

ចំណាំ  
ជប៉ុប័ណ្ឌ



(មករាំ – ឯកតុលាយន ២០១៨)

វារសារវិទ្យាការ

# គេសិល្បៈពេទ្យនន្ទូន

សភាសាស្ត្របន្លឺនន្ទូន មហាពិធីលើរាជក្រឹត្យអំពេទក្រុង  
ក្នុងការតែងតាំរាជរដ្ឋាភិបាល និងការបង្កើតរំភាព



ឥសាបុ  
ជំនាញបន្ទូន

Journal of Isan Arts and Culture



บุพเพกัณ  
หมายความเป็นตัวร้าย  
อันให้เก็บบุญมาห์ๆ ก่อน





# ຫຼູບແຕ່ມສິນໄຊໃນສີມອືສານ

## ສູ່ກາຮ່າງສຣຄໍນາງູຍຄືລປ່ຽວມສມັຍຊຸດ ເສີກສິນໄຊ

---

Hoop Tam Sin Zai in Sim Isan Towards the Cheation of Contemporary Dance

---

in Sek Sin Zai Story

---

ໜັງວັນ ທັພຣານີ<sup>๑</sup>  
ມະນູສັກດີ ເຮືອງເດື່ອ<sup>๒</sup>

Chaithawat Tepthanee  
Manusak Reongdech

---

<sup>๑</sup> ບທຄວາມນີ້ເປັນສ່ວນທີ່ຂອງວິທຍານີພັນຮະດັບມທັນທີຕ ເຮືອງ “ຫຼູບແຕ່ມສິນໄຊໃນສີມອືສານສູ່ກາຮ່າງສຣຄໍນາງູຍຄືລປ່ຽວມສມັຍຊຸດ ເສີກສິນໄຊ” ລັກສູ່ຕະປະປະລົງຢາສີລປ່ຽວມທັນທີຕ ສາຂາ ສີລປ່ອສີມອືສານ ມາຮັດວຽກ ລ້ຽນຮັດວຽກ ວິທຍານີພັນຮະດັບມທັນທີຕ

<sup>๒</sup> ຜູ້ໜ້າວິຍາສຕຣາຈາරຍ ດຣ.ມະນູສັກດີ ເຮືອງເດື່ອ ທີ່ປະກາດວິທຍານີພັນຮະດັບມທັນທີຕ.

## บทคัดย่อ

วิทยานิพนธ์ เรื่อง “สูปแต้มสินไชในสิมอีสานสู่การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ร่วมสมัย ชุด เสิกสินไช” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา ค้นคว้าหารูปแบบในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ร่วมสมัย จากแรงบันดาลใจสูปแต้มสินไชในสิมอีสาน ภาพตอนสินไชรบุงช่วง และศึกษาแนวคิดที่ได้จากการ สร้างสรรค์นาฏยศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับนวัตกรรมสื่อแอนิเมชั่นประกอบการแสดง ชุด เสิกสินไช ด้วยวิธีการ วิจัยเชิงสร้างสรรค์ โดยได้มีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากตำรา เอกสารทางวิชาการ การสำรวจลงพื้นที่ ภาคสนามวัดสวนวนารีพัฒนาราม หมู่บ้านหัวหนอง อำเภอบ้านไผ่ จังหวัดขอนแก่น การสัมภาษณ์ และจากประสบการณ์ของผู้วิจัย เพื่อนำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ สู่กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ทางด้านนาฏยศิลป์ร่วมสมัยดังวัตถุประสงค์ที่ได้กำหนดไว้ โดยจัดแสดงต่อสาธารณะชนและสรุปผล

ผลการวิจัยพบว่า การสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ร่วมสมัยครั้งนี้ สามารถจำแนก ตามองค์ประกอบทางด้านนาฏยศิลป์ อันได้แก่ ๑.การสร้างบทประกอบการแสดง วิเคราะห์จาก วรรณกรรมสำนวนอีสานเรื่อง สินไช ตอน โครรบัน ด่านงช่วง ๒.การคัดเลือกนักแสดงที่มีทักษะ การเคลื่อนไหวร่างกายหลากหลายลีลา ๓.การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ เป็นการบูรณาการลีลา จากหลากหลายลีลาและรูปแบบการแสดง กันระหว่างนาฏยศิลป์ไทย นาฏยศิลป์ตะวันตก และลีลาที่สะท้อน อารมณ์ความรู้สึก ๔.การออกแบบบทตระหง่านและเสียงประกอบการแสดง เลือกใช้เครื่องดนตรี พื้นบ้านอีสานผสมผสานครื่องดนตรีสากลและเสียงสังเคราะห์ ๕.การออกแบบเครื่องแต่งกาย เป็นการเลียนแบบเครื่องแต่งกายจากภาพสูปแต้มสินไชในสิมอีสาน ลดthon ขั้นตอนการนุ่ง ให้กระชับเพื่อให้อื托ต่อการเคลื่อนไหวท่าทาง ๖.การออกแบบฉากรและนวัตกรรมสื่อแอนิเมชั่น เป็นการอาศัยภาพจากสื่อกราฟิกเพื่อสร้างบรรยากาศเรื่องราวเนื้อหาประกอบการแสดง ๗.การออกแบบพื้นที่ประกอบการแสดงพื้นที่จำกัดจึงได้ปรับเปลี่ยนลีลานาฏยศิลป์ กับการเคลื่อนไหวร่างกายเฉพาะพื้นที่ให้สัมพันธ์กัน และ ๘.การออกแบบแสง ใช้ลำแสง จากการฉายภาพ ทั้งนี้ผู้วิจัยยังได้มีการศึกษาแนวคิดที่ได้จากการสร้างสรรค์ผลงานทางด้าน นาฏยศิลป์ร่วมสมัยชุด เสิกสินไช ซึ่งสามารถสรุปได้ทั้งหมด ๔ แนวคิด คือ ๑.แนวคิดเกี่ยวกับ สูปแต้มสินไชในสิมอีสานและสุนทรียธรรมที่ปรากฏในวรรณกรรมสำนวนอีสาน เรื่อง สินไช ๒.แนวคิดเกี่ยวกับนาฏยศิลป์ร่วมสมัยจากลีลาในหลากหลายลีลาและรูปแบบ ๓.การใช้สัญลักษณ์ ในงานนาฏยศิลป์ และ ๔.แนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมสื่อแอนิเมชั่นประกอบการแสดง ซึ่งงานวิจัย ในครั้งนี้ได้รับแรงบันดาลใจจากสูปแต้มเพื่อนำมาพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ให้เกิดประโยชน์ต่อผู้ที่มีความสนใจที่จะศึกษา ตลอดจนเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน ทางด้านนาฏยศิลป์ร่วมสมัยเพื่อเป็นการต่อยอดสู่อนาคตต่อไป

---

คำสำคัญ : สูปแต้มสินไชรบกบงช่วง, การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ร่วมสมัย, นวัตกรรมสื่อแอนิเมชั่น

## Abstract

The thesis is entitled "Hoop Tam Sin Zai in Sim Isan towards the creation of contemporary dance in Sek Sin Zai story. The objectives of this thesis were to study the researching patterns in the creation of contemporary dance from inspiration for Hoop Tam Sin Zai in Sim Isan, Sin Zai battle with Shuang snake story, to study ideas derived from the creation of contemporary dance with animation media innovation for the performance of the Sek Sin Zai series by creative research methods. The creative research has collected information from texts, academic documents, area surveys in the field at Wat Sanuan Wari Phatthanaram, Hua Nong Village, Ban Phai District, Khon Kaen Province. interviewing and from the researcher's experience to analyze and synthesize the work creative process. In contemporary dance as the objective is defined by displaying to the public and summarizing the results.

The results of this research were as follows: this creation of contemporary dance could be categorized according to the elements of dance which were: 1.The creation of a performance script and analysis from Isan literature on backside orbiting with Shuang snake barrier story. 2.Selection of actors who have body movement skills in a variety of styles. 3.Dance style design is the integration of style from multicultural mixed between Thai dance and Western dance. Also, the style that reflects Emotions 4.Music and sound design for the performance is selected as a folk instrument of Isan combining international instruments and synthetic sounds. 5.The costume design is a mimic of the costume from the image of Hoop Tam Sin Zai in Sim Isan to reduce the process of wearing a tight-fitting to encourage the style of movement. 6. Scene design and animation media innovation are based on images from graphic media to create a performance content story atmosphere for 7. Space design of performance area therefore, the dance style and body movements in specific areas have been changed to be related. and 8.Lighting design that the researcher has also studied the concepts derived from the creation of contemporary dance in Sek Sin Zai story, which could be summarized in 4 concepts as follows: 1.The concept of Hoop Tam Sin Zai in Sim Isan, and aesthetics that appear in Isan literature, Sin Zai story 2.The concept of contemporary dance from multicultural style 3.The use of symbols in dance and 4.The concept of animation media innovation for performance which this research has inspired by the Hoop Tam for developing the dance creative process to benefit people who are interested to study. Additionally, being a creative guideline works in contemporary dances to further expand into the future.

