

บทที่ 2

แนวคิดและทฤษฎี

ในการศึกษางานวิจัยแนวคิดและทฤษฎีการพ่อนีโอล้านนาแบบใหม่ ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจากเอกสารทางวิชาการ สัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ สังเกตการแสดง และแสดงด้วยตนเอง เพื่อรวบรวมข้อมูลมาวิเคราะห์ในการวิจัยครั้งนี้

ทางด้านหัวข้อแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาและนำมาใช้เป็นหลักในการวิเคราะห์ข้อมูล ในประเด็นเรื่องของประวัติพัฒนาการพ่อนีโอล้านนา และนาฏยลักษณะการพ่อนีโอล้านนา โดยใช้หลักทฤษฎี ดังนี้

- 1.ทฤษฎีวิกฤตอัตลักษณ์ (Identity Crises)
- 2.ทฤษฎีนาฏยประดิษฐ์ (Choreography)
- 3.ทฤษฎีการแพร่กระจาย (Diffusionism)

1.ทฤษฎีวิกฤตอัตลักษณ์ (Identity Crises)

อัตลักษณ์ (Identity) เสรี พงศ์พิศ ได้ให้ความหมายในหนังสือ รู้ให้เท่า ตามให้ทันการเปลี่ยนแปลง ร้อยคำที่ควรรู้ไว้ว่า

"อัตลักษณ์ (Identity) หมายถึง สำนึกว่าเราเป็นใคร และเราแตกต่างจากคนอื่นอย่างไร มีลักษณะเฉพาะอะไรบ้าง รวมทั้งคนอื่นมองว่าเราเป็นใคร ซึ่งนักวิชาการบางคนอธิบายว่าเป็นขอบเขตของบุคคล เพื่อการแสดงออกถึงอำนาจหรือการได้มาซึ่งอำนาจ

ความหมายของคำว่าอัตลักษณ์มีมากมาย ขึ้นอยู่กับสำนึกปรัชญาหรือสาขาวิชาไหน ปรัชญาเอ็กซิสเทนเชียลลิสม์ (Existentialism) ที่เกิดขึ้นร้อยปีเศษที่ผ่านมาเน้นการค้นหาตัวตน การเป็นตัวของตัวเอง การเป็นอิสระที่ประเพณีกำหนด คนเป็นใครไม่ได้อยู่ในคัมภีร์ ไม่ได้อยู่ที่นิยามของนักปรัชญา ("คนคือสัตว์ที่มีเหตุผล" "คนคือบุตรของพระเจ้า" ฯลฯ) คุณเป็นใครอยู่ที่การตัดสินใจของคุณ การเลือกของคุณเองต่างหาก ซึ่งเป็นเรื่องยาก เพราะด้านหนึ่งคุณถูกกำหนดและครอบงำจากประเพณี ความเชื่อที่สืบทอดกันมาเป็นพันๆปี อีกด้านหนึ่งคุณถูกครอบงำจากโลกยุคใหม่ที่สร้างวัฒนธรรมมวลชนขึ้นมา คุณเป็นตัวของตัวเองยาก คุณเป็นอะไรที่สื่อมวลชนกำหนด ตลาดและผู้ผลิตสินค้ากำหนด ชีวิตคุณถูกสังคมสมัยใหม่กำหนด คุณกลายเป็นเหมือนสินค้าที่ถูกส่งไปตามสายพานโรงงานอุตสาหกรรม ("สายพานชีวิต"โดยผู้ใหญ่วิบูลย์ เข็มเฉลิม)

นิชเซ่ (1844-1900) นักปรัชญาชาวเยอรมันประกาศว่า "พระเจ้าตายแล้ว" นักปรัชญายุคหลังทันสมัยหรือที่เรียกกันว่าโพสต์โมเดิร์นบางคนพูดถึงคน ตัวตน อัตลักษณ์ ว่าไม่มีจริงในตัวมันเอง คล้าย

จะประกาศว่า “มนุษย์ตายแล้ว” “ตัวตนตายแล้ว” อัตลักษณ์เป็นความสัมพันธ์กับคนอื่น คุณเป็นใคร ไม่ได้อยู่ในตัวคุณ แต่อยู่ที่ความสัมพันธ์กับคนอื่น อยู่ที่ว่าคุณเป็นลูกใครหลานใคร มาจากบ้านไหน เมืองไหน เชื้อสายอะไร สัญชาติอะไร เรียนที่ไหน รุ่นไหน มีลูกกี่คน ทำงานที่ไหน บ้านอยู่แถวไหน ไปวัดทำบุญที่ไหน สังกัดศาสนาไหน

ปรัชญาแนวนี้ถือว่าอัตลักษณ์ไม่ได้เกิดมาพร้อมกับคน แต่เป็นสิ่งที่สังคมสร้างขึ้นมา สร้างภาษาให้คนพูด “ฉัน” ซึ่งเป็นอะไรที่ไม่ใช่ภาววิสัย(objective) เป็นอะไรที่สัมพันธ์กับวัฒนธรรม ไม่มีบุคคล ไม่มีปัจเจกบุคคล หรือตัวตน มีแต่อัตลักษณ์หลากหลายของคนซึ่งสัมพันธ์กับบทบาททางสังคม เช่น “ผมเป็นอาจารย์ เป็นพ่อ เป็นแฟนฟุตบอล”¹ แต่ละบทบาทเป็นอัตลักษณ์แตกต่างกันที่สังคมกำหนดให้ผมเป็นผมที่แตกต่างกันในแต่ละบทบาท

