



การสร้างสรรค์ดนตรี ประกอบการแสดงละครหุ่นอีสาน
ร่วมสมัย “สินไซรู้ใจตน”

Creative Music For Isan Puppet Story
Theatre Contemporary Performance
“Sinsai Self-Understanding”

อาทิตย์ กระจ่างศรี¹
Artit Krajangsree

¹ อาจารย์ประจำ สาขาวิชาดุริยางคศิลป์
แขนงวิชาดนตรีพื้นเมือง คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยขอนแก่น
Lecturer, Department of Music, Faculty of Fine
and Applied Arts, Khon Kaen University
(E-mail: artit.240@gmail.com, artikr@kku.ac.th)

Received: 31/01/2019 Revised: 23/05/2019 Accepted: 24/05/2019

บทคัดย่อ

ผู้เขียนได้มีโอกาสดำเนินงานสร้างสรรค์ดนตรีให้กับการแสดงละครหุ่นอีสานร่วมสมัย “สินไซรู้ใจตน” บทความเรื่องนี้เป็นนำเสนอแนวคิดและวิธีการสร้างสรรค์ดนตรีพื้นบ้านในอีกรูปแบบหนึ่ง ซึ่งมีความแตกต่างจากวิธีการสร้างสรรค์ดนตรีพื้นบ้านทั่วไป เป็นการทำงานเชิงปฏิบัติการจริง โดยใช้วิธีการทดลองสร้างสรรค์ดนตรีพื้นบ้านในรูปแบบต่างๆ ขึ้น เพื่อตอบรับแนวคิดของผู้เขียนบท ผู้กำกับ และเพื่อความสมบูรณ์ให้กับละครมากยิ่งขึ้น เนื้อหาอื่นได้นักศึกษาทั้งสองแขนงวิชาที่มีความรู้ความสามารถที่ต่างกัน จะได้เรียนรู้พร้อมทั้งฝึกประสบการณ์การทำงานแบบใหม่ และพัฒนาตนเองไปพร้อมกันกับละครหุ่นอีสานร่วมสมัย “สินไซรู้ใจตน”

คำสำคัญ: การสร้างสรรค์, ดนตรีพื้นบ้านอีสาน, ละคร, หุ่นอีสานร่วมสมัย

Abstract

The author had an opportunity to create music for Isan contemporary puppet performance “SinSai Self - Understanding” This article presented another concept of Isan Folk Music that different from other Isan folk music. Used the action research by create the creative Isan folk music in many melodies to harmonized with screenwriter, director and created the perfection of performance. The most of all aims that student of both programs had differentiated ideas and knowledge, they can learn and had experience that leads them to develop themselves together with for Isan contemporary puppet performance “SinSai Self - Understanding”

Keywords: Creative, Isan Folk Music, Story Theatre, Contemporary Isan puppet

บทนำ

สินไชยคือวรรณกรรมที่มีความสำคัญในสังคม และวัฒนธรรมแถบลุ่มน้ำโขง เป็นวรรณกรรมที่มีการสืบทอดกันมาในหลายรูปแบบ เช่น จากการเทศนาธรรมของ พระสงฆ์ในงานบุญประเพณีต่างๆ ภาพวาดฝาผนังอุโบสถ การแสดงหมอลำ รวมไปถึงการแสดงละครหุ่นอีสาน (นัทรหทัย วนาเฉลิม, 2558) ในอดีตในการแสดงหมอลำ เรื่องสินไชยจะมีเพลงที่ใช้บรรเลงประจำคือเพลง “สังข์ศิลป์ชัย” เป็นเพลงทำนองสั้น เรียบง่าย สนุกสนานตามแบบฉบับดนตรีอีสานดั้งเดิม (เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี, 2560) ซึ่งจะนิยมบรรเลงในวงหมอลำ และวงโปงลางเพื่อส่งให้นักแสดงเข้าออกในแต่ละฉากเท่านั้น ยังไม่ใช่ดนตรีประกอบการแสดงที่สื่อได้หลากหลายอารมณ์ที่สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง ปัจจุบันวรรณกรรมสินไชยได้มีบทบาทต่อการพัฒนาสังคมมากขึ้น โดยเฉพาะในการศึกษา สถาบันการศึกษาหลายแห่งได้นำสินไชยไปใช้ในการเรียนการสอน แขนงวิชาดนตรีพื้นเมือง สาขาดนตรีและการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น โดยแขนงวิชาดนตรีพื้นเมือง ได้นำชื่อของสินไชมาตั้งเป็นชื่อวงโปงลางประจำสาขาโดยใช้ชื่อว่า “วงโปงลางสินไช” ตั้งแต่ปี 2553 โดยการนำของท่าน รศ.ดร.เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี และล่าสุดเมื่อปี 2559 แขนงวิชาการละคร ได้นำเรื่องสินไชมาทำในรูปแบบละครหุ่นอีสานร่วมสมัย โดยการนำของท่านอาจารย์พญอค์พราหมณ์ เป็นโครงการวิจัยเพื่อพัฒนาการแสดงหุ่นอีสานให้มีความร่วมสมัยมากขึ้น (พรัตน์ ดำรุง, 2561)

โครงการวิจัยสินไชรู้ใจตน ในครั้งนี้ผู้เขียนได้มีบทบาทในการร่วมสร้างสรรค์ในส่วนของคนตรีประกอบการแสดง เพื่อให้การแสดงมีความน่าสนใจ และสมบูรณ์แบบมากขึ้น อีกทั้งยังเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เขียนได้สร้างสรรค์ดนตรีประกอบการแสดงละครหุ่นอีสานร่วมสมัย เหนือสิ่งอื่นใดนักศึกษาทั้งสองแขนงวิชาได้เรียนรู้ประสบการณ์การทำงานแบบใหม่ และพัฒนาตนเองไปพร้อมกับ สินไชรู้ใจตน

ผลการสร้างสรรค์

ความเป็นมาของละคร “สินไชรู้ใจตน” เดิมทีละครหุ่นสินไชมีศิลปินพื้นบ้านที่ได้ทำไว้ก่อนอยู่แล้ว คือครูปรีชา การุณ (ครูเซียง) เป็นศิลปินที่ประจำโรงละคร ปีที่ 12 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2563

ชุมชนโหมทองศรีอุบลรัตน์ ที่บ้านหนองโนใต้ อำเภอนาคู จังหวัดมหาสารคาม ครูเซียงทำงานเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมอีสานโดยเน้นที่ละครหุ่นอีสานเพื่อพัฒนาชุมชนของตัวเอง เพื่อให้เด็กในชุมชนได้มีกิจกรรมดี ที่คุณค่าขึ้น ใช้ชื่อว่า ค่ายเด็กเทวดา ต่อมาอาจารย์พญู อัครพรหมณ์ ได้เล็งเห็นความสำคัญในโครงการนี้จึงนำนักศึกษาแขนงวิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น เข้าไปเรียนรู้กับครูเซียงเพื่อต้องการให้นักศึกษาได้เก็บเกี่ยวความรู้ในชุมชน เห็นคุณค่าในศิลปวัฒนธรรมอีสาน จากการเรียนรู้ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2559 จนถึงปี พ.ศ. 2560 นักศึกษาได้เรียนรู้จนสามารถสร้างหุ่นขึ้นมา ต่อมาได้จัดการแสดงขึ้น และพัฒนาต่อไปจนถึงผลงานการวิจัยชื่อ “ข้ามศาสตร์ ข้ามเวลา” ที่ศูนย์ศิลปะการละครสดใสปันธุมโกมล คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อวันที่ 24-25 สิงหาคม 2560 อีกนัยหนึ่งในการทำโครงการนี้คือ การฝึกทักษะชีวิตและเข้าใจตนเองผ่านกระบวนการสร้างสรรค์การแสดงหุ่นร่วมสมัย เป็นการกลับไปเรียนรู้ในสิ่งที่ผู้วิจัยและทีมนักศึกษารู้จักอยู่แล้ว แต่อาจหลงลืม มองไม่เห็น สิ่งเหล่านั้นมีความสำคัญมากต่อชีวิตนี้ จึงเป็นการย้อนไปมองดูวิถีการปฏิบัติเพื่อค้นหาบางสิ่งบางอย่างที่ขาดหายไป

