

บทและตัวหนังในการแสดงหนังจับระบำ  
เล่าเรื่องพุทธประวัติ ตอน มารผจญ  
The Scripts and the Leather Puppets in Dancing  
Shadow Play Describing an Episode of Lord  
Buddha's Biography: Facing Maara, the Tempter

อนุกุล โรจนสุขสมบุรณ์ Anukoon Rotjanasuksoomboom\*

บทคัดย่อ

บทและตัวหนังในการแสดงหนังจับระบำ เล่าเรื่องพุทธประวัติ ตอน มารผจญ เป็นงานวิจัยสร้างสรรค์ มีวัตถุประสงค์ เพื่อสร้างนวัตกรรมหนังจับระบำ เผยแพร่พระพุทธศาสนา

หนังใหญ่ คือภาพตัวละครที่ฉลุลงกระดาษ ลงบนแผ่นหนัง เล่าเรื่องผ่านการพากย์ เจรจาประกอบวงปี่พาทย์ แสดงเรื่องราวเกียรติ ปรากฏมาแต่ครั้งสมัยกรุงศรีอยุธยา งานวิจัยฉบับนี้ได้แนวคิดการสร้างภาพตัวละคร ลงบนวัสดุ เลียนแบบแผ่นหนัง ซึ่งมีราคาสูง และน้ำหนักเบา ใช้เวลาจัดสร้างไม่นาน ได้แก่ แผ่นประเก็น หรือแผ่นกระดาษอัด ขนาดภาพตัวละครสูง 70 - 100 เซนติเมตร จำนวน 20 ภาพ ประกอบด้วย ภาพตัวละครเทพเจ้า 3 ตัว ภาพหนังพาทนะ 4 ตัว ภาพหนังต่อสู้อี 8 ตัว ภาพหนังเดี่ยวตัวละครในเรื่อง 5 ตัว เนื้อเรื่อง พุทธประวัติ ช่วงก่อนการตรัสรู้ พระพุทธเจ้าทรงอธิษฐานจิต ทำสมาธิ ได้ต้นศรีมหาโพธิ์ พญามารวสวัตติ รบกวนสมาธิ ขี้ช้างคีรีเมฆล นำไพร่พลมาร มาขัดขวางการบำเพ็ญบารมี กาลนั้น แม่พระธรณี บีบมวยผมให้เกิดกระแสน้ำ ไหลต้อนหมู่มาร พ่ายแพ้ไป พระพุทธเจ้าทรง ตรัสรู้ อริยสัจ 4 หลักธรรมอันประเสริฐ คือ ทุกข์ สมุทัย นิโรธ มรรค

การแสดงประกอบวงปี่พาทย์ เรียบเรียงเพลงไทยเดิม บรรเลงและขับร้อง จำนวน 39 เพลง ใช้เวลา 1 ชั่วโมง 30 นาที กระบวนการสร้างงาน นวัตกรรมชุดนี้ เป็นการอนุรักษ์การแสดงหนังจับระบำ บทพากย์ เจรจา และสร้างสรรค์การแสดงขึ้นใหม่ บนพื้นฐานการอบจาดการแสดงเดิม เผยแพร่ พุทธประวัติ ให้ผู้สนใจ ได้รับรู้อีกรูปแบบหนึ่ง

คำสำคัญ: หนังจับระบำ

\* อาจารย์ประจำภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## Abstract

*The objectives of this creative study are to introduce an innovation in dancing shadow play and to disseminate Buddhism.*

*Nang Yai is a form of shadow play having been performed since the Ayutthaya period. The leather puppets made of cow hide, cut and perforated to let the light shine through the intricate designs representing the characters in the story progressing through narration and dialogues, accompanied by the music from Pi Phat orchestra. The story is usually about Ramakian. This study suggests an alternative leather-like material to cow hide, which is cheaper and lighter, as a result it does not take a long time to craft the designs. The material can be either a gasket or a cardboard. Twenty characters with 70-100 cm in height are introduced comprising 3 gods, 4 animals for transport, 8 characters in a fighting scene and 5 individual characters. The story depicts Lord Buddha before his enlightenment. He has been meditating under a Bodhi tree and Watsawadimarn riding an elephant named Khirimek along with his troop comes to prevent Lord Buddha from attaining enlightenment. Mother Earth, therefore has had to squeeze her hair resulting in floods which push the devil and his troop away from the site. Eventually, Lord Buddha has attained the Four Noble Truths: Dukkha, Samudaya, Nirodha and Magga.*

*The Pi Phat orchestra has performed 39 traditional Thai songs along with singers. The performance has lasted 1.30 hours. This innovation preserves the dancing shadow play and the scripts for narration and dialogues while creating a new set of choreography based on the existing choreography. With this performance, Lord Buddha's biography is disseminated and the audience can enjoy an innovative way of presenting the dancing shadow play.*

**Keywords:** Dancing Shadow Play

## บทนำ

บทการแสดงหนังจ๊ับระบำเล่าเรื่องพุทธประวัติ ตอนมารผจญ เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยที่ได้รับทุนสนับสนุนจากสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ ปีงบประมาณ 2560 ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างนวัตกรรมหนังจ๊ับระบำ เผยแพร่พุทธศาสนา ขอบเขตเนื้อหาอยู่ที่พุทธประวัติ ตอนมารผจญ จัดทำบทประพันธ์ และบรรจุเพลงขึ้นใหม่ อยู่ในขอบเขตจารีตความเป็นไทย ทั้งกระบวนการแสดง การเชิดหนังใหญ่ เพลงและการพากษ์เจรจา ผสมผสานแนวเพลง จังหวะแร็ปให้เข้าถึงกลุ่มผู้ชมรุ่นใหม่

การออกแบบตัวหนังและการเลือกวัสดุในการสร้างงาน เลียนแบบจากภาพจิตรกรรมฝาผนัง พุทธประวัติ และจินตนาการ สวดลายตัวละครลงบนวัสดุแผ่นกระดาษอัด ที่มีคุณสมบัติทน ราคาไม่แพง เมื่อเทียบกับหนังโค หรือกระบือ

งานวิจัยเรื่องนี้เป็นงานวิจัยสร้างสรรค์ โดยมีกระบวนการแนวคิด และการทดลอง เลือกวัสดุที่จะมาจัดสร้างตัวหนัง อีกทั้งประพันธ์บท เรียบเรียง เนื้อหา เลือกทำนองเพลงไทยมาสร้างสรรค์งานด้านการแสดงต่อไป

