

รังสรรค์พัสดราภรณ์สะท้อนตัวตนในการแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัย ชุด เลี้ยวสามนักขา

received 3 SEP 2021 revised 6 MAR 2022 accepted 17 MAR 2022

บงกช ทิพย์สมณา

อาจารย์

สาขาวิชานาฏศิลป์

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

บทคัดย่อ

รังสรรค์พัสดราภรณ์สะท้อนตัวตนเป็นการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัย ชุด เลี้ยวสามนักขา มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างเครื่องแต่งกายที่สะท้อนแนวคิดและบุคลิกลักษณะของตัวละคร 3 ตัว คือ สามนักขา พระราม และชิวหา มีขั้นตอนการดำเนินงาน 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ศึกษาและรวบรวมข้อมูล จากหนังสือ เอกสาร สื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่เกี่ยวข้องและการสัมภาษณ์ 2) วิเคราะห์บุคลิกลักษณะของตัวละคร 3) ออกแบบและสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายนาฏศิลป์ร่วมสมัยชุด เลี้ยวสามนักขา 4) นำเสนอผลงานสร้างสรรค์ โดยมีผู้ทรงคุณวุฒิมาเป็นกรรมการในการประเมินคุณภาพผลงาน โดยผลการดำเนินงานมีแนวคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกายนางสามนักขาจากบทพระราชนิพนธ์เรื่อง รามเกียรติ์ของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช และดัดแปลงเครื่องแต่งกายมาเป็นแบบร่วมสมัย เพื่อให้นักแสดงสามารถเคลื่อนไหวร่างกายได้สะดวก รวมไปถึงเครื่องแต่งกายของพระรามและชิวหาที่ออกแบบให้มีความต่างไปจากเครื่องแต่งกายแบบละครไทย โดยการใช้สีเป็นสัญลักษณ์ในการสื่อความหมาย โดยเครื่องแต่งกายพระรามจะใช้สีขาวเพื่อสื่อถึงความดี และเป็นตอนพระรามกำลังออกบวช ส่วนตัวละครชิวหาออกแบบเครื่องแต่งกายเป็นสีดำ สื่อให้เห็นถึงความเศร้าโศก เสียใจและความสูญเสียที่ชิวหาถูกทศกัณฐ์สังหาร

คำสำคัญ: รังสรรค์พัสดราภรณ์สะท้อนตัวตน, นาฏศิลป์ร่วมสมัย, เลี้ยวสามนักขา

Costumes Design Reflecting Characters for Contemporary Dance of SAIEO SAMMANAKKA

Bongkoch Thipsumonta

Lecturer,
Thai Classical Dance,
Faculty of Humanities and Social Sciences,
Nakhon Pathom Rajabhat University

Abstract

Costumes design reflecting characters is a design for contemporary dance of SAIEO SAMMANAKKA. The objective is to create costumes that reflect the concepts and personalities of three characters namely Sammanakka, Rama and Chewha. The four main operation procedures consist of 1) studying and collecting data from books, documents, related electronic medias and interviews, 2) analyzing the personalities of those three characters, 3) designing costumes for contemporary dance of SAIEO SAMMANAKKA, and 4) presenting the costume designs to the experts who evaluate the quality of works. Furthermore, the idea is to create Sammanakka's costume from the story of Ramakian written by King Rama I and adapt the old-styled costume into a contemporary one in order that the performers can move freely. Likewise, Rama and Chewha's costumes are differently designed by using colors as symbols used to convey the meaning. Thus, white is used to design Rama's costume representing a good person while black is used for Chewha's representing sorrow from being killed by Ravana.

Keywords: Costumes design that reflects characters, Contemporary dance, SAIEO SAMMANAKKA

บทนำ

ศิลปะการแสดงเป็นสิ่งที่อยู่คู่กับมนุษย์มานานแสนนานไม่ว่าจะเป็นชาติใดในโลก เมื่อมนุษย์มีการพัฒนามากยิ่งขึ้น ทำให้ศิลปะวิทยาการต่าง ๆ พัฒนาตามไปด้วย การสร้างสรรค์ผลงานการแสดงในรูปแบบใหม่จึงถือเป็นผลงานที่สร้างความจรรโลงใจให้กับสังคมในปัจจุบันได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังไม่จำกัดอยู่แต่ในกรอบเดิมเท่านั้น แต่อาจเป็นการแสดงที่ผ่านกระบวนการคิดของผู้สร้างสรรค์ผลงานจนเกิดเป็นผลงานชิ้นใหม่ที่มีความน่าสนใจ สามารถสะท้อนแนวคิดและสร้างแรงบันดาลใจทางด้านศิลปะการแสดงให้กับผู้ชมผลงานได้เป็นอย่างดี โดยการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงในแต่ละชุด จะประกอบไปด้วยองค์ประกอบการแสดงที่หลากหลายเพื่อทำให้การแสดงมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น อาทิ ท่ารำ ท่าเต้น ดนตรี ฉาก แสง สี เสียง และเครื่องแต่งกาย สำหรับการแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัยชุด เสี้ยวสามนักศึกษา เป็นผลงานร่วมของอาจารย์บงกช ทิพย์สุมณฑา และอาจารย์ณฤศร์ อาชวานนธ์ อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม โดยผู้เขียนได้รับหน้าที่การออกแบบเครื่องแต่งกายให้สอดคล้องกับแนวคิดที่วางไว้ร่วมกัน รวมถึงความเหมาะสมกับรูปแบบของการแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัย ดังที่ สุนันทา เกตุเหล็ก (Ketlek, 2018, p. 80) ได้กล่าวถึงการออกแบบเครื่องแต่งกายไว้ว่า การออกแบบเครื่องแต่งกายเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการแสดงที่บอกเล่าเรื่องราวและความเป็นมา ซึ่งมีผลต่อการรับรู้และการรับชมการแสดงของผู้ชม โดยผู้สร้างสรรค์ผลงานเริ่มจากการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลที่สนใจนำมาออกแบบ สร้างเป็นภาพร่างจนถึงการสร้างเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดงที่ทำให้ผู้ชมได้รับสุนทรีรสจากการชมการแสดงที่มีเครื่องแต่งกายที่สวยงาม สะท้อนอัตลักษณ์ของตัวละครต่าง ๆ ในการแสดง อีกทั้งยังทำให้การแสดงมีความสมบูรณ์และความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

ในการรังสรรค์พัสดราภรณ์ที่สะท้อนตัวตนในการแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัย ชุด เสี้ยวสามนักขานี้ เป็นการออกแบบเครื่องแต่งกายให้ตัวละคร 3 ตัว คือ 1. นางสาวนันทา 2. พระราม 3. ชิวหา ซึ่งเป็นตัวละครในวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ตอน ทศกัณฐ์สังหารชิวหาและตอนนางสาวนันทาพบพระราม โดยการแสดงชุดนี้ได้นำไปแสดงในงานนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ทางด้านศิลปกรรมระดับชาติ “มหกรรมวัฒนธรรมท้องถิ่น ร่วมสมัย” ครั้งที่ 2 เมื่อวันที่ 27 พฤศจิกายน พ.ศ. 2563 ณ ลานวัฒนธรรม คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี โดยมีคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านนาฏศิลป์ร่วมสมัยและนาฏศิลป์ไทยเป็นผู้ให้คะแนนและประเมินผลงาน โดยการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละครทั้ง 3 ตัว ถือเป็นโจทย์ที่สำคัญของผู้สร้างสรรค์ผลงาน เนื่องจากเป็นตัวละครในวรรณคดีไทย ส่วนใหญ่มักพบในการแสดงโขน เรื่อง รามเกียรติ์ ซึ่งเป็นการแสดงในรูปแบบนาฏศิลป์ไทย และปรากฏว่ามีจัดการแสดงสร้างสรรค์เป็นผลงานนาฏศิลป์ร่วมสมัยไม่มากนัก คณะผู้สร้างสรรค์จึงมีวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัย ชุด เสี้ยวสามนักขา ซึ่งต้องออกแบบและสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายประกอบการแสดง ให้มีความสวยงามเหมาะสมกับการแสดงรูปแบบร่วมสมัยและสามารถนำไปใช้ได้จริงโดยนิยามคำว่า “สะท้อนตัวตน” ในการออกแบบครั้งนี้คือ การสะท้อนบุคลิกลักษณะและสัญลักษณ์ของตัวละครทั้ง 3 ตัวแสดงผ่านออกมาทางเครื่องแต่งกายด้วย

