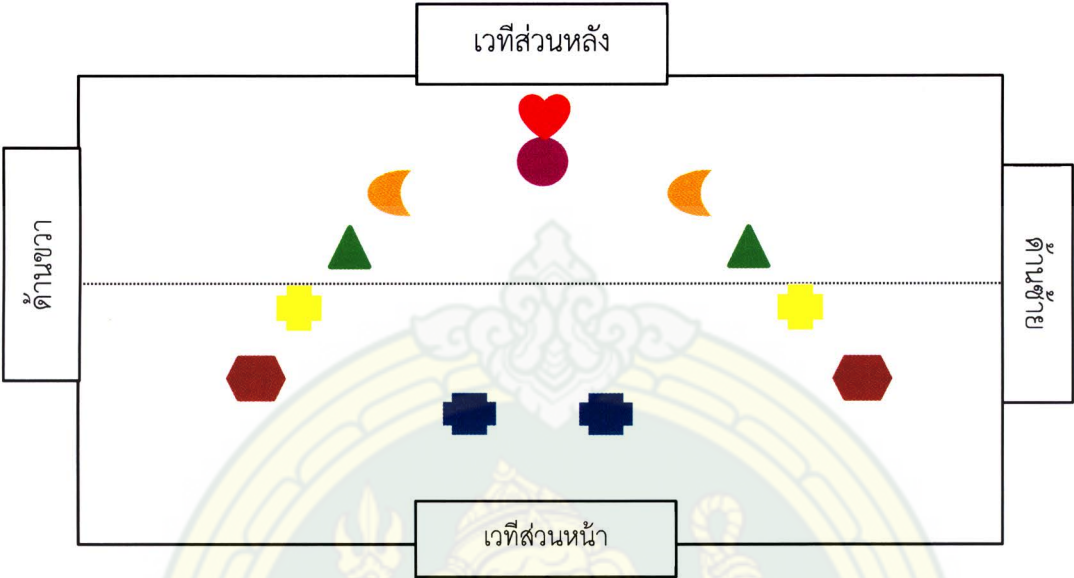
แผนผังที่ ๖ เพลงขอมกล่อมลูกชั้นเดียว (แถวที่ ๖)



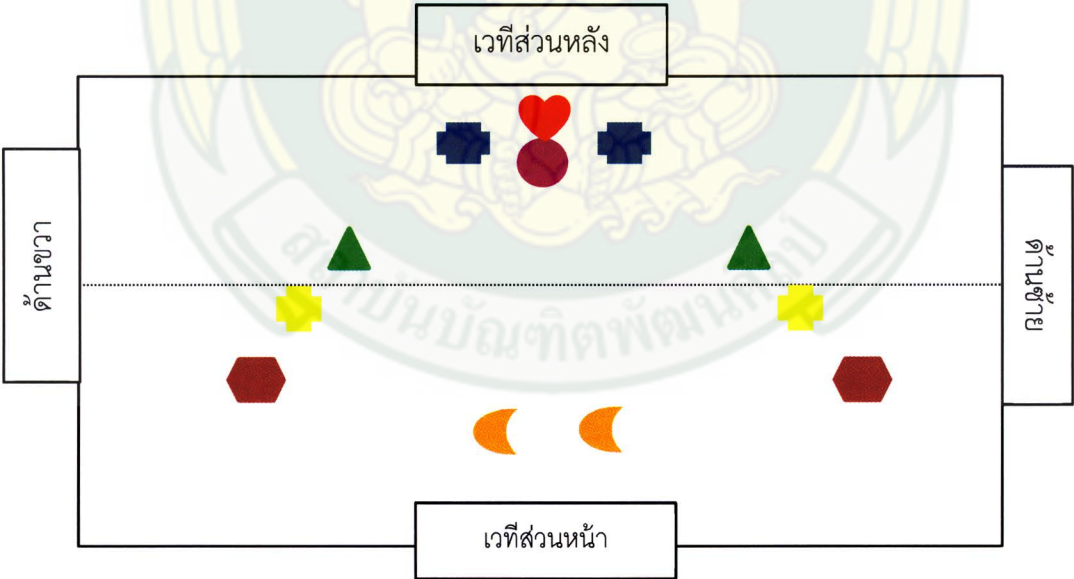
แผนผังที่ ๗ เพลงขอมกล่อมลูกชั้นเดียว (แถวที่ ๗)



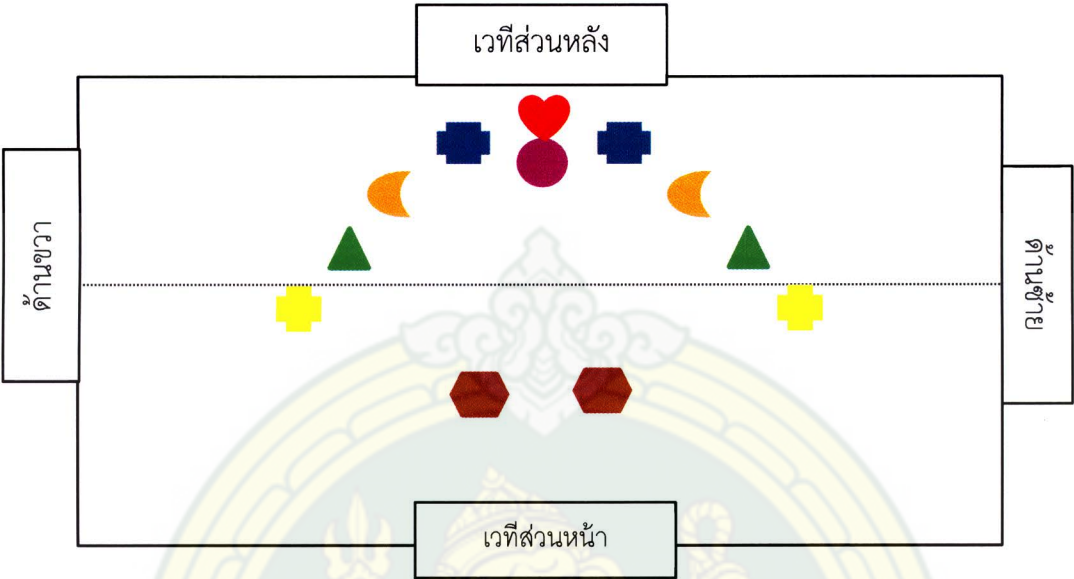
แผนผังที่ ๘ เพลงขอมกล่อมลูกชั้นเดียว (แถวที่ ๘)



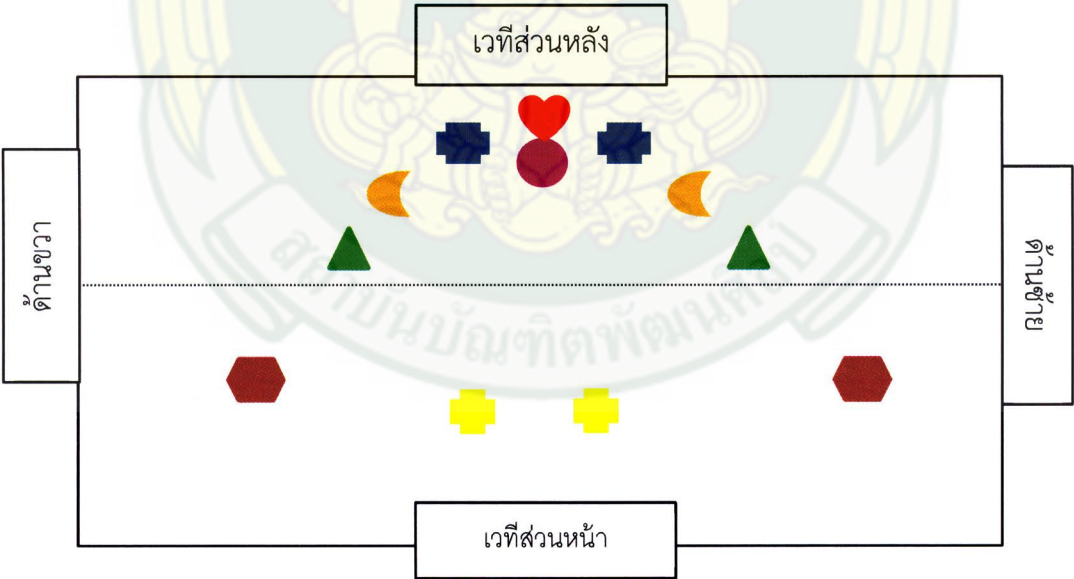
แผนผังที่ ๙ เพลงขอมกล่อมลูกชั้นเดียว (แถวที่ ๙)



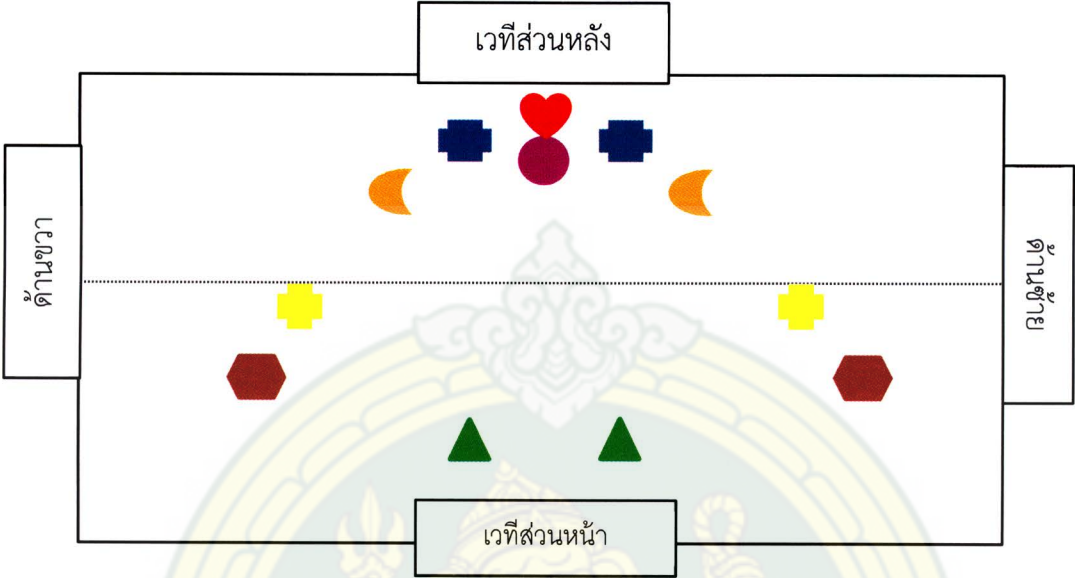
แผนผังที่ ๑๐ เพลงขอมกล่อมลูกชั้นเดียว (แถวที่ ๑๐)



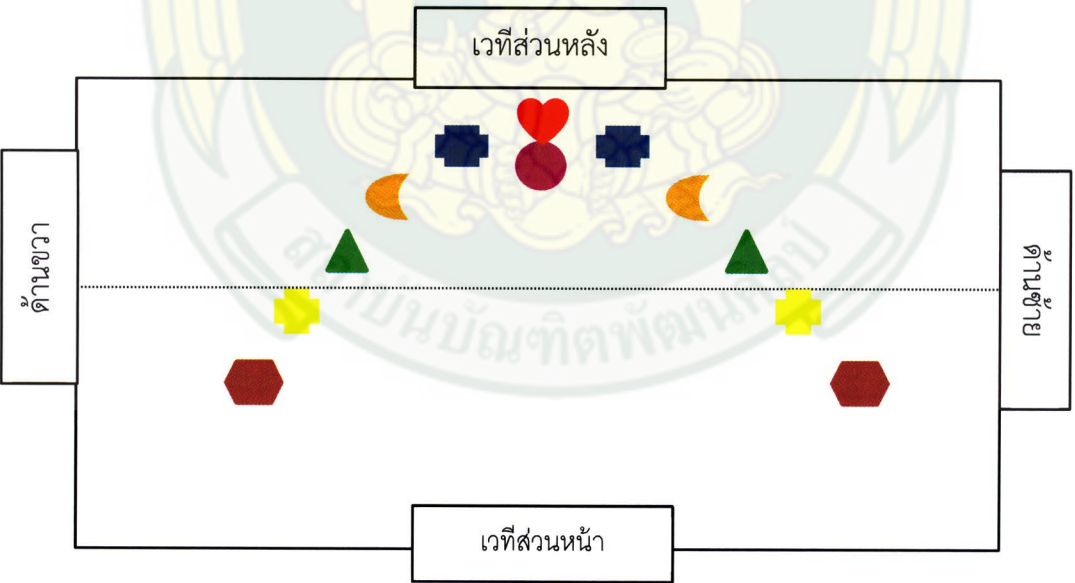
แผนผังที่ ๑๑ เพลงขอมกล่อมลูกชั้นเดียว (แถวที่ ๑๑)



แผนผังที่ ๑๒ เพลงขอมกล่อมลูกชั้นเดียว (แถวที่ ๑๒)