## หลักการเหตุผลในการดำเนินการวิจัย

หนังใหญ่ คือ ภาพตัวละครที่ฉลุลงลายลงในแผ่นหนังเล่าเรื่องผ่านการพากษ์และเจรจา ประกอบวงปี่พาทย์ แสดงเรื่องราวเกียรติ เป็นมหรสพสมโภชในพระราชพิธี และพิธีสำคัญมาตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา

หนังจ๊ับระบำ เป็นการแสดงหนังใหญ่มีระบำประกอบ โดยผู้แสดงรำรำ เป็นส่วนหนึ่งของการเชิดหนังใหญ่ ซึ่งจากหลักฐานปรากฏในสมัยกรุงศรีอยุธยา วิธีการแสดงหนังจ๊ับระบำ ปัจจุบันไม่ได้จัดแสดง เพียงแค่มีชื่อปรากฏอยู่ในพระราชพงศาวดาร กล่าวถึง มหรสพสมโภช มีหนังจ๊ับระบำ จึงเป็นมูลเหตุให้ผู้วิจัยสนใจศึกษาข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ และจินตนาการ สร้างสรรค์การแสดงหนังจ๊ับระบำขึ้นใหม่ โดยที่ออกแบบวิธีการเชิดหนัง และการเคลื่อนไหวร่างกาย ที่เรียกว่าระบำประกอบการแสดง

หนังจ๊ับระบำในที่นี้ ผู้วิจัยคิดสร้างสรรค์ ออกแบบภาพตัวหนังโดยอาศัยข้อมูลจากภาพจิตรกรรมฝาผนัง พุทธประวัติ ตอนมารผจญ และข้อมูลจากพุทธประวัติ จินตนาการ ออกแบบลวดลายตัวหนังตามเนื้อหาในเรื่อง เลือกวัสดุที่จัดสร้างตัวหนังด้วยวัสดุที่ทนทานต่อการฉีกขาด มีคุณสมบัติเบา และราคาถูก ง่ายต่อการจัดเก็บ เช่น แผ่นกระดาษแข็ง หรือแผ่นพลาสติก เป็นต้น อีกทั้งออกแบบทำรำประกอบการดำเนินเรื่อง ซึ่งเรียบเรียงขึ้นใหม่ให้มีความชัดเจน เล่าเรื่องพุทธประวัติ ผสมผสานท่าเชิดหนังใหญ่แบบจารีตเดิม และประยุกต์ท่าเชิดหนังให้เข้ากับเนื้อหาการแสดง

เนื้อเรื่องประกอบการแสดง ผู้วิจัยเรียบเรียงบทประพันธ์ขึ้นใหม่ เพื่อให้เหมาะต่อการเล่าเรื่อง พุทธประวัติ ตอนมารผจญ เรียบเรียงคำร้องและดนตรีขึ้นใหม่ ให้มีความต่างไปจากเดิมที่มีเพียง บทพากย์เจรจาหนังใหญ่ จัดได้ว่าการสร้างสรรค์นวัตกรรมการแสดงหนังจ๊ับระบำ เป็นการสร้างสรรค์ งานศิลป์ที่ออกแบบขึ้นใหม่ ทั้งส่วนของลวดลายตัวหนังสือ บทร้องและดนตรี การรำรำ การเชิดหนัง เครื่องแต่งกายประกอบการแสดง โดยเนื้อหา นำเสนอ พุทธประวัติ ตอนมารผจญ ดังนี้

พุทธประวัติ ตอน มารผจญ (พระพุทธรูปเจ้าพระยามาร) การแสดงเล่าถึง พุทธประวัติตั้งแต่ประสูติ ตรัสรู้ เน้นช่วงก่อนการตรัสรู้ หลังจากที่พระบรมโพธิสัตว์ เลิกบำเพ็ญเพียรทุกรกิริยาประมาณครึ่งเดือน ซึ่งตรงกับวันเพ็ญเดือน 6 ณ ริมฝั่งแม่น้ำเนรัญชรา ทรงอธิษฐานจิตแน่วแน่ว่าสมาธิหากไม่บรรลุสัมมา สัมโพธิญาณจะไม่ลุกขึ้นจากโพธิบัลลังก์ เกิดเหตุการณ์พญามารวสัตว์ตีก่อกวนสมาธิ เนรมิตแขน พันแขนชี้ข้างศิริเมฆัล นำหน้าไฟพลมารเป็นที่น่ากลัว แต่พระบรมโพธิสัตว์ก็ทรงตั้งอยู่ในสมาธิ ระลึกถึงบารมี 10 ประการ เมื่อครั้งเสวยพระชาติทั้ง 10 ในเหตุการณ์นั้นแม่พระธรณีผุดขึ้นมาจาก แผ่นดิน ร่วมเป็นสักขีพยานในการบำเพ็ญบารมี แล้วแม่พระธรณีก็บีบมวยผมหลังกระแสดูทกธรรมา ไหล กวาดต้อนเหล่ามารออกไปสู่มหาสมุทร พญามารพ่ายแพ้ต่อพระโพธิสัตว์ก็สวดดีพระโพธิสัตว์ แล้วอันตรธานหายไป หลังจากนั้นพระองค์ทรงตรัสรู้ ระลึกชาติได้ ทรงรู้แจ้งการเกิด-ดับ ทรงรู้แจ้ง การกำจัดกิเลสด้วยอริยสัจ 4 ทรงตรัสรู้เป็นสัมมาสัมพุทธเจ้าในคืนวันเพ็ญเดือน 6

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำเสนอเนื้อหาสอดคล้อง ดังนี้

**กิเลสทั้งปวง:** รัก โลภ โกรธ หลงเสมือนกับพญามาร

**ทานบารมี:** แสดงถึงการให้ทั้งปวง วัตถุทาน อภัยทาน ธรรมทาน

**แม่พระธรณี:** สัญลักษณ์ของฟ้าดิน: ความดีงามทั้งปวง

**บัลลังก์ต้นโพธิ์:** บารมีธรรมที่สั่งสมทุกชาติ ทุกภพที่จะหลุดพ้นจากกิเลสทั้งมวล

ด้วยข้อมูลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจสร้างสรรค์การแสดงตามกระบวนการนวัตกรรม หนังจ๊ับระบำเล่าเรื่องพุทธประวัติ ตอนมารผจญ เพื่อใช้เป็นสื่อเผยแพร่พระพุทธศาสนาแก่ผู้สนใจทั่วไป

## วัตถุประสงค์

เพื่อสร้างนวัตกรรมหนังจ๊ับระบำเผยแพร่พุทธศาสนา

## ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยมุ่งศึกษาเรื่องราวพุทธศาสนา ตอนมารผจญ จัดทำบทประพันธ์ เรียบเรียงและบรรจุมusic เพลงไทย และสร้างตัวหนังสือ จำนวน 20 ตัว