วัตถุประสงค์

เพื่อออกแบบและสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายนาฏศิลป์ร่วมสมัยชุด เสี้ยวสำนึกขาที่สามารถสะท้อนบุคลิกลักษณะของตัวละคร

วิธีการศึกษา

ผู้สร้างสรรค์มีความสนใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายของนักแสดงให้มีความแปลกใหม่และสวยงามเป็นรูปแบบผสมผสานระหว่างนาฏศิลป์ไทยและตะวันตก โดยมีแนวคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อตีความตัวละครไทยให้เป็นรูปแบบร่วมสมัยที่มีเครื่องแต่งกายที่แปลกใหม่ไปจากเครื่องแต่งกายแบบนาฏศิลป์ไทยดั้งเดิม ส่งเสริมให้นักแสดงสามารถเคลื่อนไหวร่างกายได้สะดวกเหมาะสมกับท่ารำ ท่าเต้นที่ใช้ในการแสดง อีกทั้งยังสามารถสะท้อนอัตลักษณ์ของตัวละครแต่ละตัวผ่านทางเครื่องแต่งกายได้ ทำให้ผู้ชมทราบว่าตัวละครตัวนี้คือใคร และเพิ่มเทคนิคการเปลี่ยนเครื่องแต่งกาย บนเวทีให้มีความน่าสนใจ โดยมีขั้นตอนการดำเนินงานแบ่งเป็น 4 ส่วน ดังนี้

1. ศึกษาและรวบรวมข้อมูลจากหนังสือ ตำรา เอกสาร งานวิชาการที่เกี่ยวข้องสื่ออิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ และการสัมภาษณ์
2. วิเคราะห์บุคลิกลักษณะของตัวละคร
3. ออกแบบและสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายนาฏศิลป์ร่วมสมัยชุด เสี้ยวสำนึกขา
4. นำเสนอผลงานสร้างสรรค์ทางด้านศิลปกรรมระดับชาติ “มหกรรมวัฒนธรรมท้องถิ่นร่วมสมัย” ครั้งที่ 2 โดยมีผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านนาฏศิลป์ร่วมสมัยและนาฏศิลป์ไทยมาเป็นกรรมการในการประเมินคุณภาพผลงาน

บททวนวรรณกรรม

จากหนังสือบทละครเรื่องรามเกียรติ์ ที่พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช เล่ม 1 ได้กล่าวถึงรามเกียรติ์ไว้ว่า รามเกียรติ์ เป็นวรรณคดีไทยที่สำคัญ มีต้นกำเนิดมาจากมหากาพย์รามายณะของอินเดีย ที่แต่งขึ้นโดยฤๅษี वाल्मीकि โดยมีพ่อค้าชาวอินเดียได้นำอารยธรรมและศาสนาเข้ามาเผยแพร่ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ทำให้รามายณะเป็นที่รู้จักและกระจายไปทั่วภูมิภาค โดยแต่ละประเทศได้ปรับเปลี่ยนเนื้อหาให้สอดคล้องกับวัฒนธรรมของประเทศตนเอง จนกลายเป็นวรรณคดีประจำชาติ เมื่อรามายณะเผยแพร่เข้าสู่ประเทศไทย กวีจึงร้อยเรียงเรื่องราวจากสำนวนที่แพร่หลายและกลายมาเป็นวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ของไทยที่มีอยู่หลายสำนวน โดยบทละครเรื่องรามเกียรติ์ของรัชกาลที่ 1 โปรดฯ ให้นักปราชญ์ราชบัณฑิตช่วยกันแต่งขึ้น และบางตอนทรงพระราชนิพนธ์เอง มีความยาว 114 สมุดไทย พระราชนิพนธ์เสร็จสิ้นเมื่อปี พ.ศ. 2340 มีจุดมุ่งหมายในการพระราชนิพนธ์เพื่อให้รามเกียรติ์ภาคภาษาไทยจบอย่างบริบูรณ์ เนื่องจากที่มีอยู่เดิมมีเพียงเรื่องเล่าและบันทึกไว้เพียงบางตอน อีกทั้งยังเป็นการปลุกใจประชาชนเกิดความกล้าหาญหลังจากเสียกรุงศรีอยุธยาครั้งที่ 2 เพื่อให้เห็นถึงธรรมย่อมชนะอธรรม และยกย่องคุณธรรมบางประการ เช่น ความซื่อสัตย์ ความกตัญญู เป็นต้น (King Buddha Yot Fa Chulalok the Great (Rama I), 2015, p. 5-7)

เรื่องย่อรวมเกียรติ์ตอน ทศกัณฐ์สังหารชีวหา

ทศกัณฐ์ผู้ครองกรุงลงกา มีชายาคือนางมณโฑพร้อมทั้งนางสนมอีกประมาณหนึ่งหมื่นหกพันคน วันหนึ่งทศกัณฐ์ต้องการออกไปประพาสป่า จึงมีรับสั่งให้ชีวหาสามีของนางสำนักขาเฝ้าเมืองแทนเป็นเวลา 7 วัน ชิวหาคอยออกตรวจตราและเฝ้าเมืองเป็นอย่างดีและไม่ยอมนอน จนถึงคืนวันที่เจ็ด ชิวหาไม่สามารถทนต่อความง่วงได้จึงเผลอหลับใหลให้สูงใหญ่เท่าบรมพรหมมา แลปลิ้นอันมทิมาปิดกรุงลงกาไว้และหลับไป เมื่อทศกัณฐ์กลับมาถึงกรุงลงกา เห็นอากาศมืดมิดและไม่สามารถหาทางเข้าเมืองได้จึงคิดว่ามีข้าศึกมาโจมตี ด้วยความโกรธทศกัณฐ์จึงขว้างจักรออกไปทำให้จักรนั้นตัดลิ้นชีวหาขาดและทำให้ชีวหาต้องสิ้นชีวิตในทันที เมื่อทศกัณฐ์เห็นชีวหาน้องเขยของตนสิ้นชีวิตก็เกิดความเสียใจเป็นอย่างมาก นางสำนักขาเมื่อทราบข่าวว่าสามีของตนถูกทศกัณฐ์สังหารก็โกรธแค้น ทศกัณฐ์เสียใจในความผิดพลาดและแสดงความจริงใจว่าไม่ได้ตั้งใจสังหารน้องเขยของตนเอง แต่เพราะผลกรรมบันดาล จึงทำให้เป็นเช่นนี้ เมื่อนางสำนักขาเห็นว่าพี่ชายไม่ได้มีเจตนา จึงทำให้นางสำนักขาบรรเทาความเศร้าโศกลงได้บ้าง