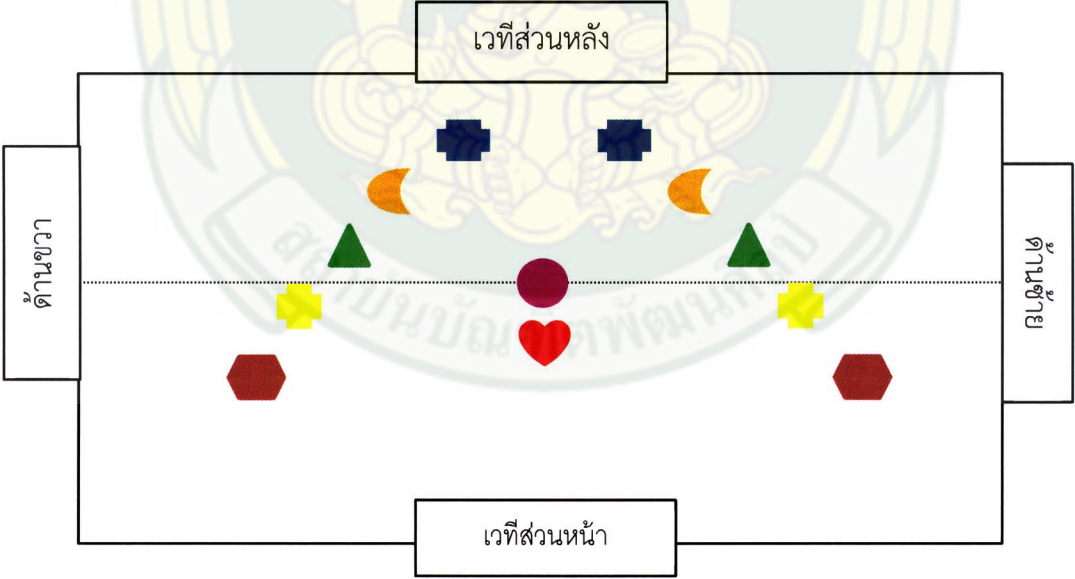
แผนผังที่ ๑๓ เพลงเหรา (แถวที่ ๑๓)



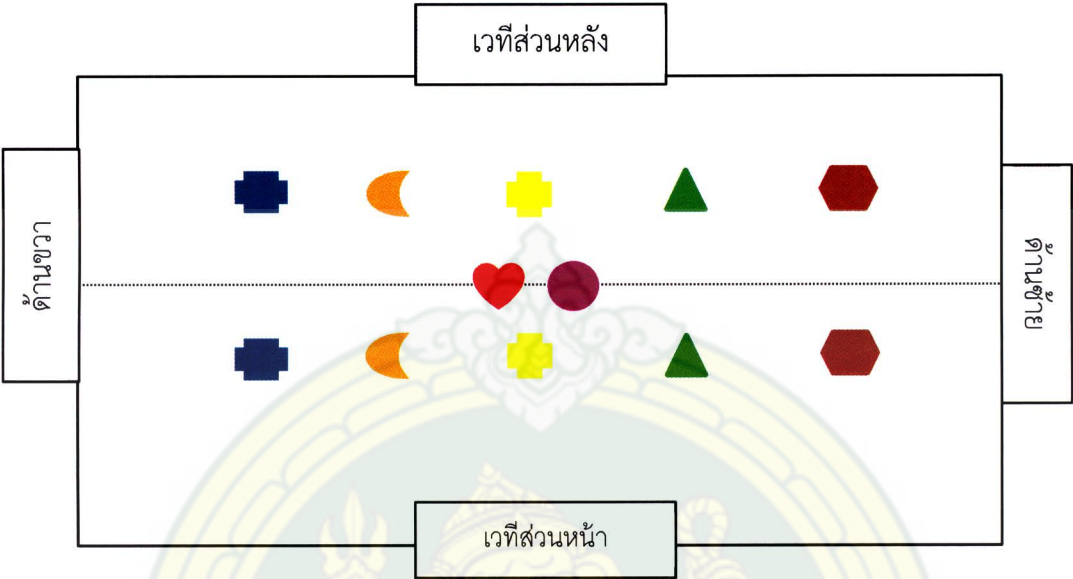
แผนผังที่ ๑๔ เพลงเหรา (แถวที่ ๑๔)



แผนผังที่ ๑๕ เพลงเหรา (แถวที่ ๑๕)



แผนผังที่ ๑๖ เพลงเซ็ด (แถวที่ ๑๖)



๓. กระบวนท่าที่นำมาใช้ในงานสร้างสรรค์

๑) ท่าเลียนแบบลิง



ที่มา : ผู้วิจัย

๒) ท่าเลียนแบบภูตผี



ที่มา : ผู้วิจัย

๓) ท่าโขนพระ



ที่มา : ผู้วิจัย

๔) ท่าโขนยักษ์



ที่มา : ผู้วิจัย

๔. การคัดเลือกผู้แสดง

การสร้างสรรคการแสดง ชุด ทวยชนัดสรพสัตร์อสุรา เป็นระบำที่มีการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับลักษณะ บุคลิก ของเหล่าสรพสัตร์ อสุรกายและปีศาจ ในกองทัพของพญาตรีเศียร แห่งกรุงมโหรี การคัดเลือกผู้แสดงจะพิจารณาจากคุณสมบัติ ดังนี้

๔.๑ คุณสมบัติพื้นฐาน คือ จะต้องเป็นผู้ที่มีร่างกายสมส่วนเพื่อรับกับศีรษะที่สวม มีความแข็งแรงเป็นอย่างมาก

๔.๒ ความสามารถในการปฏิบัติท่ารำ คือ

- ต้องเป็นผู้มีพื้นฐานการรำที่งดงามและจังหวะที่ดีเนื่องจากการรำที่ต้องอาศัยความพร้อมเพรียงเป็นหลัก จึงต้องใช้ทักษะหรือความชำนาญในการจดจำทำนองและจังหวะเพลงเป็นสำคัญ

- มีความสามารถในการจดจำที่แม่นยำทั้งบทร้อง ทำนองเพลง และกระบวนท่ารำ เนื่องจากมีรายละเอียดของท่ารำเป็นจำนวนมาก ทั้งการรำเฉพาะตัว ทั้งท่าหลัก ท่าขยาย ท่าเชื่อมท่ารับ รวมทั้งยังมีบทร้องและทำนองเอื้อนของเพลงที่ยากต่อการจดจำอีกด้วย

- มีความฉลาดและมีปฏิภาณไหวพริบ เนื่องจากการรำอาจมีเหตุไม่คาดฝันที่อยู่นอกเหนือการควบคุมเกิดขึ้นได้เสมอ เช่น ปัญหาจากเครื่องแต่งกาย เวที เป็นต้น ดังนั้นหากผู้แสดงขาดความฉลาดและปฏิภาณไหวพริบ ย่อมส่งผลกระทบต่อความสมบูรณ์ทางการแสดง

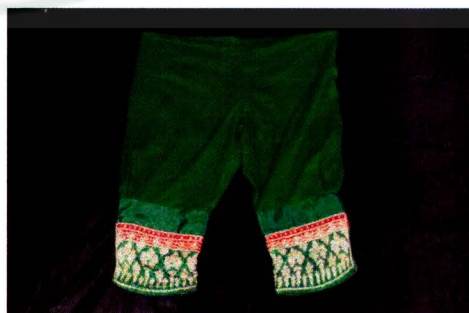
- มีความขยันและอดทน เนื่องจากการรำระบำชุดนี้ใหญ่โตมโหฬาร ดังนั้นต้องมีความสวยงามและพร้อมเพรียงเป็นหลัก จึงต้องใช้การฝึกซ้อมที่ยาวนานและต่อเนื่อง เพื่อให้ร่างกายเกิดความชำนาญ และเสริมสร้างทักษะการรำ

๕. เครื่องแต่งกายและศีรษะที่ใช้ในการแสดง

๕.๑ เครื่องแต่งกาย

การสร้างสรรคการแสดงชุด ทวยชนัดสรพสัตร์อสุรา ใช้การแต่งกายยืนเครื่องมีลักษณะสีเขียว แดง ดังมีชื่อและรายละเอียดดังนี้

๑. สนับเพล



ภาพที่ ๒๑ - ๒๒ สนับเพล

ที่มา : ผู้วิจัย

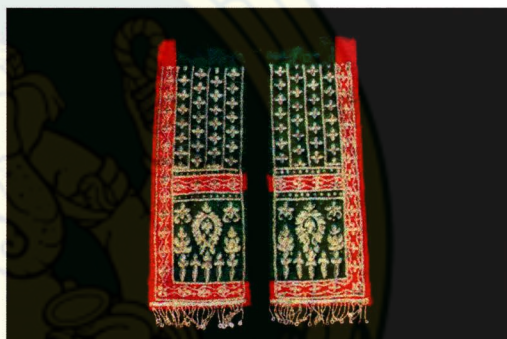
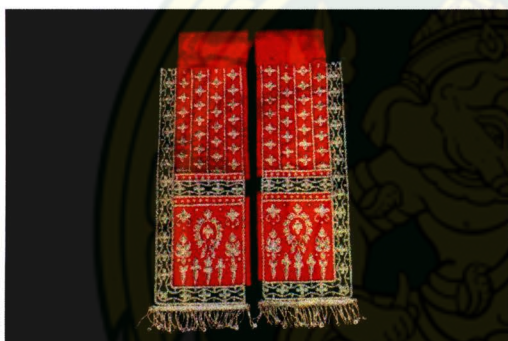
๒. ผ้าถุง หรือ ภูเขา



ภาพที่ ๒๓ - ๒๔ ผ้าถุงหรือภูเขา

ที่มา : ผู้วิจัย

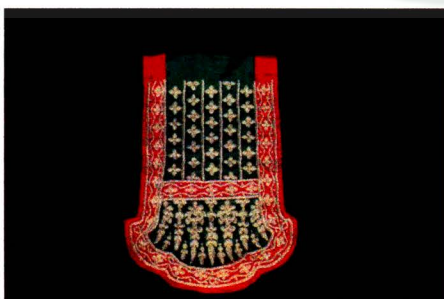
๓. ห้อยข้าง หรือเจียรระบาด หรือชายแครง



ภาพที่ ๒๕ - ๒๖ ห้อยข้างหรือเจียรระบาด หรือชายแครง

ที่มา : ผู้วิจัย

๔. ผ้าปิดก้น หรือห้อยก้น



ภาพที่ ๒๗ - ๒๘ ผ้าปิดก้นหรือห้อยก้น

ที่มา : ผู้วิจัย

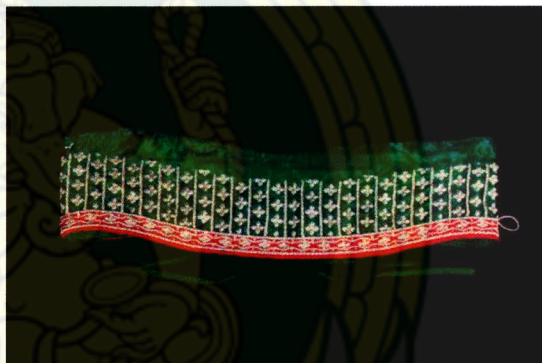
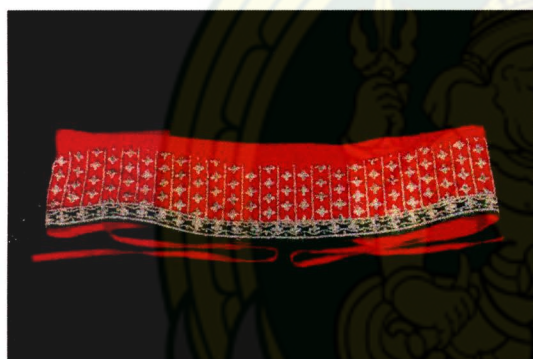
๕. เสื้อ ในวรรณคดีเรียกว่า ฉลององค์



ภาพที่ ๒๙ - ๓๐ เสื้อ หรือฉลององค์

ที่มา : ผู้วิจัย

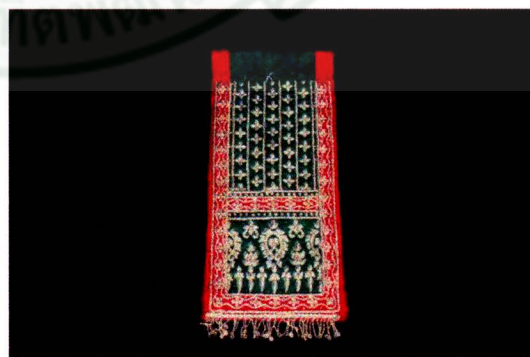
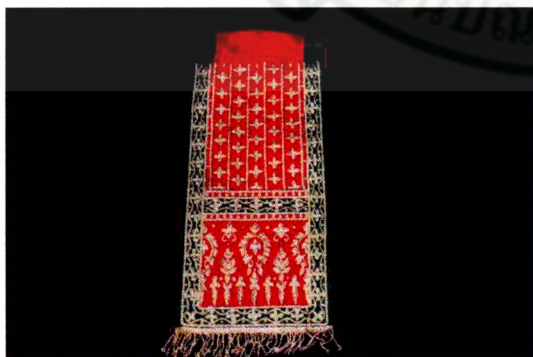
๖. รัตสะเภา หรือรัตองค์ หรือรัตพัสดร์



