

“โล่ล่า” การสร้างสรรค์การแสดงโนราร่วมสมัย ตามแนวคิดกลวิธีการแสดงของสตานิสลาฟสกี

วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ *

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์การแสดงโนราร่วมสมัยชุด “โล่ล่า” ตามแนวคิดกลวิธีการแสดงของ สตานิสลาฟสกี (Stanislavski’s Method of Acting) ที่สามารถสื่อสารความต้องการ (objective) ความขัดแย้ง (conflict) และอารมณ์ความรู้สึก (feeling) ของตัวละครได้อย่างสมจริงและน่าเชื่อ โดยการศึกษาค้นคว้า เอกสาร การสัมภาษณ์ การสังเกตการณ์ และนำข้อมูลที่ได้มาสร้างผลงานการแสดงโนราร่วมสมัยชุด “โล่ล่า”

จากการศึกษา ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัยโดยใช้แนวคิดกลวิธีการแสดงของ สตานิสลาฟสกีมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน เมื่อเลือกศึกษาทำร่ำจากการแสดง กระบี่ตีทำการแสดงโนราแบบดั้งเดิมของคณะโนราธรรมนิต์ยสงวนศิลป์ พบว่า นักแสดงสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์ชีวิตของตนเองมาสร้างกระบวนการเข้าถึงตัวละครได้ ทำให้การสื่อสารการแสดงมีความสมจริงและน่าเชื่อ ซึ่งสามารถอธิบายตามองค์ประกอบทางการแสดงได้ดังนี้ 1) สร้างตัวละครใหม่คือ นกยูง มาเป็นความขัดแย้งและเส้นเรื่องให้พรานโนราทั้ง 2 คนต่อสู้กัน ทำให้นักแสดงมีเป้าหมายในการแสดงที่เป็นรูปธรรม ผู้ชมมีจุดรวมสมาธิที่เป็นหนึ่งเดียว สามารถติดตามเรื่องโดยเอาใจช่วยให้พรานโนราจับนกยูงได้ และหากไม่ได้ก็มีสถานการณ์ให้ติดตามว่าจะเกิดอะไรขึ้นต่อไป 2) ออกแบบลีลาโดยใช้

* หน่วยงานผู้แต่ง: สาขาศิลปะการแสดง (แขนงวิชาศิลปะการละคร) คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, อีเมล: wanasak.pa@ssru.ac.th

วิธีการด้นสด (improvisation) ด้วยท่ารำและการเคลื่อนไหวจากการแสดงพื้นบ้าน อันมาจากการสร้างสรรค์ของนักแสดงภายใต้ความเชื่อในความต้องการและความขัดแย้งของตัวละคร และเมื่อนำท่าทางมาประเมิณผลและขัดเกลาให้เป็นระเบียบ การแสดงชุดนี้จึงความเข้มข้น มีความหมาย และสื่อสารกับผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ 3) การกำหนดเพลง การเลือกใช้เครื่องดนตรีโนราบางชิ้นมาบรรเลงและมีการด้นสดเพื่อมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบ (interaction) กับนักแสดง การแสดงในแต่ละครั้งจึงยืดหยุ่นและลื่นไหล อารมณ์ที่สื่อถึงผู้ชมจึงเป็นอารมณ์ที่ “สด” เกิดจากการประสานระหว่างการแสดงกับดนตรี

คำสำคัญ: การแสดงกระบี่ตีท่า, การสร้างสรรค์การแสดงโนราร่วมสมัย, แนวคิดกลวิธี
การแสดงของสถานิสลาฟสกี

Lai-La: The Creation of Contemporary Nora Performance Based on Stanislavski's Method of Acting

Wanasak Padungsestakit *

Abstract

This research aims at creating “Lai-La,” a contemporary Nora performance based on Stanislavski's Method of Acting. The performance is expected to realistically and persuasively express characters' objectives, conflicts and feelings. This study used various methods of analysis including literature reviews, interviews and observations. The information gathered is then used for producing the contemporary Nora performance “Lai-La.”

The research reveals a new method to create a contemporary Nora performance based on Stanislavski's Method of Acting. The researcher has chosen the traditional Nora “Krabi-Tee-Tha” performance from Nora Thammanit Sanguansil Troupe as a case study. It is evident that actors could apply their personal experiences to access characters' moods, leading to a more realistic and convincing performance, as found in a stage play. The process can be explained as follows. The first step is the creation of a new character, which is Peacock, considered as the main source of

* Affiliation: Department of Performing Arts (Theatre Arts), Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University, E-mail: wanasak.pa@ssru.ac.th

conflict, resulting in a fight between two Nora hunters. This would not only make actors more focused on the performance's objective, leading to a more practical performance eventually, but it also makes audiences become more engaged, as they hope the hunters successfully catch Peacock, or look forward to seeing what will happen next. Secondly, there was a creation of new dance moves using improvised dance moves, derived from actions and movements of local performances. These were based on actors' belief in the characters' needs and conflicts. After the dance moves are analyzed and properly groomed, the performance will finally be more intense, more meaningful and clearer for the audience. The last process is song selection. This includes selected songs and folk musical instruments contributing to more interaction with performers using the improvisation technique. These would make the performance more flexible and flowing. Moreover, the expression of characters' feelings is considered more "realistic" due to the harmonious combination between music and performance.

Keywords: "Krabi-Tee-Tha" performance, The Creation of Contemporary Nora Performance, Stanislavski's Method of Acting

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

คณะโนราธรรมนิത്യสงวนศิลป์เป็นโนราคณะหนึ่งที่ก่อตั้งขึ้นโดยผู้ช่วยศาสตราจารย์ ธรรมนิത്യ นิคมรัตน์ ซึ่งดำรงตำแหน่งหน้าที่เป็นนายโรงคณะโนราธรรมนิത്യสงวนศิลป์ รวมทั้งเป็นประธานหลักสูตรศิลปะการแสดง ณ มหาวิทยาลัยทักษิณ จังหวัดสงขลา มีภารกิจเพื่ออนุรักษ์และพัฒนาโนราให้ดำรงอยู่ในโลกสมัยใหม่ โดยได้จัดทำหลักสูตรการเรียนการสอน โนราอันเป็นแบบแผนมาตรฐานของสายขุนอุปถัมภ์นรากร (โนราฟุ่ม เทวา) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ธรรมนิത്യ นิคมรัตน์ ได้สืบทอดทำร่ำจากผู้ช่วยศาสตราจารย์สาโรช นาคะวิโรจน์ เป็นผู้วางรากฐานโนราสายนี้ให้อยู่ในสถาบันการศึกษา รวมไปถึงรักษาทำร่ำและลีลาของท่านขุนอุปถัมภ์นรากร (ฟุ่ม เทวา) จนทำให้เกิดการสืบทอดโนราสายขุนอุปถัมภ์นรากร อย่างชัดเจน (Chutika 2010, 247)

เมื่อศิลปะสะท้อนสังคม จึงเป็นเรื่องปกติที่โนราจะปรับเปลี่ยนไปตามกระแสและวิถีชีวิตของผู้คนตามยุคสมัย ไม่ว่าจะเป็นลำดับขั้นตอนการแสดง การลดทอนพิธีกรรม หรือทำร่ำที่ถูกปรับเปลี่ยน ทั้งหมดนี้ล้วนเกิดขึ้นตามกระบวนการ “ปรับตัวเพื่อให้คงอยู่” เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มผู้ชมในวัฒนธรรมที่เปลี่ยนไป มีการประยุกต์เครื่องแต่งกายให้ดูทันสมัย และคิดค้นประดิษฐ์ทำร่ำขึ้นใหม่เพื่อเพิ่มรรถรสในการรับชม หนึ่งในการแสดงที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่และมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวและสืบทอดฝึกหัดกันมาเป็นปหมาตรฐานของคณะโนราธรรมนิത്യสงวนศิลป์ คือ “การแสดงกระบี่ตีท่า”

“โนราพลัด คชรัตน์” ผู้คิดค้นการแสดงชุดนี้ได้ให้ความหมาย “กระบี่ตีท่า” ไว้ว่าเป็น การต่อสู้ของนักแสดงชาย 2 คน มีเอกลักษณ์คือการเคลื่อนไหวที่รวดเร็ว ว่องไว และแข็งแรงดุจลิงลมตามแบบฉบับของโนราพลัด คชรัตน์ ผู้ได้รับฉายาว่า “พลัดลิง” การรังสรรค์ทำร่ำขึ้นใหม่เพื่อเพิ่มรรถรสในการรับชมให้กับผู้ชมมากขึ้น เช่น การนำทำร่ำที่มีอยู่เดิมมา

ประยุกต์ให้เข้ากับการต่อสู้ที่ต้องใช้ในสถานการณ์คับขัน เอกลักษณ์ของการแสดงชุดนี้คือ ใช้ผู้แสดง 2 คน แต่ละคนถือไม้หวายแทนอาวุธเพื่อทำการต่อสู้คนละ 1 อัน ไม้หวายต้องมีขนาดที่พอเหมาะกับตัวผู้แสดงเพื่อความคล่องตัวในการรำยรำ ผู้แสดงต้องมีความอดทนแข็งแรง และเข้มแข็งเป็นอย่างมาก เนื่องจากการรำยรำเพลงนี้มีท่วงท่าที่ต้องใช้ความสามารถต้องทำการเคลื่อนที่และขยับตัวอยู่ตลอดเวลาตามแบบของโนราพลัด ศษรัตน์

อย่างไรก็ตาม เมื่อเดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2557 ผู้วิจัยมีโอกาสดูการแสดงโนรา กับผู้ช่วยศาสตราจารย์ธรรมนิตย์ นิคมรัตน์ ระหว่างพักการฝึกมีนักศึกษา 2 คน เข้ามาฝึกซ้อมการแสดงกระบี่ท่า ผู้วิจัยสังเกตว่า นักแสดงนำทั้งสองชำนาญในกระบวนท่ารำอย่างมากและเคลื่อนไหวรวดเร็ว เห็นได้ชัดว่านักแสดงผ่านการฝึกฝนนับครั้งไม่ถ้วน หากพิจารณาในแง่นาฏศิลป์เพียงอย่างเดียว ก็สามารถกล่าวได้ว่า นักแสดงทั้งสองมีทักษะสูงและมีการฝึกฝนมาอย่างดี รายละเอียดแต่ละกระบวนท่าครบถ้วนไม่ตกหล่น แต่ผู้วิจัยกลับรู้สึกว่าการแสดงที่สื่อสาระให้ “เชื่อ” ในแรงปะทะและการต่อสู้กลับ “ไปไม่ถึง” หลังจากความงดงามทางนาฏศิลป์ หากย้อนกลับไปพิจารณาบทบาทของโนราในฐานะ “ละครรำ” ที่สะท้อนจิตวิญญาณ คุณค่า และอัตลักษณ์อันเข้มแข็งของสังคมภาคใต้ดั้งเดิมในอดีตแล้ว ย่อมพบว่าบทบาทดังกล่าวถูกละเลยไปมาก ซึ่งนับเป็นเรื่องที่น่าเสียดาย

ในฐานะที่ผู้วิจัยได้รับการฝึกฝนจากศิลปะการแสดงสมัยใหม่ตามแนวคิดของสตานิสลาฟสกี (Stanislavski) ผู้กำกับการแสดงชาวรัสเซียที่เป็นผู้คิดค้นวิธีการช่วยให้นักแสดงสามารถเข้าถึงและเชื่อในบทบาทที่ตนได้รับอย่างจริงใจ ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดที่เรียกว่า “กลวิธีการแสดงของสตานิสลาฟสกี (Stanislavski’s Method of Acting)” มาประยุกต์ใช้ในงานวิจัยนี้ แนวคิดดังกล่าวมีองค์ประกอบที่สำคัญ 3 ประการ คือ สมมติภาวะ (the magic “IF”) สถานการณ์จำลอง (given circumstances) และจินตนาการ (imagination) ที่เน้นความสำคัญของการสร้างอารมณ์ความรู้สึกและจินตนาการจากภายในไปสู่การแสดงออกทางร่างกาย

ภายนอก (inside-out) ผลการศึกษาพบว่า แนวคิดกลวิธีการแสดงของสตานิสลาฟสกีสามารถทำให้นักแสดงเชื่อในบทบาทและเชื่อมโยงตนเองสู่เงื่อนไขของตัวละครได้ง่ายขึ้น ช่วยให้นักแสดงมีสมาธิอยู่ที่ความต้องการของตัวละคร ในขณะที่เดียวกันยังทำให้เกิด “ความเชื่อ” และ “สมาธิ” อันเป็นสิ่งสำคัญในการสื่อสาร “ความจริง” นั้นตรงจริงใจผู้ชม อนึ่ง ปัจจัยที่จะทำให้นักแสดงมีความเชื่อและสมาธิมากพอ คือ “ความต้องการ” ที่เป็นรูปธรรม จับต้องได้ เข้าใจได้ ต้องเป็นความต้องการที่นักแสดงสามารถเชื่อมโยงได้จริงที่ไม่ใช่แค่แสร้ง มองเห็นทุกสิ่งในเรื่องอย่างที่ตัวละครมองเห็นและมีสมาธิอย่างแน่วแน่ว รวมถึงจะต้องคิดเป็นตัวละครตลอดเวลาการแสดง ซึ่งการที่นักแสดงจะทำเช่นนั้นได้ จำเป็นต้องใช้ข้อคิดหลักสำคัญในการแสดง คือ “ความเชื่อในบทบาทการแสดง” นั่นเอง

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงเกิดแนวคิดที่จะนำกลวิธีการแสดงของสตานิสลาฟสกีมาประยุกต์ใช้ และตีความท่าทางการแสดงกระบี่ตีทำ แล้วสร้างสรรค์เป็นการแสดงโนราร่วมสมัยขึ้นใหม่ ชุด “โล่ล่า” ที่แสดงให้เห็นถึงความขัดแย้งและการดำเนินเรื่องที่สร้างความตื่นเต้นและความสนุกสนานให้กับผู้ชมได้ ในขณะเดียวกัน ยังช่วยให้นักแสดงสื่อสารพลังและความจริงของการแสดงออกมาได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ซึ่งการสร้างสรรค์ผลงานลักษณะนี้จะเป็น “การแสดงโนราร่วมสมัย” ที่พัฒนาจากภูมิปัญญาดั้งเดิมของศิลปินปักษ์ใต้ผสมผสานกับศิลปะการแสดงสมัยใหม่ ทำให้ผู้ชมในปัจจุบันเข้าถึงการแสดงโนราร่วมสมัยได้ง่ายขึ้น ทั้งนี้ยังเป็นการอนุรักษ์ศิลปะการแสดงโนราในรูปแบบการสร้างสรรค์เชิงพัฒนาอีกด้วย และจะก่อให้เกิดแนวทางอย่างมีวิสัยทัศน์ในการพัฒนาโนราอย่างเหมาะสมกับยุคสมัย โดยไม่ทำลายคุณค่าหรือสาระสำคัญของโนรา เนื่องจากการอนุรักษ์เพียงอย่างเดียวนั้น ไม่สามารถทำให้โนราปรับตัวในการเป็นสื่อความบันเทิงของภาคใต้ได้ท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงของโลกที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อสร้างสรรค์การแสดงโนราร่วมสมัยชุด “โล่ล่า” ตามแนวคิดกลวิธีการแสดงของสถานีสลาฟสกี ที่สามารถสื่อสารความต้องการ (objective) ความขัดแย้ง (conflict) และอารมณ์ของความรู้สึก (feeling) ของตัวละครได้อย่างสมจริงและน่าเชื่อถือ

3. ขอบเขตการวิจัย

3.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

สร้างสรรค์การแสดงโนราร่วมสมัยชุด “โล่ล่า” ที่สามารถสื่อสารความต้องการ ความขัดแย้ง และอารมณ์ความรู้สึก ของตัวละครได้อย่างสมจริงและน่าเชื่อถือ โดยนำแนวคิดกลวิธีการแสดงของสถานีสลาฟสกีมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ จากกรณีศึกษาทำรำ การแสดงกระบี่ท่าของคณะโนรากรรมนิตยสงวนศิลป์ มหาวิทยาลัยทักษิณ จังหวัดสงขลา

3.2 ขอบเขตด้านพื้นที่

พื้นที่การทำวิจัย ได้แก่ สาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ จังหวัดสงขลา และสาขาศิลปะการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

พื้นที่จัดแสดงและเผยแพร่ผลงาน ได้แก่ ห้องปฏิบัติการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ จังหวัดสงขลา และหอศิลป์ร่วมสมัยราชดำเนิน กรุงเทพมหานคร

3.3 ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ขอบเขตประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย

3.3.1 ผู้เชี่ยวชาญในการแสดงกระบี่ตีท่า คือ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธรรมนิตย์ นิคมรัตน์ อาจารย์ประจำสาขาศิลปะการแสดง (โนรา) มหาวิทยาลัยทักษิณ จังหวัดสงขลา

3.3.2 กลุ่มนิสิตสาขาศิลปะการแสดง (โนรา) มหาวิทยาลัยทักษิณ จังหวัดสงขลา จำนวน 10 คน แบ่งเป็นนักแสดง 5 คน และนักดนตรี 5 คน

4. กรอบแนวคิดในการวิจัย



5. วิธีการดำเนินวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “โล่ล่า” การสร้างสรรค์การแสดงโนราห์ร่วมสมัยตามแนวคิดกลวิธีการแสดงของสตานิสลาฟสกีเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) และการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (creative research) โดยใช้วิธีการดำเนินการวิจัยจากการศึกษาความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับการแสดงโนรา การแสดงกระบี่ท่า ของคณะโนรากรรมชนิดยสงวนศิลปมหาวิทยาลัยทักษิณ จังหวัดสงขลา สื่อพื้นบ้านและการสร้างสรรค์ศิลปะการแสดงร่วมสมัย การออกแบบและกำกับลีลา และแนวคิดกลวิธีการแสดงของสตานิสลาฟสกี นำมาเป็นข้อมูลพื้นฐานในการสร้างสรรค์การแสดงโนราห์ร่วมสมัยชุด “โล่ล่า” จากนั้นรวบรวมข้อมูลทั้งหมดมาประกอบการพรรณนาวิเคราะห์โดยมีขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาเอกสารผู้วิจัยเน้นการเก็บข้อมูลเอกสารจากหอสมุดแห่งชาติ หอสมุดสถาบันการศึกษา และร้านหนังสือต่างๆ เพื่อศึกษาตามกรอบแนวคิดและทฤษฎีที่นำมาอธิบายวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน

ขั้นตอนที่ 2 การศึกษาภาคสนาม ผู้วิจัยเน้นการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญการแสดงกระบี่ท่า จำนวน 3 คน นักวิชาการด้านศิลปะการแสดงทั้งของไทยและสากล จำนวน 3 คน นักแสดงและนักดนตรีที่เข้าร่วมกระบวนการวิจัย จำนวน 10 คน เพื่อให้ได้ข้อมูลตามวัตถุประสงค์และข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสร้างสรรค์ผลงาน

ขั้นตอนที่ 3 เป็นกระบวนการสร้างสรรค์การแสดงโนราห์ร่วมสมัยชุด “โล่ล่า” ตามแนวคิดกลวิธีการแสดงของสตานิสลาฟสกี และการบันทึกกระบวนการทำงาน ปัญหาที่พบ และวิธีการแก้ไข ตลอดระยะเวลาของการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อนำข้อมูลดังกล่าวไปสังเคราะห์ วิเคราะห์ และสรุปผลการวิจัย

ขั้นตอนที่ 4 เป็นการตรวจสอบความน่าเชื่อถือและความถูกต้องของข้อมูล โดยจัดประเภทหมวดหมู่และระดับชั้นของข้อมูล ลำดับต่อมาคือการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้

แนวคิดทฤษฎีที่ได้นำมาอธิบายวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน และให้ผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล และคุณภาพของการแสดงโนราร่วมสมัยชุด “ไล่ล่า” โดยผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ที่มีความรู้และมีผลงานทางวิชาการที่เกี่ยวข้องกับการแสดงโนราและศิลปะการแสดงร่วมสมัย

ขั้นตอนที่ 5 การเผยแพร่ผลงานการแสดงโนราร่วมสมัยชุด “ไล่ล่า” ต่อสาธารณชน โดยใช้พื้นที่ในการเผยแพร่ผลงาน คือ ห้องปฏิบัติการแสดง มหาวิทยาลัยทักษิณ จังหวัดสงขลา และหอศิลป์ร่วมสมัยราชดำเนิน กรุงเทพมหานคร เพื่อรับฟังข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากผู้ชม

ขั้นตอนที่ 6 สรุปและอภิปรายผลจากการเรียบเรียงและวิเคราะห์ข้อมูล เมื่อมีการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลแล้ว ผลที่ได้รับจากการวิเคราะห์นำไปสู่การเขียนรายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์

