

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน



บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)
เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR)
are the thesis authors' files submitted through the University Graduate School.

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2560
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

THE CREATION OF A DANCE BY THE VITRUVIAN MAN



A Dissertation Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Doctor of Fine and Applied Arts Program in Fine and Applied Arts

Faculty of Fine and Applied Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2017

Copyright of Chulalongkorn University

ธนกร สรรยวราภิภู : การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน (THE CREATION OF A DANCE BY THE VITRUVIAN MAN) อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก: ศ. ดร.นราพงษ์ จรัสศรี, 521 หน้า.

วิทยานิพนธ์เรื่อง “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน” มีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหารูปแบบและแนวคิดในการดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากภาพเดอะวิทรูเวียนแมนโดย เลโอนาร์โด ดา วินชี (Leonardo Da Vinci) ในประเด็นด้านสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตที่เกิดจากสรีระร่างกายของมนุษย์มาใช้เป็นแนวคิดหลักในการดำเนินงาน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ การสำรวจข้อมูลเชิงเอกสาร สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ สื่อสารสนเทศ ข้อมูลภาคสนาม การสังเกตการณ์งานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ การสัมมนา และประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย โดยนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาวิเคราะห์ สังเคราะห์ สร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ และสรุปผล ตามลำดับ

ผลการวิจัยพบว่า ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์สามารถจำแนกตามองค์ประกอบของการแสดงได้ 8 ประการ ได้แก่ 1) บทการแสดง สร้างสรรค์ขึ้นใหม่จากประเด็นด้านสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตของภาพเดอะวิทรูเวียนแมน 2) นักแสดงมีคุณสมบัติด้านสัดส่วนของสรีระร่างกายในรูปแบบที่เหมือนและต่าง กันมีความสามารถทางด้านนาฏศิลป์ 3) ลีลา นำเสนอผ่านรูปแบบนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ 4) เครื่องแต่งกายแสดงถึงสรีระร่างกายของนักแสดงอย่างชัดเจน 5) ดนตรีและเสียงประกอบการแสดง ใช้เสียงจากนักแสดง สิ่งแวดล้อม และดนตรีสังเคราะห์ในการสร้างบรรยากาศการแสดง 6) อุปกรณ์ประกอบการแสดง ใช้เทพกระดาศกาวสองหน้าในการสื่อสารด้านการเปรียบเทียบสรีระ สร้างสรรค์รูปเรขาคณิต และใช้เครื่องฉายภาพขนาดเล็กเข้ามาส่งเสริมการแสดง 7) พื้นที่การแสดง จัดวางตำแหน่งผู้ชมเหนือพื้นที่การแสดง โดยจัดแสดงในพื้นที่ลักษณะอื่นที่ไม่ใช่โรงละคร 8) แสงออกแบบให้เกิดความชัดเจนในการสื่อความหมายของการแสดง นอกจากนี้ในด้านแนวคิดการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ได้ให้ความสำคัญใน 8 ประเด็น ได้แก่ 1) ภาพเดอะวิทรูเวียนแมน 2) สัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต 3) ความเรียบง่ายตามแนวคิดนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ 4) องค์ประกอบทางทัศนศิลป์ 5) ออกแบบพื้นที่การแสดงโดยวางตำแหน่งผู้ชมอยู่ในระดับที่สูงกว่านักแสดง 6) ทฤษฎีนาฏศิลป์ร่วมสมัย 7) อุปกรณ์ประกอบการแสดง และ 8) การแสดงที่เป็นศิลปะเพื่อศิลปะ ดังนั้นผลการวิจัยทั้งหมดนี้จึงมีความสอดคล้องและตรงตามวัตถุประสงค์ทุกประการ

ผู้วิจัยได้จัดการแสดงผลงานสร้างสรรค์เพื่อเผยแพร่ มีผู้เข้าชมผลงานทั้งสิ้น 158 คน เป็นนักศึกษาทางด้านนาฏศิลป์ ผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านนาฏศิลป์ อาจารย์สอนนาฏศิลป์ ศิลปะการแสดงทั้งในระดับโรงเรียนมัธยม และมหาวิทยาลัย รวมถึงผู้สนใจทั่วไป ผลจากการทำประชาพิจารณ์และแบบสอบถามสรุปได้ว่า การนำแนวคิดด้านสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตในภาพเดอะวิทรูเวียนแมนมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์เป็นสิ่งที่มีความน่าสนใจเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะการใช้ท่าทางในชีวิตประจำวันเข้ามาใช้ในการแสดง มีการเน้นย้ำ ที่ส่งผลให้ผู้ชมสามารถรับรู้เรื่องราวการแสดงได้อย่างชัดเจน และผู้เข้าร่วมชมการแสดงยอมรับถึงรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ขึ้นนี้ อันก่อให้เกิดองค์ความรู้ที่ควรเผยแพร่และคุณค่าต่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์

สาขาวิชา ศิลปกรรมศาสตร์

ปีการศึกษา 2560

ลายมือชื่อนิสิต

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

5886807535 : MAJOR FINE AND APPLIED ARTS

KEYWORDS: CREATION / DANCE / THE VITRUVIAN MAN

TANAKORN SUNVARAPHIPHU: THE CREATION OF A DANCE BY THE VITRUVIAN MAN. ADVISOR:
PROF. NARAPHONG CHARASSRI, Ph.D., 521 pp.

A thesis “The Creation of a Dance by The Vitruvian Man” aims to investigate the forms and concepts of performance designing inspired by the painting *The Vitruvian Man* by Leonardo Da Vinci. The thesis focuses on the concept of forms and figures including geometric shapes based on human figures. The research instruments include documentary research, interviews with experts, information media, field study, observation on dance creation, seminars, and personal experience of the researcher. The data collected has been analyzed, synthesized, brought to a dance creation, and concluded respectively.

It is found that the dance creation can be divided into eight components of performance: 1) Role is invented with regards to the concept of forms and figures including geometric shapes represented in *The Vitruvian Man*. 2) Performers are both same and different in terms of body shape and figure while all of them have ability in dance performance. 3) Style is presented through a post-modern dance. 4) The costumes thoroughly represent the body figures of the performers. 5) Music and overtone are of the performers, environment, and music synthesis and they are used to create an atmosphere in the performance. 6) The main prop of the created performance is a roll of double-sided tape which is used to communicate the comparison of the body figures and create geometric shapes. A mini projector is also used to support the performance. 7) The performance area is located below the audience and it is not in a theatre but anywhere else; and 8) Light is designed to be clear to send a message of the performance to the audience. In addition, the concept of dance creation places emphasis on eight aspects: 1) *The Vitruvian Man* 2) Forms and figures including geometric shapes 3) Simplicity based on the post-modern dance 4) Visual art composition 5) Designing the performance area where the audience are above the performers 6) Contemporary dance theories 7) Props and 8) The performance which is an art for art's sake. As a result, all the components meet all the objectives in this research.

The researcher has held his created performance in public. There were 158 audiences including dance students, dance experts, instructors who teach dance and performing arts in high school and university, and ones interested. From the public hearing and questionnaire, it is concluded that implementing the concept of forms and figures including geometric shapes presented in *The Vitruvian Man* into dance creation is very interesting, especially in terms of using everyday actions in the performance. The use of emphasis enables the audience to receive the message clearly from the performance, and the audience accepted the style of the dance creation, all of which brings about the knowledge that deserves to be passed on and creates the value for dance creation.

Field of Study: Fine and Applied Arts

Student's Signature

Academic Year: 2017

Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ในหัวข้อ “การสร้างสรรคานาฏยศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน” ฉบับนี้สามารถสำเร็จ ลุล่วงไปได้ด้วยดี ผู้วิจัยได้รับความเมตตากรุณาจากผู้เชี่ยวชาญจากหลากหลายสาขาวิชา ในการสร้างสรรค์ผลงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยขอขอบคุณในความกรุณา มา ณ โอกาสนี้

ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณ ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี อาจารย์ที่ปรึกษาหลักวิทยานิพนธ์ เป็นอย่างสูง ผู้ที่เป็นทั้งต้นแบบในการดำเนินชีวิต ความเป็นครู ความเป็นนักสร้างสรรค์อย่างแท้จริง พร้อมเป็นที่ปรึกษาผู้แนะนำแนวทางอันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ และการเขียนงาน วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ หากขาดคำแนะนำและความเมตตาในการดูแลของท่าน การดำเนินงานในครั้งนี้ อาจมี อุปสรรคมากมาย ผู้วิจัยซาบซึ้งในความรักและความหวังดีของท่านอย่างที่สุด

กราบขอบพระคุณคณะกรรมการวิทยานิพนธ์ทุกท่าน รองศาสตราจารย์ ดร.ภัทรวิ ภูษากิริมย์ รองศาสตราจารย์ดวงใจ ทิวทอง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรประพิตร เป่าสวัสดิ์ อาจารย์ ดร.วิษุตา วุธาติตย์ และอาจารย์ ดร.ธรากร จันทนะสาโร ที่ให้ความอนุเคราะห์ตรวจสอบ แก้ไข พร้อมทั้งให้คำแนะนำอันเป็น ประโยชน์ต่อการทำงานวิจัยฉบับนี้

กราบขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิในศาสตร์ต่าง ๆ ที่มอบข้อมูลในการสร้างสรรค์งานวิจัย โดยเฉพาะอย่างยิ่ง อาจารย์ ดร.ณรงค์ คุ้มมณี อาจารย์ ดร.ธนภัทร เตชากิริมณ์ อาจารย์ธีรวัลย์ ปานกลาง อาจารย์ ดร. นิธิพัฒน์ พลชัย อาจารย์พัริฐ ลิ้มปากรณ์ อาจารย์ ดร.พัชรินทร์ สันตอิศวรณ อาจารย์ภัคคพร พิมสาร ผู้ช่วย ศาสตราจารย์สายัณ พุทธลา อาจารย์ ดร.สิริธร ศรีชลาคม และดาเรณ รอยส์ตัน ที่ทำให้ผู้วิจัยได้เห็นถึงข้อมูลใน ด้านต่าง ๆ เกิดมุมมอง และได้รับแรงบันดาลใจในการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้

ขอขอบคุณนักแสดงทุกท่านที่ร่วมฝึกซ้อมกับผลงานชิ้นนี้มาตลอดระยะเวลา 7 เดือนอย่างสุด ความสามารถ ขอขอบคุณนักดนตรี ผู้ออกแบบแสง ผู้ออกแบบฉากการแสดงที่ให้การสนับสนุน และมีส่วน ร่วมกับงานแสดง งานวิจัยฉบับนี้คงสำเร็จไปไม่ได้หากขาดความกรุณาและความช่วยเหลือจากทุกท่าน

ขอขอบคุณมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาที่มอบโอกาสในการศึกษา สนับสนุน ทุนการศึกษา และปัจจัยส่วนอื่น ๆ เป็นอย่างเต็มที่โดยตลอด

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณครอบครัว ผู้เป็นที่รัก และกัลยาณมิตรที่เข้ามาช่วยสนับสนุน พร้อมเป็นแรงผลักดันให้ข้าพเจ้าทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ให้สำเร็จลุล่วง

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฐ
สารบัญภาพ	ฌ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 คำถามในการวิจัย.....	3
1.2.1 รูปแบบของผลงานการแสดงการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์	3
1.2.2 แนวคิดหลังการสร้างสรรค์งานนาฏยศิลป์	3
1.3 วัตถุประสงค์ในการวิจัย	4
1.4 ขอบเขตของการวิจัย	4
1.5 กรอบแนวความคิดในการวิจัย	4
1.6 วิธีดำเนินการวิจัย.....	5
1.6.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	5
1.6.2 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล	7
1.7 ข้อตกลงเบื้องต้น	8
1.8 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	8
1.9 การรายงานผลการวิจัย.....	9
1.10 สรุปบท	10
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	11

2.1	อาร์มภท.....	11
2.2	นิยามศัพท์เฉพาะ	11
2.2.1	นาฏยศิลป์.....	11
2.2.2	นาฏยศิลป์ร่วมสมัย	13
2.2.3	นาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่.....	14
2.2.4	ความคิดสร้างสรรค์.....	15
2.2.5	นาฏยศิลป์สร้างสรรค์.....	16
2.2.6	ภาพวาดเดอะวิทรูเวียนแมน (The Vitruvian Man).....	17
2.2.7	เรขาคณิต	19
2.2.8	สัดส่วน.....	20
2.3	ภาพวาดเดอะวิทรูเวียนแมนกับสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต	21
2.3.1	ความหมายโดยนัยที่ปรากฏในภาพวาดเดอะวิทรูเวียนแมน	22
2.3.2	ศิลปวิทยาการที่ปรากฏในภาพวาดเดอะวิทรูเวียนแมน	27
2.3.3	อิทธิพลของภาพวาดเดอะวิทรูเวียนแมนกับสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต	35
2.3.4	สัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตกับงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์	42
2.4	มุมมองเรื่องสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตกับงานนาฏยศิลป์	49
2.4.1	ข้อพิจารณาการสร้างงานนาฏยศิลป์กับแนวคิดเรื่องสัดส่วนในเรขาคณิต	49
2.4.2	องค์ประกอบสำคัญของสัดส่วนในรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต	56
2.4.3	มุมมองเรื่องการสร้างงานนาฏยศิลป์กับเรื่องรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต	64
2.5	นาฏยศิลป์สร้างสรรค์	69
2.5.1	นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ในประเทศไทย	70
2.5.2	นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ในต่างประเทศ	75
2.5.3	แนวคิดและพัฒนาการสำคัญของนาฏยศิลป์สร้างสรรค์	78

2.5.4 ศิลปินผู้มีบทบาทสำคัญในการปฏิวัตินาฏยศิลป์สร้างสรรค์ในประเทศไทย	80
2.6 งานจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพถ่ายในผลงานนาฏยศิลป์	101
2.6.1 นาฏยศิลป์ในประเทศไทยที่ใช้งานจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพถ่าย เป็นแรงบันดาลใจ	101
2.6.2 นาฏยศิลป์ในต่างประเทศที่ใช้งานจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพถ่าย เป็นแรงบันดาลใจ	102
2.7 ทรรศนะของผู้เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์	105
2.7.1 ทรรศนะของผู้เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ในงานวิจัย เรื่อง “การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน”	106
2.7.2 ข้อควรระวังในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ในงานวิจัย เรื่อง “การสร้างสรรค์ นาฏยศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน”	109
2.8 สรุปบท.....	111
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	112
3.1 อารัมภบท.....	112
3.2 รูปแบบงานวิจัย	112
3.2.1 การวิจัยเชิงสร้างสรรค์	112
3.2.2 การวิจัยเชิงคุณภาพ.....	114
3.3 การออกแบบงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์	115
3.3.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	115
3.3.2 คำถามในงานวิจัย.....	116
3.4 เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย	131
3.4.1 การสำรวจข้อมูลเชิงเอกสาร	131
3.4.2 การสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย.....	134
3.4.3 การสำรวจข้อมูลภาคสนาม.....	136

3.4.4 สื่อสารสนเทศอื่น ๆ	138
3.4.5 การสัมมนา	138
3.4.6 เกณฑ์มาตรฐานศิลปิน	139
3.4.7 ประสบการณ์ของผู้วิจัย	139
3.5 ขั้นตอนในการดำเนินงานวิจัย.....	140
3.6 ผู้เกี่ยวข้องในงานวิจัย	141
3.6.1 เกณฑ์ในการคัดเลือกผู้ที่เกี่ยวข้อง	141
3.6.2 รายชื่อผู้ที่เกี่ยวข้องในงานวิจัย	141
3.6.3 การสำรวจความคิดเห็น	155
3.7 สรุปบท.....	156
บทที่ 4 กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลและการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์	157
4.1 อารัมภบท.....	157
4.2 การวิเคราะห์ข้อมูล	157
4.2.1 การวิเคราะห์รูปแบบของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน	157
4.2.2 การวิเคราะห์แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน	403
4.3 อภิปรายผล.....	425
4.3.1 รูปแบบผลงาน “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน”	426
4.3.2 แนวคิดในการแสดงผลงาน “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน”	437
4.4 สรุปบท.....	442
บทที่ 5 บทสรุป.....	443
5.1 อารัมภบท.....	443
5.2 ผลที่ได้จากการวิจัย “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน”	443

5.2.1 รูปแบบของการสร้างสรรค์ผลงาน “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน”	443
5.2.2 แนวคิดที่ได้หลังจากการปฏิบัติการ “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน”	446
5.3 ผลงานการแสดงการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน	449
5.4 การสำรวจประชากรernerที่เกี่ยวข้องกับการแสดงผลงาน “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน”	492
5.4.1 การสอบถามความคิดเห็น	492
5.4.2 ผลของการตอบแบบสอบถามความคิดเห็น	492
5.4.3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากการชมการแสดง	497
5.5 ข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาค้นคว้าและการทำวิจัยต่อไปในอนาคต	499
รายการอ้างอิง	501
ภาคผนวก	507
ภาคผนวก ก บัตรเชิญ โปสเตอร์ สูจิบัตร และนิทรรศการข้อมูลการแสดงผลงานดุซงึนินพนธ์ การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน ออกแบบโดย ขวัญใจ สุขก้อน	508
ภาคผนวก ข ตัวอย่างแบบประเมินผลงาน	515
ภาคผนวก ค บรรยายากาศการแสดงผลงานดุซงึนินพนธ์ การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรู เวียนแมน วันพุธที่ 6 ธันวาคม พ.ศ.2560	519
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์	521

สารบัญตาราง

ตารางที่ 1 กำหนดการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องงานวิจัย กลุ่มที่ 1	145
ตารางที่ 2 กำหนดการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องงานวิจัย กลุ่มที่ 2	153
ตารางที่ 3 นักแสดงในการปฏิบัติการทดลองสร้างสรรค์ครั้งที่ 1	160
ตารางที่ 4 การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ครั้งที่ 1	163
ตารางที่ 5 ภาพการแสดงโดยเรียงลำดับตั้งแต่ต้นจนจบในการปฏิบัติการ ครั้งที่ 1	165
ตารางที่ 6 ปัญหาและแนวทางในการปรับปรุงการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ครั้งที่ 1	181
ตารางที่ 7 นักแสดงในการปฏิบัติการทดลองสร้างสรรค์ครั้งที่ 2	186
ตารางที่ 8 การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ครั้งที่ 2	198
ตารางที่ 9 ภาพการแสดงโดยเรียงลำดับตั้งแต่ต้นจนจบในการปฏิบัติการ ครั้งที่ 2	206
ตารางที่ 10 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขผลงานการปฏิบัติการสร้างสรรค์การแสดงครั้งที่ 2	288
ตารางที่ 11 การออกแบบลีลานาฏศิลป์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต	298
ตารางที่ 12 การออกแบบสถานที่แสดงและออกแบบฉาก	306
ตารางที่ 13 สรุปโครงสร้างและการออกแบบลีลาในการปฏิบัติการสร้างสรรค์ ครั้งที่ 3	308
ตารางที่ 14 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขผลงานการปฏิบัติการสร้างสรรค์การแสดงครั้งที่ 3	349
ตารางที่ 15 ตารางสรุปแสงประกอบการแสดง	358
ตารางที่ 16 ตารางสรุปดนตรีและเสียงประกอบการแสดง	367
ตารางที่ 17 ภาพการแสดงโดยเรียงลำดับตั้งแต่ต้นจนจบในการปฏิบัติการครั้งที่ 4	369
ตารางที่ 18 ตารางสรุปปัญหาและแนวทางในการปรับปรุงการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 4	394
ตารางที่ 19 ภาพการแสดงโดยเรียงลำดับตั้งแต่ต้นจนจบในการปฏิบัติการครั้งที่ 5	401
ตารางที่ 20 ประมวลภาพการแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์จาก	450
ตารางที่ 21 ผลสำรวจข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	492

ตารางที่ 22 ผลสำรวจความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมชมการแสดงผลงานนาฏศิลป์494



สารบัญภาพ

ภาพที่ 2. 1 ภาพเดอะวิทรูเวียนแมน (The Vitruvian Man).....	26
ภาพที่ 2. 2 ภาพรายละเอียดของโบสถ์เซ็นทรัลไลซ์ด (Detail of a Centralized Church)	27
ภาพที่ 2. 3 ภาพการศึกษาทัศนมิติสำหรับพื้นหลังของความรักของพวกเขา28	28
ภาพที่ 2. 4 ภาพแสดงของบันทึกและแผนภาพดาราศาสตร์ เรขาคณิต และศีรษะของม้า	30
ภาพที่ 2. 5 ภาพเดอ ดิวิน่า พร็อพโพรติโอเน่ (De Divina Proportione)	30
ภาพที่ 2. 6 ภาพวาดประกอบจากเดอ ดิวิน่า พร็อพโพรติโอเน่	31
ภาพที่ 2. 7 ภาพสัดส่วนของศีรษะ และยื่นเปลือยกาย.....	32
ภาพที่ 2. 8 ภาพการวาดเส้นคน	33
ภาพที่ 2. 9 ภาพติ แอดแลนติก โคเด็กซ์ แสดงรูปทรงเรขาคณิต	34
ภาพที่ 2. 10 ภาพหน้าปกหนังสือทางวิทยาศาสตร์ที่ใช้ภาพเดอะวิทรูเวียนแมน	41
ภาพที่ 2. 11 ภาพหน้าปกหนังสือ Creative Genius ไอเดียอัจฉริยะใช้ภาพเดอะวิทรูเวียนแมน	41
ภาพที่ 2. 12 ภาพการแสดงปิดคือ เอเชียเกมส์บางกอก ครั้งที่ 13 ชุด “บุรพประทีป”.....	53
ภาพที่ 2. 13 ภาพการแสดงผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์จากหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎี บัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	73
ภาพที่ 2. 14 ภาพการแสดงในรายวิชาหลักสำคัญของการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์	73
ภาพที่ 2. 15 ภาพการแสดงนาฏศิลป์นิพนธ์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา	73
ภาพที่ 2. 16 ภาพบรรยากาศการเรียนการสอนสาขานาฏศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปะแห่งชาติ ณ สาธารณรัฐเกาหลี (School of Dance, Korea National University of Arts).....	76
ภาพที่ 2. 17 ภาพการแสดงชุดเอมีมไทด์ เจสเจอร์ส (Emptied Gestures)	104

ภาพที่ 4. 1 ภาพแสดงระยะของเทปกระดาษกาวย่นกับความสูง.....	190
ภาพที่ 4. 2 ภาพวงกลมที่เกิดจากเคลื่อนไหวของนักแสดง.....	191
ภาพที่ 4. 3 ภาพสี่เหลี่ยมที่เกิดจากการวัดสัดส่วนของนักแสดง.....	192
ภาพที่ 4. 4 ภาพท่าทางของนักแสดงในช่วงที่ 2.....	193
ภาพที่ 4. 5 ภาพท่าทางของนักแสดงในช่วงที่ 3.....	193
ภาพที่ 4. 6 ภาพท่าทางของนักแสดงจากโจทย์ “สี่เหลี่ยม”.....	194
ภาพที่ 4. 7 ภาพท่าทางของนักแสดงจากโจทย์ “สามเหลี่ยม”.....	194
ภาพที่ 4. 8 ภาพท่าทางของนักแสดงจากโจทย์ “วงกลม”.....	195
ภาพที่ 4. 9 ภาพท่าทางของนักแสดงจากโจทย์ “เส้นตรง เส้นเฉียง เส้นโค้ง”.....	195
ภาพที่ 4. 10 ภาพการจัดวางองค์ประกอบของผู้วิจัย.....	196
ภาพที่ 4. 11 ภาพการจัดวางท่าทางของนักแสดงในช่วงที่ 4 ผู้วิจัยให้ความสำคัญในเรื่องความ สมดุล.....	196
ภาพที่ 4. 12 ภาพการเคลื่อนไหวในองก์ 2.....	197
ภาพที่ 4. 13 ภาพต้นแบบและการจัดวางทิศทางของนักแสดงในการแสดง.....	199
ภาพที่ 4. 14 ภาพเครื่องแต่งกาย (ชาย-หญิง) ในการทดลองครั้งที่ 2.....	201
ภาพที่ 4. 15 ภาพอุปกรณ์ประกอบการแสดง “เทปกระดาษกาวย่น”.....	203
ภาพที่ 4. 16 ท่าทางการเชื่อมต่อโดยใช้ท่าทางการกลิ้งนำไปสู่ช่วงต่อไป.....	294
ภาพที่ 4. 17 ท่าทางการเชื่อมต่อโดยใช้ท่าทางการเขย่าตัว (ย่อ-ยืด).....	294
ภาพที่ 4. 18 ท่าทางการเชื่อมต่อโดยใช้ท่าทางการมองหา.....	295
ภาพที่ 4. 19 ท่าทางการเชื่อมต่อโดยใช้ท่าทางการป็นและการขุด.....	296
ภาพที่ 4. 20 ท่าทางการเชื่อมต่อโดยใช้ท่าทางการใช้โทรศัพท์มือถือ.....	297
ภาพที่ 4. 21 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกาย ในการทดลองครั้งที่ 3.....	302
ภาพที่ 4. 22 เครื่องฉายภาพขนาดเล็ก.....	303
ภาพที่ 4. 23 เครื่องฉายภาพขนาดเล็ก ขณะฉายภาพ.....	304

ภาพที่ 4. 24 การออกแบบสถานที่ที่แสดงในการทดลองครั้งที่ 3.....	305
ภาพที่ 4. 25 ท่าทางการเชื่อมต่อกันอย่างต่อเนื่องพร้อมการฉายภาพ.....	352
ภาพที่ 4. 26 ท่าทางการสร้างรูปร่างรูปทรงเรขาคณิตผ่านอวัยวะ “มือ”	353
ภาพที่ 4. 27 การเคลื่อนไหวที่มีทิศทางหลากหลายมากขึ้น	353
ภาพที่ 4. 28 การวัดสัดส่วนของนักแสดงโดยละเอียดในการออกแบบเครื่องแต่งกายแนบเนื้อ.....	355
ภาพที่ 4. 29 ภาพเครื่องแต่งกายก่อนนำมาระบายสี.....	355
ภาพที่ 4. 30 ภาพเครื่องแต่งกายที่ใช้ในการแสดง “การสร้างสรรค้ นาฏยศิลป์ ชุต	356
ภาพที่ 4. 31 ภาพเครื่องแต่งกายที่ใช้ในการแสดง “การสร้างสรรค้ นาฏยศิลป์ ชุต	356
ภาพที่ 4. 32 ภาพเทพกระดาษกาวเรืองแสง.....	363
ภาพที่ 4. 33 ภาพเทพกระดาษกาวเรืองแสงในขณะที่ทำการซ้อมแสดง.....	364
ภาพที่ 4. 34 ภาพการตกแต่งพื้นที่การแสดง ณ โถงคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.....	365
ภาพที่ 4. 35 ภาพการจัดเตรียมที่นั่งของผู้ชมในพื้นที่ต่าง ๆ.....	365
ภาพที่ 4. 36 ภาพการฝึกซ้อมการแสดงร่วมกับดนตรีและเสียงประกอบการแสดง.....	366
ภาพที่ 4. 37 ภาพเทพกระดาษกาวสองหน้า.....	398
ภาพที่ 4. 38 ภาพเทพกระดาษกาวสองหน้าในการแสดงกับไฟแบล็คไลท์.....	398
ภาพที่ 4. 39 ภาพการรับชมการแสดงในตำแหน่งต่าง ๆ.....	399
ภาพที่ 4. 40 ภาพเปรียบเทียบภาพจิตรกรรมฝาผนังต้นแบบกับภาพการออกแบบเครื่องแต่งกาย.....	405
ภาพที่ 4. 41 ภาพการแสดงพิธีเปิดกีฬาโอลิมปิก ณ ประเทศกรีซ เอเธนส์ 2004.....	406
ภาพที่ 4. 42 ภาพนักแสดงที่มีคุณสมบัติต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยกำหนดในขณะแสดง	408
ภาพที่ 4. 43 ภาพการแสดงชุด รังนก (The Bird’s Nest) โดย เฮทเทอร์ ฮันเซน (Heather Hansen)	409
ภาพที่ 4. 44 ภาพการใช้เทพกระดาษกาวสองหน้าประกอบการแสดง	410
ภาพที่ 4. 45 ภาพการแสดงเรื่องการศึกษากาศสนาม (Field study) ในปี ค.ศ.1984.....	412

ภาพที่ 4. 46 ภาพการแสดงการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ผ่านพัฒนาการด้านปรัชญาในเรื่องพระมหา ชนก.....	413
ภาพที่ 4. 47 ภาพการเคลื่อนไหวในการแสดงองค์ 1 และ องค์ 2.....	414
ภาพที่ 4. 48 ภาพการแสดงพิธีปิดเอเชียนเกมส์ครั้งที่ 13.....	416
ภาพที่ 4. 49 ภาพการจัดวางตำแหน่งผู้ชมในการรับชมการแสดง	418
ภาพที่ 4. 50 ภาพการแสดงอินเตอร์ เฟส (Inter Face)	420
ภาพที่ 4. 51 ภาพการแสดงชุดคราฟท์ (Craft) (1999).....	422
ภาพที่ 4. 52 ภาพการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากแนวคิดการแบ่งภาคของพระนารายณ์.....	423
ภาพที่ 4. 53 ภาพการแสดงชุด เรียกชื่อฉัน (Call my name).....	424
ภาพที่ 4. 54 ภาพการแสดงในเทศกาลการเต้นต้นสดนานาชาติปี 2014 (Improvisation Dance Festival 2014).....	425



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาพวาดเดอะวิทรูเวียนแมน (The Vitruvian Man) ผลงานของเลโอนาร์โด ดา วินชี (Leonardo da Vinci) ในปี ค.ศ.1492 เป็นภาพวาดลายเส้นที่แสดงให้เห็นถึงสรีระร่างกายของมนุษย์เพศชาย ในท่ากางแขนขาขึ้นกับพื้น ยืนเท้าชิดอยู่ในรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส และขณะเดียวกันมีภาพซ้อนของชายคนเดียวกันแสดงท่ากางแขนระดับเหนือศีรษะ พร้อมแยกเท้าออกอยู่ในรูปวงกลม สรีระร่างกายในภาพมีเส้นปรากฏอยู่บนอวัยวะส่วนต่าง ๆ ทั้งบริเวณใบหน้า ไหล่ ข้อศอก ข้อมือ หน้าอก และหัวเข่าในรูปแบบเส้นแนวตั้งและเส้นแนวนอนขนาดต่าง ๆ อีกทั้งด้านบนและด้านล่างของภาพวาดมีคำบรรยายที่อธิบายถึงสัดส่วนต่าง ๆ ของร่างกายที่แสดงถึงความสมบูรณ์แบบและความถูกต้อง แสดงมาตรฐานที่ดา วินชีเป็นผู้กำหนดขึ้น จากคำบรรยายของภาพดังกล่าวข้างต้นนี้ มีอิทธิพลต่อศิลปินในยุคฟื้นฟูศิลปวิทยา (Renaissance) ในการเชื่อมโยงองค์ความรู้ทางด้านสัดส่วนกับรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตกับศิลปวิทยาการอย่างชัดเจน ทั้งผลงานจิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม รวมไปถึงศาสตร์อื่น ๆ ที่ยังคงนำองค์ความรู้จากภาพนี้มาใช้จนถึงยุคปัจจุบัน

ผู้วิจัยมีความสนใจแนวความคิดเรื่องสัดส่วนร่างกายมนุษย์ และรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตในภาพวาดเดอะวิทรูเวียนแมน ซึ่งดา วินชีได้ทำการพิสูจน์อย่างละเอียดบนพื้นฐานของหลักการและขั้นตอน โดยนำข้อมูลต่าง ๆ มาเชื่อมโยงเปรียบเทียบกับคำอธิบายของวิทรูเวียส (Vitruvius) ทฤษฎีสำคัญทางสถาปัตยกรรมที่มีมาตั้งแต่สมัยกรีกโบราณ ทฤษฎีวิทรูเวียสมีความเชื่อว่า สัดส่วนร่างกายมนุษย์สามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือ หรือเป็นโครงสร้างสำหรับการสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ สามารถนำองค์ความรู้ไปเชื่อมโยงได้หลากหลายศาสตร์ ทั้งสถาปัตยกรรม จิตรกรรม ประติมากรรม วิทยาศาสตร์ ฯลฯ เหล่านี้ล้วนแล้วแต่เป็นพื้นฐานที่กระตุ้นให้เกิดการพิสูจน์ ค้นคว้า พัฒนาสู่การวาดภาพเดอะวิทรูเวียนแมน พร้อมการเพิ่มเติมรายละเอียดที่ดา วินชีได้ค้นพบ เช่น การวัดสัดส่วนของมนุษย์อย่างละเอียด นำสัดส่วนของอวัยวะชิ้นต่าง ๆ มาเปรียบเทียบ ทั้งการเปรียบเทียบอวัยวะกับความสูง และการเปรียบเทียบความสัมพันธ์ด้านสัดส่วนของอวัยวะที่มีความแตกต่างกันผ่านเส้นแสดงสัดส่วนภายในภาพวาดชิ้นนี้ พร้อมระบุข้อมูลเชิงบรรยายบริเวณด้านบน และด้านล่างของภาพแสดงให้เห็นว่าภาพเดอะวิทรูเวียนแมนเป็นภาพวาดที่บอกเล่าเรื่องราวแนวความคิดเรื่องสัดส่วนของร่างกายมนุษย์ที่ได้ผ่านการศึกษามาจากความจริงธรรมชาติอยู่บนพื้นฐานสัดส่วนและความสมมาตร

ซึ่งถือเป็นหลักฐานชิ้นสำคัญของโลกในการอธิบายแนวคิดด้านสัดส่วน สรีระร่างกายของมนุษย์ และเชื่อมโยงสู่ความสัมพันธ์กับรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต ดังเช่น เมื่อมนุษย์นอนราบลงบนพื้น กำหนดให้สะดือเป็นจุดศูนย์กลางของร่างกาย เมื่อทำท่าเหยียดแขนและขาออกไปด้านข้างจะเกิดรูปวงกลมเกิดขึ้นตามภาพเดอะวิทรูเวียนแมน หรือเมื่อเกิดการเคลื่อนไหวแขนหรือขาตามข้อต่อของร่างกาย เช่น ข้อมือ ข้อศอก หัวไหล่ จะเกิดการเคลื่อนไหวในลักษณะของวงกลมเช่นกัน อีกรูปเรขาคณิตที่เกิดขึ้นตามภาพเดอะวิทรูเวียนแมนคือรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสที่เกิดจากการนอนราบลงบนพื้น และท่าท่าทำซิดพร้อมกางแขนเป็นเส้นตรง เมื่อลากเส้นตรงผ่านฝ่าเท้า ศีรษะ และปลายนิ้วกลางทั้งสองข้างจะเกิดเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสที่เกิดจากสัดส่วนความสูงที่ได้เปรียบเทียบกับความกว้างของช่วงแขนที่เหยียดมือออกไปเป็นเส้นตรง อีกทั้งแนวคิดในภาพนี้เป็นพื้นฐานสู่การพัฒนาศิลปวิทยาการตามกระบวนการของเหตุและผลทางวิทยาศาสตร์ที่มีสัดส่วนของร่างกายเป็นพื้นฐานในการออกแบบ ผู้วิจัยเห็นว่าแนวคิดเรื่องนี้มีที่น่าสนใจเป็นอย่างมากสำหรับศิลปินผู้สร้างสรรค์ที่ว่าด้วยความสัมพันธ์ในสัดส่วนของมนุษย์กับรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตทั้งสามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม วงกลม เมื่อนำมาวางรวมกันผ่านการจัดองค์ประกอบศิลป์จะสามารถก่อให้เกิดการสร้างสรรคสิ่งใหม่ได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุด

ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจจากแนวความคิดข้างต้นในการศึกษาการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน โดยนำแนวคิดด้านสัดส่วน ทั้งเรื่องการเปรียบเทียบขนาดของอวัยวะส่วนต่าง ๆ กับสัดส่วนความสูง การเปรียบเทียบอวัยวะต่าง ๆ ที่มีสัดส่วนเท่ากันที่ยังไม่มีนักสร้างสรรค์นาฏยศิลป์คนใดในประเทศไทยมุ่งนำเสนอประเด็นนี้ผ่านนาฏยศิลป์ ดังนั้นวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยจึงให้ความสนใจในการค้นหารูปแบบและแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ผ่านการปฏิบัติการทดลองการสร้างสรรค ค้นหา และนำเสนอองค์ประกอบต่าง ๆ ในการแสดงที่เหมาะสม สามารถสื่อสารถ่ายทอดข้อมูลให้ผู้วิจัยได้ดำเนินการรวบรวม วิเคราะห์สังเคราะห์สู่การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน ผู้วิจัยหวังว่างานวิจัยสร้างสรรค์ฉบับนี้จะเป็นแนวทางในการศึกษาการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ร่วมสมัยทั้งในเชิงวิชาการและกระบวนการสร้างสรรค์ต่อไปในอนาคต

1.2 คำถามในการวิจัย

วิทยานิพนธ์เรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทธุเวียนแมน มีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหาแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ที่มาจากภาพเดอะวิทธุเวียนแมน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงตั้งประเด็นคำถามเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ดังนี้

1.2.1 รูปแบบของผลงานการแสดงการสร้างสรรค์นาฏศิลป์

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ เรื่อง “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทธุเวียนแมน” ผู้วิจัยบูรณาการแนวคิดทางด้านศิลปะที่มีแนวคิดเรื่องสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตจากร่างกายมนุษย์เป็นจุดเชื่อมโยง จะมีรูปแบบในการสร้างสรรค์อย่างไร โดยแยกศึกษาตามองค์ประกอบของนาฏศิลป์ ดังนี้

- 1.2.1.1 บทการแสดง
- 1.2.1.2 การคัดเลือกนักแสดง
- 1.2.1.3 ลีลานาฏศิลป์
- 1.2.1.4 เสียงที่ใช้ในการแสดง
- 1.2.1.5 อุปกรณ์ประกอบการแสดง
- 1.2.1.6 เครื่องแต่งกาย
- 1.2.1.7 การใช้พื้นที่ในการแสดง
- 1.2.1.8 การออกแบบแสง

1.2.2 แนวคิดหลังการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ เรื่อง “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทธุเวียนแมน” ควรมีแนวคิดหลังการสร้างสรรค์เป็นอย่างไร ผู้วิจัยได้ตั้งคำถาม โดยจำแนกออกมาเป็นประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

- 1.2.2.1 ภาพเดอะวิทธุเวียนแมน
- 1.2.2.2 สัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต
- 1.2.2.3 ความเรียบง่ายตามแนวคิดนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่
- 1.2.2.4 องค์ประกอบทางทัศนศิลป์
- 1.2.2.5 การออกแบบพื้นที่การแสดงโดยวางตำแหน่งผู้ชมอยู่ในระดับที่สูงกว่านักแสดง
- 1.2.2.6 นาฏศิลป์ร่วมสมัย
- 1.2.2.7 อุปกรณ์ประกอบการแสดง

1.2.2.8 การสร้างสรรค์การแสดงที่เป็นศิลปะเพื่อศิลปะ

1.3 วัตถุประสงค์ในการวิจัย

1.3.1 เพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากภาพเดอะวิทรูเวียนแมน

1.3.2 เพื่อหาแนวคิดหลังจากการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่สะท้อนภาพเดอะวิทรูเวียนแมน

1.4 ขอบเขตของการวิจัย

วิทยานิพนธ์ “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน” มีขอบเขตของการศึกษาดังนี้

1.4.1 ศึกษาเฉพาะเรื่องสัดส่วน รูปเรขาคณิต ความสมมาตรที่เกิดจากร่างกายมนุษย์ที่มีอยู่ในภาพเดอะวิทรูเวียนแมน เท่านั้น

1.4.2 ศึกษาแนวคิดในภาพเดอะวิทรูเวียนแมนที่เกี่ยวข้องกับร่างกายของมนุษย์โดยมุ่งเน้นเรื่องสัดส่วนบนร่างกายของมนุษย์และรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตเท่านั้น

1.5 กรอบแนวความคิดในการวิจัย

การศึกษาวิทยานิพนธ์ “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน” ผู้วิจัยได้ใช้กรอบแนวคิดทางด้านองค์ประกอบนาฏศิลป์ ในการค้นหารูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยใช้ภาพเดอะวิทรูเวียนแมน แนวคิดสัดส่วน แนวคิดรูปร่าง หรือรูปทรงเรขาคณิต แนวคิดทฤษฎีของลาบาน แนวคิดการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ร่วมสมัย แนวคิดการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ แนวคิดสัญวิทยา แนวคิดและทฤษฎีด้านศิลปกรรมศาสตร์ และการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากภาพวาด เพื่อค้นหาแนวคิดในการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ โดยรวบรวมข้อมูลทั้งแบบปฐมภูมิและทุติยภูมิ จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ใช้เครื่องมือทางการวิจัยทั้งจากการสังเกต การสัมภาษณ์ข้อมูลจากผู้ทรงคุณวุฒิและผู้ที่เกี่ยวข้อง สื่อสารสนเทศ รวมถึงประสบการณ์ของผู้วิจัยเพื่อนำมาสนับสนุน และสร้างสรรค์เป็นผลงานนาฏศิลป์สำหรับงานวิจัยฉบับนี้

1.6 วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยมีวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

1.6.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การศึกษาวិทยานิพนธ์ “การสร้างสรรคานาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน” ผู้วิจัยมีเครื่องมือที่ใช้ดังต่อไปนี้

1.6.1.1 การสำรวจข้อมูลเชิงเอกสาร (Related Research)

การสำรวจข้อมูลเชิงเอกสารถือเป็นเครื่องมือที่มีความสำคัญต่องานวิจัยมาก เนื่องจากการศึกษาข้อมูลจากเอกสาร หนังสือ ตำรา และบทความทางวิชาการต่าง ๆ ทำให้ผู้วิจัยทราบถึงข้อมูลเบื้องต้นอันเป็นข้อมูลที่มีความสำคัญเป็นอย่างมาก เช่น ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหัวเรื่องของผู้วิจัย ทฤษฎีต่าง ๆ งานวิจัยหรือหนังสือที่มีประเด็นที่ใกล้เคียง หรือนำข้อเสนอแนะจากงานวิจัยก่อนหน้าเพื่อเป็นแนวทางในการศึกษา ค้นคว้า และวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการสำรวจข้อมูลเชิงเอกสารในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรคานาฏศิลป์ทั้งข้อมูลจากภาพเดอะวิทรูเวียนแมนในข้อมูลทั่วไป และข้อมูลเรื่องสัดส่วน รูปเรขาคณิต และความสมมาตร ข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ศิลปกรรมที่เกี่ยวข้องกับภาพเดอะวิทรูเวียนแมน ผลงานทั้งทางด้านศิลปกรรมและวิทยาศาสตร์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากภาพเดอะวิทรูเวียนแมน รวมถึงข้อมูลทางด้านนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ข้อมูลทางด้านนาฏศิลป์ร่วมสมัย ข้อมูลทางด้านนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ ข้อมูลทางด้านสรีรวิทยา และข้อมูลทางด้านการสร้างสรรคานาฏศิลป์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากภาพ

1.6.1.2 การสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย (Interview)

การสัมภาษณ์ ถือเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลที่สำคัญ เนื่องจากผู้วิจัยมุ่งตั้งคำถามหรือสอบถามในประเด็นที่ผู้วิจัยต้องการข้อมูล โดยเฉพาะอย่างยิ่งจากผู้เชี่ยวชาญ หรือผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับหัวข้องานวิจัย เนื้อหาและงานวิจัยเกี่ยวข้องกับภาพเดอะวิทรูเวียนแมน ซึ่งเป็นภาพที่มีความสำคัญในด้านประวัติศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ศิลปะ สถาปัตยกรรมศาสตร์ โดยมีความเกี่ยวข้องกับสัดส่วนของร่างกายมนุษย์ที่ก่อให้เกิดองค์ความรู้มากมาย ดังนั้น การสัมภาษณ์ผู้วิจัยมุ่งเน้นการสัมภาษณ์ประเด็นหลักที่เกี่ยวข้องกับภาพเดอะวิทรูเวียนแมน โดยเฉพาะกับศาสตร์

ทางด้านนาฏยศิลป์ที่มีความสัมพันธ์กับเรื่องสัดส่วนทางด้านร่างกายเพื่อสร้างองค์ประกอบทางการแสดง รูปแบบการสัมภาษณ์ที่ผู้วิจัยเลือกใช้จะมีทั้งแบบเป็นทางการและแบบไม่เป็นทางการ ทั้งการตั้งคำถามแบบปลายเปิดและปลายปิด โดยจะมีการสัมภาษณ์แบบเชิงลึกเป็นรายบุคคล และการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม บุคคลที่ผู้วิจัยเลือกทำการสัมภาษณ์จะมีทั้งผู้ที่มีองค์ความรู้ ความเชี่ยวชาญ ผู้มีประสบการณ์ทางด้าน การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ และกลุ่มบุคคลที่อยู่ในศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับภาพเคลื่อนไหวเวียนแมน ทั้งนักวิทยาศาสตร์ นักคณิตศาสตร์ ผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะ ประเภทต่าง ๆ สถาปนิก เพื่อให้ได้ข้อมูลที่หลากหลายอันจะส่งผลที่เป็นประโยชน์ต่องานวิจัยฉบับนี้

1.6.1.3 สื่อสารสนเทศ (Information Technology)

ความก้าวหน้าของระบบเทคโนโลยีการสื่อสารที่ก้าวล้ำ ปฏิเสธไม่ได้ว่าสื่อสารสนเทศมีความจำเป็นอย่างมากในปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านนาฏยศิลป์ที่ผู้วิจัยสามารถค้นหารูปแบบงานแสดงทั้งในประเทศและต่างประเทศที่มีความเกี่ยวข้องกับหัวข้อของผู้วิจัย ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้พิจารณาเลือกศึกษาข้อมูลจากสื่อสารสนเทศที่มีความเกี่ยวข้องกับประเด็นต่าง ๆ ที่อยู่ในหัวข้อวิจัย เช่น ประเด็นการพัฒนาศาสตร์ต่าง ๆ โดยเริ่มแนวคิดจากภาพเคลื่อนไหวเวียนแมน ผลงานนาฏยศิลป์ ได้รับแรงบันดาลใจจากภาพเคลื่อนไหวเวียนแมน ผลงานนาฏยศิลป์ที่นำแนวคิดสัดส่วน รูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต ความสมมาตร และความไม่สมมาตรทั้งในประเทศและต่างประเทศ

1.6.1.4 การสังเกตการณ์ (Observation)

ผู้วิจัยจะเข้าร่วมชมการแสดงทางด้านนาฏยศิลป์ประเภทต่าง ๆ ที่มีรูปแบบและแนวคิดเชื่อมโยงกับประเด็นที่ศึกษา เนื่องจากนาฏยศิลป์ใช้ร่างกายเป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์และจัดวางองค์ประกอบที่มีวัตถุประสงค์บางสิ่งบางอย่างเสมอ อีกทั้งการจัดวางองค์ประกอบสามารถสื่อสารได้ถึงอารมณ์ความรู้สึกของผลงานการแสดงที่ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้ ในสภาวะอารมณ์ที่แตกต่างกันออกไปภายใต้การกำหนดรูปร่างหรือรูปทรงผ่านทางสรีระร่างกายของนักแสดง

1.6.1.5 การสัมมนา (Seminar)

การเข้าร่วมสัมมนาวิชาการที่มีความเกี่ยวข้องกับงานทางด้านนาฏยศิลป์ ทั้งในรูปแบบการวิเคราะห์ สังเคราะห์ทฤษฎี การศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ การศึกษากระบวนการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ และการศึกษางานที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ เพื่อให้

ผู้วิจัยเกิดองค์ความรู้ทางนาฏศิลป์ในมุมมองที่หลากหลาย อีกทั้งเป็นการเพิ่มเติมองค์ความรู้ความเข้าใจ และนำมาปรับใช้หรือส่งเสริมการสร้างสรรคในงานวิจัยครั้งนี้

1.6.1.6 เกณฑ์มาตรฐานศิลปิน (Artistic Qualification)

หลักเกณฑ์มาตรฐานศิลปินเป็นส่วนที่สำคัญในการตั้งมาตรฐานสำหรับผู้วิจัยในการวิเคราะห์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์สร้างสรรค์ และนำมาเป็นต้นแบบในการดำเนินตามคุณสมบัติที่ผู้วิจัยได้ตั้งไว้ ประเด็นนี้ผู้วิจัยจะคัดเลือกศิลปินที่เป็นผู้บุกเบิก มีความรู้เชี่ยวชาญการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ มีรสนิยมที่ดี มีประสบการณ์ และสามารถถ่ายทอดองค์ความรู้สู่คนรุ่นหลัง อีกทั้งเป็นผู้มีจรรยาบรรณการทำงานในศาสตร์นาฏศิลป์ มีทั้งศิลปินในระดับชาติและนานาชาติ ผู้วิจัยดำเนินการพิจารณาคณะคุณสมบัติต่าง ๆ จากเกณฑ์การสร้างมาตรฐานการยกย่องศิลปินของอาจารย์ ดร.วิษุตา วุธาติตย์ ผู้ซึ่งได้วางแนวทางในการคัดเลือกศิลปินต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ และการสร้างมาตรฐานการยกย่องศิลปิน

1.6.1.7 ประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย (Personal Experience)

เนื่องจากผู้วิจัยเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ทางด้านนาฏศิลป์ทั้งทางตรงและทางอ้อม ทั้งจากประสบการณ์ศึกษาต่อหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต ด้านการออกแบบการเต้น (Choreography) ณ มหาวิทยาลัยศิลปะแห่งชาติสาธารณรัฐเกาหลี (Korea National University of Arts) ณ สาธารณรัฐเกาหลี การเป็นผู้สร้างสรรค์ และเป็นผู้แสดงในผลงานนาฏศิลป์ทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ การรับชมการแสดงต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยชิ้นนี้ เพื่อนำมาใช้เป็นอีกหนึ่งเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ตรงประเด็นยิ่งขึ้น

1.6.2 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยมีกระบวนการวิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งออกเป็น 2 วิธีดังนี้

1.6.2.1 การวิเคราะห์เนื้อหา ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลที่ผู้วิจัยได้รวบรวมในรูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ ทั้งจากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับหัวข้องานวิจัยชิ้นนี้ การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย สื่อสารสนเทศอื่น ๆ ร่วมกับการสังเกตการณ์ทั้งในภาคสนาม

และภาคปฏิบัติ การสัมมนา เกณฑ์มาตรฐานศิลปิน และประสบการณ์ของผู้วิจัย นำข้อมูลที่ผ่านการวิเคราะห์สู่ขั้นตอนการดำเนินงานสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์

1.6.2.2 การวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ ผู้วิจัยจะพิจารณากระบวนการสร้างสรรค์ในทุกขั้นตอน รวมถึงการจัดองค์ประกอบการแสดงนาฏยศิลป์ได้อย่างเหมาะสม

1.7 ข้อตกลงเบื้องต้น

ข้อตกลงเบื้องต้นในการวิจัยครั้งนี้ ในการดำเนินงานวิจัยผู้วิจัยมิได้ตั้งวัตถุประสงค์ การสร้างสรรค์การแสดงนาฏยศิลป์เพื่อเอาใจผู้ชมบางกลุ่มที่คุ้นชินต่อความสวยงาม และความบันเทิงใจในการรับอรรถรส การชมที่น่าตื่นตาตื่นใจตลอดเวลา อันอาจส่งผลให้ศิลปินขาดความเป็นตัวของ ตัวเองทางด้านความคิด หรือความกล้าหาญในการนำเสนอสิ่งที่แตกต่างออกไปจากเดิม เพียงเพราะ จะมุ่งแต่ให้ความสนใจต่อความคิดของผู้ที่จะเข้ามารับชมการแสดงมากกว่าการดำเนินการทดลอง สร้างสรรค์ ผู้วิจัยจะทำการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากภาพ เดอะวิทรูเวียนแมน โดยนำเสนอประเด็นสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตที่เกิดจากร่างกาย มนุษย์เข้ามาสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ ในงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์นี้เพื่อศิลปะ (Art for Art's Sake) เท่านั้น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

1.8 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

18.1 การสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ในงานวิจัยนี้จะเป็นการนำเสนอแนวทางการพัฒนารูปแบบการแสดงและการนำเสนอนาฏยศิลป์ทดลอง ในด้านแนวความคิดที่นำมาเชื่อมโยง เป็นการสนับสนุนพัฒนาการในการสร้างสรรค์การแสดงนาฏยศิลป์ให้ได้รูปแบบที่เปิดกว้างมากขึ้นใน วงการการศึกษานาฏยศิลป์ต่อไปในอนาคต

18.2 งานวิจัยนี้เป็นการรวบรวมข้อมูลที่ได้รับแรงบันดาลใจจากรูปภาพในอดีตผสมกับแนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ เพื่อนำมาพัฒนาผลงานสร้างสรรค์เป็นการพัฒนาองค์ความรู้ให้เป็นแนวทางและประโยชน์ต่อผู้ที่ต้องการศึกษาต่อไป

1.9 การรายงานผลการวิจัย

การรายงานผลการวิจัย “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน” ผู้วิจัยได้จำแนกรายละเอียดออกเป็น 5 บท ดังนี้

บทที่ 1 บทนำ ประกอบไปด้วย ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา คำถามในการวิจัย วัตถุประสงค์ของการวิจัย ขอบเขตของการวิจัย กรอบแนวความคิดการวิจัย วิธีดำเนินการวิจัย ข้อตกลงเบื้องต้น ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ การรายงานผลการวิจัย

บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย นิยามศัพท์เฉพาะ ภาพวาด เดอะวิทรูเวียนแมนกับสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต มุมมองเรื่องสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตกับงานนาฏศิลป์ นาฏศิลป์สร้างสรรค์ งานจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพถ่ายในผลงานนาฏศิลป์ ทรรศนะของผู้ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ งานวิจัย และความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยฉบับนี้

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย ประกอบด้วย รูปแบบงานวิจัย การออกแบบการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ขั้นตอนดำเนินการวิจัยและผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

บทที่ 4 การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน ประกอบด้วย การวิเคราะห์รูปแบบของผลงานนาฏศิลป์ และแนวคิดในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน อภิปรายผล

บทที่ 5 สรุปบท ประกอบไปด้วย 1) ผลงานการแสดง “ การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทธุเวียนแมน ” และ 2) แนวคิดในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทธุเวียนแมน 3) แบบสำรวจจากแบบสอบถามการชมผลงานการแสดง 4) ข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาและค้นคว้าในการทำวิจัยต่อไปในอนาคต

1.10 สรุปบท

ในบทนี้ผู้วิจัยได้นำเสนอภาพรวมของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ตามหัวข้อต่าง ๆ ได้แก่ ความ เป็นมาและความสำคัญของปัญหา คำถามในการวิจัย วัตถุประสงค์ของการวิจัย ขอบเขตของการวิจัย กรอบแนวความคิดการวิจัย วิธีดำเนินการวิจัย ข้อตกลงเบื้องต้น และประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ สำหรับเนื้อหาในบทที่ 2 ผู้วิจัยจะนำเสนอเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยฉบับนี้ ได้แก่ นิยามศัพท์เฉพาะ ภาพวาดเดอะวิทธุเวียนแมนกับรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต มุมมองเรื่องสัดส่วนใน รูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตกับงานนาฏศิลป์ นาฏศิลป์สร้างสรรค์ แนวคิดและพัฒนาการสำคัญ ของนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ศิลปินผู้มีบทบาทสำคัญในการปฏิวัตินาฏศิลป์สร้างสรรค์ในประเทศไทย งานจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพถ่ายเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ทรศนะของผู้เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ และสรุปบท โดยรายละเอียดแต่ละส่วน จะ กล่าวถึงในบทถัดไป

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 อารัมภบท

วิทยานิพนธ์เรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมนในบทที่ 1 ที่ผ่านมา ผู้วิจัยได้แสดงถึงความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาในการวิจัย คำถามในการวิจัย วัตถุประสงค์ในการวิจัย ขอบเขตของการวิจัย กรอบแนวความคิดในการวิจัย ระเบียบและวิธีดำเนินการวิจัยที่ประกอบไปด้วยการใช้เครื่องมือต่าง ๆ ทั้งการสำรวจข้อมูลเชิงเอกสาร การสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย การค้นหาข้อมูลโดยการใช้สื่อสารสนเทศ การสังเกตการณ์ การสัมภาษณ์ เกณฑ์มาตรฐานศิลปิน ประสพการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย การวิเคราะห์ข้อมูล ข้อตกลงเบื้องต้น จนถึงประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ในบทที่ 2 ผู้วิจัยจะได้กล่าวถึงรายละเอียดในหัวข้อ นิยามศัพท์เฉพาะ ภาพวาดเดอะวิทรูเวียนแมนกับสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต มุมมองเรื่องสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตกับงานนาฏศิลป์ นาฏศิลป์สร้างสรรค์ งานจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพถ่ายในผลงานนาฏศิลป์ ทัศนนะของผู้ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ทั้งทางด้านการสร้างสรรค์และข้อควรระวัง งานวิจัย รวมถึงความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยฉบับนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2.2 นิยามศัพท์เฉพาะ

เนื้อหาที่ปรากฏในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะมีคำศัพท์เฉพาะที่ผู้วิจัยเห็นควรในการอธิบายเพื่อให้ผู้อ่านเกิดความเข้าใจตรงกัน ประกอบด้วยคำศัพท์เฉพาะโดยแต่ละคำมีความหมายดังนี้

2.2.1 นาฏศิลป์

นาฏศิลป์ หมายถึงการแสดงที่นำเสนอผ่านท่าทาง การเคลื่อนไหว สามารถออกแบบได้หลากหลาย เพื่อตอบสนองวัตถุประสงค์ใดวัตถุประสงค์หนึ่งขึ้นอยู่กับแนวคิดและรูปแบบที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการที่จะสื่อสาร

นราพงษ์ จรัสศรี ได้อ้างถึงพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 และได้อธิบายว่า “คำว่า “นาฏย-” ว่าเกี่ยวกับการฟ้อนรำ ส่วนคำว่า “ศิลปะ-” หรือ “ศิลป์” หมายถึง ฝีมือ หรือ การทำให้วิจิตรพิศดาร” (นราพงษ์ จรัสศรี, 2548: 1) เมื่อนำมารวมเป็นคำว่า “นาฏยศิลป์” สามารถรวมความหมายได้ว่าการทำให้สิ่งที่เกี่ยวข้องการฟ้อนรำให้วิจิตรพิศดาร หรือที่นราพงษ์ จรัสศรี ได้กล่าวถึงจุดเริ่มต้นที่มาของนาฏยศิลป์พร้อมจุดมุ่งหมายในการสร้างสรรค์พร้อมทั้งยกกรณีตัวอย่างที่แสดงถึงความหมายของนาฏยศิลป์ไว้ว่า

ในยุคเริ่มแรกมีความเชื่อที่เกิดจากมนุษย์มีความรู้สึกกลัว จนทำให้กำเนิด การสร้างสรรค์การเต้นเพื่อตอบสนองความพึงพอใจต่อพระเจ้า ความเชื่อที่มีต่อ ศาสนาและเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในบริบทสังคม จากตรงนี้นาฏยศิลป์ถูกพัฒนาต่อเป็น การแสดงสำหรับการเข้าสังคมของชนชั้นสูงและตอบสนองความพึงพอใจของ พระมหากษัตริย์ ในช่วงเวลานี้จะมีความเชื่อมโยงในการใช้นาฏยศิลป์เป็นเครื่องมือ ในการตอบสนองความพึงพอใจ ทั้งในระบบที่มีพระมหากษัตริย์เป็นผู้นำและ ทางด้านศาสนา ในช่วงเวลานี้เกิดการเต้นรำที่เรียกว่า นาฏยศิลป์ในราชสำนัก (Court Dance) เมื่อยุคสมัยผันเปลี่ยนทำให้แนวความคิดของนาฏยศิลป์เปลี่ยนไป เช่นกันโดยมุ่งเน้นไปที่ 2 ประเด็น คือ ด้านความบันเทิง และการเต้นเพื่อความ สุขของผู้เต้นเอง ดังเช่น งานนาฏยศิลป์เพื่อเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน สร้างสรรค์โดย ระวีวรรณ วรณวิไชย ที่มุ่งเน้นการสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดความสุข สำหรับผู้เต้นเท่านั้น ไม่ได้ให้ความสำคัญต่อผู้ชม แต่ในบางครั้งทั้งสองประเด็นนี้ สามารถเข้ามารวมกันอยู่ด้วยกันโดยแยกไม่ออก (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 28 มีนาคม 2560)

สามารถกล่าวได้ว่า นาฏยศิลป์ คือ การแสดงออกทางการเคลื่อนไหวที่ตอบสนอง วัตถุประสงค์ ซึ่งจะออกมาในรูปแบบใดขึ้นอยู่กับแนวคิด หรือรูปแบบที่ต้องการนำเสนอ

2.2.2 นาฏยศิลป์ร่วมสมัย

นาฏยศิลป์ร่วมสมัย (Contemporary Dance) หมายถึง รูปแบบนาฏยศิลป์ที่ศิลปินนำเสนอรูปแบบผลงานของตนเองได้อย่างอิสระ เกิดขึ้นได้จากการค้นหากระบวนการสร้างสรรค์ การทดลอง การตีความ หรือการผสมผสาน เฉพาะตัวของศิลปินคนนั้น ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏยศิลป์

วรารมย์ ปัจฉิมสวัสดิ์ ให้ทรรศนะถึงนาฏยศิลป์ร่วมสมัยว่า “ถือเป็นนาฏยศิลป์ที่มีการพัฒนาตามช่วงเวลา ตามยุค ตามสมัยร่วมไปกับสมัยนั้น ๆ โดยมีเครื่องมือและกระบวนการสร้างสรรค์ที่แน่นอน” (วรารมย์ ปัจฉิมสวัสดิ์, สัมภาษณ์, 7 มีนาคม 2559) อีกแนวคิดหนึ่งจากผู้เชี่ยวชาญที่แสดงให้ผู้วิจัยเห็นถึงความสำคัญในแนวคิดของนาฏยศิลป์ร่วมสมัยโดย ทักเกอร์ (Tucker) ได้แสดงทรรศนะไว้ว่า

สื่อของการเต้นรำโดยแท้จะประกอบไปด้วยความเป็นกลางและความเป็นส่วนตัว ความเป็นกลางคือการกำกับความสนใจของตัวเองไปสู่โลกของวัตถุภายนอก ในขณะที่ความเป็นส่วนตัวคือการกำกับความสนใจของตนเองเข้าสู่กระบวนการและปฏิกิริยาของตนเอง ในเส้นทางการเดินทางของนาฏยศิลป์ร่วมสมัยระบบค่านิยมได้เปลี่ยนผันระหว่างความชื่นชมในความเป็นกลางเหนือความเป็นส่วนตัว ในทางกลับกันการเปลี่ยนผันระบบค่านิยมนี้สามารถแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงกัน (Tucker, 2009: 40)

เห็นได้ว่านาฏยศิลป์ร่วมสมัย เป็นนาฏยศิลป์ที่มีการพัฒนาตามช่วงเวลา ทั้งในแง่ของการนำเสนอประเด็นเรื่องราวในอดีตผ่านวิธี หรือรูปแบบการสร้างสรรค์ที่ต่างไปจากเดิม รวมถึงการหยิบประเด็นอันเป็นที่สนใจในปัจจุบันมาสร้างสรรค์งานนาฏยศิลป์ โดยใช้ความสนใจส่วนตัวเข้าเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างสรรค์ทั้งในแง่ของการค้นหากระบวนการสร้างสรรค์ การทดลอง การเคลื่อนไหว ผสมผสานปรับแต่งองค์ประกอบต่าง ๆ แต่จำเป็นต้องใช้ความเป็นกลางของข้อมูลในแง่มุมต่าง ๆ ที่กำกับความสนใจส่วนตัวเพื่อให้ได้มาซึ่งรูปแบบการสร้างสรรค์ที่ชัดเจนต่อประเด็น

2.2.3 นาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่

นาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ (Post-modern Dance) หมายถึง นาฏยศิลป์ที่มีแนวคิดต่อต้านแนวคิดของนาฏยศิลป์ในยุคก่อนหน้านี้ สามารถเป็นนาฏยศิลป์ที่เกิดจากการทดลองมีความแตกต่างแตกต่างแยกจนบางครั้งไม่สามารถจำกัดลักษณะเฉพาะได้

นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายว่า “นาฏยศิลป์สมัยใหม่คิดอย่างไร นาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ก็จะต่อต้าน” (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2561) และอธิบายเพิ่มเติมว่า “ถึงแม้ว่าในช่วงแรกนาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่จะคลุมเครือ โดยครั้งแรกมีความหมายรวมถึงงานนาฏยศิลป์แบบทดลอง (Experimental Dance) แต่งานในยุคนี้จะมีความแตกต่างแตกต่างแยกกันออกไปจนไม่สามารถจำกัดลักษณะเฉพาะได้” (นราพงษ์ จรัสศรี, 2548: 137) สตานิช (Stanich) ได้แสดงทรรศนะเสริมว่า “การเต้นในรูปแบบนาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ผู้ชมอาจเกิดความไม่คุ้นเคยจากสิ่งที่ตนเองเคยมีประสบการณ์ เพราะอาจได้ชมรูปแบบการแสดงที่ไม่เหมือนการเต้นบนเวที” (Stanich, 2014: 56) สอดคล้องกับความเห็นของณัฐวรรณ ธีระวราวิสิฐ ที่มีต่อแนวคิดนาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ที่ว่า “ไม่จำเป็นต้องมีความสอดคล้อง บางสิ่งบางอย่างสามารถขัดแย้งกันได้ หรือมุ่งเน้นความเรียบง่าย (Minimalism) ที่เป็นส่วนหนึ่งในแนวความคิดของนาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่” (ณัฐวรรณ ธีระวราวิสิฐ, สัมภาษณ์, 21 กุมภาพันธ์ 2560) นาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่จึงถือเป็นรูปแบบนาฏยศิลป์ที่เปิดโอกาสให้ศิลปินมีความอิสระทางความคิดในการสร้างสรรค์และเผยแพร่ตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ สอดคล้องกับความเห็นของนราพงษ์ จรัสศรี โดยให้ความเห็นเพิ่มเติมว่า “นาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ไม่จำเป็นต้องเป็นเรื่องราว ไม่จำเป็นต้องมีเอกภาพ นำเสนอผ่านความขัดแย้งเพื่อเป็นการกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดคำถามและจดจ่อในงานแสดงที่เกิดขึ้น ซึ่งผู้ชมสามารถตีความได้ตามประสบการณ์ของตน” (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 21 กุมภาพันธ์ 2560)

นาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ดูเหมือนจะไม่มีข้อกำหนด กฎเกณฑ์ ทั้งในแง่ของกระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ หรือพื้นที่แสดง แต่ผู้ออกแบบสร้างสรรค์จำเป็นต้องวางแผนการแสดงอย่างรัดกุม เพื่อให้ผลงานของตนสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่วางไว้ อาจจะใช้วิธีเลือกท่าทางในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) ในการออกแบบลีลาประกอบกับทฤษฎีความเรียบง่ายนำมาพัฒนาต่อยอดในกระบวนการสร้างสรรค์เพื่อการสื่อสารที่กระตุ้นผู้ชมให้เกิดการตีความและแลกเปลี่ยนประสบการณ์อันเป็นแนวคิดหนึ่งของนาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่

2.2.4 ความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) หมายถึง ความคิดที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ได้สิ่งใหม่ อาจจะเป็นความคิดต้นแบบ หรือเป็นความคิดที่พัฒนามาจากความคิดเดิม ความคิดเหล่านั้นเกิดขึ้นได้จากแรงกระตุ้น บริบทรอบตัว สภาพแวดล้อม และองค์ความรู้ที่มี ฉลอง สุนทรนนท์ แสดงทรรศนะถึงความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า

การคิดสิ่งใหม่และกล้าที่จะแสดงออกทางความคิดนั้น มีการพัฒนากระบวนการคิดให้มีความแตกต่างจากเดิม มีเอกลักษณ์เฉพาะบุคคลผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์ เห็นได้ว่าองค์ประกอบเหล่านี้จะมีความต่างกันแต่ทั้งหมดล้วนแล้วแต่สนับสนุนความคิดสร้างสรรค์ทั้งสิ้น โดยไม่สามารถปฏิเสธองค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งไปได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสร้างงานศิลปะ (Art Production) คือที่มุ่งเน้นกระบวนการ (Process) ในการสร้างสรรค์ และผลงานศิลปะ (Product) เป็นสำคัญ ถือเป็นงานศิลปะโดยนำเสนอโลกของผู้สร้างสรรค์ออกมาผสมผสานกับโลกภายนอกที่ต่ออาศัยการสร้างสรรค์ การใช้ทักษะ และการจินตนาการเป็นสำคัญ (ฉลอง สุนทรนนท์, 2558: 9-11)

ความคิดสู่การสร้างสรรค์ เกิดได้หลากหลายรูปแบบขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของผู้สร้างสรรค์ เป็นการสร้างภาพ สร้างจินตนาการ สร้างสิ่งใหม่ และมีเป้าประสงค์ให้เกิดความรู้ใหม่และเผยแพร่ต่อไป นราพงษ์ จรัสศรี ได้แสดงทรรศนะเพิ่มเติมว่า “ในด้านวิชาการ ผู้สร้างสรรค์ หรือผู้วิจัยจะต้องสร้างแนวคิดทฤษฎีว่าต้องการสร้างสรรค์อะไร โดยสามารถอธิบายได้อย่างมีหลักการนับตั้งแต่เริ่มกระบวนการสร้างสรรค์ไปจนจบกระบวนการเป็นผลงานออกมา ” (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 21 กุมภาพันธ์ 2560) จากสิ่งที่ผู้เชี่ยวชาญได้กล่าวมาข้างต้น นักคิดจะไม่สามารถสร้างสรรค์สิ่งใหม่ให้เกิดขึ้นได้หากขาดการสะสมขององค์ความรู้และพัฒนาต่อยอด ณัฐวรรณ ธีระวารวิสิฐ ได้แสดงทรรศนะเสริมว่า “สามารถเกิดขึ้นได้จากแนวความคิดใหม่ที่ยังไม่เคยมีผู้ใดทำมาหรือนำมาจากความคิดเก่าที่ผู้สร้างสรรค์นำมาพัฒนาให้เกิดสิ่งใหม่ขึ้น ซึ่งรวมถึงการสร้างสิ่งใหม่โดยนำเอาองค์ความรู้ด้านต่าง ๆ เข้ามาบูรณาการโดยมีเป้าประสงค์ให้เกิดความรู้ใหม่และเผยแพร่ ” (ณัฐวรรณ ธีระวารวิสิฐ, สัมภาษณ์, 21 กุมภาพันธ์ 2560) ธนภรณ์ แสนอ้าย ให้การสนับสนุนและเพิ่มเติมว่า

“ความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างของใหม่ สร้างทฤษฎีใหม่ขึ้นมา ถือเป็นกระบวนการที่ซับซ้อนที่สุดซึ่งต้องอาศัยประสบการณ์ องค์ความรู้ และกระบวนการวิเคราะห์เพื่อให้เกิดสิ่งใหม่” (ธนภรณ์ แสนอ้าย, สัมภาษณ์, 7 มีนาคม 2560)

ดังนั้น ความคิดสร้างสรรค์เท่ากับการสร้างสิ่งใหม่ สามารถกำเนิดได้จากหลากหลายที่มา ทั้งแรงกระตุ้นในอคติส่วนบุคคลที่ต้องการสร้างสรรค์สิ่งที่ดีกว่า อาจนำองค์ความรู้ที่มีอยู่เดิมผสมเข้ากับองค์ความรู้ด้านอื่น ๆ เพื่อให้ได้ความคิดที่พัฒนาก้าวหน้าไปจากเดิม สิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ในกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ ผู้สร้างสรรค์จำเป็นต้องพิจารณาถึงบริบทแวดล้อม เพื่อหาหนทางในการสนับสนุนแนวคิดที่มีอยู่ให้เกิดเป็นรูปธรรมและก่อให้เกิดประโยชน์ต่อสังคมโดยรวม



2.2.5 นาฏยศิลป์สร้างสรรค์

นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ (Creative Dance) คือ คำที่เกิดจากการรวมคำสองคำเอาไว้ด้วยกัน ได้แก่ คำว่า “นาฏยศิลป์” และคำว่า “สร้างสรรค์” หากแปลกันตามความหมายขั้นพื้นฐาน หมายถึง การสร้างการเต้นในรูปแบบใหม่ ก่อให้เกิดสิ่งใหม่โดยการนำวิทยาการหรือองค์ความรู้ทางด้านนาฏยศิลป์พัฒนาก่อให้เกิดสิ่งใหม่ทั้งในแง่ของการเต้น รูปแบบ องค์ประกอบ ฯลฯ หรืออาจเป็นการนำองค์ความรู้ทางศาสตร์อื่น ๆ เข้ามาบูรณาการเพื่อก่อให้เกิดรูปแบบนาฏยศิลป์ที่มีความแตกต่างออกไปจากเดิม

ณรงค์ คุ้มมณี แสดงทรรศนะถึงคำทั้งสองว่า “นาฏยศิลป์ คือ การแสดงออกทางการเคลื่อนไหวที่ตอบสนองวัตถุประสงค์ นำมารวมกับคำว่าสร้างสรรค์ อันมีความหมายถึง สิ่งที่ทำขึ้นใหม่” (ณรงค์ คุ้มมณี, สัมภาษณ์, 21 กุมภาพันธ์ 2560) นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ต้องอาศัยความคิดในการสร้างสรรค์ พินิจ วิเคราะห์กระบวนการสู่สิ่งใหม่ในรูปแบบของผู้สร้างสรรค์เอง เมื่อรวมคำทั้งสองเข้าไว้ด้วยกันสามารถแสดงความหมายได้ถึง การสร้างการเต้น รูปแบบ การนำเสนอขึ้นมาใหม่ที่ตอบสนองวัตถุประสงค์ที่ต้องการนำเสนอ กระบวนการคิดค้น และการแสวงหาแนวทางในการดำเนินงานเฉพาะตัวจะส่งผลให้เกิดรูปแบบผลงานนาฏยศิลป์ที่มีความเฉพาะตัวของผู้สร้าง

นราพงษ์ จรัสศรี ได้แสดงทรรศนะในความหมายของนาฏยศิลป์สร้างสรรค์ไว้ว่า

งานทางนาฏยศิลป์ที่มีความคิดสร้างสรรค์นั้นอาจจะออกมาในรูปแบบของการลดทอน โดยมีความตั้งใจให้มีองค์ประกอบทางการแสดงที่ไม่ครบถ้วนตามมาตรฐานองค์ประกอบทางการแสดงในระดับอาชีพดังที่ปฏิบัติกันโดยทั่วไป ในอีกด้านหนึ่งการแสดงในระดับอาชีพดังที่ได้กล่าวมาที่ได้ให้ความสำคัญกับทุกรายละเอียดครบถ้วนตามรูปแบบที่ได้เคยทำ ๆ กันมาอาจจะขาดคุณค่าทางความคิดสร้างสรรค์ เช่น กรณีการแสดงนาฏยศิลป์สร้างสรรค์ “ซาโลเม่ พ.ศ.2556 (Salome)” ที่ผ่านมาแสดงในความเจียมปราศจากองค์ประกอบทางด้านเสียง นับเป็นการแสดงที่ไม่ได้คำนึงถึงการมีองค์ประกอบของการแสดงนาฏยศิลป์ให้ครบถ้วนในมาตรฐานของการแสดงตามภาพที่คนทั่วไปอาจคาดหวังที่จะเห็น (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2560)



แนวคิดนาฏยศิลป์สร้างสรรค์จึงเป็นการแสดงถึงความอิสระที่สามารถทำให้ผู้ออกแบบสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ผลิตผลงานได้หลากหลาย เกิดการพัฒนา ปรับเปลี่ยนตามบริบทของสังคมและความนิยมในแต่ละช่วงเวลา จากข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยเห็นว่า นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ คือ การสร้างการแสดงผลงานนาฏยศิลป์ ทั้งทางด้านการเดิน บทโครงสร้างการแสดง เสื้อผ้า ฉาก หรือพื้นที่การแสดง แสง เสียง ในรูปแบบการนำเสนอใหม่ ยังไม่เคยมีใครทำมาก่อน มาสร้างประโยชน์ใช้สอยเป็นแรงขับเคลื่อนให้เกิดพลังหรือแรงบันดาลใจ และขึ้นอยู่กับความตั้งใจ รวมทั้งวัตถุประสงค์ของผู้ออกแบบเป็นหลักสำคัญ

2.2.6 ภาพวาดเดอะวิทรูเวียนแมน (The Vitruvian Man)

ภาพเดอะวิทรูเวียนแมน คือ ภาพวาดที่แสดงถึงสัดส่วนร่างกายของมนุษย์ประกอบไปด้วยภาพสรีระร่างกายของมนุษย์เพศผู้ชายท่าทาง 2 ท่าซ้อนกัน ได้แก่ ท่าทางกางแขนขึ้นเหนือศีรษะ พร้อมกับแยกขาออกอยู่ในรูปร่างกลม และท่าทางกางแขนขนานพื้น พร้อมกับยกเท้าชิดอยู่ในรูป

สี่เหลี่ยมจตุรัส ประกอบด้วยเส้นแสดงสัดส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย พร้อมคำบรรยายบริเวณด้านบน และด้านล่างของภาพ

ไอแซคซัน (Isaacson) ได้แสดงพรรณนาถึงอัจฉริยภาพในการบูรณาการศาสตร์ของศิลปิน ผู้วาดภาพเดอะวิทรูเวียนแมนไว้ว่า

เป็นการบูรณาการศาสตร์ทางด้านศิลปะและวิทยาศาสตร์เข้าไว้ด้วยกัน ก่อให้เกิดภาพวาดที่แสดงถึงสัดส่วนร่างกายมนุษย์อันมีลักษณะโดดเด่นอย่าง สมบูรณ์แบบ ด้วยท่าทางการเหยียดยืดแขนและขาออกด้านข้าง ร่างกายนั้นอยู่ ภายในภาพวงกลมและสี่เหลี่ยมจตุรัส ดังที่รู้จักกันในนาม เดอะวิทรูเวียนแมน ที่สร้างให้เขาเป็นนักสร้างสรรค์ที่อัจฉริยะที่สุดในประวัติศาสตร์ (Isaacson, 2017: 14)

แกรนจ์ (Grange) ผู้รวบรวมผลงานของเลโอนาร์โด ดา วินชี ได้แสดงพรรณนาถึงความสำคัญ ของภาพเดอะวิทรูเวียนแมนไว้ว่า

การผสมผสานทักษะความชำนาญในรูปเรขาคณิตในการกระตุ้นและ ค้นคว้าศิลปะนามธรรม หรือการทำทายการออกแบบผ่านรูปสี่เหลี่ยมและ สามเหลี่ยมโดยเชื่อมโยงเข้ากับหลักการสัดส่วนทองคำ (Golden Ratio) โดยศึกษา การเปลี่ยนสภาพของเส้นโค้งสู่กรอบโดยใช้ลักษณะของเส้นตรง นอกจากนี้ เขาได้ ทำการศึกษาร่างกายของมนุษย์โดยอธิบายสัดส่วนสมดุลผ่านรูปสี่เหลี่ยมจตุรัส (Grange, 2015: 104-122)

เอกสันต์ คังคะเกตุ ให้ความหมายโดยทั่วไปของภาพ ในแง่ผู้ศึกษาด้านสถาปัตยกรรมได้แสดง พรรณนาไว้ว่า “ภาพวาดสรีระร่างกายมนุษย์ของเลโอนาร์โด ดา วินชี แสดงถึงสัญลักษณ์ของสัดส่วน

ความสมดุล ความสมมาตร ความไม่สมมาตร ที่ถูกนำมาใช้ในด้านองค์ประกอบพื้นฐานการออกแบบทางศิลปะ” (เอกสันต์ คังคะเกตุ, สัมภาษณ์, 27 กุมภาพันธ์ 2561)

ดังนั้น แนวความคิดจากภาพเดอะวิทรูเวียนแมน ผู้วิจัยมุ่งประเด็นไปที่การเกิดรูปร่างเรขาคณิตที่สมบูรณ์แบบจากสัดส่วนร่างกายมนุษย์ทำให้ผู้วิจัยเกิดความสนใจในการนำสัดส่วนของสรีระร่างกายมนุษย์และรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตมาจัดองค์ประกอบโดยผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ในกรอบแนวความคิดทางนาฏศิลป์ร่วมสมัยและนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่

2.2.7 เรขาคณิต

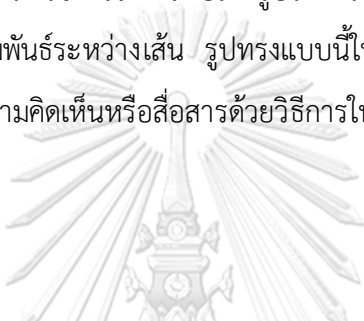
เรขาคณิตในงานวิจัยฉบับนี้ หมายถึง รูปร่างหรือสามารถเรียกได้ว่าเป็นรูปทรง 2 มิติ และรูปทรงหรือรูปทรง 3 มิติ มีความสัมพันธ์ระหว่างเส้น มุมที่เป็นระเบียบ มั่นคง เช่น วงกลม สี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม เป็นต้น สามารถนำมาจัดวางองค์ประกอบสร้างสรรค์เพื่อแสดงออกถึงความคิดเห็นของตนเองได้

แม้ว่าเมื่อกล่าวถึงคำว่า เรขาคณิต จะทำให้เกิดความคิดความเข้าใจในทฤษฎีทางด้านคณิตศาสตร์ แต่ในงานวิจัยฉบับนี้มุ่งหาความหมายของเรขาคณิตเพื่อนำมาสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ดังที่ชลุต นิมเสมอ ให้คำอธิบายถึงคำว่าเรขาคณิตในทางศิลปะไว้ว่า

เรขาคณิต ได้แก่ รูปทรง 2 มิติ และรูปทรง 3 มิติที่มีลักษณะเป็นแบบเรขาคณิต เช่น รูปกลม รูปสามเหลี่ยม รูปสี่เหลี่ยม ฯลฯ ในธรรมชาติ ผลึกของสารต่าง ๆ จะมีรูปทรงแบบเรขาคณิต รูปเหล่านี้เป็นรูปทรงที่ให้โครงสร้างหรือเป็นพื้นฐานของรูปทรงอื่น ๆ มีศิลปินนามธรรมบางพวก เซซาน (Pau Cezanne) ใช้รูปทรงเรขาคณิตสร้างรูปทรงในธรรมชาติ หรือวิเคราะห์รูปทรงในธรรมชาติ ออกเป็นรูปทรงเรขาคณิต รูปทรงแบบนี้ให้ความรู้สึกเป็นกลาง แต่ศิลปินอาจนำมาประกอบกันเพื่อแสดงความคิดหรืออารมณ์ด้วยวิธีการหรือแบบอย่างการแสดงออกของตนเอง (ชลุต นิมเสมอ, 2559: 269-270)

นอกจากนั้น อธิพิล ตั้งโณลก ได้อธิบายถึงเรขาคณิตในศาสตร์ทัศนศิลป์ โดยได้แสดง ทัศนระสมสัมพันธ์ระหว่าง จุด และ เส้น ไว้ว่า “เรขาคณิตเริ่มต้นจาก จุด เมื่อนำมาขยายใหญ่ ก็จะเป็นรูปทรงกลมและเมื่อนำมาเรียงต่อกันก็จะกลายเป็น เส้น และเมื่อถูกขยายใหญ่เส้น ก็จะกลายเป็นรูปทรงสี่เหลี่ยม” (อธิพิล ตั้งโณลก, 2549: 17)

ดังนั้นในงานวิจัยฉบับนี้ เรขาคณิต หมายถึง รูปร่างหรือรูปทรงที่เกิดจาก จุด เส้น มีรูปทรงที่เป็นระเบียบ มั่นคง มีความสัมพันธ์ระหว่างเส้น รูปทรงแบบนี้ให้ความรู้สึกเป็นกลางที่ศิลปินสามารถ นำมาประกอบกันเพื่อแสดงความคิดเห็นหรือสื่อสารด้วยวิธีการในการแสดงออกในรูปแบบของตนเอง



2.2.8 สัดส่วน

สัดส่วน คือ การแสดงความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกันให้เกิดความสมส่วน ซึ่งกันและกันของขนาด ความเกี่ยวข้องกันกับศิลปะสัดส่วนยังหมายถึงความกลมกลืนขององค์ประกอบต่าง ๆ ที่อยู่ร่วมกัน อาจเป็นได้ทั้งสี แสง เงา เส้น

ชลุต นิมเสมอ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะได้ให้คำอธิบายถึงคำว่า “สัดส่วน” อย่างง่ายเพื่อให้ผู้อ่านสามารถจินตนาการตามได้อย่างไม่ซับซ้อน

สัดส่วน (Proportion) เป็นกฎเอกภาพเกี่ยวข้องกับความสมส่วนซึ่งกันและกันของขนาด (Dimension) ในส่วนต่าง ๆ ของรูปทรงและระหว่างรูปทรง ที่เราเห็น คนหัวโต คนเตี้ย คนชยาว หรือคนขาสั้นเกินไป ก็เพราะเขามีสัดส่วนผิดไปจากธรรมดาของคนทั่วไป ในศิลปะก็มีความหมายเป็นธรรมดาของสัดส่วนนี้อยู่ สัดส่วนเป็นเรื่องของความรู้สึกทางสุนทรียภาพและของอุดมคติ การสมสัดส่วนนี้หมายรวมไปถึงความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสมกลมกลืนของสี แสง เงา และ ทัศนธาตุอื่น ๆ ด้วย (ชลุต นิมเสมอ, 2559: 210)

เห็นได้ว่าสัดส่วนไม่มีกฎเกณฑ์ที่ตายตัวแต่เป็นเรื่องของความรู้สึกทางสุนทรียภาพส่วนบุคคล ที่มีต่อชิ้นงานหรือผลงานที่ได้รับชม แต่จำเป็นต้องมีความเป็นเอกภาพ ความเหมาะสมในค่านิยม รสนิยม หรือบริบทที่เกิดขึ้นในขณะนั้น ๆ โดยมี นราพงษ์ จรัสศรี ให้ความเห็นเพิ่มเติมไว้ว่า

สัดส่วนกับการออกแบบนาฏยศิลป์สร้างสรรค์ คือ การจัดวางสัดส่วน สามารถแบ่งได้หลายประเด็นทั้งการวางรูปแบบของการแสดง (Pattern) และความสำคัญของบทบาท สัดส่วนจะไปมีความเกี่ยวข้องกับการจัดองค์ประกอบ โดยมีเรื่องของสัดส่วนของพื้นที่ว่าง (Space) กรอบ (Frame) ความสมดุล (Balance) ความสมมาตรและไม่สมมาตร (Symmetry – Asymmetry) โดยทั้งหมดนี้จะขึ้นอยู่กับการวางวัตถุประสงค์ของผู้สร้างสรรค์ผลงาน สัดส่วนสามารถเชื่อมโยงไปกับประเด็นอื่น ๆ ได้อีกทั้งในเรื่องของความรู้สึกที่มีต่อผลงานอันจะส่งผลไปกับทุกองค์ประกอบ (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 28 มิถุนายน 2560)

จากข้อมูลดังกล่าวมาข้างต้น สัดส่วนเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดเอกภาพที่แสดงถึงความสมส่วน ความเหมาะสม ทั้งความหมายในแง่ขนาด ส่วนสัดส่วนรูปร่างรูปทรง และระหว่างรูปร่างรูปทรง ไม่ได้มีกฎเกณฑ์ที่แน่ชัด เนื่องจากต้องดำเนินตามค่านิยม รสนิยม บริบทของแต่ละท้องถิ่น รวมถึงอุดมคติ ที่มีต่อความสวยงามในยุคสมัยต่าง ๆ อีกทั้งสัดส่วนจะไปมีความเกี่ยวข้องกับการจัดองค์ประกอบอัน จะมีผลต่อความรู้สึกที่มีต่อผลงาน ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า สัดส่วนเป็นเรื่องของความรู้สึกทางสุนทรียภาพ และของอุดมคติ

2.3 ภาพวาดเดอะวิทรูเวียนแมนกับสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต

แนวความคิดเรื่องสรีระร่างกายของมนุษย์มีอิทธิพลเกี่ยวข้องกับศาสตร์อื่น ๆ โดยตรง ทั้งในด้านการสร้างแนวคิดทางสถาปัตยกรรม สรีรวิทยา ตำราเรื่องสัดส่วนในงานจิตรกรรม ประติมากรรม และการจัดองค์ประกอบ มีการแฝงความหมายโดยนัยที่ปรากฏในภาพวาดเดอะวิทรูเวียนแมน สู่ศิลปวิทยาการที่ปรากฏในภาพวาด แสดงถึงอิทธิพลของภาพวาดเดอะวิทรูเวียนแมนกับรูปร่างหรือ

รูปทรงเรขาคณิตและสัดส่วน ทำให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตและสัดส่วนกับงานสร้างสรรค์

2.3.1 ความหมายโดยนัยที่ปรากฏในภาพวาดเดอะวิทรูเวียนแมน

ภาพเดอะวิทรูเวียนแมน วาดโดยเลโอนาร์โด ดา วินชี ผู้ที่มีความเชี่ยวชาญทั้งในด้านวิทยาศาสตร์และโลกแห่งศิลปะ ถือได้ว่าเป็นภาพที่โด่งดังที่สุดอีกภาพหนึ่งของโลก แสดงถึงอัจฉริยภาพของเขาทั้งในด้านสรีระวิทยา เรขาคณิต สถาปัตยกรรม ผู้วิจัยให้ความสนใจเรื่องรูปร่างรูปทรงเรขาคณิตที่เกิดขึ้นในภาพนี้ โดยภาพนี้คาดว่าวาดเสร็จในช่วงปี ค.ศ.1490 แสดงถึงผู้ชายที่ยืนโดยปราศจากเครื่องนุ่งห่มใด ๆ แขนทั้งสองข้างของเขากางออกไปด้านข้างขนานกับพื้น ร่างกายของชายผู้นั้นถูกบรรจุอยู่ในรูปร่างสี่เหลี่ยมด้านเท่าหรือสี่เหลี่ยมจตุรัส ซ้อนด้วยภาพชายคนเดิมแต่องศา มือทั้งสองข้างถูกปรับให้สูงขึ้นและขาที่กางออกถูกบรรจุอยู่ในรูปร่างวงกลม

ถึงแม้ในภาพวาดนี้จะไม่ได้อธิบายรูปสามเหลี่ยมด้านเท่าลงไปในภาพวาด แต่สิ่งหนึ่งที่ดา วินชีให้ความสนใจ คือ การแสดงข้อมูลให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของสัดส่วนสรีระร่างกายมนุษย์กับรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต และได้ทำการอธิบายถึงรูปสามเหลี่ยมด้านเท่าที่สามารถเกิดขึ้นได้จากสรีระร่างกายมนุษย์ แต่ไม่ได้วาดรูปสามเหลี่ยมลงบนภาพวาดเอาไว้ที่คำบรรยายใต้ภาพ โดยไอแซคสัน ได้อธิบายถึงข้อมูลนี้ว่า

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ในบันทึกด้านล่างภาพวาดได้อธิบายถึงลักษณะ เฉพาะในการวางตำแหน่ง หากคุณกางขาออกให้มากพอที่จะทำให้ความสูงของคุณลดลงหนึ่งต่อสี่ส่วน ของความสูงทั้งหมด จากนั้นเหยียดแขนทั้งสองข้างประกบกันขึ้นเหนือศีรษะ โดยมีเส้นผ่าศูนย์กลางเดียวกับสะดือ จะเกิดช่องว่างระหว่างขาเป็นรูปสามเหลี่ยมด้านเท่า (Isaacson, 2017: 155)

แนวความคิดสรีระร่างกายกับรูปเรขาคณิตเป็นแนวคิดที่มีอิทธิพลมาอย่างยาวนานตั้งแต่สมัยโรมัน ซึ่งเป็นแรงบันดาลใจสำคัญที่ทำให้ดา วินชีนำแนวคิดนี้มาพัฒนา โดยนำประสบการณ์และการทดลองของตนเองมาพัฒนา การเปรียบเทียบสัดส่วนของอวัยวะต่าง ๆ กับความสูง แสดงถึง

ความสัมพันธ์ระหว่างร่างกายมนุษย์กับศิลปะและสถาปัตยกรรม นอกจากนี้ ไอแซคซัน ได้ยกตัวอย่างข้อมูลที่ดา วินชีได้ทำการแก้ไขไว้ว่า “ตัวอย่างเช่น วิทรูเวียสได้เปรียบเทียบความสูงของตนเองมีความยาวเท่ากับหกความยาวฝ่าเท้า แต่ดา วินชีบันทึกไว้เป็นเจ็ดความยาวฝ่าเท้า” (Isaacson, 2017: 156) รายละเอียดของภาพเดอะวิทรูเวียนแมนยังคงแฝงข้อมูล และความหมายด้านสัดส่วนของมนุษย์ที่มีผู้ศึกษาอยู่มากมาย ในงานวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยได้นำข้อสรุปการอธิบายสัดส่วนของร่างกายมนุษย์มาอธิบายไว้ดังนี้

สมิท (Smith) ได้แสดงข้อมูลรายละเอียดสัดส่วนร่างกายมนุษย์ในภาพเดอะวิทรูเวียนแมนไว้ว่า “4 นิ้วเท่ากับขนาด 1 ฝ่ามือ 4 ฝ่ามือเท่ากับความยาวของเท้า 6 ฝ่ามือเท่ากับความยาวจากปลายนิ้วมือถึงศอก และ 4 ความยาวศอกเท่ากับความสูงของคน ๆ นั้น” (Smith, 2015: 111) นอกจากนี้ โจฮันเนส และ แฟรงค์ (Johannes and Frank) นำแนวความคิดนี้ไปเปรียบเทียบสัดส่วนร่างกาย แสดงความสัมพันธ์กับความสูงของมนุษย์ ซึ่งมีรายละเอียดต่าง ๆ ได้แก่

1 ความยาวศอกมีขนาดเท่ากับ 1 ส่วน 4 ของความสูง 1 ความยาวฝ่าเท้ามีขนาดเท่ากับ 1 ส่วน 6 ของความสูง 1 ความยาวช่วงมือมีขนาดเท่ากับ 1 ส่วน 8 ของความสูง 1 ฝ่ามือมีขนาดเท่ากับ 1 ส่วน 24 ของความสูง และ 1 นิ้วมือมีขนาดเท่ากับ 1 ส่วน 96 ของความสูง ความสำคัญของความสัมพันธ์สัดส่วนในส่วนต่าง ๆ ในร่างกายได้รับการพัฒนาสู่มาตรวัดที่มีหน่วยเป็น “เมตร” ในช่วงศตวรรษที่ 19 และยังคงใช้อยู่จนถึงปัจจุบัน (Johannes and Frank, 2014: 263)

ชาตรี คหสุวรรณ ได้แสดงทรรศนะเสริมถึงองค์ความรู้ที่มีอยู่ในภาพเดอะวิทรูเวียนแมนในหลากหลายศาสตร์และสิ่งที่สะท้อนออกมาจากภาพนี้ว่า

เป็นความรู้และหลักคิดขั้นพื้นฐานในงานสถาปัตยกรรม ซึ่งเกี่ยวกับพื้นฐานด้านความรู้ (Foundation) ปรัชญา (Philosophy) ศาสนา (Religion) คณิตศาสตร์ (Mathematic) และด้านเรขาคณิต (Geometry) ดังเช่นรูปภาพที่แสดงถึงสัดส่วน

และความสมดุลในงาน นักสถาปัตยกรรมนำสัดส่วนและความสมดุลมาใช้ในงาน ออกแบบทางสถาปัตยกรรม โดยเฉพาะมีการนำมาปรับปรุงเป็นตำราเกี่ยวกับ สัดส่วนของมนุษย์ (Human Dimension) ที่สัมพันธ์กับการใช้ชีวิตประจำวัน ซึ่งมี ประโยชน์ในงานออกแบบตกแต่งภายในและสถาปัตยกรรมเป็นอย่างมาก สะท้อนให้ เห็นถึงความมั่นคง ความสมดุลในการดำรงชีวิตของสิ่งมีชีวิตต่าง ๆ รวมถึงสภาพ สิ่งแวดล้อมที่ต้องพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันเพื่อความเป็นอยู่ที่ยั่งยืน (ชาตรี คหสุวรรณ, สัมภาษณ์, 5 มีนาคม 2561)

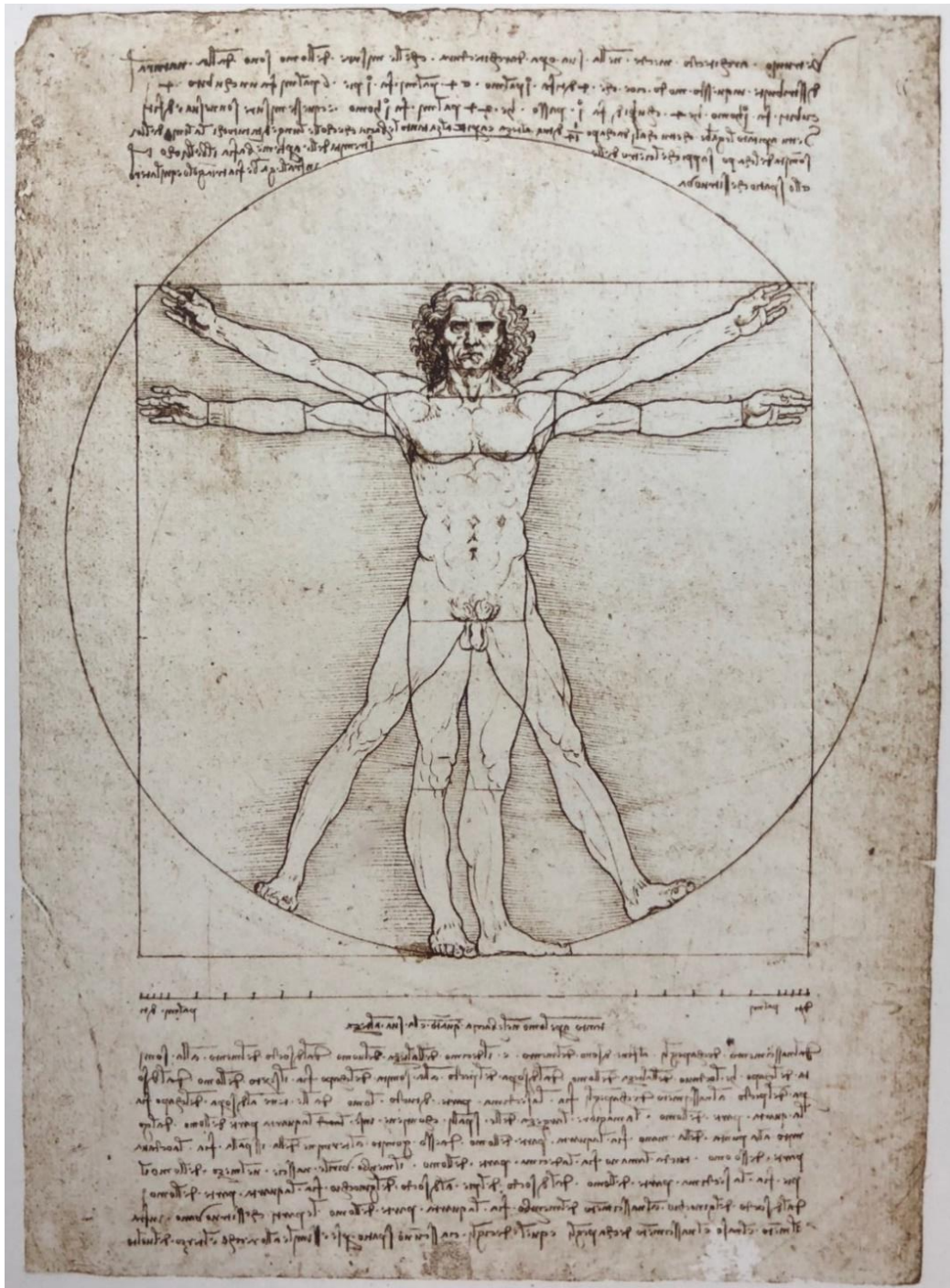
ถึงแม้ว่าภาพวิทรูเวียนแมนจะมีผู้ให้ความสำคัญกับแนวคิดเรื่องสัดส่วนมาก แต่หากลอง สังเกตในภาพวาดสัดส่วนมนุษย์ในภาพต่าง ๆ ของดาวินชีจะพบว่าเกือบทุกภาพวาด มีการนำรูปร่างเรขาคณิตเข้าไปเป็นส่วนประกอบ ทั้งในการวาดภาพมนุษย์ สัตว์ หรือเครื่องกล นาธาน และ ซอลเนอร์ (Nathan and Zollner) แสดงให้เห็นถึงความเชื่อมโยงในประเด็นนี้ไว้ว่า

รูปเรขาคณิตในภาพวิทรูเวียนแมนแม้จะไม่ถูกกล่าวถึงแต่มีความสำคัญในแง่ของการนำไปใช้อธิบายรูปทรงและรูปร่างที่ผู้วาดต้องการให้มีความเสมือนจริง เป็นอย่างมาก ดังสังเกตได้จากผลงานของเลโอนาร์โด ดาวินชีในหนังสือ ผลงาน กราฟิกเลโอนาร์โด ดาวินชี (Leonardo da Vinci The Graphic Work) (Nathan and Zollner, 2014: 265-295)

จากการศึกษาความหมายโดยนัยที่ปรากฏอยู่บนภาพเดอะวิทรูเวียนแมน (ดังภาพที่ 2.1) ทำให้ผู้วิจัยได้พบถึงสัดส่วนของร่างกายมนุษย์ที่ใช้อวัยวะในร่างกายเป็นเครื่องมือในการวัดหรือ เปรียบเทียบอีกทั้งยังสามารถนำไปพัฒนาสู่วิวัฒนาการทางด้านศิลปะ วิทยาศาสตร์ และ สถาปัตยกรรม ดังที่นิธิพัฒน์ พลชัย แสดงทรรศนะเกี่ยวกับเรขาคณิตและความสอดคล้องกับ วิทยาศาสตร์ไว้ว่า “เรขาคณิตเหมือนวิทยาศาสตร์ ไม่มีความแตกต่าง และมีความเป็นกลาง ด้วย ความหมายจะต้องเป็นเช่นนั้นเพื่อให้เกิดเป็นมาตรฐานที่สอดคล้องกันในการวัด นำไปสู่การพัฒนาต่อ ยอดสู่สิ่งใหม่” (นิธิพัฒน์ พลชัย, สัมภาษณ์, 23 กรกฎาคม 2560) เมื่อนำข้อมูลข้างต้นมาเชื่อมโยงกับ

ภาพเดอะวิทรูเวียนแมน เห็นได้ว่าการนำความหมายโดยนัยในภาพสู่การพัฒนาองค์ความรู้ด้านต่าง ๆ เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง ดังที่นาธาน และซอลเนอร์ (Nathan and Zollner) ได้อธิบายถึงวัตถุประสงค์ของภาพเดอะวิทรูเวียนแมนไว้ว่า “วัตถุประสงค์ในการศึกษาสัดส่วนของดาวินชีไม่เพื่อแต่มุ่งเรื่องแค่สัดส่วนเท่านั้น แต่ยังโยงไปถึงสิ่งที่เกี่ยวข้องในหลายศาสตร์ โดยเฉพาะการวิจัยมาตรวัดร่างกายมนุษย์สู่ภาพวาดเดอะวิทรูเวียนแมน” (Nathan and Zollner, 2014: 263)

ดังนั้นจากภาพเดอะวิทรูเวียนแมนสู่ความหมายด้านสัดส่วนเหล่านี้ เมื่อมีผู้นำไปศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมทำให้ได้พบว่า แท้ที่จริงแล้วร่างกายของมนุษย์คือสิ่งมหัศจรรย์ เป็นแหล่งกำเนิดรูปเรขาคณิตที่สมบูรณ์แบบทั้งวงกลม สี่เหลี่ยม และสามเหลี่ยม ดังที่ไอแซคซัน ได้แสดงทรรศนะถึงภาพนี้ไว้ว่า “เป็นภาพที่รวมศาสตร์ศิลปะและวิทยาศาสตร์ อีกทั้งยังเป็นสัญลักษณ์ของอุดมคติมนุษย์นิยมที่ฉลองศักดิ์ศรี คุณค่า และเหตุผลของมนุษย์ในฐานะปัจเจกชนภายในสี่เหลี่ยม และวงกลม” (Isaacson, 2017: 157) จากที่กล่าวมานี้ล้วนเป็นแรงกระตุ้นให้ผู้วิจัยเชื่อมต่อรูปแบบแนวคิดในภาพเดอะวิทรูเวียนแมนสู่การจัดองค์ประกอบทางศิลปะอย่างไม่มีที่สิ้นสุด โดยเมื่อกาลเวลาผ่านไปแนวความคิดเหล่านี้ได้ถูกพัฒนาและต่อยอดองค์ความรู้สู่วิวัฒนาการในศาสตร์อื่น ๆ อีกมากมาย โดยผู้วิจัยจะกล่าวถึงในหัวข้อที่เกี่ยวข้องต่อไป



ภาพที่ 2. 1 ภาพเดอะวิทรูเวียนแมน (The Vitruvian Man)

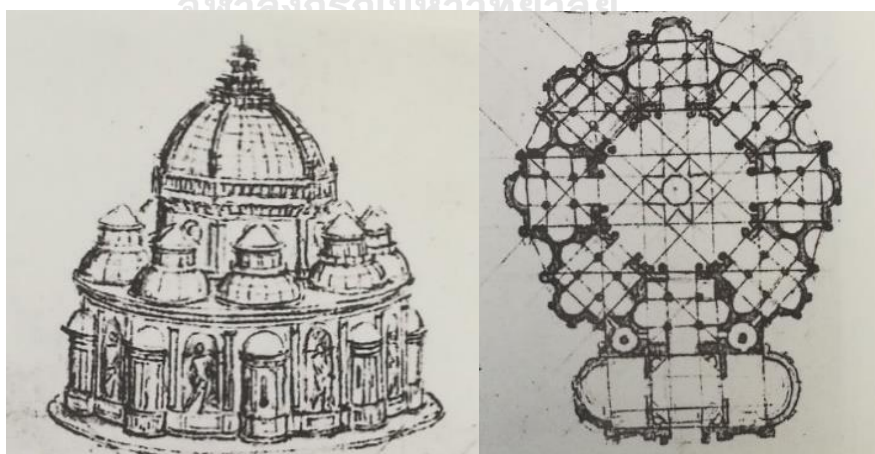
ที่มา: Grange, 2015: 10

2.3.2 ศิลปวิทยาการที่ปรากฏในภาพวาดเดอะวิทรูเวียนแมน

จากการศึกษาผลงานของดาวินชี ผู้วิจัยได้ทำการสังเกตจากปีคริสต์ศักราชก่อนการกำเนิดภาพวาดเดอะวิทรูเวียนแมน กล่าวได้ว่าภาพนี้ไม่ใช่ภาพวาดภาพแรกที่ดาวินชีใช้รูปร่างเรขาคณิตในการออกแบบ ฟาร์ธิง (Farthing) บรรณาธิการผู้รวบรวมภาพวาดสำคัญของโลกได้กล่าวถึงประวัติความอัจฉริยะของดาวินชี ไว้ว่า

ตั้งแต่บทเรียนแรก ๆ ดาวินชีก็ได้พัฒนาความชื่นชอบอันลึกซึ้งต่อพื้นที่สามมิติ อันเป็นมโนทัศน์ที่เขาจะนำไปใช้ได้เป็นอย่างดีตลอดชีวิตการทำงานของเขา ไม่ว่าจะวาดหรือเขียนภาพอันสลัซบซ้อนของพืช ชิ้นส่วนของร่างกายมนุษย์ เครื่องจักรสงครามหรือกังหันน้ำสาธารณะ รูปทรงเรขาคณิตหรือธรณีวิทยาในห้องที่ (รติพร ชัยปิยะพร ผู้แปล, ฟาร์ธิง, 2558: 135)

รูปทรงเรขาคณิตเป็นสิ่งที่มีความสำคัญเป็นอย่างมากต่อการสร้างสรรค์ ดังเช่น สถาปัตยกรรมโบสถ์เซ็นทรัลไลซ์ (Centralized Church) ในปีค.ศ.1488 ได้ถูกออกแบบผ่านการใช้สี่เหลี่ยมและวงกลมนำมาจัดองค์ประกอบสู่การวางโครงสร้างทางสถาปัตยกรรม เพื่อให้ได้รูปแบบที่แสดงถึงความมีเอกภาพตามวัตถุประสงค์ของสิ่งก่อสร้างที่เกิดขึ้น



ภาพที่ 2. 2 ภาพรายละเอียดของโบสถ์เซ็นทรัลไลซ์ (Detail of a Centralized Church)

ที่มา: Grange, 2015: 106

จากรายละเอียดของโบสถ์เซนต์โรสเช็ด (ภาพที่ 2.2) เป็นภาพที่ถูกวาดขึ้นใน ค.ศ.1488 แกรนจ์ อธิบายว่า “ดาร์วินซีได้ใช้รูปร่างที่สมบูรณ์แบบของวงกลม และสี่เหลี่ยมจตุรัสในการไขทศนะที่สามารถบรรลุถึงความเป็นเอกภาพในโครงสร้างของโบสถ์” (Grange, 2015: 106) ภาพนี้ได้แสดงถึงความสำคัญของรูปร่างเรขาคณิต สี่เหลี่ยม วงกลม เมื่อนำมาจัดวางองค์ประกอบจะเกิดการสร้างสรรค์ภาพเรขาคณิตในรูปแบบใหม่ขึ้นมา โดยผลงานของเขาในศาสตร์ทางด้านสถาปัตยกรรมที่ได้รับการออกแบบในช่วงเวลานั้นถูกบันทึกเป็นภาพวาด เส้นร่าง โครงสร้าง แผนผังของงานสถาปัตยกรรม ไปจนถึงรูปร่างก่อสร้างที่สมบูรณ์ ได้มีการจดบันทึกคำอธิบายลงบนภาพวาด สรีระร่างกายที่มนุษย์ ที่ล้วนแล้วแต่อธิบายถึงการจัดวางรูปทรงเรขาคณิตในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อให้ได้รูปแบบที่แตกต่างกันออกไป

โดยก่อนหน้านั้น ภาพส่วนใหญ่ที่เกิดขึ้นจะเป็นภาพวาดเชิง 2 มิติ ที่ไม่มีมิติด้านลึก โดยเฉพาะอย่างยิ่งรูปร่างสรีระของสิ่งมีชีวิตต่าง ๆ จากการค้นคว้าและทำการทดลองของดาวินซี ทำให้เกิดมิติที่ 3 หรือมิติเชิงลึกของภาพวาดขึ้นมา โดยสังเกตได้จากภาพวาดการศึกษาทัศนมิติสำหรับพื้นหลังของความรักของพวกเมใจ (Perspective Study for the Background of the Adoration of the Magi) ในปี ค.ศ.1481 (ภาพที่ 2.3) ภาพชิ้นนี้มีมิติเชิงลึก มีความซับซ้อนผ่านรูปทรงเรขาคณิตเสมือนภาพลอยออกขึ้นมาจากกระดาษที่ไม่เพียงแต่ภาพสถาปัตยกรรมในภาพเท่านั้น แต่หมายรวมไปถึงการสร้างมิติเชิงลึกให้แก่สรีระของสัตว์ต่าง ๆ ที่อยู่บนผืนภาพนี้



ภาพที่ 2. 3 ภาพการศึกษาทัศนมิติสำหรับพื้นหลังของความรักของพวกเมใจ
(Perspective Study for the Background of the Adoration of the Magi)

ที่มา: Grange, 2015: 31

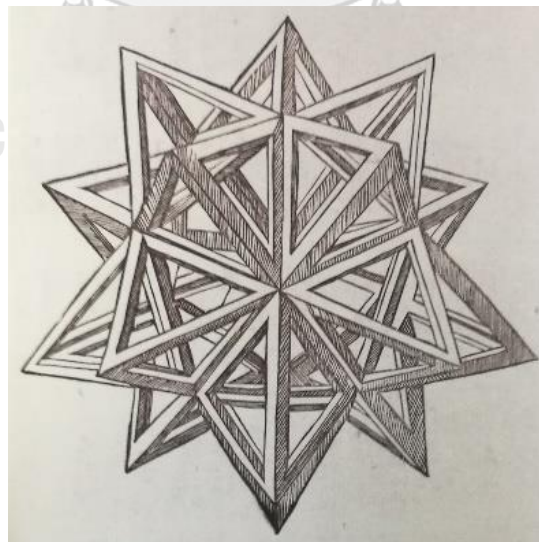
ในช่วงต่อมาดา วินชี ค้นคว้าหาข้อมูล สานต่อ และพัฒนาแนวคิดวิทรูเวียสสู่ศาสตร์อื่น ๆ โดยเฉพาะด้านดาราศาสตร์ที่ดา วินชี ได้ทำการพัฒนาการทดลองเพื่อค้นหาคำตอบด้านสัดส่วนร่างกายมนุษย์ ค้นพบว่าสัดส่วนและเรขาคณิตมีความสัมพันธ์กับร่างกายมนุษย์อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ นำไปสู่การนำภาพเรขาคณิตที่เกิดขึ้นไปเชื่อมโยงและใช้ในการอธิบายระบบสุริยะจักรวาล ที่เห็นได้จากการเก็บรวบรวมผลงานภาพวาดของแกรนจ์ โดยหนึ่งในนั้นคือ ภาพการแสดงบันทึกและแผนภาพดาราศาสตร์ เรขาคณิต และศิระษะของม้า (Notes and Diagrams on Astronomy and Geometry, and the Head of a Horse) ในปี ค.ศ.1503 (ภาพที่ 2.4) ภาพประกอบไปด้วยรายละเอียดต่าง ๆ ได้แก่ มุมด้านซ้ายบนของภาพแสดงถึงรัศมีพระอาทิตย์พร้อมคำอธิบาย ช่วงกลางของภาพแสดงให้เห็นถึงสรีระของศิระษะม้า มุมด้านล่างซ้ายแสดงรูปเรขาคณิตพร้อมรูปลักษณะการทำมุม แสดงองศาในลักษณะต่าง ๆ และมุมด้านล่างขวาแสดงถึงการเคลื่อนที่ของดวงดาวที่เกิดแสงและเงาในลักษณะที่แตกต่างกันออกไป เห็นได้ว่าดา วินชี ได้นำรูปเรขาคณิตมาใช้ในการอธิบายข้อมูลด้านดาราศาสตร์ โดยแกรนจ์ ได้ให้ข้อมูลของภาพนี้ว่า “ในช่วงนั้นดา วินชี ได้ทำการศึกษาดาราศาสตร์อย่างมากมาย และงานของเขาได้ถูกนำกลับมาคาดการณ์อีกครั้งใน 100 ปีต่อมาโดยกาลิเลโอ (Galileo) เขาได้สร้างภาพกล้องโทรทรรศน์และเริ่มอธิบายให้เกิดความเข้าใจบางอย่างเกี่ยวกับระบบสุริยะจักรวาลที่ทำให้เขาหลงใหลเป็นอย่างมาก” (Grange, 2015: 111)

ไม่เพียงการศึกษาและพัฒนาารูปแบบการใช้เรขาคณิตที่นำมาเชื่อมโยงกับศาสตร์ทางด้านวิทยาศาสตร์เท่านั้น หากแต่ดา วินชี ยังได้นำองค์ความรู้ด้านเรขาคณิตมาเชื่อมโยงกับศิลปะนามธรรมที่เกิดขึ้นในช่วง ค.ศ.1509 เห็นได้จากภาพเดอ ดิวินา พร็อพพอร์ติโอเน (De Divina Proportione) (ภาพที่ 2.5) ที่เกิดจากความขุ่มเเตและให้ความสำคัญกับคณิตศาสตร์ซึ่งเขานำมาผนวกกับทุกสิ่ง โดยแกรนจ์ ได้กล่าวว่า “ดา วินชี ได้นำความเชี่ยวชาญของตนเองเข้าไปสู่เกมในรูปแบบเรขาคณิตเป็นภาพที่ไม่ได้เกิดได้โดยง่ายในช่วงอดีตกาล แต่เป็นสิ่งที่แสดงถึงอัจฉริยะในการกระตุ้นเพื่อการค้นหาสิ่งนามธรรม” (Grange, 2015: 119)



ภาพที่ 2. 4 ภาพแสดงของบันทึกและแผนภาพดาราศาสตร์ เรขาคณิต และศีรษะของม้า
(Notes and Diagrams on Astronomy and Geometry, and the Head of a Horse)

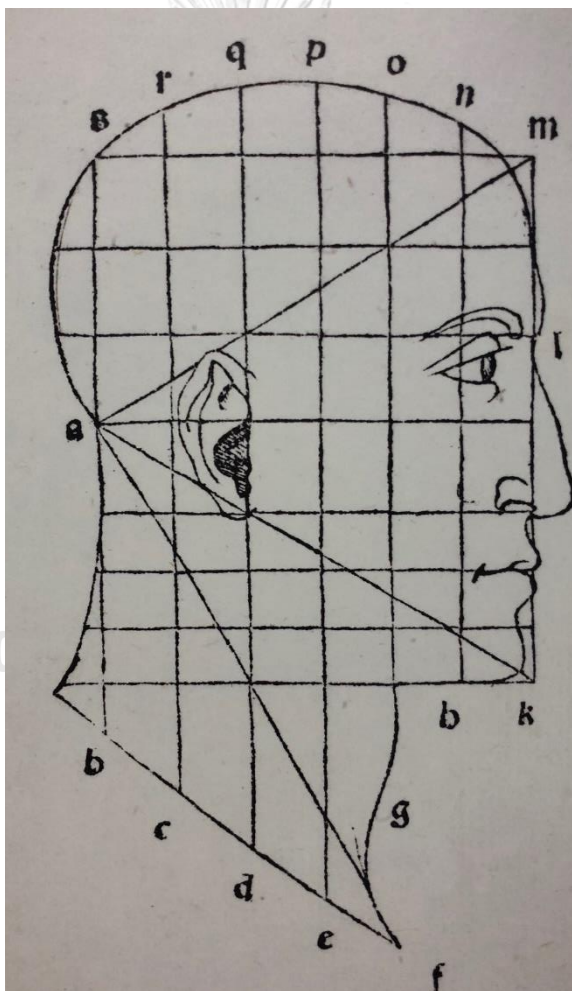
ที่มา: Grange, 2015: 111



ภาพที่ 2. 5 ภาพเดอ ดิวิน่า พร็อพพอร์ติโอเน่ (De Divina Proportione)

ที่มา: Grange, 2015: 118

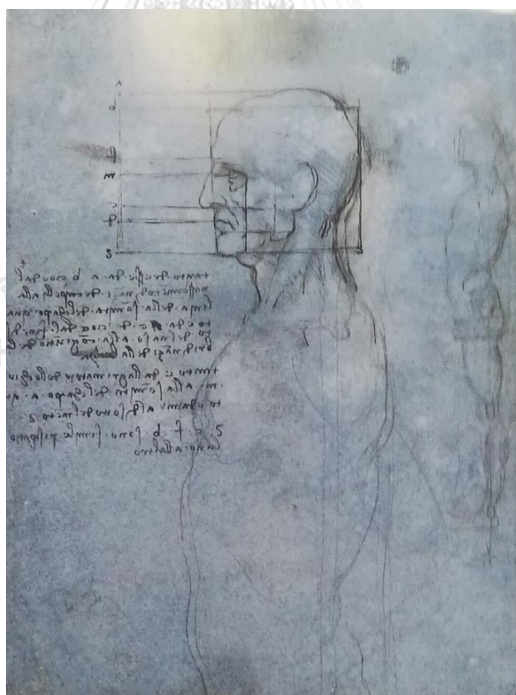
นอกจากนี้ยังพบว่า ดาร์วินซียังคงแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของคณิตศาสตร์ผ่านรูปเรขาคณิตผ่านภาพวาดประกอบจากเดอ ดิวิน่า พร็อพโพรติโอเน่ (Illustration from De Divina Proportione) ในปี ค.ศ.1509 ที่แสดงภาพศีรษะผู้ชายหันข้าง เน้นรูปทรงจุมูก ภาพในศีรษะประกอบด้วยเส้นตรงทั้งแนวตั้ง และแนวดิ่งตัดกัน เกิดรูปสี่เหลี่ยมหลายภาพ พร้อมแสดงเส้นเฉียงที่มาบรรจบกันบริเวณหลังหู (ภาพที่ 2.6) โดยแกรนจ์ ได้แสดงถึงทฤษฎีของดาร์วินซียี่ได้ภาพนี้ว่า “ดาร์วินซียให้ความสำคัญกับคณิตศาสตร์อย่างจริงจังในทุกอย่าง โดยกล่าวไว้ว่าใครก็ตามที่ละเลยต่อความแม่นยำอย่างที่สุดของคณิตศาสตร์ ผู้นั้นจะตกอยู่ในห้วงแห่งความสับสน” (Grange, 2015: 120)



ภาพที่ 2. 6 ภาพวาดประกอบจากเดอ ดิวิน่า พร็อพโพรติโอเน่
(Illustration from De Divina Proportione)

ที่มา: Grange, 2015: 120

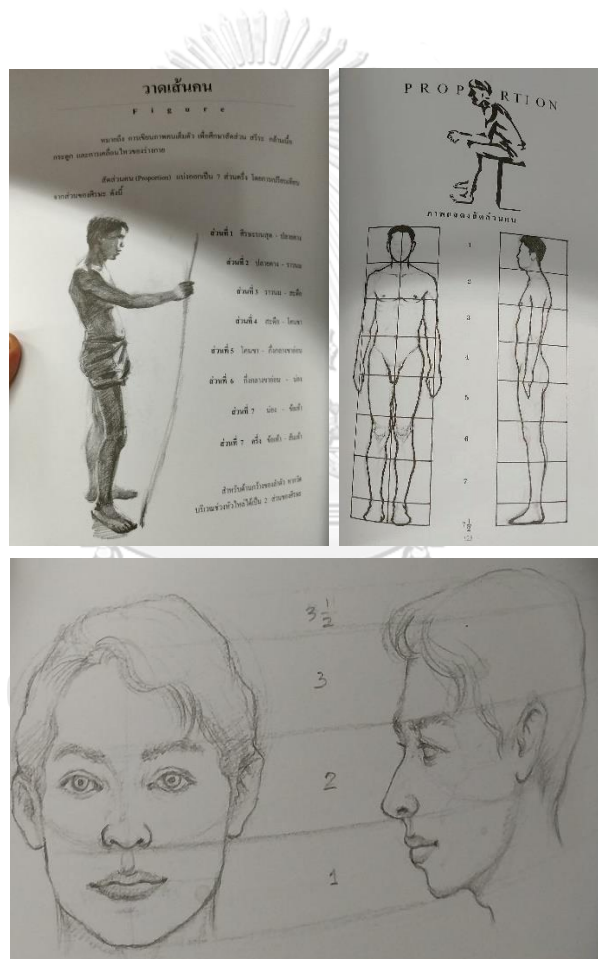
จากรายละเอียดที่กล่าวมานี้ ผู้วิจัยสนใจในประเด็นการใช้รูปร่างเรขาคณิตเป็นสิ่งกำหนดสัดส่วนบริเวณต่าง ๆ ของใบหน้า โดยนำรูปหน้าผู้ชายไร้เส้นผมหันข้างมาเป็นตัวตั้งและนำรูปร่างสี่เหลี่ยมหลาย ๆ ภาพ ที่นำมาต่อกันจนเกิดเป็นตาราง เห็นได้ว่าตารางที่เกิดขึ้นบนภาพแสดงสัดส่วนและความมีเหตุมีผลต่อการวาดภาพใบหน้ามนุษย์เป็นอย่างมาก ทั้งระยะห่างจากปลายศีรษะถึงบริเวณคิ้ว ระยะห่างระหว่างคิ้วถึงปลายจมูก และระยะห่างระหว่างปลายจมูกจนถึงคาง เหล่านี้ล้วนได้รับอิทธิพลจากการศึกษาอย่างละเอียดในอดีต ดังเห็นได้จาก ภาพสัดส่วนของศีรชะ และยืนเปลือยกาย (The Proportions of the Head and a Standing Nude) ใน ค.ศ. 1490 (ภาพที่ 2.7) เป็นอีกหนึ่งภาพในอดีตที่แสดงลักษณะของการใช้รูปเรขาคณิตเพื่อกำหนดสัดส่วนสรีระร่างกายมนุษย์ จากการสังเกตของผู้วิจัย ภาพสรีระดังกล่าวเมื่อได้รับการกำหนดสัดส่วนด้วยแนวความคิดของดาวินชี ทำให้เกิดความสมจริงมากยิ่งขึ้น นาธาน และซอลเนอร์ (Nathan and Zollner) ได้แสดงทรรศนะไว้ว่า “สิ่งเหล่านี้เกิดจากการทดลองธรรมชาติของการร่างภาพที่มีความสมบูรณ์ด้วยตัวของมันเอง ดาวินชีเริ่มจากการวาดหัวเป็นครั้งแรกก่อนที่จะนำตาราง (Grid) มาประยุกต์กับสิ่งทั่วไป” (Nathan and Zollner, 2014: 262)



ภาพที่ 2. 7 ภาพสัดส่วนของศีรชะ และยืนเปลือยกาย
(The Proportions of the Head and a Standing Nude)

ที่มา: Grange, 2015: 107

ผลงานหลายชิ้นของดาวินชี ในการวาดภาพที่เกี่ยวข้องกับสรีระมนุษย์จะใช้เส้นและรูปเรขาคณิตเข้ามาเป็นสิ่งที่กำหนดสัดส่วน ทำให้ภาพวาดสรีระมนุษย์ของดาวินชีมีความโดดเด่น สมจริงทางด้านสัดส่วนที่เหมาะสม ดังนั้น จากข้อมูลทีกล่าวมาผู้วิจัยเห็นถึงความเชื่อมโยงทางด้านแนวความคิด รูปแบบ และวิธีการกำหนดสัดส่วนจากอดีตจนถึงปัจจุบัน โดยเฉพาะการวาดภาพสรีระมนุษย์ที่มีนักวิชาการด้านศิลปะมากมายได้ออกแบบวิธีการเรียนการสอนศิลปะสำหรับผู้ฝึกวาดมือใหม่หรือนักเรียนศิลปะ ที่มักจะกำหนดเส้นตารางเป็นการตั้งต้นก่อนที่วาดภาพร่างกายมนุษย์เพื่อความเสมือนจริงดังภาพที่ 2.8