ภาพที่ ๓๑ - ๓๒ รัตสะเภา หรือรัตองค์

ที่มา : ผู้วิจัย

๗. ห้อยหน้า หรือชายไหว



ภาพที่ ๓๓ - ๓๔ ห้อยหน้า

ที่มา : ผู้วิจัย

๘. เข็มขัด หรือปิ่นหนึ่ง



ภาพที่ ๓๕ เข็มขัดหรือปิ่นหนึ่ง

ที่มา : ผู้วิจัย

๙. ตาบน้า หรือ ตาบหับ ในวรรณคดีเรียกว่า หับทรง



ภาพที่ ๓๖ ตาบน้าหรือตาบหับ

ที่มา : ผู้วิจัย

๑๐. กรองคอ



ภาพที่ ๓๗ - ๓๘ กรองคอ

ที่มา : ผู้วิจัย

๑๑. สั้งवाल



ภาพที่ ๓๙ สั้งवाल

ที่มา : ผู้วิจัย

๑๒. กำไลแฝง ในวรรณคดีเรียกว่า ทองกร



ภาพที่ ๔๐ กำไลแฝง

ที่มา : ผู้วิจัย

๑๓. ข้อเท้า



ภาพที่ ๔๑ ข้อเท้า

ที่มา : ผู้วิจัย

๕.๒ ศีรษะ

การสร้างสรรคการแสดงชุด ทวยชนดสรรพสัตว์สุรา สวมศีรษะตามลักษณะของตัวละครที่มีความแตกต่างกัน ซึ่งผู้วิจัยได้คิดสร้างสรรค์ประดิษฐ์ศีรษะขึ้นใหม่เพื่อแสดงให้เห็นถึงลักษณะตัวละครตามบทร้อง ดังมีชื่อและรายละเอียดดังนี้



ภาพที่ ๔๒ - ๔๕ ตัวละครเสื้อขบฟัน

ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ ๔๖ - ๔๙ ตัวละครคนธรรพ หน้ากลับเป็น หน้ามหิงสา

ที่มา : ผู้วิจัย

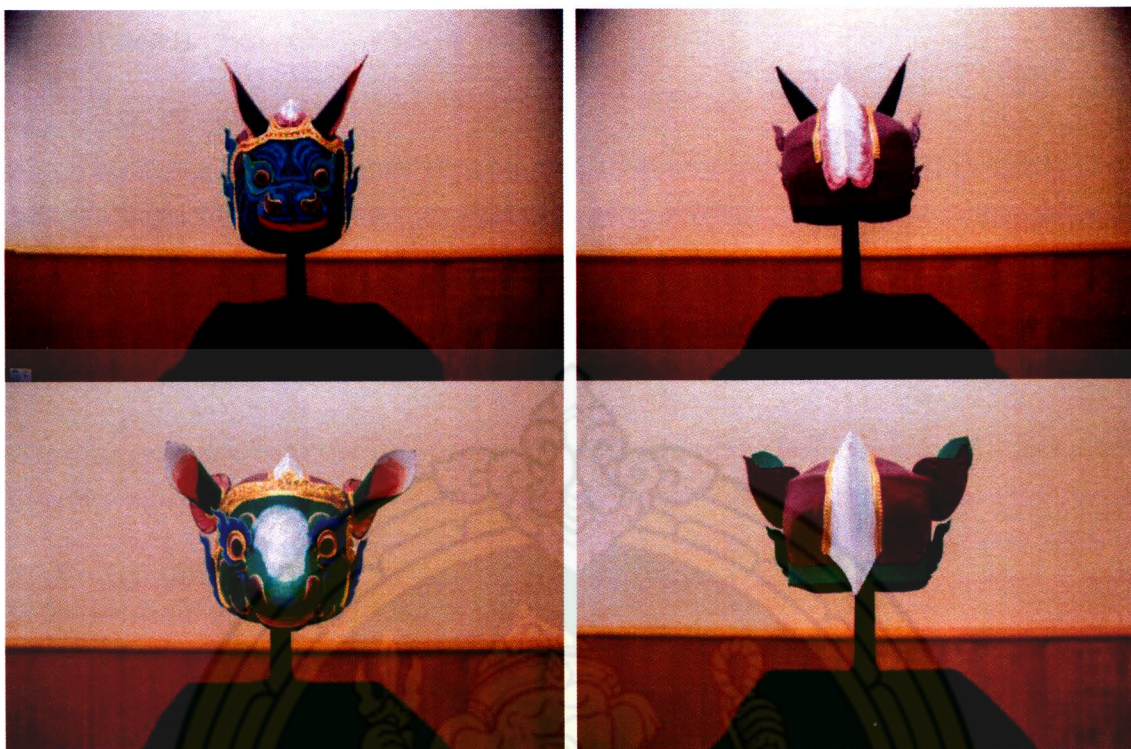


ภาพที่ ๕๐ - ๕๓ ตัวละครหน้าลา

ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ ๕๔ - ๕๗ ตัวละครผีพร หน้านั้น กลับไปเป็นโกสร
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ ๕๘ - ๖๑ ตัวละครหน้าเป็น อัสดร ตัวเป็น มังกรยืนยัน
ที่มา : ผู้วิจัย

๖. การสร้างสรรค์เพลงและบทร้อง

๖.๑ บทเพลง

เพลงที่ใช้เป็นการนำเพลงที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับแนวคิดโดยเพลงที่ใช้แสดงถึงพลัง
ความอึกเหิม ความเข้มแข็ง และลักษณะบุคลิกของตัวละคร ดังนี้

ช่วงแรก ใช้เพลงกราวโน ซึ่งเป็นเพลงหน้าพาทย์ที่ใช้สำหรับตรวจพลของ
ฝ่ายยักษ์ แสดงถึงความคึกคัก เข้มแข็ง และทรงพลัง

ช่วงที่สอง ใช้เพลงขอมกล่อมลูกชั้นเดียว เป็นเพลงที่แสดงถึงความห้าวหาญ

ช่วงที่สาม ใช้เพลงเชิด เป็นเพลงหน้าพาทย์ที่แสดงถึงการเดินทาง (การเคลื่อนทัพ)

สำหรับวงดนตรีที่ใช้ประกอบเป็นวงปี่พาทย์เครื่องห้า ซึ่งเป็นไปตามแบบฉบับของ
การแสดงโขน

๖.๒ บทร้อง

ทวยชนดสรรพสัตว์สุราได้นำบทร้องมาจากบทพระราชนิพนธ์ของพระบาทสมเด็จพระ
พุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช (รัชกาลที่ ๑) เนื้อเพลงมีความหมายที่บอกถึงลักษณะบุคลิกของ
ตัวละครต่างๆ ดังนี้

- ปี่พาทย์ทำเพลง กราวโน -

- ร้องเพลงขอมกล่อมลูกชั้นเดียว -

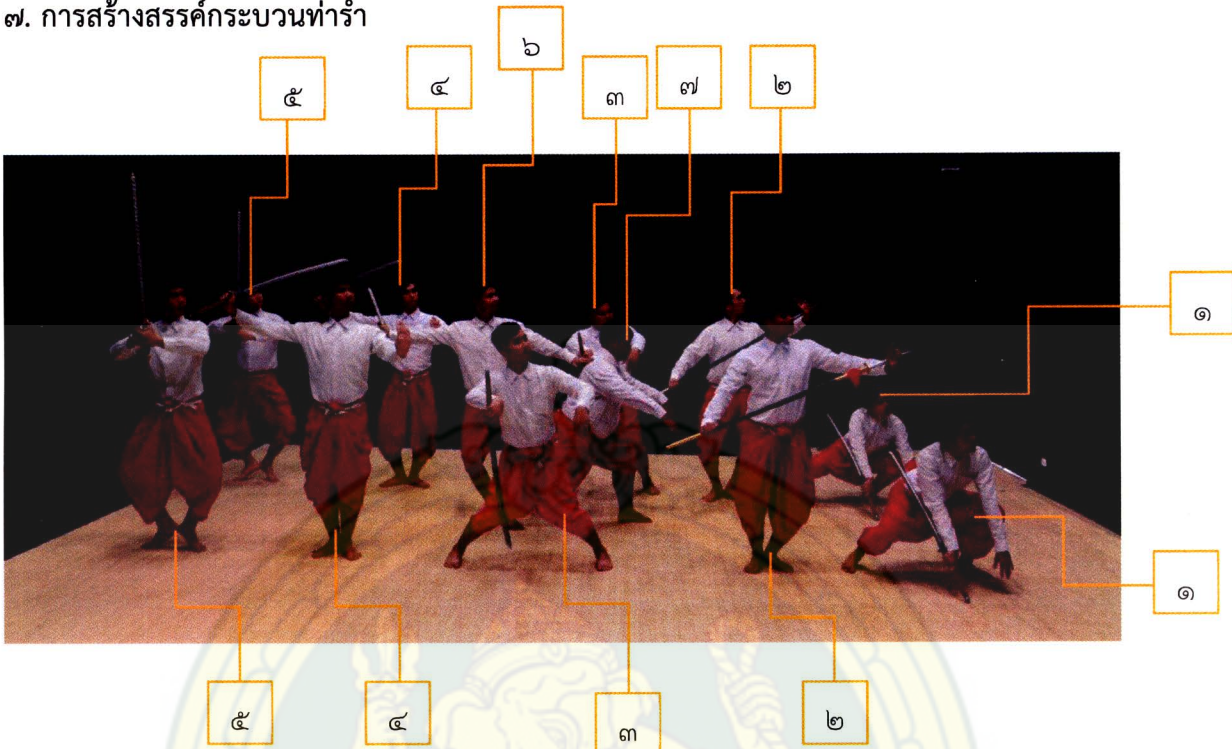
จัดหมู่โยธา ทวยหาญ	พลมารห้าวฮึก แข็งขัน
เหล่าหนึ่ง หน้าเสือ ขบพัน	ตัวนั้นเป็น รูปอสุรา
เหล่าหนึ่ง ตัวเป็น คนธรรพ	หน้ากลับเป็น หน้ามิงสา
เหล่าหนึ่ง หน้าเป็น หน้าลา	กายานั้น เป็นวานร
เหล่าหนึ่ง ตัวเป็น ผีไพร	หน้านั้น กลับไปเป็น ไกสร
เหล่าหนึ่ง หน้าเป็น อัสตร	ตัวเป็น มังกรยืนยัน

- ร้องเพลงเหรา -

ต่างตน สำแดง ฤทธิฤทธิ์	กวัดแกว่ง อาวุธดังจักรผัน
ขุนช้าง ชีช้าง ขับมัน	เตรียมกัน คอยเสด็จจอสรี

- ปี่พาทย์ทำเพลง เชิด -

๗. การสร้างสรรค์กระบวนท่ารำ



ภาพที่ ๑ ตำแหน่งตัวละครในกระบวนท่ารำทวยชนัดสรพสัตร์วสุรา
(เพลงกราวใน)

- หมายเหตุ :
- ๑ หมายถึง ตัวละครหน้าเป็นหน้าลา กายานั้นเป็นวานร
 - ๒ หมายถึง ตัวละครตัวหน้าเป็นอัสตร ตัวเป็นมังกรยืนยัน
 - ๓ หมายถึง ตัวละครตัวเป็นผีไพร หน้านั้นกลับไปเป็นไกรสร
 - ๔ หมายถึง ตัวละครตัวเป็นคนธรรพ หน้ากลับเป็นมเหสี
 - ๕ หมายถึง ตัวละครหน้าเสื้อขบฟัน ตัวนั้นเป็นรูปอสุรา
 - ๖ หมายถึง ตัวละครขุนช้าง
 - ๗ หมายถึง ตัวละครช้าง

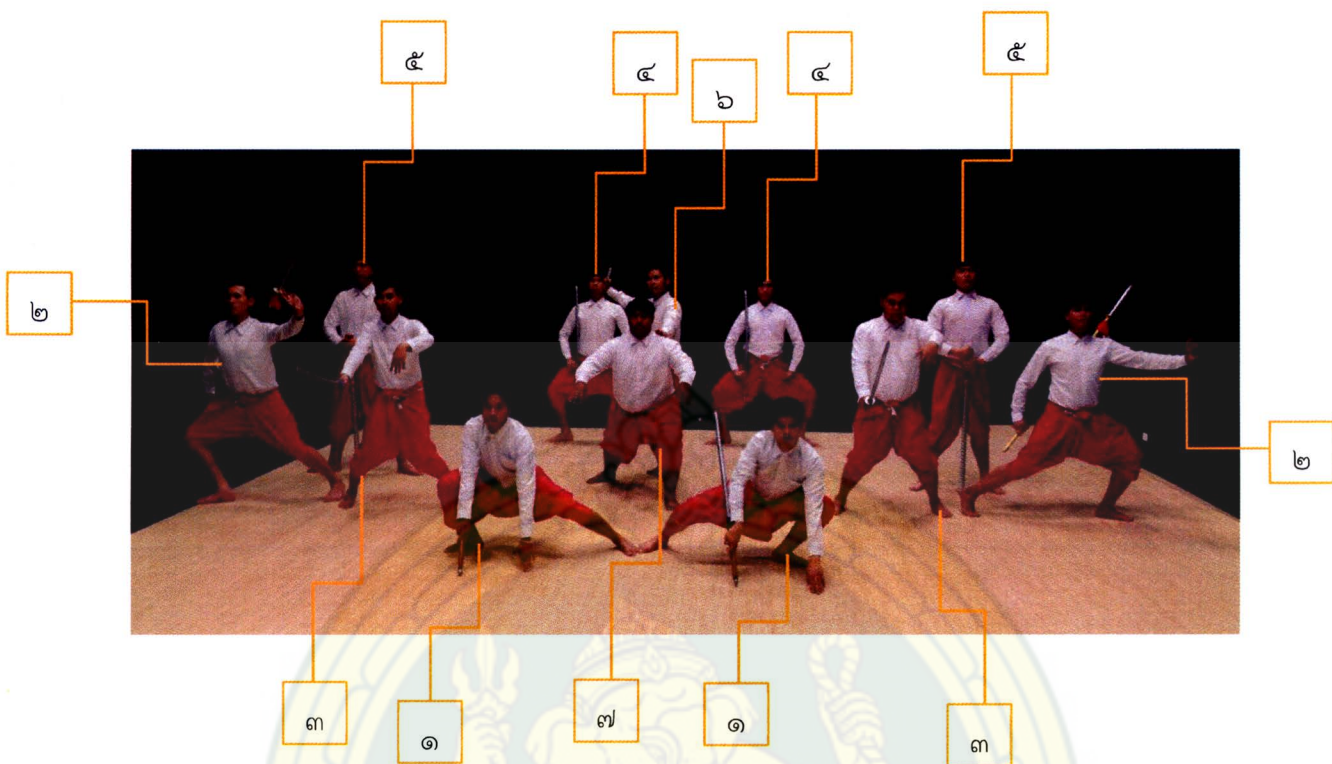
ตารางที่ ๑ อธิบายกระบวนการท่ารำ เพลงกราวโน

