

การออกแบบบทการแสดงเพื่อสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์  
จากวรรณกรรมไทย เรื่องขุนช้างขุนแผน  
A PERFORMANCE SCRIPT DESIGN FOR THE DANCE CREATION  
BASED ON THE THAI LITERATURE OF KHUN CHANG  
KHUN PHAEN

กุลานาด พุ่มอำภา\* KULLANAD PUMAMPA\*  
พัชรินทร์ สันติ้อชวรณ\*\* PHATCHARIN SUNTIATCHAWAN\*\*

### บทคัดย่อ

บทความวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์เรื่อง "การสร้างสรรค์นาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย" มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางการสร้างบทการแสดงเพื่อการสร้างสรรคงานนาฏศิลป์ โดยศึกษาและนำหลักการใช้เวทมนตร์ในวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผนมาออกแบบเป็นบทการแสดงนาฏศิลป์ ชุด ชม้งเวทย์ ที่มุ่งเน้นการจัดแสดงในโรงละครแบล็คบ็อกซ์ (BLACK BOX THEATRE) เครื่องมือในการวิจัย ประกอบด้วย 1) เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ การทดลองใช้บทการแสดงร่วมกับการออกแบบลีลาทางนาฏศิลป์ 4 ครั้ง และแสดงจริง 1 ครั้ง 2) เครื่องมือที่สะท้อนผลการออกแบบ ได้แก่ การทดลองออกแบบลีลาทางนาฏศิลป์ 4 ครั้ง แสดงจริง 1 ครั้ง 3) เครื่องมือที่ใช้ประเมินประสิทธิภาพ ได้แก่ เกณฑ์มาตรฐานศิลปินและแบบประเมินงานนาฏศิลป์

ผลการออกแบบบทการแสดง พบว่า ผู้สร้างสรรค์ผลงานศึกษาเวทมนตร์ที่ปรากฏอยู่ในวรรณกรรม โดยเลือกเรื่องที่มีการใช้เวทมนตร์มากที่สุด คือ เรื่องเสภาขุนช้างขุนแผน มาเทียบเคียงและวิเคราะห์ร่วมกับการใช้เวทมนตร์ในปัจจุบัน ทำให้สามารถจำแนกการใช้เวทมนตร์ได้ 4 รูปแบบ โดยเลือกการใช้เวทมนตร์ที่โดดเด่นของแต่ละรูปแบบมาเสนอให้มีความชัดเจน 2) ผู้สร้างสรรค์ออกแบบบทการแสดงที่เอื้ออำนวยให้การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ให้สื่อความหมายด้วยการใช้ทฤษฎีสัญวิทยาและใช้หลักการสัมพันธ์ภาพ (Relationship) เข้ามาวิเคราะห์และออกแบบผลงาน เพื่อสื่อถึงความสัมพันธ์ของผู้เต้นกับสิ่งต่าง ๆ ที่เหมือนกับ การใช้เวทมนตร์ของจอมขมังเวทย์กับวัตถุที่ใช้ทำเวทมนตร์ทั้ง 4 รูปแบบ 3) การออกแบบบทการแสดงที่ดีสามารถทำให้ศิลปินค้นพบปรัชญาที่สามารถนำเสนอในงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ได้

**คำสำคัญ :** การสร้างสรรค์นาฏศิลป์/ บทการแสดง/ เวทมนตร์/ วรรณกรรมไทย

\*อาจารย์สาขาวิชานาฏศิลป์และการแสดง คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม, kullanadchinkot@gmail.com.

\*Lecturer, Faculty of Humanities and Social Science, Chandrakasem Rajabhat University, kullanadchinkot@gmail.com.

\*\*ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, rinsphatcha@gmail.com.

\*\*Assistant Professor Dr., Department of Dance, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, rinsphatcha@gmail.com.

## Abstract

The objective of this article, which is part of the thesis titled "The Creation of a Dance Related to Magic in Thai Literature", is to design a performance script for a dance creation based on the concepts and principles of magic mentioned in the Thai literature of Khun Chang Khun Phaen. The result was a dance performance of "Khamung Ved" held presented at the Black Box Theatre. The research tools are: 1) Experimental tool – four experiment dance designs based on the designed performance script and dance styles and one actual dance performance; 2) Design feedback tool – four experiment dance style designs and one actual dance performance; 3) Efficiency evaluation tool – artist standard criteria form and a dance evaluation form.

Outcome of the performance script design 1) The creators of the performance script studied the use of magic in Thai literature and chose the Thai literature with the highest number of magic uses, the Khun Chang Khun Phaen Verse, for a comparative analysis of past and present uses of magic in the Thai society. They identified four types of magic uses and selected the unique characteristics of each type for visible presentation in the dance performance. 2) The script creators also designed a performance script that could convey precise meanings through the use of Semiotics and Relationship theories in their analysis and design. The resulting dance performance could communicate the relationship between dancers and a variety of articles in the same manner as the interaction between magicians and the substances used in all four types of magic. 3) A good performance script design enabled artists to discover the philosophies that could be presented in a creative dance.

**Keywords:** Dance creation/ Performing script/ Magic/ Thai literature

## บทนำ

บทการแสดงหรือเนื้อหาในงานศิลปะ (Content) เป็นส่วนนามธรรมของงานนาฏศิลป์ โดยประกอบไปด้วยแนวเรื่องหรือแนวคิด ซึ่งมีความสำคัญกับการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ ทั้งในด้านที่ทำให้ผู้สร้างสรรค์นำมาเป็นแรงบันดาลใจในการกำหนดภาพรวมและรูปแบบของงานนาฏศิลป์<sup>1</sup> ดังนั้นบทการแสดงจึงมีความสำคัญในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ให้สามารถสื่อสารกับผู้ชมได้ บทการแสดงจึงเป็นเครื่องมือหลักในการกำหนดภาพรวมและรูปแบบของการแสดงทั้งหมด

การนำเสนอผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุด ชม้งเวทย์ ภายใต้การศึกษางานวิจัยเรื่องการสร้างสรรคนาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย จะต้องนำเสนอการใช้เวทมนตร์ของวรรณกรรมไทยเรื่องเสภาขุนช้างขุนแผน ซึ่งวรรณกรรมเรื่องนี้ได้ปรากฏการใช้เวทมนตร์ตลอดทั้งเรื่อง ช่วยให้เนื้อเรื่องมีความกระชับและร้อยเรียงกันอย่างน่าติดตาม ช่วยอธิบายที่มาและเชื่อมโยงเนื้อเรื่องให้มีเหตุผลเป็นการสร้างสุนทรียรสและความสนุกสนานในการอ่านวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน ทั้งนี้การใช้เวทมนตร์ในวรรณกรรมมีความหลากหลาย เนื่องจากมีการผสมผสานวิธีการทำเวทมนตร์อย่างรวบรัดและรวดเร็วเสมอ จึงทำให้จัดประเภทการใช้เวทมนตร์ได้หลายรูปแบบ เช่น จัดประเภทโดยยึดบุคคลที่ใช้เวทมนตร์ จัดประเภทโดยยึดเจตนาการใช้เวทมนตร์ จัดประเภทโดยยึดวัตถุประสงค์การใช้เวทมนตร์ จัดประเภทโดยยึดกระบวนการทำเวทมนตร์ จัดประเภทโดยยึดวัตถุที่ใช้ประกอบการทำพิธี เป็นต้น

จากปัญหาข้างต้นผู้สร้างสรรค์จึงต้องศึกษาเพื่อวิเคราะห์ข้อมูลเป็นระบบ โดยหลังจากศึกษาวรรณกรรมไทยเรื่องเสภาขุนช้างขุนแผน ควบคู่กับศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เพื่ออธิบายการใช้เวทมนตร์ได้อย่างครอบคลุมและเหมาะสม ผู้วิจัยจึงจัดกลุ่มแหล่งข้อมูลเป็น 3 ประเภท เพื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ 1) ข้อมูลที่เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย ได้แก่ วรรณกรรมเรื่องขุนช้างขุนแผน การใช้ไสยศาสตร์ในเรื่องเสภาขุนช้างขุนแผน ความเชื่อและไสยเวทวิทยาในขุนช้างขุนแผน 2) ข้อมูลที่เกี่ยวกับการใช้เวทมนตร์ในสังคมไทยที่มีความสอดคล้องกับการใช้เวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย 3) ข้อมูลนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ซึ่งข้อมูลเหล่านี้ใช้พัฒนาแนวคิดและกระบวนการออกแบบบทการแสดงนาฏศิลป์ ชุด ชม้งเวทย์ ภายใต้การศึกษางานวิจัยเรื่องการสร้างสรรคนาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย

จากข้อมูลและปัญหาข้างต้นผู้วิจัยจึงพัฒนาบทการแสดงอย่างเป็นระบบ เพื่อให้บทการแสดงมีเนื้อหาครอบคลุม ตรงประเด็นทำให้ผลงานนาฏศิลป์มีความน่าสนใจ โดยกระบวนการสร้างบทการแสดงทำให้เกิดแนวคิดและกระบวนการสร้างบทการแสดง อันเป็นบทการแสดงที่ส่งเสริมให้งานนาฏศิลป์มีความน่าสนใจยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์กระบวนการคิดและการสร้างบทการแสดง ซึ่งเป็นองค์ความรู้ใหม่ที่เป็นประโยชน์ต่อวงการนาฏศิลป์ที่สร้างสรรค์จากหลักการใช้เวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย เนื่องจากยังไม่มีผู้ใดศึกษาลึกซึ้งเรื่องเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยเพื่อนำมาสร้างสรรค์เป็นงานนาฏศิลป์

## วัตถุประสงค์การวิจัย

1) เพื่อศึกษาแนวคิดการออกแบบบทการแสดงที่สามารถสื่อสารการใช้เวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยได้อย่างครอบคลุมครบถ้วนทุกเวทมนตร์

2) เพื่อพัฒนากระบวนการออกแบบบทการแสดงที่สามารถนำเสนอการใช้เวทมนตร์จากวรรณกรรมไทยผ่านงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์

1. วิศปต์ชัยช่วย, "กระบวนการสร้างสรรค์บทการแสดงประกอบแสง เสียง เรื่อง อรุ้งคราตุปรณัม," มหาวิทยาลัยขอนแก่น ปีที่ 6, ฉบับที่ 1 (มกราคม - มิถุนายน 2557): 130.

## ขอบเขตการวิจัย

ผู้วิจัยศึกษากระบวนการสร้างแนวคิดและกระบวนการพัฒนาบทการแสดง จากงานนาฏศิลป์ชุด ชมังเวทย์ ภายใต้งานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรม โดยศึกษาเฉพาะ การใช้เวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยเรื่องเสภาขุนช้างขุนแผนเท่านั้น ด้วยการออกแบบบทการแสดงควบคู่การ ทดลองปฏิบัติทางนาฏศิลป์จำนวน 4 ครั้ง และการแสดงจริง 1 ครั้ง ในโรงละครแบล็คบ็อกซ์ (Black Box Theatre) โดยใช้ผู้แสดงทำการทดลองทั้งหมด 9 คน ที่มีพื้นฐานจากนาฏศิลป์สากลและจากนาฏศิลป์ไทย ทำการพัฒนาบทการแสดง ในระหว่างเดือน กรกฎาคม ถึง กันยายน พ.ศ. 2562

## วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพมุ่งเน้นกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะด้านนาฏศิลป์ เฉพาะองค์ประกอบด้านบทการแสดงเป็นหลัก เก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ วรรณกรรมเรื่องเสภาขุนช้างขุนแผน และงานวิชาการที่เกี่ยวกับการออกแบบบทการแสดง รวมถึงแหล่ง สารสนเทศต่าง ๆ

การวิเคราะห์ของงานวิจัยนี้ใช้รูปแบบ การวิเคราะห์เชิงคุณภาพโดยรวบรวมข้อมูลมาวิเคราะห์และ กลั่นกรองนำแก่นของการใช้เวทมนตร์มาทำเป็นบทการแสดงสำหรับการแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุด ชมังเวทย์ หลังจากนั้นปรึกษาผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อประเมินความเหมาะสมก่อนจัดแสดงจริง และนำผลการวิเคราะห์เขียน รายงานด้วยวิธีพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนต่อไปนี้

1. เตรียมแผนวิจัย
2. ดำเนินการรวบรวมข้อมูลเชิงเอกสารและสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิที่เกี่ยวข้อง
3. วิเคราะห์และสรุปบทการแสดงที่เหมาะสมกับรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์
4. ถ่ายทอดเนื้อหาบทการแสดงแก่นักแสดงและทดลองแสดง
6. วิเคราะห์ผลการวิจัย

## ผลการวิจัย

1. ขั้นตอนการเตรียมแผนวิจัย

ผู้วิจัยต้องการแปรรูปการใช้เวทมนตร์ทั้งหมดในวรรณกรรมเรื่องดังกล่าวไปนำเสนอในรูปแบบ นาฏศิลป์ที่ประกอบไปด้วยองค์ประกอบ ทั้งนี้จะทำการแสดงในโรงละครลักษณะแบล็คบ็อกซ์ (Black Box Theatre)

สร้างสรรค์ทำการศึกษาวรรณกรรมไทยควบคู่กับเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเวทมนตร์ร่วมกับทำการ สัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิในด้านที่เกี่ยวข้อง เพื่อคัดสรรเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยที่ควรนำมาใช้ในการ ออกแบบบทการแสดง ซึ่งผู้วิจัยได้ข้อมูลว่า วรรณกรรมไทยที่มีเวทมนตร์ปรากฏอยู่ในเรื่องนั้นมีจำนวนมาก ซึ่งเรื่องที่น่าสนใจและมีความโดดเด่น คือ วรรณกรรมไทยเรื่องเสภาขุนช้างขุนแผน เพราะเป็นวรรณกรรม ที่ปรากฏการใช้เวทมนตร์แทบตลอดทั้งเรื่อง<sup>2</sup> วรรณกรรมเรื่องนี้ผู้คนส่วนใหญ่จะคิดถึงเมื่อนึกถึงเรื่อง เวทมนตร์อีกทั้งยังมีเค้าโครงจากเรื่องจริงของชนชั้นชาวบ้านในสมัยอยุธยาตอนปลาย ซึ่งวรรณกรรมไทย ส่วนใหญ่มีเนื้อหาเกี่ยวกับชนชั้นพระมหากษัตริย์ ด้วยเหตุผลข้างต้นผู้วิจัยจึงศึกษาเวทมนตร์จากวรรณกรรม เรื่องขุนช้างขุนแผนอย่างละเอียดเพียงเรื่องเดียวในการสร้างบทการแสดง

2. เสาวณี ริงวอน, "วรรณกรรมไทยเกี่ยวกับเวทมนตร์," สัมภาษณ์โดย กุลนาถ พุ่มอำภา, 30 มิถุนายน 2561.

ต่อมาหลังจากผู้วิจัยศึกษาวรรณกรรมเรื่องขุนช้างขุนแผนผู้วิจัยพบว่า เวทมนตร์ที่ปรากฏในเรื่องมีอยู่จริงในชีวิตประจำวันในสังคมไทยปัจจุบัน กล่าวคือ มีผู้ที่ได้รับการถ่ายทอดวิชาไสยศาสตร์หรือเวทมนตร์จริงในสังคมปัจจุบัน มีนักวิชาการแขนงคติชนวิทยาที่ทำการศึกษารื่องเวทมนตร์ในเชิงวิชาการไว้อย่างหลากหลายและผู้วิจัยพบว่ามิงานวิจัยเรื่อง การใช้ไสยศาสตร์ในเสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน ของ ทศนิษฐ์ สุจินะพงษ์ ได้วิเคราะห์และจัดประเภทการใช้เวทมนตร์จากเรื่องขุนช้างขุนแผนไว้อย่างน่าสนใจ ได้แก่ การจัดประเภทเวทมนตร์จากผลประโยชน์และจุดประสงค์ที่ต้องการ การจัดประเภทตามลักษณะการแสดงออก การจัดประเภทตามวัตถุหรือสิ่งที่ใช้ในการทำไสยศาสตร์ ซึ่งผู้วิจัยได้นำมาวิเคราะห์และปรึกษาผู้ทรงคุณวุฒิหลายท่าน

ผู้วิจัยคัดเลือกวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผนฉบับหอพระสมุดวชิรญาณ เนื่องจากเป็นฉบับที่สมบูรณ์ที่สุดในประเทศไทย ณ ขณะนี้ เพื่อทำความเข้าใจแก่นของการใช้เวทมนตร์จากวรรณคดีต้นเรื่อง โดยได้รับคำแนะนำในการจัดประเภทเวทมนตร์จาก อาจารย์ ดร.พัชรินทร์ สันติอัครวรรณ ซึ่งแสดงทรรศนะที่เกี่ยวข้องกับหลักการออกแบบบทการแสดงจากเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยเรื่องเสภาขุนช้างขุนแผนแสดงว่า

*การออกแบบบทการแสดงจากวรรณกรรมที่มีการใช้เวทมนตร์จำนวนมาก และหลากหลายจากเรื่องขุนช้างขุนแผน ควรมีหลักการในการจัดประเภทหรือเลือกเวทมนตร์ที่จะนำมาใช้ เช่น เลือกจากเวทมนตร์ที่ใช้ซ้ำที่สุดในเรื่อง เลือกจากเวทมนตร์ที่ทำให้เนื้อเรื่องเกิดจุดเปลี่ยนหรือเกิดเหตุการณ์สำคัญหรือเลือกจากเวทมนตร์ที่สะท้อนถึงความเป็นสุดยอดวิชาไสยศาสตร์ของวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน<sup>3</sup>*

ผู้วิจัยได้ทำการทบทวนวรรณกรรมเรื่องขุนช้างขุนแผนและวิเคราะห์การใช้เวทมนตร์ของเรื่องอีกครั้งด้วยการวิเคราะห์จากสิ่งที่ใช้ประกอบการทำเวทมนตร์ทำให้พบว่า การแบ่งประเภทด้วยการใช้วัตถุหรือที่สิ่งใช้ทำเวทมนตร์สามารถแบ่งได้ 4 ประเภทตามการแบ่งประเภทของทศนิษฐ์ สุจินะพงษ์ อีกทั้งยังครอบคลุมการใช้เวทมนตร์ทุกอย่างที่ปรากฏอยู่ในวรรณกรรม ซึ่งได้แก่

1. การใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียว หมายถึง การใช้เวทมนตร์ด้วยการบริกรรมคาถาหรือบทสวด เพื่อเพ่งสมาธิเพียงอย่างเดียวก็สามารถทำให้เกิดเวทมนตร์ขึ้นได้ เช่น เวทมนตร์แปลงกายเพื่อเปลี่ยนตนเองให้เป็นอีกคนหนึ่งหรืออีกสิ่งหนึ่ง เวทมนตร์ทำให้ผู้อื่นรักและเมตตา เป็นต้น
2. การใช้เวทมนตร์กับเครื่องรางของขลัง หมายถึง การใช้เวทมนตร์กับสิ่งของที่ทำการปลุกเสกหรือการบรรจุอำนาจพิเศษเพื่อเตรียมไว้ใช้งานในเรื่องที่ต้องการ เช่น การใช้เวทมนตร์กับผ้ายันต์ ประคำ ผ้ายันต์ ประเจียด เป็นต้น
3. การใช้เวทมนตร์กับวัตถุธรรมดาสามัญ หมายถึง การใช้เวทมนตร์กับวัตถุที่ไม่ได้ทำการปลุกเสกเตรียมไว้ แต่นำมาใช้ร่วมกับเวทมนตร์ได้ตามที่ผู้ใช้เวทมนตร์ต้องการ เช่น การเสกใบมะขามให้เป็นตัวต่อแตนเพื่อใช้ร้ายศัตรูในสงคราม เป็นต้น
4. การใช้เวทมนตร์กับวิญญาณ หมายถึง การใช้เวทมนตร์ควบคุมกับวิญญาณเพื่อเป็นบริวารใช้งานในเรื่องต่าง ๆ เช่น ใช้เวทมนตร์สะกดผีบ้านผีเมืองบังคับให้อำพรางผู้ใช้เวทมนตร์เข้าไปในที่ต่าง ๆ ใช้เวทมนตร์ช่วยในการเดินทางระยะด้วยความรวดเร็ว เป็นต้น

3. พัทธนิษฐ์ สันติอัครวรรณ, "หลักการออกแบบบทการแสดงจากเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยเรื่องเสภาขุนช้างขุนแผน," สัมภาษณ์โดยกุลนาถ พุ่มอำภา, 24 กันยายน 2561.

ต่อมาผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์การจัดประเภทเวทมนตร์ในรูปแบบต่าง ๆ โดยศึกษาร่วมกับเอกสารงานวิชาการที่เกี่ยวข้องแต่ยังมีได้ข้อสรุปพบการแสดง จึงปรึกษาผู้ทรงคุณวุฒิด้านนาฏยศิลป์สร้างสรรค์ คือ ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี ได้ให้ความรู้และข้อคิดเห็นเกี่ยวกับการสร้างบทการแสดงอย่างน่าสนใจว่า

*เวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผนที่มีจำนวนมาก ถ้าหากใช้การจัดประเภทรูปแบบตามวัตถุที่ใช้ในการทำไสยศาสตร์มาแบ่งเป็นบทการแสดงจะทำให้การออกแบบนาฏยศิลป์มีความชัดเจน อีกทั้งถ้าหากใช้หลักการริเลชันชิป (Relationship) ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของทฤษฎีلابานมาออกแบบงานนาฏยศิลป์ จะยิ่งทำงานงานมีความโดดเด่นในเรื่อง ความสัมพันธ์ของนาฏยศิลป์กับสิ่งต่าง ๆ<sup>4</sup>*

จากความรู้ข้างต้น ผู้วิจัยจึงเลือกนำการแบ่งประเภทเวทมนตร์ตามวัตถุสิ่งของที่ใช้ประกอบพิธีกรรมมาแบ่งหรือกำหนดเป็นบทการแสดงซึ่งจะอธิบายในหัวข้อต่อไป และการศึกษาการใช้เวทมนตร์ที่อยู่ในวรรณกรรมไทยเรื่องเสภาขุนช้างขุนแผน ซึ่งได้คัดเลือกและเตรียมบทกลอนที่บรรยายการใช้เวทมนตร์ทั้ง 4 รูปแบบได้อย่างชัดเจนแล้ว ผู้วิจัยได้นำวรรณกรรมที่ผู้วิจัยคัดเลือกนี้ไปปรึกษาและสอบถามเพื่อรับข้อคิดเห็นในการสร้างบทการแสดงจากผู้ทรงคุณวุฒิต่างๆและบุคคลทั่วไปเพื่อพัฒนาให้การสร้างบทและการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์มีความน่าสนใจยิ่งขึ้น

## 2. วิเคราะห์และสรุปบทการแสดงที่เหมาะสมกับรูปแบบการแสดงนาฏยศิลป์

การกำหนดแก่นเรื่องจากการวิเคราะห์วรรณกรรมไทยเรื่องเสภาขุนช้างขุนแผนพบว่า หลักของการใช้เวทมนตร์คือ การบริกรรมคาถาเพื่อเพ่งสมาธิจนทำให้เกิดเวทมนตร์ อาจใช้เวทมนตร์ควบคู่กับวัตถุหรือสิ่งอื่นเข้าร่วมจึงจะทำให้เกิดเวทมนตร์ขึ้นได้ จากนั้นจึงเลือกบทกลอนบางช่วงที่แสดงการใช้เวทมนตร์แต่ละลักษณะชัดเจน โดยบทกลอนต้นแบบต้องตรงกับการใช้วัตถุที่ใช้ประกอบพิธี ดังต่อไปนี้

องค์ที่ 1 การใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียว “แปลงกาย”

ตอนที่ 36 พลายงามอาสา

ช่างหายพลายงามทราวมคะนอง

บริกรรมสำแดงแปลงกายิน

ขุนแผนหายกลายกลับเป็นเสือโคร่ง

ล่อควายป่ามาหน้าทีประทับ

ชูลมุนผลุนผลันถันโลด

สู้กันพื้นเผื่อจนเหงื่อย้อย

พอเป็นนกแก้วแจ้วส่งเสียง

บินไปจับต้นไม้อยู่ใกล้กัน

มีวิชาสำรองไม่รู้สิ้น

เปลี่ยนปลิ้นกลับกลายเป็นควายรับ

เขี้ยวโง้งโดดหลอกหลอกกลับ

ตบขยับขวิดผิงทะเลิ่งลอย

เสือโดดควายขวิดขีดไม่ถอย

ต่างปล่ปล่ถอยกลายกลับไปจับปลัน

ลูกเสียงเป็นสาลิกานั้น

รู้พูดสารพันภาษาคน<sup>5</sup>

4. นราพงษ์ จรัสศรี, "การสร้างบทการแสดงจากเวทมนตร์ในวรรณกรรมในงานนาฏยศิลป์ให้มีความน่าสนใจ," สัมภาษณ์โดย กุลนภา พุ่มอำภา, 23 ตุลาคม 2561.