6. นิยามศัพท์เฉพาะ

การสร้างสรรค์การแสดงโนราร่วมสมัย หมายถึง การสร้างสรรค์ผลงานด้านศิลปะการแสดงร่วมสมัยชุด “ไล่ล่า” ที่ใช้แนวคิดกลวิธีการแสดงของสถานีสลากลัทธิมาประยุกต์หรือปรับเปลี่ยนองค์ประกอบต่าง ๆ ผ่านการตีความ เนื้อหา ท่ารำ ดนตรีประกอบการแสดง เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ประกอบการแสดง ฯลฯ ของการแสดงกระบี่ตีท่า คณะโนรา ธรรมเนียมสงวนศิลป์ โดยใช้การทำงานแบบประสานร่วม (collaboration) ระหว่างผู้วิจัย นักแสดง และนักดนตรี ค้นหาและทดลองสร้างสรรค์ผลงานที่สามารถถ่ายทอดความต้องการ ความขัดแย้ง และอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครได้อย่างสมจริงและน่าเชื่อ ทำให้ผู้ชมร่วมสมัยเข้าถึงการแสดงโนราร่วมสมัยได้ง่ายขึ้น

แนวคิดกลวิธีการแสดงของสตานิสลาฟสกี หมายถึง วิธีการที่จะช่วยให้นักแสดงเข้าถึงและเชื่อในบทบาทที่ตนได้รับอย่างจริงใจ คิดค้นขึ้นโดย คอนสแตนติน สตานิสลาฟสกี (Constantin Stanislavski) ผู้กำกับการแสดงชาวรัสเซียซึ่งผู้วิจัยได้มุ่งนำองค์ประกอบที่สำคัญ 3 ประการมาใช้ในการงานวิจัยนี้ ได้แก่

1) สมมติภาวะ คือ การให้นักแสดงสมมติเป็นตัวละครที่ได้รับและเชื่อในสถานการณ์ต่าง ๆ ในละครได้อย่างแนบสนิท เป็นวิธีการที่สำคัญเข้าสู่การเป็นตัวละคร โดยกำหนดใจว่า “ถ้า” ตัวละครนั้นมีความเป็นมาแบบนี้ มีลักษณะนิสัยบุคลิกแบบนี้ ภายใต้อสถานการณ์เช่นนี้ นักแสดงจะทำอย่างไรที่จะเข้าถึงตัวละครโดยจินตนาการให้ใกล้เคียงกับความคิดของตัวละครอย่างแท้จริงโดยปราศจากบุคลิกและพฤติกรรมการแก้ปัญหาในแบบของนักแสดง เป็นต้น

2) สถานการณ์จำลอง คือ สถานการณ์และข้อจำกัดของตัวละครที่บทกำหนดมา สถานการณ์ของเรื่องจะช่วยให้การแสดงสมเหตุสมผลเข้ากับเนื้อเรื่องมากขึ้น การแสดงโดยอยู่กับสถานการณ์ที่กำหนดไปทีละช่วงจะช่วยให้การแสดงเป็นธรรมชาติเหมือนชีวิตจริงไม่เป็นไปตามกำหนดอย่างเป็นลำดับเหมือนที่เห็นได้จากการแสดงแบบบอกเล่าทั่วไป

3) จินตนาการ คือ การคิดสร้างภาพขึ้นในใจของนักแสดงโดยเชื่อมโยงหรือเทียบเคียงประสบการณ์ของตนเองในเงื่อนไขสถานการณ์สมมติและความต้องการของตัวละคร ซึ่งนักแสดงต้องตระหนักว่าตัวละครเป็นใคร อยู่ที่ไหน และการกระทำเหล่านั้นมีวัตถุประสงค์อย่างไร กระบวนการเช่นนี้จะช่วยนักแสดงกำหนดพฤติกรรมของตัวละครให้มีความสมจริงและน่าเชื่อ เป็นการแสดงกิริยาต่างๆ ที่มีจุดมุ่งหมายและไหลลื่นอย่างเป็นธรรมชาติ

จากกลวิธีดังกล่าว เมื่อนำมาประยุกต์ใช้ทำงานกับนักแสดงและสร้างสรรค์การแสดงโนราร่วมสมัยชุด “โล่ล่า” แล้ว กลวิธีเหล่านี้ได้ช่วยให้นักแสดงสามารถสื่อสารความต้องการ ความขัดแย้ง และอารมณ์ของความรู้สึกของตัวละครได้อย่างสมจริงและน่าเชื่อ

โล่ล่า หมายถึง ชื่อเรียกผลงานการแสดงโนราห์ร่วมสมัยในงานวิจัยชิ้นนี้ ที่สร้างสรรค์ขึ้นจากตีความท่ารำในการแสดงกระบี่ท่าทำ โดยกำหนดโครงเรื่องขึ้นใหม่คือ พรานโนรา 2 คนเข้ามาในป่าเพื่อตามไล่ล่านกยูงตัวเดียวกัน “โล่ล่า” นี้ยังสื่อถึงความขัดแย้งและการดำเนินเรื่องที่สร้างความตื่นเต้นและความสนุกสนานให้กับผู้ชมได้ด้วย

เส้นเรื่อง หมายถึง ลำดับเหตุการณ์ในการแสดงโนราห์ร่วมสมัยชุด “โล่ล่า” โดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ ตอนต้น ตอนกลาง และตอนจบ ซึ่งในเส้นเรื่องจะประกอบด้วยปมปัญหาหรือข้อขัดแย้งระหว่าง พรานโนรา 1 ซึ่งเป็นตัวละครหลัก (protagonist) กับพรานโนรา 2 ที่เป็นตัวละครคู่ตรงข้าม (antagonist) ทั้งสองต้องการที่จะตามไล่ล่านกยูงตัวเดียวกัน การดำเนินเรื่องมีลำดับขั้นตั้งแต่การแนะนำตัวละคร มีการกระทำที่ต่อเนื่องกันไปจนถึงจุดแตกหักที่ตัวละครฝ่ายหนึ่งต้องได้รับความปราชัยในตอนจบ เส้นเรื่องในการแสดงชุดนี้จึงมีความเข้มข้นและขับเคลื่อนความขัดแย้งของเรื่องที่สื่อสารไปยังผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การแสดงโนราห์แบบชนบ หมายถึง วัธีปฏิบัติการแสดงโนราห์ที่มีระเบียบแบบแผนตายตัวอันประกอบด้วย ท่ารำ เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ประกอบการแสดง ดนตรีในการแสดง ฯลฯ ซึ่งแต่ละชุดการแสดงจะมีวัธีปฏิบัติที่เคร่งครัดแตกต่างกันไปตามจุดประสงค์ของคณะโนราห์แต่ละแห่ง มีการสืบทอดจากรุ่นสู่รุ่น ทั้งนี้การแสดงโนราห์แบบชนบพบได้ทั้งในรูปแบบพิธีกรรมและเพื่อความบันเทิง

7. สรุปผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูลวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยในประเด็นต่าง ๆ ได้แก่ การแสดงโนราห์ การแสดงกระบี่ท่าทำของคณะโนราห์ธรรมนิยต์สวนศิลป์ มหาวิทยาลัยทักษิณ จังหวัดสงขลา สื่อพื้นบ้านและการสร้างสรรค์ศิลปะการแสดงร่วมสมัย การออกแบบและกำกับลีลา และแนวคิดกลวัธีการแสดงของสถานีสลาลพสกี ผู้วิจัยนำเอาแนวคิดต่าง ๆ

ดังกล่าวข้างต้นมาประยุกต์ใช้สร้างสรรค์การแสดงโนราห์ร่วมสมัยชุด “โล่ล่า” สรุปตามองค์ประกอบของการแสดงได้ ดังนี้

7.1 แนวคิดและรูปแบบการแสดง

การแสดงกระบี่ท่าคือ การต่อสู้ของนักแสดงชาย 2 คน และมีไม้หวายเป็นอุปกรณ์หลักที่ใช้ฟาดฟัน ช่มชู่ และสร้างแรงปะทะกับคู่ต่อสู้โดยมีท่าทำดูร้ายว่องไวอย่างถึงประกอบกับกระบวนท่ารำที่ถูกจัดวางไว้ตามโครงสร้างมาตรฐานของการแสดงชุดนี้ด้วยผู้วิจัยเห็นว่า “เรื่อง” ที่เกิดขึ้นในกระบี่ท่ามีจุดตั้งต้นจาก “ความขัดแย้ง” เป็นหลัก แต่ไม่ได้มีการอธิบายไว้อย่างเป็นรูปธรรม ดังที่ ตะวัน (Personal Interview 11 June 2015) นักแสดงที่มีความเชี่ยวชาญและประสบการณ์ในการแสดงกระบี่ท่าได้แสดงทรรศนะว่า

กระบี่ท่าเป็นการแสดงที่หาดูได้ยาก และมีคนจำนวนน้อยที่จะได้ฝึกปรือท่ารำการแสดงชุดนี้ เพราะต้องดูความเหมาะสมของร่างกายและทักษะของการแสดงโนราของผู้แสดงด้วย ต้องมีความทะมัดทะแมง ท่ารำเอกลักษณ์ของการแสดงชุดนี้เป็นส่วนหนึ่งของการ “วัดของ” คนที่รำโนรา เพราะมีท่ารำตั้งแต่ระดับง่ายไปถึงยากที่สุด และท่ารำก็ได้ถูกจัดเรียงตามโครงสร้างไว้เป็นแบบอย่างมาตรฐาน เริ่มตั้งแต่ท่านั่ง การยืดขา นั่งชันเข่า ลงฉาก ซึ่งทำให้นักแสดงหมดกำลังแรงมากที่สุด คือ ตอนที่นั่งชันเข่าเปลี่ยนท่าสลับซ้ายขวา นอกจากนี้ “ไม้หวาย” เป็นอุปกรณ์สำคัญที่ใช้ในการแสดงที่ใช้เพื่อข่มขวัญคู่ต่อสู้ การใช้ไม้หวายต้องคงมาตรฐานไว้ตั้งแต่เริ่มแสดง เช่น การวัดไม้ การฟาดไม้แบบไปและกลับ ล้วนต้องทำให้อยู่ในโครงสร้างของกระบวนท่ารำ ซึ่งระยะแรกของการฝึกรู้สึกว่ายากตัวเองไม่เป็นธรรมชาติ เพราะต้องกังวลกับท่ารำเพื่อให้รำได้ตรงตามแบบแผนมากที่สุด จนต้องได้ทำบ่อย ๆ จึงจะมีความเชี่ยวชาญในการรำรำการแสดงชุดนี้

จากข้อมูลสัมภาษณ์แสดงให้เห็นว่า นักแสดงมีความชำนาญในท่ารำของการแสดงทั้งหมด แต่ไม่สามารถอธิบายได้ว่า ตัวละครเป็นใคร ตัวละครต้องการอะไร กระทำสิ่งนี้ไปเพื่ออะไร และต่อสู้กับอีกฝ่ายหนึ่งแล้วผลที่จะได้รับเป็นอย่างไร ฯลฯ จากคำถามเหล่านี้ ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่นำกลวิธีการแสดงตามแนวคิดของสถานีสลาฟสกี และเลือกท่ารำจากการแสดงกระบี่ท่ามาทดลองสร้างผลงานชิ้นใหม่โดยไม่ได้ไปแตะต้องหรือสร้างผลงานทดแทนของเดิม การเลือกลำดับสถานการณ์หรือองค์ประกอบต่าง ๆ จะเป็นไปเพื่อขับเน้นและขยายให้เห็นความขัดแย้งที่ชัดเจนและรุนแรงขึ้นเพียงเท่านั้น โดยจำแนกองค์ประกอบสำคัญที่สร้างสรรค์ผลงาน มีดังนี้

1) ความขัดแย้งในการแสดง

พัฒนาเรื่อง “การต่อสู้” ซึ่งเป็น “ความขัดแย้งหลัก” ของการแสดงโนรากระบี่ท่ามาขยายและขับเน้น “การต่อสู้ของตัวละคร” ให้มีความเข้มข้นมากขึ้น โดยสร้างเหยื่อที่ทำให้ตัวละครมีเป้าหมายที่จะเอาชนะกันและกัน เสริมสร้างพละกำลังที่จะต่อสู้เพื่อเอาชนะคู่ตรงข้ามอย่างมีเป้าหมายมากขึ้น

2) ตัวละคร

พัฒนาจากตัวละคร “นักแสดงชาย 2 คน” ที่ไม่มีที่มาที่ไปให้เป็น “พราณโนรา 2 คน” ผู้ต้องการจับสัตว์ที่ค้นพบในป่าเพื่อให้แม่นำไปประกอบอาหาร หรือเพื่อนำไปให้คนรักเป็นของขวัญ และการเพิ่มตัวละคร “นกยูง” เข้ามาสร้างความขัดแย้งให้กับเส้นเรื่อง เพื่อให้การกระทำของพราณโนรามีเป้าหมายชัดเจนขึ้นคือการตามไล่ล่านกยูง

3) ท่ารำและลีลาการต่อสู้

เลือกท่ารำบางส่วนจากการแสดงกระบี่ท่าที่มาจากการตีความของนักแสดง คือ ท่าเสกมนต์ ท่าตีปะทะ ท่าตีและท่ารับ ท่าบิด และท่าดัน สร้างสรรค์ท่ารำที่เลือกให้สัมพันธ์กับสถานการณ์ในการแสดงชุด “ไล่ล่า” เป็นกระบวนการทำที่สื่อสารความต้องการ

ความขัดแย้ง และอารมณ์ความรู้สึกภายในของตัวละคร ดังนั้น การรำจึงไม่ได้ทำเพื่อให้บรรลุ “ตามแบบแผน” แต่กระทำได้มีความหมายตามความต้องการของตัวละคร กล่าวคือเปลี่ยนการรำจากรูปแบบ (form) ให้เป็น การกระทำ (action)

ตารางที่ 1 การตีความท่ารำการแสดงกระบี่ท่าที่เลือกมาใช้สร้างสรรค์

ลำดับ	ท่ารำการแสดงกระบี่ท่า	การตีความ
ช่วงต้น	1. ท่าเสกมนต์ 	ท่าเสกมนต์ เปรียบเสมือนเป็นพิธีกรรมของตัวละครที่เสริมสร้างความมั่นใจ ความฮึกเหิมให้กับตัวละคร ก่อนออกไปล่าเหยื่อ ซึ่งทำรำนี้นำมาใช้เป็นจุดตั้งต้นในการสร้างสรรค์การแสดงช่วงต้น
ช่วงกลาง และ ช่วงจบ	2. ท่าตีปะทะ  3. ท่าตีและทำรับ 	ท่าต่อสู้ในตอนกลางและตอนจบที่เลือกมาให้ความรู้สึกถึงความแข็งแรง ดุดัน และแข็งแกร่ง การเคลื่อนไหว จึงมีลักษณะของการยืด รั้ง และนุด กระฉาก แสดงถึงความขัดแย้ง และสถานการณ์ของเรื่องได้ เช่น ท่าตีปะทะ ท่าตีและทำรับ เป็นต้น ท่ารำเหล่านี้เมื่อนำมาสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อให้ตัวละครต่อสู้และพาดฟันกันไประยะหนึ่ง จะแสดงให้เห็นว่าตัวละครกำลังตกหลุมพรางของตัวเอง เพราะเปลี่ยนความต้องการจากล่าเหยื่อไปที่ การต่อสู้เพื่อให้ได้มาซึ่งชัยชนะ ลักษณะการเคลื่อนไหวจึงเน้นความสัมพันธ์ระหว่างการเคลื่อนไหวกับไม้หยาบ เช่น ท่าดัน ทำบิด เป็นต้น เสมือนเป็นกับดัก เหนียวรั้งพรวนโนราทั้ง 2 คน ไปสู่ความหายนะในช่วงจบของเรื่อง

ลำดับ	ท่าการแสดงกระบี่ตีท่า	การตีความ
	4. ท่าต้น  5. ท่าบิด 	

4) เสียงไม้หวาย

นำไม้หวายซึ่งเป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดงกระบี่ตีท่ามาสร้างเสียงในการแสดงให้มีความเหมาะสมกับสถานการณ์และสัมพันธ์กับอารมณ์ความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร ไม้หวายในที่นี้ได้เปลี่ยนความหมายจากการเป็นเพียง “อุปกรณ์ประกอบการแสดง” เป็น “อาวุธหรือเครื่องมือของตัวละคร”

ทั้งนี้ การสร้างสรรค์การแสดงโนรา่วมสมัยชุด “ไถ่ล่า” จะเน้นการทำงานแบบประสานร่วมระหว่างผู้วิจัย นักแสดง และนักดนตรี เพื่อถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครตามบทบาทและหน้าที่ของตนเองไปพร้อมกันโดยพัฒนาองค์ประกอบต่าง ๆ ในการแสดง เช่น บทการแสดง ตัวละคร การออกแบบและกำกับลีลา พื้นที่ในการแสดง อุปกรณ์ประกอบการแสดง (ไม้หวาย) ดนตรีในการแสดง เครื่องแต่งกาย แสงบนเวที เป็นต้น

7.2 บทการแสดง

บทการแสดงโนร่าร่วมสมัยชุด “โล่ล่า” สร้างสรรค์ขึ้นจากการรวบรวมข้อมูลการทำงานกับนักแสดงและนักดนตรี วิเคราะห์ สังเคราะห์ และประมวลผลข้อมูล แล้วจึงนำมาสร้างสรรค์เป็นบทการแสดงโดยแบ่งการแสดงออกเป็นทั้งหมด 3 ช่วง คือ ช่วงต้น ช่วงกลาง และช่วงจบ ซึ่งในแต่ละช่วงจะมีเหตุการณ์ ได้แก่ แกะรอยตามนกยูง โล่ล่า และต่อสู้ เป็นตัวกำหนดทิศทางการเคลื่อนไหวของตัวละครพรานโนร่าและนกยูง ผู้วิจัยสรุปวิธีการสร้างบทการแสดงได้ ดังนี้

7.2.1 วิเคราะห์องค์ประกอบของการแสดงกระบี่ท่า ซึ่งมีความขัดแย้งที่ทับซ้อนกันระหว่างบทบาทของตัวละคร “นักแสดงชาย 2 คน” ที่มีลักษณะรวดเร็ว ก้าวร้าว ดุดัน กับกระบวนการทำที่อ่อนช้อยสวยงาม ผู้วิจัยจึงปรับเปลี่ยนตัวละครจาก “นักแสดงชาย 2 คน” ที่ต่อสู้กันให้เป็น “พรานโนร่า 2 คน” นอกจากนี้ยังได้สร้างตัวละคร “นกยูง” ขึ้นเพื่อขับเน้นให้ต้นเหตุของความขัดแย้งระหว่างตัวละครพรานโนร่าทั้ง 2 คน ให้เห็นเป็นรูปธรรมที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

7.2.2 เลือกท่ารำจากการแสดงกระบี่ท่า อันได้แก่ ท่าเสมมนต์ ท่าตีปะทะ ท่าตีและท่ารับ ท่าบิด และท่าดัน มาประยุกต์ใช้สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวของตัวละครพรานโนร่าทั้ง 2 คน และตัวละคร “นกยูง” ที่สร้างสรรค์ท่าทางจากการเลียนแบบและดัดแปลงจากการเคลื่อนไหวของนกยูงตามธรรมชาติซึ่งได้ผสมผสานกับลีลาแบบโนร่าเข้าไปด้วย โดยมีรากฐานจากการตีความตามจินตนาการของนักแสดง ในกระบวนการดังกล่าว ผู้วิจัยได้นำเครื่องมือทางการแสดง (actor’s tool) มาฝึกปฏิบัติกับนักแสดงตามกระบวนการของสตานิสลาฟสกี ให้สามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร พลัง และความจริงในการแสดงได้อย่างสมจริงและน่าเชื่อ ทั้งนี้การเคลื่อนไหวของตัวละครทั้งหมดจะได้รับการบันทึกเป็นบทการแสดง

7.2.3 สร้างสรรค์ผลงานตามกระบวนการวิธีทางละคร เช่น การเตรียมความพร้อมของนักแสดงเข้าสู่บทบาทของตัวละคร การออกแบบและกำกับลีลา พื้นที่ในการแสดง อุปกรณ์ประกอบการแสดง (ไม้หวาย) และการสร้างเสียงดนตรีสำหรับการแสดง แล้วนำข้อมูลมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ โดยเลือกสรรเพียงข้อมูลที่สอดคล้องกับแนวคิดมาพัฒนาเป็นบทการแสดงที่สมบูรณ์ซึ่งนำไปใช้ได้จริง

ตารางที่ 2 บทการแสดงโนราห์ร่วมสมัยชุด “โล่ล่า”