ลำดับ ที่	ทำนองเพลง ภาพท่ารำ	วิธีปฏิบัติ
๑	 เพลงกราวโน	๑. ปฏิบัติท่าหย่องซ้าย มือทั้งสองข้างแตะพื้น โดยมือขวากำอาวุธดาบให้ด้ามดาบอยู่ในลักษณะแตะพื้น ตั้งตัวตรง หันหน้าไปทางซ้าย ๒. ซอยเท้าทั้งสองข้างลักษณะย่อเข่า มือซ้ายตั้งวงหน้า มือขวาจับอาวุธโดยให้ปลายหอกพาดอยู่ตรงข้อมือซ้าย ศีรษะหันไปทางซ้าย ๓. เดินก้าวเท้าสลับกันพร้อมกับย่อเข่า มือทั้งสองข้างหักข้อมือลงโดยมือขวากำดาบให้ปลายดาบชี้ลงพื้น ศีรษะหันไปทางซ้าย ๔. ซอยเท้าทั้งสองข้างลักษณะย่อเข่า มือซ้ายตั้งวงหน้า มือขวาจับอาวุธในลักษณะตั้งวง ศีรษะหันไปทางซ้าย ๕. ซอยเท้าทั้งสองข้างลักษณะย่อเข่า มือทั้งสองกำอาวุธตั้งตรงระดับอก ศีรษะหันไปทางซ้าย ๖. ยืนเท้าขวา เท้าซ้ายวางบนขาซ้าย มือซ้ายจับที่ตัวข้าง มือขวาถืออาวุธตั้งระดับวงบน ศีรษะหันไปทางซ้าย ๗. เดินก้าวเท้าสลับกันพร้อมกับย่อเข่าก้มลำตัว มือทั้งสองข้างหักข้อมือลงยืนแขนไปด้านหน้า ศีรษะหันไปทางซ้าย

ลำดับ ที่	ทำนองเพลง ภาพท่ารำ	วิธีปฏิบัติ
๒	 เพลงกราวใน	๑. ปฏิบัติท่าห้อยซ้าย มือทั้งสองข้างแตะพื้น โดยมือขวากำอาวุธดาบให้ด้ามดาบอยู่ในลักษณะแตะพื้น ตั้งตัวตรง ศีรษะหันหน้ามองตรง ๒. ทำท่าขึ้นเท้าซ้าย มือซ้ายตั้งวงหน้า มือขวาจับอาวุธโดยให้ปลายหอกพาดอยู่ตรงข้อมือซ้าย ศีรษะหันหน้ามองตรง ๓. ยืนย่อเข่า มือทั้งสองข้างหักข้อ มือลงโดยมือขวากำดาบให้ปลายดาบชี้ลงพื้น ศีรษะหันหน้ามองตรง ๔. ทำท่าขึ้นเท้าซ้าย มือทั้งสองจับอาวุธในลักษณะตั้งตรง ศีรษะหันหน้ามองตรง ๕. ยืนย่อเหลี่ยม มือทั้งสองกำอาวุธพาดไหล่ซ้าย ศีรษะหันหน้ามองตรง ๖. ยืนเท้าขวา เท้าซ้ายวางบนขาข้าง มือซ้ายจับที่ตัวข้าง มือขวาถืออาวุธตั้งระดับวงล่าง ศีรษะหันหน้ามองตรง ๗. เดินก้าวเท้าสลับกันพร้อมกับย่อเข่าก้มลำตัว มือทั้งสองข้างหักข้อมือลงยื่นแขนไปด้านหน้า ศีรษะหันหน้ามองตรง

ลำดับ ที่	ทำนองเพลง ภาพท่ารำ	วิธีปฏิบัติ
๓	 เพลงกราวใน	๑. ปฏิบัติท่าหย่อง มือทั้งสองข้างแตะพื้นโดย มือขวากำอาวุธดาบให้ด้ามดาบอยู่ในลักษณะ แตะพื้น ลำตัวหันลำตัวไปทางขวา ศีรษะหัน หน้ามองตรง ๒. กระทับสามเหลี่ยมพร้อมกับหันลำตัวไป ทางขวา มือซ้ายตั้งวงหน้า มือขวาจับอาวุธตั้งวง บน ศีรษะหันหน้ามองตรง ๓. กระทับสามเหลี่ยมพร้อมกับหันลำตัวไป ทางขวา มือซ้ายหักข้อลง มือขวาดังดาบตรง ศีรษะหันหน้ามองตรง ๔. กระทับสามเหลี่ยมพร้อมกับหันลำตัวไป ทางขวา มือทั้งสองจับอาวุธข้างหูขวา ศีรษะหัน หน้ามองตรง ๕. กระทับสามเหลี่ยมพร้อมกับหันลำตัวไป ทางขวา มือทั้งสองกำอาวุธตั้งตรง ศีรษะหัน หน้ามองตรง ๖. หมุนตัวแล้วยืนเท้าขวา เท้าซ้ายวางบนขา ข้าง หันลำตัวทางขวา มือซ้ายจับที่ตัวข้าง มือ ขวาถืออาวุธตั้งระดับวงบน ศีรษะหันหน้ามอง ตรง ๗. เดินก้าวเท้าสลับกันพร้อมกับย่อเข่าก้มลำตัว หันหน้าตรง มือทั้งสองข้างหักข้อมือลงยืนแขน ไปด้านหน้า ศีรษะหันหน้ามองตรง

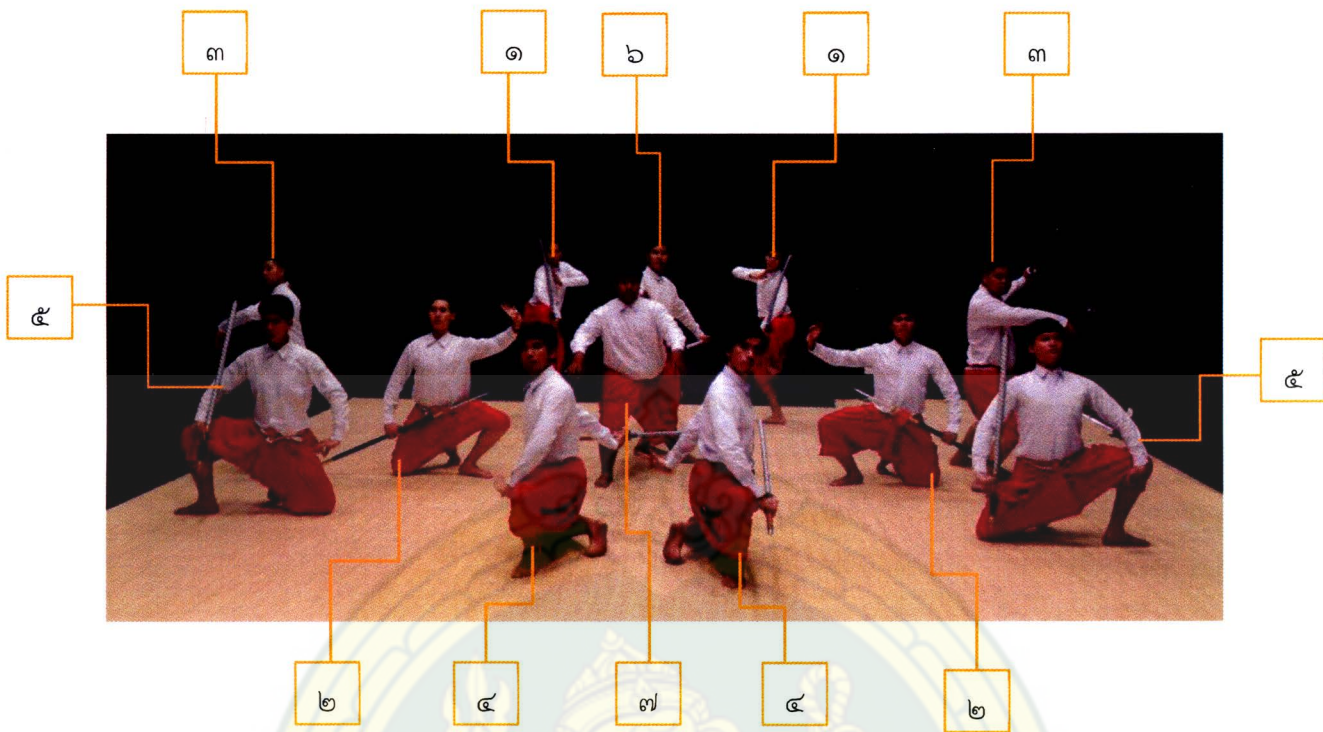
ลำดับ ที่	ทำนองเพลง ภาพท่ารำ	วิธีปฏิบัติ
๔	 เพลงกราวใน	๑. ปฏิบัติท่าหย่อง มือทั้งสองข้างแตะพื้นโดยมือขวากำอาวุธดาบให้ด้ามดาบอยู่ในลักษณะแตะพื้น ลำตัวหันลำตัวไปทางขวา ศีรษะหันด้านหลัง ๒. กระทัยสามเหลี่ยมพร้อมกับหันลำตัวไปทางขวา มือซ้ายตั้งวงหน้า มือขวาจับอาวุธตั้งวงบน ศีรษะหันด้านหลัง ๓. กระทัยสามเหลี่ยมพร้อมกับหันลำตัวไปทางขวา มือซ้ายหักข้อลง มือขวาดังดาบตรง ศีรษะหันด้านหลัง ๔. กระทัยสามเหลี่ยมพร้อมกับหันลำตัวไปทางขวา มือทั้งสองจับอาวุธข้างหูขวา ศีรษะหันด้านหลัง ๕. กระทัยสามเหลี่ยมพร้อมกับหันลำตัวไปทางขวา มือทั้งสองกำอาวุธตั้งตรง ศีรษะหันด้านหลัง ๖. หมุนตัวแล้วยืนเท้าขวา เท้าซ้ายวางบนขาข้าง หันลำตัวทางขวา มือซ้ายจับที่ตัวข้าง มือขวาถืออาวุธตั้งระดับวงบน ศีรษะหันด้านหลัง ๗. เดินก้าวเท้าสลับกันพร้อมกับย่อเข้าก้มลำตัวหันหน้าตรง มือทั้งสองข้างหักข้อมือลงยืนแขนไปด้านหน้า ศีรษะหันด้านหลัง **หมายเหตุ จากนั้นจึงแปรแถว



ภาพที่ ๒ ตำแหน่งตัวละครในกระบวนทำรำทวยชนัดสรรพสัตว์สุรา
(เพลงกราวโน)

- หมายเหตุ :
- ๑ หมายถึง ตัวละครหน้าเป็นหน้าลา กายานั้นเป็นวานร
 - ๒ หมายถึง ตัวละครตัวหน้าเป็นอัสตร ตัวเป็นมังกรยืนยัน
 - ๓ หมายถึง ตัวละครตัวเป็นผีไพร หน้านั้นกลับไปเป็นไกรสร
 - ๔ หมายถึง ตัวละครตัวเป็นคนธรรพ หน้ากลับเป็นมเหสี
 - ๕ หมายถึง ตัวละครหน้าเสื้อขบฟัน ตัวนั้นเป็นรูปอสุรา
 - ๖ หมายถึง ตัวละครขุนช้าง
 - ๗ หมายถึง ตัวละครช้าง