5. กรมศิลปากร, *เสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน ฉบับหอพระสมุดวชิรญาณ* (พระนคร : โรงพิมพ์ไทย, 2461), 564.

ผู้วิจัยใช้กลอนข้างต้นมาจับประเด็นการบริการมรดกเพียงอย่างเดียว ซึ่งเป็นการใช้มนตร์โดยไม่ ต้องร่วมกับสิ่งอื่น แสดงการใช้เวทมนตร์เปลี่ยนตนเองให้เป็นสิ่งอื่นอย่างง่ายดาย ซึ่งบทกลอนข้างต้นแสดง การเปลี่ยนตนเองให้เป็นสัตว์ อีกทั้งเป็นการสำแดงอิทธิฤทธิ์อวดวิชาเวทมนตร์ของตนเอง และในการ ออกแบบเพื่อกำหนดบทบาทการแสดง ผู้วิจัยกำหนดให้มีจอมขมังเวทย์คนเดียว บริการมรดกเพื่อการแปลงกาย ตนเองเป็นสัตว์อะไรก็ได้

องค์ที่ 2 การใช้เวทมนตร์กับเครื่องรางของขลัง

ตอนที่ 36 ขุนแผนพลายงามจับพระเจ้าเชียงใหม่

พ่อลูกจัดแจงแต่งกาย

นุ่งผ้าม่วงดำประจำกาย

ใส่เอวคาครดคดก็สีดำ

คล้องประจำตะกรุดทั้งสองสาย

ใส่เสื้อยันต์ลงองค์นารายณ์

เข็มขัดชมองพลายคาคดกายพัน

ประจงจับประเจียดประจู่พระ

โปกศิระชะทะมัดทะแมงดูแข่งขัน

ทั้งพ่อลูกผัดผงที่ลงยันต์

แล้วเสกจันท์เข็มหน้าสง่างาม<sup>6</sup>

ตอนที่ 35 ขุนช้างถวายฎีกา

จึงเช่นเหล่าข้าวปลาให้พรายกิน

เสกขมื่นวานยาเข้าทาตัว

ลงยันต์ราชะเอาปะออก

หยิบยกมวงคลขึ้นใส่หัว<sup>7</sup>

ผู้วิจัยใช้กลอนบทข้างต้น เป็นต้นแบบในการวิเคราะห์บทบาทการแสดงองค์ที่ 2 โดยจับประเด็นเรื่องการ มีเครื่องรางของขลังติดตัว โดยเครื่องรางของขลังทุกชิ้นได้ทำการปลุกเสกลงเวทมนตร์ไว้ในของสิ่งนั้นแล้ว ซึ่งมีอิทธิฤทธิ์ช่วยให้ผู้ครอบครองแคล้วคลาดปลอดภัยจากอันตราย ทั้งนี้ผู้วิจัยนำเฉพาะ “ยันต์” ที่อยู่บนผ้า ยันต์มาใช้ออกแบบบทบาทการแสดง ซึ่งความคิดเห็นของบุคคลทั่วไปมักนึกถึงยันต์ที่อยู่ผ้ายันต์เป็นลำดับแรก และในความคิดเห็นของผู้วิจัย “ผ้ายันต์” ตัวแทนของเครื่องรางของขลังที่สะท้อนการใช้เวทมนตร์ควบคู่กับ เครื่องรางของขลังได้เป็นอย่างดี ด้วยเหตุนี้จึงนำผ้าขนาดใหญ่มาใช้เป็นอุปกรณ์หลักในการแสดง ด้วยการ ออกแบบลีลานาฏศิลป์ให้สัมพันธ์กับผ้ายันต์ตามหลักการวิเศษชั้นชีพ

องค์ที่ 3 การใช้เวทมนตร์กับวัตถุธรรมดา

ตอนที่ 29 ขุนแผนแก้พระท่ายน้ำ

จึงรูดโบมะขามมาสวมกำ

เสกซ้าเป็นตอบินปรี้อปรี้อ

ตั้งกุฎิแสนแน่นปามาฮือฮือ

ดูออกคล้ายดาปือไปทุกละเมาะ

ตัวยาวราวก้อยไม่ต่อยไทย

จำเพาะลาวกราวไล่ไล่เปาะเปาะ<sup>8</sup>

บทกลอนข้างต้นแสดงถึงการใช้เวทมนตร์กับโบมะขาม ซึ่งสะท้อนถึงการให้เวทมนตร์กับวัตถุธรรมดา ช่วยให้เวทมนตร์ใช้เป็นเครื่องมือในการทำสงคราม ผู้วิจัยจึงออกแบบบทบาทการแสดงให้ผู้เต้นใช้ลีลานาฏศิลป์ ให้สัมพันธ์กับโบไม้ แสดงการเสกให้โบไม้กลายเป็นตัวต่อแทนมีฤทธิ์เพิ่มขึ้นจากการเป็นแค่โบไม้ธรรมดา

6. กรมศิลปากร, *เสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน ฉบับหอพระสมุดวชิรญาณ* (พระนคร : โรงพิมพ์ไทย, 2461), 660.

7. กรมศิลปากร, *เสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน ฉบับหอพระสมุดวชิรญาณ* (พระนคร : โรงพิมพ์ไทย, 2461), 772.

8. กรมศิลปากร, *เสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน ฉบับหอพระสมุดวชิรญาณ* (พระนคร : โรงพิมพ์ไทย, 2461), 644.

#### องค์ที่ 4 การใช้เวทมนตร์กับวิญญาณ

ตอนที่ 27 พลายงามอาสา

ปลุกเครื่องเสรีจพลันอัณชลี

ผีตายฟ้าผ่าทั้งท่าโหง

ผีตายคลอกลูกผู้คอตาย

ฝูงผีมีอาจะชุ่มช่อน

พากันเกลื่อนกลาดดาษดา

อ่านมนต์เรียกผีพวกภูตพราย

อยู่ในหลุมในโลงสิ้นทั้งหลาย

ผีนายผีไพรให้รีบมา

ด้วยเร้าร้อนฤทธิ์เวทพระคาถา

พร้อมหน้ามาที่พิธีการ<sup>9</sup>

ตอนที่ 16 กำเนิดกุมารทองบุตรนางบัวคลี

มิ่งอยู่เกิดกูจะไปบ้าน

โหงพรายพรั่งพร้อมล้อมรอบกาย

ข้ามคลองหนองน้ำแลลำธาร

เหมือนควันฉิวปลิวไปไม่เห็นคน

หนทางพันกว่ามาครู่เดียว

เรียกกุมารผีโขมดสิ้นทั้งหลาย

เผ่นขึ้นคอปร้อหายไปบัดดล

แบกบิดาพาผ่านเข้าไพรสนธ

ประจวบจนเข้าบ้านกาญจนบุรี

ประเปรียวเร็วแรงด้วยฤทธิ์ผี<sup>10</sup>

บทกลอนข้างต้น เป็นบทที่แสดงการปลุกผีหรือเรียกผีด้วยเวทมนตร์ชั้นสูง ทำให้ได้ผีเป็นบริวารจำนวนมาก อีกทั้งยังแสดงการใช้เวทมนตร์ทำให้ผีหรือวิญญาณช่วยในเรื่องต่าง ๆ เช่น การใช้เวทมนตร์ทำให้วิญญาณช่วยเป็นพาหนะเดินทางถึงเมืองกาญจนบุรีได้เพียงครู่เดียว ผู้วิจัยจึงออกแบบบทการแสดงให้จอมขมังเวทย์บริกรรมคาถาเรียกให้ผู้แสดงที่เป็นผีออกมาจากทุกทิศทาง เป็นการใช้หลักการรีเลชั่นชิประหว่างคนกับคน