วรรณกรรมเรื่องสินไซเป็นวรรณกรรมที่มีเนื้อเรื่องน่าสนใจ มีองค์ประกอบต่างๆ เช่น ตัวละครที่มีรูปร่างเป็นเอกลักษณ์ สามารถจดจำได้ง่าย การดำเนินเรื่องที่มีหลากหลายอารมณ์ เช่น การพลัดพราก การเสียสละ ความรัก ความกตัญญู ความซื่อสัตย์ อดทน ความกล้าหาญ เป็นต้น มีคติธรรมสอนใจอยู่ตลอดเวลา แต่ในรูปแบบของอาจารย์พญูนั้นต่างจากเค้าโครงเดิมของวรรณกรรม เนื่องจากนำมาตีความใหม่เพื่อให้มีความเป็นปัจจุบันเข้ามาสอดด้วย และเพื่อต้องการสะท้อนบางอย่างในอีกแง่มุมหนึ่งของสินไซ ทั้งนี้ในการแสดงจะมีทั้งหมด 9 ฉาก ในแต่ละฉากนั้นมีส่วนประกอบที่สำคัญทั้งบทของตัวละคร การดำเนินเรื่อง การเชิดหุ่น แสง การร้องเพลง นอกจากองค์ประกอบเหล่านี้แล้ว อีกหนึ่งองค์ประกอบที่ขาดไม่ได้คือดนตรีประกอบการแสดง ซึ่งดนตรีในที่นี้ไม่ใช่ดนตรีเพื่อการฟังในความเพลิดเพลิน แต่เป็นดนตรีสำหรับสร้างบางสิ่งบางอย่างให้กับละคร เสริมแต่งเติมให้ละครมีอารมณ์มากขึ้น มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น สร้างบรรยากาศให้กับละคร อารมณ์ความรู้สึก และเพื่อให้ตัวหุ่นมีชีวิตมากขึ้น ทั้งนี้ผู้เขียนได้นำดนตรีอีสานพื้นบ้านมาบรรเลง

ประกอบตามที่อาจารย์พญต้องการเพื่อให้เข้ากับเรื่องราว และบทของเรื่อง ผู้เขียน
ได้มีโอกาสช่วยเสริมในส่วนนี้จึงนำนักศึกษาดนตรีพื้นเมืองมาบรรเลง

ขั้นตอนที่ 1 วางกรอบแนวคิด

ละครสินไซรู้ใจตนเป็นละครที่จำเป็นต้องใช้ดนตรีบรรเลงจริงเพื่อการแสดง
เนื่องจากในการแสดงนั้น ตัวละครสามารถพลิกแพลงได้ตลอดเวลาเพราะคนที่เชิด
หุ่นจะต้องพูดหรือร้องเพลงพร้อมกับการเชิดหุ่น อีกทั้งในแต่ละฉากสามารถยืดหยุ่น
ไปมาตลอด และเพื่อให้ละครมีอรรถรสสำหรับผู้แสดงเองและผู้ชม ผู้เขียนมีความ
ถนัดในเรื่องดนตรีอีสานอยู่แล้วจึงมีโอกาสได้ร่วมงานในครั้งนี้ โดยปกติแล้วในการ
แสดงพื้นบ้านอีสานคนจะเห็นวงดนตรีพื้นบ้านแสดงเป็นวงโปงลาง แต่ในครั้งนี้
ต่างออกไป ครั้งนี้เป็นละครเวทีการเลือกใช้วงโปงลางเห็นจะไม่เหมาะสมด้วยสาเหตุ
หลายประการ คือ

ประการที่ 1 วงโปงลาง เป็นวงดนตรีอีสานที่มีความเป็นสมัยนิยม มีวิธีการ
บรรเลงคล้ายกับวงลูกทุ่งหมอลำ

ประการที่ 2 ต้องการรูปแบบวงดนตรีอีสานที่มีความแบบดั้งเดิม
แต่เป็นการผสมวงแบบใหม่โดยไม่เคยมีมาก่อน

ประการที่ 3 ต้องการผสมเครื่องดนตรีพื้นบ้านบางภูมิภาคหรือแม้กระทั่ง
เครื่องดนตรีตะวันตกเข้ามาเพื่อสร้างบางสิ่งบางอย่างที่ดนตรีอีสานทำไม่ได้

ประการที่ 4 ผู้เขียนต้องการเครื่องดนตรีที่เป็น Acoustic ทั้งหมด จะไม่
ใช้เครื่องดนตรีที่สังเคราะห์ด้วย Electronic เพราะต้องการใช้ศักยภาพของ
เครื่องดนตรีนั้นให้มากที่สุด

ทั้งนี้ทั้งนั้นเครื่องดนตรีที่เลือกใช้ในการบรรเลงมีความพิเศษเฉพาะของตนเอง
อยู่แล้ว และยังสามารถใช้ได้หลายลักษณะเพื่อส่งเสริมให้ละครมีความน่าสนใจมากขึ้น

ขั้นตอนที่ 2 การเลือกนักดนตรี

การเลือกนักดนตรีเพื่อมาบรรเลง ในส่วนนี้จะเลือกนักดนตรีคนที่มีทักษะ
ค่อนข้างดี และที่สำคัญต้องมีไหวพริบปฏิภาณสูง อย่างที่กล่าวมาข้างต้นแล้วว่าละคร
ปีที่ 12 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2563

เรื่องนี้มีการพลิกแพลง ยืดหยุ่นของบทยืดตลอดเวลา จึงจำเป็นต้องเลือกคนที่มีคุณสมบัติดังกล่าว นักศึกษาดนตรีพื้นเมืองอีสานโดยปกติแล้วการบรรเลงดนตรีประกอบพ็อนอีสานปัจจุบันจะมีความยืดหยุ่นในการแสดงน้อยมาก เนื่องจากการแสดงนั้นถูกกำหนดไว้ตายตัวแล้ว เช่น เพลงมีกี่ท่อน แต่ละท่อนนับเท่าไรเพื่อให้ทุกอย่างเดินไปพร้อมกันกับท่าพ็อน จะมีน้อยมากที่จะพลิกแพลงกะทันหันในการแสดง อีกประการหนึ่งคือนักดนตรีอีสานไม่ค่อยได้ทำงานหรือเล่นดนตรีในลักษณะนี้มาก่อน จึงเป็นเรื่องที่ยากในการคัดเลือกนักดนตรี ดังนั้นผู้เขียนจึงตั้งเป้าหมายไปที่กลุ่มนักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาเหตุเพราะนักศึกษาในกลุ่มนี้ได้ผ่านการเล่นดนตรีมาค่อนข้างมากและมีโอกาสได้เห็นการแสดงต่างๆมาแล้วบ้าง ทักษะในการบรรเลงแต่ละคนอยู่ในระดับดีถึงดีมาก อย่างไรก็ตามนักดนตรีที่กำหนดไว้นั้นไม่สามารถอยู่บรรเลงได้ตลอดไป เนื่องจากนักศึกษาจะต้องจบออกจากมหาวิทยาลัยในที่สุด จึงจำเป็นต้องฝึกรุ่นใหม่ขึ้นมาทดแทน ดังนี้