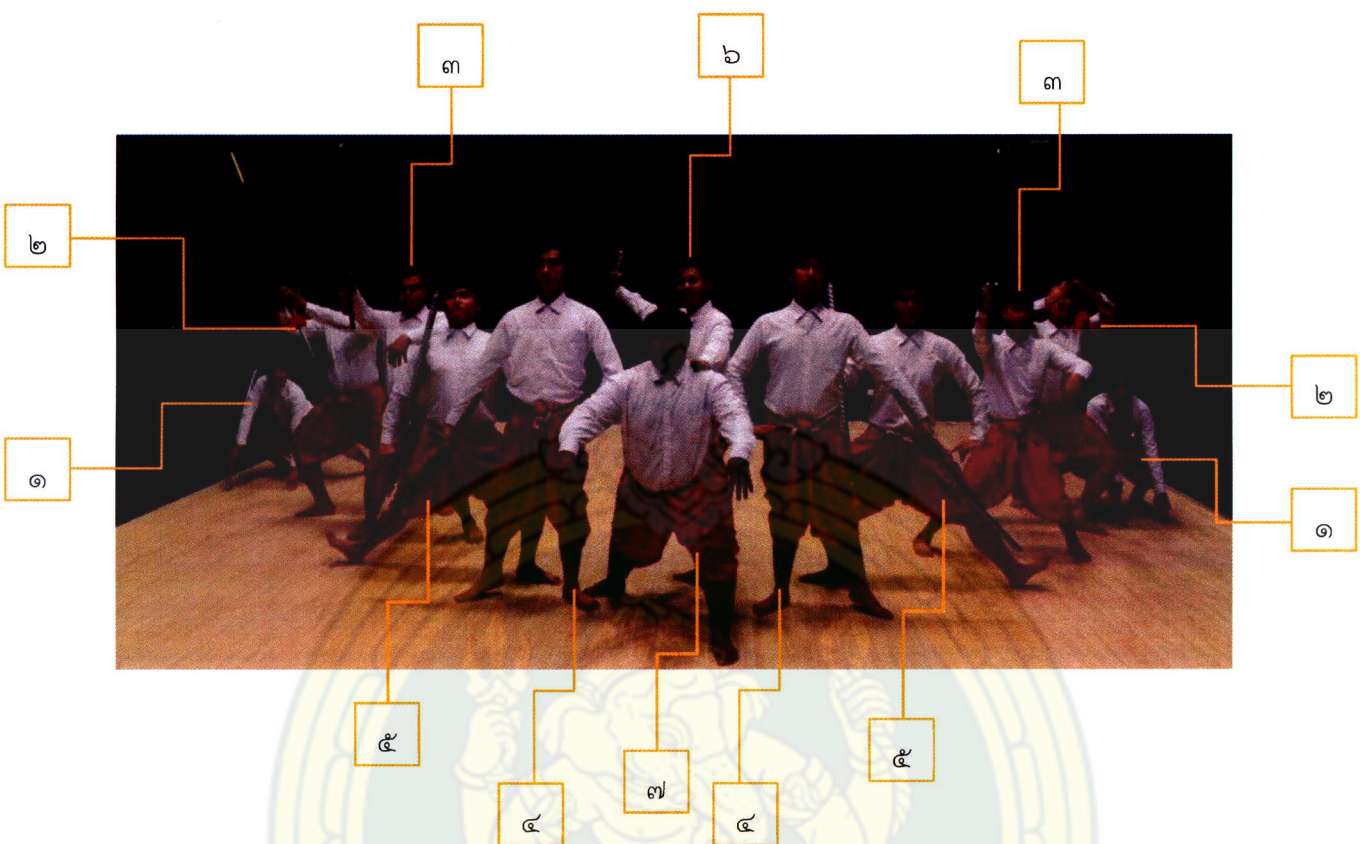
ลำดับ ที่	ทำนองเพลง ภาพท่ารำ	วิธีปฏิบัติ
๕	 เพลงกราวใน	๑. ปฏิบัติท่าห้อยอง มือทั้งสองข้างแตะพื้นโดย มือขวากำอาวุธดาบให้ด้ามดาบอยู่ในลักษณะ แตะพื้น ลำตัวหันหน้าตรง ศีรษะมองตรง ๒. ปฏิบัติท่าห้อยอง ลำตัวหันหน้าตรง มือซ้ายตั้ง วงหน้า มือขวาจับอาวุธเอาไว้ด้านหลัง ศีรษะ มองตรง ๓. ยืนย่อเข่า ลำตัวหันหน้าตรง มือซ้ายหักข้อ ลง มือขวาดังดาบตรง ศีรษะมองตรง ๔. ยืนย่อเหลี่ยม ลำตัวหันหน้าตรง มือทั้งสอง ตั้งวงล่างพร้อมกับจับอาวุธ ศีรษะมองตรง ๕. เท้าทั้งสองยืนตรงลำตัวหันหน้าตรง มือทั้ง สองกำอาวุธอยู่ด้านหน้า ศีรษะมองตรง ๖. หมุนตัวแล้วยืนเท้าขวา เท้าซ้ายวางบนขา ข้าง หันลำตัวทางขวา มือซ้ายจับที่ตัวข้าง มือ ขวากำอาวุธตั้งระดับวงบน ศีรษะมองตรง ๗. เดินก้าวเท้าสลับกันพร้อมกับย่อเข่าก้มลำตัว หันหน้าตรง มือทั้งสองข้างหักข้อมือลงยืนแขน ไปด้านหน้า ศีรษะมองตรง **หมายเหตุ จากนั้นวิ่งแปรแถว



ภาพที่ ๓ ตำแหน่งตัวละครในกระบวนท่ารำทวยชนัดสรรพสัตว์อสุรา
(เพลงกราวใน)

- หมายเหตุ :
- ๑ หมายถึง ตัวละครหน้าเป็นหน้าลา กายานั้นเป็นวานร
 - ๒ หมายถึง ตัวละครตัวหน้าเป็นอัสตร ตัวเป็นมังกรยืนยัน
 - ๓ หมายถึง ตัวละครตัวเป็นผีไพร หน้านั้นกลับไปเป็นไกรสร
 - ๔ หมายถึง ตัวละครตัวเป็นคนธรรพ หน้ากลับเป็นมเหสี
 - ๕ หมายถึง ตัวละครหน้าเสือขบฟัน ตัวนั้นเป็นรูปอสุรา
 - ๖ หมายถึง ตัวละครขุนช้าง
 - ๗ หมายถึง ตัวละครช้าง

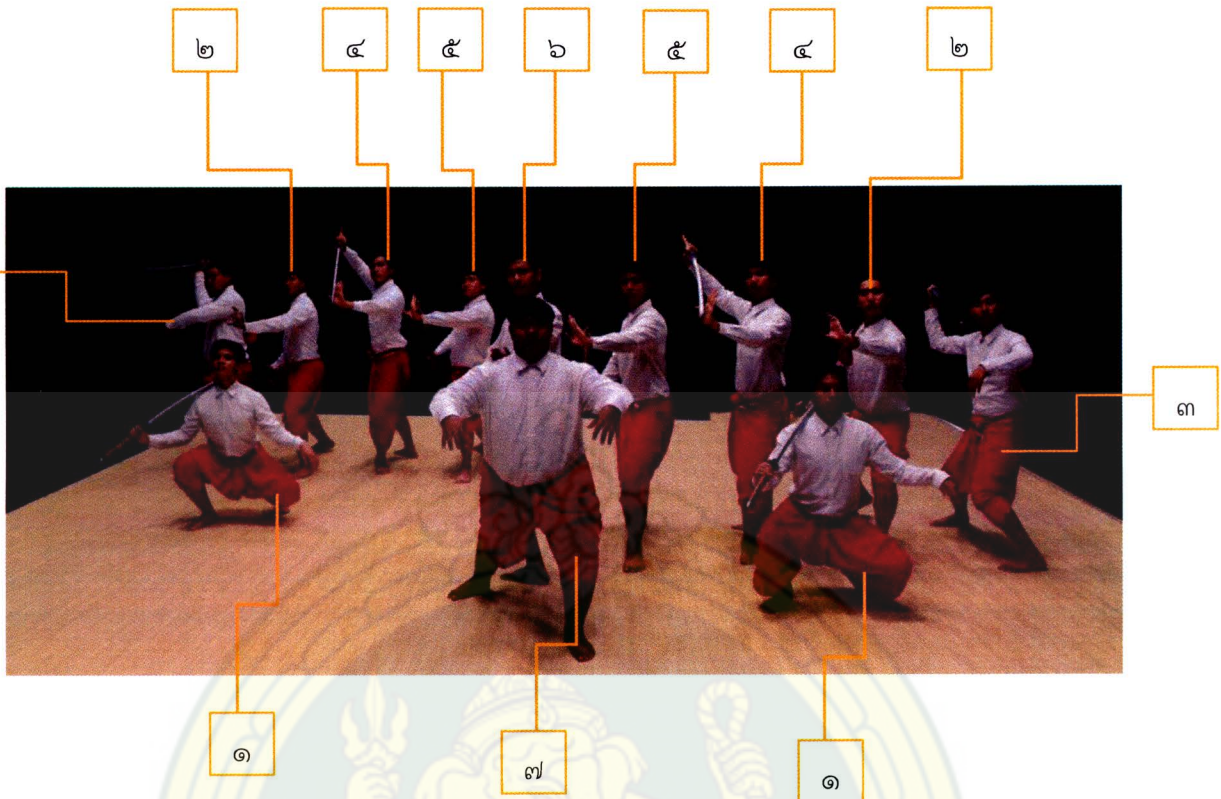
ลำดับ ที่	ทำนองเพลง ภาพท่ารำ	วิธีปฏิบัติ
๖	 เพลงกราวโน	๑. ยืนเท้าขวายกเท้าซ้าย มือซ้ายจับอาวุธตั้งตรง มือขวาเกาคาง ศีรษะมองตรง ๒. นั่งตั่งเขาด้านใน มือทั้งสองตั้งวงเข้าหากัน มือนอกจับอาวุธในลักษณะราบไปกับพื้น ศีรษะมองตรง ๓. ยืนย่อเข่า ลำตัวหันด้านนอก มือด้านนอกหักข้อมือลง มือด้านในจับอาวุธตั้งตรง ศีรษะมองตรง ๔. นั่งตั่งเขาด้านนอก มือนอกจับอาวุธ มือด้านในจับส่งหลัง ศีรษะมองตรง ๕. นั่งตั่งเขาด้านนอก มือทั้งสองจับอาวุธมือนอกพร้อมกับตั้งวงล่าง ศีรษะมองตรง ๖. ยืนเท้าซ้าย เท้าขวาวางบนขาข้าง มือขวาจับที่ตัวข้าง มือซ้ายถืออาวุธตั้งระดับวงล่าง ศีรษะมองตรง ๗. ยืนย่อเข่าทั้งสองข้างพร้อมกับก้มลำตัวหันหน้าตรง มือทั้งสองข้างหักข้อมือลงยื่นแขนไปด้านหน้า ศีรษะมองตรง **หมายเหตุ จากนั้นวิ่งแปรแถว



ภาพที่ ๔ ตำแหน่งตัวละครในกระบวนทำรำทวยชนัดสรพัสตร์อสุรา
(เพลงกราวใน)

- หมายเหตุ :
- ๑ หมายถึง ตัวละครหน้าเป็นหน้าลา กายาแน่นเป็นวานร
 - ๒ หมายถึง ตัวละครตัวหน้าเป็นอัสตร ตัวเป็นมังกรยืนยัน
 - ๓ หมายถึง ตัวละครตัวเป็นผีไพร หน้านั้นกลับไปเป็นไกรสร
 - ๔ หมายถึง ตัวละครตัวเป็นคณธรรพ หน้ากลับเป็นมเหสี
 - ๕ หมายถึง ตัวละครหน้าเสื่อขบพัน ตัวนั้นเป็นรูปอสุรา
 - ๖ หมายถึง ตัวละครขุนช้าง
 - ๗ หมายถึง ตัวละครช้าง

ลำดับ ที่	ทำนองเพลง ภาพท่ารำ	วิธีปฏิบัติ
๗	 เพลงกราวใน	๑. ปฏิบัติท่าหย่อง มือทั้งสองข้างแตะพื้นมือ ขวากำอาวุธดาบให้ด้ามดาบอยู่ในลักษณะแตะ พื้น ลำตัวหันหน้าตรง ศีรษะมองตรง ๒. ยืนย่อเหลี่ยม มือทั้งสองจับอาวุธระดับหน้า (ปลายหอกชี้ลงล่าง) ศีรษะมองตรง ๓. ยืนย่อเข้า ลำตัวหันหน้าตรง มือขวาจับอาวุธ ตั้งตรง มือซ้ายหักข้อมือลง ศีรษะมองตรง ๔. ยืนตัวตรง มือนอกจับอาวุธปลายดาบชี้ลง พื้น มือด้านในตั้งวงล่าง ศีรษะมองตรง ๕. ยืนย่อเหลี่ยมขาใน วางส้นเท้านอก มือขวา จับอาวุธตั้งตรง มือตั้งวงล่าง ศีรษะมองตรง ๖. ยืนเท้าขวา เท้าซ้ายวางบนขาข้าง มือซ้าย จับที่ตัวข้าง มือขวาลืออาวุธตั้งวงบน ศีรษะ มองตรง ๗. ยืนย่อเข้าทั้งสองข้างพร้อมกับก้มลำตัวหัน หน้าตรง มือทั้งสองข้างหักข้อมือลงยื่นแขนไป ด้านหน้า ศีรษะมองตรง **หมายเหตุ จากนั้นวิ่งแปรแถว



ภาพที่ ๕ ตำแหน่งตัวละครในกระบวนท่ารำทวยชนดสรรพสัตว์อสุรา
(เพลงกราวใน)

- หมายเหตุ :
- ๑ หมายถึง ตัวละครหน้าเป็นหน้าลา กายานั้นเป็นวานร
 - ๒ หมายถึง ตัวละครตัวหน้าเป็นอัสตร ตัวเป็นมังกรยืนยัน
 - ๓ หมายถึง ตัวละครตัวเป็นผีไพร หน้านั้นกลับไปเป็นไกรสร
 - ๔ หมายถึง ตัวละครตัวเป็นคนธรรพ หน้ากลับเป็นมเหสี
 - ๕ หมายถึง ตัวละครหน้าเสือขบฟัน ตัวนั้นเป็นรูปอสุรา
 - ๖ หมายถึง ตัวละครขุนช้าง
 - ๗ หมายถึง ตัวละครช้าง