## ระเบียบวิธีวิจัย

1. ผู้วิจัย ศึกษาข้อมูลจากเอกสาร เรื่องพุทธประวัติ ตอนมารผจญ ทำแนวคิดและเนื้อหา มาสร้างบทประพันธ์ขึ้นใหม่
2. นำข้อมูลจากบทประพันธ์ กำหนดตัวละคร และออกแบบ ลายตัวหนังสือให้ตรงกับเนื้อเรื่อง และจัดสร้างตัวหนังสือใหม่
3. บรรจุเพลงในบทประพันธ์ และบันทึกเสียงการแสดง

## สรุปผลการวิจัย

งานวิจัยนวัตกรรมหนังสือฉบับนี้ เล่าเรื่องพุทธประวัติ ตอนมารผจญนี้ เป็นงานวิจัยสร้างสรรค์ แนวคิดจากพุทธประวัติ ตอนมารผจญ ประพันธ์บท และบรรจุเพลงขึ้นใหม่โดยอยู่ในกรอบจารีตของการแสดงหนังใหญ่เป็นพื้นฐาน เพลงประกอบการแสดงยังคงเป็นเพลงไทยเดิม แต่เรียบเรียง และผสมผสานความร่วมมือ ใสจังหวะแร็ปให้มีความสนุกสนาน แต่อยู่บนพื้นฐานของความเป็นไทย

การสร้างตัวหนังสือใหญ่ตามจินตนาการ โดยเลียนแบบจากภาพจิตรกรรมฝาผนัง วัสดุที่สร้างตัวหนังสือใช้แผ่นกระดาษอัดที่เรียกว่าแผ่นปะเก็น ซึ่งมีคุณสมบัติเบา ราคาไม่แพง แทนหนังโค หนังกระบือ นับเป็นนวัตกรรมจัดทำตัวหนังสือใหญ่ที่ตอบโจทย์การใช้วัสดุที่มีราคาถูกลง และน้ำหนักเบา

งานวิจัยชิ้นนี้ จัดเป็นงานวิจัยสร้างสรรค์ ที่ผู้วิจัยมีกระบวนการคิด การทำงาน การแสดงอยู่เป็นขั้นตอน เพื่อตอบโจทย์วัตถุประสงค์ การสร้างงานเพื่อเผยแพร่พุทธศาสนา

## อภิปรายผลการวิจัย

### 1. การออกแบบและสร้างหนังใหญ่

การออกแบบลายภาพตัวละคร (ตัวหนังสือ) ผู้ออกแบบลายตัวหนังสือ อาจารย์สุนทร ยังเชี่ยวชาญ ได้แนวความคิดในการออกแบบลายมาจากภาพจิตรกรรมฝาผนัง ลายไทยและจินตนาการรูปลักษณะตัวละครในพุทธประวัติ ซึ่งผู้วิจัยได้วางกรอบความคิด ลำดับเนื้อเรื่องตามฉากที่แสดง และกำหนดตัวละครที่จะใช้แสดง จากนั้นอาจารย์สุนทร ยังเชี่ยวชาญ ได้จินตนาการร่างแบบภาพตัวละครที่จะใช้ แล้วประชุมทีมงานในการจัดทำภาพตัวละคร (ตัวหนังสือ) จากการสัมภาษณ์อาจารย์สุนทร ยังเชี่ยวชาญ ได้อธิบายถึงรูปลักษณะของตัวหนังสือแต่ละตัว ดังนี้

**กลุ่มมาร** ใช้รูปลักษณะ หน้างา หน้าเงี้ยว หรือหนังที่แสดงท่าทางการต่อสู้ มารในที่นี่มีรูปคล้ายปีศาจยักษ์และสัตว์ในหิมพานต์ ผู้สร้างงานจินตนาการลายให้มีความโดดเด่น น่าเกรงขาม หนังพญามาร ใช้รูปลักษณะของหนังเมือง หรือหนังแสดงตัวละครท่าทางนั่งอยู่บนแท่น ในที่นี้ผู้สร้างงานเน้นลายตัว

ละครมีสี่มือ สี่หน้าท่าทางดุขัน จินตนาการตามเนื้อเรื่องในพุทธประวัติ

**กลุ่มเทพเจ้า** ใช้รูปลักษณะหนังเมือง หรือหนังที่แสดงท่าทางนั่งอยู่บนแท่น ผู้สร้างงานเน้นลายตัวละครจากภาพจิตรกรรมฝาผนังและจินตนาการ สื่อท่าทางให้ดูน่าศรัทธามีพลังอำนาจ

**กลุ่มหนังพาหนะ** ใช้รูปลักษณะหนังคนเฒ่า หรือหนังเดินที่แสดงท่าทางการเดินหรือการเหาะ ผู้สร้างงานเน้นลายตัวละครจากภาพจิตรกรรมฝาผนัง และจินตนาการ

**หนังพระพุทธเจ้า** ใช้รูปลักษณะ หนังเมือง หรือหนังที่แสดงท่าทางนั่งอยู่บนแท่น ผู้สร้างงานเน้นลายตัวละครจากภาพจิตรกรรมฝาผนังและจินตนาการ (สุนทร ยังเขียวสด, สัมภาษณ์, 27 พฤษภาคม 2560)

เมื่อได้ลักษณะภาพตัวละครแต่ละตัวในเรื่องพุทธประวัติแล้วผู้สร้างงานได้ร่างแบบลายตัวละครลงในกระดาษ เพื่อใช้เป็นแบบที่จะร่างลายขยายใหญ่ตามขนาดลงบนแผ่นกระดาษอัดต่อไป

### 1.1 การออกแบบลายหนัง

ผู้ออกแบบลายหนังจากจินตนาการภาพตัวละครของผู้ออกแบบเอง ซึ่งยึดหลักจากการทำหนังใหญ่ ได้รับแนวคิดมาจากภาพจิตรกรรมฝาผนังของไทย โดยมีจุดประสงค์ให้ผู้ชมมีความเข้าใจตัวละครจากตัวหนังได้ชัดเจนขึ้นจากออกแบบหนังให้มีลักษณะตามตัวละคร และตัดหนังเป็นรูปตัวละครนั้น ๆ

ในการออกแบบลายหนังนั้น เริ่มต้นจากการร่างภาพลายหนังตัวละครในเรื่อง เพื่อทำให้เห็นภาพตัวละครจากจินตนาการของผู้ออกแบบโดยชัดเจน อีกทั้งยังเป็นการวางแผนการวางลายหนังให้เหมาะสมกับการทำหนังในขั้นต่อไป