นิยามเหล่านี้เป็นที่ถกเถียงกันระหว่างนักคิด นักปรัชญานักวิชาการ เป็นเสรีภาวะที่แต่ละคนสามารถค้นหาคำตอบที่ตนเองพอใจและเห็นว่ามันอธิบายหรือสร้างความเข้าใจในชีวิตแก่ผู้คนในยุคสมัยนี้ที่มีความสับสน ที่ผู้คนต่างก็ค้นหา “ตัวตน” หรือ “อัตลักษณ์” ไม่ว่าจะรับหรือปฏิเสธว่ามันมีอยู่หรือไม่ มีอยู่อย่างไรและทำไม

ในทางสังคมวัฒนธรรม อัตลักษณ์เป็นลักษณะเฉพาะทางวัฒนธรรมของคนและชุมชนซึ่งสืบทอดกันมาจากบรรพบุรุษถูกครอบงำโดยวัฒนธรรมกระแสหลักของผู้มีอำนาจมากกว่าการพัฒนาแนววัฒนธรรมชุมชนหรือท้องถิ่นนิยมพูดถึงการพัฒนาว่าเป็นกระบวนการ “คืนสู่รากเหง้า” สืบค้นหาตัวตนและอัตลักษณ์ที่ถูกลืม ถูกครอบงำให้ฟื้นคืนมาเป็นพลังในการเปลี่ยนแปลงไปสู่การพึ่งตนเอง ให้มีความเชื่อมั่นและการเคารพตนเอง ความรู้ภูมิปัญญาและจารีตประเพณีอันงดงาม

เนื้อหาประเด็นเรื่องอัตลักษณ์ (Identity) นี้ ผู้วิจัยได้นำมาใช้เป็นข้อมูลศึกษาเทียบเคียงการเกิดปรากฏการณ์การสร้างอัตลักษณ์หรือความเป็นตัวตนของล้านนา ในบทเนื้อหาที่กล่าวด้วยเรื่อง การเกิดพี่น้องนีโอล้านนาที่เกิดจากวัฒนธรรมจากส่วนกลาง(กรุงเทพมหานคร) ขึ้นไปครอบงำวัฒนธรรมล้านนาเดิม สร้างภาพลักษณ์ทางล้านนาที่ส่วนหนึ่งสะท้อนออกมาทางสถาปัตยกรรมสิ่งปลูกสร้างต้องมีสัญลักษณ์กาแลอยู่ด้านหน้า วัฒนธรรมด้านดนตรีนาฏศิลป์ถูกวางหลักสูตรการเรียนการสอนจากการศึกษาส่วนกลางเปิดการเรียนในวิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่

วัฒนธรรมล้านนาเดิมได้ถูกครอบงำ ทำให้นักวิชาการและผู้สนใจด้านวัฒนธรรมเริ่มค้นหาและคืนสู่รากเหง้า (Back to the roots) ซึ่งความหมายของการคืนสู่รากเหง้า เสรี พงศ์พิศ ได้ให้ความหมายไว้ดังนี้

¹ เสรี พงศ์พิศ, รู้ให้เท่า ตามให้ทันการเปลี่ยนแปลง ร้อยคำที่ควรรู้. (กรุงเทพฯ :สำนักพิมพ์พลังปัญญา, 2547), หน้า 160-162.

“คืนสู่รากเหง้า (Back to the roots) เป็นคำที่ใช้เพื่อหมายถึงแนวคิดที่เกี่ยวกับการฟื้นฟูภูมิปัญญาท้องถิ่น การฟื้นฟูเอกลักษณ์ และอัตลักษณ์ (Identity) ของท้องถิ่น โดยการสืบสาวราวเรื่องในอดีต ค้นหาประวัติความเป็นมาคุณค่าต่างๆอันบูรณาการอยู่ในวิถีของชุมชนในลักษณะต่างๆ แล้วนำมาปรับประยุกต์เพื่อสืบทอดคุณค่าเหล่านั้นอย่างเหมาะสมกับสภาพสังคมปัจจุบันที่แตกต่างไปจากอดีต

การคืนสู่รากเหง้า เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่สร้างความเชื่อมั่นในตัวเอง ทำให้เคารพบรรพบุรุษ ภูมิปัญญาที่ปู่ย่าตายายที่เป็นรากฐานของเผ่าพันธุ์และชีวิตความเป็นอยู่ของชุมชนที่สืบทอดต่อกันมา การคืนสู่รากเหง้าทำให้เข้าใจวิถีของผู้คนในอดีตเข้าใจความสัมพันธ์อันดีที่ผู้คนมีต่อธรรมชาติ ต่อกันและกัน

การคืนสู่รากเหง้าไม่ใช่การคืนสู่อดีต ไม่ใช่การกลับไปมีรูปแบบดั้งเดิม ไม่ใช่การโหยหาสวรรค์หาย (yearning for the lost paradise) แบบวันวานยังหวานอยู่ ไม่ใช่การฟื้นฟูรูปแบบแต่ฟื้นฟูเนื้อหาหรือคุณค่าที่ดีงามและทำให้ชีวิตของผู้คนดีกว่าที่เป็นอยู่ เช่น การเป็นอยู่ร่วมกันเป็นชุมชน การช่วยเหลือเกื้อกูลกัน ซึ่งในอดีตมีหลายรูปแบบ แต่วิธีการลงแขกแบบเดิมอาจใช้ได้ในวิถีสังคมปัจจุบันมีชุมชนหลายแห่งโดยเฉพาะในภาคใต้ที่ปรับให้เป็นแชร์แรงงาน มีระเบียบกฎเกณฑ์ซึ่งการลงแขกในอดีตไม่มี แต่เนื้อหาคือการพึ่งพาอาศัยกัน จัดการแรงงานร่วมกัน เพื่อให้เกิดประโยชน์ทางเศรษฐกิจและสังคม