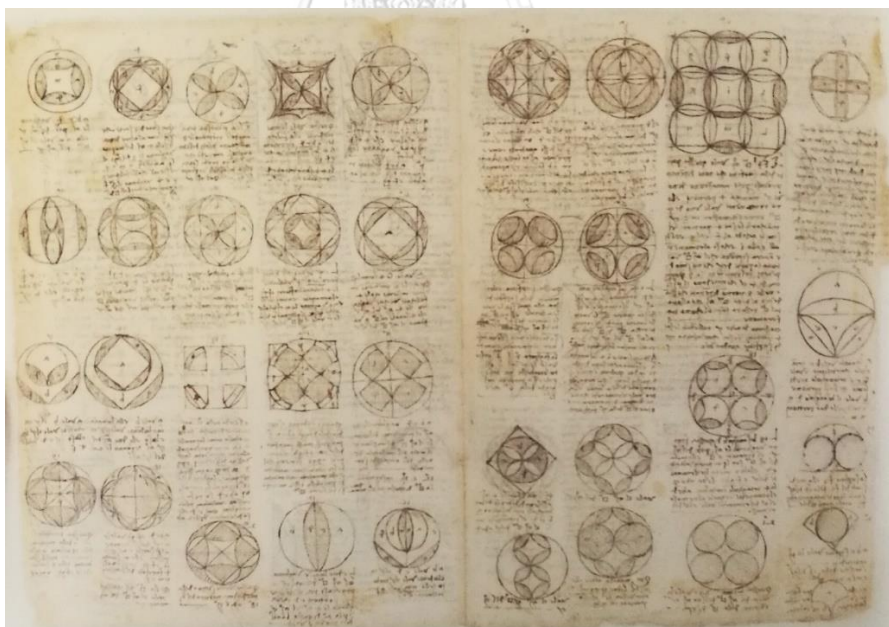


ภาพที่ 2. 8 ภาพการวาดเส้นคน

ที่มา: วิศิษฐ์ พิมพ์มล, 2558: 92-125

รูปเรขาคณิตสำหรับดาวินชีไม่เพียงแต่นำมาใช้ในลักษณะการวาดสรีระมนุษย์ หรือสถาปัตยกรรมให้เกิดความสมส่วน สมจริงเท่านั้น การศึกษาของดาวินชีทำให้เขาได้ค้นพบ การเชื่อมต่อของรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตสู่ทฤษฎีสัดส่วนทองคำ ที่นับได้ว่าเป็นอีกหนึ่งทฤษฎีของ ดาวินชีที่โดดเด่น ได้รับการยอมรับและยังคงเผยแพร่จนมาถึงปัจจุบัน ศิลปวิทยาการที่ปรากฏจาก แนวความคิดมิติเชิงลึก ภาพ ดิ แอตแลนติก โคเด็ก์ แสดงถึงการวาดภาพในเชิงเรขาคณิต (The Atlantic Codex showing Geometrical Drawing) ใน ค.ศ.1510 (ภาพที่ 2.9) ถือเป็น ภาพหนึ่งที่ถูกนำมาเชื่อมโยงกับทฤษฎีสัดส่วนทองคำ แกรนจ์ได้แสดงทรรศนะต่อภาพนี้ว่า

ถือเป็นภาพวาดที่ดาวินชีเผชิญหน้ากับท้าทายของการจัดการ กับ สามเหลี่ยม (Squaring the triangle) ซึ่งถูกนำมาเชื่อมต่อให้ใกล้เคียงกับผลงาน สัดส่วนทองคำ (Golden Ratio) ของเขา การศึกษาสิ่งเหล่านี้เพื่อปรับเปลี่ยนพื้นผิว ของเส้นโค้งสู่พื้นผิวเหลี่ยมโดยเส้นตรงหลายเส้นและการใช้มุมกลับ (Grange, 2015: 122)



ภาพที่ 2.9 ภาพดิ แอตแลนติก โคเด็กซ์ แสดงรูปทรงเรขาคณิต
(the Atlantic Codex showing Geometrical Drawing)

ที่มา: Grange, 2015: 122

ภาพนี้แสดงให้เห็นถึงการพัฒนาของรูปร่างเรขาคณิต โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อนำรูปร่างเรขาคณิตที่แตกต่างกันนำมาผนวกเข้าไว้ด้วยกัน และเมื่อการจัดวางถูกปรับเปลี่ยนทิศทาง รูปร่างที่เกิดขึ้นก็จะได้รับการปรับเปลี่ยนตาม อีกทั้งสัดส่วนของคำล้วนแล้วแต่มีอิทธิพลจนถึงปัจจุบัน ทั้งในด้านการจัดองค์ประกอบ การออกแบบตกแต่งภายใน สถาปัตยกรรม การวาดภาพ จิตรกรรม ประติมากรรม การถ่ายภาพ การออกแบบในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งไม่สามารถปฏิเสธได้เลยว่าองค์ความรู้ที่เกิดขึ้นจากพื้นฐานแนวคิดเรื่องสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตจะก่อให้เกิดศิลปวิทยาการหรือองค์ความรู้ทางด้านศิลปะที่หลากหลาย และยังคงถูกนำมาใช้เป็นทฤษฎีหลักในหลากหลายศาสตร์จนถึงปัจจุบัน ประเด็นนี้เป็นสิ่งที่กระตุ้นพรศนะของผู้วิจัยให้เห็นถึงความไร้ขีดจำกัดในการจัดวางองค์ประกอบของรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต ที่ล้วนสามารถปรับเปลี่ยนได้และเปลี่ยนแปลงไปตามบริบทแวดล้อมที่เข้าเกี่ยวข้องทั้งในเรื่องของการจัดวาง การเน้น น้ำหนักเส้น สัดส่วน ความซับซ้อน การจัดวางองค์ประกอบ จำนวน และการทำซ้ำ สิ่งที่เกิดขึ้นบนภาพนี้ทำให้การออกแบบจากอดีตกาลจนถึงปัจจุบันกาล มีสิ่งที่ถูกออกแบบมาใช้เป็นเครื่องมือเครื่องใช้ วัสดุสัญลักษณ์ เสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่ม ฯลฯ ไม่มีที่ท่าว่าจะถึงทางตันในด้านการออกแบบ ทั้งนี้จะขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของผู้ออกแบบว่าต้องการให้ผลงานของตนเองมีทิศทางเป็นเช่นไร

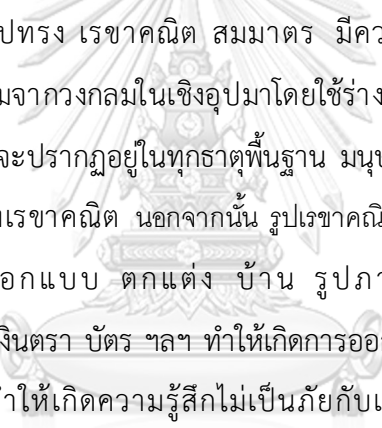
จากผลงานที่ผู้วิจัยได้คัดเลือกมานำเสนอในงานวิจัยฉบับนี้ เห็นได้ว่าแนวคิดที่อยู่ในภาพเดอะวิทรูเวียนแมนมีความเกี่ยวข้องกับศาสตร์ต่าง ๆ โดยเฉพาะด้านศิลปะเท่านั้น ศิลปวิทยาการที่ปรากฏได้นำความหมายโดยนัยที่ซ่อนเร้นอยู่ในภาพวาดเดอะวิทรูเวียนแมนมาพัฒนาสานต่อจนเกิดเป็นสิ่งสร้างสรรค์ใหม่ทั้งในศาสตร์ด้านสถาปัตยกรรมที่ใช้รูปร่างเรขาคณิตที่มีแนวความคิดเริ่มต้นมาจากแนวคิดวิทรูเวียสู่อารคิเทกเจอร์ของมนุษย์ พัฒนาเป็นศาสตร์ด้านสรีรวิทยา โดยใช้รูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตเพื่อกำหนดสัดส่วนที่เหมาะสมทั้งด้านขนาดและมิติของภาพเพื่อให้เกิดความเสมือนจริง นอกจากนั้นแนวความคิดสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตถูกพัฒนา ส่งผลโดยตรงต่อศิลปะ การออกแบบสัญลักษณ์ เครื่องมือเครื่องใช้ ในศิลปวิทยาการต่าง ๆ จนถึงปัจจุบัน

2.3.3 อิทธิพลของภาพวาดเดอะวิทรูเวียนแมนกับสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต

แนวความคิดที่ผู้วิจัยมีต่อภาพเดอะวิทรูเวียนแมนทั้งในแง่ของสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตที่เกิดจากร่างกายของมนุษย์เป็นสิ่งที่สามารถสร้างสรรค์ได้อย่างไม่มีขีดจำกัดและมีอิทธิพล

ไปถึงศาสตร์อื่น ๆ อีกมากมาย หลายศาสตร์นำแนวความคิดของภาพในการออกแบบเพื่อให้เกิดความเหมาะสม มีความเอกภาพ มีความรู้สึกปลอดภัยในการใช้สิ่งที่ถูกออกแบบขึ้นมา และนำรูปแบบแนวความคิดไปพัฒนาตามยุคสมัย ดังความเห็นของผู้เชี่ยวชาญในศาสตร์ต่าง ๆ และงานวิจัยที่นำแนวคิดของภาพเดอะวิทรูเวียนแมนมาผสานกับวิวัฒนาการเทคโนโลยีในปัจจุบัน ดังนี้

ธนภัทร เตชาภิรมณ์ อาจารย์สาขาคณิตศาสตร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับอิทธิพลของภาพเดอะวิทรูเวียนแมนว่า



สัดส่วน รูปทรง เรขาคณิต สมมาตร มีความสัมพันธ์กันกับร่างกาย เกิดการสร้างที่เหลี่ยมจากวงกลมในเชิงอุปมาโดยใช้ร่างกายมนุษย์เป็นพื้นที่ของทั้งสองรูปร่าง ร่างกายจะปรากฏอยู่ในทุกธาตุพื้นฐาน มนุษย์สามารถอยู่ในรูปร่างใดก็ได้ที่ต้องการในเชิงเรขาคณิต นอกจากนั้น รูปเรขาคณิตและสัดส่วนเหล่านี้มีอิทธิพลโดยตรงต่อการออกแบบ ตกแต่ง บ้าน รูปภาพ การจัดวาง เสื้อผ้า ทรงผม การกินอยู่ เงินตรา บัตร ฯลฯ ทำให้เกิดการออกแบบรูปทรงที่เหมาะสมกับร่างกายของเรา ทำให้เกิดความรู้สึกไม่เป็นภัยกับเรา (ธนภัทร เตชาภิรมณ์, สัมภาษณ์, 31 พฤษภาคม 2560) มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

อิทธิพล ตั้งโฉลก ผู้สร้างสรรค์ผลงานทางด้านทัศนศิลป์ ได้อธิบายถึงอิทธิพลของแนวความคิดรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตไว้ว่า

เรขาคณิตนั้นอยู่ในสรรพสิ่งล้อมรอบตัวเรา ตั้งแต่รูปทรงและโครงสร้างสถาปัตยกรรม ประตู หน้าต่าง เพอร์นิเจอร์ ย่อยลงถึงรายละเอียดต่าง ๆ เช่น กระเบื้องปูพื้น กระเบื้องในห้องน้ำ รวมทั้งลวดลายเสื้อผ้าที่เราสวมใส่ เรขาคณิตจึงไม่ใช่สิ่งแปลกปลอมห่างไกล แต่กลับเป็นสิ่งที่เราค้นเคยใกล้ซิด จนไม่ว่าเราจะสำนึกหรือไม่ มันได้กลายเป็น “ภาษา” สากलแห่งการสื่อสารแห่งความบริสุทธิ์ สากल

ไร้กาลเวลา เป็นระเบียบ มั่นคง นิ่ง และสงบ ไม่เคลื่อนไหว ไม่วุ่นวายสับสน (อิทธิพล ตั้งโฉลก, 2549: 17)

พีรรัฐ ลิมปาภรณ์ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านทัศนศิลป์ได้แสดงทรรศนะเพิ่มเติมว่า

ภาพเดอะวิทรูเวียนแมนมีความสัมพันธ์กับศาสตร์ด้านทัศนศิลป์โดยตรง สามารถแบ่งได้เป็น 2 ทางคือ ทางด้านกายวิภาค ภาพเดอะวิทรูเวียนแมน ผลงานของดา วินชี เป็นหนึ่งในตำราหลักของวิชาการวาดภาพสรีระมนุษย์ (Anatomy drawing) ซึ่งในทางทัศนศิลป์ แปลได้ง่าย ๆ ว่า รู้จักตัวเองก่อน ก่อนที่จะไปทำความรู้จักกับสิ่งอื่น ๆ การเรียนวาดภาพ ถ้าเรียนรูปร่างกายมนุษย์ ทั้งโครงสร้างกระดูก กล้ามเนื้อ เอ็น เส้นเลือด ผิว และขน สามารถนำเอาองค์ความรู้ ความชำนาญไปประยุกต์กับการเรียนรู้ในการวาดภาพหรือถ่ายทอดในรูปแบบอื่น ๆ และทางด้านการวิเคราะห์รูปทรง ภาพเดอะวิทรูเวียนแมนผลงานของดา วินชี เป็นการแสดงการวิเคราะห์ รูปทรงธรรมชาติและรูปทรงอิสระ โดยการนำรูปทรงนั้น ๆ ซึ่งในกรณีนี้คือร่างกายมนุษย์ไปใส่ในกรอบรูปเรขาคณิต เพื่อศึกษาโครงสร้างโดยรวมก่อนที่จะเข้าไปถึงรายละเอียดของวัตถุต่าง ๆ ซึ่งจะต้องเข้าใจกับโครงสร้างก่อน (พีรรัฐ ลิมปาภรณ์, สัมภาษณ์, 31 พฤษภาคม 2560)

เช่นเดียวกับ ซาลิสซา วงษ์มงคล นักศิลปะบำบัดและศิลปินอิสระ ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของภาพเดอะวิทรูเวียนแมนกับศาสตร์การวาดภาพของตนว่า

เดอะวิทรูเวียนแมน เป็นภาพที่ได้อธิบายสัดส่วนโครงสร้างมนุษย์ไว้อย่างละเอียด โดยสรุปไว้ว่า เมื่อคนยืนกางแขนขา ก็จะมีสัดส่วน ลงพอดีในกรอบรูปวงกลมและจัตุรัส เป็นภาพ คนในวงกลม และคนในจัตุรัสโดยมีสะดือเป็นจุดศูนย์กลาง เป็นรูปทรงเรขาคณิตที่สมบูรณ์ ในศาสตร์ทัศนศิลป์ล้วนแล้วแต่ใช้รูปทรงของเรขาคณิตในการสร้างงานทั้งสิ้น โดยเฉพาะรูปมนุษย์ ซึ่งจำเป็นต้องมีการสร้างรูป วัดขนาด สัดส่วนที่มาจากเรขาคณิต ในทุกอวัยวะ และในภาพรวม ซึ่งสอดคล้องกับการวัดแบบสัดส่วนแบบเดอะวิทรูเวียนแมน เป็นแบบอย่างของการวาดภาพ

มนุษย์ในลักษณะเต็มตัวที่สวยงาม ปัจจุบันนี้ การวัดสัดส่วนจากเรขาคณิต ยังคงใช้ ในการวาดภาพมนุษย์ในทุกอิริยาบถ เป็นสิ่งที่จำเป็นในการวาดภาพในศาสตร์ ทัศนศิลป์ มากไปกว่านั้นในศาสตร์ทัศนศิลป์ ล้วนมีต้นกำเนิดในการสร้างภาพหนึ่ง โดยมีส่วนประกอบของแต่ละภาพ มาจากเรขาคณิตทั้งสิ้น เพื่อจะได้สัดส่วนที่ตรง ตามต้องการ หรือมีความเหมือนจริง (Realistic) มากขึ้น การใช้เรขาคณิตในการทำ ภาพร่างจึงเป็นที่นิยม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสมัยของ ลัทธิคิวบิสม์ (Cubism) การใช้ ภาพที่ทุกสิ่งมาจากเรขาคณิตทั้งหมด เป็นที่นิยมมาก ลัทธินี้ ศิลปินต้องการแสดงถึง ความยุ่งเหยิง ภาพส่วนใหญ่มีรูปทรงเรขาคณิต และมักเป็นทรงสี่เหลี่ยมลูกบาศก์ ศิลปินที่มีชื่อเสียงที่สุด คือ ปิกาสโซ (Picasso) ภาพของทุกศิลปินในลัทธินี้ล้วนมี รูปทรงแบบเรขาคณิต แม้กระทั่งภาพร่างกาย หรืออวัยวะ เช่นตา จมูก ปาก แขน ขา ก็ใช้ภาพเรขาคณิตในการวาดเป็นภาพที่เสร็จสมบูรณ์ ซึ่งไม่ใช่แค่การใช้ในภาพ ร่างเท่านั้น (ชาลีศา วงษ์มงคล, สัมภาษณ์, 20 สิงหาคม 2560)

ขวัญใจ สุขก้อน อาจารย์ประจำสาขาการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยี อดุทธากรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา กล่าวถึงอิทธิพลของภาพเดอะวิทรูเวียนแมนในศาสตร์ ของตนไว้ว่า

ภาพเดอะวิทรูเวียนแมนเป็นภาพที่ทำให้ได้เรียนรู้ศาสตร์ทางด้านกายภาพ และสรีระของมนุษย์ ทางการออกแบบ กราฟิกจะทำงานที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์ทั้ง ด้านกายภาพ และความต้องการทางด้านจิตใจ ทางการออกแบบกราฟิก เรามักใช้ องค์ประกอบทางการออกแบบจากรูปร่างและรูปทรงจากเรขาคณิตเสมอ ซึ่งรูปร่างเพียงชิ้นเดียว จะสื่ออารมณ์ให้ต่างกันได้ไม่มากมายนัก แต่หากนำรูปร่าง และรูปทรงมาจัดวาง อย่างมีลีลา และจังหวะที่ต่าง ๆ กัน จะสามารถสื่อสารอารมณ์ หรือความหมายที่ต้องการสื่อสารได้มากกว่า เช่น การนำรูปทรงสี่เหลี่ยมที่รูปร่าง เหมือนกัน มาวางระนาบเดียวกับ ให้ความหมายถึงความมีระเบียบ แต่หากหมุน สี่เหลี่ยมเหล่านั้นให้อยู่กันคนละท่าทางและจัดวางกันในแนวทะแยง จะให้ความรู้สึก เคลื่อนไหวไม่หยุดนิ่ง เป็นต้น (ขวัญใจ สุขก้อน, สัมภาษณ์, 31 พฤษภาคม 2560)

จากข้อมูลที่แสดงข้างต้น แสดงให้เห็นว่าแนวคิดในภาพเดอะวิทรูเวียนแมนมีความเกี่ยวเนื่องต่อการออกแบบสิ่งของ เครื่องมือ เครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน สามารถแสดงให้เห็นถึงอารมณ์ความรู้สึก ผ่านการจัดวางองค์ประกอบตามวัตถุประสงค์ของผู้ออกแบบ เห็นได้ว่าร่างกายเป็นต้นกำเนิดของการออกแบบ ภาพเดอะวิทรูเวียนแมนที่บอกเล่าเรื่องราวความสมบูรณ์แบบของร่างกายมนุษย์ตีความผ่านรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตและสัดส่วน มีอิทธิพลในเรื่องของการออกแบบทางงานศิลปะแขนงต่าง ๆ จนถึงปัจจุบัน ดังเช่น งานวิจัยเรื่อง “การค้นพบสื่อผสมของภาพเดอะวิทรูเวียนแมน โดยเลโอนาร์โด (Multimedia Discovery of The Leonardo’s Vitruvian Man)” เพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างมรดกทางวัฒนธรรมกับเทคโนโลยีที่ทันสมัย โดย มัลลิเวอร์นี แอนนิเบล ฟอรันโทนี แมนซินี และบอซซี (Malinverni, Annibale, Frontoni, Mancini, and Bozzi) ได้อธิบายถึงการนำแนวความคิดจากภาพเดอะวิทรูเวียนแมนมาผสานกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ไว้ว่า

งานวิจัยฉบับนี้ ได้นำเสนอการเผยแพร่และการนำมาใช้ประโยชน์จากภาพเดอะวิทรูเวียนแมนของดาวินชี นำเอาเทคโนโลยีที่ทันสมัย เพื่อเสนอและสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้กับวัตถุทางมรดกทางวัฒนธรรมแบบสองทิศทาง แอปพลิเคชันมิลเลอร์ (Application Mirror) ใช้ประโยชน์จากเซ็นเซอร์ความลึกสามมิติ (3D) เปรียบเทียบสัดส่วนของผู้ใช้กับคนที่สมบูรณ์แบบของภาพเดอะวิทรูเวียนแมน จากงานวิจัยพบว่าการใช้แอปพลิเคชันมิลเลอร์ในงานนิทรรศการสร้างความตื่นตาตื่นใจให้แก่ผู้เข้าร่วมงาน โดยนำแนวความคิดความสมบูรณ์แบบของสัดส่วนมาให้ผู้เข้าร่วมเล่นทางแขนและขาตามรูปเดอะวิทรูเวียนแมนและจับภาพตามสัดส่วนของผู้เล่น แสดงถึงความสมบูรณ์แบบทางสรีระที่เกิดขึ้นในอดีตและถึงแม้ว่าผู้เข้าร่วมทดลองจะพยายามท้าทายแนวความคิดนี้ก็ไม่สามารถหลีกเลี่ยงมาตราวัดสี่เหลี่ยมและวงกลมของเลโอนาร์โด ดาวินชีไปได้ ส่วนแอปพลิเคชันที่สองเป็นปฏิสัมพันธ์ที่ซับซ้อนระหว่างโมเดลสามมิติ 3D แบบใหม่ เสริมเสียงและเอฟเฟ็กต์ภาพภายในโฮโลแกรม (Hologram) 360 องศาโดยนำภาพเดอะวิทรูเวียนแมนเป็นต้นแบบในการสร้างภาพโฮโลแกรม (Malinverni, Annibale, Frontoni, Mancini, and Bozzi, 2015: 69-76)

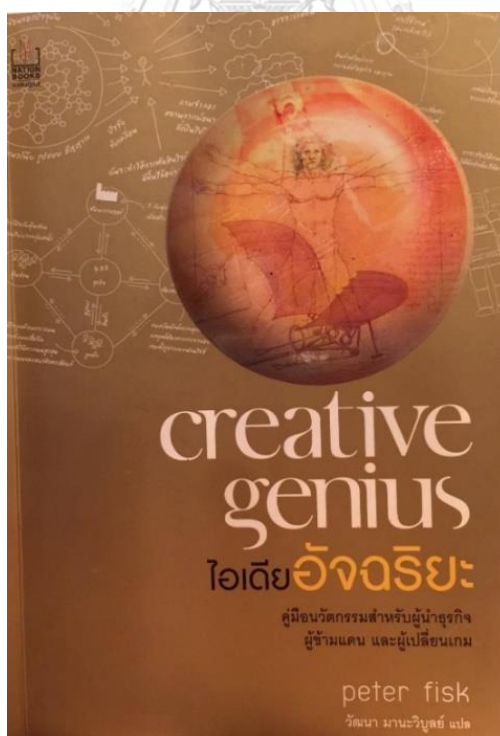
สำหรับนักวิทยาศาสตร์ภาพเดอะวิทรูเวียนแมนได้ให้ความสำคัญในหลายด้านโดยเฉพาะ การพัฒนาแนวความคิดในด้านต่าง ๆ ดังที่ นิธิพัฒน์ พลชัย ผู้เชี่ยวชาญทางด้านฟิสิกส์ได้แสดง ทรรศนะในเรื่องนี้ว่า

อิทธิพลของภาพเดอะวิทรูเวียนแมนที่น่าสนใจคือ การหยิบเอาร่างกายของ มนุษย์ไปเชื่อมโยงกับเรื่องพระเจ้า จิตวิญญาณ ความเป็นเหตุผลของสุนทรียภาพใน ยุคสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยาการ เทียบได้กับฟิสิกส์ยุคนิวตัน ที่เป็นยุคเริ่มพัฒนาก้าว กระโดดมีการเชื่อมโยงร่างกายมนุษย์กับลักษณะเป็นเอกภาพ โดยเอกภาพนั้น เป็นวัตถุประสงค์และเป้าหมาย (Objective and Goal) ที่แยกออกไป เพราะทรรศนะ ของเอกภาพในยุคสมัยนั้นเป็นแบบนั้น (เป็นฐานของปรัชญาตะวันตก) ที่นิยามว่า ร่างกายได้สัดส่วนสวยงาม คือ "ธรรมชาติ" ภาพเดอะวิทรูเวียนแมนเป็นภาพแทน ของ "จุดเริ่มต้น" วิทยาศาสตร์ แม้ว่าแนวคิดของวิทยาศาสตร์ปัจจุบันเปลี่ยนไปเยอะ มาก ส่งผลให้ สุนทรียศาสตร์เปลี่ยนไปด้วยเช่นกัน แต่สิ่งที่ไม่ต่างกันคือความ เชื่อมโยงปฏิสัมพันธ์ระหว่างวิทยาศาสตร์กับภาพของร่างกายมนุษย์ที่มีอยู่เสมอ (นิธิพัฒน์ พลชัย, สัมภาษณ์, 23 กรกฎาคม 2560)

แรงบันดาลใจในภาพเดอะวิทรูเวียนแมน ได้ส่งอิทธิพลไปถึงศาสตร์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต มนุษย์ไม่ว่าจะเป็นคณิตศาสตร์ ศิลปะ คอมพิวเตอร์ ดังกรณีที่ยกตัวอย่างขึ้นมาข้างต้น ไม่เพียงเท่านั้น หากเมื่อสังเกตถึงการดำรงชีวิตประจำวัน อิทธิพลของภาพเดอะวิทรูเวียนแมนอาจ เป็นสิ่งผูกพันกับชีวิตของมนุษย์อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เช่น ในการออกแบบสิ่งใดสิ่งหนึ่งเพื่อให้มนุษย์ใช้ งาน ผู้ออกแบบจำเป็นต้องคำนึงถึงสัดส่วนของสิ่งนั้น ๆ ให้เกิดความเหมาะสมกับการใช้งานของ มนุษย์ผ่านการคำนวณหรือการออกแบบอย่างรอบคอบ และเมื่อเทคโนโลยีก้าวล้ำอย่างในปัจจุบัน เห็นได้ว่าแนวคิดในภาพเดอะวิทรูเวียนแมนยังคงแสดงอิทธิพลทั้งทางตรงและทางอ้อม ต่อการสร้างสรรค์อย่างไม่หยุดยั้ง



ภาพที่ 2. 10 ภาพหน้าปกหนังสือทางวิทยาศาสตร์ที่ใช้ภาพเดอะวิทรูเวียนแมน
 ที่มา: ชัยชนา ตั้งวงศ์ศานต์, 2560



ภาพที่ 2. 11 ภาพหน้าปกหนังสือ Creative Genius ไอเดียอัจฉริยะใช้ภาพเดอะวิทรูเวียนแมน
 ที่มา: Fisk, วัฒนา มานะวิบูลย์, 2560

2.3.4 สัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตกับงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์

รูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตที่ผู้วิจัยให้ความสนใจคือสัดส่วนร่างกายมนุษย์ตามแนวคิดภาพ เดอะวิทรูเวียนแมน เป็นภาพที่มีความสำคัญและพัฒนาสู่ศิลปวิทยาการมากมาย แต่ทว่าต่อผลไปสู่ศาสตร์ต่าง ๆ ทั้งที่เกี่ยวข้องโดยตรง และได้รับแรงบันดาลใจจากภาพนี้ จากอดีตจนถึงปัจจุบัน ข้อมูลที่ผู้วิจัยเสนอข้างต้น สัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตถูกใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์ผลงานต่าง ๆ ในงานวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยมุ่งศึกษาเฉพาะด้านศิลปวิทยาการที่ถูกสร้างสรรค์จากแนวคิดดังกล่าว ผู้วิจัยจำแนกตามประเด็น ดังนี้

จिरायुथ พนมรักษ์ ให้คำนิยามความแตกต่างของคำทั้ง 2 คือ รูปร่าง และรูปทรง (Shape and Form) เพื่อให้เกิดความชัดเจนมากยิ่งขึ้นว่า

คำว่า “รูปร่าง” หมายถึงพื้นที่ใด ๆ ของวัตถุทั้งที่เป็นจริง และจินตนาการขึ้นมา พื้นที่ดังกล่าวนี้จะถูกกำหนดขอบเขตด้วยส่วนประกอบอื่น ๆ เช่น น้ำหนัก อ่อนแก่ เส้น สี พื้นผิว และพื้นที่ว่างในจิตรกรรม รูปร่างอาจมองดูเหมือนเป็นวัตถุสามมิติ ทั้ง ๆ ที่ความเป็นจริงแล้วเป็นสองมิติเท่านั้น คือ มีเฉพาะความกว้าง ความยาว ความเป็นสองมิตินี้เองที่ทำให้รูปร่างแตกต่างกับรูปทรงเพราะรูปทรงคือวัตถุที่เป็นสามมิติอย่างแท้จริง

คำว่า “รูปทรง” หมายถึงรูปร่างที่เป็นสามมิติที่เพิ่มเติมมิติแห่งความลึกเข้าไป เราคงไม่สามารถรู้สึกได้ว่ารูปทรงในจิตรกรรมมีความกลมจริง ๆ ได้ แต่เราจะรู้สึกกับรูปทรงทางประติมากรรมและสถาปัตยกรรมได้ ส่วนสำคัญที่สุดของรูปทรง ได้แก่ มวล (Mass) หมายถึง ขนาดและปริมาณภายนอกของรูปทรง และปริมาตร (Volume) หมายถึง พื้นที่ว่างภายในของรูปทรง (จिरायुथ พนมรักษ์, 2553: 22)

ชูลุด นิมเสมอ ได้แสดงทรรศนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับความหมายของรูปทรงที่แสดงถึงการประสานกันอย่างมีเอกภาพไว้ว่า

รูปทรง คือ สิ่งที่มองเห็นได้ในทัศนศิลป์ เป็นสิ่งที่ศิลปินสร้างขึ้นด้วยการประสานกันอย่างมีเอกภาพของทัศนธาตุ (Visual Elements) ซึ่งได้แก่ เส้น น้ำหนักอ่อนแก่ของขาว-ดำ ที่ว่างสี และลักษณะพื้นผิว รูปทรงให้ความพอใจต่อความรู้สึกสัมผัส เป็นความสุขทางตา พร้อมกันนั้นก็สร้างเนื้อหาให้กับตัวรูปทรงเอง และเป็นสัญลักษณ์ให้แก่อารมณ์ ความรู้สึก หรือปัญญาความคิดที่เกิดขึ้นในใจด้วย ถ้าจะเปรียบกับชีวิต รูปทรงคือส่วนที่เป็นกาย เนื้อหาคือส่วนที่เป็นใจ รูปทรงกับเนื้อหาจึงไม่สามารถแยกจากกันได้ ในงานศิลปะที่ดีทั้งสองส่วนนี้จะรวมเป็นสิ่งเดียวกัน (ชลุต นิมเสมอ, 2559: 30)

ธนภัทร รุ่งธนาภิรมย์ ได้ทำการแบ่งรูปร่างและรูปทรงงานศิลปะออกเป็น 3 กลุ่มใหญ่ ๆ พร้อมทั้งให้ความหมายและประโยชน์ไว้ว่า

ภาษาไทยคำว่า “รูปร่าง” สามารถหมายถึง 2 และ 3 มิติ แต่ถ้าเป็นคำว่า “รูปทรง” จะหมายถึง 3 มิติเท่านั้น เช่น รูปทรงกลม ทรงกระบอก ทรงลูกบาศก์ ทรงปริระมิด ฯลฯ

รูปร่างและรูปทรง ในงานศิลปะมี 3 กลุ่มใหญ่ ๆ ได้แก่

1. แบบเรขาคณิต (Geometrical) คือรูปร่างแบบพื้นฐานที่สุด ถ้าเป็น 2 มิติ เช่น สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยมจัตุรัส สี่เหลี่ยมผืนผ้า วงกลม และถ้าเป็น 3 มิติ เช่น ทรงกลม ทรงกระบอก ทรงลูกบาศก์ เป็นต้น
2. แบบอ้างอิง (Referential) คือรูปร่างที่เลียนแบบสิ่งที่มีอยู่จริงในโลกนี้ เช่น คน สัตว์ สิ่งของต่าง ๆ
3. แบบนามธรรม (Abstract) คือรูปร่างที่อยู่นอกเหนือ 2 กลุ่มแรกเกิดจากจินตนาการของผู้สร้างสรรค์

ประโยชน์ของรูปร่างและรูปทรง

1. เป็นองค์ประกอบหนึ่งในงานศิลปะ สามารถใช้กับจุดเด่นหรือส่วนประกอบก็ได้

2. ใช้แสดงอารมณ์ของงาน เช่น รูปร่างหนาที่บแสดงความหนักแน่น รูปร่างผอมบางแสดงความพริ้วไหว
3. ใช้ในการเล่าเรื่องราว เนื่องจากรูปร่างมีลักษณะเป็นรูปภาพที่ทำให้ผู้ดูนึกถึงอะไรบางอย่างที่คุ้นเคยได้ เช่น รูปคน รูปสัตว์ รูปสิ่งของต่าง ๆ ฯลฯ
4. ใช้กันขอบเขตของงาน ระหว่างพื้นที่ที่กับที่ว่าง
5. สำหรับรูปทรงในงาน 3 มิติ นำไปสู่การใช้องค์ประกอบเรื่องแสงและเงา ซึ่งมีความสำคัญอย่างยิ่งในงานศิลปะ (ธนภัทร รุ่งธนาภิรมย์, 2560: 52-54)

จากคำอธิบายคำนิยามดังกล่าวเห็นได้ว่า ความต่างของรูปร่างและรูปทรงคือมิติแห่งความลึกที่เป็นประเด็นสำคัญสู่การแยกประเภทการสร้างสรรคผลงานศิลปะระหว่างจิตรกรรม ภาพพิมพ์ ภาพถ่าย หรือภาพกราฟิกที่ทันสมัยบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ กับประติมากรรม สถาปัตยกรรมต่าง ๆ ที่หลอมรวมอารมณ์ความรู้สึกผ่านรูปร่างหรือรูปทรงที่สอดแทรกเนื้อหาสู่ความมีเอกภาพของผลงานชิ้นนั้น ๆ การศึกษาข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์พบว่า การเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญในประวัติศาสตร์ศิลปะ เกิดจากการเปลี่ยนมุมมองในการวาดรูปเรขาคณิต ดังที่ อนุสรณ์ ตีปยานนท์ ได้บันทึกว่า “ในประวัติศาสตร์ศิลปะมีการเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญ คือ บรูเนลเลสกี้คิดค้นเทคนิคการเขียนภาพด้วยทัศนมิติเชิงเรขาคณิต (Geometrical Perspective) ในการวาดภาพวงกลมของเขา” (อนุสรณ์ ตีปยานนท์, 2557: 26) จากจุดนี้นำไปสู่ความสามารถทางการสร้างสรรคอย่างไม่รู้จัก แต่หากมุ่งให้ความสนใจกับศาสตร์ทางด้านนาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ให้ความเชื่อมโยงระหว่างรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตกับร่างกายของมนุษย์ที่ประกอบด้วยศีรษะ แขน ลำตัว และขา ในทหรณะของผู้วิจัยตามแนวคิดของภาพเดอะวิทรูเวียนแมน ร่างกายสามารถสร้างรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตโดยธรรมชาติ สอดคล้องกับทหรณะของ เมลทิก (Maletic) ที่สนับสนุนแนวความคิดนี้โดยใช้ทฤษฎีทางนาฏยศิลป์ของลาบาน (Laban) โดยรูดอล์ฟ ลาบาน (Rudolf Laban) เข้ามาอธิบายว่า “ร่างกายของมนุษย์เป็นสิ่งที่มุ่งเน้นที่ตัวของมันเองอย่างสมบูรณ์ มีความอิสระในพื้นที่โดยแหล่งที่มาที่เรียกว่าสิ่งแวดล้อม มีระยะวงกลมล้อมรอบและในระยะวงกลมที่กล่าวถึงสามารถสัมผัสได้ด้วยแขนและขา” (Maletic, 1987: 59) แสดงให้เห็นว่าร่างกายของมนุษย์สามารถสร้างรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตได้อย่างสมบูรณ์ผ่านศีรษะร่างกาย และการเคลื่อนไหวของร่างกายที่มีความต่อเนื่องจะสร้างเส้นทิศทางที่นำสายตาของผู้ชมให้เกิดจินตนาการ และความคล้อยตาม นักสุนทรียศาสตร์บางคนให้คำนิยามกับสิ่งเหล่านี้ว่ารูปทรงเช่นกัน

เมื่อก้าวถึงทฤษฎีลาบาน (Laban Theory) ที่เกิดขึ้นดูเหมือนว่าจะมีความเกี่ยวเนื่องโดยตรงกับการนำการเคลื่อนไหวร่างกายเข้าผสานกับแนวคิดรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตและสัดส่วน นอกจากนี้ ทฤษฎีของลาบานได้รับการยอมรับ ความนิยมในระดับสากลด้านการเคลื่อนไหวทั้งในศาสตร์นาฏยศิลป์ และศิลปะการแสดงอย่างต่อเนื่องจวบจนถึงปัจจุบัน โดยมีความเด่นชัดในการนำเรื่องรูปร่างหรือเส้นมาอธิบายการเคลื่อนไหว ทำให้นักแสดงเกิดความเข้าใจได้ง่ายขึ้น และสามารถนำทฤษฎีนี้มาใช้อธิบายได้ เมลทิก (Maletic) ให้ความเห็นเพิ่มเติมว่า

ลาบานได้อ้างถึงรูปร่างหรือเส้นทางการเคลื่อนไหวเป็นมุมมองของโครงสร้างการเคลื่อนไหวในการเต้นที่มีความเด่นชัดที่สุด มีความสำคัญในทิศทางที่แสดงให้เห็นถึงมิติหรือการเน้นแนวทแยงมุม จากเส้นทางของทิศทางทั้งหลาย เช่น วงกลม บิดเกลียว แนวตรง และในบางกรณีเส้นทางเหล่านี้จะเป็นสิ่งที่รักษาสมดุลสำหรับการใช้แขนและขา ตามสิ่งที่ลาบานเสนอคือภาษาในการใช้พื้นที่ที่ให้นักเต้นชายหรือหญิงที่เขาให้ความหมายถึง การแสดงออก (Maletic, 1987: 64)

สัดส่วนและรูปร่างรูปทรงเรขาคณิตเกี่ยวข้องกับการดำเนินงานออกแบบสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์โดยเชื่อมโยงไปกับทฤษฎีของลาบาน (Laban Theory) ซึ่งธรากร จันทนะสาโร แสดงทรรศนะในประเด็นนี้ไว้ว่า “ระบบของลาบานศึกษาถึงรูปร่าง รูปทรง และความพยายามในการเคลื่อนไหว หมายถึง คุณภาพของการเคลื่อนไหวในลักษณะเชิงสถาปัตยกรรมแบบมีโครงสร้าง เช่น เส้นตรง เส้นทแยงมุม” (ธรากร จันทนะสาโร, 2557: 53-54)

รอยส์ตัน (Royston) ได้แสดงทรรศนะเสริมเกี่ยวกับลักษณะเฉพาะของการเต้นแบบลาบาน (Laban Dance) ไว้ว่า

การเต้นแบบลาบานเป็นหลักการพิจารณาวิธีการวิเคราะห์เกี่ยวกับระเบียบวิธีและหลักการทางศิลปะของการเต้นที่ได้รับอิทธิพลจากหลักการเต้นรำและศิลปะการเคลื่อนไหวเป็นระบบระเบียบที่สร้างขึ้นโดยรูดอล์ฟ ลาบาน และใช้กับการศึกษา

การเคลื่อนไหวทุกประเภท รวมทั้งเป็นหลักการที่ใช้ในการพัฒนานักแสดง นักเต้น นักออกแบบท่าเต้น และการแสดงของศิลปิน โดยลาบานเป็นผู้ริเริ่มการศึกษา การเต้น การเคลื่อนไหวในศตวรรษที่ 20 ถูกนำไปใช้ในหลายประเทศ หลักการนี้มีอิทธิพลต่อครูทั้งทางศาสตร์การเต้นรำและศาสตร์การแสดงโดยถูกนำไปพัฒนาอย่างต่อเนื่องจนกลายเป็นหลักสูตรฝึกอบรมนักแสดงที่เกิดขึ้นมากมายในปัจจุบัน หลักการของลาบาน ได้มีอิทธิพลไปถึงศาสตร์ต่าง ๆ ในช่วงเวลาที่แตกต่างกัน ทั้งในเชิงปรัชญาและวัฒนธรรม เช่น ดาดา คาบารेट (Dada Cabaret) แนวความคิดวิเคราะห์ของคาร์ล กุสตาฟ จุง (Karl Gustav Jung Psychoanalysis) การเต้นร่วมสมัย และคณะเต้นออสทริคค์แดนซ์ (Austruckdanz Dance Theatre) เป็นต้น นอกจากนี้หลักการของเขายังถูกนำไปประยุกต์ใช้กับการฝึกอบรม การเคลื่อนไหวมากมาย การวิเคราะห์การเคลื่อนไหวของลาบาน ทำให้สามารถพิจารณาได้ถึงความแตกต่างของระดับ (Layers) ที่อาจก่อให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์ (Interact) และการรวมกัน (Combine) ได้ “ภาษากาย” (Body Language) เป็นสิ่งที่สร้างสรรค์ขึ้นในทางปฏิบัติ และอาจมีการเปลี่ยนแปลงในวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน ดังนั้น จากการวิเคราะห์ในหลักความคิดในการเต้นแบบลาบานนี้ ในปัจจุบันการเต้นสามารถแสดงได้โดยนักแสดงกลายเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุด เพราะนักแสดงแต่ละคนต้องพิจารณาถึงสิ่งที่ผู้ชมจะได้ตระหนักถึงในระหว่างการแสดง (Royston, 2014: 5)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

อย่างไรก็ดี สมพร พูราจ ได้นำทฤษฎีลาบานมาใช้ในการอธิบายการเคลื่อนไหวมีรูปทรงตามธรรมชาติ (Logical Form) ที่แสดงถึงมิติต่าง ๆ ในการเคลื่อนไหว โดยอธิบายว่า

มนุษย์มีการพัฒนาการด้านการเติบโตที่ฝืนความโน้มถ่วงของโลก และพยายามยึดตัวให้สูงขึ้น ความมั่นคงและปลอดภัย คือ เวลาที่มนุษย์ยืนอยู่บนเท้าทั้งสอง ซึ่งเป็นตำแหน่งของสมดุลในตัวของเรา ไม่ว่าจะเคลื่อนไหวไปทางใดก็จะต้องกลับมาสู่ตำแหน่งศูนย์สมดุล (Center) ให้ได้ มนุษย์เคลื่อนไหวไปข้างหน้า ด้านข้าง ด้านบนและด้านล่าง โดยสามารถแบ่งมิติการเคลื่อนไหวได้ 3 มิติ ได้แก่

มิติสูง-ต่ำ เป็นสองขั้วที่อยู่คู่กันเสมอ เมื่อทำท่าทางต้านแรงโน้มถ่วงก็ต้องกลับมาตามแรงโน้มถ่วงของโลก เช่น การยืน และการนอน

มิติซ้าย-ขวา เป็นลักษณะของการเคลื่อนไหวจากด้านนอกเข้าสู่ข้างในหรือจากด้านในออกสู่ด้านนอก (Inward and Outward Movement) คือ การสื่อสารนั่นเอง มิติซ้าย-ขวา ยังเป็นการแสดงออกถึงการรับและปฏิเสธ

มิติหน้า-หลัง ที่แสดงถึงปฏิกิริยาตอบสนองเมื่อพบเจอกับความอันตราย ร่างกายจะเกิดการถอยช่วงตัวโดยอัตโนมัติเพื่อหลีกเลี่ยง

มนุษย์เรามีการเคลื่อนไหวทั้ง 3 มิติ ไม่ว่าจะทำกิจกรรมอะไร จะออกแรงมากหรือน้อยแค่ไหนก็ตาม (สมพร พุราจ, 2554: 45-46)

เห็นได้ว่าทฤษฎีลาบานยังคงถูกนำมาใช้อย่างต่อเนื่องในการแสดงจนถึงปัจจุบัน โดยมีผู้นำแนวคิดนี้ไปพัฒนา ผลงานองค์ความรู้ นำการเคลื่อนไหวร่างกายวิเคราะห์ผ่านแนวคิดรูปร่างหรือรูปทรงและสัดส่วน จนเป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวาง อีกทั้งรอยส์ตัน ได้แสดงแนวคิดเพิ่มเติมที่เชื่อมโยงกับหลักการเต้นลาบาน ในการออกแบบการสร้างงานนาฏศิลป์กับแนวคิดเรื่องสัดส่วนในเรขาคณิต โดยได้เปรียบเทียบการเคลื่อนไหวกับรูปร่างหรือรูปทรงต่าง ๆ ในหัวข้อ การวิเคราะห์หลักการเต้นแบบลาบานโดยใช้แนวคิดพื้นที่ในด้านสถาปัตยกรรม (The Laban Dance Analysis: Using the Architecture of the Space) ดังนี้

การเคลื่อนไหวร่างกายสามารถสร้างรูปร่างได้อย่างง่าย โดยรูปร่างเหล่านั้นจะมีปฏิสัมพันธ์กับพื้นที่โดยรอบร่างกาย หนึ่งทางที่มีเหตุผลสามารถถูกค้นพบได้ โดยการพัฒนาแนวความคิดของการเคลื่อนไหวร่างกาย ดังเช่น โครงสร้างของสถาปัตยกรรมและนักแสดงสามารถเข้าใจสิ่งเหล่านี้เพื่อสร้างสรรค์เครื่องมือในการส่งต่อพลังวัตร (Dynamic) ที่มีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น วิธีการใช้แนวคิดพื้นที่ในด้านสถาปัตยกรรมเป็นหนึ่งในหลักการที่ถูกกล่าวถึงในการเต้นแบบลาบานในแง่ 3 มิติที่ถูกสร้างขึ้นโดยการวางแผนเชิงสถาปัตยกรรมที่เริ่มด้วยความแบนราบ (Flat) โดยหลักการนี้จะให้จินตนาการถึงรูปร่างที่แบ่งส่วนของร่างกายสู่สามด้านคือ

แนวตั้ง (Vertical) แนวนอน (Horizon) และแนวที่แบ่งร่างกายออกเป็นสองส่วนคือ ซ้ายและขวา (Sagittal Planes) ในการอธิบายแบบลาบานได้ใช้คำเรียกอย่างง่ายคือ ประตู (Door) โต๊ะ (Table) และวงล้อ (Wheel)

ประตูแห่งความรัก (The Door of Adoration) ให้จินตนาการว่ายืนอยู่ในกรอบของประตู เหมือนว่าเตรียมตัวที่จะพบใครสักคน ให้แบ่งช่วงความรู้สึกที่ต่างกันให้นักถึงช่วงพบปะผู้คนหรือช่วงที่อยู่ในพื้นที่ของประตูสี่เหลี่ยมจากต่ำถึงสูง อาจจะใช้มือในการสร้างรูปร่าง สามารถเคลื่อนที่ขึ้นลงได้แต่ไม่อนุญาตให้เคลื่อนที่ออกจากกรอบของประตูที่ได้ทำการจินตนาการไว้ สำหรับแบบฝึกหัดนี้ผู้เคลื่อนไหวต้องคำนึงถึงความเป็นไปได้ในการเคลื่อนที่แนวระนาบที่แบนในแนวตั้ง การสร้างรูปร่างภายใต้กรอบที่ถูกกำหนดไว้โดยที่ผู้ฝึกการเคลื่อนไหวสามารถเขย่งเท้าเพื่อให้ขึ้นสู่ระดับสูงสุด หรือย่อเข่าลงสู่ระดับที่ต่ำที่สุดเท่าที่เป็นไปได้โดยคำนึงถึงการเชื่อมต่อพื้นที่แนวตั้งมากที่สุดเท่าที่เป็นไปได้ เหล่านี้เป็นการสร้างรูปร่างจากการเคลื่อนไหวแนวตั้งที่สามารถสะท้อนลักษณะของผู้เคลื่อนไหว

โต๊ะแห่งการขอพร (The Table of Benediction) ในร่างกายของเราเชื่อมต่อกับบุคคลอื่น ๆ โดยให้คำนึงถึงสี่เหลี่ยมในแนวนอนที่ตัดกลางลำตัว เสมือนว่าร่างกายของเราขึ้นอยู่กับตำแหน่งกึ่งกลางของโต๊ะ สามารถใช้มือในการสื่อสารช่วงเวลาในการเชื่อมต่อ จากใช้แขนขาเคลื่อนไหวไปทางทิศใดก็ได้ในแนวระนาบแต่ไม่ควรเคลื่อนที่ขึ้น ลง เป็นแบบฝึกหัดเพื่อให้นักเคลื่อนไหวพิจารณาพื้นที่รอบ ๆ ตัวของตนเอง และนำไปสู่หนทางที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น

วงล้อแห่งความอ่อนน้อม (The Wheel of Submission) การกระทำของการก้มโค้งที่สร้างรูปร่างโค้งผ่านทางร่างกาย เป็นการเคลื่อนที่ผ่านเส้นที่อยู่กลางร่างกาย ให้จินตนาการว่าร่างกายของเราเหมือนวงล้อที่กำลังจะเคลื่อนที่ไปข้างหน้า ลงไปด้านล่าง ถอยหลัง หรือหงายหลัง ในระหว่างที่ยืดอาจเกิดการผ่อนคลายใน ส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายที่กำลังสร้างวงกลมและอารมณ์ของความสำเร็จของ ความเป็นมนุษย์ที่มีอารมณ์ความรู้สึกที่แตกต่างกัน (Royston, 2014: 105-107)

จากข้อมูลที่ได้วิจัยได้รวบรวมมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า สัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตมีอิทธิพลเป็นอย่างมากต่องานสร้างสรรค์ ทั้งทางด้านสถาปัตยกรรมตั้งแต่ยุคสมัยอารยธรรมกรีกโบราณ ภายใต้แนวคิดวิทธุเวียสสู่การพัฒนาหาคำตอบเชิงเหตุและผลของดาวินชี ผ่านการทดลองต่าง ๆ จนได้ข้อสรุปผ่านภาพเดอะวิทธุเวียนแมน นำไปสู่ทฤษฎีเพื่อการสร้างสรรค์ทั้งในด้านจิตรกรรม ประติมากรรม สรีรวิทยา วิศวกรรม ฯลฯ นอกจากนั้น แนวคิดผ่านภาพเดอะวิทธุเวียนแมนที่มีเอกลักษณ์ในเรื่องของสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตนั้นสามารถนำมาเชื่อมโยงกับหลักการ แนวคิด ทฤษฎีทางด้านนาฏยศิลป์ โดยเฉพาะทฤษฎีลาบานของลาบานที่ใช้วิธีการวิเคราะห์ สังเคราะห์การเคลื่อนไหวของร่างกายมนุษย์อย่างเป็นระบบ นำเสนอผ่านหลักการด้านพื้นที่ เวลา น้ำหนัก และความถี่คลื่น ทำให้เกิดเส้น มิติ และแนวทางการสร้างสรรค์ด้านนาฏยศิลป์อย่างมีอิสระมากขึ้น

2.4 มุมมองเรื่องสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตกับงานนาฏยศิลป์

รูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตและสัดส่วนมีอิทธิพลกับผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ทั้งสิ้น ไม่ว่าจะเป็นประเภทใดก็ตาม หากลองสังเกตผลงานนาฏยศิลป์ที่เกิดขึ้นล้วนแล้วเกิดจากการผสมผสานการจัดวางองค์ประกอบ การออกแบบโดยใช้เส้นที่เกิดจากร่างกายไม่ว่าจะเป็นแขนทั้งสองข้าง ขาทั้งสองข้าง ลำตัวที่สามารถปรับรูปแบบการเคลื่อนไหวได้ทั้งตรงและงอ ศีรษะจนถึงบริเวณก้นคอ ข้อต่อทั้งหลายที่อยู่บนร่างกายของมนุษย์ เหล่านี้หากมองในเชิงเรขาคณิตทั้งหมดล้วนแล้วแต่ก่อให้เกิดเส้น การเคลื่อนไหวที่เป็นเส้นตรง เส้นโค้ง วงกลม รวมถึงการเดินทางไปในทิศทางต่าง ๆ ดังที่กล่าวไว้ในหัวข้อที่ผ่านมา สู่การออกแบบพื้นที่ให้เกิดเป็นรูปร่างหรือรูปทรงต่าง ๆ ที่เห็นได้อย่างชัดเจนคือการจัดรูปแบบของการแสดง (Pattern) ตั้งแต่อดีต ดังเช่น รูปแบบการเต้นรูดวงแหวน (Ring Dance) ในช่วงเริ่มต้นของนาฏยศิลป์ที่ใช้รูปลักษณะของวงกลมมาใช้ในการกำหนดรูปแบบของการเต้น เป็นต้น

2.4.1 ข้อพิจารณาการสร้างงานนาฏยศิลป์กับแนวคิดเรื่องสัดส่วนในเรขาคณิต

รูปเรขาคณิต หมายถึง รูปร่างหรือรูปทรงที่เกิดจาก จุด เส้น มีรูปทรงที่เป็นระเบียบ มั่นคง มีความสัมพันธ์ระหว่างเส้น รูปทรงแบบนี้ให้ความรู้สึกเป็นกลางที่ศิลปินสามารถนำมาประกอบกันเพื่อแสดงความคิดเห็นหรือสื่อสารด้วยวิธีการในการแสดงออกในรูปแบบของตนเองรูปร่างหรือรูปทรงที่

สามารถวัดได้มีความแน่นอน นั่นแสดงถึงสัดส่วน (Proportion) ในเรขาคณิตจะทำให้เกิดรูปร่างหรือรูปทรงที่มีความสมมาตร ให้ความรู้สึกที่เป็นกลาง และเป็นสิ่งที่แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างเส้นทั้งในแง่ที่เกิดจากการจัดรูปแบบการแสดง (Pattern) โดยการสร้างเส้นให้เห็นอย่างเป็นรูปธรรมจากการวางตำแหน่งของนักเดินเพื่อให้เกิดเส้นตรง เส้นโค้ง รูปสี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม วงกลม ฯลฯ หรือการสร้างเส้นผ่านความต่อเนื่องในการเคลื่อนไหวร่างกาย

ชลุต นิเมเสมอ ได้แสดงทรรศนะถึงความสัมพันธ์ระหว่างสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงไว้ว่า



ความสัมพันธ์ที่สมส่วนกันระหว่างขนาดของส่วนต่าง ๆ ในรูปทรงหรือระหว่างรูปทรง รวมทั้งความกลมกลืนกันระหว่างทัศนธาตุทั้งหลาย เรียกว่า เอกภาพของสัดส่วน มีสัดส่วนประสานกันอย่างสมบูรณ์ มีความขัดแย้ง มีการซ้ำ มีการเปลี่ยนแปลงในปริมาณที่เหมาะสม และมีพลังความเคลื่อนไหวที่สมดุล ศิลปะที่เป็นอุดมคติจะมีสัดส่วนที่ผิดไปจากความเป็นจริงในธรรมชาติ เช่นเดียวกับศิลปะที่เน้นไปทางการแสดงออกของอารมณ์ จะมีสัดส่วนของรูปทรงผิดไปจากธรรมชาติด้วยเพื่อเน้นความงามในอุดมคติ โกลเด็นเซกชั่น (Golden Section) หรือโกลเด็นรูล (Golden Rule) เป็นกฎเกณฑ์ที่มีมาแต่สมัยคลาสสิกของกรีก ใช้กำหนดความสัมพันธ์ระหว่างสัดส่วนต่าง ๆ เป็นอัตราส่วน 1: 1.618 ถือเป็นอัตราที่สมบูรณ์แบบที่สุด (ชลุต นิเมเสมอ, 2559: 228)

จากทรรศนะดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยวิเคราะห์ได้ว่าความสัมพันธ์ระหว่างสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตเป็นสิ่งที่ขาดออกจากกันไม่ได้โดยเฉพาะอย่างยิ่งในศาสตร์ทางด้านศิลปะ ซึ่งนาฏศิลป์ถือเป็นศาสตร์แขนงหนึ่งที่อยู่ therein ดังนั้น การสร้างงานนาฏศิลป์จึงมีความสัมพันธ์กับแนวคิดเรื่องสัดส่วนในเรขาคณิตอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้เช่นกัน ดังเช่น การคัดเลือกนาฏศิลป์ป็นเข้าสู่บทบาทการเรียนในนาฏศิลป์ไทย ที่มีข้อพิจารณาโดยใช้สัดส่วนเป็นตัวแปรหลักในเลือกว่านาฏศิลป์คนใดเหมาะสมกับการเรียนรำตามลักษณะตัวละครตัวไหน ซึ่งภทรฤทัย กันตะกนิษฐ์ ได้แสดงถึงทรรศนะในการพิจารณาบทบาทตัวละครกับการคัดเลือกนาฏศิลป์ป็นไว้ว่า

สัดส่วนมีผลกับงานนาฏศิลป์ไทยเป็นอย่างมาก ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนคือขนาดของนาฏศิลป์กับบทบาทที่ตนเองจะต้องศึกษา ตัวพระ ตัวนาง ตัวลิง และตัวยักษ์ โดยแต่ละบทบาทการใช้ร่างกายหรือการวางสัดส่วนในท่าทางจะมีความแตกต่างกันไปให้เกิดความสมส่วน เช่น ตัวพระต้องมีสัดส่วนที่สูงโปร่ง หน้ารูปไข่ เรียวแขนยาว ขายาว ตัวนางจะมีลักษณะที่ตัวเล็กกว่า มีรูปร่างท้วมหรือพอมก็ได้ หน้ากลม แขน ขา ไม่ยาวจะรู้สึกเก้งก้าง เป็นต้น ในนาฏศิลป์ไทยจะเริ่มดูท่าทางลักษณะตั้งแต่วัยเด็กตอนเริ่มเข้ามาเรียนนาฏศิลป์ไทยและคาดเดาความเป็นไปได้ในการพัฒนาทางด้านรูปร่าง ที่สำคัญที่สุดในนาฏศิลป์ไทยจะมุ่งได้รูปทรงของเรียวแขนและเรียวขาเป็นหลัก (ภัทรฤทัย กันตะกนิษฐ, สัมภาษณ์, 28 มิถุนายน 2560)

ในนาฏศิลป์ตะวันตก โดยเฉพาะศาสตร์การเต้นบัลเลต์ได้ให้ความสำคัญกับการคัดเลือกนักแสดง หรือนักเต้นโดยพิจารณาสัดส่วนสรีระร่างกายของนักเต้น นราพงษ์ จรัสศรี ได้แสดงทรรศนะถึงการคัดเลือกนักเต้นของบาลองซีน (Balanchine) ไว้ว่า

การคัดเลือกนักเต้นของบาลองซีนเริ่มพิจารณาคัดเลือกนักเต้นที่มีสัดส่วนความสูง สรีระร่างกายพอม มีช่วงแขนและขาที่ยาว เนื่องจากการแสดงบัลเลต์ในรูปแบบของบาลองซีนนั้น มุ่งเน้นความงดงามของเส้นที่เกิดจากสรีระร่างกายของนักเต้นผ่านการจัดวางองค์ประกอบ ส่งเสริมรูปแบบการแสดงที่ไม่เน้นถึงการแสดงออกทางอารมณ์ (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 9 มิถุนายน 2560)

วรารมย์ ทวีวรดิolk แสดงทรรศนะการคัดเลือกนักเต้นบัลเลต์ในปัจจุบันตามประสบการณ์ของตนเองที่ได้รับในต่างประเทศไว้ว่า

หากเป็นคณะเต้นบัลเลต์ที่มีรูปแบบการแสดงแบบคลาสสิก นอกจากทักษะและขั้นเชิงการแสดง สัดส่วนของนักเต้นถือเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการแข่งขันอย่างมาก เพราะบัลเลต์มีกฎระเบียบ ความสมบูรณ์แบบของท่าทางที่สามารถเห็นได้อย่างชัดเจนว่าดีหรือไม่ ดังนั้น หากนักเต้นมีสัดส่วนที่แสดงให้เห็นถึงความงามบน

เวทีได้อย่างสมบูรณ์ นักเต้นคนนั้นจะได้รับการผลักดันให้ได้รับบทบาทที่สำคัญ
(วรารมย์ ทวีวรติลก, สัมภาษณ์, 30 เมษายน 2561)

ศรวณีย์ ชนะธนิต แสดงทรรศนะเพิ่มเติมในกรณีการคัดเลือกนักเต้นเข้าคณะบัลเลต์ที่
พิจารณาถึงสัดส่วนเป็นสำคัญว่า

เป็นที่แน่นอนว่าคณะบัลเลต์ตั้งเกณฑ์รูปแบบที่แน่นอนของนักเต้น เช่น
ความสูง สัดส่วนรูปร่าง ความยาวช่วงขา ความสวยงามของเท้า และร่างกายในส่วน
อื่น ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งความเรียวงามของใบหน้า ซึ่งเป็นภาพอุดมคติที่มีต่อนัก
เต้นบัลเลต์หญิง (Ballerina) ดังนั้น สัดส่วนของนักเต้นมีความสำคัญเป็นอย่างมาก
ในการคัดเลือกนักเต้นเข้าคณะ ดังเช่น คณะบัลเลต์ในยุโรปที่ระดับความสูง
สำหรับการคัดเลือกนักเต้น (ศรวณีย์ ชนะธนิต, สัมภาษณ์, 30 เมษายน 2561)

ข้อกำหนดดังกล่าว แสดงให้เห็นว่า สัดส่วนที่หมายถึงขนาดของสรีระร่างกาย มีผลต่อทั้ง
การพิจารณาในการเรียนนาฏศิลป์ไทยตามบทบาทที่ผู้สอนเห็นว่าเหมาะสม เช่นเดียวกับการ
พิจารณาคัดเลือกนักเต้นเข้าคณะบัลเลต์ รวมถึงการพิจารณาสัดส่วนของนักเต้นกับบทบาทที่จะได้รับ
ในการแสดง โดยที่สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งสืบทอดกันมาอย่างยาวนาน อันแสดงให้เห็นถึงความสำคัญด้าน
สัดส่วนสรีระ ร่างกายกับงานนาฏศิลป์ ทั้งนาฏศิลป์ไทยและนาฏศิลป์ตะวันตก

อีกหนึ่งข้อพิจารณาในเรื่องสัดส่วนในเรขาคณิตที่ส่งผลกระทบต่อการออกแบบงานนาฏศิลป์คือ
ข้อพิจารณาด้านพื้นที่การแสดง ระยะทางระหว่างผู้ชมและผู้แสดง ดังเช่นผลงานนาฏศิลป์
สร้างสรรค์ของนราพงษ์ จรัสศรี ที่ให้ความสำคัญเรื่องสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต
ในการออกแบบงานระยะไกลส่งผลกระทบต่อการออกแบบการแสดงในภาพกว้างในการสร้างสรรค์ผลงาน
นาฏศิลป์ในพิธีเปิดและ พิธีปิดกีฬาระดับเอเชีย “เอเชียเกมส์ ครั้งที่ 13” (ภาพที่ 2.12)
นราพงษ์ จรัสศรี ได้แสดงทรรศนะในเรื่องสัดส่วนและการออกแบบผลงานนาฏศิลป์ไว้ว่า

หนึ่งตัวอย่างของงานที่เคยได้สร้างสรรค์ คือ เอเชียียนเกมส์บางกอก ครั้งที่ 13 ปี พ.ศ.2541 (13th Asian Games Bangkok, 1998) ในการแสดงปิดชุด “บุรพประทีป” (The Light of Asia) ผู้ออกแบบต้องพิจารณาประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสัดส่วน เช่น เมื่อคนดูอยู่ไกลทำให้การสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ต้องคำนึงถึงภาพกว้างของการแสดง การใช้เส้น รูปร่าง รูปทรงเรขาคณิตเข้ามาออกแบบการแสดง เพราะเรขาคณิตคือรูปอินทรีย์ (Organism) แบบหนึ่ง ความเหลี่ยม ความกลม การตัดความรู้สึก มุ่งเน้นการสร้างและการจัดวางองค์ประกอบ (Composition) การวางรูปแบบของการแสดง (Pattern) โดยสัดส่วนจะไปมีความเกี่ยวข้องกับการจัดองค์ประกอบ โดยมีเรื่องของสัดส่วนของ ขนาด (Size) พื้นที่ว่าง (Space) กรอบ (Frame) ความสมดุล (Balance) ความสมมาตร และไม่สมมาตร (Symmetry – Asymmetry) ในการออกแบบเพื่อให้ผู้ชมสามารถสัมผัสสุนทรียภาพของการแสดง (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 28 มิถุนายน 2560)



ภาพที่ 2. 12 ภาพการแสดงปิดคือ เอเชียียนเกมส์บางกอก ครั้งที่ 13 ชุด “บุรพประทีป”
ที่มา: นราพงษ์ จรัสศรี, 2541

จากประเด็นข้อพิจารณาการสร้างงานนาฏศิลป์กับแนวคิดเรื่องสัดส่วนในเรขาคณิต ทั้งรูปร่างหรือรูปทรงดังที่กล่าวข้างต้นพบว่า ขนาด ระยะทาง การเคลื่อนไหว ล้วนแต่มีผลต่อการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ทั้งสิ้นโดยพิจารณาจากปัจจัยต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ณ ขณะนั้น ผลงานสร้างสรรค์ในพิธีเปิดกีฬาโอลิมปิก เอเธนส์ 2004 (Athens 2004 Opening Ceremony Olympic

Games) ณ กรุงเอเธนส์ ประเทศกรีก โดยนักสร้างสรรค์นาฏศิลป์ชาวกรีก คือ ดิมิทริส ปาไปอัยันนู (Dimitris Papaioanou) และพิธีเปิดกีฬาโอลิมปิก เบจิง 2008 (Beijing 2008 Opening Ceremony Olympic Games) ณ เมืองเบจิง สาธารณรัฐประชาชนจีน โดย โดยมี จาง อี้โหมว ผู้กำกับภาพยนตร์ และจาง ฉีกัง ทำหน้าที่กำกับการแสดง ใช้แนวความคิดสัดส่วนในเรขาคณิตสำหรับการจัดวางองค์ประกอบการแสดงบนพื้นสนามขนาดใหญ่ที่ค้ำถึง ขนาด ระยะทาง การเคลื่อนไหว สอดคล้องกับแนวคิดการสร้างสรรค์ผลงานของนราพงษ์ จรัสศรี ในด้านการจัดวางองค์ประกอบรูปเรขาคณิตบนพื้นที่กว้าง เพื่อให้ได้สัดส่วนที่เหมาะสม การสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์กับแนวคิดเรื่องสัดส่วนในเรขาคณิตที่ผู้วิจัยได้อ้างอิง แสดงให้เห็นถึงประเด็นการนำแนวคิดดังกล่าวมาจัดวางรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ คำนึงถึงความกลมกลืน มีเอกภาพ เน้นความงามในอุดมคติ และการจัดวางรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์บนพื้นที่ที่มีขนาดกว้างและใหญ่ ผู้สร้างสรรค์แสดงเรื่องราวสื่อสารกับผู้ชมในระยะไกลผ่านสุนทรียภาพความงามที่แฝงความหมายโดยนัย สื่อสารผ่านเส้น รูปร่าง และรูปทรงเรขาคณิตที่จำเป็นต้องมีการวางแผนเป็น อย่างดี อาศัยประสบการณ์ด้านการออกแบบ ไปจนถึงความเชี่ยวชาญด้านการจัดวางองค์ประกอบที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้เปรียบพื้นที่ในสนามเป็นกระดาดเพื่อวาดถ่ายทอดเรื่องราวสื่อสารความงามทางศิลปะ ผ่านทิศทาง ลายเส้น และการเคลื่อนไหว

จุดสำคัญอีกประการหนึ่ง ผู้วิจัยได้เห็นถึงวิธีการให้ความสำคัญของบทบาทผ่านการจัดเรียงลำดับผู้แสดงตามขนาด โดยให้นักแสดงที่มีบทบาทสำคัญอยู่ในลำดับต้นและมีขนาดใหญ่กว่าบทบาทอื่น ๆ ผ่านเส้นตรงซึ่งเป็นเส้นที่แสดงถึงความสำคัญของบทบาทนักเต้นได้ชัดเจนที่สุด เช่นเดียวกับภาพจิตรกรรมของอียิปต์ ดังที่นราพงษ์ จรัสศรี ได้กล่าวไว้ว่า “ในงานมูรอลเพ้นท์ติ้ง (Mural Painting) มีการจัดลำดับความสำคัญด้วยขนาด ตัวละครที่ไม่มีความสำคัญมีขนาดตัวเล็กหรือตัวละครที่มีความสำคัญมากจะมีขนาดใหญ่” (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2560) เช่นเดียวกับตำแหน่งการนั่งในการแสดงโขนนั่งราวที่ต้องลำดับความสำคัญของบทบาทบนราวไม้ไผ่ โดยบทบาทที่มีความสำคัญที่สุด หรือมีตำแหน่งในเรื่องสูงที่สุดจะนั่งอยู่ในตำแหน่งหัวแถวไล่เรียงลำดับความสำคัญของบทบาท หรือตำแหน่งของตัวละครไปจนถึงท้ายแถว ซึ่งต้องเป็นตัวละครที่มีความสำคัญของบทบาทน้อยที่สุด หรือตำแหน่งของตัวละครต่ำที่สุด

สมพร พุราจ ได้อธิบายถึงข้อพิจารณาการสร้างงานนาฏศิลป์กับแนวคิดเรื่องสัดส่วนในเรขาคณิตเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวที่มีทิศทาง มีรูปทรง และมีรูปแบบ โดยเปรียบเทียบกับเส้นแนวต่าง ๆ ดังนี้

มนุษย์เคลื่อนไหวอยู่ใน 3 แนว คือ

การเคลื่อนไหวในแนวตั้ง (Vertical) ทั้งการกระโดด นั่ง ยืน หรือย่อ

การเคลื่อนไหวในแนวเฉียง (Diagonal) หรือทแยงจากซีกด้านหนึ่งไปอีกด้านหนึ่ง จะเห็นการเปลี่ยนแปลงระดับของลำตัว

การเคลื่อนไหวในแนวราบ (Horizontal) ทำให้เกิดการตั้งและการดัน สลับผลัดเปลี่ยนกันอยู่ตลอดเวลา แล้วแต่ว่าจะมากหรือน้อย (สมพร พุราจ, 2554: 59)

จากวรรณกรรมที่ผู้วิจัยได้ศึกษาในข้อพิจารณาการสร้างงานนาฏศิลป์กับแนวคิดเรื่องสัดส่วนในเรขาคณิต ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า สัดส่วนในรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต ล้วนแล้วแต่ส่งผลต่อการออกแบบสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ทั้งในด้านรูปแบบ (Pattern) ของการแสดง การจัดวางองค์ประกอบ (Composition) ร่างกาย (Body) ล้วนแล้วแต่เป็นสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ต้องคำนึง พิจารณาทั้งในด้านสัดส่วนของพื้นที่การแสดงกับจำนวนนักแสดง ระยะทางระหว่างผู้แสดงและผู้ชม การจัดวางองค์ประกอบที่ต้องคำนึงถึงเอกภาพ ความเหมาะสม ความสมส่วน ความกลมกลืนตามวัตถุประสงค์ของผู้สร้างสรรค์ผลงาน และรวมไปถึงความเป็นไปได้ในการเคลื่อนไหวที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานเปรียบร่างกายของมนุษย์เป็นสายเส้นเพื่อนำไปใช้ในการสร้างรูปทรงบนพื้นที่การแสดง เข้าใจลักษณะการเคลื่อนไหวที่สามารถเกิดขึ้นได้บนร่างกายมนุษย์ผ่านกระบวนการการบิด การบีบ การกำหนด การหักเห การพับ และการคลี่ ซึ่งเป็นกระบวนการขั้นพื้นฐานในการสร้างท่าเต้น

2.4.2 องค์ประกอบสำคัญของสัดส่วนในรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต

สัดส่วนเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดเอกภาพที่แสดงถึงความสมส่วน ความเหมาะสม ทั้งในส่วนของรูปร่างรูปทรง และระหว่างรูปร่างรูปทรง ไม่ได้มีกฎเกณฑ์ที่แน่ชัด เนื่องจากต้องดำเนินตามค่านิยม รสนิยม บริบทของแต่ละท้องถิ่น ไปจนถึงอุดมคติที่มีต่อความสวยงามในยุคสมัยต่าง ๆ ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า สัดส่วนเป็นเรื่องของความรู้สึกทางสุนทรียภาพและของอุดมคติ แสดงความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกันให้เกิดความสมส่วนซึ่งกันและกันของขนาด ในความเกี่ยวข้องกับศิลปะ สัดส่วนยังหมายถึงความกลมกลืนขององค์ประกอบต่าง ๆ ที่อยู่ร่วมกัน อาจเป็นได้ทั้งสี แสง เงา เส้น ในศาสตร์ด้านนาฏศิลป์ ใช้ร่างกายของมนุษย์ในการจัดองค์ประกอบศิลป์ เพื่อให้สัดส่วนในรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตธรรมชาติ ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาเรื่องสัดส่วนในด้านนาฏศิลป์ สมิต - ออทาร์ด (Smith-Autard) ให้คำอธิบายไว้ว่า

สัดส่วนเป็นสิ่งที่ประกอบไปด้วยองค์ประกอบของการสร้าง สัดส่วนอาจหมายถึงขนาด หรือขนาดของจำนวนในแต่ละส่วน ที่มีความสัมพันธ์กับทุกส่วน และสมดุลอาจหมายถึงดุลยภาพของเนื้อหาในแต่ละส่วนที่ถูกลวงสัดส่วนแต่ละส่วนได้อย่างเหมาะสม ดังนั้นสัดส่วนคือ องค์ประกอบหนึ่งของการเต้น อยู่ในความสัมพันธ์ของแต่ละส่วน โดยมีหน้าที่ทำให้เกิดความเหมาะสม การจัดวางให้ได้สัดส่วนที่เท่ากันอาจนำมาซึ่งความรู้สึกเบื่อหน่าย แต่ก็เป็นเรื่องยากสำหรับการกำหนดสัดส่วนที่สมบูรณ์แบบในการเต้น ความถูกต้องหรือความเหมาะสมที่เกิดขึ้นจากความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จะเป็นตัวนำการจัดวางสัดส่วนในการสร้างงาน (Smith-Autard, 2016: 77)

นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายถึงความของสัดส่วนที่ส่งผลต่อการเกิดรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตโดยยกกรณีศึกษาแนวความคิดของ บาลองซีน (Balanchine) โดยผลงานของเขามุ่งเน้นการนำเสนอสายเส้นผ่านร่างกายของนักเต้น “ใช้แนวความคิดของนีโอ-คลาสสิก (Neo-classic) ที่เน้นเฉพาะสรีระ ไม่แสดงออกอารมณ์ผ่านทางสีหน้า เพราะถ้าแสดงออกทางสีหน้าอาจจะสมบูรณ์แบบไปหมด เราอาจจะสนใจเฉพาะเรื่องสัดส่วนที่จะแสดงออกเป็นรูปแบบ (Form) ดังเช่นในสมัยของบาลองซีน” (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 28 มีนาคม 2560) แนวความคิดนี้ได้รับ

การสนับสนุนโดยเชื่อมโยงการกระทำซึ่งเป็นส่วนที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับสัดส่วนการใช้งานของร่างกายมนุษย์ว่า สามารถบอกเล่าถึงการแสดงออกทางอารมณ์ได้ตามเป้าหมายของการดำเนินงานของผู้สร้างสรรค์ โดยอุลล์มันน์ (Ullmann) ได้แสดงทรรศนะไว้ว่า

การกระทำบางอย่างจะแสดงออกถึงการกระทำพื้นฐานอย่างหนึ่งจริง เช่น การแยกตัว การเตะ การทำลาย การลาก อาการอึกอัก ความรีบร้อน และอื่น ๆ บางการกระทำแสดงถึงความเรียบง่ายเช่น การตก การขึ้น การเติบโต การหดตัว การเจาะ การทะลุ เป็นต้น การกระทำที่ใช้กล้ามเนื้อเล็กที่สุด เช่น การส่ายหน้า หรือขยับนิ้ว แสดงให้เห็นความเหมือนกันในการแสดงคุณภาพและความสำคัญของการเคลื่อนไหวที่ไม่แตกต่างจากการเคลื่อนไหวที่กว้าง ดังนั้นนักเต้นควรระมัดระวังในการเลือกใช้การเคลื่อนไหวที่ใหญ่หรือเล็กในการจัดวางองค์ประกอบ (Ullmann, 1971: 83-84)

จากข้อความข้างต้นแสดงให้เห็นว่า การเคลื่อนไหวไปตามสัดส่วนไม่ว่าจะใหญ่หรือเล็ก ยาวหรือสั้น ล้วนแล้วแต่ให้ความหมายที่แตกต่างกันออกไป บางการเคลื่อนไหวเช่น การเคลื่อนไหวที่ใหญ่และกว้าง เมื่อทำออกไปแล้วอาจให้ความรู้สึกเหนือจริงแต่มีความเหมาะสมอย่างมากในการนำมาจัดวางการเคลื่อนไหวในช่วงที่ต้องการให้รู้สึกตื่นเต้น ติดตามไปกับการกระทำ หรือการงอตัวเพื่อลดสัดส่วนความสูงของร่างกายให้มีขนาดเล็กลงจะทำให้เกิดความรู้สึกหดหู่ ดังนั้นสัดส่วนในการเคลื่อนไหวของร่างกายจึงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งและผู้สร้างสรรค์ควรระมัดระวังในการนำไปใช้ โหมฮาน (Mohan) ให้ความสนับสนุนแนวคิดสัดส่วนของร่างกายในการสร้างสรรค์รูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตไว้ว่า

ตำแหน่งของร่างกายนักเต้นในแง่ความสัมพันธ์ระหว่างร่างกายของตนเอง กับบริบทแวดล้อมถือเป็นหัวใจสำคัญในการทำความเข้าใจเกี่ยวกับความเชื่อมโยงระหว่างการเต้นและคณิตศาสตร์ ร่างกายของมนุษย์สามารถสร้างมุมและเส้นก่อให้เกิดผลของการเต้นรำ มันคือสิ่งที่ยากที่สุดในการแสดงความสัมพันธ์ระหว่าง

คณิตศาสตร์และการเต้นเนื่องจากสามารถรับรู้ได้จากประสาทตา อีกทั้งสัดส่วน
เรขาคณิตเป็นสิ่งที่มีความเกี่ยวข้องกับนักเต้นในการสร้างเอกภาพให้ชัดเจน
(Mohan, 2016: 519 – 527)

ในงานวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยนำประเด็นสัดส่วนของภาพเดอะวิทรูเวียนแมนที่แสดงถึงรูปร่างหรือ
รูปทรงเรขาคณิตซึ่งหมายถึงร่างกายของมนุษย์ เพื่อนำมาสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ตามแนวคิด
นาฏศิลป์ร่วมสมัยและนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ โดยให้ความหมายไปที่รูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต
มีองค์ประกอบสำคัญของการกำหนดสัดส่วนรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต คือ เส้นและพื้นที่ว่าง
สอดคล้องไปในทิศทางเดียวกับองค์ประกอบการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ที่สำคัญ คือ พื้นที่ว่าง
โดยมีเส้นบนร่างกายของมนุษย์เป็นวัตถุดิบในการสร้างสรรค์ เมื่อนำมาขยายหรือรวมกันโดยใช้
ร่างกายที่เป็นจุดกำเนิดรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตธรรมชาติจะทำให้เกิดภาพการเคลื่อนไหวไปตาม
สัดส่วนที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการให้เกิดขึ้น ดังนั้นองค์ประกอบสำคัญของสัดส่วนในรูปร่างหรือรูปทรง
เรขาคณิตตามธรรมชาติ ได้แก่ เส้น พื้นที่ว่าง

2.4.2.1 เส้น (Line)

เส้น คือ องค์ประกอบสำคัญที่สามารถนำมาขยายหรือประกอบกันเพื่อให้เกิดรูปร่าง
หรือรูปทรงต่าง ๆ เช่น เมื่อผู้สร้างสรรค์ขีดเส้นขึ้นหนึ่งเส้นและนำมาขยายเข้าไปจนความหนาของเส้น
ปรากฏ รูปเรขาคณิตที่จะปรากฏขึ้นก็คือ รูปสี่เหลี่ยม แต่จะเป็นสี่เหลี่ยมด้านเท่า สี่เหลี่ยมจตุรัส
หรือสี่เหลี่ยมผืนผ้า จะขึ้นอยู่กับข้อกำหนดสัดส่วนด้านกว้างและด้านยาวของสี่เหลี่ยมนั้น ๆ ของผู้
สร้างสรรค์เอง อีกประเด็นหนึ่งที่แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของเส้น คือ การนำเส้นมาประกอบกันทั้ง
เส้นตรงและเส้นโค้ง เมื่อผู้สร้างสรรค์นำปลายของเส้นตรงสามเส้นมาประกอบกันโดยให้ปลายทุกด้าน
ประกบกันจะเกิดรูปสามเหลี่ยมขึ้นมา แต่ผู้สร้างสรรค์ต้องการให้เป็นรูปแบบใดนั้น ผู้สร้างสรรค์ต้อง
เป็นผู้กำหนดสัดส่วน เช่น กำหนดให้เส้นตรงทั้งสามเส้นมีความยาวเท่ากันเมื่อนำมาประกบกันจะได้
รูปสามเหลี่ยมด้านเท่า หรือการนำเส้นสองเส้นที่มีความยาวเท่ากันมาประกบในมุมฉาก และลากเส้น
ที่เหลือจากปลายเส้นทั้งสองก็จะได้รูปสามเหลี่ยมมุมฉากขึ้นมา เห็นได้ว่าเส้นคือองค์ประกอบที่สำคัญ
ในการสร้างรูปทรงหรือรูปร่างเรขาคณิต แต่การกำหนดสัดส่วนของเส้นต่าง ๆ นั้นจะเป็นตัวกำหนด
รูปร่างและรูปทรงที่เกิดขึ้นมา

ชลูด นิมเสมอ ให้ทรรศนะในเรื่องความสำคัญของเส้นที่มีผลต่องานศิลปกรรมในทุกด้าน “เส้น” ไว้ว่า

งานทัศนศิลป์ชิ้นแรก ๆ ของมนุษย์นั้นเริ่มมาจากเส้นดังที่เราจะเห็นได้จากภาพเขียนตามฝาผนังถ้ำของคนสมัยดั้งเดิม (Primitive) การเริ่มต้นของงานศิลปะในวัยเด็กก็ใช้เส้นเช่นเดียวกัน เส้นเป็นทัศนธาตุเป็นต้นที่สำคัญที่สุด เป็นแกนของทัศนศิลป์ทุก ๆ แขนง เส้นเป็นพื้นฐานของโครงสร้างของทุกสิ่งในจักรวาล เส้นแสดงความรู้สึกได้ทั้งด้วยตัวของมันเอง และด้วยการสร้างเป็นรูปทรงต่าง ๆ ขึ้น เส้นเป็นหัวใจของการแสดงออก ศิลปินตะวันตกบางคน เช่น ซันโดร บอตตีเชลลี (Sandro Botticelli) วิลเลียม เบลก (William Blake) ราอูล ดูฟี (Raoul Dufy) ปาโบล ปีกัสโซ (Pablo Picasso) ใช้เส้นเป็นแกนสำคัญ แม้แต่ในงานประติมากรรมซึ่งส่วนมากจะแสดงด้วยวัสดุและปริมาตร ก็ยังต้องประกอบขึ้นด้วยมวลของรูปทรงกับเส้นรูปนอกที่สมบูรณ์ ถ้ามีแต่มวลที่ปราศจากรูปนอกก็ย่อมจะเรียกเป็นงานประติมากรรมไม่ได้ นอกจากนี้ การเริ่มต้นและการพัฒนาจินตนาการของทัศนศิลป์ไม่ว่าจะเป็นจิตรกร ประติมากร หรือสถาปนิก จะต้องอาศัยเส้นเป็นปัจจัยสำคัญทั้งสิ้น การใช้เส้นนั้นเราสามารถจะกระทำได้อย่างรวดเร็ว ตรงใจ โดยสัญชาตญาณ หรือใช้อย่างพิถีพิถันระหัดด้วยการใช้ปัญญา เส้นแสดงแก่นแท้ของทุกสิ่งได้อย่างเข้มข้นและยับยั้งที่สุด (ชลูด นิมเสมอ, 2559: 47)

เส้นสามารถเป็นสื่อที่แสดงถึงสัญชาตญาณของมนุษย์แฝงไปด้วยสัดส่วนที่กำหนดขึ้น สามารถแสดงถึงสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการสื่อสารไปยังผู้รับสาร นอกจากความสำคัญของเส้นที่มีต่องานจิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม ยังมีผู้ให้ความหมายของเส้นที่เป็นมากกว่าการวาดหรือเขียน หมายถึงทิศทางการเคลื่อนที่ การเคลื่อนไหว แสดงออกถึงพลังงานความรู้สึกไว้ จิรายุทธ พนมรักษ์ ได้อธิบายถึงความหมายของเส้นไว้ดังนี้

เส้น คือเครื่องหมายที่ทำให้ปรากฏบนระนาบผิวอย่างต่อเนื่องด้วยจุดที่เคลื่อนที่หรือคือรอยทางที่ขีดด้วยเครื่องมือที่มีปลายแหลม เช่น ปากกา ดินสอ สี เทียน กิ่งไม้ ในวิชาเรขาคณิตให้ความหมายไว้ว่า เส้น คือจุดที่ต่อเนื่องกันอย่างไม่มีการสิ้นสุด ความหมายนี้ให้ความรู้สึกที่เส้นมีพลังอย่างไม่สิ้นสุด เหตุที่เส้นบ่งบอกถึงท่าทางได้ก็เพราะถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาด้วยท่าทางนั่นเอง อีกประการหนึ่ง เส้นอาจหมายถึงทิศทาง การเคลื่อนที่และพลังงานความรู้สึก การเคลื่อนไหวอาจจะสร้างขึ้นด้วยรูปร่างสักกลุ่มหนึ่งที่ไม่ต้องใช้เส้นเลย เพราะรูปร่างเหล่านั้นเมื่ออยู่ร่วมกันก็สามารถบ่งบอกทิศทางได้ด้วยความรู้สึกเกี่ยวกับเส้นที่ซ่อนอยู่ในการจัดรูปร่างเหล่านั้นนั่นเอง (จิรายุทธ พนมรักษ์, 2553: 21-22)



การเคลื่อนไหวของร่างกายเมื่อนำไปเปรียบเทียบกับอาการจดปากกาวาดภาพ การเคลื่อนไหวสามารถเป็นสิ่งที่สร้างเส้นได้ตามรูปแบบที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการ เช่น การเคลื่อนที่ทางตรงอย่างต่อเนื่องเสมือนการวาดเส้นตรงต่อเนื่อง เพียงแต่การเคลื่อนไหวของมนุษย์ไปได้ทั้งร่องรอยการลากเส้นเอาไว้ ต้องอาศัยจินตนาการของผู้ชมหรือผู้รับสาร เพื่อกระตุ้นจินตนาการต่อเนื่องของผู้สร้างสรรค์ทำได้โดยสร้างสัดส่วนการเคลื่อนไหวผ่านระยะทางทั้งการเคลื่อนที่สั้นหรือยาว เหล่านี้ล้วนขึ้นอยู่กับหัวข้อหรือวัตถุประสงค์ในการออกแบบการเคลื่อนไหว นอกจากเส้นตรงจากทิศทางที่ผู้วิจัยได้กล่าวยกตัวอย่างขึ้นมา สรีระของมนุษย์เป็นอีกสิ่งหนึ่งในการสร้างเส้นผ่านโครงสร้างสรีระข้อต่อที่สามารถสร้างสรรค์เส้นในรูปแบบต่าง ๆ โดยเมลทิก (Maletic) ได้กล่าวถึงเส้นที่สร้างผ่านโครงสร้างสรีระร่างกายไว้ว่า

ระยะระหว่างพื้นที่ไม่ว่าจะเชื่อมโยง 2 ทิศทาง 3 ทิศทาง หรือทิศทางที่มากกว่านั้น จะก่อให้เกิดรูปร่างที่หลากหลายหรือส่วนประกอบอย่างเป็นทางการ เช่น ความตรง ความโค้ง ความกลม และความบิดเกลียว การแสดงออกของรูปร่างเหล่านี้เกิดจากข้อแม้โครงสร้างสรีระของข้อต่อมนุษย์ ในขณะที่การหักงอหรือการเหยียดยืตสามารถสร้างเส้นตรงและมุมของรูปร่างเหล่านี้คือการรวมตัวของ การกระทำบิดเกลียวสามารถผลิตความหลากหลายของเส้นโค้ง วงกลม และรูปแบบการบิดเกลียว ลาดานถูกอ้างถึงในการรับรู้คุณภาพที่หลากหลายในส่วนประกอบ

ของรูปแบบ เช่น เส้นตรง (The Straight Line) มีลักษณะของความนิ่ง เส้นโค้งงอ (The Bent Line) มีลักษณะของการเคลื่อนไหว เส้นโค้ง (The Curved) แสดงถึงการสั่น ไม่เสถียร เหล่านี้สามารถถูกทำให้เกิดความหลากหลายและถูกทำให้แตกต่างได้ เช่น เส้นโค้งที่ชัดเจนจะแสดงถึงการรวมตัวขององค์ประกอบของความเร็ว (Maletic, 1987: 63)

ดังที่กล่าวข้างต้น เส้น ถือเป็นองค์ประกอบสำคัญในรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต อีกทั้งมีความสำคัญในการออกแบบทุกประเภท หากมองในมุมมองของนาฏศิลป์เส้นก็ยังคงเป็นองค์ประกอบสำคัญที่สุดที่จะสร้างสรรค์ภาพการแสดงให้เกิดขึ้น นำไปใช้ในการจัดวางองค์ประกอบรูปแบบการแสดง และทิศทางการเคลื่อนที่ โดยสัดส่วนของเส้นที่เกิดขึ้นในการแสดงไม่ว่าจะเป็นสั้น ยาว หนา บาง ทั้งหมดจะขึ้นอยู่กับหัวข้อและวัตถุประสงค์ของผลงานชิ้นนั้นๆ ไม่มีข้อกำหนดตายตัว แต่จะพิจารณาจากความมีเอกภาพของผลงานตามแนวคิดของผู้สร้างสรรค์

2.4.2.2 พื้นที่ว่าง (Space)

พื้นที่ว่าง (Space) คือ ระยะห่างที่อยู่รอบ ๆ หรืออยู่ระหว่าง หรือภายในสิ่งต่าง ๆ พื้นที่ว่างถือเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้เกิดสัดส่วนในรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตตามธรรมชาติ หากไม่มีพื้นที่ว่างผู้สร้างสรรค์ผลงานก็ไม่สามารถจัดวางหรือสร้างสรรค์สิ่งใดได้ จากการศึกษาวรรณกรรมพบว่า จิรายุทธ พนมรักษ์ ได้ให้ความหมายของพื้นที่ว่างไว้ว่า

พื้นที่ว่าง หมายถึง ระยะความห่างไกลหรือพื้นที่ที่อยู่รอบ ๆ อยู่เบื้องบน หรือเบื้องล่าง และที่อยู่ระหว่างวัตถุหรือที่อยู่ภายในสิ่งต่าง ๆ พื้นที่ว่างในความหมายของศิลปะ หมายถึง ส่วนประกอบอย่างหนึ่งที่เป็นไปได้ทั้งสองมิติและสามมิติ

พื้นที่ว่างสามมิติ มีความสูง ความกว้าง ความลึก เป็นพื้นที่ว่างที่เราสามารถพบเห็นได้จริง ๆ ไม่ใช่ภาพลวงตา พบได้ในศิลปะที่เป็นสามมิติจริงในตัวของมันเอง เช่น ประติมากรรม สถาปัตยกรรม เซรามิกส์ เป็นต้น

พื้นที่ว่างเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างสรรค์ทัศนศิลป์แขนงสถาปัตยกรรมมีลักษณะสามมิติ ซึ่งตามข้อเท็จจริงแล้วรูปทรงทางสถาปัตยกรรมเป็นศิลปะที่มีพื้นที่ว่างแบบปิด การที่เข้าถึงหรือซาบซึ้งในรูปทรงของศิลปะแขนงนี้ จำเป็นต้องพิจารณาให้ออกว่าศิลปินใช้โครงสร้างของพื้นที่ว่างต่าง ๆ อย่างไร

สำหรับผลงานศิลปะที่มีพื้นที่ว่างแบบสองมิติ เช่น จิตรกรรมและภาพพิมพ์ มีเฉพาะความกว้างยาวไม่แสดงความใกล้ไกล หรือลึกตื้นที่เป็นจริง แต่ศิลปินมีวิธีการสร้างภาพลวงให้รู้สึกว่ามี ความใกล้ไกลลึกตื้น (จิรายุทธ พนมรักษ์, 2553: 22-23)

ชลุต นิ้มเสมอ ให้ทรรศนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับพื้นที่ว่างที่กับการปรากฏตัวไว้ว่า

ที่ว่างตามปกติจะกว้างจนหาขอบเขตมิได้ เป็นที่ที่สิ่งทั้งหลายทั้งปวงดำรงอยู่ ที่ว่างเป็นทัศนธาตุที่มองไม่เห็น จะปรากฏตัวก็ต่อเมื่อมีทัศนธาตุอื่นมากำหนดรูปร่างหรือมาก่อให้เกิดปฏิกิริยาขึ้น ที่ว่างจึงเป็นเสมือนสนามหรือเวทีที่ทัศนธาตุอื่น ๆ จะลงไปแสดงหรือปรากฏตัวในบทบาทของรูปทรง (ชลุต นิ้มเสมอ, 2559: 88)

จากข้อมูลดังกล่าวพบว่าพื้นที่ว่างเป็นปัจจัยในการสร้างสรรค์ที่สำคัญ แต่วรรณกรรมดังกล่าวมุ่งนำเสนอเพียงแค่ว่าศาสตร์ด้านสถาปัตยกรรมมีลักษณะสามมิติ หากแต่ในความเป็นจริงแล้วศาสตร์ด้านนาฏศิลป์ก็ถือว่าพื้นที่ว่างเป็นองค์ประกอบในการสร้างสรรค์ที่สำคัญเช่นเดียวกัน เพื่อค้นหาโครงสร้าง สัดส่วน ลายเส้น มิติ และทิศทาง นอกจากนี้ยังพบว่า เมลทิก (Maletic) ได้แสดงทรรศนะ คือ “จุดศูนย์กลางของร่างกายมนุษย์ คือ จุดศูนย์กลางของแรงโน้มถ่วง จากข้อความนี้แสดงถึงทิศทางนับไม่ถ้วนสามารถแผ่ขยายออกจากศูนย์กลางของร่างกายมนุษย์ในพื้นที่ไม่มีที่สิ้นสุด” (Maletic, 1987: 59) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการนำรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตมาสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ได้อย่างไร้ข้อจำกัด หรืออย่างมีอิสรภาพเช่นกัน พื้นที่ว่างเป็นสิ่งนามธรรมที่ผู้สร้างสรรค์ นักเต้น และผู้ชมต้องอาศัยการฝึกฝนและมีประสบการณ์ ไม่เพียง

เท่านั้น ในความหมายของพื้นที่ว่าง ไม่ได้หมายความเพียงแค่ร่างกายของคนเพียงหนึ่งคนเท่านั้น โดยสมิธ-ออทาร์ด (Smith-Autard) ได้แสดงทฤษฎีเสริมถึงการดำเนินงานออกแบบการเดิน บนพื้น ว่างว่า “ในการออกแบบการเดินผู้ออกแบบต้องไม่คำนึงถึงเรื่องการจัดวางร่างกายของนักเดินเท่านั้น แต่ต้องคำนึงถึงการออกแบบพื้นที่ด้วย การออกแบบพื้นที่ที่สามารถทำได้โดยการสร้างระยะห่าง หรือ พื้นที่ระหว่างบุคคลในกลุ่ม และรูปแบบการเคลื่อนไหวผ่านพื้นที่” (Smith-Autard, 2016: 63) จากที่กล่าวมาล้วนแต่ส่งผลต่อการสร้างสัดส่วนในรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตที่เกิดขึ้น

รอยสัณฑ์แสดงทฤษฎีเสริมถึงเส้นที่หมายถึงการสร้างระยะบนพื้นที่ว่าง ในการเคลื่อนไหวร่างกายที่มีความสัมพันธ์กับระบบขนาด (Size System) ว่างว่า

ระบบที่เกี่ยวข้องกับระยะ (Spatial System) สามารถสร้างขึ้นบนพื้นฐาน ความสัมพันธ์ระหว่างความเร็วและความช้าของการเคลื่อนที่ การเคลื่อนไหวร่างกาย บริเวณจุดศูนย์กลาง การเคลื่อนไหวนั้นที่มีขนาดใหญ่จะมีความเร็วที่ช้ากว่า การเคลื่อนไหวนั้นที่มีขนาดเล็ก และการเคลื่อนไหวนั้นที่มีขนาดเล็กกว่า เร็วกว่า แดกว่า จะถูกดึงดูดเข้าไปในพื้นที่บริเวณจุดศูนย์กลางการเคลื่อนไหวนั้นควรพยายามที่จะหาความสมดุลไม่ว่าจะเป็นระยะห่างจากสองสิ่ง (Royston, 2014: 15)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

พื้นที่ว่าง ยังหมายถึงพื้นที่โดยรอบร่างกาย ดังที่สมพร พุราจ เรียกว่า พื้นที่ส่วนตัว (Personal Space / Kinesphere) ที่เป็นอีกหนึ่งแนวคิดสำคัญในด้านพื้นที่อันจะทำให้มนุษย์ เคลื่อนไหวได้อย่างอิสระ โดยได้แสดงทฤษฎีถึงประเด็นนี้ไว้ว่า “มนุษย์เคลื่อนไหวไปยังพื้นที่รอบ ๆ ตัว เอื้อมและเหยียดขา เคลื่อนไหวร่างกายและแสดงออกในทิศทางต่าง ๆ กัน ไม่ว่าจะป็นชายชวา หน้าหลัง บนล่าง มนุษย์เคลื่อนที่ผ่านพื้นที่ตลอดเวลาเหมือนกับเราเป็นเจ้าของพื้นที่ และพื้นที่เป็น เจ้าของเรา” (สมพร พุราจ, 2554: 46-47)

ดังนั้น จากข้อมูลที่ผู้วิจัยได้ศึกษาเห็นได้ว่า พื้นที่ว่าง เป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบสำคัญ ในการสร้างสัดส่วนในรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตตามธรรมชาติ ทั้งสองมิติและสามมิติ ผ่านการใช้

ร่างกายของมนุษย์ที่สามารถแสดงทิศทางได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุด มีความสัมพันธ์กับระบบขนาด ทางด้านนาฏยศิลป์ สัดส่วนในรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตสามารถเกิดได้จากบุคคลเพียงคนเดียว สองคน สามคน หรือมากกว่าขึ้นไป เกิดจากการใช้ร่างกายเต็มลวดลายลงไปในพื้นที่ ก่อให้เกิดรูปแบบบนพื้นที่ว่างที่หลากหลาย สามารถสังเกตได้จากสัดส่วนของผู้แสดงกับพื้นที่ ระยะห่างระหว่างบุคคล กลุ่มนักเต้น และรูปแบบการเคลื่อนไหวผ่านพื้นที่ สั้น ยาว หนัก เบา ที่ล้วนส่งผลต่อรูปแบบผลงานการแสดง ทั้งในแง่ของความสวยงามและอารมณ์ความรู้สึก

2.4.3 มุมมองเรื่องการสร้างงานนาฏยศิลป์กับเรื่องรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต

การสร้างงานนาฏยศิลป์กับเรื่องรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตตามมีความสัมพันธ์อย่างแยกไม่ออก จากข้อมูลที่ผู้วิจัยได้ศึกษาวรรณกรรมพบว่า ร่างกายของมนุษย์คือปัจจัยหลักในการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏยศิลป์ที่สามารถสร้างรูปทรง การเคลื่อนไหวที่แสดงถึงคุณภาพและคุณลักษณะที่สร้างสรรค์ต้องการไม่ว่าจะเป็นการเคลื่อนไหวแบบเดี่ยวหรือกลุ่ม โดยนำแนวคิดความสมมาตรที่มีอยู่ในรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต ค้นหาความท้าทายในการปรับเปลี่ยนหรือพัฒนา รูปแบบท่าทางเพื่อให้เกิดความหลากหลาย ศิลปินการเต้นในยุคหลังสมัยใหม่ที่ใช้แนวความคิดเหล่านี้มาทำการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ โดยนราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายถึงรูปแบบและศิลปินที่มีความชัดเจนในประเด็นนี้ ดังเช่น

ลูซินดา ไชลด์ส (Lucinda Childs) ได้สร้างงานแบบทดลองที่เกี่ยวข้องกับ จังหวะบนรูปแบบของการแสดงที่อิงกับเรื่องของเรขาคณิต (Geometric Pattern) ส่วนใหญ่จะเป็นงานกลุ่ม (Group Work) ที่มีนักแสดงหลายคน

ลอรา ดีน (Laura Dean) สร้างสรรค์ผลงานที่มีลีลาแบบธรรมชาติ ทำหน้าที่ดูธรรมดาสามัญ แบบเรียบง่ายซ้ำไปซ้ำมา (Repetitive Movement) สร้างและเปลี่ยนรูปแบบ (Pattern) อย่างค่อยเป็นค่อยไป นอกจากนี้เธอยังได้ใช้เทคนิคการหมุนตัวอยู่กับที่ ทั้งในเนื้อที่แคบและหมุนวนเป็นวงในที่กว้างใหญ่

ทวิลา ชาร์พ (Twyla Tharp) เน้นการเดินกลับหน้ากลับหลัง การลดความเร็วหรือเพิ่มความเร็ว การเดินที่เคลื่อนที่ไปทางด้านข้าง (นราพงษ์ จรัสศรี, 2548: 140)

เหล่านี้ล้วนแล้วแต่เป็นศิลปินการเต้นในยุคหลังสมัยใหม่ที่ใช้แนวคิดในการสร้างงานนาฏศิลป์กับเรื่องรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต ที่ไม่ได้หมายความว่าเฉพาะร่างกายเท่านั้น แต่หมายรวมถึงการกำหนดรูปแบบ (Pattern) สัดส่วนความสมดุลตามแนวคิดของผู้สร้างสรรค์ การกำหนดทิศทางที่มีความเชื่อมโยงต่อรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต เห็นได้ว่าแนวคิดเรื่องสัดส่วนในรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตล้วนแล้วแต่ส่งผลต่อการออกแบบสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ทั้งในด้านรูปแบบของการแสดง (Pattern) จากจัดวางองค์ประกอบ (Composition) ร่างกาย (Body) เป็นสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ต้องคำนึง พิจารณา ทั้งในด้านสัดส่วนของพื้นที่การแสดง จำนวนนักแสดง ระยะห่างระหว่างผู้แสดงและผู้ชม การจัดวางองค์ประกอบ ความสัมพันธ์ ความกลมกลืนตามวัตถุประสงค์ของ ผู้สร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ โดยใช้ร่างกายเป็นเครื่องมือในการเล่าเรื่องราวลงบนพื้นที่ว่างด้วยการเคลื่อนไหว

มุมมองเรื่องการสร้างงานนาฏศิลป์กับเรื่องรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต พบว่าทฤษฎีของลาบานถือเป็นทฤษฎีที่แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์อย่างชัดเจน ผู้วิจัยจึงเห็นควรในการนำมาแสดงรายละเอียดเพิ่มเติมในหัวข้อนี้อีกครั้ง โดยในตำราเรื่องลาบานโนเทชั่น (Labanotation) โดยนักทฤษฎีรูดอล์ฟ ลาบาน ได้กล่าวถึงการเคลื่อนไหวร่างกายโดยการวาดเป็นภาพ (Visual Design) ซึ่งท่าทางเหล่านั้นอาจเป็นท่าทางการเคลื่อนไหวของมนุษย์ในอิริยาบถต่าง ๆ อีกทั้งธรากร จันทนะสาโร ได้แสดงทฤษฎีที่สำคัญเกี่ยวกับการวิเคราะห์การเคลื่อนไหวของลาบาน (Laban Movement Analysis) ไว้ว่า

การวิเคราะห์การเคลื่อนไหวของลาบานได้พยายามทำให้เห็นความเชื่อมโยงกันระหว่าง “ความสอดคล้องและความพยายาม” (Harmony and Effort) ซึ่งลาบานได้เรียกการเคลื่อนไหวของมนุษย์ในอิริยาบถที่แตกต่างกันไปในั้นว่า ด้านซ้อฟไลฟ์ (Dance of Life) เนื่องจากเป็นภาพพระบำแห่งชีวิต ที่ร่างกายสามารถเคลื่อนไหวได้อย่างมั่นคง นอกจากจะเห็นความสวยงามตามธรรมชาติแล้ว

ยังทำให้เห็นคุณค่าและความหมายของชีวิตมนุษย์ในแต่ละอากัปกิริยาได้อีกด้วย
(ธรากร จันทนะสาโร, 2557: 53)

สรร ถวัลย์วงศ์ศรี ได้แสดงพรรณนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับแนวคิดรูปร่างหรือรูปทรง
เรขาคณิตและทฤษฎีของลาบานไว้ว่า

รูปทรงหรือรูปร่างเรขาคณิตที่เกิดขึ้นจากการเคลื่อนไหวของร่างกาย
ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของลาบานในเรื่องพื้นที่ส่วนตัว (Personal Space)
การเคลื่อนไหวทางร่างกายโยงสู่ความสัมพันธ์ด้านข้อต่อ กระดูก การเคลื่อนไหว
สามารถใช้อย่างไรได้บ้าง เช่น บางข้อต่อสามารถหมุนเป็นวงได้ แต่บางข้อต่อทำ
ไม่ได้ ทำได้เพียงแค่นิ้ว เอียงซ้ายขวาได้อย่างเดียว ไม่สามารถหมุนหรือบิดเกลียว
(Twist) ได้ ดังนั้นเหล่านี้ทำให้เกิดการค้นพบด้านการเคลื่อนไหวที่ไม่เหมือนกัน ของ
อวัยวะแต่ละส่วน อาจจะมีองศาการอธิบายในทฤษฎีของลาบานอาจจะนำมา
อธิบายภาพเป็นสองมิติให้กลายเป็นสามมิติ เช่น การเคลื่อนไหวที่เคลื่อนตัวไปด้วย
(Locomotors) หรือการเคลื่อนไหวที่ไม่เคลื่อนที่ (Non-Locomotors) ซึ่งสามารถ
ทำให้เกิดการเคลื่อนไหวในรูปแบบใหม่ ซึ่งสามารถนำมาบิบบขอบเขตทั้ง
การออกแบบการเคลื่อนไหวในเชิงระนาบในรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตที่ไม่ได้
มุ่งเน้นการสร้างลายเส้นที่อิสระแต่มุ่งเน้นการเคลื่อนไหวที่สามารถตีความหมาย
เชิงเรขาคณิต (สรร ถวัลย์วงศ์ศรี, สัมภาษณ์, 12 กรกฎาคม 2560)

เห็นได้ว่าการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์มักจะมี ความเกี่ยวเนื่องอยู่กับรูปร่างหรือรูปทรง
เรขาคณิต ไม่เพียงแต่เกิดขึ้นจากร่างกายของมนุษย์หนึ่งคนเท่านั้น ดังที่กล่าวไว้ในหัวข้อก่อนหน้านี้
ผู้วิจัยได้อธิบายถึงรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตสามารถเกิดขึ้นได้จากการเพิ่มเส้นลงบนพื้นที่ว่าง
ดังนั้น การนำนักออกแบบท่าเต้นสองคน สามคน หรือมากกว่านั้น ยังเป็นการสร้างสรรค์และค้นหา
ลวดลายบนพื้นที่ว่างจากระยะห่างระหว่างคน ระยะของกลุ่ม ไปจนถึงการวางรูปแบบของการแสดง
บนเวทีทั้งเส้นตรง เส้นเฉียง เส้นโค้ง วงกลม ฯลฯ ที่นำไปสู่การค้นหาช่วงของการเปลี่ยนแปลงรูปแบบ

(Transformation) การแสดงจากท่าหนึ่งไปอีกท่าหนึ่ง มีผู้ให้ทรรศนะการจัดวางลักษณะท่าทางการสร้างสรรค์การเคลื่อนไหวและการจัดวางของนักเต้นตั้งแต่สองคนขึ้นไปโดย วาสิลิวสกา (Wasilewska) กล่าวไว้ว่า

จำนวนของนักเต้นที่เพิ่มมากขึ้นมีความเป็นไปได้ที่จะก่อให้เกิดความสัมพันธ์ที่เป็นกลุ่ม ผู้ออกแบบไม่เพียงแต่นักเต้นที่มีเพียงรูปแบบเส้นเฉพาะตัว ยังมีรูปร่างและรูปแบบที่เกิดขึ้นจากร่างกายของพวกเขาเมื่อมีปฏิสัมพันธ์กัน การนำนักเต้นตั้งแต่สองคนขึ้นไปผู้สร้างสรรค์สามารถจัดวางได้ทั้งลักษณะท่าทางที่คล้ายคลึงกันหรือแตกต่างกันออกไปเลย นำไปสู่ช่วงการเปลี่ยนแปลงรูปแบบอย่างง่าย เช่น การสะท้อน (Reflection) การหมุนวน (Rotation) และการเปลี่ยนขนาด (Rescaling) (Wasilewska, 2012: 454)

นอกจากนั้น ธรากร จันทนะสาโร ได้กล่าวถึงสิ่งเร้าที่เกิดจากการมองเห็น (Visual Stimuli) ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ไว้ว่า

สิ่งเร้าที่เกิดจากการมองเห็นสามารถเป็นได้ทั้งรูปแบบงานศิลปะแขนงต่าง ๆ เช่น งานประติมากรรม วัตถุที่มีรูปร่างต่างกัน ฯลฯ จากสิ่งเร้าที่เกิดจากการมองเห็นสามารถก่อให้เกิดจินตนาการในด้านรูปร่าง จังหวะ พื้นผิว น้ำหนัก เป็นต้น การมองเห็นเป็นการกระตุ้นให้เกิดเสรีภาพทางด้านทัศนวิสัย มีประโยชน์อย่างมากสำหรับคีตกวีและนาฏศิลป์ (ธรากร จันทนะสาโร, 2557: 52)

รอยส์ตัน วิเคราะห์การเคลื่อนไหวของลาบาน ทำให้สามารถพิจารณาได้ถึง ความแตกต่างของระดับที่อาจก่อให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์ และการรวมกันได้ ดังนี้

“ภาษากาย” (Body Language) เป็นสิ่งที่สร้างสรรค์ขึ้นในทางปฏิบัติ และอาจมีการเปลี่ยนแปลงในวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน ดังนั้นจากการวิเคราะห์หลักความคิดในการเต้นแบบลาบานนี้ ในปัจจุบันการเต้นสามารถแสดงได้โดยนักแสดงกลายเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุด เพราะนักแสดงแต่ละคนต้องพิจารณาถึงสิ่งที่ผู้ชมจะได้ตระหนักถึงในระหว่างการแสดง (Royston, 2014: 5)

นอกจากนั้น รอยส์ตัน ได้เสริมเรื่องการสร้างงานนาฏยศิลป์ที่มีความสัมพันธ์เรื่องรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตตามธรรมชาติ ไว้ว่า



การเต้นกับดวงดาว (Dancing with the Stars) นักปรัชญาเช่น เพลโต ได้เสนอว่ากายภาพของร่างกายต้องการกิจกรรมที่มีพลังงานสร้างสรรค์เพื่อผูกพันกับโลกการเต้นแบบลาบานกล่าวว่า “ความต้องการที่อยู่ภายในจะเคลื่อนที่ขยายออกไปสู่พื้นที่ และเกิดการสลับระหว่างการรวบรวมและกระจายการเคลื่อนไหว”

วงกลมกลุ่มดาว (Circling Constellations) แขนงขาของร่างกายเคลื่อนที่เป็นวงกลม และร่างกายคือการจินตนาการที่ประกอบด้วยการเคลื่อนที่ไร้ขีดจำกัดภายใต้การเคลื่อนไหวในวงกลม (Royston, 2014: 15)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

สิ่งที่กล่าวมาข้างต้นทั้ง การกำหนดรูปแบบ การกำหนดทิศทาง การเคลื่อนไหวในพื้นที่รอบร่างกายตนเองเป็นสิ่งเร้าให้เกิดการมองเห็น เป็นสิ่งกระตุ้นจินตนาการของผู้รับชมที่ให้อิสรภาพการตีความผ่านรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตที่มองเห็น ผู้สร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ไม่สามารถปฏิเสธหรือหลบเลี่ยงในการนำมาใช้เพื่อออกแบบการแสดง เพราะต้องคำนึงถึงรูปร่างหรือรูปทรงที่ออกมาการนำมาเป็นสิ่งเร้าที่เกิดจากการมองเห็นรูปร่างหรือรูปทรงใด ๆ ถึงแม้ว่าภาพที่เห็นจะเป็นท่าทางธรรมชาติแต่โครงสร้างของร่างกายของมนุษย์สามารถจินตนาการให้ออกมาเป็นเส้นเพื่อใช้ในการออกแบบการเคลื่อนไหวในนาฏยศิลป์ได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการออกแบบสำหรับนักเต้นที่มีจำนวน 2 คนขึ้นไป ผู้ออกแบบจะต้องคำนวนถึงความเหมาะสมในการออกแบบลายเส้นบนพื้นที่ว่างในการสื่อสารความหมายโดยนัยที่ผู้ออกแบบต้องการให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ ตัวอย่างงาน

สร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยเห็นว่าสอดคล้องกับประเด็นนี้อย่างชัดเจนคือ การแสดงชุด ฮิวแมน เทิร์ส ปี ค.ศ. 1999 (Human Thirst 1999) ออกแบบการแสดงโดย ดิมทรีส ปาไปออันนู นักสร้างสรรค์ ผลงานนาฏศิลป์ชาวกรีก เป็นการแสดงที่แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างร่างกาย 2 ร่างกาย มุ่งเน้น การสร้างรูปร่าง 2 มิติผ่านเงาผ่านการเคลื่อนไหวและการหยุดนิ่ง แสดงถึงปฏิสัมพันธ์ผ่านการจัดวาง ในลักษณะต่าง ๆ ทั้งการเติมเต็มลายเส้นจากการนำลักษณะความแตกต่าง และความคล้ายคลึงกัน นำมาจัดวางผ่านการเคลื่อนไหวที่ในลักษณะเส้นตรงทั้งแนวตั้งและแนวนอนใช้การสะท้อน การหมุนวนในการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของการแสดง

2.5 นาฏศิลป์สร้างสรรค์

นาฏศิลป์มีความเป็นมาอย่างยาวนานมีการเปลี่ยนแปลงตามยุคตามสมัยสะท้อนให้เห็นถึง วัตถุประสงค์ในการแสดงทั้งในวัตถุประสงค์เพื่อความบันเทิงหรือในวัตถุประสงค์อื่น ดังเช่น ธารากร จันทนะสาโร แสดงทรรศนะว่า “นาฏศิลป์เป็นศิลปะการเคลื่อนไหวเพื่อตอบสนองวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่งในสังคม ไม่เพียงเพื่อความบันเทิงเท่านั้น แต่ใช้ร่างกายเป็นสัญลักษณ์ถ่ายทอดเรื่องราว อารยธรรมและวิวัฒนาการของมนุษย์ในแต่ละยุคสมัย ความเชื่อ วัฒนธรรม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง ฯลฯ” (ธารากร จันทนะสาโร, 2557: 48) ถึงแม้ว่าการพัฒนารูปแบบในนาฏศิลป์เกิดขึ้นใหม่ตลอดเวลาแต่การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่ไร้หลักการและเหตุผลจะไม่ถูกเรียกว่านาฏศิลป์ สร้างสรรค์ ดังที่ ระวีวรรณ วรณวิไชย ได้แสดงทรรศนะไว้ว่า “งานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ควรผ่าน กระบวนการจัดเตรียมข้อมูล วางแผน ออกแบบและสามารถแสดงออกได้อย่างเสรี” (ระวีวรรณ วรณวิไชย, 2554: 10) สอดคล้องกับทรรศนะของ ขวัญแก้ว กิจเจริญ ที่ว่า “นาฏศิลป์ที่มี กระบวนการทางความคิด หรือจินตนาการทางความคิดของแต่ละบุคคลที่จะสามารถสร้างสรรค์ และถ่ายทอดผลงานได้อย่างอิสระ ไม่ยึดติดกับสิ่งเดิม ๆ พัฒนาให้เกิดสิ่งใหม่” (ขวัญแก้ว กิจเจริญ, 2558: 68)

ดังนั้นนาฏศิลป์สร้างสรรค์จะแสดงให้เห็นถึงกระบวนการความคิด การวางแผน และการดำเนินงานให้เกิดสิ่งใหม่ เพื่อตอบสนองวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ไม่ยึดติดกับสิ่งเดิม ๆ แต่หากมองมาในความเป็นจริงในประเทศไทยนาฏศิลป์สร้างสรรค์ที่ไม่ได้มี วัตถุประสงค์เพื่อตอบสนองความบันเทิงไม่ได้รับความนิยมเทียบเท่า อันต่างจากกระบวนการเรียน

การสอนนาฏยศิลป์ ซึ่งในประเทศไทยมีสาขาวิชานาฏยศิลป์อยู่จำนวนไม่น้อย บางแห่งที่กำลังพัฒนา มุ่งผลิตบัณฑิตให้มีความรู้ความสามารถในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์พร้อมทั้งเป็นนักวิจัย และนักสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ในช่วงเวลาการศึกษา หากมองในประเด็นการเปิดพื้นที่การแสดง นาฏยศิลป์สร้างสรรค์หลังจากจบการศึกษายังคงมีอยู่น้อย อาจเป็นเพราะการดำเนินด้วยอคติของคน บางกลุ่มในประเทศไทย ส่งผลให้การเผยแพร่และแสดงผลงานนาฏยศิลป์สร้างสรรค์ในประเทศไทยมี น้อย ซึ่งต่างจากนาฏยศิลป์สร้างสรรค์ในต่างประเทศที่มีการสนับสนุนการสร้างสรรค์ผลงาน ตอบสนองวัตถุประสงค์อันหลากหลาย และเปิดพื้นที่ให้นักสร้างสรรค์นาฏยศิลป์มีพื้นที่แสดงหลังจาก จบการศึกษา โดยจะกล่าวถึงในลำดับถัดไป

2.5.1 นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ในประเทศไทย

จากข้อสรุปข้างต้นนาฏยศิลป์สร้างสรรค์จะแสดงให้เห็นถึงกระบวนการความคิด การวางแผน และการดำเนินงานทางนาฏยศิลป์ให้เกิดสิ่งใหม่ ไม่ยึดติดกับสิ่งเดิม ๆ พัฒนาการสำคัญของนาฏยศิลป์ สร้างสรรค์ในองค์รวมถึงแม้ว่าจะมีหลักการให้ยึดเหนี่ยว แต่ในความเป็นจริงแล้วการพัฒนาการ สร้างสรรค์นาฏยศิลป์ในประเทศไทยค่อนข้างเติบโตอย่างช้า การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์หากย้อน กลับไปเมื่อประมาณ 20 ปีก่อนหน้าการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏยศิลป์มีความเจริญรุ่งเรืองและ มีการเผยแพร่ผลงานทางนาฏยศิลป์ในหลากหลายช่องทาง มีการสร้างสรรค์โดยผู้มีความรู้ ความสามารถมากกว่าการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ซึ่งตรงกันข้ามกับความเป็นจริงในปัจจุบัน นราพงษ์ จรัสศรี ผู้มีความเชี่ยวชาญและมีประสบการณ์ทางด้านนาฏยศิลป์สร้างสรรค์ได้แสดง ทรรศนะต่อการศึกษาด้านนาฏยศิลป์ในประเทศไทยไว้ว่า “ในยุคปัจจุบันที่ผู้สร้างสรรค์ไม่จำเป็นต้องมี องค์ความรู้ทางด้านนาฏยศิลป์ถือเป็นแนวความคิดที่ไม่ถูกต้องนัก เนื่องจากจะทำให้อุตสาหกรรม นาฏยศิลป์ไม่เกิดความเจริญรุ่งเรือง” (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 21 มีนาคม 2560)

เมื่อหันกลับมามองนาฏยศิลป์สร้างสรรค์ในประเทศไทย พบว่ามีสถาบันอุดมศึกษาในประเทศไทย ที่มีสาขาวิชานาฏยศิลป์หลายสถาบัน และมีรายวิชานาฏยศิลป์นิพนธ์เพื่อสร้างสรรค์ผลงาน นาฏยศิลป์ก่อนที่จะสำเร็จการศึกษา เตรียมความพร้อมเข้าสู่ตลาดแรงงานในประเทศไทย โดยที่บาง แห่งกำลังพัฒนา มุ่งผลิตบัณฑิตให้มีความรู้ความสามารถในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ พร้อมไปกับ การส่งเสริมสู่การเป็นนักวิจัย ปฏิเสธไม่ได้ว่าสถาบันการศึกษาถือเป็นพื้นที่สำคัญที่เปิดโอกาสให้ นาฏยศิลป์รุ่นใหม่สามารถแสดงความรู้ความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์

สังเกตได้จากการแสดงผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาในแต่ละภาคเรียนของนิสิต นักศึกษานานาชาติ หรือนักศึกษานานาชาติ หรือการสร้างสรรคผลงานนาฏศิลป์นิพนธ์ที่ต้องแสดงถึงองค์ความรู้ที่ผู้เรียนได้ศึกษาผ่านผลงาน ในมุมมองของผู้วิจัยมีความเห็นว่าการศึกษา การกำหนดรูปแบบการเรียนการสอนในสถาบันอุดมศึกษามีผลต่อการสร้างสรรคผลงานนาฏศิลป์ในประเทศไทยเป็นอย่างมาก เนื่องจากเป็นพื้นที่ที่สามารถให้นิสิต นักศึกษาสามารถค้นหากระบวนการและรูปแบบการสร้างสรรคได้อย่างเต็มที่พร้อมกับการได้รับคำชี้แนะจากผู้เชี่ยวชาญโดยตรง แต่ก็ยังคงมีผลงานไม่มากที่จะดำเนินการสร้างสรรคโดยปราศจากวัตถุประสงค์เพื่อให้ความบันเทิง เพราะยังคงมีบุคคลบางกลุ่มที่ขาดความเข้าใจด้านศิลปะโดยเฉพาะรูปแบบนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ ส่งผลให้เกิดการขาดแรงสนับสนุนให้มีผลงานประเภทนี้มากขึ้น

ภัทราพร เจริญรัตน์ ได้แสดงทรรศนะเสริมที่สอดคล้องในประเด็นสถานศึกษามีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนานาฏศิลป์สร้างสรรคในประเทศไทย ทั้งด้านการสนับสนุนและส่งเสริมไว้ว่า

นาฏศิลป์สร้างสรรคในประเทศไทยในปัจจุบัน มีการจัดแสดงกันอยู่ในวงแคบ เฉพาะกลุ่ม ดังนั้นในฐานะสถาบันการศึกษาจึงควรสนับสนุนและส่งเสริมให้นิสิตนักศึกษาได้เรียนรู้กระบวนการสร้างสรรคงานที่ถูกต้อง รวมไปถึงการบ่มเพาะความคิดสร้างสรรคให้เด็ก ๆ ได้ริเริ่มสร้างสรรคผลงานที่แปลกใหม่ ทำทายความสามารถของนักแสดงหรือผู้ที่ศึกษา เพื่อเป็นการผลักดันให้เกิดการฝึกทดลองสร้างสรรคผลงานจนเกิดความชำนาญ สามารถออกไปผลิตงานได้อย่างมีประสิทธิภาพอันจะเป็นประโยชน์ต่อไปในอนาคต (ภัทราพร เจริญรัตน์, สัมภาษณ์, 1 พฤษภาคม 2561)

สอดคล้องกับทรรศนะของ ภัทรฤทัย กันตะกนิษฐ ที่เล็งเห็นถึงจุดเริ่มต้นของการพัฒนานาฏศิลป์สร้างสรรคในประเทศไทยไว้ว่า

สถานศึกษามีส่วนสำคัญในการพัฒนางานนาฏศิลป์สร้างสรรคในประเทศไทย เพราะสถานศึกษาเป็นแหล่งถ่ายทอดความรู้ความเข้าใจในกระบวนการ

สร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ ส่งเสริมการพัฒนาผลงานให้เกิดเอกลักษณ์เฉพาะของ ผู้ศึกษา แต่ถ้าผลงานสร้างสรรค์นั้นถูกสร้างขึ้นภายใต้กฎเกณฑ์ของสถานศึกษา รูปแบบการพัฒนาดังกล่าวไม่สามารถหลีกเลี่ยงกฎเกณฑ์ของสถานศึกษานั้น ๆ ดังนั้น สถานศึกษามีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนานาฏศิลป์สร้างสรรค์ในประเทศไทยอย่าง ชัดเจน (ภัทรฤทัย กันตะกนิษฐ, สัมภาษณ์, 1 พฤษภาคม 2561)

วรารมย์ ทวีวรดิกล ได้ให้ทรรศนะอีกแง่มุมความเชื่อมโยงระหว่างรูปแบบ การศึกษากับการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ไว้ว่า



รูปแบบการศึกษาอาจจะเป็นสิ่งที่กีดพลังสร้างสรรค์ เนื่องจากรูปแบบ การศึกษามีกรอบวิธีการคิด ซึ่งเป็นสิ่งกำหนดว่าสิ่งใดถูกหรือสิ่งใดผิดถูก ไม่มีพื้นที่ นอกกรอบ ส่งผลให้ไม่เกิดแรงสร้างสรรค์ หากผู้สร้างสรรค์ผลงานใหม่ขึ้นมาที่ อาจจะทำให้ผู้ชมเกิดคำถาม ไม่เข้าใจ ผู้ชมจะไม่สนใจเพราะไม่อยากจะทำความเข้าใจ เห็นได้ว่าไม่มีทั้งความต้องการขายและความต้องการซื้อ เหล่านี้เกิดจาก วัฒนธรรมการรับเพียงอย่างเดียวที่มาจากรูปแบบการศึกษาที่ถูกฝึกฝนให้เกิดเป็น นิสัย ด้วยสาเหตุนี้ทำให้ผู้สร้างสรรค์ผลงานจำเป็นต้องสร้างพื้นที่ตอบสนองผู้รับด้วย เนื้อหา และรูปแบบที่สร้างให้เกิดความเข้าใจง่าย ตอบสนองความตื่นตาตื่นใจ มากกว่าการสร้างสรรค์สำหรับตอบสนองเป้าประสงค์อื่น (วรารมย์ ทวีวรดิกล, สัมภาษณ์, 1 พฤษภาคม 2561)