เมื่อการปลงศพสามีเสร็จสิ้นนางสำนักขาเศร้าเสียใจเป็นอย่างมาก จึงได้ลาทศกัณฐ์เข้าไปเที่ยวป่าเพื่อคลายความเศร้า เมื่อนางสำนักขาเดินทางมาถึงแม่น้ำโคทวาริได้เห็นพระรามที่กำลังอาบน้ำอยู่ในสระ จึงเกิดตกหลุมรักขึ้นมาในทันที นางสำนักขาจึงแปลงกายเป็นสาวงามเพื่อเข้าไปเกี้ยวพาราสีพระรามจนทำให้พระรามโกรธและประณามนางสำนักขาว่าเป็นหญิงแพศยาทรลักษณ์สิ้นความอดสู นางสำนักขาไม่โกรธเคืองและยิ่งทำให้ร้อนรุ่มในหัวใจมากยิ่งขึ้น นางสำนักขาได้ติดตามพระรามไปยังอาศรม และเห็นนางสีดาผู้มีรูปงาม จึงคิดจะสังหารนางสีดาแล้วจับพระรามมาเป็นสามีของตน นางสำนักขาจึงแปลงกายเป็นยักษ์แล้ววิ่งไล่ทุบตีนางสีดา พระรามเห็นจึงโกรธมากและใช้ศรไล่หวดนางสำนักขาจนล้มลง พระลักษณ์เข้ามาช่วยโดยเหยียบอกและใช้พระขรรค์ตัดมือ เท้า หู จมูก ปาก นางสำนักขาเกิดความเจ็บปวดและรีบหนีออกไปหาพญายักษ์ พี่ชายของตนในทันที ซึ่งในตอนนี้เป็นจุดเริ่มต้นของการสู้รบกันของฝ่ายพระรามและทศกัณฐ์ ในเวลาต่อมา (Thongnoi, 2019, p. 148-151)

บทละครในตอนนี้ทำให้คณะผู้สร้างสรรค์นำมาเป็นแนวทางในการออกแบบและสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัยชุด เลี้ยวสำนักขา โดยมุ่งเน้นไปที่การถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกเศร้า คิดถึงของนาง สำนักขาที่มีต่อชีวหาสามีผู้เป็นที่รัก และอาการตกหลุมรักแบบกระตั้นหันที่มีต่อพระราม สภาวะอารมณ์ที่แปรปรวนของนางสำนักขาจึงเป็นส่วนที่ผู้สร้างสรรค์นำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานการแสดง โดยกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานมีองค์ประกอบสำคัญที่นำไปใช้เป็นข้อมูลเบื้องต้นในการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง ดังต่อไปนี้

องค์ประกอบของการแสดง

แนวคิดของการแสดง

แนวคิดของการแสดงชุดนี้มาจากจุดเปลี่ยนของอารมณ์นางสาวนันทา โดยผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอส่วนของอารมณ์ที่แปรปรวนไปมาอย่างกระตือรือร้นของนางสาวนันทา ที่กำลังโศกเศร้าเสียใจที่เสียสามีที่ตนรักไปและในขณะที่เดียวกันเมื่อพบพระรามก็เกิดอารมณ์รักใคร่พระรามเป็นอย่างมาก สภาวะอารมณ์สลับสนของนางสาวนันทาในตอนนี้นี้จึงกลายมาเป็นชื่อชุดการแสดง “เสี้ยวสาวนันทา” ถือเป็นสภาวะที่น่าสนใจของอารมณ์ที่ผู้สร้างสรรค์ได้เลือกมาถ่ายทอดผ่านการแสดงในรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัย เพื่อนำเสนอห้วงอารมณ์ของตัวละครในอีกแง่มุมหนึ่งของบทประพันธ์

การออกแบบเพลงและดนตรี

การออกแบบเพลงและดนตรีประกอบการแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัยชุด เสี้ยวสาวนันทา เป็นการออกแบบโดยค่ายสตูดิโอตัน (studio don) โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีดนตรีและทำนองเพลงเป็นการผสมผสานระหว่างเครื่องดนตรีไทยและเครื่องดนตรีตะวันตก และใช้เสียงสังเคราะห์ (synthesizer) เข้ามาช่วยในการประพันธ์เพลงที่เรียกว่า (digital audio workstation) เพื่อสร้างเสียงในการสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร โดยผู้สร้างสรรค์ได้นำเสนอแนวคิดของการแสดงให้กับผู้ประพันธ์เพลงเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบความยาวทั้งสิ้น 5 นาที แบ่งช่วงการแสดงออกเป็น 3 ช่วง ดังนี้ ช่วงที่ 1 นางสาวนันทาเศร้าโศกเสียใจที่เสียสามีที่ตนรักไป (เวลา 1 นาที) ช่วงที่ 2 ตกหลุมรักพระราม (เวลา 1.30 นาที) ช่วงที่ 3 ช่วงอารมณ์แปรปรวนของนางสาวนันทา (เวลา 2.30 น.)

การคัดเลือกผู้แสดง

การคัดเลือกผู้แสดงต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถทางด้านนาฏศิลป์ไทยและนาฏศิลป์ตะวันตก เนื่องจากการแสดงเป็นรูปแบบร่วมสมัยที่มีทั้งท่ารำไทยและท่าเต้นแบบตะวันตกอยู่ในการแสดง ผู้แสดงจึงต้องสามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครผ่านท่าทางการแสดงได้เป็นอย่างดี ผู้แสดงต้องมีความแข็งแรง และความคล่องตัวในการแสดง เนื่องจากท่าทางที่ใช้จะมีท่าวิ่ง ท่ากระโดด ท่าขึ้นลอย ท่าม้วนตัว และท่าอื่น ๆ ที่ต้องใช้พลังในการแสดงมาก โดยใช้ผู้แสดงทั้งหมด 3 คน แบ่งเป็น ชาย 2 คน หญิง 1 คน

การออกแบบท่ารำ

การออกแบบท่ารำที่ใช้ในการแสดง ผู้สร้างสรรค์มีแนวคิดในการถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกของตัวละครในวรรณคดีไทยออกมาผ่านการแสดง โดยใช้ทักษะบอดี้คอนแทคอิมโพรไวเซชัน (body contact improvisation) ผสมผสานกับนาฏศิลป์ไทยในบางช่วง ซึ่งการนำทักษะบอดี้คอนแทคอิมโพรไวเซชัน (body contact improvisation) มาใช้ในการแสดงสามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกและจินตนาการของนักแสดงที่ต้องการสื่อสารออกมาให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราวในการแสดงได้มากที่สุด

แนวคิดกับการเคลื่อนไหวร่างกายอย่างมีปฏิสัมพันธ์แบบคันสด ดังที่ราพงษ์ จรัสศรี ได้ให้ข้อเสนอแนะไว้ว่า “สตีฟ แพกซ์ตัน (steve paxton) ถือเป็นบิดาแห่งการเคลื่อนไหวลีลาโดยใช้ปฏิสัมพันธ์ระหว่างร่างกายในแบบคันสด (body contact improvisation) เป็นการเต้นรำที่ใช้การถ่ายเทน้ำหนัก ความสัมพันธ์ของร่างกายกับแรงโน้มถ่วงของโลก” (Katekeaw, 2020, p. 101)

Body contact improvisation คือการติดต่อ เชื่อมต่อ การพูดคุยผ่านการสัมผัสของร่างกาย และในการสัมผัสของร่างกายนั้น จะพูดไปถึงน้ำหนัก ผู้แสดงจะต้องนำความคิดอารมณ์ดีเป็นภาพ แล้วใช้ลมหายใจเคลื่อนไหวมวลสารของร่างกาย สังเกตได้น้ำหนักในการขยับตัว ลมหายใจของคนเราจะสะท้อนมาจากความคิด คำที่ว่าสายตาไม่โกหก ร่างกายไม่โกหก เวลาเราเหม่อ ภาพจะฟุ้ง เส้นเบลอเลย เวลาโกรธ ลมหายใจจะสั้นและหนักหน่วง การเคลื่อนไหวร่างกายจะมีความกระแทกกระชัง พอนักแสดงหนึ่งคนคิดอย่างนี้ ไปเจอนักแสดงอีกคนคิดอีกแบบ ตอบสนองมาอีกแบบด้วยน้ำหนักของอารมณ์ผ่านร่างกาย เมื่อร่างกายทั้งสองสัมผัสกันขึ้นการถ่ายโอนความคิดความรู้สึกด้วยมวลสารของร่างกายที่สัมผัสกันคราวนี้การเคลื่อนไหว (movement) มันถูกนำพาไปได้หมด ไม่ว่าจะป๊อปปี้ ยกลอย กลิ้ง ลื่นไถล (Trī chan, 2021, Interview) ดังตัวอย่างภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 1 การแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัย ชุดเสี้ยวสำนึกขา (ช่วงที่ 1-3) เรียงตามลำดับภาพจากซ้ายไปขวา

