



## การสื่อสารการแสดงผ่านนาฏกรรมล้านนาร่วมสมัย เรื่อง เส้นทางต(น)ถนหารัก

### The Communication of Performance through Contemporary Lanna Drama: The Path of Desire and Love

วรินทร์ภักดิ์ บูรณะสระเกวี. สาขาวิชานิเทศศาสตร์บูรณาการ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้.

Weerinphat Boornasakawee. *Intergraded Communication, Faculty Liberal Arts, Maejo University.*

E-mail: ratchakorn\_pp@mju.ac.th

Received: 21 Mach 2025; Revised: 28 Mach 2025; Accepted: 27 June 2025

#### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์และนำเสนอนาฏกรรมล้านนาร่วมสมัยผ่านสัญญาเพื่อสื่อความหมายด้านคติธรรม โดยใช้การวิจัยแบบผสมผสาน ผ่านกระบวนการศึกษา ออกแบบ พัฒนา และนำเสนอ มีเครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ การสังเกตการณ์ การสัมภาษณ์ และการประเมินผลงาน มีกลุ่มผู้เกี่ยวข้อง คือ ประชาชนชาวบ้าน นักวิชาการล้านนา ผู้ร่วมทดลองและพัฒนาการแสดง และผู้ชมผลงาน

ผลการวิจัย พบว่า การดำเนินงานวิจัยแบ่งเป็น 3 ช่วง คือ ช่วงที่ 1 การวิจัย สำรวจ วิเคราะห์ (Pre-Production) เริ่มจากการศึกษาโคลงนิราศหริภุญชัย โดยวิเคราะห์และจำแนกเนื้อหาออกเป็น 3 ตอน คือ ตอนต้น ตอนกลาง และตอนปลาย นำข้อมูลมาถอดความเป็นแก่นสาระสำคัญเพื่อนำไปออกแบบการแสดง ช่วงที่ 2 การออกแบบ พัฒนา และการแสดง (Production) สร้างสรรค์ผลงานผ่านองค์ประกอบ 6 ประการ ได้แก่ 1) โครงเรื่อง ตีความจากนิราศหริภุญชัยนำมาประกอบสร้างเรื่องใหม่ตามแนวคิดต้นหาสามระดับทางพุทธศาสนา แบ่งเป็น 3 องก์ คือ องก์ที่ 1 กามตัณหา แสดงถึงความหลงใหลในรูป รส กลิ่น เสียง องก์ที่ 2 ภาวตัณหา แสดงความต้องการอยู่ในภาวะที่พึงพอใจ และองก์ที่ 3 วิภวตัณหา สะท้อนการพร้อมสละทุกอย่างเพื่อความพึงพอใจ 2) การสื่อสารของนักแสดง ออกแบบท่าทางการเคลื่อนไหวให้สอดคล้องกับอารมณ์ในแต่ละองก์ โดยในกามตัณหาใช้การเคลื่อนไหวที่อ่อนหวานผสมผสานการพ้อนล้านนาแบบคู่ชายหญิง ภาวตัณหาใช้การเคลื่อนไหวที่เร็วกระชับและซ้ำสลับกันเพื่อสื่อถึงความร้อนรุ่มในจิตใจ และวิภวตัณหาใช้ท่าทางที่สง่างามแสดงถึงการปล่อยวาง ผสมผสานศิลปะต่อสู้เชิงที่รวดเร็วและแข็งแกร่ง 3) เครื่องแต่งกาย ออกแบบสัญญาผ่านสี ลวดลาย และรูปทรงที่สื่อถึงอารมณ์และบุคลิกของตัวละคร โดยนำอัตลักษณ์ล้านนาผ่านโคมล้านนาที่สะท้อนความศรัทธาและความรักมาประยุกต์ใช้ 4) ดนตรี ใช้เครื่องดนตรีพื้นเมืองล้านนาผสมผสานกับการขับร้องแบบล้านนาทั้งซอ จ้อย และการเล่าคำว โดยปรับจังหวะและทำนองให้สอดคล้องกับอารมณ์ของแต่ละฉาก 5) แสง ออกแบบสีและระดับความเข้มแตกต่างกันตามอารมณ์ของฉาก ใช้การสร้างเงาเพื่อสื่อถึงความซับซ้อนทางอารมณ์ และ 6) อุปกรณ์ประกอบการแสดง ใช้เป็นสัญญาณแทนความรู้สึกและความเชื่อ ประกอบด้วยสัญญาแห่งความรัก อารมณ์ และความศรัทธา ช่วงที่ 3 การประเมินผล (Post-Production) เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ชมการแสดงผ่านแบบสอบถามความคิดเห็น ผลการประเมินพบว่า ผู้ชมส่วนใหญ่มีความพึงพอใจต่อภาพรวมของการแสดง โดยมีข้อเสนอแนะให้เพิ่มบทบรรยายหรือคำอธิบายประกอบ

และควรขยายเวลาการแสดงในฉากสำคัญ ดังนั้น นาฏกรรมล้านนาพร้อมสมัยขึ้นนี้แสดงให้เห็นว่า การนำองค์ประกอบทางศิลปะการแสดงมาตีความและประกอบสร้างอย่างมีระบบสามารถช่วยสื่อความหมายในเชิงวัฒนธรรมและคตินิยมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งยังเป็นการอนุรักษ์และสืบทอดศิลปวัฒนธรรมล้านนาให้เข้ากับบริบทสังคมร่วมสมัยได้อย่างกลมกลืน

**คำสำคัญ:** นาฏกรรมล้านนา, การสื่อสารการแสดง, นิราศหริภุญชัย, การแสดงร่วมสมัย

### Abstract

This research aimed to create and present contemporary Lanna drama through symbolic representation to convey moral teachings, employing a mixed-methods research approach through the processes of study, design, development, and presentation. The research instruments included observation, interviews, and performance evaluation. The stakeholders comprised local scholars, Lanna academics, performance collaborators and developers, and audience.

The research findings revealed that the research implementation was divided into three phases: Phase 1: Research, Survey, and Analysis (Pre-Production), which began with the study of Klong Nirat Hariphunchai, analyzing and categorizing the content into three episodes: beginning, middle, and end. The data were extracted into key themes for performance design. Phase 2: Design, Development, and Performance (Production) involved creating the work through six components: 1) Plot structure - interpreted from Nirat Hariphunchai to construct a new narrative based on the Buddhist concept of three levels of craving (tanha), divided into three acts: Act 1 - Kamatanha, representing infatuation with form, taste, smell, and sound; Act 2 - Bhavatanha, depicting the desire to remain in a satisfying state; and Act 3 - Vibhavatanha, reflecting the readiness to sacrifice everything for satisfaction. 2) Actor communication - designing movements and gestures corresponding to emotions in each act, with Kamatanha utilizing gentle, sweet movements incorporating traditional Lanna paired male-female dance, Bhavatanha alternating between rapid, intense and slow movements to convey passionate emotions, and Vibhavatanha employing graceful gestures representing detachment combined with swift and strong Jing martial arts. 3) Costumes - designing symbols through colors, patterns, and forms that conveyed character emotions and personalities, incorporating Lanna identity through traditional Lanna lanterns reflecting faith and love. 4) Music - utilizing indigenous Lanna musical instruments combined with traditional Lanna vocal styles including saw, joy, and kham khao narration, adjusting rhythm and melody to correspond with each scene's emotions. 5) Lighting - designing different colors and intensity levels according to scene moods, using shadow creation to convey emotional complexity. 6) Performance props - serving as symbols representing feelings and beliefs, comprising symbols of love, emotions, and faith. Phase 3: Evaluation (Post-Production) involved data collection from audience members through opinion questionnaires.

The evaluation results showed that most audience members were satisfied with the overall performance, with suggestions to add narration or explanatory text and extend performance time for significant scenes. Therefore, this contemporary Lanna drama demonstrates that the systematic interpretation and construction of performing arts elements can effectively convey cultural and moral meanings while preserving and transmitting Lanna arts and culture in harmony with contemporary social contexts.