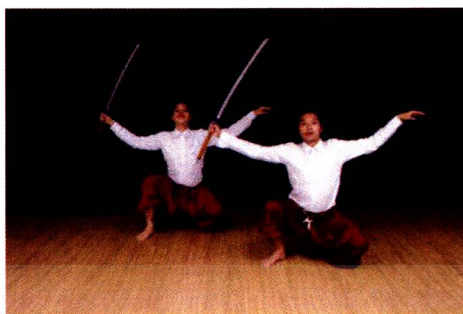
ลำดับ ที่	ทำนองเพลง ภาพท่ารำ	วิธีปฏิบัติ
๘	 เพลงกราวโน	๑. ปฏิบัติทำเดินตื่นเตี้ย มือซ้ายหักข้อมือลง มือขวากำอาวุธดาบพาดไหล่ขวา ลำตัวหันหน้าตรง ศีรษะมองตรง ๒. ยืนย่อเหลี่ยม มือซ้ายตั้งวงหน้า มือขวาจับอาวุธโดยให้ปลายหอกพาดมือซ้าย ลำตัวหันขวา ศีรษะมองตรง ๓. ยืนย่อเข่า ลำตัวหันขวา มือขวาจับอาวุธตั้งระดับศีรษะ มือซ้ายหักข้อมือลง ศีรษะมองตรง ๔. ยืนตัวตรง มือขวาจับอาวุธปลายดาบชี้ปลายมือซ้าย มือซ้ายตั้งวงหน้า ศีรษะมองตรง ๕. ยืนย่อเหลี่ยม มือซ้ายตั้งวงหน้า มือขวาจับอาวุธโดยให้ปลายหอกพาดมือซ้าย ลำตัวหันขวา ศีรษะมองตรง ๖. ยืนเท้าขวา เท้าซ้ายวางบนขาข้าง มือซ้ายจับที่ตัวข้าง มือขวาถืออาวุธตั้งวงบน ศีรษะมองตรง ๗. ยืนย่อเข่าทั้งสองข้างพร้อมกับก้มลำตัวหันหน้าตรง มือทั้งสองข้างหักข้อมือลงยื่นแขนไปด้านหน้า ศีรษะมองตรง **หมายเหตุ จากนั้นจึงแปรแถว

จากตารางที่ ๑ การสร้างสรรค์กระบวนท่ารำเป็นช่วงเปิดตัวละคร ใช้เพลงกราวโน ถือว่าเป็นเพลงประจำของฝ่ายยักษ์ มีท่วงทำนองแสดงถึงความโอ้อ่าภูมิฐาน และเป็นการอวดฝีมือของบรรดา ยักษ์ในกรุงม้ขวารี ผู้วิจัยได้เรียบเรียงโดยนำเอาตัวละครปีศาจต่างๆ ในฝ่ายของกรุงม้ขวารี แสดงถึง การจัดทัพเพื่อเตรียมออกรบ ท่ารำในการแสดงจะทำให้เห็นถึงบุคลิกลักษณะของตัวละครที่แตกต่าง กันออกไป ดังตัวอย่าง

ตัวละครหน้าเป็นหน้าลา กายานั้นเป็นวานร



ตัวอย่างท่าที่ ๑

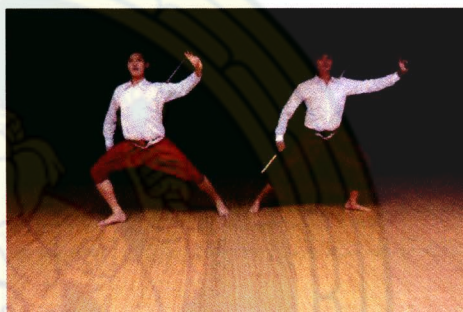


ตัวอย่างท่าที่ ๒

ตัวละครตัวหน้าเป็นอัสตร ตัวเป็นมังกรยืนยัน



ตัวอย่างท่าที่ ๑



ตัวอย่างท่าที่ ๒

ตัวละครตัวเป็นผีไพร หน้านั้นกลับไปเป็นไกรสร



ตัวอย่างท่าที่ ๑



ตัวอย่างท่าที่ ๒

ตัวละครตัวเป็นคนธรรพ หน้ากลับเป็นมเหิงสา

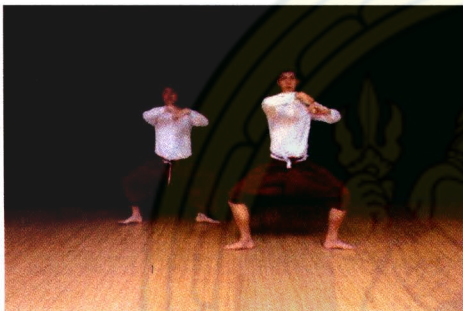


ตัวอย่างท่าที่ ๑

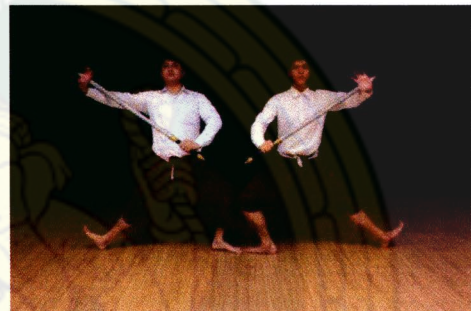


ตัวอย่างท่าที่ ๒

ตัวละครหน้าเสื่อขบฟัน ตัวนั้นเป็นรูปอสุรา



ตัวอย่างท่าที่ ๑



ตัวอย่างท่าที่ ๒

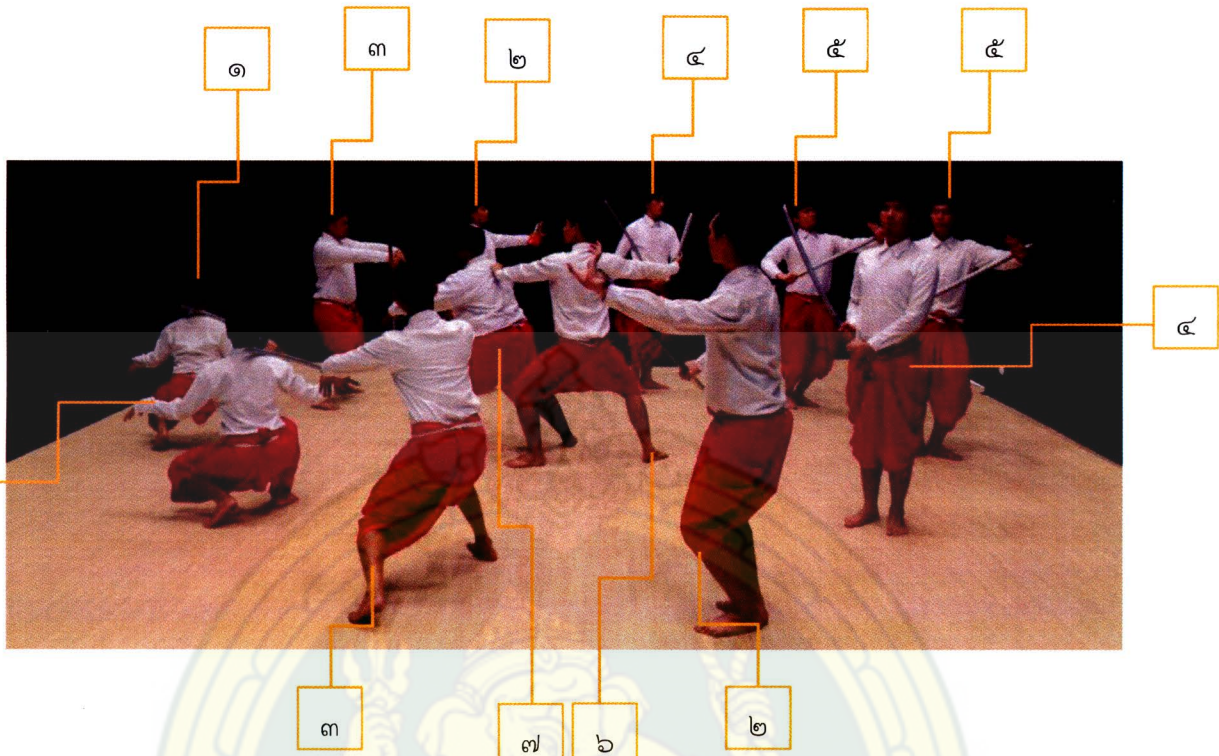
ตัวละครขุนช้าง และตัวละครข้าง



ตัวอย่างท่าที่ ๑



ตัวอย่างท่าที่ ๒



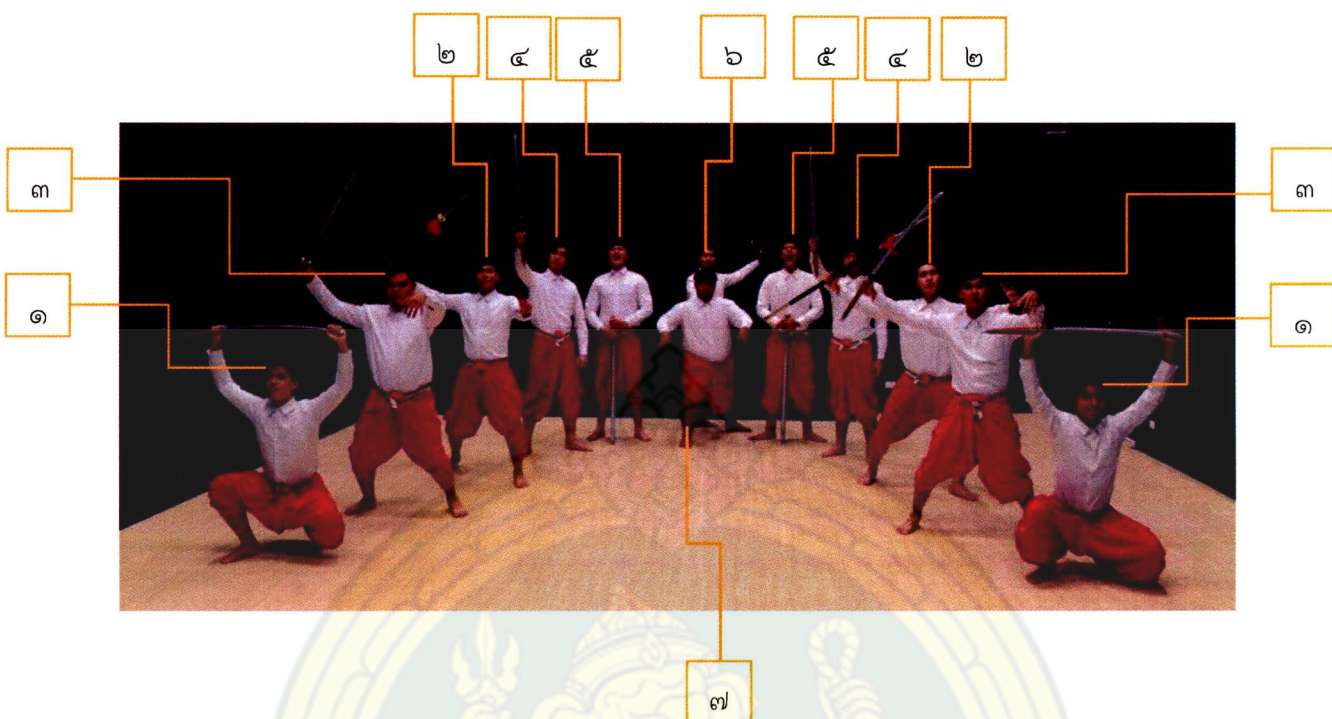
ภาพที่ ๖ ตำแหน่งตัวละครในกระบวนท่ารำทวยชนัดสรพสัตร์วอสุรา

(เพลงขอมกล่อมลูกชั้นเดียว)

- หมายเหตุ :
- ๑ หมายถึง ตัวละครหน้าเป็นหน้าลา กายานั้นเป็นวานร
 - ๒ หมายถึง ตัวละครตัวหน้าเป็นอัสตร ตัวเป็นมังกรยืนยัน
 - ๓ หมายถึง ตัวละครตัวเป็นผีไพร หน้านั้นกลับไปเป็นไกรสร
 - ๔ หมายถึง ตัวละครตัวเป็นคนธรรพ หน้ากลับเป็นมเหสี
 - ๕ หมายถึง ตัวละครหน้าเสื้อขบพัน ตัวนั้นเป็นรูปอสุรา
 - ๖ หมายถึง ตัวละครขุนช้าง
 - ๗ หมายถึง ตัวละครช้าง

ตารางที่ ๒ อธิบายกระบวนการทำรำ เพลงขอมกล่อมลูกชั้นเดียว

ลำดับ ที่	ทำนองเพลง ภาพทำรำ	วิธีปฏิบัติ
๙	 เพลงขอมกล่อมลูกชั้นเดียว	บทร้อง จัดหมู่โยธาทวยหาญ ๑. ปฏิบัติท่าเดินตีนเตี้ย มือซ้ายหักข้อมือลง มือขวากำอาวุธดาบพาดไหล่ขวา เดินตามวง ศีรษะมองตรง ๒. เดินตามวง มือซ้ายตั้งวงหน้า มือขวาจับอาวุธโดยให้ปลายหอกพาดมือซ้าย ศีรษะมองตรง ๓. เดินย่อเข้าเป็นวงกลม มือขวาจับอาวุธคว่ำลง มือซ้ายหักข้อมือลง ศีรษะมองตรง ๔. เดินตามวง มือทั้งสองจับอาวุธตั้งตรง ศีรษะมองตรง ๕. เดินเป็นวงกลม มือซ้ายตั้งวงหน้า มือขวาจับอาวุธโดยให้ปลายหอกพาดมือซ้าย ศีรษะมองตรง ๖. ยืนย่อเหลี่ยม มือซ้ายจับที่ตัวข้าง มือขวาถืออาวุธตั้งวงบน ศีรษะมองตรง ๗. ยืนย่อเข้าทั้งสองข้าง มือทั้งสองข้างหักข้อมือลงยืนแขนไปด้านหน้า ศีรษะมองตรง **หมายเหตุ เดินเป็นวงกลมจากนั้นวิ่งแปรแถว