---

**Keywords :** Hoop Tam Sin Zai battle with Shuang snake story, The creation of contemporary dance. Animation media innovation.

## ชูปแต้มสินใช้ในสิ่มอีสานสู่การสร้างสรรค์น้ำดื่มศิลป์ร่วมสมัยชุด เสิกสินใช้<sup>๑</sup>

ขัยรัช ทพาราณี

มนูศักดิ์ เรืองเดช<sup>๒</sup>

### บทนำ

ชูปแต้ม เป็นภาพจิตรกรรมที่เกิดจากภูมิปัญญาของชาวอีสานในบรรพกาล เป็นงานศิลป์พื้นบ้านแบบอีสานบนแนวความคิดของผู้คนในชุมชนในยุคที่มีความเจริญทางโลก และทางธรรมได้เกื้อหนุนกันอย่างลงตัว ซึ่งร่องรอยด้านวัฒนปูรากภูมิอยู่บนผนังสิม (ภาครถทางเรียกว่า โบสถ์หมายถึง เขตแคนสถานที่กำหนดในการประชุมทำสังฆกรรมอันเป็นกิจของสงฆ์ โดยมีแผ่นหินเป็นเครื่องหมายแสดงขอบเขตบริเวณรอบสิม) ซึ่งช่างแต้มในคำเรียกของชาวอีสานมีความหมายเดียวกัน กับจิตรกร จะนิยามว่าทั้งบนผนังสิมทั้งภายในและภายนอก โดยเนื้อหาส่วนใหญ่เป็นการนำเสนอเรื่องราวที่มีความเกี่ยวข้องกับพุทธประวัติ ชาดกปฐมสมโพธิกถา พระเจ้าสิบชาติ วิถีชีวิตและความเชื่อ ตลอดจนวรรณกรรมพื้นถิ่นอีสานมากมายหลายเรื่อง อาทิ พระลักษพระราม สุริวงศ์กาลเกด และสินใช้ เป็นต้น

ด้วยความสนใจในวรรณกรรมพื้นถิ่นอีสาน เรื่อง สินใช ผนวกกับชูปแต้มสินใชจึงเป็นที่น่าสังเกตว่าในเขตอีสานกลางนิยมวาดภาพเรื่องนี้มากที่สุดไว้บนผนังนอกสิมเป็นสื่อน้อมนำแห่งมุนุของความบันเทิงและศิลปะที่มีความลึกซึ้ง ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้เลือกนำเสนอภาพตอนสินใช ระบกบุญช่วงที่วัดสนวนวารีพัฒนาราม หมู่บ้านหัวหนอง อำเภอบ้านไผ่ จังหวัดขอนแก่น ซึ่งเป็นชูปแต้มที่มีเอกลักษณ์อันโดดเด่นทั้งด้วยศิลปะและการเน้นใชสีทึ้งฉ่ำตัวละคร ไม่เน้นลงสีเพียงผนัง ภาพตัวละครงูช่วงมีลักษณะคล้ายกับพญานาค<sup>๓</sup> มากกว่าทุกวัดที่ปราภูภูเรื่องราวนี้ในตอนนี้และยังคันพบสุนทรียะธรรมโดยถูกถ่ายทอดผ่านเรื่องราวทางด้านศิลป์พื้นบ้านอีสานแฟบไว้ในภาพนี้อีกด้วย

ด้วยเหตุผลดังกล่าวในข้างต้นนั้น ผู้วิจัยจึงเกิดความสนใจที่จะทำการศึกษาเกี่ยวกับประเด็นชูปแต้มสินใชในสิ่มอีสาน ภาพตอนสินใชระบกบุญช่วง ณ วัดสนวนวารีพัฒนาราม หมู่บ้านหัวหนอง อำเภอบ้านไผ่ จังหวัดขอนแก่น ทำให้ผู้วิจัยได้นำข้อมูลเหล่านี้มาศึกษา ตีความหมาย และวิเคราะห์สู่กระบวนการสร้างสรรค์น้ำดื่มศิลป์ร่วมสมัย เพื่อค้นหารูปแบบและแนวคิดที่ได้จากการสร้างสรรค์น้ำดื่มศิลป์ โดยได้นำเอาศิลปะการเคลื่อนไหวเลียนแบบศิลป์ทางด้วยวัสดุธรรมมาสผสานกับการใช้วัตกรรมแอนิเมชั่น (Animation media innovation) ซึ่งเป็นการพยายามร่วมกับนักแสดง

<sup>๑</sup> บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ระดับมหาบัณฑิต เรื่อง “ชูปแต้มสินใชในสิ่มอีสานสู่การสร้างสรรค์น้ำดื่มศิลป์ร่วมสมัยชุด เสิกสินใช” หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมมหาบัณฑิต สาขา ศิลปะอีสาน มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

<sup>๒</sup> ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มนูศักดิ์ เรืองเดช ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์.

<sup>๓</sup> พระครูไพบูลสารวิมล. สัมภาษณ์ ๒๗ มกราคม ๒๕๖๔.

เพื่อสร้างบรรยายกาศ การดำเนินเรื่องราว ฉาก รูปร่างและเงาเคลื่อนไหวให้เกิดความสัมพันธ์ ร่วมกับนักแสดง โดยงานวิจัยฉบับนี้เป็นผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ร่วมสมัย ซึ่งเป็นส่วนหนึ่ง ของวิทยานิพนธ์หลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาປະป้องกัน มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรธานี ในชื่อ “ชูปแต้มสินใช้ในสิ่มอีสานสู่การสร้างสรรค์น้ำภูยศิลป์ร่วมสมัย ชุด เสิกสินใช”

โดยผู้วิจัยได้ทำการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ร่วมสมัยชุดนี้ จัดแสดงเผยแพร่ ต่อสาธารณะและผู้ทรงคุณวุฒิ หลังจากการนำเสนอ ผู้วิจัยได้ทำการวิพากษ์แบบเปิดเผยแพร่ เพื่อหาจุดบกพร่อง แก้ไข และพัฒนาตามลำดับผ่านการวิเคราะห์ในงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ หารูปแบบแนวคิดที่ได้จากการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ร่วมสมัยชุด เสิกสินใช แล้วจึงได้นำมา เสนอข้อมูลที่ได้จากการวิจัยดังกล่าวในบทความนี้ ซึ่งประกอบไปด้วยข้อมูลของกระบวนการวิจัย บทสรุปและข้อเสนอแนะ โดยผู้วิจัยขอแสดงรายละเอียดดังต่อไปนี้

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “ชูปแต้มสินใช้ในสิ่มอีสานสู่การสร้างสรรค์น้ำภูยศิลป์ร่วมสมัยชุด เสิกสินใช” ซึ่งในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการศึกษาเพื่อค้นหารูปแบบและแนวคิดการสร้างสรรค์น้ำภูยศิลป์ โดยได้กำหนดด้วตถุประสงค์ดังที่กำหนดไว้ ดังนี้

๑. เพื่อศึกษา ค้นคว้าหารูปแบบและแนวคิดที่ได้หลังการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ร่วมสมัย ชุด เสิกสินใช จากแรงบันดาลใจชูปแต้มสินใช้ในสิ่มอีสาน ภาพตอน สินใชระบกบงุชวง
๒. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ร่วมสมัย ชุด เสิกสินใช ร่วมกับนวัตกรรม แอนิเมชั่นการฉายภาพร่วมกับนักแสดง

## ขอบเขตของงานวิจัย

การกำหนดขอบเขตการศึกษาในงานวิจัยสร้างสรรค์น้ำภูยศิลป์ร่วมสมัย ชุด เสิกสินใช ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตไว้ดังนี้