ลำดับ	เหตุการณ์	การเคลื่อนไหว/การกระทำของตัวละคร			ดนตรี
		พราหมณ์รา 1	พราหมณ์รา 2	นกก	
ช่วงต้น	แกะรอยตามนกก	- เดินออกมาทางซ้ายของเวที และรอยตามนกกที่เดินออกไป - ใช้ไม้ทวยกวาดเศษไม้บนพื้น เขาชูแขนขึ้นพื้นซึ่งเสียงการเดินของนกก - เดินรอบเป็นวงกลมไปหยุดด้านซ้ายของเวที - เดินรอบเป็นวงกลมเล็กด้านซ้ายของเวที เห็นนกก จึงวิ่งประชิดเข้าไปทั้งสี่และดื้อน เพื่อจะจับมาได้ (จับอยู่ในพื้นที่ ด้านขวาของเวที)	- เดินออกมาทางซ้ายของเวที และรอยตามนกกที่เดินออกไป - ใช้ไม้ทวยกวาดเศษไม้บนพื้น เขาก็กองหงายที่สูงชัน ตามจับนกก - เดินรอบเป็นวงกลมไปหยุดด้านขวาของเวที - เดินรอบเป็นวงกลมเล็กด้านขวาของเวที เห็นนกก จึงวิ่งประชิดเข้าไปทั้งสี่และดื้อน เพื่อจะจับมาได้ (จับอยู่ในพื้นที่ ด้านขวาของเวที)	- ปรากฏตัวด้านซ้ายของเวที - เดินด้วยความงดงาม - ด้วยอากัปกิริยาต่างๆ ในพื้นที่ส่วนกลางของเวที - หยุดกลางเวที ลงเล่นในสระน้ำ - เดินออกไปทางขวาของเวที	- เสียงไม้กระทบกับตัวกลองตามจังหวะการเดินของนกก และพราหมณ์รา - เสียงฉิ่งตีตามจังหวะการสะบัด - พีกของนกก เป็นระยะ ๆ - จังหวะเสียงกลองและฉิ่งตีพร้อมกัน - เป็นจังหวะตามการสะบัดพีกและการสะบัดขาของนกก

ลำดับ	เหตุการณ์	การเคลื่อนไหว/การกระทำของตัวละคร			ดนตรี
		พรานโนรา 1	พรานโนรา 2	นกยูง	
ช่วงกลาง	ไล่ล่า	- จ้องจับนกยูงอยู่ด้านซ้ายของเวที - เก็บไม้ทวนไว้ข้างเสา เติรียมพร้อมที่จะเข้าไปจับนกยูง - เหยียดมือไปคล้องตัวนกยูง - ใช้มือดึงเชือกอย่างสุดแรง - ก้มแล้วหันหลังให้กับตัวนกยูง ดึงเชือกเพื่อประชิดตัวนกยูงมากขึ้น - ตกใจที่เห็นพรานโนรา 2 จึงปล่อยเชือก - รีบไปแอบอยู่ด้านหลังของเวที	- จ้องจับนกยูงอยู่ด้านหลังของเวที - เก็บไม้ทวนไว้ข้างเสา เติรียมพร้อมที่จะเข้าไปจับนกยูง - เหยียดมือไปคล้องตัวนกยูง - ใช้มือดึงเชือกของตัวเองอย่างสุดแรง - ก้มแล้วหันหลังให้กับตัวนกยูง ดึงเชือกเพื่อประชิดตัวนกยูงมากขึ้น - ตกใจที่เห็นพรานโนรา 1 จึงปล่อยเชือก - รีบไปแอบอยู่ด้านหลังของเวที	- เดินออกมาทางซ้ายของเวที แล้วไปหยุดตรงกลางเวที และแสดงอาการปรี๊ดวอดความงาม - โคนบ่วงเชือกของพรานโนราทั้งสองมัด - ตกใจสะบัดตัวออกจากห่วงเชือกได้ บินโฉบตัดโซ่เข้าไปด้านขวาของเวที	- เสียไม้กระพอบกับตัวกลองพร้อมกัน ตีดังตามจังหวะ การไล่ล่าของพรานโนราทั้ง 2 คน และการเคลื่อนไหวของนกยูง - เสียไม้กระพอบกับตัวกลองเร่งตามจังหวะการดึงเชือกของพรานโนราทั้ง 2 คน

ลำดับ	เหตุการณ์	การเคลื่อนไหว/การกระทำของตัวละคร			ดนตรี
		พราณโนรา 1	พราณโนรา 2	นยูง	
ช่วงจบ	ต่อสู้	- แสดงทำที่ยูพราณโนรา 2 ส่วนทางเป็นวงกลม - รุ่งเข้าไปกลางเวทีแล้วใช้ไม้หวายตีกับพราณโนรา 2 - มือทั้งสองจับปลายไม้หวายของตัวเองพร้อมกับพราณโนรา 2 อยู่ในท่าบิด จากนั้นเหวี่ยงตัวไปข้างหลังเวทีพร้อมกัน - ล้มตัวลงนอนคว่ำแล้วกลิ้งตัวมาหน้าเวทีด้วยท่าบิด - ลุกขึ้นแล้วก้าวขาขวาไปเหยียบต้นหลังพราณโนรา 2 ไว้ แต่มือยังคงจับไม้หวายไขว้เป็นรูปกากบาท - ผลัดตัวออกจากพราณโนรา 2	- แสดงทำที่ยูพราณโนรา 1 ส่วนทางเป็นวงกลม - รุ่งเข้าไปกลางเวทีแล้วใช้ไม้หวายตีกับพราณโนรา 1 - มือทั้งสองจับปลายไม้หวายของตัวเองพร้อมกับพราณโนรา 1 อยู่ในท่าบิด จากนั้นเหวี่ยงตัวไปข้างหลังเวทีพร้อมกัน - ล้มตัวลงนอนคว่ำแล้วกลิ้งตัวมาหน้าเวทีด้วยท่าบิด - ลุกขึ้นยืนหันหลัง มือจับไม้หวายไขว้เป็นรูปกากบาท - ผลุดออกจากตัวพราณโนรา 1 - รุ่งเข้าหาพราณโนรา 1 แล้วใช้ไม้หวายแทงสะเอวของอีกฝ่าย จับ	ไม่มี	- เสียงโหม่ง ฉิ่ง และ ปี บรรเลงตามจังหวะการแสดงทำที่ยูพราณโนราทั้ง 2 คน - เสียงโหม่ง ฉิ่ง ปี และกลอง บรรเลงจังหวะเน้นตามลีลาการต่อสู้ของพราณโนราทั้ง 2 คน

ลำดับ	เหตุการณ์	การเคลื่อนไหว/การกระทำของแต่ละคน			ดนตรี
		พราโมโนรา 1	พราโมโนรา 2	นกยูง	
		- วิ่งเข้าหาพราโมโนรา 2 แล้วใช้ไม้หวายแทงสะเอวของอีกฝ่าย จับเป็นท่อน แล้ววิ่งตันทันไปมาเป็นวงกลม - ตั้งเข่าลงเหลื่อม มือยังคงถือไม้หวายไว้เป็นรูปกากบาทตันทันเหนือศีรษะ - จับไม้หวายตันทันเป็นแนวนอนและออกแรงตันทันไม่หวนของพราโมโนรา 2 พร้อมกับหมุนตัวไปทั้งคู่ - หลุดออกจากแรงหมุนของพราโมโนรา 2 แล้ววิ่งเข้าหลังเงื้อมด้านขวามือ	เป็นท่อน แล้ววิ่งตันทันไปมาเป็นวงกลม - ขึ้นไปยืนชันเข่าอยู่บนหน้าขาพราโมโนรา 1 มือยังคงถือไม้หวายไว้เป็นรูปกากบาท - จับไม้หวายตันทันเป็นแนวนอนโดยให้ตัวนายพราโมโนรา 1 อยู่ในอ้อมกอด พร้อมกับหมุนเข่าวิ่งไปทั้งคู่ - ปลดปล่อยพราโมโนรา 1 จากแรงเหวี่ยง แล้วใช้ไม้หวายตีพื้น 1 ครั้ง - ตั้งท่านายพราโมโนราตรงกลางของเวที		

7.3 ตัวละคร

ผู้วิจัยนำแนวคิดหลักของการแสดงกระปี่ตีทำคือ “การต่อสู้ของนักแสดงชาย 2 คน” มาปรับเปลี่ยนตัวละครให้เป็นมนุษย์ที่มีอารมณ์ความรู้สึกที่ผู้ชมเข้าถึงได้ง่ายขึ้น คือ “พรานโนรา” ซึ่งเป็นตัวละครที่มีบทบาทสำคัญในการแสดงโนรา เช่น เป็นตัวบอกเรื่อง ตัวตลก และตัวแสดงในบทบาทสมมติในการแสดงเรื่อง ปรับเปลี่ยนบุคลิกและพฤติกรรม (character) ไปตามสถานการณ์หรือเนื้อเรื่องนั้นๆ ลีลาในการแสดงมีความอิสระ ไม่มีท่ารำที่ตายตัว มีเพียงท่าทางที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว (Teerawat 1995, 193) ซึ่งจากคุณลักษณะที่กล่าวมา ผู้วิจัยเห็นว่ามีความเหมาะสมที่จะนำมาเป็นตัวละครหลัก (main character) ในการดำเนินเรื่อง โดยกำหนดให้พรานโนราทั้งสองใช้การเคลื่อนไหวที่มีรูปแบบ (form) เฉพาะตัว แต่เพิ่มบุคลิกนิสัยบางอย่างให้ต่างกันทางสีหน้า ท่าทาง และวิธีการเคลื่อนไหว ผ่านกระบวนการกลวิธีการแสดงของสถานีสลาฟสกี โดยใช้แบบฝึกหัดการแสดงที่เรียกว่า “แอนนิมอลเอ็กเซอร์ไซส์” (animal exercise) คือ การให้นักแสดงศึกษา สังเกต พฤติกรรมของสัตว์ที่มีลักษณะเฉพาะบางอย่าง จากนั้นจึงสมมติให้ตัวเองเป็นสัตว์ชนิดนั้น ๆ และปล่อยให้จินตนาการนำตนเคลื่อนไหว รู้สึก และแสดงออกอย่างสัตว์เหล่านั้นตามสถานการณ์ที่กำหนดให้ จนได้บุคลิกของพรานโนราทั้ง 2 คนที่แตกต่างกัน ดังนี้

7.3.1 การสร้างบุคลิกตัวละคร “พรานโนรา” ผ่านแบบฝึกหัดแอนนิมอลเอ็กเซอร์ไซส์

ผู้วิจัยกำหนดสัตว์ให้กับนักแสดงเพื่อปฏิบัติแบบฝึกหัดแอนนิมอลเอ็กเซอร์ไซส์ โดยให้นักแสดง 1 รับบทบาทเป็น “ลิงวอก” ส่วนนักแสดง 2 ให้รับบทบาทเป็น “เสือเบงกอล” ภายใต้อาณัติฐานว่า แม้ลิงวอกจะไม่ใช่สัตว์นักล่าแต่มีการเคลื่อนไหวที่รวดเร็ว ดูเจ้าเล่ห์ เวลาทะเลาะหรือคู่ต่อสู้ก็มีความดุร้ายไม่ต่างจากสัตว์นักล่า แต่ลิงวอกนั้นจะดูเป็นตัวละครที่น่าตลกขบขัน (comedic character) ซึ่งแตกต่างจากเสือเบงกอลที่ดูหยาบคายและสง่างามมากกว่า ซึ่งจะทำให้บุคลิกของตัวละครทั้ง 2 คนนี้ชัดเจนมากขึ้น

จากการปฏิบัติแบบฝึกหัดกับนักแสดงพบว่า บุคลิกของสัตว์ที่เลือกมานั้นแตกต่างกัน โดยสิ้นเชิง แม้จะมีความรู้สึกเดียวกัน เช่น ชมชู่เอาชนะ แต่วิธีการแสดงออกจะไม่เหมือนกัน เสือเบงกอลจะใช้ริมองด้วยแวตตาที่ดูร้าย ชูคำรามด้วยเสียงต่ำ ส่วนลิงวอกนั้นจะอ้าปากกว้างส่งเสียงสูง ซึ่งหากพิจารณาแล้ว แม้ตัวละครจะจริงจังเพียงใด แต่คนที่ดูอยู่ก็จะรู้สึกซ้ำซ้อนกับการแสดงออกของลิงวอกด้วย ดังนั้น ตัวละครทั้งสองจึงแตกต่างกันที่บุคลิกและพฤติกรรมที่ดูน่าเกรงขามและน่าซ้ำซ้อน ลำดับต่อไป ผู้วิจัยให้นักแสดงถ่ายทอดพฤติกรรมของสัตว์ที่ได้รับบทบาทโดยการมีปฏิสัมพันธ์กัน (interaction) คือ ให้เสือเบงกอลเริ่มเดินวนไปรอบ ๆ ลิงวอกอย่างจดจ้องและหยิ่งเชิง ส่วนลิงวอกจะเข้าไปแหยมเสือเบงกอลด้วยการสัมผัส เช่น ตะหวัดมือ ตบหัว วิ่งไปรอบ ๆ อย่างกระตือรือร้น เป็นต้น จนท้ายที่สุดแล้วเสือเบงกอลเกิดความโมโหจึงพุ่งตัวพร้อมกับใช้เท้าเตะปไปที่ตัวของลิงวอก เมื่อสัตว์ทั้งคู่ต่อสู้กัน จึงมีท่าที่หยิ่งเชิง ผลัดกันโจมตีและผลัดกันตั้งรับ ซึ่งนักแสดงจะพัฒนาบุคลิกและพฤติกรรมเหล่านี้ไปสู่การเข้าสู่บทบาทตัวละครต่อไป

เมื่อผู้วิจัยนำแบบฝึกหัดแอนิเมชันมอลเอ็กเซอร์ไซด์ไปใช้กับท่าทางและการเคลื่อนไหวของตัวละคร โดยให้นักแสดงทั้ง 2 คน เดินไปรอบห้องด้วยท่าทางของพรานโนรา ใช้การย่อเข่าเล็กน้อย แขนทั้ง 2 ข้างงอศอกแล้วแกว่งอยู่ข้างตัว ซึ่งเป็นท่ารำแบบเฉพาะที่ผู้ฝึกพรานโนราเท่านั้นที่จะรู้จัก จากนั้นจึงค่อยๆ ให้นักแสดงทั้ง 2 คนกลายสภาพเป็นตัวละครที่ใช้บุคลิกภาพของสัตว์ในร่างของคน พบว่าเกิดการแสดงเป็นคู่พรานโนราที่ร่าและเคลื่อนไหวในท่าทางเดียวกันแต่มีบุคลิกที่ต่างกัน คือ นักแสดง 1 เคลื่อนที่รวดเร็ว ลูกลี้ลูกกลน และซุกซนเหมือนลิงวอก ในขณะที่นักแสดง 2 นั้นจะขยับตัวได้หนักแน่นและมั่นคงกว่า ใช้พลังงานในกล้านเนื้ออย่างเข้มข้นกว่า คล้ายกับบุคลิกของเสือเบงกอล

7.3.2 การสร้างบุคลิกตัวละครด้วยสีและเพลง

กระบวนการนี้เรียกว่า “เซนส์ เมมโมรี่” (sense memory) หรือการจดจำผ่านประสาทสัมผัส การดึงความรู้สึกกลับมาเรียกว่า “เซนซอรี รีคอล” (sensory recall)

แบบฝึกหัดทางการแสดงที่ดึงความจำจากประสาทสัมผัสมาใช้ในการแสดงจึงเรียกว่า “เซนซอรี เอ็กเซอร์ไซส์” (sensory exercise)

ผู้วิจัยเลือกใช้สีและเพลงเป็นสิ่งที่เร้าทำให้เกิดความรู้สึกเมื่อมีความสัมพันธ์กับประสาทสัมผัสของนักแสดง มาใช้ในการพัฒนาบุคลิกของตัวละคร เนื่องจากประสาทสัมผัสทางสายตาหรือจักษุสัมผัส และประสาทสัมผัสทางการได้ยินหรือโสตสัมผัสนั้นเป็นประสาทสัมผัส 2 รูปแบบที่มนุษย์เราใช้อยู่ตลอดเวลา ซึ่งจะมีผลต่อการแสดงได้ง่ายและชัดเจนที่สุดหากเทียบกับประสาทสัมผัส กายสัมผัส และขนานสัมผัส

ผู้วิจัยเริ่มต้นจากให้นักแสดงจินตนาการถึงท่าเดินของพรานโนรา นักแสดงทั้ง 2 คนเดินโดยใช้ท่าทางของพรานโนราตามบุคลิกของตนเองที่ได้ทำการค้นหาไปในแบบฝึกหัดแอนนิมอลเอ็กเซอร์ไซส์ พบว่านักแสดง 1 เดินอย่างคล่องแคล่วและสนุกสนาน ในขณะที่นักแสดง 2 เดินอย่างมั่นคง มีสายตาดูที่จุดนั้น จากนั้น ผู้วิจัยจึงกล่าวข้อสื่อกออกไป เพื่อสังเกตว่านักแสดงสามารถเปลี่ยนแปลงบุคลิกภาพได้หรือไม่ เมื่อกล่าวถึงสีแดงซึ่งเหมาะสมกับบุคลิกภาพของนักแสดง 2 พบว่า นักแสดง 1 ซึ่งแม้จะดูสนุกสนานและเดินอย่างรวดเร็ว รู้สึกโกรธและมีสีหน้าที่บึ้งตึง แต่ก็ยังดูตลกขบขันเหมือนเดิม ในขณะที่นักแสดง 2 สามารถเดินได้อย่างดูดนั่น ก้าวร้าว แข็งแรงมากขึ้น และเมื่อกล่าวถึงสีเหลืองนักแสดง 1 นั้นดูสนุกสนานและทะเล้นมากกว่าเดิมหลายเท่า ในขณะที่นักแสดง 2 ก็ยังคงความน่าเกรงขามไว้อยู่ อดยิ้มมุมปากเล็กน้อยและกระฉับกระเฉงมากขึ้น

เมื่อได้ทดลองใช้สีต่างๆ สังเกตการเปลี่ยนแปลงในร่างกายและการเคลื่อนไหวของนักแสดงทั้ง 2 คนเรียบร้อยแล้ว ลำดับต่อไป ผู้วิจัยจึงเปิดเพลงประเภทต่าง ๆ ให้นักแสดงทั้ง 2 คนฟังและเดินเพื่อสำรวจว่าตนเองรู้สึกอย่างไร และให้อิสระกับร่างกายของตนเองได้รับการตอบสนอง เช่น เมื่อเปิดเพลงร็อกทั้งคู่เดินอย่างรวดเร็ว มีการกระโดด มีความรู้สึกสนุก แต่ก็สามารถแสดงความก้าวร้าวและโมโหได้ ขณะที่เมื่อเปิดเพลงฮิปฮอปนักแสดงทั้ง 2 คนเดินอย่างมั่นใจ มีการวางท่าที่ขี้หยวน หรือเพลงบอสซาโนว่าทำให้เดินอย่างเชื่องช้า อดยิ้ม เนิ่นอายราวกับกำลังออกเดทอยู่กับคู่รัก เป็นต้น

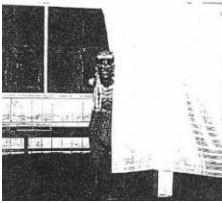
จากการทำแบบฝึกหัดทั้งหมดพบว่า ตัวละครพรานโนราห์ที่แตกต่างกันของทั้ง 2 คน นั้น มีบุคลิกภาพหลากหลายมิติ เช่น นักแสดง 1 (พรานโนรา 1) แม้จะเป็นคนสนุกสนาน แต่สามารถมีบุคลิกที่สงบ ดูมั่นคงและขึงขัง จริงจังในแบบของตนเองได้ ในขณะที่นักแสดง 2 (พรานโนรา 2) จะเป็นคนที่มีความดูร้าย เกรี้ยวกราด แต่ก็มีบางอารมณ์ที่รู้สึกสงบเคร่งขรึม บางอารมณ์ที่รู้สึกกระตือรือร้น กระฉับกระเฉง แต่ยังคงความน่าเกรงขามของตนไว้ได้ แม้ว่าจะต้องเคลื่อนไหวด้วยท่าท่าเดียวกัน เช่น ท่าซัดมวง พรานโนรา 1 อาจแกว่งแขนทั้ง 2 ข้างอย่างรวดเร็ว ยกไหล่ไปมาอย่างสนุกสนาน ในขณะที่พรานโนรา 2 จะแกว่งแขนซ้ายๆ แต่แข็งแรง หนักแน่น ยกไหล่อย่างเป็นจังหวะที่มั่นคง เป็นต้น

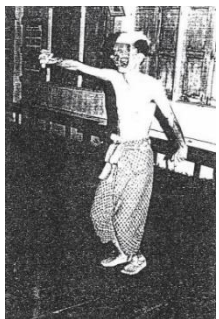
ในขณะเดียวกัน ผู้วิจัยนำท่าเฉพาะและบุคลิกภาพของพรานโนราดังที่ ธีรวัฒน์ (Teerawat 1995, 66-78) ได้อธิบายว่า “ท่ารำ” เป็นสัญลักษณ์ในการสื่อความหมายให้ผู้ชมเข้าใจในลักษณะการรำรำ ฉะนั้นท่ารำของพรานโนราเป็นท่ารำที่ดูแล้วตลก แต่ก็แสดงออกถึงความคึกคัก กระฉับกระเฉง จะเคลื่อนไหวมือและเท้าพร้อม ๆ กับเสียงดนตรีประเภทเครื่องดี ท่ารำของพรานโนราไม่มีท่าที่แน่นอนตายตัว ขึ้นอยู่กับความสามารถของแต่ละคนจะต้องมีพื้นฐานของท่ารำ ดังนี้