ภาพที่ ๗ ตำแหน่งตัวละครในกระบวนทำรำทวยชนัดสรพสัตร์อสุรา

(เพลงขอมกล่อมลูกชั้นเดียว)

- หมายเหตุ :
- ๑ หมายถึง ตัวละครหน้าเป็นหน้าลา กายานั้นเป็นวานร
 - ๒ หมายถึง ตัวละครตัวหน้าเป็นอัสตร ตัวเป็นมังกรยืนยัน
 - ๓ หมายถึง ตัวละครตัวเป็นผีไพร หน้านั้นกลับไปเป็นไกรสร
 - ๔ หมายถึง ตัวละครตัวเป็นคนธรรพ หน้ากลับเป็นมเหสี
 - ๕ หมายถึง ตัวละครหน้าเสือบฟัน ตัวนั้นเป็นรูปอสุรา
 - ๖ หมายถึง ตัวละครขุนช้าง
 - ๗ หมายถึง ตัวละครช้าง

ลำดับ ที่	ทำนองเพลง ภาพท่ารำ	วิธีปฏิบัติ
๑๐	 เพลงขอมกล่อมลูกชั้นเดียว	บพร้อง พลมารหัวฮักแข็งขัน ๑. นั่งในท่าเดินตีนเตี้ย มือทั้งสองจับอาวุธชูขึ้น เหนือศีรษะ ศีรษะมองตรง ๒. ยืนตัวตรง มือซ้ายตั้งวงหน้า มือขวาจับอาวุธ ชูขึ้นระดับศีรษะ ศีรษะมองตรง ๓. ยืนย่อเข่า มือขวาจับอาวุธชูขึ้นระดับศีรษะ มือซ้ายหักข้อมือลง ศีรษะมองตรง ๔. ยืนตัวตรง มือซ้ายอยู่ข้างลำตัว มือขวาจับ อาวุธตั้งตรง ศีรษะมองตรง ๕. ยืนตัวตรง มือทั้งสองจับอาวุธโดยให้ปลาย ชี้ลงพื้น ศีรษะมองตรง ๖. ยืนย่อเหลี่ยม มือซ้ายถืออาวุธตั้งวงบน มือ ขวาจับที่ตัวข้าง ศีรษะมองตรง ๗. ยืนย่อเข่าทั้งสองข้าง มือทั้งสองข้างหัก ข้อมือลงยื่นแขนไปด้านหน้า ลำตัวตรง ศีรษะ มองตรง

ลำดับ ที่	ทำนองเพลง ภาพท่ารำ	วิธีปฏิบัติ
๑๑	  เพลงขอมกล่อมลูกชั้นเดียว	บทร้อง : เหล่าหนึ่งหน้าเสื่อขบพัน ตัวนั้นเป็น รูปอสุรา ตัวละคร : หน้าเสื่อขบพัน ตัวนั้นเป็นรูปอสุรา ตัวละครด้านซ้ายยืนย่อเหลี่ยม ตัว ละครด้านขวายืนเท้าซ้าย เท้าขวาวางบนหัวเข่า จากนั้นยืนย่อเหลี่ยมลำตัวตรง มือซ้ายตั้งวง หน้า มือขวาจับอาวุธโดยให้ปลายอาวุธวางบน ข้อมือซ้าย จากนั้นมือทั้งสองจับอาวุธโดยให้ ปลายอาวุธชี้ลงพื้น ศีรษะมองกันแล้วมองตรง **หมายเหตุ ตัวละครอื่นๆ ขยับร่างกายตาม ลักษณะบุคลิกตัวละครนั้นๆ

ลำดับ ที่	ทำนองเพลง ภาพท่ารำ	วิธีปฏิบัติ
๑๒	  เพลงขอมกล่อมลูกชั้นเดียว	บทร้อง : เหล่าหนึ่งตัวเป็นคนธรรพ หน้ากลับเป็นหน้ามเหิดสา ตัวละคร : ตัวเป็นคนธรรพ หน้ากลับเป็นมเหิดสา นำเท้าขวาก้าวข้างเข้าหากัน แล้วก้าวข้างเท้าซ้ายลำตัวหันด้านขวา มือซ้ายจับส่งหลังมือขวาจับอาวุธระดับวงล่าง จากนั้นมือซ้ายตั้งวงล่าง มือขวาทำท่าเงื้อมระดับไหล่ ศีรษะมองกันแล้วมองตรง **หมายเหตุ ตัวละครอื่นๆ ขยับร่างกายตามลักษณะบุคลิกตัวละครนั้นๆ

ลำดับ ที่	ทำนองเพลง ภาพท่ารำ	วิธีปฏิบัติ
๑๓	  เพลงขอมกล่อมลูกชั้นเดียว	บทร้อง : เหล่าหนึ่งหน้าเป็นหน้าลา กายนั้นเป็นวานร ตัวละคร : หน้าเป็นหน้าลา กายนั้นเป็นวานร เท้าทั้งสองข้างทำท่านั่งเดินดินเตี้ย จากนั้นคนทางซ้ายนั่งกระดกเสี้ยว คนทางขวายืนยกเท้าซ้ายวางบนเท้าคนทางซ้าย มือทั้งสองข้างแตะพื้นมือขวากำอาวุธดาบให้ด้ามดาบอยู่ในลักษณะตั้งตรง ลำตัวหันหน้าตรง จากนั้นทำท่าเกาคาง ศีรษะมองตรง **หมายเหตุ ตัวละครอื่นๆ ขยับร่างกายตามลักษณะบุคลิกตัวละครนั้นๆ

ลำดับ ที่	ทำนองเพลง ภาพท่ารำ	วิธีปฏิบัติ
๑๔	  เพลงขอมกล่อมลูกชั้นเดียว	บทร้อง : เหล่าหนึ่งตัวเป็นผีไพร หน้านั้น กลับไปเป็นไกรสร ตัวละคร : ตัวเป็นผีไพร หน้านั้นกลับไปเป็น ไกรสร เท้าทั้งสองเดินย่อเข้าพร้อมกับหมุนตัว ออกมาเจอกันตรงกลาง จากนั้นยืนย่อเข้าหัน หน้าตรง มือทั้งสองหักข้อมือลงโดยมือขวาจับ อาวุธคว่ำลงพื้น จากนั้นมือซ้ายหักข้อมือลงยืน แขนมาด้านหน้า มือขวาถือดาบระดับวงล่าง ศีรษะมองหน้ากัน จากนั้นมองตรง **หมายเหตุ ตัวละครอื่นๆ ขยับร่างกายตาม ลักษณะบุคลิกตัวละครนั้นๆ

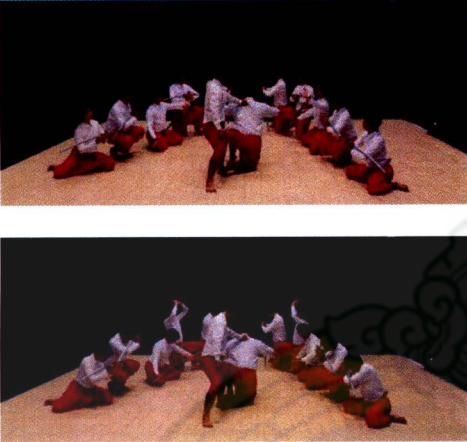
ลำดับ ที่	ทำนองเพลง ภาพท่ารำ	วิธีปฏิบัติ
๑๕	 เพลงขอมกล่อมลูกชั้นเดียว	บทร้อง : เหล่าหนึ่งหน้าเป็นอัสตร ตัวเป็นมังกร ยีนยัน ตัวละคร : ตัวหน้าเป็นอัสตร ตัวเป็นมังกร ยีนยัน เท้าทั้งสองข้างยื่นหย่องเท้าขวา จากนั้นยื่นต่อตัว มือซ้ายตั้งวงหน้า มือขวาจับ อาวุธโดยให้ปลายหอกพาดมือซ้าย จากนั้นมือ ทั้งสองไขว้อาวุธ ศีรษะมองตรงแล้วมอง ด้านซ้าย **หมายเหตุ ตัวละครอื่นๆ ขยับร่างกายตาม ลักษณะบุคลิกตัวละครนั้นๆ

จากตารางที่ ๒ การสร้างสรรค์กระบวนท่ารำเป็นการใช้ลักษณะบุคลิกร่างกายของตัวละคร
ใช้เพลงขอมกล่อมลูกชั้นเดียว ใช้ผู้แสดงเหล่าละ ๒ คน ออกมาร่ายรำ แสดงถึงพลังกำลัง ความ
เข้มแข็ง ด้วยความพร้อมเพรียง

ตารางที่ ๓ อธิบายกระบวนการทำรำ เพลงเหรา

ลำดับ ที่	ทำนองเพลง ภาพทำรำ	วิธีปฏิบัติ
๑๖	 เพลงเหรา	บทร้อง : ต่างตนสำแดงฤทธิรุทร กวัดแกว่ง อาวุธดังจักรผัน ยืนลำตัวตรง มือทั้งสองไขว้อาวุธของ ตนเองจากนั้นแกว่งอาวุธไปมา ศีรษะมองตรง **หมายเหตุ ขยับร่างกายตามลักษณะบุคลิก ตัวละครนั้นๆ

ลำดับ ที่	ทำนองเพลง ภาพท่ารำ	วิธีปฏิบัติ
๑๗	 เพลงเหรา	บทร้อง : ขุนช้างขี่ช้างข้ามมัน ตัวละคร : ขุนช้าง ยืนเท้าขวา เท้าซ้ายวางบนขาซ้าย มือซ้ายจับที่ตัวช้าง มือขวาถืออาวุธตั้งวงบน ศีรษะมองตรง ตัวละครข้างยืนย่อเข้าทั้งสองข้าง พร้อมกับก้มลำตัวหันหน้าตรง มือทั้งสองข้างหักข้อมือลงยืนแขนไปด้านหน้า ศีรษะมองตรง **หมายเหตุ ตัวละครอื่นๆ ขยับร่างกายตามลักษณะบุคลิกตัวละครนั้นๆ

ลำดับ ที่	ทำนองเพลง ภาพท่ารำ	วิธีปฏิบัติ
๑๘	 เพลงเหรา	บทร้อง : เตรียมกันคอยเสด็จสุริ ตัวละครขุนช้างยืนย่อเหลี่ยม มือซ้ายจับข้าง มือขวากำอาวุธ ศีรษะมองไปด้านใน จากนั้นก้มศีรษะลง ตัวละครข้าง นั่งตั้งเข่าซ้าย มือทั้งสองหักข้อมือลงยืนไปด้านหน้า ศีรษะมองไปด้านใน แล้วก้มศีรษะลง ตัวละครอื่นๆ นั่งพับเพียบ มือทั้งสองพนมมือระดับอกแล้วถวายบังคม **หมายเหตุ ตัวละครทั้งหมดนั่งหันหน้าเข้าหากัน ยกเว้นขุนช้างและข้าง

จากตารางที่ ๓ เป็นกระบวนการรำในลักษณะของการแสดงอิทธิฤทธิ์ และความหึกเหิมความเข้มแข็งของการจัดทัพ ซึ่งมีความพร้อมที่จะออกรบแล้ว

ตารางที่ ๔ อธิบายกระบวนการทำรำ เพลงเชิด

ลำดับ ที่	ทำนองเพลง ภาพทำรำ	วิธีปฏิบัติ
๑๙	 เพลงเชิด	ตัวละครขุนช้างยืนย่อเหลี่ยม มือซ้ายจับข้าง มือขวากำอาวุธ จากนั้นมือซ้ายกำอาวุธ มือขวาจับข้าง ศีรษะมองตรง ตัวละครช้าง ยืนย่อเข่า มือทั้งสองหักข้อมือลงยื่นไปด้านหน้า ศีรษะมองตรง ตัวละครอื่นๆ นั่งตั้งเข่าแล้วยืนตรง ลำตัวหันด้านซ้าย มือทั้งสองไขว่อาวุธของตนเอง ศีรษะมองตรง **หมายเหตุ ตัวละครทั้งหมดหันด้านซ้าย