รุ่นที่ 1 ประกอบไปด้วย

1. นายวิวิธ นาใจคง ตำแหน่ง ไหซอง โหวด
2. นายชาญยุทธ เชื้อบุญมี ตำแหน่ง แคน
3. นายกิตติช มิสวรรณ์ ตำแหน่ง พิณโป่ง
4. นายจรรพพัฒน์ วรรัตน์ ตำแหน่ง ซอ
5. นายรัฐพงษ์ หงส์เวิญ ตำแหน่ง กลองหาง กลองตุ้ม
6. นายจิรกิตต์ อันพิมพ์ ตำแหน่ง โป่งกลาง

รุ่นที่ 2 ประกอบไปด้วย

1. นายฐิติภูมิ โพธิ์ปฐมพร ตำแหน่ง พิณ
2. นายธีรศักดิ์ แสนวัง ตำแหน่ง กลอง
3. นายณัฐพงษ์ ปลื้มใจ ตำแหน่ง ซอ
4. นางสาวปติตา ศิริสาร ตำแหน่ง ไหซอง
5. นายเมธาวิ บุญทศ ตำแหน่ง แคน
6. นายสมเกียรติ นนทะการ ตำแหน่ง โป่งกลาง ซ้อง สะโน
7. นายอลงกรณ์ ฤกษ์แก้วหงส์ ตำแหน่ง ฉิ่ง ฉาบ

8. นายคำรณ วรรณดิษฐ์ ตำแหน่ง โหวด กลองทัดภาคใต้

รุ่นที่ 3 ประกอบด้วย

1. นายกิตตินันท์ ศรีโยธา ตำแหน่ง กลอง
2. นายนันทวัฒน์ รินทาฐ ตำแหน่ง ไหซอง
3. นายพิทักษ์พงษ์ สิมมา ตำแหน่ง พิณ
4. นายพีรพงศ์ วิศวรักษ์ ตำแหน่ง สะโน
5. นายพีรวิทย์ ปรีเปรม ตำแหน่ง โหวด
6. นายวิษณุ นามนา ตำแหน่ง แคน
7. วัชรเกียรติ โยธะพล ตำแหน่ง โป่งกลาง

กลุ่มที่ 4 เพื่อเดินทางไปแสดงที่ประเทศเวียดนาม ประกอบไปด้วย

1. นายพิทักษ์พงษ์ สิมมา ตำแหน่ง พิณ
2. นายวิษณุ นามนา ตำแหน่ง แคน
3. นายอาทิตย์ กระจ่างศรี ตำแหน่ง กลอง ซ้อง
4. นายภูวนัย ดิเลกศิลป์ ตำแหน่ง สะโน ฉิ่ง

เครื่องดนตรีที่เลือกใช้ในการบรรเลงประกอบไปด้วย พิณโป่ง ไหซอง กลองหาง โป่งกลาง แคน โหวด กลองตุ้ม ปี่ผู้ไท ฉาบเล็ก ฉาบตะวันตก ซอ ซ้อง ฉิ่ง



ภาพประกอบที่ 1 การเลือกนักดนตรี

ขั้นตอนที่ 3 การตีความ และสร้างสรรค์ดนตรีตามบทละคร

ละครเป็นการแสดงที่ผนวกศิลปะหลากหลายแขนงเข้าไว้ด้วยกัน เช่น ศิลปะการเขียนบท ศิลปะการออกแบบตัวหุ่น ศิลปะการออกแบบเสื้อผ้า ศิลปะการออกแบบแสง ศิลปะการวางองค์ประกอบศิลป์ ศิลปะการใช้เสียง (พูด, ร้อง) และศิลปะด้านดนตรี ดนตรีมีส่วนสำคัญที่ช่วยให้ละครมีความสมบูรณ์แบบ นอกจากจะช่วยในความเพลิดเพลิน สนุกสนานแล้วยังช่วยสร้างบรรยากาศให้กับละครด้วย ซึ่งบางครั้งเราอาจจะไม่ได้ยินเลย แต่มีความรู้สึกไปกับละคร เป็นส่วนที่ขาดไม่ได้ ละครเรื่อง สีนไซ้ใจตน มีฉากมากมายโดยในแต่ละฉากต่างต้องการดนตรีแตกต่างกันออกไป ประกอบไปด้วยขั้นตอนดังนี้

ฉากที่ 1 กล่าวปฐมบท ไหว้ครู เปิดเรื่อง

บท เป็นการเปิดเรื่องโดยคนเชิดหุ่นออกมาพูดผญา พร้อมกับการใช้บทสวดประสานเสียงเบาๆ เพื่อให้เกิดความเข้มข้น ต่อด้วยการรำไหว้ครูเพื่อบูชาคุณครูบาอาจารย์ตามขนบในการแสดงของอีสาน จากนั้นเปิดเรื่องด้วยงูสร่วงออกมากล่าวที่มาของการกำเนิดสินไซ

ดนตรี ความศรัทธา ความเข้มข้น เครื่องดนตรีที่เหมาะสมกับอารมณ์นี้คือแคน เนื่องจากเป็นเครื่องดนตรีที่บรรเลงทำนองได้หลากหลายแล้ว คุณลักษณะของเสียงยังมีมนต์เสน่ห์และน่าหลงใหล ประกอบกับมีการลำโดยใช้ทำนองทางยาว แคนจึงเป็นเครื่องดนตรีที่เหมาะสมที่สุด ต่อมาใช้ปีเข้ามาสวมในช่วงท้ายเพื่อให้เกิดความหน้าสะพรั่ง ต่อด้วยเสียงกลองเพื่อสร้างความเข้มข้น

ฉากที่ 2 กุมภัณฑ์ลักนางสุมณฑา

บท เปิดตัวนางสุมณฑาที่กำลังชมป่าอย่างมีความสุขโดยที่ไม่รู้ว่าภัยร้ายกำลังคืบคลานเข้ามาหาตน พร้อมกับเปิดตัวยักษ์กุมภัณฑ์ที่เดินทางมาเพื่อลักพานางสุมณฑากลับไปเป็นเมียยังเมืองของตน

ดนตรี เปิดตัวนางสุมณฑาด้วยการร้องเพลงชมป่าพร้อมกับเปิดตัวยักษ์กุมภัณฑ์ด้วยการลำเต้ย ทำนองเพลงที่ใช้เป็นทำนองลำเต้ยโดยบรรเลงดนตรีทั้งวงในจังหวะช้า จากนั้นกุมภัณฑ์ได้เข้ามาจับนางสุมณฑา ดนตรีที่ใช้แคน พิณโป่ง และ

กลองตุ้ม บรรเลงโดยวิธีการด้นสด (Improvisation) ให้ความรู้สึกตกใจ และความตึงเครียดของยักข์กุ่มกัณฑ์ ทั้งนี้ทั้งนั้นในความตื่นตระหนกผู้เขียนบทได้แทรกความทะเล้นเข้าไป คือยักข์กุ่มกัณฑ์ได้เข้าไปอ้อมพร้อมจวบนางสุมณฑา จึงใช้เสียงขอแทรกเข้ามาเพื่อให้เกิดความทะเล้นของตัวละคร

ตัวอย่างเพลง

ท่อนที่ 1 เปิดตัวสุมณฑา ความเร็ว 70 (ช้า)

ทำนอง	----	-ล-ร	-ด-ล	-ร-ด	-ล-ล	-ล-ร	-ด-ล	-ร-ด
ตะโพน	----	----	----	---ทุ้ม	----	---ปะ	-ทุ้ม-ทุ้ม	---ทุ้ม
ทำนอง	---ซ	-ม-ร	-ม-ด	-ล-ซ	---ซ	-ม-ร	-ด-ร	มซ-ล
ตะโพน	----	----	----	---ทุ้ม	----	---ปะ	-ทุ้ม-ทุ้ม	---ทุ้ม