**Keywords:** Lanna performance, theatrical communication, Nirat Hariphunchai, contemporary performance

## บทนำ

ดินแดนล้านนาอยู่ในเขตพื่นภาคเหนือของประเทศไทยในอดีตมีความเจริญรุ่งเรืองในด้านเศรษฐกิจ การเมือง และศาสนาเป็นอย่างมาก ทำให้มีพัฒนาการทางด้านประวัติศาสตร์และสังคมเป็นเอกลักษณ์ของตนเอง ซึ่งถือว่าเป็นดินแดนแห่งความอุดมสมบูรณ์ของศิลปวัฒนธรรมอันทรงคุณค่าล้วนมีความงาม และอัตลักษณ์เฉพาะของตนเอง (วรลัญจก์ บุญยสุรัตน์, 2544) ในท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกยุคปัจจุบัน ส่งผลให้เกิดการหลั่งไหลเข้ามาของวัฒนธรรมตะวันตกรวมถึงการโยกย้ายถิ่นฐานของกลุ่มชนต่าง ๆ ก่อให้เกิดการปรับตัวเข้าสู่สังคมเมืองในยุคข้อมูลข่าวสารไร้พรมแดน ทำให้วิถีชีวิตของชาวล้านนาก็เริ่มเปลี่ยนไปตามบริบทของสังคมที่เปลี่ยนไปด้วย อาจจะนำมาซึ่งการสูญเสียเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่ดั้งเดิมไป เช่นเดียวกับนาฏกรรมล้านนา อันเป็นสิ่งที่สามารถสะท้อนความเปลี่ยนแปลงทางสังคมได้เป็นอย่างดี นาฏกรรมล้านนาเองนั้นมียุทธศาสตร์มาจากความเชื่อ ความศรัทธา ศาสนา วิถีชีวิต ภาษา ประเพณี และวัฒนธรรมของชาวล้านนา ทั้งยังได้ถูกมอบบทบาทหน้าที่เป็นสื่อที่สำคัญทางการสื่อสารของชุมชน ที่สามารถสะท้อนลักษณะความเป็นตัวตน หรืออัตลักษณ์ (Identity) ของตนเอง โดยแสดงออกผ่านรูปแบบศิลปะการแสดงทั้งแบบดั้งเดิมที่ยังคงยึดถือจารีตธรรมเนียม และแบบสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ตามยุคสมัย รวมถึงการพัฒนาไปตามกระบวนการคิดที่แปลกใหม่ตามความถนัดของผู้สร้างสรรค์ผลงานขึ้นอย่างมีความหมาย ทั้งนี้ มาณพ มานะแซม (2557) ได้กล่าวถึง นาฏกรรมล้านนา คือ การแสดงออกทางอารมณ์ด้านศิลปะ ไปจนถึงการบงบอก บุคลิกลักษณะ และรสนิยมร่วมของชาวล้านนาที่มีต่อสังคมในแต่ละช่วงยุคสมัย โดยที่มีพัฒนาการของนาฏกรรมล้านนา 5 รูปแบบ คือ นาฏกรรมของชาวบ้าน นาฏกรรมที่ประดิษฐ์ขึ้นโดยราชสำนัก จากสถาปนบ้านสู่สถานภาพของศิลปินล้านนา นาฏกรรมล้านนากับการก้าวสู่โลกสมัยใหม่ และนาฏกรรมล้านนากับช่วงสมัยแห่งการท่องเที่ยว ซึ่งจะเห็นได้ว่านาฏกรรมล้านนาได้ทำหน้าที่เป็นสื่อที่มีการสืบทอด การปรับตัว และพัฒนาที่ตอบสนองบริบทของสังคมอยู่ตลอดเวลา การแสดงนาฏกรรมล้านนาเป็นส่วนหนึ่งของศิลปวัฒนธรรมไทยภาคเหนือที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ทั้งในด้านรูปแบบการเคลื่อนไหว การใช้ดนตรีพื้นเมือง และเครื่องแต่งกายที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์ท้องถิ่น การแสดงนี้ได้สะท้อนถึงวิถีชีวิต ความเชื่อ และคติธรรมในศาสนาพุทธที่ฝังลึกอยู่ในวัฒนธรรมล้านนา ในขณะเดียวกัน ปัจจุบันโลกมีการเปลี่ยนแปลงและการพัฒนาในหลากหลายด้าน ศิลปวัฒนธรรมดั้งเดิมจึงต้องเผชิญกับความท้าทายในการปรับตัวเพื่อให้ยังคงสืบทอดและคงอยู่ต่อไป การนำนาฏกรรมล้านนามาเสนอในบริบทร่วมสมัยจึงกลายเป็นแนวทางสำคัญที่สามารถตอบโจทยความเปลี่ยนแปลงของสังคมและเชื่อมโยงผู้ชมรุ่นใหม่กับวัฒนธรรมดั้งเดิมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

โครงการนิราศหรือกวีนิพนธ์ เป็นวรรณคดีโคลงนิราศที่แต่งขึ้นในปี พ.ศ.2060 มีลักษณะคำประพันธ์แบบร้อยกรอง แต่งเป็นโคลงต้นโบราณ หรือ โคลงสี่สุภาพ มีการประพันธ์ด้วย ภาษาล้านนาโบราณ ซึ่งวัตถุประสงค์หลักในการแต่งโคลงนิราศหรือกวีนิพนธ์มีอยู่ 2 ประการ ได้แก่ ประการแรก เพื่อแสดงถึงอารมณ์ของกวีในการพรรณนาบรรยายร้อยกรองที่ไพเราะอันเนื่องจากการเดินทางพลัดพรากที่อยู่เดิมไปชั่วคราว เกิดความรู้สึกอาลัยรักคนใกล้ชิดที่อยู่เบื้องหลัง ประการที่สอง เพื่อสะท้อนให้เห็นทัศนะของกวี ในการบันทึกการเดินทางที่ได้ประสบพบเห็นระหว่างเดินทางไปจากจังหวัดเชียงใหม่ไปนมัสการพระธาตุนิราศหรือกวีนิพนธ์ที่จังหวัดลำพูน โคลงนิราศหรือกวีนิพนธ์นี้เปรียบเสมือนคัมภีร์บันทึกการเดินทางของผู้ประพันธ์ ที่ได้เดินทางจากวัดพระสิงห์จังหวัดเชียงใหม่จนถึงวัดพระธาตุนิราศหรือกวีนิพนธ์จังหวัดลำพูน ซึ่งตลอดระยะเวลาการเดินทางจะพรรณนารำพึงรำพันถึงหญิงอันเป็นที่รักและสถานที่ต่าง ๆ โคลงนิราศหรือกวีนิพนธ์ ไม่เพียงแต่มีคุณค่าทางด้านวรรณศิลป์เท่านั้น ยังแสดงให้เห็นถึงแหล่งข้อมูลอันเปรียบเสมือนคู่มือการท่องเที่ยว เมืองเชียงใหม่เมืองหลัก ไปสู่จุดหมายปลายทางจังหวัดลำพูนเมืองรอง ศูนย์กลางการปกครอง และศูนย์กลางแห่งพระพุทธศาสนาในอดีต อันมีคุณค่าทางด้านประวัติศาสตร์ โบราณคดี สถาปัตยกรรม ประติมากรรม ศิลปวัฒนธรรมล้านนา (นิตยา เอกบาง และพิศาทิมพ์ จันทรพรหม, 2565)

จากความสำคัญข้างต้น ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นคุณค่าของวรรณกรรมดังกล่าว จึงนำโครงเรื่องของโคลงนิราศหรือกวีนิพนธ์มาสร้างสรรค์และนำเสนอเป็นนาฏกรรมล้านนาร่วมสมัย เพื่อการใช้สื่อศิลปะการแสดงในการเชื่อมโยงอดีตและปัจจุบัน เข้ากับวิถีชีวิตและค่านิยมที่เปลี่ยนไปในยุคสมัยนี้ อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และการตีความคุณค่าของวรรณกรรมไทยโบราณผ่านศิลปะการแสดงร่วมสมัย โดยมุ่งเน้นที่การเล่าเรื่องเชิงสัญลักษณ์และการสื่อความหมายตามองค์ประกอบศิลปะต่าง ๆ เพื่อสื่อสารเนื้อหาสำคัญจากวรรณคดีดั้งเดิมให้เกิดความหมายใหม่ที่เชื่อมโยงกับบริบทในปัจจุบัน

**วัตถุประสงค์ของการวิจัย**

เพื่อสร้างสรรค์และนำเสนอนาฏกรรมล้านนาร่วมสมัยผ่านสัญลักษณ์เพื่อสื่อความหมายด้านคตินิยม

**ปัญหานำงานวิจัย**

นาฏกรรมล้านนาร่วมสมัยสามารถใช้สัญลักษณ์เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดคตินิยมจากวรรณกรรมโบราณได้อย่างไร เพื่อให้เกิดความเข้าใจ ความซาบซึ้ง และการมีส่วนร่วมทางอารมณ์ของผู้ชมในยุคปัจจุบัน

**แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง**

1. แนวคิดการสื่อสารการแสดง (Performing Arts Communication) คือ กระบวนการถ่ายทอดอารมณ์ ความคิด และสาระสำคัญจากผู้แสดงสู่ผู้ชมผ่านศิลปะการแสดง ซึ่งครอบคลุมไปถึงการใช้ร่างกาย เสียง ท่าทาง และองค์ประกอบทางศิลปะ เช่น เครื่องแต่งกาย ฉาก และการจัดแสง เพื่อส่งเสริมให้เกิดความเข้าใจและอารมณ์ร่วมให้กับผู้ชม (สุกัญญา สมไพบูลย์, 2551) กระบวนการนี้ถือเป็นรูปแบบการสื่อสารเฉพาะที่มีจุดมุ่งหมายในการสร้างปฏิสัมพันธ์ทางอารมณ์และความรู้สึก ซึ่งมักต้องการให้ผู้ชมได้รับความพึงพอใจ เพลิดเพลิน หรือตระหนักถึงสารที่แฝงอยู่ การสื่อสารในรูปแบบนี้มีพลวัตและยืดหยุ่นในการตีความ ซึ่งขึ้นอยู่กับประสบการณ์และมุมมองของผู้ชมแต่ละคน โดยผ่านองค์ประกอบสำคัญทางด้านการสื่อสาร ได้แก่ ผู้ส่งสาร สาร ช่องทาง และผู้รับสาร ทั้งยังสามารถใช้ทฤษฎีการสื่อสารเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ เช่น ทฤษฎีการตอบรับ (Reception Theory) และทฤษฎีการถ่ายทอดอารมณ์ (Emotion Communication Theory) ที่เน้นการเชื่อมโยงความรู้สึกและประสบการณ์ของผู้ชมกับสารในงานด้านการแสดง

2. แนวคิดการเล่าเรื่อง (Narrative) คือ วิธีการนำเสนอเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่สัมพันธ์กัน เพื่อสร้างความเข้าใจและเชื่อมโยงสาระสำคัญให้ผู้ชม การเล่าเรื่องนั้นไม่ได้จำกัดเฉพาะในรูปแบบของเนื้อเรื่องแบบตรงไปตรงมา แต่ยังสามารถใช้มุมมองการเล่าเรื่องของบุรุษที่ 1 (First Person) หรือบุรุษที่ 3 (Third Person) เพื่อสร้างความน่าสนใจและความลึกซึ้งในแง่มุมต่าง ๆ ได้ (สรณัฐ ไตลังคะ, 2560) ซึ่งการเล่าเรื่องมีองค์ประกอบที่หลากหลาย เช่น โครงเรื่อง (Plot) ที่จัดลำดับเหตุการณ์ให้มีเหตุและผล รวมถึงการพัฒนาเหตุการณ์ในลำดับที่ทำให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วม การใช้สัญลักษณ์ (Symbolism) และนัยยะ (Implication) ช่วยเสริมความซับซ้อนของเนื้อเรื่อง เพิ่มความหลากหลาย ความหมายในการตีความ และยังช่วยให้เรื่องราวน่าติดตามยิ่งขึ้น รวมถึงการแฝงแนวคิดและค่านิยมของผู้เล่าเรื่องไว้และสามารถสร้างความรู้สึกอันเชื่อมโยงกับผู้ชมได้อย่างลึกซึ้ง

3. สัญญาเพื่อการสื่อความหมาย สัญญา (Sign) หรือระบบการใช้สัญลักษณ์เพื่อสื่อความหมาย เป็นแนวคิดจากสัญศาสตร์ (Semiology) ซึ่งมองว่าการสื่อสาร คือ การสร้างความหมายผ่านการใช้สัญญาณที่เกิดจาก “รูปสัญญาณ” (Signifier) และ “ความหมายสัญญาณ” (Signified) โดยผู้ส่งสารจะสร้างสัญญาณขึ้น เพื่อให้เกิดความเข้าใจในกลุ่มผู้รับสาร สัญญาจึงมีลักษณะเป็นตัวแทนของสาร โดยผ่านการแปรความ ตีความหมายและทำการส่งผ่านด้วยรูปแบบสัญลักษณ์ เสมือนการส่งผ่านความว่างเปล่าของผู้ส่งสารที่รอคอยการตีความโดยผู้รับสาร ซึ่งมักเกิดจากการสะสมความรู้ ประสบการณ์ และการแสวงหาแทนค่าความหมายของลักษณะรูปร่าง รูปทรง สี ตัวอักษร หรือหลอมรวมทั้งหมดเข้าด้วยกันเพื่อสร้างความหมายใหม่ทั้งโดยความหมายแบบโดยตรงและความหมายโดยอ้อม (วีรพล เจียมวิสุทธิ์, 2560) ดังนั้น การใช้สัญญาณงานการแสดงศิลปะหรือการละคร จะสามารถแฝงหรือแสดงให้เห็นผ่านองค์ประกอบศิลปะในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การใช้ท่าทาง เครื่องแต่งกาย และอุปกรณ์การแสดง ซึ่งสัญญาณจะทำให้ผู้ชมสามารถตีความและเข้าถึงความหมายในระดับที่ลึกซึ้งขึ้น

### วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Method) ระหว่างการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) และการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Creative Research) โดยการสังเกตการณ์ สัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้ที่เกี่ยวข้อง นำข้อมูลมาวิเคราะห์ ตามกระบวนการศึกษา ออกแบบ พัฒนา และนำเสนอ (R2DP) ซึ่งมีขั้นตอนการดำเนินการวิจัยแบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 (Research) การศึกษาองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้อง และสังเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน จากหลักฐานทางวรรณกรรมโครงนิราศหรือภูษย เส้นทางตามที่ปรากฏของโครงนิราศหรือภูษยทั้งในอดีตและปัจจุบัน โบราณสถาน รวมถึงโครงสร้าง เอกลักษณ์ของศิลปวัฒนธรรมและนาฏกรรมล้านนา แหล่งข้อมูลปฐมภูมิ ได้แก่ การสัมภาษณ์เชิงลึกกับปราชญ์ชาวบ้าน ศิลปินพื้นบ้านล้านนา นักวิชาการที่เกี่ยวข้อง แหล่งข้อมูลทุติยภูมิ ได้แก่ หนังสือ ตำรา งานวิจัย เอกสาร และงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้อง

ขั้นตอนที่ 2 (Design) การออกแบบโครงเรื่อง และบทการแสดง ในรูปแบบนาฏกรรมล้านนาพร้อมสมัย ซึ่งพัฒนาข้อมูลมาจากการแปลความ สังเคราะห์และตีความใหม่ของโครงนิราศหรือภูษยสู่การออกแบบและสร้างสรรค์โครงเรื่อง แก่นความคิด นำโครงเรื่องมาออกแบบบทการแสดง และทำการสร้างสรรค์ รวมถึงออกแบบดนตรีและคัดเลือกนักแสดง ฉาก สถานที่ เทคนิค อุปกรณ์ประกอบการแสดง และแสงเงา

ขั้นตอนที่ 3 (Development) การพัฒนาและปรับปรุงผลงานสร้างสรรค์ ทำการซักซ้อม และปรับปรุงระหว่างนักแสดงหลัก ดนตรี บทขอ ฉากและสถานที่ อุปกรณ์ประกอบการแสดง และแสง

ขั้นตอนที่ 4 (Presentation) การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์นาฏกรรมร่วมสมัย เรื่อง เส้นทาง ตัณห์หารัก และทำการสอบถามความคิดเห็นของผู้รับชมที่มีต่อผลงานการแสดง แนวคิด รูปแบบการนำเสนอ เครื่องแต่งกาย ดนตรี รวมถึงคติแฝงในการรับชมการแสดง เพื่อนำมาพัฒนาผลงานในครั้งต่อไป

### เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการสังเกตการณ์ใช้กับทุกกลุ่มเป้าหมาย, เครื่องมือที่ใช้ในการสัมภาษณ์ 2 รูปแบบ คือ แบบสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) และแบบสัมภาษณ์สนทนากลุ่ม (Focus Group) โดยใช้กับกลุ่มที่ 1 และ 2 เครื่องมือที่ใช้สำหรับการประเมินผลงาน (Performance Survey) คือ แบบประเมินผลงานสร้างสรรค์ นวัตกรรมล้านนาพร้อมสมัย โดยใช้กับกลุ่มที่ 3

### แหล่งข้อมูลและการเก็บ

ผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มออกเป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มเป้าหมายในการสัมภาษณ์ในการวิจัยนี้ แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ดังนี้ กลุ่มที่ 1 คือ ประชาชนชาวบ้าน ศิลปินล้านนา นักวิชาการ จำนวน 8 คน, กลุ่มที่ 2 คือ กลุ่มผู้ร่วมทดลองและพัฒนาการแสดง ได้แก่ นักแสดง นักดนตรี จำนวน 20 คน และกลุ่มที่ 3 คือ ผู้เข้ารับชมผลงานการสร้างสรรค์ที่เกิดจากการวิจัย จำนวน 100 คน