คืนสู่รากเหง้ามีความหมายใกล้เคียงกับคำว่า “คืนสู่ต้นกำเนิด” (Back to the source) ซึ่งใช้กันในประเทศตะวันตกเพื่ออธิบายกระบวนการสืบค้นหาที่มาและความหมายของหลักธรรมคำสั่งสอนศาสนาคริสต์จากพระคัมภีร์ไบเบิล เช่น การเน้นการศึกษาพระคัมภีร์ไบเบิลเพื่อเข้าใจความหมายของหลักธรรมโดยตรง โดยไม่ผ่านการตีความของใคร”²

การศึกษาความเป็นมาของรากเหง้า หรือคืนสู่รากเหง้านี้เองเป็นกระบวนการหนึ่งที่ทำให้เกิดนาฏศิลป์สกุลนี้โอล้านนาที่มีจุดประสงค์สำคัญในการศึกษากระบวนการเรียนรู้ทางศิลปะโดยเฉพาะทางล้านนา และสื่อข้อมูลที่ได้จากการเรียนรู้ผ่านการพ้อนรำ จนพัฒนาการพ้อนนี้โอล้านนามาเป็นลำดับ ซึ่งผู้วิจัยจะได้กล่าวในบทที่ 4 พัฒนาการพ้อนนี้โอล้านนา

2. ทฤษฎีนาฏยประดิษฐ์ (Choreography)

ทฤษฎีนาฏยประดิษฐ์ (Choreography) ผู้วิจัยได้นำมาใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์นาฏลักษณ์นี้โอล้านนาซึ่งศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.สุรพล วิรุฬห์รักษ์ได้กล่าวไว้ดังนี้

² เสรี พงศ์พิศ, รู้ให้เท่า ตามให้ทันการเปลี่ยนแปลง ร้อยคำที่ควรรู้. (กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์พลังปัญญา, 2547), หน้า 49 - 50.

“นาฏยประดิษฐ์ หมายถึงการคิด การออกแบบ และการสร้างสรรค์ แนวคิด รูปแบบกลวิธีของนาฏยศิลป์ชุดหนึ่ง ที่แสดงโดยผู้แสดงคนเดียวหรือหลายคน ทั้งนี้รวมถึงการปรับปรุงผลงานในอดีต นาฏยประดิษฐ์ จึงเป็นการทำงานที่ครอบคลุม ปรึกษา เนื้อหา ความหมาย ท่ารำ ท่าเต้น การแปรแถว การตั้งซุ้ม การแสดงเดี่ยว การแสดงหมู่ การกำหนดดนตรี เพลง เครื่องแต่งกาย ฉาก และส่วนประกอบอื่น ๆ ที่สำคัญในการทำให้นาฏยศิลป์ชุดหนึ่งสมบูรณ์ตามที่ตั้งใจไว้”³

ในด้านการสร้างสรรค์งานตามขั้นตอนหัวข้อเรื่องการกำหนดรูปแบบการสร้างงานนาฏยศิลป์ที่มีเนื้อหาสอดคล้องและสามารถใช้ในการวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ฟ้อนนี้โอล้านนาได้ คือ

“การกำหนดรูปแบบของนาฏยศิลป์ชุดใหม่ นักนาฏยประดิษฐ์มีวิธีกำหนดได้มากมายหลายแนวทาง แต่อาจสรุปเป็นแนวทางหลักๆได้ 4 แนว คือ

1. กำหนดให้อยู่ในหนึ่งนาฏยจาริต
2. กำหนดให้เป็นการผสมหลายนาฏยจาริต
3. กำหนดให้ประยุกต์จากนาฏยจาริตเดิม
4. กำหนดให้อยู่นอกนาฏยจาริต

1. การกำหนดให้อยู่ในหนึ่งนาฏยจาริต

นักนาฏยประดิษฐ์โดยทั่วไปนิยมสร้างสรรค์ผลงานในแนวนี้ เพราะเป็นแนวที่ทำได้ง่าย เพราะมีกฎเกณฑ์ หรือข้อกำหนดในลักษณะของไวยากรณ์ หรือฉันทลักษณ์ทางนาฏยศิลป์ไทยให้หยิบใช้ในการสร้างสรรค์ได้อย่างเป็นระบบระเบียบ ตัวอย่างเช่น การรำอวยพรวันเกิด หรือเปิดงานสำคัญ ก็มีการแต่งเนื้อร้องให้ได้ใจความกับงานนั้น บรรจุเพลงไทยที่มีอยู่แล้ว และเห็นว่าเหมาะสม⁴

ในหัวข้อฟ้อนนี้โอล้านนาได้ใช้กระบวนการนี้ เช่น การแสดงในกลุ่มฟ้อนเมือง ฟ้อนเจิง ฟ้อนดาบ เป็นต้น รายละเอียดในการฟ้อนกลุ่มนี้ผู้วิจัยได้กล่าวไว้ในบทที่ 6 หัวข้อวิเคราะห์นาฏยลักษณะการฟ้อนนี้โอล้านนา

³ สุรพล วิรุฬห์รักษ์, หลักการแสดงนาฏยศิลป์ปริทรรศน์. (กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547), หน้า 231.

⁴ เรื่องเดียวกัน. หน้า 231 – 232.