- ย่อตัวรำ หลังแอ่น ยื่นช่วงอกไปข้างหน้ามาก ๆ
- นิ้วมือรำจะใช้ข้างละ 2 นิ้ว หรือนิ้วเดียว ส่วนนิ้วอื่น ๆ กำไว้หมด
- การเดินถ้าเดินอย่างรีบร้อนต้องเดินไปข้างหน้า 2 ก้าว และถอยหลัง 1 ก้าว

นอกจากนี้ท่ารำของพรานโนรายังมีท่าที่แปลกออกไปอีก กล่าวคือทำให้ท้องป่อง ผิดปกติ อาจจะป่องออกไปทางซ้ายบ้าง ทางขวาบ้าง หรือเคลื่อนไหวเป็นคลื่นบ้าง ซึ่งท่ารำของพรานโนราแต่ละคนนั้นย่อมแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับความสามารถและความถนัดของผู้แสดง ส่วนตัวละครพรานโนราในการแสดงชุด “ไล่ล่า” นั้น ผู้วิจัยได้นำท่าเฉพาะของพรานโนราแบบขนบมาประยุกต์และปรับเปลี่ยนเพื่อเสริมสร้างบทบาทของตัวละครให้ชัดเจนและเหมาะสมกับสถานการณ์ของเรื่อง ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 การเปรียบเทียบระหว่างท่ารำพรานโนราห์แบบชนบทกับการแสดงชุด “โล่ล่า” และ
จุดประสงค์การนำไปใช้

ลำดับ	ท่ารำพรานโนราห์แบบชนบท	ท่ารำพรานโนราห์ในการแสดงชุด “โล่ล่า”	จุดประสงค์การใช้ในการแสดงชุด “โล่ล่า”
1	โผล่หรือล่อ  คำอธิบาย การแสดงสัดส่วนของร่างกายส่วนใดส่วนหนึ่งออกมาให้ผู้ชมเห็น เป็นการเปิดตัวครั้งแรกของ ตัวพรานโนราห์ที่จะก้าวออกมาผ่านสู่เวที		เพื่อเฝ้ามองหรือดูท่าทีของนกยูง และหยั่งเชิงพรานโนราห์ฝ่ายตรงข้ามในสถานการณ์ที่ต้องต่อสู้กัน มีการเคลื่อนไหวที่แบบเข้า ๆ ออก ๆ ระหว่าง ตัวละครด้วยกัน ทั้งนี้ท่า “โผล่หรือล่อ” ได้นำไปปรับใช้กับสถานที่ต่าง ๆ ให้นักแสดงสามารถหลบและโผล่ศีรษะออกมาเสมือนเป็นการเฝ้ามอง
2	ท่องโรง  คำอธิบาย พฤติกรรมการเดินอีกลักษณะหนึ่งของตัวพราน โดยเดินตามจังหวะเพลง		ใช้ในการออกเดินอย่างมีจุดมุ่งหมาย เช่น เดินเข้าไปหาเหยื่อ เดินแกะรอยตามนกยูงหรือเดินเข้าไปหาคู่ต่อสู้ การเดินในลักษณะนี้ เมื่อใช้พลังงานในระดับ 5-6 (แบบฝึกหัดการเดินโพกสภายใต้สถานการณ์) จะทำให้ลำตัวที่โน้มไปด้านหลังอยู่แล้วมองดูเป็นการพุ่งตัวเข้าไปสู่เป้าหมายที่สร้างสรรค์ขึ้นจากการตีความท่ารำการแสดงกระบี่ตีทำอีกด้วย

ลำดับ	ท่ารำพรานโนราแบบชนบ	ท่ารำพรานโนราในการแสดงชุด “ไล่ล่า”	จุดประสงค์การใช้ในการแสดงชุด “ไล่ล่า”
3	 คำอธิบาย การโยกย้ายลำตัว ตั้งแต่สะเอวถึงศีรษะจากทางขวามาซ้าย หรือจากซ้ายมาขวาก็ได้		ใช้เคลื่อนลำตัวจากขวาไปซ้าย คล้ายการเอี้ยวตัว เพื่อขบแน่น การจดจ้อง เมียงมอง ตามหา หรือคู่ศัตรู เป็นการขยายท่ามองให้เห็นชัดเป็นรูปธรรมได้มากกว่าการเอามือป้อง
4	 คำอธิบาย เป็นคำเฉพาะของการเรียกท่าแกว่งของตัวพราน เพราะการแกว่งแขนลักษณะนี้จะปฏิบัติเหมือนกับการเอาไม้ปามะม่วง (ภาษาถิ่นใต้เรียกว่า “ปา” หรือ “ซัด”)		เป็นการใช้เพื่อการเดินเคลื่อนที่ของตัวละคร โดยขยายการใช้ร่างกายที่ปกติคนเราจะมี การเดินแกว่งแขนอยู่แล้วให้มองเห็นได้ชัดเจนขึ้น หากนำไปใช้กับบุคลิกของ ตัวละครก็จะทำให้เกิดความหมายมากไปกว่าการเดินแกว่งแขนได้ เช่น พรานโนรา 1 เดินแกว่งแขนยักษ์ ไหล่ ยักคอ อย่างยืวน ใช้ในการยั่วอารมณ์พรานโนรา 2 หรือให้พรานโนรา 2 แกว่งแขนอย่างขั่นแข็ง คล้ายการเดินสวนสนามของทหารม้า เพื่อสร้างความรู้สึก ซึงซัง มุ่งมั่น และ โกรธเกรี้ยว

โดยสรุป ผู้วิจัยได้บุคลิกภาพของตัวละครพรานโนราที่แตกต่างกัน คือ

- พรานโนรา 1 มีพฤติกรรมและบุคลิกที่เคร่งเครียด จริงจังกับการใช้ชีวิต มีสายตาที่ดูร้าย มาตรฐาน เคลื่อนที่ด้วยความมั่นคง แข็งแรง ดูสง่างาม และน่าเกรงขาม มีบุคลิกภาพคล้าย เสือเบงกอล

- พรานโนรา 2 เป็นตัวตลกที่ชอบความสนุกสนาน ชุกช่น ชอบบวงอวรณ์ฝ่ายตรงข้าม ดูอ่อนคลายเป็นไม่ค่อยมีความเคร่งเครียด ใช้การเคลื่อนที่ที่กระฉับกระเฉงว่องไว มีบุคลิกภาพ คล้ายกับลิงวอก

จากกระบวนการดังกล่าวจะเห็นว่าพรานโนราทั้ง 2 คนในการแสดงโนร่าร่วมสมัยชุด “ไล่ล่า” สามารถสร้างบุคลิก และพฤติกรรมแตกต่างกัน และมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่ ชัดเจนได้



(พรานโนรา 1)



(พรานโนรา 2)

ภาพที่ 1 พรานโนราทั้งสองในการแสดงโนร่าร่วมสมัยชุด “ไล่ล่า”

ที่มา: วรศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ (2558)

นอกจากนี้ ตัวละครสำคัญที่สร้างความขัดแย้งให้กับเส้นเรื่องทำให้การแสดงดำเนินไป อย่างสนุกสนานคือ “นกยูง” ผู้วิจัยสร้างตัวละครนี้ขึ้นใหม่เพื่อแทนคุณสมบัติที่สูงส่ง เลอค่า และน่าครอบครอง คู่ควรแก่การชว่งชิง เป็นตัวละครที่สร้างแรงกระตุ้นหรือขับเน้น ความต้องการของพรานโนราทั้งสองให้มากพอที่จะมาปะทะกัน จนเกิดเป็นการต่อสู้ที่ นำไปสู่หายนะในตอนจบ

ผู้วิจัยเริ่มต้นเตรียมความพร้อมนักแสดง 3 (นกยูง) เพื่อให้เข้าใจหลักการแสดงขั้นพื้นฐาน ตามกลวิธีการแสดงของสตานิสลาฟก็แบบเดียวกันกับนักแสดงที่รับบทพรานโนรา จากนั้นจึงนำนักแสดง 3 เข้าสู่กระบวนการสร้างสรรค์บุคลิกภาพของตัวละครด้วยแบบฝึกหัด แอนนิมอลเอ็กเซอร์ไซส์ ก่อนจะนำบุคลิกนั้นมาผนวกกับท่าทางและการเคลื่อนไหวของตัวละคร “นกยูง” ในแบบฉบับของการแสดงชุด “ไล่ล่า” ต่อไป ดังนี้

7.3.3 การสร้างบุคลิก “นกยูง”

ผู้วิจัยให้นักแสดง 3 ค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับสัตว์ที่กำหนดให้คือนกยูง ซึ่งนักแสดง 3 ได้เลือกนกยูงสายพันธุ์อินเดียที่สวยงาม มีการเคลื่อนไหวเชื่องช้า สง่า และอ่อนหวาน จากนั้นทดลองสำรวจว่านกยูงมีบุคลิกภาพเป็นอย่างไรและเมื่ออยู่ภายใต้สถานการณ์ต่าง ๆ จะเคลื่อนไหวอย่างไร เช่น ผงกหัวหันไปมาเพื่อมองหาเหยื่อ โน้มศีรษะคลอเคลียขนอย่างขดข้อยเพื่อทำความสะอาดตัว โผบินจากกิ่งไม้หนึ่งไปอีกกิ่งหนึ่ง เดินสำรวจพื้นที่อย่างเชื่องช้า พยายามหลีกเลี่ยงหินกล้า แสดงอาการตื่นตระหนก และพยายามต่อสู้

จากการทดลองปฏิบัติแบบฝึกหัดแอนนิมอลเอ็กเซอร์ไซส์ พบว่า นักแสดง 3 ได้นำบุคลิกของนกยูงมาใช้ได้อย่างแนบเนียนและเป็นธรรมชาติ เช่น การก้าวเดินดูเยื่องย่าง นอย่นาด เชื่องช้า มีลักษณะของการหันศีรษะมองซ้าย-ขวา ผงกหัวไปมาอย่างรวดเร็ว คล้ายกับนกยูงจริงๆ มีการใช้มือทั้ง 2 ข้างของตนเคลื่อนไหวแทนปีก และเมื่อให้ทดลองรำแพนหาง นักแสดง 3 ก็ไม่ได้ใช้มือในการสร้างท่าทางเป็นหางของนกยูงอย่างที่ผู้วิจัยจินตนาการไว้ แต่กลับเชื่อว่าตนมีหางและกำลังรำแพนอยู่จริง ๆ โดยสังเกตได้จากการแสดงอารมณ์ผ่านสีหน้าที่มีความเย่อหยิ่งผยองขึ้นเล็กน้อย มีความมั่นใจในความสวยงามของตน และสายตาดูมีพลังมากขึ้นเมื่อรำแพนหาง ต่อมาผู้วิจัยกำหนดสถานการณ์เพิ่มขึ้นโดยให้มีเสื้อเบงกอลเข้ามาล่า นกยูงตกใจจึงโผบินกระโดดทะยาน นักแสดง 3 ตีปีกด้วยแขนทั้ง 2 ข้างอย่างรวดเร็วและรุนแรง เป็นอาภักปิริยาในการแสดงออกของสัตว์ปีกที่ชัดเจนอย่างมาก

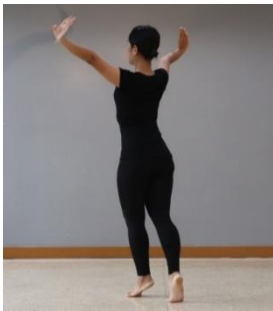
7.3.4 การผนวกลีลาของโนร่ากับบุคลิกของนกยูงตามธรรมชาติ

เมื่อนักแสดง 3 ได้รับและนำบุคลิกภาพของสัตว์คือ “นกยูง” ตามที่กำหนดให้มาใช้ได้อย่างเชี่ยวชาญ ผู้วิจัยจึงได้นำท่าทางของนกยูงนี้มาผสมผสานลีลาของโนร่า ซึ่งเป็นการปรับเปลี่ยนลีลาการรำให้เข้ากับบุคลิกของนกยูงมากขึ้น โดยใช้พื้นฐานของการแสดงโนร่าคือการนั่งย่อเข้ากับพื้นและก้าวเท้าเดินไปอย่างรวดเร็ว การใช้จับมือแทนหาง การตั้งวงขึ้นแทนการรำแพน และการย่างก้าวกระโดดเพื่อให้คล้ายกับการเคลื่อนไหวของนกยูงมากที่สุด ซึ่งสามารถสรุปผลการค้นคว้าหาการเคลื่อนไหวที่เหมาะสมกับตัวละครได้ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 วิธีการออกแบบท่าทางของนกยูงในการแสดงชุด “โล่ล่า”

ลำดับ	ท่าทางของนกยูงตามธรรมชาติ	วิธีการสร้างสรรค์ท่าทางของนกยูงในการแสดงชุด “โล่ล่า”
1		 นักแสดง 3 หันศีรษะและลำตัว 45 องศา แล้วย่อเข่าลง จากนั้นใช้มือแทนลักษณะหัวนกยูง โดยให้นิ้วหัวแม่มือโป่งและนิ้วชี้แทนปาก นิ้วกลาง นิ้วนา และนิ้วก้อยแทนหางอน ใช้การสลับและกระตุกข้อมือซ้ายแทนการผงกหัว การเคลื่อนไหวในลักษณะนี้นำมาใช้เพื่อสร้างภาพเสมือนให้ผู้ชมจินตนาการไปถึงนกยูงได้อย่างชัดเจน

ลำดับ	ท่าทางของนกยูงตามธรรมชาติ	วิธีการสร้างสรรค์ท่าทางของนกยูงในการแสดง ชุด “โล่ล่า”
2		 นักแสดง 3 นั่งบนส้นเท้าที่ยกลอยขึ้นจากพื้น แทนลักษณะการทรงตัวของนกยูง ใช้การตั้งวงระดับไหล่แทนการรำแพนหาง
3		 นักแสดง 3 ยืนย่อตัวโดยเทน้ำหนักไปที่เท้าซ้าย ด้านหน้า และเปิดส้นเท้าซ้ายหลัง พร้อมกับตั้งวงในระดับไหล่แทนลักษณะของปีกหรือหางของนกยูงที่รำแพน แล้วใช้การเอียงศีรษะแทนทิศทางการหันมองและการไชรืชนของนกยูง

ลำดับ	ท่าทางของนกยูงตามธรรมชาติ	วิธีการสร้างสรรค์ท่าทางของนกยูงในการแสดงชุด “โล่ล่า”
4		 นักแสดง 3 ตั้งวงเหยียดแขนตึงสูงกว่าไหล่ เล็กน้อย ยึดขาขึ้น แทนการโผบิน กระโดด กระโจน ทะยานไปด้านหน้าในจังหวะที่รวดเร็ว



ภาพที่ 2 ตัวละคร “นกยูง” ในการแสดงโนราร่วมสมัยชุด “โล่ล่า”

ที่มา: วรศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ (2558)

7.4 การออกแบบและกำกับลีลา

การออกแบบและการกำกับลีลาของตัวละครการแสดงชุด “โล่ล่า” ผู้วิจัยแบ่งวิธีการทำงานออกเป็น 2 ลักษณะ ดังนี้ ลักษณะแรกคือ การเลือกใช้ท่ารำจากการแสดงกระบี่ดีท่าของคณะโนรากรรมนิยต์สงวนศิลป์ ลักษณะที่สองคือ การสร้างสรรค์การเคลื่อนไหว

ของตัวละครที่มาจากการตีความและจินตนาการของนักแสดง ทั้ง 2 ลักษณะนี้ ผู้วิจัยใช้วิธีการทำงานร่วมกับนักแสดง คัดเลือกท่ารำ และระดมความคิดสร้างสรรค์การเคลื่อนไหวของตัวละครที่นักแสดงสามารถถ่ายทอดออกมาได้อย่างสมจริงและน่าเชื่อ ในขณะที่เดียวกันก็ใช้เทคนิคการแสดงแบบด้นสด (improvisation) ค้นหา และทดลองสร้างสรรค์การเคลื่อนไหวที่ขับเคลื่อนมาจากแรงผลักดันภายในจิตใจของตัวละคร เป็นการสำแดงอารมณ์ความรู้สึกนึกคิดของตัวละครอย่างไร้ขีดจำกัด แต่ต้องอยู่ในภายใต้ “สถานการณ์จำลอง” ของเรื่อง

ขั้นตอนการด้นสดจะต้องกำหนดความต้องการของตัวละครให้กับนักแสดง แล้วให้อิสระกับความต้องการนั้นขับเคลื่อนการกระทำไปข้างหน้า เช่น กำหนดให้พรานโนราทั้ง 2 คนเข้ามายื้อแย่งนกยูง และเมื่อให้สัญญาณ นกยูงจะต้องหลบหนีไปให้ได้โดยไม่ได้กำหนดว่าให้พรานโนราทั้ง 2 คนนั้นจะต้องเข้ามาต่อสู้กันหรือไม่ แต่ให้สมาธิอยู่ที่ความต้องการของตัวละคร แล้วเล่นไปตามสถานการณ์โดยอยู่ในสมมติภาวะให้ได้ตลอด

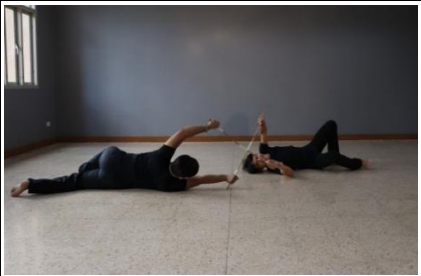
ผลที่สังเกตได้คือทันทีที่นกยูงบินหนีออกไป ตัวละครทั้ง 2 คนมองหน้ากันอย่างเคียดแค้น พุ่งเข้าโจมตีต่อสู้กันด้วยไม้หยาวย ซึ่งเดิมเป็นอุปกรณ์ที่ใช้ในการจับนกยูง แต่สามารถนำมาใช้ต่อสู้กันได้อย่างสมจริง ทั้งนี้เพราะพรานโนราทั้ง 2 คนเชื่อในสถานการณ์จำลองความต้องการ และสมมติภาวะของตนอย่างแน่วแน่ จึงสามารถเลือกการกระทำที่ออกมาเหมาะสมกับบทบาทของตัวละครและสถานการณ์ เมื่อได้โครงร่างของการเคลื่อนไหวของตัวละครแล้ว จากนั้นจึงค่อยนำมาประเมินผลและบรรจุท่าทางและการเคลื่อนไหวของนักแสดงที่มาจากการด้นสด ให้มีระเบียบแบบแผนที่สมบูรณ์มากยิ่งขึ้นให้การแสดงผู้วิจัยได้สรุปวิธีการสร้างสรรค์ท่าทางและการเคลื่อนไหวของตัวละคร ได้ดังนี้

7.4.1 พรานโนรา

7.4.1.1 การทำซ้ำหรือลดทอนการเคลื่อนไหว เพื่อเพิ่มพลังกำลัแรงปะทะในการต่อสู้ และให้อิสระกับทิศทางที่พรานโนราจะเคลื่อนที่ เช่น การใช้ท่าด้นทำซ้ำไปมาอย่างต่อเนื่องจนทำให้เกิดแรงเหวี่ยงและการเคลื่อนไหวในลักษณะต่าง ๆ ซึ่งจากภาพด้านล่างเป็นการใช้ท่าด้นคู่ต่อสู้ของพรานโนราให้ชนานไปกับพื้นซึ่งเป็นการให้อิสระกับ

ทิศทางการเคลื่อนที่ของตัวละคร เพราะในท่ารำกระบี่ทำนั้น นักแสดงจะต้องดันไม้ หวายในลักษณะของการยืนแบบคู่ขนาน ดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 การเปรียบเทียบท่าต้นท่ากับการเคลื่อนไหวการแสดงชุด “โล่ล่า”

ท่าต้นในการแสดงกระบี่ท่า	ท่าต้นในการแสดงโนร่าร่วมสมัยชุด “โล่ล่า”
	

7.4.1.2 การสร้างความต่อเนื่องของการเคลื่อนไหวที่นำไปสู่ความขัดแย้งและการปะทะกันของตัวละคร เช่น การใช้ท่าตีและท่ารับเพื่อขับเน้นพลังการปะทะของตัวละคร ด้วยการทำให้พราวนโนราทั้ง 2 คนสร้างความต่อเนื่องของท่าตีและท่ารับโดยปรับเปลี่ยนการจับไม้หวาย 2 ด้านมาโอברัดคู่ต่อสู้ไว้ การเคลื่อนไหวนี้จะนำไปสู่ตอนจบของการแสดง ดังตารางที่ 6

ตารางที่ 6 การเปรียบเทียบท่าตีและท่ารับกับการเคลื่อนไหวการแสดงชุด “โล่ล่า”

ท่าตีและท่ารับในการแสดงกระบี่ท่า	ท่าตีและท่ารับในการแสดงโนร่าร่วมสมัยชุด “โล่ล่า”
	