Note: From © Bongkoch Thipsumonta 27/11/2020

จากองค์ประกอบข้างต้นที่กล่าวมาที่ผู้สร้างสรรค์ได้นำแนวคิดของการแสดงมาเป็นแนวทางในการออกแบบเพลงแบ่งเป็น 3 ช่วง โดยถ่ายทอดเรื่องราวและอารมณ์ของตัวละครผ่านทางเสียงดนตรี ได้แก่ ช่วงที่ 1 เป็นตอนที่นางสาวรู้สึกเศร้าโศกเสียใจที่เสียสามีที่ตนรักไป ดนตรีจะมีความช้า สื่อให้เห็นถึงอารมณ์เศร้า เพื่อและคิดถึงสามีที่จากไป เมื่อเข้าสู่ช่วงที่ 2 ดนตรีจะเร็วขึ้นมีจังหวะปานกลาง เนื่องจากเป็นตอนที่นางสาวได้พบพระรามเป็นครั้งแรกจึงเกิดอาการตกหลุมรักพระรามเข้าอย่างกระตือรือร้น ดนตรีจะสื่อให้เห็นถึงอารมณ์ตกหลุมรักของนางสาวจนไปถึงการเปล่งกายเป็นหญิงสาวสวยเพื่อเข้าไปเกี่ยวพาราสีพระราม และช่วงที่ 3 ดนตรีจะมีจังหวะเร็วมาก เนื่องจากเป็นการสื่อถึงช่วงอารมณ์แปรปรวนที่เกิดขึ้นภายในตัวนางสาวที่อีกใจหนึ่งก็คิดถึงสามีและอีกใจหนึ่งก็ต้องการพระรามมาเป็นสามี นอกจากนี้ท่าทางที่ใช้ในการแสดงจะเป็นท่าที่มีความรวดเร็ว มีการยกกลิ้ง ลื่นไถล โดยใช้ทักษะบอดี้คอนแทคอิมโพรไวเซชัน (body contact improvisation) ในการสื่อสารให้ผู้ชมเข้าถึงอารมณ์ของตัวละครได้มากขึ้น จนนำไปสู่การออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครนางสาว พระราม และชีวหา ให้เป็นแบบผสมผสานระหว่างนาฏศิลป์ไทยและนาฏศิลป์ตะวันตก ให้นักแสดงเคลื่อนไหวร่างกายได้อย่างคล่องตัว อีกทั้งยังสะท้อนอัตลักษณ์ของตัวละครทั้ง 3 ตัวออกมาผ่านทางเครื่องแต่งกายด้วย

การออกแบบเครื่องแต่งกาย

การออกแบบเครื่องแต่งกายนอกจากจะสะท้อนแนวคิดของการแสดงแล้ว ยังต้องคำนึงถึงความคล่องตัวในการแสดงด้วย โดยการออกแบบและสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายชุด เสี้ยวสำนึกขา มีขั้นตอนในการดำเนินงานดังนี้ 1. ศึกษาหาข้อมูลจากหนังสือ ตำรา เอกสาร สื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่เกี่ยวข้องและการสัมภาษณ์ 2. นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์บุคลิกลักษณะตัวละคร 3. ออกแบบและสร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย ซึ่งการออกแบบชุดนางสำนึกขาในครั้งนี้ 1 เป็นการออกแบบขึ้นเพื่อจัดทำสู่จิตรประกอบการแสดง โดยการออกแบบเครื่องแต่งกายครั้งนี้จะอ้างอิงตามบทพระราชนิพนธ์เรื่อง รามเกียรติ์ของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช ในตอนที่กล่าวถึง นางสำนึกขาที่กำลังแต่งกายเพื่อไปเที่ยวป่าให้คลายความเศร้าโศกจากการคิดถึงสามี มีบทประพันธ์ดังนี้

จึงสรรเสริญทรงสุคนธ์หอมหวาน	ผัดพัคตรนวลละอองส่องฉาย
แล้วทรงโขมพัสตร์ฉลุลาย	กระหนกกลายรูปกิ้งกิ้งรำ
ทรงสไบตาดทองกรองริม	สอดสีทับทิมงามขำ
สะอึงแก้วแกมบุษราคัม	ประจายามเนาวรัตน์จรัสพลอย
ทองกรดาบทับประดับถัน	สังวาลย์แสงระยับดังหิ้งห้อย
ทรงมงกุฎแก้วกระหนกลอย	กรรเจียกเพชรพริ้วพรายตา
แต่งองค์เอี่ยมโฉมประโลมจิต	งอนจรีตให้เหมือนเมขลา
เยื้องกรายสอดสายนัยนา	กลียาออกจากเวียงชัยฯ

(King Buddha Yot Fa Chulalok the Great (Rama I), 2015, p. 598)

การออกแบบเครื่องแต่งกายนางสำนึกขาในครั้งนี้ 1

เป็นการทดลองออกแบบเพียงนางสำนึกขาตัวเดียว เพื่อจัดทำสู่จิตรประกอบการแสดง โดยได้ออกแบบเครื่องแต่งกายตามบทประพันธ์ข้างต้น และตัดเครื่องประดับที่เป็นอุปสรรคต่อการแสดงบางชิ้นออก เช่น มงกุฎ เพื่อให้นักแสดงสามารถเคลื่อนไหวได้สะดวก โดยบทประพันธ์ได้กล่าวถึงลักษณะการแต่งกายของนางสำนึกขาที่มีรูปแบบแบบนาฏศิลป์ไทย จึงทำให้การออกแบบเครื่องแต่งกายในครั้งนี้ 1 เป็นแบบนาฏศิลป์ไทย โดยเลือกผ้านุ่ง ผ้าสไบ ลักษณะของสีเครื่องแต่งกายที่ใช้ รวมไปถึงเครื่องประดับต่าง ๆ จะดูตามบทประพันธ์เป็นหลัก และปรับประยุกต์บางส่วนเพื่อให้มีความสวยงามและเหมาะสมกับการแสดง โดยผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบให้นางสำนึกขา นุ่งผ้าถุงโขมพัสตร์ลายกระหนกสีแดงเลือดหมูสลับกับสีม่วงให้เข้ากับสีผ้าสไบ ห่มสไบตาดทองสองชายสอดสไบสีแดงทับทิม โดยผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบให้ห่มผ้าสไบสองชายตามเครื่องแต่งกายนางยักษ์แบบนาฏศิลป์ไทย ประดับด้วยสะอึงที่ร้อยจากลูกปัดสีขาวสลับกับสีเหลืองตามบทประพันธ์ ใส่สร้อยคอ กำไลข้อมือ ต่างหู ที่มีสีทองสลับกับสีแดงเพื่อให้เข้ากับสีเครื่องแต่งกาย ทรงผมดัดลอนเก็บผมด้านหน้า ใส่กรรเจียกเพชรประดับดอกไม้ทั้งสองข้างอย่างสวยงาม ดังภาพแบบร่างและภาพเครื่องแต่งกายต่อไปนี้