จากข้อมูลข้างต้นจะเห็นได้ว่าการศึกษามีผลโดยตรงต่อการพัฒนานาฏศิลป์สร้างสรรค์ใน ประเทศไทยที่ควรเกิดการส่งเสริมทางด้านความคิด พร้อมทั้งหาแนวทางการส่งเสริมความรู้ความ เข้าใจทางด้านนาฏศิลป์สร้างสรรค์ให้กับกลุ่มผู้ชม ดังเช่น การจัดแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์ภายใน องค์กร สอดแทรกข้อมูลเนื้อหาของการสร้างสรรค์ ซึ่งจะเป็นโอกาสที่ทำให้เกิดนาฏศิลป์ป รุ่นใหม่ได้แสดงผลงานพร้อมไปกับการให้ความรู้สู่สาธารณชน

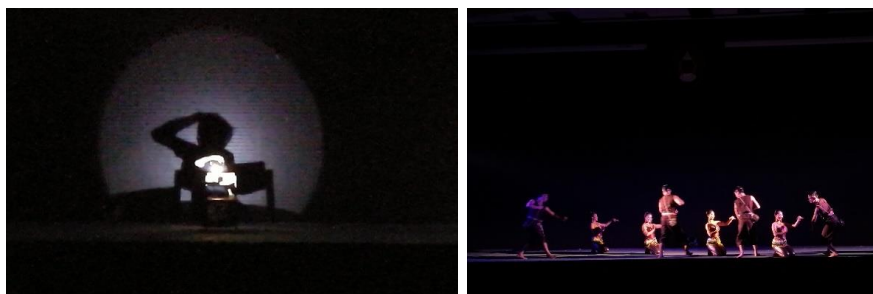


ภาพที่ 2. 13 ภาพการแสดงผลงานนาฏยศิลป์สร้างสรรค์จากหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ที่มา: วรณวิภา มัธยม



ภาพที่ 2. 14 ภาพการแสดงในรายวิชาหลักสำคัญของการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์
มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 2. 15 ภาพการแสดงนาฏยศิลป์นิพนธ์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ที่มา: ผู้วิจัย

การขาดแรงสนับสนุน การถูกกีดกันจากทัศนคติหรืออคติส่วนตัวเป็นอีกประเด็นหนึ่งที่ผู้วิจัยให้ความเห็นว่ามีส่วนทำให้นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ในประเทศไทยลดน้อยลง โดย นราพงษ์ จรัสศรี ได้แสดงทรรศนะถึงประเด็นนี้ไว้ว่า

หากมองตามสภาพความเป็นจริงในปัจจุบันโอกาสเติบโตของศิลปินรุ่นใหม่ ที่ดูเหมือนว่ามีมากมายแต่กลับถูกกีดกันจากทัศนคติและอคติของบุคคลในวงการเดียวกัน ทั้งในแง่ของสถาบัน แนวความคิด นำไปสู่ขีดจำกัดในการเผยแพร่ผลงานของศิลปินด้านนาฏยศิลป์สู่สาธารณชน ดังนั้น นักสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ในปัจจุบันจำเป็นต้องเข้าใจถึงขีดจำกัดในประเด็นนี้และต้องค้นหาวิธีการบริหารจัดการในการเผยแพร่ ถึงแม้ว่าจะเป็นเรื่องที่ยากลำบากในการต่อสู้กับอคติส่วนบุคคล แต่ในฐานะนักสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์จำเป็นต้องนำองค์ความรู้ที่ได้รับสร้างสรรค์ผลงานออกสู่สาธารณชน (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 28 มีนาคม 2560)

ประเด็นปัญหาเหล่านี้ ทั้งการศึกษาและอคติส่วนบุคคลอาจเป็นสิ่งที่ส่งผลให้ผลงานสร้างสรรค์ในประเทศไทยลดน้อยลงอย่างต่อเนื่องจากอดีตจนถึงปัจจุบัน รูปแบบการสร้างสรรค์ที่ตลาดต้องการ ไม่ได้มุ่งเน้นองค์ความรู้และการแสดงที่ต้องใช้ความรู้ความสามารถทางด้านนาฏยศิลป์อีกต่อไป แต่กลับให้ความสำคัญถึงรูปลักษณ์ภายนอกของบุคคลที่เรียกตนเองว่า “นักเต้น” มากกว่า ปัญหาที่เกิดขึ้นในปัจจุบันนี้ส่งผลให้เกิดคำถามต่อไปว่า หากบุคคลในศาสตร์นาฏยศิลป์ใช้แนวคิดอันจำกัดของตนเองกั้นขวางโอกาสของนาฏยศิลป์ผู้พร้อมสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบใหม่ จะทำให้นาฏยศิลป์ในประเทศไทยเจริญก้าวหน้าได้อย่างไร ดังนั้น การให้ความรู้ความเข้าใจ และการสนับสนุนด้านการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ถือเป็นสิ่งจำเป็นที่ผู้วิจัยให้ความสำคัญที่จะทำให้มีการพัฒนามากขึ้น เหล่านี้ล้วนแล้วแต่เป็นเหตุผลที่แสดงถึงความสำคัญในการเรียนการสอนทางด้านนาฏยศิลป์ เพื่อที่ศิลปินรุ่นใหม่มีพื้นที่ในการทำงานสร้างสรรค์ที่หายไปสภาพสังคมปัจจุบัน

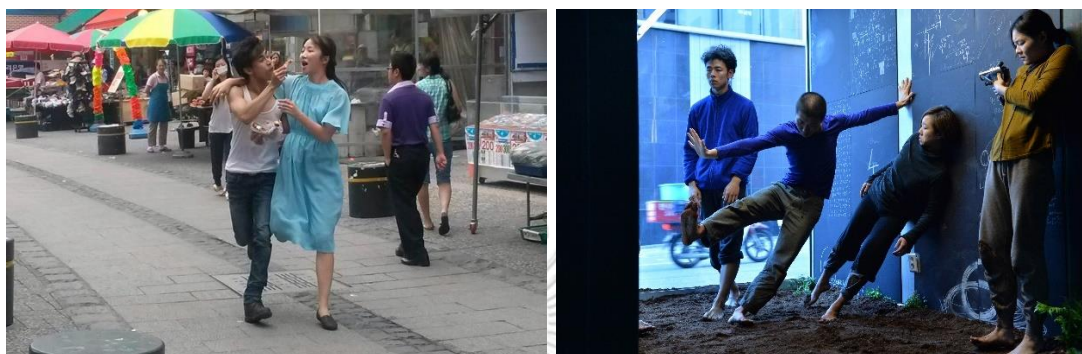
จากข้อมูลที่ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมจะเห็นได้ว่าแนวโน้มในการพัฒนา จุดเริ่มต้นที่สำคัญคือการสนับสนุนให้เกิดการสร้างสรรคผลงานนาฏยศิลป์ในสถาบันอุดมศึกษาที่ประกอบไปด้วยประเด็น

ต่าง ๆ เช่น การเปิดโอกาสให้ศิลปินรุ่นใหม่สร้างสรรค์ผลงานผ่านการทดลอง การปลูกจิตสำนึกในการเปิดรับรูปแบบการเรียนการสอนที่แตกต่าง ซึ่งเป็นสิ่งที่กระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ การผลักดันผลงานนาฏยศิลป์สร้างสรรค์ออกสู่สายตาสาธารณชน อย่างไรก็ตาม การปลูกฝังบ่มเพาะความคิด หรือการนำเสนอผลงานรูปแบบใหม่ ๆ ที่ตอบสนองวัตถุประสงค์ที่แตกต่างไปจากเดิมจึงเป็นสิ่งสมควรสนับสนุนและส่งเสริม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสถาบันการศึกษา เพื่อให้เยาวชนผู้ศึกษาในศาสตร์นาฏยศิลป์สามารถดำเนินงานสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สู่การพัฒนาวงการนาฏยศิลป์สร้างสรรค์ในประเทศไทยในอนาคต

2.5.2 นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ในต่างประเทศ

นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ในต่างประเทศค่อนข้างจะมีการเปิดกว้างมากกว่าในประเทศไทยเป็นอย่างมาก สังเกตได้จากการเผยแพร่ภาพตัวอย่างการแสดงการแสดงในสื่อสังคมออนไลน์และสื่อสารสนเทศที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายอย่างเช่น อินสตาแกรม (Instagram) ทวิตเตอร์ (Tweeter) เฟสบุค (Facebook) ยูทูป (YouTube) หรือ วิมีโอ (Vimeo) ผู้สนใจในนาฏยศิลป์สร้างสรรค์สามารถหาชมได้อย่างง่ายดายเมื่อเทียบกับผลงานนาฏยศิลป์สร้างสรรค์ในประเทศไทย อาจเป็นเพราะสาเหตุดังที่กล่าวไว้ก่อนหน้านี้ อีกทั้งผู้วิจัยเคยได้รับทุนการศึกษาต่อในระดับปริญญาโท สาขาวิชานาฏยศิลป์สร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศิลปากร สาขาวิชาออกแบบการเต้น (Master of Fine Arts in Choreography) ที่มหาวิทยาลัยศิลปะแห่งชาติสาธารณรัฐเกาหลี (Korea National University of Arts) คณะนาฏยศิลป์ (Dance) ที่มีสาขาวิชาให้ผู้ที่มีความสนใจทางการเต้นเลือกเรียนได้ 3 สาขาวิชา คือ สาขาวิชาการแสดงนาฏยศิลป์ (Dance Performance) สาขาวิชาทฤษฎีการเต้น (Dance Theory) และสาขาที่ผู้วิจัยได้จบการศึกษามา คือ สาขาการออกแบบท่าเต้น (Choreography) ระหว่างการศึกษานักวิจัยได้รับการสอนจากคณาจารย์จากหลายประเทศ ทั้งคณาจารย์ชาวเกาหลีใต้ผู้มีประสบการณ์การแสดงนาฏยศิลป์ร่วมสมัย ทั้งจากสาธารณรัฐฝรั่งเศสและสหรัฐอเมริกา อาจารย์พิเศษจากประเทศเนเธอร์แลนด์ สหพันธรัฐสวิส สาธารณรัฐฝรั่งเศส สาธารณรัฐสหรัฐอเมริกา ส่งผลให้ผู้วิจัยได้ศึกษารูปแบบและแนวคิดที่หลากหลายจากประสบการณ์ตรงเพื่อพัฒนาองค์ความรู้ของตนเอง และจำเป็นต้องศึกษาผลงานนาฏยศิลป์สร้างสรรค์ทั้งจากนักออกแบบท่าเต้นจากสาธารณรัฐเกาหลีและคณะเต้นที่เข้ามาแสดงในประเทศตลอดทั้งปี เพื่อนำมาเป็นหัวข้อสัมมนาในแต่ละสัปดาห์ ทำให้ผู้วิจัยพบว่านาฏยศิลป์สร้างสรรค์ในต่างประเทศ

มีความหลากหลาย และผู้คนที่อาศัยอยู่ในประเทศต่างให้การสนับสนุนการแสดง ทางด้านนาฏศิลป์พร้อมเปิดรับผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ในแง่มุมต่าง ๆ มากกว่าเพื่อตอบสนอง ผู้ชมในด้านการรับชมความสวยงาม ความเข้าใจในการเล่าเรื่องแบบละคร หรือความบันเทิงในการรับ อรรถรสด้านความตื่นตาตื่นใจเพียงเท่านั้น



ภาพที่ 2. 16 ภาพบรรยากาศการเรียนการสอนสาขานาฏศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปะแห่งชาติ
ณ สาธารณรัฐเกาหลี (School of Dance, Korea National University of Arts)

ที่มา: ผู้วิจัย

อีกหนึ่งข้อสังเกตหนึ่งในการสนับสนุนผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์รูปแบบต่าง ๆ ในต่างประเทศจะมีการสนับสนุนจากหน่วยงานและองค์กรต่าง ๆ ทางด้านนาฏศิลป์อย่างเป็น รูปธรรมทั้งในด้านการให้งบประมาณสนับสนุน การจัดตั้งพื้นที่ในการดำเนินงานทางด้านนาฏศิลป์ วรารมย์ ทวีวรดิลล ศิลปินนักเต้นไทยที่ทำงานอยู่ในบริษัททางด้านนาฏศิลป์ชื่อ ดิ อาทส์ ฟิสชั่น คอมพานี (The Arts Fission Company) สาธารณรัฐสิงคโปร์ ได้กล่าวถึงการสนับสนุนของรัฐบาล สาธารณรัฐสิงคโปร์ที่มีต่อนาฏศิลป์ว่า

คอมพานีหรือบริษัทที่สร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ทุกที่มีสิทธิที่จะขอทุนจากรัฐบาล ซึ่งทุนสนับสนุนนี้แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ ทุนโครงการ (Project Grant) ทุนสนับสนุน (Seed Grant) และ ทุนหลัก (Major Grant) โดยทุนโครงการ หน่วยงานสามารถทำเรื่องขอได้เป็นรายโครงการ แต่สำหรับทุนสนับสนุนสามารถขอเป็นทุนสนับสนุนระยะยาว 3 ปี หากบริษัทสามารถดำเนินงาน เต็มโตได้จะสามารถถูกนำไปพิจารณาสนับสนุนให้ทุนหลักต่อไป โดยวิธีการขอบริษัทจะ ต้อง

เขียนแผนการดำเนินงานในระยะเวลาที่ขอมุมมาที่รัฐบาล จากนั้นรัฐบาลจะพิจารณาถึงภาพรวมของแผนต่อไป (วารารมย์ ทวีวรดิลก, สัมภาษณ์, 14 กุมภาพันธ์ 2561)

แนวคิดข้างต้นสอดคล้องเป็นไปในทิศทางเดียวกับการสนับสนุนศิลปะที่รวมถึงการสร้างสรรคานาฏศิลป์ในประเทศสหรัฐอเมริกา โดย นพร วัฒนเกษม ผู้ออกแบบท่าเต้น นักเต้น ผู้มีประสบการณ์ทางด้านนาฏศิลป์จากสหรัฐอเมริกา กล่าวว่า

ในสหรัฐอเมริกามีการให้ทุนสนับสนุนศิลปะทั้งในระดับรัฐบาล รัฐ/เอกชน หรือจากทุนสนับสนุนส่วนตัว บริษัทด้านการเต้นขนาดเล็กจะมีช่องทางการขอมุมสนับสนุนจากองค์กรต่าง ๆ ทั้งองค์กรในชุมชน องค์กรในรัฐนั้น ๆ โดยสามารถเขียนโครงการยื่นขอมุมสนับสนุน ส่วนบริษัทด้านการเต้นขนาดใหญ่จะมีทุนสนับสนุนจากรัฐที่แน่นอนทุกปี เช่น นิวยอร์ก ซิตี้ บัลเลตต์ (New York City Ballet) อเมริกัน บัลเลตต์ เจียเตอร์ (American Ballet Theatre) ฯลฯ โดยการสนับสนุนเหล่านี้รัฐบาลยังเอื้อประโยชน์ให้ผู้สนับสนุนสามารถนำมาใช้ลดหย่อนภาษีได้ (นพร วัฒนเกษม, สัมภาษณ์, 14 กุมภาพันธ์ 2561)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ศรวณีย์ ธนะธนิต นักเต้นไทยอีกหนึ่งคนที่ทำงานในฐานะนักแสดงในคณะแกรนด์ เจียร์เตอร์ เด เจนีฟ (Grand Théâtre de Genève) คณะเต้นร่าร่วมสมัย สมาพันธ์รัฐสวิส ได้กล่าวถึงการสนับสนุนของรัฐบาลในการส่งเสริมนาฏศิลป์ว่า “ประเทศสวิสเซอร์แลนด์เป็นประเทศที่ให้ทุนสนับสนุนการสร้างสรรคผลงานทั้ง โอเปร่า หรืองานนาฏศิลป์ในทุกปี รวมถึงการได้รับทุนสนับสนุนจากหน่วยงานอื่น ๆ โดยเพราะการได้ออกไปแสดงผลงานนอกประเทศ” (ศรวณีย์ ธนะธนิต, สัมภาษณ์, 14 กุมภาพันธ์ 2561) ซึ่งสอดคล้องกับการสนับสนุนของรัฐบาลประเทศโปรตุเกสที่ได้ให้ทุนสนับสนุนส่งเสริมแก่นักนาฏศิลป์ที่ออกไปเผยแพร่ผลงานของตนเองในประเทศต่าง ๆ ดังเช่น คณะเต้นอลก้า โรริซ (Olga Roriz Dance Company) ที่ได้รับการสนับสนุนเงินทุนจากสถานทูตโปรตุเกสให้นำการแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัยเข้ามาเผยแพร่ในประเทศไทยในงานเทศกาลเต้น

นานาชาติปี 2017 (International Dance Festival 2017) ที่ผ่านมา โดยผู้วิจัยได้มีโอกาสเข้าร่วม แสดงผลงานสร้างสรรค์ในครั้งนี้

จากข้อมูลที่ผู้วิจัยได้ค้นคว้าพบว่า นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ในต่างประเทศยังสามารถ เจริญเติบโตได้อย่างต่อเนื่อง ด้วยสาเหตุการได้รับความสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐ ในรูปแบบ ต่าง ๆ ทั้งด้านงบประมาณที่มีทุนสนับสนุนในระดับต่าง ๆ ได้แก่ ทุนโครงการ ทุนสนับสนุน ทุนหลัก และทุนสำหรับการเผยแพร่ผลงานนาฏยศิลป์สร้างสรรค์ออกนอกประเทศ อีกทั้งบางประเทศองค์กร ธุรกิจเอกชนได้เข้ามามีบทบาทมอบทุนสนับสนุน ด้านผลประโยชน์ที่ได้รับจากหน่วยงานของรัฐ การสนับสนุนขององค์กรธุรกิจเอกชน นอกจากจะเป็นการสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้แก่องค์กรของตน แล้ว รัฐบาลยังมีส่วนช่วยในการสนับสนุนด้านการลดหย่อนภาษี ซึ่งถือเป็นการสนับสนุนที่หน่วยงาน ของรัฐเข้ามามีบทบาทอย่างชัดเจน ซึ่งในประเด็นเหล่านี้เป็นแรงขับเคลื่อนที่ทำให้นาฏยศิลป์ สร้างสรรค์ในต่างประเทศมีความเจริญเติบโตมากกว่าเมื่อนำมาเปรียบเทียบกับแรงสนับสนุน ในประเทศไทย ดังนั้น หากบุคลากรในแวดวงนาฏยศิลป์สร้างสรรค์สามารถนึกกำลังจัดทำโครงการ แผนการดำเนินงาน และแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของนาฏยศิลป์สร้างสรรค์ โดยอาจเริ่มจาก การผลักดันให้เกิดหน่วยงานที่มีหน้าที่รับผิดชอบในการบริหารจัดการ ทั้งในด้านพื้นที่แสดง ด้านทุน สนับสนุนจากหน่วยงานของรัฐที่เป็นรูปธรรม ด้านสิทธิประโยชน์ที่มีต่อองค์กรเอกชนผู้ที่จะเข้ามา มีส่วนสนับสนุน เหล่านี้อาจจะมีส่วนช่วยขับเคลื่อนนาฏยศิลป์สร้างสรรค์ในประเทศไทยเติบโตต่อไปได้ อย่างต่อเนื่อง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

2.5.3 แนวคิดและพัฒนาการสำคัญของนาฏยศิลป์สร้างสรรค์

ความแตกต่างและแนวคิดในการพัฒนานาฏยศิลป์สร้างสรรค์ระหว่างประเทศไทยและ ต่างประเทศจะมีความแตกต่างกันอยู่ แต่ยังคงมีวิจัยของนักนาฏยศิลป์สร้างสรรค์ที่ได้กล่าวถึง แนวความคิดในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ที่ผู้วิจัยเห็นว่ามีความสำคัญและสามารถนำมาใช้ได้กับ งานวิจัยฉบับนี้ เป็นการรวบรวมแนวความคิดจากทฤษฎีต่าง ๆ ทั้งแนวความคิดทฤษฎีทางศิลปะ แนวความคิดทฤษฎีวัฒนธรรม และแนวคิดหลังสมัยใหม่ โดยผู้วิจัยมุ่งเน้นแนวคิดที่สอดคล้องกับรูปแบบ นาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ โดยนำนาฏยศิลป์รูปแบบต่าง ๆ ผสมผสานทำให้เกิดรูปแบบการแสดงใหม่ ซึ่งไม่จำเป็นต้องมีความสอดคล้องบางสิ่งบางอย่างสามารถขัดแย้งกันได้ หรือมุ่งเน้นความเรียบง่าย

มีผู้อธิบายแนวคิดในการสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยเห็นว่าสอดคล้องกับรูปแบบนาฏศิลป์ที่ตั้งไว้ ธารากร จันทนะสาโร ได้อ้างถึงแนวคิดในการสร้างสรรค์โดยสังเขปไว้ 3 ประการ ดังนี้

2.5.3.1 แนวความคิดในการใช้ทฤษฎีทางศิลปะ แนวคิดนี้โดยทั่วไปจะใช้อธิบาย งานวิจิตรศิลป์ แต่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการอธิบายนาฏศิลป์สร้างสรรค์ได้เช่นเดียวกัน เนื้อหาสำคัญ ได้แก่ ส่วนประกอบมูลฐานของศิลปะ เช่น การแบ่งเป็นงานจิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม ฯลฯ มีเส้น จุด สี รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว น้ำหนัก ฯลฯ เป็นองค์ประกอบในการออกแบบนาฏศิลป์ นอกจากนี้ยังพิจารณาไปถึงหลักการทางศิลปะที่ว่าด้วยความสมดุล หลักของ บริเวณว่าง จังหวะ ขนาดหรือสัดส่วน ความแตกต่าง ความกลมกลืน ความเป็นเอกภาพ โดยสิ่งเหล่านี้ เป็นหลักการที่ปรากฏในงานนาฏศิลป์อยู่แล้ว

2.5.3.2 แนวความคิดพหุวัฒนธรรม แนวคิดพหุวัฒนธรรมเป็นความหลากหลาย ของวัฒนธรรมที่เกิดจากการเคลื่อนย้ายหรือถ่ายทอดทางวัฒนธรรมระหว่างกัน ซึ่งเป็นปรากฏการณ์ หนึ่งของสังคมที่ส่งผลต่อความเจริญก้าวหน้าและการสร้างสรรค์ศิลปวิทยาการต่าง ๆ ทั้งในด้าน ผลงาน วัตถุ และศิลปิน แนวคิดพหุวัฒนธรรมพิจารณาในด้านอุดมคติทางความคิด การเรียกร้องสิทธิ การอนุรักษ์ ความแตกต่างทางอาหาร อาชีพ ธรรมเนียมในด้านต่าง ๆ เป็นต้น ซึ่งจากลักษณะทั้งหมดนี้ สามารถสะท้อนออกมาในงานนาฏศิลป์ได้

2.5.3.3 แนวคิดหลังสมัยใหม่ แนวคิดหลังสมัยใหม่ หรือที่เรียกว่า โพลโมเดิร์น เป็นการต่อต้านลัทธิสมัยนิยม (Modernism) เป็นแนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับศิลปะใหม่ ๆ ด้วยการคงเหลือไว้เพียงโครงสร้างของผลงานศิลปะนั้น ๆ และมักใช้สัญลักษณ์อันเป็นตัวแทนของ แนวความคิดมาใช้เป็นสื่อเพิ่มเติม อีกทั้งในยุคปัจจุบันก็พบว่าแนวความคิดหลังสมัยใหม่ได้ แพร่กระจายไปยังศิลปะแขนงอื่น ๆ มากขึ้นไม่เว้นแม้กระทั่งงานนาฏศิลป์ แนวคิดดังกล่าวมีผล ต่อเนื่องไปจนถึงหลังเสรีจิ้นสงครามโลกครั้งที่ 2 การสร้างสรรค์งานศิลปะจึงต้องอาศัยกฎเกณฑ์มาก ยิ่งขึ้น มีกรอบที่ชัดเจนและองค์ประกอบที่เล็กและแคบลง จนเกือบกลายเป็นเพียงแค่ศิลปะกระแส หลักเท่านั้น จนกระทั่งทำให้เกิดศิลปะกระแสมินิมอลลิสม์ (minimalism) คือกลับไปสู่ความเรียบง่าย ที่สุด (จูดิกา โกศลเหมมณี, 2556: 77-86)

แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ชุต เตอะวิทฺรุเวียนแมน ผู้วิจัย ให้ความสำคัญในเรื่องสัดส่วน รูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตสอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีทางศิลปะ ที่พูดถึงเรื่องเส้น จุด รูปร่าง รูปทรง โดยผู้วิจัยนำมาเชื่อมโยงกับร่างกายของมนุษย์ ภาพวาด

เดอะวิทรูเวียนแมนได้อธิบายร่างกายมนุษย์ผ่านสัดส่วนนำไปสู่วงกลมและสี่เหลี่ยมจตุรัสที่ล้อมรอบชายในภาพซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดพหุวัฒนธรรมที่กล่าวถึงความหลากหลายของวัฒนธรรมที่มีอยู่ในสังคมปัจจุบัน สามารถเกิดจากการเคลื่อนย้ายหรือถ่ายทอดทางวัฒนธรรมระหว่างกันทำให้เกิดปรากฏการณ์บางสิ่งบางอย่างและส่งผลกระทบต่อความเจริญก้าวหน้า การสร้างสรรค์ศิลปวิทยาการต่าง ๆ จากแนวคิดนี้เองผู้วิจัยจึงนำแนวความคิดจากภาพเดอะวิทรูเวียนแมนที่ทรงอิทธิพลในโลกตะวันตกมานำเสนอในมุมมองของผู้สร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ที่มีรากเหง้าการกำเนิดในประเทศไทย ผู้วิจัยนำแนวคิดหลังสมัยใหม่เข้ามานำเสนอความเรียบง่าย (Minimalism) ใช้ร่างกายและการเคลื่อนไหวเป็นสัญลักษณ์ในการบอกเล่าเรื่องราวในหัวข้อของผู้วิจัย โดยพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ผ่านท่าทางในชีวิตประจำวันที่เป็นโครงสร้างในการสร้างสรรค์การเคลื่อนไหว

2.5.4 ศิลปินผู้มีบทบาทสำคัญในการปฏิวัตินาฏศิลป์สร้างสรรค์ในประเทศไทย

ผู้วิจัยได้พิจารณาผู้ที่มีบทบาทความสำคัญในการปฏิวัตินาฏศิลป์สร้างสรรค์ในประเทศไทยพบว่า นราพงษ์ จรัสศรี เป็นศิลปินผู้ปฏิวัตินาฏศิลป์สร้างสรรค์ในประเทศไทยเพียงผู้เดียว โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการตั้งสมมติฐาน ในประเด็นการคำนึงถึงบุคคลที่เป็นผู้ปฏิวัตินาฏศิลป์สร้างสรรค์ในประเทศไทยเพียงผู้เดียว และสอบถามไปยังผู้เชี่ยวชาญ ผู้มีประสบการณ์ทางด้านนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ด้วยวิธีการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยได้รับข้อมูลดังนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

รับขวัญ สาอาด นักออกแบบการเต้น ผู้มีประสบการณ์ทางด้านการเต้นกว่า 35 ปี ได้แสดงทรรศนะถึงบุคคลผู้ปฏิวัตินาฏศิลป์สร้างสรรค์ว่า

นราพงษ์ จรัสศรี คือบุคคลที่ปฏิวัตินาฏศิลป์สร้างสรรค์ในประเทศไทย ด้วยเหตุผลที่ว่า ในช่วงอดีตบุคลากรในวงการนาฏศิลป์น้อยคนที่จะมีประสบการณ์ทางด้านนาฏศิลป์จากต่างประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งคณะบัลเลต์ที่มีชื่อเสียงระดับโลก อีกทั้งเมื่อกลับมาประเทศไทยได้นำแนวทางการเต้นในรูปแบบ

ใหม่เข้ามาเผยแพร่ สร้างสรรค์ สร้างความตื่นตาตื่นใจให้วงการนาฏศิลป์
สร้างสรรค์อย่างต่อเนื่อง (รับขวัญ สาสอาด, สัมภาษณ์, 3 พฤษภาคม 2561)

วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ ได้แสดงทรรศนะเพิ่มเติมในประเด็น ศิลปินผู้มีบทบาทสำคัญ
ในการปฏิวัตินาฏศิลป์สร้างสรรค์ในประเทศไทย ไว้ว่า

หากกล่าวถึงประเด็นศิลปินผู้ปฏิวัตินาฏศิลป์สร้างสรรค์ในประเทศไทย
นราพงษ์ จรัสศรี คือ บุคคลที่มีความเหมาะสม เพราะหากศึกษาจากประวัติศาสตร์
ในด้านการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ เห็นได้ว่าเป็นบุคคลที่มีการสร้างสรรค์ผลงานอย่าง
ต่อเนื่อง ตั้งแต่ครั้งกลับมาจากประเทศอังกฤษ โดยมีความหลากหลายในรูปแบบ
ของผลงาน ทั้งผลงานในรูปแบบนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัย รูปแบบผลงานนาฏศิลป์
ที่มีเนื้อหาในประเด็นด้านสังคม รูปแบบนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ เมื่อกล่าวถึง
ประเด็นด้านการปฏิวัติ นราพงษ์ จรัสศรี ถือเป็นบุคคลที่นำรากของความคิด
ประเด็นที่สะท้อนวัฒนธรรมไทยในรูปแบบนาฏศิลป์ตะวันตก สามารถกล่าวได้ว่า
นราพงษ์ จรัสศรี เป็นผู้นำความคิด รูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ระดับสากล
เข้ามาพัฒนารูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์จากประสบการณ์ในระดับสากลอย่าง
แท้จริง (วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ, สัมภาษณ์, 3 พฤษภาคม 2561)

CHULALONGKORN UNIVERSITY

อีกทั้ง ผู้วิจัยได้พิจารณาคูณสมบัติด้านต่าง ๆ จากเกณฑ์ “การสร้างมาตรฐานการยกย่อง
ศิลปินของอาจารย์ ดร.วิษุตา วุธาพิทย” ได้วางแนวทางในการคัดเลือกศิลปินต้นแบบทางด้าน
นาฏศิลป์ การสร้างมาตรฐานการยกย่องศิลปิน (ขวัญแก้ว กิจเจริญ, 2558: 109) ไว้ดังนี้

2.5.4.1 เป็นผู้มิจิตวิญญาณและเป็นศิลปิน (Spirituality) ศิลปินควรมีจิต
วิญญาณของผู้สร้างสรรค์จึงเข้าใจลึกซึ้งกับงานสร้างสรรค์นั้น ๆ สามารถถ่ายทอดอารมณ์และรู้สึก
เคลือบแฝงอยู่ในการแสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.5.4.2 มีประสบการณ์เรียนและการทำงานในฐานะที่เป็นศิลปิน (Experience)
หากศิลปินมีประสบการณ์ทั้งในการแสดงและสร้างสรรค์มากเพียงใดก็จะยิ่งเพิ่มเติมทักษะให้กับศิลปิน

หรือผู้ออกแบบลีลาได้มากเท่านั้น เนื่องจากประสบการณ์เปรียบได้กับแบบฝึกหัดที่จะทำให้เกิดทักษะ และนำไปสู่การพัฒนาความชำนาญและความเชี่ยวชาญมากขึ้นอันมาจากความรู้มากเห็นมากที่ได้มาจากการปฏิบัติบ่อยครั้ง ดังนั้นความผิดพลาดหรือข้อบกพร่องต่าง ๆ ก็จะน้อยลงทำให้เกิดประสิทธิภาพในงานนาฏยศิลป์นั้นเพิ่มขึ้นตามไปด้วย

2.5.4.3 เป็นผู้มีความสามารถหลากหลายแบบ (Versatility) เรียกว่าเป็นผู้มีความรู้เป็นพหุสูตรอบด้าน ศิลปินควรมีความสามารถรอบด้านและหลากหลายเพื่อการนำมาใช้บูรณาการประยุกต์และปรับปรุงในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ของตนเองได้อย่างเหมาะสมกลมกลืนก็จะทำให้ผลงานนั้นมีความสมบูรณ์แบบมากขึ้น

2.5.4.4 มีความเป็นผู้นำและเป็นผู้บุกเบิก (Pioneer) ศิลปินควรสรรหาหลักในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ใหม่ ๆ เพื่อให้เกิดรูปแบบที่หลากหลายขึ้น ไม่ซ้ำซากจำเจหากเป็นผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นมาโดยหลักการและรูปแบบใหม่ ๆ นั้นเป็นที่นิยมและกลายเป็นที่ยอมรับของคนในสังคมก็จะทำให้เกิดเอกลักษณ์เฉพาะตนของศิลปิน อย่างไรก็ตามศิลปินไม่ควรหยุดนิ่งอยู่กับที่แต่ควรจะเห็นหารูปแบบการแสดงใหม่ ๆ มาปรับใช้ในการแสดงอยู่ตลอดเวลา

2.5.4.5 มีปรัชญาในการทำงาน (Philosophy) ศิลปินควรมีปรัชญาในการทำงานเพื่อสิ่งยึดเหนี่ยวอันส่งผลให้การสร้างสรรค์งานนาฏยศิลป์มีแบบแผนมากขึ้นอีกทั้งเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดลีลาเฉพาะของศิลปินผลงานที่สร้างสรรค์มาจากปรัชญา และสร้างสรรค์โดยศิลปินที่มีปรัชญาเป็นของตนเองจะทำให้ผลงานนั้นมีคุณภาพและทรงคุณค่าเป็นประโยชน์ต่อสังคมและผู้ชม

2.5.4.6 มีการสร้างสรรค์ (Creativity) ศิลปินควรมีหลักในการสร้างสรรค์ผลงานที่ชัดเจนและเป็นรูปแบบเฉพาะตนเพื่อสร้างเอกลักษณ์ให้กับศิลปินและควรเลือกหลักการสร้างสรรค์ให้เหมาะสมกับผลงานในแต่ละชุดการแสดงโดยคำนึงถึงบริบทและองค์ประกอบต่าง ๆ ได้แก่ รูปแบบของการแสดงที่ต้องการนำเสนออาระและโอกาสสถานที่ เวลา ความสามารถของนักแสดง กลุ่มผู้ชม รสนิยมของผู้ชม ความสามารถในการรับรู้ของผู้ชม เป็นต้น

2.5.4.7 มีรสนิยม (Taste) หมายถึง มีความนิยม ชอบทางศิลปะรวมถึงขนาด กล่าวคือเป็นความงามระดับสุนทรียรส ทั้งในแง่ความชื่นชมทางศิลปะและการแสดงทางศิลปะ รู้จักการเลือกสรรการสื่อสารการแสดง ศิลปะทางอารมณ์จากการแสดงงานศิลปะทั้ง 6 คือ ตา หู จมูก ลิ้น กาย และใจ

2.5.4.8 มีการถ่ายทอดความรู้ (Communication) หมายถึงการสร้างบุคลากรที่มีคุณภาพสูงให้แก่ทางนาฏยศิลป์ มีความเป็นครู มีคุณธรรมของครู รู้จักวิธีการถ่ายทอดทางศิลปะอย่างเหมาะสม มีกระบวนการและระบบทางความรู้ ด้านปรัชญาของความรู้ และเชิดชูความรู้ รวมถึงปลูกฝังคุณธรรมของครูและศิษย์

2.5.4.9 เป็นผู้หายาก (Rarity) หมายถึง เป็นปราชญ์ที่รอบรู้ หาบุคคลใดจะมาเทียบเคียงได้ยาก และหาไม่ได้แล้ว

2.5.4.10 มีจรรยาบรรณ (Ethical Consideration) หมายถึง การบำเพ็ญตนเป็นศิลปินผู้ใหญ่ อยู่ในศีลธรรมจรรยา มีทัศนคติและจุดยืนที่ชัดเจนว่าด้วยศีลธรรม เพื่อรักษาและส่งเสริมเกียรติคุณ ชื่อเสียง และฐานะของศิลปิน ทั้งนี้ต้องตระหนักคุณค่าและมีจิตสำนึกของความเป็นศิลปิน เป็นแบบอย่างให้แก่ศิลปินทั้งหลาย และคนทั่วไปในสังคม

จากการศึกษาหาข้อมูลทั้งจากการสัมภาษณ์และการสังเกตของผู้วิจัยพบว่า นราพงษ์ จรัสศรี เป็นศิลปินผู้มีบทบาทสำคัญในการปฏิวัตินาฏยศิลป์สร้างสรรค์ในประเทศไทย เพียงคนเดียวที่มีคุณสมบัติครบทั้ง 10 ประการดังที่กล่าวมาข้างต้น ถือเป็นบุคคลตัวอย่างที่มีจิตวิญญูณ และเป็นศิลปิน เนื่องจากท่านเป็นผู้ที่จบการศึกษาระดับปริญญาตรีจากคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ แต่ท่านมีความสนใจและต้องการที่จะศึกษาการเต้นบัลเลต์อย่างจริงจังซึ่งเป็นนาฏยศิลป์ตะวันตกที่มีผู้ให้ความสนใจน้อยมากในขณะนั้น แสดงให้เห็นว่าท่านเป็นผู้มีจิตวิญญูณและเป็นศิลปินที่จะทำสิ่งที่ตนเองรักและแตกต่างจากผู้อื่น มีประสบการณ์เรียนและการทำงานในฐานะที่เป็นศิลปิน เมื่อพิจารณาจากตำแหน่งศาสตราจารย์จึงปฏิเสธไม่ได้ว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญในศาสตร์นาฏยศิลป์เป็นอย่างสูง อีกทั้งมีผลงานนาฏยศิลป์สร้างสรรค์อย่างต่อเนื่องจึงทำให้ท่านเป็นบุคคลที่มีพร้อมในความรู้ความเชี่ยวชาญทางด้านนาฏยศิลป์ทั้งในแง่ทฤษฎีและการปฏิบัติ แต่ได้มีผู้ที่ได้ข้อสังเกตว่าเกณฑ์ทั้ง 10 ข้อไม่เป็นที่สามารถยืนยันยืนยันความเป็นศิลปินต้นแบบในประเทศไทยจำเป็นต้องพิจารณาถึงองค์ประกอบต่าง ๆ เพิ่มเติม ณรงค์ คุ่มมณี ได้ทำการสำรวจข้อมูลเพิ่มเติมไว้ดังนี้

ทั้ง 10 คุณลักษณะนี้สามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เข้ากับกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ได้เป็นอย่างดี และผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อจะได้นำมาเป็นข้อมูลสนับสนุนและเป็นเกณฑ์ในการกำหนดคุณสมบัติของศิลปิน มีสาระสำคัญดังนี้

1) ศิลปินผู้บุกเบิกจะต้องเป็นทั้งศิลปินและผู้ออกแบบผลงานที่ผ่านประสบการณ์ทั้งทางการแสดงและการออกแบบผลงานทั้งในระดับชาติและนานาชาติ

2) ศิลปินผู้บุกเบิกจะต้องเป็นผู้ที่ผ่านประสบการณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน ทั้งในระดับชาติและนานาชาติโดยจะต้องมีผลงานในการสร้างสรรค์การแสดงทั้งในระดับชาติและนานาชาติรวมแล้วไม่น้อยกว่า 50 ชิ้นงาน

3) ศิลปินผู้บุกเบิกจะต้องเป็นผู้ที่เคยผ่านประสบการณ์ในการร่วมงานกับศิลปินที่มีชื่อเสียงทั้งในระดับชาติและนานาชาติ

4) ศิลปินผู้บุกเบิกจะต้องเป็นผู้ที่มีความเป็นนักวิชาการที่ได้รับการยอมรับในวงการศึกษาและวงวิชาการมีผลงานทางวิชาการเป็นที่ประจักษ์ทั้งในเชิงเอกสารและในเชิงการแสดงที่เป็นรูปธรรมสามารถนำมาใช้ในการศึกษาและอ้างอิงได้

5) ศิลปินผู้บุกเบิกจะต้องเป็นผู้ที่เคยผ่านประสบการณ์การออกแบบผลงานให้กับนักแสดงทั้งในระดับชาติและนานาชาติ (ณรงค์ คุ้มมณี, 2560: 97-113)

นอกจากนั้น ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา รวบรวมข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับการเป็นส่วนสำคัญด้านการสนับสนุนการศึกษาทางนาฏยศิลป์ ผลงานของท่านแสดงให้เห็นว่าท่านเป็นผู้มีความสามารถในหลากหลายศาสตร์ทั้งสถาปัตยกรรม ทัศนศิลป์ นักวิชาการ ฯลฯ มีการนำปรัชญาแฝงในผลงานทุกชิ้น ท่านถือเป็นผู้บุกเบิกนาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่จากประเทศอังกฤษ นอกจากนี้ท่านได้ทำงานในคณะบัลเลต์ระดับโลกในฐานะนักเต้น เมื่อกลับสู่ประเทศไทยท่านได้นำองค์ความรู้มาพัฒนาและบุกเบิกงานนาฏยศิลป์ตะวันตกจนถึงปัจจุบัน ดังที่ ณรงค์ คุ้มมณี ได้ทำการรวบรวมข้อมูลทางด้านชีวประวัติและผลงาน โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) ข้อมูลเบื้องต้นของศิลปิน

- 1.1) ชื่อ นามสกุล ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี
- 1.2) วัน เกิด ปี เกิด เกิดเมื่อวันเสาร์ ที่ 18 เดือนเมษายน ปีพุทธศักราช 2496
- 1.3) ชื่อบิดา-มารดา บิดาชื่อ คุณพ่อเฉลียว จรัสศรี
มารดาชื่อ คุณแม่เฉลิม จรัสศรี
- 1.4) ภูมิลำเนา ภูมิลำเนาเดิมของศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี อยู่ที่อำเภอ
ผักไห่ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ปัจจุบันด้วยบทบาทที่
ความรับผิดชอบต่องานนาฏศิลป์ โดยดำรงตำแหน่งหัวหน้า
ภาควิชา นาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย ภูมิลำเนาจึงย้ายมาอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร

2) ข้อมูลด้านการศึกษา

- พ.ศ. 2516 สถาบันพัฒนาศาสตร์บัณฑิต (ออกแบบอุตสาหกรรม)
สาขาวิชาออกแบบอุตสาหกรรม
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- พ.ศ. 2524 ศิลปินนาฏศิลป์ตะวันตก (บัลเลต์)
สถาบันเดอะ รอยัลบัลเลต์สคูล (The Royal Ballet School)
กรุงลอนดอน (London) ประเทศสหราชอาณาจักร (อังกฤษ)
- พ.ศ. 2545 ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (การจัดการทางวัฒนธรรม)
สาขา ศิลปะการแสดงหลักสูตรนานาชาติ บัณฑิตวิทยาลัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- พ.ศ. 2547 สถาบันพัฒนาศาสตร์ดุซงึ่บัณฑิต (การจัดการทาง
สถาบันพัฒนาศาสตร์กับการท่องเที่ยว) หลักสูตรนานาชาติ
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากร

3) ข้อมูลด้านการทำงาน

- พ.ศ. 2523 ศิลปินนักแสดงและผู้ออกแบบนาฏยประดิษฐ์
คณะสไปเรลคานาร์คอมพานี เมืองลิเวอร์พูล
ประเทศอังกฤษ
- พ.ศ. 2527 ศิลปินนักแสดงและผู้ออกแบบนาฏยประดิษฐ์
คณะเอ็กเท็มโพรารี ดานซ์เธียเตอร์ กรุงลอนดอน
ประเทศอังกฤษ
- พ.ศ. 2531 อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏยศิลป์ตะวันตก
ภาควิชานาฏยศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ถึงปัจจุบัน พ.ศ. 2556)
- พ.ศ. 2531 ออกแบบการแสดงระดับชาติและนานาชาติ ละครเวที
คอนเสิร์ตภาพยนตร์โฆษณา และภาพยนตร์
(ถึง พ.ศ. 2553)
- พ.ศ. 2545 อาจารย์พิเศษคณะนิเทศศาสตร์
มหาวิทยาลัยกรุงเทพ (ถึงปัจจุบัน พ.ศ. 2556)
- พ.ศ. 2549 อาจารย์พิเศษมหาวิทยาลัยมหิดล ศาลายา
(ถึง พ.ศ. 2550)
- พ.ศ. 2550 ประธานหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต และ
หลักสูตรศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต (นาฏศิลป์ไทย)
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
(ถึง พ.ศ. 2556)

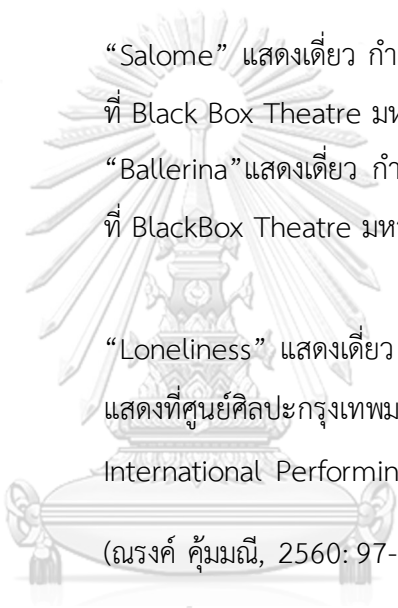
- พ.ศ. 2550 อาจารย์พิเศษมหาวิทยาลัยมหิดล ศาลายา (ถึงปัจจุบัน)
- พ.ศ. 2551 กรรมการบริหารหลักสูตรและอาจารย์สอนวิชาการ
บริหารจัดการศิลปกรรม
หลักสูตรศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
(ถึง พ.ศ. 2560)
- พ.ศ. 2552 หัวหน้าภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ถึงพ.ศ. 2556)
- พ.ศ. 2553 อาจารย์พิเศษวิทยาลัยนวัตกรรม
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ท่าพระจันทร์ และ
คณะนิเทศศาสตร์มหาวิทยาลัยกรุงเทพ (ถึงปัจจุบัน)
- พ.ศ. 2558 กรรมการร่างและบริหารหลักสูตรนิเทศศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาสื่อและการสื่อสาร (หลักสูตรนานาชาติ)
วิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยมหิดล (ถึง พ.ศ.
2560)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

4) ข้อมูลด้านการแสดงและการสร้างสรรค์การแสดง

- พ.ศ. 2526 “Skirt” การแสดงให้กับ Spiral Dance Co.Liverpool
ประเทศอังกฤษ
- พ.ศ. 2527 แสดงใน Muna Tseng Dance Project-Solid State
Art: American Dance Festival กรุงลอนดอน
ประเทศอังกฤษ

- พ.ศ. 2530 ผู้ออกแบบท่าเต้น นักเต้นและนักแสดงหลักใน South East Asia Project “Crossing The Water”
ซึ่งกำกับการแสดงโดย Pip Simmons งาน London International Festival Of Theatre กรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ
นักออกแบบท่าเต้นและร่วมแสดงในงาน เครื่องเพชรไทย “วลัยราตรี” ทูลเกล้าถวายพระเจ้าลูกยาเธอเจ้าฟ้าจุฬาภรณฯ Elizabeth Taylor กทม.
- พ.ศ. 2531 การแสดงเดี่ยวในงาน South Bank Dance Festival กรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ
เป็นนักเต้นในอุปรากร Turandot ที่ The Royal Opera Convent Garden กรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ
แสดงเดี่ยวที่ ICA ในงาน Dance Umbrella Festival กรุงลอนดอนประเทศอังกฤษ ออกแบบท่าเต้น “Parfum” ให้กับคณะ PetiBallet Amsterdam กรุงฮัมสเตอร์ดัม ประเทศเนเธอร์แลนด์ นักเต้นใน Music Video ของคณะนักร้อง Spandau กรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ
นักออกแบบท่าเต้น “Contemporary Vaulity of Philosophy Of life” ในงาน 1st ASEAN Dance Thai Festival ในกรุงจากาทาร์ ประเทศอินโดนีเซีย
- พ.ศ. 2534 ศิลปินรับเชิญเข้าร่วมงาน American Dance Festival ณ North Carolina, USA

- พ.ศ. 2555 ออกแบบการแสดง Highlight งานประชุมโรตารีโลก
เมืองทองธานี
- พ.ศ. 2555 ออกแบบการแสดง Highlight งานจุฬาวิชาการ
พ.ศ. 2555
- พ.ศ. 2556 “Dance Laboratory” แสดงเดี่ยว กำกับ และ
ออกแบบการแสดง ที่ Black Box theatre
มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
- “Salome” แสดงเดี่ยว กำกับ และออกแบบการแสดง
ที่ Black Box Theatre มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
- “Ballerina”แสดงเดี่ยว กำกับ และออกแบบการแสดง
ที่ BlackBox Theatre มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
- พ.ศ. 2557 “Loneliness” แสดงเดี่ยว กำกับและออกแบบการ
แสดงที่ศูนย์ศิลปะกรุงเทพมหานคร ในงาน
International Performing Arts Festival, Bangkok
(ณรงค์ คும்มณี, 2560: 97-113)
- พ.ศ. 2560  ได้รับรางวัลเกียรติยศแต่ผู้มีคุณูปการแก่ละครเวที และ
นาฏศิลป์ร่วมสมัย จากชมรมวิจารณ์ศิลปะการแสดง
(IATC DANCE & THEATRE REVIEW 2017)

5) ข้อมูลงานสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นจากการศึกษาด้านนาฏศิลป์ในระดับ ดุष्ฎีบัณฑิต

นราพงษ์ จรัสศรี ได้รับเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาในระดับดุष्ฎีบัณฑิต 2 หลักสูตร ได้แก่
หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุष्ฎีบัณฑิต ที่มุ่งเน้นงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ และหลักสูตรศิลปศาสตร
ดุष्ฎีบัณฑิต นาฏศิลป์ไทย โดยมีรายชื่อวิทยานิพนธ์ระดับดุष्ฎีบัณฑิต ดังนี้

พ.ศ. 2554

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต

การสร้างสร้งงานนาฏยศิลป์ไทยร่วมสมัยจากสัญลักษณ์
ดอกบัวในพุทธศาสนา

The creation of Thai contemporary dance from
semiotics of lotus in Buddhism

โดย กิตติกรณ นพอดมพันธ์

นาฏยศิลป์สร้างสรรค์เพื่อความสมานฉันท์ในสังคมไทย

Dance creation for reconciliation in Thai society

โดย สุमितร เทพวงษ์

การสร้างสร้งงานนาฏยศิลป์ในแนวคิดแห่งหฐโยคะ

Creation of dance using hatha yoga concept

โดย นवलรวี จันทรลุน

นาฏยศิลป์เพื่อเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

Dance for the hearing impaired children

โดย ระวีวรรณ วรรณวิไชย

นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ ชุดภาวะโลกร้อน

Dance creation on global warming

โดย สุขสันติ แวงวรรณ

พ.ศ. 2554

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากจินตนาการของผู้พิการทาง
สายตา

The creation of dance from the imagination of
the visually impaired people

โดย ประรณนา คงสำราญ

หลักสูตรศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต นาฏศิลป์ไทย

พ.ศ. 2556

รูปแบบและแนวความคิดในการสร้างสรรค์งาน
นาฏศิลป์ไทยร่วมสมัย ของนราพงษ์ จรัสศรี

The forms and concept in creating Thai
contemporary dance Of Narapong Charassri

โดย จุติกา โทศลเหมมณี

อรรถรสในนาฏศิลป์ผ่านนาฏกรรมแนว
ใหม่ เรื่อง นารายณ์อวตาร

Flavour Of Dance Through The Modern
Performance “Narai Avatara”

โดย สุรสิทธิ์ วิเศษสิงห์

แนวความคิดในการสร้างงานนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัย
เกี่ยวกับบทบาทของสตรีในสังคมไทยของนราพงษ์
จรัสศรี

The concepts in creating contemporary Thai
dance about women's roles in Thai society of
Naraphong Charassri

โดย ธรชญา ภูมิจิโรจ

พ.ศ. 2556

เอกลักษณ์ไทยในงานนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัย “นารายณ์
อวตาร” พ.ศ. 2546 ของ นราพงษ์ จรัสศรี

Thai identity in contemporary Thai dance “Narai
Avatara 2003” by Narapong Charassri

โดย จุลชาติ อรัญยะนาค

การสร้างงานนาฏศิลป์ไทยเพื่อการอนุรักษ์และ
สร้างสรรค์สำหรับคนรุ่นใหม่

Thai dance creation using conservation and
creative ideas for the new generation

โดย มาลินี อาชายุทธการ

นาฏศิลป์ไทยเพื่อเพิ่มจินตนาการผ่านการแสดงแสง
เสียงประกอบจินตภาพ คนดีศรีอยุธยา

Thai dance for aesthetic enhancement by
inspecting observing the light and sound
performance, Khon Dee Sri Ayutthaya

โดย รัฐศาสตร์ จันเจริญ

บทบาทนางนารายณ์ในการแสดง นาฏศิลป์ไทยร่วม
สมัย เรื่อง นารายณ์อวตาร

The role of nang narai in thai contemporary
dance “Narai Avatara”

โดย ปัทมา วัฒนพานิช

พ.ศ. 2556

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต

การสร้างสรรคานาฏศิลป์ที่สะท้อนถึงความเชื่อหลังความ
ตายของครุโนรา

THE CREATION OF DANCE TO REFLECT THE
BELIEVES IN LIFE AFTER DEATH OF NORA
ANCESTOR

โดย วรากร เพ็ญศรีนุกร

พ.ศ. 2557

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต

นาฏศิลป์สร้างสรรค์จากคลื่นพายุซัดฝั่ง

THE DANCE CREATION FROM STOME SURGE

โดย กัญชพร ต้นทอง

การสร้างสรรคานาฏศิลป์เพื่อผู้หญิงกับการยุติความ

รุนแรง

จุฬาลง
CHULALOI

THE DANCE CREATION TO STOP VIOLENCE ON
WOMEN

โดย ดาริณี ชำนาญหอม

พ.ศ. 2557

นาฏศิลป์สร้างสรรค์สำหรับการแข่งขันยิมนาสติกลีลา
ในระดับนานาชาติ

THE DANCE CREATION FOR RHYTHMIC
GYMNASTICS IN THE INTERNATIONAL
COMPETITION LEVEL

โดย รักษ์สินี อัครศวะเมฆ

นาฏศิลป์จากแนวคิดไตรลักษณ์ในพระพุทธศาสนา

THE DANCE FROM CONCEPT OF TRILAKSANA IN
BUDDHISM

โดย ธรากร จันทนะสาโร

ตรา แผลา: นาฏศิลป์สร้างสรรค์จากวรรณคดี

ไทย เรื่อง อิเหนา

SUICIDE OF DARASA: THE DANCE CREATION
FROM THAI LITERATURE INAO

โดย สหาศัย พงศ์หิรัญ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

พ.ศ. 2558

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต

การสร้างสรรคนาฏศิลป์จากภาพท่าเต้นของ
นราพงษ์ จรัสศรี

THE CREATION OF DANCE FROM THE DANCE
POSITION OF NARAPHONG CHARASSRI

โดย ขวัญแก้ว กิจเจริญ

พ.ศ. 2558

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ผ่านพัฒนาการด้านปรัชญาใน
เรื่องพระมหาชนก

THE CREATION OF DANCE VIA PHILOSOPHICAL
DEVELOPMENT OF MAHAJANAKA STORY

โดย คมขวัชร์ พสุริจันทร์แดง

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุตทาส

THE CREATION OF A DANCE BY SLAVE

โดย ณีฐภา นาฏยนาวิน

ละคอนเล็ก: การสร้างสรรค์การแสดง เพื่อเสริมสร้าง
ความเข้าใจใน ศิลปะการแสดงหุ่นละครเล็กสำหรับคนรุ่น
ใหม่

LAKHONLEK: THE CREATION OF PERFORMING
ARTS FOR ENHANCING THE UNDERSTANDING OF
TRADITIONAL THAI THEATRICAL PUPPETRY FOR
NEW GENERATION

โดย ชนนญา ชูนาค

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยในแนวคิด เบื้อง
หน้าเบื้องหลัง

THE CREATION OF THAI CONTEMPORARY DANCE
IN THE CONCEPT OF FRONT AND BACK

โดย ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

พ.ศ. 2558

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากแนวคิดการแบ่งภาคของ
พระนารายณ์

THE CREATION OF DANCE FROM CONCEPT
UPON NARAYANA'S REINCARNATIONS

โดย วรณวิภา มัชฌมนันท์

การสร้างสรรค์ละครเพลงร่วมสมัย เรื่องศิลปินผู้บุกเบิก
นาฏศิลป์ร่วมสมัยในประเทศไทย

The creation of Thai contemporary musical :
the pioneer of contemporary dance artist in
Thailand

โดย ฐาปนีย์ สังสิทธิวงศ์

พ.ศ. 2558

หลักสูตร ศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต นาฏศิลป์ไทย

ศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต นาฏศิลป์ไทย

แนวคิดในการสร้างงานนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัย ที่สะท้อน
ถึงบริบทของสังคมไทยผ่านการแสดง

ชุด "CONTEMPORARY VISUALITY OF THAI
PHILOSOPHY OF LIFE"

CREATION OF THAI CONTEMPORARY DANCE
THAI REFLECT THAI SOCIETY THROUGH THE
PERFORMANCE OF "CONTEMPORARY VISUALITY
OF THAI PHILOSOPHY OF LIFE"

โดย มนุศักดิ์ เรืองเดช

พ.ศ. 2559

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ตามแนวคิดสัมมาทิฐิ

THE CREATION OF A DANCE BASED ON THE
CONCEPT OF SAMMA DITTHI


โดย ณัฐวรณ ธีระวารวิสิฐ

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยจากแนวคิดความ
หลากหลายทางเพศTHE CREATION OF CONTEMPORARY DANCE
BASED ON GENDER DIVERSITY

โดย สรร ถวัลย์วงศ์ศรี

บทอศจรรย์: นาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยจากแนวคิดใน
วรรณคดีไทยEROTIC SCENES: A THAI CONTEMPORARY DANCE
BASE ON ANCIENT IN THAI LITERATURE

โดย ณรงค์ คุ่มมณี



การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัย เรื่อง สตรีที่ได้รับ
ผลกระทบทางด้านจิตใจจากเหตุการณ์ความไม่สงบใน
เขตชายแดนภาคใต้ของประเทศไทย

THE CREATION OF CONTEMPORARY DANCE ON
THE THEME OF 'WOMEN WHO WERE MENTALLY
AFFECTED BY THE INSURGENCY IN THE SOUTH
OF THAILAND'

โดย ธนภรณ์ แสนอ้าย

พ.ศ. 2559

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพ
สำหรับการแสดง: มาย แท็งก์ (My Tank)

THE CREATION OF CONTEMPORARY DANCE
COMBINED WITH THEATRICAL PROJECTION
DESIGN: MY TANK

โดย สิริธร ศรีชลาคม

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยที่สะท้อนด้านมืดจาก
ดอกกุหลาบ

THE CREATION OF A CONTEMPORARY DANCE
ON THE REFLECTION OF THE HIDDEN DARK SIDE
OF THE ROSE

โดย ภัทราพร เจริญรัตน์

จากข้อมูลข้างต้นเป็นเพียงข้อมูลบางส่วนที่ผู้วิจัยนำมาจากการรวบรวมข้อมูลด้านประวัติ
ของนราพงษ์ จรัสศรี โดยณรงค์ คุ้มมณี ทั้งด้านการศึกษา ผลงานวิชาการ ประสบการณ์ทางด้าน
นาฏศิลป์ร่วมสมัย และนาฏศิลป์สร้างสรรค์ในบทบาทต่าง ๆ ในการทำงาน อีกทั้งผู้วิจัยได้เห็นถึง
ความสำคัญของท่านในด้านการเป็นผู้ให้การสนับสนุนทางการศึกษาด้วยการรับเป็นอาจารย์ที่
ปรึกษาให้แก่ศึกษาระดับดุสิต ในสาขานาฏศิลป์อันจะเอื้อประโยชน์ให้แก่วงการ
การศึกษาด้านนาฏศิลป์ให้ได้มีการพัฒนามากยิ่งขึ้นต่อไปในอนาคต เหล่านี้ล้วนแล้วแต่เป็นสิ่งที่
สนับสนุน ยืนยันความเหมาะสมในเกณฑ์ทั้ง 10 ข้อ เหมาะสมแก่การยกย่องเชิดชู
ศาสตราจารย์ ดร. นราพงษ์ จรัสศรี ให้เป็นศิลปินผู้บุกเบิกและปฏิวัติวงการนาฏศิลป์ร่วมสมัยและ
นาฏศิลป์สร้างสรรค์ในประเทศไทยเพียงผู้เดียว

2.6 งานจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพถ่ายในผลงานนาฏศิลป์

ความผูกพันระหว่างนาฏศิลป์มีมาอย่างช้านาน โดยมีหลักฐานภาพเขียนในผนังถ้ำที่แสดงถึงชีวิตความเป็นอยู่ ความเชื่อ การล่าสัตว์ และการเดินร่ำในพิธีกรรม ดังภาพเขียนสียุคก่อนประวัติศาสตร์ ณ วัดเขาจันทรงาม เมื่อยุคสมัยผ่านไปเกิดศิลปวิทยาที่หลากหลาย แตกแขนงออกมา แต่ศิลปวิทยาการเหล่านั้นยังคงเป็นแรงบันดาลใจซึ่งกันและกัน เช่น ภาพจิตรกรรมที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากวรรณคดี ประติมากรรมที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากสรีระวิทยา สถาปัตยกรรมที่เกี่ยวข้องกับรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต รวมถึงนาฏศิลป์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากภาพจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพถ่าย งานวิจัยฉบับนี้นำภาพเดอะวิทรูเวียนแมน ซึ่งถือว่าเป็นภาพที่มีความสำคัญภาพหนึ่งของโลก เป็นแรงบันดาลใจให้เกิดวิวัฒนาการและศิลปวิทยาการต่าง ๆ มากมาย ผู้วิจัยจึงสนใจสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ขึ้นมาและศึกษาผลงานนาฏศิลป์ทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศว่ามีแนวทางหรือแนวความคิดในการสร้างสรรค์อย่างไร เพื่อนำมาเชื่อมโยงกับการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ในงานวิจัยฉบับนี้

2.6.1 นาฏศิลป์ในประเทศไทยที่ใช้งานจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพถ่ายเป็นแรงบันดาลใจ

งานจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพถ่าย เหล่านี้ล้วนแต่เป็นสิ่งที่สามารถกระตุ้นให้ผู้พบเห็นเกิดแรงบันดาลใจ ต่อยอดความคิดในการสร้างสรรค์ด้านต่าง ๆ เช่นเดียวกับศาสตร์ทางด้านนาฏศิลป์ที่นำสิ่งเหล่านี้มาเป็นแรงบันดาลใจ หรือจุดเริ่มต้นของกระบวนการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในรูปแบบต่าง ๆ ในงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยจะแสดงตัวอย่างผลงานนาฏศิลป์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากงานจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพถ่าย ในแง่มุมต่าง ๆ จำนวน 3 ผลงาน โดยมีรายละเอียดดังนี้

1.1) การแสดงชุดนารายณ์อวตาร

ผลงานของนราพงษ์ จรัสศรี ศิลปินผู้ริเริ่มสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัย “นารายณ์อวตาร” เมื่อปี พ.ศ. 2546 นารายณ์อวตารเป็นผลงานนาฏศิลป์ร่วมสมัยที่แสดงถึงอัตลักษณ์ของศิลปะไทยผสมผสานกับรูปแบบการแสดงในนาฏศิลป์ตะวันตก การจัดวางองค์ประกอบการแสดงมีลักษณะที่โดดเด่นเห็นได้ว่าเป็นการแสดงที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากภาพจิตรกรรมฝาผนังสู่การสร้างสรรค์และจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ ให้เกิดผลงานการแสดงทางนาฏศิลป์ที่มีความโดดเด่น ในงานวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยได้นำแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์โดยใช้ภาพวาด

เดอะวิทรูเวียนแมนเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์และก่อให้เกิดองค์ประกอบต่าง ๆ ของการแสดงเพื่อให้มีเอกลักษณ์ของการแสดงที่เฉพาะตัว

1.2) การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากแนวคิดการแบ่งภาคของพระนารายณ์

ผลงานสร้างสรรค์ของวรรณวิภา มัชฌมพันธ์ ถูกสร้างสรรค์ขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2558 นำเสนอการแบ่งภาคทั้ง 3 แบบของพระนารายณ์ คือ อวตาร (Avatara) อาเวศ (Avesa) และอังสะ (Amsa) นำเสนอรูปแบบของตะวันตก ถูกสร้างสรรค์จากการเก็บรวบรวมข้อมูลจากภาพจิตรกรรม ประติมากรรมตามสถานที่ต่าง ๆ เช่น จิตรกรรมฝาผนังอุโบสถ วัดสุทัศนเทพวราราม ภาพเขียนบนผนังพระที่นั่งสรรเพชญปราสาท ภาพสลักบนโขดหินริมลำธารกบาลสเปียน เป็นต้น นำมาใช้เป็นต้นแบบการสร้างสรรค์ท่าทางการเคลื่อนไหวและพัฒนาต่อยอดสู่ผลงานการแสดงฉบับสมบูรณ์ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดด้านการนำท่าทางที่มีอยู่มาพัฒนาสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหวที่สอดคล้องกับหัวข้อและแนวคิดที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้

1.3) การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาพถ่ายเด่นของนราพงษ์ จรัสศรี

ผลงานสร้างสรรค์ของขวัญแก้ว กิจเจริญ ถูกสร้างสรรค์ขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2558 ผู้วิจัยได้นำภาพถ่ายเดี่ยวที่มีลักษณะเด่นของนราพงษ์ จรัสศรี จำนวน 20 ภาพนำมาเป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยนำท่าทางในภาพเดี่ยวทั้งหมดมาเรียงร้อยต่อกันและสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ชุดใหม่ เป็นการแสดงที่ไม่มีเนื้อเรื่องแต่ในด้านการออกแบบบทให้ความสำคัญในด้านแรงบันดาลใจ แนวเรื่อง แนวคิดจินตนาการที่มาจากภาพโดยตรง ผู้วิจัยเห็นว่าการแสดงชิ้นนี้มีแนวคิดและหลักการใกล้เคียงกับการสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัย จึงนำวิธีการในการออกแบบบทการแสดงมาใช้ในงานวิจัยฉบับนี้

2.6.2 นาฏศิลป์ในต่างประเทศที่ใช้งานจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพถ่ายเป็นแรงบันดาลใจ

งานจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพถ่าย ไม่ได้มีอิทธิพลต่อแนวคิดในประเทศไทยเพียงเท่านั้น หากแต่รูปแบบการนำเสนอผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์อาจมีความแตกต่างกัน เนื่องจากบริบททางวัฒนธรรม วัตถุประสงค์ในการนำเสนอ ไปจนถึงระบบความคิดในการสร้างสรรค์ ใน

งานวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยจะนำเสนอรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากงานจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพถ่าย จำนวน 3 ผลงาน โดยมีรายละเอียดดังนี้

1.1) การแสดงพิธีเปิดกีฬาโอลิมปิกเกมส์ เอเธนส์ 2004 (Athens 2004 Opening Ceremony Olympic Games)

ผลงานสร้างสรรค์ได้รับออกแบบการแสดงโดยดิมิทริส ปาไปออันนู (Dimitris Pappaioanou) ศิลปินพื้นถิ่นชาวกรีก มีผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ที่มีชื่อเสียงหลากหลายชิ้นได้รับมอบหมายในการจัดทำการแสดงในพิธีเปิดกีฬาโอลิมปิกเกมส์ เอเธนส์ 2004 (Athens 2004 Opening Ceremony Olympic Games) เน้นการเล่าเรื่องผ่านการจัดวางขบวนการแสดงตามภาพตำนานเทพเจ้าของชาวกรีก ในการแสดงมีการจัดลำดับความสำคัญของตัวละครและบทบาทที่ได้รับโดยใช้การวางตำแหน่ง ขนาด ระยะ มาใช้เป็นเครื่องมือในการออกแบบสร้างสรรค์ด้านสัดส่วน เพื่อให้ผู้ชมสามารถเห็นถึงความสำคัญในบทบาทและตำแหน่งการแสดงของผู้แสดง ผู้วิจัยนำเสนอถึงความเด่นชัดในด้านการจัดเรียงความสำคัญในบทบาทของการแสดงโดยใช้การจัดวางสัดส่วนตามตำแหน่ง ขนาด และระยะมาเป็นเครื่องมือในการกำหนดบทบาทที่สามารถทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจได้อย่างชัดเจน

1.2) การแสดงชุดเอ็มไทด์ เจสเจอร์ส (Emptied Gestures)

สร้างสรรค์โดย เฮเธอร์ ฮันเซน (Heather Hansen) จากแนวคิดพื้นฐานว่าด้วยร่างกายคือเรขาคณิตธรรมชาติและสามารถสร้างสรรค์ได้อย่างไม่มีสิ้นสุดผลงานสร้างสรรค์ที่แสดงให้เห็นถึงแนวคิดนี้ว่าเป็นรูปธรรมผ่านการใช้ร่างกายโดยการนอนหงายและคว่ำสลับไปมาวาดแขนที่มือถือแท่งสีดำวาดขึ้นลงเกิดรูปวงกลม ลูกขี้ผึ้งวาดแท่งสีดำตามแนวขาของตนเองเกิดเส้นคู่ขนานทำซ้ำไปเรื่อย ๆ ผู้วิจัยเห็นว่าการแสดงชุดนี้มีความชัดเจนและมีความสอดคล้องกับหัวข้อของผู้วิจัยนำเสนอสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงธรรมชาติผ่านการใช้ร่างกายในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุด ถึงแม้ว่ามีการทำซ้ำ (Repetition) เกิดขึ้นแต่เมื่อสัดส่วนด้านระยะทางเปลี่ยนไปส่งผลให้สิ่งใหม่เกิดขึ้นได้เสมอ



ภาพที่ 2. 17 ภาพการแสดงชุดเอ็มไทด์ เจสเจอร์ส (Emptied Gestures)

ที่มา: Mathematics+art A Cultural History, 2016

1.3) การแสดงชุดพาเหรด (Parade)

การแสดงที่ได้รับแรงบันดาลใจจากภาพวาดปีกัสโซ่ (Picasso) สร้างสรรค์การแสดงโดยคณะบัลเลต์ที่มีชื่อเสียงของรัสเซีย “บัลเลต์รัส” (Ballet Russes) ไม่เฉพาะการแสดงนี้เท่านั้น เลอ ทริกอม (Le Tricorne, 1919) พูลซิเนลา (Pulcinella, 1920) และ ควาโด ฟลามเอนโค (Quadro Flamenco, 1921) เป็นต้น เบอเรสฟอร์ด (Beresford) วิเคราะห์ผลงานของปีกัสโซ่ ที่ส่งผลต่อการออกแบบการแสดงไว้ 4 มุมมองดังนี้

1. การทำงานบนพื้นที่เวที เช่น ฉาก เครื่องแต่งกาย และผ้าม่าน
2. งานที่แสดงเนื้อหาเกี่ยวกับการแสดงละครเป็นส่วนหนึ่งของแนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบ จินตนาการ
3. การทำงานในขั้นตอนออกแบบที่ดำเนินการเป็นหลักการเกี่ยวกับองค์ประกอบหรือทฤษฎี
4. การทำงานซึ่งการเคลื่อนไหวที่เป็นจริงหรือเชิงสัญลักษณ์ที่แสดงออกมาผ่านเวที (Beresford, 2012: 26-27)

งานจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพถ่าย นับเป็นสิ่งที่สามารถก่อให้เกิดแรงกระตุ้น ส่งเสริม แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ในปัจจุบันไม่เฉพาะงานจิตรกรรมและ ประติมากรรมเท่านั้น สิ่งที่ถูกนำเสนอด้วยวิวัฒนาการทางเทคโนโลยี เช่น รูปภาพที่ส่งผลในทิศทาง เดียวกันสู่การสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ที่ผู้สร้างสรรค์สามารถหยิบจับประเด็นในการนำเสนอ ทั้ง การนำท่าทางที่พบเห็นเป็นสิ่งที่กระตุ้นในการพัฒนาท่าทางการเคลื่อนไหว นำลักษณะเด่นบทบาทตัว แสดงมาจัดวางในตำแหน่งและสัดส่วน นอกจากนั้นการได้รับแรงบันดาลใจจากภาพจิตรกรรมและ ประติมากรรมยังส่งผลไปถึงการออกแบบองค์ประกอบต่าง ๆ ทั้งในแง่ของการออกแบบบท การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบพื้นที่ ฯลฯ เพื่อให้เกิดสัดส่วนที่เหมาะสมตามวัตถุประสงค์ ของผู้สร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์

2.7 ทรรศนะของผู้เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์นาฏศิลป์

ทรรศนะของผู้ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยให้ความสนใจ กับบุคคลที่มีความเชี่ยวชาญในศาสตร์ต่าง ๆ ได้แก่ ฟิสิกส์ สถาปัตยกรรม และนาฏศิลป์โดย การศึกษาข้อมูลของผู้วิจัยพบว่า ศาสตร์ทางด้านฟิสิกส์กับภาพเดอะวิทรูเวียนแมนมีความเกี่ยวข้องกับการนำเสนอมุมมอง การวัด ที่นำมาสร้างแบบจำลองในการอธิบายธรรมชาติ ด้วยตรรกะเชิงสัญลักษณ์ เช่น เรขาคณิต อัตราส่วน แบบแผน หรือโครงสร้างต่าง ๆ ซึ่งมีความสอดคล้องกับสิ่งที่ผู้วิจัยให้ความสนใจ ทั้งด้านสัดส่วน และรูปเรขาคณิต ภาพเดอะวิทรูเวียนแมนมีความเชื่อมโยงความสัมพันธ์ด้าน สัดส่วนของสรีระร่างกายมนุษย์กับการออกแบบสิ่งก่อสร้างเชิงสถาปัตยกรรมในรูปเรขาคณิต และในศาสตร์นาฏศิลป์ที่ผู้วิจัยได้สอบถามถึงทรรศนะต่อการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากภาพเดอะวิทรูเวียนแมน ในการค้นหาความเป็นไปได้ในการสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้เลือกสัมภาษณ์นักฟิสิกส์ 2 คน สถาปนิก 2 คน และผู้ที่มีความเชี่ยวชาญทางด้าน การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ 2 คน โดยนักฟิสิกส์และสถาปนิกถือเป็นผู้ม้องค์ความรู้เกี่ยวข้อง กับภาพเดอะวิทรูเวียนแมน ผู้วิจัยได้ทำการสอบถามถึงมิติต่าง ๆ เพื่อการแสดงทรรศนะถึงการสร้างสรรค์ ผลงานนาฏศิลป์ โดยบุคคลเหล่านี้เป็นผู้ที่ไม่มีประสบการณ์ทางด้านนาฏศิลป์มาก่อน ผู้วิจัยเลือก สัมภาษณ์เพื่อให้ได้ข้อมูลจากประสบการณ์ของบุคคลทั่วไปอันจะมีความแตกต่างไปจากผู้ที่มี

ความเชี่ยวชาญทางด้านการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่น่าสนใจในการนำมาวิเคราะห์เพื่อสร้างสรรค์ผลงานต่อไป

2.7.1 ทรรศนะของผู้เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในงานวิจัย เรื่อง “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน”

สายัณ พุทธา อาจารย์ประจำสาขาวิชาฟิสิกส์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ได้แสดงทรรศนะถึงการสร้างสรรค์ผลงานอันนำประเด็นแนวคิดเรื่อง สัตว์ส่วนจากภาพไว้ว่า

เนื่องจากไม่ได้มีความชำนาญในด้านนาฏศิลป์แต่ในความเข้าใจคือ การเต้น การรำ จากรูปภาพผู้สร้างสรรค์สามารถเอาไปตีความได้หลากหลาย อย่างเช่น ในด้านการเต้น ภาพบ่งบอกถึงคนที่สมบูรณ์ที่สามารถเคลื่อนไหวได้อย่างเร็ว คล่องเร็ว ดูสง่างาม เป็นเรื่องของร่างกาย การใส่เสื้อผ้าต้องพอดีเพื่อเน้นสัดส่วน สรีระร่างกายให้เป็นไปตามภาพที่จะทำให้งดงาม เอาไปใช้ออกแบบเสื้อผ้า การแต่งหน้า (Make up) เนื่องจากนาฏศิลป์เป็นการแสดงภาษาผ่านสรีระร่างกาย การเคลื่อนไหว ทำทาง ที่สามารถสื่อความหมายได้อย่างชัดเจน จากภาพแสดงถึงความสมดุลอย่างชัดเจน ดังนั้นผู้สร้างสรรค์น่าจะแสดงผ่านร่างกายของนักแสดงที่มีความสมบูรณ์ในแบบของตนเอง และควรเลือกใช้ทำทางในการเล่าเรื่องอย่างชัดเจน เช่น ทำทางการวัดควรจะบอกเล่าถึงแนวคิดของภาพนี้ (สายัณ พุทธา, สัมภาษณ์, 5 กรกฎาคม 2560)

ธีรฉวัลย์ ปานกลาง อาจารย์ประจำสาขาวิชาฟิสิกส์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ได้แสดงทรรศนะที่แสดงถึงความอิสระในการสร้างสรรค์ผลงาน เมื่อตีความหมายอีกมุมหนึ่งก็จะพบกับการสร้างสรรค์ที่ไร้ขอบเขต ดังนี้

รูปนี้เหมือนโลกที่มีความสมมาตร ทุกอย่างต้องรักษาสมมาตรของมันไว้ เห็นได้จากรูปว่าร่างกายสร้างความสมมาตรเอาไว้ เช่น ความสูงของคนกับความกว้างจากปลายนิ้วสุดปลายนิ้วเมื่อกางแขนออก ความผูกพันกับฟิสิกส์มีความผูกพันที่เยอะมาก สิ่งที่อยู่รอบๆ ได้ชัดเจนคือเรื่องของความสมมาตร การระบุตำแหน่งถ้าไม่อยู่นอกห้องแปลว่าจะอยู่นอกห้อง ในการอธิบายเชิงฟิสิกส์จะถูกอธิบายแบบคู่ลำดับ xyz เช่น การกวาดมือจะเกิดจากการนำจุดต่อจุดมาต่อ ๆ กัน มีทั้งขนาดและทิศทางของการเคลื่อนไหว สามารถนำมาอธิบายด้านการเคลื่อนไหว ในด้านการเคลื่อนที่ ข้อควรคำนึงในการสร้างสรรค์จากรูปนี้ คือ การเคลื่อนที่ที่ไร้รูปแบบและอิสระ เช่น โน้ตที่มี 7-8 ตัว ถูกบังคับแต่หากไม่มีความคิดสร้างสรรค์ก็ไม่สามารถนำมาต่อยอดได้ เช่นเดียวกับภาพนี้ที่เห็นวงกลมและสี่เหลี่ยม แต่หากเราสนใจแค่นี้ก็ไม่สามารถพัฒนาต่อไปได้ การสร้างสรรค์อาจดำเนินการอย่างอิสระไร้ขอบเขต (ธีรวัลย์ ปานกลาง, สัมภาษณ์, 6 กรกฎาคม 2560)

ลลิตา เพชรนุ้ย สถาปนิก ผู้มีประสบการณ์และความเชี่ยวชาญในด้านการออกแบบอาคารสถานที่ ได้แสดงถึงทรรศนะในการออกแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาพเดอะวิทรูเวียนแมนว่า

ในภาพวาดเดอะวิทรูเวียนแมน แสดงออกถึงความสมมาตรของรูปทรงที่เกี่ยวข้องเนื่องกับสถาปัตยกรรมศาสตร์โดยตรง ดังนั้นการออกแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ เห็นว่ารูปแบบการแสดงควรแสดงออกถึงความสมมาตรเป็นสำคัญ เพราะถือเป็นหัวใจหลัก (ลลิตา เพชรนุ้ย, สัมภาษณ์, 2 พฤษภาคม 2561)

พสุพนธ์ วรวิชัยพงศ์ สถาปนิกผู้เชี่ยวชาญ และเป็นผู้ก่อตั้งบริษัทที่เกี่ยวข้องกับศาสตร์ทางสถาปัตยกรรม ได้แสดงทรรศนะเสริมว่า

ภาพเดอะวิทรูเวียนแมน เป็นภาพวาดที่แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างทางศิลปะกับวิทยาศาสตร์ในการให้ความหมายของศิลปะด้วยโครงสร้างเหตุและผล ซึ่ง

เป็นเนื้อแท้ของธรรมชาติ ด้านการออกแบบผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ควรคำนึงถึง
เหตุและผลในการออกแบบ (พสุพนธ์ วรวิฑูรย์, สัมภาษณ์, 2 พฤษภาคม 2561)

คมชวีร์ พสุริจันทร์แดง ผู้มีประสบการณ์ทางด้านนาฏศิลป์ได้ให้ทรรศนะ
ที่แตกต่าง ดังนี้

การสื่อความหมายในภาพนี้สู่การแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์ควรมีประเด็น
อื่น ๆ นอกจากภาพสี่เหลี่ยม วงกลม สามเหลี่ยม ควรมีการสื่อความหมายที่มากกว่า
นั้น เช่น การนำสิ่งที่ค้นพบอื่น ๆ เข้ามา ทั้งทางด้านมนุษยศาสตร์ วิทยาศาสตร์ หรือ
ในศาสตร์อื่น ๆ เข้ามาผนวก จากภาพหนึ่งภาพสู่วิวัฒนาการที่เกิดขึ้นมาจาก
ภาพวาดขึ้นเดียว มากกว่านั้นการสร้างสรรค์งานประเภทนี้หากมีการเล่าเรื่องที่
ชัดเจนผ่านการออกแบบลีลา การใช้เพลงหรือเสียงดนตรีประกอบการแสดงอาจจะ
เป็นสิ่งที่ไม่จำเป็นสำหรับการแสดงในงานวิจัยชิ้นนี้ (คมชวีร์ พสุริจันทร์แดง,
สัมภาษณ์, 6 กรกฎาคม 2560)

นราพงษ์ จรัสศรี ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ร่วมสมัย และสถาปัตยกรรมศาสตร์ได้แสดง
ทรรศนะที่เกี่ยวข้องโดยตรงในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ โดยให้คำนึงถึง

สัดส่วน มีความสำคัญมากในภาพนี้ โดยจะเห็นได้ศาสตร์ทางสถาปัตยกรรม
ตั้งนั้น การคัดเลือกนักแสดง ควรคำนึงถึงขนาด สัดส่วน ตัวเล็กตัวใหญ่
เพราะสถาปนิกจะออกแบบตามขนาดของรูปร่างของคนในพื้นที่นั้น ๆ ขนาดจะมีผล
ซึ่งมีความผูกพันในทฤษฎีสถาปัตยกรรม คือ เรื่องขนาดของมนุษย์ ขนาดของ
ร่างกาย ความสูง การสร้างสรรค์การแสดงต้องคำนึงถึงพื้นที่ในด้านองค์ประกอบ
เป็นการจัดองค์ประกอบให้เกิดสัดส่วนที่เหมาะสม ให้สนใจเรื่องขนาดกับการ
ออกแบบต้องเหมาะสม ในงานชิ้นนี้อาจมุ่งไปใช้ทฤษฎีน้อยแต่ได้มาก (Less is
More) ในทางสถาปัตยกรรมให้เหลือฟอร์มที่ชัดเจน เชื่อมโยงกับแนวคิดฟังก์ชัน

ตามฟอร์ม (Function Follow Form) สมมติเราเห็นตุ๊กตารูปสี่เหลี่ยมเอาฟังก์ชันเข้าไปในนั้นทั้งหมด ใช้ได้หมด ทั้งห้องน้ำ ห้องนอน ใช้ได้กับแนวคิดทางนาฏศิลป์ เช่น ยกมือขึ้นเรียบ ๆ จะสามารถสื่อความหมายได้มากมาย มีความไม่สิ้นสุด สามารถจินตนาการไปถึงเส้นที่ยาวต่อเนื่องไป ทำหนึ่งทำในการออกแบบการแสดงอาจสามารถตีความได้มากมายมีการให้อิสระทางความหมายในท่าทางเมื่อนำเปรียบเทียบกับศาสตร์นาฏศิลป์และทฤษฎีทางด้านนาฏศิลป์ เช่น ทฤษฎีของลาบาน มุมมองของร่างกายในส่วนต่าง ๆ (Body Aspect) การออกแบบควรหาเรื่องขนาดว่ามีก็อย่าง จะทำให้สามารถสร้างสรรค์เรื่องอื่น ๆ ได้ (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 5 กรกฎาคม 2560)

กล่าวได้ว่าในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน ผู้วิจัยควรให้อิสระไปกับการคิดของตนเองอย่างไร้ขอบเขต แต่ให้ความสนใจในการเคลื่อนไหวที่ชัดเจนโดยใช้หลักการที่มีเหตุและผลในการสร้างสรรค์ อาจจัดวางองค์ประกอบที่คำนึงถึงความสมมาตร นำเสนอท่าทางที่กระตุ้นให้ผู้ชมสามารถตีความได้อย่างอิสระ ซึ่งหากท่าทางการเคลื่อนไหวมีความน่าสนใจชวนติดตาม ผู้วิจัยอาจจะไม่ต้องนำเพลงเข้ามาใส่ในการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ก็เป็นได้

2.7.2 ข้อควรระวังในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในงานวิจัย เรื่อง “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน”

สายัน พุทธลา อาจารย์ประจำสาขาวิชาฟิสิกส์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาแสดงทรรศนะเกี่ยวข้องกับข้อควรระวังในงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ว่า

หากดูจากภาพนี้ กรณีที่คัดเลือกนักแสดงต้องคัดเลือกนักแสดงที่มีความสมบูรณ์ ต้องหันมาพิจารณาถึงพลังของนักแสดง ผู้ออกแบบต้องคำนึงถึงให้มาก หากนักแสดงไม่มีพลังอาจจะทำให้ผลงานการแสดงไม่สมบูรณ์ได้ อาจจะต้องมี

การทดสอบนักแสดงก่อน และต้องระวังขนาดของนักเต้น ส่วนสูง ความเตี้ยกับความสูงที่ต่างกันจะทำให้ผลงานสร้างสรรค์เกิดความแตกต่างกัน (สายัณห์ พุทธลา, สัมภาษณ์, 5 กรกฎาคม 2560)

นอกจากประเด็นเรื่องสัดส่วนของร่างกายและในภาพนี้ยังให้ความสำคัญกับรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตธรรมชาติ ซีรธวัลย์ ปานกลาง ได้แสดงทรรศนะว่า “อย่าเอาความคิดตนเองมาใส่ที่ทรงกลมเพราะอาจจะทำให้ติดกับดักของภาพหรือวัฒนธรรมซึ่งส่งผลให้ไม่เกิดสิ่งใหม่ ๆ ขึ้นมา” (ซีรธวัลย์ ปานกลาง, สัมภาษณ์, 6 กรกฎาคม 2560) ลลิตา เพชรนุ้ย ได้แสดงทรรศนะถึงมุมมองในการสร้างสรรค์ไว้ว่า “ควรระวังรูปแบบการนำเสนอ หากยึดติดอยู่เพียงด้านเดียวดังภาพอาจทำให้การแสดงไม่ได้สื่อสารความหมายในภาพได้แท้จริง ควรคำนึงถึงมุมมองต่าง ๆ ในการรับชม” (ลลิตา เพชรนุ้ย, สัมภาษณ์, 2 พฤษภาคม 2561) พสุพนธ์ วรวณิชพงศ์ ได้แสดงทรรศนะเสริมถึงประเด็นความเป็นธรรมชาติไว้ว่า “ไม่ควรออกแบบอะไรที่ทำให้รู้สึกฝืนถึงความเป็นธรรมชาติ ให้อิสระเพราะร่างกายมนุษย์ถือเป็นสิ่งหนึ่งที่ถูกรังสรรค์จากธรรมชาติ” (พสุพนธ์ วรวณิชพงศ์, สัมภาษณ์, 2 พฤษภาคม 2561) ซึ่งสอดคล้องกับความคิดเห็นของ คมชวีชร์ พสุริจันทร์แดง ที่ได้ไว้ว่า “นาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ ไร้ข้อจำกัด ไม่มีสิ่งที่ต้องระวัง แต่ต้องดูบริบทสถานที่ การแสดงที่เข้าไปทำการแสดง” (คมชวีชร์ พสุริจันทร์แดง, สัมภาษณ์, 6 กรกฎาคม 2560) และ นราพงษ์ จรัสศรี ได้แสดงทรรศนะ ในด้านข้อควรระวังเพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานการแสดงนาฏยศิลป์รูปแบบใหม่ว่า “ไม่ควรจะระวังอะไรเลยเพราะจะทำให้เราขาดอิสรภาพ ทำออกมาให้มากที่สุด อย่าอยู่ติดกับกรอบมากเกินไป” (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 5 กรกฎาคม 2560)

จากข้อมูลข้างต้นการแสดงทรรศนะของผู้เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ และข้อควรระวังในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ในงานวิจัย เรื่อง “การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ชุด เดอะวิทธุเวียนแมน” ทำให้ผู้วิจัยได้เห็นข้อมูลจากทรรศนะของผู้เชี่ยวชาญในศาสตร์ที่ต่างกัน แต่มีแนวโน้มในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ที่ไม่ต่างกันมากนัก ซึ่งถือเป็นประโยชน์ต่อผู้วิจัยเป็นอย่างมากในการนำข้อมูลเหล่านี้ไปยังขั้นตอนการวิเคราะห์เข้าสู่กระบวนการสร้างสรรค์ต่อไป

2.8 สรุปบท

การสร้างสรรคานาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทธุเวียนแมนในบทที่ 2 ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลทั้งเชิงเอกสาร สัมภาษณ์ สังเกต สารสนเทศ และประสบการณ์ส่วนตัวโดยนำข้อมูลที่ได้มารวบรวม แบ่งเป็นประเด็นต่าง ๆ ได้แก่ นิยามศัพท์เฉพาะ ข้อมูลภาพวาดเดอะวิทธุเวียนแมนกับสัดส่วน และรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต ความหมายโดยนัยที่ปรากฏในภาพวาดเดอะวิทธุเวียนแมน ศิลปะวิทยาการที่ปรากฏในภาพวาดเดอะวิทธุเวียนแมน และหาข้อมูลประกอบเพื่อแสดงถึง อิทธิพลของภาพวาดเดอะวิทธุเวียนแมน โดยเฉพาะเรื่องสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตกับงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ มุมมองเรื่องสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตกับงานนาฏศิลป์ ข้อพิจารณาการสร้างงานนาฏศิลป์กับแนวคิดเรื่องสัดส่วนในเรขาคณิต องค์ประกอบสำคัญของสัดส่วนในรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต และมุมมองเรื่องการสร้างงานนาฏศิลป์กับเรื่องรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตตามธรรมชาติ พร้อมแสดงถึงความหมาย นาฏศิลป์สร้างสรรค์ พร้อมบทวิเคราะห์ การพัฒนานาฏศิลป์สร้างสรรค์ในประเทศไทยที่มีความแตกต่างจากนาฏศิลป์สร้างสรรค์ในต่างประเทศ แสดงแนวคิดและพัฒนาการสำคัญของนาฏศิลป์สร้างสรรค์ที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน วิเคราะห์คุณสมบัติศิลปินผู้มีบทบาทสำคัญในการปฏิวัตินาฏศิลป์สร้างสรรค์ในประเทศไทยชี้ให้เห็นถึงเหตุผลการคัดเลือกเพื่อเป็นต้นแบบ ในการสร้างสรรค์ผลงานภายในงานวิจัยฉบับนี้ พร้อมแสดงให้เห็นว่างานจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพถ่ายมีผลต่อการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ทั้งนาฏศิลป์ในประเทศไทยและนาฏศิลป์ในต่างประเทศ เหล่านี้ล้วนแล้วเป็นเอกสารที่สนับสนุนแนวความคิดของผู้วิจัยผ่านการรวบรวม วิเคราะห์ให้ได้มาซึ่งข้อมูลสนับสนุนในการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์อย่างมีเหตุและผล ในบทที่ 3 ผู้วิจัยจะเสนอวิธีการดำเนินการวิจัยซึ่งประกอบไปด้วย รูปแบบการดำเนินการวิจัยเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ การออกแบบงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ขั้นตอนในการดำเนินงานวิจัย ผู้เกี่ยวข้องในงานวิจัย และสรุปบท โดยผู้วิจัยได้เรียบเรียงข้อมูลต่าง ๆ และอธิบายรายละเอียดของวิธีดำเนินการวิจัยในบทต่อไป

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

3.1 อารัมภบท

ในบทที่ 2 กล่าวถึงรายละเอียดในหัวข้อ นิยามศัพท์เฉพาะ ภาพวาดเดอะวิทรูเวียนแมน กับ สัตว์สวนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต มุมมองเรื่องสัตว์สวนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตกับงาน นาฏยศิลป์ นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ งานจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพถ่ายในผลงานนาฏยศิลป์ ทรศนะของผู้ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ งานวิจัย และความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้อง กับงานวิจัย ในบทที่ 3 นี้ผู้วิจัยจะอธิบายถึงวิธีการดำเนินการวิจัยซึ่งประกอบไปด้วย รูปแบบ การดำเนินการวิจัยเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ การออกแบบงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ขั้นตอนในการดำเนินงานวิจัย ผู้เกี่ยวข้องในงานวิจัย และสรุปบท โดยผู้วิจัย ได้เรียบเรียงข้อมูลต่าง ๆ และอธิบายรายละเอียดของวิธีดำเนินการวิจัย ไว้ดังนี้

3.2 รูปแบบงานวิจัย

วิทยานิพนธ์เรื่อง “การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน” ผู้วิจัยได้ดำเนินการ วิจัยด้วยรูปแบบงานวิจัย 2 รูปแบบ ได้แก่ การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ และการวิจัยเชิงคุณภาพ ดังมี รายละเอียดดังนี้

3.2.1 การวิจัยเชิงสร้างสรรค์

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์เป็นรูปแบบการวิจัยที่ไม่ได้มีข้อกำหนดแน่นอนขึ้นอยู่กับความถนัด ของผู้วิจัย และผู้วิจัยสามารถดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานพร้อมไปกับขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูลซึ่ง จะทำให้กระบวนการสร้างสรรค์เกิดขึ้นและพัฒนาได้ วิชชุตา วุฑาทิตย์ ได้แสดงทรศนะถึงรูปแบบ การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ไว้ว่า

รูปแบบการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ไม่มีรูปแบบที่แน่นอน ขึ้นอยู่กับการวางโครงสร้างงานวิจัยในรูปแบบที่ผู้วิจัยมีความถนัด โดยมุ่งเน้นกระบวนการที่ง่ายที่สุดชัดเจนที่สุด รูปแบบงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ควรเป็นรูปแบบเฉพาะของผู้วิจัยแต่ละบุคคลอาจมีโครงสร้างที่คล้ายกับผู้วิจัยก่อนหน้าก็ได้ แต่เพียงมีรูปแบบที่ผู้วิจัยสามารถอธิบายผลงานสร้างสรรค์ของตนเองได้ตามหลักเหตุและผล (วิชชุตา วุธาติศย์, สัมภาษณ์, 7 มีนาคม 2560)

สิ่งสำคัญอีกประการหนึ่งเกี่ยวกับรูปแบบงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ และการค้นคว้าหาข้อมูล ภัทรพร เจริญรัตน์ได้แสดงทรรศนะเสริมว่า

ผู้วิจัยสามารถดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานพร้อมไปกับขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งจะทำให้กระบวนการสร้างสรรค์เกิดขึ้นและพัฒนาได้อย่างรวดเร็ว ด้านการสรุปผลการวิจัยควรนำผลงานสร้างสรรค์ให้ผู้เชี่ยวชาญในศาสตร์ที่ตนเองศึกษาตรวจสอบ และหาข้อมูลที่มีเนื้อหาใกล้เคียงกับสิ่งที่ผู้วิจัยศึกษามาสนับสนุนว่าเป็นไปในแนวทางที่ผู้วิจัยต้องการศึกษา พร้อมอธิบายถึงสิ่งที่แตกต่างไปจากที่ผู้วิจัยคาดการณ์ และสรุปคุณค่าในผลงานสร้างสรรค์ที่ออกมา โดยอาจเชื่อมโยงกับช่องว่างของงานวิจัยก่อนหน้า ในขั้นตอนสรุปจะเป็นขั้นตอนในการทบทวนถึงผลงานสร้างสรรค์ของผู้วิจัยไม่ไปซ้ำกับผู้ใด (ภัทรพร เจริญรัตน์, สัมภาษณ์, วันที่ 7 มีนาคม 2560)

การเกิดขึ้นใหม่ในผลงานของตนเองผู้วิจัยมีความเห็นว่าการเก็บรวบรวมข้อมูล หากผู้วิจัยรวบรวมเพียงแต่ข้อมูลเชิงเอกสารอาจทำให้ได้ข้อมูลที่ไม่ครอบคลุมตามที่ผู้วิจัยต้องการ นราพงษ์ จรัสศรี แสดงทรรศนะโดยมุ่งให้ความสนใจไปในการเก็บรวบรวมข้อมูลปฐมภูมิเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลที่มีความทันสมัย ทันต่อเหตุการณ์และนำไปสู่องค์ความรู้ใหม่ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของผู้วิจัย ไว้ดังนี้

งานวิจัยในระดับดุขฎีบัณฑิต ผู้วิจัยควรได้รับข้อมูลที่เป็นปฐมภูมิให้มากที่สุดเพื่อให้ได้งานวิจัยที่เป็นผู้นำสังคม ในการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ผู้วิจัยต้องทำการค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลจากประสบการณ์ของศิลปิน หรือผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านนั้น ๆ เพื่อให้ได้ข้อมูลใหม่จากแหล่งข้อมูลโดยตรง หรือศึกษาผลงานวิจัยที่มีก่อนหน้าเพื่อไม่ให้เป็นการตกซ้ำ ด้านการกำหนดรูปแบบงานเขียนในวิจัยสร้างสรรค์ ผู้วิจัยควรสร้างเอกลักษณ์และแบบฉบับของตนเอง แต่ต้องมีหลักการโดยใช้ทฤษฎีที่ส่งเสริมแนวความคิดของผู้วิจัยมาสนับสนุน และผลงานวิจัยสร้างสรรค์ที่ได้จะต้องเป็นองค์ความรู้ใหม่ (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, วันที่ 14 กุมภาพันธ์ 2561)

จากการรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญผู้มีประสบการณ์ทางด้านงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์และจากประสบการณ์ของผู้วิจัย สรุปได้ว่า การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ คือ การวิจัยที่มุ่งเน้นกระบวนการที่เป็นไปตามแบบเฉพาะของผู้วิจัยเพื่อค้นหาสิ่งต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยต้องการ ผ่านกระบวนการต่าง ๆ อย่างมีเหตุและผลที่ผู้วิจัยสามารถอธิบายขั้นตอนการดำเนินงานของตนเองได้ การรวบรวมข้อมูลควรคัดสรรในการรับข้อมูลที่ทันสมัยมีความเป็นปัจจุบัน เพื่อให้ตอบสนองแนวความคิดสร้างสรรค์ให้ได้สิ่งใหม่ หรือรูปแบบใหม่ในการสร้างผลงานขึ้นมา โดยผ่านกระบวนการทดลองเพื่อให้เกิดขั้นตอนการวิเคราะห์ พร้อมตรวจสอบผลงานของผู้วิจัยเองนั้นไม่ไปซ้ำกับใครและเกิดสิ่งใหม่อย่างแท้จริง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

3.2.2 การวิจัยเชิงคุณภาพ

การวิจัยเชิงคุณภาพมุ่งเน้นข้อมูลทางด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ โดยงานวิจัยทางศิลปกรรมศาสตร์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งในศาสตร์ด้านมนุษยศาสตร์หาความสัมพันธ์ของปรากฏการณ์กับสิ่งที่เกิดขึ้นรอบตัว จากการสืบค้นข้อมูลในความหมายและหลักเกณฑ์ต่าง ๆ ในการวิจัยเชิงคุณภาพได้มีผู้เชี่ยวชาญได้อธิบายถึงเรื่องดังกล่าว โดยมีรายละเอียดดังนี้

สุภางค์ จันทวานิช ได้อธิบายการวิจัยเชิงคุณภาพ ไว้ดังนี้

การวิจัยคุณภาพ คือ การแสวงหาความรู้โดยการพิจารณาปรากฏการณ์ สังคมจากสภาพแวดล้อมตามความเป็นจริงในทุกมิติ เพื่อหาความสัมพันธ์ของ ปรากฏการณ์กับสภาพแวดล้อมนั้น...ใช้การสังเกตแบบมีส่วนร่วมและการสัมภาษณ์ อย่างไม่เป็นทางการเป็นวิธีการหลักในการเก็บรวบรวมข้อมูล และเน้นการวิเคราะห์ ข้อมูลโดยการตีความสร้างข้อสรุปแบบอุปนัย (สุภางค์ จันทวานิช, 2555: 13)

คมชวีร์ พสุริจันทร์แดง ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับการวิจัยเชิงคุณภาพโดยเห็นว่า “เป็นวิจัย ที่มุ่งเน้นหาคำตอบจากเหตุการณ์ สภาพแวดล้อม มีวิธีการวิจัยที่เน้นการมีส่วนร่วม และนำมา วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างเหตุการณ์นั้น ๆ” (คมชวีร์ พสุริจันทร์แดง, 2558: 104) โดยมี วรณวิภา มัชยมนันท์ ได้แสดงทรรศนะที่สอดคล้องกับข้อมูลข้างต้น โดยเพิ่มเติมกระบวนการ ดำเนินงานไว้ว่า “เป็นงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับศาสตร์มานุษยวิทยาและสังคมศาสตร์ เป็นรูปแบบ งานวิจัยเชิงพรรณนาหรือเชิงบรรยาย เน้นเก็บข้อมูลเชิงลึกโดยการลงพื้นที่ภาคสนาม การสัมภาษณ์ การลงมือปฏิบัติ นำข้อมูลดังกล่าวมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อให้มาซึ่งข้อเท็จจริง” (วรรณวิภา มัชยมนันท์, 2558: 59)

ดังนั้น งานวิจัยเชิงคุณภาพเป็นการวิจัยในรูปแบบเชิงพรรณนาที่เกี่ยวข้องกับศาสตร์ มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สามารถเก็บรวบรวมข้อมูลได้หลากหลายมิติ เพื่อหาความสัมพันธ์ของ ปรากฏการณ์กับสภาพแวดล้อมในขณะนั้น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

3.3 การออกแบบงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์

กระบวนการศึกษาการออกแบบวิจัยเชิงสร้างสรรค์ของวิทยานิพนธ์ “การสร้างสรรค์ นาฏยศิลป์ ชุด เดอะวิทธุเวียนแมน” ผู้วิจัยได้ออกแบบงานวิจัยโดยแบ่งหัวข้อ ดังนี้

3.3.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

งานวิจัยฉบับนี้ เป็นงานวิจัยที่พัฒนารูปแบบกระบวนการดำเนินงานการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ และการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและค้นคว้า ดังนี้

3.3.1.1 เพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจาก ภาพเดอะวิทธุเวียนแมน

3.3.1.2 เพื่อหาแนวคิดหลังจากการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่สะท้อนภาพเดอะวิทรูเวียนแมน

3.3.2 คำถามในงานวิจัย

การตั้งคำถามในงานวิจัย “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน” ผู้วิจัยตั้งคำถามในงานวิจัยเพื่อเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหารูปแบบและแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ในประเด็นสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตที่เกิดจากร่างกายของมนุษย์ ผู้วิจัยได้ออกแบบคำถามในงานวิจัยมีหัวข้อต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

3.3.2.1 รูปแบบของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์

จากแรงบันดาลใจที่ผู้วิจัยได้รับจากภาพเดอะวิทรูเวียนแมนสู่การสร้างสรรค์ผลงานการแสดงนาฏศิลป์ ผู้วิจัยได้ตั้งคำถามในงานวิจัยถึงรูปแบบของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมนควรมีรูปแบบการสร้างสรรค์อย่างไร ผู้วิจัยได้ดำเนินการตั้งคำถามเพื่อค้นหา รูปแบบและพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ตามองค์ประกอบของนาฏศิลป์ ดังนี้

1) การ ออกแบบบทรการแสดง

บทรการแสดงถือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุด เพราะเป็นสิ่งที่สามารถกำหนดทิศทางของการแสดงให้เป็นที่ตามวัตถุประสงค์ของผู้สร้างสรรค์ผลงาน ทำให้การดำเนินการสร้างสรรค์ชัดเจน โดยอาจแบ่งเป็นช่วง หรือเป็นหัวข้อในการนำเสนอผลงานทางด้านนาฏศิลป์ที่ไม่ได้มุ่งเน้นการดำเนินเรื่องเช่นเดียวกับละคร

ธนภรณ์ แสนอ้าย แสดงทรรศนะด้านความสำคัญของการออกแบบบทรการแสดงไว้ว่า

การออกแบบบทรการแสดง เป็นส่วนสำคัญและเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างสรรค์ผลงาน เพราะบทรการแสดงถือเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวหรือหลักยึดของผู้สร้างสรรค์ ผู้กำกับ หรือผู้ออกแบบ เพื่อให้งานทั้งหมดมีความสอดคล้องกัน ทั้งนี้บทในการแสดงของงานวิจัยฉบับนี้ ไม่ได้หมายถึงบทที่เป็น “บทสนทนา” (Conversation) แต่เพียงอย่างเดียว แต่จะรวมถึง

บทที่เป็น “การกระทำ” (Action) และ “บทที่เป็นหัวข้อ” (Topic)
(ธนภรณ์ แสนอ้าย, สัมภาษณ์, 7 มีนาคม 2560)

ซึ่งบทการแสดงอาจจะไม่ได้หมายถึงคำพูดในการสนทนาเท่านั้น แต่หมายถึงสิ่งที่กำหนดเป็นแกนหรือโครงสร้างดังที่ ขวัญชนก โชติมุกตะ ได้กล่าวไว้ว่า

บทเป็นสิ่งสำคัญแรกก่อนที่จะทำการแสดง เป็นโครงสร้างของทุก
สิ่งทุกอย่าง หากไม่มีบทการแสดงเกิดขึ้นได้แต่จะไม่มีจุดเริ่ม จุดสูงสุด และจุดจบ
บทเหมือนแผนผังบ้านเพื่อบอกว่าใคร ทำอะไร ที่ไหน อาจจะต้องมีความซับซ้อน
หรือความน่าสนใจ” (ขวัญชนก โชติมุกตะ, สัมภาษณ์, 12 กรกฎาคม 2560)

จะเห็นได้ว่าบทมีความสำคัญในแง่ของการนำมาใช้เป็นแกนหรือหลักใน
การดำเนินงานสร้างสรรค์ที่มีความเกี่ยวเนื่องกับองค์ประกอบต่าง ๆ แต่ในความเป็นจริงแล้วบทจะ
ชัดเจนหรือไม่ขึ้นอยู่กับความเข้าใจในสิ่งนั้นของผู้สร้างสรรค์ ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้แสดงทรรศนะ
ว่า “ผู้สร้างสรรค์ต้องเข้าใจที่มาให้ก่อนที่จะทำอะไรสักอย่างจะทำให้บทที่ผู้สร้างสรรค์มีความชัดเจน
ในสิ่งที่ตนเองต้องการนำเสนอจะส่งผลให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจตามไปด้วย” (นราพงษ์ จรัสศรี,
สัมภาษณ์, 12 กรกฎาคม 2560) อาจกล่าวได้ว่าบทการแสดงเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดเมื่อนำมา
เปรียบเทียบกับองค์ประกอบอื่น ๆ ถึงแม้ว่าจะมีผู้แสดงทรรศนะให้เห็นถึงความสำคัญแต่ยังคงไม่มีผู้ใด
ที่กล่าวถึงการกำหนดโครงเรื่องว่าสามารถทำได้อย่างไร นราพงษ์ จรัสศรีได้ให้ทรรศนะในประเด็นนี้ว่า
“การกำหนดโครงเรื่องเกิดได้จากประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์ได้โดยตรง” (นราพงษ์ จรัสศรี,
สัมภาษณ์, 28 มีนาคม 2560) สอดคล้องกับทรรศนะของ สรร วัลย์วงศ์ศรีที่เป็นไปในทางทิศทาง
เดียวกันว่า “บทของการเต้นอยู่ที่แรงบันดาลใจ หรืออิทธิพล หรือแรงกระตุ้น เป็นสำคัญที่เกิดจาก
ประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์ นำมาใช้เป็นแกนเรื่อง เป็นตัวช่วยให้นักแสดงเข้าใจ ว่ากำลังนำเสนอ
อะไร นำไปสู่องค์ประกอบอื่น ๆ ตามบท สามารถบอกเล่าเรื่องราวได้” (สรร วัลย์วงศ์ศรี, สัมภาษณ์,
12 กรกฎาคม 2560)

จากข้อความที่กล่าวข้างต้นเห็นได้ว่าบทการแสดงมีความสำคัญเป็นอย่างมาก
มากในการกำหนดทิศทางหรือรูปแบบการเล่าเรื่องเพื่อให้ผู้ชมได้ดำเนินตาม โดยบทหรือโครงเรื่อง

สามารถเกิดขึ้นได้จากประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์โดยตรงที่จะออกแบบ ในงานวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรคานาฏยศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน” ผู้วิจัยพิจารณาออกแบบบทจากภาพ เดอะวิทรูเวียนแมนในเรื่องสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตเป็นหลัก โดยแบ่งเป็นหัวข้อต่าง ๆ ในการนำเสนอ

2) การคัดเลือกนักแสดง

นักแสดงหรือผู้ถ่ายทอดสารเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญไม่ต่างจากบทมากนัก หากนิยามของบทที่ผู้วิจัยได้อธิบายข้างต้นเปรียบดั่งแกนเรื่อง นักแสดงก็คือบุคคลที่ต้องสามารถถ่ายทอดแก่นเรื่องที่ฝังไว้ให้ผู้ชมได้รับทราบ

ณรงค์ คุ้มมณีแสดงทรรศนะถึงความสำคัญในการคัดเลือกนักแสดงว่า

นักแสดงเป็นผู้ถ่ายทอดบทออกมา และมีหน้าที่ถ่ายทอดองค์ประกอบอื่น ๆ หากไม่มีนักแสดงกับบทการแสดงจะไม่สามารถดำเนินได้ ดังนั้นในการคัดเลือกนักแสดงจึงเป็นขั้นตอนสำคัญ ต้องพิจารณาบริบทต่าง ๆ เพื่อให้ได้มาซึ่งนักแสดงที่เหมาะสม (ณรงค์ คุ้มมณี, สัมภาษณ์, 12 กรกฎาคม 2560)

พัชรินทร์ สันติอัฐวรรณ ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏยศิลป์ไทยและเป็นผู้มีประสบการณ์ในการคัดเลือกนักแสดงอย่างมากภายใต้ทรรศนะด้านความสำคัญในการคัดเลือกนักแสดงไว้ว่า

การคัดเลือกนักแสดงเป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญมากเพราะเป็นการเลือกผู้ที่จะสร้างให้บทเป็นจริงขึ้นมา หลักเกณฑ์ในการคัดเลือก คือ ต้องเป็นผู้ที่สามารถรับความคิดของผู้สร้างสรรค์ผลงานได้ อาจถูกครอบคลุมนเรื่องเพศ บุคลิกภาพ ความเข้าใจในบทบาทอย่างที่บทร้องต้องการ และต้องมีความสามารถเปลี่ยนแปลงตัวเองไปตามจุดประสงค์ของการแสดง เพราะนักแสดงจะเป็นสิ่งที่ผู้ชมสามารถตัดสินได้ว่าการแสดงที่เกิดขึ้นสมบูรณ์หรือไม่ ชัดเจนหรือไม่ (พัชรินทร์ สันติอัฐวรรณ, สัมภาษณ์, 12 กรกฎาคม 2560)

การคัดเลือกนักแสดงถือเป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญเป็นอย่างมาก นับได้ว่าเป็นกระบวนการค้นหาผู้ที่จะมาถ่ายทอดแนวความคิด รูปแบบ หรือลักษณะของผลงานสร้างสรรค์ เพื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ ในงานวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยให้ความสำคัญไปที่สรีระร่างกาย และสัดส่วนตามแนวคิดของภาพเดอะวิทรูเวียนแมน ดังนั้นการคัดเลือกนักแสดงของผู้วิจัยจะมุ่งให้ความสนใจเรื่องสัดส่วนทางสรีระร่างกายเป็นสำคัญ เช่น ขนาดความสูงที่เท่ากับ ขนาดของอวัยวะส่วนใดส่วนหนึ่งที่มีความเท่ากัน และบุคคลที่มีสรีระต่างกันโดยสิ้นเชิงเป็นประเด็นหลักในการคัดเลือกผู้ถ่ายทอดผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์นี้

3) การออกแบบลีลานาฏศิลป์

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมนมุ่งเน้นการออกแบบลีลานาฏศิลป์ที่เกิดจากแนวความคิดที่มีอยู่ในภาพ โดยในงานวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยให้ความสนใจในเรื่องสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต

นราพงษ์ จรัสศรี ได้ให้ทรรศนะในประเด็นสำคัญของการออกแบบลีลาที่ผู้สร้างสรรค์ควรคำนึงว่า

ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องสามารถมองเห็นถึงประเด็นสำคัญในสิ่งที่ตนเองหยิบยกขึ้นมาสร้างสรรค์และหาแนวทางใหม่ในการนำเสนอ โดยเฉพาะการออกแบบลีลาหากนำการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) เข้ามาพัฒนาในการออกแบบลีลาจะทำให้การเคลื่อนไหวนั้น ๆ ตรงกับสิ่งที่ผู้ออกแบบต้องการซึ่งถือเป็นสิ่งสำคัญในกระบวนการออกแบบลีลาทางนาฏศิลป์ (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 19 กันยายน 2559)

นอกจากนั้นการเลือกท่าทางที่เหมาะสมกับผลงานสร้างสรรค์ของตนเองจะทำให้เกิดความสวยงามทางด้านสุนทรียภาพแล้ว ยังสามารถเป็นเครื่องกระตุ้นจินตนาการของผู้ที่ได้รับชมดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้แสดงทรรศนะเสริมถึงความสำคัญด้านการออกแบบลีลาว่า “การเลือกใช้ท่าทางการเคลื่อนไหวอาจส่งผลให้ผู้ชมจินตนาการไปถึงประสบการณ์ของตนเอง ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ควบคุมไม่ได้” (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 12 กรกฎาคม 2560)

การออกแบบลีลาในการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ ผู้วิจัยนำการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวันเข้ามาเป็นหลักในการพัฒนาการเคลื่อนไหวซึ่งเป็นหนึ่งในกระบวนการออกแบบลีลา

เพื่อให้ได้มาซึ่งการเคลื่อนไหวหรือลีลาเฉพาะที่เกิดขึ้นจากแนวความคิดด้านสัดส่วนและรูปร่าง หรือรูปทรงเรขาคณิตที่สามารถนำมาสร้างสรรค์ได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุด

4) การออกแบบเสียง

การออกแบบเสียงกับการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์มีความเกี่ยวข้องกัน เป็นอย่างมาก โดยผู้วิจัยได้ให้ความหมายของคำว่าเสียงหมายถึงรวมถึง เสียงดนตรี เสียงเอฟเฟค เสียงที่ ขึ้นตามธรรมชาติ เสียงของนักแสดง ก็ต้องมีการออกแบบทั้งสิ้น มีผู้กล่าวไว้ว่าเสียงเป็นสิ่งที่มีความสำคัญเป็นอย่างมากในการสื่อสารและใช้ในการแสดงอารมณ์ในงานแสดงได้เป็นอย่างดี

โจแอน เอส และ เบ็ตตี้ ดี และบรรณาธิการ (Joan S. & Betty D., Editors) ได้แสดงทรรศนะถึงความสำคัญในการออกแบบเสียงว่า

การออกแบบเสียง ความสำคัญอยู่ขั้นตอนในการเลือก เนื่องจาก เสียงหรือเพลงจะสะท้อนเกี่ยวกับสภาวะทางอารมณ์ พลังวัตรทางด้าน กายภาพ และอารมณ์ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการ โดยเสียงหรือ เพลงสามารถถูกออกแบบให้ใช้ในทางตรงกันข้ามกับการออกแบบท่าเต้นได้ เพื่อสื่อสารสิ่งที่ต้องการนำเสนอในทางตรงกันข้ามกัน การเลือกใช้เสียง หรือเพลงในการแสดงควรจะใช้ดนตรีสด เนื่องจากเป็นวิธีที่สร้างความสด ใหม่ และจะทำให้ผู้เต้นหรือผู้แสดงที่พลัง อีกทั้งทำให้ผู้ชมมีความรู้สึกร่วม ไปกับการแสดงนั้น ๆ ในแง่ของการผลิตนักเต้นและนักดนตรีจะเกิด การทำงานร่วมกัน (Joan S. & Betty D., Editors, 1998: 48-49)

พัชรินทร์ สันติอัครธรณ ได้แสดงทรรศนะถึงความสำคัญของการออกแบบ เสียงไว้ว่า

เสียงเป็นสิ่งสำคัญที่ควบคุมจังหวะอารมณ์ ต้องออกแบบใหม่ เพื่อให้เหมาะกับการแสดงมีจุดเชื่อมไม่เรียบเกิน ในบางสถานการณ์ของ การแสดงสามารถเลือกใช้เสียงบรรยากาศ ณ ขณะนั้นได้ ดังเช่นสำหรับ

ผลงานที่มีวัตถุประสงค์ที่ต้องการเน้นภาพ แต่ยังคงต้องมีเสียงอื่น ๆ เข้ามา
ในบางช่วง (พัชรินทร์ สันติอัฐวรรณ, สัมภาษณ์, 12 กรกฎาคม 2560)

ความสำคัญด้านการออกแบบเสียงไม่เพียงแต่เป็นการกำหนดจังหวะของ
นักเต้น หรือการสะท้อนบอกเล่าอารมณ์ความรู้สึกเท่านั้น การเลือกออกแบบเสียง เพลง หรือ
ความเจียบที่ให้ความสนใจในเสียงบรรยากาศ ณ ขณะนั้น อาจจะต้องเป็นไปตามวัตถุประสงค์ หรือ
การมุ่งเน้นของผู้สร้างสรรค์ผลงานทางนาฏยศิลป์ ดังเช่น ผลงานวิจัยฉบับนี้ที่ต้องการเน้นการนำเสนอ
ภาพ ลายเส้น การเคลื่อนไหวของร่างกายนักเต้นเป็นสำคัญ ดังนั้น การออกแบบเสียงของผู้วิจัยจึง
มุ่งเน้นเพื่อสนับสนุนการมองภาพของคนดูเป็นสำคัญ

5) การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง

อุปกรณ์ประกอบการแสดงสามารถนำมาเสนอสอดแทรกในเชิงสัญลักษณ์
กระตุ้นจินตนาการของคนดู สร้างสรรค์จินตภาพของผู้สร้างสรรค์ อีกทั้งเป็นสิ่งสนับสนุนลีลา ท่าทาง
การเคลื่อนไหว เพื่อให้เกิดความน่าสนใจในการสร้างสรรค์การแสดงมากขึ้น

ณรงค์ คຸ້มมณีได้แสดงทรรศนะถึงความสำคัญของการ ออกแบบอุปกรณ์
ประกอบการแสดง ดังนี้

อุปกรณ์ประกอบการแสดงมีความสำคัญในการเป็นสิ่งสนับสนุน
สถานที่ หรือลีลา อาจจะมีบางสิ่งบางอย่างที่ไม่สามารถนำเสนอได้ แต่เมื่อ
นำอุปกรณ์ประกอบการแสดงมานำเสนอในเชิงสัญลักษณ์อาจกระตุ้นให้
ผู้ชมเกิดจินตนาการตาม เมื่อเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงชิ้นใดแล้ว
ควรใช้ให้เกิดความคุ้มค่าและสร้างความหมายเชิงสัญลักษณ์ให้ได้ เหล่านี้ผู้
สร้างสรรค์ควรคำนึงถึงในขั้นตอนการออกแบบ (ณรงค์ คຸ້มมณี, สัมภาษณ์,
12 กรกฎาคม 2560)

ภักคพร พิมสาร ได้แสดงทรรศนะเพิ่มเติมถึงการออกแบบอุปกรณ์
ประกอบการแสดงว่า

การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงมีความสำคัญในแง่ของการนำเสนอผ่านความหมายเชิงสัญลักษณ์ที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานทางนาฏยศิลป์ควรให้ความสนใจเพราะในบางครั้งเพื่อให้เกิดความน่าสนใจสามารถนำอุปกรณ์ประกอบการแสดงนั้น ๆ มานำเสนอในความหมายที่แตกต่างออกไปจากสิ่งที่เป็นอยู่” (ภักคพร พิมสาร, สัมภาษณ์, 12 กรกฎาคม 2560)

ในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงผู้สร้างสรรค์ผลงานอาจไม่คิดเฉพาะการเลือกใช้สิ่งของเข้ามาเป็นสื่อความหมาย สรร ถวัลย์วงศ์ศรี ได้ให้ทรรศนะเกี่ยวกับการใช้ร่างกายสื่อความหมายแทนอุปกรณ์ประกอบการแสดงไว้ว่า

อุปกรณ์ประกอบการแสดงหากมีจะทำให้ผลงานน่าสนใจ แต่หากไม่นำมาใช้ก็เป็นสิ่งที่สามารถทำได้ เพราะปกติการเต้นไม่จำเป็นต้องมีอุปกรณ์มักใช้ร่างกายตนเองเป็นอุปกรณ์เป็นสัญลักษณ์ นักเต้นสามารถใช้ร่างกายมาเป็นอุปกรณ์ และเทียบเคียงกับอุปกรณ์ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน เหล่านี้เป็นอีกประเด็นหนึ่งที่ผู้สร้างสรรค์สามารถนำมาใช้วิเคราะห์ในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงได้ (สรร ถวัลย์วงศ์ศรี, สัมภาษณ์, 12 กรกฎาคม 2560)

จากทรรศนะของผู้เชี่ยวชาญเห็นได้ว่าการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งไม่เพียงแต่จะเป็นสิ่งกระตุ้นให้เกิดความสนใจ ตื่นตาตื่นใจ เข้าใจในการแสดงได้ง่ายแล้ว หากผู้สร้างสรรค์ผลงานให้ความสำคัญในแง่ของการสื่อสารเชิงสัญลักษณ์จะทำให้การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงนั้นมีมิติเชิงลึกมากยิ่งขึ้น อีกทั้งการใช้ร่างกายในการสื่อสารความหมายเปรียบเทียบกับสิ่งของต่าง ๆ ก็ถือเป็นอีกมิติที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์สามารถนำมาปรับใช้เพื่อให้เกิดความแปลกใหม่ในผลงานของตนเอง

6) การออกแบบเครื่องแต่งกาย

เครื่องแต่งกายเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่สามารถบ่งบอกสถานะ ลักษณะ รูปแบบของผลงานที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นมา ดังนั้นการออกแบบเครื่องแต่งกายถือเป็นขั้นตอนสำคัญที่ผู้สร้างสรรค์จำเป็นต้องวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อให้ตรงกับความต้องการในผลงานของตนเอง

พัชรินทร์ สันติอัฐวรรณ ได้กล่าวถึงความสำคัญของเครื่องแต่งกายและการออกแบบไว้ว่า

เครื่องแต่งกายเป็นสิ่งที่ปกคลุมร่างกายสามารถบ่งบอกสถานะ เชื้อชาติ เพศ ดังนั้น การออกแบบเครื่องแต่งกายมีความสำคัญมาก เครื่องแต่งกายบ่งบอกความเป็นตัวละครพิเศษ ช่วยให้คนดูสามารถเข้าใจและเข้าถึงการแสดงได้โดยง่าย แต่มีข้อควรระวังในบางการแสดงมุ่งเน้นการตกแต่งเสื้อผ้าเป็นพิเศษทำให้ชมเรื่องราว ฉาก ตัวละคร เป็นอุปสรรคเหมาะสมกับบทเนื้อเรื่อง ไม่แย่งความสำคัญ (พัชรินทร์ สันติอัฐวรรณ, สัมภาษณ์, 12 กรกฎาคม 2560)

นอกจากการใช้เครื่องแต่งกายเป็นสื่อเพื่อทำให้คนดูเข้าใจสถานะหรือบทบาทของตัวละครได้ง่ายแล้ว ในงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ โจแอน เอส และเบ็ตตี ดี และบรรณาธิการ (Joan S. & Betty D., Editors) ได้อธิบายถึงความสำคัญเกี่ยวกับการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อให้สอดคล้องกับผลงานนาฏศิลป์เพิ่มเติม ดังนี้

เครื่องแต่งกายถือเป็นสิ่งหนึ่งที่ขยายความเคลื่อนไหวของนักแสดง ไม่ใช่เครื่องประดับร่างกายเท่านั้น แต่เป็นสื่อที่นักแสดงออกแบบทำเด่นใช้กับร่างกายของนักแสดง เพราะฉะนั้นการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อนักแสดงจำเป็นต้องมีการทำงานร่วมกันทั้งสองฝ่าย ควรจะมีความยืดหยุ่นและเตรียมพร้อมในการเปลี่ยนแปลงในแนวความคิดที่มีความขัดแย้งกัน เสื้อผ้าจะเป็นสิ่งที่สื่อสารแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์ จำเป็นต้องออกแบบให้สอดคล้องกับการเด่นเป็นหลัก สิ่งสำคัญอีกประการหนึ่งคือ ไม่จำเป็นต้อง

ใช้การลงทุนที่มาก เน้นความสนุกที่ตอบสนองแนวความคิด เช่น ศตวรรษที่ 18 การออกแบบเสื้อผ้าจะมุ่งเน้นความเป็นธรรมชาติ ความสวยงาม สุนทรีย์ะทางด้านลายเส้นจากร่างกายมนุษย์ เสื้อผ้าต้องสนับสนุน การเคลื่อนไหวที่อิสระของร่างกาย ในตอนต้นศตวรรษที่ 20 เน้นความคิด สร้างสรรค์ นวัตกรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของผู้ออกแบบการเดิน สอดคล้องไป กับรูปร่างของนักเดินให้มากที่สุด สีเป็นส่วนหนึ่งที่มีความสำคัญควรจะดู เรื่องสีผิวของนักเดิน นักออกแบบท่าเต้นต้องคิดให้ได้ว่าท่าทางการเดินจะ ออกมาในลักษณะใด จำเป็นต้องเกี่ยวพันกับองค์ประกอบต่าง ๆ ทั้งเนื้อผ้า การทำงาน การปรับเปลี่ยน (Joan S. & Betty D., Editors, 1998: 56-60)

ปัจจุบันวิวัฒนาการในด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายมีหลากหลายแต่ก็ ยังคงมีผู้ให้ความสำคัญรากฐานของเครื่องแต่งกาย สรร ถวัลย์วงศ์ศรี ได้แสดงทรรศนะถึงประเด็นนี้ว่า “ผิวคือเสื้อผ้าชิ้นแรกของนักแสดง การวาดภาพบนร่างกาย (Body Paint) คือการทำเสื้อผ้าอย่างหนึ่ง ที่ไม่ควรลืมนึกถึง” (สรร ถวัลย์วงศ์ศรี, สัมภาษณ์, 12 กรกฎาคม 2560)

การออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับงานวิจัยนาฏศิลป์สร้างสรรค์ฉบับนี้ ผู้วิจัยคำนึงถึงความสำคัญในการออกแบบเพื่อให้สอดคล้องกับสิ่งที่ผู้วิจัยให้ความสนใจ เน้นการนำเสนออิสระร่างกายโดยไม่มองข้ามบริบททางวัฒนธรรม อีกทั้งการออกแบบเครื่องแต่งกาย ต้องสนับสนุนการเคลื่อนไหวของนักเดิน ขยายการเคลื่อนไหว เหล่านี้ล้วนแล้วแต่เป็นสิ่งที่สำคัญที่ สอดแทรกอยู่ในขั้นตอนการออกแบบเครื่องแต่งกายที่ไม่สามารถละเลยได้

7) การออกแบบพื้นที่แสดง

พื้นที่การแสดงมีความสำคัญในหลากหลายด้าน และในปัจจุบัน ศิลปะการแสดงซึ่งหมายรวมถึงนาฏศิลป์สามารถดำเนินการแสดงนอกจากโรงละครในรูปแบบเดิมได้ ภัคศพร พิมสาร ผู้กล่าวถึงความสำคัญของการออกแบบพื้นที่แสดงไว้ว่า “พื้นที่การแสดงเป็นสิ่งที่ช่วยโน้มน้าวบรรยากาศ ทั้งการใช้พื้นที่โดยเน้นสุนทรียภาพ กับการคำนึงถึง ด้านการใช้สอย” (ภัคศพร พิมสาร, สัมภาษณ์, 12 กรกฎาคม 2560) โดยเฉพาะอย่างยิ่งพื้นที่แสดงใน นาฏศิลป์ยุคหลังสมัยใหม่ที่มักโน้มน้าวบรรยากาศ และแสดงถึงความหลากหลายทางการใช้สอย

นอกโรงละครเช่นเดียวกับ กีธัม ฮุสมานน์ วิลค์ (Gehm, Husemann, Wilcke [eds.]) ที่กล่าวว่า “การเดินในยุคนี้การแสดงมักออกนอกโรงละคร บนเวที และนิยมใช้พื้นที่สาธารณะเป็นที่แสดง” (Gehm, Husemann, Wilcke [eds.], 2007: 143) ดังนั้นในขั้นตอนการออกแบบพื้นที่แสดง จำเป็นต้องมีการวางแผนเพื่อให้ได้รูปแบบการแสดงที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของผู้สร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกับทฤษฎีของ ธรากร จันทนะสาโรที่ได้แสดงให้เห็นถึงปัจจัยที่ต้องคำนึงเพื่อความเหมาะสมในการออกแบบพื้นที่การแสดงว่า “การเลือกใช้พื้นที่แสดงให้เกิดความเหมาะสมไปกับการตกแต่ง การสร้างฉาก การวางระบบเสียง และแสงให้เป็นไปด้วยความสะดวกก็เป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ต้องคำนึงถึง” (ธรากร จันทนะสาโร, 2557: 80) ณรงค์ คุ้มมณี ผู้ที่เคยสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ในพื้นที่แสดงนอกโรงละครได้แสดงทฤษฎีไว้ว่า “เป็นสิ่งที่ต้องสอดคล้องกับบทการแสดงและนักแสดง พื้นที่การแสดงเป็นการกำหนดบรรยากาศ สร้างบรรยากาศเพื่อให้คนดูเกิดความรู้สึกคล้อยตาม” (ณรงค์ คุ้มมณี, สัมภาษณ์, 12 กรกฎาคม 2560) แสดงให้เห็นว่าพื้นที่การแสดงมีผลโดยตรงต่อความรู้สึกที่เกิดขึ้นทั้งต่อตัวผู้แสดงและผู้ชม ไม่เพียงเท่านั้น สรร ถวัลย์วงศ์ศรี กล่าวเสริมว่า

การออกแบบพื้นที่แสดงขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของงานแสดงที่ต้องคำนึงถึงประเด็นที่มากกว่าพื้นที่ในการแสดง เช่น การวางที่นั่งคนดู พื้นที่นักแสดง ระยะห่าง ปัจจุบันอาจจะต้องหาความแปลกใหม่ ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องคิดอยู่เสมอว่า ทำอย่างไรให้ต่างไปจากเดิม ต้องคำนึงถึงทุกอย่างที่อยู่ในงานแสดง ทั้งการวางอุปกรณ์ ฉาก เครื่องดนตรี พื้นที่แสดงของนักแสดง ทางเข้าออกของนักแสดง ไปจนถึงคนดู (สรร ถวัลย์วงศ์ศรี, สัมภาษณ์, 12 กรกฎาคม 2560)

ในงานวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยได้เล็งเห็นถึงความสำคัญในการออกแบบพื้นที่ทั้งในด้านการสร้างบรรยากาศ สอดแทรกความหมาย และนำเสนอความแปลกใหม่โดยคำนึงถึงความเหมาะสมในการออกแบบตกแต่งในผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ผู้วิจัยได้วางไว้ ไม่เฉพาะการออกแบบพื้นที่สำหรับนักแสดงในการแสดงเท่านั้น การเข้า-ออกพื้นที่แสดง ความสัมพันธ์กับระยะระหว่างนักแสดงและคนดูก็เป็นสิ่งที่ไม่สามารถละเลยได้ในการออกแบบพื้นที่เพื่อให้ได้สุนทรียภาพตอบสนองด้านความสวยงามเมื่อได้รับชม และพื้นที่เหมาะสมในด้านการใช้สอยในงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์

8) การออกแบบแสง

แสงในการแสดงมีไว้เพื่อสร้างบรรยากาศ บอกเล่าความรู้สึกของตัวละคร ในบางครั้งการออกแบบแสงมีเพื่อไว้เน้นหรือให้ความสำคัญตัวละคร การออกแบบแสงนอกจากจะมี ความสำคัญในเรื่องที่กล่าวข้างต้น โจแอน เอส และเบ็ตตี้ ดี และบรรณาธิการ (Joan S. & Betty D., Editors) กล่าวถึงความสำคัญของการออกแบบแสง ดังนี้

ธรรมชาติของแสงจะให้มิติใหม่ในการแสดง ให้มุมมองใหม่ แสง เกี่ยวข้องโดยตรงกับทัศนยะ ให้ความรู้สึกทางด้านอารมณ์ของลักษณะงาน บ่งบอกเรื่องสถานที่ สร้างบรรยากาศ สร้างความตื่นเต้น สร้างความสัมพันธ์ ที่ชัดเจน ที่สำคัญคือความเป็นสามมิติของพื้นที่การแสดง เหล่านี้ล้วน แล้วแต่เป็นสิ่งสำคัญของการออกแบบแสง (Joan S. & Betty D., Editors, 1998: 79)

สรร ถวัลย์วงศ์ศรี ได้แสดงทัศนยะเพิ่มเติมเกี่ยวกับประเด็นความสำคัญ ของ การออกแบบแสงว่า

การออกแบบแสงในการแสดงไม่จำเป็นต้องมาก แต่ความสำคัญใน การใช้แสงคือ การสร้างพื้นที่บนเวทีหรือพื้นที่แสดง ถ้าไม่มีแสงและเล่นใน เวลากลางคืนจะมองไม่เห็นอะไรเลย มีแสงทำให้ระบุพื้นที่ ระบุตำแหน่ง การใช้แสงกระทบตัวก็แสดงถึงความหมายหรือสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการ แตกต่างออกไป อีกทั้งแสงทำให้เกิดรูปทรงนักแสดงที่เปลี่ยนไป เช่น หาก แสงมาจากด้านหน้า ใบหน้า และร่างกายของนักแสดงจะชัด หากมาจาก ด้านหลังจะทำให้ร่างกายนักแสดงเป็นเงา หากมาจากมุมนำเสนอ ความทรงพลัง แสงมาจากข้างจะแสดงให้เห็นถึงเส้นบนร่างกายของ นักแสดงซึ่งแสงประเภทนี้นิยมใช้ในงานแสดงที่ต้องการเน้นรูปร่างหรือ รูปทรงของนักแสดง (สรร ถวัลย์วงศ์ศรี, สัมภาษณ์, 12 กรกฎาคม 2560)

จากข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยเห็นว่า การออกแบบแสงนอกจากจะใช้ในการ สร้าง บรรยากาศในการแสดงแล้วยังเน้นสรริระร่างกายของผู้แสดง ซึ่งเป็นไปตามความต้องการของผู้วิจัย

สอดคล้องกับการนำเสนอเรื่องราวที่ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจจากภาพเดอะวิทรูเวียนแมน ในออกแบบแสงสำหรับงานวิจัยชิ้นนี้ผู้วิจัยเห็นว่าไม่จำเป็นต้องใช้แสงเพื่อแสดงถึงอารมณ์ความรู้สึก หรือสร้างบรรยากาศใด ๆ เพราะการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ในครั้งนี้ผู้วิจัยมุ่งเน้นการนำเสนอ ภาพที่เกิดจากสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต ผ่านสรีระร่างกายของนักแสดงในการ สร้างสรรค์ความหมายโดยนัย

3.3.2.2 แนวคิดของการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์

แนวคิดของการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน ได้ตั้งคำถาม ในงานวิจัยฉบับนี้ว่าควรแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงอย่างไร ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา แนวคิดของภาพวาดเดอะวิทรูเวียนแมน หลักการ และข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย เพื่อนำสิ่งเหล่านี้ มาวิเคราะห์ในการหาแนวคิดการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) ภาพเดอะวิทรูเวียนแมน

ผู้วิจัยเริ่มจากการได้รับแรงบันดาลใจจากภาพเดอะวิทรูเวียนแมน (The Vitruvian Man) โดยเลโอนาร์โด ดา วินชี (Leonardo Da Vinci) ซึ่งเป็นหนึ่งในรูปภาพที่มีชื่อเสียงที่สุดในโลกโดยมีแนวคิดพื้นฐานมาจากแนวความคิดในศาสตร์สถาปัตยกรรม ก่อให้เกิด วิวัฒนาการมากมายจากแนวคิดในภาพนี้ ผู้วิจัยได้ให้ความสนใจไปที่แนวคิดสัดส่วนและรูปร่างหรือ รูปทรงเรขาคณิตที่เกิดจากการวิเคราะห์สรีระร่างกายของมนุษย์เป็นสำคัญ ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับภาพวาดชิ้นนี้ เลือกสิ่งที่ตรงกับแนวคิดข้างต้น นำมาวิเคราะห์ สรุปประเด็น และนำเสนอ ในรูปแบบการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ โดยผู้วิจัยได้ตั้งคำถามเพื่อที่จะค้นหาคำตอบถึงสิ่งที่ต้องการ นำเสนอ ประเด็น และองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ต้องมีอยู่ในการวิจัยสร้างสรรค์ชิ้นนี้สู่การพัฒนาไปเป็น แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ต่อไป

2) สัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต

แนวคิดสัดส่วนที่เกิดขึ้นจากความหมายโดยนัยในภาพเดอะวิทรูเวียนแมน การแสดงความสัมพันธ์ระหว่างอวัยวะส่วนต่าง ๆ ที่อยู่บนสรีระร่างกายของมนุษย์สู่วิวัฒนาการที่ หลากหลายทั้งทางด้านสถาปัตยกรรม สรีรวิทยา จิตรกรรม ประติมากรรม ฯลฯ แนวคิดสัดส่วนแสดงให้เห็นถึงสัดส่วนส่วนผสมของสิ่งต่าง ๆ ไม่เฉพาะประเด็นด้านขนาดเท่านั้น แต่ยังคงหมายรวมถึง การนำองค์ประกอบต่าง ๆ เข้ามาจัดวางเพื่อให้เกิดเอกภาพ อันแสดงถึงความสมส่วนซึ่งกันและกัน เหมาะสมทั้งในส่วนรูปร่าง หรือรูปทรงของสิ่งนั้น ๆ และระหว่างรูปร่างรูปทรง ที่ความกลมกลืน ก่อให้เกิดความสมดุลในสัดส่วน ดังเช่นร่างกายของมนุษย์ การศึกษาในงานวิจัยครั้งนี้จะนำข้อมูล

ทางด้านสัดส่วนที่สัมพันธ์กันของร่างกายที่เกิดขึ้น ในการหาแนวความคิดเพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน ทางด้านนาฏศิลป์ในหัวข้อการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน แนวคิดรูปร่างหรือ รูปทรงเรขาคณิตกับการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์นับว่าเป็นอีกหนึ่งประเด็นสำคัญในงานวิจัยฉบับนี้ และมีความเชื่อมโยงกับสัดส่วนร่างกายมนุษย์ ดังเห็นได้จากรูปสี่เหลี่ยมจตุรัส และวงกลมที่ล้อมรอบ อยู่ร่างกายชายในภาพเดอะวิทรูเวียนแมน ซึ่งหมายความถึงรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตที่เกิดขึ้นตาม สัดส่วนสรีระร่างกายของมนุษย์ โดยผู้วิจัยจะนำแนวความคิดนี้สู่การจัดองค์ประกอบศิลป์ การออกแบบลีลาท่าทาง การกำหนดทิศทางทั้งต่อตัวนักแสดงคือ ทิศทางในการจัดวางระเบียบ ร่างกาย และทิศทางที่รับน้ำหนัก ก่อให้เกิดรูปทรงบนพื้นที่ว่าง เป็นการสร้างให้เกิดภาพของรูปทรง 3 มิติ ที่มีคุณลักษณะสมมาตร ไปจนถึงรูปแบบการแปรแถว สร้างแผนผังในพื้นที่ เปลี่ยนรูปร่างของ มนุษย์ส่วนต่าง ๆ ของร่างกายให้กลายเป็นรูปทรงนามธรรมที่มนุษย์ถูกล้อมรอบด้วยรูปทรงลูกบาศก์ สร้างกฎของร่างกายมนุษย์ที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่รวมถึงทิศทาง และแสดงให้เห็นถึงแนวความคิด นามธรรมเรื่อง พื้นที่ รูปทรง ที่มีความเกี่ยวข้องกับมนุษย์อย่างใกล้ชิด ผู้วิจัยเห็นว่าการนำ แนวความคิดนี้เข้ามาเชื่อมโยงกับการสร้างสรรค์ผลงานในงานวิจัยฉบับนี้จะช่วยให้ผู้วิจัยค้นหา แนวทางในการสร้างสรรค์ได้มากยิ่งขึ้น

3) ความเรียบง่ายตามแนวคิดนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่

ความเรียบง่ายตามแนวคิดนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่เป็นการดำเนินการ สร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่มุ่งเน้นความเรียบง่ายในทุกองค์ประกอบของการแสดงทั้ง การออกแบบบท การแสดง การออกแบบลีลานาฏศิลป์ และในองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องทุกด้านซึ่งไม่จำเป็นต้องมี ความสอดคล้องบางสิ่งบางอย่างสามารถขัดแย้งกันได้ หรือ ดังที่ ฌ็อง-ฌัก อ็องรี ได้พรรณนา ถึงแนวคิดนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ไว้ว่า “มุ่งเน้นความเรียบง่าย (minimalism) ที่เป็นส่วนหนึ่งใน แนวความคิดของนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ ถือเป็นรูปแบบนาฏศิลป์ที่เปิดโอกาสให้ศิลปินมีความ อิสระในการสร้างสรรค์และเผยแพร่สิ่งที่ตนเองคิดเอาไว้ได้ตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้” (ฌ็อง-ฌัก อ็องรี อ็องรี, สัมภาษณ์, 21 กุมภาพันธ์ 2560) ผู้วิจัยคิดว่าการนำแนวความคิดที่มุ่งเน้น ความเรียบง่ายและนำเสนอด้วยท่าทางและกระบวนของนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่อาจทำให้เกิดความ น่าสนใจ มีการคิดสรรท่าทางหรือ นำมาประยุกต์ เพื่อค้นหาความเป็นเอกลักษณ์ในงานสร้างสรรค์ ผลงานนาฏศิลป์ของผู้วิจัยชั้นนี้

4) องค์ประกอบทางทัศนศิลป์

ในกระบวนการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากภาพ เดอะวิทรูเวียนแมน ผู้วิจัยให้ความสำคัญในการจัดวางองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ผ่านรูปแบบ

การแสดงโดยคำนึงถึง เส้นตรง เส้นโค้ง รูปวงกลม สี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม โดยใช้ลักษณะของความสมมาตรเป็นหลักในการจัดวางองค์ประกอบ ธนภัทร รุ่งธนาภิรมย์ ได้แสดงทรรศนะการจัดวางองค์ประกอบไว้ว่า “ตำแหน่ง (Position) ของสิ่งต่าง ๆ เป็นเรื่องสำคัญมากในการสร้างผลงานศิลปะ การนำองค์ประกอบต่าง ๆ มาจัดวางตำแหน่งเข้าด้วยกันให้ดูลงตัว (มีเอกภาพ) ก็คือการจัดองค์ประกอบ (Composition) หรือการรวมองค์ประกอบต่าง ๆ ให้อยู่ในตำแหน่งที่ควรนั่นเอง” (ธนภัทร รุ่งธนาภิรมย์, 2560: 91) นอกจากนั้น ผู้วิจัยได้คำนึงถึงรูปแบบการเคลื่อนไหวที่ผูกพันกับแนวคิดรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต ทำให้สามารถวิเคราะห์โครงสร้างทางการเคลื่อนไหวที่มีความชัดเจนมากขึ้น มีการจัดหมวดหมู่ การแยกประเภทของวิธีการใช้สรีระทางร่างกาย อันจะเป็นส่วนส่งเสริมการจัดวางองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ผ่านทฤษฎีของลาบาน ธรากร จันทนะสาโร ได้แสดงทรรศนะถึงทฤษฎีลาบานไว้ว่า “ตั้งอยู่บนพื้นฐานของสรีรวิทยาและกายวิภาคศาสตร์เพื่อศึกษาถึงรูปร่าง รูปทรง และความพยายามในการเคลื่อนไหวที่ปรากฏในงานนาฏศิลป์” (ธรากร จันทนะสาโร, 2557: 53-54) ด้วยแนวคิดนี้ผู้วิจัยจะสามารถนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ให้เกิดความหลากหลายทั้งในด้านคุณภาพการเคลื่อนไหว และทิศทางที่สามารถเกิดขึ้นได้รอบทิศทางพร้อมทั้งเหตุผลในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ที่จะส่งเสริมด้านการจัดวางองค์ประกอบทางทัศนศิลป์บนพื้นที่การแสดง

5) การออกแบบพื้นที่การแสดงโดยวางตำแหน่งผู้ชมอยู่ในระดับที่สูงกว่านักแสดง

แนวคิดการออกแบบพื้นที่การแสดงโดยวางตำแหน่งผู้ชมอยู่ในระดับที่สูงกว่านักแสดงเป็นอีกหนึ่งแนวคิดที่ผู้วิจัยให้ความสนใจ เนื่องจากการออกแบบการสร้างสรรค์การแสดงทางนาฏศิลป์ที่มีความเกี่ยวข้องกับสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตที่ถูกจัดวางบนพื้นที่แสดง ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจจากรูปแบบการแสดงบนพื้นที่กว้างที่นำเสนอลายเส้น รูปร่างหรือรูปทรงต่าง ๆ ในพิธีเปิดการแข่งขันกีฬา ซึ่งถือเป็นรูปแบบการแสดงที่มีลักษณะโดดเด่น แต่ยังคงมีการนำแนวคิดการสร้างสรรค์การแสดงที่จะจัดวางตำแหน่งผู้ชมอยู่ในระดับที่สูงกว่านักแสดงในพื้นที่การแสดงที่มีขนาดเล็กไม่มากนัก ซึ่งแนวคิดนี้จะทำให้ผู้วิจัยได้ทำการทดลองสร้างสรรค์มุมมองในการนำเสนอผลงานในรูปแบบที่แตกต่าง การสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ในครั้งนี้ผู้วิจัยที่จำเป็นต้องให้ความสนใจถึง การจัดวางตำแหน่ง การออกแบบลีลานาฏศิลป์ และการใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงให้สามารถสื่อสารถึงข้อมูลให้ผู้วิจัยต่อการนำเสนอทั้ง ด้านสัดส่วน และรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต

6) นาฏยศิลป์ร่วมสมัย

แนวคิดนาฏยศิลป์ร่วมสมัยเป็นแนวคิดที่ผู้วิจัยเห็นว่าสามารถตีความในการสร้างสรรค์ได้หลากหลายตามที่จำเป็นต้องอาศัยการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ นาฏยศิลป์ประเภทนี้ถูกสร้างขึ้นในสังคมปัจจุบัน มีความอิสระที่ขึ้นอยู่กับผู้สร้างสรรค์ว่าจะนำสิ่งใดที่เป็นปัจจุบันมาเล่าผ่านการสร้างสรรค์ในนาฏยศิลป์ประเภทนี้ ธนภรณ์ แสนอ้ายได้แบ่งระดับของนาฏยศิลป์ร่วมสมัยออกเป็น 3 ระดับ ดังนี้ “ระดับที่ 1 คือ การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ที่ไม่เคยมีผู้ใดเคยสร้างสรรค์สิ่งเหล่านี้มาก่อน ระดับที่ 2 คือ การสร้างสรรค์ที่นำท่าทางทางนาฏยศิลป์หรือการแสดงละครเข้ามาผสมผสาน ระดับที่ 3 คือ การสร้างสรรค์ที่นำนาฏยศิลป์แต่ละประเภทหรือชนิดเข้ามาผสมผสาน” (ธนภรณ์ แสนอ้าย, สัมภาษณ์, 7 มีนาคม 2560) ผู้วิจัยเชื่อว่าแนวคิดการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ร่วมสมัยมีความอิสระและไม่มีข้อจำกัดในการสร้างสรรค์ แต่มีระดับในการสร้างสรรค์ที่น่าสนใจและท้าทายต่อตัวผู้วิจัยเองในการสร้างสรรค์อีกทั้งแนวคิดนี้มีแนวทางที่หลากหลายในการสร้างสรรค์อันเป็นประโยชน์ต่อผู้วิจัยในการดำเนินการปฏิบัติการทดลองนาฏยศิลป์ร่วมสมัยขึ้นนี้

7) อุปกรณ์ประกอบการแสดง

ผู้วิจัยศึกษาเพื่อนำอุปกรณ์ประกอบการแสดงมาใช้ในขั้นตอนการดำเนินงานสร้างสรรค์เพื่อค้นหาหนทางสื่อความหมายสู่ผู้ชมทั้งทางตรงและทางอ้อม โดยอุปกรณ์ประกอบการแสดงนั้น จำเป็นต้องสามารถสื่อสารในรูปแบบของรูปสัญลักษณ์และความหมายสัญลักษณ์ กิตติกรณ นพอุดมพันธุ์ แสดงทรรศนะว่า “ในทุก ๆ สัญลักษณ์ต้องมีส่วนประกอบทั้งสองอย่าง รูปสัญลักษณ์ (Signifier) คือสิ่งที่สามารถรับรู้ผ่านประสาทสัมผัส เช่น การมองเห็นหรือการได้ยิน (Acoustic-image) และความหมายสัญลักษณ์ (Signified) หมายถึง ความหมายหรือความคิดรวบยอด (Concept) ที่เกิดขึ้นในความคิดของผู้รับสาร” (กิตติกรณ นพอุดมพันธุ์, 2554: 10) ดังนั้น ผู้วิจัยให้ความสนใจในอุปกรณ์ประกอบการแสดงที่ผสมแนวคิดสัญวิทยาในการออกแบบท่าทางการเคลื่อนไหว เพื่อสื่อสารข้อมูลด้านสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตไปยังผู้รับชมให้เกิดมิติการตีความหมายมากยิ่งขึ้น

8) การสร้างสรรค์การแสดงที่เป็นศิลปะเพื่อศิลปะ

การสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมนนี่ ผู้วิจัยคำนึงถึงกระบวนการดำเนินงานวิจัยทั้งในเชิงคุณภาพ และการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ทั้งในด้านการรวบรวมข้อมูลจากแหล่งที่มาต่าง ๆ ได้แก่ ข้อมูลเชิงเอกสาร การสัมภาษณ์ การสังเกต ข้อมูลที่ได้รับมาจากภาคสนาม สื่อสารสนเทศอื่น ๆ เกณฑ์มาตรฐานศิลปิน และประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย ที่จะนำมา

วิเคราะห์ สังเคราะห์สู่องค์ประกอบการสร้างสรรค์ตามหลักเหตุและผล โดยที่ผู้วิจัยจะไม่คำนึงถึงการดำเนินการสร้างสรรค์เพื่อเอาใจผู้ชมด้วยการนำเสนอความตื่นตาตื่นใจซึ่งจะทำให้เป็นตัวกำหนดกรอบความคิดของผู้วิจัยไม่ให้มีอิสระในการดำเนินงานวิจัย ดังนั้นในงานวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยมีเป้าหมายที่จะนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับสัดส่วนร่างกายที่ได้รับจากภาพเดอะวิทรูเวียนแมนสู่การสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน

3.4 เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

งานวิจัย “การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน” ผู้วิจัยได้เล็งเห็นถึงความสำคัญในการค้นหาข้อมูลด้วยเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยที่หลากหลายต่อประเด็นต่าง ๆ ในเรื่อง อันจะนำมาซึ่งประโยชน์แก่ผู้วิจัยที่ได้รับข้อมูลรอบด้านในประเด็นที่ผู้วิจัยต้องการค้นหาข้อมูล อีกทั้งยังส่งผลให้ได้ข้อมูลที่มีความเพียงพอต่องานวิจัยและเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการนำมาวิเคราะห์ให้ได้ข้อมูลที่เหมาะสม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแบ่งออกเป็น 1) การสำรวจข้อมูลเชิงเอกสาร 2) การสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย 3) สื่อสารสนเทศอื่น ๆ 4) การสำรวจข้อมูลภาคสนาม 5) การสัมมนา 6) เกณฑ์มาตรฐานศิลปิน 7) ประสบการณ์ของผู้วิจัย โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.4.1 การสำรวจข้อมูลเชิงเอกสาร

การสำรวจข้อมูลเชิงเอกสารเป็นการรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยโดยค้นคว้า ข้อมูลจากหนังสือ บทความ งานวิจัยที่มีอยู่ก่อนหน้านี้ เป็นข้อมูลที่มีลักษณะเป็นลายลักษณ์อักษร มีการเผยแพร่ เป็นที่น่าเชื่อถือ และเป็นที่ยอมรับ โดยมีประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

3.4.1.1 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับภาพเดอะวิทรูเวียนแมน

ผู้วิจัยค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลจากเอกสารต่าง ๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกับภาพ เดอะวิทรูเวียนแมน (The Vitruvian Man) ทั้งประวัติความเป็นมา ต้นกำเนิด ภาพจากหนังสือต่าง ๆ ความหมายที่เกี่ยวข้องกับสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตที่แฝงอยู่ในภาพนี้ วิวัฒนาการที่เกิดจากการต่อยอดจากหลักการภาพนี้ไปสู่ศาสตร์ในแขนงต่าง ๆ

3.4.1.2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต

ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลเชิงเอกสารในเรื่องสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต ซึ่งถือเป็นหัวใจสำคัญที่ผู้วิจัยให้ความสนใจ ทั้งข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ สัดส่วน ขนาด รูปร่าง สรีระร่างกายของมนุษย์ การวัด การเปรียบเทียบสัดส่วนขนาดกับอวัยวะส่วนต่าง ๆ สัดส่วนทางด้านทัศนศิลป์ สถาปัตยกรรม การออกแบบการตกแต่งที่แสดงถึงความเหมาะสม การนำข้อมูลในประเด็นรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตมาเชื่อมโยงกับข้อมูลการเคลื่อนไหวของมนุษย์ นำมาใช้ในการออกแบบลีลา นาฏศิลป์ การเคลื่อนไหวที่ส่งผลให้เกิดภาพเรขาคณิตทั้งในแง่มิติที่สามารถเห็นด้วยสายตา และในแง่จินตนาการที่ผู้ชมมองจากการเคลื่อนไหว ผนวกกับความหมาย ผ่านวิธีการจัดองค์ประกอบในศิลปกรรมศาสตร์แขนงต่าง ๆ นำมาใช้ประโยชน์ในการค้นหาแนวคิดการสร้างสรรคผลงานทางนาฏศิลป์

3.4.1.3 ความเรียบง่ายตามแนวคิดนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่

ผู้วิจัยศึกษาความหมาย แนวคิด วิธีปฏิบัติ และวิวัฒนาการของแนวคิดนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ โดยเฉพาะในประเด็นความเรียบง่าย (Minimalism) จากการศึกษาข้อมูลเชิงเอกสารจากผู้เชี่ยวชาญทางศิลปกรรมศาสตร์ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ที่ได้ให้ความหมายด้านความเรียบง่ายไว้ เพื่อให้ผู้วิจัยได้เข้าใจถึงโครงสร้างของแนวความคิดนี้อย่างถ่องแท้ และนำมาใช้เป็นแนวคิดหลักในการกำหนดรูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ในงานวิจัยฉบับนี้

3.4.1.4 องค์ประกอบทางทัศนศิลป์

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดวางองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ โดยเฉพาะในด้านการแสดง เพื่อให้เกิดสุนทรียะด้านความงาม อารมณ์ความรู้สึกของการแสดงให้เป็นไปตามเป้าประสงค์ของผู้วิจัย มีความเป็นเอกภาพ การรวบรวมข้อมูลเชิงเอกสารของผู้วิจัยในครั้งนี้ เพื่อค้นหาแนวคิดและรูปแบบในการนำองค์ประกอบต่าง ๆ ที่มีความสำคัญต่อการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยเข้าไว้ด้วยกันตามแนวคิดของช่วงเวลาศิลปะที่ผู้วิจัยให้ความสนใจ

3.4.1.5 แนวคิดการออกแบบพื้นที่การแสดงโดยวางตำแหน่งผู้ชมอยู่ในระดับที่สูงกว่านักแสดง

ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลเชิงเอกสารที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ที่มีความเชื่อมโยงกับแนวคิดการออกแบบพื้นที่การแสดงโดยวางตำแหน่งผู้ชมอยู่ในระดับสูง

ทั้งในประเทศไทย และต่างประเทศ เพื่อกระตุ้นความคิด พร้อมคาดการณ์ถึงความเป็นไปได้ ในการออกแบบองค์ประกอบต่าง ๆ ทั้งการออกแบบลีลานาฏศิลป์ การออกแบบเครื่องแต่งกาย การ ออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง การออกแบบแสง เพื่อให้เกิดผลงานการแสดงนาฏศิลป์ที่สามารถ แสดงถึงมุมมองที่ผู้วิจัยได้วางไว้

3.4.1.6 แนวคิดนาฏศิลป์ร่วมสมัย

ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลเชิงเอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวความคิดการสร้างสรรค์งาน นาฏศิลป์ร่วมสมัยจากศิลปินที่มีชื่อเสียง และมีอัตลักษณ์ที่โดดเด่นของตนเองทั้งในและต่างประเทศ เพื่อศึกษาแนวคิดของศิลปินผู้สร้างสรรค์ที่มีความสอดคล้องกับหัวข้อของผู้วิจัย ทั้งในด้าน แนวความคิดเริ่มต้น รูปแบบการออกแบบลีลา และองค์ประกอบอื่น ๆ ที่มีความสำคัญต่อ การสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ให้มีความน่าสนใจและสามารถนำมาเป็นแรงบันดาลใจต่อ การค้นหาแนวคิดในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยที่แตกต่างออกไปจากเดิม

3.4.1.7 แนวคิดอุปกรณ์ประกอบการแสดง

การให้ความหมาย วิธีการใช้ ไปจนถึงส่วนประกอบของการเลือกใช้อุปกรณ์ ประกอบการแสดงที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษารวบรวมข้อมูลเชิงเอกสาร ให้ได้มาซึ่งข้อมูลอันมีประโยชน์ ต่อการนำอุปกรณ์ประกอบการแสดงมาประยุกต์ใช้ในผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ เพื่อค้นหา รูปแบบการนำเสนอที่จะส่งผลให้การใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงเกิดความหมายในการสื่อสาร

3.4.1.8 แนวคิดการสร้างสรรค์การแสดงที่เป็นศิลปะเพื่อศิลปะ

การศึกษาถึงแนวคิด การดำเนินงานการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เป้าหมายของการ สร้างสรรค์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านการสร้างสรรค์การแสดงที่เป็นศิลปะเพื่อศิลปะ เพื่อให้ผู้วิจัยได้ เข้าใจถึงแนวความคิด บริบท กระบวนการดำเนินงานไปจนถึงผลผลิตที่ได้มาจากแนวความคิดนี้ และ นำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน

3.4.2 การสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

การสัมภาษณ์เป็นอีกหนึ่งเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยที่จะทำให้ผู้วิจัยได้รับข้อมูลปฐมภูมิจากผู้เชี่ยวชาญในประเด็นที่ผู้วิจัยให้ความสนใจ โดยข้อมูลที่ได้รับจะมีความตรงต่อประเด็นที่ผู้วิจัยต้องการหาข้อมูลและข้อมูลจะมีความทันสมัยจากผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย การรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ตามหลักการของการวิจัยเชิงคุณภาพของสุภางค์ จันทวานิช ที่ได้อธิบายถึงขั้นตอนในการสัมภาษณ์ที่ผู้วิจัยสรุปได้ดังต่อไปนี้

1) ขั้นตอนการเตรียมสัมภาษณ์

เลือกกลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสม และควรเตรียมงานขั้นต้นเกี่ยวกับกลุ่มตัวอย่าง โดยเฉพาะการสัมภาษณ์อย่างเป็นทางการทั้ง รายชื่อ ที่อยู่ ลักษณะของกลุ่มตัวอย่างทุกคน ควรมีการข้อมสัมภาษณ์บุคคลอื่น มีการเตรียมคำถามหลายอันเพื่อใช้สับเปลี่ยนตามความเหมาะสม จัดเตรียมอุปกรณ์จดและบันทึกให้เหมาะสมกับสถานการณ์ และติดต่อนัดหมายเวลาล่วงหน้ากับผู้ถูกสัมภาษณ์

2) ขั้นเริ่มการสัมภาษณ์

ควรมีการแนะนำตนเอง บอกวัตถุประสงค์ในการสัมภาษณ์ สร้างบรรยากาศให้เกิดความรู้สึกเป็นกันเองและต้องแจ้งให้ผู้ถูกสัมภาษณ์ทราบเมื่อมีการจดบันทึกหรือใช้เครื่องบันทึกต่าง ๆ

3) ขั้นสัมภาษณ์

เป็นนักฟังที่ดี ตั้งใจฟังและติดตาม การเลือกใช้ภาษาในการซักถามควรเป็นภาษาที่เข้าใจง่ายแต่ดำเนินการถามตามคำถามที่เตรียมมาล่วงหน้าให้เกิดความสับสนไหล ไม่สะดุด

4) ขั้นบันทึกข้อมูลและสิ้นสุดการสัมภาษณ์

ผู้สัมภาษณ์ต้องเรียนรู้การสังเกตพฤติกรรมของผู้ถูกสัมภาษณ์หากพบเห็นที่เกิดปฏิกิริยาที่ไม่ดีควรเลิกจดบันทึกทันที และให้ใช้ความจำแทน ในการจดบันทึกควรบันทึกข้อมูลที่ เป็นจริง บันทึกข้อมูลการสัมภาษณ์ให้สมบูรณ์หลังจากเสร็จการสัมภาษณ์ทันที (สุภางค์ จันทวานิช, 2555: 82-84)

ทั้งนี้การสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องในงานวิจัยการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมนได้แบ่งการสัมภาษณ์ออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ การสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมาย และการสัมภาษณ์ศิลปิน ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) การสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมาย

การสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายในงานวิจัยฉบับนี้ คือ ผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับภาพเดอะวิทรูเวียนแมน (The Vitruvian Man) โดยเฉพาะอย่างยิ่งประเด็นเรื่องสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตที่เกิดขึ้นในงานศิลปกรรมทั้ง ทัศนศิลป์ นฤมิตศิลป์ นาฏยศิลป์ และผู้เชี่ยวชาญในศาสตร์ที่มีความเกี่ยวข้องกับภาพนี้ได้แก่ คณิตศาสตร์ ฟิสิกส์ และสถาปัตยกรรม เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลที่มีความหลากหลายของแง่มุม ความสำคัญ และความหมาย โดยนัยที่ซ่อนอยู่ในภาพนี้ อีกทั้งในการสัมภาษณ์ในงานวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยใช้การสัมภาษณ์แบบเดี่ยวเป็นหลักให้ความสำคัญในกระบวนการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ผ่านผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ทั้งด้านการทำงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์และการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ในประเด็นต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่องานวิจัยฉบับนี้

การสัมภาษณ์แบบเดี่ยวในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในศาสตร์อื่น ๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกับภาพเดอะวิทรูเวียนแมนซึ่งเป็นอาจารย์ประจำสาขาวิชาฟิสิกส์ จำนวน 3 คน อาจารย์ประจำสาขาวิชาคณิตศาสตร์จำนวน 1 คน อาจารย์ประจำสาขาวิชาทัศนศิลป์จำนวน 2 คน อาจารย์ประจำสาขาวิชาการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียจำนวน 1 คน และอาจารย์ที่มีความเกี่ยวข้องกับการสอนด้านสถาปัตยกรรมจำนวน 2 คน

การคัดเลือกบุคคลผู้ให้สัมภาษณ์ ผู้วิจัยจะคัดเลือกจากผู้ถูกสัมภาษณ์ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในศาสตร์นั้น ๆ ในประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยฉบับนี้ นอกจากประสบการณ์และความเชี่ยวชาญของผู้ถูกสัมภาษณ์แล้ว ผู้วิจัยได้คำนึงถึงความสนิทสนมอันจะทำให้การเข้าสัมภาษณ์และการได้มาของข้อมูลเป็นไปอย่างราบรื่น มีความกล้าได้ตอบในประเด็นที่ไม่ชัดเจนทั้งในส่วนของผู้สัมภาษณ์และผู้ถูกสัมภาษณ์ ซึ่งเป็นจุดสำคัญในการรวบรวมข้อมูล

2) การสัมภาษณ์ศิลปิน

การสัมภาษณ์ศิลปินเป็นการสัมภาษณ์เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกจากศิลปินผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏยศิลป์ และผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย เพื่อทราบถึงมุมมองความคิดเห็นต่อหัวข้องานวิจัยประเด็นในการสัมภาษณ์ที่ผู้วิจัยเก็บข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดงานวิจัย ความหมายและความสำคัญขององค์ประกอบในแง่มุมต่าง ๆ แนวทาง รูปแบบในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ความเห็นถึงสิ่งที่ผู้วิจัยควรคำนึงถึงและควรระมัดระวังในด้านการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน โดยนำข้อมูลที่ได้รับมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ จากนั้นพัฒนา ค้นหาแนวคิดในการสร้างสรรค์การแสดงนาฏยศิลป์สู่แนวทางในการสร้างรูปแบบการสร้างสรรค์ขึ้นมา

3.4.3 การสำรวจข้อมูลภาคสนาม

การสำรวจข้อมูลภาคสนามในการศึกษาคั้งนี้ ผู้วิจัยได้เข้าร่วมชมการแสดงและเข้าร่วมกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะทางด้านนาฏยศิลป์ซึ่งเป็นอีกหนึ่งแนวทางในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อสังเกตการณ์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ร่วมสมัยที่ได้รับการสร้างสรรค์จากศิลปินหลากหลายแขนงทั้งในประเทศไทยและศิลปินจากต่างประเทศ และนำมาวิเคราะห์แนวทางการออกแบบลีลาและการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ในงานวิจัย ดังนี้

3.4.3.1 การเข้าร่วมชมการแสดง

- 1) “Nelken (Carnation)” โดย Tanzater Wuppertal Pina Bausch (Germany) ในวันที่ 16 กันยายน พ.ศ.2559 ณ Esplanade Theatre on the Bay Singapore
- 2) “Plain Land, Rice Field, choreographed” โดย ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี ในวันที่ 28 กรกฎาคม พ.ศ.2559 ณ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา
- 3) “THE GUT BODY” โดย นิธิพัฒน์ พลชัย ในวันที่ 1 กรกฎาคม 2560 ณ Syrup Space ทองหล่อ
- 4) “VORTEX” โดย คณะ Compagnie Non Nova ในวันที่ 9 มิถุนายน พ.ศ.2560 ณ ศูนย์ศิลปการละครสดใส พันธุมโกมล คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 5) “L'Après-Midi d'un Foehn” โดย คณะ Compagnie Non Nova ในวันที่ 9 มิถุนายน พ.ศ.2560 ณ ศูนย์ศิลปการละครสดใส พันธุมโกมล คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 6) “BEAT BUMPER” โดย Yokoi ในวันที่ 18 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2560 ณ โรงละครสยามพิฆเนศ
- 7) “Escape” โดย คณะ Compasnie Deuxieme Vague ในวันที่ 25 พฤษภาคม 2560 ณ สมาคมฝรั่งเศสกรุงเทพ
- 8) “Tosca X Omaggio a Giacomo Puccini” โดย Artemis Danza/Monica Casadei ในวันที่ 2 พฤษภาคม 2560 ณ หอแสดงดนตรี อาคารศิลปวัฒนธรรม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

9) “Being Leonardo da Vinci An impossible interview” โดย Massimiliano Finazzer Flory ในวันที่ 4 เมษายน 2560 ณ ห้องออติทอเรียม หอศิลป์วัฒนธรรม แห่งกรุงเทพมหานคร

10) “Be Claude” โดย Theater by 1 Watt ในวันที่ 12 พฤศจิกายน 2560 ณ บริเวณทางเข้าลานจอดรถโรงแรมเดอะโรสไฮเทลแบงคอก (The Rose Hotel Bangkok)

11) “No-Body” โดย Roni Chadash ในวันที่ 12 พฤศจิกายน 2560 ณ บริเวณทางเข้าลานจอดรถโรงแรมเดอะโรสไฮเทลแบงคอก (The Rose Hotel Bangkok)

12) “Holistic Strata” โดย S20 Hiroaki Umeda ในวันที่ 20 พฤศจิกายน 2560 ณ ศูนย์ศิลปการละครสดใส พันธุมโกมล คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

13) “Goofy” โดย Roni Chadash ในวันที่ 20 พฤศจิกายน 2560 ณ ศูนย์ศิลปการละครสดใส พันธุมโกมล คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

3.4.3.2 กิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะทางด้านนฏยศิลป์

1) “Counter Technique” โดย Kara Burdack ในวันที่ 22-24 พฤษภาคม พ.ศ.2560 ณ บางกอกแดนซ์อคาเดมี่ (เซน เวิลด์ ทาวเวอร์ ชั้น 15)

2) “Flying Low Contemporary Dance Technique” โดย Jack Wignall ในวันที่ 8-9 มีนาคม พ.ศ.2560 ณ แดนซ์แฟคทอรี รัชดาภิเษก ซอย 7

3) “Modern Jazz Grade 6 และ Grade 7 Foundation” โดย The Commonwealth Society of Teachers of Dance ในวันที่ 4 มิถุนายน 2560 ณ แดนซ์ พลัส อคาเดมี่

4) เข้าร่วมแสดงพร้อมแลกเปลี่ยนทรรศนะ “ชีวิตที่ด้นสด (The Improvised Life)” โดย 360artz ในวันที่ 24-26 มีนาคม พ.ศ.2560 ณ NACC (Chinatown Community Art Space)

5) เข้าร่วมแสดง “Rite of Spring” โดย Olga Roriz Dance Company ในวันที่ 8 พฤศจิกายน พ.ศ.2560 ณ สถานทูตโปรตุเกสประจำประเทศไทย ในงานเทศกาลการเต้นนานาชาติ 2560 (International Dance Festival 2017)

6) “Gaga Movement” โดย Shahar Binyamini ในวันที่ 1-3 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2561 ณ Be Musical Studio

3.4.4 สื่อสารสนเทศอื่น ๆ

สื่อสารสนเทศอื่น ๆ ในการศึกษาครั้งนี้ คือ สื่อที่มีความทันสมัยมีความเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งระบบการบันทึกงาน แก๊ซ จัดเก็บข้อมูลในรูปแบบต่าง ๆ คอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีเครือข่าย ผู้วิจัยได้ใช้สื่อสารสนเทศในการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยเฉพาะอย่างยิ่ง การศึกษาผลงานการสร้างสรรค์ในต่างประเทศที่ผู้วิจัยเห็นว่ามีความเกี่ยวข้องกับหัวข้องานวิจัยฉบับนี้ ทั้งใน ยูทูป (YouTube) เฟซบุ๊ก (Facebook) วิมีโอ (Vimeo) และกูเกิ้ล (Google) อีกทั้งผู้วิจัยได้ใช้สื่อสารสนเทศในการค้นคว้าหาข้อมูลทางวิชาการทั้งในรูปแบบห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ (Digital Library) งานวิจัยและบทความวิชาการออนไลน์ที่ได้มาตรฐาน ซึ่งสื่อสารสนเทศเหล่านี้จะช่วยอำนวยความสะดวก เพิ่มความรวดเร็วในการรวบรวมข้อมูลและได้ข้อมูลที่มีความหลากหลายในประเด็นต่าง ๆ ของผู้วิจัย

3.4.5 การสัมมนา

ผู้วิจัยได้เข้าร่วมสัมมนาวิชาการที่เกี่ยวข้องกับงานทางด้านนาฏศิลป์ต่าง ๆ อาทิ

- 1) “กิจกรรมเสวนาวิชาการ เรื่อง “การสร้างสรรค่นาฏศิลป์ในสถาบันอุดมศึกษาไทย” โดย สาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ในวันที่ 28 เมษายน พ.ศ.2560 ณ โรงละครคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
- 2) “โครงการเครือข่ายศิลปวัฒนธรรม การอบรมเชิงปฏิบัติการ และมหกรรมศิลปะดนตรี และการแสดง ครั้งที่ 7” โดย สาขาวิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ในวันที่ 15-16 มิถุนายน พ.ศ.2560 ณ หอดนตรีและการแสดงอโศกมนตรี 1 ศูนย์ศิลปกรรมแห่งประเทศไทย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- 3) “Education Through Movement” โดย มูลนิธิเพื่อศิลปะ (Friends of The Arts Foundation) ในวันที่ 8 พฤศจิกายน พ.ศ.2559 ถึง วันที่ 4 ธันวาคม พ.ศ.2559 ณ หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร

รวมถึงแนวทางในการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

3.4.6 เกณฑ์มาตรฐานศิลปิน

เกณฑ์มาตรฐานศิลปินในงานวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยนำมาเพื่อเป็นแนวทางในการพิจารณา และคัดเลือกศิลปิน บุคคลผู้มีความรู้และเชี่ยวชาญทางด้านนาฏยศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ในการให้ข้อมูลในประเด็นต่าง ๆ ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะ เพื่อให้ผู้วิจัยนำข้อมูลเหล่านั้นมาประกอบการพิจารณา วิเคราะห์ คั่นหารูปแบบและแนวคิดในการสร้างสรรค์ พัฒนาผลงาน รวมถึงรูปแบบการทำวิจัยเชิงสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ชุด เดอะวิทธุเวียนแมน สำหรับเกณฑ์มาตรฐานศิลปินนั้น ผู้วิจัยได้ต้องการสร้างมาตรฐานการยกย่องศิลปินของ วิชชุตตา วุธาทิตย์ที่ได้วางแนวทางในการคัดเลือกศิลปินต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ โดยทางผู้วิจัยได้ปรับหัวข้อจาก 10 หัวข้อเป็น 8 หัวข้อ โดยตัดข้อที่ 2 ออก คือ มีความเป็นผู้นำและเป็นผู้บุกเบิก (Pioneer) และเป็นผู้หายาก (Rarity) เนื่องจาก 2 ข้อนี้ในประเทศไทยยังคงมีผู้มีคุณสมบัติเหล่านี้มีอยู่เพียงผู้เดียวตามที่ได้กล่าวถึงในบทที่ 2 ในหัวข้อศิลปินผู้มีบทบาทสำคัญในการปฏิวัตินาฏยศิลป์สร้างสรรค์ในประเทศไทย ผู้วิจัยเห็นว่าจะเป็นส่วนบังคับให้ไม่สามารถศึกษาข้อมูลได้ครบถ้วนให้ประเด็นต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยกำหนด ส่วนนอกนั้นยังคงเดิมเพื่อให้มีความสอดคล้องกับหัวข้อของผู้วิจัย ดังนี้

- 1) เป็นผู้ที่มีจิตวิญญาณและเป็นศิลปิน (Spirituality)
- 2) มีประสบการณ์เรียนและการทำงานในฐานะที่เป็นศิลปิน (Experience)
- 3) เป็นผู้มีความสามารถหลากหลายแบบ (Versatility)
- 4) มีปรัชญาในการทำงาน (Philosophy)
- 5) มีการสร้างสรรค์ (Creativity)
- 6) มีรสนิยม (Taste)
- 7) มีการถ่ายทอดความรู้ (Communication)
- 8) มีจรรยาบรรณ (Ethical Consideration)

3.4.7 ประสบการณ์ของผู้วิจัย

ประสบการณ์ของผู้วิจัยในงานวิจัยฉบับนี้ หมายถึง สิ่งที่ผู้วิจัยเคยประสบหรือมีกิจกรรมร่วม ทั้งในแง่ของการเรียน การสอน การเข้าร่วมแสดง การสร้างสรรค์ และการรับชมการแสดงสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์ ด้านการละคร และด้านที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดง ทั้งแบบประสบการณ์ตรง คือ ผู้วิจัยได้พบเห็น สัมผัส ลงมือปฏิบัติ ได้เรียนรู้ด้วยตนเอง และแบบประสบการณ์ทางอ้อม หมายถึง การเรียนรู้ การได้รับถ่ายทอดจากบุคคลอื่น ผู้วิจัยเห็นว่าไม่ว่าจะเป็นประสบการณ์ทางตรง

หรือประสบการณ์ทางอ้อมล้วนมีประโยชน์ต่อการพัฒนางานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์ทั้งสิ้น โดยเฉพาะการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏยศิลป์ที่จะสะท้อนประสบการณ์ รสนิยม ทัศนคติ และความเป็นตัวตนของผู้สร้างสรรค์ออกมาสู่ผลงาน

3.5 ขั้นตอนในการดำเนินงานวิจัย

3.5.1 ศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลเอกสารวิชาการ ตำรา งานวิจัย บทความ วารสาร และสื่อสารสนเทศอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ทั้งในประเทศและต่างประเทศ

3.5.2 ศึกษาข้อมูลและสังเกตการณ์รูปแบบและลักษณะของการแสดงทางด้านนาฏยศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศ

3.5.3 สัมภาษณ์ศิลปิน ครูอาจารย์ ผู้เชี่ยวชาญ และผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านนาฏยศิลป์และผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

3.5.4 วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบและแนวคิดในการสร้างสรรค์การแสดงทางด้านนาฏยศิลป์ร่วมสมัย

3.5.5 ทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัยชุด เดอะวิทรูเวียนแมน (The Vitruvian Man)

3.5.6 ขั้นตอนตรวจสอบผลงาน โดยให้ผู้เชี่ยวชาญหรือผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านนาฏยศิลป์เป็นผู้ตรวจสอบและประเมิน พร้อมกับเสนอแนะและให้แนวทางในการปรับปรุงพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

3.5.7 จัดแสดงผลงานและนิทรรศการทางด้านนาฏยศิลป์ โดยมีการประเมินจากการสัมภาษณ์ ชักถาม และตอบแบบสอบถาม

3.5.8 นำข้อมูลจากการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ทั้งหมด มาประเมิน วิเคราะห์ สังเคราะห์ออกมาเป็นบทองค์ความรู้ และสรุปผล

3.5.9 จัดทำเอกสารการวิจัย ซึ่งผ่านการตรวจสอบและประเมินจากคณะกรรมการผู้เชี่ยวชาญ และผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านนาฏยศิลป์ และจัดพิมพ์เป็นรูปเล่มวิทยานิพนธ์ฉบับสมบูรณ์

3.6 ผู้เกี่ยวข้องในงานวิจัย

ผู้ที่เกี่ยวข้องในงานวิจัยของการศึกษาในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้จัดกลุ่มโดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ 1 กลุ่มเป้าหมาย คือ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญและมีประสบการณ์ทางด้านการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ และองค์ประกอบอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย และกลุ่มที่ 2 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญในศาสตร์ที่มีความเกี่ยวข้องกับภาพเดอะวิทรูเวียนแมน โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.6.1 เกณฑ์ในการคัดเลือกผู้ที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ตั้งเกณฑ์ในการคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย โดยได้อธิบายรายละเอียดของการคัดเลือกในแต่ละกลุ่ม ดังต่อไปนี้

กลุ่มที่ 1 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญและมีประสบการณ์ทางด้านการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ และองค์ประกอบอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

ผู้วิจัยได้คัดเลือกผู้เชี่ยวชาญและผู้มีประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยครั้งนี้ โดยคัดเลือกจากบุคคลที่มีการสร้างสรรค์ผลงานที่เกี่ยวข้องในสาขานั้น ๆ อย่างสม่ำเสมอ มีผลงานเผยแพร่ในระดับประเทศหรือในระดับสากล มีความรอบรู้ และสามารถถ่ายทอดองค์ความรู้ในสาขาที่ตนเชี่ยวชาญและถนัดได้อย่างครอบคลุม และลึกซึ้ง

กลุ่มที่ 2 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญในศาสตร์ที่มีความเกี่ยวข้องกับภาพเดอะวิทรูเวียนแมน

ผู้วิจัยได้คัดเลือกผู้เชี่ยวชาญและผู้มีประสบการณ์โดยเฉพาะด้านการเรียนการสอนในศาสตร์ที่มีความเกี่ยวข้องกับภาพเดอะวิทรูเวียนแมน ทั้งในด้านคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ศิลปกรรมศาสตร์ และสถาปัตยกรรมศาสตร์ มีความรอบรู้ สามารถถ่ายทอดองค์ความรู้ในสาขาที่ตนเชี่ยวชาญ สามารถอธิบายแง่มุมและเชื่อมโยงองค์ความรู้ในศาสตร์ได้อย่างชัดเจน เพื่อให้ผู้วิจัยนำข้อมูลเหล่านั้นเข้ามาเชื่อมโยงกับงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ฉบับนี้

3.6.2 รายชื่อผู้ที่เกี่ยวข้องในงานวิจัย

สำหรับรายชื่อผู้ที่เกี่ยวข้องในงานวิจัย ผู้วิจัยได้จำแนกรายชื่อตามกลุ่มที่ผู้วิจัยที่จัดแบ่งกลุ่มไว้ในข้างต้น ดังมีรายนามต่อไปนี้

กลุ่มที่ 1 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญและมีประสบการณ์ทางด้านการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ และองค์ประกอบอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

ผู้วิจัยได้คัดเลือกผู้ให้ข้อมูลในกลุ่มที่ 1 มีรายนามดังต่อไปนี้

- 1) ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี ปัจจุบันดำรงตำแหน่งศาสตราจารย์ประจำภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ผู้บุกเบิกนาฏศิลป์ร่วมสมัยในประเทศไทย เป็นผู้บุกเบิกสาขาวิชานาฏศิลป์ตะวันตก ภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 2) อาจารย์ ดร.วิชชุดา วุธาติตย์ อาจารย์ประจำภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 3) อาจารย์ ดร.ภัทรพร เจริญรัตน์ อาจารย์ประจำสาขาวิชาสื่อสารการแสดงร่วมสมัย คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต
- 4) อาจารย์ ดร.ณัฐวรรณ ธีระวารวิสิฐ อาจารย์โรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว์
- 5) อาจารย์ ดร.สิริธร ศรีชลาคม อาจารย์ประจำภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 6) อาจารย์ ดร.ธนภรณ์ แสนอ้าย อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ
- 7) อาจารย์ ดร.ณรงค์ คุ้มมณี ผู้รับใบอนุญาตโรงเรียนติงทาลัง นาฏศิลป์ไทย
- 8) อาจารย์ ดร.สรร ถวัลย์วงศ์ศรี อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
- 9) อาจารย์ภัคคพร พิมสาร อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
- 10) อาจารย์ ดร.คมชัชร์ พสุริจันทร์แดง อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
- 11) อาจารย์ภัทรฤทัย กันตะกนิษฐ์ อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์ไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
- 12) อาจารย์ ดร.พัชรินทร์ สันติอัครวรรณ อาจารย์ประจำภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 13) อาจารย์วันศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
- 14) อาจารย์ขวัญชนก โชติมุกตะ อาจารย์ประจำสาขาวิชาสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต

- 15) **คุณวราภรณ์ ปัจฉิมสวัสดิ์** กรรมการมูลนิธิเพื่อนศิลปะ
- 16) **อาจารย์ลักขณา แสงแดง** อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์และศิลปการแสดง คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม
- 17) **อาจารย์ณัฐพัฒน์ ผลพิกุล** อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์
- 18) **อาจารย์ ดร.ธรากร จันทนะสาโร** อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- 19) **ศาสตราจารย์ ดร.บุษกร บินทลันต์** อาจารย์ประจำภาควิชาดุริยางคศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 20) **ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรประพิตร เผ่าสวัสดิ์** อาจารย์ประจำภาควิชาดุริยางคศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 21) **นายกัมปนาท จันธิมา** บุคคลภายนอกเพื่อปฏิบัติหน้าที่ในโครงการ ศูนย์ต้นแบบเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต สถาบันดนตรีกัลยาณวิวัฒนา
- 22) **นายกิตติพันธ์ จันทรบัวลา** อาจารย์ประจำคณะดุริยางคศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- 23) **นางสาววณิชพร มณีรัตน์** อาจารย์พิเศษสาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
- 24) **นางสาวเพ็ญศิริ ตรีคุณบุรณะ** นิสิตสาขาวิชานาฏศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
- 25) **นายณัฐวุฒิ หลวงขวา** นิสิตสาขาวิชานาฏศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
- 26) **นางสาววราภรณ์ ทวีวรติลก** นักเต้นและผู้ฝึกสอน คณะเต้นดิ อาทส์ ฟิสชั่น คอมพานี (The Arts Fission Company) สาธารณรัฐสิงคโปร์
- 27) **นางสาวนพร วัฒนเกษม** ผู้ออกแบบท่าเต้นและนักเต้น คณะเต้นบางกอก ซิตี้ บัลเลตต์ (Bangkok City Ballet)
- 28) **นางสาวศรวณีย์ ธนะธนิต** นักเต้น คณะเต้นแกรนด์ เธียร์เตอร์ เด เจนีฟ (Grand Théâtre de Genève) สมาพันธรัฐสวิส
- 29) **นางสาวรับขวัญ สาสอาด** นักออกแบบท่าเต้นอิสระ

กลุ่มที่ 2 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญในศาสตร์ที่มีความเกี่ยวข้องกับภาพเดอะวิทรูเวียนแมน

- 1) อาจารย์ ดร.ธนภัทร เตชาภิรมณ์ อาจารย์ประจำสาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
 - 2) อาจารย์พีรรัฐ ลิมปาภรณ์ อาจารย์ประจำสาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
 - 3) นางสาวชาลิศา วงษ์มงคล นักศิลปะบำบัดและศิลปินอิสระ
 - 4) อาจารย์ขวัญใจ สุขก้อน อาจารย์ประจำสาขาการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
 - 5) อาจารย์ธีรวัลย์ ปานกลาง อาจารย์ประจำสาขาวิชาฟิสิกส์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
 - 6) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สายัณห์ พุทธลา อาจารย์ประจำสาขาวิชาฟิสิกส์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
 - 7) อาจารย์ ดร.นิธิพัฒน์ พลชัย อาจารย์ประจำภาควิชาฟิสิกส์อุตสาหกรรมและอุปกรณ์การแพทย์ คณะวิทยาศาสตร์ประยุกต์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
 - 8) อาจารย์เจกสันต์ คังคะเกตุ สาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ (หลักสูตรนานาชาติ) คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
 - 9) อาจารย์ชาตรี คหสุวรรณ อาจารย์พิเศษ สาขาวิชาการออกแบบภายใน คณะศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยรังสิต
 - 10) นางสาวลลิตา เพชรนุ้ย สถาปนิก ฝ่ายอาคารและสถานที่ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
 - 11) นายพสุพนธ์ วรรณิขพงศ์ สถาปนิก บริษัท ดีซิกเนเจอร์ จำกัด
- ผู้วิจัยได้ทำการนัดสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องในงานวิจัยในทั้งกลุ่มที่ 1 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ และมีประสบการณ์ทางด้านการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ และองค์ประกอบอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย และกลุ่มที่ 2 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญในศาสตร์ที่มีความเกี่ยวข้องกับภาพเดอะวิทรูเวียนแมนที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 กำหนดการสัมมนาผู้ที่เกี่ยวข้องงานวิจัย กลุ่มที่ 1

ที่มา: ผู้วิจัย

ผู้ให้สัมภาษณ์	วันที่สัมภาษณ์	ประเด็นที่สัมภาษณ์
ศ.ดร.นราพงษ์ จรัสศรี	19 กันยายน 2559	- การออกแบบลีลานาฏยศิลป์
	7 กุมภาพันธ์ 2560	- นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ - ข้อพิจารณาการสร้างงาน นาฏยศิลป์กับแนวคิดเรื่องสัดส่วนใน เรขาคณิต
	21 กุมภาพันธ์ 2560	- ความหมายของนาฏยศิลป์หลัง สมัยใหม่ - การคิดสร้างสรรค์ - การวิจัยเชิงสร้างสรรค์
	21 มีนาคม 2560	- นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ในประเทศไทย
	28 มีนาคม 2560	- ความหมายของนาฏยศิลป์ - องค์ประกอบสำคัญของสัดส่วนใน รูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต - นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ในประเทศไทย - การออกแบบบทการแสดง - ข้อพิจารณาการสร้างงาน นาฏยศิลป์กับแนวคิดเรื่องสัดส่วนใน เรขาคณิต

ตารางที่ 1 กำหนดการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องงานวิจัย กลุ่มที่ 1 (ต่อ)

ที่มา: ผู้วิจัย

ผู้ให้สัมภาษณ์	วันที่สัมภาษณ์	ประเด็นที่สัมภาษณ์
ศ.ดร.นราพงษ์ จรัสศรี	9 มิถุนายน 2560	- ความเรียงง่ายตามแนวคิด นาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ - ข้อพิจารณาการสร้างงาน นาฏยศิลป์กับแนวคิดเรื่องสัดส่วนใน เรขาคณิต
	5 กรกฎาคม 2560	- ทรรศนะของผู้เกี่ยวข้องกับการ สร้างสรรค์นาฏยศิลป์และข้อควร ระวังในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ใน งานวิจัย
	12 กรกฎาคม 2560	- การออกแบบโครงเรื่องการแสดง - การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ ความคิดเห็นในการทดลอง ปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงาน นาฏยศิลป์ ครั้งที่ 1 - การออกแบบโครงเรื่องการแสดง - การคัดเลือกนักแสดง - การออกแบบลีลานาฏยศิลป์
	19 กรกฎาคม 2560	การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการ แสดง - การออกแบบพื้นที่การแสดง การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการ แสดงครั้งที่ 2 - การออกแบบพื้นที่แสดงครั้งที่ 2 - ข้อเสนอแนะในการทดลอง ปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ครั้ง ที่ 1 - การออกแบบสถานที่

ตารางที่ 1 กำหนดการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องงานวิจัย กลุ่มที่ 1 (ต่อ)

ที่มา: ผู้วิจัย

ผู้ให้สัมภาษณ์	วันที่สัมภาษณ์	ประเด็นที่สัมภาษณ์
ศ.ดร.นราพงษ์ จรัสศรี	8 สิงหาคม 2560	- การออกแบบบทการแสดงครั้งที่ 2
	18 ตุลาคม 2560	- ข้อเสนอแนะในการทดลอง ปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ครั้งที่ 3
	4 ธันวาคม 2560	- ข้อเสนอแนะในการทดลอง ปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ครั้งที่ 4
อาจารย์ ดร.วิชุดา วุธาทิตย์	27 มีนาคม 2560	- ความหมายของการวิจัยเชิง สร้างสรรค์
อาจารย์ ดร.ภัทราพร เจริญรัตน์	30 สิงหาคม 2560	- การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการ แสดงครั้งที่ 3
	1 พฤษภาคม 2561	- นาฏศิลป์สร้างสรรค์ในประเทศไทย
อาจารย์ ดร.ณัฐวรรณ ถิระวารวิสิฐ	4 ธันวาคม 2560	- การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการ แสดงครั้งที่ 5
อาจารย์ ดร.สิริธร ศรีชลาคม	16 สิงหาคม 2560	- ข้อเสนอแนะในการทดลอง ปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ครั้งที่ 2 - การออกแบบบทการแสดง - การคัดเลือกนักแสดง - การออกแบบลีลานาฏศิลป์ - การออกแบบเครื่องแต่งกาย - การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการ แสดง

ตารางที่ 1 กำหนดการสัมมนาผู้ที่เกี่ยวข้องงานวิจัย กลุ่มที่ 1 (ต่อ)

ที่มา: ผู้วิจัย

ผู้ให้สัมภาษณ์	วันที่สัมภาษณ์	ประเด็นที่สัมภาษณ์
อาจารย์ ดร.ธนภรณ์ แสนอ้าย	7 มีนาคม 2560	- การคิดสร้างสรรค์ - การออกแบบบทการแสดง - แนวคิดการสร้างสรรค์งานร่วมสมัย
อาจารย์ ดร.ณรงค์ คุ้มมณี	21 กุมภาพันธ์ 2560	- นาฏศิลป์สร้างสรรค์
	12 กรกฎาคม 2560	- ความหมายของนาฏศิลป์ร่วมสมัย - การคัดเลือกนักแสดง - การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงและการออกแบบพื้นที่แสดง
อาจารย์ ดร.สรร ถวัลย์วงศ์ศรี	12 กรกฎาคม 2560	- มุมมองเรื่องการสร้างงานนาฏศิลป์ กับเรื่องรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต - การออกแบบบทการแสดง - การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง - การออกแบบเครื่องแต่งกาย - การออกแบบพื้นที่แสดง - การออกแบบแสง - แนวคิดทฤษฎีของลาบาน (Laban's Theory)
อาจารย์ภัคพร พิมสาร	12 กรกฎาคม 2560	- การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง - การออกแบบพื้นที่แสดง
	16 สิงหาคม 2560	- ข้อเสนอแนะในการทดลอง ปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ครั้งที่ 2 - การออกแบบบทการแสดง - การคัดเลือกนักแสดง

ตารางที่ 1 กำหนดการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องงานวิจัย กลุ่มที่ 1 (ต่อ)

ที่มา: ผู้วิจัย

ผู้ให้สัมภาษณ์	วันที่สัมภาษณ์	ประเด็นที่สัมภาษณ์
	16 สิงหาคม 2560	<ul style="list-style-type: none"> - การออกแบบลีลานาฏศิลป์ - การออกแบบเครื่องแต่งกาย - การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง - การออกแบบพื้นที่แสดง
อาจารย์ ดร.คมชวีชัย พสุริจันทร์แดง	6 กรกฎาคม 2560	<ul style="list-style-type: none"> - ทรรศนะของผู้เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์และข้อควรระวังในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในงานวิจัย
อาจารย์ภัทรฤทัย กันตะกนิษฐ	28 มิถุนายน 2560	<ul style="list-style-type: none"> - ข้อพิจารณาการสร้างงานนาฏศิลป์กับแนวคิดเรื่องสัดส่วนในเรขาคณิต
	16 สิงหาคม 2560	<ul style="list-style-type: none"> - การออกแบบลีลานาฏศิลป์ - การออกแบบเครื่องแต่งกาย - ข้อเสนอแนะในการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ครั้งที่ 2 - การออกแบบบทการแสดง - การคัดเลือกนักแสดง

ตารางที่ 1 กำหนดการสัมมนาผู้ที่เกี่ยวข้องงานวิจัย กลุ่มที่ 1 (ต่อ)

ที่มา: ผู้วิจัย

ผู้ให้สัมภาษณ์	วันที่สัมภาษณ์	ประเด็นที่สัมภาษณ์
อาจารย์ภัทรฤทัย กันตะกนิษฐ์	18 ตุลาคม 2560	- ข้อเสนอแนะในการทดลอง ปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ครั้งที่ 3
	1 พฤษภาคม 2561	- นาฏศิลป์สร้างสรรค์ในประเทศไทย
อาจารย์ ดร.พัชรินทร์ สันติอัครธรณ	12 กรกฎาคม 2560	- การคัดเลือกนักแสดง - การออกแบบเสียง - การออกแบบเครื่องแต่งกาย
อาจารย์วนศัคดี ผดุงเศรษฐกิจ	16 สิงหาคม 2560	- ข้อเสนอแนะในการทดลอง ปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ครั้งที่ 2
	3 พฤษภาคม 2561	- ศิลปินผู้มีบทบาทสำคัญในการ ปฏิวัตินาฏศิลป์สร้างสรรค์ในประเทศไทย
อาจารย์ขวัญชนก โชติมุขตะ	12 กรกฎาคม 2560	- การออกแบบบทการแสดง
	16 สิงหาคม 2560	- ข้อเสนอแนะในการทดลอง ปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ครั้งที่ 2
คุณวราภรณ์ ปัจฉิมสวัสดิ์	7 มีนาคม 2559	- ความหมายของนาฏศิลป์ร่วมสมัย
อาจารย์ลักขณา แสงแดง	18 ตุลาคม 2560	- ข้อเสนอแนะในการทดลอง ปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ครั้งที่ 3

ตารางที่ 1 กำหนดการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องงานวิจัย กลุ่มที่ 1 (ต่อ)

ที่มา: ผู้วิจัย

ผู้ให้สัมภาษณ์	วันที่สัมภาษณ์	ประเด็นที่สัมภาษณ์
อาจารย์ณัฐพัฒน์ ผลพิกุล	18 ตุลาคม 2560	- ข้อเสนอแนะในการทดลอง ปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ครั้งที่ 3
อาจารย์ ดร.ธรากร จันทนะสาโร	18 ตุลาคม 2560	- ข้อเสนอแนะในการทดลอง ปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ครั้งที่ 3 - การออกแบบพื้นที่การแสดงโดย วางตำแหน่งผู้ชมในระดับที่สูงกว่า นักแสดง
ศ.ดร.บุษกร บิณฑสันต์	4 ธันวาคม 2560	- ข้อเสนอแนะในการทดลอง ปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ครั้งที่ 4
ผศ.ดร.พรประพิตร์ เผ่า สวัสดิ์	4 ธันวาคม 2560	- ข้อเสนอแนะในการทดลอง ปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ครั้งที่ 4
นายกัมปนาท จันธิมา	4 ธันวาคม 2560	- การออกแบบเสียงและดนตรี ประกอบการแสดง
นางสาววันชพร มณีรัตน์	4 ธันวาคม 2560	- การออกแบบพื้นที่การแสดง
นางสาวเพ็ญศิริ ศิริคุณบุรณะ	23 ธันวาคม 2560	- การวิพากษ์อย่างเปิดเผย

ตารางที่ 1 กำหนดการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องงานวิจัย กลุ่มที่ 1 (ต่อ)

ที่มา: ผู้วิจัย

ผู้ให้สัมภาษณ์	วันที่สัมภาษณ์	ประเด็นที่สัมภาษณ์
นายณัฐวุฒิ หลวงขวา	23 ธันวาคม 2560	- การวิพากษ์อย่างเปิดเผย
นางสาวรารมย์ ทวิวรรดิolk	14 กุมภาพันธ์ 2561	- นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ใน ต่างประเทศ
	30 เมษายน 2561	- ข้อพิจารณาการสร้างงาน นาฏยศิลป์กับแนวคิดเรื่องสัดส่วนใน เรขาคณิต
นางสาวนพร วัฒนเกษม	14 กุมภาพันธ์ 2561	- นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ใน ต่างประเทศ
นางสาวศรวณีย์ ธนะธนิต	14 กุมภาพันธ์ 2561	- นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ใน ต่างประเทศ
	30 เมษายน 2561	- ข้อพิจารณาการสร้างงาน นาฏยศิลป์กับแนวคิดเรื่องสัดส่วนใน เรขาคณิต
นางรับขวัญ สาสอาด	3 พฤษภาคม 2561	- ศิลปินผู้มีบทบาทสำคัญในการ ปฏิวัตินาฏยศิลป์สร้างสรรค์ใน ประเทศไทย

ตารางที่ 2 กำหนดการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องงานวิจัย กลุ่มที่ 2

ที่มา: ผู้วิจัย

ผู้ให้สัมภาษณ์	วันที่สัมภาษณ์	ประเด็นที่สัมภาษณ์
อาจารย์ ดร.ธนภัทร เตชาภิรมณ์	31 พฤษภาคม 2560	- อิทธิพลของภาพวาดเดอะวิทรูเวียน แมน กับ สัตว์ส่วน และ รูปร่างหรือ รูปทรงเรขาคณิต
อาจารย์พีรรัฐ ลิ้มปาภรณ์	31 พฤษภาคม 2560	- อิทธิพลของภาพวาดเดอะวิทรู เวียนแมนกับสัตว์ส่วนและรูปร่างหรือ รูปทรงเรขาคณิต
นางสาวชาลิศา วงษ์มงคล	20 สิงหาคม 2560	- อิทธิพลของภาพวาดเดอะวิทรู เวียนแมนกับสัตว์ส่วนและรูปร่างหรือ รูปทรงเรขาคณิต
อาจารย์ขวัญใจ สุขก้อน	31 พฤษภาคม 2560	- อิทธิพลของภาพวาดเดอะวิทรู เวียนแมนกับสัตว์ส่วนและรูปร่างหรือ รูปทรงเรขาคณิต
อาจารย์ธีรฉวัลย์ ปานกลาง	6 กรกฎาคม 2560	- ทรรศนะของผู้เกี่ยวข้องกับการ สร้างสรรค์นาฏศิลป์ในงานวิจัย เรื่อง “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน” - ข้อควรระวังในการสร้างสรรค์ นาฏศิลป์ในงานวิจัย เรื่อง “การ สร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรู เวียนแมน”

ตารางที่ 2 กำหนดการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องงานวิจัย กลุ่มที่ 2 (ต่อ)

ที่มา: ผู้วิจัย

ผู้ให้สัมภาษณ์	วันที่สัมภาษณ์	ประเด็นที่สัมภาษณ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สายัณห์ พุทธลา	5 กรกฎาคม 2560	<ul style="list-style-type: none"> - ทัศนคติของผู้เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในงานวิจัย เรื่อง “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน” - ข้อควรระวังในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในงานวิจัย เรื่อง “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน”
อาจารย์ ดร. นิธิพัฒน์ พลชัย	23 กรกฎาคม 2560	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพวาดเดอะวิทรูเวียนแมนกับสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต - อิทธิพลของภาพวาดเดอะวิทรูเวียนแมนกับสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต
อาจารย์เอกสันต์ คังคะเกตุ	27 กุมภาพันธ์ 2561	- นิยามศัพท์เฉพาะ ภาพวาดเดอะวิทรูเวียนแมน
อาจารย์ชาติรี คหสุวรรณ	5 มีนาคม 2561	- ความหมายโดยนัยที่ปรากฏในภาพวาดเดอะวิทรูเวียนแมน
อาจารย์พีรรัฐ ลิ้มปาภรณ์	31 พฤษภาคม 2560	- อิทธิพลของภาพวาดเดอะวิทรูเวียนแมนกับสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต
นางสาวชาลิศา วงษ์มงคล	20 สิงหาคม 2560	- อิทธิพลของภาพวาดเดอะวิทรูเวียนแมนกับสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต

ตารางที่ 2 กำหนดการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องงานวิจัย กลุ่มที่ 2 (ต่อ)

ที่มา: ผู้วิจัย

ผู้ให้สัมภาษณ์	วันที่สัมภาษณ์	ประเด็นที่สัมภาษณ์
นางสาวลลิตา เพชรนุ้ย	2 พฤษภาคม 2561	- ทัศนคติของผู้เกี่ยวข้องกับการ สร้างสรรค์นาฏยศิลป์ในงานวิจัย เรื่อง “การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน” - ข้อควรระวังในการสร้างสรรค์ นาฏยศิลป์ในงานวิจัย เรื่อง “การ สร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ชุด เดอะวิทรู เวียนแมน”
นายพสุพนธ์ วรวิฑูรย์	2 พฤษภาคม 2561	- ทัศนคติของผู้เกี่ยวข้องกับการ สร้างสรรค์นาฏยศิลป์ในงานวิจัย เรื่อง “การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน” - ข้อควรระวังในการสร้างสรรค์ นาฏยศิลป์ในงานวิจัย เรื่อง “การ สร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ชุด เดอะวิทรู เวียนแมน”

3.6.3 การสำรวจความคิดเห็น

การสำรวจความคิดเห็นในการประเมินผลงานสร้างสรรค์ในงานวิจัยครั้งนี้ เพื่อประเมินผล โดยการตอบแบบสอบถามและการซักถาม มีทั้งคำถามแบบปลายเปิด คือ ผู้ตอบสามารถแสดงความคิดเห็นต่อคำตอบในประเด็นคำถามของผู้วิจัย และแบบปลายปิด ผู้ตอบคำถามต้องเลือกจากตัวเลือกที่ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดไว้ หลังจากนั้นผู้วิจัยจะนำความคิดเห็นและคำตอบที่ได้รับ ไปวิเคราะห์และสรุปผลในขั้นตอนต่อไป

3.7 สรุปบท

วิธีการดำเนินการวิจัยในวิทยานิพนธ์เรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน ที่ผู้วิจัยได้อธิบายในบทที่ 3 ถึงการศึกษากระบวนการและวิธีการในการดำเนินการวิจัยต่าง ๆ อันประกอบด้วย รูปแบบงานวิจัยที่ผู้วิจัยได้ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ และการวิจัยเชิงคุณภาพ

สู่การตั้งคำถามในงานวิจัย มีวัตถุประสงค์เพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากภาพเดอะวิทรูเวียนแมนตามองค์ประกอบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ทั้ง 8 ประการ ได้แก่ การออกแบบบทการแสดง การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบลีลานาฏศิลป์ การออกแบบเสียง การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบพื้นที่แสดง และการออกแบบแสง และเพื่อหาแนวคิดในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่สะท้อนภาพ เดอะวิทรูเวียนแมนจากการตั้งคำถามในงานวิจัยโดยวิเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยทั้ง ภาพเดอะวิทรูเวียนแมน แนวคิดสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต แนวคิดความเรียบง่ายตามแนวคิดนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ แนวคิดองค์ประกอบศิลป์ แนวคิดการออกแบบพื้นที่การแสดงโดยวางตำแหน่งผู้ชมอยู่ในระดับที่สูงกว่านักแสดง แนวคิดนาฏศิลป์ร่วมสมัย แนวคิดอุปกรณ์ประกอบการแสดง แนวคิดการสร้างสรรค์การแสดงที่เป็นศิลปะเพื่อศิลปะในการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ โดยใช้เครื่องมือต่าง ๆ ในการค้นหาข้อมูลทั้งจากการสำรวจข้อมูลเชิงเอกสาร การสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย สื่อสารสนเทศอื่น ๆ การสำรวจข้อมูลภาคสนาม การสัมมนา เกณฑ์มาตรฐานศิลปิน และประสบการณ์ของผู้วิจัย ซึ่งทำให้งานวิจัยในครั้งนี้มีความชัดเจนและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และจะนำไปสู่กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูล และการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ในบทที่ 4 อันจะประกอบไปด้วยหัวข้อการวิเคราะห์ข้อมูล การทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ การวิเคราะห์แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมนการอภิปรายผล และสรุปบท ดังจะกล่าวในบทต่อไป

บทที่ 4

กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลและการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์

4.1 อารัมภบท

ในบทที่ 3 ที่ผ่านมาผู้วิจัยได้กล่าวถึงรูปแบบ การวิจัยเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ การออกแบบงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ขั้นตอนในการดำเนินงานวิจัย ผู้เกี่ยวข้องในงานวิจัย ในบทที่ 4 ผู้วิจัยจะได้กล่าวถึงรายละเอียดในหัวข้อ การวิเคราะห์ข้อมูล การทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ การวิเคราะห์แนวคิดที่ได้หลังจาก การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน การอภิปรายผล และสรุปบท ผู้วิจัยได้เรียบเรียง ข้อมูล แสดงขั้นตอน และอธิบายรายละเอียดต่าง ๆ ไว้ดังนี้

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูล

ในงานวิจัยสร้างสรรค์ “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน” ผู้วิจัยได้นำ คำถามในงานวิจัยมาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งการศึกษาออกเป็น 2 ประเด็น ได้แก่ ประเด็นที่ 1 รูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ซึ่งแยกศึกษาตามองค์ประกอบนาฏศิลป์ 8 ประการ และประเด็นที่ 2 แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ร่วมสมัยอีก 8 ประการ ผู้วิจัย ได้อธิบายรายละเอียดของการวิเคราะห์ข้อมูลและชี้แจงรายละเอียดตามลำดับดังต่อไปนี้

4.2.1 การวิเคราะห์รูปแบบของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน

ผู้วิจัยได้คำนึงถึงขั้นตอนในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ตลอดจนพัฒนาการในการออกแบบ นาฏศิลป์แต่ละครั้งเป็นสำคัญ โดยผู้วิจัยได้แบ่งการทดลองและพัฒนาการที่นำไปสู่การนำเสนอ ผลงานออกเป็น 5 ครั้ง โดยแต่ละครั้งจะมีรายละเอียดดังนี้

4.2.1.1 การปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 1

ในการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งแรก ผู้วิจัยได้คำนึงถึงองค์ประกอบในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ 4 ประการ ได้แก่ การออกแบบบทการแสดง การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบลีลานาฏศิลป์ และการออกแบบเสียง โดยผู้วิจัยคำนึงถึงการค้นหากระบวนการสร้างสรรค์จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตจากภาพเดอะวิทรูเวียนแมน (The Vitruvian Man) สู่การดำเนินการค้นหาแนวทางการสร้างสรรค์โดยรายละเอียด ดังนี้

1) การออกแบบบทการแสดง ครั้งที่ 1

การออกแบบบทการแสดงเป็นหนึ่งในองค์ประกอบสำคัญที่ผู้วิจัยได้ตั้งคำถามในงานวิจัยฉบับนี้ได้รับแรงบันดาลใจจากภาพเดอะวิทรูเวียนแมนสู่การวางโครงเรื่องของการแสดงนาฏศิลป์ที่ผู้วิจัยนำประเด็นเรื่องสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตที่อยู่ในภาพมาออกแบบบทการแสดงและโครงสร้างบทการแสดง โดยมีรายละเอียดดังนี้

1.1 แรงบันดาลใจในการแสดง ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจจากภาพเดอะวิทรูเวียนแมน ขวัญแก้ว กิจเจริญ แสดงทรรศนะว่า “ภาพเป็นสิ่งที่สามารถนำมาพลิกแพลงเอากลับมาทำให้มีชีวิตชีวา กลับมามีค่า ทำให้ทุกคนตราตรึงได้อีกครั้งโดยการนำมาสร้างสรรค์ผลงานให้เป็นประโยชน์ต่อชนรุ่นหลังและวงการศึกษาคิดได้” (ขวัญแก้ว กิจเจริญ, 2558: 121)

จากข้อมูลข้างต้นภาพเดอะวิทรูเวียนแมนเป็นแรงบันดาลใจที่ผู้วิจัยให้ความสนใจแฝงแนวคิดเรื่องสัดส่วนของร่างกายมนุษย์และรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต โดยผู้วิจัยนำลักษณะท่าทางของชายในภาพ รวมถึงข้อมูลทางด้านสัดส่วน การเปรียบเทียบอวัยวะต่าง ๆ กับความสูง รูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตที่เกิดจากร่างกายมนุษย์มาพลิกแพลงออกแบบสร้างสรรค์บทการแสดงให้กลับมามีชีวิตและเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาด้านนาฏศิลป์ต่อไป

1.2 การวางโครงเรื่องของการแสดง การวางโครงเรื่องมีความสำคัญต่อการแสดงในงานวิจัยฉบับนี้จะเป็นแนวทางที่ทำให้ผู้วิจัยสามารถสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ได้ตรงกับประเด็นที่ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจ โดยผู้วิจัยได้วางโครงเรื่องการแสดงตามข้อมูลที่ผู้วิจัยได้รวบรวมเอาไว้ในบทที่ 2 ทั้งข้อมูลภาพเดอะวิทรูเวียนแมน ข้อมูลด้านสัดส่วน ข้อมูลการเปรียบเทียบสัดส่วนของร่างกาย ข้อมูลรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตที่เกิดจากร่างกายมนุษย์ รวมถึงข้อมูลของสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดการพัฒนาศรีสร้างสรรค์จากแนวคิดเรื่องสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต เหล่านี้ล้วนแต่เป็นสิ่งที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในการวางโครงเรื่องของการแสดงนี้

1.3 โครงสร้างบทการแสดง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัย

ในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นการสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจจากภาพ ดังนั้นในการดำเนินถึงโครงสร้างบทการแสดงผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญต่อแนวคิดสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต และท่าทางในภาพเดอะวิทรูเวียนแมนเป็นหลักและทิศทางการดำเนินการสร้างสรรค์ในครั้งนี้ โดยผู้วิจัยไม่มุ่งเน้นรูปแบบการเล่าเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ ในการออกแบบการแสดงครั้งที่ 1 ผู้วิจัยจึงได้แบ่งโครงสร้างและรูปแบบการแสดงออกเป็น 2 องค์ โดยที่แบ่งตามประเด็นสำคัญที่ผู้วิจัยได้ให้ความสนใจในการนำเสนอผลงานในครั้งนี้

องค์ 1 ร่างกาย สัดส่วน เรขาคณิต นำเสนอแนวคิดในการวัดสัดส่วนของร่างกายมนุษย์ การเปรียบเทียบขนาด และส่วนสูงที่เลโอนาร์โด ดา วินชีได้ทำการวิเคราะห์ออกมาสร้างสรรค์สู่ภาพเรขาคณิต

องค์ 2 ร่างกายกับการสร้างสรรค์ที่ไม่รู้จัก นำเสนอแนวคิดจากการศึกษาข้อมูลและการนำข้อมูลในหลายส่วนมาวิเคราะห์พบว่าร่างกายมนุษย์ถือเป็นต้นกำเนิดในการสร้างสรรค์หลายสิ่งหลายอย่าง ทั้งในด้านศิลปะและวิทยาศาสตร์ที่สามารถนำองค์ความรู้ไปสานต่อพัฒนาจนเกิดเป็นการสร้างสรรค์ที่ไม่สิ้นสุด

2) การคัดเลือกนักแสดง ครั้งที่ 1

การคัดเลือกนักแสดงในการแสดงครั้งนี้ ผู้วิจัยได้คำนึงถึงสรีระร่างกายที่มีความสมบูรณ์ อวัยวะครบ 32 ประการตามลักษณะร่างกายที่อยู่ในภาพเดอะวิทรูเวียนแมน สัดส่วนของร่างกายที่มีความเหมือนกันหรือต่างกันเป็นประเด็นสำคัญ และมีความสามารถในการเคลื่อนไหวร่างกาย มีทักษะพื้นฐานทางนาฏศิลป์ร่วมสมัยที่มีความคล้ายคลึง กลมกลืนกัน โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกนักแสดง 6 คนโดยทั้งหมดเป็นนักศึกษาที่เรียนวิชาการเต้นร่วมสมัย ฝึกฝน และผ่านการร่วมงานการแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัยที่ผู้วิจัยเป็นผู้ออกแบบสร้างสรรค์มาเป็นนักแสดงในการทดลองครั้งนี้ สามมิติ สุขบรรจง แสดงทรรศนะที่คล้องกับการคัดเลือกนักแสดงของผู้วิจัยดังกล่าวไว้ว่า

นักแสดงที่ดีต้องรู้จักตนเอง รู้จักที่จะเรียนรู้ฝึกฝนให้ตนเองมีความพร้อมอยู่เสมอ ความพร้อมที่กล่าวถึงนี้มิใช่ความพร้อมในเรื่องรูปร่างหน้าตาเพียงอย่างเดียว แต่ยังหมายรวมถึง ความพร้อมในด้านร่างกายและ

จิตใจ จนสามารถที่จะปฏิบัติงานด้านการแสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพและ
เป็นงานที่แสดงออกให้เห็นถึงความงดงามในเชิงศิลปะ (สามมิติ สุขบรรจง,
2548: 63)

นักแสดงทั้งหมดที่ผู้วิจัยพิจารณาคัดเลือกมาเป็นนักแสดงในการแสดงครั้งนี้
มีคุณสมบัติด้านสัดส่วนตามที่ผู้วิจัยกำหนด ดังนี้ ด้านสัดส่วนความสูงของร่างกาย ด้านความยาวของ
ขนาดเท้า และพิจารณานักแสดงที่มีความแตกต่างด้านสัดส่วน อีกทั้งต้องเป็นผู้มีความพร้อม
ในการฝึกฝนการปฏิบัติงานแสดงนาฏยศิลป์สร้างสรรค์ในครั้งนี้

ตารางที่ 3 นักแสดงในการปฏิบัติการทดลองสร้างสรรค์ครั้งที่ 1

ที่มา: ผู้วิจัย

ภาพของนักแสดง	ชื่อ	ความสามารถและสัดส่วน ของร่างกาย
	<p>นาย ณัฐวุฒิ หลวงขวา นักศึกษาระดับปริญญาตรี ตะวันตก ชั้นปีที่ 2 มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้าน สมเด็จเจ้าพระยา</p>	<p>มีความสามารถด้าน การเคลื่อนไหวร่างกายใน รูปแบบนาฏยศิลป์ร่วมสมัย ในด้านสัดส่วน มีความสูง 168 เซนติเมตร ความยาวของฝ่าเท้า 42 เซนติเมตร</p>
	<p>นาย อรรถพล สุริราช นักศึกษาระดับปริญญาตรี ตะวันตก ชั้นปีที่ 4 มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้าน สมเด็จเจ้าพระยา</p>	<p>มีความสามารถด้าน การเคลื่อนไหวร่างกายใน รูปแบบนาฏยศิลป์ร่วมสมัย ในด้านสัดส่วน มีความสูง 168 เซนติเมตร ความยาวของฝ่าเท้า 41 เซนติเมตร</p>

ภาพของนักแสดง	ชื่อ	ความสามารถ
	<p>นางสาว เพ็ญศิริ ติรคุณบุรณะ นักศึกษาศาสาวิชานาฏยศิลป์ ตะวันตก ชั้นปีที่ 4 มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้าน สมเด็จเจ้าพระยา</p>	<p>มีความสามารถด้าน การเคลื่อนไหวร่างกายใน รูปแบบนาฏยศิลป์ร่วมสมัย ในด้านสัดส่วน มีความสูง 156 เซนติเมตร ความยาวของฝ่าเท้า 37 เซนติเมตร</p>
	<p>นางสาว กมลวรรณ ศัตรัดพะยูน นักศึกษาศาสาวิชานาฏยศิลป์ ตะวันตก ชั้นปีที่ 4 มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้าน สมเด็จเจ้าพระยา</p>	<p>มีความสามารถด้าน การเคลื่อนไหวร่างกายใน รูปแบบนาฏยศิลป์ร่วมสมัย ในด้านสัดส่วน มีความสูง 162 เซนติเมตร ความยาวของฝ่าเท้า 37 เซนติเมตร</p>
	<p>นางสาว โชติศา โสชัยยัง นักศึกษาศาสาวิชานาฏยศิลป์ ตะวันตก ชั้นปีที่ 4 มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้าน สมเด็จเจ้าพระยา</p>	<p>มีความสามารถด้าน การเคลื่อนไหวร่างกายใน รูปแบบนาฏยศิลป์ร่วมสมัย ในด้านสัดส่วน มีความสูง 153 เซนติเมตร ความยาวของฝ่าเท้า 38 เซนติเมตร</p>
	<p>นาย รัชสรรค์ สุวรรณสกันธ์ นักศึกษาศาสาวิชานาฏยศิลป์ ตะวันตก ชั้นปีที่ 4 มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้าน สมเด็จเจ้าพระยา</p>	<p>มีความสามารถด้าน การเคลื่อนไหวร่างกายใน รูปแบบนาฏยศิลป์ร่วมสมัย ในด้านสัดส่วน มีความสูง 175 เซนติเมตร ความยาวของฝ่าเท้า 41 เซนติเมตร</p>

ในการพิจารณาคัดเลือกนักแสดงในครั้งนี้ผู้วิจัยไม่ได้คำนึงถึงเรื่องเพศว่าเป็นชายหรือหญิงเป็นที่ตั้ง แต่คำนึงถึงสัดส่วนร่างกายเป็นสำคัญ เช่น สัดส่วนความสูง ความกว้างหรือความยาวของสรีระร่างกายส่วนต่าง ๆ เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับกัน ดังที่ผู้วิจัยให้ความสนใจในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ร่วมสมัยในครั้งนี้ ซึ่งเป็นไปตามความหมายโดยนัยของภาพเดอะวิทรูเวียนแมนที่ไม่ได้ระบุถึงความแตกต่างทางด้านเพศสภาพ

3) การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ครั้งที่ 1

การออกแบบลีลานาฏศิลป์ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยได้มุ่งไปที่การออกแบบลีลานาฏศิลป์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากความหมายโดยนัยที่มีอยู่ในภาพเดอะวิทรูเวียนแมน (The Vitruvian Man) ที่ผู้วิจัยได้กำหนดเอาไว้ในองค์ 1 ภายใต้อัฒจันทร์ ร่างกาย สัดส่วน เรขาคณิต ดังนั้นการออกแบบลีลานาฏศิลป์ตลอดทั้งการแสดงทั้งหมดได้ผ่านการวิเคราะห์ข้อมูลจากการรวบรวมตามแหล่งต่าง ๆ ทั้งการวัด การเปรียบเทียบส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย การสร้างรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตสู่การเคลื่อนไหวในผลงานวิจัยครั้งนี้ให้เกิดเป็นรูปธรรมตามความเห็นของ สมพร พุราจ ที่ได้กล่าวว่า

นักแสดงต้องใช้ในการเคลื่อนไหวและสร้างภาพในเชิงรูปธรรมที่มองเห็นได้ชัดเจน คนดูก็จะต้องติดตาม ตั้งใจ และใช้จินตนาการไปพร้อม ๆ กับนักแสดง เพื่อให้ภาพที่เห็นประสานกับความคิดเกิดเป็นความเข้าใจเชิงนามธรรม ด้วยกระบวนการนี้ ทั้งนักแสดงและผู้ชมจึงจะสามารถเปิดมิติไปสู่จินตนาการอีกชั้นหนึ่ง จินตนาการที่เป็นสากลและไม่มีที่สิ้นสุด (สมพร พุราจ, 2554: 168)

การออกแบบลีลานาฏศิลป์ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลและนำแนวคิดเหล่านั้นมาออกแบบท่าทางการเคลื่อนไหว ดังตารางที่ 5 โดยมีรายละเอียดต่าง ๆ ดังนี้

ตารางที่ 4 การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ครั้งที่ 1

ที่มา: ผู้วิจัย

ภาพต้นแบบ	การ ออกแบบลีลานาฏศิลป์
 <p data-bbox="312 904 799 999">ภาพการเปรียบเทียบความกว้างของฝ่ามือกับความยาวของฝ่าเท้า</p>	 <p data-bbox="847 904 1358 1055">นักแสดงชายโน้มตัวลงไปนำฝ่ามือสัมผัสกับฝ่าเท้าทำการเปรียบเทียบความกว้างของฝ่ามือกับฝ่าเท้าของตน</p>
 <p data-bbox="312 1559 799 1653">ภาพการเปรียบเทียบความยาวฝ่ามือกับความยาวใบหน้า</p>	 <p data-bbox="847 1559 1358 1771">นักแสดงหญิงด้านขวาของภาพ จับข้อเท้าของนักแสดงหญิงอีกคนโดยให้ฝ่าเท้าอยู่ระดับใบหน้าของตน เพื่อแสดงถึงการเปรียบเทียบขนาดความยาว</p>

ภาพต้นแบบ	การ ออกแบบลีลานาฏศิลป์
 <p data-bbox="316 801 651 840">ภาพการแบ่งสัดส่วนบนใบหน้า</p>	 <p data-bbox="847 801 1366 954">นักแสดงหญิงทั้งสองนำนิ้วชี้วางทาบบนใบหน้า เพื่อแสดงถึงสัดส่วนบนใบหน้าที่ถูกแบ่งออกเป็น สามส่วนเท่ากัน</p>
 <p data-bbox="316 1440 683 1478">ภาพการแสดงสัดส่วนของร่างกาย</p>	 <p data-bbox="847 1429 1334 1637">นักแสดงชายทั้งสองยืนตรง ทำท่ากางแขน ขนานพื้น โดยหันหลังเข้าหากัน เพื่อแสดงถึง สัดส่วนความสูงที่เท่ากันของนักแสดงชายทั้งสอง</p>

4) การออกแบบเสียง ครั้งที่ 1

การออกแบบเสียงเนื่องจากในงานวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจจากภาพวาดซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่มียังประกอบ นำมาสร้างสรรค์การเคลื่อนไหวที่พัฒนามาจากแนวคิดผู้วิจัยจึงได้ทดลองเลือกใช้เสียงบรรยากาศ โดยมีเป้าหมายเพื่อให้ผู้ชมได้มุงความสนใจไปยังภาพที่เกิดขึ้น ใช้สายตาในการตีความเนื้อหาแนวคิดที่เกิดขึ้นในงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้มากกว่าการจูงใจผู้ชม

ด้วยเสียงดนตรีประกอบอื่น ๆ หรือวิธีการใช้เสียงบรรยายสิ่งที่เกิดขึ้น เล่าเรื่องราวการแสดง ดังเช่น ลินเน่ และแชปลิน (Lynne and Chaplin) ได้แสดงทรรศนะถึงกรณีศึกษาที่ผ่านมาไว้ว่า

ในประเทศเยอรมนีช่วงต้นคริสต์ศตวรรษที่ 1900 ได้เกิดรูปแบบบริสุทธิ์ที่สุด (Purest Form) ของการแสดงการเต้นสมัยใหม่ (Modern Dance) บ่อยครั้งที่การแสดงจะอยู่ในความเงียบ หมายถึงการเต้นในความเงียบเป็นสิ่งที่มีการเต้นของหัวใจเป็นจังหวะในพื้นที่ที่เรียกว่า ร่างกาย (Lynne and Chaplin, 1989 :156-157)

5) สรุปการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ครั้งที่ 1

จากการปฏิบัติทดลองการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ในองค์ 1 ครั้งที่ 1 เป็นการออกแบบการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ประกอบไปด้วย 3 องค์ประกอบ คือ การออกแบบบทการแสดง การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ และการออกแบบเสียง ผู้วิจัยขอสรุปโครงสร้างบทและการออกแบบลีลาไว้เป็นตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 5 ภาพการแสดงโดยเรียงลำดับตั้งแต่ต้นจนจบในการปฏิบัติการ ครั้งที่ 1
ที่มาของภาพและตาราง : ผู้วิจัย



บทการแสดง	ภาพ	ข้อสังเกต
องค์ที่ 1 ช่วงที่ 1	 <p>นักแสดงชายที่ย่อตัวอยู่ในท่านั่งนำนิ้วชี้ของตนเองประกบที่ขาของนักแสดงชายที่ยืนอยู่ เพื่อแสดงการวัดความสูง พร้อมกับบอกเสียงนับตัวเลขตามการวางนิ้วชี้</p>	<p>องค์ 1 ร่างกาย สัดส่วน เรขาคณิต นำเสนอผ่านการวัด ความสูงกับช่วงความ กว้างของนิ้วชี้ ตาม ข้อมูลที่ระบุว่า 96 ความกว้างของนิ้วชี้ เท่ากับความสูงของ คน</p>




บทการแสดง	ภาพ	ข้อสังเกต
<p>องค์ที่ 1</p> <p>ช่วงที่ 1 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงชายด้านซ้ายของภาพเหยียดแขนมาด้านหน้าของตนเอง แสดงนิ้วชี้ทั้งสองข้าง พร้อมก้าวขาออกจากร่างกายที่ยืนอยู่</p>	<p>นักแสดงเคลื่อนที่จากด้านหนึ่งไปยังอีกด้านหนึ่ง ในการเคลื่อนย้ายนี้ เพื่อนำเสนอเรื่องการวัดสัดส่วน ถึงแม้ว่าจะวัดด้านซ้ายหรือด้านขวา ร่างกายก็มีสัดส่วนที่เท่ากัน</p>
	 <p>นักแสดงชายที่อยู่ด้านขวาของภาพ นำนิ้วชี้ของตนเองสัมผัสที่ร่างกายนักแสดงชายที่ยืนอยู่ เพื่อกลับมาวัดความสูงด้วยขนาดความกว้างของนิ้วชี้ต่อเนื่องจากที่หยุดค้างไว้ และทำการนับตัวเลขต่อจากเดิม คือ ก่อนหน้านี้นักแสดงชายทางด้านขวาของภาพจะนำนิ้วชี้ออกจากร่างกายของนักแสดงชายที่ยืนอยู่หยุดนับตัวเลขที่เลข 42 เมื่อนำนิ้วชี้กลับมาสัมผัสที่ร่างกายของนักแสดงคนที่ยืนอีกครั้ง นักแสดงทางด้านขวามือของภาพทำการออกเสียงนับตัวเลขต่อจากเดิม คือ 43, 44, 45 ต่อเนื่องไปเรื่อย ๆ พร้อมกับการวางนิ้วชี้ไล่ขึ้นไปตามส่วนสูงของนักแสดงที่ยืนอยู่</p>	<p>ท่าทางการวัดความสูงด้วยความกว้างของนิ้วชี้</p>

บทการแสดง	ภาพ	ข้อสังเกต
	 <p data-bbox="507 801 1102 1070">นักแสดงชายด้านซ้ายของภาพ ดำเนินการใช้ความกว้างของนิ้วชี้วางลงบนร่างกายของนักแสดงชายด้านขวาของภาพเพื่อทำการวัดอย่างต่อเนื่อง นิ้วต่อนิ้วตั้งแต่เท้าไล่ขึ้นไปจนถึงศีรษะ พร้อมกับการเปล่งเสียงนับตั้งแต่ 1 ถึง 96</p>	<p data-bbox="1129 367 1369 465">ท่าทางการวัดความสูง</p>
	 <p data-bbox="507 1554 1086 1877">นักแสดงด้านขวาของภาพเปลี่ยนบทบาทเป็นฝ่ายวัดความสูง โดยผู้ที่อยู่ในตำแหน่งทางด้านขวามือของภาพกำลังเอนตัวไปทางด้านขวาและกางแขนข้างหนึ่งยื่นขึ้นด้านบนตามภาพ ส่วนมืออีกด้านหนึ่งกำลังยื่นแขนลงไปที่ด้านล่าง ส่วนนักแสดงคนซ้ายของภาพนำมือของตนเองกลับมาไว้ที่ข้างลำตัว</p>	<p data-bbox="1129 1106 1369 1205">ท่าต่อเนื่องนำไปสู่การวัดในท่าต่อไป</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ที่ 1</p> <p>ช่วงที่ 1 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงชายที่อยู่ตำแหน่งด้านหลังจับขาข้างหนึ่งของนักแสดงชายที่อยู่ด้านหน้า พร้อมดึงขาหนึ่งข้างขึ้นมาเป็นแนวตั้ง ตรงกับระดับความสูงของตนเอง นักแสดงชายด้านหน้าเหยียดมือทั้งสองข้างสู่พื้นทำการสร้างสมดุลให้กับตนเอง</p>	<p>ท่าเชื่อมสู่ท่าต่อไป</p>
	 <p>นักแสดงชายที่อยู่ตำแหน่งด้านหน้า ยืนเหยียดช่วงเท้าตรง ครึ่งตัวด้านบนโน้มมาด้านหน้าเพื่อให้ร่างกายทำมุมฉาก แบ่งสรีระเป็นสองส่วนคือ ช่วงแนวกระดูกสันหลังที่ขนานพื้น และช่วงขาที่แสดงถึงเส้นแนวตั้ง</p> <p>นักแสดงชายที่อยู่ตำแหน่งด้านหลังทำท่าวัดโดยใช้ฝ่ามือทั้งสองประกบกัน จากนั้นกางแขนออกตั้งแต่ศีรษะจนถึงช่วงสะโพก</p>	<p>ท่าทางการวัด สัดส่วนของร่างกาย ครึ่งตัว</p>




บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ที่ 1</p> <p>ช่วงที่ 1 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงชายที่อยู่ตำแหน่งด้านหน้า ยืนเหยียดช่วงเท้าตรง ครึ่งตัวด้านบนโน้มมาด้านหน้าเพื่อทำมุมฉาก แบ่งสรีระเป็นสองส่วนคือ ช่วงแนวกระดูกสันหลังที่ขนานพื้น และช่วงขาที่แสดงถึงเส้นแนวตั้ง</p> <p>นักแสดงชายที่อยู่ตำแหน่งด้านหลังทำท่าวัดโดยใช้ฝ่ามือทั้งสองประกบกันด้านหลังช่วงขาของนักแสดงที่อยู่ด้านหน้า จากนั้นกางแขนในแนวตั้งออกตั้งแต่สะโพกจนถึงพื้น</p>	<p>ท่าทางการวัด</p> <p>สัดส่วนของร่างกาย</p> <p>ครึ่งตัว</p>
	 <p>นักแสดงด้านซ้ายของภาพนอนตะแคง ลักษณะลำตัวจนถึงศีรษะเป็นแนวเส้นตรง นักแสดงทางด้านซ้ายของภาพยกเท้าขึ้นมาอยู่ในระดับเดียวกับใบหน้า เพื่อเทียบสัดส่วนความยาว</p>	<p>ท่าทางการวัด</p> <p>สัดส่วนของร่างกาย</p> <p>จากข้อมูล ความยาวฝ่าเท้ามีความยาวเท่ากับ ความยาวใบหน้า</p> <p>ผู้วิจัยได้นำข้อมูลความยาวของฝ่าเท้าที่มีความยาวเท่ากับ ความยาวของใบหน้านำมาออกแบบทำ</p> <p>อย่างเป็นรูปธรรม</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ที่ 1</p> <p>ช่วงที่ 1 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงชายทั้งสองนั่งขัดสมาธิ นำช่วงแขนที่อยู่ด้านในของกันและกันประกบในแนวตั้ง และนำแขนอีกข้างจัดวางไว้ในแนวขนานพื้น โดยให้ปลายนิ้วกลางของแขนทั้ง 4 ข้างสัมผัสกัน</p>	<p>จากข้อมูลเรื่องรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตธรรมชาติทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจและนำมาใช้ในการออกแบบท่าทางการเคลื่อนไหว โดยให้นักแสดงทั้งสองที่มีขนาดความสูงเท่ากันมาทำท่าทางที่เหมือนกันแต่อยู่ในลักษณะตรงกันข้ามก่อให้เกิดรูปร่างต่าง ๆ</p>
	 <p>นักแสดงชายทั้งสองหันฝ่ามือออกมาทางผู้ชม เพื่อให้ผู้ชมเห็นถึงลักษณะการเปลี่ยนแปลงของรูปร่างสี่เหลี่ยมที่เกิดจากการกางนิ้วโป้งของนักแสดงชายทั้งสองคนพร้อมเปลี่ยนน้ำหนักของการสัมผัส โดยให้นิ้วโป้งของตนเองสัมผัสกัน และนิ้วกลางสัมผัสกับนิ้วกลางของนักแสดงชายอีกคน</p>	<p>ท่าทางในการสร้างรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตจากร่างกาย</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ที่ 1</p> <p>ช่วงที่ 1 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงชายทั้งสองนอนแนวรราบไปกับพื้น พร้อมตั้ง เข่าขึ้นทั้งสองข้าง นำฝ่ามือประกบให้ปลายนิ้วสัมผัสพื้น</p>	<p>ท่าทางในการสร้าง รูปร่างหรือรูปทรง เรขาคณิตจาก ร่างกาย</p>
	 <p>นักแสดงชายทั้งสองบิดตัวสู่ท่านอนคว่ำ ปลายนิ้วหันขึ้น ด้านบน พร้อมยกขาที่อยู่ฝั่งคนดูขึ้น</p>	<p>ท่าทางในการสร้าง รูปร่างหรือรูปทรง เรขาคณิตจาก ร่างกาย</p>
	 <p>นักแสดงชายทั้งสองยืนตรง หันหลังประกบกัน พร้อม กางแขนขนานพื้น</p>	<p>ท่าทางจบช่วงที่ 1</p>


บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 1</p> <p>ช่วงที่ 1</p> <p>สู่ช่วงที่ 2</p>	 <p>นักแสดงผู้ชายเดินออกจากทางด้านขวาของภาพ พร้อมกับนักแสดงผู้หญิงเดินเข้าสู่พื้นที่แสดง</p>	<p>ท่าทางเชื่อมต่อ</p> <p>เปลี่ยนช่วงจากช่วงที่ 1 ไปยังช่วงที่ 2</p>
<p>องก์ที่ 1</p> <p>ช่วงที่ 2</p>	 <p>นักแสดงหญิงทั้งสองนั่งขัดสมาธิบนพื้น นำนิ้วชี้ที่อยู่ทางด้านนอกของคู้ขึ้นมาวัดใบหน้าของตนเอง พร้อมออกเสียงนับ “หนึ่ง”</p>	<p>นักแสดงหญิงทั้งสอง</p> <p>ทำท่าทางการวัด</p> <p>ความยาวบนใบหน้า</p> <p>จากข้อมูลที่ผู้วิจัยพบว่า ความยาวของใบหน้าสามารถแบ่งเป็นสามส่วนเท่ากัน คือ ไรผมถึงหว่างคิ้ว หว่างคิ้วถึงปลายจมูก และปลายจมูกถึงปลายคาง</p>


บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ที่ 1</p> <p>ช่วงที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงหญิงทั้งสองนำนิ้วชี้มาวางบนจมูกแนวตั้งตั้งแต่หัวกว้างคิ้วถึงปลายจมูก พร้อมออกเสียงนับ “หนึ่ง”</p>	<p>ท่าทางการวัด</p> <p>สัดส่วนของรูปร่างกาย</p> <p>จากข้อมูลความยาว</p> <p>ใบหน้า เพื่อบอก</p> <p>สัดส่วนที่ตนเองทำ</p> <p>การเปรียบเทียบ</p> <p>และทำท่าทางที่มี</p> <p>ลักษณะเหมือนกัน</p> <p>แต่การวางมือตรงกัน</p> <p>ข้ามกัน</p> <p>เปรียบเสมือนการ</p> <p>กระทำต่อหน้า</p> <p>กระจก</p>
	 <p>นักแสดงหญิงทั้งสองหันหน้าเข้าหากัน นำนิ้วชี้ของทั้งสองจัดวางในระดับเดียวกัน นักแสดงหญิงที่อยู่ด้านขวาของภาพนำนิ้วชี้ของตนเองวางในตำแหน่งระดับหว่างคิ้วถึงปลายจมูกของนักแสดงหญิงที่อยู่ทางด้านซ้ายของภาพ พร้อมออกเสียงนับ “หนึ่ง”</p>	<p>นักแสดงหญิงทั้งสอง</p> <p>ทำท่าทางวัด</p> <p>เปรียบเทียบขนาด</p> <p>ความยาวของใบหน้า</p> <p>ของกันและกันที่</p> <p>แสดงถึงความเท่ากัน</p> <p>เนื่องจากนักแสดง</p> <p>หญิงที่คัดเลือกมา</p> <p>แสดงนั้น มีความยาว</p> <p>ของใบหน้าเท่ากัน</p> <p>โดยผู้วิจัยใช้หลักการ</p> <p>เปรียบเทียบจาก</p> <p>ความยาวของฝ่าเท้า</p>



บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 1</p> <p>ช่วงที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงหญิงทั้งสองนั่งขัดสมาธิ นำนิ้วชี้ทั้งสองข้างวางไว้ระดับข้างหูของตนเอง พร้อมออกเสียงนับ “หนึ่ง”</p>	<p>ท่าทางการวัด</p> <p>สัดส่วนของร่างกาย</p> <p>จากข้อมูลความยาว</p> <p>ใบหน้า</p>
	 <p>นักแสดงหญิงทั้งสองเหยียดเท้ามาทางด้านหน้า โดยชี้ นิ้วเท้าขึ้นด้านบนเป็นแนวตั้งเช่นเดียวกับแนวศีรษะ</p>	<p>ท่าทางการวัด</p> <p>สัดส่วนของร่างกาย</p> <p>จากข้อมูลความยาว</p> <p>ใบหน้ามีความยาว</p> <p>เท่ากับความยาวฝ่า</p> <p>เท้า</p>
	 <p>นักแสดงหญิงทั้งสองนำฝ่าเท้าข้างหนึ่งประกบกันพร้อมเหยียดเท้าขึ้นด้านบน</p>	<p>ผู้ออกแบบ</p> <p>ออกแบบท่าทางและ</p> <p>จัดวางให้ท่าทาง</p> <p>เหมือนกันแต่หัน</p> <p>หน้าคนละด้านเป็น</p> <p>การเปรียบเทียบใน</p> <p>ลักษณะของกระจก</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ที่ 1</p> <p>ช่วงที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงหญิงด้านขวาของภาพ จับข้อเท้าของนักแสดงหญิงอีกคนโดยให้ฝ่าเท้าอยู่ระดับใบหน้าของตน พร้อมออกเสียงนับ “หนึ่ง”</p>	<p>ท่าทางการวัด</p> <p>สัดส่วนของร่างกาย</p> <p>จากข้อมูลความยาว</p> <p>ใบหน้ามีความยาว</p> <p>เท่ากับความยาวฝ่าเท้า</p>
	 <p>นักแสดงหญิงด้านขวาของภาพอยู่ในท่ายืน เหยียดเท้าข้างหนึ่งมาด้านหน้าของตนเอง โดยยกขึ้นมาในระดับใบหน้าของนักแสดงหญิงอีกคนที่นั่งอยู่ พร้อมออกเสียงนับ “หนึ่ง”</p>	<p>ท่าทางการวัด</p> <p>สัดส่วนของร่างกาย</p> <p>จากข้อมูลความยาว</p> <p>ใบหน้ามีความยาว</p> <p>เท่ากับความยาวฝ่าเท้า</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ที่ 1 ช่วงที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงหญิงทั้งสองอยู่ในท่ายืน หันหน้าไปทาง ด้านขวาของภาพ พร้อมเหยียดมือข้างหนึ่งขึ้นด้านบน</p> 	<p>ถึงแม้ว่านักแสดงทั้งสองจะมีขนาดความยาวของใบหน้าและความยาวของฝ่าเท้าที่เท่ากัน แต่เมื่อยืนขึ้นจะเห็นได้ว่าความสูงของนักแสดงทั้งสองมีความแตกต่างกัน ส่งผลให้การออกลีลา ท่าทางกระตุ่น อารมณ์ความรู้สึกต่างกัน ดังนั้นผู้ออกแบบท่าเต้นจึงออกแบบให้นักแสดงทั้งสองออกท่าทางที่เหมือนกัน</p>
	 <p>นักแสดงหญิงทั้งสองถ่ายน้ำหนักไปที่ขาข้างหนึ่ง พร้อมกางแขนขนานกับพื้น</p>	<p>นักแสดงทั้งสองมีขนาดความสูงที่ไม่เท่ากัน ส่งผลให้เมื่อนักแสดงทั้งสองกางแขนออกจะมีขนาดความกว้างระหว่างปลายนิ้วทั้งสองข้างไม่เท่ากัน</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ที่ 1 ช่วงที่ 2 สู่ช่วงที่ 3</p>	 <p>นักแสดงหญิงทั้งสองเดินออกนอกพื้นที่แสดง สวนทางกับนักแสดงชาย-หญิงที่กำลังเดินเข้ามาในพื้นที่แสดง</p>	<p>ท่าทางเชื่อมต่อเปลี่ยนช่วงจากช่วงที่ 2 ไปยังช่วงที่ 3</p>
<p>องค์ที่ 1 ช่วงที่ 3</p>	 <p>นักแสดงหญิงในภาพนำฝ่ามือของตนเองวางทาบกับท่อนแขนของตนเองที่ยกขึ้นเหนือระดับศีรษะ โดยมีจุดเริ่มอยู่ที่ช่วงศอก พร้อมออกเสียงนับ “หนึ่ง”</p> <p>นักแสดงชายที่อยู่ด้านขวาของภาพนำฝ่ามือของตนเองวางทาบกับท่อนแขนของตนเองที่ยกขึ้นในระดับขนานพื้น โดยมีจุดเริ่มอยู่ที่ข้อพับศอก พร้อมออกเสียงนับ “หนึ่ง”</p>	<p>ท่าทางการวัดขนาดอวัยวะจากข้อมูลที่ได้ศึกษา โดยความยาวของปลายนิ้วจนถึงข้อพับศอกจะมีขนาดความยาวเท่ากับ 6 ฝ่ามือของตนเอง ตามรายละเอียดในบทที่ 2 และถึงแม้ว่าบุคคลในภาพจะมีสัดส่วนที่แตกต่างกันมาก แต่สามารถใช้วิธีการวัดที่เหมือนกันได้</p> <p>นักแสดงพูดตัวเลขจำนวนการนับตั้งแต่เลข 1 ถึงเลข 6 เป็นการอธิบายให้ผู้ชมได้รับรู้ข้อมูล</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ที่ 1</p> <p>ช่วงที่ 3 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงหญิงอยู่ในท่ายืนกางขา ยกท่อนแขนข้างหนึ่ง อยู่ในระดับขนานพื้น ด้านหน้าของตนเองในลักษณะกำมือ มืออีกข้างหนึ่งแนบข้างลำตัว พร้อมออกเสียงนับ “หนึ่ง”</p> <p>นักแสดงชายยืนในลักษณะหันข้างเข้าหานักแสดงหญิง ยกท่อนแขนทั้งสองข้างอยู่ในระดับขนานพื้น ด้านหน้าของตนเองในลักษณะกำมือ</p>	<p>ท่าทางการวัด</p> <p>สัดส่วนของร่างกาย</p>
	 <p>นักแสดงหญิงโน้มตัวลงด้านหน้าของตนเอง พร้อมนำท่อนแขนวางลงบนช่วงขา พร้อมออกเสียงนับ “หนึ่ง”</p> <p>นักแสดงชายโน้มตัวลงด้านหน้าของตนเอง ปล่อยแขนทั้งสองข้างลงพื้น</p>	<p>ท่าทางการวัด</p> <p>สัดส่วนของร่างกาย</p> <p>นักแสดงหญิงกำลังใช้ความยาวที่แสดง เมื่อสักครู์ทำการวัด ความสูงของตนเอง ตามข้อมูลการวัด สัดส่วนร่างกายที่ว่า 6 ความยาวท่อนแขน เท่ากับความสูงของร่างกาย</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ที่ 1</p> <p>ช่วงที่ 3 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงหญิงยืนตรงในลักษณะหันข้าง นำสันมืออีกข้างขึ้นมาสัมผัสข้อมือของแขนข้างที่ถูกยกขึ้น พร้อมออกเสียงนับ “หนึ่ง”</p> <p>นักแสดงชายอยู่ในท่าอหลัง ปล่อยมือลงพื้น</p>	<p>ถึงแม้ว่าร่างกายจะมีขนาดต่างกัน แต่เมื่อใช้ร่างกายตนเองในการวัด ก็จะได้จำนวนการวัดสัดส่วนร่างกายที่เท่ากัน</p>
	 <p>นักแสดงหญิงนอนราบลงบนพื้นที่แสดง</p> <p>นักแสดงชายยกเท้าของตนเองขึ้น แสดงฝ่าเท้าออกมาด้านนอก นำฝ่ามือทั้งสองด้านวางทาบลง พร้อมออกเสียงนับ “หนึ่ง”</p>	<p>นักแสดงชายทำท่าทางการวัด “4 ความกว้างของฝ่ามือเท่ากับ 1 ความยาวฝ่าเท้า” ตามรายละเอียดในบทที่ 2</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 1 ช่วงที่ 3 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงหญิงเคลื่อนที่หันหน้าไปในทิศทางเดียวกับนักแสดงชายในท่าทางการพลิกตัวนอนตะแคง พร้อมออกเสียงนับ “หนึ่ง”</p> <p>นักแสดงชายทำท่าเดินในลักษณะเดินให้ส้นเท้าสัมผัสนิ้วโป้งเท้า หรือเท้าต่อเท้าไปในทิศทางด้านขวาของภาพ พร้อมออกเสียงนับ “หนึ่ง”</p>	<p>นักแสดงหญิงทำการแสดงท่าทางการวัดความสูงด้วยการพลิกตัวเป็นจำนวน 4 ครั้ง เนื่องจากตามข้อมูล 1 ความสูงของร่างกายคนเท่ากับ 4 ความกว้างของไหล่ และนักแสดงชายกำลังเดินโดยใช้เท้าต่อเท้าเป็นจำนวน 7 ครั้งซึ่งเป็นจำนวนที่เท่ากับ ความสูงของคน เช่นเดียวกัน</p>
	 <p>นักแสดงชายยืนอยู่ในลักษณะทิ้งน้ำหนักอยู่ที่เท้าหน้า พร้อมโน้มตัวมาด้านหน้าของตนเอง นำนิ้วโป้งมือสัมผัสที่บริเวณคางและนิ้วชี้สัมผัสบริเวณหน้าผาก ออกเสียงนับ “หนึ่ง”</p> <p>นักแสดงหญิงอยู่ในตำแหน่งด้านหลังของภาพ โนม้มตัวพร้อมปล่อยมือลงพื้น</p>	<p>นักแสดงชายทำการวัดความสูงของตนเองตามข้อมูลที่ว่า 9 ความกว้างของนิ้วทั้งสองเท่ากับ ความสูงของร่างกาย</p>

จากตารางภาพการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยได้ออกแบบลีลาตามข้อมูลที่ได้รับแรงบันดาลใจจากภาพเดอะวิทรูเวียนแมน องค์กร 1 ช่วงที่ 1 ช่วงที่ 2 และ ช่วงที่ 3 ผู้วิจัยมุ่งเน้นการออกแบบลีลาที่สื่อสารไปในประเด็นเรื่องร่างกาย สัตว์ส่วน และ รูปเรขาคณิต ใช้ท่าทางที่ได้มาจากข้อมูลเอกสารและวรรณกรรมต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา ค้นคว้า นำมาออกแบบลีลาท่าทางการเคลื่อนไหวผ่านการวัดสัดส่วนด้วยการนำอวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกายมาเปรียบเทียบ มุ่งเน้นการสื่อสารที่ชัดเจนและตรงประเด็นกับสิ่งที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอ

จากการที่ผู้วิจัยทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ครั้งที่ 1 และ นำวิดีโอการทดลองไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์แนะนำเพื่อค้นหาแนวทาง รูปแบบการนำเสนอที่ดียิ่งขึ้น ในการนี้ผู้วิจัยได้รับความคิดเห็น ข้อเสนอแนะแนวทางในการพัฒนา ผลงานครั้งนี้ให้ดียิ่งขึ้น สามารถสรุปประเด็นปัญหาและแนวทางการแก้ไขในองค์ประกอบทาง นาฏศิลป์ในด้านต่าง ๆ โดยผู้วิจัยได้แสดงรายละเอียดในตารางที่ 6 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 6 ปัญหาและแนวทางในการปรับปรุงการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์
ครั้งที่ 1
ที่มา: ผู้วิจัย

องค์ประกอบทางด้าน นาฏศิลป์	ประเด็นปัญหา	แนวทางการแก้ไข
1. การออกแบบบท การแสดง	การแสดงถึงประเด็นที่ ต้องการนำเสนอมีความชัดเจน ให้มุ่งเน้นการสื่อสารในเรื่อง การวัด หากผู้วิจัยต้องการ มุ่งเน้นท่าทางในชีวิตประจำวัน ควรนำเสนอให้ชัดเจนเพราะการ สลับไปมาระหว่างการใช้ท่าที่ แสดงถึงความนามธรรมกับ ท่าทางในชีวิตประจำวันอาจจะ ทำให้ผู้ชมเกิดความสับสน	พัฒนาบทและการแบ่งช่วง ของการแสดงในองค์กรที่ 1 ให้มี ความชัดเจนมากยิ่งขึ้น จัด หมวดหมู่ของกลุ่มการเคลื่อนไหว เช่น ในช่วงที่นำเสนอท่าทางใน ชีวิตประจำวันให้เน้นรูปแบบ การแสดงให้เป็นไปตามสิ่งที่วางไว้ ไม่นำแนวความคิดของท่าทางมา ปะปนกันเพื่อป้องกันความสับสน ของผู้ชม