๑. ศึกษาเนื้อหาวรรณกรรมสินใช โดยได้เลือกนำเอาสินใชสองฝ่าย ฐานที่มั่นวัฒธรรม แห่งยุคสมัย พุทธธรรม สุนทรียธรรม สัจธรรม ของผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงวิทย์ พิมพ์พะกรรณ และชายสะหมุด จำปาอุฐุ

๒. ลงพื้นที่ภาคสนามเพื่อสังเกตการณ์เกี่ยวกับประเด็นชูปแต้มสินใช้ในสิ่มอีสาน ภาพตอนสินใชระบกบงุชวง ที่วัดสวนวารีพัฒนาราม หมู่บ้านหัวหนอง อำเภอบ้านไผ่ จังหวัดหนองคาย

๓. กำหนดรูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ที่นำมาใช้ในงานวิจัยในครั้งนี้จากการศึกษา รูปแบบ และแนวคิดการสร้างสรรค์น้ำภูยศิลป์ไทยร่วมสมัยของนราพงษ์ จรัสศรี โดยจุติกา โภศลเหมມณี

## วิธีการดำเนินงานวิจัย

### ๑. เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

#### ๑.๑ การสำรวจเชิงเอกสาร

ในงานวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจากตำรา วารสาร บทความเชิงวิชาการต่าง ๆ เกี่ยวกับประเพณีการสร้างสรรค์น้ำภูยศิลป์ร่วมสมัย โดยแบ่งข้อมูลออกเป็นวรรณกรรมพื้นถิ่นอีสาน เรื่องสินไซ ตอนโคงบัน ด้านที่หนึ่งเรื่องรอบบัญชาง แนวคิดเกี่ยวกับสุนทรียธรรมที่ปรากฏในสูปแพ้มสินไซ และการสร้างสรรค์น้ำภูยศิลป์ที่มีความหลากหลายวัฒนธรรม แนวคิดลีลาเชิงสัญลักษณ์ และแนวคิดการสร้างนวัตกรรมแอนิเมชั่น

#### ๑.๒ การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

ผู้วิจัยได้พิจารณาจากการศึกษางานวิจัยของวิชุตา วุราทิตย์ เกี่ยวกับเกณฑ์มาตรฐานคุณภาพศิลปิน ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกสัมภาษณ์ผู้ที่ให้ข้อมูลได้หลายวิธีจากแห่งข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย เช่น การสัมภาษณ์เป็นรายบุคคล โดยมุ่งเน้นประเด็นคำถามปลายเปิด

#### ๑.๓ การสำรวจข้อมูลภาคสนาม

ในการสำรวจข้อมูลเชิงพื้นที่ภาคสนามเกี่ยวกับลักษณะ ลวดลายของสูปแพ้มสินไซบนบัญชางที่ปรากฏในแผ่นสิมวัดสนวนวารีพัฒนาราม หมู่บ้านหัวหนอง อำเภอบ้านໄ้ จังหวัดขอนแก่น

#### ๑.๔ สื่อสารสนเทศอื่น ๆ

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาสื่อสารสนเทศอื่นที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์การแสดงทางด้านน้ำภูยศิลป์ร่วมสมัย รวมไปถึงการฉายภาพร่วมกับการแสดง

## ๒. วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลงานวิจัยเรื่อง สูปแพ้มสินไซในสินอีสานสู่การสร้างสรรค์น้ำภูยศิลป์ร่วมสมัย ชุด เสิกสินไซ ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา วิธีการสร้างสรรค์ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้คือ การหารูปแบบและแนวคิดที่ได้จากการสร้างสรรค์น้ำภูยศิลป์ร่วมสมัย ชุด เสิกสินไซ ซึ่งผู้วิจัยขอแสดงรายละเอียดดังกล่าวต่อไปนี้

## การวิเคราะห์รูปแบบที่ได้จากการสร้างสรรค์น้ำภูยศิลป์ในงานวิจัย เรื่อง สูปแต้มสินไช ในสินอีสานสู่การสร้างสรรค์น้ำภูยศิลป์ร่วมสมัย ชุด เสิกสินไช

รูปแบบในความหมายทางด้านน้ำภูยศิลป์สร้างสรรค์ คือ ภาพรวมทางด้านการแสดงที่นำเสนอองค์ประกอบในการสร้างสรรค์ผลงานน้ำภูยศิลป์ร่วมสมัยครั้งนี้ ซึ่งสามารถจำแนกได้ทั้งหมด ๘ องค์ประกอบดังนี้

### ๑. การออกแบบบทประกอบการแสดง

ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจจากสูปแต้มสินไชในสินอีสาน ภาพตอนสินไชรอบบัญชวง ที่วัดสนวนวารีพัฒนามา หมู่บ้านหัวหนอง อำเภอบ้านไผ่ จังหวัดขอนแก่น ผนวกกับวรรณกรรมอีสาน เรื่อง สินไช โดยได้นำเอาเรื่องราวในบันทึก โคลงบัน กล่าวถึงกุ玆การทั้งหลักได้ลงให้สินไช สังข์ทอง และสีที่hookเดินทางเพื่อตามหาสุนัณทาคืนคร ด้วยความกตัญญูของสินไชจึงอาสาไปตามเอา พระอาทิตย์มา ในขณะเดินทางต้องข้ามหากาย่านน้ำเก้าด่านมหาภัย ซึ่งในงานวิจัยนี้ได้มีการศึกษา ด้านที่ ๑ สินไชรอบบัญชวง มาสรุปเป็นเนื้อหาเพื่อใช้ออกแบบบทประกอบการแสดง โดยมีรายละเอียด โครงสร้างบทการแสดง ดังนี้



ภาพที่ ๑ การสัมภาษณ์ข้อเสนอแนะในการออกแบบบทประกอบการแสดง

ที่มา : ผู้วิจัย

ช่วงที่ ๑ แປงสารแต้มสูป เป็นการเปิดเรื่องโดยการวางพื้นฐานการนำเสนอเรื่องราว สินไชในรูปแบบของวรรณกรรมผ่านอักษรไทยอย่างก่อนจะถูกแปรรูปมาสู่สูปแต้มตัวละครสินไช โดยกำหนดนักแสดงในการดำเนินเรื่องราวดีให้เห็นถึง ช่างแต้ม (จิตกร) เคลื่อนไหวลีลาท่าทาง ร่วมกับนักกรรมและนิมมั่น

ช่วงที่ ๒ บำยามท้าวเดินดง เป็นการนำเสนอภาพสินไชในอิริยาบถต่าง ๆ ที่ปรากฏ บนสูปแต้มผ่านการฉายภาพร่วมกับการเคลื่อนไหวลีนาน้ำภูยศิลป์ ก่อนจะดำเนินเรื่องราวจาก การเชื่อมโยงเนื้อหาในวรรณกรรมสินไช โดยกล่าวไว้ว่า สามพี่น้องสินไช สังข์ทอง และสีที่เดินดง ผจญภัยในป่ากว้างเพื่อตามหาพระอาทิตย์สุนัณทาคืนคร

ช่วงที่ ๓ เร็วๆ วัน เป็นการนำเสนอเหตุการณ์ของสินใช้ผจญภัยในด่านที่หนึ่ง คือ สินใช้บนกบงุชวง (งูที่มีขนาดใหญ่ แต่ไม่ใช่พญานาค เพราะในวรรณกรรมเรื่องนี้ได้กล่าวถึงพญานาคไว้ ชัดเจนอยู่แล้ว\*)

ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า การออกแบบการแสดง เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่มีความสำคัญ เนื่องจากการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ร่วมสมัยชุด เสิกสินใช้ มีการใช้นวัตกรรมแอนิเมชั่นการฉายภาพ ร่วมกับการแสดง จึงต้องคำนึงถึงบทการแสดงเป็นตัวกำหนดเนื้อหาโครงเรื่อง เพราะนอกจาก จะให้ความสำคัญในการดำเนินเรื่องรา瓦แล้ว ยังเป็นปัจจัยหลักในการออกแบบนวัตกรรมแอนิเมชั่น ในลักษณะของงานกราฟฟิกแบบ 2D เพื่อให้ความชัดเจน สามารถเข้าใจเรื่องราวด้วยกัน ทั้งกับนักแสดงและผู้ชม

## ๒. การคัดเลือกนักแสดง

ในงานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้คำนึงถึงคุณลักษณะที่สำคัญของนักแสดง เช่น ความรับผิดชอบ ความขยันอดทน และมีวินัยซื่อตรงต่อเวลา เป็นต้น ทั้งนี้นักแสดงจำเป็นต้องมีจิตวิญญาณสามารถ เข้าถึงงบบทบทต่าง ๆ ใน การแสดงเพื่อให้ผู้ชมเกิดสุนทรียะรสได้ ไม่ว่าจะเป็นการสื่อสารด้วยการ เคลื่อนไหวลีลานาฏยศิลป์ อารมณ์ ความรู้สึก การใช้ลีลานาฏยศิลป์แบบเดี่ยว (Solo dance) ลีลาเชิงสัญลักษณ์ในการสื่อความหมายและเป็นผู้ที่มีทักษะความสามารถทางด้านนาฏยศิลป์ หลากหลายวัฒนธรรม



ภาพที่ ๒ การคัดเลือกนักแสดงจากลีลานาฏยศิลป์ที่มีความหลากหลายวัฒนธรรม

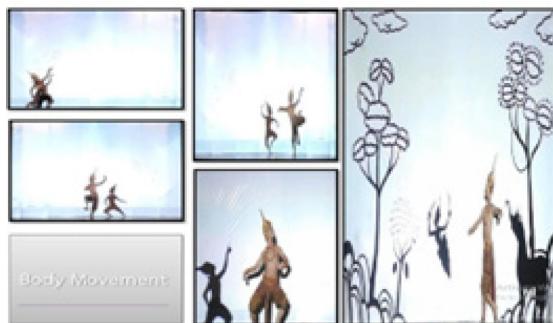
ที่มา : ผู้วิจัย

กล่าวสรุปคือ ผลงานสร้างสรรค์ชุด เสิกสินใช้ ผู้วิจัยได้คัดเลือกนักแสดงจากคุณสมบัติข้างต้น โดยแบ่งประเภทนักแสดงออกเป็น ๒ ประเภท คือ ช่างแต้ม (จิตกร) รับบทโดย นายศุภกิตติ์ รัฐพิมาย และท้าวสินใช้กุมาร รับบทโดย ดร.ณัฐร์พัฒน์ ผลพิกุล ได้กรุณาให้เกียรติเป็นนักแสดงกิตติมศักดิ์ ผู้มีความสามารถทางด้านนาฏยศิลป์ร่วมสมัย

\* ทรงวิทย์ พิมพ์พักรณ. สัมภาษณ์ ๓ กันยายน ๒๕๖๓.

### ๓. การออกแบบลีลานาภูยศิลป์

จะเห็นได้ว่าการสร้างสรรค์ผลงานนาภูยศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับนักกรรมแอนิเมชั่นการฉายภาพประกอบการแสดงนี้ ผู้วิจัยได้ออกแบบลีลานาภูยศิลป์การเคลื่อนไหวท่าทางด้วยการบูรณาการลีลาจากหลากหลายวัฒนธรรมเพื่อสื่อความหมายในแต่ละช่วงการแสดง ซึ่งสามารถอธิบายแนวคิดได้ดังนี้



#### ภาพที่ ๓ ลีลานาภูยศิลป์

ที่มา : ผู้วิจัย

การใช้ลีลาท่าทางนาภูยศิลป์ไทย โดยการใช้นาภูยศิพท์ลักษณะของมือ อาทิ การจีบ การตั้งวง การมวนมือ การคลายมือ การใช้ลักษณะของเท้า เช่น การใช้เหลี่ยมเท้า การกันเข้า การประเท้า การยกเท้า รวมไปถึงการใช้ภาษาท่าทางในการสื่อความหมาย เช่น การฟัดนิ้วและกระทีบเท้า หมายถึง สิ่งชั่วร้าย ศัตรู ซึ่งปรากฏอยู่ในอาการแสดงออกของโขนละครที่ใช้สื่อความหมาย ในลักษณะเดียวกัน

การใช้ลีลาท่าทางนาภูยศิลป์ตัววันตก เป็นการนำรูปแบบของการเต้นบัลเล่ต์ มาผสมผสานกับท่ารำเพื่อสื่อความหมายในการแสดง เช่น การทิ้งตัวลงพื้น เป็นการสื่อความหมายถึงความเหนื่อยล้า การเคลื่อนไหวจากจุดหนึ่งไปยังจุดหนึ่งแล้วปฏิบัติท่าทางในลักษณะท่าขาข้างหนึ่งจะรองรับน้ำหนักหมดตัวและขาอีกข้างยกไปข้างหลังโดยปกติแล้วขาจะยกเป็นเส้นตรงไม่หักงอ (Arabesque) แต่ทว่าเป็นการแสดงผสานลีลานาภูยศิลป์จึงปฏิบัติท่าทางคล้ายกับกระดกหลังแต่ไม่ชิดกัน ซึ่งสื่อ ให้เห็นถึงการสู้รบกับงูช่วงด้วยการหลบหลีกและหนีย่วยศรเพื่อเตรียมมยิง



#### ภาพที่ ๔ ลีลานาฏยศิลป์ประวัตถก

ที่มา : ผู้วิจัย

การใช้ลีลานาฏยศิลป์ที่สะท้อนให้เห็นถึงอารมณ์ ความรู้สึก เช่น นักแสดงบทบาทสินใช้ กำลังเดินทางเข้าป่าแล้วเคลื่อนไหวอย่างชาลลงเรื่อย ๆ สื่อความหมายถึงความเห็นด้วยกัน ทั้งนี้ยังมีการแสดงออกทางใบหน้าเพื่อสื่ออารมณ์ในช่วงต่อสู้กับบุญช่วง เป็นการอุปมาถึงบุญช่วง ในเชิงสุนทรียธรรมที่ปรากวินาถ่านน้ำก้าวไว้ไว้ๆ งูช่วงเปรียบเสมือนอัตตาที่มนุษย์สร้างขึ้น การยืดมั่นถือมั่นว่าตนเองยิ่งใหญ่แต่จะชนะก้าวผ่านด่านนี้ไปได้ต้องใช้สติพิจารณาถึงการเกิดขึ้น ตั้งอยู่และตับไป นักแสดงสินใช้จึงแสดงอาการกระวนกระวายใจ ครุ่นคิด วุ่นวายใจและสับสนถ่ายทอด ออกมายังการแสดงอารมณ์ทางใบหน้า



#### ภาพที่ ๕ ลีลานาฏยศิลป์จากแรงบันดาลใจสูปแต้มสินใช้ในสิ่มอีสาน

ที่มา : ผู้วิจัย

ตั้งที่ก่อร่วมมาข้างตันแล้ว นอกจากผู้วิจัยจะได้ศึกษาแนวความคิดลีล้านาฏยศิลป์ที่หลากหลายวัฒนธรรมมาสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ร่วมสมัยในครั้งนี้แล้ว ผู้วิจัยยังได้นำเอาสูบแต้มสินใช้อธิบายถ่องต่าง ๆ ที่ถูกรังสรรค์ขึ้นผ่านสถาปัตยกรรมพนังสิ่งมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ด้วย

สรุปได้ว่า ในการสร้างสรรค์ลีล้านาฏยศิลป์ผลงานนาฏยศิลป์ร่วมสมัยชุด เสิกสินใช ผู้วิจัยได้ออกแบบและกำหนดลีลาทางการเคลื่อนไหวจากลีล้านาฏยศิลป์หลากหลายวัฒนธรรมซึ่งรูปแบบต่าง ๆ นั้นผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและวิเคราะห์จากแนวคิดงานวิจัยเรื่อง รูปแบบและแนวคิด การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ไทยร่วมสมัยของ นราพงษ์ จรัสรศรี โดยจุดทิศทาง โภศลเหมมณี๊ มาเป็นแนวทางหลักในการทดลองสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ร่วมสมัยของผู้วิจัย ให้เกิดความหลากหลายทางด้านวัฒนธรรมและมีเอกลักษณ์เฉพาะร่วมกับการใช้วัสดุร่วมกับการแสดง

#### ๔. การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง

ผู้วิจัยได้ออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงในครั้งนี้ให้มีความหลากหลายวัฒนธรรมโดยเลือกใช้ลักษณะดนตรีพื้นบ้านอีสานดั้งเดิม คือ ลายสังข์ศิลป์ชัย มาเป็นทำนองหลักผสมผสานเครื่องดนตรีสากลและอีฟเฟคเสียงประกอบการแสดง มาสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นเสียงและจังหวะในมิติของงานร่วมสมัยสนับสนุนเนื้อหาเรื่องราว อารมณ์ ความรู้สึก ทั้งยังเป็นการเพิ่มอรรถรสให้แก่นักแสดงและผู้ชม



ภาพที่ ๖ การบันทึกเสียงดนตรีในรูปแบบบรรเลงดนตรีสด

โดยว่าที่ร้อยตรี อาจารย์ภูวนาย ดิเรกศิลป์

ที่มา : ผู้วิจัย

\* จุติกา โภศลเหมมณี. รูปแบบและแนวความคิดในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ร่วมสมัยของ นราพงษ์ จรัสรศรี. ๒๕๕๖.