ภาพที่ 2 แบบชุดนางสำนักรักขาออกแบบครั้งที่ 1

Note: From © Bongkoch Thipsumonta 15/10/2020



ภาพที่ 3 เครื่องแต่งกายนางสำนักรักขาออกแบบครั้งที่ 1

Note: From © Bongkoch Thipsumonta 15/10/2020

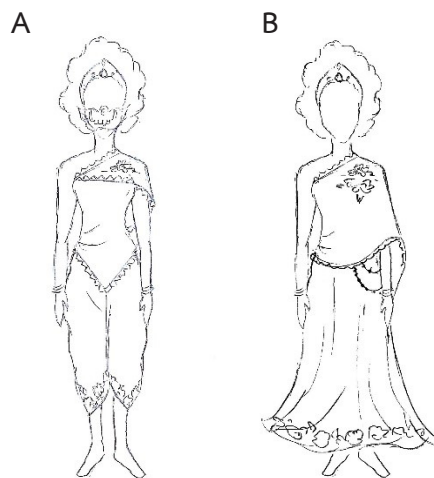
การออกแบบเครื่องแต่งกายนอกจากความสวยงามแล้ว ยังต้องคำนึงถึงความคล่องตัวในการแสดงของนักแสดงด้วย เนื่องจากชุดที่ออกแบบครั้งที่ 1 นักแสดงไม่สามารถเคลื่อนไหวร่างกายได้อย่างคล่องตัวเพราะผ้าถุงมีความแคบและผ้าสไบมีขนาดยาวเกินไป เครื่องประดับที่ใช้มีจำนวนหลายชิ้นและมีความหนักทำให้เป็นอุปสรรคต่อการแสดงและอาจเป็นอันตรายต่อนักแสดงได้ เนื่องจากท่าเต้นที่ใช้มีท่าตีลังกา ท่าม้วนหน้า ท่าขึ้นลอย เป็นต้น ผู้สร้างสรรค์จึงได้ออกแบบและสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายชิ้นใหม่ให้เป็นแบบร่วมสมัย คือ รูปแบบนาฏศิลป์ไทยผสมนาฏศิลป์ตะวันตก ให้มีความคล่องตัวในการแสดงมากขึ้น โดยได้ออกแบบเครื่อง แต่งกายของนักแสดงทั้ง 3 คน ประกอบด้วย 1. นางสำนักรักขา 2. พระราม 3. ชิวหา

การออกแบบเครื่องแต่งกายนางสำนักรั้งที่ 2

จากการสรุปปัญหาที่เกิดขึ้นจากการออกแบบครั้งแรก ผู้สร้างสรรค์ผลงานเกิดแนวคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกายให้มีความแตกต่างไปจากเดิม และเพิ่มเทคนิคการเปลี่ยนชุดระหว่างแสดงให้มีความน่าสนใจมากขึ้น จากการนำโจงกระเบนเปลี่ยนมาเป็นกระโปรงได้ในขณะที่นักแสดงยังแสดงอยู่บนเวที เนื่องจากนางสำนักรั้งเป็นยักษ์และต้องแปลงกายเป็นหญิงสาวสวยเพื่อไปเกี่ยวพาราสีพระราม ผู้สร้างสรรค์ผลงานจึงได้ออกแบบชุดให้สามารถเปลี่ยนเป็น 2 ชุด ได้ในเวลาเดียวกัน โดย

ช่วงที่ 1 การแสดงจะสื่อให้เห็นถึงนางสำนักรั้งที่กำลังเศร้าโศกเสียใจที่เสียสามีที่ตนรักไป ผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบชุดนางสำนักรั้งขณะเป็นยักษ์ โดยให้นางสำนักรั้งห่มผ้าสไบสีแดงทับทิมพาดไหล่ซ้ายแล้วนำชายผ้ามาพันไว้บริเวณลำตัว ยึดติดชายผ้าสไบด้วยตีนตุ๊กแกสีแดงด้วยกัน ชุดกระโปรงสีแดงเลือดนกตัดสำเร็จชายพลั่ว ให้มีความยาวเกือบถึงข้อเท้า ติดตีนตุ๊กแกไว้บริเวณชายกระโปรงข้างหน้าด้านใน แล้วรวบชายผ้าด้านหน้ามัดเก็บไว้เป็นโจงกระเบน ติดชายผ้าด้านหลังบริเวณขอบกระโปรงด้วยตีนตุ๊กแกสีแดง เลือดนก ความยาวตีนตุ๊กแกประมาณ 2 นิ้วครึ่ง และเนื่องจากนางสำนักรั้งเป็นยักษ์ที่มีบรรดาศักดิ์ เป็นน้องคนสุดท้องของทศกัณฐ์ มีกายสีเขียวหนึ่งพักตร์ ปากแสดะ ตาโพล่ง สองกร สวมกระบังหน้า มีรูปร่างน่าเกลียด “สยายผมมียานถึงชายพก” แต่สามารถใช้เวทมนตร์เนรมิตกายให้งดงามได้ (Puttipong, n.d., p. 74) ผู้สร้างสรรค์จึงให้นักแสดงสวมหน้ากากยักษ์สีเขียวครึ่งหน้าตั้งแต่จมูกลงไปถึงคาง เพื่อให้ผู้ชมทราบว่าตัวละครตัวนี้คือนางสำนักรั้ง และเนื่องจากนางสำนักรั้งเป็นยักษ์ที่มีผมหยิก ผู้สร้างสรรค์จึงออกแบบให้นักแสดงสวมวิกผมหยิกทรงแอฟโร (afro) สีดำเพื่อให้ทรงผมมีความแปลกใหม่และนักแสดงมีความโดดเด่นมากขึ้น สวมกระบังหน้าเพชรสีแดงให้เข้ากับสีของเครื่องแต่งกาย เมื่อแปลงกายเป็นหญิงสาวก็จะให้นักแสดงถอดหน้ากากออกเพื่อเผยให้เห็นใบหน้าที่สวยงาม

ช่วงที่ 2 เป็นการแสดงตอนนางสำนักรั้งตกหลุมรักพระราม และนางสำนักรั้งได้แปลงกายเป็นหญิงสาวสวยโดยการแสดงช่วงนี้ใช้เทคนิคการเปลี่ยนเครื่องแต่งกายเข้ามาช่วยในการแสดง ระหว่างที่นางสำนักรั้งกำลังหมุนตัวอย่างรวดเร็วเพื่อแปลงกาย ผู้สร้างสรรค์ให้นักแสดงแกะตีนตุ๊กแกที่อยู่ด้านหลังผ้านุ่งออกเพื่อเปลี่ยนจากโจงกระเบนมาเป็นกระโปรง และแกะตีนตุ๊กแกที่ชายผ้าสไบที่พันลำตัวให้เปลี่ยนมาเป็นผ้าสไบยาว พร้อมทั้งถอดหน้ากากยักษ์ออกในลีลาท่าทางการแสดง เพื่อเปลี่ยนเป็นหญิงสาวที่สวยงาม ดังภาพร่างต่อไปนี้



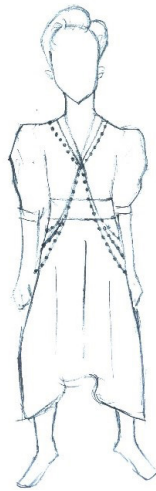
ภาพที่ 4 แบบชุดนางสำนักรา ชุดที่ 1 ตอนเป็นยักษ์ (A) และชุดที่ 2 ตอนแปลงกายเป็นหญิงสาว (B)

Note: From © Bongkoch Thipsumonta 4/11/2020

การออกแบบเครื่องแต่งกายนางสำนักรานอกจากจะสะท้อนตัวตนความเป็นยักษ์ของตัวละครแล้ว ยังส่งเสริมให้การแสดงสามารถสื่อสารเรื่องราวออกมาให้ผู้ชมได้เข้าใจและเห็นภาพในการแสดงชัดเจนมากขึ้น นอกจากนี้การออกแบบเครื่องแต่งกาย สี เครื่องประดับ อุปกรณ์ประกอบการแสดง ยังต้องคำนึงถึงการออกแบบชุดทั้งสองชุดให้เหมาะสมกับบทบาทของตัวละครและมีความต่อเนื่องกันสามารถเปลี่ยนจากชุดหนึ่งไปอีกชุดหนึ่งได้ อีกทั้งยังต้องคำนึงถึงความคล่องตัวในการแสดงของนักแสดงด้วย เนื่องจากท่าทางที่ใช้ในการแสดงเป็นท่าที่มีความโลดโผนค่อนข้างมาก จึงทำให้ผู้สร้างสรรค์ต้องตัดเครื่องประดับที่เป็นอุปสรรคต่อการแสดงบางชิ้นออก เช่น สร้อยคอ กำไลข้อมือทอง ที่มีความหนักและอาจเป็นอันตรายต่อนักแสดง ดังนั้นผู้สร้างสรรค์จึงใช้กำไลข้อมือลูกปัดคริสตัลสีขาวและสีเหลืองที่มีน้ำหนักเบาแทนกำไลข้อมือทอง