### การตรวจสอบข้อมูล

ผู้วิจัยตรวจสอบข้อมูล วิธีการดำเนินการ ผลการดำเนินการวิจัยเป็นระยะตลอดที่ทำการวิจัย เพื่อพิสูจน์ความถูกต้องของผลวิจัย โดยใช้วิธีการสามเส้า (Researcher Triangulation) ด้วยการตรวจสอบข้อมูลจากแหล่งที่มาต่างๆ ใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลต่างกัน คือ การเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกโดยตรง แบบสำรวจ การตอบแบบสอบถามออนไลน์ การสังเกตการณ์ทั้งมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม เป็นต้น ซึ่งผู้วิจัยนำไปวิเคราะห์ข้อมูลที่ค้นพบโดยการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องอย่างมีขั้นตอน และดำเนินการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล 3 ด้าน คือ ด้านวิธีการรวบรวมข้อมูล ด้านข้อมูล และด้านผู้วิจัย

### การวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลด้านการวิจัยเชิงคุณภาพ มีการนำข้อมูลที่รวบรวมมาตรวจสอบความถูกต้องกับทีมคณะวิจัยด้วยวิธีการสามเส้าทันที แล้วนำมาวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) และแก่นสาระ (Thematic Analysis) โดยจัดหมวดหมู่ (Theme) ที่ความหมาย (Interpretation) จากปรากฏการณ์ แล้วนำไปสู่ชุดข้อมูลโน้ตค้น (Concept) เชื่อมโยงโน้ตค้น สังเคราะห์ข้อมูลองค์ความรู้จากการเชื่อมโยงโน้ตค้นไปสู่การออกแบบผลงานการแสดงเชิงสร้างสรรค์ล้านนา แล้วนำเสนอผ่านผลงานการแสดง

### ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้แบ่งผลการวิจัยออกเป็น 3 ช่วง คือ

1.การวิจัย สำรวจ วิเคราะห์ (Pre-Production) ผู้วิจัยได้นำเอา ผู้วิจัยได้นำโคลงนิราศหริภุญชัย มาเป็นต้นแบบในการวิเคราะห์เชิงวรรณคดี โดยวิเคราะห์และจำแนกเนื้อหาออกเป็น 3 ช่วงหลัก คือ ตอนต้น ตอนกลาง และตอนปลาย ซึ่งสอดคล้องกับโครงสร้างละคร (Dramatic Structure) ดังนี้

ตอนต้น	เริ่มต้นมีสารลึกลับคือสิทธิ์ พระรัตนตรัย ผวนกับการพรรณนาความงามของนครที่ต้องพลัดพรากจากกัน
ตอนกลาง	บอกเล่าการเดินทางเริ่มต้นเส้นทางด้วยการบรรยายสิ่งที่พบเจอและพรรณนาสถานที่เดินทางผ่านเปรียบเทียบความรู้สึกคิดถึงคนรัก จนถึงจุดหมายปลายทาง คือ เมืองหริภุญชัย รวมถึงกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นที่วัดพระยืน กล่าวชมขบวนของพระโอรสและพระอัครชายาเสด็จไปทำบุญพระบรมสารีริกธาตุ มีการเปรียบเทียบความรู้สึกพลัดพรากของคู่รัก-คู่กรรมในนิทานชาดกและตำนานพื้นบ้าน เช่นเดียวกับผู้ประพันธ์
ตอนปลาย	การส่งท้ายของโคลงด้วยการบอกถึงวัตถุประสงค์ของการแต่งโคลงฉบับนี้ขึ้น

ตาราง 1: สรุปลงโครงสร้างนิราศหริภุญชัย

โดยจากโครงสร้างละครข้างต้น ได้ถูกถอดความเป็นแก่นสาระสำคัญ เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบโครงเรื่อง ในการพัฒนาบท ลีลาการเคลื่อนไหว ดนตรี แสง และองค์ประกอบการแสดงอื่น ๆ อย่างเป็นระบบในช่วงต่อไป ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้รับข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะก่อนการสร้างสรรคจากกลุ่มเป้าหมาย กลุ่มที่ 1 คือ ประชาชนชาวบ้าน ศิลปินล้านนา นักวิชาการ โดยสรุปดังนี้

- ด้านบทบาทการแสดง บทการแสดงควรเป็นแนวที่อัตลักษณ์ล้านนา เช่น ซอ จ้อย แล้วผสมผสานกับบทพูด เพื่อให้เกิดความร่วมสมัยเหมาะกับกลุ่มผู้ชมรุ่นใหม่ โดยบทเพลงซอที่มีความไพเราะและลื่นไหลนั้น จำเป็นต้องอาศัยการประพันธ์ถ้อยคำที่มีสัมผัสคล้องจอง ซึ่งจะช่วยให้จังหวะการขับร้องมีความประณีต งดงาม และสร้างอารมณ์ร่วมได้ดียิ่งขึ้น ทั้งยังเป็นการคงเอกลักษณ์ของศิลปะซอพื้นบ้านล้านนาไว้ในการแสดงร่วมสมัย ในขณะเดียวกัน นักวิชาการด้านละครเสนอแนวทางเชิงสร้างสรรค์ว่า ในการนำนาฏกรรมล้านนามานำเสนอในรูปแบบร่วมสมัย ควรมีการสลับบทซอกับบทพูดในบางช่วง เพื่อช่วยให้ผู้ชมที่ไม่คุ้นเคยกับภาษาล้านนาเข้าใจเนื้อหาของ การแสดงได้ง่ายขึ้น อีกทั้งยังเป็นการช่วยผ่อนคลายความรู้สึกของผู้ชมจากการรับฟังบทร้องและดนตรีอย่างต่อเนื่องตลอดการแสดง

- ด้านนักแสดง นักแสดงถือเป็นผู้สื่อสารที่มีความสำคัญรองลงมาจากผู้เขียนบทและผู้กำกับการแสดง โดยเป็นผู้ถ่ายทอดแนวคิด เนื้อหา และอารมณ์ของบทละครไปสู่ผู้ชมอย่างตรงไปตรงมาผ่านภาษากาย ลีลาการเคลื่อนไหว และพลังของความรู้สึกภายใน หากนักแสดงมีทักษะพื้นฐานที่ดี โดยเฉพาะในศิลปะการแสดงแบบ ล้านนา ซึ่งเป็นหัวใจหลักของการแสดงในงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ จะยิ่งเสริมให้การสื่อสารทางการแสดงมีพลังมากยิ่งขึ้น ทั้งในระดับของความถูกต้องทางวัฒนธรรมและความลึกซึ้งทางอารมณ์ รวมถึงหากนักแสดงมีประสบการณ์ชีวิตที่ใกล้เคียงกับตัวละคร หรือสามารถเข้าถึงบริบทของตัวละครได้ด้วยความเข้าใจอย่างแท้จริง จะทำให้การสื่อสารทางการแสดงมีความจริงใจและเข้าถึงอารมณ์ของผู้ชมได้อย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น ส่งผลให้สาระและคติธรรมที่แฝงอยู่ในเนื้อหาได้รับการถ่ายทอดไปยังผู้ชมอย่างมีประสิทธิภาพและทรงพลัง

2.การออกแบบ พัฒนา และการแสดง (Production) จากข้อมูลข้างต้นดังกล่าวนำมาสู่การออกแบบผล งานการสร้างสรรคและนำเสนอานาฏกรรมล้านนาร่วมสมัย เรื่อง เส้นทางต(น)ณหารัก ดังนี้