ลำดับ ที่	ทำนองเพลง ภาพท่ารำ	วิธีปฏิบัติ
๒๐	 เพลงเชิด	๑. ปฏิบัติท่าหย่องซ้าย มือทั้งสองข้างแตะพื้น โดยมือขวากำอาวุธดาบให้ด้ามดาบอยู่ในลักษณะแตะพื้น ตั้งตัวตรง หันหน้าไปทางซ้าย ๒. ซอยเท้าทั้งสองข้างลักษณะย่อเข้า มือซ้ายตั้งวงหน้า มือขวาจับอาวุธโดยให้ปลายหอกพาดอยู่ตรงข้อมือซ้าย ศีรษะหันไปทางซ้าย ๓. เดินก้าวเท้าสลับกันพร้อมกับย่อเข้า มือทั้งสองข้างหักข้อมือลงโดยมือขวากำดาบให้ปลายดาบชี้ลงพื้น ศีรษะหันไปทางซ้าย ๔. ซอยเท้าทั้งสองข้างลักษณะย่อเข้า มือซ้ายตั้งวงหน้า มือขวาจับอาวุธในลักษณะตั้งวง ศีรษะหันไปทางซ้าย ๕. ซอยเท้าทั้งสองข้างลักษณะย่อเข้า มือทั้งสองกำอาวุธตั้งตรงระดับอก ศีรษะหันไปทางซ้าย ๖. ยืนเท้าขวา เท้าซ้ายวางบนขาข้าง มือซ้ายจับที่ตัวข้าง มือขวาถืออาวุธตั้งระดับวงบน ศีรษะหันไปทางซ้าย ๗. เดินก้าวเท้าสลับกันพร้อมกับย่อเข้าก้มลำตัว มือทั้งสองข้างหักข้อมือลงยื่นแขนไปด้านหน้า ศีรษะหันไปทางซ้าย **หมายเหตุ จัดรูปแบบแถวเหมือนกับแถวตอนออกมาแสดง

จากตารางที่ ๔ ใช้เพลงเชิด ซึ่งมีท่วงทำนองแสดงถึงความคึกคัก เข้มแข็ง พร้อมเพรียง และการเดินทาง (การเคลื่อนทัพ) ดังภาพตัวอย่าง



ตัวอย่างท่าที่ ๑

สรุปได้ว่า จากกระบวนการจัดการแสดงชุดทวยชนดสรรพสัตว์สุรา จะเห็นได้ว่ามีกระบวนการทำรำที่แปลกใหม่ และมากด้วยตัวละครที่มีผู้พบเห็นน้อย ซึ่งโดยส่วนใหญ่แล้วผู้ชมจะไม่ทราบถึงลักษณะของตัวละครซึ่งเป็นเหล่าทหารสรรพสัตว์ในกรุงมโหฬาร ซึ่งชื่อเมืองนี้มีคนส่วนน้อยที่รู้จัก ผู้สร้างสรรค์จึงได้นำตัวละครในเมืองดังกล่าวมาบรรจุอยู่ในบทร้องเพื่อให้เกิดเป็นการแสดงทวยชนดสรรพสัตว์สุรา



บทที่ ๕

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การดำเนินการวิจัยสร้างสรรค์ เรื่อง การสร้างสรรค์การแสดง ชุด ทวยชนัดสรพสัตร์อสุรา ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้า และสร้างงานตามระเบียบวิจัยเชิงคุณภาพ มีวิธีการศึกษาจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์ การฝึกหัดด้วยตนเอง รวมทั้งประสบการณ์จากการสอนและการแสดง โดยมีข้อสรุป และการอภิปรายผล ดังต่อไปนี้

๑. วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

เพื่อสร้างสรรค์การแสดง ชุด ทวยชนัดสรพสัตร์อสุรา

๒. สรุปผล

เป็นการแสดงประเภทระบำที่มีการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับลักษณะ บุคลิก ของเหล่าสรรพสัตว์ อสุรกายและปีศาจ ในกองทัพของพญาตรีเศียรแห่งกรุงม้ชวารี ซึ่งในการออกแบบกระบวนการทำงานในงานสร้างสรรค์นั้น มีรูปแบบที่สามารถแบ่งส่วนต่างๆ ได้อย่างชัดเจน โดยแบ่งออกเป็น ส่วนต่างๆ ดังนี้

๒.๑ ลักษณะโครงสร้างของกระบวนการทำ

๑) ส่วนนำ ใช้เพลงกราวใน ซึ่งเป็นเพลงที่แสดงถึงความโอ่อ่าภูมิฐาน งามสง่าและเป็นการอวดฝีมือของเหล่าสรรพสัตว์ในกรุงม้ชวารี ในกระบวนการทำทางและทิศทางการแปรแถวที่มีความหลากหลาย

๒) ส่วนเนื้อหา สร้างสรรค์ทำทางโดยใช้เพลงขอมกล่อมลูกชั้นเดียว ซึ่งจะมีท่วงทำนองที่แสดงให้เห็นถึงความเข้มแข็ง ห้าวหาญ คึกคัก ส่วนบทร้องที่ประกอบทำทาง มีเนื้อหาเกี่ยวกับ ลักษณะบุคลิก ของเหล่าสรรพสัตว์ในกรุงม้ชวารี โดยในกระบวนการทำทางนั้นใช้ท่าเฉพาะของตัวสรรพสัตว์เหล่านั้น

๓) ส่วนสรุป ใช้เพลงเชิด ซึ่งเป็นเพลงหน้าพาทย์ที่มีท่วงทำนองแสดงถึงความคึกคัก เข้มแข็ง พร้อมเพรียงและการเดินทาง (การเคลื่อนทัพ) กระบวนทำทางนั้น นำมาจากบุคลิกลักษณะของตัวละครที่ได้รับบทบาท รวมไปถึงลักษณะการเคลื่อนไหวร่างกาย การเคลื่อนทัพแห่งกรุงม้ชวารี

๒.๒ กระบวนทำที่นำมาใช้ในงานสร้างสรรค์ ได้แก่ ท่าเลียนแบบลิง ท่าเลียนแบบภูตผี ท่าโขนพระ และท่าโขนยักษ์

๒.๓ การคัดเลือกผู้แสดง คัดเลือกจากคุณสมบัติพื้นฐานของผู้แสดง คือ ร่างกายต้องแข็งแรง สมบูรณ์ เป็นผู้พื้นฐานการรำที่ดี และมีไหวพริบ

๒.๔ การสร้างสรรค์เพลงและบทร้อง เพลงที่ใช้เป็นการนำเพลงที่มีเนื้อหาแสดงถึงพลังความ อึกเหิม ความเข้มแข็ง และลักษณะบุคลิกของตัวละคร ได้แก่ เพลงกราวใน เพลงขอมกล่อมลูกชั้นเดียว เพลงเชิด

๒.๕ การสร้างสรรค์กระบวนท่ารำ จะเห็นได้ว่ามีกระบวนท่ารำที่แปลกใหม่ และมากด้วยตัวละครที่มีผู้พบเห็นน้อย ซึ่งโดยส่วนใหญ่แล้วผู้ชมจะไม่ทราบถึงลักษณะของตัวละครซึ่งเป็นเหล่าทหารสรรพสัตว์ในกรุงมโหฬาร ซึ่งชื่อเมืองนี้มีคนส่วนน้อยที่รู้จัก ผู้สร้างสรรค์จึงได้นำตัวละครในเมืองดังกล่าวมาบรรจุอยู่ในบทร้องเพื่อให้เกิดเป็นการแสดงทวยชนดสรรพสัตว์อสุรา

๓. ข้อเสนอแนะ

๑. ควรนำการสร้างสรรค์การแสดง ชุด ทวยชนดสรรพสัตว์อสุรา มาใช้ในการเรียนการสอน โดยเน้นการฝึกหัดเพื่อให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้ตามแผน

๒. สามารถนำไปต่อยอดการแสดงเกี่ยวกับการเคลื่อนทัพของเทพเจ้า และเทวดาได้



บรรณานุกรม

กรมศิลปากร. 2540. **วรรณกรรมสมัยรัตนโกสินทร์ บทละครเรื่องรามเกียรติ์ พระราชนิพนธ์**

ในรัชกาลที่ 1. กรุงเทพฯ : โสภณการพิมพ์.

จินตนา สายทองคำ. 2558. **นาฏศิลป์ไทย รำ ระบำ ละคร โขน.** กรุงเทพฯ : เจบีรินทร์.

ฉันทนา เอี่ยมสกุล. 2556. **นาฏศิลป์ไทยสร้างสรรค์ (นาฏยวิจิตร).** กรุงเทพฯ: อ.ก๊อปปี้เซ็นเตอร์.

ชมขนาด กิจจันทร์ และคณะ. (2546). **สุนทรีภาพของชีวิต.** พิมพ์ครั้งที่ ๒. กรุงเทพฯ ฯ : สมาธรรม.

ทวีเกียรติ ไชยยงยศ. (2538). **สุนทรียะทางทัศนศิลป์.** กรุงเทพฯ : โครงการตำราคณะศิลปกรรมศาสตร์.

ธนิต อยู่โพธิ์. (2531). **ศิลปะละครหรือคู่มือนาฏศิลป์ไทย.** กรุงเทพมหานคร : ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

ไพโรจน์ ทองคำสุก. (2545) **วิเคราะห์รูปแบบความเป็นครูสู่กระบวนการถ่ายทอดความรู้ของผู้เชี่ยวชาญนาฏศิลป์ไทย ครูเจलय ศุขะนิช.** กรุงเทพฯ : สถาบันนาฏดุริยางคศิลป์ กรมศิลปากร.

มโน พิสุทธิรัตนานนท์. (2539). **ศิลปะพื้นบ้าน.** สงขลา : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ภาคใต้.

รื่นฤทัย สัจจพันธุ์. 2554. **นามานุกรมรามเกียรติ์.** กรุงเทพฯ : สถาพรบุ๊คส์.

วิทยาลัยนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์. (2553). **รำเทพีคู่หาบ.** วิจัยสร้างสรรค์เชิงอนุรักษ์.

เศรษฐมนตร์ กาญจนกุล. (2536). **เส้นสายลายไทย ชุด สัตว์หิมพานต์.** กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สุภาพใจ.

ส. พลายน้อย. 2531. **สัตว์นิยาย.** กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์บำรุงสาสน์.

สมคิด หงส์สุวรรณ. 2543. **ศิลป์ไทย ชุด สัตว์หิมพานต์.** กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์วาดศิลป์ จำกัด.

สมรัตน์ ทองแท้. (2538). **ระบำในการแสดงโขนของกรมศิลปากร.** วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานาฏศิลป์ไทย ภาควิชานาฏศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. อุดสาเนา.

สุวิทย์ พวงสุวรรณ. (2548). **เล่าเรื่องรามเกียรติ์ภาพรอบพระระเบียงวัดพระแก้ว.** กรุงเทพฯ : มิตรสัมพันธ์ กราฟฟิค จำกัด.

อารี พันธุ์มณี. (2557). **ฝึกให้คิดเป็น คิดให้สร้างสรรค์.** กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

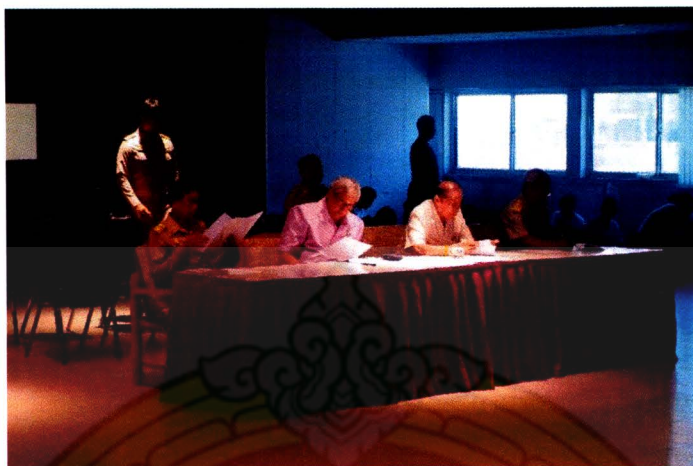
Asborn A.F. (1963). **Applied Imagination.** New York : Scribner.

ภาคผนวก



สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

การสัมมนาแบบสนทนากลุ่ม





ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	นายจุลชาติ อรัณยะนาค	
วันเดือนปีเกิด	๑ กุมภาพันธ์ ๒๕๐๔	
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร	
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	๖๑/๘๑๓ หมู่บ้านพฤษภา ๘ ซอย ๘	
ประวัติการศึกษา	ตำบลลานตากฟ้า อำเภอนครชัยศรี จังหวัด นครปฐม ๗๓๑๒๐	
	ปีการศึกษา ๒๕๒๖	ศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขานาฏศิลป์ไทย
		ไชนยักษ์ วิทยาลัยนาฏศิลป์ สมทบในคณะ
		นาฏศิลป์และดุริยางค์ สถาบันเทคโนโลยี ราช
		มงคล(มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล)
ตำแหน่ง	ปีการศึกษา ๒๕๕๑	การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการอุดมศึกษา
		คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทร
		วิโรฒ ประสานมิตร
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	ปีการศึกษา ๒๕๕๗	ศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขานาฏศิลป์ไทย
		คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
รองอธิการบดีสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์		
สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม		

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	นางสาววัชรมณต์ คงขุนเทียน	
วันเดือนปีเกิด	๒๖ มกราคม ๒๕๑๙	
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร	
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	๑/๓๘ หมู่บ้านไผ่มอนต์วิลล์ ซอย ๕ ตำบลศาลายา อำเภอพุทธมณฑล จังหวัด นครปฐม ๗๓๑๗๒	
ประวัติการศึกษา	ปีการศึกษา ๒๕๔๑	ศิลปศาสตรบัณฑิต (ศศ.บ) วิชาเอก รัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง
	ปีการศึกษา ๒๕๔๘	การศึกษามหาบัณฑิต (กศ.ม) วิชาเอกการอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร
	ปีการศึกษา ๒๕๕๓	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (ศป.บ.) วิชาเอกดนตรีไทย มหาวิทยาลัยรามคำแหง
	ปีการศึกษา ๒๕๕๘	ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต (ปร.ด.) วิชาเอกดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ตำแหน่ง	ครู ภาควิชาดุริยางค์ไทย	
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	วิทยาลัยนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม	