

กระบวนการสร้างสรรค์บทการแสดงจากวรรณกรรมพื้นบ้านภาคใต้ กรณีศึกษาเรื่อง หวนายแรง

The Creation of A Script Developing from A Southern Folk Tale : Case Study of Hua Nai Rang

รัชกร พลพิพัฒน์สาร¹ และ นราพงษ์ จรัสศรี²

Ratchakorn Ponpipatsarn and Narapong Charatsri

Corresponding author, E-mail : plernpiti@hotmail.com

Received : November 27, 2019

Revised : May 19, 2020

Accepted : May 31, 2020

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการนำเสนอสาระการสร้างสรรค์บทการแสดงที่พัฒนามาจากการวิเคราะห์ ติความจากวรรณกรรมพื้นบ้านภาคใต้ เรื่อง นายแรง จากการบอกเล่าในรูปแบบต่าง ๆ นำมาสร้างสรรค์บทการแสดง โดยแบ่งตามโครงสร้างบทละครตะวันตกออกเป็น 3 ช่วง คือ ตอนต้น การเริ่มต้นของการเดินทาง ตอนกลาง ปัญหาและอุปสรรคระหว่างการเดินทาง และตอนปลาย จุดสิ้นสุดการเดินทาง มีการวิเคราะห์ตัวละครหลัก จากวรรณกรรมพื้นบ้าน คือ นายแรง ผู้ซึ่งมีความศรัทธาต่อพระพุทธศาสนาแล้วออกเดินทางไปตามหาเป้าหมาย นำไปใช้ในการออกแบบและสร้างตัวละครในบทการแสดง ซึ่งจะเป็นสื่อหนึ่งในการช่วยเล่าเรื่องให้ผู้ชมเข้าใจในจุดประสงค์ของผู้สร้างสรรค์ พร้อมกับใช้กลวิธีในการเล่าเรื่องแบบภายใต้มุมมองของผู้เล่าเรื่อง และเปรียบเทียบการเดินทางเป็นดั่งเกมสับสนใตงกับสถานการณ์ที่จะเกิดขึ้น

ผู้วิจัยจึงให้ความสำคัญกับสร้างสรรค์และพัฒนาบทการแสดงเรื่องนี้ เพราะบทการแสดงถือว่าเป็นหัวใจสำคัญของการแสดง นำไปสู่การก่อเกิดจินตภาพ อันจะนำไปสู่การสร้างสรรคการแสดงตามองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ เพื่อสื่อสารให้กับผู้ชมหรือผู้รับสารเข้าใจถึงวัตถุประสงค์ของผู้สร้างสรรค์บทการแสดง ดังนั้น บทการแสดงนี้ จึงได้นำมาตีความหมายใหม่ ที่สะท้อนเรื่องราวของวีรบุรุษใน

ชุมชนผ่านตัวละครหลัก เกิดจากความคิดของบุคคลต่าง ๆ และสถานการณ์ในอดีตตามวรรณกรรมพื้นบ้านเรื่องนายแรง แล้วมีความเชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์ของพื้นที่ชุมชนชนบ(พิธีกรรม) และศิลปะการแสดงพื้นบ้าน ทั้งยังเป็นสื่อสะท้อนภาพในมิติเชิงจินตนาการในรูปแบบของโลกความเป็นจริงที่สอดคล้องกับสังคมร่วมสมัยในปัจจุบัน และปรัชญาชีวิตที่ให้เห็นทางด้านคุณธรรมและจริยธรรม แล้วเชื่อมโยงเข้าสู่ประสบการณ์ของชีวิตผู้ชมหรือผู้รับสาร

คำสำคัญ : บทการแสดง กระบวนการ / สร้างสรรค / วรรณกรรมพื้นบ้านภาคใต้ / หวนายแรง

Abstract

The purpose of this research is to study presentation processes and content creation of an acting script developed from an analysis and interpretation of "Hua Nai Rang," a southern folk literature, which was presented through different telling techniques. The script consisted of 3 parts based on western drama structures. These were: 1) the beginning referring to the start of a journey, 2) the middle presenting the problems and obstacles during the journey, and 3) the end of the journey providing an

¹ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

² ศาสตราจารย์ ดร. คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

analysis of the main characters from the folk literature, namely Mr. Rang, who had faith in Buddhism and then set out to find the goal. This was useful for the design and creation of the characters in the script, which became a medium that helped convey the purpose of the creator to the audience, while storytelling strategies from the narrator's point of view was applied. Meanwhile, the story was told by comparing the journey as a snake ladder game in which different situations occurred.

The researcher focused on creating and developing the script for this show as it was considered a key part of the performance allowing the creation of imagery. Thus, the creation of the performance was based greatly on the elements of dance in order to communicate with the audience for them to understand the purpose of the script creator. Hence, the script was reinterpreted so that the main characters could effectively represent the stories of the heroes in the community. The reinterpretation involved an integration of people's thoughts and past events in Hua Nai Rang and the history of the community, traditions (ritual ceremonies), and folk performances. In addition, it was aimed to reflect imaginary dimensions of the real world which are congruent with the modern world. In the meantime, the script also conveyed moral and ethical value of life philosophy in order for the audience to relate it to their life experiences.

Keywords : plot / the process / creation / folk tale / Hua Nai Rang

บทนำ

วรรณกรรมพื้นบ้าน เป็นวรรณกรรมมุขปาฐะ (Oral Literature) ที่เล่าสืบต่อกันมาจากรุ่นสู่รุ่น และจะเกิดขึ้นเฉพาะในแต่ละพื้นที่ ซึ่งอาจจะเกิดจากเรื่องจริงหรือเรื่องสมมุติก็ได้ ทั้งนี้วรรณกรรมพื้นบ้านจึงเปรียบเสมือนกระจกเงาสท้อนภาพความเป็นอยู่ ความเชื่อ คติชน ตลอดจนสุนทรียะทางด้านอารมณ์ของคนในพื้นที่นั้น ๆ เนื่องจากว่าวรรณกรรมพื้นบ้านรับใช้ชีวิตหลากหลายแง่มุมมาจากการเล่านิทาน ตำนาน แล้วเกิดการพัฒนา มีการเล่าเป็น

ทำนองเสนาะ หรือขับเสภา ในบางเรื่องก็ให้คติธรรมและสาระที่เป็นประโยชน์ ทำให้ปฏิเสธไม่ได้ว่า วรรณกรรมพื้นบ้านเปรียบเสมือนเครื่องมือสะท้อนสภาพวิถีชีวิต ค่านิยม และความเชื่อของคนในสังคมนั้น ๆ วรรณกรรมพื้นบ้านภาคใต้เองก็เป็นสิ่งที่มีอิทธิพลต่อคนภาคใต้อย่างมากทั้งในอดีตจนถึงปัจจุบัน จะเห็นได้จากการนำไปใช้ในรูปแบบประกอบงานด้านศิลปะการแสดงพื้นบ้านของภาคใต้ เช่น โนรา หนังตะลุง การละเล่น เพลงบอก เป็นต้น ทำให้แสดงถึงความเป็นท้องถิ่นที่ชัดเจน เช่น ใช้ขนบนิยมทางฉันทลักษณ์ท้องถิ่นภาคใต้ที่ส่วนใหญ่ใช้สำนวน และคำภาษาถิ่นใต้ และมีกรกล่าวถึงวัฒนธรรมพื้นบ้านภาคใต้ที่เป็นลักษณะเฉพาะ วรรณกรรมพื้นบ้านภาคใต้จึงมักปรากฏในรูปแบบต่าง ๆ เช่น นิทาน ตำนาน เป็นต้น อีกทั้งยังมักจะปรากฏในทุกจังหวัดของภาคใต้ มีลักษณะผูกโยงกับวิถีชีวิตสภาพภูมิศาสตร์ของชุมชนหรือท้องถิ่นของภาคใต้ และจะสอดแทรกศีลธรรม จริยธรรม เพื่อให้ตระหนักถึงความเป็นผู้มีคุณธรรม โดยจะสอนให้เป็นคนดี ไม่ทำบาป ไม่รังแกผู้อื่น ทั้งยังนิยมนำมาเล่าจากรุ่นสู่รุ่น เพื่อขัดเกลาคนในสังคม และความผูกพันกับถิ่นฐานบ้านเกิด ซึ่งตำนานนายแรงหรือหัวหน้าแรง ก็เป็นหนึ่งในตำนานทางภาคใต้ของจังหวัดสงขลาที่สะท้อนสัญลักษณ์และวิถีชีวิตของคนในสังคมทางภาคใต้อีกด้วย

ตำนานนายแรง หรือ ตำนานหัวหน้าแรง สันนิษฐานว่าเกิดขึ้นในจังหวัดพัทลุงและจังหวัดสงขลา (ปัจจุบัน) ซึ่งเป็นเรื่องราวของเจ้าเมืองหนึ่งในเขตปกครองมณฑลนครศรีธรรมราช มีความเชื่อและความศรัทธาที่มีต่อพระบรมสารีริกธาตุนครศรีธรรมราช ได้กระทำการไล่ล่าเภานทรพิสัยสินมีค่ามหาศาลไปร่วมสมทบทุนสร้างพระบรมสารีริกธาตุ หากแต่เกิดภัยพิบัติเป็นเหตุให้เรือลำเภานั้นชำรุดเสียหาย ไม่สามารถเดินทางต่อไปได้ จึงทำการซ่อมแซม ซึ่งในระหว่างที่ซ่อมแซมอยู่นั้น ได้รับข่าวสารว่า พระบรมสารีริกธาตุได้มีการบรรจุเสร็จสิ้นแล้ว จึงมีความเสียใจอย่างมาก เกิดล้มป่วย ก่อนสิ้นลมหายใจ ได้สั่งกับลูกน้องให้นำทรพิสัยสินทั้งหมดไปฝังไว้ริมหน้าผาเขาแก้วแสน แล้วทำการตัดศีรษะตนเองปิดทับไว้ จึงเป็นที่มาและปรากฏเป็นหลักฐานที่สันนิษฐานจากรูปร่างว่าเปรียบเสมือนศีรษะของนายแรง คอยเฝ้าทรพิสัยสินอันมีค่าของตนเพื่อรอคนมีบุญ หรือลูกหลานที่มีเชื้อสายเดียวกับตนมาปลุกหินก้อนนี้ลงไปทะเล ในปัจจุบันหินก้อนนี้จึงมีชื่อเรียกว่า หัวนายแรง

จากข้อความข้างต้น ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาวิธีการสร้าง

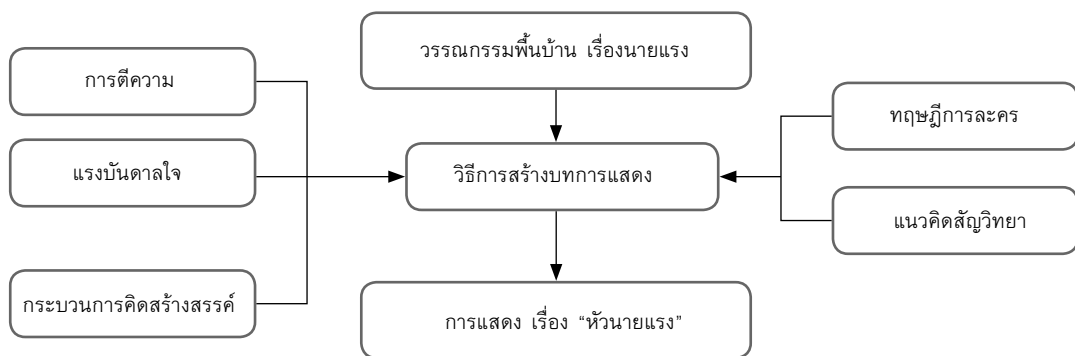
บทการแสดงจากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง นายแรง เพื่อเป็นแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏยศิลป์ ซึ่งพัฒนาจากวรรณกรรมพื้นบ้านภาคใต้ผ่านการบอกเล่าในหลากหลายรูปแบบ อันได้แก่ หนังสือแบบเรียนวรรณกรรมท้องถิ่น ร้อยแก้ว เพลง ป้ายประชาสัมพันธ์ด้านการท่องเที่ยว และการเล่าจากรุ่นสู่รุ่น ในการกล่าวถึงการเดินทางสู่ความศรัทธาของนายแรงที่มีต่อพระพุทธศาสนาและทรัพย์สินของตนเอง ดังนั้นผู้วิจัยจึงต้องการทดลอง และพัฒนาการสร้างสรรค์บทการแสดงร่วมสมัยที่ได้รับแรงบันดาลใจมา

จากวรรณกรรมพื้นบ้านภาคใต้ เป็นการสร้างสรรค์ที่นำเรื่องราวของวรรณกรรมพื้นบ้านมาตีความที่ต่อกัยการกระทำของตัวละครหลักในการสะท้อนเรื่องของการเดินทางสู่เป้าหมาย คือ ความศรัทธา อีกทั้งยังได้เห็นคุณค่าศิลปะการแสดงพื้นบ้านภาคใต้ ผ่านการสร้างสรรค์ในงานชิ้นนี้

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษากระบวนการสร้างสรรค์บทการแสดงที่มีการพัฒนามาจากวรรณกรรมพื้นบ้านภาคใต้ กรณีศึกษาเรื่อง นายแรง

กรอบแนวคิดการวิจัย



วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน กรณีศึกษา เรื่อง หัวหน้าแรง มีวัตถุประสงค์ที่ต้องการศึกษากระบวนการสร้างสรรค์บทที่พัฒนามาจากวรรณกรรมพื้นบ้านภาคใต้ แล้ววิเคราะห์ปัญหาที่พบ วิธีการแก้ไขในการสร้างบท และเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ต่อสาธารณชน การวิจัยครั้งนี้เริ่มจากการศึกษา

1. ศึกษาข้อมูลพื้นฐาน ได้แก่

1.1 วรรณกรรมพื้นบ้าน ตำนานหัวหน้าแรง ในบริบท ดังนี้ แบบเรียนวรรณกรรมท้องถิ่น ป้ายประชาสัมพันธ์ คำบอกเล่าของคนในชุมชน

1.2 กลวิธีและเทคนิคในการแต่งบทการแสดง

1.3 การใช้กระบวนการของละครสมัยใหม่ ได้แก่ การใช้จินตนาการ (Imagination) การใช้มนต์สมมุติ (Magic if) เพื่อการสร้างสรรค์บท

2. ศึกษางานสร้างสรรค์ร่วมสมัยที่เล่าเรื่องจากวรรณกรรม ตำนาน นิทานของศิลปินอื่น ๆ เพื่อศึกษากลวิธีในการเล่าเรื่องและเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์บทการแสดง

3. สัมภาษณ์ปราชญ์ชาวบ้าน และคนในชุมชนที่มีความเกี่ยวข้องกับชนบ พิธีกรรม และการจัดการภายในพื้นที่ชุมชนเก่าแก่ง นำมาสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อพัฒนาสร้างบทละคร

4. สร้างบทการแสดงใหม่ซึ่งพัฒนามาจากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง นายแรง เพื่อสื่อสารในเรื่อง "การเดินทางไปสู่เป้าหมาย"

5. นำข้อมูลที่ได้นำมาสร้างสรรค์เป็นบทการแสดงเพื่อเล่าเรื่องใหม่ ชื่อว่า "หัวหน้าแรง" เป็นการเล่าเรื่องในรูปแบบการสร้างสรรค์บทการแสดงสมัยใหม่ นำเสนอเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการเดินทางไปสู่เป้าหมายของนายแรงผ่านองค์ประกอบของการแสดงนาฏยศิลป์

ผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูล นำไปสู่กระบวนการสร้างสรรค์บทการแสดงร่วมสมัย สรุปได้ดังนี้

การวางโครงเรื่องของบทการแสดง ผู้สร้างสรรค์เห็นความสำคัญของการวางโครงเรื่อง (Plot) เป็นประการแรก เพราะเป็นการวางแผนบทการแสดงให้มีความละเอียดที่จะ

ดำเนินไปตามเหตุและผล จัดลำดับเหตุการณ์ การดำเนินเรื่อง ตัวละคร และการกระทำที่เกิดขึ้นในการแสดง เพื่อนำไปสู่เป้าหมายของเรื่องราวตามวัตถุประสงค์ของผู้สร้างสรรค์ ซึ่ง นพมาศ แวหงส์ (2558 : 4) กล่าวว่า “โครงเรื่องเปรียบเสมือนชีวิตและวิญญาณของบทการแสดง ซึ่งโครงเรื่องเป็นการลำดับเหตุการณ์ภายในกรอบของบทการแสดงเรื่องหนึ่ง ๆ ตั้งแต่จุดเริ่มต้น การพัฒนาเรื่อง ไปจนถึงจุดลงเอย” และ มัทนี รัตติน (2559 : 6) “ละครสมัยใหม่ส่วนใหญ่จะมีสามองค์ คือ ตอนต้น ตอนกลาง ตอนจบ และมีจุดคลี่คลาย (Climax) ซึ่งอาจจะเกิดขึ้นในตอนสุดท้ายใกล้จบ ไม่จำเป็นต้องอยู่ในตอนกลาง เป็นการแสดงให้เห็นถึงวิกฤติการณ์ไปเรื่อย ๆ หรือ Surprise Ending ที่คาดไม่ถึง” ดังนั้น ผู้สร้างสรรค์จึงศึกษารวบรวมกรณณพินบ้าน เรื่อง นายแรง ผ่านการบอกเล่าจากหลากหลายรูปแบบ ดังนี้

1.1 รูปแบบหนังสือวรรณกรรมพื้นบ้านภาคใต้ บอกเล่าในรูปแบบนิทาน ร้อยกรอง มีการใส่เรื่องราว สำนวนภาษาท้องถิ่นภาคใต้ ทำให้เห็นถึงตัวเรื่องของวรรณกรรมในการเล่าแบบจัดลำดับเหตุการณ์ตามช่วงเวลา ในลักษณะที่เป็นเอกภาพ (Unity) คือ ตอนต้น ตอนกลาง และตอนปลาย มีสิ่งสำคัญของเรื่อง คือ การผูกปม อันได้แก่ ความขัดแย้ง ทั้งระหว่างมนุษย์กับชะตากรรม มนุษย์กับสภาพแวดล้อมหรือสังคม และมนุษย์กับมนุษย์ด้วยกัน เกิดขึ้นไม่ว่าจะเป็นความขัดแย้งภายในและภายนอก เหตุการณ์ต่าง ๆ รวมมาผูกปมเข้าด้วยกัน ดังเช่น ความอยากมีลูก ลูกมีความแตกต่างจากคนอื่น พ่อแม่ยากจนเพราะลูกพ่อแม่ทิ้งลูก ลูกรู้สึกไม่มีคุณค่า เป็นต้น การผูกปมของผู้สร้างสรรค์วรรณกรรมนี้แสดงให้เห็นถึงเหตุการณ์จากจุดเริ่มต้นของเรื่องนำไปจนถึงจุดเปลี่ยนของเรื่องสู่ความโชคดี

หรือโชคร้าย การแก้ปมของเหตุการณ์จนเกิดจุดเปลี่ยนนำไปสู่จุดจบของเรื่อง ทั้งยังทำให้เห็นถึงการตัดสินใจของตัวละครหลัก

1.2 รูปแบบร้อยแก้ว เป็นลักษณะกลอนแปดของป้ายตำนานทวดนายแรง ผู้รังสรรค์แสดงให้เห็นในด้านการสื่อความหมายผ่านบริบททางด้านภาษา มีการอุปมาอุปไมยเปรียบเทียบให้ผู้อ่านเกิดจินตนาการ พร้อมทั้งสร้างอรรถรสและพรรณนาอารมณ์ความรู้สึก เพื่อให้สามารถเข้าถึงตัวละคร โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับตัวละครหลักของเรื่อง คือ นายแรง และสร้างจินตภาพของสถานการณ์ที่เกิดขึ้นไปพร้อม ๆ กัน ทำให้ผู้สร้างสรรค์รับรู้ถึงลักษณะนิสัยและอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครได้ดี อาทิเช่น ตัวนายแรง ร้อนรุ่มกลุ่มมอกใจ ผลสุดท้ายมาตายเพราะกระอักเลือดต้องดาดเลือดเพราะทรัพย์อยู่เฉยเฉย หลายทิวากาลนายแรงก็ซิมเศร้า นายแรงเสียอกเสียใจตั้งไฟสุ่ม ห้ามผู้ใดเอาแม่เท่าเม็ดทราย เป็นต้น

1.3 รูปแบบสัมภาษณ์ปราชญ์ชาวบ้าน และป้ายประชาสัมพันธ์ด้านการท่องเที่ยวของชมรมคนรักบ้านออกเขา จากบทสัมภาษณ์ปราชญ์ชาวบ้านและแผ่นป้ายประชาสัมพันธ์ของพื้นที่ ทำให้เกิดการสร้างประสบการณ์แก่ผู้ชมหรือคนในพื้นที่ ซึ่งการสร้างสรรคบทการแสดงนี้จะสามารถทำให้ผู้ชมมีความเข้าใจและเข้าถึงบทการสร้างสรรคงานชิ้นนี้ได้ง่ายยิ่งขึ้น

ดังนั้น การวางโครงเรื่องของบทการแสดง ผู้สร้างสรรค์ได้นำการตีความจากข้อมูลในรูปแบบต่างๆ ข้างต้นมาวิเคราะห์ ตีความและเล่าเรื่องให้เห็นเป็นเอกภาพ ตามโครงสร้างเชิงการละคร (Dramatic Structure) โดยแบ่งออกเป็น 3 องค์ ดังตารางที่ 1 ซึ่งจะเป็นเหมือนหุ่นจำลอง (Model) เสริมสร้างจินตนาการให้เห็นเป็นรูปธรรม นำไปสู่การเลือกใช้เครื่องมือในการแสดงลำดับต่อไปด้วย

ตารางที่ 1 การวางโครงสร้างลำดับขั้นตอนของบทการแสดง

ตอนต้น	การดำเนินชีวิตของคนเราที่จะมีเป้าหมายเพื่อให้เป็นแรงผลักดันให้เราตามหา หรือกระทำไปสู่เป้าหมายเสมือนจุดเริ่มต้นของการเดินทาง คล้ายกับตัวละครหลักที่กำลังเดินทางไปตามหาเป้าหมายของตนเอง
ตอนกลาง	การเดินทางในแต่ละครั้งมักจะมีปัญหาและอุปสรรคเสมอ ซึ่งหลักไม่พ้นกับ 4 เรื่อง ดังนี้ ลักษณะทางกายภาพของพื้นที่ ลักษณะภูมิอากาศที่ไม่เอื้ออำนวย ความขัดแย้งในตัวเองของความรู้สึกของตัวเอง และการเลือกทางเดินเมื่อถึงทางแยก
ตอนปลาย	จุดจบของตัวละครที่ไม่ถึงเป้าหมายที่ตั้งไว้ ด้วยปัญหาและอุปสรรค จนเกิดความระทมใจ กระทำการตัดศีรษะตนเองเพียงเพื่อสนองหรือจารึกถึงความมุ่งมั่นตั้งใจที่มีต่อหมายศรัทธาต่อพระพุทธศาสนาของตัวเอง จนเวลาผ่านไป กลายเป็นอนุสรณ์สถานแห่งการหลอมรวมศรัทธาให้เกิดขึ้นมาใหม่

จากการศึกษา ค้นคว้า ในประเด็นการวางโครงเรื่อง การสร้างสรรค์บทการแสดงจากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หวันนายแรง ผู้วิจัยจึงได้ออกแบบการวางโครงเรื่องของบทการแสดงเป็นแบบผสมผสาน ระหว่างการเล่าเรื่องแบบศิลปะ การละคร เพื่อจะเล่าถึงเหตุการณ์หลาย ๆ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับตัวละครทั้งจากภายในและภายนอก ซึ่งจะสามารถสื่อสารประเด็นที่สำคัญตามความเหมาะสมตามแบบที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการ

2. โครงสร้างบทการแสดง โดยการใช้ตัวละครหลัก คือ นายแรง เป็นจุดเริ่มต้นในการสร้างโครงสร้างบทการแสดง แล้วกำหนดให้นักแสดงลงจินตนาการว่าหากตนเองรับบทบาทเป็นนายแรง ผู้ซึ่งมีความศรัทธาต่อพระพุทธศาสนา แล้วออกเดินทางไปตามเป้าหมาย แต่ระหว่างการเดินทางนั้นจะต้องเผชิญกับปัญหาหลากหลายรูปแบบจะต้องกระทำ และมีความรู้สึกอย่างไร ในระหว่างการเดินทาง มีการกำหนดเงื่อนไขให้กับนักแสดง เพื่อหาลีลาการเคลื่อนไหว การแสดงออกทางอารมณ์ผ่านท่าทาง หลังจากนั้น ผู้วิจัยทำการคัดเลือก ปรับเปลี่ยน ให้ตรงตามแนวความคิดหลัก

(Theme) และความต้องการสื่อสารไปยังผู้ชม ในการปฏิบัติการทดลอง ซึ่งผู้วิจัยได้วางโครงสร้างการแสดงออกเป็น 3 ช่วง โดยแบ่งตามประเด็นสำคัญของเรื่อง ดังนี้

ช่วงที่ 1 จุดเริ่มต้นของการเดินทาง นำเสนอเหตุการณ์ และความรู้สึกของตัวละครหลักที่มีความมุ่งมั่น ตั้งใจในการเดินทางไปสู่จุดหมายปลายทาง การให้เห็นถึงความยากลำบาก การเผชิญกับปัญหา ผ่านห้วงเวลาในแต่ละวัน โดยเค้าโครงเรื่องราวทั้งหมดมาจากการตีความจากช่วงหนึ่งของวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หวันนายแรง ในช่วงที่ 1 นี้ ผู้วิจัยได้แต่งบทกลอนโนรา เพื่อให้มีกลิ่นอายของความเป็นพื้นบ้านภาคใต้ อันเป็นอัตลักษณ์ โดยเฉพาะในเรื่องของภาษาพื้นบ้าน และฉันทลักษณ์ของบทกลอนโนรา เนื้อหากล่าวถึง การพรรณนาถึงการเดินทางของตัวละครหลัก สิ่งที่พบเจอ ความคิด และความรู้สึกต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการเดินทางของตัวละครหลัก (Main Character) ซึ่งนักแสดงจะร้องบทกลอนโนราและแสดงลีลาการเคลื่อนไหวในรูปแบบของศิลปะการแสดงพื้นบ้านไปด้วย บทกลอนโนราดังนี้

บทกลอนโนรา

เวลาการเดินทางผ่านกาลเวลา
ผ่านฤดูที่ร้อนรนอีกทั้งฝนหนาว
ผ่านวันเดือนไปตามกาลผ่านแรมปี
ดังคลื่นโถมทำลายซัดทรายสาด
ด้วยสองเท้าต้องก้าวย่างเส้นทางเดิน
มื่อจากรู้ว่าปลายทางจะเป็นอย่างไร
สุดแต่บุญ แต่กรรม ที่ได้นำพา
ยกตัวอย่างที่สรรเสริญเอกบุรุษ
บรรพชนคนโบราณตำนานไทย

ตระหนักรู้หนอหนักแน่นดังแผ่นดิน
หลอมเลื่อมใสศรัทธาธรรม
ผ่านหมู่ดาวเมฆเมฆจากราศี
ผ่านเรื่องดีเรื่องร้ายที่ได้ดำเนิน
น้ำค้างย้อยหยอดหยาดลงหาดเหิร
อุปสรรคที่เผชิญเกินพรรณนา
จุดเส้นชัยจะคว้าได้หรือม้ายหนา
วันข้างหน้ามิรู้ได้ ให้อาลัย
ด้วยวิเศษความพิสุทธิ์ผุดผ่องใส
ความตั้งใจด้วยพลังสุดยั่งยืน

ช่วงที่ 2 ปัญหาและอุปสรรคที่พบเจอระหว่างการเดินทาง โดยนำเสนอเหตุการณ์ ปัญหาและอุปสรรคในการเดินทาง 4 ประเด็น คือ ประเด็นที่ 1 ลักษณะทางกายภาพของพื้นที่ เช่น การขวางทางของกิ่งไม้ พบเจอกับสัตว์ร้าย ประเด็นที่ 2 ลักษณะภูมิอากาศที่ไม่เอื้ออำนวย เช่น วาทภัย อุทกภัย ประเด็นที่ 3 ความขัดแย้งในตัวเอง แสดงผ่านอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร และประการที่ 4 การเลือกทางเดินเมื่อถึงทางแยก

ช่วงที่ 3 จุดสิ้นสุดของการเดินทาง โดยนำเสนอภาพของเมื่อถึงจุดสิ้นสุดของการเดินทางของตัวละครหลักหลัง

จากพบเจอปัญหาและอุปสรรคมากมาย ทำให้เกิดความผิดหวัง จึงตัดศีรษะของตนเอง จนเกิดเป็นอนุสรณ์สถาน บอกเล่าถึงความมุ่งมั่นศรัทธาที่มีต่อพระพุทธศาสนา รวมไปถึงการหลอมรวมศรัทธาใหม่ให้เกิดขึ้นมาในพื้นที่

จากโครงสร้างบทการแสดงข้างต้น ผู้สร้างสรรค์จึงเปรียบเทียบการเดินทางของตัวละครเอกเช่น เกมสับันโดงู ที่จะต้องผ่านเหตุการณ์ที่ไม่อาจคาดเดาได้ หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจากการกระทำของตนเองส่งผลไปสู่อนาคต ซึ่งเกมสับันโดงู (Snake and Ladder) เกิดขึ้นมาจากความเชื่อทางด้านปรัชญาฮินดูดั้งเดิมของอินเดียโบราณ เชื่อว่า

Moksha Patam เป็นการเทียบเคียงเกมส์กับเรื่องชะตากรรม ศีลธรรม ผลของการกระทำทั้งกรรมดีกรรมชั่ว และเรื่องของโชค โดยการนำเอาสัญลักษณ์เป็นตัวแทนในรูปแบบต่าง ๆ อันได้แก่ บันไดเป็นตัวแทนของคุณธรรม ความเอื้ออาทร ความศรัทธา หรือความอ่อนน้อมถ่อมตน ในขณะที่งูเป็นตัวแทนของความชั่วร้าย ความต้องการ และจุดสุดท้ายของเกมส์เป็นตัวแทนของความสำเร็จ หรือการปลดปล่อยทางจิตวิญญาณ ซึ่งบทเรียนหรือคติธรรมของเกมส์นี้มุ่งเน้นให้บุคคลสามารถบรรลุผลต่าง ๆ ได้ ผ่านการกระทำความดี และการกระทำความชั่วเองก็จะส่งผลให้ชีวิตตกต่ำ ทั้งนี้จำนวนบันไดจะมีจำนวนที่น้อยกว่าจำนวนของงู เพื่อเป็นสิ่งที่เตือนถึงเส้นทางของความดีนั้นมีความยากเย็นแสนเข็ญกว่าการกระทำความดี (Devdutt Pattanaik, 2007) ดังนั้น ผู้สร้างสรรคจึงนำเกมส์บันไดงูเป็นสัญลักษณ์ของการสร้างเส้นทาง การเดินทางและเชื่อมโยงเหตุการณ์ต่าง ๆ อันได้แก่ ปัญหาและอุปสรรค ที่จะเกิดขึ้นกับตัวละครหลัก คือ นายแรง ในการสร้างสรรคโครงสร้างของบทการแสดงและองค์ประกอบของนาฏยศิลป์อีกด้วย



ภาพที่ 1 เกมส์บันไดงู
ที่มา : ผู้วิจัย, 2562

กลวิธีการเล่าเรื่อง วิธีการนำเสนอบทการแสดงผ่านการเล่าเรื่องของผู้สร้างสรรคบทการแสดง ภายใต้มุมมอง (Point of View) ของผู้เล่าเรื่อง (Narrator) แบบสรรพนามบุรุษที่ 1 ซึ่งได้กำหนดไว้ 2 แบบ คือ 1) ผู้เล่าเรื่อง (Narrator) ทำหน้าที่บอกเล่าและสรุปเรื่องราวในแต่ละเหตุการณ์ 2) ตัวละครหลัก “นายแรง” ผู้ซึ่งมองเห็นเรื่องราวโดยตรง แล้วจะนำผู้ชมเข้าไปร่วมในเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับตัวเอง และตัวละครอื่น ๆ ทำให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมและตื่นเต้นไปด้วย ผู้ชมจะรับรู้ความคิด ความหมายของตัวละครทุกตัว เช่น นายแรง สัตว์ร้าย ตัวละครแทนสัญลักษณ์ปะติมากรรมจำลอง “ทวดนายแรง” และภาพ

ผู้ชมสามารถตั้งคำถามว่า ใครเล่า หรือ ใครมอง อันจะเป็นกุญแจนำไปสู่คำตอบหรือคติธรรมที่ซ่อนอยู่ในแต่ละช่วงของบทการแสดง ผ่านการแสดงเรื่องของพื้นที่และเวลา โดยใช้ภาพ เสียง แสง หรือสัญลักษณ์บางอย่างบ่งบอกสถานที่และห้วงของเวลา รวมไปถึงการรับรู้และอารมณ์ความรู้สึก ผ่านตัวละครสมมุติที่แสดงลีลาการเคลื่อนไหวสื่อถึงอารมณ์ แม้กระทั่งฉากประกอบการแสดงด้วย ทั้งนี้ในการนำเสนอเรื่องนั้น ผู้สร้างสรรคบทการแสดงได้มีการผสมผสาน (Hybrid) ระหว่างการแสดงท่าทางการเคลื่อนไหวกับบทร้องของกลอนโนรา และเพลงบอก ซึ่งเป็นศิลปะการแสดงพื้นบ้าน ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก ความคิด และเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับตัวละคร ซึ่งถือว่าเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้เข้าใจตัวละครและเรื่องราวมากยิ่งขึ้น

4. การสร้างตัวละคร (Characterization) ตัวละครเป็นเส้นหรืออย่างหนึ่งในการสร้างสรรค์การแสดง การศึกษาคำนี้จึงให้ความสำคัญในการสร้างตัวละคร เพื่อต้องการให้ผู้ชมหรือผู้รับสาร เกิดความรู้สึกทางด้านอารมณ์กับตัวละคร เจกเช่นเป็นมนุษย์หรือบุคคลคนหนึ่งที่มีความคุ้นเคย รู้จัก รวมไปถึงเข้าใจปัญหาและชะตากรรมที่ตัวละครกำลังประสบพบเจอ อีกทั้งยังก่อให้เกิดความสมจริงของลักษณะตัวละครนี้ ผู้ศึกษาใช้วิธีการสร้างตัวละครในแบบของ Rimmon-Kenan (Rimmon-Kenan อ้างถึงใน สรณัฐ ไตลังคะ, 2560) ดังนี้

4.1 การรู้จักนิสัยตัวละครทางตรงและทางอ้อม จากข้อมูลของวรรณกรรมพื้นบ้านบอกเล่าผ่านรูปแบบต่าง ๆ อันได้แก่ แบบเรขานวนกรรมท้องถิ่นที่พรรณนาลักษณะท่าทางของนายแรงผ่านผู้แต่งวรรณกรรม เช่น “ตัวโตแข็งแรงเหมือนเด็กอายุสักหนึ่งขวบ กินแกง ทั้งกินนมแม่และกินข้าวปลาอาหารสารพัด” “นายแรงเป็นคนดี มีความศรัทธาเลื่อมใสในพระพุทธศาสนาเป็นยิ่งนัก จิตใจไม่แต่ในทางกุศล ชอบทำบุญให้ทานแก่คนตลกทุกซัด้ยาก” “นายแรงช่วยไล่จับโจรได้ถึง 4 คน ยังความปลาบปลื้มให้ชาวบ้านเป็นอย่างยิ่ง ชาวบ้านก็ยิ่งรักเอ็นดูและเชื่อมั่นในความสามารถของนายแรงมากขึ้น” เป็นต้น และผ่านบทร้อยกรองบอกเล่าตำนานห้วยนายแรง เช่น “ตัวนายแรงร้อน รุ่มกุ่มมอกใจ ผลสุดท้ายมาตายเพราะกระอักเลือด” “ต้องดาดเดือดเพราะทรัพย์อยู่เฉยเฉย” “หลายทิวากาลนายแรงก็ซิมเศร่า นายแรงเสียอกเสียใจดังไฟสุ่ม” “ห้ามผู้ใดเอาแม่เท้าเม็ดทราย” เป็นต้น ทั้งนี้ ผู้สร้างสรรคยังได้นำสัญลักษณ์ปะติมากรรมจำลอง “ทวดนายแรง” และภาพ ออกแบบกราฟิคอินโฟ ซึ่งสัญลักษณ์แทนบุคคลในตำนาน

ตามจินตนาการที่สร้างขึ้นของคนในชุมชนตามสัญญาสื่อ แสดงความปรารถนา ความเชื่อ ความศรัทธาต่อบุคคลที่นำเสนอมาเพื่อกล่าวซ้ำ ๆ ยืนยันประวัติความเป็นมา เติมพลังความศักดิ์สิทธิ์ให้กับบุคคลในตำนาน นำไปสู่การคัดเลือกนักแสดงตามลักษณะทางกายภาพและภายในจิตใจของตัวละครด้วย



ภาพที่ 2 จินตนาภาพของตัวละครหลัก “นายแรง”

ในรูปแบบของรูปเคารพและแอนิเมชั่น

ที่มา : ผู้วิจัย, 2562 และ วงศ์วรุตม์ อินตะนัย, 2561

4.2 การตั้งชื่อตัวละคร วรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง นายแรง เน้นหนักไปทางตัวละครหลักเป็นสำคัญ จึงตั้งชื่อเรื่องว่า นายแรง ซึ่งชื่อดังกล่าวนี้ แสดงนัยของลักษณะตัวละคร ผู้ซึ่งมีพลังกำลังมาก มีความแข็งแรง

4.3 การสร้างตัวละครอื่น เพื่อเทียบเคียง ผู้สร้างสรรค์ บทการแสดงสร้างตัวละครตัวอื่นที่มีลักษณะเป็นนามธรรม เพื่อเทียบเคียงบ่งบอกอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครหลัก คือ นายแรง ในสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้เกิดการตีความใหม่ เช่น ความกลัว ความมุ่งมั่น เป็นต้น การสร้างตัวละคร เหล่านี้จะส่งผลให้ผู้ชมเข้าใจและเข้าถึงความรู้สึกของตัวละครหลักได้มากยิ่งขึ้น

ตารางที่ 2 วิเคราะห์ตัวละครหลัก “นายแรง” จากวรรณกรรมพื้นบ้าน

ภูมิหลังของตัวละคร (Background Story)	นายแรงเกิดมาจากการขอสิ่งศักดิ์สิทธิ์ของพ่อแม่ แต่เมื่อเกิดมามีนิสัยชอบกิน กินจุ กินทุกอย่างจนกระทั่งพ่อแม่เลี้ยงไม่ไหว หมาเงินทองจนมีฐานะยากจน จึงพยายามหลอกเอาไปนายแรงไปทิ้งด้วยวิธีต่าง ๆ เช่น ปล่อยทิ้งในป่า ฝากไปกับเรือสำเภา นายแรงรู้สึกท้อสร้างปัญหาให้พ่อแม่ จึงพยายามช่วยทำงานทุกอย่าง
เป้าหมายของตัวละคร (Goal)	มีความมุ่งมั่นและความตั้งใจต่อเป้าหมายของตัวเองสูง
ความต้องการสูงสุดของตัวละคร (Super Objective)	ต้องการสร้างนำเงิน ทอง และทรัพย์สินของมีค่าไปร่วมสร้างพระบรมธาตุเจดีย์
ความขัดแย้งหลักของตัวละคร (Major Conflict)	เกิดพายุคลื่นลมทำให้เรือสำเภาเสียหาย ซ้ำรูด ต้องซ่อมแซมจนทำให้ไปไม่ทันเวลา ทำให้เกิดความเสียใจที่ไม่สมความตั้งใจปรารถนา สั่งให้ลูกน้องตัดศีรษะตนเองทับทรัพย์สินทั้งหมดไว้
การกระทำหลักของตัวละคร (Action)	การต่อสู้เพื่อพระพุทธศาสนาด้วยการกระทำหลากหลายรูปแบบ

การวิเคราะห์ตัวละครหลัก จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง ห้วยนายแรง ผู้สร้างสรรค์ได้นำไปใช้ในการออกแบบและสร้างตัวละครในบทการแสดง ซึ่งจะเป็นสื่อหนึ่งในการช่วยเล่าเรื่องให้ผู้ชมเข้าใจในจุดประสงค์ของผู้สร้างสรรค์ได้ง่ายขึ้น

สรุปและอภิปรายผล

การสร้างสรรค์บทการแสดงเรื่องนี้นำเสนอเรื่องราวของการเดินทางของบุคคลหนึ่งไปสู่เป้าหมาย คือ ความ

ศรัทธาที่มีต่อพระพุทธศาสนา แสดงให้เห็นถึงความมุ่งมั่นตั้งใจของตัวละคร จนกลายเป็นตำนานของวีรบุรุษภายในชุมชน การสร้างสรรค์บทการแสดงครั้งนี้ให้ความสำคัญกับการสร้างบทการแสดง เพราะบทการแสดงถือว่าเป็นหัวใจสำคัญของการแสดง เช่นเดียวกับ นพมาศ แวหวงส์ (2558) ที่ให้ความสำคัญกับโครงเรื่องเป็นอันดับแรก เปรียบเสมือนชีวิตและวิญญาณของบทการแสดง และ โมพีศรีแสนรงค์ (2549) ที่นำวรรณกรรมมาวิเคราะห์ในการสร้างบทการแสดงพื้นบ้าน เรื่อง อุษา-บารส โดยการนำ

เอาตัวบทไปออกแบบการแสดง ซึ่งทั้งสองส่วนนี้จะต้องมีความสอดคล้องกัน คือ บทการแสดงมีความชัดเจนและรายละเอียดที่ดีจะนำไปสู่การก่อเกิดจินตภาพ อันจะนำไปสู่การสร้างสรรค์การแสดงตามองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ เพื่อสื่อสารให้กับผู้ชมหรือผู้รับสารเข้าใจถึงวัตถุประสงค์ (Objective) ของผู้สร้างสรรค์บทการแสดงได้ ดังนี้

1. บทการแสดงมีการพัฒนาและสร้างสรรค์มาจากวรรณกรรมพื้นบ้านทางภาคใต้ ได้ถูกนำมาตีความหมายใหม่ที่สามารถสะท้อนเรื่องราวของวีรบุรุษในชุมชนผ่านตัวละครหลัก ซึ่งเป็นเรื่องราวที่แต่งขึ้นมาใหม่ และเกิดจากความคิดของบุคคล สถานการณ์ในอดีตที่เกิดตามวรรณกรรมพื้นบ้านเรื่องนายแรงนี้ มีความเชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์ของพื้นที่ชุมชน ชนบท (พิธีกรรม) และศิลปะการแสดงพื้นบ้านของภาคใต้ สะท้อนให้เห็นแนวคิด ความหมายและสัญลักษณ์ รวมไปถึงการเชื่อมโยงถึงวิถีชีวิตของคนในสังคมนั้น การสร้างสรรค์บทการแสดงเรื่องจะทำให้ผู้ชมหรือผู้รับสารสามารถเชื่อมโยงและเข้าใจเรื่องราวของตำนานนายแรงได้เป็นอย่างดี อีกทั้งสามารถผจญภัยและมีอารมณ์ความรู้สึกร่วมไปกับตัวละครได้ดียิ่งด้วย

2. การประสานหรือการนำเอาศิลปะการแสดงพื้นบ้านภาคใต้มาทำหน้าที่เป็นสื่อหนึ่งในการสื่อสารเหตุการณ์บรรยากาศ อารมณ์ความรู้สึก รวมไปถึงความคิดของตัวละคร จะช่วยสร้างประสบการณ์ที่คุ้นเคยให้กับผู้ชม อีกทั้งยังเป็นอีกหนึ่งในกระบวนการที่ช่วยส่งเสริม อนุรักษ์ และพัฒนาศิลปะการแสดงพื้นบ้านให้ดำรงคงอยู่ และปรับเปลี่ยนไปตามยุคสมัยอย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