2. กำหนดให้เป็นการผสมหลายนาฏยจาริต

นักนาฏยที่มุ่งแหวกแนวออกไปจากจาริตเดิมโดยการนำเอานาฏยจาริต ตั้งแต่สองชนิดขึ้นไปมาผสมกันให้เกิดเป็นพันธุ์ผสม คล้ายการผสมพันธุ์กล้วยไม้ ตัวอย่างเช่น การผสมการรำไทยกับบัลเลต์ การรำไทยกับคอมเทมโพรารีแดนซ์ การฟ้อนอีสานกับการรำของญี่ปุ่น เป็นต้น⁵

ในหัวข้อฟ้อนนี้โกล้านามีความเด่นในการผสมผสานหลายจาริต เช่น ฟ้อนเทวดา เป็นการผสมทั้งท่าฟ้อนผี ฟ้อนเมือง ซึ่งรายละเอียดผู้วิจัยได้กล่าวไว้ในบทที่ 6

3. กำหนดให้ประยุกต์จากนาฏยจาริตเดิม

การคิดสร้างสรรค์ในลักษณะนี้ มักอาศัยเพียงเอกลักษณ์ หรือลักษณะเด่น เช่น โครงสร้าง หรือท่าทาง หรือเทคนิคบางอย่างมาเป็นหลัก นอกนั้นนักนาฏยประดิษฐ์ก็พยายามบุกเบิกแสวงหาท่าทางใหม่ๆมาใช้ในการออกแบบ ตัวอย่างเช่น โมเดิร์นบัลเลต์

4. กำหนดให้อยู่นอกนาฏยจาริต

นักนาฏยประดิษฐ์ในปัจจุบันได้พยายามค้นคว้ารูปแบบนาฏยศิลป์ใหม่ๆที่จะสะท้อนวิถีชีวิตของมนุษย์ในปัจจุบัน โดยไม่นำเอาอดีตมาปะปน เพราะเห็นว่าการนำปัจจัยต่างๆ เช่น ดนตรี และท่ารำของนาฏยจาริตใดก็ตาม ซึ่งเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมของอดีตมาใช้ ผลงานก็อาจไม่สะท้อนความเป็นศิลปะปัจจุบันได้ดีพอ ตัวอย่างเช่น บูดี้ ซึ่งเป็นนาฏยศิลป์สมัยใหม่ของญี่ปุ่นที่แพร่หลายไปในสหรัฐอเมริกาและยุโรป ก็เป็นมิติใหม่ทางนาฏยศิลป์ ที่นักนาฏยประดิษฐ์และนาฏยศิลปินของญี่ปุ่นพยายามคิดค้นขึ้นใหม่ โดยไม่ได้อาศัยรูปแบบนาฏยศิลป์ทั้งหลายที่มีอยู่ก่อนนี้แต่อย่างใด

อย่างไรก็ตาม การคิดค้นรูปแบบใหม่ๆในวงการนาฏยศิลป์ เมื่อรูปแบบนั้นเป็นที่ยอมรับในวงกว้าง และมีการสืบทอดกันเป็นระบบรูปแบบใหม่นั้นก็ตกเป็นนาฏยจาริตขึ้นอีกชนิดหนึ่งในวงการนาฏยศิลป์ เช่น เมื่อมีการคิดนาฏยศิลป์ใหม่ขึ้นที่ เรียกว่า โมเดิร์นแดนซ์ เพื่อหนีไปจากบัลเลต์ ราวต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 ก็แพร่หลายและพัฒนาจนกลายเป็นรูปแบบที่มีมาตรฐานปัจจุบันเมื่อกล่าวถึงโมเดิร์นแดนซ์ นักนาฏยประดิษฐ์มักพากันเห็นเป็นของล้าสมัย ไม่ควรแม้แต่จะใช้คำว่า “โมเดิร์น” ซึ่งแปลว่าทันสมัย และหันไปใช้คำว่า “คอนเทมโพรารี” ซึ่งแปลว่า ปัจจุบัน แทน การรำแบบพันทาง ซึ่งเป็นแบบที่ทดลองคิดขึ้นในปลายรัชกาลที่ 4 เพื่อให้การรำดูเป็นออกภาษาต่างชาติ ทำนองเดียวกันกับดนตรีที่ใช้รำ เช่น การรำ

⁵ เรื่องเดียวกัน. หน้า 231 – 232.

ออกภาษามอญ การรำออกภาษาลาว เป็นต้น จนเกิดรูปแบบมาตรฐานตายตัวไม่พัฒนาต่อไป การเกิดนาฏศิลป์ใหม่ๆ แล้วกลายเป็นนาฏยจารีตอีกอย่างหนึ่งในที่สุด ดังนี้ เพราะนักนาฏยประดิษฐ์มีบทบาทสำคัญที่ทำให้รูปแบบนาฏยศิลป์เคลื่อนไปข้างหน้าตลอดเวลา⁶

ในประเด็นหัวข้อที่ 3 และ 4 นี้ เป็นเหตุผลสำคัญในการสนับสนุนลักษณะของการแสดงฟ้อนนีโอล้านนา ซึ่งเกิดจากการประยุกต์นาฏยศิลป์จารีตเดิม และคิดให้แตกต่างหรือนอกเหนือจากจารีตเดิมจนกลายเป็นนาฏยศิลป์อีกสกุลหนึ่ง ทั้งนี้การเกิดนี้เป็นกระบวนการเรียนรู้ด้านศิลปะเชิงประจักษ์แล้วใช้การฟ้อนรำเป็นตัวสื่อผลที่ได้จากการเรียน โดยมีได้ใช้การฟ้อนเป็นวัตถุประสงค์หลัก หรือตัวหลักสำคัญของการแสดง

นอกจากประเด็นหัวข้อการกำหนดรูปแบบนาฏยศิลป์แล้วผู้วิจัยได้ใช้หลักการวิเคราะห์นาฏยลักษณะกระบวนการฟ้อนนีโอล้านนาจากทฤษฎีแห่งการเคลื่อนไหว (Kenetology) ซึ่ง ศาสตราจารย์ ดร.สุรพล วิรุฬห์รักษ์ ได้กล่าวไว้ ดังนี้

ทฤษฎีแห่งการเคลื่อนไหว (Kenetology)

คือ หลักการที่มนุษย์ใช้ร่างกายเคลื่อนไหวให้เกิดอิริยาบถต่างๆ และขณะที่เกิดการเคลื่อนไหวนั้นมีองค์ประกอบสำคัญอะไรบ้าง และการเคลื่อนไหวเหล่านั้น สื่อความหมายในเชิงความรู้สึก หรืออารมณ์อย่างไรได้บ้าง หัวข้อสำคัญของทฤษฎีแห่งการเคลื่อนไหวที่ใช้เป็นพื้นฐานในนาฏยประดิษฐ์ คือ