ท่อนที่ 2 เปิดตัวยักข์กุ่มกัณฑ์ ความเร็ว 100 (เร็วปานกลาง)

ทำนอง	----	-ล-ร	-ด-ล	-ร-ด	-ล-ล	-ล-ร	-ด-ล	-ร-ด
ตะโพน	----	----	----	---ทุ้ม	----	---ปะ	-ทุ้ม-ทุ้ม	---ทุ้ม
กลองตุ้ม	----	----	----	---ตุ้ม	----	----	----	-ตุ้ม-ตุ้ม
ทำนอง	---ซ	-ม-ร	-ม-ด	-ล-ซ	---ซ	-ม-ร	-ด-ร	มซ-ล
ตะโพน	----	----	----	---ทุ้ม	----	---ปะ	-ทุ้ม-ทุ้ม	---ทุ้ม
กลองตุ้ม	----	----	----	---ตุ้ม	----	----	----	-ตุ้ม-ตุ้ม

ท่อนที่ 3 ยักข์กุ่มกัณฑ์ลักนางสุมณฑา ความเร็ว 110 (ค่อนข้างเร็ว)

ท่อนนี้ใช้วิธีการสร้างกระสวนที่มีความแข็งแรง โดยเน้นจังหวะตกเป็นสำคัญ พร้อมด้วยเครื่องประกอบจังหวะที่หลากหลายเพื่อให้รู้สึกถึงความซูลมุน ในเครื่องบรรเลงทำนองใช้วิธีการด้นสดลายทางใหญ่ เน้นที่แคนและพิณเป็นเครื่องหลัก ส่วนเครื่องอื่นให้สอดแทรกตามการเคลื่อนไหวของตัวละคร

ตะโพน	---ปะ	---ปะ	---ปะ	---ปะ	---ปะ	---ปะ	---ปะ	---ปะ
กลองตุ้ม	-ตุ้ม-ตุ้ม	-ตุ้ม-ตุ้ม	-ตุ้ม-ตุ้ม	-ตุ้ม-ตุ้ม	-ตุ้ม-ตุ้ม	-ตุ้ม-ตุ้ม	-ตุ้ม-ตุ้ม	-ตุ้ม-ตุ้ม

ฉากที่ 3 เปิดตัว สีโท สังข์ทอง สินไซ ข้ามเวลาไปพบกับนางสุมณฑา

บท สามพี่น้อง สีโท สังข์ทอง และสินไซ เปิดตัวด้วยการเดินทางไปช่วยนางสุมณฑากลับบ้านเมือง

ดนตรี เปิดตัวสามพี่น้องร้องเพลงทำนองสรภัญญะ ดนตรีใช้การบรรเลงทั้งวงโดยใช้ทำนองสรภัญญะ ช่วงพายุพัดข้ามเวลาใช้ดนตรีทั้งวงแต่เปลี่ยนวิธีการเล่นใหม่กระหน้าเพื่อให้เกิดความรู้สึกอีกกระทึกเหมือนกำลังโดนพายุพัดเข้ามา ไม่กำหนดทำนอง และจังหวะ จากนั้นนางสุมณฑาชมสวน ใช้ขอในการบรรเลงทำนองลำเต้ยในจังหวะช้า เห็นถึงความอ่อนหวาน ความสวยงามของตัวละครที่กำลังชมดอกไม้ อย่างมีความสุข พร้อมกับตั้งใจเพื่อสร้างบรรยากาศเหมือนเสียงเด็ดดอกไม้ ต่อมาสามพี่น้องแสดงตัวด้วยเสียงกลอง พร้อมกับเสียงพิณโปร้งบรรเลงคลอ เพื่อเปลี่ยนบรรยากาศให้มีความสงสยพร้อมกับอารมณ์ต้นตระหนกเล็กน้อย ขอเปลี่ยนวิธีการบรรเลงโดยบรรเลงจากสูงไปต่ำเพื่อสื่อถึงความตกใจของนางสุมณฑา จากนั้นสีโท ทะเลาะกับสังข์ทอง ใช้แคน และกลองบรรเลงเพื่อให้รู้สึกถึงความวุ่นวาย และแทรกด้วยเสียงฉาบในช่วงที่มีการกระทบกันของร่างกาย กระทั่งพระจันทร์หล่นลงพื้น ได้เปลี่ยนมาเป็นขอบรรเลง ใช้วิธีการบรรเลงช้าเพื่อให้เกิดอารมณ์เศร้า แทรกด้วยเสียงโหวดเพื่อให้เกิดความเสียใจของนางสุมณฑาที่มีต่อหลานทั้งสาม

ตัวอย่างเพลง

ท่อนที่ 1 เปิดตัว สีโท สังข์ทอง และสินไซ ความเร็ว 75 (ปานกลาง)

ทำนอง	----	-ล-ม	---ช	-ลชม	---ร	-มรด	---ล	--ดริ
ตะโพน	-ทิง-ปะ	-ทิง-ทิง	--ทิงทุ้ม	-ทิง-ทุ้ม	-ทิง-ปะ	-ทิง-ทิง	--ทิงทุ้ม	-ทิง-ทุ้ม
กลองตุ้ม	----	---ตุ้ม	-ตุ้ม--	-ตุ้ม-ตุ้ม	----	---ตุ้ม	-ตุ้ม--	-ตุ้ม-ตุ้ม
ทำนอง	----	-ล-ร	---ร	-มฟ	---ช	-ลชม	--รด	--รม
ตะโพน	-ทิง-ปะ	-ทิง-ทิง	--ทิงทุ้ม	-ทิง-ทุ้ม	-ทิง-ปะ	-ทิง-ทิง	--ทิงทุ้ม	-ทิง-ทุ้ม
กลองตุ้ม	----	---ตุ้ม	-ตุ้ม--	-ตุ้ม-ตุ้ม	----	---ตุ้ม	-ตุ้ม--	-ตุ้ม-ตุ้ม

ท่อนที่ 2 นางสุมณฑาชมสวน ความเร็ว 60 (ช้า)

ทำนอง	----	---ล	-ช-ด	-ช-ล	----	---ล	-ช-ด	-ช-ล
ฉิ่ง	----	----	----	---ฉิ่ง	----	----	----	---ฉับ
ทำนอง	---ด	--รล	---ช	--รม	----	--ช	---ม	--ชร
ฉิ่ง	----	----	----	---ฉิ่ง	----	----	----	---ฉับ
ทำนอง	---ด	--ลด	---ม	--รด	----	-ล-ด	---	-ร-ม
ฉิ่ง	----	----	----	---ฉิ่ง	----	----	----	---ฉับ
ทำนอง	---ช	--ลช	---ร	--ดริ	----	-ล-ร	----	-ล-ท
ฉิ่ง	----	----	----	---ฉิ่ง	----	----	----	---ฉับ
ทำนอง	-ล-ช	-ล-ท	-ร-ด	-ท-ล	-ล-ช	-ล-ท	-ร-ด	-ท-ล
ฉิ่ง	----	----	----	---ฉิ่ง	----	----	----	---ฉับ

ท่อนที่ 3 สีโหทะเลาะกับสังข์ทอง ความเร็ว 130 (เร็ว)