#### ๕. การออกแบบเครื่องแต่งกาย

เครื่องแต่งกายในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบโดยคำนึงถึงแรงบันดาลใจแหล่งที่มาจากการ์ตูนสินใช้ในสิ่นอีสานวัดสวนวนาราม มีการตีความหมาย วิเคราะห์จากวรรณกรรมอีสานเรื่อง สินใช้ ผสมผสานกันโดยลักษณะการออกแบบเครื่องแต่งกายได้นำเสนอแนวคิดซึ่งแบ่งออกได้ ๒ รูปแบบตามประเภทของตัวละคร ดังนี้



ภาพที่ ๗ ตัวละครช่างแต้มชูป (จิตตรกร)

ที่มา : ผู้วิจัย

ผู้วิจัยเลือกใช้สีของเครื่องแต่งกายเป็นสีน้ำเงินเข้มอีสานพาทเทลที่ปราภูในชูปแต้มวัดสวนวนาราม รวมเสื้อแขนกุดแหวกระหว่างอกเลียนแบบการแต่งกายของชาวบ้านในอดีต นุ่งกางเกงลงทะเบกคล้ายกับโง่กระเบนแต่กระซับซ่างหน้าขาให้เดฟลงเพื่อเอื้อต่อการเคลื่อนไหวลีลานาฏยศิลป์



ภาพที่ ๘ สินใช้

ที่มา : ผู้วิจัย

แบบที่ ๒ ตัวละครสินໄizi ผู้วิจัยได้ออกแบบเครื่องแต่งกายเลียนแบบชูปແຕ່ນໍາตัวละครสินໄizi ที่ปรากฏบนສົມວັດສນวนວາຣີພັນນາຮາມ ລັກຊະນະຄລ້າຍກັບການແຕ່ງກາຍແບບເຫວດານາທຳກຳທີ່ປ່ຽນໃນ ພາບຈິຕຣອມຂອງໄທ ປະກອບກັບການສຶກຂາວຮຣອນກຣມອືສານເວົ່າງ ສິນໄizi ຊື່ໄດ້ອົບຍໍໄວ່ວ່າສິນໄiziເປັນ ລູກຂອງກັດຕີຍໍ ເປັນຜູ້ມື້ບຸນຢູ່ພາບ ແລະ ອົກນິຍ້ທີ່ໄດ້ມີການສັນນິຍົງຮານວ່າເວົ່າງຮອງສິນໄiziເປັນນິທານ ຂາດການອົກນິບາຕ ຈຶ່ງໄດ້ມີການອົກແບບເຄື່ອງແຕ່ງກາຍໃຫ້ເໜາມສົມກັບຮູນະຂອງຕົວລະຄຣ ສ່າງຈານ ແລະ ຄະດວກຕ່ອງການເຄື່ອນໄຫວລຶກສູງຄິດປໍ

ສຽງຄືອ ໃນການອົກແບບເຄື່ອງແຕ່ງກາຍປະກອບກາຮແສດງ ເປັນອົກອົງຄໍປະກອບໜຶ່ງ ທີ່ມີຄວາມສຳຄັນພະຮານອົກຈາຈະໃຫ້ຄວາມວິຈິຕຣສ່າງຈານເມື່ອຮັບຮມແລ້ວ ຍັງເປັນກາຮສື່ອສາຮເຊີງສັບສົງລັກຊະນົ່ວ ຜ່ານການອົກແບບເຄື່ອງແຕ່ງກາຍໃຫ້ເກີດຄວາມໝາຍຍ່ອງໜຶ່ງໃນການນຳເສັນອ ໂດຍຜູ້ວິຈີຍໄດ້ໃຈ້ຈິນຕາກາຮ ສ້າງສຽງຈຳການຕ່ອຍອດຈາກຫລັກຮູນໝູປແຕ່ນໍ້າທີ່ປ່ຽນແຕ່ຍັງຄອນຮັກໜ້ຽປແບບລັກຊະນະເດີມໄວ້

## ๖. ການອົກແບບຈາກແລະອຸປະກົນປະກອບກາຮແສດງ



ກາພີ່ ๙ ການອົກແບບຈາກປະກອບກາຮແສດງ  
ທີ່ມາ : ຜູ້ວິຈີຍ

ຈາກແລະອຸປະກົນປະກອບກາຮແສດນັ້ນ ເປັນອົງຄໍປະກອບທີ່ສຳຄັນເພື່ອບ່ານໂກຄົງເນື້ອຫາ ເວົ່າງຮອງກາຮແສດງໃຫ້ເກີດຄວາມໜັດເຈນນັກຍິ່ງເຂົ້ນ ຈາກແນວຄິດຂອງຜູ້ວິຈີຍທີ່ຕ້ອງການນຳເສັນອ ກາຮສ້າງສຽງຈຳການພົບພະນາກີຄິດປ່ວມສົມຍຸດ ດ້ວຍການໃຫ້ວັດກຣມແອນິເນີມເຊັ່ນປະກອບກາຮແສດງ ຈຶ່ງໄດ້ອົກແບບຈາກດ້ວຍການໃຫ້ນໍ້າຮັນສອງເຂົ້ນເປັນໂຄຮສ້າງຢີດຈາກພາບຍນຕ່ຽນນາດ ๑๒ ເມື່ອ ປະກອບກັນ ເຄື່ອງຈາຍໂປຣເຈຕ່ອວໃນກາຮຈາຍພາບແອນິເນີມເຊັ່ນລັກຊະນະກາຮຟິກ 2D ເປັນສ່ວນຮ່ວມໃນການເຄື່ອນໄຫວ ສ້າງປະກິສັມພັນຮັກກັນກັບນັກແສດງແລະຍັງເປັນກາຮສ້າງຈິນຕາກາຮໃນການຮັບຮມໃຫ້ເກີດມືຕີ ຊື່ງແນວຄິດ ພັກໃນການອົກແບບນັກວັດກຣມແອນິເນີມເຊັ່ນໃນຄັ້ງນີ້ເປັນກາຮສ້າງກາຮຟິກເງາດຳທີ່ຄອດພາບ ມາຈາກໝູປແຕ່ນໍ້າທີ່ມີວັດສນວນວາຣີພັນນາຮາມໃນສິນເສັນໃໝ່ມີວິທີໄມ່ວ່າຈະເປັນຮູບທຽງຂອງຈາກຕົ້ນໄຟ້ ໃບໄໝ້ ສັງຫຼຸງທອງແລະສື່ໂທ ຮົມໄປເປັນລັກຊະນະຂອງງູ້ຈຳ ໂດຍຜ່ານກະບວນກາຮທາງເທັກໂນໂລຢີຜສມພານ ກັບເວົ້າເຟີເຟີຂອງເສີງແລະຈັງທະດນຕີປະກອບກາຮແສດງ<sup>๗</sup>

<sup>๗</sup> ກරາດຣ ເສມາເພື່ອຮ. ສັນກາຍົນ. 25 ມັງກອນ 2564.