ภาพที่ 1 ร่างแบบลายหนัง  
ที่มา: ผู้วิจัย

## 1.2 การลงลายหนังสือ

ขั้นตอนนี้เป็นกระบวนการที่สำคัญขั้นตอนหนึ่ง ต้องอาศัยผู้ที่มีความชำนาญในการเขียนลาย กำหนดลายตามต้องการลงบนกระดาษอัดก่อนที่จะแกะสลักและลงสีในลำดับต่อไป



ภาพที่ 2 การลงลายหนังสือลงบนกระดาษอัด  
ที่มา: ผู้วิจัย

## 1.3 การตอกสกัดลายหนังสือ

เมื่อเขียนลายตัวละครตามต้องการ ขั้นตอนที่ต่อมา คือ การตอกสกัดลายตามที่ได้เขียนไว้ จากนั้นตกแต่งลวดลายตามที่กำหนด



ภาพที่ 3 การตอกลายหนังสือใหญ่  
ที่มา: ผู้วิจัย

## 1.4 การลงสี

ขั้นตอนนี้เป็นการเพิ่มความสมจริงในผลงาน เน้นลายที่เขียนไว้เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ สำหรับการลงสีตัวหนังสือครั้งนี้ศิลปินผู้สร้างเลือกใช้สีฟลักซ์ซึ่งเป็นสีสังเคราะห์ทางวิทยาศาสตร์ เมื่อลงสีเรียบร้อยแล้วจะมีคุณสมบัติติดทนนาน (ศักดิ์ชัย ยังเขียวสด, สัมภาษณ์, 27 พฤษภาคม 2560)



ภาพที่ 4 การลงสีตัวหนัง  
ที่มา: ผู้วิจัย

### 1.5 การติดไม้คานหรือไม้ต๊ับ

เมื่อลงสีตัวหนังเสร็จแล้วขั้นตอนสุดท้ายคือ การติดไม้คานหรืออาจเรียกว่าไม้ต๊ับ เพื่อใช้เป็นไม้จับหนังเวลาเชิดในการแสดง ไม้คานหรือไม้ต๊ับนี้ใช้ไม้ไผ่ผ่าซีก ขนาดความกว้างประมาณ 1 เซนติเมตร ยาวประมาณ 1.5-2 เมตร (ขนาดไม้ต้องยาวกว่าตัวหนัง) จำนวน 4 อัน โดยประกบคู่มัดรีดด้วยลวดหวายลงบนตัวหนังประมาณประมาณ 3-4 จุด โดยการคาดคะเนว่าไม้ติดกับตัวหนังอย่างแข็งแรงไม่เคลื่อนหลุด ระยะระหว่างไม้ต๊ับห่างกันประมาณ 80-100 เซนติเมตร ทั้งนี้พิจารณาตามความเหมาะสมของขนาดตัวหนัง ที่สำคัญต้องเหลือโคนไม้ไว้สำหรับจับเวลาเชิดประมาณ 50-60 เซนติเมตร



ภาพที่ 5 ตัวหนังติดไม้คาน  
ที่มา: ผู้วิจัย



## 2. การจัดทำบทและบรรจุเพลง

### 2.1 ฉากที่ 1 เทวสภา

การกำหนดแนวความคิดของเนื้อเรื่องในฉากที่ 1

เนื้อหาในฉากนี้ เทวดานางฟ้าขึ้นเฝ้าพระอิศวร พระนารายณ์ พระพรหม หรือเรียกว่าฉากเทวสภา ซึ่งนิยมใช้ในการแสดงในละครและเพิ่มอรรถรสการแสดงตามขนบจารีตของหนังใหญ่ที่ตั้งด้วยบุชาเทพเจ้า แต่ในที่นี่ปรับรูปแบบการแสดงไม่ให้ซ้ำจากเดิมที่เรียกว่าเบิกหน้าพระหนังใหญ่ แต่ใช้ฉากเทวสภาในการเปิดเรื่อง

กล่าวถึงพระอิศวรเทพเจ้าถามถึงเจ้าชายสิทธัตถะกับเทวดานางฟ้าว่า การบำเพ็ญเพียรสำเร็จดังความมุ่งหมายแล้วประการใด พระพรหมได้ทูลตอบข้อสงสัยว่าเจ้าชายสิทธัตถะยังไม่สำเร็จตามความมุ่งหมายเพราะมีพญามารขัดขวางการบำเพ็ญบารมี พระนารายณ์ทราบดังนั้นจึงอาสาที่จะไปปราบพญามารแต่พระอิศวรได้ห้ามไว้ ขอให้พระโพธิสัตว์ได้หาหนทางแก้ไขเพื่อบรรลุการบำเพ็ญบารมีดีที่สุด ฝ่ายเทพและเทวดาต่างเห็นชอบกับพระอิศวรจึงพากันเดินทางไปเป็นพยานในการต่อสู้ของพระโพธิสัตว์กับพญามาร

เนื้อหาฉากนี้ผู้วิจัยกับอาจารย์ประดิษฐ ประสาททอง (ศิลปินศิลปาธร) ได้เพิ่มเติมจากพระพุทธประวัติโดยไม่ให้กระทบต่อเนื้อหาเดิมแต่แทรกแนวทางในการแสดงฉากเทวสภาตามแนวทางในการแสดงโขน ละคร หรืออาจเรียกว่าเป็นฉากเกริ่นนำความสู่เนื้อหาหลัก ตอน มารผจญ และฉากนี้ผู้วิจัยมีแนวความคิดในการนำเสนอจรรยาบรรณโดยใช้ผู้แสดงเป็นนางฟ้า เทวดาร่ายรำประกอบการเชิดหนังพระอิศวร พระนารายณ์ พระพรหม

### 2.2 ฉากที่ 2 พญามารวิสวดี

การกำหนดแนวความคิดของเนื้อเรื่องในฉากที่ 2

เนื้อหาในฉากนี้กล่าวถึงพญามารวิสวดีกับหมู่มารทราบเรื่องพระโพธิสัตว์สิทธัตถะกำลังบำเพ็ญเพียรบารมีโดยเป็นที่ชื่นชมของเหล่าบรรดาทวยเทพทั้งหลาย เหล่าหมู่มารไม่พอใจในการบำเพ็ญเพียรของพระโพธิสัตว์ในครั้งนี้เพราะหากการบำเพ็ญเพียรประสบผลสำเร็จ พวกเทพเทวดาและหมู่มนุษย์จะอยู่อย่างมีความสุข มารต่าง ๆ จึงออกขวางทางการบำเพ็ญเพียร โดยมีธิดาของพญามารทั้ง 3 คน อันได้แก่ นางตัณหา นางราคะ นางอโรตี อาสาไปยั่วทำลายตบะของพระโพธิสัตว์