1. การใช้พลัง (Energy)
2. การใช้ที่ว่าง (Space)

1. **การใช้พลัง (Energy)** มนุษย์ต้องใช้พลังในการเคลื่อนไหวร่างกายต้านกับแรงโน้มถ่วงของโลก การใช้พลังเพื่อการแสดงนาฏยศิลป์ มี 3 ประเภท คือ
 - ก. ความแรงของพลัง
 - ข. การเน้นพลัง
 - ค. ลักษณะของการใช้พลัง

ก. **ความแรงของพลัง** ในขณะที่ผู้แสดงเคลื่อนไหว มีการใช้พลังเกิดขึ้น ปริมาณของพลังเกิดขึ้น ปริมาณของพลังที่ใช้ตั้งแต่เริ่มจนแทบสัมผัสได้จนไปถึงรุนแรงประหนึ่งเป็นร่างกายจะระเบิด การฟ้อนรำด้วยพลังแรงมากย่อมทำให้เห็นอาการที่กระปรี้กระเปร่าแข็งแรง รุกัน ในทางตรงกันข้าม การเคลื่อนไหวด้วยพลังน้อยย่อมเป็นตัวเปรียบเทียบให้การเคลื่อนไหวด้วยพลังมากมีความหมายมากขึ้น ชัดเจนขึ้น และการเคลื่อนไหวด้วยพลังน้อยให้ความรู้สึกที่นุ่มนวล อ่อนโยน เชื่องช้า

⁶ เรื่องเดียวกัน. หน้า 231 – 232.

เป็นความรู้สึกลึกๆที่แฝงเร้นอยู่ภายในอย่างไรก็ตามมีข้อเตือนใจว่า การเคลื่อนไหวที่ใช้พลังมากไม่จำเป็นต้องใช้เนื้อที่มากไปกว่าการเคลื่อนไหวที่ใช้พลังน้อยแต่อย่างใด

ข. การเน้นพลัง หมายถึง การเร่งหรือการลดความแรงของการใช้พลังเพื่อการเคลื่อนไหวในขณะใดขณะหนึ่งอย่างกระทันหัน ซึ่งเป็นการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งต่างไปจากสิ่งที่กำลังกระทำอยู่ขณะนั้น การเน้นพลัง เป็นศิลปะในการเรียกร้องความสนใจจากคนดู การเน้นพลังเป็นวิธีการจำแนกให้เห็นรูปลักษณะของการพ็อทอย่างชัดเจนโดยเฉพาะในเรื่องของจังหวะ การที่ผู้แสดงเน้นด้วยจังหวะที่สม่ำเสมอ ทำให้เกิดความรู้สึกสมดุล คงที่ และหนักแน่น การเน้นที่ไม่สม่ำเสมอ ด้วยพลังที่มีความแรงแตกต่างกันทำให้เกิดความรู้สึกที่ไม่คงที่ ตื่นเต้น ลับสน การเน้นพลังของนาฏยศิลป์ไทย อาจหมายถึง การกระทบจังหวะ การเคาะแขน การขมเข่า และการย้ำเท้า

ค. ลักษณะของการใช้พลัง หมายถึง ลักษณะของการใช้พลังในการเคลื่อนไหว ซึ่งแบ่งออกได้เป็น 5 ประเภท คือ 1. การแกว่งไกว 2. การระเบิด 3. การสืบเนื่อง 4. การสั้นพริ้ว และ 5. การลอยตัว

1. การแกว่งไกว คือ การที่ผู้แสดงใช้พลังแกว่งลำตัว แขนขาไปมา คล้ายการแกว่งชิงช้า
2. การระเบิด คือ การที่ผู้แสดงระเบิดพลังออกอย่างกระทันหัน เห็นจุดเริ่มต้น และจุดจบชัดเจนคล้ายการตีกลอง
3. การสืบเนื่อง คือ การที่ผู้แสดงเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่องโดยไม่ปรากฏจุดเริ่มต้น และจุดจบที่ชัดเจน โดยไม่มีการเน้นพลังเป็นการเคลื่อนไหวที่ราบเรียบ
4. การสั้นพริ้ว คือ การเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่องของการระเบิด เมื่อการเคลื่อนไหวแบบระเบิดเกิดขึ้นช้าอย่างรวดเร็วก็เกิดเป็นการสั้นพริ้วเหมือนการร่วกลองนั่นเอง
5. การลอยตัวเกิดขึ้นเมื่อผู้แสดงกระโดดลอยตัวขึ้นไปในอากาศ โดยอาศัยพลังส่งตัวให้ลอยไปในอากาศ และมีแรงโน้มถ่วงดึงดูดตัวผู้แสดงให้ตกลงมายังพื้น

การใช้พลังทั้ง 5 ประเภทนี้มีได้แยกออกจากกันอย่างเด็ดขาดเพียงแต่ผู้แสดง และนักนาฏยประดิษฐ์ประสงค์จะใช้พลังแบบใด เมื่อใด หรือผสมผสานกันต่อเนื่องเป็นรูปแบบของนาฏยศิลป์ขึ้นมาได้

2. การใช้ที่ว่าง (Space) การเคลื่อนไหวใดๆต้องอาศัยที่ว่างเป็นปริมาตร คือ มีทั้ง ความกว้าง ความยาว และความสูง ที่ว่างมีความสำคัญในการกำหนด ก. ตำแหน่ง ข. ขนาด ค. ทิศทาง