#### ๗. การออกแบบพื้นที่การแสดง

ผู้วิจัยได้ออกแบบพื้นที่การแสดง ซึ่งได้คำนึงถึงความสำคัญเพื่อให้นักแสดงเคลื่อนที่ หรืออยู่ในตำแหน่งที่ผู้วิจัยได้ออกแบบไว้ กำหนดให้มีมุ่งเข้าออกทั้งสองด้านทั้งข้างซ้าย และข้างขวา ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกใช้สถานที่เป็นอาคารสำนักศิลปะและวัฒนธรรม ห้องประชุมชั้น ๒ ของมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี เป็นสถานที่จัดการแสดงเผยแพร่ต่อสาธารณะชน

จากการออกแบบพื้นที่การแสดงด้วยข้อจำกัดบางประการจึงทำให้การใช้พื้นที่ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ในครั้งนี้เกิดอุปสรรคต่อการแสดง ด้วยขนาดของนั่งร้าน และจगาพยนตร์ที่มีขนาดให้กว่าเวทีจึงทำให้เกิดการจำกัดพื้นที่ในการเคลื่อนไหว ผู้วิจัยจึงมีวิธีการแก้ไขปัญหาด้วยการปรับเปลี่ยนกระบวนการลีลาท่าทางให้เหมาะสมกับพื้นที่ในเคลื่อนไหว จึงถือได้ว่า การเลือกใช้พื้นที่เป็นสิ่งสำคัญ เพื่อให้นักแสดงได้เคลื่อนที่ตามตำแหน่งที่ผู้วิจัยได้ระบุไว้ เป็นการเสื่อมความหมายตามวัตถุประสงค์ของการออกแบบสร้างสรรค์ในครั้งนี้

#### ๘. การออกแบบแสง



#### ภาพที่ ๑๐ แสงในการแสดง

ที่มา : ผู้วิจัย

การออกแบบแสง เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่ช่วยเสริมให้นักแสดงเกิดความโดดเด่น ประกอบกับการเคลื่อนไหวลีลานาฏยศิลป์ในบทบาทของตน แสงในการแสดงนั้นยังบ่งบอกสภาพบรรยากาศในการดำเนินเรื่องราว รวมไปถึงอารมณ์และความรู้สึกในการแสดงอีกด้วย ซึ่งในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ร่วมสมัยชุด เสิกสินໄช ผู้วิจัยได้ออกแบบแสงด้วยการใช้ความมีดจากบรรยากาศและสถานที่ทำการแสดง กล่าวคือ

ในผลงานชุดนี้ไม่ใช้แสงสว่างจากระบบไฟฟ้าในการแสดง เนื่องจากการฉายภาพจากนวัตกรรมแอนิเมชั่นผ่านเครื่องฉายโปรเจกเตอร์ระบบกับพื้นจากที่เป็นจอยพาณิตรูปทำให้เกิดลำแสงส่องผ่าน เป็นการนำเสนอเรื่องราวของคุณภาพของทางด้านการแสดง การกำหนดเนื้อหาเรื่องราวให้เคลื่อนที่สร้างปฏิสัมพันธ์กับนักแสดงร่วม ทั้งนี้ล้ำแสงน้ำเงินยังช่วยสนับสนุนให้นักแสดงนั้นเกิดความโดดเด่นและสร้างมิติของการแสดงนาภูยศิลป์ร่วมสมัยในครั้งนี้อีกด้วย

**การวิเคราะห์แนวคิดที่ได้จากการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาภูยศิลป์ร่วมสมัยในเรื่อง “สูปแต้มสินใชในสิมอีسانสู่การสร้างสรรค์น้ำภูยศิลป์ร่วมสมัยชุด เสิกสินไช”**

แนวคิด ในความหมายทางนาภูยศิลป์สร้างสรรค์จากการประมวลองค์ความรู้จากนักวิชาการต่าง ๆ กล่าวได้ว่า แนวคิด หมายถึง หลักการที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาภูยศิลป์จากการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทราบถึงแนวคิดที่ได้จากการสร้างสรรค์ผลงานหลากหลายด้าน ซึ่งผู้วิจัยได้อธิบายไว้ดังรายละเอียดต่อไปนี้

### ๑. แนวคิดเกี่ยวกับประเด็นสูปแต้มสินใชในสิมอี-san และสุนทรียธรรมที่ปรากฏในวรรณกรรมสำนวนอี-san เรื่อง สินไช

การสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาแรงบันดาลใจสูปแต้มสินใชรบุญช่วงที่ปรากฏในสิมอี-san วัดสวนวารีพัฒนาราม หมู่บ้านหัวหนอง ตำบลหัวหนอง อำเภอหัวหนอง จังหวัดขอนแก่น ซึ่งสามารถบอกเล่าเรื่องราวในบางตอนของวรรณกรรมสำนวนอี-san เรื่อง สินไช สือให้เห็นถึงสุนทรียภาพในสูปแต้มมีรูปแบบที่แตกต่างกันออกไป แต่ก็ล้วนอุดมไปด้วยความงามที่เรียบง่าย ไม่ซับซ้อนแต่ตรงใจ ซึ่ง สุมาลี เอกชนนิยม ได้กล่าวว่า เป็นความงามที่มาจากการที่ใจอันเกิดจากความตั้งใจของช่างแต้มที่ต้องการสร้างงานขึ้นเพื่อเป็นพุทธบูชา<sup>๗</sup>

กล่าวไว้ได้ว่า แนวคิดจากสุนทรียธรรมในสูปแต้มสินใช เป็นการนำเสนอตัวละครต่าง ๆ มากกับกันเป็นเรื่องราว การใช้สัญลักษณ์แทนพุทธธรรม เพื่อการหลุดพ้นจากภาวะกิเลสตัณหาของมนุษย์ โดยปรากฏในแม่น้ำ ๖ สายและด้านทั้ง ๕ ด้านในวรรณกรรมพื้นถิ่นอี-san เรื่อง สินไช ซึ่ง สังคมวรรณศิลป์ ได้แสดงทรงคนความหมายปรัชญาทางพุทธธรรมทั้ง ๕ ด้าน ในเรื่องนี้ คือ วิถีจิตใจของมนุษย์เพื่อการปฏิบัติธรรม การพิจารณาด้วยสติที่ตั้งมั่นสู่สภาวะของวิปัสสนากรรมฐาน ซึ่งเรื่องราวของการผจญภัยทั้ง ๕ ด้านในวรรณกรรมสินไช เป็นการสร้างบุคลาริษฐานในตัวละคร ด้วยการพัฒนาอุปสรรคของด้านต่าง ๆ ไปให้ได้ด้วยหลักไตรลักษณ์ คือ ศีล สามาริ และปัญญา สินไชจึงเป็นวรรณกรรมที่ว่าด้วยเรื่องราวของทางโลก เป็นผู้มีอัตถะวรรณศิลป์ คือ สุนทรียะ ทางการประพันธ์เรื่องราวที่หลากหลาย ทั้งด้านศิลปะการแสดง ด้านศิลปกรรม ภาพจิตรกรรม (สูปแต้มในสิมอี-san) อีกนัยยะหนึ่ง คือ นัยยะทางธรรม ที่เป็นการศึกษาเรียนรู้ถึงการนำปรัชญาชีวิต

<sup>๗</sup> สุมาลี เอกชนนิยม. สูปแต้มในอี-san งานศิลป์สองฝั่งโขง. ๒๕๔๘.

ไปใช้เป็นหลักในการดำเนินชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม การที่จะดูอยู่แต้มสินใช้ในสิ่งอีสานให้เข้าถึงแก่น ต้องใช้ใจที่ละเอียด ประณีต พินิจความงามขั้นพื้นฐานของมนุษย์ เพราะฐานรากศิลป์ในสิ่งอีสาน จัดได้ว่าเป็นนวัตกรรมของช่างแต้มสินในยุคหนึ่ง ซึ่งมีลักษณะพิเศษตรงที่ช่างแต้มขาด บนผนังสินด้านนอก ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความอิสระและความกล้าหาญในการคิดแก้ไขบัญชา ความจำกัดพื้นที่ในการนำเสนอภาพ โดยสีที่ใช้แต้มสีปันนั่นจะใช้สีค่อนข้างน้อย เช่น สีคราม สีดินแดง สีดำ สีขาว เป็นต้น แต่เน้นที่ลวดลายเส้นมากกว่า

สรุปได้ว่า แนวคิดแนวคิดเกี่ยวกับประเด็จนูปแต้มสินใช้ในสิ่งอีสานและสุนทรียธรรม ที่ปรากฏในวรรณกรรมสำนวนอีสาน เรื่อง สินใช มีความอุดมไปด้วยคุณค่าในด้านความเชื่อ ความศรัทธาพร้อมนาถึงบรรยายกาศที่แห่งด้วยปรัชญาให้ได้ต่อกวนอกเหนือจากสุนทรีย์ทั้งนี้ สู่การเคลื่อนผ่านไปยังความเป็นศิลปะร่วมสมัย ผู้วิจัยจึงได้นำประเด็จนี้เรื่องราวของสินใชรุ่งเรือง ในรูปแบบของฐานรากศิลป์ในสิ่งอีสานผสมผสานกับวรรณกรรมสำนวนอีสาน มาทำการศึกษา เพื่อให้ทราบถึงที่มาและความสำคัญ ตลอดจนการตีความ วิเคราะห์สร้างสรรค์เป็นผลงานนาฏยศิลป์ ที่มีความเกี่ยวข้องกับงานวิจัยในครั้งนี้