ภาพจบ ผู้วิจัยใช้ข้อมูลที่ได้จากเอกสารที่เกี่ยวข้องและการสัมภาษณ์เกี่ยวกับผลลัพธ์ของการใช้เวทมนตร์ทั้งหมด เกิดจากการตีความของผู้วิจัยเพื่อสะท้อนข้อคิดของการใช้เวทมนตร์ คือ การใช้เวทมนตร์ภายใต้เจตนาที่ดีจะทำให้ชีวิตรุ่งเรือง ในทางกลับกันหากใช้เวทมนตร์ไปทำร้ายผู้อื่นโทษต่าง ๆ จะกลับมาทำร้ายผู้ใช้เวทมนตร์เอง ซึ่งเป็นลักษณะเด่นประการหนึ่งที่ผู้วิจัยพบในวรรณคดีเรื่องนี้<sup>11</sup> ทั้งนี้ผู้วิจัยนำเสนอผลลัพธ์ของการกำเริบในวิชาจนกระทั่งนำภัยพิบัติมาสู่ตนเองมาออกแบบเป็นภาพจบของการแสดง

### 3. การถ่ายทอดเนื้อหาบทการแสดงแก่นักแสดง

จากการวิเคราะห์การใช้เวทมนตร์ ผู้วิจัยได้หาข้อมูลเกี่ยวกับหลักการรีเลชั่นชิป (Relationship) ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งที่อยู่ถึงความสัมพันธ์ระหว่างผู้เต้นกับสถานะแวดล้อมและเป็นส่วนหนึ่งของทฤษฎีลาบาน (Rabanotation) โดย ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี ได้ให้คำแนะนำให้นำมาใช้สร้างสรรค์นาฏศิลป์ จึงปรึกษาขอความรู้จากผู้ทรงคุณวุฒิด้านหลักการรีเลชั่นชิป (Relationship) ที่ใช้ในงานนาฏศิลป์ จากอาจารย์ ดร.ธรากร จันทนะสาโร ในหัวข้อ "การใช้หลักการรีเลชั่นชิปกับการแบ่งบทการแสดง 4 องค์จากวัตถุที่ใช้ทำเวทมนตร์" เพื่อทำให้นาฏศิลป์มีความสัมพันธ์กับองค์ประกอบการแสดงอื่น ๆ ซึ่งท่านได้ให้ข้อมูลที่สอดคล้องกับการแบ่งบทการแสดงของผู้วิจัยว่า

9. กรมศิลปากร, *เสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน ฉบับหอพระสมุดวชิรญาณ* (พระนคร : โรงพิมพ์ไทย, 2461), 568.

10. กรมศิลปากร, *เสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน ฉบับหอพระสมุดวชิรญาณ* (พระนคร : โรงพิมพ์ไทย, 2461), 326.

11. จรูญ พุ่มอำภา, "การใช้เวทมนตร์," สัมภาษณ์โดย กุลนาถ พุ่มอำภา, 20 พฤศจิกายน 2561.



การใช้หลักการรีเลชั่นชิปเป็นทฤษฎีที่ใช้อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์กับองค์ประกอบการแสดงต่าง ๆ เช่น ระหว่างผู้เต้นกับผู้เต้นระหว่างผู้เต้นกับอุปกรณ์ ระหว่างผู้เต้นกับสภาวะแวดล้อม เป็นต้น ทุกการเต้นจะเกิดความสัมพันธ์ขึ้น ซึ่งเน้นความหมายที่เกิดจากความสัมพันธ์นั้น ๆ ทั้งนี้รีเลชั่นชิปเกิดขึ้นในขณะที่ทำการแสดงได้มากกว่า 1 รีเลชั่นชิป<sup>12</sup>

จากข้อมูลข้างต้นทำให้ผู้วิจัยสรุปได้ว่า ผู้สร้างสรรค์สามารถนำหลักการรีเลชั่นชิปมาออกแบบลีลานาฏศิลป์ โดยเน้นให้ความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่างผู้เต้นและอีกสิ่งหนึ่งให้มีความหมาย ผู้วิจัยจึงให้ความสำคัญในขั้นตอนการถ่ายทอดความหมายจากการใช้เวทมนตร์ร่วมกับสิ่งต่าง ๆ แก่นักแสดง ผู้วิจัยใช้วิธีอธิบายหัวข้อและที่มาของการวิจัย การแบ่งบทการแสดง อธิบายวิธีคิด และให้อิสระภาพศิลปินได้คิดต่อยอดเพื่อทดลองถ่ายทอดลีลาผ่านการเคลื่อนไหวร่างกาย และวิธีคิดจากโจทย์ที่ผู้วิจัยต้องได้ถ่ายทอดแก่ผู้แสดง เพื่อนำเสนอเนื้อหาที่เป็นนามธรรมออกมาให้เห็นเป็นรูปธรรมโดยใช้การแสดงลีลาของผู้แสดงดังต่อไปนี้ และได้ทำการทดลองออกแบบลีลาจากบทการแสดงที่กำหนดจำนวน 4 ครั้ง และแสดงจริง 1 ครั้ง ซึ่งรายละเอียดการทดลองมีดังต่อไปนี้

3.1) การทดลองออกแบบบทการแสดงครั้งที่ 1 “ปลุกผี” การทดลองครั้งที่ 1 ผู้วิจัยนำการใช้เวทมนตร์ควบคู่กับวิญญานมานำเสนอการใช้เวทมนตร์เป็นลำดับแรก เนื่องจากต้องการนำเสนอพิธีกรรมปลุกผี ซึ่งจะแสดงการใช้อุปกรณ์หรือการใช้วัตถุสิ่งของในการทำเวทมนตร์ทุกประเภทได้ครบถ้วน กล่าวคือ แสดงการใช้เวทมนตร์ร่วมกับสิ่งของทุกรูปแบบไว้ในภาพแรกที่ผู้ชมได้เห็น โดยใช้บทกลอนที่เกี่ยวกับพิธีกรรมเพื่อทำการปลุกผีเข้ามาใช้ออกแบบเป็นบทการแสดง

การปฏิบัติแสดงนาฏศิลป์พร้อมกับทดลองใช้อุปกรณ์จริง ซึ่งผู้วิจัยใช้ มุ้ง อันมีความหมายถึงจิตวิญญานของผีที่จ่อมขมึงเวทย์ได้ทำการปลุกขึ้นมาใช้งาน ผลที่ได้รับ คือ การสร้างบทการแสดงที่เปิดด้วยการใช้เวทมนตร์ที่ผสมผสานกระบวนการทั้งหมด ให้ผู้แสดงตีความต่อไปเป็นเรื่องย่อย ได้แก่ การใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียว การใช้เวทมนตร์กับเครื่องรางของขลัง การใช้เวทมนตร์กับวัตถุธรรมดาสามัญ และการใช้เวทมนตร์กับวิญญานไม่ได้ เนื่องจากในฉากแรกได้นำเสนออย่างเต็มรูปแบบแล้ว อีกทั้งยังทำให้ผู้วิจัยพบว่า ผู้ชมอาจจะไม่สามารถเข้าใจได้ว่า ในพิธีกรรมเพื่อปลุกผีนี้ ได้แบ่งเป็นการใช้เวทมนตร์ 4 ลักษณะซึ่งประกอบกันเป็นพิธีกรรม ผู้วิจัยต้องทำการแก้ไขบทการแสดง เพื่อปรับปรุงในการทดลองครั้งต่อไป

3.2) การทดลองออกแบบบทการแสดงครั้งที่ 2 “แปลงกาย ลายยันต์ ปลุกผี” ปรับปรุงบทการแสดงให้แบ่งออกเป็น 3 องค์ ประกอบด้วย

องค์ที่ 1 แปลงกาย โดยถ่ายทอดให้ผู้แสดงรวมกลุ่มเพื่อใช้ลีลานาฏศิลป์เปลี่ยนเป็นสัตว์ต่าง ๆ ที่อยู่ในวรรณกรรม ซึ่งเกิดปัญหาคือ การรวมกลุ่มเพื่อแปลงกายเป็นสัตว์ตัวใหญ่ไม่สามารถแสดงเป็นสัตว์บางตัวได้ ดังนั้นจึงมีข้อจำกัดไม่สามารถทำให้ผู้ชมรับรู้การแปลงกายได้ทุกตัว

องค์ที่ 2 ลายยันต์ โดยผู้สร้างสรรค์กำหนดลายยันต์พร้อมอธิบายความหมายของยันต์ที่ใช้ โดยออกแบบการใช้ร่างกายของผู้แสดงทำลีลานาฏศิลป์ให้เป็นรูปทรงของหมึกที่ใช้เขียนยันต์

องค์ที่ 3 ปลุกผี ผู้วิจัยนำองค์ปลุกผีของการแสดงครั้งที่ 1 มาเป็นองค์ที่ 3 ของการทดลองครั้งที่ 2

12. ธรรกร จันทนะสารี, “การใช้ทฤษฎีรีเลชั่นชิปกับการแบ่งบทการแสดง 4 องค์จากวัตถุที่ใช้ทำเวทมนตร์,” สัมภาษณ์โดย กุลนาถ พุ่มอำภา, 15 พฤศจิกายน 2561.