พญามารวิสวดีและหมู่มารต่างยกกองทัพออกไปขัดขวางการบำเพ็ญเพียรของพระโพธิสัตว์ การแสดงในฉากนี้ผู้วิจัยได้มีแนวความคิดการแสดงระบำมารในการจินตนาการเพื่อยั่วทำลายการบำเพ็ญตบะพระโพธิสัตว์ และยังคงเอกลักษณ์การแสดงหนังใหญ่ คือ การเต้นหนังยกกองทัพตรวจพลตามขนบจารีตเดิม เป็นการแสดงแนวผสมผสานขนบจารีตเดิมกับการแสดงร่วมสมัย

## 2.3 ฉากที่ 3 พระโพธิสัตว์ผจญมาร

การกำหนดแนวความคิดของเนื้อเรื่องในฉากที่ 3

เนื้อหาในฉากนี้กล่าวถึงพระโพธิสัตว์เจ้าชายสิทธัตถะบำเพ็ญเพียรบนกองหญ้าใต้ต้นศรีมหาโพธิ์ ริมฝั่งแม่น้ำเนรัญชรา ขณะอธิษฐานจิตเจริญภาวนาอยู่นั้น นางมารทั้ง 3 ได้ยั่วเย้า ตบะของพระโพธิสัตว์ไม่ให้สำเร็จบารมี แต่ก็พ่ายแพ้ต่อการบำเพ็ญเพียรภาวนา หมู่นางฟ้า เทวดาต่างร่ำรำอาวยพรยินดี จนกระทั่งพญามารวิสวัตออกมาขัดขวาง แล้วแม่พระธรณีได้ปรากฏร่างขวางพญามารโดยบีบมวยผมให้น้ำไหลท่วมจนเหล่าหมู่มารหายไป

ในการแสดงครั้งนี้ผู้วิจัยมีแนวความคิดในการแสดงจับระบำของนางพญามารผสมกับการเชิดหนังพญามารและตัวหนังสือพระโพธิสัตว์อีกทั้งใช้เทคนิคแสงเงาช่วงตอนแม่พระธรณีบีบมวยผมในการแสดง

การบรรจุเพลงในบทหนังจับระบำ เล่าเรื่องพุทธประวัติ ตอนมารผจญ ผู้วิจัยได้ปรึกษาอาจารย์ประดิษฐ์ ประสาททอง ผู้เขียนบทและวางแนวเพลงที่ใช้ในการแสดง รวมทั้งหมด 39 เพลง ซึ่งเป็นเพลงไทยเดิมที่มีมาแต่โบราณ ปรับต่อเพลงให้มีเสียงสอดคล้องกัน เพิ่มจังหวะเร็วในบางช่วง เช่น เพลงเขมรเร็ว ออกจังหวะแรป เป็นการผสมผสานทางดนตรีเพื่อการแสดง ผู้วิจัยต้องการสื่อถึงความสนุก และแทรกเนื้อหาสำคัญก่อนที่พระพุทธเจ้าจะชนะกิเลส

## 2.4 ความหมายและความสำคัญของเพลง

ในการบรรจุเพลงในการแสดงในครั้งนี้ผู้วิจัยลำดับความตั้งแต่เปิดเรื่องจนปิดเรื่องการแสดงดังนี้

- เพลงในฉากที่ 1 ฉากทิวสกา

### 2.4.1 เพลงวา

เพลงวา จัดอยู่ในเพลงชุดโหมโรง มีความหมายในทางมงคล นิยมบรรเลงเป็นเพลงแรกในการแสดงโขน ละครรำ และมักถือกันว่าเป็นเพลงครู

### 2.4.2 เพลงเหาะ ต่อเพลงรัว

เพลงเหาะ เป็นเพลงหน้าพาทย์ในชุดเพลงโหมโรงเช้าและโหมโรงกลางวัน เพลงเหาะยังใช้ในการแสดงโขนละครประกอบการเดินทางไปมาในอากาศของตัวละครที่มีอิทธิฤทธิ์ ซึ่งมักบรรเลงต่อท้ายด้วยเพลงรัว เพื่อแสดงว่าตัวละครไปพ้นจากสถานที่นั้น หรือเดินทางมาถึงที่หมายแล้ว

ผู้ประพันธ์บทบรรจุเพลงเหาะสำหรับผู้แสดงในบทบาทเวทนางฟ้าร้ายรำออกมาหน้าฉาก ตามด้วยการขับร้องต่อเนื่องไปจนจบเพลงแล้วจึงต่อท้ายด้วยเพลงรัว ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความหมายอันเป็นมงคลด้วยการปรากฏของเหล่าเทพยดา รวมทั้งสร้างบรรยากาศของความสง่างาม ตระการ หู ตระการตา

### 2.4.3 พากย์

บทพากย์ เป็นทำนองการขับร้องหลักของการแสดงหนังใหญ่ตามขนบเดิม มีความสง่างาม ยิ่งใหญ่ นิยมใช้ในบทที่กล่าวถึงตัวละครหรือเหตุการณ์สำคัญโดยผู้พากย์เป็นผู้ชาย รับด้วยหน้าทับตะโพนกลองทัด แล้วจบด้วยการเปล่งเสียงคำว่า “เพี้ย” ของลูกคู่ชาย และมักใช้คำประพันธ์ประเภทกาพย์

### 2.4.4 เพลงร่ายใน

เพลงร่ายในเป็นทำนองเดินเรื่องของการแสดงละครใน นิยมขับร้องในบทที่ต้องการเดินเรื่องกระชับรวดเร็ว เป็นทำนองร้องที่ประพันธ์ขึ้นเพื่อการขับร้องโดยตรงไม่มีทางดนตรี ใช้รับพวงตีกำกับจังหวะ และนิยมขับร้องโดยต้นเสียงและลูกคู่หญิงล้วน

### 2.4.5 เพลงพญาสี่เส้า

เพลงพญาสี่เส้า ในอัตราสองชั้นเป็นทำนองเก่ามาแต่อยุธยา มีท่วงทำนองสง่างาม จึงนิยมขับร้องประกอบการแสดงโขนละครในบทที่ข้องเกี่ยวกับผู้มียศถาบรรดาศักดิ์สูงส่ง ซึ่งในบทนี้คือเหล่าเทวดา

### 2.4.6 เพลงกระบอกทอง

เพลงกระบอกทอง เดิมเป็นเพลงอัตราชั้นเดียวอยู่ในเพลงเทพัญจวนเถา นิยมนำมาร้องเป็นอัตราสองชั้นในการแสดงโขนละคร เนื่องด้วยมีท่วงทำนองสง่างามสั้นกระชับ