## ๒. แนวคิดการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์หลากหลายวัฒนธรรม

ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเรื่องของ แนวความคิดและรูปแบบในการสร้างสรรค์งานนาฏยศิลป์ ไทยร่วมสมัยของนราพงษ์ จรัสศรี เพื่อเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการผสมผสานความหลากหลายทางด้านวัฒนธรรม เมื่อพิจารณาตามองค์ประกอบของนาฏยศิลป์แล้วสามารถจำแนกออกได้เป็น ประเภทต่าง ๆ อาทิเช่น ความหลากหลายวัฒนธรรมในบทของการแสดง ความหลากหลายทางด้านวัฒนธรรมในลีลาการแสดง ความหลากหลายในด้านวัฒนธรรมการแต่งกาย และความหลากหลายทางด้านวัฒนธรรมดูดนตรี เป็นต้น



ภาพที่ ๑๑ การแสดง Narayana's Journey

ที่มา : ภาพส่วนตัวของนราพงษ์ จรัสศรี

จากข้อมูลดังกล่าวจะเห็นได้ว่า แนวความคิดนี้มีการนำความหลากหลายของรูปแบบศิลปะ การแสดงมาปรับใช้เพื่อก่อให้เกิดผลงานสร้างสรรค์ที่มีลักษณะผสมผสานกัน เกิดเป็นการสร้างสรรค์ใหม่อย่างไม่รู้จับนั้นฐานของข้อมูลเดิม มีการอนุรักษ์ไว้ซึ่งขนบ佳ีต่างประเทศเพื่อมีให้สูญหาย และคงเอกลักษณ์เฉพาะ เป็นการเพิ่มทางเลือกที่หลากหลายในสภาพสังคมปัจจุบันในการแสดง สื่อสารกับคนรุ่นใหม่ที่มีวิถีชีวิตที่แตกต่างจากอดีต

### ๓. การใช้สัญลักษณ์ในงานนาฏยศิลป์

ผู้วิจัยได้ศึกษาประเดิมการออกแบบลีลาท่าทางผ่านสัญลักษณ์ในงานนาฏยศิลป์ กล่าวคือ การใช้สัญลักษณ์เป็นศิลปะเลียนแบบเพื่อเนื้อหาและสัญลักษณ์ในการสื่อสาร ดังนั้น สัญลักษณ์ (Symbol) จึงเป็นภาษาในรูปแบบหนึ่งที่ทำให้เกิดอารมณ์เชิงสุนทรีย์กับวัตถุศิลปะ นั้นได้ด้วยการเข้าใจถึงระบบสัญลักษณ์ที่นำเสนอในการสื่อความหมาย ซึ่งในผลงาน สร้างสรรค์นานาภยศิลป์ร่วมสมัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้สัญลักษณ์ การตีความหมายสื่อสารออกแบบ ในรูปแบบลีลานาฏยศิลป์ และการออกแบบฉบับประกอบการแสดงผ่านนวัตกรรมสื่อแอนิเมชั่น

ซึ่งในรูปแบบของการสื่อสารด้วยสัญลักษณ์ลีลานาฏยศิลป์ปรากฏในช่วงการแสดงที่ ๒ และ ๓ พบร่วม นักแสดงตัวละครสินใช้กำลังสู้รบกับงูช่วงด้วยอาวุธ คือ ธนูศิลป์ ผู้วิจัยจึงต้องการ สื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์ผ่านลีลานาฏยศิลป์ ด้วยลักษณะท่าทางใช้นิ้วข้างหนึ่งโกร่งพัดสายธนู มืออีกข้างกำแน่นเหยียดแขนตึง เป็นลักษณะของการยิงธนู สัญลักษณ์การสื่อสารให้เห็นถึงสินใช้ ใช้พระครรช์ซ้ายพันที่คอของงูช่วงขาดออกเป็นสองหัวน์ด้วยการใช้มือกำพอหัว เคลื่อนไหวลีลา ท่าทางเหมือนการดวงพระครรช์ซ้าย แล้วคลายมือออกสื่อให้เห็นถึงการวางแผนอาวุธ อีกนัยยะหนึ่ง เพื่อเป็นการปล่อยวางในอัตตาผ่านสุนทรียธรรม

อีกประการหนึ่งคือ การใช้สัญลักษณ์ในการออกแบบประกอบการแสดงผ่านการใช้ นวัตกรรมสื่อแอนิเมชั่น เช่น การปรากฏของลูกศรเคลื่อนที่จากตำแหน่งหนึ่งไปอีกตำแหน่งหนึ่ง สัญลักษณ์ภาพที่ปรากฏเคลื่อนไหวตามเนื้อหาของบทประกอบการแสดง โดยสรุปได้ว่า ที่กล่าวมาข้างต้นเป็นการนำเสนอความหมายสัญลักษณ์ผ่านลีลานาฏยศิลป์และนวัตกรรม สื่อแอนิเมชั่นกราฟฟิกเคลื่อนไหว

### ๔. แนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมสื่อแอนิเมชั่นประกอบการแสดง

จากการปฏิบัติสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ร่วมกับการขยายนวัตกรรมสื่อแอนิเมชั่น ประกอบการแสดง ถือได้ว่าเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง ซึ่งเป็นอีกกระบวนการหนึ่งของการสร้างสรรค์งานนาฏยศิลป์



ภาพที่ ๑๒ การสร้างสรรค์นวัตกรรมสื่อในการแสดงชุด เสิกสินใช้

ที่มา : ผู้จัด

หากจะกล่าวถึง นวัตกรรม หลายท่านคงพอทราบความหมายซึ่งนักวิชาการต่าง ๆ ที่ได้อธิบายได้อย่างมากมาย ซึ่งในประเด็นแนวคิดในการสร้างนวัตกรรมนี้ ผู้จัดจึงสามารถสรุปได้ว่า นวัตกรรม เป็นเครื่องมือที่สำคัญ เป็นความสามารถในการใช้ความรู้ ความคิดสู่การสร้างสรรค์ ทักษะและประสบการณ์ทางเทคโนโลยี เพื่อการจัดการพัฒนามาเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ กระบวนการผลิตใหม่ เพื่อตอบสนองความต้องการทางสังคมปัจจุบัน

### สรุปและอภิปรายผล

จากการศึกษาข้อมูลเพื่อนำมาดำเนินงานตามระเบียบวิจัยเชิงสร้างสรรค์ในการค้นหาคำตอบ ที่ตั้งไว้ตามวัตถุประสงค์ที่ได้กำหนดนั้นพบว่า วิทยานิพนธ์เรื่อง “ฐานแต้มสินใช้ในสิ่มอีสาน สู่การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับนวัตกรรมแอนิเมชั่นชุด เสิกสินใช้” ผู้จัดสามารถวิเคราะห์ และสรุปสาระสำคัญถี่ยวกับประดิษฐ์รูปแบบและแนวคิดในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ร่วมสมัยในครั้งนี้ ซึ่งสามารถถ่ายทอดตามองค์ประกอบทางด้านนาฏยศิลป์ อันได้แก่ ๑.การสร้างบทประกอบการแสดง วิเคราะห์จากการรวมสำนวนอีสานเรื่อง สินใช้ ตอน โครรบัน ด่านงูชวง ๒.การคัดเลือกนักแสดง ที่มีทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายหลากหลายลีลา ๓. การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ เป็นการบูรณาการ ลีลาจากหลากหลายวัฒนธรรมผสมผสานกันระหว่างนาฏยศิลป์ไทย นาฏยศิลป์ตะวันตก และลีลาที่สะท้อนอารมณ์ความรู้สึก ๔.การออกแบบดนตรีและเสียงประกอบการแสดง เลือกใช้เครื่องดนตรีพื้นบ้านอีสานผสมผสานเครื่องดนตรีสากลและเสียงสังเคราะห์ ๕.การออกแบบ เครื่องแต่งกาย เป็นการเลียนแบบเครื่องแต่งกายจากภาพฐานแต้มสินใช้ในสิ่มอีสาน ลดthonขั้นตอน การนุ่งให้กระชับเพื่อให้อิ่วต่อการเคลื่อนไหวทาง ๖.การออกแบบฉากรและนวัตกรรม สื่อแอนิเมชั่นเป็นการอาศัยภาพจากสื่อกราฟฟิกเพื่อสร้างบรรยากาศเรื่องราวเนื้อหาประกอบการแสดง ๗. การออกแบบพื้นที่ประกอบการแสดง เกิดอุปสรรคด้วยข้อจำกัดบางประการในการเลือกใช้สถานที่ และขนาดของเวที และ ๘.การออกแบบแสง อาศัยลำแสงที่ฉายจากเครื่องโปรเจคเตอร์