3.3) การทดลองออกแบบบทการแสดงครั้งที่ 3 “แปลงกาย ลายยันต์ เสกใบไม้ ปลูกผี” ผู้วิจัยปรับรูปแบบการแสดงให้แบ่งออกเป็น 4 องก์ ประกอบด้วย

องก์ที่ 1 แปลงกาย ผู้วิจัยกำหนดให้ผู้แสดงแปลงกายจากคนหนึ่งเป็นอีกคนหนึ่ง โดยให้แสดงทีละคน เริ่มต้นจากจอมขมังเวทย์แปลงเป็นผู้อื่นหรือสัตว์อื่น ด้วยการให้หลักการรีเลย์ขึ้นชิปแสดงลีลานาฏศิลป์ให้สัมพันธ์กับสถานที่แสดง ซึ่งขณะนั้นจะแสดงในห้องโถงคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย แต่ผลการทดลองปรากฏว่า สถานที่ไม่อำนวยต่อการเปลี่ยนตัวนักแสดง ทำให้ไม่สามารถซ่อนตัวนักแสดง และให้เกิดความหลากหลายในการแปลงกายได้

องก์ที่ 2 ลายยันต์ ผู้วิจัยกำหนดให้การทดลององก์ที่ 2 จากการทดลองครั้งที่ 2 คงเดิมไม่เปลี่ยนแปลง

องก์ที่ 3 เสกใบไม้ ในการทดลองครั้งนี้ ผู้วิจัยเพิ่มเป็นองก์การแสดงใหม่ คือ การเสกใบไม้เป็นต่อแตนและเป็นยักษ์หุ่นยนต์ตัวใหญ่ เป็นการสื่อความหมายการใช้เวทมนตร์กับใบไม้ซึ่งเป็นวัตถุธรรมดาสามัญ โดยผู้วิจัยกำหนดให้นักแสดงนำใบไม้ออกมาโปรยให้ทั่วพื้นที่แสดงเพื่อสื่อสารถึงใบไม้ ซึ่งจะเป็นสิ่งสำคัญของการใช้เวทมนตร์ในองก์นี้

องก์ที่ 4 ปลูกผี ผู้วิจัยนำองก์ปลูกผีของการแสดงครั้งที่ 1 มาเป็นองก์ที่ 4 ของการทดลองครั้งที่ 3

ผู้วิจัยแบ่งผู้แสดงออกเป็น 3 ลักษณะ คือ นักแสดงสามัญ 3 คน จอมขมังเวทย์ 1 คน และ ตัวต่อแตน 3 คน โดยเริ่มจากให้นักแสดงสามัญ 3 คน ใช้กระดิ่งไล่ใบไม้ให้เต็มสลับกันวิ่งออกมาโปรยใบไม้ให้เต็มพื้นที่ จอมขมังเวทย์ 1 คน ออกมาเสกใบไม้โดยเน้นให้แสดงลีลาร่วมกับใบไม้ ตัวต่อแตน 3 คนรวมตัวแสดงเป็นตัวต่อแตน แสดงลีลาร่วมกับใบไม้ซึ่งขนาดใหญ่มากกว่าตัวต่อแตนในธรรมชาติ และสุดท้ายนักแสดงสามัญและตัวต่อแตนทำการต่อตัวให้มีความสูงเป็นยักษ์ตัวใหญ่

ผลการทดลองคือ ผู้วิจัยพบว่าควรตัดการต่อตัวของยักษ์ตัวใหญ่ออก เนื่องจากบทการใช้ใบไม้ อันหมายถึงการเสกใบมะขามให้เป็นตัวต่อแตนที่มีฤทธิ์มีความชัดเจนอยู่แล้ว ส่วนการใส่บทการแสดงที่จะเสกให้ใบหญ้าเป็นยักษ์ตัวใหญ่ไม่มีความเชื่อมต่อการเสกใบมะขาม อีกทั้งอาจทำให้ผู้ชมเกิดความสับสนและไม่เข้าใจที่มาของยักษ์ตัวใหญ่ก็เป็นได้

3.4) การทดลองออกแบบบทการแสดงครั้งที่ 4 “แปลงกาย ลายยันต์ ใบไม้ ปลูกผี” ผู้วิจัยนำบทกลอนจากวรรณกรรมที่ช่วงที่แสดงการใช้เวทมนตร์แต่ละแบบไว้อย่างชัดเจนมากำกับการแสดงในแต่ละองก์ โดยผลการทดลองที่ได้มีดังต่อไปนี้

องก์ที่ 1 แปลงกาย ผู้วิจัยปรับบทการแสดงให้แปลงกายเป็นสัตว์ตามบทกลอนที่ผู้วิจัยนำมาเป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์ ทำให้เหลือตัวละครที่เป็นสัตว์เท่านั้นและตัวละครที่เกิดจากการตีความของผู้วิจัยถูกตัดออกไป เนื่องจากไม่สอดคล้องกับวรรณกรรม

องก์ที่ 2 ลายยันต์ ผู้วิจัยปรับบทการแสดงให้มีผ้ายันต์เป็นผ้าสมมุติที่สามารถบรรจุยันต์อะไรก็ได้ในการแสดง ซึ่งจะต้องเป็นยันต์ที่ให้คุณด้านปกป้องคุ้มครองให้จอมขมังเวทย์แคล้วคลาดปลอดภัย

องก์ที่ 3 ใบไม้ ผู้วิจัยปรับบทการแสดงให้ตัดการเสกใบหญ้าและต่อตัวเป็นยักษ์หุ่นยนต์ตัวใหญ่ออก เนื่องจากต้องการทำให้การใช้เวทมนตร์กับใบไม้มะขามให้เป็นตัวต่อแตนขนาดใหญ่ที่มีฤทธิ์เกิดขึ้นจากใบไม้ที่ถูกโปรยออกมา

องก์ที่ 4 ปลูกผี ผู้วิจัยนำองก์ปลูกผีของการแสดงครั้งที่ 1 มาเป็นองก์ที่ 4 ของการทดลองครั้งที่ 4

3.5) การแสดงจริง ผู้วิจัยได้ปรับเปลี่ยนสถานที่ไปแสดงที่โรงละครแบล็คบ็อกซ์ เพื่อทำให้งานสร้างสรรค์ที่มีความเกี่ยวข้องกับเวทมนตร์มีความมหัศจรรย์มากขึ้น ผู้วิจัยจึงพัฒนาบทการแสดงดังต่อไปนี้

องค์ที่ 1 แปลงกาย ผู้วิจัยกำหนดบทการแสดงให้จอมขมังเวทย์แปลงเป็นเสือ ควาย นก จะเข้ ซึ่งเป็นสัตว์ที่จอมขมังเวทย์ในวรรณกรรมแปลง และเป็นการแปลงกายที่แสดงถึงความเชี่ยวชาญเวทมนตร์ของจอมขมังเวทย์



ภาพที่ 1 : แปลงกาย  
ที่มา : ผู้วิจัย

องค์ที่ 2 ลายยันต์ ผู้วิจัยไม่เปลี่ยนแปลงบทการแสดงเนื่องจากลีลานาฏยศิลป์สมบูรณและผู้วิจัยมีความพึงพอใจแล้ว แต่ผู้วิจัยเพิ่มการฉายลายยันต์ให้เต็มโรงละคร เพิ่มการผูกยันต์ขนาดใหญ่ให้เป็นส่วนหนึ่งของฉากจบการแสดง