การออกแบบเครื่องแต่งกายพระราม

ผู้สร้างสรรค์ผลงานมีแนวคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกายพระรามให้เป็นแบบตะวันตก เนื่องจากต้องการออกแบบเครื่องแต่งกายให้มีความแตกต่างไปจากเครื่องแต่งกายตัวละครไทยและเพื่อให้สอดคล้องกับรูปแบบการแสดงที่เป็นแบบนาฏศิลป์ร่วมสมัย จึงออกแบบเสื้อเป็นเสื้อสีขาวคอวีแขนพองเพื่อเสริมบริเวณบ่าและช่วงแขนของพระรามให้มีความกว้างขึ้นและเสริมให้พระรามมีความสง่างาม นุ่งกางเกงขาจัมสีขาว ซึ่งในตอนที่แสดงเป็นตอนพระรามกำลังออกบวช ผู้สร้างสรรค์จึงออกแบบชุดให้เป็นสีขาวเพื่อสื่อให้เห็นถึงสัญลักษณ์ของความดี มีเครื่องประดับคือ 1. สังกวาล์ยสีทองจำนวน 2 เส้น 2. สังกวาล์ยลูกปัดคริสตัลร้อยสลับสีขาวกับสีเขียวจำนวน 4 เส้น ใส่คาดไขว้กันบริเวณลำตัว 3. สะอั้งประดับบริเวณสะโพกทั้งสองข้าง ข้างละ 4 เส้น ร้อยด้วยคริสตัลสีขาวสลับกับสีเขียว โดยเครื่องประดับสีเขียวที่ใช้ในเครื่องแต่งกายจะยึดสีตามแบบเครื่องแต่งกายละครไทย เพื่อบ่งบอกให้ทราบว่านักแสดงคนนี้เป็นพระราม ดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 5 แบบชุดพระราม

Note: From © Bongkoch Thipsumonta 4/11/2020

การออกแบบเครื่องแต่งกายชีวหา

ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้ศึกษาบุคลิกลักษณะของตัวละคร ที่กล่าวถึงชีวหาไว้ว่า ชิวหาเป็นยักษ์ที่มีฤทธิ์เดช เป็นบุตรของมารีศกับนางเจษฎา มีอนุชาร่วมมารดาสององค์ คือ นนยวิก และวายุเวก เป็นน้องเขยของทศกัณฐ์และเป็นสามีของนางสำนักรา มีกายสีหงชาด หนึ่งพักตร์ ปากส่าย ตาจระเข้ มีสองกร ทรงมงกุฎน้ำเต้ากลม มีอาวุธประจำกายคือ กระบอง (Puttipong, n.d., p. 110) โดยผู้สร้างสรรค์ผลงานได้ออกแบบชุดให้มีความคล้ายทหารนักรบร่างกายกำยำที่ต้องคอยปกป้องบ้านเมืองแทนทศกัณฐ์เจ้าเมืองลงกา โดยให้ตัวละครชีวหาสวมเสื้อคอเต่า แขนยาวสีดำ นุ่งกางเกงขาจัมสีดำ โดยสีดำผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการสื่อให้เห็นถึงสัญลักษณ์ของความเศร้าโศก ความสูญเสียของตัวละครชีวหา ผู้เฝ้าเมืองให้พี่เขยด้วยความจงรักภักดี แต่กลับถูกพี่เขยตนเองสังหารจนสิ้นชีวิต เป็นการออกแบบเครื่องแต่งกายให้สอดคล้องกับรูปแบบของการแสดงที่เป็นแบบร่วมสมัย ทำให้นักแสดงสามารถเคลื่อนไหวร่างกายได้สะดวก โดยการเลือกนำเสื้อคอเต่าที่มีเนื้อผ้ายืดหยุ่นและใส่สบายมาประยุกต์ใช้ในการแสดง เสริมให้เครื่องแต่งกายมีความร่วมสมัยมากขึ้น มีเครื่องประดับคือ 1. บานักรบสีทองทำจากตัวรีดติดเสื้อสำเร็จนำมาเย็บติดบริเวณบ่า 2. สร้อยแผงกร้อยด้วยลูกปัดคริสตัลสีขาวสลับกับสีหงชาด 3. สะอั้งประดับสะโพกร้อยด้วยลูกปัดคริสตัลสีขาวสลับกับสีหงชาด โดยสีหงชาดนี้เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อให้คนดูทราบว่าตัวละครตัวนี้คือชีวหา 4. หน้ากากยักษ์ปิดครึ่งหน้าตั้งแต่จมูกลงมาถึงคาง ดังภาพร่างต่อไปนี้



ภาพที่ 6 แบบชุดชีวหา

Note: From © Bongkoch Thipsumonta 4/11/2020



ภาพที่ 7 เครื่องแต่งกายนางสำนักราที่ใช้นแสดงจริงชุดที่ 1

Note: From © Bongkoch Thipsumonta 27/11/2020

รายละเอียดเครื่องแต่งกายนางสำนักราชุดที่ 1

1. กระบังหน้าเพชรสีแดง ทำมาจากสร้อยคอสำเร็จแล้วนำมายึดติดกับปะเก็นที่ใช้ทำเครื่องประดับที่มีความหนา ระดับกลาง
2. วิคผมหยิกทรงแอฟโร (afro) โดยคุณจินตนา สายทอง ได้กล่าวถึงลักษณะของนางสำนักราไว้ว่า “ลักษณะรูปร่างของนางศุรพนขาบรรยายไว้ในบทละครดึกดำบรรพ์ว่าเป็นนางยักษ์ ที่รูปร่างอ้วนใหญ่ ผมแดงหยิก

แห่งกรอบ เสียงแหบแห้ง หน้าตาอัปลักษณ์ (Saithongkham, 2015, p. 26) ผู้สร้างสรรค์จึงต้องการสร้างความแปลกใหม่และความโดดเด่นให้กับทรงผมของนางสาวนักศึกษา จึงเลือกเป็นทรงผมหยิกสั้นที่แตกต่างไปจากทรงผมแบบนาฏศิลป์ไทย ใ้บุคลิกลักษณะของตัวละครมีความเป็นร่วมสมัยมากยิ่งขึ้น

3. หน้ากากยักษ์ครึ่งหน้าสีเขียว เป็นการวาดแบบลายหน้าโขนยักษ์ของไทยลงบนกระดาษโคม โดยวาดลายหน้ายักษ์ตั้งแต่จมูกลงมาถึงคางแล้วยึดติดโคมด้วยกาวลงบนหน้ากากอนามัยชนิดผ้าสีดำ

4. ดอกไม้ประดับหน้าอก เป็นดอกกุหลาบลายเดียวกับชายกระโปรง นำมาติดบริเวณหน้าอกด้านซ้ายเพื่อให้ผ้าสไบมีความสวยงามมากขึ้น

5. ผ้าสไบพนัก ขนาดความยาว 3 เมตร กว้าง 50 เซนติเมตร ลักษณะการพันผ้าสไบจะพันแบบนาฏศิลป์ไทย โดยพาดชายสไบไปบนไหล่ซ้ายให้ชายผ้ายาวลงมาด้านหลังครึ่งน่อง แล้วนำผ้าอีกด้านหนึ่งพันลำตัวให้สุดผืนแล้วเย็บให้แน่น เมื่อเย็บเสร็จแล้วให้นำชายสไบยาวครึ่งน่องพันลำตัวจากด้านขวาไปด้านซ้ายจนสุดผืนแล้วติดตีนตุ๊กแกที่เย็บไว้บริเวณชายผ้าสไบเพื่อยึดผ้าสไบไม่ให้เคลื่อนตัว