ส่องผ่านผู้แสดงgradeทบทกับจสภาพยนตร์ ทั้งนี้ผู้วิจัยยังได้นำเสนอแนวคิดที่ได้จากการสร้างสรรค์สามารถสรุปได้ทั้งหมด ๔ แนวคิด คือ ๑.แนวคิดเกี่ยวกับประเด็นอุปแต้มสินไชในสิมอีสถานและสุนทรีย์ธรรมที่ปรากฏในวรรณกรรมสำนวนอีสถาน เรื่อง สินไช ๒. แนวคิดเกี่ยวกับน้ำภูยศิลป์ร่วมสมัยในหลากหลายวัฒนธรรม ๓.การใช้สัญลักษณ์ในงานน้ำภูยศิลป์ร่วมสมัย และ ๔.แนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมสื่อแอนิเมชั่นประกอบการแสดง

ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ จุติกา โภเศหเมมณี (๒๕๕๖) รูปแบบและแนวคิดในการสร้างสรรค์งานน้ำภูยศิลป์ไทยร่วมสมัยของนราพงษ์ จรัศศรี ได้กล่าวในประเด็นองค์ประกอบการแสดง เป็นการบูรณาการงานศิลปะหลายแขนงเพื่อร่วมเข้าอย่างเป็นเอกภาพ การแสดงจึงเกิดความสมบูรณ์โดยได้อาศัยองค์ประกอบการแสดงที่สำคัญได้แก่ บทการแสดง ลีลาภูยศิลป์ เครื่องแต่งกาย พื้นที่ประกอบการแสดง ฉาภและอุปกรณ์ประกอบการแสดง ดนตรีเสียง แสง และการตัดเลือกผู้แสดง ซึ่งเป็นการสร้างสรรค์ในลักษณะพหุวัฒนธรรม เป็นการนำลักษณะเด่นจากหลากหลายวัฒนธรรมมาเป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์การแสดง ผสมผสาน บูรณาการระหว่างน้ำภูยศิลป์สองชนิดขึ้นไปให้ปรากฏในชุดการแสดง ทำให้เกิดภาพการแสดงแบบสร้างสรรค์ ความลงตัวของการผสมผสานรูปแบบและแบบอย่าง อย่างเหมาะสม เป็นประเด็นหนึ่งในการวิเคราะห์แนวคิดในการสร้างสรรค์งานน้ำภูยศิลป์ไทยร่วมสมัยของ นราพงษ์ จรัศศรี โดยงานวิจัยในครั้งนี้ได้รับแรงบันดาลใจจากอุปแต้มเพื่อนำมาพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์น้ำภูยศิลป์ให้เกิดประโยชน์ ต่อผู้ที่มีความสนใจที่จะศึกษา ตลอดจนเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านน้ำภูยศิลป์ร่วมสมัยเพื่อเป็นการต่อยอดสู่อนาคตต่อไป

## ข้อเสนอแนะ

ผลงานทางด้านน้ำภูยศิลป์ร่วมสมัย ชุด เสิกสินไช ได้รับแรงบันดาลใจอุปแต้มสินไชในสิมซึ่งเป็นภาคจิตรกรรมที่ทรงคุณค่าอันเกิดจากเร江淮วีชีวิตของชาวอีสถาน โดยได้มีการนำมาสื่อสารในรูปแบบใหม่ที่ต้องอาศัยองค์ประกอบทางด้านน้ำภูยศิลป์สร้างสรรค์และนำมาบูรณาการศาสตร์เกี่ยวกับนวัตกรรมสื่อแอนิเมชั่นร่วมด้วย เพื่อให้เกิดเป็นงานมิติใหม่ในงานน้ำภูยศิลป์ที่เหมาะสมแก่กลุ่มบุคคลที่เกิดความสนใจที่ต้องการศึกษา และในกลุ่มของนักเรียน นักศึกษาทั่วไป โดยภาพรวมนั้นผู้ชมสามารถมองเห็นการเคลื่อนไหวผ่านทางลีลาภูยศิลป์ที่มีความหลากหลายวัฒนธรรมสร้างปฏิสัมพันธ์กับภาพเงาจากการฉายโปรเจคเตอร์บนฉากจากสภาพยนตร์ ทั้งยังต้องมีความสัมพันธ์กับเสียงดนตรี ผสมผสานแนวคิดเกี่ยวกับสุนทรียธรรมที่ปรากฏในอุปแต้มสินไชในสิมอีสถาน ภาพตอนสินไชรุ่งช่วง สัญลักษณ์ คุณค่า ปรัชญาในการสื่อเนื้อหาของผลงาน เป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมพื้นถิ่นอีสานทางด้านสถาปัตยกรรม จิตรกรรมศิลป์ ซึ่งเป็นการสะท้อนถึงความสามารถในการสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาควบคู่ไปกับศิลปะการแสดงน้ำภูยศิลป์ให้เป็นประโยชน์ ต่อวงการและผู้ที่สนใจที่จะศึกษาในอนาคตสืบต่อไป

## เอกสารอ้างอิง

จุติกา โภศลเมธมณี. (๒๕๕๖). รูปแบบและแนวความคิดในการสร้างสรรค์น้ำดื่มศิลป์ไทยร่วมสมัย ของนราพงษ์ จรัศศรี. วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต. สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์.

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ทรงวิทย์ พิมพ์พะกรรณ. (๒๕๖๓). สัมภาษณ์. ๓ กันยายน ๒๕๖๓.

พระครูไพบูลย์สารวิมล. (๒๕๖๔). สัมภาษณ์. ๒๗ มกราคม ๒๕๖๔.

ภารادر เสมาเพ็ชร. สัมภาษณ์. (๒๕๖๔). สัมภาษณ์. ๒๕ มกราคม ๒๕๖๔.

สุมาลี เอกชนนิยม. (๒๕๔๘). ฐานแต้มในอีสานงานศิลป์สองฝั่งโขง. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มติชน.





# Isan Arts and Culture

๐๑ การออกแบบลวดลายพื้นใหม่กอเมือง  
จากอัตลักษณ์ท้องถิ่นจังหวัดสุรินทร์  
สู่พลิตกัณฑ์ชุมชน  
ก้าวเข้ามายังกรุง  
ราชธานี โพธิ์ส่าง  
ผึ้งวัว สินธว์  
ศรีบากพย์ พิชิต  
บัวบูรณ์ โพธิ์ส่าง

๐๒ ระหัสวิดน้ำโภราณ  
แหล่งการเรียนรู้น้ำหายาลัยราชภัฏมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา  
: ตลอดระยะเวลาการก่อสร้าง  
สุชาติ พิมพ์พันธ์

๐๓ ประเพณีสารทไหเว็ป  
บรรพบุรุษในประเทศไทย  
ณ ภูเขาพิมพ์ จ.เชียงใหม่  
จ.เชียงใหม่ พื้นที่ประเพณี

๐๔ พระราดพนมจำลองในอีสาน  
กับสัญลักษณ์แห่งอีสาน  
สยามเก่าและสยามใหม่  
เกศี ศรีวงศ์

๐๕ การดำเนินอย่างอัตลักษณ์  
ความเป็นไทยพุทธของกลุ่ม  
ชาวอวอรังสยา米ในประเทศไทย  
: กรณีศึกษา ณ วัดพุทธชัยันต์ กรุงกัลลาลัมปือร์  
รัฐ ปากีสถาน

๐๖ การพัฒนาความเชื่อทางศาสนา  
กับการกล่าวเป็นสันค้าของวัด  
ในสังคมไทย  
: กรณีศึกษา วัดบ้านสร้างเรือง  
คำลหนาปล่อง อ.ว่ากອນ เมืองฯ จังหวัดศรีสะเกษ  
รัตนยพงศ์ สารรัตน์

๐๗ รูปแต้มสีในสมรภูมิ  
สู่การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ร่วมสมัย  
ชุด เสิกสันไช  
ชัยรัช ทัพราษี  
มนูสักดี เรืองเดช

๐๘ สัตย์วิจารณ์ดำเนินทุกแจ่ม  
ปัญชรัศมี วงศ์ก้องก้าวิเศษ  
ศุภธนี สุ่นศรี