แคน	-ล-ม	-ร-ม	-ด-ม	รดลม	-ล-ม	-ร-ม	-ด-ม	รดลม
พิณ	-ม-ล	-ช-ล	-ม-ล	-ช-ล	-ม-ล	-ช-ล	-รดล	-ช-ล
ตะโพน	---ทุ้ม	-ทิง-ทุ้ม	---ทุ้ม	-ทิง-ทุ้ม	---ทุ้ม	-ทิง-ทุ้ม	---ทุ้ม	-ทิง-ทุ้ม
กลองตุ้ม	---ตุ้ม	---ตุ้ม	---ตุ้ม	-ตุ้ม-ตุ้ม	---ตุ้ม	---ตุ้ม	---ตุ้ม	-ตุ้ม-ตุ้ม
ฉาบ	----	----	----	---ผาง	----	----	----	---ผาง

ฉากที่ 4 นางลุนให้สามพี่น้องไปตามเอนางสมณฑากลับเมือง

บท ลินไซได้รับจดหมายจากพ่อในเนื้อความได้ขอให้ทั้งสามไปตามนางสมณฑากลับ แต่ลินไซไม่ยอมไปเพราะยังโกรธพ่ออยู่ที่ขับไล่พวกตนและแม่ออกจากบ้านเมือง ทันใดนั้นนางลุนผู้เป็นแม่ได้ออกมาพบเหตุการณ์จึงได้สั่งสอนลูกถึงพระคุณของพ่อ และขอให้ทั้งสามไปตามอาทกลับเมืองพร้อมกับฝากพระขรรค์ไปเพื่อเป็นสัญลักษณ์ให้นางสมณฑารู้ว่าเป็นหลานจริงๆ ทั้งสามจึงตกลงและได้ออกเดินทางไปยังเมืองยักซ์

ดนตรี เปิดด้วยลมพัดจดหมายลอยมา เครื่องดนตรีที่ใช้คือสะโน เป็นเครื่องเป่าที่ให้เสียงและอารมณ์ของการล่องลอย ต่อด้วยพิณโปร่งและแคนเพื่อเปลี่ยนอารมณ์ให้เป็นอารมณ์โกรธของลินไซที่มีต่อพ่อ จากนั้นเปิดตัวนางลุนพร้อม

กับสั่งสอนลูก คนตรีเปลี่ยนเป็นขอและโหวดเพื่อเปลี่ยนอารมณ์ของสินไซ จากนั้นคนตรีเปลี่ยนเป็นบรรเลงทั้งวงด้วยทำนองลำเดิน ที่มีทำนองและจังหวะค่อนข้างเร็วให้ความรู้สึกสนุกสนานในการผจญภัยไปในที่ต่างๆ

ฉากที่ 5 การเดินทางเพื่อตามเอานางสุพรรณษา

ด้านที่ 1 งูสรวย

บท ทั้งสามพี่น้องพบกับงูที่มีลำตัวใหญ่เท่าภูเขา ลำตัวยาวสุดสายตาชื่อว่า “งูสรวย” สินไซจึงได้บอกเหตุผลในการมาในครั้งนี้ งูสรวยจึงทำให้สินไซขึ้นเดินบนตัวของตนเพื่อพิสูจน์ว่ามีความดีหรือไม่ หากไม่มีความดีจะร่างกายจะมอดไหม้ไม่เหลือ แต่หากมีความดีจะสามารถเดินทางของตนได้ สินไซจึงรับคำทำและได้ชนะงูสรวย

ดนตรี เปิดตัวงูสรวยด้วยเสียงปี เพื่อสื่อถึงความสยดสยอง แทรกด้วยเสียงกลองตมและเสียงฆ้องเพื่อสร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับบรรยากาศ พร้อมด้วยเสียงฉิ่งที่ช่วยให้มีความน่าสนใจมากขึ้น ในช่วงสินไซตัดหางงูใช้ฉาบแทรกเข้ามาให้ความรู้สึกรู้สึกการใช้มีดตัด ใช้เสียงฉิ่งตีเป็นระยะเพื่อแสดงถึงความเจ็บปวดของงูสรวยอยู่ตลอดเวลา

ด้านที่ 2 ช้างคชสาร

บท สามพี่น้องสินไซพบกับช้างคชสารที่มีอิทธิฤทธิ์มาก เป็นช้างที่ชื่อว่ายักษ์กุมภกันท์มินิสัยดี เป็นที่นาเคารพนับถือมาก สีใหญ่เป็นพีใหญ่เข้าไปขอผ่านทาง แต่ช้างคชสารไม่ยอม จึงเกิดการต่อสู้กันขึ้น แต่ก็ต้องพ่ายแพ้ให้กับสีโ คชสารจึงอาสาพาไปพักผ่อนและจะไปส่งให้ถึงชายป่าเขตแดนของตน

ดนตรี เปิดตัวช้างคชสารด้วยทำนองลำเต้ย คนตรีบรรเลงทั้งวง พิณแคนบรรเลงคลอสร้างบรรยากาศในการเจรจา จากนั้นเปลี่ยนอารมณ์ดนตรีด้วยการแทรกกลองตมเข้ามาในการต่อสู้ พร้อมด้วยเปลี่ยนวิธีการบรรเลงให้พิณ แคน ให้เร็วขึ้นเพื่อให้รู้สึกถึงการต่อสู้กัน จนคชสารยอมแพ้แก่สีโ ต่อมาขอบรรเลงเศรำเพื่อเปลี่ยนอารมณ์ในตอนสีโหกกล่าวลาน้องทั้งสอง

ด้านที่ 3 พญารุท

บท หลังจากสี่โง่ไปกับคชสารก็เหลือแค่สังข์ทอง และสินไซ เดินทางมาถึงด่านพญารุท เป็นด่านที่มีต้นนารีผลสวยสดงดงามชวนหลงใหล ที่นี้มีพญารุทที่บ้าในราคะต้นมหา คอยสุตรดมกลิ่น และเฝ้าต้นไม้ไม่ให้ใครมาแตะต้องทุกเช้าเย็น สินไซและสังข์ทองเห็นต้นนารีผล จึงเข้าไปจับคู่ด้วยความสงสัย พญารุทมาเห็นจึงได้เข้าทำร้ายสินไซ สังข์ทองจึงเข้าไปต่อสู้เพื่อให้น้องปลอดภัย และให้สินไซหนีไป หลังจากทีชนะพญารุทแล้วสังข์ทองได้ตามสินไซไป

ดนตรี ดนตรีสร้างบรรยากาศน่าพิศวงด้วยเสียงแคน เสียงซอ และเสียงฉาบเพื่อเปิดตัวต้นนารีผล ปกคลุมไปด้วยบรรยากาศอึมครึม รวบรวมดุ่มเพื่อเปิดตัวพญารุทพร้อมด้วยความตกใจของสองพี่น้อง และเริ่มโหมดนตรีสำหรับการต่อสู้อีกครั้ง ฉากนี้มีจุดเด่นตรงที่พญารุทจะใช้ดาบฟันสังข์ทองโดยวิธีการนำเสนอแบบช้า (Slow Motion) ใช้ซอสีจากเสียงสูงค่อยๆ ไหลลงมาหาเสียงต่ำให้อารมณ์เนิบช้า และตามด้วยเสียงฉาบและกลองในตอนสังข์ทองแย่งดาบและปากคอพญารุทจนตาย

ด้านที่ 4 ยักษ์ขมุคิ

บท ยักษ์ขมุคิเป็นยักษ์ที่สามารถแปลงกลายเป็นหญิงสาวที่สวยงามได้ หวังจะรอกินสินไซที่พัดหลงอยู่ในป่า แต่กลับไม่เป็นดังใจหมายเมื่อสินไซเห็นร่างที่แท้จริงของนางยักษ์ผ่านเงาสะทอนของน้ำ