องค์ประกอบทางด้าน นาฏยศิลป์	ประเด็นปัญหา	แนวทางการแก้ไข
2. การคัดเลือก นักแสดง	เนื่องจากนักแสดงยังมี ประสบการณ์ด้านการแสดงไม่ มากส่งผลให้นักแสดงเกิด ความไม่มั่นใจในการเคลื่อนไหว อีกทั้งยังไม่มีสมาธิในสิ่งที่ ผู้วิจัยต้องการนำเสนอมา เท่าที่ควร	อธิบายให้นักแสดงได้เข้าใจถึง สิ่งที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอ ฝึกซ้อม ให้มากให้นักแสดงคุ้นชินกับสิ่งที่ ตนเองต้องกระทำ เพื่อก่อให้เกิด ความมั่นใจ ความคล่องแคล่ว และ จะได้มีสมาธิในการเคลื่อนไหวมาก ขึ้น
3. การออกแบบลีลา นาฏยศิลป์	ท่าทางที่เลือกใช้มี ความน่าสนใจเนื่องจากเป็น ท่าทางในชีวิตประจำวันและ พัฒนามาใช้ในการแสดง นาฏยศิลป์ แต่ในบางช่วง การเลือกใช้ท่าทางควรคำนึงถึง ภาพรวมของช่วงนั้นว่าต้องการ นำเสนออะไร เช่น ท่าทางใน ชีวิตประจำวัน หรือท่าทาง การเดินที่สื่อสารเรื่องราว นามธรรม อีกทั้งการนำเสนอ เรื่องการวัดหรือการสร้างภาพ เรขาคณิตไม่ชัดเจน	ปรับเปลี่ยนการจัดวางท่าทาง ในแต่ละช่วงให้เกิดความสอดคล้อง กัน เพื่อป้องกันไม่ให้ผู้ชมเกิด ความรู้สึกสับสน ผู้เชี่ยวชาญให้ คำแนะนำว่าผู้สร้างสรรค์อาจนำ อุปกรณ์บางอย่างเพื่อนำมา ประกอบการแสดงเพื่อทำให้ภาพที่ ผู้วิจัยต้องการนำเสนอมีความ ชัดเจนมากยิ่งขึ้นทั้งในเรื่องของ การวัดสัดส่วนที่มีความเท่ากัน หรือไม่เท่ากัน รวมถึงการสร้าง ภาพเรขาคณิตที่เกิดขึ้นจาก ร่างกายของมนุษย์
4. การออกแบบเสียง	ผู้วิจัยได้เลือกใช้เสียงของ นักแสดงนำเสนอ เช่น การนับ เลขจาก 1 ถึง 96 โดยใช้ ความกว้างของนิ้วชี้เปรียบเทียบกับ ส่วนสูง ทำให้เกิดปัญหาใน รูปแบบของการแสดงเป็นไป เชิงอธิบายมากจนเกินไป	ปรับเปลี่ยนรูปแบบการเลือก คำให้นักแสดงออกเสียงเพราะ ตอนนี้เป็นการบอกเล่าเรื่องราว มากจนเกินไป ผู้เชี่ยวชาญแนะนำ ว่าอาจจะให้นักแสดงพูดเพียงคำ เดียว เพื่อเป็นการตอกย้ำและสร้าง ความน่าสนใจให้งานแสดงมากขึ้น

จากการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งที่ 1 นั้น นราพงษ์ จรัสศรี ได้แสดงทรรศนะถึงรูปแบบและแนวทางในการพัฒนานาฏศิลป์ในการทดลองครั้งต่อไปว่า

กิจกรรมการนับที่ผู้ออกแบบนำมาใช้เป็นเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอในการแสดง การออกแบบการแสดงที่สื่อถึงการวัดนั้น ไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงความเป็นจริง (Realistic) ผู้ออกแบบสามารถลดทอนการเล่าเรื่อง ให้เหลือเป็นเพียงแค่อสัญลักษณ์ (Symbolic) ของการนับเท่านั้น ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีมินิมอล (Minimalism) (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 12 กรกฎาคม 2560)

การสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ในงานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการนำเสนอรายละเอียดผ่านสรีระของนักแสดง ดังนั้นในการคัดเลือกนักแสดง นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายเสริมต่อไปว่า “ควรมุ่งเน้นสรีระของนักแสดงที่มีความผอมเพรียวมากกว่าการเลือกใช้สรีระแบบอื่น ๆ จะทำให้เห็นเส้นสายของร่างกายที่เป็นลายเส้นได้ชัดขึ้น” (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 12 กรกฎาคม 2560) นอกจากนี้ นราพงษ์ จรัสศรีได้แสดงทรรศนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการเลือกใช้ท่าทางการออกแบบลีลาในการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในครั้งนี้ไว้ว่า “การเลือกท่าทางมาใช้ในการทดลองครั้งนี้ส่วนมากอยู่บนพื้นฐานของท่าทางที่ใช้ในชีวิตประจำวันจริง ๆ แต่มีบางช่วงยังคงมีท่าทางที่ไม่เหมาะสมกับการแสดงอยู่ ผู้วิจัยอาจจะต้องปรับเปลี่ยนหรือพัฒนารูปแบบให้ตรงตามวัตถุประสงค์ยิ่งขึ้น” (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 12 กรกฎาคม 2560) โดยผู้เชี่ยวชาญได้ตั้งข้อสังเกตถึงการนำอุปกรณ์ประกอบการแสดงเข้ามาเสริมเพื่อแสดงให้เห็นถึงความชัดเจนในการวัดหรือเปรียบเทียบสัดส่วน ซึ่งอาจจะทำให้ผลงานของผู้วิจัยมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

4.2.1.2 การปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 2

จากที่ผู้วิจัยได้ทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์และนำเสนอผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยได้พบปัญหา จุดบกพร่อง และได้รับข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ นำมาเป็นแนวทางแก้ไขปรับปรุงในการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ในครั้งนี้ 2 โดยในแต่ละองค์ประกอบจะมีส่วนที่ผู้วิจัยคงไว้ และจะทำการแก้ไข สร้างสรรค์เพิ่มเติมตามคำแนะนำเพื่อพัฒนา

ผลงาน ได้แก่ การจัดหมวดหมู่การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ การนำอุปกรณ์ประกอบแสดงเข้ามา
นำเสนอเพื่อให้เกิดมิติของความหมายเชิงสัญลักษณ์ และการออกแบบพื้นที่การแสดง

1) การออกแบบบทรการแสดง ครั้งที่ 2

จากการออกแบบบทรการแสดงครั้งที่ 1 ผู้วิจัยพบว่าการวางโครงเรื่องของผู้วิจัยมีความไม่ชัดเจนในประเด็นด้านการเปรียบเทียบสัดส่วนความสูงของนักแสดงที่มีความสูงเท่ากัน การนำอวัยวะมาเปรียบเทียบความสูงของตนเอง และการสร้างรูปร่างหรือรูปทรงจากสรีระร่างกาย ถึงแม้ว่าผู้วิจัยได้ทำการออกแบบบทรการแสดงโดยไม่เน้นการเล่าเรื่องราวที่ต้องการให้ผู้ชมเข้าใจ แต่การวางโครงเรื่องการแสดงในครั้งที่ผ่านมานรภาพษ์ จรัสศรี ได้แสดงทรรศนะต่อผู้วิจัยไว้ว่า “การนำท่าทางที่เล่าเรื่องอย่างชัดเจนมาผสมผสานกับการเล่าเรื่องเชิงนามธรรมอาจทำให้ผู้ชมที่ไม่ได้มีประสบการณ์ทางนาฏยศิลป์ในรูปแบบนี้เกิดความสับสนซึ่งจะเป็นผลลัพธ์ในแง่ลบต่อการแสดง” (นรภาพษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 8 สิงหาคม 2560) ผู้วิจัยจึงได้ทำการปรับโครงสร้างบทรการแสดง ดังนี้

องค์ 1 ร่างกาย สัดส่วน เรขาคณิต นำเสนอเรื่องการวัดสัดส่วนด้วยการเปรียบเทียบอวัยวะต่าง ๆ กับความสูงของตนเองหรือบุคคลที่มีขนาดความสูงที่เท่ากัน และการนำอวัยวะต่าง ๆ ที่มีความเท่ากันโดยธรรมชาติมาทำเปรียบเทียบ โดยผู้วิจัยได้แบ่งการแสดงในองค์ที่ 1 ออกเป็น 4 ช่วงให้ใช้ลักษณะการเปรียบเทียบที่มีความต่างกันให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้นจากการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ครั้งที่ผ่านมา ได้แก่

ก) ช่วงที่ 1 การวัดสัดส่วนและสร้างรูปเรขาคณิตจาก

ความสูงที่เท่ากัน นำเสนอการวัดความสูงและสัดส่วนของบุคคลที่มีความสูงเท่ากัน เปรียบเทียบกับอวัยวะส่วนต่าง ๆ ได้แก่ ความสูงกับความกว้างของนิ้ว ความสูงกับฝ่าเท้า ความสูงกับความกว้างของแนวแขน ระยะศีรษะถึงสะโพกและสะโพกถึงส้นเท้า และฝ่าเท้ากับความยาวของใบหน้า ผสานกับแนวความคิดจากภาพเดอะวิทรูเวียนแมนของเลโอนาร์โด ดา วินชี ที่ภายในภาพร่างกายมนุษย์อยู่ในรูปวงกลมมีจุดศูนย์กลางอยู่ที่สะดือ และในภาพร่างกายมนุษย์ภาเดียวกันมีภาพซ้อนคือ ท่าทางเท้าชิดและกางแขนเป็นเส้นตรงขนานพื้นร่างกายอยู่ในภาพสี่เหลี่ยมจัตุรัส

ข) ช่วงที่ 2 ความยาวเท้าที่เท่ากัน นำเสนอการเปรียบเทียบขนาดฝ่าเท้าที่มีความเท่ากับความยาวของใบหน้า

ค) ช่วงที่ 3 ขนาดร่างกายที่ต่างกัน นำเสนอแนวคิดในภาพเดอะวิทรูเวียนแมนที่แสดงให้เห็นว่า ถึงแม้ร่างกายจะมีขนาดที่แตกต่างกันแต่ในแนวคิดเรื่องการวัดสัดส่วนโดยการเปรียบเทียบกับอวัยวะต่าง ๆ ของร่างกายมีจำนวนที่เท่ากัน เช่น 7 ความยาว

ฝ่าเท้ามีขนาดเท่ากับความสูง 6 ความกว้างฝ่ามือเท่ากับความยาวตั้งแต่ปลายนิ้วกลางจนถึงข้อศอก 6 ความยาวตั้งแต่ปลายนิ้วกลางจนถึงข้อศอกเท่ากับความสูง 4 ความกว้างฝ่ามือมีขนาดเท่ากับ ความยาวฝ่าเท้า 4 ความกว้างไหล่เท่ากับความสูงของตนเอง 10 ความยาวของใบหน้าเท่ากับความสูง ของตนเอง เป็นต้น

ง) **ช่วงที่ 4 เรขาคณิต** สร้างสรรค์จินตภาพให้เห็นถึง ลายเส้น ความสมดุล รูปร่าง รูปทรง เกิดขึ้นจากการเคลื่อนไหวร่างกายที่มีความแตกต่างกัน นำมาจัดวางบนพื้นที่การแสดง

ผู้วิจัยได้เพิ่มช่วงที่ 4 ขึ้นมาโดยนำท่าทางเชิงนามธรรมแยกหมวดหมู่ออกมา ตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ทำให้เกิดความชัดเจนมากยิ่งขึ้น ในระหว่างการทดลองผู้วิจัยเห็นว่าการนำท่าทางเชิงนามธรรมแยกออกมา ดูการเคลื่อนไหวของนักเต้น และนำมาจัดวางองค์ประกอบทำให้เกิดความน่าสนใจและชวนติดตามมากกว่าเดิม

องค์ 2 ร่างกายกับการสร้างสรรค์ที่ไม่รู้จัก ผู้วิจัยต้องการ สร้างสรรค์จินตภาพที่ได้รับแรงบันดาลใจจากแนวความคิดเกี่ยวกับเรื่องร่างกาย สัตว์ส่วน และ เรขาคณิตในภาพเดอะวิทรูเวียนแมนที่นำไปสู่ผลงานการสร้างสรรค์ในศาสตร์ต่าง ๆ ทั้งจิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม ฟิสิกส์ และการสร้างสรรค์อื่น ๆ ที่สามารถนำไปพัฒนาสร้างสรรค์ อย่างไม่มีจุดสิ้นสุดผ่านผลงานนาฏศิลป์ขึ้นนี้

2) การคัดเลือกนักแสดง ครั้งที่ 2

จากการคัดเลือกนักแสดงตามที่ได้กล่าวไว้ใน การทดลองปฏิบัติการ สร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 1 มีนักแสดงหนึ่งคนเกิดปัญหาด้านเวลาในการฝึกซ้อมทดลอง สร้างสรรค์ที่จำเป็นต้องอาศัยระยะเวลาในการค้นหาและพัฒนาการเคลื่อนไหว ประกอบกับการแสดง ในแต่ละช่วงของเป็นการเปรียบเทียบสัดส่วนร่างกาย สร้างสรรค์รูปร่างหรือรูปทรงต่าง ๆ และใน ขั้นตอนการจัดวางองค์ประกอบพื้นที่การแสดง นักแสดงจำเป็นต้องใช้เวลาฝึกซ้อมการแสดงร่วมกับ นักแสดงคนอื่น ๆ หากขาดนักแสดงคนใดคนหนึ่งอาจทำให้การทดลองไม่มีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็น สาเหตุที่ทำให้ผู้วิจัยจำเป็นต้องเปลี่ยนตัวนักแสดง และทำการคัดเลือกนักแสดงที่มีคุณสมบัติตามที่ ผู้วิจัยได้ตั้งไว้ โดยคุณสมบัติหลัก คือ นักแสดงที่เข้ามาใหม่ต้องมีขนาดความยาวฝ่าเท้า 37 เซนติเมตร เท่ากับคู่แสดงในองค์ 1 ช่วงที่ 2 ดังนั้นรายชื่อของนักแสดงในการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงาน นาฏศิลป์ครั้งที่ 2 มีการเปลี่ยนแปลงดังต่อไปนี้

ตารางที่ 7 นักแสดงในการปฏิบัติการทดลองสร้างสรรค์ครั้งที่ 2

ที่มา: ผู้วิจัย

ภาพของนักแสดง	ชื่อ	ความสามารถ
	<p>นาย ณัฐวุฒิ หลวงขวา นักศึกษาศาสาวิชานาฏยศิลป์ ตะวันตก ชั้นปีที่ 2 มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้าน สมเด็จเจ้าพระยา</p>	<p>มีความสามารถด้าน การเคลื่อนไหวร่างกายใน รูปแบบนาฏยศิลป์ร่วมสมัย ในด้านสัดส่วน มีความสูง 168 เซนติเมตร ความยาวของฝ่าเท้า 42 เซนติเมตร</p>
	<p>นาย อรรถพล สุริราช นักศึกษาศาสาวิชานาฏยศิลป์ ตะวันตก ชั้นปีที่ 4 มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้าน สมเด็จเจ้าพระยา</p>	<p>มีความสามารถด้าน การเคลื่อนไหวร่างกายใน รูปแบบนาฏยศิลป์ร่วมสมัย ในด้านสัดส่วน มีความสูง 168 เซนติเมตร ความยาวของฝ่าเท้า 41 เซนติเมตร</p>
	<p>นางสาว เพ็ญศิริ ศิริคุณบุรณะ นักศึกษาศาสาวิชานาฏยศิลป์ ตะวันตก ชั้นปีที่ 4 มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้าน สมเด็จเจ้าพระยา</p>	<p>มีความสามารถด้าน การเคลื่อนไหวร่างกายใน รูปแบบนาฏยศิลป์ร่วมสมัย ในด้านสัดส่วน มีความสูง 156 เซนติเมตร ความยาวของฝ่าเท้า 37 เซนติเมตร</p>

ภาพของนักแสดง	ชื่อ	ความสามารถ
	<p>นางสาว ธนาภรณ์ มังกรแก้ว (นักแสดงใหม่) นักศึกษาสาขาวิชานาฏศิลป์ ตะวันตก ชั้นปีที่ 2 มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้าน สมเด็จเจ้าพระยา</p>	<p>มีความสามารถด้าน การเคลื่อนไหวร่างกายใน รูปแบบนาฏศิลป์ร่วมสมัย ในด้านสัดส่วน มีความสูง 158 เซนติเมตร ความยาวของฝ่าเท้า 37 เซนติเมตร</p>
	<p>นางสาว โชติศา โสชัยยัง นักศึกษาสาขาวิชานาฏศิลป์ ตะวันตก ชั้นปีที่ 4 มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้าน สมเด็จเจ้าพระยา</p>	<p>มีความสามารถด้าน การเคลื่อนไหวร่างกายใน รูปแบบนาฏศิลป์ร่วมสมัย ในด้านสัดส่วน มีความสูง 153 เซนติเมตร ความยาวของฝ่าเท้า 38 เซนติเมตร</p>
	<p>นาย รังสรรค์ สุวรรณสภนธ์ นักศึกษาสาขาวิชานาฏศิลป์ ตะวันตก ชั้นปีที่ 4 มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้าน สมเด็จเจ้าพระยา</p>	<p>มีความสามารถด้าน การเคลื่อนไหวร่างกายใน รูปแบบนาฏศิลป์ร่วมสมัย ในด้านสัดส่วน มีความสูง 175 เซนติเมตร ความยาวของฝ่าเท้า 41 เซนติเมตร</p>

3) การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ครั้งที่ 2

ในการทดลองออกแบบลีลานาฏศิลป์ การปฏิบัติการสร้างสรรค์ครั้งนี้ ผู้วิจัยยังคงให้ความสำคัญในแนวคิดที่แฝงอยู่ในภาพเดอะวิทรูเวียนแมน ผู้วิจัยได้ทำการแบ่งองค์การแสดงออกเป็น 2 องค์ตามรายละเอียดที่ได้กล่าวไว้ก่อนหน้านี้ โดยการแสดงองค์ที่ 1 ยังคงใช้ลีลา

ท่าทางการเคลื่อนไหวดังเช่นการทดลองการปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งที่ 1 แต่ได้ทำการปรับปรุงลีลาด้วยการเน้นท่าทางที่ต้องการนำเสนอ โดยให้นักแสดงทำการค้นสด จากนั้นพัฒนาท่าทาง ประเมินความคล้ายคลึง ค้นหาความเป็นไปได้ในการกระทำการเคลื่อนไหวต่าง ๆ และทำการลดทอนในสิ่งที่ผู้วิจัยเห็นว่าอาจจะทำให้เกิดความสับสนในการนำเสนอดังเช่นคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ โดยเลือกใช้รูปแบบการเคลื่อนไหวที่เรียบง่าย แยกหมวดหมู่เป็นช่วงของการแสดง อีกทั้งผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญกับการสร้างความต่อเนื่อง การเชื่อมโยงช่วงต่าง ๆ ในการทดลองสร้างสรรค์ครั้งนี้

การออกแบบลีลานาฏศิลป์ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำความเห็นของ บัตเตอร์วอร์ท และ วิลด์ชัท (Butterworth and Wildschut) โดยอาศัยหลักการในหนังสือการออกแบบการเต้นนาฏศิลป์ร่วมสมัยที่สำคัญต่อผู้อ่าน (Contemporary Choreography A Critical Reader) ที่ได้เสนอแนวคิดในการสร้างสรรค์ออกแบบลีลานาฏศิลป์ประกอบด้วยองค์ประกอบ 4 ประการ คือ การค้นสด การพัฒนา การประเมิน และการหาความคล้ายคลึง (Butterworth and Wildschut, 2009: 72-73) ดังรายละเอียดต่อไปนี้

การค้นสด สร้างหรือทดสอบการเคลื่อนไหวเพื่อให้ได้คุณค่าทางศิลปะของการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้น หรือแนวคิดของโครงสร้างงานนาฏศิลป์ที่ต้องการ สร้างสรรค์ในทุกช่วงขณะนักออกแบบการเต้นทำการค้นสดนั้นนักออกแบบการเต้นอาจจะต้องตัดสินใจในการประดิษฐ์หรือกำหนดค่าวัตถุคิบัใหม่หรือมุ่งสนใจไปที่ร่างกายของตนเองในการทดลองเพื่อตัดวางและคัดสรรห้วงของการเคลื่อนไหวที่ได้ค้นสด

การพัฒนา นักออกแบบการเต้นมักจะมีการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดการแสดงและ/หรือสร้างรูปร่างของการออกแบบอยู่เสมอ นักออกแบบจะพัฒนาการเคลื่อนไหวและกรอบโครงสร้างสำหรับการเคลื่อนไหวผ่านหลักองค์ประกอบในกระบวนการ เช่น พัฒนาให้ยาวขึ้น ร่นให้สั้นลง ขยายการเคลื่อนไหว มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้นหรือเปลี่ยนความเร็วและทิศทาง

การประเมิน นักออกแบบการเต้นจำเป็นต้องประเมินผลงานของตนเองอย่างเสมอทั้งในการประเมินอย่างทันทีทันใดเมื่ออยู่ในกระบวนการสร้างสรรค์หรือผลกระทบของผลงานที่สร้างขึ้นในแง่ของการกระทำและผลผลิตที่ได้สร้างออกมา

โดยเฉพาะเมื่อผลงานเสร็จสมบูรณ์แต่ไม่ได้ผลลัพธ์อย่างที่ต้องการ นักสร้างสรรค์ การเดินจำเป็นต้องหาช่องทางตัวเลือกอื่น ๆ เข้ามาแก้ไขหรือหยุดปัญหาเหล่านั้นใน ทุก ๆ งานสร้างสรรค์จำเป็นต้องเดินต่อไปข้างหน้าซึ่งในที่นี่อาจหมายถึง รวมถึง การหยุด เพื่อทำใหม่

การหาความคล้ายคลึง สามารถเกิดได้จากการนำสิ่งที่มีความคล้ายคลึงกัน ทั้งใน รูปแบบของท่าทาง การเคลื่อนไหว ความรู้สึกในการเคลื่อนไหว ความรู้สึกที่ ได้รับจากการเคลื่อนไหวมารวมกันเป็นสิ่งที่เรียกว่า “การเดิน” ความคล้ายคลึงถือเป็นขั้นตอนสุดท้าย ในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ เพื่อวางแผน สำหรับ การแสดงที่นักออกแบบได้สร้างสรรค์ขึ้นมาเพื่อจัดหมวดหมู่ให้ตรงกับ เนื้อหาหรือ ประเด็นที่นักสร้างสรรค์การเดินต้องการสื่อสาร

ผู้วิจัยเห็นว่าสิ่งเหล่านี้สามารถนำมาเป็นตัวช่วยที่ทำให้การออกแบบลีลา เป็นไปตามจุดประสงค์ที่วางไว้ในแต่ละช่วง และในการทดลองในครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้ท่าทางการเคลื่อนไหว ผสานกับการนำอุปกรณ์ประกอบการแสดง ที่จะทำให้การแสดงสามารถสื่อสารสิ่งที่ผู้วิจัยต้องการ นำเสนอให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยมีรายละเอียด ดังนี้

จุฬาลงกรณ์ 3.1 องค์ 1 ร่างกาย สัตว์ส่วน เรขาคณิต จากการออกแบบลีลา ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยยังคงท่าทางไว้ทั้งหมดแต่พัฒนานำท่าทางการเคลื่อนไหวที่ได้จากการออกแบบครั้งที่ 1 ให้มีความชัดเจน เพิ่มจังหวะความเร็ว-ช้า เชื่อมต่อจากท่าหนึ่งไปสู่อีกท่าหนึ่ง ลดทอน จัดหมวดหมู่ และเน้นท่าทางการวัดมาผสมผสานกับการเพิ่มอุปกรณ์ประกอบการแสดงได้แก่ เทปกระดาษกาวย่น ที่จะทำให้การสื่อสารในการแสดงมีความชัดเจนมากยิ่งขึ้นด้วยการเปรียบเทียบความยาวของเทปกระดาษกาวย่นกับความสูงและความยาวของอวัยวะแต่ละส่วนที่ผู้วิจัยนำเสนอในการแสดง รวมถึงการนำเทป กระดาษกาวย่นสร้างรูปเรขาคณิตที่เกิดจากการเคลื่อนไหว ดังนั้น โครงสร้างของลีลานาฏศิลป์ใน องค์ 1 จะมีลำดับดังนี้

ก) ในช่วงที่ 1 การวัดสัดส่วนและสร้างรูปเรขาคณิต จาก ความสูงที่เท่ากัน จากการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยได้ทำการลดทอน การเคลื่อนไหวช่วงท้ายของการแสดงที่แสดงถึงการสร้างรูปเรขาคณิตโดยการใช้ออก และ

นำไปไว้ช่วงที่ 4 ในการทดลองครั้งนี้ผู้วิจัยได้คงท่าทางต่าง ๆ ในการวัด ลำดับการเล่า และขยายท่าทางในบางช่วงเพื่อแสดงให้เห็นถึงความชัดเจนในการนำเสนอ ในช่วงเริ่มต้นของช่วงที่ 1 นี้ผู้วิจัยได้ใช้เทปกระดาษกาวเป็นสัญลักษณ์ในการวัดโดยให้นักแสดงค่อย ๆ ดึงกระดาษกาวออกมาติดกับพื้น และทำการใช้นิ้วชี้วัดเป็นจำนวน 96 ครั้ง จากนั้นนักแสดงนอนลงตามลายเส้นจะพบว่าระยะที่นักแสดงได้ทำการวัดตอนต้นมีขนาดเท่ากับความสูงของตนเอง และผู้วิจัยได้คัดเลือกนักแสดงอีกหนึ่งคนที่มีขนาดความสูงเท่ากันมาเปรียบเทียบวางท่าทางที่หลากหลาย ได้แก่ การนอนตามแนวเส้น การวัดความสูงจากระยะความกว้างจากปลายนิ้วก้างทั้งสองด้าน และความยาวของฝ่าเท้า โดยมีเทปกระดาษกาวเป็นเครื่องหมายแสดงความเท่ากันนี้



ภาพที่ 4. 1 ภาพแสดงระยะของเทปกระดาษกาวกับความสูง

ที่มา: ผู้วิจัย

นอกจากนั้นในช่วงนี้ผู้วิจัยได้ออกแบบให้นักแสดงเคลื่อนไหวโดยมีสะดือเป็นจุดศูนย์กลาง ตามข้อมูลที่ได้จากศึกษาภาพเดอะวิทรูเวียนแมน ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่ายังคงมีความเกี่ยวข้องกับเรื่องสัดส่วนจึงได้นำมาใช้ในช่วงนี้ พร้อมทั้งให้นักแสดงอีกคนหนึ่งที่มีขนาดความสูงเท่ากันเป็นผู้ติดเทปกระดาษย่นลงพื้น ผลปรากฏว่าได้ภาพวงกลม 1 ภาพ



ภาพที่ 4. 2 ภาพวงกลมที่เกิดจากเคลื่อนไหวของนักแสดง

ที่มา: ผู้วิจัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

จากนั้นสลับเปลี่ยนให้นักแสดงอีกคนนอนลงตามแนวเส้น
 ความสูงโดยกำหนดท่าทางให้เท้าชิด กางแขนออกด้านข้างเป็นเส้นตรง ตามภาพเดอะวิทรูเวียนแมน
 จากนั้นนักแสดงอีกคนทำการวัดมุมที่เส้นตรงบรรจบกันระหว่างส่วน บนสุดของศีรษะกับปลาย
 นิ้วกลาง (ทั้งสองด้าน) และ ปลายนิ้วกลางกับแนวเส้นฝ่าเท้า (ทั้งสองด้าน) ผลที่ได้คือรูปสี่เหลี่ยม 1
 ภาพที่พิสูจน์แนวคิดเรื่องสัดส่วนและรูปเรขาคณิตของเลโอนาร์โด ดาร์วินซี



ภาพที่ 4. 3 ภาพสี่เหลี่ยมที่เกิดจากการวัดสัดส่วนของนักแสดง

ที่มา: ผู้วิจัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
 CHULALONGKORN UNIVERSITY

ข) ช่วงที่ 2 ความยาวเท้าที่เท่ากัน ผู้วิจัยได้ตัดทอนท่าที่
 ไม่เกี่ยวข้องกับประเด็นที่ต้องการนำเสนอออก และยังคงไว้ซึ่งลักษณะท่าทางที่เกิดขึ้นจากการต้น สด
 ของนักแสดงตามโจทย์ที่ผู้วิจัยมอบให้คือ ความยาวของใบหน้าแบ่งออกเป็นสามส่วนเท่ากันคือ ส่วนที่
 1 ตั้งแต่ไรผมถึงหว่างคิ้ว ส่วนที่ 2 ตั้งแต่หว่างคิ้วถึงปลายจมูก ส่วนที่ 3 ตั้งแต่ปลายจมูกจนถึงคาง
 และความยาวของใบหน้าเท่ากับ ความยาวฝ่าเท้า ผลที่ได้คือนักแสดงสามารถเคลื่อนไหวได้อย่าง
 คล่องแคล่ว ชัดเจน โดยผู้วิจัยเป็นผู้ประเมินและลำดับความคล้ายคลึงการเคลื่อนไหวให้เป็นไปอย่าง
 ต่อเนื่อง ในช่วงที่ 2 นี้ผู้วิจัยยังคงใช้เทปกระดาษกาวย่นเป็นเครื่องวัดความยาวให้เห็นในเชิงรูปธรรม

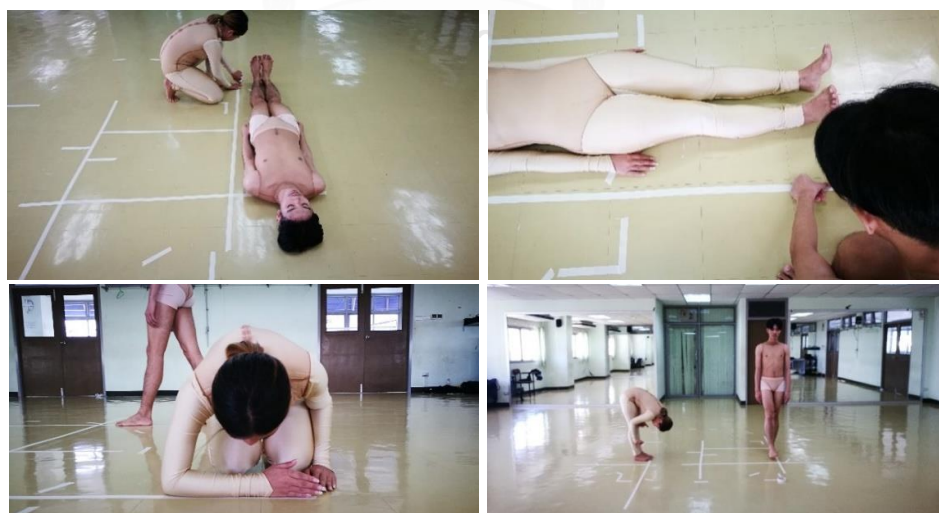


ภาพที่ 4. 4 ภาพท่าทางของนักแสดงในช่วงที่ 2

ที่มา: ผู้วิจัย

ค) ช่วงที่ 3 ขนาดร่างกายที่ต่างกัน จากการทดลองครั้ง

ที่ผ่านมาผู้วิจัยได้เห็นถึงปัญหาในการออกแบบลีลาที่จะส่งผลกระทบต่อทำให้การแสดงไม่ชัดเจน และอาจจะเป็นอุปสรรคต่อการแสดงในพื้นที่แสดงจริง เช่น ท่าทางการวัดความสูงโดยใช้ฝ่าเท้าได้กำแพง ในช่วงที่ 3 นี้ผู้วิจัยยังคงใช้เทพกระดาษกาวยนต์และท่าทางจากการทดลองครั้งที่ผ่านมาเน้น ขยาย และสร้างให้เกิดการเปรียบเทียบอย่างเป็นรูปธรรมที่ว่าด้วยสัดส่วนธรรมชาติของมนุษย์ที่ไม่ว่า จะมีขนาดความสูงเท่าไรก็สามารถใช้อวัยวะอื่น ๆ นำมาเทียบเคียงได้



ภาพที่ 4. 5 ภาพท่าทางของนักแสดงในช่วงที่ 3

ที่มา: ผู้วิจัย

ง) ช่วงที่ 4 เรขาคณิต เป็นช่วงใหม่ที่ผู้วิจัยเพิ่มขึ้นมา โดยนำท่าทางการเคลื่อนไหวของนักแสดงที่ถูกกลทอนในช่วงต่าง ๆ ทั้ง 3 ช่วง มาจัดหมวดหมู่ จัดวาง องค์ประกอบ ออกแบบจังหวะความเร็ว-ช้า การจัดวางพื้นที่การแสดง และผู้วิจัยนำลีลาท่าทางการเคลื่อนไหวที่นักแสดงได้รับโจทย์ที่แตกต่างกัน ได้แก่ เส้นตรง เส้นเฉียง วงกลม สี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม ที่มีแนวคิดรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตธรรมชาติ นำมาประกอบกันให้เกิดภาพในลักษณะต่าง ๆ โดยการจัดวางองค์ประกอบในช่วงแรกผู้วิจัยตั้งประเด็นเรื่องความสมดุลเป็นประเด็นหลัก แต่หลังจากนั้นผู้วิจัยจะเป็นผู้กำหนดและออกแบบความเร็ว-ช้าของการเคลื่อนไหว พร้อมกับการกำหนด ทิศทางให้แก่นักแสดงโดยมีรายละเอียด ดังนี้



ภาพที่ 4. 6 ภาพท่าทางของนักแสดงจากโจทย์ “สี่เหลี่ยม”

ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 4. 7 ภาพท่าทางของนักแสดงจากโจทย์ “สามเหลี่ยม”

ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 4. 8 ภาพท่าทางของนักแสดงจากโจทย์ “วงกลม”

ที่มา: ผู้วิจัย

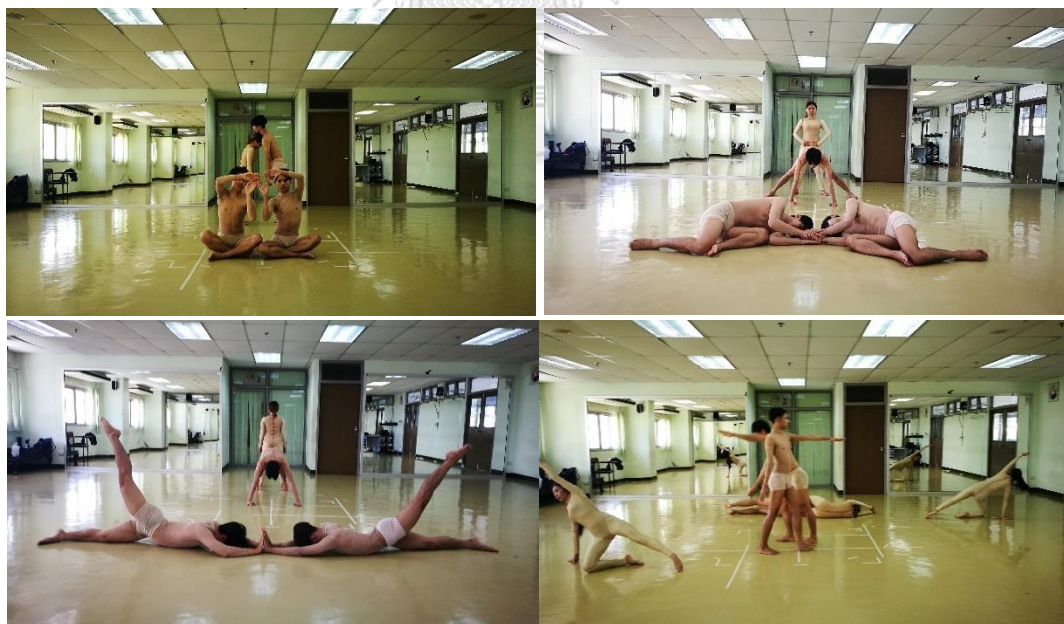


ภาพที่ 4. 9 ภาพท่าทางของนักแสดงจากโจทย์ “เส้นตรง เส้นเฉียง เส้นโค้ง”

ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 4. 10 ภาพการจัดวางองค์ประกอบของผู้วิจัย
 ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 4. 11 ภาพการจัดวางท่าทางของนักแสดงในช่วงที่ 4 ผู้วิจัยให้ความสำคัญในเรื่องความสมดุล
 ที่มา: ผู้วิจัย

องค์ 2 ร่างกายกับการสร้างสรรค์ที่ไม่รู้จัก การออกแบบลีลาในองค์นี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลวิวัฒนาการที่เกิดจากภาพเดอะวิทรูเวียนแมนทำให้เกิดแรงบันดาลใจในการออกแบบท่าทางการเคลื่อนไหวตามรูปภาพที่บันทึก ซึ่งบางส่วนออกแบบตามผลงานของ เลโอนาร์โด ดา วินชี บางส่วนผู้วิจัยได้ให้นักแสดงจินตนาการและทำการค้นคว้าให้ได้ลีลาออกมา โดยเฉพาะในช่วงท้ายขององค์นี้ ผู้วิจัยมีความตั้งใจว่าจะให้นักแสดงเคลื่อนไหวภายใต้แนวคิดสัดส่วน และรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตไปเรื่อย ๆ ผสานกับทฤษฎีการเดินแบบลาบานที่คำนึงพื้นที่โดยรอบ ในระดับต่าง ๆ จนกระทั่งจบการแสดง เนื่องจากผู้วิจัยเห็นว่าสัดส่วนของร่างกายมนุษย์เป็นต้นกำเนิด ในการสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ เช่นเดียวกับการนำรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตมาพัฒนาสร้างสรรค์ที่สามารถทำได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุด



ภาพที่ 4. 12 ภาพการเคลื่อนไหวในองค์ 2

ที่มา: ผู้วิจัย

ผู้วิจัยทำการออกแบบลีลานาฏศิลป์ครั้งที่ 2 จากการศึกษาข้อมูล รูปภาพ ผลงานวิวัฒนาการของสิ่งต่าง ๆ ที่ได้รับการพัฒนาจากแนวคิดสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรง เรขาคณิต มาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบครั้งนี้

ตารางที่ 8 การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ครั้งที่ 2

ที่มา: ผู้วิจัย

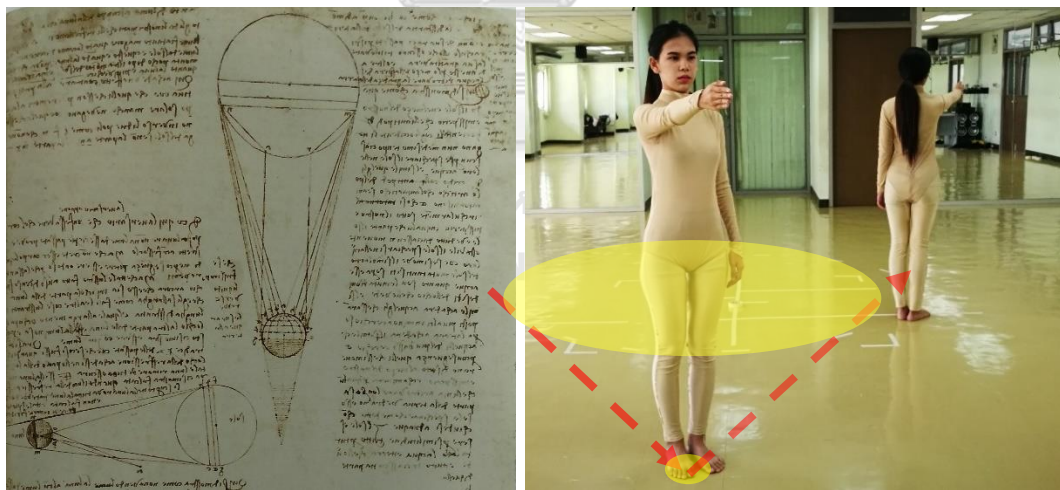
ภาพต้นแบบ	การออกแบบลีลานาฏศิลป์
 <p data-bbox="304 1077 639 1111">ภาพต้นแบบผลงานของดาวินชี</p>	 <p data-bbox="807 1077 1198 1111">ผู้วิจัยออกแบบลีลาตามภาพต้นแบบ</p>
 <p data-bbox="304 1532 639 1565">ภาพต้นแบบผลงานของดาวินชี</p>	 <p data-bbox="807 1532 1366 1626">ออกแบบลีลาตามภาพต้นแบบ พร้อมปรับตำแหน่ง เพื่อให้เกิดมิติบนพื้นที่แสดง</p>
 <p data-bbox="304 1984 608 2018">ภาพวาดแบบสถาปัตยกรรม</p>	 <p data-bbox="807 1984 1350 2018">ออกแบบลีลาโดยได้รับแรงบันดาลใจจากภาพวาด</p>

ตารางที่ 8 การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ครั้งที่ 2 (ต่อ)

ที่มา: ผู้วิจัย

ภาพต้นแบบ	การออกแบบลีลานาฏศิลป์
 <p data-bbox="325 763 667 801">ภาพวาดการประดิษฐ์เครื่องบิน</p>	 <p data-bbox="831 763 1118 801">ออกแบบลีลาจากภาพวาด</p>

นอกจากนั้น ผู้วิจัยยังได้นำรูปแบบการสร้างสรรค์ที่เกิดจากแนวคิดรูปร่างรูปทรงเรขาคณิตที่แฝงอยู่ในภาพวาดผลงานของเลโอนาร์โด ดา วินชี มาเป็นแนวทางในการออกแบบทิศทาง และการจัดวางองค์ประกอบทางการแสดง



ภาพที่ 4. 13 ภาพต้นแบบและการจัดวางทิศทางของนักแสดงในการแสดง

ที่มา: ผู้วิจัย

4) การออกแบบเสียง ครั้งที่ 2

การออกแบบเสียงในการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยได้ออกแบบให้นักแสดงออกเสียงการนับจำนวนตัวเลขอย่างละเอียด ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ได้ให้ความเห็นว่า การให้นักแสดงออกเสียงในการแสดงนั้นเป็นสิ่งที่น่าสนใจ อีกทั้งเป็นการกระตุ้นผู้ชมให้หันมาสนใจในการแสดงมากกว่าการอยู่แบบไม่มีเสียงใดเข้ามารบกวน แต่การบอกเล่าอย่างละเอียดนั้นก็มิผลเสียเพราะเป็นการเล่าเรื่องที่มากเกินไปโดยเฉพาะอย่างยิ่งในศาสตร์นาฏศิลป์ที่มักใช้การแสดงออกเชิงนามธรรมเสียมากกว่า

จากความคิดเห็นดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยปรับเปลี่ยนการออกเสียงนับเลข จากการนับจำนวนตัวเลขอย่างละเอียดเป็นการออกเสียงคำว่า “หนึ่ง” เท่านั้น และทำการเน้นย้ำ ทำซ้ำไปเรื่อย ๆ ตามจำนวนการเปรียบเทียบที่ผู้วิจัยได้ศึกษา โดยในองก์ 1 ผู้วิจัยยังคงใช้เสียงบรรยากาศเป็นเสียงหลักดังเช่นการทดลองครั้งที่ 1 และในองก์ 2 ผู้วิจัยเลือกใช้เสียงสังเคราะห์ที่ให้ความอารมณ์ความรู้สึกถึงการพัฒนา วิวัฒนาการเข้ามาประกอบการแสดง

5) การออกแบบเครื่องแต่งกาย ครั้งที่ 2

ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจจากภาพเดอะวิทรูเวียนแมนที่แสดงถึงสรีระร่างกายของมนุษย์อย่างชัดเจน ประกอบกับรูปแบบการแสดงที่ผู้วิจัยได้ทำการทดลองสร้างสรรค์มุ่งเน้นลายเส้น สรีระ และการจัดวางองค์ประกอบ โดยใช้สัดส่วนของร่างกายเป็นสำคัญ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีของ คมชวัวร์ พสุริจันทร์แดงที่ว่า

เครื่องแต่งกายเป็นองค์ประกอบหนึ่งของการแสดงซึ่งช่วยเพิ่มสุนทรียะให้กับผู้ชม นอกจากนี้แล้วเครื่องแต่งกายยังสามารถสื่อถึงเนื้อเรื่อง บุคลิก ลักษณะนิสัยของผู้แสดง ซึ่งผู้สร้างสรรค์งานควรออกแบบเครื่องแต่งกายให้รวมเป็นเอกภาพของเรื่อง (คมชวัวร์ พสุริจันทร์แดง, 2558: 114)

พฤทธิ ศุภเศรษฐศิริ ได้แสดงทฤษฎีถึงความสำคัญของเครื่องแต่งกายเพิ่มเติมว่า “เครื่องแต่งกายของตัวละคร บางครั้งผู้ชมอาจจะถูกกระตุ้นให้รับรู้สารบางประการจาก

จิตวิทยาการใช้สีและลักษณะของเสื้อผ้าที่สื่อถึงความคิด ความรู้สึกบางประการ” (พฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ, 2548: 96)

ดังนั้นในการออกแบบเครื่องแต่งกายผู้วิจัยจึงได้ออกแบบให้มีลักษณะที่ สอดคล้องกับแรงบันดาลใจของผู้วิจัยโดยเลือกใช้สีเนื้อ เน้นสรีระ รูปร่างของนักแสดง เครื่องแต่งกาย มีความยืดหยุ่น นักแสดงสามารถเคลื่อนไหวได้อย่างไม่มีอุปสรรค มีความเรียบง่าย รวมถึงไม่มีการแต่งหน้าทำผมในการแสดง



ภาพที่ 4. 14 ภาพเครื่องแต่งกาย (ชาย-หญิง) ในการทดลองครั้งที่ 2
ที่มา: ผู้วิจัย

6) การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ครั้งที่ 2

การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงในการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ นาฏยศิลป์ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญในการค้นหาวัตถุหรือ สิ่งที่สามารถเป็นตัวอธิบายเรื่องราว หรือประเด็นสัดส่วนและรูปทรงหรือรูปร่างเรขาคณิตตามที่ผู้วิจัย ตั้งไว้ ทั้งในรูปแบบการสื่อสารแบบตรงไปตรงมา และการสื่อสารเชิงสัญลักษณ์ วรรณวิภา มัชยมนันท์

ได้แสดงทฤษฎีถึงการใช้สิ่งแทนความหมายไว้ว่า “สิ่งที่ใช้แทนความหมายของอีกสิ่งหนึ่ง เช่น ท่าทาง วัตถุ อักษร รูปร่าง ซึ่งใช้ในการสื่อความหมาย หรือแนวคิด ซึ่งอาจเป็นรูปธรรมหรือนามธรรม ก็ได้” (วรรณวิภา มัชฌมพันธ์, 2558: 72) ซึ่งสอดคล้องกับความหมายอันเป็นส่วนหนึ่งของงานนาฏยศิลป์ยุคหลังสมัยใหม่ ดังที่ ดาริณี ชำนาญหมอได้นำเสนอทฤษฎีไว้ว่า

สัญลักษณ์ แสดงถึงความหมายอันเป็นส่วนหนึ่งของงานนาฏยศิลป์ยุคหลังสมัยใหม่ ประกอบไปด้วยเรื่องราวทางด้านประวัติศาสตร์ และเป็นสิ่งจำเป็นที่จะต้องใช้ในการสื่อความหมายอย่างตรงไปตรงมาอีกนัยหนึ่งด้วย เพราะฉะนั้นการใช้สัญลักษณ์ในการแสดงนาฏยศิลป์จึงมีความจำเป็นอยู่ตลอดเวลา เพื่อเป็นการเติมเต็มให้กับคุณสมบัติของงานศิลปะสมัยใหม่ได้อย่างเหมาะสม (ดาริณี ชำนาญหมอ, 2557: 165)

ความสำคัญของอุปกรณ์ประกอบการแสดงที่ผู้วิจัยได้เลือกใช้ ได้แก่ เทปกระดาษ กาว ย่น โดยผู้วิจัยได้พิจารณาถึงคุณประโยชน์ทางการใช้สอยที่สามารถนำมาแสดงหรืออธิบายแนวคิดการเปรียบเทียบด้านสัดส่วน และสามารถนำมาสร้างสรรค์รูปร่างตามการเคลื่อนไหวของนักแสดง สิ่งนี้เป็นไปในทิศทางเดียวกับทฤษฎีของ ธรากร จันทนะสาโร ที่แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของอุปกรณ์ประกอบการแสดง ดังที่ว่า

ในการแสดงนาฏยศิลป์ หรือศิลปะการแสดงชนิดอื่น ๆ จำเป็นต้องมีอุปกรณ์ประกอบการแสดง เพื่อใช้สื่อสารสาระสำคัญให้กับผู้ชมได้มากขึ้น เป็นสิ่งช่วยอธิบายบุคลิกลักษณะตัวละคร เสริมการอธิบายเหตุการณ์ สร้างบรรยากาศของสถานที่ในบทการแสดงนั้น ๆ บางครั้งผู้ออกแบบลีลาสามารถสร้างสรรค์ให้นักแสดงได้ใช้ประโยชน์ผ่านอุปกรณ์ดังกล่าว หรืออาจเป็นการเคลื่อนไหวในเชิงสัญลักษณ์นั้น ๆ กับอุปกรณ์ เป็นต้นว่า ผ้าเชือก ริบบิ้น (ธรากร จันทนะสาโร, 2557: 80)

นราพงษ์ จรัสศรี ได้แสดงทรรศนะถึงการใช้เทปกระดาษกาวนำมาใช้เป็นอุปกรณ์ประกอบแสดงไว้ว่า

การใช้เทปกระดาษกาวเป็นความคิดที่ดีที่สามารถสื่อให้เห็นภาพได้ชัดเจนเพราะต่อให้ขนาดร่างกายความหนาหรือความบางไม่เท่ากันแต่มีความเท่ากันในที่สูงหรือความยาวในสัดส่วนของร่างกาย และเป็นอุปกรณ์ที่สามารถบอกเล่าการเปรียบเทียบในการวัดเชิงสัญลักษณ์ที่นำมาแสดงให้เห็นถึงขนาดของสัดส่วน และการนำมาใช้สร้างรูปเรขาคณิตได้เป็นอย่างดี (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 19 กรกฎาคม 2560)



ภาพที่ 4. 15 ภาพอุปกรณ์ประกอบการแสดง “เทปกระดาษกาว”

ที่มา: ผู้วิจัย

7) การออกแบบพื้นที่แสดง ครั้งที่ 2

จากการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยได้รับแง่คิดและมุมมองในประเด็นต่าง ๆ นราพงษ์ จรัสศรีได้แสดงถึงทฤษฎะที่มีต่อการออกแบบพื้นที่ในผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ว่า

การออกแบบพื้นที่การแสดงหากพิจารณาจากรูปแบบการ แสดง
ควรจัดวางผู้ชมไว้ที่ด้านบน จะทำให้ผู้ชมที่นั่งอยู่ด้านบนสามารถมองลงมา
ในพื้นที่แสดงและเห็นมิติที่แตกต่างในการนำเสนอ เนื่องจากผลงาน
สร้างสรรค์ของผู้วิจัยมุ่งเน้นสัดส่วน นำเสนอลายเส้นที่สร้างรูปร่างหรือ
รูปทรงต่าง ๆ ผ่านสรีระร่างกาย การคำนึงถึงการวางตำแหน่งผู้ชมก็เป็นอีก
ส่วนหนึ่งที่ผู้วิจัยสามารถออกแบบได้เพื่อให้เกิดรูปแบบผลงานสร้างสรรค์
ในการนำเสนอ (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 19 กรกฎาคม 2560)

ผู้วิจัยได้คำนึงถึงการออกแบบสถานที่ที่ไม่ได้อยู่ในโรงละครตามแนวคิดนาฏศิลป์
หลังสมัยใหม่ และเห็นว่าสามารถใช้พื้นที่ในรูปแบบใดก็ได้ที่เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของผู้สร้างสรรค์
ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎะของ ธรากร จันทนะสาโร ที่แสดงทฤษฎะเกี่ยวกับความสำคัญใน
การออกแบบสถานที่ไว้ว่า จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

พื้นที่แสดงนับได้ว่าเป็นสถานที่ที่พบบันระหว่างผู้แสดงและผู้ชม
การเลือกใช้พื้นที่จึงเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อให้นักแสดงได้ทำการเคลื่อนไหวให้อยู่
ในตำแหน่งที่ผู้ออกแบบสถาปัตย์ได้สร้างสรรค์ขึ้น...ปัจจุบันพื้นที่แสดงไม่
จำเป็นต้องจัดแสดงในโรงละครเหมือนดังอดีต หากแต่เป็นการจัดแสดงใน
พื้นที่แบบใดและชนิดใดก็ได้ (ธรากร จันทนะสาโร, 2557: 80)

ดังนั้นในการแสดงผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ชุด เดอะวิทวูเวียนแมน ผู้วิจัย
จะดำเนินการจัดแสดงที่โถงชั้น 1 อาคารคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เนื่องจาก

เป็นพื้นที่ที่ผู้วิจัยเห็นว่าสามารถดำเนินการจัดรูปแบบการแสดงได้หลากหลาย และสามารถจัดวางตำแหน่งของผู้ชมให้อยู่ในระดับที่เหนือกว่านักแสดงที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของผู้วิจัย เพื่อจะได้เห็นมุมมองด้านบนของการแสดง ตำแหน่งที่ผู้ออกแบบได้วางคือ ห้องชั้นลอยเหนือพื้นที่การแสดง ณ อาคารคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และพื้นที่โดยรอบโถงที่มีระดับสูงกว่าพื้นที่แสดง

8) สรุปการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 2

จากการปฏิบัติทดลองการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งที่ 2 ผู้วิจัยได้ปรับปรุงพัฒนาการแสดงองค์ 1 จากการทดลองครั้งที่ผ่านมา และเพิ่มการออกแบบองค์ 2 ตามบทการแสดงที่ผู้วิจัยได้วางไว้ ประกอบด้วย 7 องค์ประกอบ คือ การออกแบบบทการแสดง การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบลีลานาฏศิลป์ การออกแบบเสียง โดยเพิ่มเติมจากการทดลองการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 1 อีก 3 องค์ประกอบคือ การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง และการออกแบบพื้นที่ในการแสดง ผู้วิจัยขอสรุปโครงสร้างบทและการออกแบบลีลาไว้เป็นตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 9 ภาพการแสดงโดยเรียงลำดับตั้งแต่ต้นจนจบในการปฏิบัติการ ครั้งที่ 2
ที่มาของภาพและตาราง : ผู้วิจัย

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 1 ช่วงที่ 1</p>	 <p>นักแสดงเดินเข้าพื้นที่การแสดงจากฝั่งขวามือของภาพ</p>	<p>ใช้ท่าทางการเดิน ธรรมชาติแสดงให้เห็น ถึงความเป็นมนุษย์ที่มี ลักษณะทางกายภาพ ที่สมบูรณ์</p>
	 <p>นักแสดงหยุดที่ตรงกลางของพื้นที่แสดง ในมือถือเทปกระดาษกาวย่น</p>	<p>นักแสดงเดินเข้าตรง กลางของพื้นที่แสดง พร้อมกับถืออุปกรณ์ ประกอบการแสดง “เทปกระดาษกาว ย่น” เพื่อที่จะใช้เป็น อุปกรณ์ในการ ดำเนินการวัด โดยติด ที่พื้นผิวบริเวณพื้นที่ แสดง นักแสดงจะทำ</p>
	 <p>นักแสดงทำการติดเทปกระดาษกาวย่นบนพื้นที่แสดง</p>	<p>การลากเทปกระดาษ กาวย่นเป็นเส้นตรง</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ที่ 1</p> <p>ช่วงที่ 1 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงออกลีลาการวัดในการเปรียบเทียบความกว้างของนิ้วบนเทพกระดาษกาวย่น</p>	<p>นักแสดงใช้ความกว้างของนิ้วชี้ในการวัด โดยจะใช้การทำซ้ำจำนวน 96 ครั้ง พร้อมพูดคำว่า “หนึ่ง” ทุกครั้งที่ทำการวางนิ้วชี้บนลงพื้น ซึ่งเปรียบเทียบได้กับความสูงของผู้ที่ทำการวัด นักแสดง</p>
	 <p>เมื่อวางนิ้วชี้สิ้นสุดขอบเทพกระดาษกาวย่นที่วางไว้ นักแสดงทำการขยายเทพกระดาษกาวย่นเพิ่มเติม</p>	<p>จะทำการวัดไปเรื่อย ๆ คนครบจำนวนที่กำหนด หากเทพกระดาษกาวย่นที่ตั้งออกมาในครั้งแรกไม่เพียงพอ นักแสดงก็จะทำการดึงออกไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะถึงจำนวนครั้งที่ผู้วิจัยกำหนด เมื่อครบ</p>
	 <p>นักแสดงฉีกเทพกระดาษกาวย่น เมื่อถึงจำนวนครั้งที่</p> <p>96</p>	<p>ตามจำนวนนักแสดง จะทำการฉีกเทพกระดาษกาวย่นเป็นเส้นตรง</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ที่ 1</p> <p>ช่วงที่ 1 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงทำท่านั่งเตรียมนอนราบ ด้านข้างเทป กระดาษกาวย่นที่ติดไว้ก่อนหน้า</p>	<p>นักแสดงนอนราบลง ด้านข้างของเส้นที่ได้ ทำการวัดผ่านความ กว้างของนิ้วชี้จำนวน 96 ครั้ง เพื่อทำการ เปรียบเทียบความสูง ของตนเอง ในช่วงนี้ เป็นการแสดงให้เห็น ถึงหลักการตาม แนวคิดของภาพเดอะ วิทรูเวียนแมนในเรื่อง สัดส่วนของมนุษย์ที่มี ความสัมพันธ์กัน</p>
	 <p>นักแสดงทำท่านอนราบเพื่อทำการเปรียบเทียบความ สูงของตนเองกับเทปกระดาษกาวย่น</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 1</p> <p>ช่วงที่ 1 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงชายอีกคนเดินเข้ามาทางด้านซ้ายของพื้นที่แสดง</p>	<p>นักแสดงชายอีกคนหนึ่งที่มีสัดส่วนความสูงเท่ากันกับนักแสดงที่นอนราบลงอยู่บนพื้น เดินเข้ามาในพื้นที่แสดง จากนั้นทำการเดินตามแนวเส้นที่นักแสดงคนก่อนหน้าได้สร้างไว้ ด้วยวิธีการเดินเท้าต่อเท้า ซึ่ง</p>
	 <p>นักแสดงชายฝั่งซ้ายของภาพทำการเดินตามแนวเส้นเทพกระดาษกาวย่น</p>	<p>ตามข้อมูลที่ได้ศึกษาพบว่า 7 ความยาวฝ่าเท้ามีขนาดเท่ากับ ความสูงของร่างกาย เมื่อครบตามจำนวนที่กำหนดนักแสดงที่ทำท่าเดินจะทำการหยุด</p>
	 <p>เดินให้สันเท้าสัมผัสกับนิ้วโป่งเท้า หรือเท้าต่อเท้า</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 1 ช่วงที่ 1 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงผู้ที่ดินทำการหยุด เมื่อครบจำนวนที่กำหนด วางเส้นเท้าตามแนวเดียวกับเทพกระดาศกาวย่น</p>	<p>7 ความยาวฝ่าเท้ามีขนาดเท่ากับความสูงของร่างกาย เมื่อครบตามจำนวนที่กำหนด นักแสดงที่ทำท่าเดิน จะทำการหยุด</p>
	 <p>นักแสดงทั้งสองทำท่าทำนั่งหันหน้าคนละทิศทาง พร้อมเหยียดขาไปด้านหน้าของตนเอง</p>	<p>นักแสดงทั้งสองทำการเปรียบเทียบความสูงของตนเองกับนักแสดงอีกคน โดยนักแสดงที่นอนราบกลับขึ้นมายืน ส่วนนักแสดงอีกคนที่ยืนทำท่านอนราบ มีท่าทางการนั่งเป็นท่าเชื่อม พบว่านักแสดงที่นอนภายหลังมีสัดส่วนความสูงเท่ากับนักแสดงที่ทำ</p>
	 <p>นักแสดงชายด้านขวาของภาพยืนขึ้น ด้านซ้ายนอนลง</p>	<p>การวัดความสูงของตนเองก่อนหน้า</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ที่ 1</p> <p>ช่วงที่ 1 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงด้านซ้ายของภาพทำท่าที่นั่งกางขาให้เกิดเป็นมุมฉาก มีนักแสดงที่อยู่ด้านหลังทำการติดเทป</p>	<p>นักแสดงที่ทำท่านอนราบก่อนหน้านี้นำการลุกขึ้นนั่งตามแนวเส้นและทำท่ากางขาเป็นมุม 90 องศา</p> <p>นักแสดงอีกคนหนึ่งทำการวัดความยาวขาโดยใช้เทปกระดาษ</p> <p>กาวย่นสร้างเส้นตรงขึ้น</p>
	 <p>นักแสดงผู้ถือเทปกระดาษกาวย่นเริ่มติดเทปลงบนพื้น โดยเริ่มจากสะโพกจนถึงส้นเท้าของนักแสดงที่นั่งอยู่</p>	
	 <p>นักแสดงทำท่านอนตรง กางแขนเป็นเส้นตรงทับเส้นเทปกระดาษกาวย่นที่ติดไว้ก่อนหน้านี้</p>	<p>นักแสดงเปลี่ยนท่าทางจากท่าทางการนั่งเป็นท่านอนพร้อมทำท่ากางแขนตามแนวเส้นตรง แสดงให้ผู้ชมเห็นถึงความเท่ากันในเรื่องสัดส่วนความสูงของนักแสดงทั้งสอง</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 1</p> <p>ช่วงที่ 1 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงชายด้านหน้าติดเทปกระดาษกาวย้อนโดยเริ่มจากศีรษะของนักแสดงคนที่นอนราบ</p>  <p>ติดเทปกระดาษกาวย้อนเป็นเส้นตรงเมื่อความยาวถึงส้นเท้าจึงตัดเทป</p>	<p>นักแสดงที่นอนราบทำการเก็บแขนข้างหนึ่ง เพื่อให้นักแสดงอีกคนทำการวัดความสูงตั้งแต่ศีรษะจนถึงส้นเท้าด้วยเทปกระดาษกาวย้อน เมื่อถึงจุดที่ต้องการก็ฉีกกระดาษกาวออก</p>
	 <p>นักแสดงด้านหลังทำท่าบิดตัวเพื่อเชื่อมสู่ท่าต่อไป นักแสดงที่อยู่ด้านหน้า ทำท่าเดินไปฝั่งตรงข้าม</p>	<p>นักแสดงคนที่นอนราบทำการวัดขาไปด้านหลังและนอนราบลงบนเส้นแนวตั้งอีกครั้ง ส่วนนักแสดงอีกคนเดินไปอีกฝั่งเพื่อเป็นการเชื่อมโยงช่วงแสดง</p>



บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 1</p> <p>ช่วงที่ 1 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงที่ยืนอยู่ใช้นิ้วชี้โน้มนลงบนร่างกาย ของนักแสดงอีกคนที่นอนอยู่ในท่ากางแขน</p>	<p>นักแสดงที่ยืนอยู่ทำท่าใช้นิ้วชี้ขึ้นด้านบนและทำการเปลี่ยนทิศทางการด้านล่างสู่บริเวณสะดือของนักแสดงอีกคนที่นอนราบอยู่บนพื้น จากนั้นนักแสดงที่ใช้นิ้วชี้ค่อย ๆ ยกมือขึ้นกลับสู่ท่าทางปกติ</p>
	 <p>นิ้วชี้ของนักแสดงคนหนึ่งอยู่บนบริเวณสะดือของนักแสดงอีกคนหนึ่ง</p>	<p>นักแสดงที่นอนอยู่กางขาซ้ายออกด้านข้าง</p>
	 <p>นักแสดงที่ยืนอยู่เอานิ้วออกจากสะดือ นักแสดงอีกคนกางเท้าออกไปด้านข้างของตนเอง</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ที่ 1</p> <p>ช่วงที่ 1 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงคนที่นอนราบทำการเคลื่อนที่โดยอำขาไปด้านข้าง มีจุดศูนย์กลางที่สะดือ นักแสดงอีกคนติดเทปกระดาษกาวย่นบริเวณสันเท้า</p>	<p>การออกแบบท่าทางในช่วงนี้ผู้สร้างสรรค์ออกแบบให้นักแสดงที่นอนแนวรราบทำการเคลื่อนที่โดยอำขา ด้านซ้ายและนำขาขวาขวาเข้ามาชิด และผู้สร้างสรรค์กำหนดให้นักแสดงรักษาจุดศูนย์กลางอยู่ที่บริเวณสะดือในการเคลื่อนที่ นักแสดงอีกคนหนึ่งจะทำการติดเทปกระดาษกาวย่นตามการเคลื่อนที่ในทุกครั้งที่มีการหยุด จนกระทั่งนักแสดงที่นอนแนวรราบเคลื่อนที่ครบหนึ่งรอบจะเกิดภาพวงกลมขึ้นบนพื้นที่แสดง</p>
	 <p>นักแสดงคนที่นอนราบทำการเคลื่อนที่อย่างต่อเนื่อง นักแสดงอีกคนติดเทปกระดาษกาวย่นบริเวณสันเท้า</p>	
	 <p>เกิดภาพวงกลมล้อมนักแสดงที่ทำท่านอนราบ</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 1</p> <p>ช่วงที่ 1 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงทั้งสองยืนหันหน้าเข้าหากัน</p>	<p>หลังจากเกิดภาพวงกลม นักแสดงทั้งสองยืนขึ้น เปรียบเทียบสัดส่วนความสูงของกันและกัน เป็นท่าทางเชื่อมต่อสู่การเคลื่อนไหวต่อไป</p>
	 <p>นักแสดงด้านซ้ายของภาพทำการวัดสัดส่วนความสูงของนักแสดงที่ยืนอยู่ด้วยความกว้างของนิ้วชี้ โดยเริ่มจากสันเท้า พร้อมพูดคำว่า “หนึ่ง”</p>	<p>นักแสดงผู้ทำการเปรียบเทียบวัดสัดส่วนความสูงของตนเองด้วยความกว้างของนิ้วชี้กับเทปกระดาษกาวยื่นในช่วงแรก ทำการวัดสัดส่วนความสูงของนักแสดงอีกคนด้วยวิธีการเดียวกันพร้อมพูดคำว่า “หนึ่ง”</p>
	 <p>นักแสดงทางด้านขวาของภาพทำการเคลื่อนไหวด้วยท่าทางต่าง ๆ นักแสดงทางด้านซ้ายนำนิ้วชี้วางลงบนร่างกายพร้อมพูดคำว่า “หนึ่ง”</p>	<p>นักแสดงผู้กำลังถูกวัดสัดส่วนความสูงจะทำการเคลื่อนที่ไปในท่าทางต่าง ๆ ในช่วงนี้ผู้วิจัยต้องการสื่อว่าไม่ว่าร่างกายมนุษย์จะอยู่ในท่าทางใดก็จะสามารถวัดด้วยวิธีการนี้ได้เสมอ</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 1</p> <p>ช่วงที่ 1 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงด้านซ้ายย่อขาข้างหนึ่งทิ้งน้ำหนักตัวไปด้านหลัง นักแสดงด้านขวาใช้นิ้วชี้ทาบทวนไปเรื่อย ๆ</p>	<p>ท่าทางการวัดร่างกายของนักแสดงทั้ง 2 โดยใช้เทคนิคการดันสัดที่เกิดจากการสัมผัสระหว่างร่างกายของมนุษย์ (Body Contact Improvisation)</p>
	 <p>นักแสดงทั้งสองยืนซ้อนกัน นักแสดงที่อยู่ด้านหลังชูนิ้วชี้ขึ้นด้านบน</p>	<p>เมื่อครบจำนวนการวัด 96 ครั้งนักแสดงที่ทำการวัดจะไปยืนอยู่ด้านหลังและทำการยกมือขวาในลักษณะชี้นิ้วชี้ขึ้นมาเพื่อบอกถึงการสิ้นสุด</p>
	 <p>นักแสดงทั้งสองยืนซ้อนกัน นักแสดงที่อยู่ด้านหลังนำการนิ้วชี้สัมผัสลงบนศีรษะของนักแสดงอีกคน</p>	<p>นักแสดงคนที่อยู่ด้านหลัง แสดงท่าทางเชื่อมต่อเพื่อเป็นการเปลี่ยนช่วงในการวัด สัดส่วนอื่น ๆ ต่อไป</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ที่ 1</p> <p>ช่วงที่ 1 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงชายด้านขวาทำการถ่ายน้ำหนักเท้าไปทางด้านขวาของภาพพร้อมกางแขนให้เกิดเส้นแนวตั้ง</p> <p>นักแสดงชายด้านซ้ายออกลีลา ยึดเหยียดข้างทั้งสองข้าง ยืนอยู่บนขาเพียงข้างเดียวพร้อม เหยียดแขนขนานลงพื้นทั้งสองข้าง</p>	<p>นักแสดงทั้งสองทำการเคลื่อนไหวที่ผู้สร้างสรรค์ออกแบบลีลาตามท่าทางการวัด เปรียบเทียบความสูงด้วยอวัยวะส่วนต่าง ๆ</p>
	 <p>นักแสดงชายด้านหลังจัดทำช่วงขาของนักแสดงที่อยู่ด้านหน้าให้เกิดเป็นเส้นแนวตั้ง นักแสดงชายด้านหน้าโน้มตัวลงขนานพื้น พร้อมเหยียดแขนทั้งสองข้างตามแนวขนานพื้น</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ที่ 1</p> <p>ช่วงที่ 1 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงที่อยู่ด้านหลังนำเทปกระดาษกาวย้อนมาทำการวัดความยาวช่วงครึ่งตัวด้านบนของนักแสดงที่อยู่ด้านหน้าที่มีลักษณะโน้มตัวลงมาให้ร่างกายช่วงบนขนานพื้น เหยียดแขนลงสู่พื้น พร้อมพูดคำว่า “หนึ่ง”</p>  <p>นักแสดงที่อยู่ด้านซ้ายของภาพนำเทปกระดาษกาวย้อนที่มีขนาดความยาวเท่ากับการวัดก่อนหน้านี้ ทำการวัดความยาวช่วงขาตั้งแต่สะโพกจนถึงส้นเท้าของนักแสดงที่อยู่ด้านขวาของภาพ</p>	<p>ผู้สร้างสรรค์ต้องการแสดงให้เห็นว่าครึ่งตัวด้านบน ตั้งแต่ศีรษะจนถึงสะโพก มีความยาวเท่ากับครึ่งตัวด้านล่าง คือ ตั้งแต่สะโพกจนถึงส้นเท้า</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ที่ 1</p> <p>ช่วงที่ 1 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงที่อยู่ด้านซ้ายของภาพนำเทปกระดาษกาว ย่นติดลงบนพื้นตามแนวเส้นเดิมที่ถูกนำมาติดไว้ก่อนหน้านี้ ในลักษณะท่าทางการนั่งคุกเข่าข้างหนึ่ง นักแสดงด้านขวายังคงอยู่ในท่าทางการโน้มตัวลงไป ด้านหน้าของตนเอง เขยียดแขนตรงสู่พื้นที่แสดง</p>	<p>นักแสดงนำเทปกระดาษกาว ย่นติดลงบนพื้นเพื่อสร้างลวดลาย</p>
	 <p>นักแสดงที่อยู่ด้านล่างอยู่ในลักษณะท่าทางการนอนหงายบนพื้น อยู่ระหว่างขาของนักแสดงด้านบน</p>	<p>ท่าเชื่อมต่อสู่การเปรียบเทียบอวัยวะอื่น</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ที่ 1</p> <p>ช่วงที่ 1 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงที่นอนอยู่แนวราบทำท่านอนตะแคง รักษา ระดับของศีรษะให้เป็นแนวเส้นตรงกับกระดูกสันหลัง ในตำแหน่งระหว่างขาทั้งสองข้างของนักแสดงที่ยืนอยู่</p>  <p>นักแสดงคนที่นอนพลิกตัวหงายหันหน้าปะทะฝ่าเท้า</p>	<p>ผู้สร้างสรรค์ กำหนดให้นักแสดงคนที่ทำหน้าที่นอนรักษา ระดับของศีรษะให้เป็นแนวเส้นตรงเดียวกับกระดูกสันหลัง หลังจากนั้นนักแสดงที่ยืนอยู่ทำการยกเท้าขึ้นมาเพื่อเปรียบเทียบความยาวของใบหน้าและความยาวของฝ่าเท้า แสดงให้เห็นถึงความเท่ากัน</p>
	 <p>นักแสดงด้านซ้ายของภาพหยิบเทพกระดาษกาวยนต์ นักแสดงอีกคนทำท่าทางนอนราบตามแนวเส้นกึ่งกลางของภาพวงกลม พร้อมกางแขนเป็นเส้นตรง</p>	<p>นักแสดงคนหนึ่งถือเทพกระดาษกาวยนต์เพื่อทำการวัดอีกครั้ง และนักแสดงที่นอนราบทำท่าทางเหมือนในภาพเดอะวิทรูเวียนแมน</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ที่ 1</p> <p>ช่วงที่ 1 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงทางด้านซ้ายติดเทปกระดาษกาวบนพื้นที่แสดง สร้างมุมจากจุดตัดเส้นตรงบริเวณปลายศีรษะและปลายนิ้วกลางฝั่งขวาของนักแสดงคนที่ทำทำนอน กางแขน</p>	<p>นักแสดงสร้างรูปสี่เหลี่ยมที่เกิดจากวัดสัดส่วน โดยใช้เทปกระดาษกาวยื่นเป็นอุปกรณ์ในการสร้างภาพ</p>
	 <p>นักแสดงทางด้านขวาของภาพ ติดเทปกระดาษกาวบนพื้นที่แสดง สร้างมุมจากจุดตัดเส้นตรงบริเวณส้นเท้าและปลายนิ้วกลางฝั่งซ้ายของนักแสดงคนที่ทำทำนอน กางแขน</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 1</p> <p>ช่วงที่ 1 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงทางด้านขวาของภาพ ตีบทประกอบตาชกาว ย่นบนพื้นที่แสดง สร้างมุมจากจุดตัดเส้นตรงบริเวณ ปลายนิ้วกลางฝั่งซ้ายและปลายศีรษะของนักแสดงคนที่ทำท่านอน กางแขน เมื่อตีบทครบทั้ง 4 มุม เกิดเป็นภาพสี่เหลี่ยมรอบร่างกายนักแสดงคนที่ทำท่า นอน กางแขนบนพื้นที่แสดง</p>	<p>นักแสดงสร้างรูป สี่เหลี่ยมที่เกิดจากวัด สัดส่วน โดยใช้เทป กระดาษกาวย่นเป็น อุปกรณ์ในการสร้าง ภาพ</p>
	 <p>นักแสดงชายทั้งสองเดินออกจากพื้นที่แสดง</p>	<p>นักแสดงทั้งสองเดิน ออกจากพื้นที่แสดง เพื่อแสดงถึงการ สิ้นสุดการแสดง ในช่วงที่ 1</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ที่ 1</p> <p>ช่วงที่ 2</p>	 <p>นักแสดงหญิงทั้งสองเข้าสู่พื้นที่แสดงพร้อมติดเทปกระดาษกาวย่นเป็นแนวยาวกึ่งกลางใบหน้า</p>	<p>นักแสดงหญิงทั้งสอง ถูกติดกระดาษกาวที่มี ความยาวเท่ากัน แต่ นักแสดงหญิงคนหนึ่ง จะใช้เพียงเส้นยาว เส้นเดียว ส่วน นักแสดงอีกคนหนึ่ง ความยาวของเทป กระดาษกาวย่นจะถูก แบ่งออกเป็นสามส่วน</p>
	 <p>นักแสดงดึงเทปกระดาษกาวย่นออกจากใบหน้า</p>	<p>เท่า ๆ กัน ตามข้อมูล ที่ผู้สร้างสรรค์ศึกษา ได้แก่ ความยาวตั้งแต่ ไรผมถึงระหว่างคิ้ว ระหว่างคิ้วถึงปลาย จมูก และปลายจมูก ถึงคาง มีความยาว เท่ากัน</p>
	 <p>นักแสดงนำเทปกระดาษกาวย่นติดลงบนพื้นที่แสดง บริเวณเส้นหลัก ด้านล่างม้วนเทปกระดาษกาวย่น</p>	<p>นักแสดงสร้าง ลวดลายบนพื้นที่ แสดงด้วยเทป กระดาษกาวย่นที่ แสดงถึงสัดส่วนความ ยาวใบหน้าของตนเอง</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 1 ช่วงที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงหญิงด้านซ้ายของภาพ ทำท่าทางการดึงเทปกระดาษกาวย่นชิ้นที่ 1 ส่วนบนสุดของแนวเทป บริเวณหน้าผากที่แสดงความยาวตั้งแต่ไรผมถึงหว่างคิ้วของนักแสดง ออกจากใบหน้าของตนเอง</p>  <p>นักแสดงนำเทปกระดาษกาวย่นชิ้นที่ 1 ติดลงบนพื้นที่แสดง บริเวณเส้นหลัก ด้านบนม้วนเทปกระดาษกาวย่น</p>	<p>นักแสดงสร้างลวดลายบนพื้นที่แสดงด้วยเทปกระดาษกาวย่นที่แสดงถึงสัดส่วนความยาวใบหน้าของตนเอง สลับกับการดึงเทปกระดาษกาวย่นที่ติดบนใบหน้าออกทีละส่วน</p>




บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 1 ช่วงที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงหญิงด้านซ้ายของภาพ ทำท่าทางการดึงเทปกระดาษกาวย่นชิ้นที่ 2 ที่แสดงถึงความยาวหว่างคิ้ว ถึงปลายจมูกของนักแสดง ออกจากใบหน้าของตนเอง</p>  <p>นักแสดงนำเทปกระดาษกาวย่นส่วนที่ 2 ติดลงบนพื้นที่แสดงต่อจากชิ้นเทปกระดาษกาวย่นที่นักแสดงได้ทำการติดไว้ก่อนหน้านี้</p>	<p>นักแสดงสร้าง ลวดลายบนพื้นที่ แสดงด้วยเทป กระดาษกาวย่นที่ แสดงถึงสัดส่วนความ ยาวใบหน้าของตนเอง สลับกับการดึงเทป กระดาษกาวย่นที่ติด บนใบหน้าออกทีละ ส่วน</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ที่ 1 ช่วงที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงหญิงด้านซ้ายของภาพ ทำท่าทางการดึงเทป กระดาษกาวย่นชิ้นที่ 3 ที่แสดงถึงความยาวของปลาย จมูกถึงปลายคางของนักแสดง ออกจากใบหน้าของตนเอง</p>  <p>นักแสดงนำเทปกระดาษกาวย่นส่วนที่ 3 ติดลงบน พื้นที่แสดงต่อจากชิ้นเทปกระดาษกาวย่นที่นักแสดง ได้ทำการติดไว้ก่อนหน้านี้</p>	<p>นักแสดงสร้าง ลวดลายบนพื้นที่ แสดงด้วยเทป กระดาษกาวย่นที่ แสดงถึงสัดส่วนความ ยาวใบหน้าของตนเอง สลับกับการดึงเทป กระดาษกาวย่นที่ติด บนใบหน้าออกทีละ ส่วน</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 1 ช่วงที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงหญิงทั้งสองทำท่านั่งโดยมีเส้นแบ่งพื้นที่</p>	<p>นักแสดงหญิงทั้งสองทำการนั่งบนพื้นที่แสดง บริเวณเส้นแบ่งพื้นที่ ทำท่าทางที่เกิดจากการให้โจทย์ของผู้สร้างสรรค์ที่ให้ไว้ว่า ใบหน้าแบ่งออกเป็นสามส่วนเท่ากัน</p>
	 <p>นักแสดงทำท่าทางการวัดบริเวณระหว่างคิ้วถึงปลายจมูก พร้อมพูดคำว่า “หนึ่ง”</p>	<p>นักแสดงทั้งสองทำท่าทางที่สร้างสรรค์ขึ้นมาจากท่าทางในชีวิตประจำวันผ่านการคัดเลือกท่าทางจากผู้สร้างสรรค์ พร้อมพูดคำว่า “หนึ่ง” ในทุกครั้งที่ทำท่าทางการวัด และในบางครั้งผู้สร้างสรรค์กำหนดให้</p>
	 <p>นักแสดงทั้งสองนำนิ้วชี้ทาบไว้บริเวณหูของตนเอง พร้อมพูดคำว่า “หนึ่ง”</p>	<p>พูดพร้อมกัน เพื่อนำเสนอว่าทั้งสองมีขนาดของสัดส่วนใบหน้าที่เท่ากัน</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 1 ช่วงที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงทั้งสองนำนิ้วชี้เข้าหากัน พร้อมพูดคำว่า “หนึ่ง”</p>	<p>ท่าทางของนักแสดงที่ได้มาจากการตีความการวัดสัดส่วนบนใบหน้าของนักแสดงทั้ง 2</p>
	 <p>นักแสดงทางด้านขวานำนิ้วชี้วางลงบนบริเวณหน้าผากของนักแสดงอีกคน พร้อมพูดคำว่า “หนึ่ง”</p>	
	 <p>นักแสดงทั้งสองทำท่าทางแสดงนิ้วชี้</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 1 ช่วงที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงทั้งสองทำท่าทางแสดงนิ้วชี้ นักแสดงหญิง ด้านซ้ายนำนิ้วชี้ทาบบริเวณช่องปากของนักแสดง หญิงด้านขวา</p>	<p>ท่าทางของนักแสดงที่ ได้มาจากการตีความ การวัดสัดส่วนบน ใบหน้าของนักแสดง ทั้ง 2</p>
	 <p>นักแสดงทั้งสองนำนิ้วชี้ทาบบริเวณหูของตนเอง</p>	
	 <p>นักแสดงทั้งสองนำนิ้วชี้ทาบบริเวณสันจมูกของตนเอง</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ที่ 1</p> <p>ช่วงที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงทั้งสองนำนิ้วชี้ทำบริเวณหน้าผากตนเอง</p>  <p>นักแสดงทั้งสองนำนิ้วชี้ทำบริเวณปากของตนเอง</p>	<p>ท่าทางของนักแสดงที่ได้มาจากการตีความการวัดสัดส่วนบนใบหน้าของนักแสดงทั้ง 2</p>
	 <p>นักแสดงทั้งสองยื่นฝ่าเท้ามาด้านหน้า</p>	<p>นักแสดงหญิงทั้งสองหลังจากทำท่าทางการวัดใบหน้าเสร็จสิ้น ทั้งสองยื่นฝ่าเท้ามาบรรจบกัน บริเวณเส้นแบ่งพร้อมพูดคำว่า “หนึ่ง” ในขณะนี้ผู้สร้างสรรค์ต้องการเน้นฝ่าเท้าของนักแสดง</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ที่ 1</p> <p>ช่วงที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงทั้งสองทำการเทียบฝ่าเท้าของกันและกัน</p>  <p>นักแสดงทั้งสองทำการเทียบฝ่าเท้า (ภาพมุมมองบน)</p>  <p>นักแสดงทั้งสองทำการเทียบฝ่าเท้า โดยใช้ฝ่าเท้าประกบกัน</p>	<p>นักแสดงหญิงทั้งสองทำการเทียบฝ่าเท้าด้วยการยื่นเท้ามาทางด้านหน้า และนำเท้าอีกข้างซ้อนขึ้นเทียบอีกครั้ง เพื่อแสดงให้เห็นถึงความเท่ากันและทำต่อเนื่องโดยนักแสดงหญิงทั้งสองนำฝ่าเท้าด้านบนประกบเทียบกัน จากนั้นพลิกตัวหันหน้าเข้าหากันทำให้เกิดลายเส้นรูปเรขาคณิต</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 1</p> <p>ช่วงที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงคนด้านขวานำฝ่าเท้าของนักแสดงทางด้านซ้ายของภาพมาไว้บริเวณใบหน้าของตนเอง</p>	<p>ช่วงที่ 2 การวัด</p> <p>เปรียบเทียบสัดส่วน</p> <p>ความยาวใบหน้ากับ</p> <p>ความยาวฝ่าเท้า</p> <p>ผู้สร้างสรรค์ออกแบบ</p> <p>ลีลาให้นักแสดงทั้งสองทำการ</p> <p>เปรียบเทียบโดยใช้</p>
	 <p>นักแสดงทั้งสองเหยียดเท้าไปในทิศทางเดียวกัน</p>	<p>ท่าทางในลักษณะ</p> <p>เรียบง่าย และ</p> <p>สามารถสื่อสารได้</p> <p>ชัดเจน ใช้ท่าทาง</p> <p>เชื่อมต่อที่เน้นการ</p> <p>เคลื่อนไหวของข้อเท้า</p> <p>เป็นหลัก นักแสดงทั้งสองคนจะทำการ</p> <p>สลับกันไปมาในการ</p> <p>วัดและเปรียบเทียบ</p>
	 <p>นักแสดงด้านขวานำฝ่าเท้าของนักแสดงด้านซ้าย มาไว้บริเวณใบหน้าของตนเอง</p>	<p>สัดส่วน</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ที่ 1</p> <p>ช่วงที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงด้านขวานำฝ่าเท้าของนักแสดงด้านซ้าย มาไว้บริเวณใบหน้าของตนเองในลักษณะยื่น นักแสดงทางด้านซ้ายนอนลงพื้นที่แสดง พร้อมตั้งมือขึ้น</p>  <p>นักแสดงทั้งสองนำฝ่ามือประกบกัน นักแสดงคนที่ยืนยกเท้าขึ้นมาบริเวณใบหน้าของนักแสดงอีกคน นักแสดงคนที่นอนทำท่าตั้งเข่าไว้หนึ่งข้าง ส่วนขาอีกข้างยกขึ้นในลักษณะงอ</p>	<p>จากท่าทางในตาราง จะเห็นได้ว่านักแสดงหญิงทั้งสองในช่วงนี้ ผู้สร้างสรรค์มุ่งเน้นการเปรียบเทียบความยาวของฝ่าเท้าและใบหน้า ใช้ท่าทางเรียบง่าย ให้ความสนใจในการเชื่อมต่อและการสร้างลายเส้นที่เกิดจากสรีระร่างกายของนักแสดงทั้งสอง</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 1 ช่วงที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงทั้งสองนำฝ่าเท้าประกบกัน โดยนักแสดงคนหนึ่งยื่นส่วนอีกคนหนึ่งนอนอยู่บริเวณพื้นที่แสดง</p>	<p>นักแสดงทั้งสองนำฝ่าเท้าประกบกัน ถึงแม้ว่าปลายเท้าจะหันคนละด้าน แต่เมื่อนำมาประกบกันแล้ว สัดส่วนความยาว ยังคงมีความเท่ากัน</p>
	 <p>นักแสดงคนที่นั่งทำท่าทางเหยียดขาตั้ง วางมือข้างลำตัว กดปลายเท้า พร้อมดึงปลายคางของตนเองมาด้านหน้า</p> <p>นักแสดงคนที่ยืนเหยียด ยกขาของตนเองมาทางด้านหน้า ดันปลายเท้าขึ้นด้านบน มือแนบลำตัว</p>	<p>ฝ่าเท้าของนักแสดงที่ยืนจะอยู่ในระดับเดียวกับใบหน้าของนักแสดงคนที่นั่ง</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 1 ช่วงที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงทั้งสองเดินแนวทแยงมุม (เส้นสีแดง) มายังจุดกึ่งกลางของพื้นที่แสดง พร้อมเหยียดแขนขวามาด้านหน้าของตนเอง</p>	<p>รูปแบบการเดินออกของนักแสดงหญิงผู้สร้างสรรค์ออกแบบให้มีความสัมพันธ์กับรูปวงกลมที่อยู่พื้น โดยให้นักแสดงทั้งสองยืนแขนไปข้างหน้าเป็นเส้นตรงและเดินเฉียงผ่านจุดตัดบนพื้นซึ่งเป็นขอบของภาพวงกลมเมื่อเดินมาถึงจุดที่เป็นแนวเดียวกับเส้นกลางบนพื้น นักแสดงจะทำการหมุนตัว และเปลี่ยนทิศทางเพื่อเดินออกอีกฝั่งหนึ่งของพื้นที่แสดง</p>
	 <p>เมื่อนักแสดงคนหนึ่งถึงจุดกึ่งกลางของพื้นที่แสดง (จุดสีเหลืองในภาพ) ทำท่าหมุนตัวเพื่อเปลี่ยนทิศทาง</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 1 ช่วงที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงคนที่อยู่ด้านหน้าเปลี่ยนทิศทางการเดิน</p> <p>นักแสดงคนที่สองเมื่อถึงจุดกึ่งกลาง ทำท่าหมุนตัว</p>	<p>การออกแบบทิศทาง เช่นนี้ผู้วิจัยจินตนาการถึงจุด เมื่อนำจุดมาขยายก็จะได้ภาพวงกลมภาพใหญ่ แต่ในการออกแบบลีลาในช่วงนี้ ผู้วิจัยเริ่มต้นจากวงกลมใหญ่จากนั้นนักแสดงทั้งสองเดินเป็นแนวทแยงและทำการหมุนตัวเมื่อถึงจุด เสมือนว่าพื้นที่ตรงนั้นเป็นจุด ที่ถูกย่อขนาดจากวงกลมใหญ่</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 1 ช่วงที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงทั้งสองเดินออกจากพื้นที่แสดง ทางมุมหลังด้านขวาของภาพ</p>	<p>นักแสดงทั้งสอง เดินทางออกจากพื้นที่ แสดงเป็นการจบการ แสดงองก์ที่ 1 ช่วงที่ 2</p>
<p>องก์ที่ 1 ช่วงที่ 2 เข้าสู่ ช่วงที่ 3</p>	 <p>นักแสดงชายและนักแสดงหญิงเดินเข้าสู่พื้นที่แสดงพร้อมกับนักแสดงหญิงทั้ง 2 คนเดินออกจากพื้นที่แสดงทางมุมหลังด้านขวาของภาพ</p>	<p>นักแสดงช่วงที่ 3 เดิน เข้าพื้นที่แสดง นักแสดงทั้งสองมี ความต่างกันด้าน สัดส่วนความสูงอย่าง เห็นได้ชัด</p>
<p>องก์ที่ 1 ช่วงที่ 3</p>	 <p>นักแสดงหญิงย่อตัวลงหีบเทพกระดาศกาวยัน นักแสดงชายนอนราบทับปลายเส้นตรงบริเวณ ด้านขวาของภาพ</p>	<p>นักแสดงหญิงหีบ เทพกระดาศกาวยัน เพื่อเตรียมวัดสัดส่วน ความสูงของนักแสดง ชาย</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 1 ช่วงที่ 3 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงหญิงทำการติดเทปกระดาษกาวยนต์ันข้างตามความสูงของนักแสดงชาย</p>	<p>นักแสดงหญิงทำการติดเทปกระดาษกาวยนต์ันตั้งแต่ปลายศีรษะของนักแสดงชาย ยาวลงไปถึงบริเวณสันเท้า แสดงถึงสัดส่วนความสูง</p>
	 <p>นักแสดงหญิงทำท่านอนหันเท้ามาด้านหน้า นักแสดงชายลุกขึ้นยืนบริเวณปลายเส้นตรง</p>	<p>หลังจากนักแสดงหญิงทำการวัดส่วนสูงของนักแสดงชายเสร็จแล้ว นักแสดงหญิงเดินไปทำท่านอนราบในทิศทางตรงกันข้ามกับฝ่ายชาย ผู้สร้างสรรค์ออกแบบโดยคำนึงถึงความสะดวกของเส้นที่จะเกิดขึ้น</p>
	 <p>นักแสดงชายติดเทปกระดาษกาวยนต์ันข้างนักแสดงหญิง</p>	<p>นักแสดงชายทำการติดเทปกระดาษกาวยนต์ันตั้งแต่บริเวณปลายศีรษะลากยาวลงไปถึงบริเวณสันเท้า แสดงถึงสัดส่วนความสูง</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 1 ช่วงที่ 3 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงชายยืนถือเทปกระดาษกาว ย่น นักแสดงหญิงทำท่านั่ง ตั้งเข่าขึ้นเพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการลุกขึ้น</p>	<p>หลังจากนักแสดงชายทำการติดเทปแสดงสัดส่วนความสูงของนักแสดงหญิงเสร็จ นักแสดงหญิงทำท่านั่งเพื่อเตรียมลุกขึ้นเพื่อเชื่อมต่อในการทำท่าวัดสัดส่วนต่อไป</p>
	 <p>นักแสดงหญิงทำท่าวัดความสูงโดยใช้ท่อนแขนของตนเอง ตั้งแต่ปลายนิ้วกลางจนถึงข้อศอกวางท่าบลงบนเทปกระดาษกาว ย่นด้านซ้ายของภาพ นักแสดงชายวางเท้าซ้ายลงบนเทปกระดาษกาว ย่นทางด้านขวาของภาพ</p>	<p>นักแสดงทั้งสองทำการเปรียบเทียบสัดส่วนความสูงของตนเองกับอวัยวะอื่นๆ นักแสดงหญิงใช้ท่อนแขนด้านล่าง คือ ตั้งแต่ปลายนิ้วกลางจนถึงข้อศอก และนักแสดงชายใช้ฝ่าเท้าเป็นอวัยวะเปรียบเทียบความสูงของตนเอง</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 1 ช่วงที่ 3 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงหญิงใช้ท่อนแขนตั้งแต่ข้อศอกจนถึงปลายนิ้วกลางวางลงบนเทปกระดาษกาวย่น</p>	<p>นักแสดงนำอวัยวะของตนเองมาเปรียบเทียบกับเทปกระดาษกาวย่นที่ได้มาจากการวัดสัดส่วนความสูงของตนเอง</p>
	 <p>นักแสดงชายวางเท้าลงบนเทปกระดาษกาวย่น โดยให้ส้นเท้าเสมอลายเทป</p>	
	 <p>นักแสดงทั้งสองนำอวัยวะวางลงบนเส้นเทปกระดาษกาวย่น ต่อเนื่องจากภาพด้านบน</p>	<p>นักแสดงหญิงใช้ท่อนแขนของตนเองทำการเปรียบเทียบสัดส่วนความสูงได้จำนวน 4 ครั้ง</p> <p>นักแสดงชายความยาวฝ่าเท้าเปรียบเทียบกับสัดส่วนความสูงของตนเองได้จำนวน 7 ครั้ง</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ที่ 1 ช่วงที่ 3 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงทั้งสองเปรียบเทียบสัดส่วนความยาวของอวัยวะส่วนต่าง ๆ ด้วยความกว้างของฝ่ามือ</p>	<p>นักแสดงทั้งสองทำการเปรียบเทียบความกว้างของฝ่ามือกับอวัยวะอื่น ได้แก่ นักแสดงหญิง</p> <p>เปรียบเทียบความกว้างของฝ่ามือกับท่อนแขนด้านข้าง (ตั้งแต่ข้อศอกจนถึงปลายนิ้วกลาง) วัดได้จำนวน 6 ครั้ง</p>
	 <p>นักแสดงหญิงทำท่าเปรียบเทียบความยาวตั้งแต่ปลายนิ้วกลางจนถึงข้อศอกกับความกว้างของฝ่ามือ</p>	<p>นักแสดงชายเปรียบเทียบความกว้างของฝ่ามือกับความยาวของฝ่าเท้า วัดได้จำนวน 4 ครั้ง</p>
	 <p>นักแสดงชายทำท่าเปรียบเทียบความยาวฝ่าเท้ากับความกว้างของฝ่ามือ</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ที่ 1 ช่วงที่ 3 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงทั้งสองทำท่าเปรียบเทียบความสูงของตนกับอวัยวะส่วนต่าง ๆ ได้แก่ นักแสดงหญิงใช้ท่อนแขน (ตั้งแต่ข้อศอกถึงข้อมือ) และนักแสดงชายทำท่าวัดขนาดความสูงของตนเองกับความยาวฝ่าเท้า โดยเดินตามเทพกระดาศกาวยันที่ถูกติดไว้เป็นแนวเส้นตรง</p>	<p>นักแสดงหญิงใช้ท่อนแขน (ตั้งแต่ข้อศอกถึงข้อมือ) เปรียบเทียบกับความสูงของตนได้จำนวน 6 ครั้ง นักแสดงชายทำท่าวัดขนาดความสูงของตนเองกับความยาวฝ่าเท้าได้จำนวน 7 ครั้ง</p>
	 <p>นักแสดงชายนอนราบคว่ำตัวลงบนพื้น ฝ่าเท้าทั้งสองด้านประกบกันพร้อมยกขาขึ้นด้านหลัง และนำนิ้วโป้งและนิ้วกลางของมือสัมผัสใบหน้าของตนเอง นักแสดงหญิงยกมือข้างหนึ่งขึ้น และนำมืออีกข้างสัมผัสบริเวณข้อมือในการเปรียบเทียบความสูงของตนกับท่อนแขน (ตั้งแต่ข้อศอกถึงข้อมือ)</p>	<p>เมื่อนักแสดงชายนอนคว่ำลงบนพื้นและกางฝ่ามือให้เท่ากับขนาดของใบหน้า (ความยาวจากปลายนิ้วกลางจนถึงปลายนิ้วโป้ง) ในการแสดงการวัดสัดส่วนความสูง</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ที่ 1 ช่วงที่ 3 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงชายเคลื่อนไหวที่มีระดับที่สูงขึ้นด้วยการชันเข่า พร้อมกางฝ่ามือมาต่อจากการวัดก่อนหน้า นักแสดงหญิงโน้มตัวลงสัมผัสพื้น</p>	<p>เมื่อนักแสดงชายนอนคว่ำลงบนพื้นและกางฝ่ามือให้เท่ากับขนาดของใบหน้า (ความยาวจากปลายนิ้วกลางจนถึงปลายนิ้วโป้ง) วัดขึ้นมาจำนวน 10 ครั้ง ซึ่งเป็นจำนวนที่เท่ากับ ความสูงของร่างกายตนเอง</p>
	 <p>นักแสดงชายอยู่ในท่ายืนตรง พร้อมกางฝ่ามือต่อจากการวัดก่อนหน้า นักแสดงหญิงนอนคว่ำเหยียดตัวตรงพื้น</p>	<p>ในขณะเดียวกัน นักแสดงหญิงค่อย ๆ ลดระดับ ซึ่งเป็นการใช้ระดับตรงข้ามกับนักแสดงชาย</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 1 ช่วงที่ 3 เข้าสู่ ช่วงที่ 4</p>	 <p>นักแสดง 2 คู่ ยืนหลังประกบกัน โดยคู่ทางด้านซ้าย จะทำการองศา แต่คู่ด้านขวาเหยียดเท้าในท่ายืนตรง</p>	<p>นักแสดงในช่วงที่ 3 ยืนหลังประกบกันเพื่อแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างที่ชัดเจน และนักแสดงช่วงที่ 1 เดินเข้ามาบนพื้นที่แสดงด้วยท่าทางหลังประกบกัน เป็นการเชื่อมโยงเข้าสู่ช่วงที่ 4</p>
<p>องก์ที่ 1 ช่วงที่ 4</p>	 <p>นักแสดงคู่ซ้ายเดินเข้าสู่พื้นที่แสดง นักแสดงคู่ขวา นักแสดงชายทำการโน้มตัวไปด้านหน้า นักแสดงหญิงเอนหลังตามแรงดึงแขน</p>  <p>นักแสดงคู่ซ้ายเดินเข้าสู่พื้นที่แสดงอย่างต่อเนื่อง นักแสดงคู่ขวา นักแสดงชายปล่อยข้อมือนักแสดงหญิง นักแสดงหญิงย่อตัวลงเตรียมลุกขึ้นยืน</p>	<p>ผู้สร้างสรรค์ออกแบบลีลาให้นักแสดงทั้ง 2 กลุ่ม ทำท่าทางการเปรียบเทียบสัดส่วนความสูง โดยนักแสดงในช่วงที่ 1 ทำท่าหลังประกบพร้อมเดินเข้ามาในพื้นที่แสดง ส่วนนักแสดงในช่วงที่ 3 จะใช้ท่าทางการดึงข้อแขนเพื่อส่งผู้ที่อยู่ด้านบนไปฝั่งตรงข้าม โดยผู้สร้างสรรค์ใช้เทคนิคการดันสกดที่เกิดจากการสัมผัสระหว่างร่างกายของมนุษย์ (Body Contact Improvisation)</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 1 ช่วงที่ 4 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงคู่ชายเดินเข้าสู่พื้นที่แสดง นักแสดงคู่ขวา นักแสดงหญิงทำการโน้มตัวไปด้านหน้า นักแสดงชาย เอนหลังตามแรงดึงแขน</p>	<p>ท่าทางการ เปรียบเทียบขนาด สัดส่วนความสูงของ นักแสดงใช้เทคนิค การดันสัดที่เกิดจาก การสัมผัสระหว่าง ร่างกายของมนุษย์ผู้ สร้างสรรค์พบว่าผู้ที่มี สัดส่วนความสูงที่ เท่ากันจะทำการ เคลื่อนไหวที่สะดวก มากกว่าผู้ที่มีสัดส่วน ความสูงแตกต่างกัน</p>
	 <p>นักแสดงคู่หน้านำแขนทั้งสองข้างกอดไว้ที่บริเวณ หน้าอก นำเท้าข้างหนึ่งไขว้ไว้ด้านหน้า และทำการ หมุนตัว ในขณะที่นักแสดงคู่หลังจับมือกันในลักษณะ การย่อขา</p>	<p>เมื่อนักแสดงช่วงที่ 1 ถึงตรงกลางพื้นที่ แสดง นักแสดงทั้ง สองเปลี่ยนท่าทางเข้า สู่ท่าต่อไปด้วยการ หมุนตัว จะตรงกับที่ นักแสดงช่วงที่ 3 อยู่ บริเวณกลางพื้นที่ แสดงเช่นกัน</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 1 ช่วงที่ 4 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงคู่หน้าทำท่านั่งขัดสมาธิพร้อมนำมือไขว้ไว้บริเวณหน้าอก นักแสดงคู่หลังจับมือกันพร้อมเหยียดแขนตรง</p>	<p>ผู้สร้างสรรค์ผลงาน ออกแบบลีลาให้นักแสดงทั้ง 4 คน แสดงถึงความสมมาตรบนพื้นที่และสร้างรูปเรขาคณิตจากสรีระร่างกาย</p>
	 <p>นักแสดงคู่หน้านำท่อนแขนสัมผัสกัน พร้อมนำปลายนิ้วของแขนอีกข้างสัมผัสบริเวณศอก นักแสดงคู่หลังนักแสดงหญิงนำศีรษะประกบหน้าอกนักแสดงชาย</p>	<p>การออกแบบลีลา ในช่วงนี้ผู้สร้างสรรค์คำนึงถึงการใช้อวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกายนักแสดงในการสร้างรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต ทั้งสี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม วงกลม ขณะเดียวกันในการออกแบบลีลาผู้สร้างสรรค์ยังคงคำนึงถึงเรื่องสัดส่วนที่เหมาะสมในการสร้างรูปร่างหรือรูปทรงนั้น ๆ เช่นกัน</p>
	 <p>นักแสดงคู่หน้าใช้ฝ่ามือประกบกันและกางนิ้วโป้ง นักแสดงคู่หลังพลิกตัวเพื่อเปลี่ยนตำแหน่งการยืน</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ที่ 1</p> <p>ช่วงที่ 4 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงคู่หน้ากางนิ้วก้อยออก นักแสดงคู่หลัง นักแสดงหญิงนำฝ่ามือทั้งสองวางลงบนบริเวณสะโพกของตนเอง นักแสดงชายคุกเข่าลงบนพื้น</p>	<p>นักแสดงทั้ง 4 ทำท่าทางในการรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตด้วยสัดส่วนสรีระร่างกาย ใช้เทคนิค การดันสัดที่เกิดจากการสัมผัสระหว่างร่างกายของมนุษย์</p>
	 <p>นักแสดงคู่หน้านำมือทั้งสองประสานกัน และบิดตัวลงสู่พื้น นักแสดงคู่หลัง นักแสดงชายด้านหลังลุกขึ้นกางขาพร้อมก้มศีรษะ</p>	
	 <p>นักแสดงคู่หน้านอนลงบนพื้น ฝ่ามือจับกันพร้อมจัดเรียวขาในลักษณะไม่ทับกัน นักแสดงคู่หลังยังคงทำเดิม</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ที่ 1 ช่วงที่ 4 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงคู่หน้านั่งพับเพียบหันหน้าเข้าหากัน พร้อมประกบฝ่ามือและนำหลังมือสัมผัสกัน นักแสดงคู่หลังยืนตัวตรงทั้งคู่</p>	<p>นักแสดงทั้ง 4 สร้างรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต ผ่านการเคลื่อนไหวที่ผู้สร้างสรรค์คำนึงถึงความสมมาตร และการสร้างลายเส้นผ่านสรีระ สัดส่วนของนักแสดง ใช้เทคนิคการต้นสดที่เกิดจากการสัมผัสระหว่างร่างกายของมนุษย์</p>
	 <p>นักแสดงคู่หน้านั่งพับเพียบ จับมือพร้อมกางแขนออกในลักษณะหันหน้าเข้าหากัน นักแสดงคู่หลัง นักแสดงชายยืนตัวตรงทั้งคู่ นักแสดงหญิงงอศีรษะลงด้านข้างของตนเอง</p>	
	 <p>นักแสดงคู่หน้านั่งพับเพียบจับมือกันพร้อมโน้มตัวไปทางนักแสดงคู่หลัง ส่วนนักแสดงคู่หลังทำท่ายืนตรงหันหน้าเข้าหากัน</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ที่ 1 ช่วงที่ 4 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงคู่หน้าอนตะแคงตัวตรง ทำมุมเฉียงพร้อมจับมือกัน นักแสดงคู่หลัง นักแสดงหญิงโน้มตัวลงด้านหน้า นำฝ่ามือสัมผัสพื้น นักแสดงชายนำฝ่ามือสัมผัสหลังของนักแสดงหญิง พร้อมถ่ายน้าหนัก</p>	<p>นักแสดงทั้ง 4 สร้างรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต ผ่านการเคลื่อนไหวที่ผู้สร้างสรรค์คำนึงถึงความสมมาตร และการสร้างลายเส้นผ่านสรีระ สัดส่วนของนักแสดง ใช้เทคนิคการดันสัดที่เกิดจากการสัมผัสระหว่างร่างกายของมนุษย์</p>
	 <p>นักแสดงคู่หน้าอนตะแคงตัวตรง ทำมุมเฉียงพร้อมจับมือกัน วาดเท้ามาด้านหน้าของตนเอง นักแสดงคู่หลัง นักแสดงหญิงโน้มตัวลงด้านหน้า นำฝ่ามือสัมผัสพื้น นักแสดงชายนำฝ่ามือสัมผัสกับหลังของนักแสดงหญิง พร้อมเหยียดแขนตรงยาวในมุมเฉียง</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ที่ 1 ช่วงที่ 4 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงคู่หน้านอนหงายลงบนพื้น ศีรษะหันเข้าหากัน ตั้งเข่าขึ้น พร้อมกับนำฝ่ามือประกบในลักษณะที่ปลายนิ้วมือข้างหนึ่งชี้ขึ้น และปลายนิ้วมืออีกข้างหนึ่งชี้ลง นักแสดงคู่หลัง นักแสดงชายนำฝ่ามือทั้งสองด้านสัมผัสพื้น พร้อมกับศีรษะลง</p>  <p>นักแสดงคู่หน้านอนคว่ำลงบนพื้น ศีรษะหันเข้าหากัน ยกเท้าข้างหนึ่งขึ้นเหนือพื้น พร้อมกับนำฝ่ามือประกบในลักษณะที่ปลายนิ้วมือทั้งสองข้างชี้ขึ้นด้านบน นักแสดงคู่หลัง นักแสดงชายนำฝ่ามือทั้งสองด้านสัมผัสพื้น เขยียดขาตรง นักแสดงหญิงยืนตรงหันหลังออกจากคู่ของตนเอง</p>	<p>นักแสดงทั้ง 4 สร้างรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต ผ่านการเคลื่อนไหวที่ผู้สร้างสรรค์คำนึงถึงความสมมาตร และการสร้างลายเส้นผ่านศีรษะ สัดส่วนของนักแสดง ใช้เทคนิคการต้นสดที่เกิดจากการสัมผัสระหว่างร่างกายของมนุษย์</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 1 ช่วงที่ 4 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงคู่หน้านั่งในท่าคุกเข่า ทั้งสองนำข้อมือสัมผัสกัน นักแสดงคู่หลัง นักแสดงหญิงเอนหลังลงบนหลังของนักแสดงชาย</p>	<p>นักแสดงทั้ง 4 สร้างรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต ผ่านการเคลื่อนไหวที่ผู้สร้างสรรค์คำนึงถึงความสมมาตร และการสร้างลายเส้นผ่านสรีระ สัดส่วนของนักแสดง ใช้เทคนิคการต้นสดที่เกิดจากการสัมผัสระหว่างร่างกายของมนุษย์ และเทคนิคกระจก (Mirror)</p>
	 <p>นักแสดงคู่หน้ายืนตรงหันหน้าเข้าหากัน ค่อย ๆ ยกแขนขึ้นด้านบน นักแสดงคู่หลัง นักแสดงหญิงเหยียดแขนขึ้นเหนือศีรษะ นอนหงายลงบนพื้นที่แสดง นักแสดงชายวางเท้าราบไปกับพื้นที่แสดง จับข้อเท้าทั้งสองข้างของนักแสดงหญิง พร้อมออกลีลาทางแขนออก</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ที่ 1 ช่วงที่ 4 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงคู่หน้ายืนตรงหันหน้าเข้าหากัน ค่อย ๆ ยกแขนขึ้นด้านบนจนถึงระดับขนาบพื้น นักแสดงคู่หลังนักแสดงหญิงเหยียดแขนขึ้นเหนือศีรษะ นักแสดงชายจับข้อเท้าทั้งสองข้างของนักแสดงหญิง พร้อมบิดตัวไปทางด้านหลัง</p>	<p>นักแสดงทั้ง 4 สร้างรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต ผ่านการเคลื่อนไหวที่ผู้สร้างสรรคค์ำนึงถึงความสมมาตร และการสร้างลายเส้นผ่านสรีระ สัดส่วนของนักแสดง ใช้เทคนิคการดันสัดที่เกิดจากการสัมผัสระหว่างร่างกายของมนุษย์และเทคนิคกระจก (Mirror)</p>
	 <p>นักแสดงคู่หน้ายืนตรงหันหน้าเข้าหากัน ค่อย ๆ ยกแขนอีกด้านขึ้นเหนือศีรษะ นักแสดงคู่หลัง นักแสดงหญิงเหยียดแขนขึ้นเหนือศีรษะ นักแสดงชายจับข้อเท้าทั้งสองข้างของนักแสดงหญิงหันหลังให้นักแสดงคู่หน้า นักแสดงหญิงคู่ที่ 3 เดินเข้าสู่พื้นที่แสดงจากทั้ง 2 ด้าน</p>	<p>นักแสดงทั้ง 6 สร้างรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต ผ่านการเคลื่อนไหวที่ผู้สร้างสรรคค์ำนึงถึงความสมมาตร และการสร้างลายเส้นผ่านสรีระ สัดส่วนของนักแสดง ใช้เทคนิคการดันสัดที่เกิดจากการสัมผัสระหว่างร่างกายของมนุษย์และเทคนิคกระจก (Mirror)</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ที่ 1</p> <p>ช่วงที่ 4 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงทั้ง 6 ทำท่าเส้นตรง เส้นเฉียง และเส้นโค้ง</p>	<p>การเคลื่อนไหวจากการตีความโจทย์ที่ผู้สร้างสรรค์มอบให้ คือ เส้นตรง เส้นเฉียง และเส้นโค้ง ดังที่กล่าวไว้ในหัวข้อการออกแบบลีลา</p>
	 <p>นักแสดงทั้ง 6 ทำท่าเส้นตรง เส้นเฉียง และเส้นโค้ง</p>	<p>นาฏยศิลป์</p> <p>ในกระบวนการคิดทำ ผู้สร้างสรรค์ให้อิสระในการเคลื่อนไหว และออกแบบระดับแก่นักแสดง จากนั้นผู้สร้างนำมาจัด</p>
	 <p>นักแสดงทั้ง 6 ทำท่าเส้นตรง เส้นเฉียง และเส้นโค้ง</p>	<p>องค์ประกอบบนพื้นที่ การแสดงโดยคำนึง ความสมมาตร ลายเส้น และภาพรวมที่เกิดขึ้นบนพื้นที่แสดง</p>
	 <p>นักแสดงทั้ง 6 ทำท่าเส้นตรง เส้นเฉียง และเส้นโค้ง</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ที่ 1 ช่วงที่ 4 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงทั้ง 6 ทำท่าทางจากโจทย์ สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม และวงกลม</p>	<p>การเคลื่อนไหวจาก การตีความโจทย์ที่ผู้ สร้างสรรค์มอบให้ คือ สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม วงกลม ดังที่กล่าวไว้ในหัวข้อการออกแบบ ลีลานาฏศิลป์</p> <p>ในกระบวนการคิดทำ ผู้สร้างสรรค้ให้อิสระ</p>
	 <p>นักแสดงทั้ง 6 ทำท่าทางจากโจทย์ สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม และวงกลม</p>	<p>ในการเคลื่อนไหว และออกแบบระดับ แก่นักแสดง จากนั้น ผู้สร้างนำมาจัด องค์ประกอบบนพื้นที่ การแสดงโดยคำนึง</p> <p>ความสมมาตร</p> <p>ลายเส้น และภาพรวม</p>
	 <p>นักแสดงทั้ง 6 ทำท่าทางจากโจทย์ สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม และวงกลม</p>	<p>ที่เกิดขึ้นบนพื้นที่ แสดง</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ที่ 1</p> <p>ช่วงที่ 4 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงทั้ง 6 ทำท่าทางจากโจทย์ สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม และวงกลม</p>	<p>การเคลื่อนไหวจาก การตีความโจทย์ที่ผู้ สร้างสรรค์มอบให้ คือ สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม วงกลม ดังที่กล่าวไว้ในหัวข้อการออกแบบ ลีลานาฏศิลป์</p> <p>ในกระบวนการคิดทำ ผู้สร้างสรรค้ให้อิสระ ในการเคลื่อนไหว และออกแบบระดับ แก่นักแสดง จากนั้น ผู้สร้างนำมาจัด องค์ประกอบบนพื้นที่ การแสดงโดยคำนึง ความสมมาตร ลายเส้น และภาพรวม ที่เกิดขึ้นบนพื้นที่ แสดง</p>
	 <p>นักแสดงทั้ง 6 ทำท่าทางจากโจทย์ สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม และวงกลม</p>	
	 <p>นักแสดงทั้ง 6 ทำท่าทางจากโจทย์ สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม และวงกลม</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 1 ช่วงที่ 4 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงคู่กลางสร้างรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตโดยการสัมผัสระหว่างร่างกาย นักแสดงคนอื่น ๆ เดินตามแนวเส้นวงกลมของตนเอง</p>	<p>นักแสดงชายสองคนที่ มีขนาดสัดส่วนความ สูงที่เท่ากัน ทำท่าทาง เคลื่อนไหวโดยใช้ เทคนิค การดันสัดที่ เกิดจากการสัมผัส ระหว่างร่างกายของ มนุษย์ในการสร้าง รูปร่างหรือรูปทรง เรขาคณิต</p>
	 <p>นักแสดงคู่กลางสร้างรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตโดยการสัมผัสระหว่างร่างกาย นักแสดงคนอื่น ๆ เดินตามแนวเส้นวงกลมของตนเอง</p>	<p>นักแสดงที่เหลือเดิน ตามแนวเส้นวงกลม ของตนเองตามระยะ และทิศทางที่ผู้ สร้างสรรค์กำหนดให้ โดยได้แนวคิดมาจาก การโคจรของดวงดาว ในระบบสุริยะจักรวาล</p>
	 <p>นักแสดงคู่กลางสร้างรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตโดยการสัมผัสระหว่างร่างกาย นักแสดงคนอื่น ๆ เดินตามแนวเส้นวงกลมของตนเอง</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ที่ 1</p> <p>ช่วงที่ 4 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงคู่กลางสร้างรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตโดยการสัมผัสระหว่างร่างกาย นักแสดงคนอื่น ๆ เดินตามแนวเส้นวงกลมของตนเอง</p>	<p>นักแสดงชายสองคนที่ มีขนาดสัดส่วนความ สูงที่เท่ากัน ทำท่าทาง เคลื่อนไหวโดยใช้ เทคนิคการดันสัดที่ เกิดจากการสัมผัส ระหว่างร่างกายของ มนุษย์ในการสร้าง รูปร่างหรือรูปทรง เรขาคณิต</p>
	 <p>นักแสดงคู่กลางสร้างรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตโดยการสัมผัสระหว่างร่างกาย นักแสดงคนอื่น ๆ เดินตามแนวเส้นวงกลมของตนเอง</p>	<p>นักแสดงที่เคลื่อนไหว เดินตามแนวเส้นวงกลม ของตนเองตามระยะ และทิศทางที่ผู้ สร้างสรรค์กำหนดให้ โดยได้แนวคิดมาจาก การโคจรของดวงดาว ในระบบสุริยะจักรวาล</p>
	 <p>นักแสดงคู่กลางสร้างรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตโดยการสัมผัสระหว่างร่างกาย นักแสดงคนอื่น ๆ เดินตามแนวเส้นวงกลมของตนเอง</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ที่ 1</p> <p>ช่วงที่ 4 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงคู่กลางสร้างรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตโดยการสัมผัสระหว่างร่างกาย นักแสดงคนอื่น ๆ เดินตามแนวเส้นวงกลมของตนเอง</p>	<p>นักแสดงชายสองคนที่ มีขนาดสัดส่วนความ สูงที่เท่ากัน ทำท่าทาง เคลื่อนไหวโดยใช้ เทคนิค การดันสัดที่ เกิดจากการสัมผัส ระหว่างร่างกายของ มนุษย์ในการสร้าง รูปร่างหรือรูปทรง เรขาคณิต</p>
	 <p>นักแสดงคู่กลางสร้างรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตโดยการสัมผัสระหว่างร่างกาย นักแสดงคนอื่น ๆ เดินตามแนวเส้นวงกลมของตนเอง</p>	<p>นักแสดงที่เหลือเดิน ตามแนวเส้นวงกลม ของตนเองตามระยะ และทิศทางที่ผู้ สร้างสรรค์กำหนดให้ โดยได้แนวคิดมาจากการโคจรของดวงดาว ในระบบสุริยะจักรวาล</p>
	 <p>นักแสดงคู่กลางสร้างรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตโดยการสัมผัสระหว่างร่างกาย นักแสดงคนอื่น ๆ เดินตามแนวเส้นวงกลมของตนเอง</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 1 ช่วงที่ 4 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงคู่กลางสร้างรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตโดยการสัมผัสระหว่างร่างกาย นักแสดงคนอื่น ๆ เดินตามแนวเส้นวงกลมของตนเอง</p>	<p>นักแสดงชายสองคนที่ มีขนาดสัดส่วนความ สูงที่เท่ากัน ทำท่าทาง เคลื่อนไหวโดยใช้ เทคนิคการดันสัดที่ เกิดจากการสัมผัส ระหว่างร่างกายของ มนุษย์ในการสร้าง รูปร่างหรือรูปทรง เรขาคณิต</p>
	 <p>นักแสดงคู่กลางสร้างรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตโดยการสัมผัสระหว่างร่างกาย นักแสดงคนอื่น ๆ เดินตามแนวเส้นวงกลมของตนเอง</p>	<p>นักแสดงที่เคลื่อนไหว ตามแนวเส้นวงกลม ของตนเองตามระยะ และทิศทางที่ผู้ สร้างสรรค์กำหนดให้ โดยได้แนวคิดมาจก การโคจรของดวงดาว ในระบบสุริยะจักรวาล</p>
	 <p>นักแสดงทั้งหมดเดินตามแนวเส้นวงกลมของตนเอง</p>	<p>นักแสดงทั้งหมดเดิน ตามแนวเส้นวงกลม ของตนเองตามระยะ และทิศทางที่ผู้ สร้างสรรค์กำหนดให้ โดยได้แนวคิดมาจก การโคจรของดวงดาว ในระบบสุริยะจักรวาล</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ที่ 1 ช่วงที่ 4 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงทั้งหมดเดินตามแนวเส้นวงกลมของตนเอง</p>  <p>นักแสดงทั้งหมดยืนเรียงแถวตอนลึก</p>	<p>นักแสดงทั้งหมดเดินตามแนวเส้นวงกลมของตนเองตามแนวเส้นวงกลมของตนเองตามระยะและทิศทางที่ผู้สร้างสรรค์กำหนดให้ โดยได้แนวคิดมาจากการโคจรของดวงดาวในระบบสุริยะจักรวาลที่มีการเรียงตัวเป็นเส้นตรงเมื่อเกิดจันทรุปราคาที่เหมาะสม</p> <p>องค์ 1 มีความยาวประมาณ 30 นาที</p>
<p>องค์ที่ 2</p>	 <p>นักแสดงวางท่าตามภาพเดอะวิทรูเวียนแมน นักแสดงคนที่ 1 กางแขนขึ้นเหนือระดับศีรษะ นักแสดงคนที่ 2 กางแขนขนานพื้น นักแสดงคนที่ 3 ยืนตรงมือแนบลำตัว นักแสดงคนที่ 4 เขยียดเท้าขวา กดปลายเท้าออกมาด้านทางขวา นักแสดงคนที่ 5 เขยียดเท้าซ้าย กดปลายเท้าออกมาด้านทางซ้าย นักแสดงคนที่ 6 ยืนตรงมือแนบลำตัว</p>	<p>องค์ 2 การสร้างสรรค์ที่ไม่รู้จัก</p> <p>ลักษณะการวางท่าเริ่มต้น ผู้สร้างสรรค์ออกแบบให้สอดคล้องกับผ่านเดอะวิทรูเวียนแมน</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 2 (ต่อ)</p>	<div data-bbox="513 483 1098 801" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="513 824 1098 1093">นักแสดงชายคนกลางยืนเท้าชิด กางแขนขนานพื้น นักแสดงชายคนต่อมาวางฝ่ามือไปที่พื้นทางด้านซ้ายของภาพ โดยข้อมือสัมผัสกับส้นเท้าของนักแสดงคนกลาง นักแสดงอีกสองคนที่อยู่ด้านหลังวิ่งออกทางพื้นที่แสดงทั้งสองด้าน</p> <div data-bbox="513 1133 1098 1527" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="513 1550 1098 1818">นักแสดงชายคนกลางยังคงอยู่ในท่ายืนเท้าชิด กางแขนขนานพื้น นักแสดงชายคนที่วางฝ่ามือบนพื้น ใช้ฝ่ามืออีกข้างวางต่อไปทางด้านซ้ายของภาพ นักแสดงหญิงทางด้านซ้ายของภาพอยู่ในท่าชันเข่า นำปลายนิ้วของตนสัมผัสกับปลายนิ้วของนักแสดงชาย</p>	<p data-bbox="1129 483 1375 1079">นักแสดงสร้างรายละเอียดตามแนวคิดเดอะวิทรูเวียนแมนที่ว่า เมื่อมนุษย์ยืนชิดขาและกางแขนขนานพื้นจะเกิดรูปสี่เหลี่ยมจตุรัส แสดงให้เห็นความเท่ากันของสัดส่วน ความกว้างและความยาว โดยใช้ท่าทางการวัดในชีวิตประจำวัน</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
องก์ที่ 2 (ต่อ)	 <p data-bbox="517 904 1098 1106">นักแสดงหญิงทางด้านซ้ายของภาพใช้ปลายนิ้วกลางสัมผัสพื้น พร้อมยกคอกขึ้นด้านบน วางท่าของท่อนแขนในลักษณะตั้ง นักแสดงหญิงอีกคนเดินเข้ามาจากด้านหลัง</p> <p data-bbox="517 1576 1098 1845">นักแสดงหญิงทางด้านซ้ายของภาพคนที่อยู่ด้านบนวางท่อนแขนในลักษณะเส้นตรงแนวตั้งโดยให้ปลายนิ้วกลางสัมผัสกับข้อศอกของนักแสดงหญิงที่อยู่ด้านล่าง เกิดเป็นเส้นตรงในแนวตั้ง นักแสดงชายเดินไปอยู่ด้านหลังของนักแสดงหญิงทั้งสอง</p>	<p data-bbox="1129 479 1375 1084">นักแสดงสร้างลายเส้นตามแนวคิดเดอะวิทรูเวียนแมน ที่ว่า เมื่อมนุษย์ยื่นซิดาและกางแขนขนานพื้นจะเกิดรูปสี่เหลี่ยมจตุรัส แสดงให้เห็นความเท่ากันของสัดส่วน ความกว้างและความยาว โดยใช้ท่าทางการวัดในชีวิตประจำวัน</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
องก์ที่ 2 (ต่อ)	 <p data-bbox="515 779 1094 869">นักแสดงทั้งสามคนที่อยู่ด้านซ้ายของภาพนำท่อนแขนมาต่อกันจนเกิดเป็นเส้นตรงในแนวตั้ง</p>	<p data-bbox="1118 349 1385 958">นักแสดงสร้างลายเส้นตามแนวคิดเดอะวิทรูเวียนแมน ที่ว่า เมื่อมนุษย์ยื่นซิดาและกางแขนขนานพื้นจะเกิดรูปสี่เหลี่ยมจตุรัส แสดงให้เห็นความเท่ากันของสัดส่วน ความกว้างและความยาว โดยใช้ท่าทางการวัดในชีวิตประจำวัน</p>
	 <p data-bbox="515 1317 1094 1406">นักแสดงหญิงที่อยู่ด้านล่างปรับระดับท่อนแขน พร้อมเปลี่ยนทิศของปลายนิ้วชี้ด้านบน</p>	
	 <p data-bbox="515 1861 1094 1951">นักแสดงหญิงทางด้านซ้ายยืนตรงเหยียดแขนตรงขึ้นด้านบน เกิดแนวเส้นตรงแนวตั้งที่มีความยาวเพิ่มขึ้น</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
องก์ที่ 2 (ต่อ)	 <p data-bbox="515 804 1094 902">นักแสดงหญิงทางด้านซ้ายยืนตรงเหยียดแขนตรงและกดฝ่ามือลงสู่พื้น ทำให้มุมฉากเกิดขึ้น</p>	<p data-bbox="1118 349 1382 913">นักแสดงสร้างลายเส้นตามแนวคิดอะไวทูลูเวียนแมน ที่ว่า เมื่อมนุษย์ยื่นซิดขาและกางแขนขนานพื้นจะเกิดรูปสี่เหลี่ยมจตุรัส แสดงให้เห็นความเท่ากันของสัดส่วน ความกว้างและความยาว โดยใช้ท่าทางการวัดในชีวิตประจำวัน</p>
	 <p data-bbox="515 1319 1094 1469">นักแสดงหญิงทั้งสองเหยียดแขนตรงและกดฝ่ามือลงพื้น สร้างเส้นแนวนอนเสมอศีรษะนักแสดงตรงกลางนักแสดงด้านหลังออกไกลจากโจทย์ สี่เหลี่ยม</p>	
	 <p data-bbox="515 1901 1094 2000">นักแสดงหญิงที่อยู่ด้านหลังเดินผ่านระหว่างนักแสดงชายทั้งสอง ในท่าเหยียดแขนตรงและกดฝ่ามือลงพื้น</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
องก์ที่ 2 (ต่อ)	 <p>นักแสดงหญิงด้านขวาของภาพหยุดเดิน พร้อมหันตัวเข้าหานักแสดงชายตรงกลาง วางท่อนแขนในลักษณะเส้นตรงแนวตั้งให้ปลายนิ้วชี้ขึ้นด้านบน</p>	<p>นักแสดงสร้างลายเส้นตามแนวคิดเดอะวิทรูเวียนแมน ที่ว่า เมื่อมนุษย์ยืนซิดขาและกางแขนขนานพื้นจะเกิดรูปสี่เหลี่ยมจตุรัส แสดงให้เห็นความเท่ากันของสัดส่วน ความกว้างและความยาว โดยใช้ท่าทางการวัดในชีวิตประจำวัน</p>
	 <p>นักแสดงหญิงทางด้านซ้าย และนักแสดงชายด้านหลัง กระโดดขึ้นพร้อมเหยียดแขนขึ้นเหนือศีรษะ</p>	
	 <p>นักแสดงทั้งสามด้านขวาใช้ร้อยละของตนเองสร้างเส้น</p>	



บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงคนกลางค่อย ๆ ลดระดับมือลงสู่พื้น นักแสดงคนอื่น ๆ เปลี่ยนท่าเดินเป็นรูปวงกลมใน ทิศทางเดียวกัน</p>	<p>นักแสดงเปลี่ยน ท่าทางจากรูป แบบเดิม ในขณะที่ นักแสดงที่อยู่ตรง กลางค่อย ๆ ลดมือลง จากนั้นนักแสดงทุก คนเดินตามแนวเส้น วงกลม ทิศทาง เดียวกัน</p>
	 <p>นักแสดงโดยรอบหยุดการเคลื่อนไหว หันหน้าไปใน ทิศทางต่าง ๆ นักแสดงที่อยู่ตรงกลางเคลื่อนไหวตาม โจทย์ วงกลม ออกลีลาโดยการนำข้อมือทั้งสองด้าน สัมผัสกัน พร้อมวาดนิ้วมือตามรูปวงกลม</p>	<p>นักแสดงทั้งหมด สร้างสรรค์ท่าตาม โจทย์ “วงกลม” และ ตีความออกมาตาม รูปแบบของตนเอง โดยนักแสดงทุกคนจะ เคลื่อนที่ตามเส้น วงกลม และมี นักแสดงหนึ่งคนเป็น จุดศูนย์ กลาง</p>
	 <p>นักแสดงที่อยู่ตำแหน่งตรงกลางทำท่าตีลังกา นักแสดงโดยรอบเคลื่อนไหวตามโจทย์ วงกลม ในลีลา ต่างกัน</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
องก์ที่ 2 (ต่อ)	 <p data-bbox="515 723 1094 819">นักแสดงทั้งหมดเคลื่อนไหวตามโจทย์ วงกลม ในลีลาที่แตกต่างกัน</p>	<p data-bbox="1118 349 1385 831">นักแสดงทั้งหมด สร้างสรรค์ท่าตาม โจทย์ “วงกลม” และ ตีความออกมาตาม รูปแบบของตนเอง โดยนักแสดงทุกคนจะ เคลื่อนที่ตามเส้น วงกลม และมี</p>
	 <p data-bbox="515 1187 1094 1464">นักแสดงที่อยู่ตำแหน่งกลาง ทำท่าเหมือนในภาพ เดอะวิทรูเวียนแมน “ยื่นกางแขนและกางขา ทำให้ เกิดเส้นวงกลมรอบตัว โดยมีสะดือเป็นจุดศูนย์กลาง” นักแสดงที่อยู่โดยรอบหยุดการเคลื่อนไหวและสร้าง รูปร่างตามโจทย์ “วงกลมในระดับต่ำ”</p>	<p data-bbox="1118 837 1385 1464">นักแสดงหนึ่งคนเป็น จุดศูนย์ กลาง</p>
	 <p data-bbox="515 1877 1094 2038">นักแสดงที่อยู่ตำแหน่งกลาง ทำท่าเหมือนในภาพ เดอะวิทรูเวียนแมน นักแสดงโดยรอบสร้างเส้นโค้ง ตามรูปวงกลม</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
องก์ที่ 2 (ต่อ)	 <p>นักแสดงที่อยู่ตำแหน่งกลาง ทำท่าเหมือนในภาพ เดอะวิทรูเวียนแมน นักแสดงโดยรอบสร้างเส้นโค้ง ตามรูปวงกลมในลีลาที่แตกต่างกัน</p>	<p>นักแสดงทั้งหมด สร้างสรรค์ท่าตาม โจทย์ “วงกลม” และ ตีความออกมาตาม รูปแบบของตนเอง โดยนักแสดงทุกคนจะ เคลื่อนที่ตามเส้น วงกลม และมี นักแสดงหนึ่งคนเป็น จุดศูนย์ กลาง</p>
	 <p>นักแสดงที่อยู่ตำแหน่งกลาง ทำท่าเหมือนในภาพ เดอะวิทรูเวียนแมน นักแสดงโดยรอบสร้างเส้นโค้ง ตามรูปวงกลมในลีลาที่แตกต่างกัน</p>	
	 <p>นักแสดงที่อยู่ตำแหน่งกลาง ทำท่าเหมือนในภาพ เดอะวิทรูเวียนแมน นักแสดงโดยรอบสร้างเส้นโค้ง ตามรูปวงกลมในลีลาที่แตกต่างกัน</p>	




บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
องก์ที่ 2 (ต่อ)	 <p data-bbox="512 741 1007 779">นักแสดงทั้งหมดเดินเคลื่อนที่ไปยังตำแหน่งอื่น</p>	นักแสดงจัดวางสรีระร่างกาย มุ่งเน้นการสร้างรูปเรขาคณิต
	 <p data-bbox="512 1167 1098 1261">นักแสดงถูกแบ่งออกเป็นสามกลุ่ม ได้แก่ ด้านซ้าย ตรงกลาง และด้านขวาของพื้นที่แสดง</p>	
	 <p data-bbox="512 1671 1102 1944">นักแสดง 2 คนที่อยู่ด้านซ้ายของภาพ ออกลีลาโดยตีความจากโจทย์ “สามเหลี่ยม” โดยนักแสดงหญิงคนหน้ากางขาออกจากกัน นำมือทั้งสองข้างไขว้หลัง และกลุ่มนักแสดงฝั่งขวาของภาพจัดทำทางเพื่อสร้างรูปสี่เหลี่ยม</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดง 2 คนออกลีลาจากโจทย์ “สามเหลี่ยม” และกลุ่มนักแสดงฝั่งขวาของภาพสร้างรูปทรงเรขาคณิตต่าง ๆ ได้แก่ สี่เหลี่ยม และรูปสามเหลี่ยม</p>	<p>นักแสดงจัดวางสรีระร่างกาย มุ่งเน้นการสร้างรูปเรขาคณิต</p>
	 <p>นักแสดง 2 คนที่อยู่ด้านซ้ายของภาพออกลีลาโดยตีความจากโจทย์ “สามเหลี่ยม” และกลุ่มนักแสดงฝั่งขวาของภาพสร้างรูปทรงเรขาคณิตต่าง ๆ</p>	
	 <p>นักแสดง 2 คนที่อยู่ด้านซ้ายของภาพออกลีลาโดยตีความจากโจทย์ “สามเหลี่ยม” และกลุ่มนักแสดงฝั่งขวาของภาพสร้างรูปทรงเรขาคณิตต่าง ๆ</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
องก์ที่ 2 (ต่อ)	 <p>นักแสดง 2 คนที่อยู่ด้านซ้ายของภาพออกลีลาโดยตีความจากโจทย์ “สามเหลี่ยม” และกลุ่มนักแสดงฝั่งขวาของภาพสร้างรูปทรงเรขาคณิตต่าง ๆ</p>	นักแสดงจัดวางสรีระร่างกาย มุ่งเน้นการสร้างรูปเรขาคณิต
	 <p>นักแสดง 2 คนที่อยู่ด้านซ้ายของภาพออกลีลาโดยตีความจากโจทย์ “สามเหลี่ยม” และกลุ่มนักแสดงฝั่งขวาของภาพสร้างรูปทรงเรขาคณิตต่าง ๆ</p>	
	 <p>นักแสดงทั้งหมดออกลีลาด้วยท่าทางการวัด และคำนึงถึงการสร้างเส้นจากร่างกาย</p>	นักแสดงทั้งหมดสร้างเส้นจากการเคลื่อนไหว

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
องก์ที่ 2 (ต่อ)	 <p>นักแสดงทั้งหมดเคลื่อนไหวด้วยท่าทางการวัด และสร้างเส้นจากร่างกาย</p>	<p>นักแสดงทั้งหมดเคลื่อนไหวร่างกาย โดยท่าทางการวัด และท่าทางที่ทำให้เกิดลายเส้นจากสรีระร่างกาย พร้อมออกแบบทิศทางการ</p> <p>ในการเคลื่อนไหว ในช่วงนี้ผู้สร้างสรรค์ต้องการแสดงให้เห็นถึงการเดินทางของเส้น และการวัดสัดส่วนที่เคลื่อนไหวที่ตลอดเวลา</p>
	 <p>นักแสดงทั้งหมดเคลื่อนไหวด้วยท่าทางการวัด และสร้างเส้นจากร่างกาย</p>	
	 <p>นักแสดงทั้งหมดเคลื่อนไหวด้วยท่าทางการวัด และสร้างเส้นจากร่างกาย</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
องก์ที่ 2 (ต่อ)	 <p>นักแสดงทำท่าทางที่ได้รับแรงบันดาลใจ การวาดภาพ สรีระมนุษย์ของเลโอนาร์โด ดา วินชี</p>	<p>นักแสดงทั้งหมดถูก ออกแบบลีลาให้ เคลื่อนไหวไปยัง ตำแหน่งที่ผู้วิจัยได้รับ แรงบันดาลใจจาก ภาพจิตรกรรม เพื่อ แสดงให้เห็นถึงการ พัฒนาการการใช้เส้น สู่ภาพวาดสรีระที่ สมจริง</p>
	 <p>นักแสดงทำท่าทางที่ได้รับแรงบันดาลใจ การวาดภาพ สรีระมนุษย์ของเลโอนาร์โด ดา วินชี</p>	
	 <p>นักแสดงทำท่าทางที่แสดงถึง “ยุคล่าสัตว์” ใช้เทคนิค การเคลื่อนไหวและหยุดนิ่งเพื่อเน้นภาพที่ผู้สร้างสรรค์ ต้องการนำเสนอ</p>	<p>ผู้สร้างสรรค์ออกแบบ ให้ช่วงนี้สื่อสารถึงงาน ประติมากรรมที่นำ แนวคิดด้านสรีระไป ใช้ โดยผู้สร้างสรรค์ กำหนดโจทย์ให้ นักแสดงตามยุคสมัย ที่มีความเกี่ยวพันกับ มนุษย์โดยตรง นักแสดงต้นสดตีความ จากคำว่า “ยุคล่าสัตว์”</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
องก์ที่ 2 (ต่อ)	 <p>นักแสดงทำท่าทางที่แสดงถึง “ยุคล่าอาณานิคม” ใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวและหยุดนิ่ง</p>	<p>ผู้สร้างสรรค์ออกแบบให้ช่วงนี้สื่อสารถึงงานประติมากรรมที่นำแนวคิดด้านสตรีระไปใช้ โดยผู้สร้างสรรค์กำหนดโจทย์ให้นักแสดงตามยุคสมัยที่มีความเกี่ยวพันกับมนุษย์โดยตรง และในแต่ละยุคมีท่าทางที่มีเอกลักษณ์เฉพาะ</p>
	 <p>นักแสดงทำท่าทางที่แสดง “ยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาตะวันตก” ใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวและหยุดนิ่ง</p>	<p>นักแสดงต้นสุดตีความจากคำดังต่อไปนี้ “ยุคล่าอาณานิคม” “ยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาตะวันตก” และ “ยุคปัจจุบัน”</p>
	 <p>นักแสดงทำท่าทางที่แสดงถึง “ยุคปัจจุบัน” ใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวและหยุดนิ่ง</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
องก์ที่ 2 (ต่อ)	 <p>นักแสดงทำท่าทางที่แสดงถึง “โลกอนาคต” ใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวและหยุดนิ่งเพื่อเน้นภาพที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอ</p>	<p>ผู้ผู้สร้างสรรค์กำหนดโจทย์ให้นักแสดงตามยุคสมัยที่มีความเกี่ยวข้องกับมนุษย์โดยตรง นักแสดงต้นสดตีความจากคำว่า “โลกอนาคต”</p>
	 <p>นักแสดงทั้งหมดเคลื่อนไหวอย่างอิสระ</p>	<p>นักแสดงทั้งหมดเคลื่อนไหวอย่างอิสระเพื่อแสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนเรื่องราวของการแสดง</p>
	 <p>นักแสดงชายที่อยู่ด้านหลัง ขวาของภาพทำการจัดทำท่าทางให้นักแสดงหญิงด้านขวา นักแสดงคนอื่นในภาพเคลื่อนไหวตามโจทย์ เส้น รูปร่าง รูปทรง</p>	<p>นักแสดงคนหนึ่งทำการจัดทำท่าทางให้นักแสดงคนอื่น ๆ ตามรูปทรงของสิ่งประดิษฐ์ชนิดต่าง ๆ</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
องก์ที่ 2 (ต่อ)	 <p data-bbox="515 692 1094 846">นักแสดงชายที่อยู่ด้านหลัง ขวาของภาพทำการยกตัวนักแสดงหญิงด้านขวา นักแสดงคนอื่นในภาพเคลื่อนไหวตามโจทย์ เส้น รูปร่าง รูปทรง</p>	<p data-bbox="1126 356 1377 618">นักแสดงคนหนึ่งทำการจัดท่านักแสดงคนอื่น ๆ ตามรูปทรงของสิ่งประดิษฐ์ชนิดต่าง ๆ</p>
	 <p data-bbox="515 1234 1094 1451">นักแสดงชายเดินมาที่จุดกึ่งกลางของพื้นที่แสดง และทำการจัดท่าทางให้นักแสดงชายที่อยู่ตำแหน่งตรงกลาง นักแสดงคนอื่นในภาพเคลื่อนไหวตามโจทย์ เส้น รูปร่าง รูปทรง</p>	
	 <p data-bbox="515 1834 1094 1984">นักแสดงชายที่อยู่ตำแหน่งตรงกลางถูกจัดท่าทางในรูปแบบต่าง ๆ นักแสดงคนอื่นในภาพเคลื่อนไหวตามโจทย์ เส้น รูปร่าง รูปทรง</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงชายเคลื่อนที่มาจากด้านซ้ายของภาพโดยการกลิ้งเมื่อถึงบริเวณนักแสดงหญิงด้านซ้ายของภาพ นักแสดงชายเหยียดขาข้างหนึ่งไปด้านหน้า มือข้างหนึ่งถูกใช้เป็นแกนในการทรงตัว พร้อมเหยียดมือข้างหนึ่งขึ้นด้านบน นักแสดงคนอื่นในภาพเคลื่อนไหวตามโจทย์ เส้น รูปร่าง รูปทรง</p>	<p>นักแสดงคนหนึ่งทำการจัดท่านักแสดงคนอื่น ๆ ตามรูปทรงของสิ่งประดิษฐ์ชนิดต่าง ๆ</p>
	 <p>นักแสดงชายทำท่า นั่ง หลังของนักแสดงชายสัมผัสกับช่วงขาของนักแสดงหญิง นักแสดงคนอื่นในภาพเคลื่อนไหวตามโจทย์ เส้น รูปร่าง รูปทรง</p>	
	 <p>นักแสดงชายกอดบริเวณสะโพกของนักแสดงหญิงและยกขึ้น นักแสดงอีกคนเดินเข้าพื้นที่แสดงด้านขวา</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงคู่เดินเข้ามาพื้นที่ตรงกลาง นักแสดงคนอื่นเคลื่อนไหวตามโจทย์ เส้น รูปร่าง รูปทรง</p>	<p>ผู้สร้างสรรค์ได้รับแรงบันดาลใจจากภาพสถาปัตยกรรมที่พบในการศึกษาข้อมูลพบว่าสถาปัตยกรรมที่ออกแบบโดยเลโอนาร์โด ดา วินชีได้รับการพัฒนามาจากแนวคิดเรื่องสัดส่วนของมนุษย์</p>
	 <p>นักแสดงชายคนหนึ่งนอนกางแขนเป็นเส้นตรง นักแสดงออกลีลาเปลี่ยนพื้นที่ของตนเอง ใช้วิธีการบริหารพื้นที่การแสดงให้เกิดความสมดุล</p>	
	 <p>นักแสดงทั้งหมดใช้ร่างกายในการสร้างรูปร่าง รูปทรงต่าง ๆ และจัดองค์ประกอบ</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
องก์ที่ 2 (ต่อ)	 <p data-bbox="513 745 1096 842">นักแสดงทำท่าทางสื่อถึงศาสนาคริสต์ เพื่อให้ความหมายถึงโบสถ์</p>	<p data-bbox="1125 349 1374 842">ผู้สร้างสรรค์ได้รับแรงบันดาลใจจากภาพสถาปัตยกรรมที่พบในการศึกษาข้อมูลพบว่าสถาปัตยกรรมที่ออกแบบโดยดาวินชีได้รับการพัฒนามาจากแนวคิดเรื่องสัดส่วนของมนุษย์</p>
	 <p data-bbox="513 1238 1096 1447">นักแสดง 3 คนทางด้านซ้ายของภาพนำช่วงแขนประกบกัน ก่อให้เกิดภาพสี่เหลี่ยมในช่องว่างระหว่างนักแสดง 2 ช่อง นักแสดงอีก 2 คนทางด้านขวาทำท่าถ่ายน้ำหนักไปทางด้านซ้ายและขวา</p>	<p data-bbox="1125 862 1374 1016">นักแสดงทั้ง 3 คนสร้างช่องสี่เหลี่ยมที่เปรียบเสมือนประตู</p>
	 <p data-bbox="513 1872 1096 2020">นักแสดงทำท่าวิ่งผ่านมือทั้งสองข้างของนักแสดงคู่ที่ยืนอยู่ทางด้านซ้าย และนักแสดงหมุนตามแรงผลักที่เกิดขึ้น</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงทำท่าวิ่งผ่านมือทั้งสองข้างของนักแสดงคู่ที่ยืนอยู่ทางด้านขวา และนักแสดงหมุนตามแรงผลักที่เกิดขึ้น จากนั้นนักแสดงทั้งหมดวิ่งรอบพื้นที่แสดง</p>  <p>นักแสดงทั้งหมดวิ่งรอบพื้นที่แสดง</p>	<p>นักแสดงทั้งหมด เปลี่ยนรูปแบบการ เคลื่อนไหวสู่ท่าวิ่ง</p>
	 <p>นักแสดง 4 คนอยู่ในพื้นที่วงกลมและทำการเคลื่อนไหว ตามโจทย์ “การสร้างรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต”</p>	<p>นักแสดงใช้เทคนิค การดันสัด ผสานกับ ทฤษฎีการเดินแบบ ลาบานที่คำนึงพื้นที่ โดยรอบในระดับ ต่าง ๆ</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
องก์ที่ 2 (ต่อ)	 <p>นักแสดง 4 คนอยู่ในพื้นที่วงกลมและทำการเคลื่อนไหว ตามโจทย์ “การสร้างรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต”</p>	<p>ผู้สร้างสรรค์ให้โจทย์นักแสดงในการค้นหาท่าทางที่สื่อถึง “การสร้างรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต” และให้อิสระในการตีความของนักแสดง</p> <p>ผู้สร้างสรรค์ให้อิสระในการเคลื่อนที่ภายในวงกลม โดยที่</p>
	 <p>นักแสดง 4 คนอยู่ในพื้นที่วงกลมและทำการเคลื่อนไหว ตามโจทย์ “การสร้างรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต”</p>	<p>นักแสดงต้องรับรู้ถึงการเคลื่อนที่ของนักแสดงรอบข้าง</p> <p>ช่วงนี้ผู้สร้างสรรค์ต้องการให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของการรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตที่เกิดจากสรีระของนักแสดงที่สามารถเปลี่ยน</p>
	 <p>นักแสดง 4 คนอยู่ในพื้นที่วงกลมและทำการเคลื่อนไหว ตามโจทย์ “การสร้างรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต”</p>	<p>รูปแบบและพัฒนาได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุด</p> <p>ถึงแม้ว่าจะอยู่ในพื้นที่ที่จำกัด ผสานกับทฤษฎีการเต้นแบบลาบานที่คำนึงพื้นที่โดยรอบในระดับต่าง ๆ</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดง 4 คนอยู่ในพื้นที่วงกลมและทำการเคลื่อนไหว ตามโจทย์ “การสร้างรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต”</p>	<p>ผู้สร้างสรรค์ให้โจทย์นักแสดงในการค้นหาท่าทางที่สื่อถึง “การสร้างรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต” และให้อิสระในการตีความของนักแสดง</p> <p>ผู้สร้างสรรค์ให้อิสระในการเคลื่อนที่ภายในวงกลม โดยที่</p>
	 <p>นักแสดง 4 คนอยู่ในพื้นที่วงกลมและทำการเคลื่อนไหว ตามโจทย์ “การสร้างรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต”</p>	<p>นักแสดงต้องรับรู้ถึงการเคลื่อนที่ของนักแสดงรอบข้าง</p> <p>ช่วงนี้ผู้สร้างสรรค์ต้องการให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของการรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตที่เกิดจากสรีระของนักแสดงที่สามารถเปลี่ยน</p>
	 <p>นักแสดง 4 คนอยู่ในพื้นที่วงกลมและทำการเคลื่อนไหว ตามโจทย์ “การสร้างรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต”</p>	<p>รูปแบบและพัฒนาได้</p> <p>อย่างไม่มีที่สิ้นสุด</p> <p>ถึงแม้ว่าจะอยู่ในพื้นที่ที่จำกัด ผสานกับทฤษฎีการเต้นแบบลาบานที่คำนึงพื้นที่โดยรอบในระดับต่าง ๆ</p> <p>องก์ 2 มีความยาวประมาณ 15 นาที</p>

4.2.1.2.2 ส ร ู ป ป ร ะ เ ต ็ น ป ัญ ห า แ ล ะ แ น ว ท า ง ใน ก า ร พ ั ต ฒ น า ผ ล ง า น การปฏิบัติการสร้างสรรค์ครั้งที่ 2

จากการทดลองปฏิบัติผลงานการสร้างสรรค์ครั้งที่ 2 นี้ ผู้วิจัยได้นำเสนอผลงานในกลุ่มย่อยร่วมกับนิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชานาฏศิลป์ ภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ โดยการฉายภาพวิดีโอทัศน์ในห้องประชุมบัณฑิต ชั้น 2 ตึกคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย นำเสนอในวันที่ 16 สิงหาคม 2560 เวลา 16.00 น. – 17.00 น. โดยมีคณะนิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชานาฏศิลป์เข้าร่วมชม พร้อมผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ ได้มีการชี้แนะแนวทางในการแก้ไขและพัฒนาผลงานต่อไป ดังนี้

นราพงษ์ จรัสศรี ให้ข้อเสนอแนะในการนำไปพัฒนาผลงานสร้างสรรค์
นาฏศิลป์ ดังนี้

การแสดงในองก์ 1 และองก์ 2 มีความชัดเจนในด้านเนื้อหาและการออกแบบลีลา แต่ในองก์ 2 หากมีการนำเสนอที่น่าสนใจและสามารถทำให้ผู้ชมเห็นเป็นรูปธรรมก็อาจจะทำให้ชิ้นงานมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ผู้สร้างสรรค์อาจจะต้องพิจารณาการนำอุปกรณ์ประกอบการแสดงเข้ามาเพิ่มเติม หรือนำเสนอด้วยวิธีอื่น ในด้านการคัดเลือกนักแสดงเป็นที่น่าเสียดายว่าในประเทศไทยไม่ได้มีคณะเต้นที่สามารถคัดขนาดหรือสัดส่วนของนักเต้น หากเป็นต่างประเทศ เช่น รัสเซีย หรืออังกฤษก็ความเป็นไปได้ที่จะคัดเลือกนักแสดง แต่หากว่ากันด้วยเหตุและผลที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอ การใช้นักแสดงชุดนี้ถือว่ามีความเหมาะสม ด้านออกแบบลีลานั้นเห็นว่ามีประสิทธิภาพเนื่องจากเป็นการนำท่าทางที่เรียบง่ายเข้ามานำเสนอสอดคล้องกับการเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดง เพียงแต่การออกแบบทิศทางในบางช่วงมีความขัดแย้งต่อประเด็น เช่น การวิ่งเป็นวงกลมที่ผู้สร้างสรรค์ศึกษาจากการเคลื่อนที่ของดวงดาว แต่วิธีที่ใช้ในการออกแบบกลับกำหนดทิศทางให้นักแสดงวิ่งสวนทางกัน เป็นต้น และเห็นว่าควรปรับปรุงแบบเครื่องแต่งกายให้แสดงถึงสรีระปราศจากรอยต่อ

และเลือกใช้สีผ้าให้มีความกลมกลืนกับสีผิวของนักแสดงมากกว่านี้ เพื่อ
ก่อให้เกิดความรู้สึกที่ว่าเครื่องแต่งกายนั้นถูกออกแบบให้เป็นผิวหนังของ
นักแสดงคนนั้น ๆ (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 16 สิงหาคม 2560)

ขวัญชนก โชติมุฑิตะ ได้แสดงทรรศนะที่แตกต่างในองค์ประกอบด้าน
การออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ขึ้นนี้ว่า “นักแสดงควรจะเปลือย
กายในการแสดงนี้ เนื่องจากผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจจากภาพเดอะวิทรูเวียนแมนที่มีชายเปลือยเปล่า
ปราศจากเครื่องนุ่งห่มเป็นจุดเด่นในภาพนี้” (ขวัญชนก โชติมุฑิตะ, สัมภาษณ์, 16 สิงหาคม 2560)
สอดคล้องกับความเห็นของ วรศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ ที่ว่า “เครื่องแต่งกายเป็นสิ่งที่ควรออกแบบให้เห็น
ถึงสรีระให้มากที่สุด การที่นักแสดงหญิงใส่เครื่องแต่งกายในลักษณะนี้อาจทำให้บดบังสรีระที่แท้จริง
หากเปลือยหรือเลือกใช้วัสดุติดเครื่องแต่งกายที่สามารถแสดงสรีระสัดส่วนได้ชัดเจน อาจส่งผลให้สิ่งที่
ผู้วิจัยต้องการสื่อสารมีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น” (วรศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ, สัมภาษณ์, 16 สิงหาคม
2560) จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและสังเกตบริบทต่าง ๆ ภายในประเทศไทย
ผู้วิจัยเห็นว่าการให้นักแสดงเปลือยเปล่าในการแสดงถึงแม้ว่าจะสอดคล้องกับแนวคิด และ
แรงบันดาลใจที่ผู้วิจัยได้รับ แต่เมื่อพิจารณาตามความเป็นจริงในสภาพสังคมไทยแล้ว เหล่านี้ยังคงเป็น
สิ่งที่ถูกมองว่าไม่เหมาะสม และอาจทำให้ผู้ชมมุ่งความสนใจไปในประเด็นอื่นที่ผู้วิจัยไม่ได้ต้องการ
นำเสนอ ซึ่งสอดคล้องทรรศนะของ นราพงษ์ จรัสศรี ที่ให้ไว้ว่า

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

การออกแบบเครื่องแต่งกายควรทำให้เห็นสรีระเนื่องจากผู้วิจัย
มุ่งเน้นการแสดงสรีระร่างกาย และได้รับแรงบันดาลใจจากภาพ
เดอะวิทรูเวียนแมนการออกแบบเสื้อผ้าคงจะต้องมุ่งเน้นรูปแบบที่มี
ลักษณะเหมือนเปลือย แต่หากเปลือยไปเลยก็อาจจะทำให้ความสำคัญหรือ
ดึงความสนใจไปอยู่ที่อื่น ชุดเต็มตัว หรือเรียกว่า ชุด All in One ที่สวมใส่
เต็มร่างกายจะทำให้เห็นสรีระเปรียบเสมือนสรีระร่างกาย ให้ความรู้สึก
เปลือยเห็นควรว่ามีความเหมาะสมสำหรับการแสดงชุดนี้ (นราพงษ์
จรัสศรี, สัมภาษณ์, 16 สิงหาคม 2560)

ดังนั้น จากการวิเคราะห์ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาเครื่องแต่งกายในการทดลองครั้งต่อไป ผู้วิจัยจะให้ความสนใจไปในรายละเอียดดังต่อไปนี้ 1) ออกแบบให้แสดงถึงสีระของนักแสดง 2) การเลือกใช้สีและเนื้อผ้า 3) ลดความสนใจในประเด็นที่ผู้วิจัยไม่ต้องการนำเสนอ

นอกจากนั้น ผู้วิจัยได้รับความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญในด้านต่าง ๆ เพื่อนำมาพัฒนาผลงานในการทดลองครั้งต่อไป ดังนี้

สิริธร ศรีชลาคม ได้ให้ข้อเสนอแนะในการทดลองปฏิบัติสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ครั้งที่ 2 ไว้ว่า

การออกแบบเครื่องแต่งกายควรคำนึงถึงเนื้อผ้าเป็นหลัก เนื่องจากเนื้อผ้าจะเป็นสิ่งที่สามารถทำให้รู้สึกถึงความเป็นผิวหนังของมนุษย์ได้ ด้านการออกแบบแสง หากเริ่มพิจารณาจากภาพเดอะวิทวูเวียนแมนซึ่งเป็นภาพที่ให้แรงบันดาลใจ ควรเน้นแสงสีส้ม หรือโทนน้ำตาล และจำกัดพื้นที่การแสดงด้วยการใช้แสง ในการจำกัดพื้นที่และดึงความสนใจไปที่จุดที่ต้องการนำเสนอ ด้านอุปกรณ์ประกอบการแสดงที่น่าเทพกระดาษากวายนมาใช้เปรียบเทียบกับสัดส่วนความสูงในการแสดงองค์ 1 มีความเหมาะสมเป็นอย่างมาก หากแต่ในองค์ 2 อาจใช้การฉายภาพเข้ามาเสริมในการสื่อสารถึงสิ่งต่าง ๆ ที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอให้สอดคล้องไปกับท่าทางของนักแสดงถือเป็นอีกหนึ่งวิธีที่น่าสนใจ ด้านการออกแบบพื้นที่แสดงควรคำนึงถึงการออกแบบที่เรียบง่าย หากสามารถออกแบบพื้นที่การแสดงผลเหมือนพื้นหลังในภาพเดอะวิทวูเวียนแมนจะทำให้ผลงานมีความชัดเจนมากขึ้น แต่ควรระวังเรื่องการใช้สี เนื่องจากงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้เน้นเรื่องลายเส้น สีระของนักแสดงในการสร้างสรรค์รูปร่างหรือรูปทรงต่าง ๆ หากออกแบบพื้นที่ให้มีลวดลายหรือเส้นที่มากเกินไปอาจทำให้การแสดงถูกรบกวนจากสิ่งเหล่านั้น และด้านการออกแบบเสียงควรเลือกใช้การเล่นดนตรีสดเข้ามาประกอบ เพราะในการแสดงชิ้นนี้มีการเคลื่อนไหวอย่างอิสระของนักแสดง ซึ่งไม่สามารถ

คาดเดาได้ว่าจะเกิดอะไรขึ้นภายใต้โครงสร้างบทที่ผู้สร้างสรรค์วางไว้ ดนตรี
 สดสามารถทำให้นักดนตรีเคลื่อนไหวไปพร้อมกับนักแสดง เกิดการโต้ตอบ
 กันบนพื้นที่การแสดง จะทำให้เกิดความกลมกลืนในผลงานมากยิ่งขึ้น
 (สิริธร ศรีชลาคม, สัมภาษณ์, 16 สิงหาคม 2560)

ภคพร พิมสาร ได้แสดงทรรศนะถึงการทดลองในครั้งนี้ว่า

สิ่งที่ควรพัฒนาหลังจากที่ได้รับชมการแสดงในครั้งนี้คือ
 การออกแบบเครื่องแต่งกายผู้วิจัยควรให้ความสำคัญในเรื่องของสีและ
 เนื้อผ้าซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจถึงประเด็นใน
 การนำเสนอ กลมกลืนไปกับความเป็นจริงของนักแสดงทั้งรูปร่าง สีผิว และ
 หากสามารถสอดแทรกเทคนิคพิเศษเสริมเข้าไปในการออกแบบเสื้อผ้าได้
 อาจจะทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์มากขึ้นในการแสดงองค์ที่ 2 ด้าน
 การออกแบบพื้นที่การแสดงในผลงานชิ้นนี้เห็นสอดคล้องกับผู้สร้างสรรค์ว่า
 ควรจัดวางตำแหน่งผู้ชมอยู่ด้านบน สามารถมองเห็นลวดลายที่นักแสดง
 สร้างขึ้นในระหว่างการแสดง ซึ่งการออกแบบลีลามีความชัดเจนเป็นอย่างดี
 มากในการนำเสนอประเด็นต่าง ๆ แต่ถึงแม้ว่าจะมีความชัดเจนเพียงใด
 ผู้ชมยังคงสามารถจินตนาการต่อไปได้ตามประสบการณ์ของตนเอง
 การแสดงชิ้นนี้ในด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง
 มีความเหมาะสม แต่หากมีการพัฒนาองค์ประกอบด้านอื่น สีของอุปกรณ์
 ประกอบการแสดงชิ้นนี้ก็เป็นที่ต้องคำนึงถึงเช่นกัน ด้านการออกแบบ
 แสงที่จะเกิดขึ้นในการทดลองครั้งต่อ ๆ ไป ในองค์ 2 ของผลงานชิ้นนี้
 พุดถึงในเรื่องวิวัฒนาการ การพัฒนา ผู้วิจัยอาจหยุดเพียงแค่ออดีตถึง
 ปัจจุบัน แต่อาจจะนำไปสู่โลกอนาคต ซึ่งแสงแบล็คไลท์ (Black light)
 สามารถให้ความรู้สึกลึกลับได้ ซึ่งถือเป็นอีกหนึ่งข้อพิจารณา (ภคพร พิมสาร,
 สัมภาษณ์, 16 สิงหาคม 2560)

ภัทรฤทัย กันตะกนิษฐ มีความเห็นสอดคล้อง เป็นไปในทิศทางเดียวกับผู้เชี่ยวชาญท่านอื่น และได้แสดงทรรศนะเสริมว่า

ในการออกแบบบทการแสดงของผู้วิจัย เนื้อหาทั้งในด้านร่างกาย สัตว์ส่วน เรขาคณิต และการสร้างสรรค์อย่างไม่รู้จบ ถึงแม้ว่าผู้วิจัยนำเสนอในรูปแบบนามธรรมแต่การแสดงมีความชัดเจน อาจเป็นเพราะการคัดเลือกนักแสดงมีความเหมาะสม การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ที่ผู้สร้างสรรค์ใช้ทำทางในชีวิตประจำวันเป็นส่วนมาก ส่งผลให้ท่าทางมีความชัดเจน ผู้ชมสามารถเข้าใจประเด็นต่าง ๆ ในการแสดง แต่ด้านเครื่องแต่งกายผู้สร้างสรรค์ควรคำนึงถึงสีผิว เน้นการออกแบบให้เป็นชุดเดียวไม่ต้องแบ่งแยกชายหญิง เนื่องจากผลงานชิ้นนี้ต้องการนำเสนอเพียงประเด็นเรื่องสัดส่วนสรีระร่างกาย ดังนั้นเครื่องแต่งกายควรออกแบบให้เสมือนว่านักแสดงไม่ได้ใส่อะไร (ภัทรฤทัย กันตะกนิษฐ, สัมภาษณ์, 16 สิงหาคม 2560)

วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ ได้แสดงทรรศนะต่อผลงานสร้างสรรค์โดยจำแนกตามองค์ประกอบต่าง ๆ ดังนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

การออกแบบบทการแสดง ผู้สร้างสรรค์มีการกำหนดบทการแสดงที่ชัดเจนมาก ซึ่งส่งผลให้เมื่อนักแสดงทำการด้นสด (Improvisation) ยังคงมีรูปแบบไม่วุ่นวาย ยุ่งเหยิง ผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นมาทำให้เกิดความคิดที่ว่า การแสดงนี้สามารถขยายช่วงให้นำเสนอภาวิวัฒนาการไปสู่อนาคต อาจมีความเกี่ยวข้องกับดวงดาว จักรวาล และดำเนินต่อไปอย่างไม่รู้จบ

การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ ท่าทางในตอนแรกที่เลือกใช้เป็นท่าทางที่ชวนตั้งคำถามกระตุ้นให้ชวนติดตาม ท่าทางที่ถูกออกแบบมาเสมือนมีสัญญาณบางอย่างที่แฝงอยู่ เช่น การวัด การใช้มือ ใช้เทคนิคการทำซ้ำ (Repetition) ในการออกลีลาทำให้เห็นถึงเนื้อหาของการสื่อสาร

ในเรื่องนั้น ๆ ที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น นอกจากนั้น ท่าทางที่ใช้เห็นได้ว่าเกี่ยวข้องกับลายเส้นและการประกอบสร้าง ส่งผลให้ผู้ชมสามารถรับรู้ได้ว่าภาพที่ผู้วิจัยสร้างสรรค์ต้องการสื่อสารอะไรอยู่ ทำให้นึกถึงภาพของดาวินชีเป็นที่แน่นอนว่าผู้วิจัยต้องไปทำความเข้าใจกับท่าทางนั้น ๆ ก่อนที่จะนำมาออกแบบลีลา ทักษะพัฒนา และประกอบสร้างเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ ซึ่งผู้ชมสามารถเห็นถึงประเด็นเหล่านี้ได้ชัดเจนไม่ว่าจะมองมุมใดก็ตาม

การออกแบบพื้นที่แสดง จากการรับชม สามารถรับรู้ได้ว่าผู้สร้างสรรค์ให้ความสำคัญกับเรื่องความสมมาตรเป็นอย่างมาก ในการออกแบบพื้นที่ในการแสดง ทั้งด้านซ้าย ด้านขวา ด้านหน้า ด้านหลัง ด้านบน หรือด้านล่าง ให้ความรู้สึกที่ผู้สร้างสรรค์จัดวางองค์ประกอบผ่านสมมาตรเป็นหลัก อาจเป็นเพราะแรงบันดาลใจจากภาพเดอะวิทรูเวียนแมนนำไปสู่การจัดวางเรขศิลป์ (วนศัคดี ผดุงเศรษฐกิจ, สัมภาษณ์, 16 สิงหาคม 2560)

การพัฒนาจากการทดลองสร้างสรรค์ครั้งที่ 1 สู่การทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ครั้งที่ 2 และการรับข้อเสนอแนะ ความคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ ผู้วิจัยสามารถสรุปประเด็นปัญหาและแนวทางการแก้ไขตามองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ ได้ดังตารางที่ 10

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 10 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขผลงานการปฏิบัติการสร้างสรรค์การแสดงครั้งที่ 2

ที่มา: ผู้วิจัย

องค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์	ประเด็นปัญหา	แนวทางการแก้ไข
1. การออกแบบบทรูปร่างแสดง	การออกแบบบทรูปร่างสามารถขยายช่วงต่อในการแสดงองค์ 2 ไปสู่โลกอนาคต	เพิ่มเติมบทรูปร่างในช่วงท้ายของการแสดงในองค์ 2

ตารางที่ 10 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขผลงานการปฏิบัติการสร้างสรรค์การแสดงครั้งที่ 2 (ต่อ)

ที่มา: ผู้วิจัย

องค์ประกอบทางด้านนาฏยศิลป์	ประเด็นปัญหา	แนวทางการแก้ไข
2. การคัดเลือกนักแสดง	การวางท่าทางการเคลื่อนไหว การแสดง ในบางช่วงยังขาดความน่าสนใจ ขาดความมั่นใจ โดยเฉพาะในช่วงของการเต้น โดยใช้เทคนิคการด้นสดที่เกิดจากการสัมผัสระหว่างร่างกายของมนุษย์ (Body Contact Improvisation)	จัดตารางฝึกซ้อมการแสดงให้มากขึ้น ให้ความสำคัญต่อคุณภาพการเคลื่อนไหวของนักแสดงทั้งในการเต้นเดี่ยว เต้นคู่ หรือเต้นเป็นหมู่คณะ
3. การออกแบบลีลานาฏยศิลป์	ถึงแม้ว่าการออกแบบลีลาจะมีความชัดเจนและน่าสนใจ แต่บางช่วงเวลาของการแสดงมีความเรียบ นิ่งที่นานเกินไป อาจส่งผลให้เกิดความรู้สึกเบื่อหน่ายในการชมการแสดง	การออกแบบคุณภาพ การเคลื่อนไหวให้หลากหลายทั้งในแง่ของการใช้พื้นที่ น้ำหนัก ความเร็ว ความสั่นไหว ให้นักแสดงฝึกซ้อมจนเกิดความชำนาญมากขึ้น
4. การออกแบบเสียง	ในองก์ 2 ควรใช้ดนตรีสดเพื่อเสริมบรรยากาศในการแสดง	พูดคุยกับนักดนตรีเพื่อค้นหาแนวทางในการใช้เสียง และจัดตารางฝึกซ้อมร่วมกับนักแสดง
5. การออกแบบเครื่องแต่งกาย	เครื่องแต่งกายที่เลือกใช้ถึงแม้ว่าจะเน้นสีระของนักแสดง แต่ยังคงให้ความรู้สึกว่าเป็นเครื่องแต่งกาย ควรออกแบบใหม่ เพื่อให้สอดคล้องกับแนวคิดโดยให้ความสำคัญไปที่รูปแบบที่เน้นสีระร่างกาย การเลือกเนื้อผ้า และการใช้สีให้เหมาะกับสีผิวของนักแสดง และหากพัฒนา	ปรับเปลี่ยนรูปแบบ ชนิดของเนื้อผ้า และการใช้สี ให้มีความเหมาะสมกับนักแสดงแต่ละคน อาจสอดแทรกเทคนิคพิเศษเพิ่มเติมเพื่อให้เครื่องแต่งกายมีความน่าสนใจ

ตารางที่ 10 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขผลงานการปฏิบัติการสร้างสรรค์การแสดงครั้งที่ 2 (ต่อ)

ที่มา: ผู้วิจัย

องค์ประกอบทางด้าน นาฏศิลป์	ประเด็นปัญหา	แนวทางการแก้ไข
	บทการแสดงในองก์ 2 ไปสู่โลกอนาคต ผู้สร้างสรรค์ควรคำนึงถึงเทคนิคพิเศษที่ควรมีในเครื่องแต่งกาย	
6. การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง	ถึงแม้ว่าจะมีความเหมาะสม แต่หากการออกแบบบทการแสดงเครื่องแต่งกาย และพื้นที่การแสดงเกิดการปรับเปลี่ยน ผู้สร้างสรรค์ควรต้องเตรียมการในเรื่องนี้ และควรสอดแทรกอุปกรณ์ประกอบการแสดงอย่างอื่นเพิ่มเติมในช่วงของการเปรียบเทียบสัดส่วนร่างกายกับสิ่งประดิษฐ์ที่จะทำให้ผู้ชมเห็นภาพที่ต้องการสื่อสารได้ชัดเจน	ถึงแม้ว่าจะมีความเหมาะสม แต่หากการออกแบบบทการแสดงเครื่องแต่งกาย และพื้นที่การแสดงเกิดการปรับเปลี่ยนการจัดการจัดหาอุปกรณ์ประกอบการแสดงที่สอดคล้องกับช่วงของการแสดง โดยผู้สร้างสรรค์ตั้งเป้าหมายไว้ว่าต้องเป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดงที่สามารถสื่อสารภาพได้ชัดเจน
7. การออกแบบพื้นที่การแสดง	การจัดวางตำแหน่งผู้ชมให้สามารถชมการแสดงจากด้านบน และการจำกัดพื้นที่แสดงด้วยการออกแบบแสง	สำรวจพื้นที่ในการวางแผนการดำเนินงานการแสดง

จากการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 2 นั้น ผู้เชี่ยวชาญได้แสดงความคิดเห็นและแนะนำถึงข้อพึงระวังในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยชุด เดอะวิทรูเวียนแมน คำนึงถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ของการแสดง ได้แก่ การออกแบบเครื่องแต่งกาย และการเพิ่มเติมอุปกรณ์ประกอบการแสดงในการสนับสนุนเนื้อหาที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอให้เกิด

ความชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยผู้วิจัยจะนำข้อเสนอแนะที่ได้รับไปปรับปรุงพัฒนาในการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 3 ต่อไป

4.2.1.3 การปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 3

จากการนำเสนอการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 2 ผู้วิจัยได้รับคำแนะนำอันเป็นประโยชน์จากผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ร่วมสมัยมาใช้เป็นแนวทางที่จะทำให้ผู้วิจัยได้ศึกษา ทดลอง และพัฒนาผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ในการปฏิบัติการสร้างสรรค์ครั้งที่ 3 เพื่อให้เกิดรูปแบบและแนวคิดจากผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน โดยผู้วิจัยแบ่งการพัฒนาผลงานตามองค์ประกอบต่าง ๆ ดังนี้

1) การออกแบบบทการแสดง ครั้งที่ 3

การออกแบบบทการแสดง ครั้งที่ 3 ผู้สร้างสรรค์ยังคงเนื้อหาและการแบ่งองค์การแสดงเป็น 2 องค์คือ องค์ 1 ร่างกาย สัตว์ส่วน เรขาคณิต และองค์ 2 การสร้างสรรค์ที่ไม่รู้จักเนื้อหาในการเล่าเรื่องในการแสดงเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ผู้วิจัยได้ตั้งไว้เช่นการทดลองทั้ง 2 ครั้งก่อนหน้านี้ แต่มุ่งให้รายละเอียดในด้านการนำเสนอในการแสดงองค์ 2 ให้เกิดความชัดเจนมากยิ่งขึ้น เพื่อให้ตอบสนองการออกแบบบทการแสดงที่ผู้วิจัยได้วางไว้คือ การสร้างสรรค์ที่ไม่รู้จัก ในองค์นี้ผู้วิจัยได้ว่าโครงเรื่องไปจนถึงช่วงจบการแสดง โดยแสดงวิวัฒนาการที่นำแนวคิดในภาพเดอะวิทรูเวียนแมนไปใช้ ทั้งในยุคสมัยที่ยังไม่มีแนวคิดเรื่องนี้ ไปจนถึงโลกอนาคตที่ยังคงดำเนินต่อไปเรื่อย ๆ

จากการศึกษาข้อมูลทั้งเชิงเอกสาร การสัมภาษณ์ การใช้สื่อสารสนเทศอื่น ๆ ผู้วิจัยพบว่าร่างกาย สัตว์ส่วน และเรขาคณิตมีความเกี่ยวข้องกับมนุษย์มาอย่างยาวนาน ทั้งก่อนและหลังการสร้างสรรค์ภาพวาดขึ้นนี้ ดังนั้น ในการออกแบบบทการแสดงในองค์ 2 ของผู้วิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการนำเสนอวิวัฒนาการที่เกี่ยวข้องและเกี่ยวพันกับแนวคิด โดยใช้ภาพสิ่งประดิษฐ์ ภาพวาด สรีระมนุษย์ การออกแบบของเลโอนาร์โด ดา วินชีเป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์ผลงานในองค์นี้

2) การคัดเลือกนักแสดง ครั้งที่ 3

ผู้วิจัยยังคงใช้นักแสดงชุดเดิมในการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ในครั้งที่ 3 เนื่องจากนักแสดงชุดนี้มีความเข้าใจสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอมากยิ่งขึ้น และมีคุณสมบัติด้าน

สัดส่วนตามที่คุณผู้สร้างสรรค์ต้องการ ซึ่งเป็นคุณสมบัติพิเศษที่คุณผู้สร้างสรรค์ได้เฉพาะเจาะจงดังที่กล่าวไว้ในการทดลองครั้งก่อนหน้า นอกจากนั้นอีกหนึ่งคุณสมบัติที่นักแสดงชุดนี้มีคือ เวลาในการฝึกซ้อมซึ่งถือเป็นสิ่งสำคัญอย่างมากสำหรับการซ้อมการแสดง เพื่อให้ได้มาซึ่งความพร้อมทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ สามมิติ สุขบรรจงได้แสดงพระศนะถึงนักแสดงที่ดีไว้ว่า “นักแสดงที่ดีต้องอาศัยทักษะและความสามารถอย่างสูงเพื่อทำให้การแสดงเต็มไปด้วยศิลปะ นักแสดงที่ดีต้องรู้จักตนเอง รู้จักที่จะเรียนรู้และฝึกฝนให้ตนเองมีความพร้อมในด้านร่างกายและจิตใจอยู่เสมอ” (สามมิติ สุขบรรจง, 2548: 63) ดังนั้นหากผู้สร้างสรรค์ได้นักแสดงที่มีแต่ความพร้อมทางด้านร่างกาย คุณสมบัติทางด้านการแสดงที่ดี มีอิสระในการเคลื่อนไหวที่ใช่ แต่ไม่มีเวลาฝึกซ้อมคงไม่สามารถบรรลุตามเป้าประสงค์ในการแสดงได้ เพราะนักแสดงเหล่านี้ไม่มีความพร้อมทางด้านจิตใจที่จะเข้าใจประเด็นต่าง ๆ ของชิ้นงานที่คุณผู้สร้างสรรค์ได้วางไว้ ดังนั้น ในการเลือกใช้นักแสดงชุดเดิมของผู้วิจัยนั้น ไม่เพียงแคพิจารณาคุณสมบัติเฉพาะเจาะจงที่ถือเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการแสดงแล้ว แต่ด้านเวลาการฝึกซ้อมที่นักแสดงเหล่านี้มีให้ถือเป็นสิ่งที่มีค่าอย่างยิ่ง

3) การ ออกแบบลีลาในการแสดง ครั้งที่ 3

ในการทดลองออกแบบลีลาที่คุณผู้สร้างสรรค์ได้ทำการทดลองในการปฏิบัติการสร้างสรรค์ในครั้งที่ 3 นี้ ผู้วิจัยได้เพิ่มการเคลื่อนไหวให้สามารถสื่อความหมายได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยได้นำหลักการต้นสด (Improvisation) เข้ามาใช้เพื่อแลกเปลี่ยนทัศนคติระหว่างผู้สร้างสรรค์และนักแสดง ในการปฏิบัติการสร้างสรรค์ครั้งที่ 2 ผู้วิจัยเล็งเห็นว่ายังมีบางช่วงบางตอนยังสื่อสารข้อความที่คุณผู้สร้างสรรค์ต้องการอธิบายยังไม่ชัดเจน ได้แก่ การออกแบบลีลาเชื่อมต่อจากช่วงหนึ่งไปอีกช่วงหนึ่งในการนำเสนอวิวัฒนาการเรื่องสัดส่วนของร่างกายมนุษย์ตั้งแต่อดีตไปจนถึงอนาคต การเปรียบเทียบท่าทางกับภาพสิ่งประดิษฐ์ซึ่งเป็นวิวัฒนาการที่ได้มาจากสัดส่วนของมนุษย์ การสร้างรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตจากสรีระร่างกายมนุษย์ที่นำเสนอผ่านมุมมองของผู้ชมที่คุณผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดไว้ให้ผู้ชมอยู่ระดับที่สูงกว่านักแสดง ผู้วิจัยได้นำทฤษฎีการเดินแบบลาบานเข้ามาใช้ในการคำนึงถึงทิศทางระดับการเคลื่อนไหวที่หลากหลายอันจะทำให้การแสดงเกิดมิติที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น

ผู้สร้างสรรค์ได้ให้ความสำคัญต่อการเคลื่อนไหวและความหมาย ในการนำเสนอเพื่ออธิบายความหมายของการเคลื่อนไหว โดยมีผู้ที่อธิบายว่าการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์สามารถเลือกให้ท่าทางในการแสดงในรูปแบบสัญลักษณ์มากกว่า ในหนังสือการจัดองค์ประกอบด้านการเต้น (Dance Composition) โดยสมิท-ออทาร์ด (Smith-Autard) ได้กล่าวถึงสิ่งที่กระตุ้นเพื่อให้เกิดการเต้นสามารถเป็นสิ่งที่กระทบต่อจิตใจ จิตวิญญาณ หรือกิจกรรมภายในร่างกายของผู้สร้างสรรค์

ผลงานทางนาฏศิลป์ หรือนักเต้น โดยสิ่งที่กระตุ้นการเต้นสามารถแบ่งได้ดังนี้ (Smith-Autard, 2016: 22)

1. โสตประสาท (Auditory) มักเป็นสิ่งที่นักเต้นคุ้นเคยในกระตุ้นให้เกิดการสร้างสรรคทางด้านการเคลื่อนไหว แต่ผู้สร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ วรรณะ วรรณะวังธรรมชาติของดนตรี อารมณ์ บรรยากาศ นามธรรม เนื้อร้อง ความเหนือจริง ความเป็นละคร รูปแบบโครงสร้าง เหล่านี้ล้วนแล้วแต่เป็นสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์นำมาใช้เป็นแรงกระตุ้นมากกว่านำมาเป็นจุดขัดแย้ง ในการสร้างสรรค์ผลงาน สิ่งกระตุ้นโสตประสาทประเภทอื่น ๆ สามารถเป็นได้ทั้งเสียงเครื่องดี เสียงมนุษย์ คำพูด เพลง และบทกวี แต่อารมณ์ ลักษณะตัวละคร จังหวะ และบรรยากาศของการเต้นสามารถปราศจากสิ่งที่กล่าวมาข้างต้นได้ เพราะผู้สร้างสรรค์สามารถนำเสนอความหมายที่แตกต่างออกไป โดยมุ่งสู่ความสัมพันธ์ด้านคุณภาพ ระยะเวลา หรือความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิดกับอารมณ์ของดนตรี ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ที่เป็นเอกภาพของผลงานการสร้างสรรคนาฏศิลป์ที่เกิดจากกระตุ้นการเคลื่อนไหวผ่านเสียง

2. ภาพทัศน์ (Visual) สิ่งกระทบต่อภาวะจิตใจของผู้สร้างสรรค์ผลงาน เป็นได้ทั้งรูปร่างรูปทรงของภาพ รูปปั้น วัตถุ หรือสิ่งอื่นที่ที่มนุษย์มองผ่านดวงตา ผู้สร้างสรรค์ผลงานสามารถนำแนวความคิดที่ซ่อนอยู่เบื้องหลังของสิ่งที่มองเห็น ไม่ว่าจะเป็น เส้น รูปทรง จังหวะ ผิวสัมผัส สี วัตถุประสงค์ หรือจินตนาการอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสิ่ง ๆ นั้น เข้ามาเป็นแรงบันดาลใจ ภาพทัศน์เป็นสิ่งกระตุ้นที่ให้ผู้สร้างสรรค์เกิดความอิสระทางความคิดโดยสามารถแปลความหมายของสิ่งที่มองเห็นจากประสบการณ์ของตน

3. อุดมคติ (Ideational)
4. สิ่งสัมผัสได้ (Tactile)
5. การเคลื่อนไหว (Kinesthetic)

ดังนั้นในการทดลองครั้งนี้ผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบลีลาโดยใช้สิ่งกระตุ้นต่าง ๆ ที่ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาข้อมูล เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบการเคลื่อนไหวและสื่อความหมาย ผู้สร้างสรรค์ได้คำนึงการออกแบบลีลาเชื่อมต่อในการเพิ่มความสั่นไหวในการดำเนินเรื่อง โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ผู้วิจัยเพิ่มท่าการกลิ้งเพื่อเป็นท่าทางเชื่อมต่อ การกลิ้งถือเป็นท่าที่สามารถนำมาใช้ในการเปลี่ยนบริบทในการแสดง เชื่อมต่อจากช่วงหนึ่งไปอีกช่วงหนึ่ง หรือการเปลี่ยนระดับจากระดับกลางไปสู่ระดับต่ำ โดยงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ผู้วิจัยได้นำท่ากลิ้งมาใช้ในการเปลี่ยนบริบทจากเรื่องหนึ่งไปสู่อีกเรื่องหนึ่ง



ภาพที่ 4. 16 ท่าทางการเชื่อมต่อโดยใช้ท่าทางการกลิ้งนำไปสู่ช่วงต่อไป

ที่มา: ผู้วิจัย

2. ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้ท่าทางการย่อ-ยืดซึ่งเป็นท่าทางธรรมดาพัฒนาเพิ่มความเร็วของท่า เมื่อเพิ่มความเร็วในระดับที่เร็วที่สุดจากท่าทางการย่อ-ยืดจะกลายเป็นท่าทางการเขย่าร่างกายในทันที ท่าทางนี้ผู้สร้างสรรค์นำมาใช้ในการเปลี่ยนช่วงจากภาพหนึ่งมาสู่อีกภาพหนึ่ง



ภาพที่ 4. 17 ท่าทางการเชื่อมต่อโดยใช้ท่าทางการเขย่าตัว (ย่อ-ยืด)

ที่มา: ผู้วิจัย

3. ท่าทางการมองหา ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดโจทย์ให้นักแสดงโดยได้อธิบายถึงรายละเอียดในช่วงนี้ว่า ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอถึงวิวัฒนาการที่เกิดจากแนวคิดเรื่องสัดส่วนและได้สอบถามนักแสดงถึงความเห็นที่มีต่อคำว่า “วิวัฒนาการ” นักแสดงได้แสดงความคิดเห็นว่าการจะนำไปสู่วิวัฒนาการได้ต้องเสาะหา มองหาความเป็นไปได้ เมื่อค้นพบก็จะสามารถพัฒนาสู่วิทยาการต่าง ๆ ได้



ภาพที่ 4. 18 ท่าทางการเชื่อมต่อโดยใช้ท่าทางการมองหา

ที่มา: ผู้วิจัย

4. ท่าทางการปั้นและการชุด ในช่วงวิวัฒนาการโดยนำแนวคิดเรื่องสัดส่วนมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ ผู้สร้างสรรค์ได้คำนึงถึงรอยต่อของการเล่าเรื่องของการเปลี่ยนยุคจากยุคล่าอาณานิคมไปสู่ช่วงฟื้นฟูศิลปะตะวันตก นักแสดงได้แสดงความคิดเห็นว่าในยุคนี้หากสังเกตจะมีประติมากรรมมากขึ้น ส่งผลให้นักแสดงเลือกการใช้ท่าทางการชุดดินและท่าทางการปั้นมาใช้ในการออกแบบลีลา



ภาพที่ 4. 19 ท่าทางการเชื่อมต่อโดยใช้ท่าทางการปั้นและการชุด
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ที่มา: ผู้วิจัย

5. ท่าทางการใช้โทรศัพท์มือถือ เมื่อกล่าวถึงยุคปัจจุบันคงปฏิเสธไม่ได้ว่าโทรศัพท์มือถือเป็นสิ่งที่ผู้คนใช้จนเปรียบเสมือนอวัยวะที่ 33 ซึ่งสอดคล้องกับความคิดเห็นของนักแสดง ในการทดลองเมื่อผู้สร้างสรรค์ขอให้นักแสดงคิดถึงท่าทางลีลาที่สื่อถึงความเป็นปัจจุบัน นักแสดงทุกคนต่างทำท่าการใช้โทรศัพท์มือถือด้วยการสไลด์นิ้ว ส่งผลให้เมื่อผู้สร้างสรรค์ใช้โจทย์นี้ในการออกแบบลีลาโดยให้นักแสดงทำการค้นสดภายใต้ท่าทางการใช้โทรศัพท์มือถือนำเสนอถึงความปัจจุบัน



ภาพที่ 4. 20 ท่าทางการเชื่อมต่อโดยใช้ท่าทางการใช้โทรศัพท์มือถือ

ที่มา: ผู้วิจัย

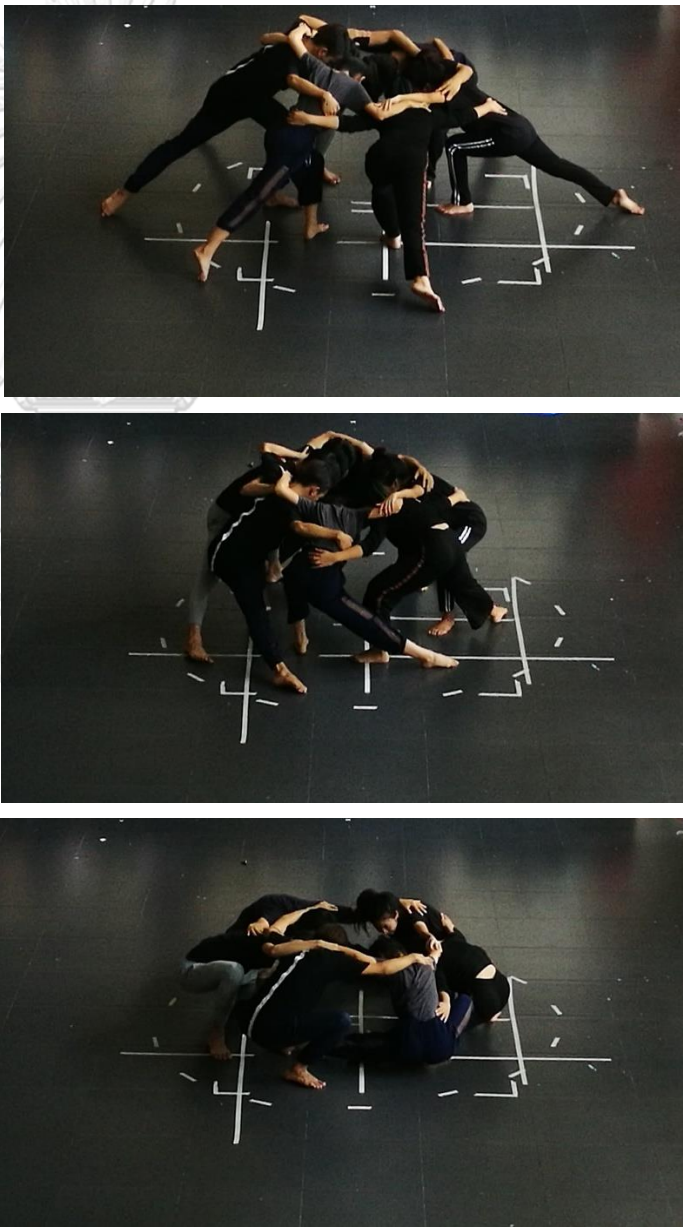
การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ในช่วงท้ายของการแสดง ผู้สร้างสรรค์คำนึงถึงการสร้างรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตธรรมชาติจากสรีระร่างกายมนุษย์ โดยใช้ร่างกายนักแสดงทั้ง 6 คนประสานกันด้วยท่วงท่าต่าง ๆ ที่ผู้สร้างสรรค์ตั้งใจสร้างรูปเรขาคณิต ในช่วงการแสดงนี้จะประกอบไปด้วย

- 1) การสร้างรูปเรขาคณิตจากนักแสดงทั้ง 6 คน นับเป็นหนึ่งกลุ่ม
- 2) สร้างจากนักแสดง 3 คน แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม
- 3) สร้างจากนักแสดง 2 คน แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม

การสร้างสรรค์ในกระบวนการนี้ผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบและกำหนดรูปแบบของรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตธรรมชาติอย่างตั้งใจ นำรูปวงกลม สามเหลี่ยม และสี่เหลี่ยมมาเป็นโจทย์ตั้งต้นในการสร้างสรรค์ ซึ่งความแตกต่างเหล่านี้จะสร้างรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตที่ต่างกันไป

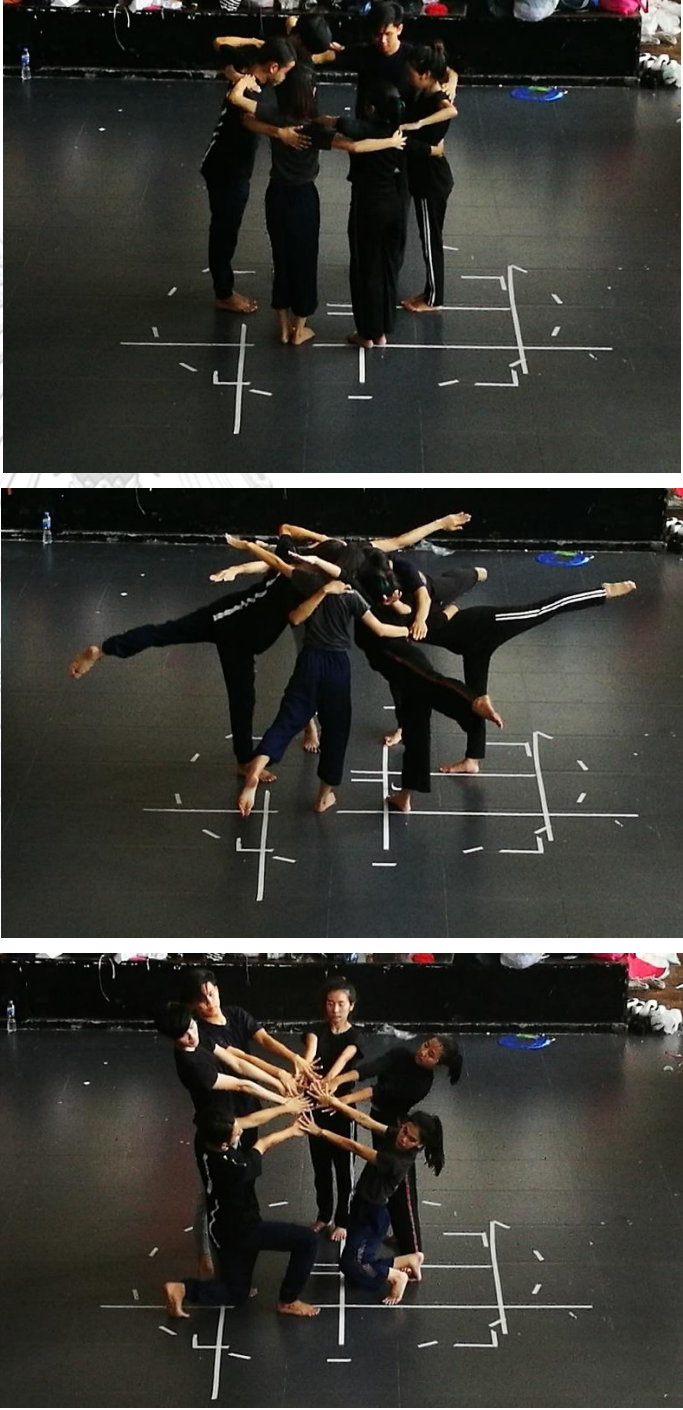
ออกไปตามความเป็นไปของการสร้างสรรค์ อีกทั้งผู้สร้างสรรค์คำนึงตำแหน่งของผู้ชมที่ส่งผลกระทบต่อโดยตรงต่อการจัดวางองค์ประกอบในการแสดงช่วงนี้ ดังตารางที่ 11

ตารางที่ 11 การออกแบบลีลานาฏศิลป์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต
ที่มา: ผู้วิจัย

รูปเรขาคณิต	จำนวนนักแสดง (คน)	การออกแบบลีลานาฏศิลป์
วงกลม	6 คน	

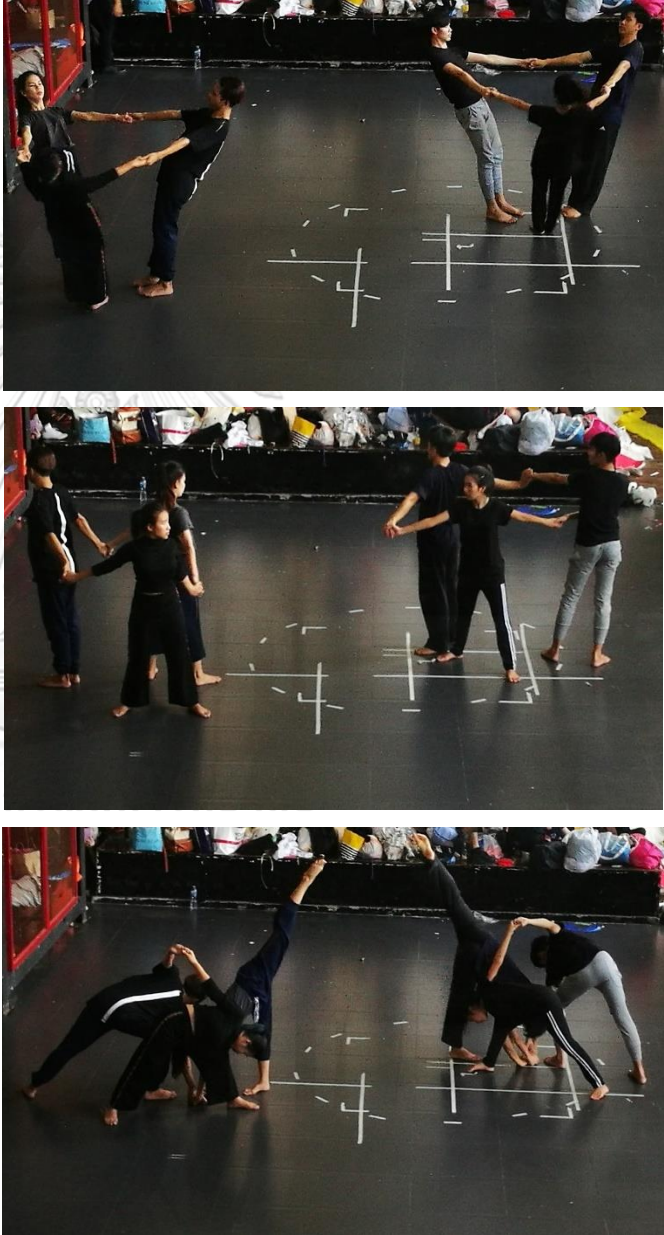
ตารางที่ 11 การออกแบบลีลานาฏศิลป์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต (ต่อ)

ที่มา: ผู้วิจัย

รูปเรขาคณิต	จำนวนนักแสดง (คน)	การออกแบบลีลานาฏศิลป์
วงกลม	6 คน	

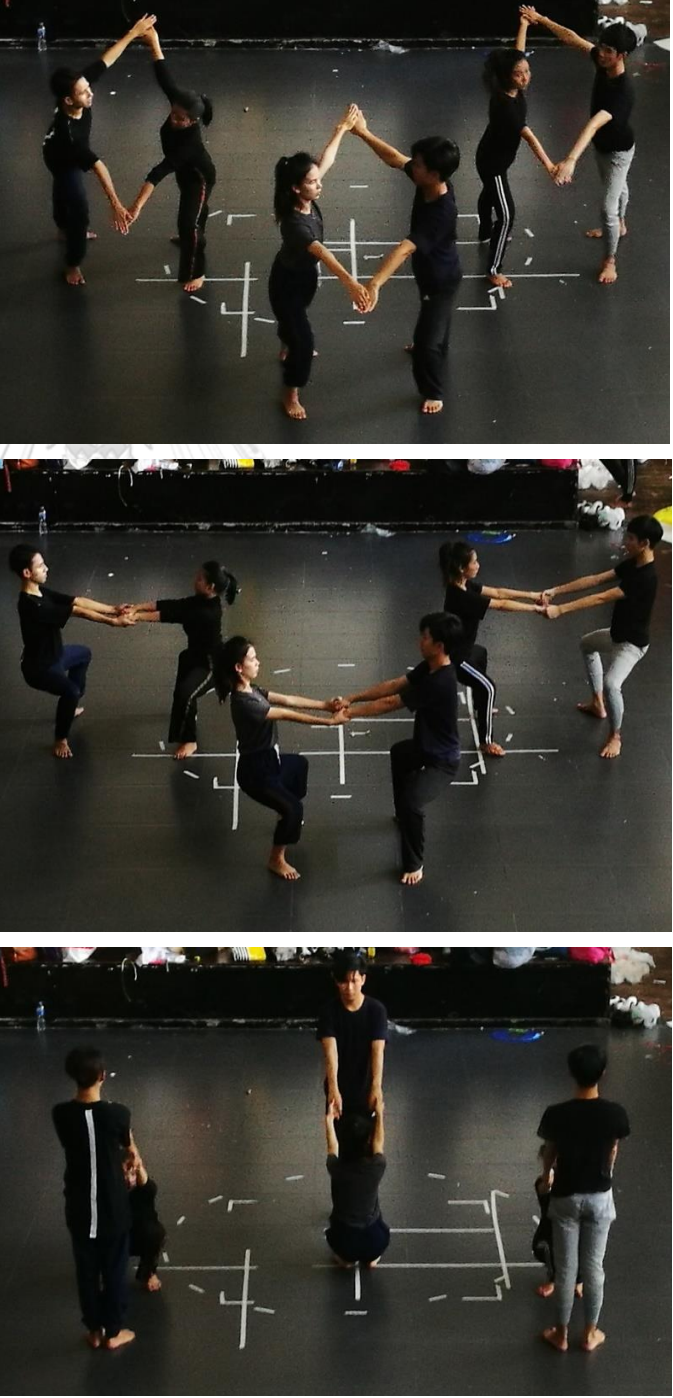
ตารางที่ 11 การออกแบบลีลานาฏศิลป์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต (ต่อ)

ที่มา: ผู้วิจัย

รูปเรขาคณิต	จำนวนนักแสดง (คน)	การออกแบบลีลานาฏศิลป์
สามเหลี่ยม	3 คน	

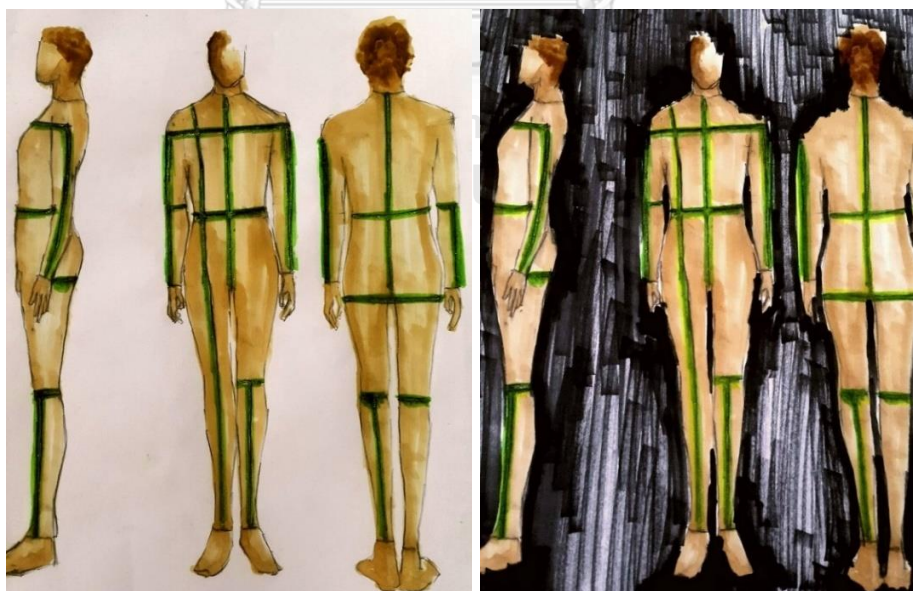
ตารางที่ 11 การออกแบบลีลานาฏศิลป์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต (ต่อ)

ที่มา: ผู้วิจัย

รูปเรขาคณิต	จำนวนนักแสดง (คน)	การออกแบบลีลานาฏศิลป์
สี่เหลี่ยม	2 คน	

4) การออกแบบเครื่องแต่งกาย ครั้งที่ 3

ภายหลังจากที่ผู้สร้างสรรค์ได้รับคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีของพฤทธิ ศุภเศรษฐศิริ ที่ให้ไว้ว่า “...ลักษณะของเครื่องแต่งกายของระบำรำฟ้อนในปัจจุบัน ผู้ที่จัดแสดงมักจะประโคนเครื่องประดับจนเกินความพอดี อาจส่งผลให้ผู้แสดงงานที่บริสุทธิ์หลงเข้าใจว่านั่นเป็นภาพอันเป็นเอกลักษณ์...” (พฤทธิ ศุภเศรษฐศิริ, 2548: 7-8) ดังนั้น การออกแบบเครื่องแต่งกายในครั้งนี้ มุ่งเน้นสรีระของนักแสดงซึ่งเป็นวัตถุประสงค์หลักที่ผู้สร้างสรรค์ได้วางไว้ อีกทั้งภาพเดอะวิทรูเวียนแมนซึ่งเป็นภาพต้นแบบแสดงสรีระของชายที่อยู่ตรงกลางของภาพ ส่งผลให้เครื่องแต่งกายที่จะนำมาใช้แสดงในผลงานนาฏศิลป์ร่วมสมัยในครั้งนี้ ควรมีลักษณะที่เน้นสรีระแต่ไม่ใช้การเปลือยเปล่าเหมือนดังภาพต้นแบบ เนื่องจากหากเป็นเช่นนั้นอาจจะส่งผลให้ผู้ชมการแสดงตีความหมาย หรือคิดออกจากประเด็นที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอ จากข้อความเบื้องต้นแสดงให้เห็นว่าถึงแม้ว่าภาพต้นฉบับจะมีลักษณะที่เปลือยเปล่านั้นแต่ผู้สร้างสรรค์มุ่งเน้นการนำเสนอเพียงแค่ว่าด้านสรีระที่ต้องการเปรียบเทียบสัดส่วนของร่างกายมนุษย์ จึงไม่มีความจำเป็นใด ๆ ในการออกแบบเครื่องแต่งกายตามภาพต้นฉบับแต่ต้องแสดงให้เห็นถึงสัดส่วนที่ชัดเจน ดังนั้นผู้สร้างสรรค์จึงได้ออกแบบเครื่องแต่งกายเป็นลักษณะแบบ ออล อิน วัน (All in one) แผงลายเส้นตรงที่แสดงออกถึงการเปรียบเทียบสัดส่วนของนักแสดงได้อย่างชัดเจน และยังเป็นส่วนสนับสนุนในการสร้างสรรค์รูปเรขาคณิตต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจากการเคลื่อนไหว



ภาพที่ 4. 21 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกาย ในการทดลองครั้งที่ 3

ที่มา: ฤชากร นิลปักษ์

5) การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ครั้งที่ 3

การทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เพิ่มอุปกรณ์ประกอบการแสดงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญที่มีความเห็นว่า ควรหาสิ่งที่สามารถสื่อสารถึงสิ่งประดิษฐ์ตามที่คุณสร้างสรรค์ต้องการนำเสนอ จากการค้นหาและจากคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ สิริธร ศรีชลาคม ได้แสดงทรรศนะว่า

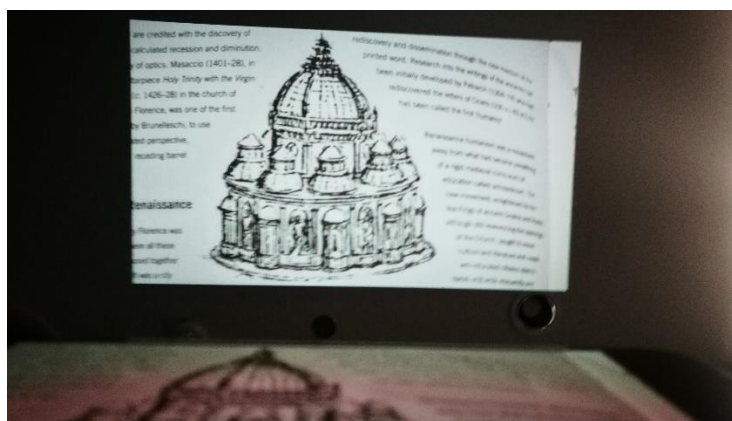
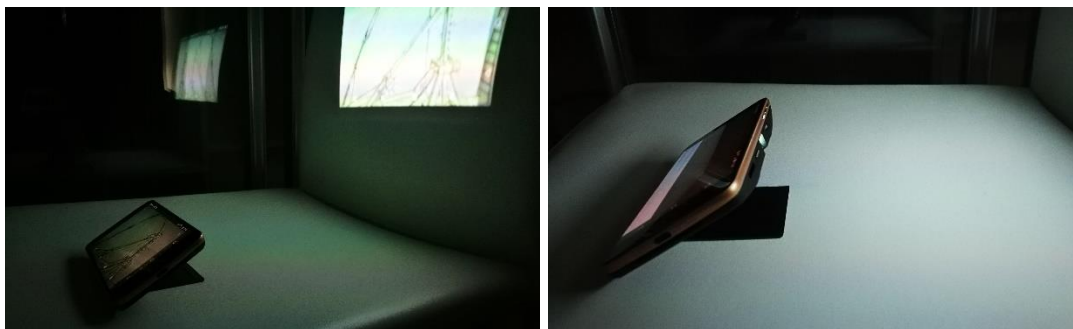
การใช้เครื่องฉายภาพสามารถสื่อสารกับผู้ชมได้อย่างตรงประเด็น เป็นอุปกรณ์ที่ทำให้เห็นสิ่งที่ต้องการนำเสนอได้อย่างเป็นรูปธรรม แต่ต้องคำนึงถึงจุดที่จะฉาย เนื่องจากหากฉายในตำแหน่งที่ไม่เหมาะสมอาจทำให้ภาพที่ฉายระหว่างการแสดงเป็นสิ่งก่อกวน (สิริธร ศรีชลาคม, สัมภาษณ์, วันที่ 30 สิงหาคม 2560)

ดังนั้นในการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ในครั้งนี้ ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้เครื่องฉายภาพขนาดเล็กมาใช้ในการประกอบการแสดง เพื่อให้การแสดงสามารถสื่อความหมายได้ชัดเจน มีประสิทธิภาพ และมีความน่าสนใจยิ่งขึ้น



ภาพที่ 4. 22 เครื่องฉายภาพขนาดเล็ก

ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 4. 23 เครื่องฉายภาพขนาดเล็ก ขณะฉายภาพ
ที่มา: ผู้วิจัย

6) การออกแบบสถานที่แสดง ครั้งที่ 3

การออกแบบสถานที่แสดง และฉากในพื้นที่บริเวณโถงชั้น 1 คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยคำนึงถึงสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอ คือ ตำแหน่งของผู้ชมที่อยู่ระดับที่สูงกว่านักแสดง ดังนั้น การสำรวจสำหรับการออกแบบสถานที่เพื่อจัดแสดงมีสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ต้องคำนึงถึง ดังนี้

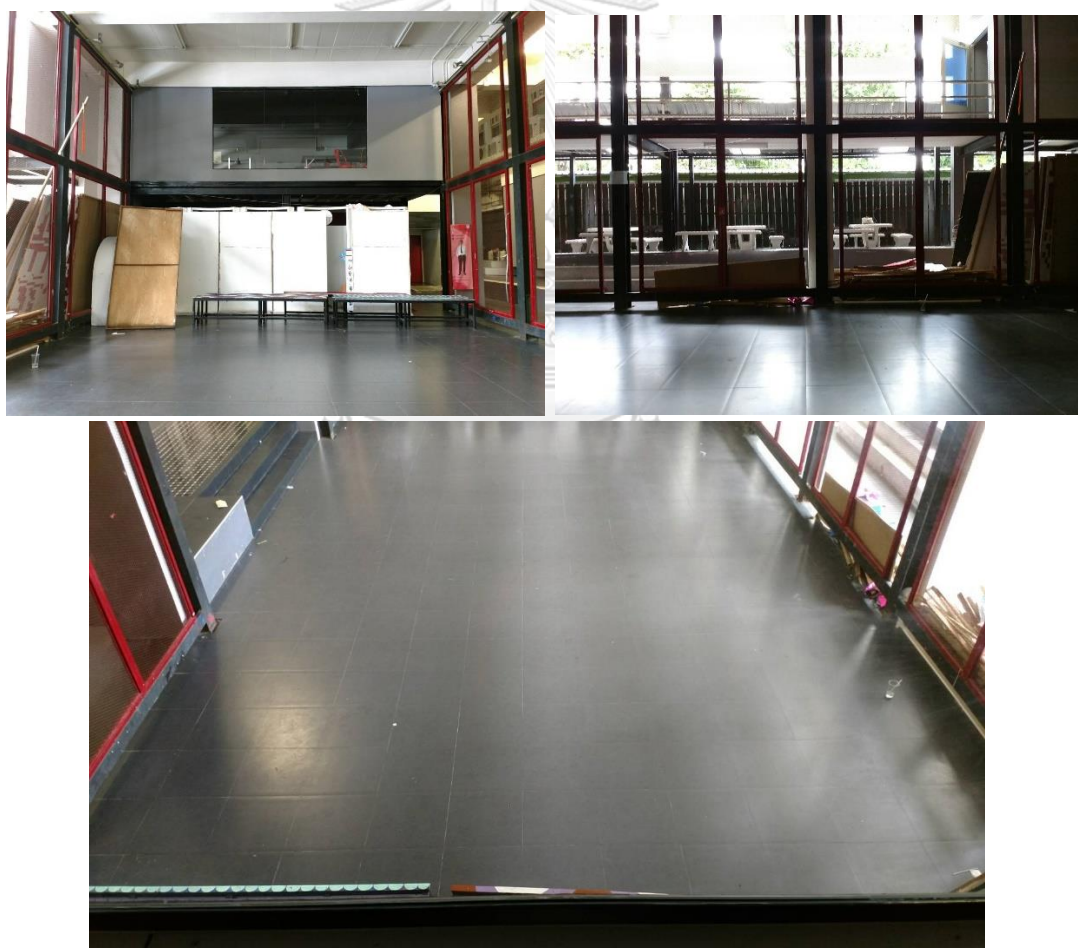
1. พื้นที่บริเวณโถงชั้นโถงชั้น 1 คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า ด้านข้างทั้งสองด้านมีตะแกรงเหล็กสีแดง ส่งผลให้การออกแบบสถานที่แสดงต้องปิดสิ่งเหล่านี้ไม่ให้กวนสายตา เพราะลักษณะของการแสดงเป็นการแสดงถึงลายเส้นศรีระร่างกาย หากมีสิ่งต่าง ๆ ที่มีลวดลายมากอยู่ล้อมรอบอาจส่งผลกระทบต่อการแสดง
2. พื้นผิวบริเวณโถงชั้น 1 นี้เป็นกระเบื้องสีดามีลักษณะพื้นผิวที่เรียบ ลื่น เป็นลักษณะที่ดีในการใช้เป็นพื้นที่แสดง แต่ผู้สร้างสรรค์เห็นว่าหากได้พื้นที่การแสดงเป็นสีเดียวหรือสี

ที่สอดคล้องกับภาพวาดเดอะวิทรูเวียนแมนจะทำให้การแสดงสามารถสื่อความหมายได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

3. บริเวณพื้นที่จัดแสดงด้านบนมีชั้นลอยที่สามารถบรรจุผู้ชมได้จำนวนหนึ่ง ดังนั้น ผู้สร้างสรรค์จึงวางแผนให้ห้องบริเวณชั้นลอยเป็นพื้นที่สำหรับคณะกรรมการ และผู้ชมบางส่วน

4. ผู้สร้างสรรค์ได้ขึ้นสำรวจและตรวจสอบพบว่าองศา และระยะในการรับชมการแสดงเป็นสิ่งจำเป็น ผู้สร้างสรรค์จำเป็นต้องกำหนดระยะระหว่างผู้ชมและผู้แสดงให้ชัดเจน เพื่อให้ผู้ชมสามารถชมการแสดงได้อย่างสมบูรณ์

5. จากข้อแม้อื่นข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยไม่ใช่พื้นที่ทั้งหมดของโรงชั้น 1 เนื่องจากมีขนาดที่ยาวเกินระยะการชมการแสดง

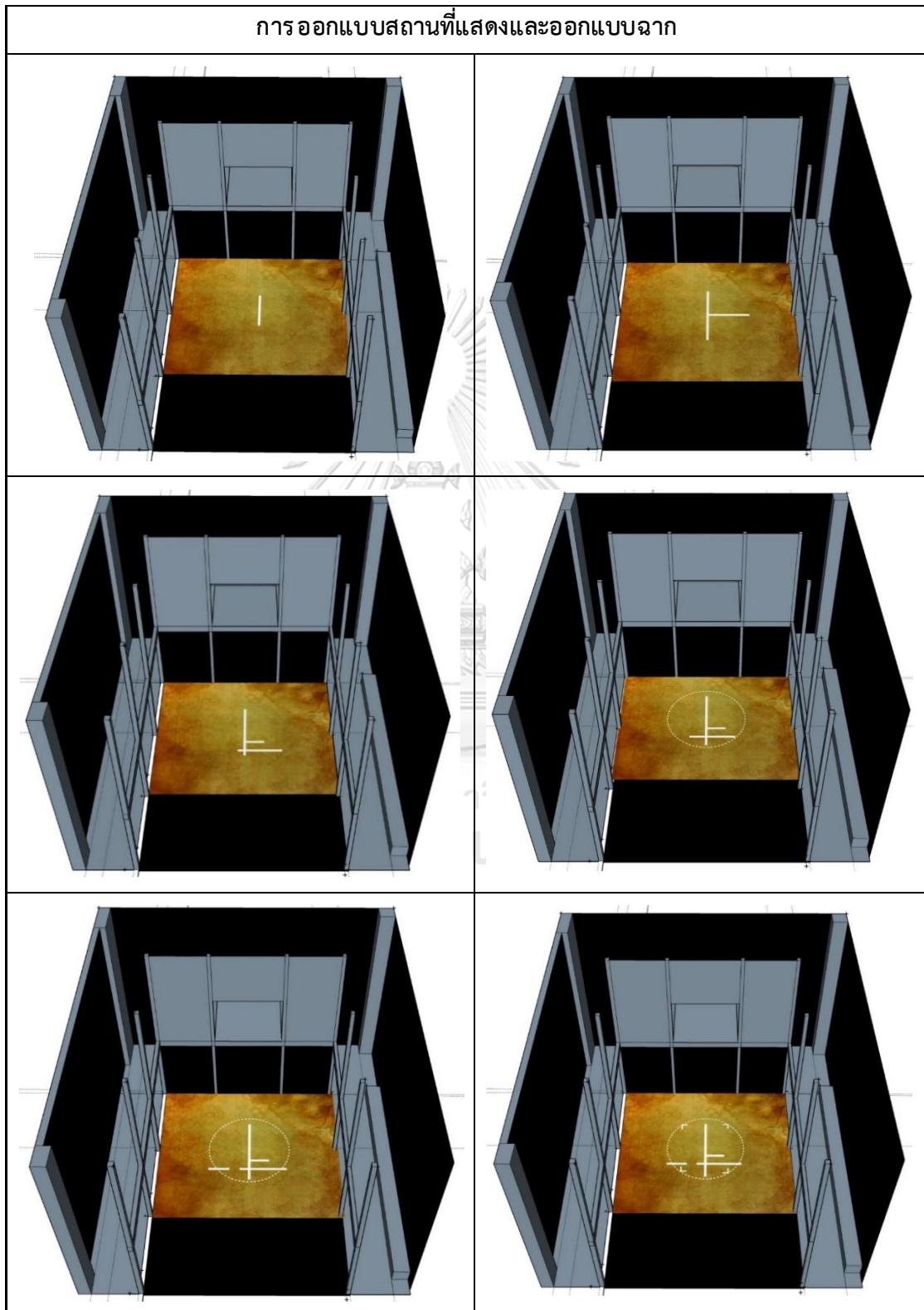


ภาพที่ 4. 24 การออกแบบสถานที่แสดงในการทดลองครั้งที่ 3

ที่มา : ผู้วิจัย

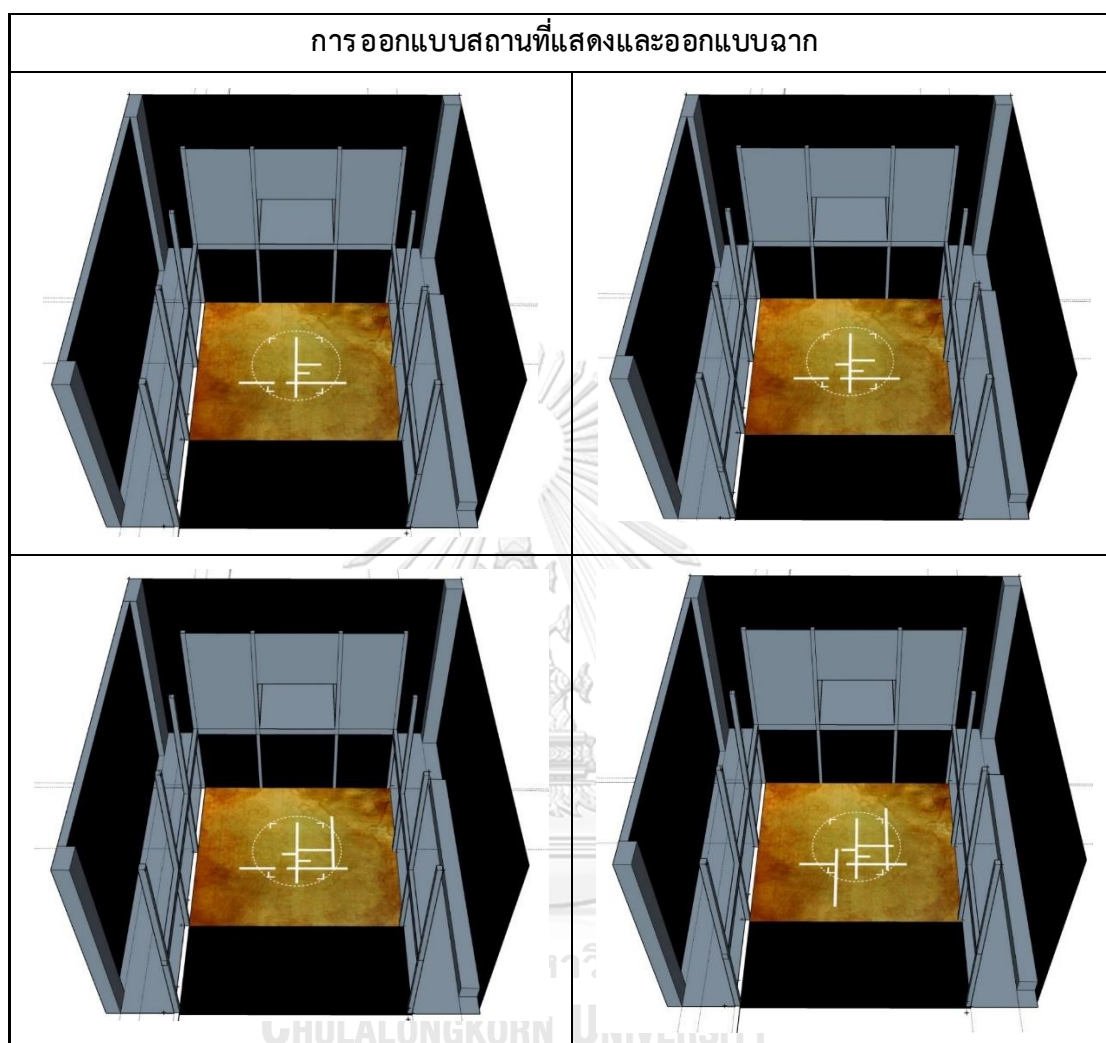
ตารางที่ 12 การออกแบบสถานที่แสดงและออกแบบฉาก

ที่มา : ภัคคพร พิมสาร



ตารางที่ 12 การออกแบบสถานที่แสดงและออกแบบฉาก (ต่อ)

ที่มา : ภัคพร พิมสาร



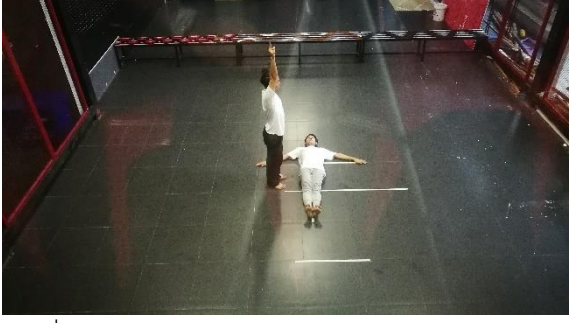



4.2.1.3.1 สรุปการนำเสนอผลงานการทดลองปฏิบัติการนาฏศิลป์
สร้างสรรค์ครั้งที่ 3




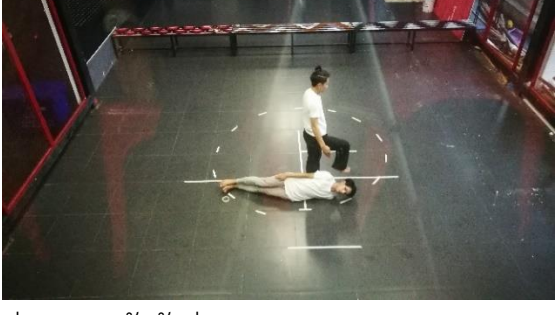
การทดลองนาฏศิลป์ปฏิบัติทดลองสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 3 ประกอบไปด้วยการทดลอง 6 องค์ประกอบ ได้แก่ การออกแบบบทการแสดง การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบลีลานาฏศิลป์ การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบอุปกรณ์การแสดง ไปจนถึง การออกแบบสถานที่ในการแสดง ดังนั้น ผู้วิจัยขอสรุปสิ่งที่ได้ทำการเปลี่ยนแปลงแก้ไขจากการทดลอง ในครั้งก่อนหน้า ไว้เป็นตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 13 สรุปโครงสร้างและการออกแบบลีลาในการปฏิบัติการสร้างสรรค์ ครั้งที่ 3
ที่มาของภาพและตาราง : ผู้วิจัย

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 1 ช่วงที่ 1</p>	 <p>ทำทางการวัดเทียบกับเทพกระดาศกาวย่น</p>	<p>เริ่มต้นการแสดงโดยให้นักแสดงเดินออกมาติดเทพกระดาศกาวย่นลงบนพื้นและทำการวัดด้วยความกว้างของนิ้วเมื่อครบจำนวน 96 ครั้งนักแสดงจะทำการสิ้นสุดการวัด และนักแสดงอีกคนที่มีขนาดความสูงเท่ากันจะเดินเข้ามา และทำการวัดขนาดความสูงผ่านเทพกระดาศกาวย่นด้วยความยาวฝ่าเท้า เมื่อสิ้นสุดการวัด</p>
	 <p>สิ้นสุดการวัด</p>	
	 <p>ทำทางการเปรียบเทียบความสูงด้วยฝ่าเท้า</p>	
	 <p>ทำทางขาแสดงการวัด</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 1 ช่วงที่ 1 (ต่อ)</p>	 <p>ทำทางการนอนกางแขนเพื่อเปรียบเทียบความสูง</p>  <p>ทำวัดความสูง</p>	<p>นักแสดงทำการเปรียบเทียบความสูงด้วยขนาดความยาวของแขน</p>
	 <p>ทำเชื่อมสู่ทำต่อไป</p>	<p>นักแสดงทำท่าเชื่อมด้วยการยกมือ มุ่งความสนใจไปที่นิ้วชี้และวางลงบนสะดือ นักแสดงที่นอนราบทำการเคลื่อนไหวโดยการอ้าขาซ้ายและชิดขวาไปเรื่อย ๆ</p>
	 <p>ติดเทพกระดาษกาว่นตามการเคลื่อนไหว</p>	<p>โดยมีสะดือเป็นจุดศูนย์กลาง</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 1 ช่วงที่ 1 (ต่อ)</p>	 <p>ติดเทปกระดาษกาวยนต์ตามการเคลื่อนไหว</p>	<p>เกิดเส้นวงกลมตามการเคลื่อนไหวของนักแสดงคนที่นอนราบ</p>
	 <p>ทำทางการวัดความสูง</p>	<p>นักแสดงคนหนึ่งทำการวัดความสูงของนักแสดงอีกคนหนึ่งด้วยความกว้างของนิ้วชี้ โดยที่นักแสดงผู้ที่ถูกวัดจะทำการเคลื่อนไหวในลักษณะการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน เพื่อ</p>
	 <p>ทำทางการวัดความสูง</p>	<p>แสดงให้เห็นว่าไม่ว่าจะเคลื่อนไหวในลักษณะใด การวัดจะยังคงได้จำนวนเท่าเดิม เมื่อสิ้นสุดนักแสดงผู้ทำการวัดจะยกมือขึ้นเพื่อแสดงให้เห็นถึงการสิ้นสุด</p>
	 <p>ทำทางการวัดความสูง</p>	


บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 1 ช่วงที่ 1 (ต่อ)</p>	 <p>ท่าทางการวัดสัดส่วน</p>	<p>นักแสดงทั้งสองสลับกันเคลื่อนไหว ด้วยการใช้ท่าทางในการวัดสัดส่วน ในลักษณะต่าง ๆ</p>
	 <p>ท่าทางการวัดสัดส่วน</p>	
	 <p>ท่าทางการวัดสัดส่วน</p>	
	 <p>ท่าทางการวัดสัดส่วน</p>	


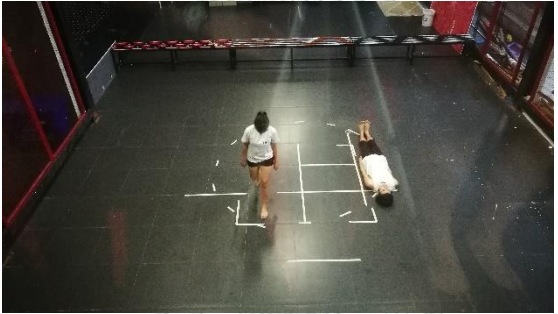


บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 1 ช่วงที่ 1 (ต่อ)</p>	 <p>ท่าทางเชื่อมต่อ</p>	<p>นักแสดงคนหนึ่งนอนลงที่กึ่งกลางของวงกลม</p>
	 <p>ท่าทางการวัดสัดส่วน</p>	<p>นักแสดงคนหนึ่งทำการวัดสัดส่วนของนักแสดงอีกคนหนึ่งด้วยการสร้างเส้นจากระยะเหนือศีรษะและปลายนิ้วของทั้งสองด้าน กับระยะปลายนิ้วทั้งสองด้านและฝ่าเท้า เกิดเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส</p>
	 <p>ท่าทางการวัดสัดส่วน</p>	
	 <p>ท่าทางการออกจากพื้นที่แสดง</p>	<p>จบช่วงการแสดง นักแสดงทั้งสองเดินตามลายเส้นเพื่อออกจากพื้นที่แสดง</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 1 ช่วงที่ 2</p>	 <p>ท่าทางการเข้าพื้นที่แสดง</p>	<p>นักแสดงหญิงทั้งสองเดินเข้าพื้นที่แสดง มีเทพกระดาศกาวย่นติดตามแนวยาวของใบหน้า เมื่อถึงพื้นที่แสดงทั้งสองดึงเทพกระดาศกาวย่นออกจากใบหน้า นำไปติดไว้ที่พื้น และนำความยาวผ่าทำไปวาง</p>
	 <p>ท่าทางการวัดสัดส่วน</p>	<p>เปรียบเทียบกับความยาวเทพกระดาศกาวย่น</p>
	 <p>ท่าทางการวัดสัดส่วน</p>	
	 <p>ท่าทางการวัดสัดส่วน</p>	

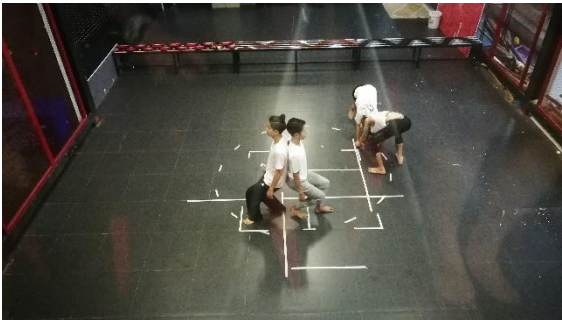
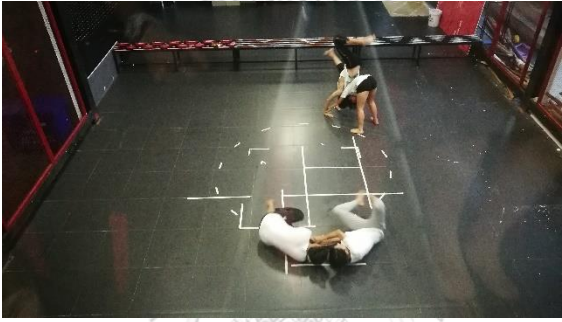


บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 1 ช่วงที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>ทำติดเทปกระดาษกาวย่น</p>	<p>นำเทปกระดาษกาวย่น ออกจากใบหน้าไปติด ไว้ที่พื้น</p>
	 <p>ทำทางการวัดสัดส่วนใบหน้า</p>	<p>นักแสดงหญิงทั้งสอง ทำทำการการวัด สัดส่วนใบหน้า ตาม ข้อมูลในบทที่ 2</p>
	 <p>ทำทางการวัดสัดส่วนใบหน้า</p>	
	 <p>ทำทางการวัดสัดส่วนใบหน้า</p>	





บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 1 ช่วงที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>ท่าทางการวัดสัดส่วนความยาวฝ่าเท้า</p>	<p>นักแสดงหญิงทั้งสอง ทำท่าทางการ เปรียบเทียบขนาด ความยาวฝ่าเท้า</p>
	 <p>ท่าทางการวัดสัดส่วนความยาวฝ่าเท้า</p>	
	 <p>ท่าทางการวัดสัดส่วนความยาวฝ่าเท้า</p>	
	 <p>ท่าทางการวัดสัดส่วนความยาวฝ่าเท้า</p>	





บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ที่ 1</p> <p>ช่วงที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>ท่าทางการวัดสัดส่วนความยาวใบหน้าและฝ่าเท้า</p>	<p>นักแสดงทั้งสองทำท่าทางการเปรียบเทียบความยาวใบหน้าและความยาวฝ่าเท้า</p>
	 <p>ท่าทางการวัดสัดส่วนความยาวใบหน้าและฝ่าเท้า</p>	
	 <p>ท่าทางการวัดสัดส่วน</p>	
	 <p>ท่าทางการออกจากพื้นที่แสดง</p>	
		<p>นักแสดงทั้งสองเดินออกจากพื้นที่แสดง</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 1 ช่วงที่ 3</p>	 <p>ท่าทางการวัดสัดส่วนความสูง</p>	<p>นักแสดงทั้งสองที่มี ขนาดความสูงแตกต่างกัน กันทำการวัดความสูง ของตนเองด้วยอวัยวะ ต่าง ๆ</p>
	 <p>ท่าทางการวัดสัดส่วนความสูง</p>	
	 <p>ท่าทางการวัดสัดส่วนความสูง</p>	
	 <p>ท่าทางการเปรียบเทียบสัดส่วนอวัยวะ</p>	<p>นักแสดงทั้งสอง เปรียบเทียบสัดส่วนของ อวัยวะส่วนต่าง ๆ กับ ขนาดความกว้างฝ่ามือ</p>


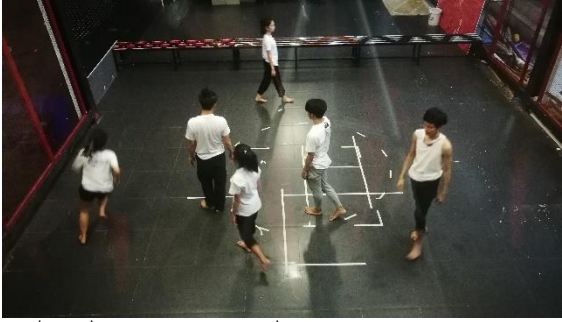
บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ที่ 1 ช่วงที่ 3 (ต่อ)</p>	 <p>ท่าทางการวัดสัดส่วนความสูง</p>	<p>นักแสดงทั้งสองที่มี ขนาดความสูงแตกต่างกัน กันทำการวัดความสูง ของตนเองด้วยอวัยวะ ต่าง ๆ</p>
	 <p>ท่าทางเปรียบเทียบขนาดความสูง</p>	<p>นักแสดงทั้งสองทำการ ยึดหลังประกบกับเพื่อ แสดงให้เห็นถึงความสูง ที่แตกต่างอย่างชัดเจน</p>
	 <p>ท่าทางเปรียบเทียบขนาดความสูง</p>	
<p>องค์ที่ 1 ช่วงที่ 4</p>	 <p>ท่าทางเปรียบเทียบขนาดความสูง</p>	<p>นักแสดงทั้ง 4 ทำท่า ทางการเปรียบเทียบ ความสูงด้วยท่าทางที่ แตกต่างกัน</p>


บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 1 ช่วงที่ 4 (ต่อ)</p>	 <p>ทำทางเปรียบเทียบขนาดความสูง</p>	<p>นักแสดงทั้ง 4 ทำท่าทางการเปรียบเทียบความสูงด้วยท่าทางที่แตกต่างกัน</p>
	 <p>ทำทางการสร้างรูปร่างและรูปทรงเรขาคณิต</p>	<p>เมื่อนักแสดงทั้งหมดถึงพื้นที่ตรงกลาง นักแสดงเปลี่ยนท่าทางที่เน้นการสร้างลายเส้นก่อให้เกิดรูปร่างและรูปทรงเรขาคณิตต่าง ๆ บนพื้นฐานแนวคิดความสมมาตร</p>
	 <p>ทำทางการสร้างรูปร่างและรูปทรงเรขาคณิต</p>	
	 <p>ทำทางการสร้างรูปร่างและรูปทรงเรขาคณิต</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ที่ 1</p> <p>ช่วงที่ 4 (ต่อ)</p>	 <p>ทำทางการสร้างรูปร่างและรูปทรงเรขาคณิต</p>	<p>นักแสดงเปลี่ยนท่าทางที่เน้นการสร้างลายเส้นก่อให้เกิดรูปร่างและรูปทรงเรขาคณิตต่าง ๆ บนพื้นฐานแนวคิดความสมมาตร</p>
	 <p>ทำทางการสร้างรูปร่างและรูปทรงเรขาคณิต</p>	
	 <p>ทำทางการสร้างรูปร่างและรูปทรงเรขาคณิต</p>	
	 <p>ทำทางการสร้างรูปร่างและรูปทรงเรขาคณิต</p>	





บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ที่ 1</p> <p>ช่วงที่ 4 (ต่อ)</p>	 <p>ทำทางการสร้างรูปร่างและรูปทรงเรขาคณิต</p>	<p>ข้อสังเกต</p> <p>มีนักแสดงเพิ่มขึ้นอีก 2 คน นักแสดงทั้งหมด เปลี่ยนท่าทางที่เน้นการสร้างลายเส้นก่อให้เกิดรูปร่างและรูปทรงเรขาคณิตต่าง ๆ บนพื้นฐานแนวคิดความสมมาตร</p>
	 <p>ทำทางการสร้างรูปร่างและรูปทรงเรขาคณิต</p>	
	 <p>ทำทางการสร้างรูปร่างและรูปทรงเรขาคณิต</p>	
	 <p>ทำทางการสร้างรูปร่างและรูปทรงเรขาคณิต</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ที่ 1</p> <p>ช่วงที่ 4 (ต่อ)</p>	 <p>ทำทางการสร้างรูปร่างและรูปทรงเรขาคณิต</p>	<p>นักแสดงทั้งหมดเปลี่ยนท่าทางที่เน้นการสร้างลายเส้นก่อให้เกิดรูปร่างและรูปทรงเรขาคณิตต่าง ๆ บนพื้นฐานแนวคิดความสมมาตร</p>
	 <p>ทำทางการสร้างรูปร่างและรูปทรงเรขาคณิต</p>	
	 <p>ทำทางการสร้างรูปร่างและรูปทรงเรขาคณิต</p>	
	 <p>ทำทางการสร้างรูปร่างและรูปทรงเรขาคณิต</p>	


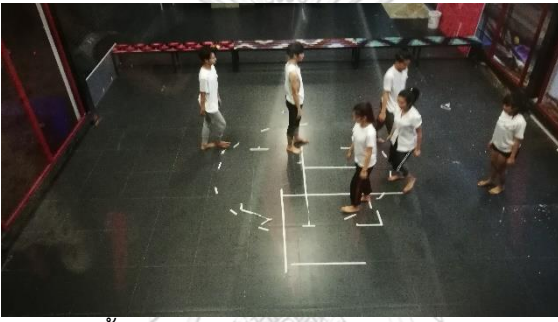


บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ที่ 1</p> <p>ช่วงที่ 4 (ต่อ)</p>	 <p>ทำทางการสร้างรูปร่างและรูปทรงเรขาคณิต</p>	<p>นักแสดงทั้งหมดเปลี่ยนท่าทางที่เน้นการสร้างลายเส้นก่อให้เกิดรูปร่างและรูปทรงเรขาคณิตต่าง ๆ บนพื้นฐานแนวคิดความสมมาตร</p>
	 <p>ทำทางการสร้างรูปร่างและรูปทรงเรขาคณิต</p>	
	 <p>เคลื่อนที่ตามแนววงกลมที่มีขนาดต่างกัน</p>	<p>นักแสดงทั้งหมดเคลื่อนที่ตามแนววงกลมที่มีขนาดต่างกันของตนเอง เมื่อนักแสดงเดินในระดับความเร็วที่แตกต่างกันก็จะส่งผลทำให้เกิดเส้นตรง</p> <p>องค์ที่ 1 มีความยาวประมาณ 25 นาที</p>
	 <p>ยืนเข้าแถวตามแนวเส้นตรง</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
องค์ที่ 2	 <p data-bbox="507 757 863 801">ท่าทางแสดงลายเส้นจากร่างกาย</p>	นักแสดงกางแขนและขาแสดงให้เห็นถึงลายเส้นที่มีลักษณะต่างกัน
	 <p data-bbox="507 1128 963 1173">ท่าทางการเคลื่อนไหวแสดงสัดส่วนผู้แสดง</p>	นักแสดงคนที่อยู่ตรงกลางยืนกางแขนตามแนวเส้นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสบนพื้น นักแสดงที่เหลือทำท่าทางการเคลื่อนไหวแสดงสัดส่วนรอบนักแสดงผู้ที่อยู่ตรงกลาง
	 <p data-bbox="507 1509 963 1554">ท่าทางการเคลื่อนไหวแสดงสัดส่วนผู้แสดง</p>	
	 <p data-bbox="507 1899 963 1944">ท่าทางการเคลื่อนไหวแสดงสัดส่วนผู้แสดง</p>	



บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
องก์ที่ 2 (ต่อ)	 <p data-bbox="507 741 965 786">ท่าทางการเคลื่อนไหวแสดงสัดส่วนผู้แสดง</p>	<p data-bbox="1098 421 1362 846">นักแสดงคนที่อยู่ตรงกลางยืนกางแขนตามแนวเส้นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสบนพื้น นักแสดงที่เหลือทำท่าทางการเคลื่อนไหวแสดงสัดส่วนรอบนักแสดงผู้ที่อยู่ตรงกลาง</p>
	 <p data-bbox="507 1200 901 1245">ท่าทางการเคลื่อนไหวตามรูปวงกลม</p>	<p data-bbox="1098 880 1362 1021">นักแสดงเคลื่อนไหวตามรูปวงกลมในรูปแบบและทิศทางต่าง ๆ</p>
	 <p data-bbox="507 1592 901 1637">ท่าทางการเคลื่อนไหวตามรูปวงกลม</p>	
	 <p data-bbox="507 1984 901 2029">ท่าทางการเคลื่อนไหวตามรูปวงกลม</p>	



บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
องก์ที่ 2 (ต่อ)	 <p data-bbox="507 748 900 786">ท่าทางการเคลื่อนไหวตามรูปวงกลม</p>	นักแสดงเคลื่อนไหวตามรูปวงกลมในรูปแบบและทิศทางต่าง ๆ
	 <p data-bbox="507 1137 900 1176">ท่าทางการเคลื่อนไหวตามรูปวงกลม</p>	
	 <p data-bbox="507 1518 900 1556">ท่าทางการเคลื่อนไหวตามรูปวงกลม</p>	
	 <p data-bbox="507 1899 868 1937">ท่าทางการเคลื่อนไหวตามเหลี่ยม</p>	นักแสดงสร้างรูปเหลี่ยมและเคลื่อนไหวตามความเหลี่ยมในรูปแบบและทิศทางต่าง ๆ





บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
องค์ที่ 2 (ต่อ)	 <p data-bbox="504 741 863 779">ท่าทางการเคลื่อนไหวตามเหลี่ยม</p>	<p data-bbox="1098 416 1366 622">นักแสดงสร้างรูปเหลี่ยมและเคลื่อนไหวตามความเหลี่ยมในรูปแบบและทิศทางต่าง ๆ</p>
	 <p data-bbox="504 1135 839 1173">การฉายภาพระหว่างการแสดง</p>	<p data-bbox="1098 808 1366 1346">นักแสดงคนหนึ่งนำเครื่องฉายภาพขนาดเล็กมาฉายภาพเดอะวิทรูเวียนแมนและรูปที่เกี่ยวข้องมาฉายลงบนตัวนักแสดงอีกคนหนึ่ง นักแสดงที่เหลือทำท่าทางแสดงให้เห็นถึงลายเส้นที่เกิดจากร่างกาย</p>
	 <p data-bbox="504 1919 970 1957">ท่าทางตามรูปภาพของเลโอนาร์โด ดา วินชี</p>	<p data-bbox="1098 1592 1366 1738">นักแสดงทั้งหมดทำท่าทางตามภาพวาดของเลโอนาร์โด ดา วินชี</p>



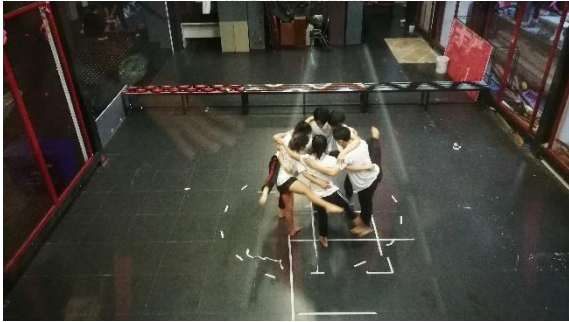

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
องค์ที่ 2 (ต่อ)	 <p>ทำทางตามรูปภาพของเลโอนาร์โด ดา วินชี</p>	นักแสดงทั้งหมดทำทำทางตามภาพวาดของเลโอนาร์โด ดา วินชี
	 <p>นักแสดงทั้งหมดเดินถอยหลัง</p>	นักแสดงทั้งหมดเดินถอยหลัง ทิศทางทวนเข็มนาฬิกา แสดงถึงการย้อนเวลา
	 <p>ทำทางตามภาพจิตรกรรม</p>	นักแสดงทั้งหมดทำทำทางตามภาพจิตรกรรม ประติมากรรม ตามยุคสมัยต่าง ๆ ตั้งแต่ อดีตจนถึงอนาคต ที่เกิดจากการตีความของนักแสดง
	 <p>ทำทางการเขย่าตัว</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
องก์ที่ 2 (ต่อ)	 <p data-bbox="507 745 790 779">ทำทางตามภาพจิตรกรรม</p>	<p data-bbox="1098 421 1364 790">นักแสดงทั้งหมดทำ ทำทางตามภาพ จิตรกรรม ประติมากรรม ตามยุค สมัยต่าง ๆ ตั้งแต่ อดีต จนถึงอนาคต ที่เกิดจาก การตีความของนักแสดง</p>
	 <p data-bbox="507 1137 703 1171">ทำทางการมองหา</p>	
	 <p data-bbox="507 1529 895 1563">ทำทางตามจินตนาการของนักแสดง</p>	
	 <p data-bbox="507 1921 895 1955">ทำทางตามจินตนาการของนักแสดง</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
องค์ที่ 2 (ต่อ)	 <p data-bbox="501 741 762 779">ทำทางการใช้เทคโนโลยี</p>	<p data-bbox="1102 416 1366 790">นักแสดงทั้งหมดทำท่าทางตามภาพจิตรกรรม ประติมากรรม ตามยุคสมัยต่าง ๆ ตั้งแต่อดีตจนถึงอนาคต ที่เกิดจากการตีความของนักแสดง</p>
	 <p data-bbox="501 1131 890 1169">ทำทางตามจินตนาการของนักแสดง</p>	
	 <p data-bbox="501 1518 954 1556">ทำทางที่รับแรงบันดาลใจจากสิ่งประดิษฐ์</p>	<p data-bbox="1102 1193 1366 1742">นักแสดงคนหนึ่งนำเครื่องถ่ายภาพขนาดเล็กมาถ่ายภาพสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ ของเลโอนาร์โด ดา วินชี ฉายลงบนตัวนักแสดงอีกคนหนึ่ง นักแสดงที่เหลือทำท่าทางที่ได้รับแรงบันดาลใจจากสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ</p>
	 <p data-bbox="501 1910 1061 2011">ทำทางที่รับแรงบันดาลใจจากสิ่งประดิษฐ์พร้อมการถ่ายภาพ</p>	





บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
องค์ที่ 2 (ต่อ)	 <p data-bbox="501 757 767 790">ทำทางและการถ่ายภาพ</p>	<p data-bbox="1106 421 1369 965">นักแสดงคนหนึ่งนำ เครื่องฉายภาพขนาด เล็กมาฉายภาพ สิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ ของเลโอนาร์โด ดา วินชี ฉายลงบนตัวนักแสดง อีกคนหนึ่ง นักแสดงที่ เหลือทำท่าทางที่ได้รับ แรงบันดาลใจจาก สิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ</p>
	 <p data-bbox="501 1149 767 1182">ทำทางและการถ่ายภาพ</p>	
	 <p data-bbox="501 1545 767 1579">ทำทางและการถ่ายภาพ</p>	
	 <p data-bbox="501 1937 767 1971">ทำทางและการถ่ายภาพ</p>	




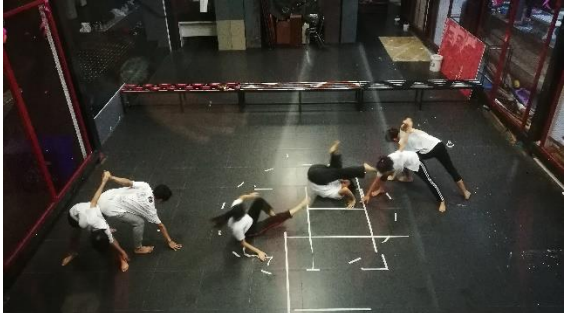
บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
องค์ที่ 2 (ต่อ)	 <p data-bbox="507 748 1018 786">ท่าทางที่ได้รับแรงบันดาลใจจากสถาปัตยกรรม</p>	<p data-bbox="1098 421 1369 678">นักแสดงยืนกางแขนติดกัน เมื่อมีคนผ่านจะเกิดการหมุนตัว เสมือนประตูสามารถเปิดปิดได้เมื่อมีคนผ่าน</p>
	 <p data-bbox="507 1126 1018 1164">ท่าทางที่ได้รับแรงบันดาลใจจากสถาปัตยกรรม</p>	
	 <p data-bbox="507 1518 1018 1556">ท่าทางที่ได้รับแรงบันดาลใจจากสถาปัตยกรรม</p>	
	 <p data-bbox="507 1910 890 1939">ท่าทางที่เกิดจากแนวคิด “วงกลม”</p>	<p data-bbox="1098 1574 1369 1787">นักแสดงทำท่าทางที่เกิดจากแนวคิดวงกลม โดยใช้อวัยวะ ลักษณะระดับและทิศทางต่าง ๆ</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
องค์ที่ 2 (ต่อ)	 <p data-bbox="502 741 1072 797">ท่าทางที่เกิดจากแนวคิด “วงกลม”</p>	นักแสดงทำท่าทางที่เกิดจากแนวคิดวงกลม โดยใช้อวัยวะ ลักษณะระดับและทิศทางต่าง ๆ
	 <p data-bbox="502 1133 1072 1189">ท่าทางที่เกิดจากแนวคิด “วงกลม”</p>	
	 <p data-bbox="502 1525 1072 1581">ท่าทางที่เกิดจากแนวคิด “วงกลม”</p>	
	 <p data-bbox="502 1917 1072 1962">ท่าทางที่เกิดจากแนวคิด “วงกลม”</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>ท่าทางที่เกิดจากแนวคิด “วงกลม”</p>	<p>นักแสดงทำท่าทางที่เกิดจากแนวคิดวงกลม โดยใช้อวัยวะ ลักษณะระดับและทิศทางต่าง ๆ</p>
	 <p>ท่าทางที่เกิดจากแนวคิด “วงกลม”</p>	
	 <p>ท่าทางที่เกิดจากแนวคิด “วงกลม”</p>	
	 <p>ท่าทางที่เกิดจากแนวคิด “วงกลม”</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>ท่าทางที่เกิดจากแนวคิด “วงกลม”</p>	<p>นักแสดงทำท่าทางที่เกิดจากแนวคิดวงกลม โดยใช้อวัยวะ ลักษณะระดับและทิศทางต่าง ๆ</p>
	 <p>ท่าทางที่เกิดจากแนวคิด “วงกลม”</p>	
	 <p>ท่าทางที่เกิดจากแนวคิด “วงกลม”</p>	
	 <p>ท่าทางที่เกิดจากแนวคิด “วงกลม”</p>	

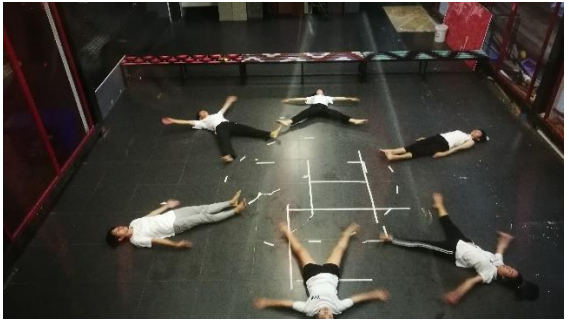
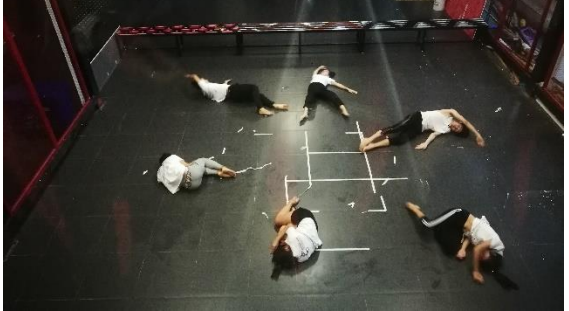

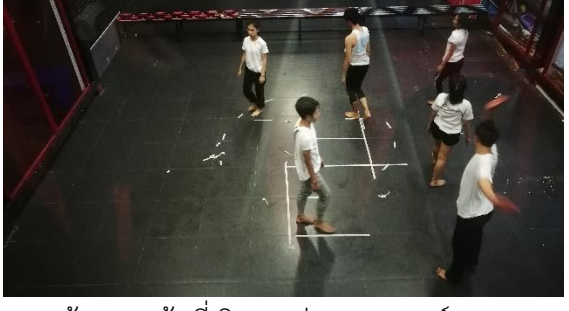
บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
องก์ที่ 2 (ต่อ)	 <p data-bbox="504 678 887 712">ท่าทางที่เกิดจากแนวคิด “วงกลม”</p>	นักแสดงทำท่าทางที่เกิดจากแนวคิดวงกลม โดยใช้อวัยวะ ลักษณะระดับและทิศทางต่าง ๆ
	 <p data-bbox="504 1064 887 1097">ท่าทางที่เกิดจากแนวคิด “วงกลม”</p>	
	 <p data-bbox="504 1453 887 1487">ท่าทางที่เกิดจากแนวคิด “วงกลม”</p>	
	 <p data-bbox="504 1843 887 1877">ท่าทางที่เกิดจากแนวคิด “วงกลม”</p>	