6. กำไลข้อมือลูกปัดคริสตัลร้อยสลับสีขาวกับสีเหลือง

7. โจงกระเบน ใช้ผ้ากำมะหยี่สีแดงเลือดนกตัดเป็นกระโปรงสำเร็จชายบาน (ดังภาพเครื่องแต่งกายชุดที่ 2) แล้วตกแต่งด้วยลายดอกกุหลาบปักสำเร็จนำมาเย็บติดบริเวณรอบชายกระโปรง โดยการนุ่งโจงกระเบนจะรวบชายผ้าจากด้านหน้าไปด้านหลัง ยัดชายผ้าเข้าไปด้านในและยึดชายกระโปรงให้แน่นด้วยตีนตุ๊กแก เมื่อตัวด้ายผ้าขึ้นไปถึงบริเวณด้านหลังแล้วจะเห็นลายดอกกุหลาบที่เรียงเป็นเส้นสวยงาม



ภาพที่ 8 เครื่องแต่งกายนางสาวนักศึกษาที่ใช้วันแสดงจริงชุดที่ 2

Note: From © Bongkoch Thipsumontak 27/11/2020

รายละเอียดเครื่องแต่งกายนางสำนึกฯเพิ่มเติมจากชุดที่ 1

1. ผ้าสไบนางสำนึกฯ ชายผ้าสไบยาวครึ่งน่อง ประดับขอบผ้าสไบทั้งผืนด้วยลูกไม้สำเร็จประดับมุก
2. สะอึ่งลูกปัดคริสตัลร้อยสลักสีขาวกับสีเหลืองจำนวน 2 เส้น
3. กระโปรงผ้ากำมะหยี่สีแดงเลือดนกตัดสำเร็จ ขนาดเอว 26 นิ้ว ความยาวกรอมเท้าขนาด 36 นิ้ว ตัดให้ชายกระโปรงบานเพื่อความคล่องตัวของนักแสดง โดยมีความกว้างของชายกระโปรงคือ 127 นิ้ว ประดับชายกระโปรงด้วยลายดอกกุหลาบปักสำเร็จ



ภาพที่ 9 เครื่องแต่งกายพระรามที่ใช้ในวันแสดงจริง

Note: From © Bongkoch Thipsumonta 27/11/2020

รายละเอียดเครื่องแต่งกายพระราม

1. เสื้อสีขาวแขนพองตัดเป็นทรงคอวี ตัวเสื้อใช้ผ้าดัชเชสสีขาว และแขนเสื้อใช้ผ้าอออกแนดสีขาว
2. เข็มขัดหนังสีทองใช้ผ้าหนังนำมาเย็บเป็นผืน ขนาดยาว 40 นิ้ว กว้าง 4 นิ้ว
3. สักวาลย์สีทอง 2 เส้น และสักวาลย์ลูกปัดคริสตัลสีขาวสลักสีขาว 4 เส้น ใส่ในลักษณะไขว่กันและเย็บติดไว้กับตัวเสื้อ
4. สะอึ่งลูกปัดคริสตัลสีขาวสลักสีขาวประดับบริเวณสะโพกทั้งสองข้าง จำนวน 4 เส้น
5. กางเกงสำเร็จขาจัมสีขาว เป๋ายาว ความยาวชายกางเกงถึงข้อเท้า



ภาพที่ 10 เครื่องแต่งกายชีวหาที่ใช้ในวันแสดงจริง

Note: From © Bongkoch Thipsumonta 27/11/2020

รายละเอียดเครื่องแต่งกายชีวหา

1. หน้ากากยักษ์ครึ่งหน้า เป็นการวาดแบบลายหน้าโขนยักษ์ของไทยลงบนกระดาษโฟม โดยวาดลายหน้ายักษ์ตั้งแต่จมูกลงมาถึงคางแล้วยึดติดด้วยกาวลงบนหน้ากากอนามัยชนิดผ้าสีดำ
2. เครื่องประดับบ่า ประยุกต์จากตัวรัดติดเสื้อสีทองลายสำเร็จ มีลวดลายแบบยุโรป จึงนำมาทำเป็นเครื่องประดับบ่าและเย็บติดกับเสื้อคอเต่า
3. สร้อยแขวงร้อยด้วยคริสตัลสีขาวสลับกับสีหงชาด จำนวน 4 เส้น
4. เสื้อคอเต่าแขนยาวสีดำ เป็นเสื้อสำเร็จที่มีความยืดหยุ่นและใส่สบาย
5. เข็มขัดหนังสีดำใช้ผ้าหนังนำมาเย็บเป็นผืนขนาดยาว 40 นิ้ว กว้าง 4 นิ้ว
6. สะอึ่งลูกปัดคริสตัลสีขาวสลับกับสีหงชาด ประดับบริเวณสะโพกข้างขวา
7. กางเกงสำเร็จขำมสีดำ เป๋ายาว ความยาวชายกางเกงถึงข้อเท้า



ภาพที่ 11 นักแสดงนางสามนักศึกษาและนักแสดงชีวหา

Note: From © Bongkoch Thipsumonta 27/11/2020



ภาพที่ 12 นักแสดงนางสามนักศึกษาและนักแสดงพระราม

Note: From © Bongkoch Thipsumonta 27/11/2020



ภาพที่ 13 นักแสดงชุดเสี้ยวสามนักศึกษาและผู้สร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย

Note: From © Bongkoch Thipsumonta 27/11/2020



ภาพที่ 14 นักแสดงชุดเสี้ยวสามนักศึกษาและผู้สร้างสรรค์ผลงานริมขวา ณฤกษ์ อาชวานนท์ (ผู้ออกแบบท่าทาง) และริมซ้าย บงกช ทิพย์สมมณฑา (ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย)

Note: From © Bongkoch Thipsumonta 27/11/2020

การอภิปรายผล

การออกแบบเครื่องแต่งกายนาฏศิลป์ร่วมสมัยชุด เสี้ยวสำนึกขา เป็นการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละคร ในวรรณคดีไทยเรื่อง รามเกียรติ์ ตอนทศกัณฐ์สังหารชีวหาและตอนนางสำนึกขาพบพระราม โดยออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละคร นางสำนึกขา พระราม และชีวหา ในรูปแบบร่วมสมัย ซึ่งการออกแบบเครื่องแต่งกาย นอกจากความสวยงามแล้ว ยังต้องสะท้อนบุคลิกลักษณะของตัวละครออกมาผ่านทางเครื่องแต่งกาย เพื่อให้ผู้ชม เข้าใจเรื่องราวที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการจะสื่อสารผ่านทาง การแสดง ดังที่สุนันทา เกตุเหล็ก (Ketlek, 2018, p. 80) ได้กล่าวไว้ว่า การออกแบบเครื่องแต่งกายเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการแสดงที่บอกเล่าเรื่องราวและความเป็นมา ซึ่งมีผลต่อการรับรู้และการรับชมการแสดงของผู้ชม โดยการออกแบบเครื่องแต่งกายชุดเสี้ยวสำนึกขา ผู้สร้างสรรค์ ได้ริเริ่มการออกแบบเครื่องแต่งกายนางสำนึกขามาจากบทพระราชนิพนธ์เรื่อง รามเกียรติ์ของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช และดัดแปลงเครื่องแต่งกายมาเป็นแบบร่วมสมัย เพื่อให้นักแสดงสามารถ เคลื่อนไหวร่างกายได้สะดวกยิ่งขึ้น โดยการออกแบบเครื่องแต่งกายนางสำนึกขาแบ่งเป็น 2 ชุด ที่อยู่ในชุดเดียวกัน แต่จะใช้เทคนิคการเปลี่ยนเครื่องแต่งกายบนเวทีเข้ามาช่วยในการแสดง

ผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบเครื่องแต่งกายนางสำนึกขาออกไปในโทนสีแดงทับทิมตามบทพระราชนิพนธ์ใน รัชกาลที่ 1 ออกแบบให้ชุดทั้งสองมีลักษณะที่แตกต่างกันเพื่อให้คนดูเห็นการเปลี่ยนแปลงที่เปลี่ยนเครื่องแต่ง กายทั้งสองชุดได้อย่างชัดเจน โดยตอนเป็นยักษ์ให้หญิงโจกระเบน เพื่อเสริมบุคลิคนางสำนึกขาให้มีร่างกายใหญ่ โตสมกับบทบาทของตัวละครที่มีร่างกายและหน้าตาอัปลักษณ์ เมื่อแปลงกายเป็นหญิงสาวสวยจึงเปลี่ยนเครื่อง แต่งกายด้านบนเป็นผ้าสไบแบบของไทย แต่ด้านล่างเป็นกระโปรงที่มีความพลิ้วไหว แสดงให้เห็นถึงการผสมผสาน ระหว่างความเป็นไทยและตะวันตกได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้เครื่องแต่งกายของพระรามและชีวหาจะมีการออกแบบ โดยใช้สีเป็นสัญลักษณ์ในการสื่อสารให้คนดูทราบว่าตัวละครตัวนี้คือใคร โดยออกแบบเครื่องแต่งกายให้ต่างไปจาก เครื่องแต่งกายแบบละครไทย โดยพระรามแต่งกายสีขาวเนื่องจากเป็นตอนที่พระรามกำลังออกบวชและสื่อ ให้เห็นถึงความดีของพระราม จึงเลือกใช้ชุดสีขาวในการสื่อความหมาย พร้อมทั้งสวมเครื่องประดับสีเขียวโดย ยึดสีตามแบบเครื่องแต่งกายของละครไทย เพื่อบ่งบอกให้ทราบว่านักแสดงคนนี้เป็นพระราม และชีวหาออกแบบ เครื่องแต่งกายเป็นสีดำ เพื่อสื่อให้เห็นถึงความเศร้า ความสูญเสียจากการถูกทศกัณฐ์สังหาร จึงเลือกใช้ชุดสีดำ ในการสื่อความหมาย พร้อมทั้งสวมหน้ากากยักษ์ครึ่งหน้าและใช้เครื่องประดับสีหงสาเพื่อบ่งบอกให้ทราบว่า ตัวละครตัวนี้คือชีวหา

นอกจากนี้ผู้สร้างสรรค์ยังนำเทคนิคการเปลี่ยนเครื่องแต่งกายบนเวที ซึ่งเป็นเทคนิคเดิมที่เคยมีอยู่แล้วมา ประยุกต์ใช้ เพื่อส่งเสริมให้การแสดงมีความโดดเด่นมากขึ้น นั่นคือตอนนางสำนึกขาแปลงกายจากนางยักษ์ไป เป็นหญิงสาวสวยเพื่อเกี่ยวพาราสีพระราม ซึ่งถือเป็นตอนสำคัญในการแสดงชุดนี้ โดยการออกแบบชุดแรกไปสู่ ชุดที่สอง ต้องคำนึงถึงความต่อเนื่องกันของทั้งสองชุด ความรวดเร็วในการเปลี่ยนชุด ให้มีจุดเกาะชุดน้อยที่สุด โดยชุดนางสำนึกขามีจุดในการเกาะชุดอยู่ 3 ส่วน คือ 1. เปลี่ยนโจกระเบนนางสำนึกขาให้เป็นกระโปรงโดย เกาะตีนตุ๊กแกบริเวณขอบเอวด้านหลัง 2. เปลี่ยนผ้าพันอกมาเป็นผ้าสไบยาวโดยเกาะตีนตุ๊กแกจากชายผ้าสไบที่ พันข้างลำตัว 3. เปลี่ยนหน้ากากยักษ์มาเป็นหน้าจริงของนักแสดง โดยนักแสดงจะใช้ท่าทางการหมุนตัวเร็วเพื่อ

เปลี่ยนชุดและไม่ให้ผู้ชมจับได้ว่านักแสดงกำลังจะเปลี่ยนเครื่องแต่งกาย นอกจากนี้การออกแบบเครื่องแต่งกายในการแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัยผู้สร้างสรรค์ยังสามารถออกแบบเครื่องแต่งกายให้มีความทันสมัยโดยไม่ยึดติดกับกรอบเดิม เช่น ทรงผมของนางสำนึกษา ที่ผู้สร้างสรรค์ออกแบบให้นักแสดงสวมวิกผมหยิกทรงแอฟโร (afro) เพื่อให้ตัวละครมีความโดดเด่นมากขึ้นและแตกต่างไปจากทรงผมของตัวละครในละครไทย หรือการนำตัวรีดติดเสื้อสีทองลายยุโรปมาประยุกต์ใช้เป็นเครื่องประดับบ่าให้ตัวละครชีวา และการนำสร้อยคอสำเร็จมาทำกระบังหน้าของนางสำนึกษาโดยนำมายึดติดกับปะเก็นสำหรับทำเครื่องประดับ เพื่อให้ได้เครื่องประดับที่สวยงามตามความต้องการ ทั้งนี้การออกแบบเครื่องแต่งกายในการแสดงที่มีรูปแบบการเต้นเป็นหลัก ต้องคำนึงถึงความคล่องตัวในการแสดงของผู้แสดงเป็นอย่างมาก การเลือกใช้เครื่องประดับต่าง ๆ ให้มีความเหมาะสมใช้วัสดุที่มีน้ำหนักเบา ส่งเสริมให้การแสดงมีความสวยงามและนักแสดงสามารถถ่ายทอดเรื่องราวออกไปให้ผู้ชมเข้าใจและเกิดสุนทรีย์จากการชมการแสดงได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะ

การออกแบบเครื่องแต่งกายที่มีการเต้นเป็นหลักนอกจากความสวยงามของเครื่องแต่งกายแล้วยังต้องคำนึงถึงความคล่องตัวในการแสดงของนักแสดง การเลือกใช้วัสดุในการทำเครื่องประดับควรมีน้ำหนักเบาเพื่อป้องกันอันตรายและเพื่อส่งเสริมให้นักแสดงสามารถถ่ายทอดเรื่องราวในการแสดงออกมาได้อย่างสวยงามและเต็มประสิทธิภาพ

References

- Katekeaw, A. (2020). Kānsāng San Nāttaya Sin Čhāk Sanyalak ‘ōm Nai Khwām Chūa Khōng Sātsanā Phrām - Hindū [The Creation of a dance from the Aum symbol in Brahminism-Hinduism]. *Institute of Culture and Arts Journal*, 21(2), 94 - 110.
- Ketlek, S. (2018). *Kānsāng San Ngān Nāttasin Thai Chāeng ‘anurak: Chui Chai Dhonburi [The Creativity of conservative Thai Dance: Chui Chai Dhonburi]*. Research report, Dhonburi Rajabhat University.
- King Buddha Yot Fa Chulalok the Great (Rama I). (2015). *Bot Lakhōn Rūang Rāmmakīan [Starlight, Promatic of Rammakien]*. Bangkok: Saengdao.
- Puttipong, P. (n.d.). *Yak Nai Rāmmakīan Chut Phrom Phong Læ ‘asūnla Phong Hāeng Krung Longkā [The giant of Lanka, Rammakien literature]*. Nonthaburi: Pimthong.
- Saithongkham, J. (2015). ZXkrabūan thā ram nāng plāēng nai kān sadāēng rūang Rāmmakīan: Chui Chāi Sūrapana khā [The Dance Movements of a Female Character in Disguise: Ramakien Performance: Chui Chai Surapana Kha]. *Research and Development Journal*, 7(3), 21-31.
- Thongnoi, P. (2019). *Rāmmakīan Roīkæō Prakōp Kham Klōn Phrarātchaniphon Nai Ratchakān Thī Nung [Rammakien literature poem Writing by The king Rama I]*. Nonthaburi: Sipanya Chamkat.
- Trī chan, A. Bangkok. (2021, April 25). Interview.