ก. ตำแหน่ง คือ การจัดที่ผู้แสดงหยุดอยู่บนเวทีในขณะใดขณะหนึ่ง ก่อนที่จะเคลื่อนที่ไป ณ จุดนั้น ผู้แสดงอาจทำท่าหนึ่ง หรือเคลื่อนไหวเป็นท่าทาง ต่างๆอย่างต่อเนื่องก็ได้ แต่ไม่เคลื่อนเท้าไปจากจุดยืนของตน นักนาฏย ประดิษฐ์มักออกแบบให้ผู้แสดงหยุด ณ ที่ใดที่หนึ่งเป็นระยะ เพื่อเป็นจุดเปลี่ยน กระทบวนท่า หรือแสดงการจบท่อนหนึ่งของกระทบวนพ็อนรำ ผู้แสดงหยุดอยู่ ณ จุดนั้นๆ นานเพียงใดขึ้นอยู่กับกรออกแบบนาฏยประดิษฐ์

ข. ขนาด หมายถึง การที่ผู้แสดงสามารถเคลื่อนไหวร่างกายโดยการ ออกท่าทางให้กว้างหรือแคบ และเคลื่อนที่ไปยังจุดอื่นบนเวทีได้กว้างและไกล เพียงใดก็ขึ้นอยู่กับที่ว่างที่อำนวยให้ หากมีที่ว่างมากผู้แสดงก็ออกท่าและ เคลื่อนที่ไปได้มาก แต่เมื่อเพิ่มจำนวนผู้แสดงเข้าไปมาก ที่ว่างต่อผู้แสดงคน หนึ่งก็ย่อมลดลงเพราะผู้อื่นแบ่งไปและหากผู้แสดงอื่นหยุดอยู่กับที่ก็จะทำให้ผู้ แสดงที่เคลื่อนไหวไปมาอยู่คนเดียวมีที่ว่างมากขึ้น

ค. ทิศทาง หมายถึง แนวที่ผู้แสดงเคลื่อนที่จากจุดหนึ่งไปยังอีกจุด หนึ่ง เช่น การแปรแถว ผู้แสดงสามารถเคลื่อนที่ไปบนเวทีได้ใน 8 ทิศทาง ซึ่ง สัมพันธ์กับตำแหน่งของคนดู คือ 1. การเข้าหาคนดู 2. การถอยออกจากคนดู 3. การขนานกับคนดู 4. การทแยงมุมกับคนดู 5. การวนเป็นวงหน้าคนดู 6. การ วนด้านหลังหรือเลี้ยวไปมาแบบฟันปลา 7. การยกสูง และ 8. การกดต่ำ การ เคลื่อนไหวไปในทิศทางดังกล่าวอาจผสมผสานกันให้ดูซับซ้อนขึ้นก็ได้ เช่น การ ถอยหลังแบบทแยงมุม หรือ การวนเป็นวงกลมสลับฟันปลา การเคลื่อนไหวไป ในทิศทางต่างๆกัน ย่อมให้ความรู้สึกแก่คนดูแตกต่างกันด้วย โดยอาศัยมุมมอง คนดูเป็นแกน

ทิศทางที่แตกต่างกันของผู้แสดง ย่อมให้ความรู้สึกแก่คนดูแตกต่างกัน ดังนี้

1. การเดินเข้าหาคนดูเป็นการเรียกร้องความสนใจ การสร้างความน่า เกรงขาม การแสดงความยิ่งใหญ่
2. การถอยหนีคนดูเป็นการแสดงความอ้างว้าง สูญเสีย หวาดกลัว ลังเล
3. การเคลื่อนที่ขนานคนดู เป็นการเน้นให้คนดูในจุดต่างๆได้มีโอกาสเห็น ผู้แสดงในระยะเท่าๆกัน และเป็นการนำสายตาคนดูไปสู่อีกจุดหนึ่ง

4. การเคลื่อนที่ที่แยงมุม เป็นการแสดงให้เห็นความลึกของการเรียงแถว ได้ดีกว่าการซ้อนกันแบบแถวตอน และทำให้เห็นผู้แสดงเป็นสามมิติมากขึ้น ขณะเดียวกันก็ไม่ให้ความรู้สึกแรงเท่าการเดินเข้าหาตรงๆ แบบตั้งฉาก
5. การรวนเป็นวงเป็นการแสดงความผูกพัน ความอ่อนโยน ความสามัคคี
6. การฉวัดเฉวียน แสดงถึงความปราดเปรี้ยว หากเคลื่อนไหวเร็วมากไปในทิศทางต่างกัน จะแสดงความสับสนวุ่นวาย
7. การยกสูง แสดงความเบา ความสง่างาม ความยิ่งใหญ่
8. การกดต่ำ แสดงความหวาดกลัว ความอ่อนน้อม ความด้อยค่า⁷

ซึ่งเนื้อหาการวิเคราะห์หลักการเคลื่อนไหวร่างกายนี้ผู้วิจัยได้นำมาใช้เป็นหลักในการวิเคราะห์เพื่อหานาฏยลักษณะเฉพาะของฟ้อนนีโอล้านนา ดังรายละเอียดในบทที่ 6 วิเคราะห์นาฏยลักษณะการฟ้อนนีโอล้านนา

3. ทฤษฎีการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม (Diffusionism)

ทฤษฎีการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมนี้ผู้วิจัยใช้เป็นแนวทางในการศึกษาเรื่อง พัฒนาการฟ้อนนีโอล้านนาซึ่งข้อมูลผู้วิจัยได้ศึกษาจาก <http://www.lle-learning.mfu.ac.th> ได้ให้ข้อมูลไว้ดังนี้