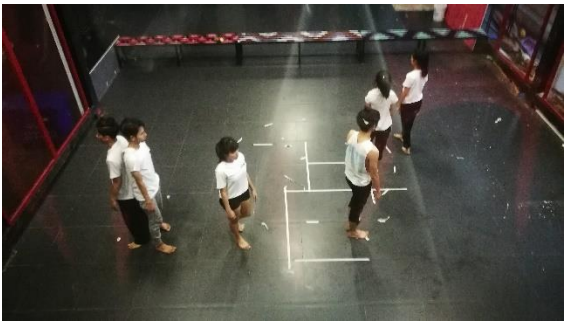



บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>ท่าทางที่เกิดจากแนวคิด “สามเหลี่ยม”</p>	<p>นักแสดงทำท่าทางที่เกิดจากแนวคิดสามเหลี่ยม โดยแบ่งนักแสดงออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 3 คน ใช้อวัยวะลักษณะ ระดับและทิศทางต่าง ๆ</p>
	 <p>ท่าทางที่เกิดจากแนวคิด “สามเหลี่ยม”</p>	
	 <p>ท่าทางที่เกิดจากแนวคิด “สามเหลี่ยม”</p>	
	 <p>ท่าทางที่เกิดจากแนวคิด “สามเหลี่ยม”</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>ท่าทางที่เกิดจากแนวคิด “สี่เหลี่ยม”</p>	<p>นักแสดงทำท่าทางที่เกิดจากแนวคิดสี่เหลี่ยม โดยแบ่งนักแสดงออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 2 คน ใช้อวัยวะลักษณะ ระดับและทิศทางต่าง ๆ</p>
	 <p>ท่าทางที่เกิดจากแนวคิด “สี่เหลี่ยม”</p>	
	 <p>ท่าทางที่เกิดจากแนวคิด “สี่เหลี่ยม”</p>	
	 <p>ท่าทางที่เกิดจากแนวคิด “สี่เหลี่ยม”</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
องค์ที่ 2 (ต่อ)	 <p data-bbox="504 685 1074 730">การสร้างลายเส้นที่เกิดจากร่างกายมนุษย์</p>	<p data-bbox="1094 351 1375 741">ผู้วิจัยได้กำหนดรูปแบบการเคลื่อนไหวของนักแสดงโดยให้ความสำคัญกับเส้นที่เกิดจากร่างกายของมนุษย์เมื่อนักแสดงแต่ละคนเคลื่อนไหว จะเกิดเป็นลายเส้นที่แตกต่างออกไปจากเดิม ประกอบกับลายเส้นที่อยู่ล้อมรอบจะทำให้เกิดรูปแบบที่แตกต่างและหลากหลาย</p> <p data-bbox="1094 1088 1375 1413">ผู้วิจัยได้คำนึงถึงระดับตำแหน่งการรับชมของผู้ชมเป็นสำคัญ เปิดโอกาสให้ผู้ชมสามารถจินตนาการได้อย่างอิสระ</p>
	 <p data-bbox="504 1072 1074 1117">การสร้างลายเส้นที่เกิดจากร่างกายมนุษย์</p>	
	 <p data-bbox="504 1469 1074 1514">การสร้างลายเส้นที่เกิดจากร่างกายมนุษย์</p>	
	 <p data-bbox="504 1865 1074 1910">การสร้างลายเส้นที่เกิดจากร่างกายมนุษย์</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
องค์ที่ 2 (ต่อ)	 <p data-bbox="504 680 1069 741">การสร้างลายเส้นที่เกิดจากร่างกายมนุษย์</p>	<p data-bbox="1098 344 1367 1075">ผู้วิจัยได้กำหนดรูปแบบการเคลื่อนไหวของนักแสดงโดยให้ความสำคัญกับเส้นที่เกิดจากร่างกายของมนุษย์เมื่อนักแสดงแต่ละคนเคลื่อนไหว จะเกิดเป็นลายเส้นที่แตกต่างออกไปจากเดิม ประกอบกับลายเส้นที่อยู่ล้อมรอบจะทำให้เกิดรูปแบบที่แตกต่างและหลากหลาย</p> <p data-bbox="1098 1075 1367 1411">ผู้วิจัยได้คำนึงถึงระดับตำแหน่งการรับชมของผู้ชมเป็นสำคัญ เปิดโอกาสให้ผู้ชมสามารถจินตนาการได้อย่างอิสระ</p>
	 <p data-bbox="504 1064 1069 1137">การสร้างลายเส้นที่เกิดจากร่างกายมนุษย์</p>	
	 <p data-bbox="504 1460 1069 1534">การสร้างลายเส้นที่เกิดจากร่างกายมนุษย์</p>	
	 <p data-bbox="504 1852 1069 1897">การสร้างลายเส้นที่เกิดจากร่างกายมนุษย์</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>การสร้างลายเส้นที่เกิดจากร่างกายมนุษย์</p>	<p>ผู้วิจัยได้กำหนดรูปแบบการเคลื่อนไหวของนักแสดงโดยให้ความสำคัญกับเส้นที่เกิดจากร่างกายของมนุษย์เมื่อนักแสดงแต่ละคนเคลื่อนไหว จะเกิดเป็นลายเส้นที่แตกต่างออกไปจากเดิม ประกอบกับลายเส้นที่อยู่ล้อมรอบจะทำให้เกิดรูปแบบที่แตกต่างและหลากหลาย</p> <p>ผู้วิจัยได้คำนึงถึงระดับตำแหน่งการรับชมของผู้ชมเป็นสำคัญ เปิดโอกาสให้ผู้ชมสามารถจินตนาการได้อย่างอิสระ</p>
	 <p>การสร้างลายเส้นที่เกิดจากร่างกายมนุษย์</p>	
	 <p>การสร้างลายเส้นที่เกิดจากร่างกายมนุษย์</p>	
	 <p>การสร้างลายเส้นที่เกิดจากร่างกายมนุษย์</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
องค์ที่ 2 (ต่อ)	 <p data-bbox="504 680 1074 741">การสร้างลายเส้นที่เกิดจากร่างกายมนุษย์</p>	<p data-bbox="1086 344 1383 741">ผู้วิจัยได้กำหนดรูปแบบการเคลื่อนไหวของนักแสดงโดยให้ความสำคัญกับเส้นที่เกิดจากร่างกายของมนุษย์ เมื่อนักแสดงแต่ละคนเคลื่อนไหว จะเกิด</p>
	 <p data-bbox="504 1064 1074 1137">การสร้างลายเส้นที่เกิดจากร่างกายมนุษย์</p>	<p data-bbox="1086 741 1383 1137">เป็นลายเส้นที่แตกต่างออกไปจากเดิม ประกอบกับลายเส้นที่อยู่ล้อมรอบจะทำให้เกิดรูปแบบที่แตกต่างและหลากหลาย</p>
	 <p data-bbox="504 1460 1074 1534">การสร้างลายเส้นที่เกิดจากร่างกายมนุษย์</p>	<p data-bbox="1086 1137 1383 1534">ผู้วิจัยได้คำนึงถึงระดับตำแหน่งการรับชมของผู้ชมเป็นสำคัญ เปิดโอกาสให้ผู้ชมสามารถจินตนาการได้อย่างอิสระ</p>
	 <p data-bbox="504 1856 1074 1910">การสร้างลายเส้นที่เกิดจากร่างกายมนุษย์</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
องค์ที่ 2 (ต่อ)	 <p data-bbox="504 685 1069 730">การสร้างลายเส้นที่เกิดจากร่างกายมนุษย์</p>	<p data-bbox="1098 353 1367 730">ผู้วิจัยได้กำหนดรูปแบบการเคลื่อนไหวของนักแสดงโดยให้ความสำคัญกับเส้นที่เกิดจากร่างกายของมนุษย์เมื่อนักแสดงแต่ละคนเคลื่อนไหว จะเกิดเป็นลายเส้นที่แตกต่างออกไปจากเดิม</p> <p data-bbox="1098 741 1367 1070">ประกอบกับลายเส้นที่อยู่ล้อมรอบจะทำให้เกิดรูปแบบที่แตกต่างและหลากหลาย</p> <p data-bbox="1098 1081 1367 1411">ผู้วิจัยได้คำนึงถึงระดับตำแหน่งการรับชมของผู้ชมเป็นสำคัญ เปิดโอกาสให้ผู้ชมสามารถจินตนาการได้อย่างอิสระ</p>
	 <p data-bbox="504 1070 1069 1115">การสร้างลายเส้นที่เกิดจากร่างกายมนุษย์</p>	
	 <p data-bbox="504 1467 1069 1512">การสร้างลายเส้นที่เกิดจากร่างกายมนุษย์</p>	
	 <p data-bbox="504 1863 1069 1908">การสร้างลายเส้นที่เกิดจากร่างกายมนุษย์</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
องค์ที่ 2 (ต่อ)	 <p data-bbox="504 680 1069 741">การสร้างลายเส้นที่เกิดจากร่างกายมนุษย์</p>	<p data-bbox="1098 344 1367 1075">ผู้วิจัยได้กำหนดรูปแบบการเคลื่อนไหวของนักแสดงโดยให้ความสำคัญกับเส้นที่เกิดจากร่างกายของมนุษย์เมื่อนักแสดงแต่ละคนเคลื่อนไหว จะเกิดเป็นลายเส้นที่แตกต่างออกไปจากเดิม ประกอบกับลายเส้นที่อยู่ล้อมรอบจะทำให้เกิดรูปแบบที่แตกต่างและหลากหลาย</p> <p data-bbox="1098 1075 1367 1424">ผู้วิจัยได้คำนึงถึงระดับตำแหน่งการรับชมของผู้ชมเป็นสำคัญ เปิดโอกาสให้ผู้ชมสามารถจินตนาการได้อย่างอิสระ</p>
	 <p data-bbox="504 1066 1069 1424">การสร้างลายเส้นที่เกิดจากร่างกายมนุษย์</p>	
	 <p data-bbox="504 1753 1069 1809">เหลือนักแสดงเพียงผู้เดียวบนพื้นที่แสดง</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
องค์ที่ 2 (ต่อ)	 <p data-bbox="504 680 890 719">ทำทางตามภาพเดอะวิทรูเวียนแมน</p>  <p data-bbox="504 1068 890 1106">ทำทางตามภาพเดอะวิทรูเวียนแมน</p>	<p data-bbox="1099 351 1369 618">นักแสดงค่อยวาดแขนขึ้นด้านบน พร้อมทั้งกางขาออกให้มีท่าทางที่เหมือนในภาพเดอะวิทรูเวียนแมน จากนั้น</p> <p data-bbox="1099 636 1369 958">นักแสดงค่อย ๆ ลดระดับแขนอย่างช้า ๆ กระทั่งขนานพื้น พร้อมกับชิดเท้าเหมือนกับภาพเดอะวิทรูเวียนแมน เป็นภาพจบการแสดง</p>

4.2.1.3.2 สรุปประเด็นปัญหาและแนวทางในการพัฒนาผลงานการปฏิบัติการสร้างสรรค์ครั้งที่ 3

จากการทดลองปฏิบัติผลงานการสร้างสรรค์ครั้งที่ 3 นี้ ผู้วิจัยได้นำเสนองานในกลุ่มย่อยร่วมกับผู้เชี่ยวชาญ คณาจารย์จากสาขาวิชานาฏยศิลป์ และสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง โดยการแสดงสด ณ โถงชั้น 1 และวางตำแหน่งผู้รับชมที่ห้องชั้นลอย ตึกคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย นำเสนอในวันที่ 18 ตุลาคม 2560 เวลา 16.00 น. – 17.00 น. ผู้วิจัยได้สอบถาม สัมภาษณ์ และได้รับการชี้แนะแนวทางในการแก้ไขและพัฒนาผลงานต่อไป ดังนี้

ลักษณะ แสงแดด แสดงถึงทรศนะที่เกี่ยวข้องกับความชัดเจนการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ว่า

การแสดงชั้นนี้ใช้ลีลาการเคลื่อนไหว มีสัญลักษณ์ที่เกิดจากอุปกรณ์ประกอบการแสดงทำให้สิ่งที่ผู้วิจัยต้องการสื่อสารมีความเข้าใจที่ชัดเจน ถึงแม้ว่าก่อนเข้าชมจะไม่รู้ข้อมูลสิ่งใดมาก่อน เมื่อได้รับชมแล้วผู้ชมสามารถเกิดความเข้าใจในสิ่งที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอได้ นอกจากนี้มีความเห็นว่าจุดเด่นในการแสดงคือการวางตำแหน่งของคนดูมีความเหมาะสม ทำให้ผู้ชมเห็นการนำเสนอเรื่องสัดส่วนได้ชัดเจน ถึงแม้ว่าจะไม่มีเสียงหรือดนตรีเข้ามาประกอบก็ชวนให้ติดตามการแสดงต่อไป แต่หากมีการเลือกใช้เสียงหรือดนตรีประกอบ โดยส่วนตัวคิดว่าควรเป็นเสียงหรือดนตรีที่เป็นเพียงบรรยากาศเท่านั้น (ลักขณา แสงแดง, สัมภาษณ์, 18 ตุลาคม 2560)

ภัทรฤทัย กันตะกนิษฐ ได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับองค์ประกอบต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ชั้นนี้ภายหลังจากที่ได้รับชมไว้ว่า

มีความเข้าใจบทการแสดง สื่อถึงการวัดสัดส่วนของร่างกาย สื่อให้เห็นได้ชัดของอวัยวะต่าง ๆ มุมมองตำแหน่งของผู้ชมเป็นการวางตำแหน่งที่ดีมาก สามารถเห็นรายละเอียดได้ชัดเจนเข้าใจ ด้านการคัดเลือกนักแสดงมีเหตุผลในเรื่องขนาดทำให้เกิดความรู้สึกว่าเหมาะสมเป็นอย่างมากกับการแสดง เมื่อได้รับการแสดงมีความเห็นว่าการออกแบบเครื่องแต่งกายควรจะเน้นเรื่องสรีระร่างกายเนื่องจากการแสดงมุ่งเน้นลายเส้นที่เกิดจากร่างกายอย่างแท้จริง การแสดง ณ ตอนนี้อย่างไม่มีเสียงดนตรีเข้ามาประกอบทำให้ผู้ชมมุ่งความสนใจไปที่ลักษณะหรือรูปแบบของงานแสดงได้อย่างชัดเจน แต่หากมีดนตรีเข้ามาประกอบอาจเป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยกระตุ้นจินตนาการของผู้ชมได้มากยิ่งขึ้น ภาพรวมมีความเห็นว่าเป็นการแสดงที่ตอบโจทย์ในภาพเดอะวิทรูเวียนแมนเป็นอย่างมากในแง่มุมที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอ (ภัทรฤทัย กันตะกนิษฐ, สัมภาษณ์, 18 ตุลาคม 2560)

ณัฐพัฒน์ ผลพิกุล ได้แสดงความเห็นที่สอดคล้องและมีความเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับประเด็นต่าง ๆ ไว้ว่า

เป็นงานแสดงที่น่าสนใจ ถึงแม้ว่าไม่มีเรื่องราวแต่มีจุดที่ทำให้ผู้ชมติดตาม มีความน่าสนใจ โดยเฉพาะการจัดวางตำแหน่งของผู้ชม ช่วงแรกในการชมการแสดงเกิดคำถามว่างานแสดงชิ้นนี้มีควรมีเสียงเพลงหรือไม่ แต่เมื่อชมไปแล้วเกิดภาพต่าง ๆ มากมายที่เกิดขึ้น ทำให้เกิดความรู้สึกว่าผลงานในรูปแบบนี้อาจไม่จำเป็นต้องมีเสียงเพลงก็เป็นได้ เรื่องการใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงเห็นว่ามีเหมาะสมเป็นอย่างมากทั้งในด้านของการเปรียบเทียบสัดส่วน หรือการสร้างรูปร่างต่าง ๆ ขึ้นมาทำให้สิ่งผู้วิจัยนำเสนอมีความเห็นว่ามี ความชัดเจนเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะการเคลื่อนไหวที่เป็นวงกลม ส่วนการใช้เครื่องแต่งกายมองว่าควรเป็นเสื้อผ้าที่เน้นสีระว่างกายเนื่องจากจะเป็นสิ่งที่ช่วยให้การเคลื่อนไหวมีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น (ณัฐพัฒน์ ผลพิกุล, สัมภาษณ์, 18 ตุลาคม 2560)

ธรากร จันทนะสาโร ได้แสดงทรรศนะถึงผลงานการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ชิ้นนี้ พร้อมให้ข้อเสนอแนะที่ผู้วิจัยควรนำไปพิจารณา โดยมีรายละเอียด ดังนี้

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ในการรับชมถึงแม้ว่าผู้ชมสามารถเห็นเนื้อหาที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอแต่มีความเห็นว่าคุณเสริมการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ที่ในการทดลองครั้งนี้เป็นการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) มากเกินไป ซึ่งปัญหาอาจอยู่ที่ความเคยชินของนักแสดงในผลงาน หากมีการออกแบบลีลาที่ชัดเจนอาจทำให้นักแสดงที่เป้าหมายในการเคลื่อนไหวมากขึ้น ด้านการออกแบบพื้นที่การแสดงโดยกำหนดให้ผู้ชมอยู่ด้านบนเป็นสิ่งที่น่าสนใจ โดยเฉพาะรูปแบบการเคลื่อนไหวที่นักแสดงเคลื่อนไหวในแนวราบ แต่ในบางครั้งในการเคลื่อนไหวของนักแสดงที่อยู่ใน

ลักษณะอื่น ผู้ชมอาจเกิดความรู้สึกหลุดออกจากการแสดง ซึ่งในประเด็นนี้ ไม่ได้เป็นข้อเสีย เนื่องจากหากมีผู้ชมอยู่ในตำแหน่งหรือระดับที่แตกต่างกัน สามารถเห็นการแสดงในมุมมองอื่น ๆ นับเป็นสิ่งที่น่าสนใจอย่างยิ่ง การออกแบบลีลาที่ผู้วิจัยจัดวางนักแสดงให้เคลื่อนไหวในแนวราบถือ จุดเด่นที่น่าสนใจ หากศึกษาการแสดงก่อนหน้านี้จะพบว่าแทบจะไม่มี การแสดงในรูปแบบนี้ ถึงแม้ว่าจะมีการจัดวางตำแหน่งผู้ชมอยู่ในระดับสูง แต่ไม่ได้รับการออกแบบลีลาในแนวราบอย่างเช่นการแสดงนี้ มีเพียง การนำเสนอเรื่องเส้นเท่านั้น การทดลองแสดงครั้งนี้ใช้เสียงบรรยายภาศถือ ว่าเป็นสิ่งที่น่าสนใจ แต่หากผู้วิจัยต้องการนำเสียงเข้ามาใส่ประกอบการ แสดงควรจะเป็นเสียงที่ขัดแย้งกับการแสดงซึ่งอาจจะทำให้การแสดงมี ความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น เรื่องหนึ่งที่ควรระวังคือการออกเสียงนับของ นักแสดงในระหว่างการแสดง บางครั้งเสียงเหล่านี้จะเป็นตัวกระตุ้นทำให้ ผู้ชมเกิดคำถามและหลุดสมาธิการรับชม (ธรากร จันทนะสาโร, สัมภาษณ์, 18 ตุลาคม 2560)

นราพงษ์ จรัสศรี แสดงทรรศนะถึงสิ่งที่ผู้วิจัยควรพิจารณาในการสร้างสรรค์ ผลงานนาฏศิลป์ชิ้นนี้ โดยให้มุ่งประเด็นความเรียบง่ายไว้ว่า

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

อยากให้ผู้วิจัยพิจารณาความเป็นมินิมอลลิซึม (Minimalism) เนื่องจากผลงานชิ้นนี้ต้องการนำเสนอเรื่องสายเส้นซึ่งเป็นเรื่องที่เรียบง่าย หากผู้วิจัยรู้สึกว่สิ่งใดไม่เกี่ยวข้องหรือสามารถลดทอนได้ ถือเป็นเรื่องที่ควร พิจารณา อีกเรื่องหนึ่งคือการจัดวางตำแหน่งคนดูถึงแม้ว่าสถานที่แสดงมี ข้อจำกัด แต่ไม่ควรกังวลเนื่องจากเป็นพื้นที่ที่ผู้วิจัยต้องการ ผู้วิจัยสามารถ แจ้งให้ผู้ชมรับทราบได้ว่าผลงานชิ้นนี้สามารถรับชมได้อย่างอิสระ หลาย ระดับ หลายมุมมอง รับชมได้หลายที่ ส่วนเรื่องการใช้เสียงหากมีเสียงที่ เกิดขึ้นต้องพิจารณาถึงระดับของเสียงที่ไม่ได้เกิดจากความตั้งใจมากเกินไป หรืออาจจัดวางระดับเสียงที่แตกต่างกับในพื้นที่ต่าง ๆ ในเรื่องอุปกรณ์

ประกอบการแสดง ผู้วิจัยอาจพิจารณาเรื่องการใช้สีหรือเทคนิคพิเศษอื่น
เข้ามาพัฒนาผลงานได้อีก (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 18 ตุลาคม 2560)

จากข้อคิดเห็นดังที่ผู้วิจัยได้รับมา ผู้วิจัยได้นำข้อมูลเหล่านี้สรุปในตาราง
ปัญหาและแนวทางการแก้ไขผลงานการปฏิบัติการสร้างสรรค์การแสดง โดยแบ่งหมวดหมู่ตาม
องค์ประกอบการสร้างสรรค์การแสดงนาฏยศิลป์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 14 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขผลงานการปฏิบัติการสร้างสรรค์การแสดงครั้งที่ 3

ที่มา: ผู้วิจัย

องค์ประกอบทางด้าน นาฏยศิลป์	ประเด็นปัญหา	แนวทางการแก้ไข
1. การออกแบบบทการแสดง	มีความชัดเจนในแง่ของการ นำเสนอ แต่อาจจะต้องพิจารณา ถึงประเด็นความเรียบง่ายที่ ผู้เชี่ยวชาญได้แสดงทรรศนะไว้	อาจต้องลดทอนรายละเอียด บางอย่าง และพิจารณาถึงความ จำเป็นในประเด็นที่ผู้วิจัยต้องการ นำเสนอ
2. การคัดเลือกนักแสดง	สรีระร่างกายของนักแสดงถึงแม้ จะมีสัดส่วนความสูงที่เท่ากัน แต่ มีขนาดความหนาที่แตกต่างกัน	ออกแบบเครื่องแต่งกายให้มี ลายเส้นเป็นจุดนำสายตา
3. การออกแบบลีลานาฏยศิลป์	ใช้การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) ที่มาก หาก นักแสดงไม่มีความเชี่ยวชาญอาจ ทำให้ผลงานที่นำเสนอมีความไม่ สมบูรณ์	ปรับปรุงท่าทาง พร้อมฝึกฝน นักแสดงให้มีความเคยชินต่อสิ่งที่ ทำมากยิ่งขึ้น เจาะรายละเอียด โดยเฉพาะคุณภาพการเคลื่อนไหว และให้นักแสดงทำซ้ำจนเกิดเป็น ความเคยชินอย่าแท้จริง
4. การออกแบบเครื่องแต่งกาย	ในการทดลองครั้งนี้มีเพียงแบบ ร่างที่วางไว้ แต่ยังไม่ได้นำ ดำเนินการผลิต	สอบถามความคิดเห็นจาก ผู้เชี่ยวชาญ และนำข้อสรุปสู่การ ผลิตเพื่อใช้ในการทดลองครั้งต่อไป

ตารางที่ 14 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขผลงานการปฏิบัติการสร้างสรรค์การแสดงครั้งที่ 3 (ต่อ)

ที่มา: ผู้วิจัย

องค์ประกอบทางด้าน นาฏศิลป์	ประเด็นปัญหา	แนวทางการแก้ไข
5. การออกแบบอุปกรณ์ ประกอบการแสดง	รูปแบบเทพกระดาษกาวย่นมี ความเรียบง่าย แต่หลุดออกจาก พื้นง่าย หากหาคุณสมบัติ เพิ่มเติมได้อาจทำให้การแสดงมี ความสนใจมากยิ่งขึ้น	หาเทพกระดาษกาวย่นที่สามารถ ติดได้ทนทานมากขึ้น และทดลอง นำเทพกระดาษกาวย่นที่มี คุณสมบัติอื่น ๆ เข้ามาทดลอง ปฏิบัติการสร้างสรรค์การแสดง เช่น สี หรือการเรืองแสง
6. การออกแบบสถานที่ การแสดง	ข้อจำกัดในการบรรจุผู้ชมการ แสดง	ปรับวิธีการโดยให้อิสระแก่ผู้ชม ที่ สามารถเดินรับชมในพื้นที่ใดก็ได้ บริเวณพื้นที่แสดง เนื่องจาก รูปแบบการนำเสนอผลงาน นาฏศิลป์ร่วมสมัยชุดนี้สามารถ รับชมได้หลายมุมมอง

จากการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 3 ผู้รับชม คณาจารย์
จากสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง ผู้เชี่ยวชาญได้แสดงความคิดเห็น ข้อพิจารณา และคำแนะนำไปจนถึงข้อพึง
ระวังในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ชุดนี้ ในแง่มุมต่าง ๆ เพื่อการสนับสนุนให้ผลงานนาฏศิลป์ชิ้นนี้
มีรูปแบบและแนวคิดในการสร้างสรรค์ที่ดียิ่งขึ้น โดยผู้วิจัยจะนำข้อเสนอแนะที่ได้รับไปปรับปรุง
พัฒนาในการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 4 ต่อไป

4.2.1.4 การปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 4

ในการปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งที่ 4 ผู้วิจัยได้นำคำแนะนำทั้งจาก
ผู้เชี่ยวชาญที่ได้รับชมการนำเสนอการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 3 และ
คำแนะนำจากการสอบถามกัหวานวิทยานิพนธ์ในวันศุกร์ที่ 8 เดือนธันวาคม พ.ศ. 2561 เวลา
13:00 น. เข้ามาปรับปรุง แก้ไข และพัฒนาผลงานนาฏศิลป์ชิ้นนี้ และการปฏิบัติการครั้งนี้ผู้วิจัยได้

นำองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ได้รับการพัฒนาเข้าร่วมกัน ปฏิบัติการบนพื้นที่การแสดงจริง เพื่อให้ได้เห็นถึงผลงานที่กำลังจะเกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม และสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาที่ควรจะได้รับแก้ไขในครั้งต่อไป การอธิบายรายละเอียดขององค์ประกอบต่าง ๆ ถึงการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ครั้งที่ 4 นี้ ผู้วิจัยจะนำเสนอเพียงส่วนที่ได้ปรับปรุง แก้ไข และพัฒนางานเท่านั้น

1) การออกแบบบทการแสดง ครั้งที่ 4

จากการสอบถามก้าวหน้าผู้วิจัยได้รับคำชี้แนะจากผู้ทรงคุณวุฒิ และพบปัญหาในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานที่ไม่มีข้อมูลและเนื้อหาอยู่ในวิทยานิพนธ์ ช่วงองค์ 2 เรื่องการเล่าถึงวิวัฒนาการผ่านยุคสมัยต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยได้ค้นหาทำทางผ่านกระบวนการต้นสด ดังนั้นในการปฏิบัติการทดลองสร้างสรรค์ครั้งนี้ผู้วิจัยได้แก้ไขโดยตัดการออกแบบลีลาที่เกี่ยวข้องกับยุคสมัยต่าง ๆ ทั้งหมด และปรับเปลี่ยนบทการแสดงให้นำไปสู่การวิวัฒนาการเท่านั้น

2) การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ ครั้งที่ 4

ผู้วิจัยได้ปรับเปลี่ยนท่วงท่าเพื่อให้สอดคล้องกับบทการแสดงที่ปรับปรุง ได้ดำเนินการออกแบบเพิ่มเติมรายละเอียดต่าง ๆ ในครั้งนี้ที่ผู้วิจัยมีความเห็นว่าควรให้ความสำคัญระมัดระวังกับการเลือกใช้ท่าทางลีลาการเคลื่อนไหวให้มีรายละเอียดที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น อันจะนำไปสู่ความหมายที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอ ดังมีสมิท-ออทาร์ดแสดงทรรศนะไว้ว่า

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

การเต้นคือนามธรรมในการเต้นอาจเกี่ยวข้องกับคน เหตุการณ์ ความรู้สึก หรือเพียงแค่การเคลื่อนไหว การจัดวางองค์ประกอบด้านการเต้นเป็นเพียงอารมณ์ และแนวคิดส่วนบุคคล ถึงแม้ว่าความจริงใจในการสื่อความหมายจะถูกถ่ายทอดออกมาสู่ผลงานแต่นักเต้นจะไม่รู้สึกถึงสิ่งที่สะท้อนในการเต้น ดังนั้น ผู้สร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์จึงควรระมัดระวังในการเลือกใช้การเคลื่อนไหวผ่านสิ่งที่เป็นนามธรรมทั้งด้านอารมณ์ความรู้สึก เหตุการณ์ที่จะนำไปสู่ความหมายที่มีความหมายในแนวคิดด้านการเต้น (Smith-Autard, 2016: 7)

การปรับเปลี่ยนท่วงท่าในช่วงวิวัฒนาการตามยุคสมัยในครั้งที่แล้ว ผู้วิจัยปรับเปลี่ยนการเคลื่อนไหวโดยให้นักแสดงออกลีลาเคลื่อนไหวเชื่อมต่อกันอย่างต่อเนื่องผ่านการใช้ท่าทางในชีวิตประจำวันในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อให้เกิดรูปร่างรูปทรงที่หลากหลาย และให้นักแสดงหนึ่งคนฉายภาพของดาวินชีลงไปบนร่างกายของนักแสดงคนอื่น ๆ บอกเล่าถึงการวิวัฒนาการการออกแบบผ่านรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตทั้งทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ สรีรวิทยา วิทยาศาสตร์ วิศวกรรมศาสตร์ และสถาปัตยกรรมศาสตร์ อีกทั้งผู้วิจัยเพิ่มเติมรายละเอียดท่วงท่าในการสร้างสรรค์รูปร่างและรูปทรงเรขาคณิตผ่านมือให้เกิดความชัดเจนมากยิ่งขึ้น และเพิ่มความใส่ใจเกี่ยวกับทิศทางการแสดงที่ผู้วิจัยได้ให้อิสระแก่ผู้ชมสามารถเคลื่อนที่ชมการแสดงไปบริเวณรอบ ๆ พื้นที่การแสดง ตามคำแนะนำของ นราพงษ์ จรัสศรี ผู้เป็นต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ดังนั้นในการออกแบบลีลาในครั้งนี้ผู้วิจัยได้เพิ่มเติมการหัน การบิด การเอี้ยวตัวไปยังองศา ทิศทางต่าง ๆ ให้มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 4. 25 ท่าทางการเชื่อมต่อกันอย่างต่อเนื่องพร้อมการฉายภาพ

ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 4. 26 ทำทางการสร้างรูปร่างรูปทรงเรขาคณิตผ่านอวัยวะ “มือ”

ที่มา: ผู้วิจัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาพที่ 4. 27 การเคลื่อนไหวที่มีทิศทางหลากหลายมากขึ้น

ที่มา: ผู้วิจัย

3) การออกแบบเครื่องแต่งกาย ครั้งที่ 4

การออกแบบเครื่องแต่งกายในงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ในครั้งนี้ ผู้วิจัยคำนึงถึงรูปแบบเครื่องแต่งกายที่สอดคล้องกับแรงบันดาลใจจากภาพเดอะวิทรูเวียนแมน มุ่งเน้นการแสดงถึง สรีระสัดส่วน และลายเส้นบนร่างกายมนุษย์ที่ชัดเจน อีกทั้งสนับสนุนการเคลื่อนไหวของนักแสดงให้เกิดความคล่องตัว ดังที่ได้กล่าวถึงไว้ใน การปฏิบัติการสร้างสรรค์ทางนาฏยศิลป์ในครั้งที่ 3 โดยรูปแบบและขั้นตอนการดำเนินงานมีรายละเอียดดังนี้

3.1) ช่างตัดชุดทำการวัดสรีระร่างกายของนักแสดงสำหรับการออกแบบชุด ดังภาพที่ 4.28 โดยผู้วิจัยเป็นผู้กำชับให้การออกแบบในครั้งนี้มีความกระชับร่างกายนักแสดง และได้อธิบายถึงจุดมุ่งหมายในการนำเสนอผลงานชิ้นนี้อีกครั้ง

3.2) ช่างตัดชุดได้นำเครื่องแต่งกายมาให้นักแสดงลองสวมใส่ เพื่อให้ผู้วิจัยตรวจสอบความเรียบร้อย และนำความคิดเห็นของผู้วิจัยและนักแสดงไปดำเนินการต่อ ปัญหาที่ผู้วิจัยพบในช่วงนี้คือ เครื่องแต่งกายไม่กระชับร่างกายนักแสดง ดังภาพที่ 4.29 ผู้วิจัยได้กำชับอีกครั้งก่อนที่จะนำเครื่องแต่งกายไประบายสีเพื่อให้ได้สีเครื่องแต่งกายที่มีลักษณะใกล้เคียงกับสีผิวของนักแสดงที่สุด

3.3) เมื่อเครื่องแต่งกายได้รับการปรับปรุงแก้ไขแล้ว ช่างทำชุดได้ทำการระบายสี โดยเว้นพื้นที่เส้นสีขาวเพื่อรอกการนำไประบายสีอื่น ๆ ตามการออกแบบที่ถูกกำหนดไว้ใน การทดลองครั้งที่ 3 ดังภาพที่ 4.30

3.4) จากการทดลองเครื่องแต่งกายกับการออกแบบแสง ผู้วิจัยพบว่าเครื่องแต่งกายไม่ควรดำเนินการระบายสีลงบนพื้นที่เส้นสีขาวเพิ่มเติม เนื่องจากพื้นผิวสีขาวนั้นสามารถเห็นได้ชัดเจนเมื่อกระทบกับแสงแบล็คไลท์ (Black Light) ดังภาพที่ 4.31

จากที่ได้กล่าวถึงขั้นตอนในการดำเนินการออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้วิจัยได้พบถึงโอกาสที่จะนำมาปรับปรุงแก้ไขในระหว่างการทำงานเพื่อให้การออกแบบเครื่องแต่งกายเป็นไปตามวัตถุประสงค์ และสามารถสื่อสารแนวความคิดที่ผู้วิจัยให้ความสนใจได้อย่างชัดเจน



ภาพที่ 4. 28 การวัดสัดส่วนของนักแสดงโดยละเอียดในการออกแบบเครื่องแต่งกายแนบเนื้อ
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 4. 29 ภาพเครื่องแต่งกายก่อนนำมาระบายสี
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 4. 30 ภาพเครื่องแต่งกายที่ใช้ในการแสดง “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด
เดอะวิทรูเวียนแมน” ทั้งผู้ชาย และผู้หญิง

ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 4. 31 ภาพเครื่องแต่งกายที่ใช้ในการแสดง “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด
เดอะวิทรูเวียนแมน” กระทบกับแสงแบล็คไลท์ (Black Light)

ที่มา: ผู้วิจัย

4) การออกแบบแสง ครั้งที่ 4

การออกแบบแสงถือเป็นอีกองค์ประกอบหนึ่งที่มีความสำคัญเป็นอย่างมากในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ทั้งด้านการส่องสว่างให้เห็นการเคลื่อนไหว นำสายตา สร้างมิติ พื้นผิว และสร้างบรรยากาศ โดยนพดล อินทร์จันทร์ให้รายละเอียดถึงความสำคัญในด้านต่าง ๆ ดังมีรายละเอียดว่า

ความสำคัญของการจัดแสงบนเวทีการแสดงสามารถสรุปได้ดังนี้

1. แสงทำให้ผู้ชมแลเห็นการแสดง (Visibility) สิ่งสำคัญพื้นฐานของการจัดแสงสว่างให้แก่เวที คือ การทำให้ผู้ชมเห็นการแสดง เห็นการเคลื่อนไหวของตัวละคร นักแสดง ฉาก เครื่องแต่งกาย
2. แสงเป็นสื่อนำสายตาของผู้ชม (Selective Focus) การจัดแสงเป็นการนำสายตาของผู้ชมไปสู่จุดหมายที่ผู้ออกแบบต้องการเน้น ย้ำ หรือต้องการให้ผู้ชมเกิดความสนใจเป็นพิเศษ สามารถนำสายตาผู้ชมได้โดยการเน้นย้ำไปที่กลุ่มนักแสดง และไม่สร้างความสับสนให้แก่ผู้ชมการแสดง การใช้แสงเน้นเฉพาะจุดสำคัญสามารถช่วยให้เกิดความหลากหลายบนเวที ลดภาพอันไม่พึงประสงค์ที่จะไม่ให้ผู้ชมแลเห็น หรือช่วยในการเปลี่ยนฉากในขณะที่มีการแสดงอยู่โดยไม่ทำให้ผู้ชมเสียสมาธิในการรับชมการแสดงนั้น ๆ
3. แสงสามารถสร้างมิติ และพื้นผิวที่หลากหลาย (Modeling Texture) แสงมีความสามารถในการสร้างมิติ แสง เงา และลักษณะพื้นผิวให้แก่สิ่งต่าง ๆ ที่ปรากฏต่อสายตาของผู้ชมการแสดง ไม่ว่าจะเป็น ฉากการแสดง เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ประกอบฉาก หรือแม้แต่มิติและพื้นผิวบนใบหน้า หรือลำตัวของนักแสดง แสงจะเป็นตัวสร้างมิติ ความลึก ตื้น เป็นตัวกำหนดทิศทาง รวมถึงการแสดงพื้นผิว และแสงก็สามารถสร้างมิติบนใบหน้าหรือลำตัวของนักแสดง เช่น ในการแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัย (Contemporary Dance) ที่มักใช้แสงในการเน้นลักษณะของรูปร่าง (Shape) ของนักแสดง
4. แสงสร้างบรรยากาศ และอารมณ์ในการแสดง (Atmosphere Mood) การสร้างอารมณ์และบรรยากาศในการแสดงเป็นอีกหน้าที่หนึ่งของนักออกแบบแสง ที่จะทำให้ผู้ชมได้รับสาร หรือมีอารมณ์คล้อยตามไปกับการแสดงได้รวดเร็ว หรือง่ายยิ่งขึ้น แสงสามารถกระตุ้นแรงตอบสนองทางอารมณ์ของมนุษย์ได้เป็นอย่างดี

สามารถบอกได้ว่าการแสดงที่เกิดขึ้นอยู่ช่วงเวลาไหน ฤดูกาลใด สามารถบ่งชี้
สภาวะแวดล้อมของตัวละคร และนำเสนออารมณ์ของการแสดงช่วงนั้น ๆ

ดังนั้น ในการแสดงนาฏศิลป์สากล การจัดแสงสว่างมักนิยมใช้แสงจาก
ด้านหลัง และด้านข้างของเวที เพื่อเน้นรูปร่างของนักแสดง (นพดล อินทร์จันทร์,
2548: 94)

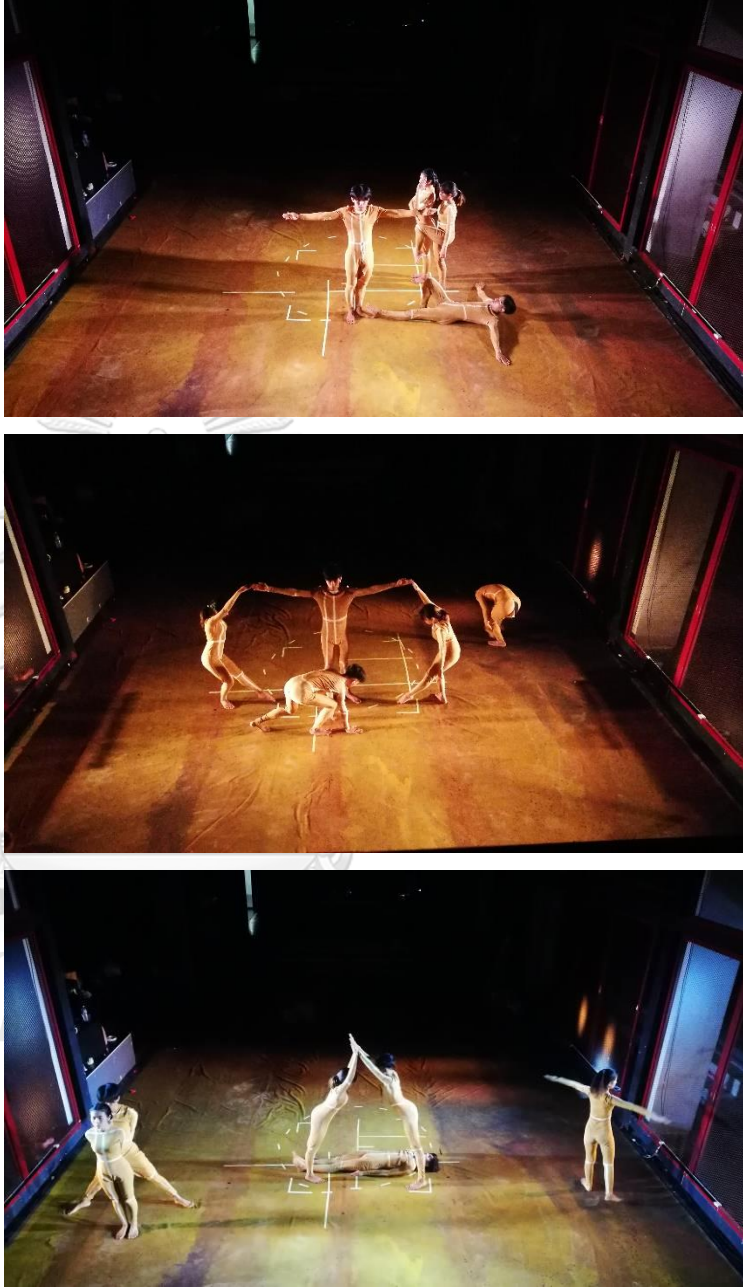
จากข้อมูลข้างต้นเห็นได้ว่าองค์ประกอบทางด้านแสง นอกจากจะสามารถส่งเสริมให้
ผลงานนาฏศิลป์มีความน่าสนใจแล้ว ยังสามารถกระตุ้นแรงตอบสนองของผู้ชมผลงานนาฏศิลป์
ได้อีกด้วย ในการออกแบบแสงครั้งนี้ผู้วิจัยได้แบ่งรูปแบบตามบทการแสดงดังตารางต่อไปนี้




ตารางที่ 15 ตารางสรุปแสงประกอบการแสดง

ที่มา: ผู้วิจัย

บทการ แสดง	เนื้อหาในการ นำเสนอ	รูปแบบของแสง
องค์ 1	ร่างกาย สัดส่วน เรขาคณิต	 <p>ใช้แสงส่องสว่างให้ผู้ชมสามารถเห็นขั้นตอนการวัดสัดส่วน การ สร้างรูปร่าง รูปทรงเรขาคณิตธรรมชาติที่เกิดจากร่างกายมนุษย์ได้ อย่างชัดเจน จนจบองค์ 1</p>

บทการ แสดง	เนื้อหาในการ นำเสนอ	รูปแบบของแสง
องก์ 1	ร่างกาย สัดส่วน เรขาคณิต	 <p>ใช้แสงส่องสว่างให้ผู้ชมสามารถเห็นขั้นตอนการวัดสัดส่วน การสร้าง รูปร่าง รูปทรงเรขาคณิตธรรมชาติที่เกิดจากร่างกายมนุษย์ได้อย่าง ชัดเจน จนจบองก์ 1</p>
องก์ 2	ร่างกายกับการ สร้างสรรค์ที่ไม่ รู้จัก	 <p>ปรับระดับแสงลงเพื่อเข้าสู่การเล่าเรื่องใหม่</p>

บทการ แสดง	เนื้อหาในการ นำเสนอ	รูปแบบของแสง
องก์ 2	ร่างกายกับการ สร้างสรรค์ที่ไม่ รู้จบ	 <p data-bbox="639 1720 1385 1832">เพิ่มระดับแสงให้สว่างมากยิ่งขึ้น และเปิดแสงด้านข้าง (Side Light) ให้เห็นรูปร่าง ลายเส้นของนักแสดงชัดเจนมากยิ่งขึ้น</p>

บทการแสดง	เนื้อหาในการนำเสนอ	รูปแบบของแสง
องก์ 2	ร่างกายกับการสร้างสรรค์ที่ไม่รู้จัก	  <p data-bbox="639 1301 1171 1335">ลดระดับแสง รองรับการถ่ายภาพบนตัวนักแสดง</p>  <p data-bbox="639 1816 1358 1912">ใช้แสงดงแบล็คไลท์ (Black Light) ให้เกิดภาพอีกมิติหนึ่งที่แตกต่างไปจากเดิม</p>

บทการแสดง	เนื้อหาในการนำเสนอ	รูปแบบของแสง
องค์ 2	ร่างกายกับการสร้างสรรค์ที่ไม่รู้จัก	<div data-bbox="639 421 1385 835"> </div> <p data-bbox="639 853 1337 958">เพิ่มระดับแสงสีเหลืองบนพื้นที่แสดงพร้อมกับการส่องแสงแบล็คไลท์</p> <div data-bbox="639 994 1385 1411"> </div> <div data-bbox="639 1429 1385 1845"> </div> <p data-bbox="639 1863 1337 1968">ภาพจบผู้วิจัยเลือกใช้แสงเช่นเดียวกับตอนเริ่ม เพื่อให้เห็นภาพร่างกายอย่างชัดเจน และลดระดับไฟจนมืดเพื่อจบการแสดง</p>

5) การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ครั้งที่ 4

ในการทดลองครั้งนี้ผู้วิจัยได้เพิ่มเติมคุณสมบัติของเทปกระดาษกาวย้อน โดยเปลี่ยนชนิดของเทปให้เป็นเทปเรืองแสง (ภาพที่ 4.32) ที่มีคุณสมบัติในการดูดแสงเก็บไว้และสามารถส่องสว่างได้เมื่อเกิดการลดระดับความสว่างของแสง ผู้ชมจะสามารถเห็นลวดลายของเส้นต่าง ๆ ที่ถูกจัดวางไว้ แต่ปัญหาที่พบเมื่อผู้วิจัยได้นำองค์ประกอบด้านแสงเข้ามา คือ เทปกระดาษกาวเรืองแสงให้ ความสว่างไม่พอในการสร้างเส้นในพื้นที่มืด เนื่องจากในเทปกระดาษกาวเรืองแสงไม่มีสารที่สามารถ รับการกระตุ้นจากแสงแบล็คไลท์ได้ ดังภาพที่ 4.33 เห็นได้ว่าเมื่อนำความสว่างของเส้นที่อยู่บน เครื่องแต่งกายและความสว่างบนพื้นที่การแสดงมาเปรียบเทียบกับ พบว่าเส้นที่อยู่บนเครื่องแต่งกาย สามารถส่องสว่างในที่มืดด้วยการรับการกระตุ้นจากแสงแบล็คไลท์ได้ดีกว่า อีกทั้งทำให้การเสดง น่าสนใจมากขึ้น



ภาพที่ 4. 32 ภาพเทปกระดาษกาวเรืองแสง

ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 4. 33 ภาพเทพกระดาศกาวเรืองแสงในขณะทำการซ้อมแสดง

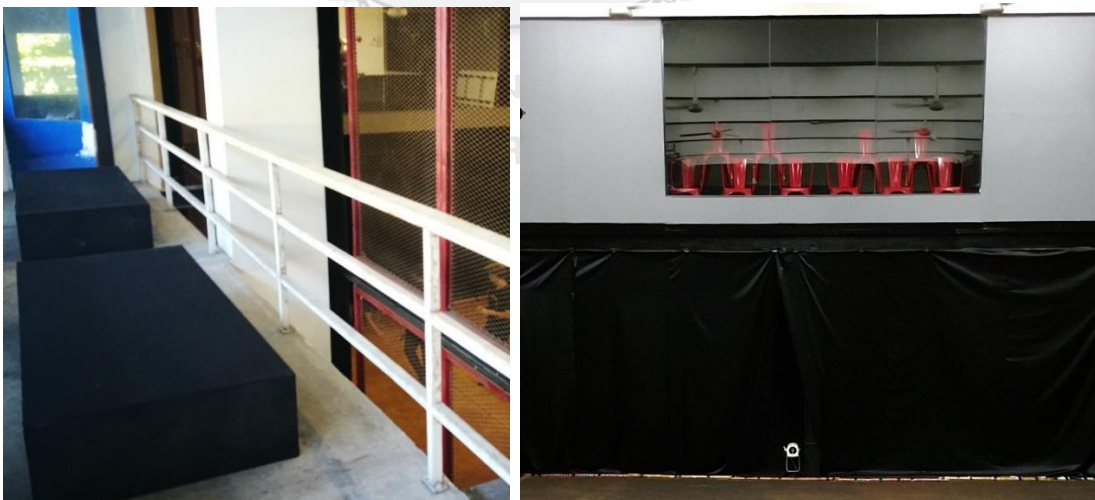
ที่มา: ผู้วิจัย

6) การออกแบบสถานที่การแสดง ครั้งที่ 4

จากการออกแบบพื้นที่การแสดงในครั้งที่ 3 ผู้วิจัยได้ปฏิบัติการตกแต่งสถานที่โดยนำภาพเดอะวิทรูเวียนแมนเป็นภาพต้นเป็นในการออกแบบพื้นที่ที่ใช้ในการแสดง โดยใช้วัสดุเสื่อน้ำมันกลับด้านที่ไม่มีลายและนำสีอะคริลิกมาทาทับพื้นผิวเดิม โดยกำหนดโทนสีเป็นสีน้ำตาลให้มีความสอดคล้องกับภาพแรงบันดาลใจในการออกแบบพื้นที่การแสดงในครั้งนี้ อีกทั้งผู้วิจัยไม่ทำการปิดตะแกรงสีแดงด้านข้างบริเวณรอบพื้นที่แสดง เนื่องจากผู้วิจัยไม่ได้ให้ความสนใจเฉพาะพื้นที่ในการแสดงของนักแสดงเท่านั้น แต่ยังคงคำนึงถึงตำแหน่งการรับชมของผู้ชมโดยนำคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิมาจัดวางตำแหน่งพื้นที่ชมการแสดงของคนดูให้สามารถชมการแสดงได้หลากหลายมุมมอง โดยในขั้นตอนก่อนการเริ่มชมการแสดงผู้วิจัยได้จัดเตรียมทีมงานเพื่อบอกถึงความอิสระในการรับชมการแสดง พร้อมกับการบอกถึงตำแหน่งที่ผู้ชมสามารถเคลื่อนที่ของตนเองไปชมการแสดงในจุดต่าง ๆ ได้



ภาพที่ 4. 34 ภาพการตกแต่งพื้นที่การแสดง ณ โถงคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 4. 35 ภาพการจัดเตรียมที่นั่งของผู้ชมในพื้นที่ต่าง ๆ
ที่มา: ผู้วิจัย

7) การ ออกแบบดนตรีและเสียงประกอบการแสดง ครั้งที่ 4

การออกแบบดนตรีและเสียงประกอบการแสดงในการทดลองออกแบบในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการประสานงาน ทหารีกับผู้เรียบเรียงเพลง โดยผู้วิจัยได้กำหนดให้ช่วงองค์ 1 ของการแสดงใช้เสียงของบรรยากาศจริงในพื้นที่การแสดงขณะนั้น ประกอบกับเสียงของนักแสดงที่ผู้วิจัยได้เลือกใช้ ตั้งแต่ขั้นตอนการออกแบบลีลานาฏศิลป์ ส่วนในช่วงองค์ 2 ผู้วิจัยได้ประสานนักดนตรีผสมผสานเครื่องดนตรีเข้ากับเครื่องสังเคราะห์เสียงเพื่อให้ได้เสียงในรูปแบบใหม่ และแตกต่างไปจากการแสดงอื่น ๆ



ภาพที่ 4. 36 ภาพการฝึกซ้อมการแสดงร่วมกับดนตรีและเสียงประกอบการแสดง
ที่มา: ผู้วิจัย

ตารางที่ 16 ตารางสรุปดนตรีและเสียงประกอบการแสดง

ที่มา: ผู้วิจัย

บทการแสดง	เนื้อหาในการนำเสนอ	รูปแบบของเสียง	วิธีการนำเสนอ
องค์ 1	ร่างกาย สัตว์ส่วน เรขาคณิต	เสียงบรรยากาศ และเสียง ของนักแสดง	นักแสดงพูดคำว่า “หนึ่ง” ซ้ำ ๆ ในระหว่างการวัด สัดส่วนของตนเอง
องค์ 2	ร่างกายกับ การสร้างสรรค์ที่ไม่รู้จัก	เสียงสังเคราะห์ไซน์เวฟ (Sine Wave)	นักดนตรีทำการดันสต เสียงสังเคราะห์โดย ปรับเปลี่ยนรูปแบบของ เสียง โดยดูช่วงเวลา การ เคลื่อนไหว และทิศทาง จากนักแสดงเป็นหลัก

นักดนตรีเลือกใช้เสียงไซน์เวฟ (Sine Wave) เป็นเสียงที่ไม่มีฮาร์โมนิก (Harmonic) ผ่านอุปกรณ์ต่าง ๆ ได้แก่ คอนโทรล (Control) โปรแกรมที่ใช้สำหรับการเล่นสต อัลเบอร์ตันไลฟ์ (Alberton Live) แพดคอนโทรล (Pad Control) ไมโครโฟน (Microphone) เหล่านี้ล้วนแล้วแต่เป็นอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นสต วิธีการสร้างเสียงในองค์ 2 นักดนตรีจะทำการสังเกตลีลาการเคลื่อนไหวท่าทางจากนักแสดงเป็นหลัก และนำมาตีความในรูปแบบของนักดนตรี

กัมปนาท จันธิมา ผู้ออกแบบเสียงประกอบการแสดงได้อธิบายถึงลักษณะของเสียงไซน์เวฟที่ใช้ในผลงานนาฏยศิลป์สร้างสรรค์ชิ้นนี้ไว้ว่า

ไซน์เวฟเป็นรูปแบบหนึ่งของวงจรถูกกำเนิดสัญญาณไฟฟ้า (Electronic Oscillator) ซึ่งผลิตสัญญาณออกมาซ้ำ ๆ เป็นลักษณะของคลื่น (Wave) มีลักษณะของการแกว่งขึ้น-ลงของสัญญาณเรียกว่า ความถี่ (Frequency) บนพื้นฐานของเวลาที่มีหน่วยเป็นวินาที เช่น สัญญาณที่แกว่งขึ้น-ลง 440 ครั้งต่อ

วินาที ในทางดนตรีสำหรับวงจรกำเนิดสัญญาณไฟฟ้าจะผลิตสัญญาณหลักออกมา เป็นรูปแบบสัญญาณรูปซายน์และมีรูปแบบวงที่เรียกว่ามัลติ-ไวเบรเตอร์ (Multi-Vibrator) ซึ่งสามารถเปลี่ยนรูปแบบหรือวงจรเพื่อผลิตสัญญาณรูปแบบสามเหลี่ยม (Triangle Wave) สัญญาณรูปแบบสี่เหลี่ยม (Square Wave) และสัญญาณรูปแบบฟันปลา (Saw Tooth Wave) โดยสัญญาณที่กล่าวมานั้นเป็นพื้นฐานของวงจรกำเนิดไฟฟ้า (กัมปนาท จันธิมา, สัมภาษณ์, 14 มีนาคม 2561)

กิตติพัทธ์ จันทรบัวลา ได้แสดงทรรศนะเพิ่มเติมไว้ว่า “ซายน์เวฟเป็นเสียงที่บริสุทธิ์ (Overtone Harmonic) ซึ่งเป็นส่วนประกอบของทุกเสียงบนโลกนี้ หรือเสียงทุกอย่างเมื่อนำมา วิเคราะห์ผ่านกระบวนการจะได้ผลลัพธ์ของหลาย ๆ ซายน์เวฟที่เป็นส่วนประกอบของเสียงนั้น ๆ” (กิตติพัทธ์ จันทรบัวลา, สัมภาษณ์, 13 มีนาคม 2561)


จากการนำเสนอในช่วงการทดลองครั้งก่อน ๆ พบว่าไม่ได้มีข้อคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญที่เฉพาะเจาะจงในการดำเนินงานด้านเสียง แต่ผู้วิจัยยังคงตั้งใจให้แก่นักดนตรีอยู่เสมอ เพื่อสร้างความหลากหลายของเสียงในแต่ละช่วง และให้ดำเนินการสอดคล้องไปกับการแสดงในครั้งนี้

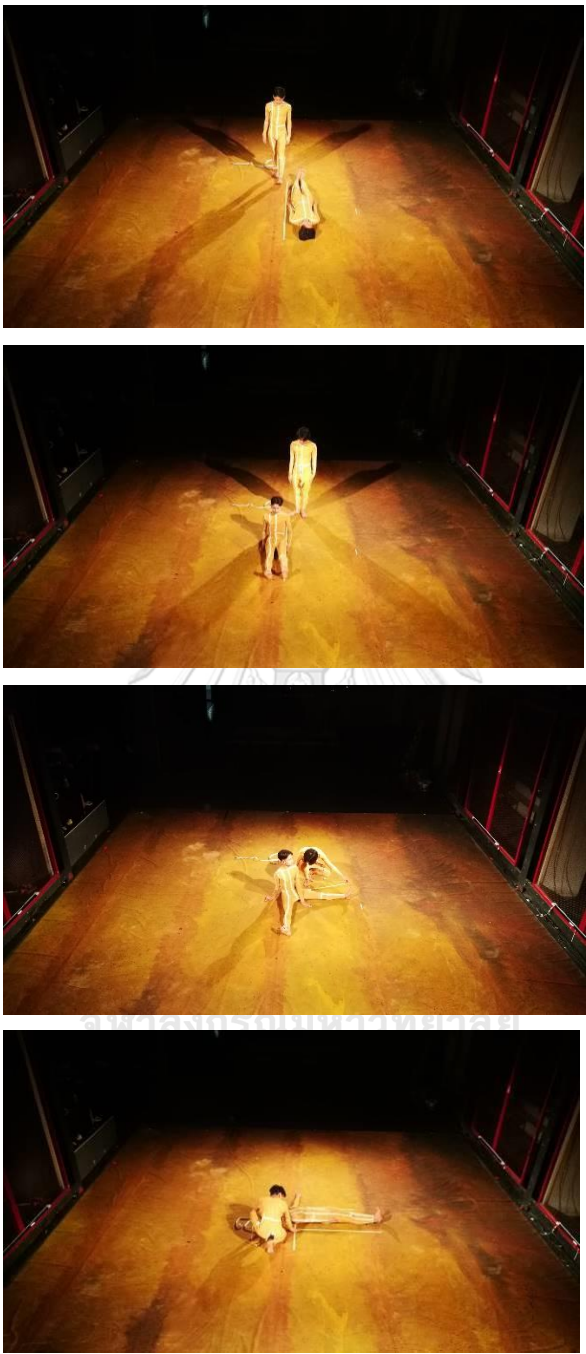
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

4.2.1.4.1 สรุปการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 4

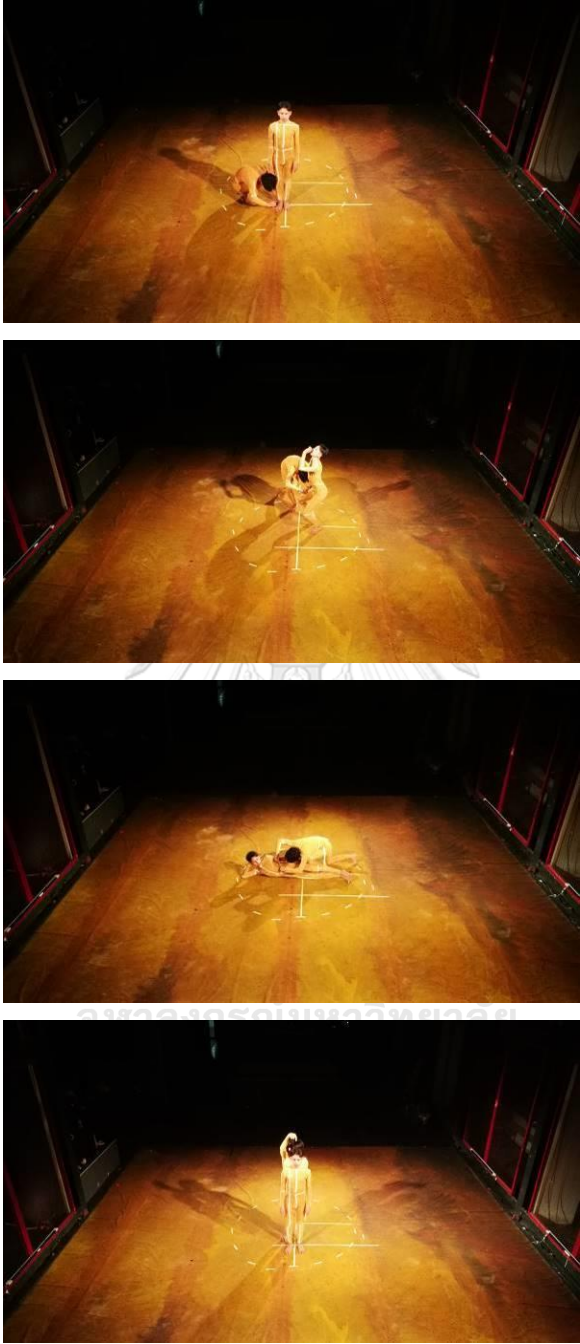
การปฏิบัติการทดลองในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทดลองนำเอาองค์ประกอบ การสร้างสรรค์ผลงานการแสดงทั้ง 8 เข้าไว้ด้วยกัน ในการค้นหาจุดบกพร่อง ข้อควรปรับปรุง เพื่อดำเนินการแก้ไขก่อนวันแสดงผลงานจริง การดำเนินงานในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้คำนึงถึงการสื่อสารแนวคิดที่ได้รับการพัฒนามาจากการทดลองครั้งก่อนหน้า ทั้งด้านจัดวางรูปแบบการแสดง พื้นที่ การแสดง ตำแหน่งผู้ชม เครื่องแต่งกายเมื่ออยู่บนพื้นที่แสดงจริง การออกแบบแสงที่แสดงให้เห็นถึงแนวความคิดที่ผู้วิจัยได้ศึกษา และการเลือกใช้เสียงดนตรีประกอบในการสร้างบรรยากาศให้การแสดง โดยมีรายละเอียดดังนี้

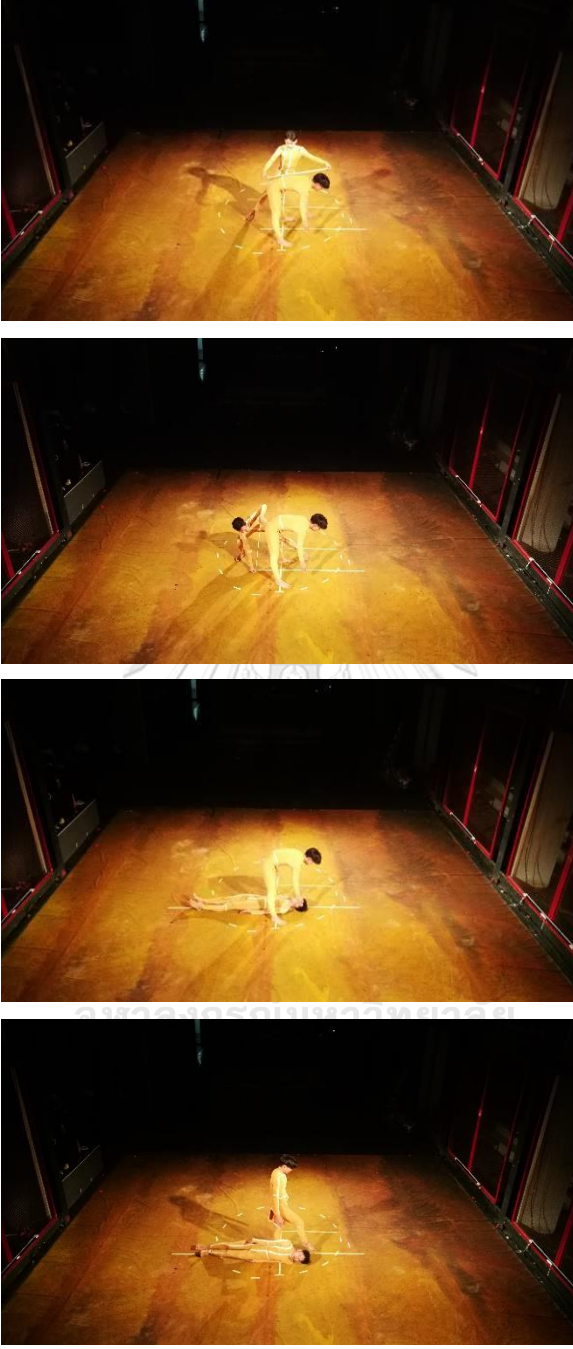
ตารางที่ 17 ภาพการแสดงโดยเรียงลำดับตั้งแต่ต้นจนจบในการปฏิบัติการครั้งที่ 4
ที่มาของภาพและตาราง: ผู้วิจัย


บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 1</p> <p>ช่วงที่ 1</p>	 <p>นักแสดงเข้าพื้นที่แสดงพร้อมทำการวัดสัดส่วน</p>	<p>นักแสดงถือเทพ กระดาศกาวเรืองแสง เดินเข้าพื้นที่แสดง ทำ การติดเทพกับพื้นที่ แสดงพร้อมวัดสัดส่วน ด้วยความกว้างของนิ้ว พร้อมการออกเสียง “หนึ่ง” ไปตามจำนวนที่ ตนเองวัด ผู้วิจัยใช้แสงสว่างที่ สามารถเห็นท่าทางการ วัดของนักแสดงได้อย่าง ชัดเจน</p>

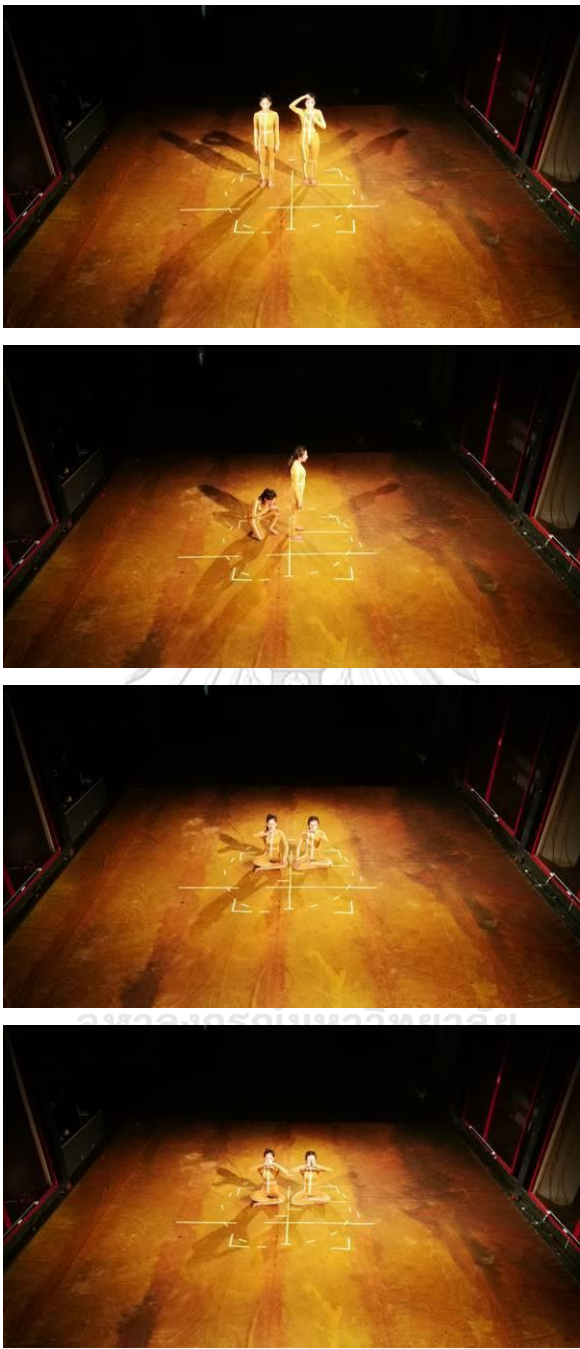
บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ที่ 1</p> <p>ช่วงที่ 1 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงทั้งสองทำการเปรียบเทียบสัดส่วนด้วย อวัยวะต่าง ๆ</p>	<p>นักแสดงที่มีสัดส่วน ความสูงเท่ากันเดินเข้า มาในพื้นที่แสดง และ ทั้งสองทำท่าทางการ วัดสัดส่วนต่าง ๆ ผ่าน เทพกระดาษขาวเรือง แสง</p> <p>นักแสดงทั้งสองทำท่า ทางการเคลื่อนไหว พร้อมกับการออกเสียง คำว่า “หนึ่ง” ผู้วิจัยยังคงใช้แสงสว่าง ที่สามารถเห็นท่าทาง การวัดของนักแสดงได้ อย่างชัดเจน</p>

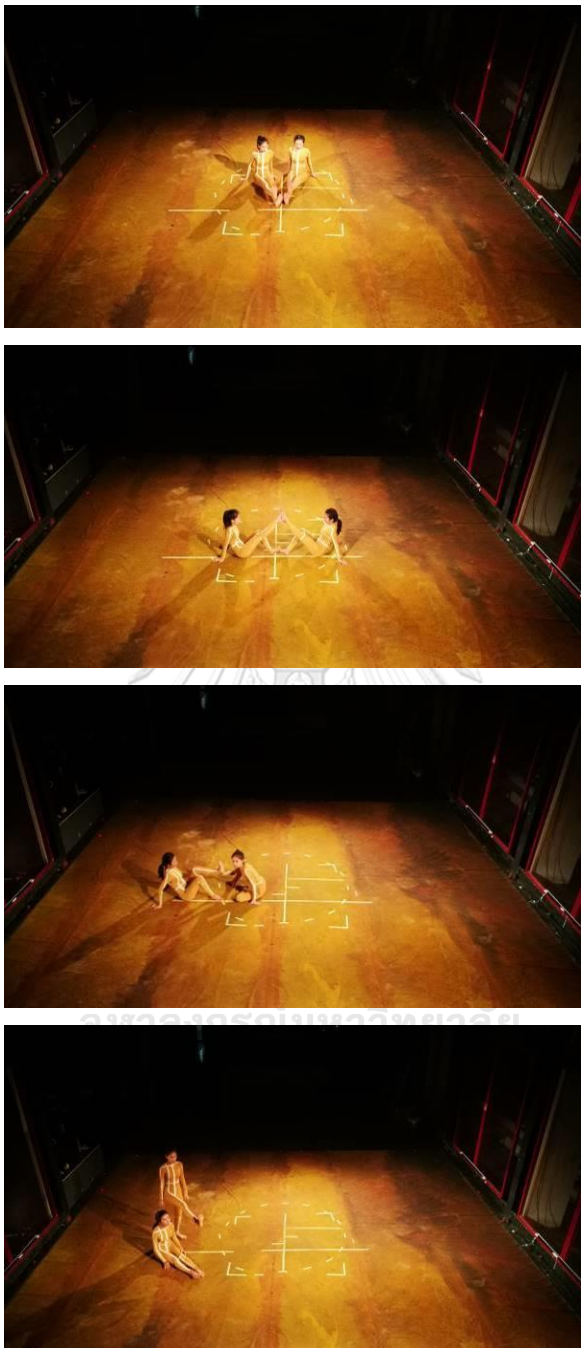
บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 1 ช่วงที่ 1 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงทั้งสองทำท่าทาง พร้อมติดเทปกระดาษขาว เรืองแสงเพื่อสร้างวงกลม</p>	<p>นักแสดงคนหนึ่งทำการ ชี้นิ้วไปที่สะท้อนของ นักแสดงที่นอนอยู่ และ ทำการติดเทปกระดาษ ขาวเรืองแสงไปตาม การเคลื่อนไหวของ นักแสดงที่นอน ในช่วงเวลานี้ผู้วิจัยใช้ เสียงบรรยากาศที่ เกิดขึ้นในขณะนั้น เพื่อให้ความสนใจแก่ ภาพที่เกิดขึ้นเป็นหลัก แสงใช้แสงสว่าง สามารถเห็นท่าทางการ วัดของนักแสดงได้อย่าง ชัดเจน</p>


บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 1 ช่วงที่ 1 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงคนหนึ่งกำลังทำการวัดความสูงของนักแสดงอีกคนด้วยความกว้างของนิ้วชี้</p>	<p>นักแสดงทำท่าทางการวัดด้วยความกว้างของนิ้ว กับนักแสดงอีกคนที่มีความสูงเท่ากัน</p> <p>นักแสดงคนที่วัดออกเสียงคำว่า “หนึ่ง” ไปเรื่อย ๆ ด้วยโทนเสียงและจังหวะการนับที่มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น</p> <p>แสงใช้แสงสว่างสามารถเห็นท่าทางการวัดของนักแสดงได้อย่างชัดเจน</p>

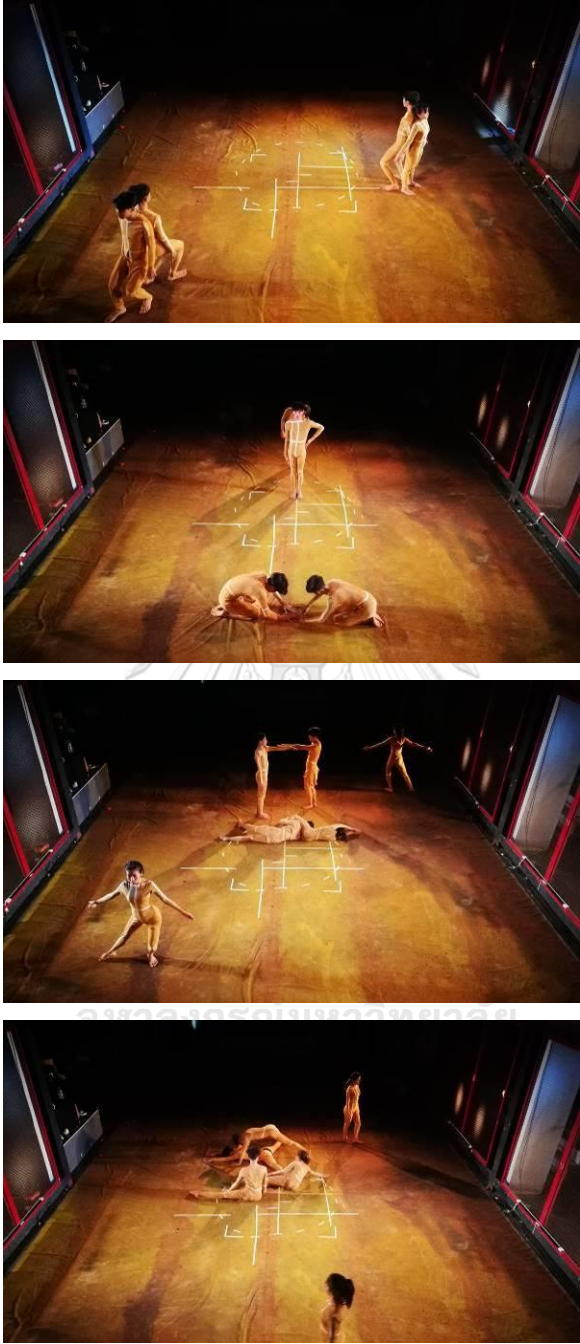
บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 1 ช่วงที่ 1 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงทั้งสองทำท่าทางที่แสดงถึงการเปรียบเทียบอวัยวะส่วนต่าง ๆ</p>	<p>นักแสดงทั้ง 2 ทำท่าทางการวัดสลับกันไปมา เนื่องจากนักแสดงทั้ง 2 มีสัดส่วนความสูงที่เท่ากัน พร้อมกับออกเสียงคำว่า “หนึ่ง” ไปเรื่อย ๆ ด้วยโทนเสียงและจังหวะการนับที่มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น โดยใช้แสงสว่างสามารถเห็นท่าทางการวัดของนักแสดงได้อย่างชัดเจน</p>


บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 1 ช่วงที่ 1 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงคนหนึ่งทำการวัดสัดส่วนและสร้างรูปสี่เหลี่ยมจากร่างกายนักแสดงอีกคนหนึ่ง</p>	<p>นักแสดงคนหนึ่งนอนราบเท้าชิด กางแขน ส่วนนักแสดงอีกคนหนึ่งทำการวัดสัดส่วนเพื่อสร้างมุมจากร่างกายของนักแสดงที่นอนอยู่ จนเกิดเป็นรูปสี่เหลี่ยมขึ้นมา</p> <p>ผู้วิจัยเลือกใช้แสงสว่างสามารถเห็นท่าทางการวัดของนักแสดงได้อย่างชัดเจน</p>

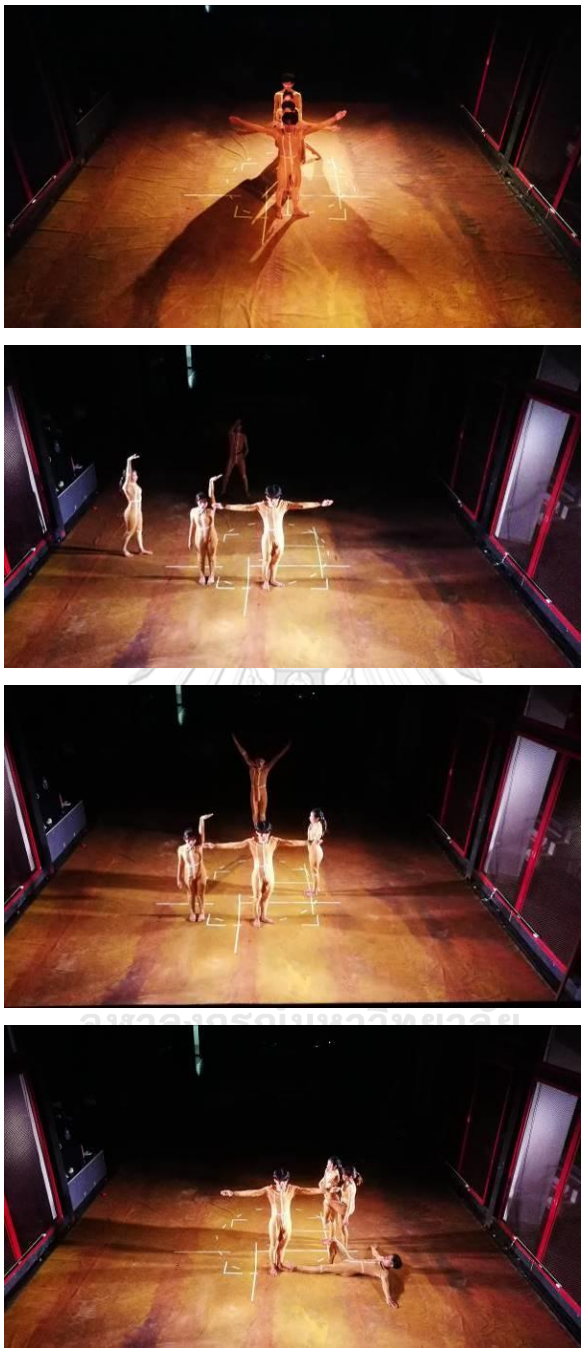
บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 1 ช่วงที่ 2</p>	 <p>นักแสดงทั้งสองทำท่าทางวัดความยาวของใบหน้า</p>	<p>นักแสดงหญิงทั้ง 2 เดินเข้าสู่พื้นที่แสดง พร้อมกับนำเทพกระดาษขาวเรืองแสงติดไว้บนพื้นที่แสดง และทำการเทียบกับความยาวฝ่าเท้า พร้อมกับออกเสียงคำว่า “หนึ่ง” ไปเรื่อย ๆ ด้วยโทนเสียงและจังหวะการนับที่มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น โดยใช้แสงสว่างสามารถเห็นท่าทางการวัดของนักแสดงได้อย่างชัดเจน</p>

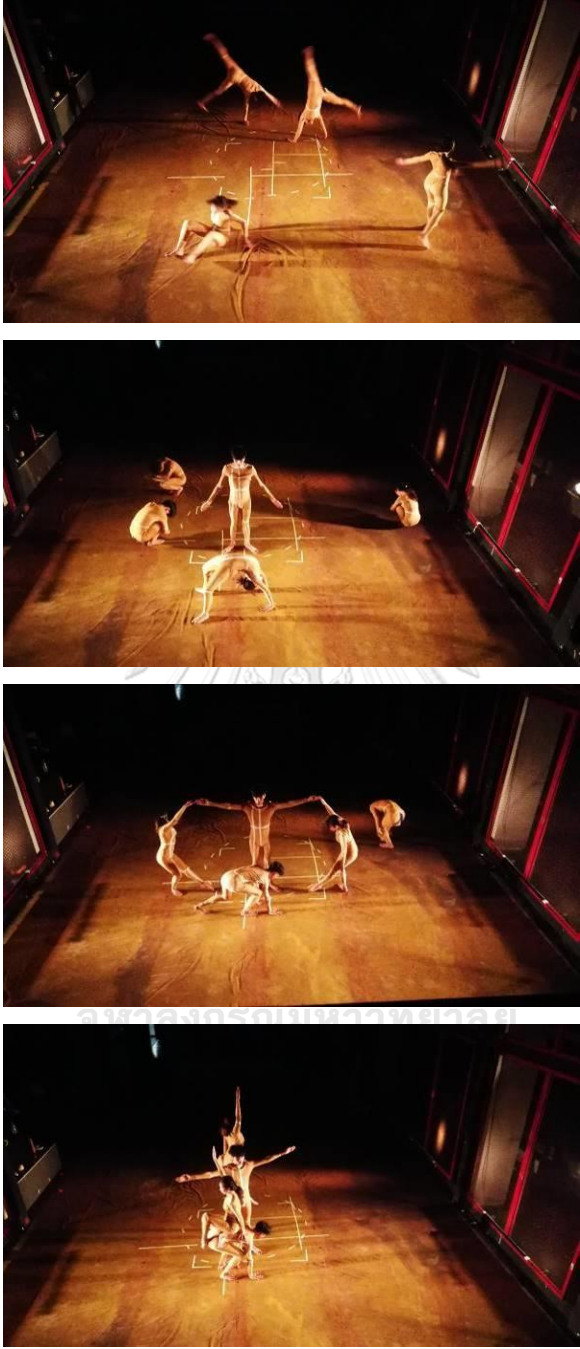
บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 1 ช่วงที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงทั้งสองทำท่าทางเปรียบเทียบความยาวฝ่าเท้า และนำมาเปรียบเทียบกับความยาวใบหน้า</p>	<p>นักแสดงทั้ง 2 ยืนฝ่าเท้า และทำท่าทางเปรียบเทียบกัน</p> <p>เนื่องจากนักแสดงทั้ง 2 มีขนาดความยาวฝ่าเท้าที่เท่ากัน ซึ่งหมายความว่าทั้ง 2 มีขนาดความยาวใบหน้าเท่ากัน</p> <p>พร้อมกับออกเสียงคำว่า “หนึ่ง” ไปเรื่อย ๆ ด้วยโทนเสียงและจังหวะการนับที่มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น</p> <p>โดยใช้แสงสว่างสามารถเห็นท่าทางการวัดของนักแสดงได้อย่างชัดเจน</p>


บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 1 ช่วงที่ 3</p>	 <p>นักแสดงทั้งสองทำท่าทางเปรียบเทียบสัดส่วนระหว่างอวัยวะต่าง ๆ กับความสูงของตนเอง</p>	<p>นักแสดงทั้ง 2 คนที่มีขนาดสัดส่วนความสูงที่แตกต่างกันเดินเข้ามาในพื้นที่แสดง โดยให้นักแสดงอีกคนเป็นผู้ตีบทประกอฉากวางเรื่องแสงบนพื้นที่แสดง นักแสดงทั้ง 2 ทำท่าทางการวัดสัดส่วนความสูงของตนเองด้วยอวัยวะต่าง ๆ พร้อมกับออกเสียงคำว่า “หนึ่ง” ไปเรื่อย ๆ ด้วยโทนเสียงและจังหวะการนับที่มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น โดยใช้แสงสว่างสามารถเห็นท่าทางการวัดของนักแสดงได้อย่างชัดเจน</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 1 ช่วงที่ 4</p>	 <p>นักแสดงทั้ง 6 คน เคลื่อนไหวบนพื้นที่ต่าง ๆ ที่ถูก ออกแบบโดยคำนึงถึงความสมมาตร</p>	<p>นักแสดงทั้งหมดออก ลีลาการเคลื่อนไหวที่ เกิดจากการ เปรียบเทียบสัดส่วน และการใช้ร่างกายใน การสร้างสรรครูปร่าง หรือรูปทรงเรขาคณิต ธรรมชาติ โดยผู้วิจัย คำนึงถึงความสมมาตร ของพื้นที่แสดงเป็นหลัก ใช้แสงสว่างสามารถ เห็นท่าทางการ เคลื่อนไหวของนักแสดง ได้อย่างชัดเจน</p>


บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 1 ช่วงที่ 4 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงทั้ง 6 คน เคลื่อนที่ตามทิศทางของวงกลม และเมื่อบรรจบเป็นเส้นตรงจึงทำการหยุดเคลื่อนที่</p>	<p>นักแสดงทั้งหมด เคลื่อนที่เป็นวงกลมที่มี ขนาดและความเร็ว ช้า ที่แตกต่างกัน เมื่อ นักแสดงทุกคนบรรจบ เป็นเส้นตรง การ เคลื่อนไหวในช่วงการ แสดงนี้จะสิ้นสุดลง ผู้วิจัยเลือกใช้เสียง บรรยากาศที่เกิดขึ้น ณ ขณะนั้น ใช้แสงสว่าง สามารถเห็นท่าทางการ เคลื่อนของนักแสดงได้ อย่างชัดเจน</p> <p>องก์ 1 มีความยาว ประมาณ 25 นาที</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 2</p>	 <p>นักแสดงทำท่าทางที่แสดงถึง “สี่เหลี่ยม”</p>	<p>แสงสว่างถูกปรับแสงให้มีความสว่างน้อยลง นักแสดงทำท่าทางที่ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจจากสี่เหลี่ยม พร้อมกับการใช้แสงไฟด้านข้าง (Side Light) ทำให้เห็นถึงสรีระของนักแสดงได้ชัดเจนยิ่งขึ้น</p> <p>ในการแสดงองก์ 2 ผู้วิจัยใช้เสียงดนตรีซายน์เวฟ (Sine Wave) เข้ามาประกอบเพื่อสร้างบรรยากาศ โดยนักดนตรีจะทำการด้นสด (Improvisation) โดยดูจากช่วงเวลาของการแสดงเป็นหลัก</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงทำท่าทางที่แสดงถึง “วงกลม”</p>	<p>แสงสว่างถูกปรับแสงให้มีความสว่างน้อยลง นักแสดงทำท่าทางที่ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจจากวงกลม</p>

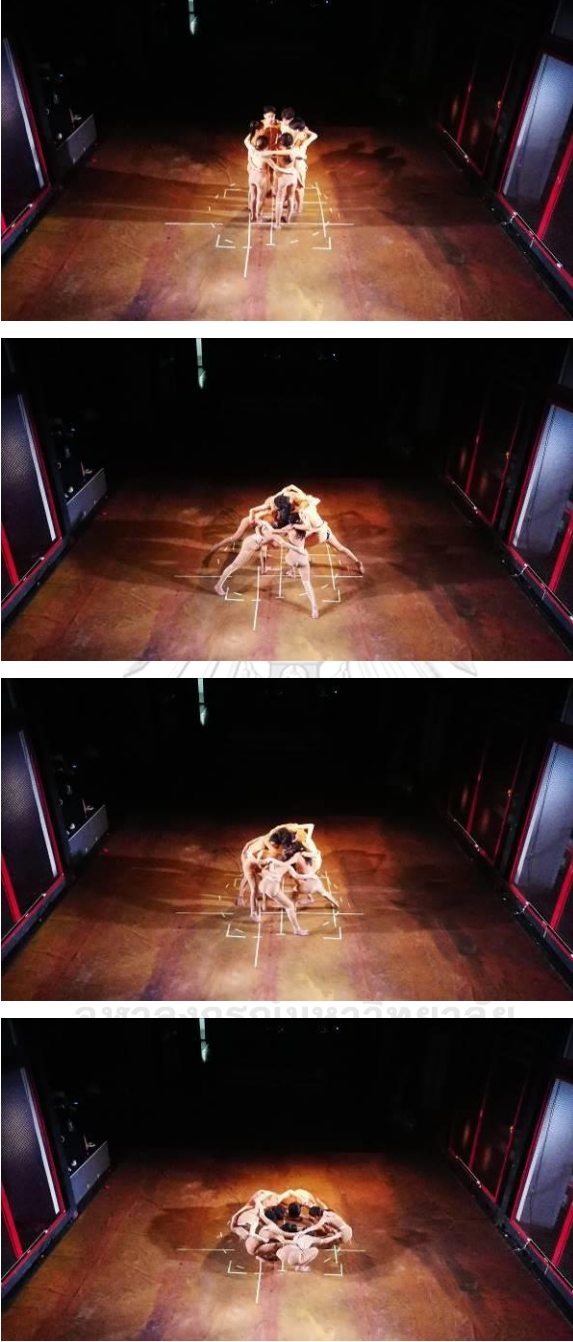
บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงทำท่าทางที่แสดงถึง “วงกลม”</p>	<p>แสงสว่างถูกปรับแสงให้มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น ในขณะที่นักแสดงทำท่าทางที่ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจจากวงกลม</p>


บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงทำท่าทางที่แสดงถึง“สามเหลี่ยม”</p>	<p>ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจการออกแบบท่าทางจากสามเหลี่ยม พร้อมกับการเลือกใช้แสงไฟด้านข้าง (Side Light) ทำให้เห็นถึงสรีระของนักแสดงได้ชัดเจนยิ่งขึ้น</p>


บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงทำท่าทางที่ได้รับแรงบันดาลใจจากภาพจิตรกรรม</p>	<p>แสงไฟลดระดับความสว่างเป็นการบอกถึงการเปลี่ยนช่วงการแสดง นักแสดงนำเครื่องฉายภาพขนาดเล็กฉายลงไปที่ร่างกายของนักแสดง ซึ่งประกอบไปด้วยรูปเดอะวิทรูเวียนแมน และรูปสรีระของมนุษย์ เมื่อแสงสว่างขึ้นนักแสดงทำท่าทางที่ได้รับแรงบันดาลใจจากภาพจิตรกรรม</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงสร้างสรรค์ลายเส้นจากสรีระร่างกายของตนเอง พร้อมกับการฉายภาพผลงานของเลโอนาร์โด ดา วินชี</p>	<p>แสงไฟลดระดับความสว่างอีกครั้ง นักแสดงคนหนึ่งนำเครื่องฉายภาพฉายลงบนร่างกายของนักแสดงคนอื่น ๆ นักแสดงคนอื่น ๆ เคลื่อนที่ต่อเนื่องโดยจัดวางท่าทางของตนเองไปในรูปแบบต่าง ๆ กระตุ้นจินตนาการของผู้รับชม พร้อมกับการฉายภาพสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นโดยใช้รูปเรขาคณิตในการออกแบบ</p>

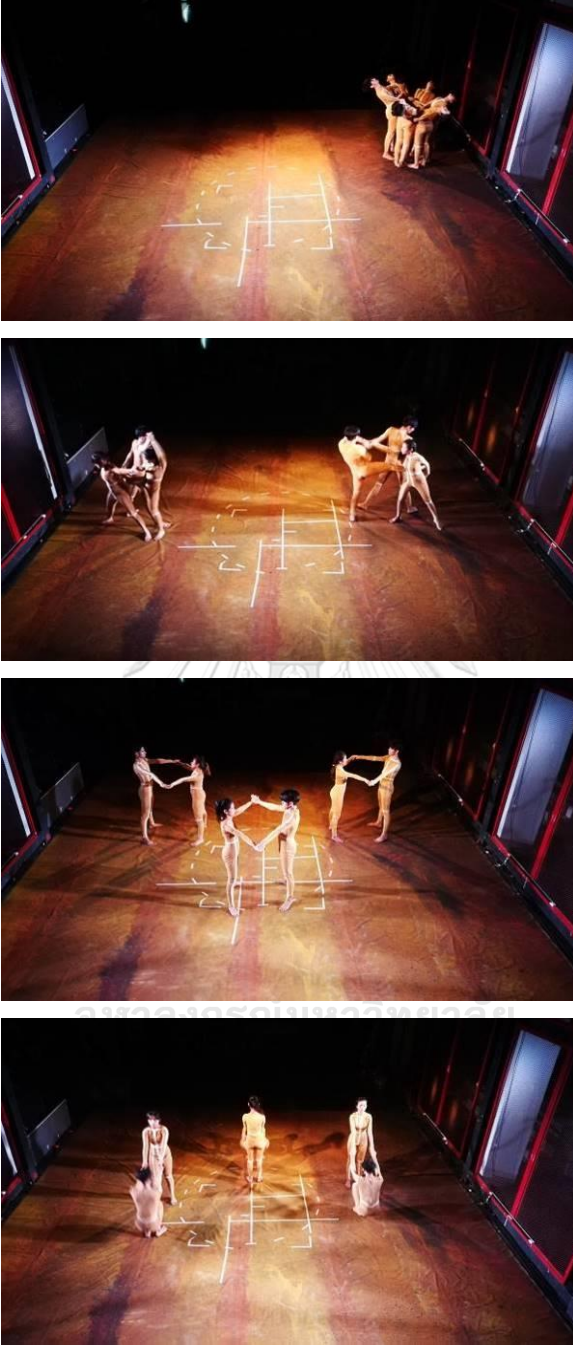
บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงทำท่าทางที่ได้รับแรงบันดาลใจจาก สิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ</p>	<p>แสงไฟเพิ่มระดับสว่าง ขึ้น นักแสดงเคลื่อนไหว ท่าทางที่ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจจาก สิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ</p>

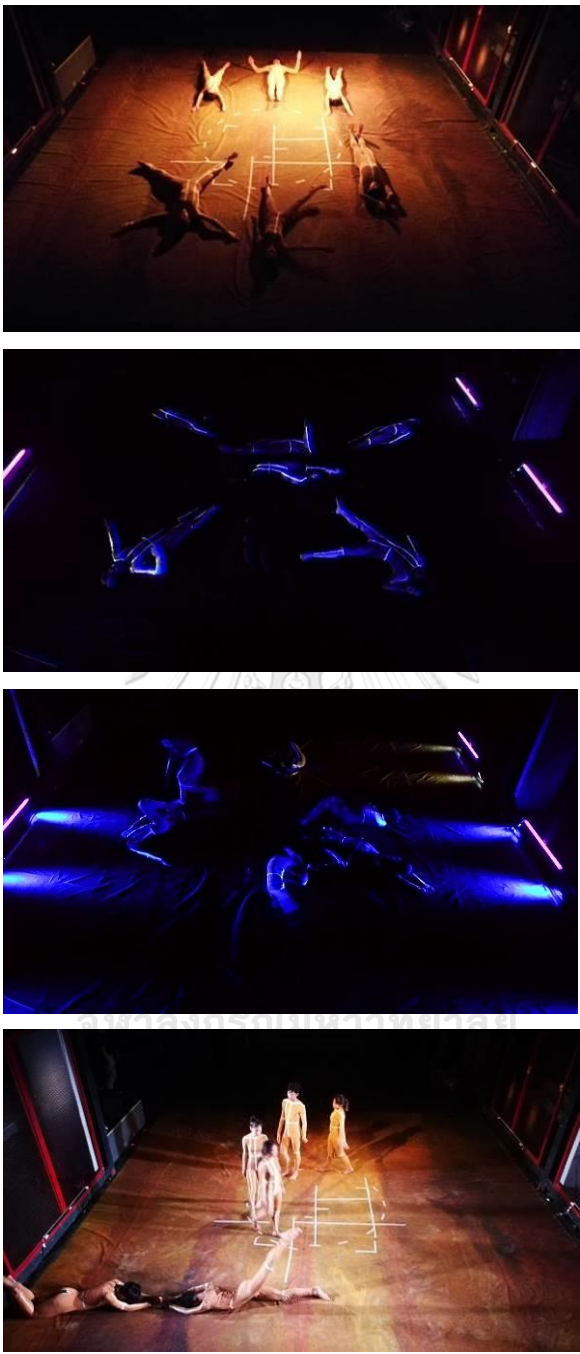
บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงสร้างสรรค์ลายเส้นจากสรีระร่างกายของตนเอง</p>	<p>แสงไฟสว่างมากขึ้น พร้อมกับใช้แสงไฟ ด้านข้าง มุ่งเน้นให้เห็น สรีระ ลายเส้นที่เกิดจก ร่างกายของนักแสดง นักแสดงเคลื่อนไหวโดย สร้างรูปร่างหรือรูปทรง ต่าง ๆ จากร่างกายของ ตนเอง</p>


บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงสร้างสรรค์ลายเส้นจากสรีระร่างกายของตนเอง</p>	<p>แสงไฟสว่างมากขึ้น พร้อมกับใช้แสงไฟ ด้านข้าง มุ่งเน้นให้เห็น สรีระ ลายเส้นที่เกิดจก ร่างกายของนักแสดง นักแสดงเคลื่อนไหวโดย สร้างรูปร่างหรือรูปทรง ต่าง ๆ จากร่างกายของ ตนเอง</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงสร้างสรรค์ลายเส้นจากสรีระร่างกายของตนเอง</p>	<p>แสงไฟสว่างมากขึ้น พร้อมกับใช้แสงไฟ ด้านข้าง มุ่งเน้นให้เห็น สรีระ ลายเส้นที่เกิด จากร่างกายของ นักแสดง นักแสดงเคลื่อนไหวโดย สร้างรูปร่างหรือรูปทรง ต่าง ๆ จากร่างกายของ ตนเอง</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 2 (ต่อ)</p>	    <p>นักแสดงสร้างสรรค์ลายเส้นจากสรีระร่างกายของตนเอง</p>	<p>แสงไฟสว่างมากขึ้น พร้อมกับใช้แสงไฟ ด้านข้าง มุ่งเน้นให้เห็น สรีระ ลายเส้นที่เกิด จากร่างกายของ นักแสดง นักแสดงเคลื่อนไหวโดย สร้างรูปร่างหรือรูปทรง ต่าง ๆ จากร่างกายของ ตนเอง</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงสร้างสรรค์ลายเส้นจากสรีระร่างกายของตนเอง</p>	<p>แสงไฟสว่างมากขึ้น พร้อมกับใช้แสงไฟ ด้านข้าง มุ่งเน้นให้เห็น สรีระ ลายเส้นที่เกิด จากร่างกายของ นักแสดง นักแสดงเคลื่อนไหวโดย สร้างรูปร่างหรือรูปทรง ต่าง ๆ จากร่างกายของ ตนเอง</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงสร้างสรรค์ลายเส้นจากสรีระร่างกายของตนเอง</p>	<p>นักแสดงทั้งหมดนอนราบบนพื้นที่แสดง แสงไฟถูกเปลี่ยนเป็นแสงแบล็คไลท์ แสดงลายเส้นสีขาวที่อยู่บนร่างกายของนักแสดงและบนพื้นที่แสดง</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงสร้างสรรค์ลายเส้นจากสรีระร่างกายของตนเอง</p>	<p>ในช่วงท้ายของการแสดงผู้วิจัยลดระดับความสว่างของแสงไฟพร้อมกับใช้แสงไฟแบล็คไลท์เข้าไว้ด้วยกัน ภายหลังจากที่นักแสดงคนอื่น ๆ เคลื่อนไหวออกจากพื้นที่การแสดง เหลือเพียงนักแสดงคนเดียว แสงไฟกลับมาสว่างเหมือนตอนต้นอีกครั้ง และลดระดับแสงไฟพร้อม ๆ กับการลดระดับมือของนักแสดง</p> <p>องก์ 2 มีความยาวประมาณ 20 นาที</p>

4.2.1.4.2 สรุปการนำเสนอผลงานการทดลองปฏิบัติการนาฏศิลป์

สร้างสรรค์ครั้งที่ 4

จากตารางภาพที่ผ่านมา ผู้วิจัยขอสรุปประเด็นปัญหาที่พบและแนวทางในการปรับปรุงการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงดังต่อไปนี้

ตารางที่ 18 ตารางสรุปปัญหาและแนวทางในการปรับปรุงการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 4

ที่มา: ผู้วิจัย

องค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์	ประเด็นปัญหา	แนวทางการแก้ไข
1. การออกแบบบทการแสดง	ไม่มี	ไม่มี
2. การคัดเลือกนักแสดง	นักแสดงมีความประหม่ากับการใส่เครื่องแต่งกายในการแสดงที่เน้นสัดส่วนร่างกาย	ให้นักแสดงใช้เวลาอยู่กับเครื่องแต่งกายในการแสดงมากยิ่งขึ้น อีกทั้งผู้วิจัยมอบสิทธิในการเคลื่อนไหวได้อย่างเต็มที่โดยไม่ต้องกังวล หรือระวังเครื่องแต่งกายซ้ำรูด
3. การออกแบบลีลานาฏศิลป์	มีผู้ให้ความเห็นว่าช่วงแรกมีความเรียบง่ายจนเกินไปทำให้เกิดความไม่น่าสนใจ	พิจารณาถึงรูปแบบที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอและวิเคราะห์ถึงความเหมาะสมในการปรับเปลี่ยนอีกครั้ง
4. การออกแบบเครื่องแต่งกาย	เครื่องแต่งกายมีความกระชับมาก ทำให้สร้างความกังวลต่อนักแสดงในการเคลื่อนไหวร่างกาย	สร้างความมั่นใจแก่นักแสดง พร้อมทั้งให้สิทธิในการเคลื่อนไหวร่างกายโดยไม่ต้องคำนึงถึงปัญหาที่ตามมา เนื่องจากหากเกิดปัญหาในขั้นตอนการทดลองครั้งนี้ ก่อนจะถึงการทดลองในครั้งต่อไป ช่างตัดเครื่องแต่งกายจะสามารถแก้ไขได้ทันที

ตารางที่ 18 ตารางสรุปปัญหาและแนวทางในการปรับปรุงการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 4

(ต่อ)

ที่มา: ผู้วิจัย

องค์ประกอบทางด้าน นาฏศิลป์	ประเด็นปัญหา	แนวทางการแก้ไข
5. การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง	เทพกระดาษขาวเรืองแสงไม่สามารถส่องแสงสว่างมากพอในช่วงเวลาที่ใช้ไฟแบ็คไลท์	ปรับเปลี่ยนวัสดุ และคั่นหาวัสดุเทพกระดาษที่สามารถรับการกระตุ้นทำให้เกิดปฏิกิริยาเรืองแสงจากแสงไฟแบ็คไลท์
6. การออกแบบสถานที่การแสดง	ผู้วิจัยยังไม่สามารถเห็นถึงมุมมองต่าง ๆ ขอรอรับชมการแสดงได้มากเพียงพอ เนื่องจาก การซุ่มเข้ากับองค์ประกอบต่าง ๆ มีช่วงเวลาที่จำกัด	ในครั้งต่อไปผู้วิจัยจำเป็นต้องนั่งชม ยืนชม หรือเดินชมการแสดงในบริเวณต่าง ๆ ของพื้นที่แสดง เพื่อหาจุดเด่นและจุดด้อยของแต่ละพื้นที่ของการรับชมการแสดง
7. การออกแบบดนตรีและเสียงประกอบการแสดง	นักดนตรีเกิดความประหม่า เนื่องจากการเข้าพื้นที่แสดงจริงกับนักแสดงยังไม่มีเวลาซักซ้อมกันอย่างเต็มที่ ทำให้ในบางช่วงบางตอน เกิดความสับสนและเลือกใช้เสียงดนตรีประกอบซ้ำ	เพิ่มเติมช่วงเวลากการซักซ้อมให้กับนักดนตรีและนักแสดง ให้เกิดความคุ้นเคยกันของทั้ง 2 หน้าที่
8. การออกแบบแสง	บางช่วงของการแสดง ผู้ออกแบบแสงเกิดความสับสนเนื่องจากช่วงเวลาที่ใช้ซักซ้อมกับนักแสดงน้อย อาจทำให้เกิดความสับสนในคิว (Cue) ของการแสดง	ผู้วิจัยอธิบายเพิ่มเติมถึงช่วงเวลาที่ต้องการให้แสงเปลี่ยน หรือจุดที่เน้นแก่ผู้ควบคุมแสง ให้เกิดความเข้าใจที่มากขึ้น และนัดเวลาเพื่อซักซ้อมกับนักแสดงให้มากยิ่งขึ้น

ในการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งที่ 4 ผู้วิจัยได้พบปัญหาเพื่อที่จะนำไปปรับปรุงจากการนำองค์ประกอบต่าง ๆ เข้าไว้ด้วยกัน โดยประเด็นสำคัญที่จำเป็นต้องแก้ไขอย่างเร่งด่วน คือ การเลือกวัสดุของเทพกระดาศกาวที่จำเป็นต้องสามารถสะท้อนแสงจากปฏิกิริยาที่เกิดจากแสงแบล็คไลท์ เพื่อให้เส้นบนพื้นที่เวทีการแสดงเกิดความชัดเจนมากยิ่งขึ้น อีกทั้งในการทดลองครั้งนี้ผู้วิจัยได้รับเกียรติจากผู้ทรงคุณวุฒิมาให้ความคิดเห็นเพื่อนำไปพัฒนาการแสดงที่แตกต่างกัน ดังนี้

นราพงษ์ จรัสศรี ได้ให้ทรรศนะไว้ว่า “ในการแสดงช่วงแรกสามารถสื่อความหมายได้ดีน่าสนใจ แต่ในช่วงหลังของการแสดงมีท่าทางที่มากเกินไป อาจเป็นเพราะผู้วิจัยต้องการเอาใจผู้ชมก็เป็นได้ ถือเป็นสิ่งที่ไม่ผิดเพราะผู้วิจัยสามารถทำได้โดยไม่จำเป็นต้องปรับเปลี่ยน” (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 4 ธันวาคม 2560)

บุษกร บิณฑสันต์ ได้ให้ข้อเสนอแนะที่แตกต่างว่า “การแสดงในช่วงแรกควรแสดงถึงทักษะการเต้นของนักเต้น หากไม่เช่นนั้นจะเกิดความเบื่อหน่าย ส่วนตอนท้ายของการแสดงนั้นมีความสนใจเพียงพอแล้ว” (บุษกร บิณฑสันต์, สัมภาษณ์, 4 ธันวาคม 2560)

พรประพิตร เผ่าสวัสดิ์ ได้ให้ความเห็นที่สอดคล้องกับผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 2 ท่าน โดยกล่าวไว้ว่า “ในช่วงแรกของการแสดง ผู้ชมอาจจะต้องมีความพร้อมที่จะรับชมจึงเกิดความน่าสนใจ หรือสิ่งที่ผู้วิจัยหรือผู้สร้างสรรค์สามารถดำเนินการพัฒนาได้คือ การปรับช่วงเวลาของการแสดงในช่วงแรกทีลดทอนความอึดอัดให้น้อยลงเท่านั้น ส่วนการเลือกใช้ท่าทางต่าง ๆ เห็นว่าเหมาะสม” (พรประพิตร เผ่าสวัสดิ์, สัมภาษณ์, 4 ธันวาคม 2560)

จากข้อมูลที่ผู้วิจัยได้รับผู้วิจัยเห็นว่าเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาผลงานเป็นอย่างยิ่ง แต่เมื่อมุ่งความสนใจไปในรูปแบบของการนำเสนอที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้ว่า ผู้วิจัยต้องการนำเสนอรูปแบบนาฏศิลป์ร่วมสมัย ซึ่งหมายถึงนาฏศิลป์ที่เกิดจากการทดลอง ดังนั้น ในช่วงต้นของการแสดงที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอการวัดสัดส่วน การเปรียบเทียบสัดส่วนต่าง ๆ กับความสูง และเปรียบเทียบอวัยวะต่าง ๆ ทำให้ผู้วิจัยเลือกใช้ท่าทางในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) ที่สามารถสื่อสารความหมายของการแสดงได้อย่างชัดเจน และจากการทดลองทั้งก่อนหน้าจนถึงครั้งนี้ เห็นได้ว่าผู้วิจัยได้นำแนวความคิดของนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่เข้ามาจัดสร้างนาฏศิลป์ขึ้นนี้ ทั้งการหลีกเลี่ยงเทคนิคการเต้นแบบเดิม การวางโครงสร้างที่ไม่ได้ให้ความสำคัญของลำดับเหตุการณ์

รวมถึงการใช้ท่าทางในชีวิตประจำวันที่น่าพิศวง จรัสศรี มักจะกล่าวไว้ว่า ทำน้อยได้มาก (Less is More) ดังนั้น ผู้วิจัยจึงคงรูปแบบการเล่าเรื่อง การใช้ท่าทางรูปแบบเดิม

4.2.1.5 การปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 5

ในการทดลองครั้งนี้ผู้วิจัยนำประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นจากการทดลองปฏิบัติการนาฏศิลป์ครั้งที่ 4 เพื่อพัฒนารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน ให้สมบูรณ์มากขึ้น โดยในการทดลองครั้งนี้ผู้วิจัยจะนำเฉพาะส่วนที่ได้รับการพัฒนาเข้ามาอธิบายในการดำเนินงานในการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งที่ 5 เท่านั้น

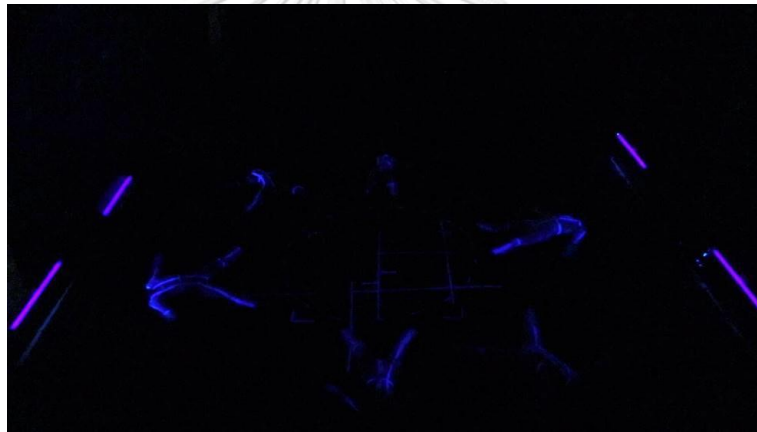
1) การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ครั้งที่ 5

ในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงในครั้งนี้ผู้วิจัยได้คำนึงถึงคุณสมบัติเรื่องแสงในการฉายไฟแบล็คไลท์เป็นหลัก ด้วยการสอบถามจากทีมควบคุมแสงผู้มีประสบการณ์ และสิริธร ศรีชลาคม โดยให้ความเห็นที่ตรงกันว่า “เทปกระดาษสองหน้าจะถูกปิดด้วยกระดาษที่มีสารเคมีที่ทำให้เมื่อกระทบกับแสงแบล็คไลท์ จะสามารถส่องแสงสว่างออกมาได้” (สิริธร ศรีชลาคม, สัมภาษณ์, 4 ธันวาคม 2560) ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้นำเทปกระดาษสองหน้ามาทำการทดลอง ดังภาพที่ 4.37 ผลลัพธ์ที่ได้คือ ผู้ชมสามารถมองเห็นการสะท้อนแสงออกมาได้อย่างชัดเจนและเส้นที่เกิดขึ้นบนเครื่องแต่งกาย และพื้นที่ที่มีความสอดคล้องกัน ทำให้ผู้วิจัยเลือกใช้เทปกระดาษสองหน้าในการแสดงจริง ซึ่งมีข้อดีที่หลากหลายได้แก่ ฉีกง่ายกว่าเทปกระดาษย่นและเทปกระดาษเรืองแสง ติดทนนาน ไม่หลุดร่อนในระหว่างการแสดง หรือในช่วงที่มีการเคลื่อนไหวบนเทปกระดาษสองหน้า และมีคุณสมบัติในการเรืองแสงด้วยแสงไฟแบล็คไลท์ ซึ่งวัสดุทั้ง 2 ที่ผู้วิจัยได้นำมาทดลองใช้ก่อนหน้านี้ไม่สามารถทำได้



ภาพที่ 4. 37 ภาพเทปกระดาษทาสองหน้า

ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 4. 38 ภาพเทปกระดาษทาสองหน้าในการแสดงกับไฟแบล็คไลท์

ที่มา: ผู้วิจัย

2) การออกแบบสถานที่การแสดง ครั้งที่ 5

จากประเด็นปัญหาจากการทดลองครั้งที่ผ่านมา ผู้วิจัยและทีมงานที่เข้ามาช่วยเหลือในการจัดการแสดงได้ดำเนินการสำรวจโดยเดินชมตามบริเวณพื้นที่ที่มีความแตกต่างกัน เช่น ระดับที่สูงกว่านักแสดง ระดับเดียวกับนักแสดง หรือฝั่งตรงข้ามนักแสดง ว่าการรับชมในพื้นที่ต่าง ๆ ผู้ชมสามารถได้รับข้อมูลที่ผู้วิจัยต้องการสื่อสารหรือไม่ ซึ่งผลปรากฏว่าผู้ชมสามารถรับชมการแสดงได้หลากหลายมุมมอง และในแต่ละระดับในการรับชมการแสดงล้วนแต่ให้ภาพการแสดงที่แตกต่างกันออกไปแต่ยังคงความหมายเดิม ดังภาพที่ 4.39



ภาพที่ 4. 39 ภาพการรับชมการแสดงในตำแหน่งต่าง ๆ

ที่มา: ผู้วิจัย

กัมปนาท จันธิมา ผู้บรรเลงดนตรีประกอบการแสดงนี้ได้แสดงถึงทรรศนะเกี่ยวกับรูปแบบและแนวคิดของการแสดงนี้ว่า

ผลงานการสร้างสรรค์ชิ้นนี้เมื่อรับชมการแสดงอยู่ระดับบนและมองลงมายังพื้นที่แสดงจะให้เห็นความหมาย และสิ่งต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยสร้างสรรค์ได้อย่างชัดเจน แต่เมื่อได้เดินหรือหยุดรับชมที่บริเวณอื่น ๆ ทำให้ได้พบประสบการณ์ใหม่ที่น่าสนใจเช่นกัน เนื่องจากการแสดงถูกวางรูปแบบไว้โดยไม่ใช้การเล่าเรื่องแบบละคร ซึ่งอาจจะเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ผู้ชมสามารถรับข้อมูลได้ ไม่ว่าจะรับชมอยู่ที่บริเวณใดก็ตาม (กัมปนาท จันธิมา, สัมภาษณ์, 4 ธันวาคม 2560)

วันชพร มณีรัตน์ ผู้จัดทำพื้นที่แสดงได้ให้ทรรศนะเกี่ยวกับทิศทาง ระดับ หรือมุมต่าง ๆ ในการรับชมไว้ว่า

เนื่องจากการออกแบบพื้นที่แสดงสำหรับนักแสดงจะสังเกตได้ว่าไม่มีด้านหน้าหรือด้านหลัง ด้านซ้ายหรือด้านขวา นั้นแสดงให้เห็นว่าผู้วิจัยได้มีการวางแผนการรับชมของผู้ชมเอาไว้แล้ว แต่ยิ่งเมื่อเปลี่ยนที่ในการรับชมทำให้ยิ่งแน่ใจว่าไม่ว่าผู้ชมจะอยู่จุดใดของพื้นที่ก็สามารถชมการแสดงนี้ได้ และจะได้รับมุมมองของภาพที่เกิดจากโครงสร้างสี่ระว่างกายแตกต่างกันออกไป หากเป็นไปได้ในการรับชมการแสดงอยากให้คนดูได้เดินชมการแสดงนี้ (วันชพร มณีรัตน์, สัมภาษณ์, 4 ธันวาคม 2560)

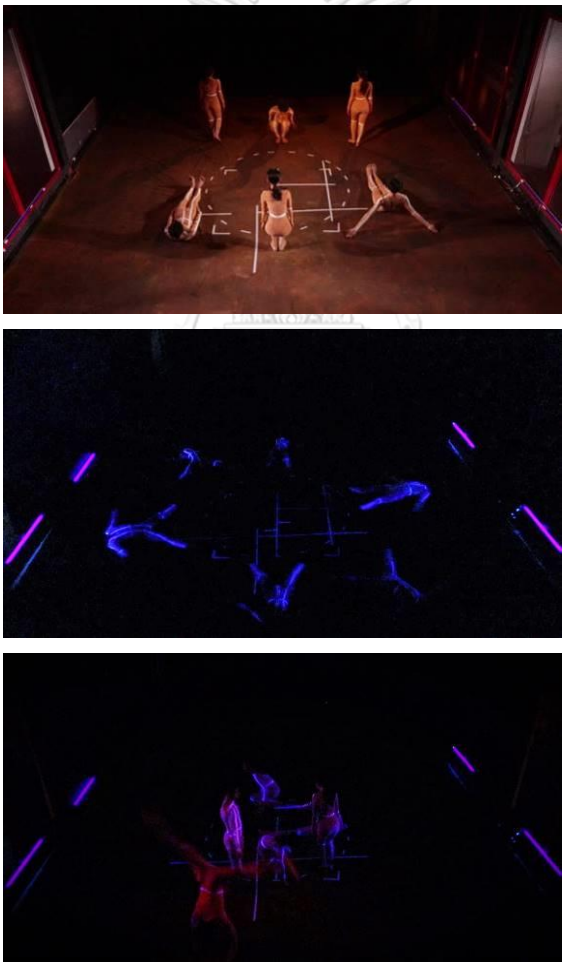
จากทรรศนะดังกล่าวเห็นได้ว่าผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน ผู้ชมสามารถรับชมได้หลากหลายทิศทาง หลากหลายระดับ ซึ่งผู้ชมจะได้รับชมภาพการแสดงที่แตกต่างกันออกไป แต่ยังคงสามารถรับรู้ถึงแนวคิดและรูปแบบที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอ ผู้วิจัยได้วางแผนการดำเนินการในวันแสดงผลงานด้วยการประกาศถึงวิธีการรับชมผลงานการแสดงชิ้นนี้โดยให้ผู้ชมสามารถเดินไปยังพื้นที่ต่าง ๆ ในการรับชมได้

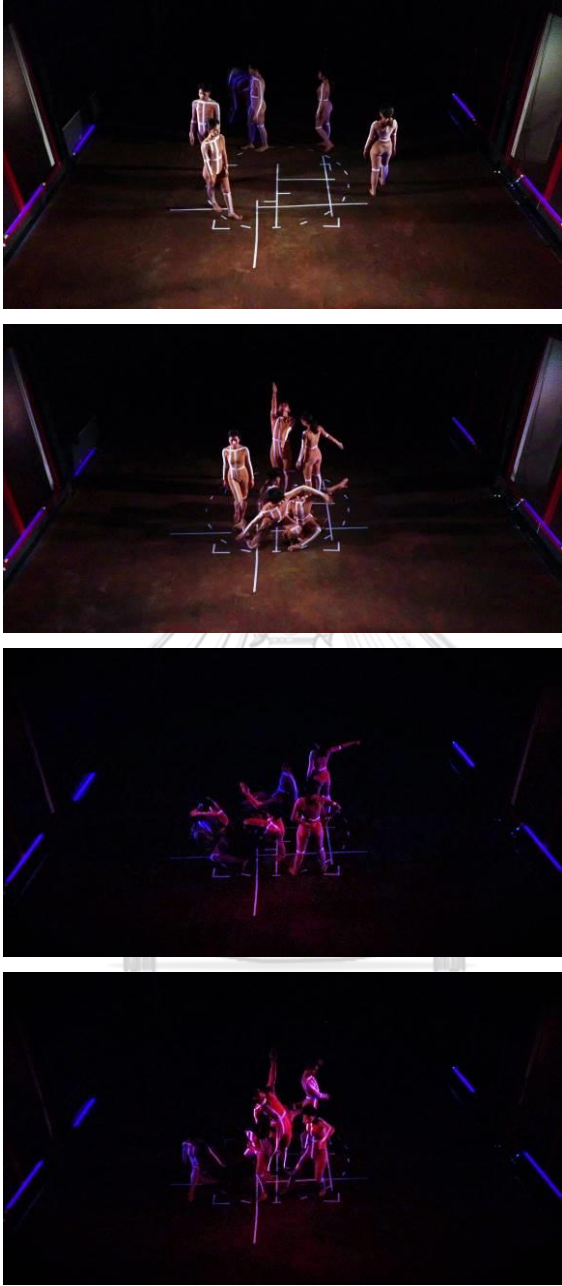
4.2.1.5.1 สรุปการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ครั้งที่ 5

ในการสรุปผลการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ครั้งนี้ผู้วิจัยจะนำเสนอเฉพาะช่วงที่ได้ใช้เทพกระดาศทวารสองหน้ากับแสงแบล็คไลท์เท่านั้น เนื่องจากขั้นตอนดำเนินงานอื่น ๆ ผู้วิจัยยังคงไว้ดังเดิม

ตารางที่ 19 ภาพการแสดงโดยเรียงลำดับตั้งแต่ต้นจนจบในการปฏิบัติการครั้งที่ 5

ที่มาของภาพและตาราง: ผู้วิจัย

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
องก์ที่ 2	 <p data-bbox="504 1800 1070 1850">นักแสดงนอนราบแสงถูกเปลี่ยนเป็นแสงแบล็คไลท์</p>	<p data-bbox="1094 826 1377 1424">นักแสดงทั้งหมดนอนราบไปกับพื้นที่แสดง ตำแหน่งของนักแสดงจะต่อเนื่องกับลวดลายที่นักแสดงสร้างไว้ก่อนหน้านี้ เมื่อนักแสดงนอนราบแสงจะเปลี่ยนเป็นแสงแบล็คไลท์ ลายเส้นสีขาวทั้งหมดบนพื้นที่แสงจะทำการสะท้อนแสงออกมา</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ที่ 2</p>	 <p>นักแสดงสร้างสรรค์ลายเส้นจากสรีระร่างกายของตนเอง</p>	<p>เมื่อนักแสดงลุกขึ้นยืน แสงบนพื้นที่แสดงค่อย ๆ สว่างขึ้นประกอบการใช้แสงแบล็คไลท์เพื่อให้เส้นสีขาวบนตัวนักแสดง และบนพื้นสะท้อนออกมา ในช่วงที่นักแสดงรวมตัวอยู่บนพื้นที่วงกลมตรงกลางพื้นที่แสดง แสงไฟหลักค่อย ๆ ลดระดับลง</p>

4.2.1.5.2 สรุปการนำเสนอผลงานการทดลองปฏิบัติการนาฏศิลป์ สร้างสรรค์ครั้งที่ 5

จากการทดลองปฏิบัติการนาฏศิลป์ครั้งที่ 5 ผู้วิจัยได้เปลี่ยนแปลงอุปกรณ์ประกอบการแสดง และสรุปที่จะใช้เทพกระดาษกาวยองหน้าสำหรับใช้ในการแสดง เพื่อแสดงถึงการวัดสัดส่วน การเปรียบเทียบสัดส่วน และสร้างรูปเรขาคณิตจากการเคลื่อนไหวของนักแสดง ในด้านการออกแบบพื้นที่การแสดงผู้วิจัยได้ทำการตรวจสอบรูปแบบการแสดง โดยกำหนดบทบาทของตนเองเป็นผู้รับชมเพื่อดำเนินการตรวจสอบการรับชมในระดับและทิศทางที่แตกต่างกัน ผลสรุปคือ ผู้วิจัยได้เห็นถึงรูปแบบที่ต่างกัน ขึ้นอยู่กับพื้นที่ในการรับชม ดังนั้น ก่อนเริ่มการนำเสนอผลงานการแสดงผู้วิจัยจะดำเนินการประกาศเพื่อให้ผู้ชมสามารถเดินรับชมการแสดงในพื้นที่ที่ต่างกันได้

4.2.2 การวิเคราะห์แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรคนาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน

จากการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน จำนวน 5 ครั้ง และในแต่ละครั้งผู้วิจัยได้รับข้อเสนอแนะ ความคิดเห็น แนวทางการดำเนินงานต่อบุคคลต่าง ๆ มากมายทั้ง ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญ รวมถึงผู้ที่อยู่ในศาสตร์ที่มีความเกี่ยวข้องกับภาพ เดอะวิทรูเวียนแมนนี้ ทำให้ผู้วิจัยได้แนวคิดหลังจากการสร้างสรรคการแสดงโดยแบ่งเป็นหัวข้อต่าง ๆ ดังนี้

1) แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรคการแสดงที่เกี่ยวกับภาพ

เดอะวิทรูเวียนแมน

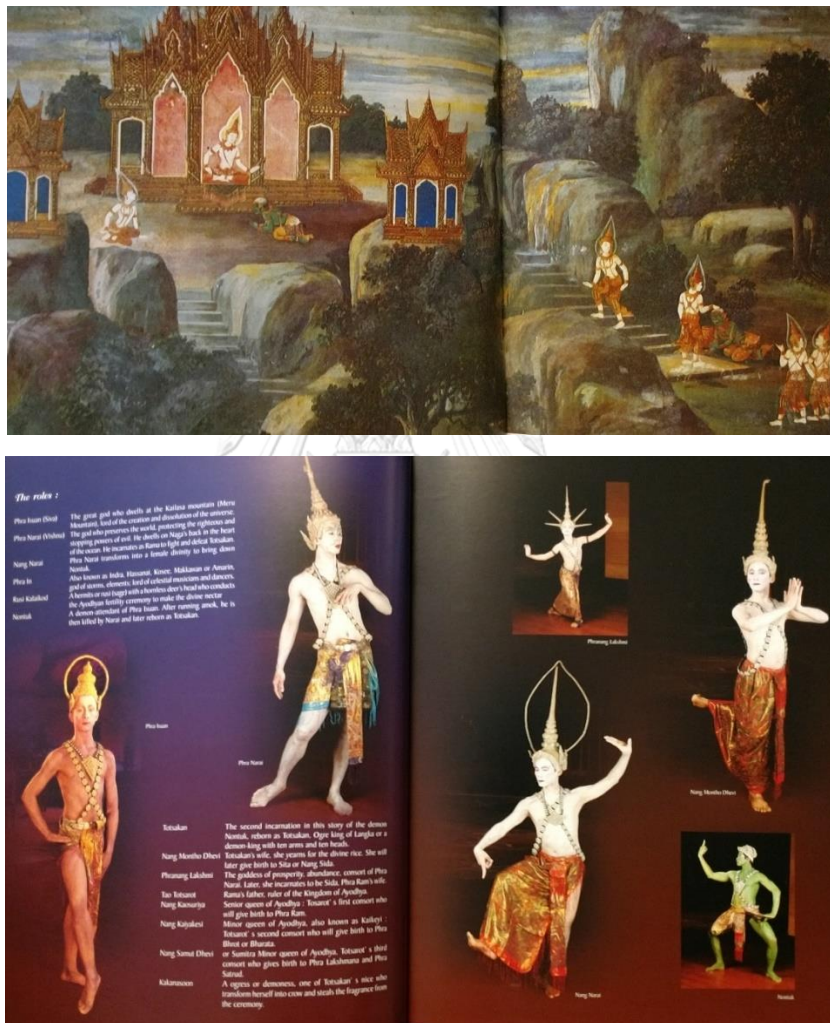
ภาพเดอะวิทรูเวียนแมน (The Vitruvian Man) ภาพที่เป็นแรงบันดาลใจภาพต้นแบบในการดำเนินงานสร้างสรรค์ที่แฝงไปด้วยความหมายโดยนัยทางด้านสัดส่วนผ่านร่างกายของมนุษย์ เช่น ชายในภาพยืนอ้าขาพร้อมกับกางแขนขึ้นเหนือศีรษะจะเกิดรูปร่างกลมล้อมรอบร่างกายโดยมีสะดือเป็นจุดศูนย์กลางของวงกลมนั้น และเมื่อชายในภาพยืนขาชิดพร้อมกับกางแขน ขนานพื้นจะเกิดรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส โดยวัดจากมุมตัดของเส้นแนวนอนเหนือศีรษะที่ตัดกับเส้นแนวตั้ง