ผู้ประพันธ์นำมาใส่ไว้ในบทเหล่าเทวดาที่ขับร้องต่อจากทำนองเพลงพญาสี่เส้า เพราะมีเสียงและท่วงทำนองที่ขับร้องต่อกันได้ราบรื่นไม่สะดุด แต่ให้ความแปลกหูออกไป

### 2.4.7 เจรจา (บทพระราม พระนารายณ์ พระอิศวร)

บทเจรจา เป็นทำนองการขับร้องหลักของการแสดงหนังใหญ่ตามขนบเดิมอีกทำนองหนึ่ง ใช้เพื่อดำเนินเรื่องของตัวละครพระราม พระนารายณ์ พระอิศวร โดยผู้เจรจาเป็นผู้ชาย และมักใช้คำประพันธ์ประเภทร่าย

#### 2.4.8 เพลงร่ายใน

เพลงร่ายในเป็นทำนองเดินเรื่องของการแสดงละครใน นิยมขับร้องในบทที่ต้องการเดินเรื่องกระชับรวดเร็ว เป็นทำนองร้องที่ประพันธ์ขึ้นเพื่อการขับร้องโดยตรงไม่มีทางดนตรี ใช้กับพวงตีกำกับจังหวะ และนิยมขับร้องโดยต้นเสียงและลูกคู่หญิงล้วน

#### 2.4.9 กราวนอก ต่อเพลงเชิด

เพลงกราวนอก เป็นเพลงหน้าพาทย์ใช้ในการแสดงโขนละคร ประกอบการเดินทางและการจัดกระบวนทัพของมนุษย์หรือเทวดา ซึ่งมีภรรยาต่อท้ายด้วยเพลงเชิดเพื่อแสดงว่าตัวละครหรือกองทัพนั้นเคลื่อนไปพ้นจากสถานที่นั้นแล้ว

เพลงเชิด เป็นเพลงหน้าพาทย์ใช้ในการแสดงโขนละคร ประกอบการเดินทางอย่างรวดเร็วและไม่เป็นพิธีการของทุกตัวละคร

- เพลงในฉากที่ 2 ฉากพญามารวิสวดี

#### 2.4.10 เพลงเขนง

เพลงเขนง เป็นทำนองเก่าที่ให้ความรู้สึกลิ้นกลับ วังเวง นำมาใช้เพื่อสร้างบรรยากาศสู่การปรากฏของพญามาร อันเป็นอมมนุษย์

#### 2.4.11 เพลงครุฑราชเหยียบกรวด

เพลงครุฑราชเหยียบกรวด เป็นทำนองเก่านิยมใช้ประกอบกิริยาตัวละครอมมนุษย์ที่มีลักษณะการเคลื่อนไหวประหลาดผิดจากมนุษย์ทั่วไป และอาจแฝงความขบขันในบางโอกาส ในที่นี้นำมาใช้กับพญามาร

#### 2.4.12 เพลงเทพทอง

เพลงเทพทอง ทำนองโบราณอัตราชั้นเดียวที่นำมาจากเพลงพื้นบ้านภาคกลาง นำมาใช้ในบทแนะนำตัวของสมุนมารเพื่อความสนุกสนาน กระชับ เร้าอารมณ์

#### 2.4.13 เพลงคุกพาทย์

เพลงคุกพาทย์ เป็นเพลงหน้าพาทย์ชั้นสูง ประกอบการลำแดงอภิไศรของผู้มีฤทธิ์ นำมาใช้ช่วงการเปิดตัวพญามารวิสวดีเพื่อแสดงความยิ่งใหญ่ น่าเกรงขามของตัวละครสำคัญในเรื่อง

#### 2.4.14 เพลงเขมรไล่ควาย

เพลงเขมรไล่ควาย เป็นเพลงชั้นเดียวทำนองของเก่าที่มีความสนุกสนาน นิยมใช้ประกอบกิจกรรมขบขันของตัวละคร หรือตัวละครที่มีความตลกดี ในฉากนี้คือบรรดาสมุนมารในระดับชั้นต่าง ๆ

#### 2.4.15 เพลงแขกบรเทศ สองชั้น

เพลงแขกบรเทศ สองชั้น เป็นทำนองเก่าที่มีความไพเราะสง่างาม ล้นกระซิบ นิยมใช้ในบทร้องที่มีความมงคล รื่นรมย์ ผู้ประพันธ์นำมาใส่ในบทนี้ เพื่อให้จังหวะและเสียงของการขับร้องมีน้ำหนักที่มากพอที่จะร้องซ้อนจนกลบเสียงทำนองเพลงเขมรไล่ควายของเหล่ามารได้

#### 2.4.16 เจรจา (บทพญามาร)

บทเจรจา เป็นทำนองการขับร้องหลักของการแสดงหนังใหญ่ตามชนบเดิมอีกทำนองหนึ่ง ใช้เพื่อดำเนินเรื่องของตัวละครพญามาร โดยผู้เจรจาเป็นผู้ชาย และมักใช้คำประพันธ์ประเภทร้าย

#### 2.4.17 เพลงเขมรเร็ว ออกจังหวะแรป

เพลงเขมรเร็ว เป็นเพลงเก่าอัตราชั้นเดียว นิยมขับร้องในชุดออกภาษา นำมาใส่ในบทนี้เพื่อสร้างบรรยากาศรุกเร้าของเหล่าสมุนมารที่ตลกดี

จังหวะแรป เป็นการขับร้องลักษณะต้นคำกลอนกระทั่งจังหวะ ซึ่งประยุกต์มาจากการด้นเพลงพื้นบ้านของชนผิวดำในประเทศอเมริกาที่กลายเป็นแนวดนตรีในกระแสนิยมทั่วโลก นำมาใส่ในบทเจรจาของเหล่าสมุนมาร เพื่อความสนุกสนานติดตามและเชื่อมโยงกับผู้ชมในปัจจุบัน

#### 2.4.18 เจรจา (บทพญามาร กับสมุนมาร)

บทเจรจา เป็นทำนองการขับร้องหลักของการแสดงหนังใหญ่ตามชนบเดิมอีกทำนองหนึ่ง ใช้เพื่อดำเนินเรื่องของตัวละครพญามาร และสมุนมาร โดยผู้เจรจาเป็นผู้ชาย และมักใช้คำประพันธ์ประเภทร้าย