นักปราชญ์ทางวัฒนธรรม เช่น Edward Sapir และ Franz Boas มีแนวคิดที่ว่า วัฒนธรรมนั้นเกิดจากแหล่งศูนย์กลางเป็นแหล่งๆ แล้วแพร่กระจายไปตามพื้นที่ๆมันจะไปได้ถึงได้ตามวันเวลาที่ผ่านไป และอาศัยการติดต่อเชื่อมโยงของมนุษยชาติในโลกที่มีแนวโน้มที่จะติดต่อถึงกันตลอดเวลาวัฒนธรรมตามแหล่งต่างๆของโลกที่มีส่วนคล้ายคลึงกันนั้นมีสาเหตุมาจากการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมนี้เอง Boas (1940) เชื่อว่าวัฒนธรรมที่เจริญสูงสุดขณะนี้ ณ ที่แห่งใดแห่งหนึ่งไม่ได้ หมายความว่ามันเกิดจากแหล่งอื่นมาก่อน แต่มาเจริญในที่ๆมันปรากฏอยู่นั้น ตัวอย่าง เช่น ศาสนาคริสต์ียนเกิดที่ตะวันออกกลาง (เยรูซาเล็ม) แต่มาเจริญรุ่งเรืองในยุโรป และอเมริกา ออสเตรเลีย คว้า ควาย ซึ่งเป็นที่มาของวัฒนธรรมหลายรูปแบบของสังคมอัฟริกา แต่แพร่กระจายมาจากที่อื่น เป็นต้น

พอจะสรุปแนวคิดที่เกี่ยวกับการแพร่กระจายของวัฒนธรรมของ Boas ได้ว่า (1) วัฒนธรรมอาจจะเกิดและพัฒนาเสียก่อน ณ จุดเกิดแล้วแพร่กระจายตัวไปยัง

⁷ เรื่องเดียวกัน. หน้า 246.

แหล่งอื่นๆโดยรอบ (2) วัฒนธรรมอาจจะเกิด ณ แหล่งหนึ่ง แล้วจึงแพร่กระจายไปพร้อมกับพัฒนาตัวเอง ณ แหล่งอื่นๆได้

ปรากฏว่ามีนักศึกษาทางวัฒนธรรมบางกลุ่มคัดค้านด้วยความเข้าใจผิดในแง่คิดของ Boas ว่า วัฒนธรรมที่มีส่วนคล้ายคลึงในแหล่งต่างๆกันของโลก ไม่จำเป็นต้องมาจากการแพร่กระจายถึงกัน แต่อาจต่างคนต่างเกิดคนละแหล่งแล้วอาจมาพ้องกันโดยบังเอิญก็ได้ เช่น วัฒนธรรมมายาและยูคาทาน ของอเมริกากลาง (แถบแก้วเตมาลา) กับวัฒนธรรมอียิปต์ซึ่งเป็นวัฒนธรรมประเภทบุชชาดวงอาทิตย์ การนับถือผีคนตายนำไปสู่การอาบน้ำยาเพื่อเก็บศพไว้นานๆ (Mummification) และวัฒนธรรมการก่อสร้างสิ่งก่อสร้างมหึมาที่ไม่ต้องใช้เสาแต่ใช้การคำนวณหาจุดตกของน้ำหนักแทน เช่น พีระมิด เป็นต้น อันที่จริงแล้วนักมานุษยวิทยาทางวัฒนธรรมส่วนใหญ่ก็มีความคิดทำนองเดียวกันนี้ แม้แต่ Boas เองก็คิดตรงกันว่าวัฒนธรรมน่าจะเกิดขึ้นในแหล่งของมันเองเป็นแหล่งๆไป เพราะนักมานุษยวิทยาส่วนใหญ่เชื่อว่าวัฒนธรรม คือ พฤติกรรมที่ถูกแวดล้อมบงการ วัฒนธรรมใดเห็นอย่างไรก็ขึ้นอยู่กับสิ่งแวดล้อมนั้นๆ วัฒนธรรมอียิปต์กับยูคาทานมีลักษณะเหมือนกัน อาจจะเป็นเพราะมีสิ่งแวดล้อมที่คล้ายๆกัน เช่น เป็นเขตร้อนได้รับแสงอาทิตย์จ้าเต็มที่ตลอดเวลา จึงต่างกับบุชชาดวงอาทิตย์ เป็นต้น การที่ Boas สรุปทฤษฎีการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมว่าวัฒนธรรมเกิดขึ้นจากแหล่งหนึ่งแล้วแพร่กระจายไปอีกแหล่งหนึ่ง ทำให้วัฒนธรรมหลายๆแหล่งที่ต่อเนื่องมีลักษณะคล้ายๆกัน นั้น Boas ไม่ได้หมายถึงการแพร่กระจายของวัฒนธรรมแบบล่องลอยไปโดยตัวของมันเองหากแต่มีปัจจัยอื่นๆมาประกอบ ได้แก่

1. ปัจจัยทางภูมิศาสตร์ ลักษณะทางภูมิศาสตร์ที่ส่งเสริมการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมต้องมีลักษณะดังนี้

- ต้องเป็นพื้นที่ต่อเนื่องกัน
- ต้องไม่มีอุปสรรคทางภูมิศาสตร์ขัดขวาง เช่น ทะเล ภูเขา ป่าไม้ หิมะ และ ทะเลทราย เป็นต้น

2. ปัจจัยระยะทาง หมายถึง ต้องไม่อยู่ไกลเกินกว่าที่คนและวัฒนธรรมจะแพร่กระจายไปถึงได้

3. ปัจจัยทางเทคโนโลยีการสื่อสารคมนาคม นั่นคือวิธีการที่คนจะไปมาหาสู่ติดต่อถึงกันได้ ถึงแม้จะมีอุปสรรคทางภูมิศาสตร์ขัดขวางก็ตาม

4. ปัจจัยทางเศรษฐกิจ เศรษฐกิจเป็นตัวสนับสนุนการแพร่กระจายที่สำคัญ ปัจจัยหนึ่งจะเห็นได้ว่าคนที่มั่งคั่งที่นั่นที่จะสามารถเดินทางไปยังสังคมอื่นๆได้ เมื่อ