ภาพที่ 2 : การใช้เวทมนตร์กับเครื่องรางของขลัง  
ที่มา : ผู้วิจัย

องค์ที่ 3 เสกใบไม้ ผู้วิจัยไม่เปลี่ยนแปลงบทบาทการแสดงแต่เพิ่มวิธีพิเศษไปรยใบไม้จากบนโรงละครสู่พื้นที่ที่ทำการแสดง



ภาพที่ 3 : การใช้เวทมนตร์กับวัตถุธรรมดา  
ที่มา : ผู้วิจัย

องค์ที่ 4 ปลุกผี ผู้วิจัยไม่เปลี่ยนแปลงบทบาทการแสดง แต่เพิ่มจุดจบของการใช้เวทมนตร์มากเกินไปจนเกิดความผิดพลาดขึ้น ทำให้สิ่งของทุกอย่างที่ใช้ทำเวทมนตร์ทั้งหมดกลับเข้ามาทำร้ายจอมขมังเวทย์ผู้เป็นเจ้าของเวทมนตร์



ภาพที่ 4 : การใช้เวทมนตร์กับวิญญาณ  
ที่มา : ผู้วิจัย

### สรุปการวิเคราะห์ผลการวิจัย

ผู้วิจัยศึกษาวรรณกรรมที่ปรากฏเรื่องการใช้เวทมนตร์ เพื่อคัดเลือกเรื่องที่น่าสนใจด้วยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านวรรณกรรม บุคคลทั่วไป และความคิดเห็นของผู้วิจัย เพื่อสรุปวรรณกรรมที่เหมาะสมนำมาใช้ออกแบบเป็นบทบาทการแสดง

ผู้วิจัยแสวงหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้ประกอบการจัดข้อมูลเวทมนตร์ของวรรณกรรมในด้านสังคม ความเชื่อ และพิธีกรรมทางไสยศาสตร์ในปัจจุบัน เพื่อทำการเปรียบเทียบ เพื่อจัดประเภทการใช้เวทมนตร์ ได้ดังต่อไปนี้ 1. การใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียว 2. การใช้เวทมนตร์ควบคู่กับเครื่องรางของขลัง 3. การใช้เวทมนตร์ควบคู่กับวัตถุธรรมดา 4. การใช้เวทมนตร์ควบคู่กับวิญญาน ด้วยการคัดเลือกบทกลอนซึ่งสามารถใช้ในการแสดงเวทมนตร์ประเภทนั้นได้ชัดเจน โดยคำนึงถึงความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิและบุคคลทั่วไป และสรุปร่วมกับความคิดเห็นของผู้วิจัย จึงได้บทกลอนต้นแบบที่นำมาสร้างสรรค์ร่วมกับการใช้จินตนาการของผู้วิจัย

ผู้วิจัยถ่ายทอดบทการแสดงและข้อมูลที่เกี่ยวข้องให้แก่นักแสดง เพื่อทำการพัฒนาบทการแสดง ในการนี้ผู้วิจัยทำการทดลอง 4 ครั้ง และทำการแสดง 1 ครั้ง ซึ่งจะแสดงการสรุปแนวคิดและกระบวนการพัฒนาบทการแสดง ตามตารางแสดงการพัฒนาบทการแสดงดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ตารางสรุปพัฒนาการของบทการแสดง  
ที่มา : ผู้วิจัย

การทดลอง	ผลที่ได้รับ	การแก้ไข
การทดลองครั้งที่ 1 ใช้บทกลอนที่เกี่ยวกับพิธี บัตรพลี เพื่อทำการปลุกผีเข้ามา ใช้ออกแบบเป็นบทการแสดง เนื่องจากเป็นพิธีที่รวบรวม การใช้เวทมนตร์ 4 แบบ ตั้งแต่ เริ่มการแสดง	การแสดงออกมาสวยงาม เต็มรูปแบบตั้งแต่เริ่ม แต่ทำให้ นักแสดงไม่สามารถตีความ การใช้ลีลา นาฏศิลป์ต่อได้ และ การแสดงการใช้เวทมนตร์ทุก แบบในครั้งเดียว อาจทำให้ผู้ชม เกิดความสับสนไม่เข้าใจว่า การใช้เวทมนตร์แต่ละแบบมี ความต่างกันอย่างไร	ผู้วิจัยปรับปรุงบทการ แสดงให้แบ่งออกเป็น 3 องก์ เพื่อให้เห็นการแสดงร่วมกับ อุปกรณ์หลากหลายยิ่งขึ้น
การทดลองครั้งที่ 2 ผู้วิจัยปรับปรุงบทการ แสดงให้แบ่งออกเป็น 3 องก์ และตั้งชื่อองก์เพื่อทำให้การแบ่ง องก์ชัดเจนมากขึ้น	องก์ที่ 1 แปลงกาย ผู้วิจัย ถ่ายทอดให้ผู้แสดงรวมกลุ่มเพื่อ ใช้ลีลา นาฏศิลป์เปลี่ยนเป็น สัตว์ต่าง ๆ แต่ไม่สามารถทำให้ รับรู้ได้ว่า แปลงกายเป็นสัตว์ ตามบทกลอนได้ทุกตัว องก์ที่ 2 ลายยันต์ ผู้ สร้างสรรค์กำหนดลายที่อยู่บน ผ้ายันต์ โดยใช้ร่างกายของผู้ แสดงทำลีลา นาฏศิลป์ให้เป็น รูปทรงของหมึกที่ใช้เขียนยันต์ เป็นที่พอใจของผู้วิจัย องก์ที่ 3 ปลุกผี ผู้วิจัยนำ องก์ปลุกผีของการทดลองครั้งที่ 1 มาเป็นองก์ที่ 3 ของ การทดลองครั้งที่ 2	ผู้วิจัยปรับปรุงบทการ แสดงให้แบ่งออกเป็น 4 องก์
การทดลองครั้งที่ 3 ผู้วิจัยปรับปรุงบทการ แสดงให้แบ่งออกเป็น 4 องก์	องก์ที่ 1 แปลงกาย ผู้วิจัย กำหนดให้ผู้แสดงแปลงกายจาก คนหนึ่งเป็นอีกคนหนึ่ง โดยให้ แสดงทีละคน ด้วยการให้	องก์ที่ 1 หาวิธีแสดงกับ สถานที่เฉพาะนี้ให้ได้ หรือ ออกแบบฉากเพิ่มเพื่อให้ สามารถเปลี่ยนตัวนักแสดงได้

การทดลอง	ผลที่ได้รับ	การแก้ไข
<p>และนำหลักการรีเลชั่นชิป มาใช้ ออกแบบบทการแสดง</p>	<p>หลักการรีเลชั่นชิปแสดงลีลา นาฏยศิลป์ให้สัมพันธ์กับสถานที่แสดง แต่สถานที่ไม่อำนวยต่อการเปลี่ยนตัวนักแสดง</p> <p>องค์ที่ 2 ลายยันต์ ไม่มี การเปลี่ยนแปลง</p> <p>องค์ที่ 3 เสกใบไม้ ผู้วิจัยเพิ่มองก์ใบไม้ ซึ่งเป็นการรีเลชั่นชิปกับใบไม้ เพื่อเสกให้เป็นต่อแดนและยักษ์ตัวใหญ่</p> <p>แต่ผู้วิจัยพบว่า การเสกใบหญ้าให้เป็นยักษ์ตัวใหญ่ทำให้เกิดความสับสนระหว่างการเสกใบไม้กับการเสกคนให้เป็นยักษ์</p> <p>องค์ที่ 4 ปลุกผี ผู้วิจัยนำองค์ปลุกผีของการแสดงครั้งที่ 1 มาเป็นองค์ที่ 4 ของการทดลองครั้งที่ 3</p>	<p>องค์ที่ 3 ตัดการต่อตัวของยักษ์ตัวใหญ่ออกให้ เนื่องจากบทการใช้ใบไม้เสกใบมะขามให้เป็นตัวต่อแดนที่มีฤทธิ์มีความชัดเจนอยู่แล้ว</p>
<p><b>การทดลองครั้งที่ 4</b></p> <p>ผู้วิจัยนำบทกลอนจากวรรณคดีที่ ช่วงที่แสดงการใช้เวทมนตร์แต่ละแบบไว้อย่างชัดเจนมากำกับการแสดงในแต่ละองก์</p>	<p>องค์ที่ 1 แปลงกาย ผู้วิจัยปรับบทการแสดงตามบทกลอนต้นแบบ ทำให้เหลือตัวละครที่เป็นสัตว์เท่านั้น</p> <p>องค์ที่ 2 ลายยันต์ ผู้วิจัยปรับบทการแสดงให้มีผ้าขนาดใหญ่ที่สมมุติให้บรรจุยันต์อะไรก็ได้ ซึ่งเป็นยันต์ที่ให้คุณด้านปกป้องคุ้มครองให้จอมขมังเวทย์แคล้วคลาดปลอดภัย</p> <p>องค์ที่ 3 เสกใบไม้ ผู้วิจัยปรับบทการแสดงให้ตัดการเสกใบหญ้าและต่อตัวเป็นยักษ์ตัวใหญ่ออกจากทดลองครั้งที่แล้ว ทำให้ครั้งนี้ การแสดงมีความสมบูรณ์</p> <p>องค์ที่ 4 ปลุกผี องค์ที่ 4 ปลุกผี ผู้วิจัยนำองค์ปลุกผีของการแสดงครั้งที่ 1 มาเป็นองค์ที่ 4 ของการทดลองครั้งที่ 4</p>	<p>องค์ที่ 1 ตัวละครที่เกิดจากการตีความของผู้วิจัยถูกตัดออกไป เนื่องจากไม่สอดคล้องกับวรรณกรรม</p> <p>องค์ที่ 2 ปรับบทให้จอมขมังเวทมนตร์เน้นแสดงลีลานาฏยศิลป์ให้สัมพันธ์กับผ้ายันต์ โดยยกเลิกการแสดงลวดลายยันต์</p>