7.4.1.3 การเน้นลีลา ย่อ รั้ง และฉุดกระชาก ทำให้นักแสดงมีสมาธิจดจ่ออยู่กับอารมณ์ความรู้สึกนึกคิดของพรานโนราห์ที่จะต้องหากลวิธีครอบครองนกยูงให้ได้ เช่น การใช้ท่าบิดของพรานโนราห์ทั้งสองที่พยายามฉุดกระชากดันไปมาอย่างต่อเนื่องเพื่อตัดกำลังให้อีกฝ่ายสูญเสียพลัง แล้วใช้ช่วงที่ไม่ทันตั้งตัวจูโจมเข้าหาคู่ต่อสู้ ซึ่งการเคลื่อนไหวลักษณะนี้นักแสดงจะต้องมีความรู้สึกที่เป็นเอกภาพกับไม้หวายจึงจะทำให้การใช้ไม้หวายของตัวละครนั้นทรงพลังแข็งแกร่ง ในตารางด้านล่างจะเห็นว่านักแสดงมีการฉุดกระชากผลักดัน ระหว่างท่าบิดจนทำให้ไม้บิดกันในลักษณะไขว้เป็นตัว X ซึ่งต่างจากท่าบิดของกระบี่ที่ทำได้ดังตารางที่ 7

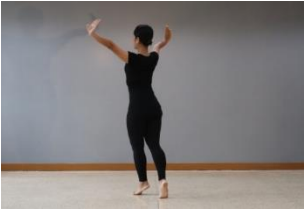
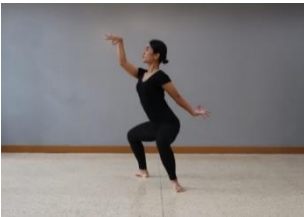
ตารางที่ 7 การเปรียบเทียบท่าบิดกับท่าเคลื่อนไหวการแสดงชุด “ไล่ล่า”

ท่าบิดในการแสดงกระบี่ท่า	ท่าบิดในการแสดงโนราห์รวมสมัยชุด “ไล่ล่า”
	

7.4.2 นกยูง

ตัวละคร “นกยูง” ผู้วิจัยใช้วิธีการสร้างการเคลื่อนไหวเลียนแบบพฤติกรรมและอากัปกิริยาตามธรรมชาติของนกยูงผสมผสานกับลีลาของโนราห์ การเคลื่อนไหวส่วนใหญ่ของนกยูงคือการอวดความงดงามและเดินเล่นอยู่ในป่า เป็นการส่งสัญญาณให้กับพรานโนราห์ทั้ง 2 คนตามไล่ล่า ผู้วิจัยได้พบวิธีสร้างสรรค์การเคลื่อนไหวของนกยูง ดังจะยกตัวอย่างในตารางที่ 8

ตารางที่ 8 วิธีการสร้างสรรค์การเคลื่อนไหวของนกยูง

ลำดับ	การเคลื่อนไหวของนกยูง	วิธีการสร้างสรรค์
1		ปรับเปลี่ยนลักษณะการเคลื่อนไหวของนกยูงที่มีลีลาของโนราให้ดูพลิ้วไหวเห็นลอยไปในอากาศมากขึ้น เช่นการใช้ปลายเท้าวิ่งบนพื้นด้วยความเร็วที่พอเหมาะซึ่งเป็นการสร้างความสมจริงในการเดินของนกยูงตามแบบธรรมชาติโดยไม่ต้องลงน้ำหนักที่ส้นเท้า ลำดับต่อไปตั้งแขนเหยียดตั้งทั้ง 2 ข้างแล้วค่อย ๆ ขยับขึ้นลงเสมือนนกยูงที่กำลังรำแพนอวดความสวยงามของขน ทั้งนี้นักแสดงจะต้องใช้จินตนาการตามการแสดงแบบกลวิธีการแสดงของสตานิสลาฟสกีเพื่อเชื่อให้ได้จริง ๆ ว่าเท้าของตนมีขนาดเล็กและปลายเท้าของตนคือกรงเล็บของนกยูง แขนทั้ง 2 ข้างมีขนออกมาคล้ายหางนกยูง การรำแพนหางคือการแสดงความรู้สึกที่หาอาหารกินได้เป็นต้น
2		นำลักษณะเด่นพฤติกรรมของนกยูงมาเสริมสร้างบทบาทของตัวละครให้มีความชัดเจนมากขึ้น ซึ่งทำนี้เป็นการปรากฏตัวของนกยูงที่มีลักษณะที่สวยงามและมีความสง่า โดยใช้มือขวาจับอยู่ด้านหน้า แขนลักษณะของหัวนกยูง นิ้วชี้และนิ้วหัวแม่มือจับติดกัน แขนงอโยยก ทั้งนี้นิ้วกลาง นิ้วนาง และนิ้วก้อย กรีดนิ้วออกจากกันเป็นรูปพัดเสมือนเป็นหงอนของนกยูง ส่วนมือซ้ายจับและเหยียดแขนตั้งไปด้านหลัง แขนหางของนกยูงที่ไม่ได้รำแพนและยาวเรียวยาวไปด้านหลัง ขาทั้ง 2 ข้างตั้งเหลี่ยมฉาก 90 องศา แล้วยืดลำตัวตั้งตรง จากนั้นใช้เท้าทั้ง 2 ข้างเคลื่อนที่ด้วยทำนี้เป็นวงกลมด้วยจังหวะที่ช้าอย่างสม่ำเสมอ แล้วกลับมาหยุดที่ท่านี้ดังเดิม ทั้งนี้การเคลื่อนไหวต้อง

ลำดับ	การเคลื่อนไหวของนกยูง	วิธีการสร้างสรรค์
		ขับเคลื่อนด้วยความต้องการ เช่น “หาเหยื่อมารับประทานเป็นอาหาร” “สอดส่องว่ามีสัตว์ร้ายเข้ามาใกล้ตนหรือไม่” เป็นต้น
3		สร้างการเคลื่อนไหวของนกยูงให้เข้ากับสถานการณ์ที่แตกต่างกัน เพื่อให้เห็นความขัดแย้งของภาพที่ปรากฏบนเวที โดยการใช้การเคลื่อนไหวเกิดขึ้นพร้อมกัน แต่ลักษณะของการเคลื่อนไหวแตกต่างกันไปตามบทบาทของตัวละครและสถานการณ์ของเรื่อง เช่น ในขณะที่นกยูงกำลังเฝ้าความงามอยู่บริเวณตรงกลางเวที แต่พรานโนราห์ทั้ง 2 คนกำลังใช้เชือกของตัวเองคล้องจับนกยูง อยู่ด้านหน้าของเวที

7.4.3 การพัฒนาภาพบนเวที

ฌาคเกอลีน เอ็ม สมิธ (Jacqueline M. Smith) (Cited in Dharakorn 2010, 34-38) ได้ให้แนวทางของการสร้างภาพบนเวทีให้เป็นรูปแบบชัดเจนสวยงาม มีมิติ และช่วยในการเล่าเรื่องราวในการแสดงที่ผู้วิจัยนำมาใช้ คือ ความสัมพันธ์ระหว่างการเคลื่อนไหวทางนาฏศิลป์กับเวลา 2 ประการ ประการแรกคือยูนิซัน (unison) หรือการเคลื่อนไหวของการเต้นรำกลุ่มอย่างพร้อมเพรียงกัน แยกออกเป็น 4 ลักษณะ ได้แก่ การเคลื่อนไหวอย่างพร้อมเพรียงในเวลาเดียวกัน (simultaneous unison) การเคลื่อนไหวประกอบที่เกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน (simultaneous complementary) การเคลื่อนไหวที่ขัดแย้งในเวลาเดียวกัน (simultaneous contrast) และ การแสดงด้านหน้าและด้านหลังในเวลาเดียวกัน (simultaneous background and foreground)

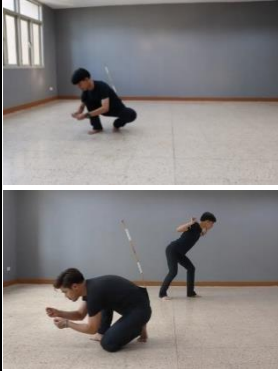
อีกประการหนึ่งคือแคนนอน (canon) หรือ การแสดงอย่างเป็นลำดับ สามารถแบ่งเป็น 4 ประเภท ได้แก่ การเคลื่อนไหวเสมือนต่อเนื่องกันเป็นลำดับ (successive canon) การแสดงประกอบกันเป็นลำดับ (successive complementary) การแสดงความขัดแย้งอย่างเป็นลำดับ (successive contrast) และ การแสดงภาพด้านหน้าและด้านหลังอย่างเป็นลำดับ (successive background and foreground)

โดยผู้วิจัยได้นำการเคลื่อนไหวของทั้งพรานโนราและนกยูงที่ได้สร้างสรรค์ไว้ในช่วงต้นช่วงกลาง และช่วงจบของเรื่อง มาจัดวางและสร้างระบบระเบียบให้มียูนิชั่นและแคนนอน เพื่อให้ภาพบนเวทีนั้นมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ดังตารางที่ 9 และตารางที่ 10

ตารางที่ 9 ภาพบนเวทีและการใช้ยูนิชั่นของฉากเกอลิน เอ็ม สมิริ

ลำดับ	ภาพบนเวที	การใช้ยูนิชั่น
1		ใช้การเคลื่อนไหวประกอบที่เกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน (simultaneous complementary) หมายถึง การเคลื่อนไหวของกลุ่มที่เกิดขึ้นพร้อมกัน แต่มีบางส่วนของร่างกายที่เคลื่อนไหวไม่เหมือนกัน เช่น ต่างระดับ ต่างทิศทาง ทั้งนี้ เป็นไปเพื่อ “ประกอบ” การเคลื่อนไหวหลัก เช่น ตอนที่นกยูงร้ายรำอยู่กลางสระน้ำ และมีพรานโนราห์ทั้ง 2 คนแกะรอยเท้านกยูงอยู่ที่พื้นการเคลื่อนไหวทั้งของพรานโนราห์ทั้ง 2 คนเกิดขึ้นพร้อมกัน แต่เคลื่อนไหวร่างกายต่างระดับกัน
2		ใช้การเคลื่อนไหวที่ขัดแย้งในเวลาเดียวกัน (simultaneous contrast) คือ การนำเสนอท่วงท่าที่ขัดแย้งกันในเวลาเดียวกัน เช่น ช้า-เร็ว อ่อนโยน-ดุดัน เจียบเจียบ-ตึงตัง เป็นต้น การแสดงในลักษณะนี้ สามารถแสดงให้เห็นถึงความขัดแย้ง ได้อย่างชัดเจน เช่น ช่วงที่พรานโนราห์ทั้ง 2 คนวาดไม้ห้วยข่มขู่กันด้วยความขึงขังดุดัน ในขณะที่นกยูงพยายามหนีอย่างอ่อนช้อย เป็นการแสดงความอ่อนโยนของนกยูงที่ขัดแย้งกับความดุดันของพรานโนรา
3		ใช้การแสดงด้านหน้าและด้านหลังในเวลาเดียวกัน (simultaneous background and foreground) ได้แก่ การที่นักแสดงกลุ่มหนึ่งแสดงบทหลักอยู่ด้านหน้า ส่วนนักแสดงอีกกลุ่มหนึ่งแสดงการเคลื่อนไหวเสมือนอยู่ด้านหลังหรือกลับกัน เช่น นกยูงกำลังร้ายรำอยู่ด้านหน้า โดยมีพรานโนราห์ทั้ง 2 คนคอยจ้องอยู่ด้านหลังในเวลาเดียวกัน

ตารางที่ 10 ภาพบนเวทีและการใช้แคนนอนของ ฌาคเกอลีน เอ็ม สมิริ

ลำดับ	ภาพบนเวที	การใช้แคนนอน
1		การเคลื่อนไหวต่อเนื่องกันเป็นลำดับ (successive canon) หมายถึง การที่นักแสดงเคลื่อนไหวและกระทำในสิ่งเดียวกันในช่วงเวลาที่คาบเกี่ยวกัน ต่อเนื่องกันเป็นลำดับ ใน การแสดงชุดไล่ล่าใช้การเคลื่อนไหวที่ในลักษณะนี้คือ เมื่อพรานโนรา 1 เข้ามาแกะรอยตามนกยูง พรานโนรา 1 เดินมาหยุดที่มุมเวทีแล้วนั่งลงและหยิบขนนกขึ้นมาดู จากนั้นเดินไปด้านหลังเวที เมื่อพรานโนรา 1 ออกจากจุดที่พบขนนกยูง พรานโนรา 2 ก็เดินตามมาในทิศทางและท่าทางเดียวกัน แล้วก็ล้มหยิบขนนกยูงขึ้นดูในลักษณะที่เหมือนกัน ก่อนจะเดินวนไปด้านหลัง ไปในช่วงเวลาที่คาบเกี่ยวและต่อเนื่องกัน
2		การแสดงประกอบกันเป็นลำดับ (successive complementary) หมายถึง การที่นักแสดงส่วนหนึ่งเคลื่อนไหวหรือแสดงท่าทางออกมา นักแสดงที่เหลือแสดงการเคลื่อนไหวในลักษณะตอบรับ ซึ่งการแสดงทั้ง 2 นี้เกิดขึ้นในช่วงเวลาที่คาบเกี่ยวและต่อเนื่องกันเป็นลำดับ เช่น เมื่อพรานโนรา 2 เกิดโทสะและใช้ไม้หว่ายฟาดพื้น พรานโนรา 1 ก็ใช้ไม้หว่ายฟาดพื้นตอบรับในช่วงเวลาที่คาบเกี่ยวกัน
3		การแสดงความขัดแย้งอย่างเป็นลำดับ (successive contrast) หมายถึงการแสดงที่นักแสดงมากกว่า 1 คนขึ้นไป แสดงการเคลื่อนไหวที่ขัดแย้งกัน ในช่วงเวลาที่คาบเกี่ยวและต่อเนื่องกันเป็นลำดับ อย่างไรก็ตาม ความขัดแย้งนี้เกิดขึ้นอย่างสัมพันธ์กัน กล่าวคือเพื่อสื่อสารสำคัญเดียวกัน เช่น การที่พรานโนรา 1 ลองเชิงพรานโนรา 2 อย่างหยอกล้อ แต่พรานโนรา 1 กลับแสดงทำยิวนอย่างสนุกสนาน ซึ่งขัดแย้งกันแต่สื่อสารเดียวกัน คือกำลังทำประลองกันอยู่

เมื่อผู้วิจัยได้สร้างภาพบนเวทีดังกล่าวแล้วพบว่า ท่าทางและการเคลื่อนไหวที่มาจาก การเต้นสด แม้จะสมจริงแต่ไม่มีระเบียบแบบแผนที่ตายตัวได้ผ่านการจัดวางรูปแบบที่ สวยงามแล้ว มิมีมิติที่เด่นชัดขึ้นทั้งด้านเวลาความเข้มข้นและการใช้พื้นที่ที่มีการเคลื่อนที่ไป พร้อมเพรียงกัน รวมถึงการเคลื่อนที่ที่แตกต่างกันหรือขัดแย้งกัน วิธีการดังกล่าวจึง สามารถใช้ขยายประเด็นสำคัญของเรื่องและช่วยในการเล่าเรื่องได้อย่างมาก

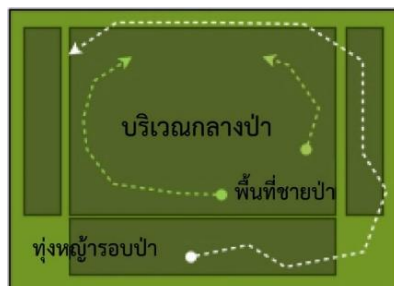
จากนั้นผู้วิจัยจึงได้นำส่วนต่าง ๆ มาประกอบกันให้กลายเป็นการแสดงตั้งแต่ต้นจนจบ ตามโครงเรื่องในการแสดง เมื่อได้ท่าทางและการเคลื่อนที่เรียบร้อยทั้งเรื่องแล้ว ผู้วิจัย กำหนดจังหวะและช่วงเวลาที่เหมาะสมให้กับการเคลื่อนที่แต่ละแบบ ลำดับต่อไปจึงเริ่ม ทำงานกับนักดนตรีผู้ที่จะออกแบบการใช้เสียงและเพลง กำหนดช่วงเวลาในการเคลื่อนไหว เพื่อช่วยเล่าเรื่องและสร้างบรรยากาศให้กับการแสดง

7.5 พื้นที่ในการแสดง

ผู้วิจัยมีจุดประสงค์ที่จะนำผลงานเผยแพร่ในพื้นที่ต่างๆ ดังนั้น พื้นที่ในการแสดงต้อง นำไปประยุกต์ใช้กับสถานที่ได้ทุกรูปแบบ และเมื่อนำไปใช้จะมีผลกระทบกับการแสดง น้อยที่สุด โดยกำหนดพื้นที่ในการแสดงชุดนี้ให้เป็นสถานที่อยู่อาศัยของนกยูง คือ “ปาลิก” โดยแบ่งพื้นที่ออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ บริเวณกลางป่า พื้นที่ชายป่า และทุ่งหญ้ารอบป่า ซึ่ง อีกนัยยะหนึ่ง พื้นที่ทั้งหมดนี้เสมือนเป็นกับดักหรือสนามประลองชัยของพรานโนราห์ทั้ง 2 คนที่มาต่อสู้กัน ในขณะเดียวกัน ผู้วิจัยนำแนวคิดเรื่อง “เวทิมวย” มาปรับใช้ในการออกแบบ การเคลื่อนที่ของตัวละคร ซึ่งปกติเวทิมวยทั่วไปจะมีการแบ่งพื้นที่การใช้งานไว้เป็น กิจจะลักษณะ ทั้ง 2 ฝั่งมีอาณาเขตตัวเองไว้เป็นที่พักและเตรียมตัวของคู่ต่อสู้ก่อนเข้าสู่ พื้นที่กลางป่า เมื่อนักมวยออกหมัดต่อยแบ่งรับแบ่งสู้กันเสร็จตามจำนวนยกก็จะกลับมาที่ พักของตัวเอง แต่พื้นที่ในการแสดงชุด “โล่ล่า” ต่างจากเวทิมวยคือเมื่อตัวละครเดินเข้า มาในป่าแล้วจะไม่กลับไปในอาณาเขตของตัวเองอีก การต่อสู้จึงไม่ใช่การชกแบบนับแต้ม เมื่อหมดเวลาแล้วเดินเข้ามา แต่เป็นการต่อสู้ที่จะไม่ออกจากสังเวียนนี้จนกว่าใครคนใด คนหนึ่งเป็นผู้ครอบครองนกยูง

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำลายกำแพงที่ 4 (fourth wall) ที่กั้นระหว่างผู้ชมกับนักแสดงโดยสร้างพื้นที่แสดงให้เป็นผืนป่าที่นักแสดงจะไปที่ได้ก็ได้นักแสดงสามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมหรือใช้ผู้ชมเป็นส่วนหนึ่งของการแสดงได้เพื่อสร้างบรรยากาศให้คล้ายกับการแสดงโนราแบบชนบท กล่าวคือนักแสดงใช้จินตนาการว่า “ผู้ชม” เหล่านี้เป็นเหมือนสมาชิกในหมู่บ้านที่มีพื้นที่อาศัยอยู่ชายป่า การที่ “นักแสดง” ในฐานะ “ตัวละคร” เข้าไปหาผู้ชมเป็นการเข้าไปหาตัวละครในชุมชนที่รู้จัก นักแสดงจะต้องจินตนาการว่าผู้ชมเป็นเครือญาติหรือเพื่อนฝูงของตน การใช้พื้นที่ในลักษณะนี้จะช่วยให้นักแสดงผ่อนคลาย และอยู่ในบรรยากาศที่ใกล้เคียงกับการแสดงโนราที่ตนคุ้นเคยมากขึ้นได้อีกด้วย

ดังนั้น เมื่อนักแสดงเชื่อในจินตนาการว่าพื้นที่แสดงเป็นป่าจริง ๆ พื้นที่ที่ตามหานกยูงมีลักษณะชัดเจนเป็นรูปธรรมที่ผ่านจินตนาการอยู่ภายใต้ของสถานการณ์จำลองโดยที่สมาธิของนักแสดงอยู่แต่กับความต้องการและการกระทำของตัวละคร ไม่ต้องวิตกกังวลหรือเกรงกลัวว่าจะเคลื่อนที่ไปผิดทิศทางที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ และการเคลื่อนที่นั้นเป็นไปอย่างสมเหตุสมผลตามเงื่อนไขของตัวละคร นักแสดงจึงมีอิสระและผ่อนคลายเพียงพอที่จะรู้สึกอย่างตัวละครได้ตลอดทั้งเรื่อง โดยที่พื้นที่การแสดงไม่เป็นอุปสรรค เพราะโนราทั้ง 2 คนจึงมีพลังปะทะที่จะเอาชนะฝ่ายคู่ตรงข้ามเพิ่มมากขึ้น



ภาพที่ 3 การแสดงเปรียบแนวคิดการออกแบบพื้นที่ในการแสดงชุด “ไล่ล่า” กับเวทีมวย

ที่มา: tutorialspoint.com (n.d.)

7.6 อุปกรณ์ประกอบการแสดง (ไม้หวาย)

“ไม้หวาย” เป็นอุปกรณ์การแสดงเพียงอย่างเดียวที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในการแสดงเพื่อสื่อถึงการต่อสู้ พาดฟัน และความรุนแรงในการปะทะของพรานโนราห์ทั้ง 2 คนในการตามไล่ล่านกยูง ดังนั้น เสียงไม้หวายนี้มีความสำคัญอย่างมาก กล่าวได้ว่าเป็นหัวใจของการแสดงชุด “โล่ล่า” นี้ ผู้วิจัยให้นักแสดงค้นหาวิธีการสื่อสารของไม้หวายในสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้ได้ยินความคิดและเห็นการกระทำของตัวละครชัดเจนมากยิ่งขึ้น นักแสดงใช้จินตนาการสร้างสรรค์หรือแต่งแต้มสีสันได้อย่างอิสระ กล่าวคือ นักแสดงสามารถสร้างสรรค์การใช้ไม้หวายที่สัมพันธ์กับความต้องการของตัวละคร และอยู่ภายใต้สถานการณ์ได้อย่างไร้ขีดจำกัดในพื้นที่ในการแสดงที่อธิบายไว้ข้างต้น ซึ่งจะเป็นตัวกำหนดทิศทางการเคลื่อนที่และการใช้ไม้หวายของตัวละครอย่างมีจุดมุ่งหมาย ซึ่งการใช้ไม้หวายประกอบการแสดงของพรานโนราห์ สามารถจำแนกออกเป็น 2 ลักษณะ คือ

1. การใช้ไม้หวายภายใต้สถานการณ์ต่างๆ
2. การเคลื่อนไหวของตัวละครกับการใช้ไม้หวาย

ดังตารางที่ 11

ตารางที่ 11 ความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่กับการใช้ไม้หวายและการเคลื่อนไหวของตัวละคร

ลำดับการแสดง	ความต้องการ	พื้นที่	ลักษณะการใช้ไม้หวาย
ช่วงต้น (beginning)	- แคะ รอย ตาม เหยื่อ	- วงกลมเล็ก (อาณาเขตตัวเอง)	- ถือไม้หวายเข้ามาในเวที - กวาดพื้นเกลี่ยเศษใบไม้หรือเศษ ดินเพื่อแคะรอยตามเหยื่อ
ช่วงกลาง (middle)	- ล่าเหยื่อ	- วงกลมเล็ก (อาณาเขต ตัวเอง) เข้าสู่วงกลมใหญ่ (บริเวณกลางป่า)	- ตีพื้นให้เกิดเสียงเพื่อให้เหยื่อ ตกใจแล้วดื้อนให้จมนม - พาดไปในอากาศ เพื่อตีเหยื่อให้ ตกลงมา
ช่วงจบ (end)	- แย่งชิงเหยื่อ - ฉ่าฝ่ายตรงข้าม	- วงกลมใหญ่ (พื้นที่กลางป่า) - เวทีกลางประลองชัย	- ดื้อนเหยื่อจนออกไปในพื้นที่ ชายป่า - ตัวละครต่อสู้พาดฟันกันเอง

7.7 ดนตรีสำหรับการแสดง

การพัฒนาเสียงดนตรีสำหรับการแสดงเป็นขั้นตอนที่พัฒนาไปพร้อมกับสร้างสรรค์ การเคลื่อนไหวของตัวละคร เพราะการทำงานส่วนใหญ่เป็นการทำงานควบคู่กันไป เพื่อสร้างความเข้าใจใหม่ให้แก่กคนตรีที่มีความเชี่ยวชาญในการเล่นเครื่องดนตรีสำหรับการแสดง โนราให้เข้าใจกลวิธีและเทคนิคในการปรับเปลี่ยนตัวเองและเตรียมพร้อมในการเป็นนักแสดง สร้างเสียงในการแสดงในรูปแบบใหม่ที่ออกจากรอบแบบดั้งเดิม กล่าวคือนักดนตรีสามารถเป็นนักแสดงร่วมกับนักรำ-เต้นทำงานแบบมีปฏิสัมพันธ์และถ่ายทอด สื่อสารอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครที่เป็นหนึ่งเดียวกันได้ เสียงดนตรีในการแสดงชุดนี้มี 3 ความหมาย คือ 1) เสียงดนตรีเป็นตัวแทนความคิดของตัวละคร 2) ดนตรีเป็นสถานการณ์ของเรื่อง 3) ดนตรีเล่าทุกอย่างที่เกิดขึ้นในเรื่อง ในการกำหนดเสียงในการแสดง ผู้วิจัยได้ลดทอนเครื่องดนตรีในการแสดงโนราบางชนิดออกเหลือเพียง ทับ กลอง โหม่ง ฉิ่ง และปี่ เพื่อเพิ่มความสำคัญให้กับเสียงของ “ไม้หว่าย” เข้ามา

การปรับเปลี่ยนบทบาทของเครื่องดนตรีจากการให้จังหวะประกอบท่ารำเป็นการสร้างบรรยากาศและเร้าอารมณ์ความรู้สึกโดยใช้เครื่องดนตรีต่าง ๆ ตามจุดประสงค์ของการใช้ดนตรีในการแสดงชุด “โล่ล่า” ดังตารางที่ 12

ตารางที่ 12 จุดประสงค์ของการใช้เครื่องดนตรีสำหรับการแสดงโนราร่วมสมัยชุด “โล่ล่า”

ลำดับ	เครื่องดนตรีสำหรับการแสดง	จุดประสงค์การใช้
1	ทับ 	ใช้เสียง “ทับ” และ “กลอง” เพื่อสร้างความน่าตื่นเต้นและเร้าให้ผู้ชมร่วมลุ้นระทึกไปกับตัวละครในสถานการณ์ที่พราวนโนราจะเข้าไปจับนกงูและสร้างบรรยากาศเร้าใจ อีกทีมชวนติดตาม

ลำดับ	เครื่องดนตรีสำหรับการแสดง	จุดประสงค์การใช้
	และ กลอง 	
2	โหม่ง 	“โหม่ง” ถือว่ามีบทบาทอย่างมากในการแสดงชุดนี้ เนื่องจากผู้วิจัยเลือกใช้เสียง “โหม่งคู่” ทำให้เกิดเสียงทุ้มและแหลมสลับกัน เป็นเสียงแทนพฤติกรรมและลักษณะของ “นกยูง” เพื่อสื่อถึงความรู้สึกสูงส่ง สง่างาม และอากัปกิริยาเหินลอย เพื่อสื่อแทนภาพของนกยูงที่กำลังบินอยู่บนฟ้า นอกจากนี้ผู้วิจัยยังใช้โหม่งในการสร้างบรรยากาศป่า เนื่องจากการแสดงชุดนี้ไม่ได้ใช้ฉากเสมือนจริง
3	ฉิ่ง 	“ฉิ่ง” ใช้คู่กับ “โหม่ง” เพื่อสร้างบรรยากาศของป่าที่อุดมสมบูรณ์ เสียงของฉิ่งและโหม่งนั้นเมื่อบรรเลงประกอบกันแล้วทำให้ความเงียบสงบบนเวทีนั้นมีสีสันและเป็นจุดเริ่มต้นของพรานโนราห์ทั้งสองที่เข้าป่ามาพบกันบนยูง
4	ปี่ 	ปี่ของโนรานำมาใช้สร้างเสียงแหลมสูงเร้าใจ ใช้ในการขับเน้นการกระทำที่ก่อให้เกิดความรู้สึกอันตราย เช่น การที่นกยูงตกใจพรานโนราห์ หรือตอนที่พรานโนราห์ต่อสู้ปะทะกัน เป็นต้น

เมื่อกำหนดการใช้เครื่องดนตรีในเรื่องเป็นทับ กลอง โหม่ง ฉิ่ง และปี่แล้ว ผู้วิจัยก็ได้ทดลองให้นักดนตรีเข้ามาชมการฝึกซ้อม จากนั้นได้ทดลองให้นักดนตรีทดลองบรรเลงดนตรีประกอบโดยกำหนดให้ “โหม่ง” แทนพฤติกรรมและการเคลื่อนไหวตัวนกยูง “ทับ” และ “กลอง” แทนการกระทำและการเคลื่อนไหวของพรานโนราห์ทั้ง 2 คน โดยมี “ฉิ่ง” ใช้เริ่มจังหวะอยู่เบื้องหลัง และ “ปี่” นำมาใช้สร้างเสียงแหลมสูงเร้าใจ ใช้ในการขับเน้นการกระทำที่ก่อให้เกิดความรู้สึกอันตราย จากนั้นจึงให้นักดนตรีสมมติว่าตนเป็นนักแสดง คนดังกล่าวว่าเขาารู้สึกอย่างไร แล้วจึงบรรเลงดนตรีออกมาโดยไม่ต้องคำนึงถึงความไพเราะหรือเมื่อชมการฝึกซ้อมแล้วให้บรรเลงดนตรีที่คิดว่าทั้งเหมาะสมและไม่เหมาะสมกับบรรยากาศในเรื่อง เช่น บรรเลงเพลงช้าในตอนที่นกยูงร้ายรำ รำจังหวะเร็วเพื่อเสริมความเร้าใจในช่วงที่พรานโนราห์ต้องการต่อสู้กันเอง หรือบรรเลงเพลงให้เนิบช้าในช่วงเวลาที่พรานโนราห์ทั้ง 2 คนเข้าต่อสู้กัน เป็นต้น

จากนั้น ผู้วิจัยจึงประเมินผลและคัดเลือกการใช้เครื่องดนตรีด้วยวิธีต่าง ๆ มาสร้างเป็นดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง โดยทำหน้าที่ทั้งใช้เล่าเรื่อง สร้างบรรยากาศ และแทนการเคลื่อนไหวรวมทั้งความรู้สึกของตัวละคร สรุปเป็นตารางการใช้เสียงดนตรีในช่วงต่าง ๆ ของการแสดงได้ ดังตารางที่ 13

ตารางที่ 13 การใช้เสียงดนตรีในช่วงต่าง ๆ ของการแสดงโนราห์ร่วมสมัยชุด “ไล่ล่า”

สถานการณ์/การกระทำ	การใช้ดนตรีสำหรับการแสดงชุด “ไล่ล่า”		
	ใช้เล่าเรื่อง	สร้างบรรยากาศ	แทนความรู้สึกตัวละคร
นกยูงเข้ามาในฉาก		✓	
นกยูงลงเล่นน้ำอย่างผ่อนคลายและสนุกสนาน			✓
พรานโนราห์เข้ามาในป่า		✓	
พรานโนราห์ใช้ไม้หวายไล่จับนกยูง (ในจินตนาการ)	✓		
นกยูงเข้ามาในฉาก (ครั้งที่ 2)		✓	

สถานการณ์/การกระทำ	การใช้ดนตรีสำหรับการแสดงชุด “โล่ล่า”		
	ใช้โล่ล่าเรื่อง	สร้างบรรยากาศ	แทนความรู้สึกตัวละคร
พราณโนราโล่จับนกยูง			✓
พราณโนราใช้เชือกคล้องนกยูงไว้		✓	
พราณโนราย้วยกัน ฐานที่ต่างฝ่ายต่างทำให้เหยื่อของตนหนีไป			✓
พราณโนราทั้ง 2 คนเข้าต่อสู้กัน		✓	

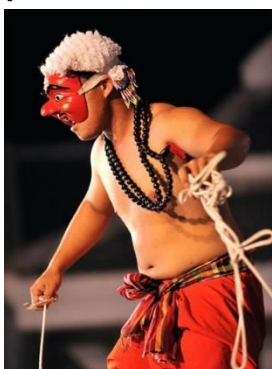
7.8 เครื่องแต่งกายในการแสดง

เครื่องแต่งกายในการแสดงชุดนี้ช่วยให้เห็นความแตกต่างของตัวละคร “พราณโนรา” โดยลดทอนรายละเอียดของเครื่องแต่งกายแบบชนบ เป็นการขบขันเน้นบุคลิกลักษณะและการกระทำของตัวละครมากกว่าให้ผู้ชมเพ่งสมาธิอยู่ที่ความสวยงามและหรูหราของเครื่องแต่งกาย ดังนั้น ผู้วิจัยจึงออกแบบเครื่องแต่งกายจากบุคลิกของตัวละครโดยมีหลักการคือ ตัวละครเลือกใส่เสื้อผ้าตามคุณลักษณะของตนและต้องประยุกต์มาจากการแสดงโนราแบบชนบ โดยจะ “ปรับ” ให้เครื่องแต่งกายดูเรียบง่าย สร้างความสะกดสบายให้กับนักแสดงและเหมาะสมกับการเคลื่อนไหวของตัวละคร

เครื่องแต่งกายในการแสดงชุด “โล่ล่า” มีวิธีการสร้างสรรค์ ดังนี้

1) ตัวละครพราณโนรา กำหนดให้ใส่เพียงผ้าโจงกระเบนและมีผ้าขาวม้าคาดเอว เพื่อต้องการนำเสนอว่าพราณโนราเป็นชาวบ้านที่อาศัยอยู่ในป่าและเข้าไปล่านกเพื่อการดำรงชีวิต ดังนั้น จึงควรสวมใส่เสื้อผ้าเท่านั้น ไม่ควรมีเครื่องประดับ โดยกำหนดสีผ้าโจงกระเบนให้แตกต่างกันตามหลักการคล้ายสีของคู่ต่อสู้บนเวทีมวย (มุมแดง-มุมน้ำเงิน) เพื่อให้เห็นคู่ต่อสู้ที่เป็นฝ่ายตรงข้าม แต่ในการแสดงชุดนี้เลือกใช้สีที่มาจากการตีความและเหมาะสมกับบุคลิกของตัวละคร คือพราณโนรา 1 ที่มีลักษณะสง่างาม เคร่งเครียด และรุนแรง จะใช้สีแดงแกมม่วง ส่วนพราณโนรา 2 ที่ชอบความสนุกสนานและชุกชอน จะ

ใช้สีเหลือง ทั้งนี้ ยังมีผ้าขาวม้าผูกเอวไว้เพราะเป็นผ้าที่ชาวบ้านในชุมชนจะนำมาใช้ประโยชน์ในการทำกิจกรรมต่าง ๆ เช่น อาจใช้จับเหยื่อ ผูกศีรษะเพื่อกันผมเข้าตา อาจใช้มัดหรือห่อเหยื่อที่ล่ามาได้ นอกจากนี้ ตามการแสดงแบบชนบแล้วตัวละครพรานโนราจะต้องใส่หน้ากาก แต่ผู้วิจัยกำหนดไม่ให้ใส่เพราะต้องการให้ผู้ชมเห็นสีหน้าและอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครอย่างชัดเจน โดยไม่ต้องอาศัยตัวช่วยจากหน้ากากอีกด้วย



(การแต่งกายพรานโนราแบบชนบ)



(การแต่งกายพรานโนราในการแสดงชุด “ไล่ล่า”)

ภาพที่ 4 การเปรียบเทียบการแต่งกายของพรานโนราตามแบบชนบกับพรานโนราในการแสดงชุด “ไล่ล่า”

ที่มา: momotaro67 (2014) และวณศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ (2558)

2) *ตัวละครนกยูง* ในการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับตัวละครนกยูงนั้น มีหลักเกณฑ์ในการออกแบบที่ต่างไป โดยผู้วิจัยกำหนดให้สวมเครื่องทรงด้วยเหตุผล 2 ประการ ประการแรกคือเพื่อขับเน้นลักษณะของนกยูงที่มีความงดงาม สวยสง่า และน่าครอบครอง ให้โดดเด่นแตกต่างออกมาจากตัวละครพรานโนราทั้ง 2 คน ประการที่สองคือต้องการให้นกยูงนี้เป็นตัวแทนของศิลปะโนราที่มีคุณสมบัติสูงค่า เลอค่า คู่ควรแก่การอนุรักษ์หวงแหน อย่างไรก็ตาม ตัวละครนกยูงก็ไม่ได้สวมเครื่องทรงตามชนบ โดยผู้วิจัยได้ลดจำนวนชิ้นเครื่องต้นลงเหลือเพียง 6 ชิ้น ได้แก่ สังวาล ปีกนกนางแอ่น กำไลต้นแขน กำไลปลายแขน กำไลข้อมือ และเล็บ มาใช้เป็นเครื่องประดับและประยุกต์ใช้กับเสื้อผ้าสมัยใหม่ที่เข้ารูป

เพื่ออุดรูปร่างและการเคลื่อนไหวที่สวยงามของนกยูง ได้แก่ เสื้อแขนยาวสีดาร์ดูรูป และกางเกงขายาวพิมพ์ลายนกยูง ทั้งนี้เพื่อเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมจินตนาการไปถึงตัวนกยูงที่แท้จริงได้ และยังลดข้อจำกัดที่อาจกลายเป็นอุปสรรคในการเคลื่อนไหวลงไปได้อีกด้วย



ภาพที่ 5 การประยุกต์ใช้เครื่องแต่งกายโนราเพื่อสร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย “นกยูง”

ที่มา: ธรรมนิธย์ นิคมรัตน์ (2558) และวนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ (2558)

7.9 แสงบนเวที

ผู้วิจัยออกแบบแสงบนเวทีโดยการใช้ไฟพาร์กำหนดพื้นที่โดยรวมทั้งเวทีให้เห็น การเคลื่อนที่ของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นไปทางไหนก็มีไฟส่องตามอยู่เสมอ และเพิ่มการใช้ไฟแอลอีดีแต่งสีบนเวทีให้เป็นสีเขียวออกเหลืองเล็กน้อย และบริเวณรอบ ๆ ให้เป็นสีน้ำเงิน บ่งบอกถึงเวลาใกล้ค่ำเพื่อสร้างบรรยากาศและเวลาในพื้นที่ป่าให้ชัดเจนยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังกำหนดให้มีการใช้ไฟบนเวทีสว่างไปจนถึงบริเวณที่นั่งคนดู ส่งผลให้ผู้ชมมีส่วนร่วมกับเรื่องคล้ายกับอยู่ในพื้นที่ป่านั้นพร้อมกับตัวละคร คล้ายกับการแสดงโนราแบบขนบที่แสดงในพื้นที่เปิดและใช้แสงสว่างมาก ทำให้ผู้ชมมีอรรถรสร่วมกับการแสดงมากขึ้น เช่น กล้าที่จะมีปฏิสัมพันธ์ สนทนา โห่ร้อง ตอบรับกับนักแสดง เป็นต้น การใช้แสงในลักษณะนี้จึงเหมาะสมกับการแสดงโนราร่วมสมัยชุด “โล่ล่า” อย่างมากที่สุด



ภาพที่ 6 การออกแบบแสงในการแสดงโนราร่วมสมัยชุด “ไล่ล่า”

ที่มา: วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ (2558)

8. อภิปรายผล

การสร้างสรรคการแสดงโนราร่วมสมัยชุด “ไล่ล่า” ตามแนวคิดกลวิธีการแสดงของสตานิสลาฟสกีเป็นเพียงงานทดลองสร้างสรรค์จากการศึกษาการแสดงกระบี่ท่า ของคณะโนราธรรมนิิตย์สงวนศิลป์ มหาวิทยาลัยทักษิณ จังหวัดสงขลา เพียงแค่ระยะเวลาการแสดง 15 นาที เมื่อได้จัดเผยแพร่ผลงานต่อสาธารณชนทั้ง 2 ที่ คือ ห้องปฏิบัติการแสดงคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ จังหวัดสงขลา และหอศิลป์ร่วมสมัยราชดำเนิน กรุงเทพมหานคร ผลตอบรับจากการสนทนากลุ่มย่อย (group discussion) ซึ่งประกอบด้วย ผู้ทรงคุณวุฒิด้านศิลปะการแสดง กลุ่มศิลปินโนรา และผู้ชมทั่วไปมีความพึงพอใจและมีทรรศนะว่าสามารถเข้าถึงการแสดงโนราได้ง่ายขึ้น ผู้วิจัยสรุปกระบวนการสร้างสรรค์การแสดงโนราร่วมสมัยชุด “ไล่ล่า” ได้ดังนี้

8.1 แนวคิดกลวิธีการแสดงของสตานิสลาฟสกี (Stanislavski's Method Acting) คือเครื่องมือทางการแสดงที่เสริมสร้างการทำงานเพื่อการสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ

การเข้าสู่บทบาทของตัวละคร (characterization) เป็นสิ่งที่นักแสดงต้องเรียนรู้และทำความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง เพราะนักแสดงเป็นเสมือนตัวแทนความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร

การค้นคว้าและทำความเข้าใจตัวละครอย่างดีย่อมทำให้การแสดง การกระทำ และลีลา การเคลื่อนไหวของตัวละครนั้นชัดเจนทั้งด้านอารมณ์ความรู้สึกและพฤติกรรมได้อย่างมาก ในการรับบทบาทเป็นตัวละครนั้น นักแสดงควรเข้าใจตนเองและมีความชำนาญในการใช้ ร่างกาย จิตใจ และความนึกคิดของตนได้อย่างดีเสียก่อน เหนกเช่นเดียวกับพ่อครัวที่ดี จะต้องรู้จักวัตถุดิบ เครื่องมือเครื่องใช้ในการประกอบอาหาร และขั้นตอนในการปรุงอาหาร นักแสดงที่ดีก็ควรจะต้องรู้จักวัตถุดิบทางการแสดงของตนคือ คือร่างกาย จิตใจ และสมาธิ ผ่านเครื่องมือทางการแสดง ทั้งเรื่อง “ความต้องการ” “จินตนาการ” “สถานการณ์จำลอง” และ “สมมติภาวะ” จนเกิดความเชี่ยวชาญในการประกอบ การแสดงตามขั้นตอนต่าง ๆ ของการสร้างสรรค์ศิลปะการละครด้วย

ทั้งนี้ เครื่องมือทางการแสดงที่ผู้วิจัยเลือกมาให้นักแสดงได้ฝึกนั้นมาจากการใช้กลวิธี การแสดงของสตานิสลาฟสกี อันประกอบไปด้วยจินตนาการ (imagination) สถานการณ์ จำลอง (given circumstance) และ สมมติภาวะ (the magic ‘IF’) โดยได้นำมาเตรียม ความพร้อมให้แก่นักแสดง ก่อนจะเข้าสู่กระบวนการฝึกซ้อม และยังฝึกสอนการเข้าถึง บทบาทของตัวละครผ่านแบบฝึกหัดแอนนิมอล เอ็กเซอร์ไซส์ (animal exercise) และ การใช้เซนส์ซอรี เอ็กเซอร์ไซส์ (sensory exercise) อันเป็นพื้นฐานสำคัญของการแสดง อีกด้วย แนวคิดกลวิธีการแสดงของสตานิสลาฟสกีก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้แสดงดังนี้

8.1.1 การเสริมสร้างทักษะการแสดงโดยมุ่งเน้นที่ความจริงภายใน

การเตรียมความพร้อมให้นักแสดงโดยใช้แนวคิดกลวิธีการแสดงของสตานิสลาฟสกี สามารถทำให้นักแสดงสร้างสรรค์งานแสดงที่สมจริงและน่าเชื่อถือได้จากการสร้างความรู้สึก ภายในผ่านความต้องการที่ทำหน้าที่ขับเคลื่อนให้นักแสดงเลือกการกระทำที่เข้มข้นและ สมเหตุสมผลอย่างตัวละครควรจะเลือก การใช้จินตนาการสร้างสถานการณ์จำลองและ อยู่ในสมมติภาวะทำให้การกระทำต่าง ๆ ปรับเปลี่ยนสู่ความคับขัน แข็งแรง และสมจริง ตามที่กรอบของสถานการณ์กำหนด

ดังนั้น ทุกการกระทำ ความรู้สึก และความคิดของนักแสดงจะมาจากตัวนักแสดงเอง ภายใต้การผลักดันของจินตนาการอันเป็นแรงขับเคลื่อนทางจิตใจที่มีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังถือเป็นการลดปัญหาของนักแสดงที่มักจะออกแบบตัวละครและการกระทำเอาไว้ก่อนแล้วตามการแสดงแบบขนบ ดังนั้น ไม่ว่าสถานการณ์ในเรื่องจะเป็นอย่างไร หากนักแสดงมีจินตนาการและสมาธิของตนเองอย่างดีแล้ว นักแสดงย่อมเลือกใช้ร่างกายให้สื่อสารด้วยการกระทำที่เหมาะสมตามสมมติภาวะนั้นได้เอง อารมณ์ความรู้สึกที่แสดงออกมาภายนอกก็จะเป็นสิ่งที่ตามมาอย่างสมเหตุสมผลโดยไม่ต้องออกแบบเอาไว้ล่วงหน้า หรือพะวงกับการแสดงสีหน้าท่าทางอย่างการแสดงแบบภายนอกสู่ภายใน ดังนั้น การกระทำต่าง ๆ จึงไม่มีทางล้นเกินหรือขาดพร่องไปอย่างไม่ตรงกับความเป็นจริงของสถานการณ์ ทั้งนี้เพราะทุกสิ่งถูกกำหนดตามความรู้สึกอย่างที่ตัวละครควรจะเป็น

8.1.2 การรู้จักและเข้าใจตนเองรวมทั้งผู้คนรอบข้างมากขึ้น

ทฤษฎีการแสดงที่ใช้ฝึกสอนนักแสดงนี้ช่วยให้นักแสดงเข้าใจและรู้เท่าทันความรู้สึกนึกคิดของตนเองได้มากขึ้นด้วย นักแสดงสามารถวิเคราะห์ตีความได้ว่าขณะที่ตัวละครกำลังกระทำการสิ่งใดสิ่งหนึ่งนั้นเขามีความต้องการอย่างไร เมื่อเข้าใจความต้องการของตัวละครเพื่อนำมาใช้ในงานแสดงได้แล้วก็ย่อมเข้าใจความต้องการของตนเองภายใต้สถานการณ์ต่าง ๆ ด้วย ทักษะนี้จึงช่วยให้นักแสดงรู้จักวิเคราะห์ตนเองมากขึ้น รู้จักคุมอารมณ์ความรู้สึกของตนเองได้ดี ซึ่งเป็นคุณลักษณะของนักแสดงที่ดี รวมทั้งมีคุณลักษณะของความเป็นมนุษย์ที่ดีด้วย

แบบฝึกหัดการแสดงที่ใช้ในการเข้าถึงตัวละคร ดังเช่นแบบฝึกหัดแอนนิมอลเอ็กส์เซอไรซ์ยังช่วยให้ผู้แสดงพัฒนาทักษะการสังเกต จินตนาการ และการใช้ร่างกายของตนเองการปล่อยร่างกายให้ทำงานไปอย่างอิสระโดยใช้จินตนาการควบคุมทำให้นักแสดงสามารถใช้ร่างกายในลักษณะต่าง ๆ ได้อย่างไร้ข้อจำกัด คือไม่มีระเบียบแบบแผนใดมาตีกรอบการเคลื่อนไหว ทำให้นักแสดงใช้ร่างกายของตนในมิติอื่น ๆ ได้มากขึ้น เช่น

การได้ลื้อยไปกับพื้นอย่างงู ได้ลองเดิน 4 ขาอย่างเสือ ได้ลองไต่กระโดดอย่างนก ซึ่งในชีวิตประจำวันหรือในการรำตามขนบที่มีระเบียบแบบแผนชัดเจนอาจไม่เปิดโอกาสให้ผู้แสดงได้ทำเช่นนั้นและทำให้นักแสดงหลงคิดไปว่าตนเองใช้ร่างกายของตนตามรูปแบบเฉพาะได้เท่านั้น แบบฝึกหัดนี้จึงทำให้นักแสดงได้ค้นพบบุคลิกภาพ ทักษะคติ และการเคลื่อนไหวต่าง ๆ ที่ต่างไปจากที่ตนมีและรู้จักอยู่แล้ว ทำให้นอกจากจะช่วยสร้างบุคลิกของตัวละครให้ต่างจากตนเองและต่างจากนักแสดงคนอื่นได้แล้ว การนำมาใช้ในชีวิตประจำวันยังช่วยนักแสดงเข้าใจบุคลิกภาพและคุณลักษณะนิสัยของตนเองรวมทั้งผู้อื่นได้ดีขึ้นด้วย นอกจากนี้ ในแง่การสร้างสรรค์ นักแสดงยังค้นพบการร้ายรำหรือลีลาการเคลื่อนไหวที่แปลกใหม่แตกต่างออกไปได้อีกด้วย

เชนเซอร์รี่ เอ็กเซอร์ไซต์หรือแบบฝึกหัดประสาทสัมผัสทำให้นักแสดงได้สำรวจประสาทสัมผัสทั้ง 5 ของตน ได้แก่ การมองเห็น การได้ยิน การรับรส การได้กลิ่น และการสัมผัส วิธีการดังกล่าวช่วยให้นักแสดงมีความละเอียดอ่อนต่อการรับรู้โลกของตนเองมากขึ้น สามารถสำรวจได้ว่าสิ่งเร้าต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวนั้นมีผลกระทบอย่างไรต่อความรู้สึกนึกคิดและการกระทำของตนเอง นอกจากนี้ ผลพลอยได้ของแบบฝึกหัดนี้ยังทำให้นักแสดงมีสติ รู้ตัวอยู่ตลอดเวลา มีสมาธิจดจ่ออยู่กับการตรวจสอบความรู้สึกผ่านประสาทสัมผัสต่าง ๆ คล้ายกับการฝึกนั่งสมาธิหรือปฏิบัติกรรมฐานในทางพระพุทธศาสนา นักแสดงจึงจะรู้เท่าทันจิตใจตนเองได้อยู่เสมอ

ดังนั้นจึงกล่าวโดยสรุปได้ว่า แบบฝึกหัดการแสดงนอกจากจะเสริมสร้างให้การแสดงมีประสิทธิภาพแล้ว ยังช่วยพัฒนาคุณภาพของนักแสดงในด้านจิตใจ ความรู้สึก จินตนาการ ประสาทสัมผัส สติ และสมาธิได้ด้วย ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นคุณสมบัติที่ดีของผู้ที่จะเป็นนักแสดง และเป็นคุณสมบัติที่ดีในฐานะศิลปินที่จำเป็นต้องรู้จักตนเองเป็นอย่างดีในการสร้างสรรค์งานศิลปะเพื่อจรรโลงจิตใจตนเอง คนรอบข้าง และคนในสังคมต่อไป

8.1.3 การใช้ทักษะ “ค้นหาและสร้างสรรค์” เพื่อช่วยสร้างการแสดงได้ด้วยตนเอง

การใช้แนวคิดกลวิธีการแสดงของสถานิสลาฟสกีซึ่งมุ่งเน้นความจริงภายใน เน้นการกระทำผ่านความต้องการภายใต้การฝึกใช้จินตนาการ สถานการณ์จำลอง และสมมติภาวะ ตลอดกระบวนการทำงานนั้นไม่เพียงแต่จะทำให้นักแสดงพร้อมทำงานตามกระบวนการของผู้วิจัย แต่ยังถือเป็นการสร้างสรรค์การแสดงที่ใช้นักแสดงเองเป็นแหล่งที่มาของลีลา ท่าทาง และการเคลื่อนไหวของตัวละคร ทั้งยังช่วยเสริมทักษะในการกำกับลีลาต่าง ๆ เช่น การคิดสรร ตัดทอน เพิ่มลดท่วงท่าในการแสดง ขั้นตอนการทำงานต่าง ๆ เช่น การด้นสด (improvisation) ถือเป็นการสร้างเครื่องมือในการสร้างสรรค์รูปแบบใหม่ให้แก่นักแสดงที่ไม่มีประสบการณ์ทางการละครมาก่อน กล่าวได้ว่าเมื่อนักแสดงรู้จักตนเอง รู้จักร่างกาย จินตนาการ และอารมณ์ของตนเป็นอย่างดีผ่านเครื่องมือดังกล่าว ย่อมนำสิ่งเหล่านั้นมาใช้ในการด้นสดเพื่อค้นหาลีลาการเคลื่อนไหวหรือท่าทางต่าง ๆ ที่หลุดออกจากกรอบของการรำตามแม่บทได้อีกด้วย นักแสดงจึงได้มีแนวทางให้ตนเองใช้เครื่องมือทางการแสดงต่าง ๆ รวมทั้งมีวิธีการสร้างสรรค์งานแสดงร่วมสมัยเหล่านั้นเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะได้ด้วยตนเองต่อไปในอนาคตโดยไม่ต้องพึ่งพาการกำหนดสร้างหรือการเลียนแบบจากผู้กำกับหรือครูผู้ฝึกสอน

แนวคิดกลวิธีการแสดงของของสถานิสลาฟสกีนอกจากจะช่วยให้ผู้แสดงเป็นนักแสดงละครร่วมสมัยได้ดีแล้ว ยังช่วยพัฒนาจินตนาการ ความรู้สึก การรับรู้ผ่านประสาทสัมผัสต่าง ๆ การสังเกต การมีสติ มีสมาธิ การรู้จักตนเองและผู้อื่น อันจะช่วยให้นักแสดงมีคุณสมบัติที่ดีขึ้นได้ แล้วยังสามารถนำวิธีการสร้างสรรค์ เช่น การด้นสด หรือการกำกับลีลาผ่านการคิดสรรท่า ลดทอน เพิ่มเติมท่ารำจากการด้นสด มาเป็นเครื่องมือที่จะใช้สร้างสรรค์ผลงานของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพโดยไม่จำเป็นต้องเลียนแบบท่าแม่บท นอกจากนี้การออกแบบเสียงดนตรีให้เข้ากับสถานการณ์และความรู้สึกของตัวละครในการแสดงชุดนี้คือการนำดนตรีในการแสดงโนรามาจัดระบบเสียงและขัดเกลาด้วยการลด

เครื่องดนตรีโนราบางชิ้นมาบรรเลงยังเป็นที่ไปเพื่อเพิ่มบทบาทให้นักดนตรีมีส่วนร่วมในการแสดงมากขึ้น นับได้ว่านักดนตรีอยู่ในฐานะนักแสดงที่สวมบทบาทเป็นตัวละคร ทำให้เสียงดนตรีในการแสดงขึ้นนี้ยืดหยุ่นและซับซ้อนเสียงที่ส่งผลต่อความรู้สึกของตัวละครได้อย่างดีด้วยเสียงที่ได้รับการจัดระบบลำดับของเสียงที่แตกต่างไปจากชนบ เพราะการสร้างสรรค์งานขึ้นนี้นักแสดงและนักดนตรีต้องสังเกตซึ่งกันและกัน มีสมาธิที่เป็นเอกภาพ เมื่อกำหนดให้นักดนตรีทดลองบรรเลงด้วยปฏิภาณโต้ตอบกับนักแสดงและให้สลับบทบาทกันในการเป็นผู้นำ การแสดงแต่ละครั้งจึงเกิดจากการประสานระหว่างการแสดงกับดนตรีจนสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครออกมาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กล่าวโดยสรุปได้ว่า เมื่อนักแสดงได้รู้จักเครื่องมือใหม่ที่ผู้วิจัยเลือกมาเสริมให้แล้วย่อมนำไปประยุกต์ใช้กับการสร้างสรรค์งานแสดงของตนเองได้ต่อไปในอนาคต ไม่ว่าจะเป็นการสร้างงานแบบชนบหรือสมัยใหม่ แต่การมีความจริงภายใน การให้ตัวละครมีความต้องการ ความขัดแย้ง ผ่านจินตนาการ สถานการณ์จำลอง และสมมติภาวะ แล้วพัฒนาทำร้ายจากการตัดสินใจ นำมาปรับ ลดทอน ขยาย ทำซ้ำ เพิ่มเติมเช่นนี้ทำให้มีทางเลือกในการสร้างงานควบคู่ไปกับการสร้างงานอย่างชนบซึ่งไม่ได้ทำลายวิถีเดิม ดังนั้นวิธีดังกล่าวนี้ก็ยังช่วยให้การแสดงของเขานั้นสมจริงและน่าเชื่อถือขึ้นอีกด้วย

8.2 ความเป็นเอกภาพระหว่างนักแสดงกับตัวละคร ช่วยส่งเสริมพลังในการแสดง และสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร

จากการปรับเปลี่ยนและเพิ่มเงื่อนไขที่เป็นรูปธรรมให้กับนักแสดงโดยการเปลี่ยนจากนักแสดงชาย 2 คน ให้เป็นพรานโนรา และได้สร้างเหยื่อขึ้นมาใหม่คือ นกยูง โดยใช้แนวคิดกลวิธีการแสดงของสตานิสลาฟสกี เพื่อให้นักแสดงสามารถเชื่อมโยงเงื่อนไขตัวละครง่ายขึ้น และช่วยให้นักแสดงมีสมาธิอยู่กับความต้องการของตัวละคร สอดคล้องกับที่ สดใส (Sodsai as cited in Noppamas 2015, 104) ได้กล่าวว่า นักแสดงที่ดีจะต้องมีสมาธิสูงมากจนสามารถรวบรวมความคิด อารมณ์ ความรู้สึกไปสู่จุดหนึ่งตามความต้องการของ

บทบาทอย่างมีพลังและจุดมุ่งหมายที่แน่นอน การมีสมาธิ ในบทบาทจะช่วยให้ผ่อนคลาย ความตึงเครียดของร่างกายและอารมณ์ ทำให้นักแสดงไม่ประหม่าตื่นกลัว จินตนาการ และความต้องการยังสร้างตัวละครที่ “สมจริง” และ “มีชีวิต” น่าเชื่อได้ว่ามีตัวตนอยู่จริง ๆ การเชื่อในสถานการณ์จำลองทำให้นักแสดงโลดแล่นอยู่บนเวทีตามสมมติภาวะ อันทำให้ ทุก ๆ การเคลื่อนไหวของนักแสดงมีเหตุผล สอดคล้องกับสิ่งที่ตัวละครเป็นและกำลังเผชิญ การกระทำในละครจึงมีพลัง มีเอกภาพ และมีความเข้มข้นพอที่จะทำให้คนดูเกิดความประทับใจ เชื่อ และติดตามบทบาทของนักแสดงด้วยสมาธิที่สูงเช่นกัน ดังเช่นกรณี ที่นักแสดงมีสมาธิจดจ่ออยู่กับความรู้สึกนึกคิดของ “พรานโนรา” จนสามารถแสดงบทบาท ของตัวละครที่สร้างความตกชบชวนให้กับผู้ชมได้อย่างเป็นธรรมชาติซึ่งบุคลิกลักษณะ และพฤติกรรมที่เป็นเอกลักษณ์นี้ สามารถสื่ออารมณ์ความรู้สึกของตัวละครให้ผู้ชมมี อารมณ์ร่วมกับตัวละครและติดตามสถานการณ์ในการแสดงที่พรานโนรากำลังไล่ล่านกยูงอยู่

ในขณะเดียวกัน การออกแบบพื้นที่การแสดงให้ตัวละครมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมด้วยโดย กำหนดให้พื้นที่ป่าในจินตนาการของผู้แสดงขยายขอบเขตไปจนถึงผู้ชม ทำให้ผู้ชมมีส่วนร่วมกับการแสดงตามแบบขนบของโนรา รู้สึกเอาใจช่วยพรานโนราที่เข้ามาหาตน ทำให้ไม่เกิดความเบื่อหน่ายและไม่รู้สึกแปลกแยกหรือถูกกีดกัน นอกจากนี้ ตัวละคร พรานโนรายังสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมโดยการเข้าไปถามไถ่ชาวบ้านในชุมชนที่อาศัย บริเวณริมชายป่าว่าพบเห็นนกยูงหรือไม่และตนจะตามหานกยูงได้ที่ใด ผลลัพธ์นี้ทำให้ สมาธิของนักแสดงไม่หลุดออกจากโลกของตัวละครเลย แม้จะออกจากพื้นที่ในการแสดง ไปแล้ว (ตัวละครเข้าไปอยู่ในพื้นที่ของผู้ชม) นักแสดงยังคงบทบาทพรานโนราได้อย่างเสถียร นับเป็นการสร้างโลกที่มีความสัมพันธ์ระหว่างนักแสดง-ตัวละคร-ผู้ชม ได้เป็นอย่างดี

ทั้งนี้ สิ่งสำคัญที่สามารถเชื่อมโยงให้ผู้ชมใกล้ชิดและสัมผัสกับตัวละครได้มากขึ้น คือ การอาศัยเทคนิคการแสดงแบบ “ต้นสด” และ “การปฏิสัมพันธ์” ระหว่างนักแสดงกับ นักดนตรี การกำหนดการเคลื่อนที่ของตัวละครที่มีลักษณะเข้า-ออกระหว่างพื้นที่ในการแสดง

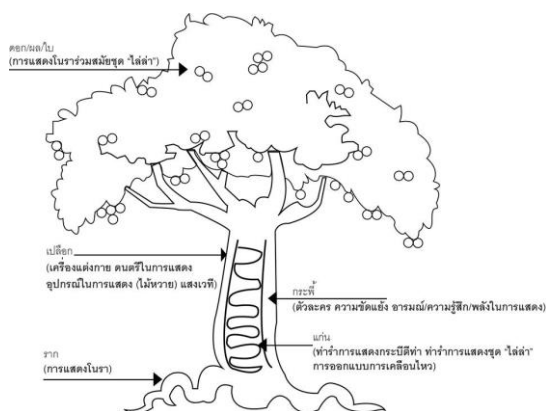
กับพื้นที่นั่งของผู้ชมให้มีจังหวะที่เหมาะสมและสอดคล้องกับเสียงดนตรี การแสดงในแต่ละครั้งจึงยืดหยุ่นและลื่นไหล อารมณ์ที่สื่อถึงผู้ชมจึงเป็นอารมณ์ที่ “สด” เกิดจากการประสานระหว่างดนตรีและการแสดงที่ไม่จำกัดอยู่เพียงแต่ในตัวบทและการเคลื่อนไหวตามแบบการแสดงโนราแบบดั้งเดิม

ผู้วิจัยได้เรียนรู้ว่า คำว่า “ร่วมสมัย” ไม่ใช่การทำให้ดูแปลกตาน่าตื่นเต้น ทำให้ดูยากหรือดูเป็นฝรั่ง แต่เป็นการสร้างงานให้เหมาะสมกับผู้ชมในยุคสมัยปัจจุบัน ปัญหาหรืออุปสรรคที่ทำให้ผู้ชมร่วมสมัยไม่เข้าใจหรือไม่รู้สึกร่วมก็ควรค่าแก่การปรับเปลี่ยน เช่น ความเนิบนาบของท่าทางก็ปรับเปลี่ยนให้กระฉับกระเฉง แข็งแรง และสมจริงตามตัวละครและสถานการณ์ของเรื่อง แต่ควรคงเสน่ห์บางอย่างของการแสดงดั้งเดิมเอาไว้ตามความเหมาะสมด้วย เช่น หากเรื่องนั้นจำเป็นต้องให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์กับนักแสดง ผู้วิจัยก็ควรสร้างบรรยากาศเช่นนั้นไว้ด้วย ไม่ควรปรับเปลี่ยนองค์ประกอบต่าง ๆ เพียงเพื่อต้องการทำให้เป็นสมัยใหม่ เพราะบางครั้งองค์ประกอบแบบสมัยใหม่ก็กลับเป็นอุปสรรคทำให้ไม่อาจสื่อสารไปถึงผู้ชมได้

8.3 การปรับเปลี่ยนและประยุกต์ศิลปะการแสดงพื้นบ้านให้ “ร่วมสมัย”

เมื่อกล่าวถึง “การแสดงร่วมสมัย” บางคนจะนึกถึงการแสดงที่มีการผสมผสานของศิลปะการแสดงตะวันตก แต่การสร้างสรรค์ผลงานการแสดงโนราร่วมสมัยชุด “โล่ล่า” นี้เป็นการทำงานร่วมสมัยในกรอบเก่า เพียงแต่นำหลักการวิเคราะห์ตีความมาใช้หาเหตุผลและความต้องการของตัวละคร รวมถึงและทำให้ตัวละครมีความเป็นมนุษย์ที่ใกล้เคียงกับบุคคลในชีวิตประจำวันทั่วไปได้มากขึ้น ดังนั้นคำว่า “ร่วมสมัย” ในที่นี้จึงไม่ได้แปลว่า “ตามอย่างฝรั่ง” กล่าวคือ การใช้ละครพูดหรือการใช้นาฏศิลป์ตะวันตกมาใช้ในการสร้างสรรค์งานชุดนี้เป็นไปเพื่อการตีความด้วยกลวิธีที่ต่างไปจากเดิมโดยใช้แนวคิดกลวิธีการแสดงของสตานิสลาฟสกี เนื่องจากผู้วิจัยต้องการให้คนรุ่นใหม่อันเป็นกลุ่มผู้ชมปัจจุบันได้ชมการแสดงโนราร่วมสมัยชุด “โล่ล่า” ในการนี้ผู้วิจัยเพียงต้องการปรับเปลี่ยนวิธีการแสดง

ให้เหมาะสมกับผู้ชมร่วมสมัยตามความเปลี่ยนแปลงทางสังคมเท่านั้น โดยยังมุ่งเน้นให้สอดคล้องกับกรอบของการประยุกต์และผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดวัฒนธรรม ตามแนวทางของ กาญจนา (Kanchana 2011, 168) ที่มีความเห็นว่าสื่อการแสดงพื้นบ้านสัมพันธ์กับปัจจัยต่างๆ ในสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป และเมื่อสังคมเปลี่ยนแปลงย่อมส่งผลให้สื่อการแสดงพื้นบ้านปรับเปลี่ยนตามไปด้วย ดังนั้น การเล่าเรื่องโดยการนำเสนอความขัดแย้งเรื่องการต่อสู้ในการแสดงโนราห์ร่วมสมัยชุด “ไล่ล่า” ได้ทำให้พราวนโนราห์ทั้งสองและนกยูงเป็นตัวละครที่ผู้ชมสมัยใหม่เข้าถึงและเข้าใจสาเหตุแห่งการกระทำของตัวละครได้ชัดเจน ผู้วิจัยจึงได้ปรับเปลี่ยนองค์ประกอบการแสดงและวิธีการนำเสนอตามองค์ประกอบการสร้างสรรค์การแสดงชุด “ไล่ล่า” ตามแนวทางการปรับเปลี่ยนหรือประยุกต์เพื่อการสืบทอดวัฒนธรรมดังที่กาญจนา แก้วเทพได้กล่าวถึงการปรับเปลี่ยนพิธีกรรมเทียบเคียงกับส่วนประกอบของต้นไม้ว่าการปรับเปลี่ยนเพื่อเติบโตต่อยอดไปนั้นต้อง “รักษาแก่น ปรับกระพี้ และเปลี่ยนเปลือก” ซึ่งผู้วิจัยจำต้องพิจารณาให้เห็นชัดเจนว่าแก่น กระพี้ และเปลือกในการแสดงโนราห์คืออะไรบ้าง



ภาพที่ 7 แผนภูมิต้นไม้การผลิตวัฒนธรรมในนวนวน

ที่มา: วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ (2559)

ดังนั้น การปรับกระפיโนงานวิจัยชิ้นนี้คือ การแก้ไข ตัวละคร ความขัดแย้ง และอารมณ์ความรู้สึกของเรื่องให้ชัดเจน สมจริง น่าเชื่อ และมีพลังมากขึ้น โดยใช้แนวคิดกลวิธีการแสดงตามแบบของสถานีสลาฟสกีเข้าไปสร้างมิติของตัวละคร ทำความขัดแย้งให้เป็นรูปธรรมผ่านตัวละครนกยูง ใช้แบบฝึกหัดการแสดง เช่น แอนนิมอลเอ็กเซอร์ไซส์ เซนซอรี เอ็กเซอร์ไซส์ หรือสีและเพลง มาสร้างบุคลิกตัวละครให้แตกต่างกันและเป็นรูปธรรมมากขึ้น ช่วยให้นักแสดงเข้าถึงความจริงภายในของตัวละคร ให้มี “ความต้องการ” มี “เป้าหมาย” ที่ชัดเจนผ่านเครื่องมือต่าง ๆ ได้แก่ จินตนาการ สถานการณ์จำลอง และสมมติภาวะ เป็นต้น

ผู้วิจัยได้เปลี่ยนแปลงหรือองค์ประกอบแวดล้อมของการแสดงเพื่อขบเน้นการกระทำของตัวละคร เช่น การเปลี่ยนเครื่องแต่งกายโดยให้พรานโนราสวมใส่เฉพาะเสื้อผ้า ไม่มีเครื่องประดับใด ๆ เพื่อขบเน้นความเป็นชาวบ้านที่อาศัยอยู่ในป่าและเข้าไปล่านกเพื่อการดำรงชีวิต ยกเลิกการใส่หน้ากากเพื่อให้แสดงสีหน้าท่าทางได้ชัดเจน กำหนดสีผ้าโจงกระเบนให้ต่างสีกันเพื่อให้เห็นคู่ต่อสู้ต่างกันชัดเจนมากขึ้น ลดทอนการแต่งกายของนกยูงให้มีความเรียบง่าย แต่ยังคงเน้นลักษณะของนกยูงที่มีความงดงาม สวยสง่า และน่ารอบคองการประยุกต์ใช้กับเสื้อผ้าสมัยใหม่ที่เข้ารูปเพื่ออวดรูปร่างและการเคลื่อนไหวด้วย

ลดทอนเครื่องดนตรีในการแสดงโนราบางชนิดออกเพื่อเพิ่มสำคัญให้กับเสียงของ “ไม้หวาย” เข้ามา และใช้เครื่องดนตรีต่าง ๆ ตามจุดประสงค์ของการใช้ดนตรีเป็น 3 ความหมาย คือ เป็นตัวแทนความคิดของตัวละคร เสริมสถานการณ์ของเรื่อง และเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นในเรื่อง

การใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดง คือ ไม้หวาย มีการตีความการใช้ไม้หวายภายใต้สถานการณ์ต่าง ๆ เพิ่มเติมจากการต่อสู้ว่าสามารถใช้เป็นอุปกรณ์อะไรของตัวละครได้บ้างในการใช้ไม้หวายกับสถานการณ์ที่ต่างกันคือ การใช้แกระรอยตามนกยูง เช่น ใช้ไม้หวายกวาดเศษดิน โพรงหญ้า หรือใบไม้ที่ร่วงบนพื้นเพื่อแกระรอยเหยื่อ และการใช้ต่อสู้เพื่อแย่ง

ชิงนกยูง เช่น ใช้ไม้หวายฟาดลงกับพื้นอย่างแรงเพื่อแสดงพลกำลัง ชมขวัญ หรือชมชู้ให้ฝ่ายคู่ตรงข้ามเกรงกลัว

ท้ายที่สุด คือการใช้แสงบนเวที มีการกำหนดพื้นที่โดยรวมทั้งเวทีให้เห็นการเคลื่อนที่ของตัวละครไม่ว่าจะอยู่ส่วนใดของเวที เพิ่มการใช้แสงสีให้เป็นสีเขียวยาวออกเหลือง และบริเวณรอบ ๆ ให้เป็นสีน้ำเงินบ่งบอกถึงเวลาใกล้ค่ำ เพื่อสร้างบรรยากาศและเวลาในพื้นที่ป่าให้ชัดเจนยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ยังกำหนดให้มีการใช้ไฟบนเวทีสว่างไปจนถึงบริเวณที่นั่งคนดูซึ่งจะเป็นตัวช่วยส่งผลให้ผู้ชมมีส่วนร่วมับเรื่องราวบนเวทีมากขึ้น คล้ายกับอยู่ในพื้นที่ป่านั้นพร้อมกับตัวละคร กล่าวทีจะมีปฏิสัมพันธ์พูดคุย โห่ร้อง ตอบรับกับผู้แสดงเป็นอย่างดี

ด้วยเหตุนี้จึงเห็นได้ว่าการปรับเปลี่ยนองค์ประกอบในการแสดงและวิธีการนำเสนอจึงเป็นเพียงการเพิ่มช่องทางส่งสารและขยายกลุ่มผู้ชม ช่วยให้ผู้ชมในสังคมปัจจุบันได้รู้จัก “การแสดงกระบี่ทำ” ในบทบาทของศิลปะสมบัติที่มีคุณค่า คู่ควรแก่การอนุรักษ์และพัฒนาต่อยอด เป็นการ “ผลิตซ้ำ” ที่นับเป็นกระบวนการสำคัญเพื่อสืบสานศิลปะพิธีกรรมให้คงอยู่ต่อไป แต่ในขณะเดียวกัน ผู้วิจัยเป็น “คนนอก” กล่าวคือไม่ใช่ศิลปินโนราหรือผู้เชี่ยวชาญด้านการแสดงโนรา จึงไม่ควรปรับเปลี่ยน “แก่น” ของการแสดงโนรา อันได้แก่ท่ารำและคุณค่าของศิลปะโนราแต่อย่างใด อีกทั้งผู้วิจัยไม่ได้ต้องการสร้างรูปแบบการแสดงโนราแบบใหม่ขึ้นจากการสร้างงานแบบนาฏศิลป์ตะวันตก และจะไม่ “รื้อ” การแสดงตามขนบแบบแผนตายตัว เพื่อ “สร้าง” การแสดงลูกครึ่งผสมที่ไม่สมบูรณ์ ทั้งนี้ไม่ได้ต้องการ “เปลี่ยน” ให้นักแสดงโนราแบบขนบกลายเป็นนักแสดงละครสมัยใหม่ เพียงแต่ได้นำ “เครื่องมือ (actor’s tools)” อย่างตะวันตกตามกลวิธีการแสดงของสตานิสลาฟสกีไปใช้กับนักแสดงแบบพื้นบ้านเพื่อเสนอทางเลือกในการสร้างงานรูปแบบใหม่นั้น

เมื่อนักแสดงได้รู้จักเครื่องมือใหม่นี้แล้วย่อมนำไปเลือกปรับใช้กับการสร้างสรรค์งานแสดงของตนเองต่อไปในอนาคตได้ ไม่ว่าจะเป็นการสร้างงานแบบขนบหรือสมัยใหม่ ทั้งนี้ การมีความจริงภายใน (inner truth) การให้ตัวละครมีความต้องการ ความขัดแย้ง

ผ่านจินตนาการ สถานการณ์จำลอง และสมมติภาวะ โดยพัฒนาท่าทางและการเคลื่อนไหวจากการเต้นสด นำมาปรับเปลี่ยน ลดทอน ขยาย ทำซ้ำ แล้วมีการประเมินผลและจัดระบบระเบียบให้ภาพบนเวทีมีความสมบูรณ์มากขึ้น ล้วนทำให้มีทางเลือกในการสร้างสรรค์ผลงานควบคู่ไปกับการอนุรักษ์การแสดงแบบดั้งเดิมโดยไม่ได้เป็นการไปทำลายหรือลบล้างวิธีการที่มีมาอยู่แต่เดิม แล้วหันมาใช้กระบวนการสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยศึกษาและแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานที่พัฒนาจากศิลปะการแสดงพื้นบ้าน ไม่ว่าจะเลือกใช้วิธีการใด หากนักแสดงนำแนวคิดกลวิธีการแสดงของสตานิสลาฟสกีไปประยุกต์ใช้ได้ ก็ยังจะทำให้การแสดงเหล่านั้นสมจริงและน่าเชื่อถือมากขึ้น

ดังนั้น การปรับเปลี่ยนองค์ประกอบในการแสดงและวิธีการนำเสนอจึงเป็นเพียงการเพิ่มช่องทางส่งสารและขยายกลุ่มผู้ชม ช่วยให้ผู้ชมในสังคมปัจจุบันได้รู้จัก “การแสดงกระบี่ตีท่า” ในบทบาทของศิลปะสมบัติที่มีคุณค่า คู่ควรทั้งแก่การอนุรักษ์และพัฒนาต่อยอดเป็นการ “ผลิตซ้ำ” ที่นับเป็นกระบวนการสำคัญเพื่อสืบสานศิลปะพิธีกรรมให้คงอยู่ การสร้างสรรค์การแสดงโนรา่วมสมัยชุด “โล่ล่า” ตามแนวคิดกลวิธีการแสดงของสตานิสลาฟสกี จากกรณีศึกษาการแสดงกระบี่ตีท่าของคณะโนราธรรมนิต์ยสงวนศิลป์จึงนับเป็นกระบวนการหนึ่งที่จะช่วยสืบสานศิลปะหรือตำนานเรื่องราวต่าง ๆ ให้คงอยู่ไม่สูญหายไปตามกาลเวลาและค่านิยมที่เปลี่ยนไป รวมทั้งยังเป็นแนวทางในการพัฒนาต่อยอดการแสดงโนราและมีบทบาทในการสืบสานศิลปะโนราควบคู่ไปกับจุดประสงค์ที่จะให้นักแสดงถ่ายทอด “ความจริง” ในการแสดงได้ด้วย

9. ข้อเสนอแนะ

9.1 การนำแนวคิดกลวิธีการแสดงของสตานิสลาฟสกีมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์การแสดงโนรา่วมสมัยชุด “โล่ล่า” กรณีศึกษาการแสดงกระบี่ตีท่า คณะโนราธรรมนิต์ยสงวนศิลป์ มหาวิทยาลัยทักษิณจังหวัดสงขลา เป็นวิธีการสร้างสรรค์ที่ไม่มีผู้ใดศึกษามาก่อน จึงควรมีการศึกษาศิลปะการแสดงพื้นบ้านในลักษณะนี้เพิ่มมากขึ้น และในฐานะที่ผู้วิจัย

เป็นคนสมัยใหม่ การทำงานในลักษณะนี้นับเป็นโอกาสให้ผู้วิจัยใกล้ชิดศิลปะการแสดง พื้นบ้านของไทยมากขึ้น เพราะได้ศึกษา วิเคราะห์ และค้นหาเทคนิคในการนำเสนอคิด แบบสากลมาประยุกต์ใช้กับการแสดงโนราให้มีความเหมาะสมได้อย่างน่าเชื่อและสมจริง โดยไม่ได้ทำลาย “คุณค่า” เดิมของการแสดงโนรา ช่วยเสริมให้การแสดงโนรานั้นเข้าถึง ผู้ชมในปัจจุบันง่ายขึ้น

9.2 การแสดงโนราร่วมสมัยชุด “โล่ล่า” ควรได้รับการเผยแพร่สู่สาธารณชนในวงกว้าง และหลากหลายพื้นที่ และมีการจัดทำออกมาในรูปแบบวีดิทัศน์หรือสื่อออนไลน์ เพื่อเป็น สื่อการเรียนการสอนเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ศิลปะการแสดงร่วมสมัยจากการศึกษา ศิลปะการแสดงพื้นบ้านให้เข้ากับยุคสมัย

9.3 ผู้วิจัยสร้างสรรค์การแสดงนี้โดยมุ่งเน้นที่การสร้างลีลาที่สมจริงและน่าเชื่อเท่านั้น ไม่ได้มุ่งเน้นการส่งสารบางประการสู่ผู้ชม ในด้านรูปแบบ ผู้ชมควรได้รับชมการแสดงร่วมสมัย ที่พัฒนาจากศิลปะการแสดงพื้นบ้านของไทยที่มีรูปแบบการแสดงแตกต่างไปจากแบบ ดั้งเดิมหลากหลายรูปแบบ ขณะที่ในด้านเนื้อหาหากการแสดงชุดนี้ได้นำเสนอความคิดที่ สะท้อนค่านิยม ชีวิต ขนบประเพณีของไทย รวมทั้งศีลธรรมที่สังคมให้ “คุณค่า” เช่น ความดีชนะความชั่ว ความกตัญญูกตเวที ความสู้ชีวิตของชาวปักษ์ใต้ ฯลฯ ก็น่าจะนำไปสู่ การวิพากษ์วิจารณ์ก่อประโยชน์ให้กับผู้ชมมีทรรศนะใหม่ในการรับสื่อสาระ (message) ของการแสดงได้ด้วย แม้ผู้วิจัยจะไม่ได้เน้นเรื่องการส่งสารสู่ผู้ชมมากเท่าการเน้นสร้างลีลา การแสดงที่สมจริงและน่าเชื่อ กระนั้นผลงานการแสดงโนราร่วมสมัยชุด “โล่ล่า” นี้ย่อมมี มิติด้านเนื้อหาที่นำมาศึกษาวิเคราะห์ต่อไปได้ด้วยเช่นกัน

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- Chutika Kosonhemmanee จุติกา โกศลเหมณี. 2010. “The development of Nora of Khun Oupbathamnarakorn family (Pum Dheva)” พัฒนาการของการแสดงโนราสายขุนอุปถัมภ์นารากร (พุ่ม เทวา). Master Thesis, Chulalongkorn University.
- Dharakorn Chandnasaro ธรากร จันทนะสาโร. 2010. “Chreography Principle for Cheerleading Tournament: A Case Study of the Choreography of Sarawut Samniangdee” หลักทฤษฎีประดิษฐ์สำหรับการแข่งขันเชียร์ลีดดิ้ง: กรณีศึกษา การออกแบบท่าเต้นรำของสรวุฒิ สำเนียงดี. Master Thesis, Suan Sunandha Rajabhat University.
- Kanchana Keawthep กาญจนา แก้วเทพ. 2011. Sue Puen-Bann Nai Sai-taa Nitedsard (Local Media through the Eyes of Communication Arts’ People สื่อพื้นบ้านในสายตาในเทศศาสตร์, 168. Bangkok: Parp-pim Limited Partnership.
- Napasamon Nitjaran นภสมน นิจนิรันดร์. 2007. “Nora: Symbols, Rituals, Southern Thai identity around Songkhla lake in globalization era” โนรา: สัญลักษณ์ พิธีกรรม ตัวตน คนใต้รอบทะเลสาบสงขลา ยุคโลกาภิวัตน์. Master’s Thesis, Chulalongkorn University.
- Noppamas Weawhong นพมาส แววหงส์. 2015. Acting (Introduction to Dramatic Arts) การแสดง (ปริทัศน์ศิลปะการละคร). 104. Bangkok: Chulalongkorn University Press.

Suthiwong Pongpaiboon สุธีวงศ์ พงศ์ไพบูลย์. 1986. Encyclopedia of Southern Culture, 2556 B.E. วัฒนธรรมภาคใต้ พ.ศ. 2539. 180. Songkhla: Folklore Museum The Institute for Southern Thai Studies Songkhla Thailand, Thaksin University.

Teerawat Changsarn อีรวัดณ์ ช่างसान. 1995. “Pran-Nora” พรานโนรา. Master Thesis, Chulalongkorn University.

Wanasak Padungsestakit วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ. 2016. “Lai-La: The Creation of Contemporary Nora Performance Based on Stanislavski’s Method of Acting” “ไล่ล่า” การสร้างสรรค์การแสดงโนราพร้อมสมัยตามแนวคิดกลวิธีการแสดงของสตานิสลาฟสกี. Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University.

เว็บไซต์

Momotaro67, (2014). <http://palungjit.org/threads/vsn-พระสายใต้-gallery-by-mo-palungjit-nsv.543374/page-2>, accessed May 21, 2017.

Tutorialspoint.com, (n.d.).

https://www.tutorialspoint.com/boxing/boxing_quick_guide.htm, accessed May 18, 2017.

สัมภาษณ์

Tawan Wongphontara ตะวัน วงศ์พลธารา. 11 June 2015.