ไปถึงที่ใดก็จะเผยแพร่วัฒนธรรมของตนที่นั่นทั้งโดยทางตรง และทางอ้อม บางคนอาจจะไปท่องเที่ยว บางคนจะไปค้าขายหรือทำมาหากิน

5. ปัจจัยทางสังคม และวัฒนธรรม การแพร่กระจายอาจเกิดจาก

- คนจากสังคมหนึ่งเดินทางไปศึกษาต่อ ณ อีกสังคมหนึ่ง ทำให้ได้แลกเปลี่ยนวัฒนธรรมกันขึ้น
- เกิดภัยสงครามในสังคมหนึ่งทำให้มีคนอพยพโยกย้ายไปอยู่อาศัยในอีกสังคมหนึ่ง
- เกิดจากการแต่งงานระหว่างคนต่างวัฒนธรรมขึ้น
- เกิดภัยธรรมชาติ เช่น ความแห้งแล้ง โรคระบาด ฯลฯ ทำให้คนอพยพโยกย้ายไปอยู่อีกสังคมหนึ่ง

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมเกี่ยวข้องกับเขตวัฒนธรรม (Culture Areas) อยู่มากที่สุด เพราะในเขตที่คนไปมาติดต่อกันได้สะดวกจะมีวัฒนธรรมที่คล้ายคลึงกัน

เนื่องจากวัฒนธรรมสามารถแพร่กระจายไปได้จากจุดกำเนิดได้ และวัฒนธรรมถูกบงการโดยสิ่งแวดล้อมนี้เอง

3.1 วัฒนธรรมสัมผัส

การแพร่กระจายของวัฒนธรรมออกไปรอบทิศทางย่อมไปสัมผัส (Contact) เข้ากับวัฒนธรรมเดิมของสังคมแหล่งใหม่ การสัมผัสกันของวัฒนธรรมที่ต่างกันสองวัฒนธรรมนั้นมีที่มาจากคนที่คนต่างวัฒนธรรมมาสังสรรค์กันจะเป็นโดยบังเอิญหรือจงใจก็ตามย่อมจะเกิดการเกี่ยวข้องกันทางพฤติกรรมส่วนบุคคลเสมอ

การสัมผัสกันทางวัฒนธรรมเพราะวัฒนธรรมนั้นคือพฤติกรรมที่ติดตัวบุคคลมา ดังนั้น วัฒนธรรมซึ่งแพร่กระจายมาพบกันและปฏิสังสรรค์กันก็คือการมาพบปะและสัมพันธ์กันของคนต่างวัฒนธรรมนั่นเอง วัฒนธรรมสัมผัสเป็นขั้นตอนหนึ่งของเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม และเป็นขั้นตอนต่อจากการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม

3.1 การหยาบย้อมทางวัฒนธรรม

การหยาบย้อมทางวัฒนธรรมเกิดขึ้นหลังจากที่วัฒนธรรมต่างกันสองวัฒนธรรมมาพบกันย่อมมีการหยาบย้อมแลกเปลี่ยนกันขึ้น การที่บุคคลจาก

ต่างวัฒนธรรมมาสัมพันธ์กันย่อมหาทางที่จะแลกเปลี่ยนความเข้าใจซึ่งกัน
และกันเสมอ มิฉะนั้นจะทำความสัมพันธ์กันไม่ได้ วิธีแสดงออกซึ่ง
ความคิดของบุคคลหนึ่งเมื่อเป็นที่เข้าใจของอีกบุคคลหนึ่งแล้ว บุคคลหนึ่งนี้
ย่อมจะจดจำไว้ให้ชั่วคราวต่อไป การที่บุคคลต่างวัฒนธรรมทั้งสองนี้ต่างจำ
พฤติกรรมใดๆของกันและกันไว้แล้วเอาไปใช้เป็นประจําานานๆเข้าย่อมถูก
ผนวกเข้ากับวัฒนธรรมเดิมของตน แต่ก็ยังพอจะแยกออกได้ว่าแบบใดเป็น
วัฒนธรรมเดิมของตน และอันไหนขอยืมมาจากคนที่ตนคบหาจากต่าง
วัฒนธรรม

จากข้อมูลในขั้นต้นผู้วิจัยใช้เป็นหลักในการวิเคราะห์ข้อมูลในบทที่ 5
พัฒนาการฟอนนีโอล้านนา ประเด็นหัวข้อการเกิดฟอนนีโอล้านนาแล้วพัฒนาการ
แพร่กระจายเป็นที่รู้จักทั้งในประเทศและต่างประเทศในปัจจุบัน

สรุป บทที่ 2

เนื้อหาในบทนี้ผู้วิจัยมุ่งศึกษาแนวคิด และทฤษฎีที่ใช้เป็นหลักในการวิเคราะห์ข้อมูลงานวิจัยฉบับนี้ประกอบด้วย

1. ทฤษฎีวิกฤตอัตลักษณ์ (Identity Crises) ซึ่งผู้วิจัยใช้หลักทฤษฎีนี้เป็นข้อมูลในการศึกษาเรื่อง พัฒนาการฟ็อนนีโอด้านนาสาเหตุการณ์ฟ็อนนีโอด้านนา

2. ทฤษฎีนาฏยประดิษฐ์ (Choreography) ผู้วิจัยใช้หลักทฤษฎีนาฏยประดิษฐ์ในการวิเคราะห์กระบวนการฟ็อน เพื่อหานาฏยลักษณะการฟ็อนนีโอด้านนา

3. ทฤษฎีการแพร่กระจาย (Diffusionism) ผู้วิจัยใช้หลักทฤษฎีนี้ในการวิเคราะห์ เรื่อง พัฒนาการฟ็อนนีโอด้านนาว่ามีการเกิด และแพร่กระจายอย่างไรจนเป็นที่รู้จักกันทั้งในประเทศและต่างประเทศ