1) โครงเรื่อง ผู้วิจัยได้นำโครงเรื่องของนิราศหรือภูษัยไปใช้ในการออกแบบเส้นเรื่องสำหรับการเล่าเรื่อง และสร้างบทบาทการแสดงตามลำดับเหตุการณ์และสถานที่สำคัญที่เกิดขึ้นผู้ประพันธ์ มีการนำโครงเรื่องเดิมมาตีความใหม่ และทำการประกอบสร้างเรื่องราวใหม่ แล้วนำมาออกแบบบทบาทการแสดงในรูปแบบนาฏกรรมเชิงละครล้านนา โดยแก่นของเรื่อง คือ เรื่องเส้นทางความรักซึ่งเป็นต้นเหตุของการก่อเกิดตณหา เชื่อมโยงกับสิ่งที่พบเห็น และสร้างความคาดหวังผนวกกับความเชื่อทางพุทธศาสนากับสถานสำคัญทางศาสนา การวางโครงเรื่องจึงนำเสนอแบบการผสมผสาน หรือการนำข้อมูลต่าง ๆ มาประกอบกันเชื่อมโยงให้เป็นเรื่องเดียวกัน เพื่อให้เกิดความความหมายใหม่ หรือลดทอนความหมายเดิมที่มีอยู่ ที่ใช้เรื่องราวเส้นทางที่ผู้ประพันธ์เดินทางผ่านและพรรณนา มีการสอดแทรกบทสนทนาหรือบทครุ่นคำนึงและรำพึงรำพันต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ เล่าสลับระหว่างบทซอและบทพูดของละคร ซึ่งจะเรียงลำดับเหตุการณ์ตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริงตามโคลงนิราศหรือภูษัย และมีการปะติดปะต่อพันความรักตามความรู้สึกของอารมณ์ตัวละคร พร้อมด้วยภาพสถานที่ที่ตัวละครเดินทางผ่านตามเส้นทางหลัก ซึ่งเส้นทางไปแสวงบุญในครั้งนี้เปรียบเปรยเสมือนเส้นทางของความรักระหว่างชายหญิง หรือผู้ประพันธ์กับคนรักของตน จึงเป็นจุดเริ่มต้นให้เกิดสภาวะของตณหาตามคติธรรมซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ประเภท อันนำมาสู่แก่นหลักในการวางโครงสร้างของบทบาทการแสดง คือ เรื่องเส้นทางความรักซึ่งเป็นต้นเหตุของการก่อเกิดตณหา สะท้อนผ่านการเชื่อมโยงกับสิ่งที่พบเห็นตลอดเส้นทางของการเดินทาง รวมถึงให้สอดคล้องกับพัฒนาการทางจิตใจและอารมณ์ของตัวละครหลัก โดยแบ่งออกเป็น 3 องก์ ดังนี้

องค์ 1 กามตันหา	บอกเล่าเรื่องราวของจดหมายฉบับหนึ่งที่เขียนถึงหญิงคนรัก และบรรยายความรู้สึกหลังรักออกเป็นการเปรียบเทียบให้เห็นรูปลักษณ์ ความหอมหวานผ่านกลิ่น นำมาสู่การสัมผัสในรูปลักษณ์ของหญิงผู้นั้น เปรียบเปรียบกับสิ่งที่พบเส้นตลอดเส้นทางจากวัดพระสิงห์สู่วัดเจดีย์หลวง โดยในองค์นี้ ผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 3 ฉาก คือ ฉากที่ 1 เป็นฉากเปิดเรื่อง ฉากที่ 2 วัดพระสิงห์ และฉากที่ 3 วัดเจดีย์หลวง ซึ่งหากเทียบเคียงความรู้สึกของผู้ประพันธ์ในองค์นี้ จะเป็นเช่นเดียวกับสภาวะของกามตันหา คือการหลงใหลในรูป รส กลิ่น เสียง
องค์ 2 ภวตันหา	การเดินทางเข้าสู่พื้นที่ความขุมนุ่นวุ่นวายของตลาด และธรรมชาติข้างทางที่พบเจอ แต่ก็ยังไม่สามารถทำให้ความรู้สึก และจิตใจของผู้ประพันธ์สงบนิ่งได้ ยังคงพันผูกกับหญิงคนรัก และพรรณนาไปสู่สภาวะที่ตัวเองอยากจะเป็นคนรัก และสมหวังกับหญิงผู้นั้น หรือที่เรียกตามตมตมหาว่า ภวตันหา คือ การอยากอยู่ในภาวะที่ตนพึงใจ ซึ่งในองค์นี้ มี 2 ฉาก ได้แก่ ฉากตลาดต้นไทรช่วงกลางวัน และตลาดต้นไทรยามค่ำคืนในองค์นี้
องค์ 3 วิภวตันหา	การเดินทางมาสู่จุดหมายปลายทางที่มุ่งหวังไว้ คือ พระธาตุหริภุญชัย แล้วนำมาสู่การชอพรและสร้างความคาดหวังครั้งยิ่งใหญ่ของตัวละครหลัก พรรณนาความยิ่งใหญ่ของขบวนสักการะ และความคาดหวังของผู้คนที่ตั้งใจไปไหว้พระธาตุหริภุญชัย ซึ่งถือว่าเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์คู่บ้านคู่เมือง ก่อให้เกิดความรู้สึก และความคาดหวังในจุดสูงสุดของความรักตัวเอง นำมาสู่วิภวตันหา คือ การพร้อมสละทุกอย่าง เพื่อให้อยู่ในฐานะที่ตัวเองต้องการและพึงพอใจ ในองค์ 3 แบ่งออกเป็น 1 ฉาก กล่าวคือ ฉาก 1 พระธาตุหริภุญชัย ฉาก 2 วัดพระยืน และฉาก 3 เส้นทางเดินทางกลับและตอนจบของเรื่อง ซึ่งผู้วิจัยจับเหล่าตัวละครกับบทพูด สรุปรื่องราวความรัก เทียบเคียงกับไฟที่สร้างแสงสว่างให้ใคร่ประทีป เพื่อให้แนวคิดกับผู้อ่านกับการจัดการความรู้สึกของรัก

**ตาราง 2: โครงเรื่อง เส้นทางตัน(น)หารัก**

2) การสื่อสารของนักแสดง ผู้วิจัยให้ความสำคัญในการสื่อสารของตัวละครหลัก ผู้ส่งสารที่สำคัญในการถ่ายทอดสาร (Message) ไปสู่ผู้ชมได้รับรู้ เข้าใจ และมีอารมณ์ร่วม โดยใช้ศิลปะการแสดงผสมผสานกับนาฏศิลป์ ลีลา มาออกแบบให้สอดคล้องกับบทการแสดง นักแสดง ดนตรี ผู้วิจัยได้ออกแบบและแบ่งออกตามองค์ ดังนี้

องค์ 1 กามตันหา	ตัวละครหลักแสดงท่าทางถึงความรัก ความหลงใหลและความผูกพันที่ยึดติดกับสิ่งที่รักโดยใช้การเคลื่อนไหวของร่างกายที่อ่อนหวานและอ่อนไหวจากเคลื่อนไหวของการตามธรรมชาติ (Body Movement) และการพ้อนล่านาแบบผู้ชายหญิงที่มีการสัมผัสทางกายภาพ สายตา และอารมณ์ เมื่อตัวละครหลักต้องกำลังเผชิญความพลัดพราก จะเคลื่อนไหวอย่างเชื่องช้า ใช้ท่าทางที่แสดงถึงความเศร้าและอาลัยรัก เช่น การก้มหน้า มือขวาทาบบนหน้าอก และมือซ้ายคอย ยื่นออกไปข้างหน้า สื่อถึงการโหยหาที่แผ่ด้วยการอาลา
องค์ 2 ภวตันหา	การเคลื่อนไหวในองค์นี้มีความซับซ้อน เพราะเป็นฉากที่มีความขุมนุ่นของตลาดในช่วงเช้าและมีความเปรียบสัจในช่วงกลางวัน การเคลื่อนไหวของร่างกายจึงมีทั้งจังหวะที่เร็ว กระชับ กระชับกระเฉง และการเคลื่อนไหวที่ช้าสลับกันไปด้วย เพื่อสื่อสารอารมณ์ถึงความเหงาหอยเหมือนช่วงเวลาตลาดยามค่ำคืน ตัวละครหลักยังต้องใช้ท่าทางแสดงที่แผ่ไปถึงความร้อนรนในจิตใจ ความทุกข์ ความปรารถนาที่ไม่สิ้นสุด และไฟแห่งความหลงใหลที่คอยเผาผลาญใจตัวเอง ซึ่งถือว่าเป็นเสมือนความรู้สึกเชิงลึก แสดงออกมาทั้งร่างกาย แววตา สีหน้า และผ่านการเคลื่อนไหวที่ของนักแสดงด้วย
องค์ 3 วิภวตันหา	องค์นี้เป็นแสดงถึงความมุ่งมั่นในการบูชาพระธาตุหริภุญชัย เพื่อขอพรให้สมหวังในความรัก จากกรสนทนากลุ่มกับนักแสดง นักแสดงได้พัฒนาและใช้เทคนิคการฝึกสมาธิ การทำความเข้าใจแก่ธรรมชาติทางพุทธศาสนาเพื่อให้สามารถถ่ายทอดอารมณ์ได้อย่างแท้จริง โดยตัวละครหลักใช้ท่าทางที่สะท้อนถึงการปล่อยวางและการตัดขาด จะเริ่มเคลื่อนไหวในท่าที่สง่างาม มีการยืดแขน และการก้าวเท้าที่หนักแน่นแสดงถึงความมุ่งมั่นและความเข้มแข็ง รวมถึงการแสดงถึงความเข้าใจและการยอมรับความเปลี่ยนแปลง มีการใช้รูปแบบท่าทางของพ้อนล่านาเรื่องการละสังขารต่าง ๆ ในชีวิตเพื่อความรักและความปรารถนาที่จะหลุดพ้นไปสู่ความสงบ และใช้ศิลปะต่อสู้เชิงที่รวดเร็ว และแข็งแรง เพื่อสื่อสารถึงการต่อสู้กับความปรารถนาของจิตใจและการบูชาสุดท้ายของชีวิต พร้อมสละเครื่องแต่งกายบางชิ้นให้หลุดออกจากตนเอง เสมือนสละทุกอย่างเพื่อให้ได้ครองคู่และสมหวังกับความรักของตนเอง

**ตาราง 3: การออกแบบการสื่อสารผ่านท่าทางและการเคลื่อนไหวของตัวละคร**



3) เครื่องแต่งกายที่สะท้อนคติธรรม ผู้วิจัยมุ่งเน้นการสื่อสารตามบริบทของเรื่องราวการแสดง ที่เน้นด้านความรักสะท้อนคติธรรมและสัญลักษณ์ของแต่ละตัวละครผ่านการออกแบบลวดลายผ้า สีที่ตัวละครหลักสวมใส่ให้เห็นถึงอารมณ์และบุคลิกของตัวละคร ได้แก่ ผู้เล่าเรื่อง ตัวละครหลักชาย และตัวละครหลักหญิง มีการนำเอาเอกลักษณ์ของพื้นที่กำเนิดโคลงนิราศหรือภูเขย และศิลปวัฒนธรรมล้านนาผ่านโคมล้านนาที่สะท้อน ความศรัทธาทางศาสนา แสงสว่าง และความมั่นคงในความรัก นำมาตีความหมาย ผสมกับความร่วมสมัยโดยปะติดของรูปทรงเรขาคณิต ได้แก่ สามเหลี่ยม หกเหลี่ยม สี่เหลี่ยม สอดแทรกสัญลักษณ์ผ่านการออกแบบลวดลายของผ้า

- ผู้เล่าเรื่อง เครื่องแต่งกายที่มีลวดลายของโคมล้านนาฐานหกเหลี่ยม กับการประยุกต์รูปทรงและลวดลายธรรมจักรของศาสนาพุทธที่สื่อสารถึงแสงสว่างแห่งปัญญา รวมถึงสัญลักษณ์ของศาสนาพุทธอันเป็นศาสนาหลักประจำชาติไทย การใช้สี 3 สี คือ สีเขียว สีเหลือง และสีทอง เพื่อสะท้อนความสงบ ความเป็นธรรมชาติของมนุษย์ และความสว่างไสวเพื่อการค้นพบของศาสนา การแต่งกายนี้แสดงถึงการเป็นตัวกลางในการถ่ายทอดเรื่องราวและให้แง่คิดที่สอดคล้องกับธรรมะและคุณธรรมผู้เป็นเสมือนคนที่กำลังพินิจถึงความรักของทั้งคู่

- ตัวละครหลักชาย เครื่องแต่งกายไม่ใส่เสื้อ ใช้ผ้าขาวพันไขว้บริเวณช่วงบน เพื่อให้เห็นสร้อยและกำไลเนื้อร่างกายที่แข็งแรงชัดเจน ท่อนล่างใช้ผ้าที่ออกแบบลวดลายโคมล้านนาทรงแปดเหลี่ยมแผ่ออกสื่อสารถึงสภาวะจิตใจที่แสดงออกจากความรู้สึก รวมถึงการต่อสู้อยู่ในใจ การใช้สีด้วยสีสันหลากหลาย เช่น สีแดง สีม่วง และสีเขียว เพื่อแสดงถึงสภาวะจิตใจที่มีหลากหลายอารมณ์ ผ่านรูปแบบโครงกระเบนครึ่งหนึ่งปล่อยชายอีกครั้งหนึ่ง เน้นให้เห็นถึงอิสรภาพ สื่อถึงความศรัทธาและความมั่นคงในความรักที่ไม่อาจสมหวังได้

- ตัวละครรองหญิง ใช้ผ้าพันอกสีทองและลวดลายดอกพิกุลที่สื่อถึงความสวยงามและความสง่างามของหญิงสาวที่เป็นเป้าหมายของความรัก ผ่านรูปแบบจับหน้านางปล่อยชายพวงสองด้าน มีทรงผมเกล้าพร้อมดอกไม้ เช่น ดอกช่อนกลิน เพื่อสื่อถึงความอ่อนหวานและความสว่างไสวของรักที่บริสุทธิ์และงดงาม เครื่องประดับสังวาลย์และสร้อยคอทรงไปไม้ไหวช่วยเสริมความสง่างาม

4) ดนตรี เพื่อสร้างบรรยากาศและอารมณ์ที่สอดคล้องกับการพัฒนาตัวละครในแต่ละช่วงของการแสดง โดยเน้นการใช้เสียงซิงและสล้อที่มีความหมายทางวัฒนธรรมเป็นหลัก แต่ปรับจังหวะและทำนองให้สอดคล้องกับอารมณ์ร่วมสมัย ดังนั้น ผู้วิจัยจึงออกแบบและสร้างสรรค์โดยเลือกเครื่องดนตรีพื้นเมืองล้านนาในการสื่ออารมณ์ให้กับตัวละคร ซึ่งดนตรีถูกนำมาใช้สื่อสารในการแสดงแต่ละองค์ โดยเฉพาะเสียงสล้อ ซอ ซึง และการขับร้องช้า-เร็ว การทอดเสียง และเน้นหนักของน้ำเสียงที่สื่อถึงอารมณ์ของตัวละครในแต่ละช่วง ในส่วนของดนตรีจะช่วยเพิ่มความคลุ้มคลั่งและสร้างอารมณ์ร่วมให้กับผู้ชมได้ดี เช่น ฉากที่สื่อถึงความโหยหาของตัวละคร เสียงสล้อและซอมีจังหวะช้าและทำนองที่เศร้าช่วยให้ผู้ชมรู้สึกถึงความอาลัยรัก ในขณะที่ฉากที่สื่อถึงการปล่อยวางดนตรีจะค่อย ๆ ลดทำนองลงเป็นเพียงเสียงซอเบา ๆ ที่ค่อย ๆ จางหายไปตามทำนอง เพื่อสร้างความรู้สึกสงบและเรียบง่าย ทั้งนี้ผู้วิจัยได้นำเอาทำนองดนตรีแบบล้านนาดั้งเดิมมาประยุกต์ใช้เพื่อสื่อความหมายตามเนื้อเรื่อง

5) แสง เป็นส่วนที่สำคัญลำดับที่สองรองจากบทการแสดง เพราะช่วยสร้างบรรยากาศ อารมณ์ ความรู้สึกจินตนาการของผู้ชมและนักแสดง ด้านสื่อความหมายและเสริมอารมณ์ในแต่ละฉาก ผ่านแสงเงาเพื่อสร้างมิติและเพิ่มความคลุ้มคลั่ง ซึ่งมีองค์ประกอบและแนวทางดังนี้

- การใช้สีและความเข้มของแสง แสงถูกออกแบบให้มีสีและระดับความเข้มที่แตกต่างกันไปตามอารมณ์ในแต่ละฉาก เช่น แสงสีเหลืองนวลและสีส้มที่ให้ความรู้สึกอบอุ่น นำมาใช้ในฉากความรัก หรือแสงสีขาวและสีแดงที่มีความเข้มข้นเพื่อสะท้อนความขัดแย้งและความรุนแรงทางอารมณ์

- เงาและทิศทางของแสง มีการสร้างสรรค์เงาขึ้นมาให้มีสัมพันธ์กับตัวละคร เพื่อสื่อสารถึงความซับซ้อนทางอารมณ์ เช่น การใช้แสงจากด้านข้างเพื่อสร้างเงาบนใบหน้าหรือร่างกายของตัวละคร สามารถสร้างบรรยากาศที่มีมิติและสะท้อนความรู้สึกที่ซ่อนอยู่ภายใน

- การหักเหและความสว่างของแสง การออกแบบแสงคำนึงถึงการหักเหและความสว่างที่เปลี่ยนแปลงไปตาม การดำเนินเรื่อง เช่น แสงที่สว่างขึ้นหรือจางลงในบางช่วงของการแสดง เพื่อสื่อถึงการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ และเหตุการณ์ แสงที่ค่อย ๆ หรือลจางเหลือเพียงเงาจาง ๆ ที่พื้น ช่วยเพิ่มความรู้สึกโศกเศร้า หรือตัวละครต้อง จากคนรัก แสงที่ค่อย ๆ ดับลงจะช่วยเพิ่มความรู้สึกเศร้าและการอำลาที่ลึกซึ้ง ทั้งนี้ การเพิ่มของแสงสว่างจะช่วย เน้นความสำคัญและลดความสว่างของแสงจะบดบังอีกมุมหนึ่งของตัวละคร ส่งผลให้ผู้ชมสามารถสร้างสมาธิหรือ จดจ่อกับสิ่งที่เกิดขึ้น

ดังนั้น แสงถูกใช้เป็นสัญลักษณ์ในการแสดง เช่น แสงสีแดงและเขียวที่ส่องลงบนพื้นเป็นตัวแทนของความหลงใหล และการต่อสู้ทางอารมณ์ หรือการใช้แสงสีขาวเพื่อแสดงถึงความหวังและความศักดิ์สิทธิ์ เป็นต้น

6) อุปกรณ์ประกอบการแสดง นำมาสื่อสารในเชิงสัญลักษณ์หรือภาพแทน เพื่อเกิดมิติ และสามารถก่อให้เกิด การตั้งคำถาม และคิดต่อของผู้ชมกับอุปกรณ์ในแต่ละชิ้นที่นำมาใช้ในการแสดง โดยมีองค์ประกอบหลักที่ช่วย สร้างบรรยากาศและสะท้อนความหมาย ดังนี้

- ความรักและความสัมพันธ์ คือ การใช้ดอกชอนกลี้น และผ้าขาว เป็นตัวแทนของความรักและความสัมพันธ์ ระหว่างตัวละคร ดอกชอนกลี้นสะท้อนถึงความรักที่ลึกซึ้งและการแอบแฝงความรู้สึก ในขณะที่ผ้าขาวแสดงถึง ความบริสุทธิ์และการเชื่อมโยงระหว่างตัวละครที่มีความสัมพันธ์แบบคู่รัก

- อารมณ์ การใช้ควันสีเพื่อสะท้อนอารมณ์ขุนเคืองหรือความร้อนรนภายในจิตใจของตัวละคร เช่น สีขุ่นที่ สื่อถึงความไม่แน่นอน ความสับสน และอารมณ์ที่ไม่มั่นคง ซึ่งควันสียังช่วยสร้างบรรยากาศที่สะท้อนถึงความ ทำทายและอารมณ์ภายในของตัวละคร ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงความรู้สึกที่ซ่อนอยู่ได้ดียิ่งขึ้น

- ความศรัทธาและจิตวิญญาณทางศาสนา อุปกรณ์เพื่อการสักการบูชาแบบล้านนา เช่น โคมลอย สื่อถึงการ ปลดปล่อยทุกข์และอุปสรรค พร้อมกับขอพรให้ชีวิตมีความเจริญรุ่งเรือง เป็นสัญลักษณ์แห่งความหวังและการปล่อยวาง ตุงสื่อถึงความเป็นสิริมงคล และการคุ้มครองป้องกันภัยอันตราย เครื่องสักการบูชาทั้งห้าเป็นตัวแทนของ ความอุดมสมบูรณ์ ความโชคดี และความสวยงาม มักใช้บูชาเพื่อแสดงถึงความบริสุทธิ์และความเจริญรุ่งเรือง ในชีวิต เครื่องสักการบูชาเหล่านี้ล้วนสื่อถึงความเชื่อทางศาสนาและจิตวิญญาณที่ลึกซึ้งในชีวิตของชาวล้านนา สร้างความสำคัญในฉากศักดิ์สิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับการไหว้และขอพร ซึ่งเป็นการเชื่อมโยงระหว่างความศรัทธา และความ เป็นอยู่ของตัวละคร ทำให้การแสดงมีมิติทางศาสนาและจิตวิญญาณที่สอดคล้องกับบริบทวัฒนธรรม

3.การประเมินผล (Post-Production) จากแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้รับชมที่มีต่อผลงานการแสดง ได้ข้อรับข้อเสนอแนะ เพื่อนำไปพัฒนางานชิ้นนี้ในครั้งต่อไป คือ ผู้ชมส่วนใหญ่มีความพึงพอใจต่อภาพรวมของ การแสดง ชิ้นนี้ และมีบางส่วนแนะนำว่าควรมีบทบรรยายหรือคำอธิบายประกอบในบางช่วง โดยเฉพาะการใช้ ภาษาท้องถิ่นล้านนา เพื่อช่วยให้เข้าใจเรื่องได้มากขึ้น รวมถึงมีข้อเสนอแนะให้ขยายเวลาการแสดงในฉากสำคัญ เช่น การเดินทางถึงพระธาตุหริภุญชัย เพื่อเน้นความศักดิ์สิทธิ์ของพระธาตุมากขึ้น

ดังนั้น นาฏกรรมล้านนาร่วมสมัยชิ้นนี้แสดงให้เห็นว่าการนำองค์ประกอบทางศิลปะการแสดงมาตีความหมาย แล้วประกอบสร้างสื่อสารผ่านบทการแสดง การออกแบบท่าทางการเคลื่อนไหว เครื่องแต่งกาย ดนตรี อุปกรณ์ ประกอบการแสดง และแสง มาใช้ในการแสดงนั้นสามารถสื่อความหมายและสร้างความรู้สึกลงเชิงสัญลักษณ์ที่ เชื่อมโยงกัน ซึ่งการออกแบบเหล่านี้ไม่เพียงช่วยให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อหาหรือแก่นของสาร และอารมณ์ของเรื่องราว ได้ชัดเจนแล้ว แต่ยังช่วยเพิ่มประสบการณ์เชิงวัฒนธรรมและการเชื่อมโยงกับผู้ชมได้เป็นอย่างดี

### สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์และนำเสนอนาฏกรรมล้านนาร่วมสมัย เรื่อง “เส้นทางตัน)ณหารัก” โดยใช้แนวคิดสัญวิทยา (Semiology) เพื่อสื่อความหมายเชิงคติธรรมในพุทธศาสนา ซึ่งมีการตีความจากวรรณกรรมโคลงนิราศหรือภูเขย ผลการวิจัยสามารถสรุปและอภิปรายได้ดังนี้

1. การประยุกต์ใช้สัญวิทยาในนาฏกรรมล้านนาร่วมสมัย เป็นการนำแนวคิดสัญวิทยาไปใช้ในการออกแบบนาฏกรรมครั้งนี้ สอดคล้องกับแนวคิดของ วีรพล เจียมวิสุทธิ์ (2560) ที่อธิบายว่าสัญวิทยาสามารถสร้างความลุ่มลึกและความหลากหลายในการตีความ นาฏกรรมเรื่องนี้ได้ใช้องค์ประกอบต่าง ๆ เป็นสื่อในการถ่ายทอดความหมายเชิงนามธรรม โดยเฉพาะแนวคิดเรื่องต้นเหตุทั้ง 3 ระดับในพุทธศาสนา ได้แก่ กามตัณหา ภวตัณหา และวิภวตัณหา ซึ่งแสดงตัวอย่างได้ชัด คือการใช้สีในเครื่องแต่งกาย เช่น สีทองและลวดลายดอกพิกุลของตัวละครหญิงที่สื่อถึงความบริสุทธิ์และความเป็นวัตถุแห่งความรัก ในขณะที่ตัวละครชายใช้ผ้าขาวและลวดลายแปดเหลี่ยมเพื่อสะท้อนสภาพภายในของจิตใจ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Barthes (1967) ที่กล่าวว่าสัญวิทยาที่ประกอบด้วยสี ลวดลาย และรูปทรง สามารถสร้างความหมายเชิงนามธรรมที่ลึกซึ้งในศิลปะการแสดงได้