ดนตรี เปิดตัวนางยักษ์ขมุคิด้วยทำนองลำเต้ยในจังหวะเร็ว สื่อถึงบุคลิกของนางยักษ์ที่มีความทะเล็น รักสนุกสนาน ร่าเริง ดนตรีบรรเลงเต็มวง จากนั้นโง่งกลางบรรเลงครอเพื่อสร้างบรรยากาศด้วยทำนองเพลงแมงตับเต่า เนื่องจากเสียงโง่งกลางเป็นเครื่องดนตรีที่ให้เสียงสั้นให้อารมณ์ทะเล็น ผสานกับสนุกสนานแทรกด้วยเสียงซอเพื่อเพิ่มความตลกในบางครั้ง จากนั้นบรรเลงเพลงแมงตับเต่าเต็มวงเพื่อสร้างบรรยากาศในการไล่จับสินไซ

ด้านที่ 5 ยักษ์กัณดารเฒ่า

บท สินไซวิ่งหนีจากนางยักษ์ขมุคิ ถึงเขตแดนของยักษ์กัณดารเฒ่า ซึ่งมีนิสัยไม่เชื่อฟังใคร ชอบกินมนุษย์เป็นอาหาร เมื่อสินไซมาถึงได้พักใต้ต้นไม้ กัณดารเฒ่า

เลยแสดงตัวเพื่อจะจับสินไซกิน จึงเกิดการต่อสู้กันขึ้น กันดารเฒ่ายอมแพ้ สินไซจึงสั่งสอนยักษ์เฒ่า

ดนตรี เปิดตัวยักษ์กันดารด้วยการลำลอง ใช้แคนเป่าลายใหญ่เพื่อครอเสียงร้อง ระหว่างนั้นยักษ์กันดารได้ทำลายต้นไม้ทิ้ง ใช้กลองตุ่มตีเพื่อแสดงถึงเสียงกระทบของค้อนกับต้นไม้ที่หักโค่น จากนั้นเปลี่ยนอารมณ์ด้วยเสียงซอที่บรรเลงเร็วขึ้นโดยใช้ทำนองที่มีความทะเล้น เปลี่ยนทำนองของซอให้ช้าลงเพื่อสร้างบรรยากาศของการเดินทางที่เหลือล้าของสินไซที่กำลังมาแฉะพักใต้ต้นไม้ จากนั้นเป็นเครื่องดนตรีเป็นแคนกับกลองโหมกระหน่ำเพื่อให้อารมณ์ต่อสู้ของสินไซกับยักษ์กันดาร ระหว่างต่อสู้กันดารเฒ่าได้ขว้างค้อนไปหาสินไซ ซอแทรกเข้ามาโดยการบรรเลงเสียงสูง-ต่ำ ไปมาให้เห็นถึงการเคลื่อนไหวที่ช้าลง (Slow Motion) กระทั่งค้อนได้กระเด็นกลับไปโดนหัวของกันดารเฒ่าจนตาย ใช้ฉาบและกลองแทรกเข้ามาครั้งเดียวสื่ออารมณ์โดนค้อนตี จากนั้นโหมกระหน่ำดนตรีเพื่อสร้างบรรยากาศการคืนชีพของยักษ์กันดารเฒ่า จากนั้นเริ่มบรรเลงดนตรีเพื่อการต่อสู้อีกครั้ง กระทั่งจบลงด้วยความเจ็บของยักษ์ที่โดนสินไซใช้ดาบแทง แทรกเสียงพิณเข้ามาเพื่อสื่อถึงความเจ็บปวด และเพื่อสื่อถึงการสั่งสอนของสินไซแก่ยักษ์กันดารเฒ่า

ฉากที่ 6 ย้อนเวลากลับมาพบนางสุมนหา

บท หลังจากชนะยักษ์กันดารเฒ่าสินไซเดินทางต่อแต่ด้วยภูมิศาสตร์โหดร้าย พื้นดินแห้งแล้ง แสงแดดร้อนระอุแผดเผา คลื่นลมแรงพัดสินไซจนแทบจะเดินไม่ไหว ด้วยความยากลำบากสินไซเริ่มหมดเรี่ยวแรง จึงได้ตระโกนเรียกพี่ทั้งสองคนเพื่อหวังว่าพี่ทั้งสองจะตามมาทัน ทนได้นั้นสังข์ทองและสีหะได้เดินทางมาถึงทั้งสามพี่น้องร่วมกันฟันฝ่าไปด้วยกัน กระทั่งมีพายุพัดโหมกระหน่ำอีกรอบ แต่ครั้งนี้เป็นพายุที่พัดพาทั้งสามคนข้ามย้อนเวลากลับไปหานางสุมนหาอีกครั้ง นางสุมนหาได้ถามทั้งสามอีกครั้งว่ามาถึงที่นี่ได้อย่างไร ทั้งสามพี่น้องโยนความดีความชอบให้แกกันและกัน ส่วนนางสุมนหาได้บอกแก่หลานว่าเป็นเพราะทั้งสามคนช่วยกันจนมาถึงที่นี่ได้ นางสุมนหาจึงยอมกลับบ้านเมืองด้วย

ดนตรี รัวฉาบเพื่อสื่อถึงลมที่ ใช้แคน โหวด และซอบรรเลงทำนองช้า ให้รู้สึกถึงความเหนื่อยของทั้งสามพี่น้อง แทรกเสียงกลองเป็นระยะสื่อถึงความยากลำบากในการเดินทาง จากนั้นดนตรีเริ่มโหมกระหน่ำเร็วขึ้นรุนแรงขึ้นเพื่อย่นเวลาให้สามพี่น้องไปหานางสุมณฑา ดนตรีเปลี่ยนเป็นทำนองช้าโดยใช้ซอเป็นเครื่องเดียวเพื่อสร้างบรรยากาศความรักใคร่ สามัคคีและความปิติยินดีของทั้งสามพี่น้องที่นางสุมณฑาได้สั่งสอนและตกลงจะกลับบ้านเมืองพร้อมพวกตน

ฉากที่ 7 สินไซรบกับกุมภกันท์

บท ระหว่างอาภกับหลานจะเดินทางกลับบ้านเมืองทันใดนั้นพญายักษ์กุมภกันท์ได้ปรากฏตัวขึ้น พร้อมจะนำเอาเมียของตนกลับคืน แต่ทว่าทั้งสามไม่ยอมจึงเกิดการต่อสู้กันขึ้น ทั้งสองฝ่ายต่างสู้กันด้วยกำลังทั้งหมดหวังจะเอาชีวิตของคู่ต่อสู้ และเป็นฝ่ายของสินไซที่ชนะ ระหว่างนั้นสินไซกำลังจะปลิดชีพพญายักษ์กุมภกันท์ทันใดนั้นนางสุมณฑาได้เข้ามาห้ามสินไซเพื่อไม่ให้ฆ่าสามีของตน สินไซจึงยอมปล่อยยักษ์กุมภกันท์ ยักษ์กุมภกันท์ยอมถอยแต่ยังไม่วายที่จะกลับมาล้างแค้นต่อนางสุมณฑาเห็นยักษ์กุมภกันท์หนีไปพร้อมกับความบาดเจ็บปวดด้วยความรักและสงสารสามีตนจึงพยายามจะตามไป แต่ทั้งสามพี่น้องได้ห้ามไว้ พร้อมกล่าวกับอาหากว่าพญายักษ์กุมภกันท์รักนางจริง จะต้องสู้ขอตามประเพณีจึงจะได้เป็นเมีย นางสุมณฑาจึงยอมบ้านเมืองพร้อมกับหลานทั้งสาม