การทดลอง	ผลที่ได้รับ	การแก้ไข
<p><b>การแสดงจริง</b></p> <p>เนื่องจากผู้วิจัยได้ปรับเปลี่ยนสถานที่ไปแสดงที่โรงละครแบล็คบ็อกซ์ เพื่อให้งานสร้างสรรค์ที่มีความเกี่ยวข้องกับเวทมนตร์ให้มีความมหัศจรรย์มากขึ้น ผู้วิจัยจึงพัฒนาบทการแสดงให้สัมพันธ์กับสถานที่ เพื่อให้การแสดงทั้งหมดเป็นเอกภาพและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น</p>	<p>องค์ที่ 1 แปลงกาย ผู้วิจัยกำหนดบทการแสดงให้จอมขมังเวทย์แปลงเป็นเสือ ควาย นก จะเข้ ซึ่งเป็นสัตว์ที่จอมขมังเวทย์ในวรรณคดีแปลง และเป็นการแปลงกายที่แสดงถึงความเชี่ยวชาญเวทมนตร์ของจอมขมังเวทย์</p> <p>องค์ที่ 2 ผ้ายันต์ ผู้วิจัยไม่เปลี่ยนแปลงบทการแสดง เนื่องจากลีลานาฏศิลป์สมบูรณ์และผู้วิจัยมีความพึงพอใจแล้ว แต่ผู้วิจัยเพิ่มการฉายลายยันต์ในเต็มโรงละคร เพิ่มการผูกยันต์ขนาดใหญ่ให้เป็นส่วนหนึ่งของฉากไปจนจบการแสดง</p> <p>องค์ที่ 3 ใบไม้ ผู้วิจัยไม่เปลี่ยนแปลงบทการแสดง แต่เพิ่มวิธีพิเศษโปรยใบไม้จากบนโรงละครสู่พื้นที่ทำการแสดง</p> <p>องค์ที่ 4 ปลุกผี ผู้วิจัยไม่เปลี่ยนแปลงบทการแสดง แต่เพิ่มจุดจบของการใช้เวทมนตร์มากเกินไปจนเกิดความผิดพลาดขึ้น ทำให้สิ่งของทุกอย่างที่ใช้ทำเวทมนตร์ทั้งหมดกลับเข้ามาทำร้ายจอมขมังเวทย์ผู้เป็นเจ้าของเวทมนตร์</p>	

ผู้วิจัยใช้ทฤษฎีสัญญาวิทยาเพื่อสื่อสารการใช้เวทมนตร์ทั้ง 4 รูปแบบ โดยใช้หลักการสัมพันธ์ภาพ (Relationship) มาสร้างสรรค์และวิเคราะห์กระบวนการลีลานาฏศิลป์ทั้งหมด เพื่อสื่อถึงการใช้เวทมนตร์กับสิ่งต่าง ๆ ซึ่งได้แก่ การใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียวโดยไม่ร่วมกับวัตถุอื่น การใช้เวทมนตร์กับผ้ายันต์ การใช้เวทมนตร์กับใบไม้ และการใช้เวทมนตร์กับวิญญาณ เพื่อสร้างรูปแบบของผลานนาฏศิลป์ซึ่งประกอบด้วย 8 องค์ประกอบการแสดง

## อภิปรายผล

บทการแสดงมีความสำคัญต่อการกำหนดรูปแบบการแสดงซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบการแสดงทั้ง 8 ข้อ เนื่องจากส่งผลต่อการออกแบบองค์ประกอบการแสดงให้มีความสอดคล้องกันและทำให้องค์รวมของการแสดงมีความเป็นเอกภาพไปในทางเดียวกัน ดังนั้นจะต้องออกแบบบทการแสดงจะต้องออกแบบให้บทการแสดงมีคุณภาพ โดยอาศัยการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องอย่างถูกต้องและคำนึงถึงการนำไปใช้ในงานนาฏศิลป์เพื่อสื่อสารความหมายของงานนาฏศิลป์ได้อย่างเหมาะสม

ในการพิจารณาบทการแสดงของวิทยานิพนธ์นี้ ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกงานวรรณกรรมต้นแบบด้วยการวิเคราะห์ข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ ผู้เชี่ยวชาญด้านเวทมนตร์และการอ่านวรรณกรรมร่วมกัน เพื่อทำการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลสำหรับการออกแบบบทการแสดงที่เหมาะสมกับการงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ทั้งนี้ต้องนำบทการแสดงไปทดลองออกแบบลีลานาฏศิลป์และองค์ประกอบการแสดงส่วนต่าง ๆ และอาจเปลี่ยนแปลงบทการแสดงได้ตามความเหมาะสมโดยยังคงความหมายหลักของการแสดงเดิมไว้



## บรรณานุกรม

- กรมศิลปากร. *เสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน ฉบับหอพระสมุดวชิรญาณ*. พระนคร : โรงพิมพ์ไทย, 2461.
- จรูญ พุ่มอำภา. "การใช้เวทมนตร์." สัมภาษณ์โดย กุลนาถ พุ่มอำภา. 20 พฤศจิกายน 2561.
- ธรากร จันทนะสาโร. "การใช้ทฤษฎีเลขชั้นซิปกับการแบ่งบทการแสดง 4 องค์จากวัตถุที่ใช้ทำเวทมนตร์." สัมภาษณ์โดย กุลนาถ พุ่มอำภา. 15 พฤศจิกายน 2561.
- นราพงษ์ จรัสศรี. "การสร้างบทการแสดงจากเวทมนตร์ในวรรณคดีในงานนาฏยศิลป์ให้มีความน่าสนใจ." สัมภาษณ์โดย กุลนาถ พุ่มอำภา. 23 ตุลาคม 2561.
- พัชรินทร์ สันติ้อชวรรณ. "หลักการออกแบบบทการแสดงจากเวทมนตร์ในวรรณคดีไทยเรื่องเสภาขุนช้างขุนแผน." สัมภาษณ์โดย กุลนาถ พุ่มอำภา. 24 กันยายน 2561.
- วิศปัติย์ ชัยช่วย. "กระบวนการสร้างสรรค์บทการแสดงประกอบแสง เสียง เรื่อง อรุโณทัยปกรณัม." *มหาวิทยาลัยขอนแก่น ปีที่ 6*, (มกราคม-มิถุนายน 2557): 130-155.
- เสาวณิต วิงวอน. "วรรณคดีไทยที่เกี่ยวกับเวทมนตร์." สัมภาษณ์โดย กุลนาถ พุ่มอำภา. 30 มิถุนายน 2561.