2. การสื่อสารผ่านองค์ประกอบการแสดง โดยองค์ประกอบต่าง ๆ ในการแสดงได้รับการออกแบบอย่างมีนัยยะเพื่อถ่ายทอดเนื้อหาทางศีลธรรมและคุณค่าทางวัฒนธรรม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ สุกัญญา สมไพบูลย์ (2551) ที่ว่าการสื่อสารการแสดงไม่ได้จำกัดเพียงบทพูดหรือการเคลื่อนไหว แต่ครอบคลุมถึงแสง สี เสียง และอุปกรณ์ประกอบการแสดง ดังนี้ 1) ท่าทางและการเคลื่อนไหว ลีลาการเคลื่อนไหวของนักแสดงในแต่ละองค์ถูกออกแบบให้สอดคล้องกับภาวะของต้นเหตุแต่ละระดับ เช่น การเคลื่อนไหวที่ช้าและอ่อนไหวในองก์กามตัณหาเพื่อสะท้อนความหลงใหล หรือท่าทางหนักแน่นและการต่อสู้ทางจิตใจในองก์วิภวตัณหา ซึ่งสื่อถึงการปล่อยวางและการหลุดพ้น 2) ดนตรีและบทเพลง ดนตรีพื้นเมืองล้านนาโดยเฉพาะเสียงซอ ซึง และสะล้อ ถูกนำมาประยุกต์ใช้อย่างร่วมสมัย ผสมผสานกับการขับซอที่ใช้ถ้อยคำไพเราะมีสัมผัสสละสลวย ซึ่งสอดคล้องแนวคิดกระบวนการใส่บริบทใหม่ (Recontextualization) ของ Hall (1997) ที่เสนอว่าการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรมสามารถแปรเปลี่ยนความหมายโดยไม่ทำลายแก่นเดิม 3) แสงและสีถูกออกแบบอย่างมีนัยทางสัญวิทยา เช่น สีเขียวเพื่อสื่อถึงธรรมชาติและการแสวงหาความสงบ หรือแสงสีแดงที่สะท้อนความเร่าร้อนของอารมณ์ความรัก แสงเหล่านี้จึงไม่เพียงสร้างบรรยากาศ แต่ยังเป็น “ภาษาแฝง” ที่ช่วยให้ผู้ชมตีความเรื่องราวในเชิงนามธรรมได้ชัดเจนมากขึ้น 4) อุปกรณ์ประกอบฉากต่าง ๆ ที่ใช้ในการแสดง เช่น โคมลอย ตุ๊ก ผ้าขาว และดอกชอนกลั่น ล้วนมีความหมายเชิงสัญวิทยาที่เชื่อมโยงกับคติธรรม ศรัทธา และความรัก โดยทำหน้าที่เป็น “สัญวิทยาแห่งจิตวิญญาณ” (Spiritual Signifiers) ที่ช่วยให้ผู้ชมเข้าถึงความหมายเชิงลึกของตัวละครและเรื่องราว

3. แนวคิดการเล่าเรื่องกับการสื่อสารคติธรรม โดยการแบ่งโครงเรื่องออกเป็น 3 องก์ตามแนวคิดเรื่องต้นเหตุทั้ง 3 ระดับ (กามตัณหา ภวตัณหา วิภวตัณหา) สอดคล้องกับแนวคิดการเล่าเรื่องของ สรณัฐ ไตลังคะ (2560) ที่เน้นการสร้างพัฒนาการของเหตุการณ์และอารมณ์ เพื่อให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วม โครงสร้างเรื่องได้รับการออกแบบให้ผสมผสานแนวคิดการเล่าเรื่องเชิงพุทธปรัชญาเข้ากับโครงสร้างนาฏกรรมร่วมสมัย ทำให้สามารถเชื่อมโยงวรรณกรรมโบราณกับผู้ชมยุคใหม่ได้อย่างมีนัยสำคัญ

4. การผลิตซ้ำทางวัฒนธรรมล้านนาในบริบทร่วมสมัย ในงานวิจัยชิ้นนี้แสดงให้เห็นกระบวนการ “ฟื้นฟู” และ “ตีความใหม่” วัฒนธรรมล้านนาผ่านนาฏกรรม โดยยังคงรักษาอัตลักษณ์ดั้งเดิม เช่น การใช้ดนตรีพื้นบ้านอย่างซอ สะล้อ ซึง ควบคู่ไปกับการปรับจังหวะให้ร่วมสมัย การผสมผสานรูปแบบการแสดงล้านนากับละครแบบตะวันตกทำให้เกิดผลงานศิลปะร่วมสมัยที่ผู้ชมปัจจุบันสามารถเข้าถึงได้ง่ายขึ้น

5. การสร้างมูลค่าเพิ่มทางวัฒนธรรม จะเห็นว่า การนำวัฒนธรรมดั้งเดิมมาสร้างสรรค์ใหม่ สามารถสร้างคุณค่าและความหมายใหม่ให้กับมรดกทางวัฒนธรรม โดยเฉพาะการเชื่อมโยงกับผู้ชมรุ่นใหม่ ซึ่งถือเป็นการสร้าง “มูลค่าเพิ่มทางวัฒนธรรม” (Cultural Capital) ตามแนวคิดของ Bourdieu (1986) ที่เชื่อว่าศิลปะและวัฒนธรรมสามารถเป็นทุนที่สร้างผลทางสังคมและจิตวิญญาณ และสอดคล้องกับ มาณฑพ มานะแซม (2557) ที่เน้นการใช้ศิลปะพื้นบ้านเพื่อเพิ่มคุณค่าทางการท่องเที่ยว ผลงานชิ้นนี้จึงเป็นการอนุรักษ์เชิงบูรณาการ ด้วยการสร้างสรรค์และตีความใหม่อย่างลุ่มลึก โดยไม่เพียงรักษา “รูปแบบ” แต่ยังสามารถถ่ายทอด “สาร” และ “คุณค่า” ของวัฒนธรรมล้านนาในเชิงจิตวิญญาณได้อย่างชัดเจน

จากการสร้างสรรค์ งานวิจัยนี้ประสบความสำเร็จในการนำเสนออนุกรมล้านนาร่วมสมัยที่ยังคงรักษาคุณค่าทางวัฒนธรรมและสามารถสื่อสารกับผู้ชมรุ่นใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การใช้สัญลักษณ์องค์ประกอบของการแสดงเพื่อสะท้อนแนวคิดพุทธศาสนาช่วยให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วม เข้าใจ และสามารถตีความสารได้ในระดับลึกซึ่งสามารถใช้เป็นตัวอย่างในการสร้างสรรค์ศิลปะการแสดงร่วมสมัยกับการอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่นได้เป็นอย่างดี

**ข้อเสนอแนะที่ได้จากงานวิจัย**

การสร้างสรรค์ควรตั้งอยู่บนฐานความเข้าใจในรากวัฒนธรรมเดิม เพื่อให้การตีความร่วมสมัยยังคงคุณค่าเดิมไว้ได้อย่างเหมาะสมโดยผู้สร้างสรรค์ผลงานควรมีกระบวนการศึกษาและวิจัยอย่างเป็นระบบ และปรึกษาผู้เชี่ยวชาญหรือปราชญ์ท้องถิ่นเพื่อให้การตีความหมายที่เคารพต่อรากฐานทางวัฒนธรรม

**ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป**

ควรส่งเสริมการมีส่วนร่วมของศิลปินและชุมชนในกระบวนการสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดการอนุรักษ์วัฒนธรรมผ่านศิลปะร่วมสมัยอย่างยั่งยืน

**กิตติกรรมประกาศ**

บทความนี้ภายใต้โครงการวิจัยเรื่อง “นิราศหริภุญชัย” การสร้างสรรค์อนุกรมล้านนาร่วมสมัย (“Niras Hariphunchai” The creation of contemporary Lanna dramas) ทุนสนับสนุนจากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.) โครงการวิจัยเชิงกลยุทธ์: โครงการวิจัยแผนงาน N33: สร้างสรรค์งานศิลป์ ประจำปีงบประมาณ 2566

### บรรณานุกรม

- นิตยา เอกบาง และพิศาทิมพ์ จันทพรหม. (2565). โคลงนิราศหรือภูงูซัย : การวิเคราะห์คุณค่าโคลงนิราศหรือภูงูซัย เพื่อส่งเสริมการพัฒนาเส้นทางท่องเที่ยวตามรอยนิราศ. *วารสารวิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง*, 11(1), 226-279.
- มานพ มานะแซม. (2557). รายงานการวิจัย การศึกษาพัฒนาการและบริบทที่เกี่ยวข้องของงานนาฏกรรมล้านนา เพื่อสร้างสรรค์นาฏกรรมล้านนาและเพิ่มคุณค่าทางการท่องเที่ยว. สาขาศิลปะการดนตรีและการแสดง ภาควิชา ศิลปะไทย คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- วรลัญจก์ บุญสุรัตน์. (2544). *วิหารล้านนา*. กรุงเทพฯ : เมืองโบราณ.
- วีรพล เจียมวิสุทธิ. (2560). สัมพันธภาพการสื่อสารอัตลักษณ์ในตราเครื่องหมายสัญลักษณ์การจัดการแข่งขันกีฬา โอลิมปิก. *Veridian E-Journal*, 10(1), 2077-2092.
- สรณัฐ ไตสังคะ. (2560). *ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่อง*. กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้ง.
- สุกัญญา สมไพบูลย์. (2551). รายงานการวิจัย การสังเคราะห์องค์ความรู้สื่อสารการแสดงประเภทสื่อพื้นบ้าน. คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Barthes, R. (1967). *Elements of Semiology*. London : Jonathan Cape.
- Bourdieu, P. (1986). The Forms of Capital. In J. Richardson (Ed.), *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education* (pp. 241-258). New York: Greenwood Press.
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London : SAGE Publications.