#### 2.4.19 เพลงเขมรกำปอ

เพลงเขมรกำปอ เป็นเพลงเก่าอัตราชั้นเดียว ที่มีจังหวะสนุกสนานเหมาะกับการเคลื่อนไหวร่างกายที่คล่องแคล่วมั่นใจ นำมาใส่ในบทนี้เพื่อสร้างบรรยากาศคะนองใจของเหล่าธิดาพญามาร

#### 2.4.20 เจริจา (บทพญามาร กับลูกสาวพญามาร)

บทเจริญจา เป็นทำนองการขับร้องหลักของการแสดงหนังใหญ่ตามขนบเดิมอีกทำนองหนึ่ง ใช้เพื่อดำเนินเรื่องของตัวละครพญามาร และลูกสาวพญามาร โดยผู้เจริญจาเป็นผู้ชาย และมักใช้คำประพันธ์ประเภทร่าย

#### 2.4.21 เพลงกราวไน ต่อเพลงเซ็ด

เพลงกราวไน เป็นเพลงหน้าพาทย์ใช้ในการแสดงโขนละคร ประกอบการเดินทาง และการจัดกระบวนทัพของเหล่ายักษ์หรือมาร ซึ่งมีบรรเลงต่อท้ายด้วยเพลงเซ็ดเพื่อแสดงว่าตัวละครหรือกองทัพนั้นเคลื่อนไปพ้นจากสถานที่นั้นแล้ว

เพลงเซ็ด เป็นเพลงหน้าพาทย์ใช้ในการแสดงโขนละคร ประกอบการเดินทางอย่างรวดเร็วและไม่เป็นพิธีการของทุกตัวละคร

#### เพลงในฉากที่ 3 ฉากพระโพธิสัตว์ผจญมาร

#### 2.4.22 เพลงเวสสุกรรมทางฝรั่ง

เพลงเวสสุกรรมทางฝรั่ง เป็นทำนองที่สร้างขึ้นใหม่จากทำนองเพลงเวสสุกรรมสองชั้นซึ่งเป็นเพลงเก่า ให้บรรยากาศพิธีกรรม สมภาติ ชลิ่ง นำมาใช้เพื่อสร้างบรรยากาศของการบำเพ็ญเพียรของเจ้าชายสิทธัตถะ ซึ่งแตกต่างจากฉากก่อนหน้าที่มีความรุกร้า รุนววย

#### 2.4.23 พากย์

บทพากย์ เป็นทำนองการขับร้องหลักของการแสดงหนังใหญ่ตามขนบเดิม มีความสง่างาม ยิ่งใหญ่ นิยมใส่เป็นบทที่กล่าวถึงตัวละครหรือเหตุการณ์สำคัญโดยผู้พากย์เป็นผู้ชาย รับด้วยหน้าทับตะโพนกลองทัด แล้วจบด้วยการเปล่งเสียงคำว่า “เพี้ย” ของลูกคู่ชาย และมักใช้คำประพันธ์ประเภทกาพย์

#### 2.4.24 เพลงตระบองกัน ต่อเพลงรัว

เพลงตระบองกัน จัดอยู่ในเพลงหน้าพาทย์ชั้นสูง ใช้บรรเลงประกอบพิธีกรรม การอธิษฐาน การใช้เวทย์มนต์เพื่อเนรมิตหรือแปลงกาย และการอำนวยการอันเป็นมงคล นิยมบรรเลงต่อด้วยเพลงรัว เพื่อแสดงว่าการประกอบพิธีกรรม การอธิษฐาน หรือการเนรมิตนั้นได้บรรลุผล

#### 2.4.25 เพลงหางเครื่องแขก

เพลงหางเครื่องแขก เป็นเพลงเกร็ดออกภาษา ที่ให้สำเนียงแปลกหู สร้างความรู้สึกปลุกเร้า สนุกสนาน ผู้ประพันธ์เห็นว่าเหมาะกับกิริยาชวนยั่วของเหล่าเทพธิดามาร รวมทั้งมีจังหวะและทำนองหลากหลายเอื้อต่อการออกแบบท่าร่ายรำได้อย่างดี

#### 2.4.26 เพลงเขมรโพธิสัตว์

เพลงเขมรโพธิสัตว์ อัตราสองชั้นเป็นทำนองเก่า มีสามท่อน แต่นิยมใช้ขับร้องเพียงท่อนหนึ่งและท่อนสองเท่านั้นเมื่อนำมาประกอบการแสดงโขนละคร ผู้ประพันธ์นำมาใส่ในบทเจรจาของเจ้าชายสิทนต์ต่อธิดามาร เพราะทำนองเพลงมีความสงบนิ่ง แน่วแน่ รวมทั้งชื่อของเพลงก็มีความหมายเป็นมงคล

#### 2.4.27. เพลงร่ำท้ายคูกพาทย์

เพลงคูกพาทย์ เป็นเพลงหน้าพาทย์ชั้นสูง ประกอบการลำแดงอกินิหารของผู้มีฤทธิ์ นำเฉพาะท่อนท้ายมาใส่ต่อท้ายบทการเจรจาขององค์สิทนต์ต่อธิดามารเพื่อแสดงความยิ่งใหญ่เกรงขามของวาจอันแน่นหนักต่อชั้นดิษฐรมจนมีอำนาจจัดปัดเป่าเหล่าธิดามารให้แพ้อภัยไปได้

#### 2.4.28 เพลงแขกบรเทศ ชั้นเดียว

เพลงแขกบรเทศ ชั้นเดียวอยู่ในเพลงแขกบรเทศเถาซึ่งขยายมาจากอัตราสองชั้น อันเป็นทำนองเก่าที่มีความไพเราะสง่างาม นิยมใช้ในบทร้องที่มีความมงคล รื่นรมย์ ผู้ประพันธ์นำมาใส่ในบทประสาทรของเหล่าเทวดานางฟ้าในฉากนี้ เพื่อให้จังหวะของการแสดงกระชับ เร้าอารมณ์สู่เหตุการณ์สำคัญ

#### 2.4.29 เพลงร่ำสามลา

เพลงร่ำสามลา เป็นเพลงหน้าพาทย์ชั้นสูงประกอบการลำแดงอกินิหารของผู้มีฤทธิ์ นำมาแยกบรรเลงที่ละลา แล้วแทรกเหตุการณ์สำคัญคือการปะทะกันของอิทธิฤทธิ์ของมารและบุญบารมีของเจ้าชายสิทนต์ต่อธิดามาร เพื่อแสดงการรุกคืบเข้ามาที่ละระยะ ๆ ของอำนาจพญามาร

#### 2.4.30 เพลงสมิงทองมอญ

เพลงสมิงทองมอญ เป็นทำนองเก่าที่นิยมใช้แสดงโขนละคร เพื่อแสดงการบันดาลโทษของตัวละคร