ดนตรี เปิดตัวพญายักษ์กุมภกันท์ด้วยการรัวกลองเพื่อแสดงถึงความเกรงขาม พลังอำนาจ และความยิ่งใหญ่ของพญายักษ์กุมภกันท์ แทรกด้วยเสียงแคน บรรเลงอิสระด้วยทำนองทางใหญ่ โดยนำเพลงลายผู้ไทและลายลำเพลินมาดัดแปลงสื่อถึงอารมณ์ฮึกเหิมในการต่อสู้กับศัตรู ในระหว่างการต่อสู้เครื่องดนตรีทุกชิ้นบรรเลงด้วยความเกรี้ยวกราด เข้มแข็ง สื่อถึงการใช้พลังกำลังในการต่อสู้ แทรกเสียงฉาบเข้าในระหว่างการปะทะกันของอาวุธ กระทั่งการต่อสู้จบลงเปลี่ยนทำนองจากแข็งกร้าวเป็นทำนองความเจ็บปวดทรมานของยักษ์กุมภกันท์ และความเศร้าโศกเสียใจอาลัยอาวรณ์ของนางสุมณฑา

ตัวอย่างเพลง

ท่อนที่ 1 เปิดตัวยักข์กุ่มกันท์ ร้องลงจากซ้ำไปเร็ว

กลองตุ้ม	---ตุ้ม	---ตุ้ม	---ตุ้ม	---ตุ้ม	-ตุ้ม-ตุ้ม	-ตุ้ม-ตุ้ม	-ตุ้ม-ตุ้ม	-ตุ้ม-ตุ้ม
----------	---------	---------	---------	---------	------------	------------	------------	------------

ท่อนที่ 2.1 ต่อสื่อยกแรก ความเร็ว 130 (เร็ว)

แคน	-ล-ล	-ล-ด	-ร-ม	-ซ-ล	-ล-ล	-ล-ด	-ร-ม	-ซ-ม
พิน	-ล-ม	-ร-ม	-ด-ม	-ร-ม	-ล-ม	-ร-ม	-ลซม	-ร-ม
โหวด	----	----	---ด	-ล-ม	----	----	----	---ล
ซอ	---ล	---ล	---ล	---ล	---ล	---ล	---ล	---ล
ตะโพน	-ปะ-ทุ้ม	-ทิง-ทุ้ม	-ปะ-ทุ้ม	-ทิง-ทุ้ม	-ปะ-ทุ้ม	-ทิง-ทุ้ม	-ปะ-ทุ้ม	-ทิง-ทุ้ม
กลองตุ้ม	-ตุ้ม-ตุ้ม	-ตุ้ม-ตุ้ม	-ตุ้ม-ตุ้ม	-ตุ้ม-ตุ้ม	---ตุ้ม	---ตุ้ม	---ตุ้ม	-ตุ้มตุ้มตุ้ม
ฉาบ	----	----	----	---ฟาง	----	----	----	---ฟาง

ท่อนที่ 2.2 ต่อสื่อยกสอง ความเร็ว 130 (เร็ว)

แคน	--ซล	ดลซล	ดรมร	ดลซล	ดรมร	มดรม	ซลดล	ซมรม
พิน	-ล-ม	รดลม	-ด-ม	รดลม	-ล-ม	รดลม	-ลซม	รดรม
โหวด	----	----	---ด	-ล-ม	----	----	----	---ล
ซอ	-ม-ด	รมซล	-ม-ด	รมซล	-ม-ด	รมซล	-ม-ด	รมซล
ตะโพน	-ปะ-ทุ้ม	-ทิง-ทุ้ม	-ปะ-ทุ้ม	-ทิง-ทุ้ม	-ปะ-ทุ้ม	-ทิง-ทุ้ม	-ปะ-ทุ้ม	-ทิง-ทุ้ม
กลองตุ้ม	-ตุ้ม-ตุ้ม	-ตุ้ม-ตุ้ม	-ตุ้ม-ตุ้ม	-ตุ้ม-ตุ้ม	---ตุ้ม	---ตุ้ม	---ตุ้ม	-ตุ้มตุ้มตุ้ม
ฉาบ	----	----	----	---ฟาง	----	----	----	---ฟาง

ฉากที่ 9 สรุปเรื่อง

บท หลังจากการต่อสู้ของทั้งสองฝ่ายจบลง หลานทั้งสามพร้อมด้วยนางสมณทาก็ได้เดินทางกลับจนถึงนครเปงจาน จากนั้นตัวละครทุกตัวออกมาเพื่อแสดงความขอบคุณและกล่าวอำลาผู้ชม

ดนตรี ดนตรีในช่วงเดินทางกลับบ้านในลายทำนองช้า ให้ความรู้สึกอบอุ่น อิ่มเอม มีความปิติยินดีในการกลับมาของนางสมณทา และความดีใจของ

ชาวเมืองที่รอคอยนางสุมนดา จากนั้นได้เร่งจังหวะให้เร็วขึ้นเพื่อส่งออกลายเตี้ยเพื่อเป็นการอำลาจากผู้ชม

ขั้นตอนที่ 4 การฝึกซ้อมและปรับปรุงแก้ไข

การฝึกซ้อมละครสินไซรู้ใจตน จะใช้เวลาในช่วงเย็นเนื่องจากอาจารย์ผู้สอนมีภารกิจหลักในการสอน พร้อมทั้งนักศึกษาเองนั้นก็ก็มีหน้าที่หลักในการเรียน จึงมีเวลาเจอกันแค่ช่วงเย็นระหว่าง 18.00 – 21.00 น. เท่านั้น ในการฝึกซ้อมนั้นผู้เขียนใช้วิธีการซ้อมอยู่ 6 ขั้นตอนคือ

ขั้นตอนที่ 1 การฝึกซ้อมเพื่อทำความเข้าใจกับบทละคร ในขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่สำคัญที่สุด เนื่องจากนักดนตรีจะต้องเข้าใจในบท ลักษณะ บุคลิกภาพ การเคลื่อนไหว ฉาก อารมณ์ความรู้สึก และบรรยากาศต่างๆของละคร หากไม่เข้าใจในขั้นตอนแรกแล้วจะไม่สามารถไปต่อได้

ขั้นตอนที่ 2 การสร้างสรรค์ดนตรีเพื่อให้เข้ากับละครในขั้นตอนนี้ใช้วิธีการหลายแบบโดยจะกำหนดเพลงตามฉากต่างในเรื่อง เช่น นำเพลงพื้นบ้านเก่ามาบรรเลง การเลือกเพลงพื้นบ้านต่างถิ่นรวมถึงเพลงต่างชาติมาประยุกต์ใช้ การเลือกเทคนิคต่างๆ มาใช้ในการบรรเลง และการสร้างสรรค์เพลงขึ้นใหม่ เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 3 การฝึกซ้อมเพื่อให้เกิดความต่อเนื่อง ความชำนาญ ในขั้นตอนนี้หลังจากที่นักดนตรีเข้าใจในบทและเพลงที่ต้องใช้แล้ว จากนั้นเป็นการฝึกซ้อมเพื่อให้เกิดความเคยชิน ความชำนาญ และความต่อเนื่องในการแสดง ในขั้นตอนนี้จะเกิดสิ่งต่างๆมากมาย ทั้งเรื่องของการเล่นแบบใหม่ เทคนิคในการบรรเลงแบบใหม่ รวมถึงการทดลองเรียนรู้สิ่งใหม่ๆที่เกิดขึ้นตลอดเวลา