3. บทการแสดงนี้ พัฒนามาจากวรรณกรรมพื้นบ้านซึ่งเป็นสื่อหนึ่งที่สะท้อนคตินิยม แนวคิด ปรัชญา และวิถีชีวิตในสังคมหลากหลายมิติ ซึ่งส่งผลให้การสร้างสรรค์บทการแสดงเรื่องนี้ เป็นอีกหนึ่งของการถ่ายทอดภาพในมิติเชิงจินตนาการในรูปแบบของโลกความเป็นจริงที่สอดคล้องกับสังคมร่วมสมัยในปัจจุบัน และปรัชญาชีวิตที่สะท้อนให้เห็นทางด้านคุณธรรมและจริยธรรม แล้วเชื่อมโยงเข้าสู่ประสบการณ์ของชีวิตผู้ชมหรือผู้รับสาร แล้วนำมาวิพากษ์วิจารณ์กันในเชิงวิชาการได้ ดังที่ สกุล บุญยทัต (2560 : 129) ได้แสดงทรรศนะไว้ว่า “อย่าลืมนะว่าจริง ๆ แล้ว ทฤษฎีต่าง ๆ ในโลกเกิดขึ้นจากการเรียนรู้และรับรู้ทั้งดงามและแท้จริงของชีวิต ผ่านกระบวนการถ่ายทอดออกมาเป็นเนื้อหาที่ซ่อนเงื่อนซ่อนปม ในกระบวนการต่าง ๆ รวมทั้งกระบวนการแห่งศิลปะการแสดง”



ภาพที่ 3 การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง ห้วยนายแรง ที่มา : ผู้วิจัย, 2562

ดังนั้น การสร้างสรรค์บทการแสดง เรื่อง ห้วยนายแรงนี้ ใช้กระบวนการสร้างสรรค์ตามความรู้ของหลักศิลปะการละคร และนาฏศิลป์ และพัฒนามาจากกรอบความคิดสร้างสรรค์จากเค้าโครงเรื่องของวรรณกรรมพื้นบ้านนำมาวิเคราะห์ และสังเคราะห์ เพื่อหาแนวคิด เหตุผลความต้องการนำไปสู่การสร้างตัวละครให้มีความเสมือนจริงเป็นแบบมนุษย์ แจกเช่นเดียวกับ การสร้างสรรค์บทการแสดง เรื่อง “ห้วยนายแรง” ที่เป็นเล่าเรื่องของการเดินทางของวีรบุรุษที่ต้องสู้กับปัญหาและอุปสรรค เพื่อไปสู่เป้าหมายที่ตั้งใจ การกระทำของตัวละครที่เกิดจากการเลือกหรือการตัดสินใจ รวมไปถึงการเคลื่อนไหวต่าง ๆ จะทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ความรู้สึกคล้อยตามไปกับตัวละคร ดังนั้นการสร้างสรรค์บทการแสดงนี้ จึงอาจจะเปรียบเสมือนการบอกเล่าคุณค่าที่สะท้อนในวิถีชีวิตของตนเองกับสังคมปัจจุบัน ซึ่งการนำเอาวรรณกรรมพื้นบ้าน นิทาน เรื่องเล่ามาปรับใช้ด้วยวัตถุประสงค์ใหม่ อันได้แก่ การสร้างใหม่หรือผลิตซ้ำในบริบททางสังคมไทยปัจจุบันในลักษณะของการสืบทอดในบริบทใหม่ การประยุกต์ การต่อยอด การตีความใหม่และการสร้างความหมายใหม่ หรือ การนำไปใช้เพื่อ “สร้างมูลค่าเพิ่ม” หรือ เพื่อสร้างอัตลักษณ์ของท้องถิ่น (ศิริพร ณ ถลาง, 2559 : 19) จะสามารถสะท้อนประเด็นปัญหาและแก่นความคิดไปสู่ผู้ชมและผู้มีส่วนร่วมได้เรียนรู้ เข้าใจ และตระหนักถึงวิถีชีวิตของชุมชน นำไปสู่การพัฒนาและการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้นได้ดียิ่งด้วย

ข้อเสนอแนะ

การศึกษา การสร้างสรรค์บทการแสดงจากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง ห้วยนายแรง มีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้ การศึกษาที่เกี่ยวกับการสร้างสรรค์บทการแสดง ผู้ศึกษาคควรมีโอกาสได้ชมผลงานการแสดงของผู้สร้างสรรค์จากหลาย ๆ คน เพื่อจะสามารถให้มีกลุ่มตัวอย่าง มาเป็นแนวทางในวิเคราะห์หรือศึกษาเพิ่มเติมได้

1. กระบวนการสร้างสรรค์บทการแสดงจากวรรณกรรมพื้นบ้านนี้ ควรมีความร่วมมือ หรือกระบวนการมีส่วนร่วม กับชุมชนต้นกำเนิดของวรรณกรรมพื้นบ้าน เพื่อให้เกิดความตระหนักรู้ และความภาคภูมิใจในวรรณกรรมของตนเอง

2. การศึกษากระบวนการสร้างสรรค์บทการแสดง

ครั้งนี้ สามารถนำไปเป็นข้อมูลหรือตัวอย่างที่มีความเกี่ยวข้องกับวรรณกรรมพื้นบ้าน เพื่อเป็นสื่อหนึ่งในการสื่อสารและสะท้อนสังคม วัฒนธรรมของคนในชุมชนได้เป็นอย่างดี

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณทุนอุดหนุนการศึกษาสำหรับนิสิตระดับปริญญาเอกและโทที่เข้าศึกษาในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องกับความ เป็นไทย (Graduate Students in Thainess - related Programs) และ ทุน 90ปี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยกองทุนรัชดาภิเษกสมโภช [The 90th Anniversary Chulalongkorn University Fund (Ratchadaphiseksomphot Endowment Fund)]

เอกสารอ้างอิง

นพมาศ แวหงส์ (บรรณาธิการ). (2558). องค์ประกอบของบทละครใน. **ปริทัศน์ศิลปการละคร**. กรุงเทพฯ : โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วงศ์วรุฒม์ อินตะนัย. (2561). การออกแบบตัวละครนายแรงสำหรับสื่ออินโฟกราฟิก จากตำนานห้วยนายแรง. รายงานการประชุมวิชาการด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ระดับชาติ ครั้งที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา, 41-50.

มัทนี รัตน์น. (2559). ศิลปะการแสดงละคร : หลักเบื้องต้นและการฝึกซ้อม. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

โมพี ศรีแสนยงค์. (2549). การวิเคราะห์วรรณกรรมเพื่อสร้างบทแสดงพื้นบ้านอีสาน เรื่อง อุษา-บารส. มหาสารคาม : คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

ศิริพร ณ ถลาง. (บรรณาธิการ). (2559). **คติชนสร้างสรรค์ : บทสังเคราะห์และทฤษฎี**. กรุงเทพฯ : ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน).

สรณัฐ ไตลังคะ. (2560). **ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่อง**. กรุงเทพฯ : โครงการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

สกุล บุญยทัต. (2560). **โรงมหรสพแห่งความสงบงาม**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ ArtHOUSE.

Devdutt Pattanaik. (2007). **Playing with fate and free will**. September 17, 2007.