#### 2.4.31 เพลงกราวโน

เพลงกราวโน เป็นเพลงหน้าพาทย์ใช้ประกอบการเดินทางหรือการจัดทัพของอสูรหรือมาร นำมาใส่เป็นทำนองร้องของบทสนมมารเพื่อให้เกิดความหนักแน่นของเสียงสนับสนุน

#### 2.4.32 เพลงร่ำท้ายปลุกต้นไม้

เพลงร่ำท้ายปลุกต้นไม้ เป็นเพลงหน้าพาทย์ที่สื่อความหมายถึงการบังเกิดขึ้น การขยายการเจริญงอกงาม ในฉากนี้หมายถึงเสียงสนับสนุนพญามารของเหล่าสมุนมารดั่งอ้ออิงขึ้นเรื่อย ๆ

#### 2.4.33 เพลงดวงพระธาตุ

เพลงดวงพระธาตุ อัตราสองชั้นเป็นทำนองโบราณที่มีความหมายในทางมงคล มีท่วงทำนองสง่างาม สงบนิ่ง เหมาะในบทเจรจาของพระโพธิสัตว์

#### 2.4.34 เพลงร้ว

เพลงร้ว เป็นเพลงหน้าพาทย์ประกอบการสำแดงอภินิหาร การบังเกิดขึ้น การกระทำกิริยาอาการของตัวละครแบบกะทันหัน นิยมบรรเลงต่อท้ายเพลงหน้าพาทย์สำคัญอื่น ๆ เพื่อแสดงความสัมฤทธิ์ผล หรือใช้เพื่อแสดงการอุบัติบังเกิดของเหตุการณ์แบบปัจจุบันทันด่วน

#### 2.4.35 เพลงกระบอกเงิน

เพลงกระบอกเงิน อัตราสองชั้นทำนองเก่าที่มีทำนองสง่างาม นิยมใช้กับบทขับร้องของตัวละครสูงศักดิ์หรือมีกิริยาอาการสง่างาม

#### 2.4.36 เพลงร้วประลองเสภา

เพลงร้วประลองเสภา เป็นเพลงหน้าพาทย์ประกอบเหตุการณ์สำคัญอันเป็นมงคล เมื่อทำเป็นทางร้อง โดยขับร้องสลับการบรรเลงที่ละวรรคจะได้บรรยากาศศักดิ์สิทธิ์ อภินิหาร เร้าใจ ในฉากนี้นำมาใส่ในบทนางธรณีบีบมวยผมเพื่อให้น้ำพักมิโทษกษัตริย์เหล่ามารทั้งหลาย อันเป็นเหตุการณ์สำคัญมากในเรื่อง

#### 2.4.37 เพลงร้ว

เพลงร้ว เป็นเพลงหน้าพาทย์ประกอบการสำแดงอภินิหาร การบังเกิดขึ้น การกระทำกิริยาอาการของตัวละครแบบกะทันหัน นิยมบรรเลงต่อท้ายเพลงหน้าพาทย์สำคัญอื่น ๆ เพื่อแสดงความสัมฤทธิ์ผล หรือใช้เพื่อแสดงการอุบัติบังเกิดของเหตุการณ์แบบปัจจุบันทันด่วน

#### 2.4.38 เพลงกราวรำมอญ

เพลงกราวรำมอญ เป็นทำนองเก่าที่มีความรื่นรมย์ยินดี นิยมใช้ในโอกาสเฉลิมฉลองความสำเร็จของตัวละครหรือเหตุการณ์สำคัญและมีจังหวะกระชับ จึงนำมาใส่ในบทแสดงความสำเร็จในการเอาชนะหมู่มารและบำเพ็ญเพียรของพระโพธิสัตว์

#### 2.4.39 เพลงตระนิมิต ต่อเพลงร้ว

เพลงตระนิมิต เป็นเพลงหน้าพาทย์ชั้นสูง ใช้บรรเลงประกอบพิธีกรรม การอธิษฐาน การใช้เวทย์มนต์เพื่อเนรมิตหรือแปลงกาย และการอำนวยการอันเป็นมงคล ผู้ประพันธ์นำมาใส่เป็นเพลงปิดท้ายเรื่อง เพื่อสร้างบรรยากาศที่ยิ่งใหญ่ ตระการใจตระการตา รวมทั้งเอื้อต่อการออกแบบท่าทำให้ปิดฉากการแสดงได้อย่างน่าประทับใจ (ประดิษฐ ประสาททอง, สัมภาษณ์, 13 มิถุนายน 2560)



## ข้อเสนอแนะ

งานวิจัยชิ้นนี้ มีกระบวนการทดลองเรื่องการใช้วัสดุจัดสร้างตัวหนังสือ ที่เลือกวัสดุจากผ้า แผ่นกระดาษอัด และสุดท้ายลงตัวที่กระดาษอัด การเลือกและการทดลองใช้วัสดุ ทำให้มีระยะเวลาในการทำงานค่อนข้างล่าช้าไม่เป็นไปตามกำหนด อีกทั้งการวางแผนการทำงานล่าช้า จึงจำเป็นอย่างยิ่งในการทำงานทุกครั้งต้องวางแผนงานให้รัดกุมยิ่งขึ้น ซึ่งปัญหาที่ย่อมเกิดขึ้นได้เสมอ แม้กระทั่งเรื่องความเจ็บป่วยของศิลปินผู้สร้างงาน ดังนั้นจึงควรจัดสรรระยะเวลาในการทำงานอย่างเป็นระบบ

---

## รายการอ้างอิง

- ทรงวิทย์ แก้งศรี. (2533). *ดนตรีไทย โครงสร้าง อภิธานศัพท์ และสารสังเขป*. กรุงเทพฯ: รุ่งศิลป์การพิมพ์.
- ณรงค์ชัย ปิฎกวิทย์. (2557). *สารานุกรมเพลงไทย*. นครปฐม: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ประดิษฐ์ ประสาททอง. ศิลปินศิลปาธร. *สัมภาษณ์*, วันที่ 13 มิถุนายน 2560.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2550). *สารานุกรมศัพท์ดนตรีไทย ภาคประวัติและบทร้องเพลงตับ ประวัติเพลงหน้าพาทย์และเพลงโหมโรง*. กรุงเทพฯ: อรุณการพิมพ์.
- สุนทร ยังเขียวสด. ศิลปินอิสระ. *สัมภาษณ์*, วันที่ 27 พฤษภาคม 2560.
- ศักดิ์ชัย ยังเขียวสด. ศิลปินอิสระ. *สัมภาษณ์*, วันที่ 27 พฤษภาคม 2560.
-