ขั้นตอนที่ 4 การปรับปรุงแก้ไข หลังจากที่ได้ฝึกซ้อมเพื่อความลงตัวของดนตรีและละครแล้วนั้น สิ่งที่จะต้องเกิดขึ้นคือ ปัจจัยที่เราควบคุมไม่ได้ เช่น ระบบแสง สี เสียง เนื่องจากละครสินไซรู้ใจตน เป็นละครที่ผู้เชิดหุ่นนั้นจะต้องพูดและร้องออกมาเอง โดยไม่มีผู้พากย์เสียงอยู่ด้านหลัง ฉะนั้นหากเกิดข้อผิดพลาดเหล่านี้ จะทำให้นักดนตรีอาจจะต้องมากกว่าหรือดั่งน้อยกว่าดนตรี ฉะนั้นเป็นสิ่งที่นักดนตรีจะต้องเข้าใจ

และพร้อมที่จะแก้ไขปัญหาก็ได้ หรือปัจจัยหากนักแสดงลืมนักดนตรีจะต้องช่วยเหลือนักแสดงให้ได้ในการบรรเลงดนตรี

ขั้นตอนที่ 5 แสดง ขั้นตอนนี้ทั้งนักแสดงและนักดนตรีจะต้องแสดงจริง หลังจากฝึกซ้อมมา ทั้งนี้ทั้งนั้นผู้ควบคุมจะไม่สามารถเข้าไปแก้ไขปัญหาลงมือได้ แต่ถึงอย่างไรในความผิดพลาดที่เกิดขึ้นระหว่างการแสดง หรือมีการนอกเรื่องนอกราวออกไปนั้นก็สามารถสร้างสีสันให้กับละครได้เป็นอย่างดี เพราะนี่คือกลิ่นอายของการแสดงสด

ขั้นตอนที่ 6 ประเมินปรับปรุงแก้ไขอีกครั้ง ในขั้นตอนนี้หลังจากที่แสดงเสร็จแล้วจะมีข้อคำแนะนำเพื่อปรับปรุงแก้ไขอยู่ 2 ส่วนคือ ส่วนของผู้แสดงเอง นักแสดงทุกคนจะรู้ด้วยตัวเองว่าผิดพลาดตรงจุดไหน และอีกส่วนหนึ่งมาจากผู้ชม บุคคลเหล่านี้เป็นส่วนสำคัญเนื่องจากจะมีความคิดเห็นที่แตกต่าง หรือมองในอีกมุมหนึ่งที่ผู้จัดงานหรือผู้แสดงมองไม่เห็น



ภาพประกอบที่ 2 ฝึกซ้อมท่ามกลางสวนสาธารณะมหาวิทยาลัยบูรพา
วันที่ 22 มีนาคม 2561



ภาพประกอบที่ 3 พูดคุยเพื่อขอคำปรึกษาจากอาจารย์สินินา สารสาส
วันที่ 22 มีนาคม 2561



ภาพประกอบที่ 4 นักแสดงถ่ายภาพร่วมกับผู้ชมในงาน มหกรรมดนตรีและศิลปะ
การแสดงนานาชาติ 2561 ณ มหาวิทยาลัยบูรพา

ปีที่ 12 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2563

สรุปผลการสร้างสรรค์

การสร้างสรรคดนตรีพื้นบ้านอีสาน ประกอบการแสดงละครหุ่นอีสานร่วมสมัย “สินไซรู้ใจตน” เป็นการสร้างสรรค์ดนตรีพื้นบ้านเพื่อการแสดงละครเวทีโดยใช้วิธีการลองผิดลองถูกระหว่างอาจารย์กับนักศึกษา เพื่อค้นหาดนตรีที่เหมาะสมกับเรื่องราวของบทละคร ประกอบไปด้วยกระบวนการสำคัญ 4 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่ 1 การวางกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ดนตรี เพื่อกำหนดทิศทางของวงดนตรีเครื่องดนตรี รวมไปถึงแนวเพลงที่จะสร้างสรรค์ดนตรี ขั้นตอนที่ 2 การเลือกนักดนตรีเป็นกระบวนการคัดเลือกนักดนตรีที่มีความสามารถมาบรรเลงดนตรีให้กับการแสดง ขั้นตอนที่ 3 การตีความและการสร้างสรรค์ดนตรีตามบทละคร ขั้นตอนการตีความเป็นการวางเค้าโครงของเพลง เครื่องดนตรีที่ใช้ในการบรรเลง ขั้นตอนการสร้างสรรค์เป็นการนำเพลงเก่ามาเรียบเรียงใหม่ เพื่อให้มีความน่าสนใจมากขึ้น สร้างสรรค์กระบวนจังหวะใหม่ๆ เพื่อให้เกิดความหลากหลาย รวมถึงการด้นสดของดนตรีแต่ละเครื่องเพื่อความยืดหยุ่นของการแสดงที่เกิดขึ้นบนเวที ขั้นตอนที่ 4 การฝึกซ้อมและปรับปรุงแก้ไข เป็นกระบวนการซักซ้อมเพื่อให้ดนตรีและการแสดงเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน และหลังจากที่ได้แสดงให้ผู้ชมดูแล้ว นำคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญและผู้ชมมาปรับปรุงแก้ไข เพื่อความสมบูรณ์ของงานมากขึ้น

ปัญหาที่เกิดขึ้นมากที่สุดจะอยู่ในขั้นตอนที่ 2 และ 4 เนื่องจากขั้นตอนที่ 2 นักดนตรีที่บรรเลงดนตรีเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 4 ซึ่งมีระยะเวลาในการแสดงเพียง 1 ปีเท่านั้นรวมถึงไม่มีเวลาในการฝึกซ้อมมากเพราะต้องทำงานจบ จึงส่งผลกระทบต่อขั้นตอนที่ 4 คือการฝึกซ้อม เป็นสาเหตุให้ต่อไปจะต้องคัดเลือกนักดนตรีใหม่มาแทน ในการแก้ปัญหาผู้เขียนได้เลือกนักศึกษาปี 2 มาบรรเลง สามารถบรรเลงได้ แต่ยังอ่อนเรื่องทักษะและประสบการณ์ในการเล่นดนตรีในลักษณะนี้ อย่างไรก็ตามการทำงานครั้งนี้ถือว่าเป็นประสบการณ์ทั้งตัวอาจารย์เองและรวมไปถึงนักศึกษาที่ได้ร่วมกันทำงานจนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

เอกสารอ้างอิง

- เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี. (2560). การเปลี่ยนแปลงทางดนตรี. ขอนแก่น: แอนนาออฟเซต.
- ณรงค์ฤทธิ์ ธรรมบุตร. (2552). การประพันธ์เพลงร่วมสมัย. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์
แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณัชชา พันธุ์เจริญ และคณะ. (2559). แนวทางการทำงานดนตรีสร้างสรรค์เชิง
วิชาการ. กรุงเทพฯ: ธนาเพรส.
- ณัชชา พันธุ์เจริญ. (2559). สดับเสียงเรียงร้อย: ดนตรีสร้างสรรค์เชิงวิชาการ.
กรุงเทพฯ: ธนาเพรส.
- นัทธทัย วนาเฉลิม. (2558). สะกตรอยลื่นไซ. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์
พับลิชชิ่ง.
- พชญ์ อัครพราหมณ์. (2561). สายธารและคุณค่า ศิลปะการแสดงหุ่นในสังคมอีสาน.
ขอนแก่น: คลังน่านาวิทยา.
- พรรรัตน์ ดำรุ่ง. (2561). ความเป็นละครของ ลิ้นไขว้ใจตน: เรื่องเล่าที่ใช้จินตนาการ
และความจริงทางศิลปะการแสดง. ขอนแก่น: คลังน่านาวิทยา.
- วันดี พลทองสถิต และวิศปัติย์ ชัยช่วย. (2556). การสร้างสรรค์ชุดการแสดงลำเตี้ย
โนนทัน. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น