ตามแนวปลายนิ้วกลาง และเส้นแนวตั้งตามแนวปลายนิ้วกลางที่ตัดกับเส้นแนวนอนใต้ฝ่าเท้า และภาพนี้ยังมีความเกี่ยวข้องในเรื่องต่าง ๆ นิธิพัฒน์ พลชัย ได้แสดงถึงทรรศนะเกี่ยวกับภาพนี้ไว้ว่า

ภาพเดอะวิทรูเวียนแมนเกิดในยุคบุกเบิกวิทยาศาสตร์สมัยใหม่ ที่ให้ความสำคัญกับความสมเหตุสมผล (Logic) กับโครงสร้างที่อธิบายได้ เนื่องจากความต้องการเข้าใจโลก (Existential need) ของมนุษย์ แฝงข้อมูลในหลายด้าน ท้องเรื่อง พระเจ้า (God) มายาคติ (Myth) จิตวิญญาณ (Spirituality) ในนั้น แต่ถึงยุคหนึ่งสิ่งเหล่านี้ถูกแยกออกจากกัน กลายเป็นบริบทย่อย ๆ แยกแยก แผลว่าภาพเดอะวิทรูเวียนแมนถูกตีความเปลี่ยนไปเรื่อย ๆ ปัจจุบันเรามีการฝึกฝนทางกายวิภาคศาสตร์ (Anatomy trains) ของทอม เมเยอร์ส์ (Tom Myers) หากพูดถึงวิทยาศาสตร์ปัจจุบัน แล้วก็โยงไปยังอภิปรัชญา (Ontology) ที่ว่าด้วยการวิเคราะห์อย่างละเอียด แบบแยกผู้วิเคราะห์ออกจากวัตถุที่วิเคราะห์ซึ่งคือร่างกายของมนุษย์ จะทำให้เข้าถึงความจริงอันเป็นหนึ่งเดียว และมีอิทธิพลกับแนวทางศิลปะในสมัยนั้นซึ่งเน้นความสมจริง (Realism) และธรรมชาตินิยม (Naturalism) อันโยงไปกับการยกระดับจิตสำนึก (Mind) ขึ้นมาเป็นตัวตั้งเป็นอิทธิพลต่อการพิจารณาศิลปะและวิทยาศาสตร์สมัยนั้น (นิธิพัฒน์ พลชัย, สัมภาษณ์, 23 กรกฎาคม 2560)

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลทั้งจากภาพ และแนวคิดทางวิทยาศาสตร์ที่ให้ความสำคัญกับความสมเหตุสมผล ผ่านการตีความทางด้านนาฏยศิลป์ในการสร้างสรรค์ออกแบบองค์ประกอบของการแสดงในส่วนต่าง ๆ ทั้งการออกแบบบทการแสดงที่นำเสนอรูปเรขาคณิตผ่านท่าทางการเคลื่อนไหวของมนุษย์ การออกแบบลีลา การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงที่สามารถทำให้ผู้ชมได้เห็นการเคลื่อนไหว หรือสัดส่วนนามธรรมสู่ความเป็นรูปธรรม รวมถึงการออกแบบพื้นที่การแสดง โดยมีผู้ที่ได้ดำเนินการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ร่วมสมัยที่ได้รับแรงบันดาลใจจากภาพที่ผู้วิจัยเห็นว่าจะเป็นประโยชน์และสนับสนุนงานวิจัยฉบับนี้ คือ การแสดงชุด “นารายณ์อวตาร” โดย นราพงษ์ จรัสศรี การแสดงชิ้นนี้มีความโดดเด่นเป็นอย่างมากในการสร้างสรรค์และออกแบบ

องค์ประกอบจากภาพจิตรกรรมฝาผนัง 2 มิติ นำมาสร้างสรรค์สู่ผลงานนาฏยศิลป์ร่วมสมัยในรูปแบบ 3 มิติ ที่มีกระบวนการพัฒนาสร้างสรรค์อย่างชัดเจนในรูปแบบการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ทั้งการเก็บรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลสู่การสร้างสรรค์ผลงานแต่ละขั้นตอนอย่างมีเหตุและผล อีกทั้งผลงานชิ้นนี้ยังเป็นທີ່ประจักษ์สู่สายตาของสาธารณชน



ภาพที่ 4. 40 ภาพเปรียบเทียบภาพจิตรกรรมฝาผนังต้นแบบกับภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายในการแสดงชุด นารายณ์อวตาร โดย นราพงษ์ จรัสศรี
ที่มา: หนังสือนารายณ์อวตาร โดย นราพงษ์ จรัสศรี

อีกทั้งมีผลงานการสร้างสรรค์จากต่างประเทศในการออกแบบ “การ แสดง พิธีเปิดกีฬาโอลิมปิก ณ ประเทศกรีก เอเธนส์ 2004” (Athens 2004 Opening Ceremony Olympic Games) โดยนักสร้างสรรคานาฏศิลป์ชาวกรีก ดิมิทริส ปาไปออิอันนู (Dimitris Pappaioanou) มีลักษณะเด่นโดยการออกแบบองค์ประกอบการแสดงตามภาพวาดจิตรกรรมฝาผนัง รวมถึงประติมากรรมของวัฒนธรรมกรีกโบราณทั้ง การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบลีลานาฏศิลป์ การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ที่ผู้ชมสามารถสัมผัสได้ถึงสุนทรียภาพ การเข้าถึง เนื้อหาที่นำมาจากต้นแบบของแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์



ภาพที่ 4. 41 ภาพการแสดงพิธีเปิดกีฬาโอลิมปิก ณ ประเทศกรีก เอเธนส์ 2004

ที่มา: เอเธนส์ 2004

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

เห็นได้ว่าในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ที่มีภาพวาดจิตรกรรมเป็นต้นแบบ เป็นสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานจำเป็นต้องค้นหาข้อมูล หรือศึกษาเนื้อหาที่มีอยู่ในภาพนั้น ๆ เพื่อนำมาวิเคราะห์สู่การนำเสนอได้อย่างถูกต้อง ตรงประเด็น ไม่ใช่เป็นเพียงการนำเสนอภาพรวม เพื่อให้ผู้ชมคล้อยตามเท่านั้น ในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ผู้วิจัยได้ค้นคว้าศึกษาถึงความหมายโดยนัยในภาพ เดอะวิททูเวียนแมน โดยเฉพาะอย่างยิ่งข้อมูลทางด้านสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตมา นำเสนอ ประกอบกับการศึกษาภาพนี้ในการออกแบบองค์ประกอบการแสดงต่าง ๆ ทั้งการออกแบบ บทการแสดง การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบลีลานาฏศิลป์ การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบดนตรีและเสียงประกอบการแสดง การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง

การออกแบบพื้นที่การแสดง และการออกแบบแสง สู่การแสดงที่มีความเป็นเอกภาพและสามารถสื่อสารถึงความหมายในภาพได้อย่างชัดเจน

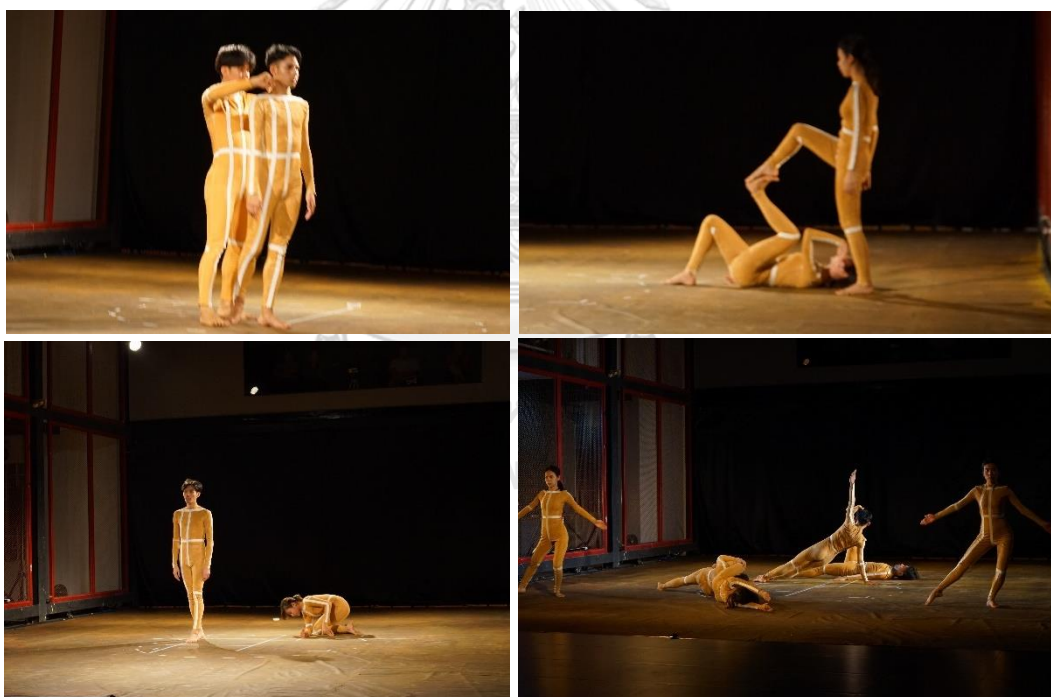
2) แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์การแสดงเกี่ยวกับสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต

จากข้อมูลที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา ความหมายในภาพเดอะวิทรูเวียนแมนไม่เพียงแต่นำเสนอรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตเท่านั้น ประเด็นสำคัญที่แฝงอยู่ในภาพวาดชิ้นนี้ คือ สัดส่วนของมนุษย์ที่สามารถนำมาเปรียบเทียบกันได้ ได้แก่ สัดส่วนความสูงที่สามารถเปรียบเทียบได้ โดยการกางแขนขนานพื้นและวัดความยาวจากปลายนิ้วกลางทั้งสอง และสัดส่วนความสูงที่สามารถเปรียบเทียบกับความกว้างและยาวของอวัยวะอื่น ๆ เช่น ความกว้างของนิ้วชี้ ความยาวฝ่าเท้า ความยาวของปลายนิ้วถึงข้อศอก เป็นต้น การเปรียบเทียบความเท่ากันของสัดส่วนอวัยวะต่าง ๆ ในร่างกายของมนุษย์ เช่น ใบหน้ากับฝ่าเท้า ฝ่ามือกับฝ่าเท้า ใบหน้ากับนิ้วมือ เป็นต้น ผู้วิจัยได้นำข้อมูลเหล่านี้เป็นหลักสำคัญที่ใช้ในการออกแบบลีลาทางนาฏศิลป์ ซึ่งถือเป็นประเด็นสำคัญที่ทำให้งานแสดงชิ้นนี้มีความน่าสนใจในรูปแบบของการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ เนื่องจากยังไม่มีนักนาฏศิลป์คนใดในประเทศไทยที่นำประเด็นนี้มาสร้างสรรค์ผลงานการแสดง นราพงษ์ จรัสศรีได้แสดงทรรศนะถึงความสำคัญในเรื่องสัดส่วนของร่างกายมนุษย์ไว้ว่า

การนำบุคคลที่มีขนาดเล็กมาใช้ในแสดงจะสอดคล้องกับพื้นที่ที่มีขนาดเล็กจะทำให้พื้นที่ดูกว้างขึ้น มีมิติ เป็นการเพิ่มระยะการทำงาน สร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ นอกจากนั้นการใช้คนตัวเล็กเข้ามาในการแสดงจะส่งผลชัดเจนในเรื่องของระดับ อีกทั้งในเรื่องของระยะห่างและขนาดตัวเมื่อแสดงใกล้คนดู นักแสดงจะดูตัวใหญ่ หากนักแสดงไกลคนดูจะให้ความรู้สึกตัวเล็ก สอดคล้องกับภาพจิตรกรรมของอียิปต์ในงาน มูรอลเพ้นท์ติ้ง (Mural painting) มีการจัดลำดับความสำคัญด้วยขนาดตัวบทที่ไม่มีความสำคัญก็จะตัวเล็ก หรือตัวบทที่มีค่าสำคัญมากจะมีขนาดใหญ่ ดังนั้น สัดส่วนและเหตุผลในการสร้างสรรค์การแสดงเป็นเรื่องที่สอดคล้องกัน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการกำหนดทิศทาง ขนาด การเคลื่อนที่ล้วน

แล้วแต่ส่งผลต่อความหมายในงานแสดงทั้งสิ้น (นราพงษ์ จรัสศรี,
สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2560)

จากข้อมูลข้างต้นจะเห็นได้อย่างชัดเจนว่าประเด็นเรื่องสัดส่วนนั้นมีความสำคัญเป็นอย่างมากและไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ในการจัดวางองค์ประกอบหรือการออกแบบรูปแบบการสร้างสรรค์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอความสำคัญทางด้านสัดส่วน โดยเริ่มตั้งแต่การคัดเลือกนักแสดงโดยพิจารณาจากสัดส่วนที่มีความสูงเท่ากัน 1 คู่ มีขนาดความยาวเท่าเท่ากัน 1 คู่ และนักแสดงที่มีสัดส่วนความสูงแตกต่างกันอีก 1 คู่ ทำให้เกิดรูปแบบการสร้างสรรค์ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะ ซึ่งส่งผลถึงความสัมพันธ์ในการสร้างรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตจากสรีระร่างกายและการเคลื่อนไหวร่างกายของมนุษย์ให้เกิดเป็นรูปธรรม



ภาพที่ 4. 42 ภาพนักแสดงที่มีคุณสมบัติต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยกำหนดในขณะแสดง
ที่มา: ผู้วิจัย

นอกจากด้านคุณสมบัติของนักแสดงที่ผู้วิจัยให้ความสำคัญ การสร้างสรรค์รูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตที่เกิดจากสรีระร่างกายของมนุษย์ก็เป็นอีกประเด็นที่ผู้วิจัยให้ความสนใจ

ผู้วิจัยได้พบว่า มีนักนาฏศิลป์สร้างสรรค์ในต่างประเทศ เฮทเทอร์ ฮันเซน (Heather Hansen) สร้างสรรค์การแสดงชุด “เดอะ เบิร์ดส เนส” (The Bird’s Nest) ได้นำแนวคิดการสร้างลวดลายที่เกิดจากการเคลื่อนไหวของร่างกายมาสร้างสรรค์ผลงานการแสดง โดยการนอนราบบนพื้นที่สีขาว นักแสดงถือถ่านสีดำตกลงบนพื้นที่สีขาว และทำการเคลื่อนไหวด้วยท่าทางเรียบง่าย เช่น นอนราบลงบนพื้นและทำท่าทางวาดมือขึ้น-ลง ทั้งสองข้าง ทำให้เกิดเส้นโค้งที่มาจากกรวดแขนของนักแสดง ซึ่งเป็นสิ่งกระตุ้นให้ผู้วิจัยได้นำแนวทางการสร้างลายเส้นของการเคลื่อนไหวที่เป็นสิ่งนามธรรมสู่รูปแบบลายเส้นการสร้างสรรค์รูปธรรม ดังภาพที่ 59



ภาพที่ 4. 43 ภาพการแสดงชุด รังนก (The Bird’s Nest)

โดย เฮทเทอร์ ฮันเซน (Heather Hansen)

ที่มา: เฮทเทอร์ ฮันเซน (Heather Hansen)

ในงานวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยได้ทำการทดลองพร้อมกับคัดเลือกอุปกรณ์ประกอบการแสดงที่จะสามารถสื่อสารแนวคิดด้านสัดส่วนและการสร้างรูปร่างหรือรูปทรง โดยสรุปที่เทพกระดาศกาฬสองหน้าที่มีคุณสมบัติในการวัด เปรียบเทียบ และสร้างรูปร่างการเคลื่อนไหวของนักแสดง ซึ่งส่งผลให้ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นนี้มีความชัดเจน และมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 4. 44 ภาพการใช้เทพกระดาศากวสองหน้าประกอบการแสดง

ที่มา: ผู้วิจัย

ดังที่กล่าวมานี้ แนวคิดที่ได้จากการสร้างสรรค์การแสดงในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เกี่ยวกับสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต ผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญกับคุณสมบัติของนักแสดงเป็นอย่างมาก โดยปรากฏอยู่ในการแสดงองค์ที่ 1 ทั้ง 4 ช่วงของการแสดง อีกทั้งยังใช้แนวคิดนี้ในการกำหนดชื่องค์ และช่วงในแต่ละช่วง ได้แก่ การแสดงองค์ 1 ร่างกาย สัดส่วน เรขาคณิต ช่วงที่ 1 การวัดสัดส่วนและสร้างรูปเรขาคณิตจากความสูงที่เท่ากัน ช่วงที่ 2 ความยาวเท้าที่เท่ากัน ช่วงที่ 3 ขนาดร่างกายที่ต่างกัน และช่วงที่ 4 เรขาคณิต เพื่อเป็นการกำหนดแนวทางให้เกิดความชัดเจนกับผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน

3) แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์การแสดงเกี่ยวกับความเรียบง่ายตามแนวคิดนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่

ในขั้นตอนต่าง ๆ ในการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ทุกครั้ง ผู้วิจัยได้คำนึงถึงความสำคัญในความเรียบง่ายเป็นหลัก ทั้งด้านการออกแบบลีลานาฏศิลป์ที่ใช้ท่าทางในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) เป็นหลักในการสร้างสรรค์ลีลาที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว สามารถสื่อสารความหมายที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอได้อย่างชัดเจน และนำไปสู่รูปแบบ

การแสดงที่สร้างสรรค์ อีกทั้งผู้วิจัยได้ความเรียบง่ายตามแนวคตินาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ในการออกแบบบทการแสดง โดยไม่คำนึงถึงความซับซ้อนของการเล่าเรื่อง ไม่ลำดับเหตุการณ์ ให้ความสนใจเพียงการดำเนินรูปแบบของการแสดงอย่างเรียบง่าย นราพงษ์ จรัสศรีได้แสดงทฤษฎะสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบลีลาด้วยความเรียบง่ายไว้ว่า

การเริ่มออกแบบการเคลื่อนไหวจากการด้นสด (Improvisation) ถือเป็น การเริ่มต้นกระบวนการที่ไม่ถูกต้องที่สุด เพราะในการทดลองการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ผู้สร้างสรรค์ผลงานจำเป็นต้องมีประเด็น หรือแนวคิดของผู้สร้างสรรค์ที่วางไว้เพื่อใช้ในการค้นหาวัตถุติบ การสร้างสรรค์ลีลานาฏยศิลป์ที่เรียบง่ายมักใช้ทำทางในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) ความเรียบง่าย (Simplicity) มินิมอลลิซึม (Minimalism) ถึงแม้ว่าความเรียบง่ายจะดูเหมือนว่าเป็นเรื่องที่ไม่สลับซับซ้อน แต่ผู้สร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์จำเป็นต้องสามารถให้เหตุและผลของลีลาได้ (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 9 มิถุนายน 2560)

ดังเช่นการแสดงจากประสบการณ์ของนราพงษ์ จรัสศรี เรื่อง “ฟิลด์ สตีดี” (Field Study) ในปี ค.ศ. 1984 ที่ใช้เรื่องราวต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันที่เกิดขึ้นมาจากเก้าอี้ นำมาสร้างสรรค์เรื่องราวที่ประกอบกับการใช้ลีลาในชีวิตประจำวันตามทฤษฎีของนาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่



ภาพที่ 4. 45 ภาพการแสดงเรื่องการศึกษาภาคสนาม (Field study) ในปี ค.ศ.1984

ที่มา: ภาพถ่ายประชาสัมพันธ์จากคณะเอ็กซ์เทมโพรารีแดนซ์เธียเตอร์

อีกทั้งในผลงานการสร้างสรรคการแสดงนาฏศิลป์ขึ้นนี้ผู้วิจัยได้นำเทคนิคการค้นสดที่เกิดจากการสัมผัสระหว่างร่างกายของมนุษย์ (Body Contact Improvisation) เข้ามาใช้ในการออกแบบลีลานาฏศิลป์เพื่อสร้างรูปร่างหรือรูปทรงต่าง ๆ ผ่านสรีระร่างกายของนักแสดง ที่มีทั้งความสมมาตรและไม่สมมาตรซึ่งก่อให้เกิดรูปร่างหรือรูปทรงต่าง ๆ ที่หลากหลาย โดยผู้วิจัยได้นำประสบการณ์จากการแสดงดุซมิเนียนซ์ชุด **“การสร้างสรรคนาฏศิลป์ผ่านพัฒนาการด้านปรัชญาในเรื่องพระมหาชนก”** โดย คมชวีร์ พสุริจันทรแดง ในปี พ.ศ. 2558 นำเทคนิคการเคลื่อนไหวในรูปแบบนี้เข้าใช้ในการสร้างสรรค์ ในขณะที่ผู้วิจัยอยู่ในฐานะนักแสดง ในขณะที่ฝึกซ้อมการแสดง ได้ตั้งข้อสังเกตและมีความเห็นว่าการประกอบกันร่างกายด้วยการใช้ส่วนอวัยวะส่วนต่าง ๆ สามารถก่อให้เกิดโครงสร้าง รูปร่าง รูปทรงที่แตกต่างกันออกไปได้อย่างไม่จำกัด



ภาพที่ 4. 46 ภาพการแสดงการสร้างสรรคนาฏศิลป์ผ่านพัฒนาการด้านปรัชญาในเรื่องพระมหาชนก
ที่มา: คมชัชวีร์ พสุริจันทร์แดง

จากการศึกษาความเรียบง่ายตามแนวคิดนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ ผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญกับแนวคิดนี้ในการออกแบบลีลา ท่าทาง การเคลื่อนไหวเพื่อให้ได้มาซึ่งรูปแบบการเคลื่อนไหวที่เฉพาะเจาะจง สามารถสื่อสารเนื้อหาหรือประเด็นที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอ ผู้วิจัยเน้นการออกแบบลีลานาฏศิลป์ด้วยท่าทางในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) มุ่งให้ความสนใจที่ท่าทางการวัดสัดส่วนต่าง ๆ ของร่างกายกับเทพกระดาศกาวสองหน้า การทำท่าทางโดยใช้อวัยวะที่ต่างกันนำมาเปรียบเทียบกัน และท่าทางตามธรรมชาติของมนุษย์ที่เรียบง่าย เช่น การติดเทพกระดาศกาวสองหน้าและการใช้นิ้วชี้วัดไปตามความยาวของเทพในองก์ 1 ช่วงที่ 1 การเปรียบเทียบอวัยวะที่ต่างกันในองก์ 1 ช่วงที่ 2 หรือการสร้างสรรคการเคลื่อนไหวของนักแสดงจากโจทย์ต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยมอบให้ ได้แก่ สี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม วงกลม เส้นตรง เส้นเฉียง และนำมาเรียงร้อยเป็นท่าทางการเคลื่อนไหวที่ยาวขึ้น รวมถึงการนำเทคนิคเทคนิคการตันสดที่เกิดจากการสัมผัสระหว่างร่างกายของมนุษย์มาสร้างสรรครูปร่างหรือรูปทรงต่าง ๆ ในการแสดงองก์ 2



ภาพที่ 4. 47 ภาพการเคลื่อนไหวในการแสดงองค์ 1 และ องค์ 2
 ที่มา: ผู้วิจัย

ตั้งเห็นได้ว่าผลงานการแสดงชิ้นนี้มุ่งเน้นความเรียบง่ายในแนวคิด นาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ (Post-modern Dance) ด้วยการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ที่มีความเรียบง่าย นำเสนอผ่านท่าทางการเคลื่อนไหวของนักแสดงที่มีความเป็นธรรมชาติสู่การสร้างสรรค์ผลงาน นาฏยศิลป์ร่วมสมัยในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

4) แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรคการแสดงเกี่ยวกับองค์ประกอบทางทัศนศิลป์

เนื่องจากรูปแบบการแสดงที่เกิดขึ้นไม่ว่าจะเป็นองค์ประกอบด้านการออกแบบบทการแสดง การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ผู้วิจัยได้คำนึงถึงสัดส่วน เส้น รูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตเป็นหลัก ดังที่กล่าวไว้ในแนวคิดที่ได้หลักจากการสร้างสรรคการแสดงข้างต้น ดังนั้นในการออกแบบ หรือการจัดวางการแสดงในครั้งนี้ผู้วิจัยได้แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ในการจัดวางทั้ง เส้นตรง เส้นโค้ง รูปวงกลม สีเหลือง สามเหลี่ยม การจัดวางโดยใช้ลักษณะแบบสมมาตรเพื่อให้เกิดลายเส้นที่มีความสมดุลกันบนพื้นที่ว่างเปล่าในการแสดง อีกทั้งผู้วิจัยได้คำนึงถึงลักษณะการใช้สีทั้งเครื่องแต่งกาย และการออกแบบพื้นที่การแสดงที่ได้รับแรงบันดาลใจสีของภาพวาดต้นแบบรูปแบบ ลีริธร์ ศรีชลาคม ได้แสดงทรรศนะสนับสนุนความเห็นของผู้วิจัยที่ได้กล่าวมาว่า

ศาสตร์ส่วนหนึ่งของเรขาคณิตว่าด้วยความสัมพันธ์ระหว่างเส้นมุมที่เป็นระเบียบ ส่วนต่าง ๆ มีความสัมพันธ์กันอย่างสม่ำเสมอ มีหลักเกณฑ์ หยุดหนึ่ง มั่นคงและสมมาตร เช่น ทรงกลม สีเหลือง สามเหลี่ยม มีลักษณะที่สำคัญคือ ความกลมกลืนขององค์ประกอบที่ทำให้เป็นเอกภาพนำไปสู่แนวคิดรูปทรงนิยมซึ่งเป็นแนวคิดการสร้างสรรคงานศิลปะที่มุ่งให้ความสำคัญกับการจัดองค์ประกอบศิลป์ เช่น จุด เส้น พื้นที่ เป็นต้น รูปทรงนิยมจึงมุ่งเน้นการพิจารณาผลงานศิลปะที่ให้คุณค่าทางการออกแบบ หรือเป็นการพิจารณาความหมาย และสาระในความเป็นเอกภาพของการจัดองค์ประกอบ (ลีริธร์ ศรีชลาคม, 2559: 183-185)

รูปแบบการแสดงที่ผู้วิจัยเคยได้สัมผัส ที่มีลักษณะการจัดวางลวดลาย และคำนึงถึงองค์ประกอบต่าง ๆ บนพื้นที่ว่างเปล่าที่เห็นได้ชัดเจนในประเทศไทยคือ การแสดงในพิธีเปิดหรือพิธีปิดกีฬาระดับชาติ อย่างที่ผู้วิจัยเคยได้รับชมและรู้สึกประทับใจกับการจัดวางองค์ประกอบทางด้านทัศนศิลป์ที่มุ่งเน้นความงดงามของภาพรวมคือ “การแสดงพิธีเปิดเอเชียนเกมส์ครั้งที่ 13” ที่

ถูกท้าทายความคิดสร้างสรรค์บนพื้นที่ขนาดใหญ่และการนำเสนอภาพในที่มืด การสร้างสรรค์แสดง โดย นราพงษ์ จรัสศรี ที่มุ่งการจัดวางลวดลาย เส้น รูปร่างหรือรูปทรงต่าง ๆ บนพื้นที่ว่างเปล่าขนาดใหญ่ ซึ่งมีรูปแบบการจัดวางที่มีความสมดุล ให้ความรู้สึกงดงามทางสุนทรียศาสตร์ นราพงษ์ จรัสศรี ได้ให้ทรรศนะเกี่ยวกับการจัดวางองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ไว้ว่า

การออกแบบผลงานนาฏศิลป์บนพื้นที่กว้างต้องอาศัยความชาญฉลาดในการจัดวางองค์ประกอบเพื่อให้ได้ภาพที่สวยงาม ดังนั้นในการออกแบบผลงานในลักษณะนี้จะให้ความสำคัญกับรายละเอียดของท่าทางการเคลื่อนไหวน้อย แต่จะมุ่งเน้นที่การจัดวางรูปแบบ ทิศทาง ให้สัมพันธ์กับพื้นที่แสดงจนเกิดเอกภาพในงานแสดง (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2560)



ภาพที่ 4. 48 ภาพการแสดงพิธีปิดเอเชียนเกมส์ครั้งที่ 13

ที่มา: นราพงษ์ จรัสศรี

สรุปได้ว่าการสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัยในครั้งนี้ได้ใช้แนวคิดองค์ประกอบทางทัศนศิลป์มาใช้ในการจัดวางลวดลาย รูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตบนพื้นที่ว่างเปล่า มุ่งเน้นการเกิดสุนทรียภาพการรับชมผ่านทางทัศนะของผู้ชมมากกว่าประเด็นอื่น ปรากฏการณ์การใช้ร่างกายของนักแสดงปรับเปลี่ยนไปในรูปแบบ ทิศทาง ระดับที่แตกต่างกันบนพื้นที่ ทำให้ปรากฏภาพรูปร่างหรือรูปทรงต่าง ๆ ที่หลากหลายในการแสดงขึ้นนี้

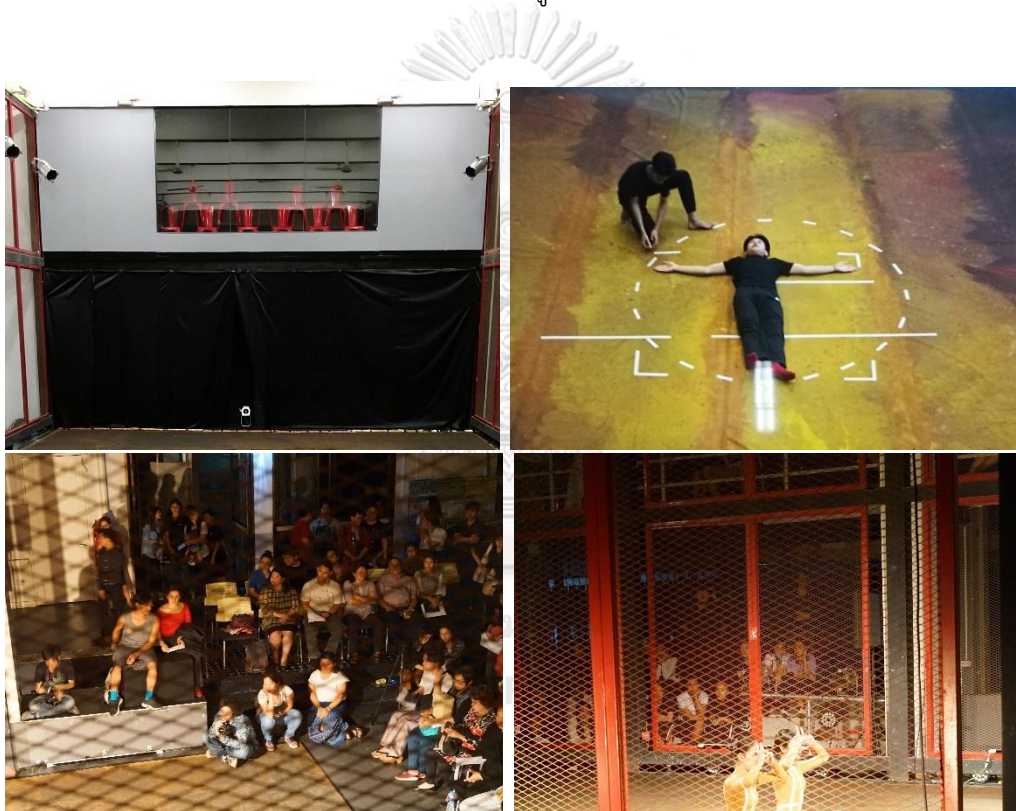
5) แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรคการแสดงเกี่ยวกับการออกแบบพื้นที่การแสดงโดยวางตำแหน่งผู้ชมอยู่ในระดับที่สูงกว่านักแสดง

การจัดวางตำแหน่งรับชมของผู้ชมถือเป็นอีกแนวคิดหนึ่งที่ได้รับภายหลังจากการสร้างสรรคการแสดง เนื่องจากในระหว่างการทดลองผู้วิจัยได้รับคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญให้ชมการแสดงพีธีปิดเอเชียนเกมส์ครั้งที่ 13 (ดังภาพที่ 64) ออกแบบโดยนราพงษ์ จรัสศรี ที่มีมุมมองการรับชมการแสดงอยู่เหนือกว่าพื้นที่แสดงทำให้เห็นลวดลาย การเดินทางของนักแสดง รูปร่างหรือรูปทรงต่าง ๆ ผ่านการเคลื่อนไหวของนักแสดง เป็นหนึ่งผลงานสร้างสรรค์ที่สร้างแรงบันดาลใจ และต่อยอดความคิดให้แก่ผู้วิจัย นำแนวคิดการวางตำแหน่งผู้ชมให้อยู่ระดับที่สูงกว่าพื้นที่การแสดงมาสู่การลงมือปฏิบัติการทดลองการสร้างสรรคผลงานนาฏศิลป์ชั้นนี้ พบว่าการจัดวางตำแหน่งของผู้ชมให้อยู่ระดับที่สูงกว่าตำแหน่งของการแสดงส่งผลให้การแสดงชั้นนี้ มีความแปลกใหม่น่าสนใจ นอกจากนี้จะทำให้เห็นผลลัพธ์ของลวดลายที่ผู้วิจัยตั้งใจสร้างสรรค์ขึ้น ในกระบวนการออกแบบลีลานาฏศิลป์ที่ผสมผสานไปกับเครื่องแต่งกายที่ประกอบไปด้วยเส้น และการใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดง ผู้วิจัยต้องดำเนินการวางแผน จินตนาการถึงภาพที่จะออกมา ดังนั้น ในการแสดงชั้นนี้ผู้วิจัยไม่เพียงแต่ออกแบบลีลานาฏศิลป์ในแนวตั้งเท่านั้น แต่รวมถึงการออกแบบลีลาท่าทางที่นักแสดงกำลังนอนราบไปกับพื้นที่แสดง ธรากร จันทนะสาโรได้แสดงความเห็นเกี่ยวกับการออกแบบลีลานาฏศิลป์ในลักษณะนี้ว่า

เป็นการออกแบบการแสดงที่คำนึงถึงตำแหน่งของผู้ชมเป็นอย่างยิ่ง อีกทั้งยังมีความแตกต่างจากการแสดงอื่น ๆ ที่เคยรับชม เนื่องจากการแสดงชั้นนี้มีความตั้งใจในการออกแบบลีลาในแนวราบที่นักแสดงทั้งหมดทำท่าทางในขณะนอนราบลงบนพื้น ทำให้ผู้ชมได้เห็นลวดลายที่ผู้วิจัยสร้างสรรค์ขึ้นได้อย่างชัดเจน ซึ่งสิ่งนี้เองทำให้การแสดงชั้นนี้มีความสนใจมากยิ่งขึ้น (ธรากร จันทนะสาโร, สัมภาษณ์, 18 ตุลาคม 2560)

จากการทดลองในพื้นที่แสดงจริง ณ โถง คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ผู้วิจัยได้กำหนดให้ผู้ชมรับชมการแสดงอยู่บริเวณชั้นลอยของพื้นที่แสดง ซึ่งประกอบไปด้วยห้องบริเวณชั้นลอยที่มีกระจกสามารถมองลงมายังพื้นที่ด้านล่างที่ผู้วิจัยกำหนดเป็น

พื้นที่แสดงได้ รวมถึงบริเวณระเบียงทางเดินชั้นลอยที่ผู้วิจัยได้ทำการจัดวางที่นั่งในการรับชมเช่นกัน ผู้วิจัยพบปัญหาว่าการจัดพื้นที่รับชมการแสดงเพียงสองบริเวณอาจจะทำให้ไม่สามารถบรรจุผู้ชมได้ไม่มาก ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้ทำการจัดรูปแบบพื้นที่นั่งรับชมการแสดงในบริเวณต่าง ๆ ทั้งในพื้นที่ที่อยู่ระดับเดียวกับนักแสดง และพื้นที่ที่อยู่สูงกว่าระดับพื้นที่การแสดง ถึงแม้ว่าการแสดงชั้นนี้จะสามารถรับชมได้หลากหลายมุมมองการรับที่จะทำให้ผู้ใช้รับประสบการณ์การรับชมที่แตกต่างกัน แต่ในวันแสดงผลงานช่วงเวลาแนะนำรายละเอียดก่อนเริ่มทำการแสดง ผู้วิจัยจะทำการประกาศให้ผู้ชมสามารถเคลื่อนที่ไปยังพื้นที่ต่าง ๆ ในการรับชม โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านบนบริเวณชั้นลอย เพื่อจะได้เต็มเต็มอรรถรสในการรับชมตามเป้าประสงค์ของผู้วิจัย



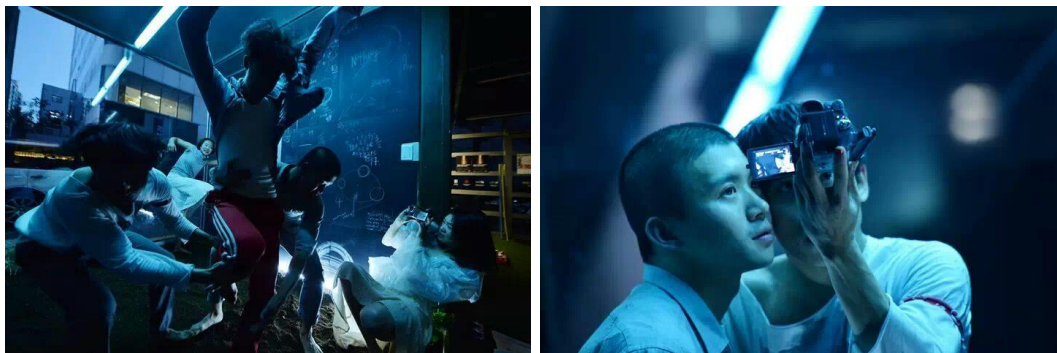
ภาพที่ 4. 49 ภาพการจัดวางตำแหน่งผู้ชมในการรับชมการแสดง
ที่มา: ผู้วิจัย

6) แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์การแสดงเกี่ยวกับทฤษฎีนาฏศิลป์ร่วมสมัย

นาฏศิลป์ร่วมสมัยในงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยมุ่งให้ความสำคัญในด้านของการทดลองเพื่อค้นหารูปแบบและแนวความคิดดังที่กล่าวไว้ในนิยามศัพท์ในบทที่ 2 ดังนั้นในการปฏิบัติการทดลองสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน ผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญกับการทดลองเป็นอย่างมาก โดยนำรูปแบบของนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่เข้ามาเป็นส่วนประกอบในการดำเนินงานทั้ง การมุ่งเน้นท่าทางในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) เทคนิคการค้นสดที่เกิดจากการสัมผัสระหว่างร่างกายของมนุษย์ (Body Contact Improvisation) การค้นหาและพัฒนาท่าทางโดยการค้นสด การพัฒนา การประเมิน และการหาความคล้ายคลึง พร้อมนำทฤษฎีการเต้นแบบลาบาน (Laban Dance Theory) มาใช้ในการคำนึงถึงทิศทาง การเคลื่อนไหวที่หลากหลาย ไปจนถึงการออกแบบบทการแสดงที่ไม่เน้นการเล่าเรื่องดังเช่น การเล่าเรื่องในรูปแบบละคร เห็นได้ว่าผู้วิจัยได้นำสิ่งต่างเข้ามาทดลองประกอบกันที่ถือเป็นแนวคิดหลักของทฤษฎีนาฏศิลป์ร่วมสมัยที่ผู้วิจัยให้ความสำคัญตลอดระยะเวลาการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ในทุกครั้ง ดังประสบการณ์ที่ผู้วิจัยได้เข้าร่วมปฏิบัติการทดลองสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยกับนักสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ แอนเดรีย เค ชเลเฮวิน (Andrea K. Schlehwein) จากประเทศสวิตเซอร์แลนด์ (Switzerland) ในชุดการแสดง “อินเตอร์ เฟส” (Inter Face) ในปี ค.ศ. 2014

การแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัยชุด อินเตอร์ เฟส เป็นการแสดงทดลองที่ใช้วิธีการเล่าเรื่องไม่เป็นเรื่องราว แต่ให้ความสำคัญโดยที่ผู้กำกับนำมาวางไว้ในช่วงต่าง ๆ ของการแสดง เช่น นักแสดงคนหนึ่งยอมให้นักแสดงคนหนึ่งถูกตัวแต่ไม่ยอมให้นักแสดงอีกคนถูกตัว หรือนักแสดงคนหนึ่งจะไม่มีความสัมพันธ์กับใครทั้งสิ้น เป็นต้น รูปแบบการแสดงที่ถูกจัดวางด้วยโจทย์ต่าง ๆ ที่มีความขัดแย้งกันส่งผลให้การแสดงสามารถดำเนินไปอย่างน่าสนใจโดยไม่ต้องมีบทหรือเรื่องราวเป็นสิ่งที่กำกับ นอกจากนี้ รูปแบบการแสดงชิ้นนี้ยังมุ่งเน้นไปที่การทดลองในการออกแบบการแสดงบนพื้นที่ 2 x 2 เมตร ที่ถูกตกแต่งโดยได้รับแรงบันดาลใจจากพื้นโลกที่ห้อมล้อมไปด้วยตัวเลขกับนักแสดงที่อยู่ร่วมกันถึง 5 คน ซึ่งดูเหมือนว่าจะเป็นสิ่งที่ขัดแย้งแต่ให้ความดึงดูดต่อผู้ชมได้เป็นอย่างดี ด้านการออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้กำกับผลงานได้ให้นักแสดงทุกคนคำนึงถึงการเคลื่อนไหวรอบทิศทางและทุกระดับในพื้นที่แสดง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดในทฤษฎีการเต้นแบบลาบานที่ไม่ได้ให้นักแสดงหันหน้าเพื่อแสดงเพียงด้านเดียวเท่านั้น อีกทั้งการเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงเป็นกล่องบันทึกภาพวิดีโอที่เชื่อมโยงระบบให้ผู้ชมสามารถรับชมมุมมองของ

นักแสดงผู้ถือกล้อง เหล่านี้ล้วนแล้วแต่เป็นสิ่งที่เจ้าของผลงานนำมาทดลองออกแบบเพื่อให้ได้รูปแบบการแสดงที่แตกต่างออกไปจากเดิม



ภาพที่ 4. 50 ภาพการแสดงอินเตอร์ เฟส (Inter Face)

ที่มา: แอนเดรีย เค ชเลเฮวีน (Andrea K. Schlewein)

ในผลงานการสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน เป็นหนึ่งการแสดงที่ผู้วิจัยได้ใช้แนวคตินาฏศิลป์ร่วมสมัยในการทดลองปฏิบัติการแสดงทั้งการวางโครงเรื่องที่ไม่ได้ให้ความสนใจในการดำเนินเรื่องราวในแบบละคร นำท่าทางในชีวิตประจำวันเข้ามาใช้ในการแสดงเป็นหลัก ไปจนถึงวิธีการออกแบบองค์ประกอบต่าง ๆ เพื่อให้ได้มาซึ่งรูปแบบการแสดงที่มีเอกลักษณ์สอดผสานไปกับแรงบันดาลใจที่ผู้วิจัยนำมาใช้เป็นต้นแบบในการศึกษา พัฒนาผลงานนาฏศิลป์ร่วมสมัย ด้านการออกแบบลีลาผู้วิจัยได้รับคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญในการนำเสนอผลงานการแสดงรอบทิศทาง ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกับการแสดงชุด อินเตอร์ เฟส ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำทฤษฎีการเดินแบบลาบานเข้ามาพัฒนาท่วงท่าลีลาให้เกิดมิติรอบด้าน ทั้งด้านหน้า ด้านหลัง ด้านซ้าย ด้านขวา ด้านบน ด้านล่าง และด้านอื่น ๆ ดังนั้นเมื่อผู้ชมได้รับชมการแสดงชิ้นนี้ไม่ว่าจะอยู่ในมุมใดก็ตามผู้ชมจะได้รับชมภาพการแสดงที่แตกต่างกันออกไปตามมุมมองของผู้ชม ณ ขณะนั้น เหล่านี้ทำให้ผู้วิจัยเห็นว่าการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ตามแนวทฤษฎีนาฏศิลป์ร่วมสมัยส่งผลให้ผู้วิจัยสามารถค้นหา พัฒนารูปแบบการแสดงในวิทยานิพนธ์ชิ้นนี้ให้มีเอกลักษณ์ของผู้วิจัยได้มากยิ่งขึ้น

7) แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์การแสดงเกี่ยวกับอุปกรณ์ประกอบการแสดง

ผลงานการสร้างสรรค์การแสดงของผู้วิจัยในครั้งนี้ เห็นได้ว่าให้ความสำคัญต่ออุปกรณ์ประกอบการแสดงเป็นอย่างมาก จำเป็นต้องสื่อสารข้อมูลที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอทั้งในแง่ของการวัดสัดส่วนร่างกาย การเปรียบเทียบสัดส่วนของร่างกาย การสร้างเส้นสู่ลวดลายต่าง ๆ ที่เกิดจากการเคลื่อนไหวของมนุษย์ที่โดยปกติแล้วจะเป็นสิ่งนามธรรมที่ไม่สามารถมองเห็นด้วยตาเปล่า แต่ในการแสดงครั้งนี้ผู้วิจัยได้พบแนวคิดในการเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดง คือ เทปกระดาษกาวยาสองหน้า ที่มีคุณสมบัติดังที่ผู้วิจัยได้กล่าวไว้ รวมถึงมีคุณสมบัติในการเรืองแสงเมื่อได้รับการกระตุ้นจากแสงแบล็คไลท์ และเครื่องฉายภาพขนาดเล็กที่นำมาใช้ในการฉายภาพต่าง ๆ ของเลโอนาร์โด ดา วินชี ที่ได้พัฒนาศาสตร์ต่าง ๆ จากแนวคิดด้านสัดส่วน โดยแนวคิดนี้รามาพงษ์ จรัสศรี นักสร้างสรรค์ต้นแบบในงานนาฏศิลป์ร่วมสมัยได้สร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์เอาไว้อย่างมากมาย โดยมีผลงานหลาย ๆ ชิ้นที่ได้ให้ความสำคัญกับการเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงโดยคำนึงถึงคุณสมบัติต่าง ๆ ของอุปกรณ์ที่นำมาใช้เพื่อสร้างสรรค์ให้ผลงานการแสดงมีความน่าสนใจ นำเสนอแง่มุมความหมายผ่านสัญลักษณ์ของอุปกรณ์ประกอบการแสดง พร้อมทั้งคุณสมบัติที่มีในอุปกรณ์นั้น ๆ ออกมาและสร้างจุดเด่นให้แก่การแสดง ดังการแสดงชุด “โพลูชั่น” (Pollution) ที่นำโหลแก้วใส่น้ำมาใช้ในการประกอบการแสดงและเมื่อนักแสดงนำมือจุ่มลงไปใต้น้ำ ขนาดสัดส่วนของมือก็จากขยาย บวมมากกว่าความปกติของร่างกาย ซึ่งเป็นการนำเสนอความโดดเด่นในการเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงในผลงานการแสดงชิ้นนี้ การแสดงชุด “คราฟท์” (Craft) ในปี ค.ศ. 1999 การแสดงที่ใช้เครื่องดักปลามาใส่เสริมช่วงแขนเพื่อแสดงถึงสัดส่วนที่เกินความเป็นมนุษย์



ภาพที่ 4. 51 ภาพการแสดงชุดคราฟท์ (Craft) (1999)

ที่มา: นราพงษ์ จรัสศรี

การเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงนอกจากจะเป็นสิ่งที่ช่วยทำให้การแสดงมีความน่าสนใจแล้ว จากผลงานตัวอย่างของนราพงษ์ จรัสศรีที่ผู้วิจัยนำเสนอยังให้ความสำคัญถึงการสื่อความหมายของอุปกรณ์ประกอบการแสดงต่าง ๆ ที่เลือกนำมาใช้ นอกจากนั้น การเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงสามารถนำมาใช้ในเชิงสัญลักษณ์เพื่อบอกเล่าเรื่องราวในการแสดงได้อีกด้วย ดังเช่นการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากแนวคิดการแบ่งภาคของพระนารายณ์ โดยวรรณวิภา มัธยมนันท์ ที่นำอุปกรณ์ประกอบการแสดงมาเป็นหลักในการนำเสนอถึงลักษณะอันหลากหลายของพระนารายณ์และส่งผลไปถึงการออกแบบลีลานาฏศิลป์ที่จำเป็นต้องสอดคล้องกับอุปกรณ์ประกอบการแสดงที่เลือกมา



ภาพที่ 4. 52 ภาพการสร้างสรรคนาฏศิลป์จากแนวคิดการแบ่งภาคของพระนารายณ์
ที่มา: วรณวิภา มัชฌิม

แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรคการแสดงเกี่ยวกับอุปกรณ์ประกอบ
การแสดงเป็นแนวคิดสำคัญที่ผู้วิจัยได้พบ เนื่องจากเลือกอุปกรณ์ประกอบการแสดงในวิทยานิพนธ์
ฉบับนี้จำเป็นต้องเลือกอุปกรณ์ที่สามารถสื่อสารเนื้อหาข้อมูลด้านสัดส่วน สามารถนำไปเปรียบเทียบ
สัดส่วนให้ผู้ชมได้เห็นภาพ การตีวางตำแหน่งเป็นหลักในการนำอวัยวะต่าง ๆ กับความสูงของตนเอง
รวมถึงต้องสามารถสร้างรูปร่างที่ได้จากการวัดและการเคลื่อนไหวของมนุษย์ที่โดยปกติไม่สามารถ
มองเห็นได้ด้วยตาเปล่า สู่การสร้างภาพอันเป็นรูปธรรมอันจะปรากฏอยู่ในภาพการแสดง

8) แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรคการแสดงเรื่องการสร้างสรรค การแสดงที่เป็นศิลปะเพื่อศิลปะ

วัตถุประสงค์ของการแสดงมีได้หลากหลายขึ้นอยู่กับผู้สร้างสรรคต้องการ
นำเสนออะไร เช่น การเล่าเรื่อง เผยแพร่เอกลักษณ์ของชุมชน การสั่งสอน หรือแม้แต่การสร้างสรรค
การแสดงขึ้นมาเพื่อสะท้อนบางสิ่งบางอย่าง แต่การสร้างสรรคผลงานการแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัยใน
ครั้งนี้ผู้วิจัยมุ่งสร้างสรรคการแสดงที่เป็นศิลปะเพื่อศิลปะ ไม่ได้มีจุดมุ่งหมายในการสะท้อน หรือ
กระตุ้นจิตสำนึกให้แก่ผู้ที่ได้เข้ามารับชม แต่การสร้างสรรคการแสดงนี้ผู้วิจัยมีเป้าหมายในการนำเสนอ
ข้อมูลเกี่ยวกับสัดส่วนร่างกายที่ได้รับจากภาพเดอะวิทรูเวียนแมนสู่การแสดงในรูปแบบที่แปลกใหม่ไป
จากเดิม เช่นเดียวกับการแสดงชุด “คอลมายเนม” (Call my name) ในปี ค.ศ. 2014 ในงานแสดง
ประจำปีของคณะ มหาวิทยาลัยศิลปะแห่งชาติสาธารณรัฐเกาหลี (Korea National University of
Arts) ที่ผู้วิจัยได้เข้าร่วมเป็นหนึ่งในนักแสดง เปิดให้ผู้ชมเข้ารับชมได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย สร้างสรรค

การแสดงโดย นัมจุงโฮ (Nam Joung Ho) ที่ผู้สร้างสรรค์ได้นำเสนอความคิดของตนเองผ่าน การสร้างสรรค์ โดยให้นักแสดงทุกคนเรียกชื่อตนเองซ้ำ ๆ ตลอดการแสดง และไม่มีเสียงดนตรี ประกอบการแสดงในช่วงแรก ผู้สร้างสรรค์ผลงานไม่ได้คำนึงถึงความพอใจของผู้ชมเป็นหลัก แต่ ต้องการนำเสนอในสิ่งที่ตนเองอยากทำโดยปราศจากเงื่อนไขทางด้านค่าใช้จ่าย



ภาพที่ 4. 53 ภาพการแสดงชุด เรียกชื่อนั้น (Call my name)

ที่มา: ผู้วิจัย

และในปีเดียวกันผู้วิจัยได้มีประสบการณ์ในการเข้าร่วมงาน “เทศกาล การเต้นด้นสดนานาชาติปี 2014” (Improvisation Dance Festival 2014) ณ กรุงโซล สาธารณรัฐ เกาหลี ผู้วิจัยได้มีประสบการณ์ในการเต้นด้นสด ณ ลานกว้างกลางสวนสาธารณะ การแสดงนำเสนอ การเคลื่อนไหวของกลุ่มนักแสดงที่ทุกคนมีอิสระในการเคลื่อนไหว ไม่มีเรื่องราวในการนำเสนอ แต่ผู้ กำกับดูแลต้องการให้นักแสดงทุกคนทำท่ายตนเอง สร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ที่อยู่บริเวณโดยรอบ ไม่มี ข้อจำกัดในการรับชมของผู้รับชม ผู้กำกับผลงานชิ้นนี้ไม่ได้ให้ความสำคัญกับสิ่งอื่นใดนอกเสียจากรู แบบการเคลื่อนไหวที่เป็นตัวของตัวเองของนักแสดงแต่ละคน เนื่องจากผู้กำกับการแสดงมีความ เชื่อว่าการด้นสดเป็นสิ่งที่สวยงาม และผู้ชมสามารถสัมผัสความงามได้จากการเคลื่อนไหวอันเป็น เอกลักษณ์ของนักแสดง อีกทั้งไม่ปฏิเสธการเข้าร่วมเคลื่อนไหวของผู้ชมที่อยู่บริเวณพื้นที่แสดงอีกด้วย



ภาพที่ 4. 54 ภาพการแสดงในเทศกาลการเต้นต้นสนนานาชาติปี 2014
(Improvisation Dance Festival 2014)

ที่มา: ผู้วิจัย

ในการสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน ผู้วิจัยนำเสนอความสนใจส่วนตัว คือ ความหมายในภาพเดอะวิทรูเวียนแมน นำเสนอผ่านร่างกาย การเคลื่อนไหวของมนุษย์ สร้างสรรค์ให้เกิดความงามและเมื่อผู้ชมได้รับชมจะรับรู้ถึงความงามผ่านทัศนะของตนเอง โดยไม่มีวัตถุประสงค์ซ่อนเร้นในการนำเสนอผลงานการแสดงแต่อย่างใด

CHULALONGKORN UNIVERSITY

4.3 อภิปรายผล

ในการวิจัยสร้างสรรค์เรื่อง “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน” ผู้วิจัยได้ตั้งวัตถุประสงค์เพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากภาพ เดอะวิทรูเวียนแมน และเพื่อหาแนวคิดหลังจากการสร้างงานนาฏศิลป์ที่สะท้อนภาพ เดอะวิทรูเวียนแมน ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างสรรค์ โดยผ่านขั้นตอนการวิเคราะห์ประเด็นต่าง ๆ ต่อไปเป็นการอภิปรายผลถึงประเด็นต่าง ๆ ตามวัตถุประสงค์และคำถามในการวิจัย ดังนี้

4.3.1 รูปแบบผลงาน “การสร้างสรรคานาฏยศิลป์ ชุด เดอะวิทธุเวียนแมน”

ผู้วิจัยสามารถแบ่งประเด็นในการอภิปรายผลตามองค์ประกอบการการสร้างสรรค์การแสดง ทั้ง 8 ประการ ที่ผ่านการกระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ อันประกอบไปด้วยข้อมูลเชิงเอกสาร การสัมภาษณ์ ภาคสนาม สื่อสารสนเทศอื่น ๆ การสัมมนา เถณฑ์มาตรฐานศิลปิน และประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย ตามองค์ประกอบของการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ดังนี้

4.3.1.1 การออกแบบบทการแสดง

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์จำนวน 5 ครั้ง ในด้านการออกแบบบทการแสดง เพื่อให้เห็นถึงการพัฒนากบการแสดงในวิทยานิพนธ์เรื่อง “การสร้างสรรคานาฏยศิลป์ ชุด เดอะวิทธุเวียนแมน” ผู้วิจัยจะทำการอภิปรายให้เห็นถึงการปรับปรุงและพัฒนาบทการแสดงตั้งแต่เริ่มต้นไปจนถึงจุดสิ้นสุดของการแสดง ดดยมีรายละเอียดดังนี้

การทดลองออกแบบบทการแสดงครั้งที่ 1 ผู้วิจัยได้นำภาพเดอะวิทธุเวียนแมนซึ่งเป็นแรงบันดาลใจในการปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ขึ้นนี้ เป็นหลักในการค้นหาข้อมูลด้านสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตที่ผู้วิจัยให้ความสนใจ ได้ข้อสรุปถึงการแบ่งองค์ในการนำเสนอผลงานเป็น 2 องค์ ได้แก่ องค์ที่ 1 ร่างกาย สัดส่วน เรขาคณิต แบ่งออกเป็น 3 ช่วงของการนำเสนอ ได้แก่ ช่วงที่ 1 การวัดสัดส่วนและสร้างรูปเรขาคณิตจากความสูงที่เท่ากัน ช่วงที่ 2 ความยาวเท่าที่เท่ากัน ช่วงที่ 3 ขนาดร่างกายที่ต่างกัน และองค์ที่ 2 ร่างกายกับการสร้างสรรค์ไม่รู้จบ ในการทดลองครั้งนี้ ผู้วิจัยให้ความสำคัญในประเด็นการเล่าเรื่องที่ไม่เป็นไปเรื่องราวดังเช่นรูปแบบการเล่าเรื่องแบบละครสู่การดำเนินการสร้างสรรค์ จากการนำเสนอผลงานครั้งที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญได้ให้คำแนะนำด้านความชัดเจนในประเด็นที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอโดยเฉพาะอย่างยิ่งการนำเสนอรูปเรขาคณิตที่ผู้วิจัยควรแยกประเด็นนี้ออกไปเพื่อป้องกันความสับสนในการดำเนินการสร้างสรรค์ ในการทดลองออกแบบบทการแสดงครั้งที่ 2 ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาและเพิ่มช่วงการแสดง คือ ช่วงที่ 4 เรขาคณิตเพื่อเป็นการแยกการดำเนินการแสดงที่จะช่วยให้ผู้วิจัยสามารถดำเนินการสร้างสรรค์ให้เกิดความชัดเจนมากยิ่งขึ้น ส่วนการแสดงองค์ที่ 2 ผู้วิจัยยังคงไว้เช่นเดิม ในการทดลองออกแบบบทการแสดงครั้งที่ 3 ผู้วิจัยยังคงไว้ซึ่งองค์การแสดง และช่วงการแสดงดั้งเดิมแต่ไปเพิ่มเติมการค้นคว้ารายละเอียดที่ผู้วิจัยต้องการสื่อสารในองค์ที่ 2 ภายใต้วหัวข้อ เรขาคณิตกับการสร้างสรรค์ที่ไม่รู้จบ ดดยนำเสนอถึงวิวัฒนาการที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต โดยใช้ภาพสิ่งประดิษฐ์

ภาพวาดสตรีระมณูษย์ การออกแบบของเลโอนาร์โด ดา วินชีเป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์ผลงานในองค์นี้ ผู้เชี่ยวชาญให้คำชี้แนะถึงการตัดรายละเอียดที่ไม่เกี่ยวข้องออกจากการแสดง เพราะอาจจะทำให้เกิดความสับสน ในการทดลองออกแบบบทการแสดงครั้งที่ 4 ผู้วิจัยได้ตัดเนื้อหาที่ไม่เกี่ยวข้องออกจากการแสดง และให้ความสำคัญการสื่อสารด้านวิวัฒนาการมากยิ่งขึ้น และในการทดลองครั้งนี้ ผู้เชี่ยวชาญได้ให้ความเห็นถึงความชัดเจนในการนำเสนอแง่มุมต่าง ๆ ผ่านการออกแบบบทการแสดง ดังนั้นในการทดลองครั้งที่ 5 ผู้วิจัยจึงคงไว้ซึ่งบทการแสดงตามการทดลองออกแบบบทการแสดงครั้งที่ 4 จนถึงวันแสดงผลงาน “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน” โดยสรุปได้ ดังนี้

องค์ที่ 1 ร่างกาย สัดส่วน เรขาคณิต ผู้วิจัยนำเสนอแนวคิดสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตที่อยู่ในภาพเดอะวิทรูเวียนแมน ซึ่งแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้แบ่งออกเป็น 3 ช่วง ได้แก่

ช่วงที่ 1 การวัดสัดส่วนและสร้างรูปเรขาคณิตจากความสูงที่เท่ากัน นำเสนอการวัดความสูงและสัดส่วนของบุคคลที่มีความสูงเท่ากัน เปรียบเทียบกับอวัยวะส่วนต่าง ๆ ได้แก่ ความสูงกับความกว้างของนิ้ว ความสูงกับฝ่าเท้า ความสูงกับความกว้างของแนวแขน ระยะศีรษะถึงสะโพกและสะโพกถึงส้นเท้า และฝ่าเท้ากับความยาวของใบหน้า ผสานกับแนวความคิดจากภาพเดอะวิทรูเวียนแมนของเลโอนาร์โด ดา วินชี ที่ภายในภาพร่างกายมนุษย์อยู่ในรูปวงกลมมีจุดศูนย์กลางอยู่ที่สะดือ และในภาพร่างกายมนุษย์ภาคเดียวกันมีภาพซ้อนคือ ท่าทางเท้าชิดและกางแขนเป็นเส้นตรงขนานพื้นร่างกายอยู่ในภาพสี่เหลี่ยมจัตุรัส

ช่วงที่ 2 ความยาวเท้าที่เท่ากัน นำเสนอการเปรียบเทียบสัดส่วนความยาวของฝ่าเท้ากับความยาวของใบหน้า

ช่วงที่ 3 ขนาดร่างกายที่ต่างกัน นำเสนอแนวคิดในภาพเดอะวิทรูเวียนแมนที่แสดงให้เห็นว่า ถึงแม้ร่างกายจะมีขนาดที่แตกต่างกันแต่ในการวัดสัดส่วนโดยการเปรียบเทียบกับอวัยวะต่าง ๆ ของร่างกายมีจำนวนเท่ากัน

ช่วงที่ 4 เรขาคณิต นำเสนอการสร้างสรรค์จินตภาพให้เห็นถึงลายเส้นความสมดุล รูปร่าง รูปทรง เกิดขึ้นจากการเคลื่อนไหวร่างกายที่มีความแตกต่างกัน นำมาจัดวางบนพื้นที่การแสดง

องค์ที่ 2 ร่างกายกับการสร้างสรรค์ไม่รู้จัก ผู้วิจัยนำเสนอการสร้างสรรค์จินตภาพที่ได้รับแรงบันดาลใจจากแนวความคิดเกี่ยวกับเรื่องร่างกาย สัตว์ส่วน และเรขาคณิตธรรมชาติในภาพเดอะวิทรูเวียนแมนที่นำไปสู่ผลงานการสร้างสรรค์ในศาสตร์ต่าง ๆ ทั้งจิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม ฟิสิกส์ และการสร้างสรรค์อื่น ๆ ที่สามารถนำไปพัฒนาสร้างสรรค์อย่างไม่มีจุดสิ้นสุดผ่านผลงานนาฏศิลป์ขึ้นนี้

จากการที่ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบบทการแสดงในงานวิจัย การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน ทำให้เห็นได้ว่าผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญกับความเป็นผู้นำและเป็นผู้บุกเบิก (Pioneer) ในด้านการนำความหมายด้านสัตว์ส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตที่ยังไม่เคยมีนักนาฏศิลป์ในประเทศไทยนำเสนอมาก่อน อีกทั้งการเล่าเรื่องในรูปแบบที่ไม่เป็นเรื่องราวดังเช่นละคร ซึ่งเป็นรูปแบบที่ไม่เป็นที่นิยมหนักในการสร้างสรรค์ผลงานการแสดง และการสร้างสรรค์ (Creativity) ในการบูรณาการองค์ความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ ศิลปกรรมในแขนงอื่น เข้ามาบูรณาการสู่การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่ไม่เหมือนในอดีตที่ผ่านมา ผู้วิจัยมีความเห็นว่าสำหรับงานวิจัยฉบับนี้การออกแบบบทการแสดง เป็นองค์ประกอบในการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงที่ผู้วิจัยให้ความสำคัญมากที่สุด เนื่องจากรูปแบบในการนำเสนอเป็นรูปแบบที่ผู้วิจัยไม่ต้องการให้เล่าเรื่องราวอย่างในบทละคร ไม่มีการดำเนินเรื่องตามลำดับ ไม่มีการอารมณ์เข้ามาผสม ดังนั้น การออกแบบบทการแสดงในแต่ละช่วงแต่ละตอนถือเป็นการวางหลักของเรื่องตามข้อมูลที่ผู้วิจัยได้ทำการค้นพบและวิเคราะห์ อันเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้ผู้วิจัยสามารถดำเนินงานออกแบบสู่องค์ประกอบอื่น ๆ ได้ อย่างชัดเจน ตรงตามเป้าประสงค์ที่ได้วางไว้

มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

4.3.1.2 การคัดเลือกนักแสดง

การคัดเลือกนักแสดง ผู้วิจัยได้คำนึงถึงบทการแสดงที่ระบุดังคุณสมบัติด้านสัตว์ส่วน ความสมบูรณ์ด้านร่างกาย (อวัยวะครบ 32 ประการ) ของนักแสดงเป็นอันดับแรกโดยไม่ได้เอาประเด็นของเพศสภาพมาเป็นเกณฑ์ในการคัดเลือก เนื่องจากผู้วิจัยต้องการนำเสนอคุณสมบัติทางด้านสัตว์ส่วนเป็นสำคัญ อีกทั้งนักแสดงต้องเป็นผู้ที่มีทักษะ ความสามารถด้านการเคลื่อนไหวร่างกายในรูปแบบนาฏศิลป์ร่วมสมัย และเป็นผู้ให้เวลากับการฝึกซ้อม ในกระบวนการคัดเลือกนักแสดงผู้วิจัยได้ดำเนินการสอบถามถึงขนาดของสัตว์ส่วนต่าง ๆ ได้แก่ ความสูง ความยาวฝ่าเท้า พิจารณาถึงความสมบูรณ์ทางด้านร่างกายที่เข้าเกณฑ์ของผู้วิจัย และดำเนินการสำรวจความเป็นไปได้ในการเข้าฝึกซ้อม

ก่อนการทดลองปฏิบัติการครั้งที่ 1 ผู้วิจัยได้คัดเลือกนักแสดง 6 คนที่มีคุณสมบัติตรงตามบทบาทการแสดง ในแต่ละช่วงที่ผู้วิจัยได้ตั้งไว้ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ช่วงที่ 1 การวัดสัดส่วนและสร้างรูปเรขาคณิตจากความสูงที่เท่ากัน ผู้วิจัยได้คัดเลือกนักแสดงชายที่ขนาดความสูง 168 เซนติเมตร มีความสามารถด้านการเคลื่อนไหวร่างกายในรูปแบบนาฏศิลป์ร่วมสมัย

ช่วงที่ 2 ความยาวเท้าที่เท่ากัน ผู้วิจัยได้คัดเลือกนักแสดงหญิงที่ขนาดความยาวฝ่าเท้า 37 เซนติเมตร

ช่วงที่ 3 ขนาดร่างกายที่ต่างกัน ผู้วิจัยได้คัดเลือกนักแสดงที่มีขนาดสัดส่วนที่แตกต่างกัน

ในการทดลองปฏิบัติการครั้งที่ 2 ผู้วิจัยได้ทำการเปลี่ยนตัวนักแสดงหญิงในช่วงที่ 2 หนึ่งคน เนื่องจากนักแสดงคนเดิมมีปัญหาทางด้านเวลาในการเข้าร่วมฝึกซ้อม ดังนั้น ในการคัดเลือกนักแสดงคนใหม่ ผู้วิจัยยังคงอิงตามเกณฑ์คุณสมบัติทางด้านสัดส่วนในช่วงที่ 2 เป็นสำคัญ คือ นักแสดงคนใหม่ต้องมีขนาดความยาวฝ่าเท้า 37 เซนติเมตร

จากการคัดเลือกนักแสดงในวิทยานิพนธ์เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน ทำให้ผู้วิจัยเห็นว่า ผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญกับสัดส่วนร่างกายของนักแสดง เป็นผู้ที่ มีจิตวิญญาณและศิลปิน (Spirituality) มีวินัยในการทำงานพร้อมที่จะเรียนรู้และเข้าใจไปกับผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ และเป็นผู้ที่มีประสบการณ์การเรียนและการทำงานในฐานะที่เป็นศิลปิน (Experience) ดังที่ผู้วิจัยได้พิจารณาถึงคุณสมบัติด้านทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายในรูปแบบนาฏศิลป์ร่วมสมัย จากคุณสมบัติของนักแสดงทั้ง 3 ด้านนี้ถือเป็นส่วนสำคัญที่ส่งเสริมให้การสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์มีประสิทธิภาพอย่างสูงสุด

4.3.1.3 การ ออกแบบลีลานาฏศิลป์

การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยได้ทำการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์จำนวน 5 ครั้ง ในผลงาน นาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน โดยผู้วิจัยจะดำเนินการอภิปรายตั้งแต่การทดลองออกแบบลีลานาฏศิลป์ตั้งแต่ครั้งที่ 1 จนถึงวันแสดงผลงาน โดยมีรายละเอียดดังนี้

การออกแบบลีลานาฏศิลป์ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยได้มุ่งไปที่การออกแบบลีลานาฏศิลป์ตามบทการแสดงที่ได้รับแรงบันดาลใจจากความหมายเรื่องสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตที่มีอยู่ในภาพเดอะวิทรูเวียนแมน ผู้วิจัยได้กำหนดเอาไว้ในองค์ 1 ภายใต้หัวข้อ ร่างกาย สัดส่วน เรขาคณิต ดังนั้น การออกแบบลีลานาฏศิลป์ตลอดทั้งการแสดงทั้งหมดได้ผ่านการวิเคราะห์ข้อมูลจากการรวบรวมตามแหล่งต่าง ๆ ทั้งการวัด การเปรียบเทียบส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย การสร้างรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตสู่การเคลื่อนไหว ผู้วิจัยเลือกใช้รูปแบบการเคลื่อนไหวโดยใช้ท่าทางในชีวิตประจำวันที่ย่อยง่ายตามแนวคิดนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ครั้งที่ 2 ผู้วิจัยยังดำเนินงานตามองค์การแสดง องค์ 1 ร่างกาย สัดส่วน เรขาคณิต จากการออกแบบลีลานาฏศิลป์ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยพัฒนานำท่าทางการเคลื่อนไหวให้มีความชัดเจน เพิ่มจังหวะความเร็ว-ช้า เชื่อมต่อจากท่าหนึ่งไปสู่อีกท่าหนึ่ง ลดทอน จัดหมวดหมู่ การทำซ้ำ และเน้นท่าทางการวัดมาผสานกับการใช้เทพกระดาศกาฬสองหน้าเป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดง ที่จะทำให้การสื่อสารในการแสดงมีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น ในการทดลองออกแบบลีลาครั้งที่ 3 นี้ ผู้วิจัยได้นำหลักการต้นสด (Improvisation) เข้ามาใช้เพื่อแลกเปลี่ยนทัศนคติระหว่างผู้สร้างสรรค์และนักแสดง ใส่รายละเอียดเพิ่มเติมในการแสดงองค์ที่ 2 การออกแบบลีลาสื่อสาร การนำเสนอวิวัฒนาการเรื่องสัดส่วนของร่างกายมนุษย์ตั้งแต่อดีตไปจนถึงอนาคต การเปรียบเทียบท่าทางกับภาพสิ่งประดิษฐ์ซึ่งเป็นวิวัฒนาการที่ได้มาจากสัดส่วนของมนุษย์ การสร้างรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตจากสรีระร่างกายมนุษย์ที่นำเสนอผ่านมุมมองของผู้ชมที่ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดไว้ให้ผู้ชมอยู่ระดับที่สูงกว่านักแสดง ในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ครั้งที่ 4 ผู้วิจัยได้ปรับเปลี่ยนท่วงท่าเพื่อให้สอดคล้องกับบทการแสดงที่ปรับปรุง และเพิ่มความระมัดระวังกับการเลือกใช้ท่าทางลีลาการเคลื่อนไหวให้มีรายละเอียดที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น อันจะนำไปสู่ความหมายที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอ ในการทดลองครั้งนี้ผู้เชี่ยวชาญและผู้วิจัยมีความเห็นถึงความชัดเจนในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ที่สอดคล้องไปกับบทการแสดง ดังนั้น ในการทดลองปฏิบัติการครั้งที่ 5 จึงเป็นการตรวจสอบคุณภาพการเคลื่อนไหวสำหรับรอบการแสดงจริง ที่ผู้วิจัยได้สรุปผลของการออกแบบลีลานาฏศิลป์ในแต่ละองค์การแสดง ดังนี้

องค์ 1 ร่างกาย สัดส่วน เรขาคณิต นักแสดงทั้ง 6 คนเข้าสู่พื้นที่การแสดง โดยแบ่งเป็นช่วง ในช่วงที่ 1 ถึงช่วงที่ 3 นักแสดงจะออกมาช่วงละ 2 คน ในช่วงที่ 4 และองค์ที่ 2 นักแสดงทุกคนแสดงบนพื้นที่แสดง ในองค์การแสดงนี้ผู้วิจัยมุ่งเน้นลีลานาฏศิลป์ที่นำมาจากท่าทางในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) ประกอบกับอุปกรณ์ประกอบการแสดง ในการนำเสนอ

ข้อมูลด้านสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต โครงสร้างของลีลานาฏศิลป์ในองค์ 1 จะมีลำดับ ดังนี้

ช่วงที่ 1 การวัดสัดส่วนและสร้างรูปเรขาคณิตจากความสูงที่เท่ากัน ผู้วิจัยได้คงท่าทางในชีวิตประจำวันในการวัด ใช้เทปกระดาษขาวสองหน้าเป็นสัญลักษณ์เปรียบเทียบ สัดส่วนของนักแสดงทั้ง 2 คน และใช้เทปกระดาษขาวย่นผสมกับลีลาการเคลื่อนไหวในการสร้างรูปเรขาคณิต

ช่วงที่ 2 ความยาวเท้าที่เท่ากัน นักแสดงหญิงทั้ง 2 คน ออกลีลาการเปรียบเทียบขนาดความยาวฝ่าเท้า และขนาดความยาวของใบหน้าด้วยท่าทางในชีวิตประจำวัน พร้อมไปกับการใช้เทปกระดาษขาวสองหน้าเป็นเครื่องวัดความยาวให้เห็นในเชิงรูปธรรม

ช่วงที่ 3 ขนาดร่างกายที่ต่างกัน นักแสดงที่มีสัดส่วนความสูงที่แตกต่างกัน แสดงสัดส่วนความสูงของตนเองบนพื้นที่แสดงด้วยเทปกระดาษขาวสองหน้า และใช้ท่าทางในชีวิตประจำวันในการเปรียบเทียบอวัยวะต่าง ๆ กับความสูงของตนเองตามแนวเส้นของเทปกระดาษสองหน้าที่ติดไว้ก่อนหน้า

ช่วงที่ 4 เรขาคณิต ผู้วิจัยนำลีลาท่าทางการเคลื่อนไหวตามโจทย์ต่าง ๆ ได้แก่ เส้นตรง เส้นเฉียง วงกลม สี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม นำมาประกอบกันให้เกิดภาพในลักษณะต่าง ๆ โดยการจัดวางองค์ประกอบในช่วงแรกผู้วิจัยตั้งประเด็นเรื่องความสมดุลเป็นประเด็นหลัก

องค์ 2 ร่างกายกับการสร้างสรรค์ที่ไม่รู้จบ ผู้วิจัยใช้ท่าทางในชีวิตประจำวัน ประกอบกับการจัดวางองค์ประกอบ แสดงถึงวิวัฒนาการที่เกิดจากแนวคิดเรื่องสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตในภาพเดอะวิทรูเวียนแมน

จากการทดลองออกแบบลีลานาฏศิลป์ 5 ครั้ง ส่งให้ผู้วิจัยได้เห็นว่าผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญกับประสบการณ์เรียนและการทำงานในฐานะที่เป็นศิลปิน (Experience) ที่ใช้องค์ความรู้ ประสบการณ์ที่ได้รับมาในด้านต่าง ๆ สู่การออกแบบลีลานาฏศิลป์ที่มีความชัดเจนและตรงกับความ ต้องการของผู้วิจัย มีปรัชญาในการทำงาน (Philosophy) ที่ผู้วิจัยให้ความสำคัญถึงเป้าหมายของตนเองที่จำไม่ดำเนินงานสร้างสรรค์ที่เอาใจผู้ชมด้วยความตื่นตาตื่นใจ แต่จะดำเนินการออกแบบลีลาที่เป็นไปตามข้อมูลที่ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ออกมา และการสร้างสรรค์ (Creativity) ลีลานาฏศิลป์ มุ่งเน้นการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวันที่มีความเรียบง่ายตามแนวคิดนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ ด้วยท่าทางการวัด การเปรียบเทียบอวัยวะ และการสร้างรูปเรขาคณิต

4.3.1.4 การ ออกแบบเสียง

การออกแบบเสียง ผู้วิจัยได้ทำการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์จำนวน 5 ครั้ง ในผลงาน นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ ชุด เดอะวิทธุเวียนแมน โดยผู้วิจัยได้ทำการประมวลผลการทดลอง ออกแบบเสียง ตั้งแต่ครั้งที่ 1-5 เพื่อให้เห็นถึงการพัฒนา โดยมีรายละเอียดดังนี้

การออกแบบเสียงครั้งที่ 1 การแสดงองค์ที่ 1 ผู้วิจัยเลือกใช้เสียงบรรยากาศเพื่อเน้น ภาพที่เกิดขึ้นบนพื้นที่แสดง และใช้เสียงของนักแสดงในการนับจำนวนการวัด ที่แสดงให้เห็นถึงความ ชัดเจนในข้อมูล การออกแบบเสียงครั้งที่ 2 การแสดงองค์ที่ 1 ผู้วิจัยได้เปลี่ยนรูปแบบการใช้เสียงของ นักแสดงจากการนับจำนวนการวัด เป็นการนับเลขหนึ่งซ้ำ ๆ ไปพร้อมกับการใช้เสียงบรรยากาศไปจน จบการแสดง การออกแบบเสียงครั้งที่ 3 ยังคงใช้รูปแบบของเสียงดั้งเดิม ด้วยเหตุผลที่ว่าผู้วิจัยต้องการ มุ่งเน้นภาพที่เกิดขึ้นบนพื้นที่แสดงมากที่สุด และไม่ต้องการให้มีเสียงอื่นเข้ามารบกวน การออกแบบ เสียงครั้งที่ 4 ในการแสดงองค์ที่ 1 การออกแบบเสียงมีความเหมาะสม แต่ผู้เชี่ยวชาญได้เสนอแนะให้ ใช้เสียงต่าง ๆ เข้ามากระตุ้น และดึงดูดความสนใจในการแสดงองค์ที่ 2 ในการทดลองครั้งนี้ผู้วิจัยได้ เพิ่มเสียงสังเคราะห์ไซน์เวฟ (Sine Wave) ผ่านอุปกรณ์ต่าง ๆ ได้แก่ คอนโทรล (Control) โปรแกรม ที่ใช้สำหรับการเล่นสด อัลเบอร์ตันไลฟ์ (Alberton Live) แพดคอนโทรล (Pad Control) ไมโครโฟน (Microphone) โดยที่นักดนตรี ทำการ เล่น สด ใน การ แสดง องค์ ที่ 2 นักดนตรี จะทำการสังเกตลีลาการเคลื่อนไหวท่าทางจากนักแสดงเป็นหลัก และนำมาตีความในรูปแบบของ นักดนตรี ซึ่งผลลัพธ์ที่ออกมามีความเหมาะสม ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ทำการชกซ้อมอีกครั้งในการออกแบบ เสียงครั้งที่ 5 และนำแนวคิดของการออกแบบเสียงในขั้นตอนสุดท้ายสู่การแสดงผลงานนาฏยศิลป์ สร้างสรรค์ในวันพุธที่ 6 ธันวาคม พ.ศ. 2560

จากการออกแบบเสียงที่ใช้ในการประกอบการแสดงการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ชุด เดอะวิทธุเวียนแมน ทำให้เห็นว่าผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญกับรสนิยม (Taste) โดยที่ผู้วิจัยได้เลือกใช้ เสียงที่เหมาะสมในแต่ละช่วง ทำให้เกิดความน่าติดตาม สามารถสื่อสารประเด็นทางด้านสัดส่วน และ ใช้เสียงเป็นสื่อกระตุ้นจินตนาการของผู้ชม และการสร้างสรรค์ (Creativity) ออกแบบเสียงใหม่ที่ ผสานไปกับบริบทของการแสดงชิ้นนี้

4.3.1.5 การ ออกแบบเครื่องแต่งกาย

การออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้วิจัยได้ดำเนินการผ่านการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จำนวน 5 ครั้ง เพื่อให้ได้เครื่องแต่งกายที่เหมาะสมกับการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทธุเวียนแมน โดยได้ประมวลผลเพื่อให้เห็นพัฒนาการ ดังนี้

การออกแบบเครื่องแต่งกายครั้งที่ 1 ผู้วิจัยยังไม่ได้คำนึงถึงรูปแบบเครื่องแต่งกาย ในช่วงนี้ผู้วิจัยดำเนินการทดลองในองค์ประกอบอื่น ๆ ได้แก่ การออกแบบบทการแสดง การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบลีลานาฏศิลป์ และการออกแบบเสียงที่ใช้ในการแสดง เป็นจุดเริ่มต้นสำหรับการต่อยอดแนวคิดเพื่อค้นหารูปแบบองค์ประกอบการสร้างสรรค์การแสดงอื่น ๆ ในการออกแบบเครื่องแต่งกายครั้งที่ 2 ผู้วิจัยได้ออกแบบเครื่องแต่งกายโดยพิจารณาถึงประเด็นที่สอดคล้องกับภาพเดอะวิทธุเวียนแมน ภาพแรงบันดาลใจของผู้วิจัย ได้แก่ การใช้สีเนื้อ เน้นสรีระ สัดส่วนร่างกาย เครื่องแต่งกายต้องมีความยืดหยุ่น เรียบง่าย และไม่มีการแต่งหน้าหรือทำผม ในการทดลองครั้งนี้ผู้เชี่ยวชาญได้ให้ความเห็นและข้อเสนอว่า ถึงแม้ว่าผู้วิจัยจะมุ่งเน้นด้านสรีระ แต่รูปแบบเครื่องแต่งกายที่นำเสนอ ยังคงให้ความรู้สึกว่าเป็นเครื่องแต่งกาย ดังนั้น ผู้วิจัยควรดำเนินการออกแบบใหม่ รวมถึงการใช้เทคนิคพิเศษที่รวมอยู่ในเครื่องแต่งกาย การออกแบบเครื่องแต่งกายครั้งที่ 3 ผู้วิจัยได้ถ่ายทอดความคิดและความต้องการของผู้วิจัยให้นักออกแบบเครื่องแต่งกาย ดำเนินงานออกแบบ โดยกำหนดให้ใช้เครื่องแต่งกายที่มีลักษณะ ออล อิน วัน (All in one) เน้นผิวนักแสดง พร้อมทั้งกำหนดสีของผ้าที่ต้องกลมกลืนไปกับสีผิวของนักแสดง สร้างลายเส้นตรงบนเครื่องแต่งกายที่แสดงออกถึงการเปรียบเทียบสัดส่วนของนักแสดงได้อย่างชัดเจน และยังเป็น การสนับสนุนในการสร้างสรรค์รูปร่างลักษณะอีกด้วย การออกแบบเครื่องแต่งกายครั้งที่ 4 ผู้วิจัยได้นำดำเนินการพสานองค์ประกอบการแสดงต่าง ๆ เข้าร่วมกัน เห็นถึงความเป็นเอกภาพที่เกิดขึ้น รูปแบบเครื่องแต่งกายสนับสนุนการแสดงทั้งด้านการแสดงสัดส่วนสรีระร่างกายของนักแสดง เกิดความชัดเจนในการสร้างรูปร่างลักษณะด้วยสรีระร่างกาย และมีเทคนิคพิเศษด้วยการสะท้อนกับแสงไฟแบล็คไลท์ (Black Light) ส่งผลให้ภาพการแสดงที่ออกมามีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น การออกแบบเครื่องแต่งกายครั้งที่ 5 ผู้วิจัยให้นักแสดงสวมใส่เครื่องแต่งกายในการฝึกซ้อม เพื่อให้เกิดความคุ้นเคย และนำมาใช้แสดงผลงาน การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทธุเวียนแมน ในวันที่ 6 ธันวาคม พ.ศ. 2560

จากการออกแบบเครื่องแต่งกายที่ใช้ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทวูเวียนแมน ทำให้เห็นว่าผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญการสร้างสรรค์ (Creativity) การออกแบบเครื่องแต่งกายใหม่ที่สามารถสนับสนุนเนื้อหาด้านสัดส่วน และรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต พร้อมทั้งแฝงด้วยเทคนิคพิเศษที่กระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความสนใจ และรสนิยม (Taste) โดยที่ผู้วิจัยได้ใช้ประสบการณ์ส่วนตัว ถ่ายทอดความคิด และนำเสนอผลงานให้เกิดเป็นรูปธรรม ก่อให้เกิดอัตลักษณ์ในผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้

4.3.1.6 การ ออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง

การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ผู้วิจัยได้ดำเนินการผ่านการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จำนวน 5 ครั้ง เพื่อให้ได้อุปกรณ์ประกอบการแสดงที่เหมาะสมกับการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทวูเวียนแมน โดยได้ประมวลผลเพื่อให้เห็นพัฒนาการ ดังนี้

การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงครั้งที่ 1 ไม่ได้เลือกใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดง ผู้เชี่ยวชาญได้ให้ข้อเสนอแนะถึงการสื่อสารข้อมูลด้านสัดส่วนและการสร้างรูปเรขาคณิตที่จำเป็นต้องมีความชัดเจน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสมควรหาอุปกรณ์ประกอบการแสดงที่เหมาะสม ในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงครั้งที่ 2 การแสดงองค์ที่ 1 ผู้วิจัยได้เลือกใช้เทพกระดาศกาวยนต์ ซึ่งมีคุณสมบัติที่สามารถติดกับพื้นผิว ไม่หลุดง่าย และมีความบางทำให้สามารถฉีกได้ง่าย ผู้วิจัยได้นำเทพกระดาศกาวยนต์มาใช้ในเชิงสัญลักษณ์ เป็นเครื่องมือในการวัด เปรียบเทียบสัดส่วนให้เห็นเป็นรูปธรรมอย่างชัดเจน และผู้วิจัยนำมาใช้ในการสร้างรูปเรขาคณิตผสมไปกับลีลานาฏศิลป์ของนักแสดงที่ผู้วิจัยเป็นผู้กำหนด ในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงครั้งที่ 3 ผู้เชี่ยวชาญได้ให้ความเห็นถึงการสื่อสารประเด็นวิวัฒนาการในช่วงการแสดงองค์ที่ 2 ยังมีความไม่ชัดเจนที่อาจทำให้ผู้ชมเกิดความสับสนระหว่างการรับชม ดังนั้น ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกใช้เครื่องฉายภาพขนาดเล็ก ทำการฉายภาพที่เกี่ยวข้องกับวิวัฒนาการการสร้างสรรค์ผลงานของเลโอนาร์โด ดา วินชี ผสานกับลีลาของนักแสดง การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงครั้งที่ 4 เป็นขั้นตอนที่ผู้วิจัยดำเนินการผสมผสานองค์ประกอบการแสดงต่าง ๆ เข้าร่วมกัน พบว่าเทพกระดาศกาวยนต์ไม่สามารถมองเห็นได้ชัดเจน และไม่สะท้อนกับแสงไฟแบล็คไลท์ (Black Light) ส่งผลให้ผู้วิจัยต้องดำเนินการค้นหาเทพกระดาศกาวที่มีคุณสมบัติสะท้อนแสงเมื่อได้รับการกระตุ้นจากแสงไฟแบล็คไลท์ การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงครั้งที่ 5 ผู้วิจัยเลือกใช้เทพกระดาศกาวเรืองแสง ผลปรากฏว่า เทพชนิดนี้มีความหนาที่มากเกินไป ไม่สามารถฉีกหรือตัดได้ในเวลาที่รวดเร็ว และไม่สะท้อนแสงเมื่ออยู่ในแสงไฟแบล็คไลท์

ผู้วิจัยได้ดำเนินการแก้ไขปัญหาเปลี่ยนประเภทของเทพกระดาศกาบ ในครั้งนี้ผู้วิจัยพิจารณาถึงคุณสมบัติต่าง ๆ ทั้งต้องสามารถฝึกได้ง่ายในระหว่างการแสดง สามารถติดกับพื้นผิวได้อย่างดี ไม่หลุดง่าย และมีคุณสมบัติในการเรืองแสงเมื่อกระทบกับแสงไฟแบล็คไลท์ ผู้วิจัยได้ค้นพบเทพกระดาศกาบสองหน้าซึ่งมีคุณสมบัติครบถ้วนตามที่ผู้วิจัยต้องการ และนำมาใช้ในการแสดงผลงาน การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ชุด เดอะวิทธุเวียนแมน ในวันพุธที่ 6 ธันวาคม พ.ศ. 2560

จากการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงที่ใช้ในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ชุด เดอะวิทธุเวียนแมน ทำให้เห็นว่าผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญการสร้างสรรค์ (Creativity) โดยการนำเทพกระดาศกาบสองหน้า และเครื่องฉายภาพขนาดเล็กซึ่งเป็นอุปกรณ์ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน มาใช้สนับสนุนรูปแบบผลงานการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ขั้นนี้ให้เกิดความชัดเจนในการสื่อสารผ่านการแสดง ทั้งการแสดงสัดส่วนความสูง ขนาดของอวัยวะ การนำมาเป็นสิ่งที่ใช้วัดสัดส่วน การเปรียบเทียบสัดส่วนของอวัยวะต่าง ๆ การสร้างรูปเรขาคณิต และการแสดงถึงวิวัฒนาการ การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จึงมีความเหมาะสมกลมกลืน

4.3.1.7 การ ออกแบบสถานที่การแสดง

การออกแบบสถานที่การแสดง ผู้วิจัยได้ดำเนินการผ่านการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จำนวน 5 ครั้ง เพื่อให้ได้รูปแบบของสถานที่การแสดงที่เหมาะสมกับการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ชุด เดอะวิทธุเวียนแมน โดยได้ประมวลผลเพื่อให้เห็นพัฒนาการ ดังนี้

การออกแบบสถานที่การแสดงครั้งที่ 1 ผู้วิจัยยังไม่ได้คำนึงถึงรูปแบบสถานที่การแสดง ในช่วงนี้ผู้วิจัยดำเนินการทดลองในองค์ประกอบอื่น ๆ ได้แก่ การออกแบบบทการแสดง การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ และการออกแบบเสียงที่ใช้ในการแสดง เป็นจุดเริ่มต้นสำหรับการต่อยอดแนวคิดเพื่อค้นหารูปแบบองค์ประกอบการสร้างสรรค์การแสดงอื่น ๆ ในการออกแบบสถานที่การแสดงครั้งที่ 2 ผู้วิจัยได้สังเกตเห็นถึงความเป็นไปได้ในระหว่างการปฏิบัติการทดลอง หากผู้วิจัยสามารถกำหนดตำแหน่งของผู้ชมให้อยู่ระดับที่สูงกว่านักแสดงจะทำให้การสื่อสารในเนื้อหาเรื่องสัดส่วน และรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตมีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น ในการออกแบบสถานที่การแสดงครั้งที่ 3 ผู้วิจัยได้ดำเนินการสำรวจสถานที่ที่ใช้ในการแสดง พบว่าโรงชั้น 1 คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยมีความเหมาะสม เนื่องจากพื้นที่บริเวณนั้น มีชั้นลอยประกอบด้วยห้องประชุมที่มีลักษณะโปร่งใสด้านหนึ่งทำให้มองเห็นพื้นที่ด้านล่าง อีกทั้งบริเวณ

ด้านข้างของชั้นลอยมีพื้นที่แนวยาวที่ผู้วิจัยสามารถนำมาจัดที่นั่งสำหรับรองรับผู้ชมในการรับชมได้ และผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตระยะพื้นที่แสดงโดยไม่ใช่พื้นที่ทั้งหมดของโรงชั้น 1 การออกแบบสถานที่ การแสดงครั้งที่ 4 ผู้วิจัยดำเนินการออกแบบพื้นที่การแสดงโดยใช้แผ่นเสื่อน้ำมันปิดพื้นผิวเดิม โดยใช้ขนาดเท่าที่ผู้วิจัยได้ทำการสำรวจว่าผู้ชมสามารถรับชมการแสดงได้อย่างชัดเจน จากนั้นทำการทาสีพื้นผิวโดยได้รับแรงบันดาลใจจากภาพเดอะวิทรูเวียนแมน เน้นสีน้ำตาลให้พื้นที่การแสดงเปรียบเสมือน กระดาษในภาพวาด และทำการทดลองกับแสงประกอบการแสดง ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่าสถานที่แสดงมีความเหมาะสม และสามารถสนับสนุนการสื่อสารในการแสดง ดังนั้น ผู้วิจัยใช้พื้นที่สำหรับฝึกซ้อม เพื่อนักแสดงให้มีความคุ้นชินในการออกแบบสถานที่การแสดงครั้งที่ 5 และนำมาใช้ในการแสดงผลงานสู่สาธารณชนเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน ในวันที่ 6 ธันวาคม 2560

จากการออกแบบสถานที่การแสดงที่ใช้ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน ทำให้เห็นว่าผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญการสร้างสรรค์ (Creativity) ในการวางรูปแบบสถานที่สำหรับสนับสนุนการแสดง โดยการจัดวางตำแหน่งผู้ชมให้อยู่ในระดับที่สูงกว่านักแสดง อันจะทำให้ผู้ชมสามารถเห็นรายละเอียด และเนื้อหาเรื่องสัดส่วน รูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตที่เกิดจากสรีระร่างกายมนุษย์ได้อย่างชัดเจน ผสานกับการกำหนดโทนสีน้ำตาลที่ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจจากสีของกระดาษในภาพเดอะวิทรูเวียนแมนส่งผลให้เกิดความเป็นเอกภาพในการแสดงผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ชิ้นนี้

4.3.1.8 การ ออกแบบแสง

การออกแบบแสง ผู้วิจัยได้ดำเนินการผ่านการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จำนวน 5 ครั้ง เพื่อให้ได้รูปแบบของแสงที่เหมาะสมกับการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน โดยได้ประมวลผลเพื่อให้เห็นพัฒนาการ ดังนี้

การออกแบบแสงครั้งที่ 1 ถึงครั้งที่ 3 ผู้วิจัย ได้ทำการทดลองถึงองค์ประกอบอื่น ๆ แต่ยังคงพิจารณาถึงรูปแบบของแสงที่ผู้วิจัยต้องนำมาใช้เพื่อส่งเสริมการแสดง ทั้งด้านการส่องสว่างชัดเจนในการแสดงองค์ที่ 1 จะทำให้ผู้ชมที่อยู่ในระยะไกลสามารถเห็นถึงลีลาในการวัดของนักแสดงได้อย่างชัดเจน ในการแสดงองค์ที่ 2 การออกแบบแสงโดยใช้แสงด้านข้าง (Side Light) เพื่อแสดงให้เห็นถึงความชัดเจนของสรีระร่างกายนักแสดง และการใช้แบล็คไลท์ (Black Light) ในช่วงแสดงวิวัฒนาการที่จะทำให้ผู้ชมเห็นเพียงแต่ลายเส้นที่อยู่บนร่างกายของนักแสดง ก่อให้เกิด

ภาพที่แตกต่างออกไป ในแสงครั้งที่ 4 ผู้วิจัยดำเนินการออกแบบแสงในสถานที่แสดงจริง และตรวจสอบคุณสมบัติต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในการใช้องค์ประกอบแสง ได้แก่ ความชัดเจนในการถ่ายทอดบรรยากาศการแสดง ผู้วิจัยได้แบ่งรูปแบบการใช้แสงตามองค์การแสดง ดังนี้ การแสดงองค์ที่ 1 ในทุกช่วงการแสดง ผู้วิจัยเน้นการใช้แสงที่ส่องสว่างชัดเจน โดยกำหนดพื้นที่ให้เกิดความสว่างบนพื้นที่แสดงเท่านั้น การแสดงองค์ที่ 2 ผู้วิจัยเน้นการใช้แสงด้านข้างที่ส่งเสริมให้เห็นสรีระร่างกายของนักแสดงได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น สลับกับการลดระดับความสว่างในช่วงที่นักแสดงใช้เครื่องฉายภาพขนาดเล็ก และใช้แสงแบล็คไลท์ในช่วงท้ายของการแสดงในการสื่อสารให้เห็นเพียงแค่ลายเส้นบนร่างกายของนักแสดงเท่านั้น การออกแบบแสงครั้งที่ 5 ผู้วิจัยยังคงทบทวนลำดับการใช้รูปแบบแสงในลักษณะต่าง ๆ กับผู้ควบคุมแสง และนำมาใช้ในการแสดงผลงาน การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน ในวันที่ 6 ธันวาคม 2560

จากการออกแบบแสงที่ใช้ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน ทำให้เห็นว่าผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญการสร้างสรรค์ (Creativity) ในด้านการคิดค้นรูปแบบของแสงที่จะนำมาใช้สนับสนุนรูปแบบการแสดงในช่วงจังหวะต่าง ๆ ที่มุ่งเน้นความชัดเจนสู่งานสร้างสรรค์

4.3.2 แนวคิดในการแสดงผลงาน “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน”

การวิจัยสร้างสรรค์เรื่อง “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน” ผู้วิจัยได้ปฏิบัติสร้างสรรค์และวิเคราะห์ประเด็นต่าง ๆ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับสัดส่วนร่างกายของมนุษย์ และรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตธรรมชาติที่เป็นความหมายโดยนัยของภาพเดอะวิทรูเวียนแมนของเลโอนาร์โด ดา วินชี ในประเด็นที่ได้ชี้แจงมาก่อนหน้านี้แล้ว ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยจะทำการอภิปรายผลจากการปฏิบัติสร้างสรรค์ตามแนวคิดของการแสดง ดังต่อไปนี้

4.3.2.1 แนวคิดภาพเดอะวิทรูเวียนแมน

ในงานวิจัยฉบับนี้ ภาพเดอะวิทรูเวียนแมนเป็นแรงบันดาลใจสำคัญที่สุดของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ด้านการออกแบบจึงคำนึงถึงความหมายโดยนัยที่แฝงอยู่ในภาพนี้ได้แก่ เนื้อหา ด้านสัดส่วนของมนุษย์ และรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตธรรมชาติที่เกิดจากร่างกายของมนุษย์ โดยผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ผู้วิจัยรวบรวมสู่การวิเคราะห์ข้อมูลสำหรับการออกแบบการเคลื่อนไหวท่าทางในการแสดงโดยเฉพาะอย่างยิ่งในองค์ 1 ที่ผู้วิจัยได้ตั้งชื่อก่อนหน้านี้ไว้ว่า ร่างกาย สัดส่วน เรขาคณิต

เป็นการนำข้อมูลที่เป็นความหมายโดยนัยของภาพเดอะวิทรูเวียนแมน ทั้งในเรื่องของสัดส่วนที่มีการเปรียบเทียบสัดส่วนความสูงกับความยาว ความกว้างของอวัยวะต่าง ๆ และการสร้างสรรค์ลวดลายบนพื้นที่แสดงที่เกิดจากการเคลื่อนไหวของมนุษย์ ในองค์ 1 นี้ผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 4 ช่วงการแสดงเพื่อให้ผู้รับชมได้เห็นข้อมูลที่ผู้วิจัยศึกษามาผ่านการแสดงได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น ได้แก่ ช่วงที่ 1 การวัดสัดส่วนและสร้างรูปเรขาคณิตจากความสูงที่เท่ากัน ช่วงที่ 2 ความยาวเท้าที่เท่ากัน ช่วงที่ 3 ขนาดร่างกายที่ต่างกัน และช่วงที่ 4 เรขาคณิต ทั้ง 4 ช่วงการแสดงผู้วิจัยออกแบบให้เกิดการเปรียบเทียบความสูงทั้งของบุคคลที่มีความสูงเท่ากัน การเปรียบเทียบอวัยวะที่มีความเท่ากันของนักแสดง 2 คน และนำนักแสดงทั้ง 2 คนที่มีความแตกต่างทางด้านสัดส่วนของอวัยวะต่าง ๆ ไปเปรียบเทียบกับความสูงของตนเองซึ่งเป็นข้อมูลที่แสดงให้เห็นว่า ถึงแม้ร่างกายมนุษย์จะมีความแตกต่างกันทางด้านขนาดและความสูงก็สามารถเปรียบเทียบวัดสัดส่วนต่าง ๆ ด้วยร่างกายของตนเองตามข้อมูลที่แฝงอยู่ในภาพเดอะวิทรูเวียนแมน

4.3.2.2 แนวคิดสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต

ผู้วิจัยให้ความสำคัญในด้านการนำเสนอ เพื่อให้ผลงานสร้างสรรค์เกิดความแตกต่างและมีความชัดเจนอย่างเป็นรูปธรรมที่นาฏศิลป์สร้างสรรค์ในประเทศไทยยังไม่มีผู้ใดหยิบยกประเด็นนี้ขึ้นมาสร้างสรรค์ การสร้างสรรค์การแสดงเกี่ยวกับสัดส่วนผู้วิจัยได้เลือกใช้ท่าทางในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) ในการแสดงพร้อมกับการเลือกใช้เสียงของนักแสดงในการกล่าวถึงตัวเลขซ้ำ ๆ โดยหากผู้ชมนับจำนวนครั้งตามจะพบว่าจำนวนที่นักแสดงกล่าวถึงหมายถึงจำนวนการเปรียบเทียบสัดส่วนของตนเอง ไม่เพียงเท่านั้นผู้วิจัยนำแนวคิดเรื่องสัดส่วนมาใช้ในการคัดเลือกนักแสดง โดยนักแสดงทั้ง 6 ที่ผู้วิจัยเลือกมาแสดงจำเป็นต้องมีคุณสมบัติทางด้านสัดส่วนดังนี้ นักแสดงชาย 2 คนแรกมีขนาดความสูงที่เท่ากัน นอกจากนี้ผู้วิจัยจะใช้ท่าทางในการเปรียบเทียบสัดส่วนที่เท่ากันของนักแสดงทั้งสองแล้ว ผู้วิจัยยังได้สร้างรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตจากร่างกายและการเคลื่อนไหวของนักแสดงทั้งสองอีกด้วย นักแสดงหญิงคู่ที่ 2 ผู้วิจัยเลือกจากคุณสมบัติของความยาวเท้าที่มีขนาดเท่ากัน ซึ่งหมายความว่านักแสดงหญิงทั้ง 2 คนนี้มีขนาดความยาวหน้าที่เท่ากัน โดยธรรมชาติตามข้อมูลที่ผู้วิจัยได้ศึกษา และนักแสดงคู่ที่ 3 ผู้วิจัยได้เลือกนักแสดงที่มีคุณสมบัติทางด้านสัดส่วนที่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง ทั้งด้านความสูงและขนาดต่าง ๆ ของอวัยวะ เห็นได้ว่าแนวคิดเรื่องสัดส่วนเป็นแนวคิดที่สำคัญอย่างมาก และถึงเป็นแนวคิดที่ผู้วิจัยคำนึงถึง

ตลอดการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ชั้นนี้ ในการแสดงองค์ 2 ผู้วิจัยได้ตั้งชื่อไว้ว่า ร่างกายกับการสร้างสรรค์ที่ไม่รู้จบ ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลวิวัฒนาการที่เกิดจากภาพ ทำให้เกิดแรงบันดาลใจในการออกแบบท่าทางการเคลื่อนไหวตามรูปภาพที่มีการบันทึกไว้ ซึ่งบางส่วนออกแบบตามผลงานของดาวินชี และบางส่วนผู้วิจัยได้ให้นักแสดงจินตนาการและค้นสตออกมา โดยเฉพาะในช่วงท้ายขององค์นี้ ผู้วิจัยมีความตั้งใจว่าจะให้นักแสดงเคลื่อนไหวภายใต้แนวคิดสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตไปเรื่อย ๆ จนกระทั่งจบการแสดง เนื่องจากผู้วิจัยเห็นว่าสัดส่วนของร่างกายมนุษย์เป็นต้นกำเนิดในการสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ เช่นเดียวกับการนำรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตมาพัฒนาสร้างสรรค์ที่สามารถทำได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุด ส่งเสริมให้ผลงานการแสดง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุดเดออะวิทูเวียนแมน เป็นผลงานที่เกิดองค์ความรู้ใหม่ ริเริ่มการนำเสนอที่มุ่งเน้นการพินิจเรื่องร่างสัดส่วน สรีระร่างกายของมนุษย์ จากมุมมองที่ละทิ้งความงามในเชิงภววิสัย โดยท้าทายความพึงพอใจของผู้ชม

4.3.2.3 แนวคิดความเรียบง่ายตามแนวคิดนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่

ผู้วิจัยเสนอถึงความไม่มีข้อกำหนด กฎเกณฑ์ ทั้งในแง่ของกระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ หรือพื้นที่แสดง แต่ผู้ออกแบบสร้างสรรค์จำเป็นต้องวางแผนการแสดงอย่างรัดกุม เพื่อให้ผลงานของตนสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่วางไว้ มุ่งเน้นเลือกท่าทางการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) ความเรียบง่าย (Minimalism) มาพัฒนาต่อยอดในกระบวนการสร้างสรรค์ มุ่งค้นหาการสื่อสารที่กระตุ้นผู้ชมให้เกิดการตีความ และแลกเปลี่ยนประสบการณ์อันเป็นเป้าหมายสำคัญของนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ เช่น ในองค์ 1 ผู้วิจัยได้ใช้การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการวัดเป็นท่าทางในชีวิตประจำวันที่คุณเหมือนว่าเรียบง่าย แต่ในกระบวนการการฝึกซ้อมนั้นนักแสดงจำเป็นต้องเคลื่อนไหวร่างกายของตนเองให้ประสานไปกับลมหายใจของตนเอง อีกทั้งเป็นกระบวนการฝึกประสาทสัมผัสที่หลากหลายของนักแสดงทั้งการออกเสียงซ้ำ ๆ แต่ในระบบความคิดของนักแสดงจำเป็นต้องคำนวณจำนวนครั้งที่ได้ทำการวัดอย่างต่อเนื่อง ทั้งหมดทั้งมวลในการออกแบบการแสดงในชุดนี้ที่ผู้วิจัยมุ่งเน้น ความเรียบง่ายแต่ในกระบวนการดำเนินงานทั้งหมดผู้วิจัยได้วางแผน และสร้างกระบวนการฝึกซ้อมเพื่อให้นักแสดงสามารถสื่อสารผ่านท่าทางการเคลื่อนไหวได้ตามเป้าหมายของผู้วิจัย ซึ่งสอดคล้องไปกับความเรียบง่ายตามแนวคิดนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้นำแนวคิดความเรียบง่ายผ่านการออกแบบเครื่องแต่งกายที่

มุ่งเน้นถึงสรีระร่างกายของนักแสดง และมีเพียงเส้นที่เป็นสิ่งแสดงถึงสัดส่วนของร่างกายให้เกิดความชัดเจนมากยิ่งขึ้นอีกด้วย

4.3.2.4 แนวคิดองค์ประกอบทางทัศนศิลป์

แนวคิดด้านองค์ประกอบศิลป์ ถือเป็นอีกหนึ่งแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์การแสดง เนื่องจากองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ คือ การที่ผู้วิจัยคำนึงถึงความสมดุล สมมาตร ในการออกแบบการวางตำแหน่งนักแสดงบนพื้นที่ พร้อมตำแหน่งการวางลวดลาย รูปร่างหรือรูปทรงต่าง ๆ ทั้งวงกลม สี่เหลี่ยม สามเหลี่ยมที่เกิดจากร่างกายของมนุษย์และอุปกรณ์ประกอบการแสดงที่ไม่เพียงแต่สามารถรับชมได้เพียงด้านเดียวเท่านั้น ในรูปแบบการแสดงขึ้นนี้ ผู้วิจัยให้ความสนใจในการจัดวางตำแหน่งต่าง ๆ ที่ผู้ชมสามารถรับชมการแสดงได้หลากหลายระดับการมองทั้งด้านบนเหนือพื้นที่การแสดง หรือระดับเดียวกับการแสดง โดยในระหว่างการแสดงนั้นผู้ชมสามารถเดินรับชมการแสดงได้หลากหลาย องค์ประกอบทางทัศนศิลป์ที่ผู้วิจัยคำนึงถึงรวมถึงการวางตำแหน่งของฉากที่ผู้ชมสามารถรับชมผ่านบริเวณห้องชั้นลอย และพื้นที่รอบด้าน ณ โถงชั้น 1 คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย คำนึงถึงโทนสีในการออกแบบ เครื่องแต่งกาย และสีพื้นของฉาก ซึ่งเป็นสีที่ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจจากภาพวาดเดอะวิทรูเวียนแมน สร้างให้เกิดความอ่อนแก่ของน้ำหนักร่างกาย สีนํ้าตาล ทำให้เกิดความสว่าง มีดทั้งบนพื้นที่การแสดงและเครื่องแต่งกายของนักแสดง จากการแสดงผู้วิจัยได้กำหนดให้สีของเครื่องแต่งกายของนักแสดงมีโทนสีที่สว่างกว่าสีของพื้นที่แสดงเนื่องจากในการแสดงมีการฉายภาพจากเครื่องฉายภาพขนาดเล็กเมื่อทำการฉายบนพื้นที่ที่มีสีสว่างจะส่งผลให้ภาพที่เกิดขึ้นมีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น รวมถึงการเลือกใช้สีของเทพกระดาษาสองหน้าสีขาวซึ่งเป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดงหลักของการแสดงสร้างสรรค์ครั้งนี้ โดยผู้วิจัยได้คำนึงถึงการเลือกใช้สีที่มีความเป็นส่วนหนึ่งของการแสดง ไม่รบกวนสายตาระหว่างการแสดงแต่สามารถมองเห็นได้ชัดเจน อีกทั้งยังแฝงด้วยคุณสมบัติการเรืองแสงเมื่อกระทบกับแสงแบล็คไลท์ ซึ่งเมื่อเรืองแสงออกมาจะเป็นลายเส้นที่ชัดเจนประสานไปกับลายเส้นสีขาวที่อยู่บนร่างกายของนักแสดง เห็นได้ว่าผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญกับภาพที่ออกมาสู่สายตาของผู้ชมให้เกิดความเป็นเอกภาพและสามารถรับชมการแสดงได้หลากหลายมุมมอง

4.3.2.5 แนวคิดการออกแบบพื้นที่การแสดงโดยวางตำแหน่งผู้ชมอยู่ในระดับที่สูงกว่านักแสดง

แนวคิดการออกแบบพื้นที่การแสดงโดยวางตำแหน่งผู้ชมอยู่ในระดับที่สูงกว่านักแสดง เป็นแนวคิดที่ผู้วิจัยได้คำนึงถึงการออกแบบพื้นที่การแสดง การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ประสานไปกับการใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงในการสร้างลวดลายต่าง ๆ ให้เกิดขึ้น ผลงานการแสดงครั้งนี้การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ไม่เพียงแต่ให้ความสำคัญต่อการสร้างลวดลาย รูปแบบหรือโครงสร้างการแสดงในแนวตั้งเท่านั้น การจัดวางตำแหน่งผู้ชมอยู่ในระดับที่สูงกว่านักแสดงนั้นเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้วิจัยได้คำนึงถึงการออกแบบลีลานาฏยศิลป์โดยให้นักแสดงออกลีลาท่าทางผ่านการนอนราบที่จะทำให้ผู้ชมได้เห็นถึงลายเส้น รูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตธรรมชาติที่ชัดเจนยิ่งขึ้น และก่อให้เกิดรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ที่มีความแปลกใหม่ สามารถรับชมได้หลากหลายมุมมอง

4.3.2.6 แนวคิดนาฏยศิลป์ร่วมสมัย

ผู้วิจัยได้มุ่งเน้นการทดลองในกระบวนการสร้างสรรค์องค์ประกอบต่าง ๆ เพื่อให้ได้รูปแบบการแสดงที่มีความใหม่ แตกต่าง และมีเอกลักษณ์ ทั้งการออกแบบบทการแสดงที่ผู้วิจัยไม่ได้คำนึงการเล่าเรื่องแต่ให้ความสำคัญในข้อมูลที่ผู้วิจัยได้ค้นหา สู่การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ที่ผู้วิจัยบูรณาการแนวคิดอันหลากหลายทั้งการใช้ท่าทางในชีวิตประจำวัน ทฤษฎีลาบานที่คำนึงถึงการเคลื่อนไหว 360 องศา เพื่อให้ได้มาซึ่งผลงานการแสดงที่มีลักษณะเฉพาะ และแสดงถึงอัตลักษณ์ของการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน

4.3.2.7 แนวคิดอุปกรณ์ประกอบการแสดง

ผู้วิจัยได้คำนึงถึงแนวคิดที่จะนำอุปกรณ์ประกอบการแสดงมาใช้ในเชิงการสื่อสาร โดยผู้วิจัยเลือกใช้เทพกระดาษสองหน้าในการเป็นสื่อสัญลักษณ์เชิงเปรียบเทียบ และในการสร้างรูปร่างที่เกิดจากการเคลื่อนไหวของมนุษย์ อีกทั้งนำเครื่องฉายภาพขนาดเล็กที่เป็นเทคโนโลยีที่ทันสมัยมาใช้ฉายภาพลงบนร่างกายของนักแสดงที่ถูกแปลเปลี่ยนไปในรูปแบบต่าง ๆ เป็นเครื่องมือที่ผู้วิจัยใช้ในการกระตุ้นจินตนาการของผู้รับชมให้สอดประสานไปกับการแสดงที่เกิดขึ้น

4.3.2.8 แนวคิดการสร้างสรรคการแต่งที่เป็นศิลปะเพื่อศิลปะ

ผู้วิจัยความสนใจในความหมายโดยนัยของภาพเดอะวิทรูเวียนแมนที่มีความเกี่ยวข้องกับร่างกายของมนุษย์ ในฐานะนักเต้น นักแสดง และนักสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ที่ต้องใช้ร่างกายในการสร้างสรรค์การเคลื่อนไหวต่าง ๆ ทำให้ผู้วิจัยต้องการนำ ประสบการณ์ทางการเต้น การแสดง และการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงขึ้นนี้ โดยไม่ได้คำนึงถึงการเอาใจการรับชมของผู้ชมด้วยการนำเสนอสิ่งทีนอกเหนือข้อมูลที่ค้นพบเพื่อสร้างความตื่นตาตื่นใจในการแสดง ทำทหายความพึงพอใจของผู้ชม ส่งผลให้การแสดง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน เกิดรูปแบบที่สอดประสานไปกับประเด็นที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนออย่างแท้จริง มีเอกภาพ มีอัตลักษณ์ และมีคุณค่าทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ อันจะเป็นประโยชน์ต่อการใช้ต่อการศึกษาทางด้านนาฏศิลป์ สร้างสรรค์ต่อไปในอนาคต

4.4 สรุปบท

บทที่ 4 กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลและการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ผู้วิจัยนำเสนอการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์การแต่งจากการวิเคราะห์ข้อมูลคำถามงานวิจัยที่แบ่งออกเป็น 2 ประเด็นหลัก คือ กระบวนการวิเคราะห์องค์ประกอบการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงนาฏศิลป์จากภาพเดอะวิทรูเวียนแมน 8 ประการ และการวิเคราะห์แนวคิดที่ได้หลังจากทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์การแต่ง 8 ประการ และได้ทำการอภิปรายผลจากการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ อีกทั้งวิเคราะห์แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์การแต่งนาฏศิลป์ ในบทที่ 5 ผู้วิจัยจะสรุปผลที่ได้จากการทดลองในงานวิจัยสู่การผลที่ได้จากการวิจัย “การสร้างสรรคนาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน” ทั้งรูปแบบและแนวคิดที่ได้หลังจากการปฏิบัติการ สํารวจประชาพิจารณ์ที่เกี่ยวข้องกับการแสดงผลงาน ข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาค้นคว้าและการทำวิจัยต่อไปในอนาคต

บทที่ 5

บทสรุป

5.1 อารัมภบท

ในบทที่ 4 ผู้วิจัยได้กล่าวถึงรายละเอียดหัวข้อ การวิเคราะห์ข้อมูล การทดลองปฏิบัติ การสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ร่วมสมัย การวิเคราะห์แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน การอภิปรายผล และสรุปบท โดยผู้วิจัยได้เรียบเรียงข้อมูล แสดงขั้นตอน และอธิบายรายละเอียดต่าง ๆ ไปแล้ว ในบทที่ 5 ผู้วิจัยจะกล่าวถึงหัวข้อ ผลที่ได้จากการวิจัย ผลงานการแสดง การสำรวจประชาพิจารณ์ที่เกี่ยวข้องกับการแสดงผลงาน การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน (The Vitruvian Man) และข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาค้นคว้าและการทำงานวิจัยต่อไปในอนาคต

5.2 ผลที่ได้จากการวิจัย “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน”

จากการศึกษาวิจัยตามระเบียบวิจัย สามารถสรุปสาระสำคัญได้ 2 ประการ คือ ประการที่ 1 รูปแบบของการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ โดยวิเคราะห์ตามองค์ประกอบของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ และประการที่ 2 แนวคิดของการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ สามารถจำแนกตามประเด็นที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

5.2.1 รูปแบบของการสร้างสรรค์ผลงาน “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน”

ในด้านของรูปแบบของการสร้างสรรค์ผลงานผู้วิจัยได้แบ่งตามหัวข้อดังต่อไปนี้

5.2.1.1 การออกแบบบทการแสดง การออกแบบบทการแสดงในผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจจากภาพเดอะวิทรูเวียนแมน โดยให้ความสำคัญต่อแนวคิดเรื่องสัดส่วนร่างกายมนุษย์ และท่าทางในภาพเดอะวิทรูเวียนแมนเป็นหลัก ไม่มุ่งเน้นรูปแบบการเล่าเรื่อง

ตามลำดับเหตุการณ์ การออกแบบบทการแสดงผู้วิจัยแบ่งโครงสร้างรูปแบบการแสดงออกเป็น 2 องค์กร โดยที่แบ่งตามประเด็นสำคัญได้แก่ องค์กรที่ 1 ร่างกาย สัดส่วน เรขาคณิต นำเสนอแนวคิดในการวัด สัดส่วนของร่างกายมนุษย์ การเปรียบเทียบขนาด ส่วนสูงที่เลโอนาร์โด ดา วินชีได้ทำการวิเคราะห์ และเชื่อมโยงสู่ภาพเรขาคณิต ผู้วิจัยลำดับการเปรียบเทียบ 4 ช่วง ได้แก่ ช่วงที่ 1 การวัดสัดส่วน และสร้างรูปเรขาคณิตจากความสูงที่เท่ากัน ช่วงที่ 2 ความยาวเท่าที่เท่ากัน ช่วงที่ 3 ขนาดร่างกายที่ต่างกัน และช่วงที่ 4 เรขาคณิต และองค์กรที่ 2 ร่างกายกับการสร้างสรรค์ที่ไม่รู้จัก

5.2.1.2 การคัดเลือกนักแสดง ประกอบไปด้วยนักแสดง 6 คน ผู้ชาย 3 คน และผู้หญิง 3 คน ผู้วิจัยคัดเลือกนักแสดงโดยคำนึงถึงสัดส่วน สรีระร่างกายที่มีความเหมือนกัน หรือต่างกันเป็นประเด็นสำคัญ พิจารณาจากคุณสมบัติด้านสัดส่วน ได้แก่ สัดส่วนด้านความสูงของร่างกายที่เหมือนและต่างกัน สัดส่วนด้านความยาวของฝ่าเท้า

5.2.1.3 การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยได้ดำเนินงานตามกรอบแนวคิดของ นาฏศิลป์ร่วมสมัยที่ให้ความสำคัญในด้านการปฏิบัติการทดลองเพื่อให้ได้รูปแบบนาฏศิลป์ที่มีความเฉพาะตัว ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามที่ได้ทำการทดลองคิดค้นท่าทาง และการจัดวางองค์ประกอบ ทางด้านนาฏศิลป์ ผู้วิจัยได้คิดค้นท่าทางผ่านข้อมูลที่ได้รับ โดยพัฒนาการเคลื่อนไหวจากท่าทางในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) ดังถูกนำเสนอในผลงานการแสดงองค์กรที่ 1 ช่วงที่ 1 ผู้วิจัยได้ ออกแบบลีลาให้นักแสดงชายเดินเข้าสู่พื้นที่การแสดง ดึงเทพกระดาศขาวออกจากม้วนเทปติดลงบน พื้นที่แสดงเป็นเส้นตรง และนำนิ้วชี้ของตนเองทั้งสองข้างสลับกันทาบเส้นตรงนั้นไปจนครบจำนวน 96 ครั้ง อีกทั้งผู้วิจัยนำทฤษฎีของลาบานเข้ามาใช้สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวให้เกิดมิติ ในการเคลื่อนไหวรอบทิศทาง ดังในการแสดงองค์กรที่ 1 ช่วงที่ 4 และในการแสดงองค์กรที่ 2 ที่ผู้วิจัยได้ คำนึงถึงการออกแบบลีลารอบทิศทางไม่ได้นำเสนอการแสดงเพียงด้านใดด้านหนึ่งเท่านั้น และผู้วิจัย นำแนวคิดทางนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่เข้ามาส่งเสริมผลงานการแสดงโดยใช้เทคนิคการตันสด ที่เกิดจากการสัมผัสระหว่างร่างกายของมนุษย์ (Body Contact Improvisation) ในการแสดงองค์กรที่ 1 ช่วงที่ 4 ที่นักแสดงได้นำแผ่นหลังประกบกันและพัฒนาสู่ลีลา รวมถึงแนวคิดทำน้อยได้มาก (Less is more) ที่ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลาท่าทางในชีวิตประจำวันมาพัฒนาออกแบบลีลานาฏศิลป์ขึ้นนี้

5.2.1.4 การออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้วิจัยคำนึงถึงการออกแบบเครื่องแต่งกาย เพื่อเน้นสัดส่วนของสรีระร่างกายเป็นหลัก ดังนั้น รูปแบบลักษณะเครื่องแต่งกายที่ถูกนำเสนอ ในผลงานสร้างสรรค์ขึ้นนี้ ผู้วิจัยใช้แบบออลอินวัน (All in one) ซึ่งเป็นเครื่องแต่งกายแบบเนื้อ แสดง ถึงสัดส่วนและสรีระของนักแสดงได้อย่างชัดเจน และใช้สีที่สอดคล้องไปกับสีผิวของนักแสดง คือ

สีน้ำตาล ประกอบกับการสอดแทรกสัญลักษณ์ที่ผู้วิจัยใช้เส้นตรงสีขาววางบนเครื่องแต่งกายทั้งแนวตั้ง และแนวขวาง อันจะทำให้เห็นเป็นเส้นสายบนร่างกายทั้งเส้นตรงแนวขวางบริเวณหน้าอก เส้นตรงแนวตั้งบริเวณกลางลำตัวซึ่งเป็นการสื่อถึงเรื่องสัดส่วนด้านความยาวและสั้นของร่างกายที่สัมพันธ์กับ สัดส่วนของเส้น

5.2.1.5 การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ผู้วิจัยได้ทำการเลือกใช้เทป กระดาษขาวสองหน้าเข้ามาใช้ในการแสดง ทั้งในการแสดงความหมายทางด้านสัดส่วน ดังที่ผู้วิจัยใช้ ประกอบในองก์ที่ 1 ของการแสดง ได้แก่ การแสดงองก์ 1 ช่วงที่ 1 การนำเทปกระดาษสองหน้า ติดลงบนพื้นที่แสดงพร้อมกับการทาความกว้างนิ้วชี้ทั้งสองด้านลงบนเทปเพื่อแสดงการวัดสัดส่วนที่ เปรียบเทียบกับความสูงของร่างกายนักแสดง การแสดงองก์ 1 ช่วงที่ 2 การติดเทปกระดาษสอง แนวตั้งบริเวณกึ่งกลางใบหน้า จากนั้นนำมาติดลงบนพื้นที่แสดงและนำฝ่าเท้าของนักแสดงวางเทียบ ซึ่งเป็นสิ่งที่แสดงได้ชัดเจนว่าความยาวของใบหน้ามีความยาวเท่ากับความยาวฝ่าเท้าของนักแสดง ผู้นั้น และการนำเทปกระดาษสองหน้ามาติดลงบนพื้นที่แสดง ไปพร้อมกับการเคลื่อนไหวเพื่อแสดงให้ เห็นถึงการเคลื่อนไหว ดังในการแสดงองก์ 1 ช่วงที่ 1 ในช่วงที่นักแสดงชายคนหนึ่งนอนราบลงบน พื้นที่แสดงจากนั้นกางขาขวา นำขาซ้ายมาปิดโดยมีสะดือเป็นจุดศูนย์กลาง และมีนักแสดงชายอีกคน หนึ่งคอยติดเทปกระดาษสองหน้าลงพื้นที่แสดงตามการเคลื่อนไหวนั้น มากไปกว่านั้นเทปกระดาษ สองหน้ามีคุณสมบัติเรืองแสงเมื่อกระทบกับแสงแบล็คไลท์เป็นการส่งเสริมการ แสดง ให้เกิดความน่าติดตามยิ่งขึ้นในการแสดงองก์ 2 นอกจากนั้น ผู้วิจัยได้นำเครื่องฉายภาพขนาดเล็กเข้า มาเป็นส่วนหนึ่งในการแสดงองก์ 2 โดยแสดงภาพวิวัฒนาการต่าง ๆ ที่เกิดจากแนวคิดของเลโอนาร์โด ดา วินชีฉายพร้อมกับการเคลื่อนไหวในรูปแบบต่าง ๆ ของนักแสดงในช่วงนั้น

5.2.1.6 การออกแบบสถานที่แสดง ผู้วิจัยให้ความสนใจกับสถานที่ที่ไม่ใช่โรงละคร และสามารถให้ผู้ชมสามารถรับชมได้หลากหลายทิศทาง หลากหลายระดับ ในที่นี้ผู้วิจัยได้เลือก สถานที่การแสดง คือ บริเวณโถงชั้น 1 คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยจัดวาง ตำแหน่งการแสดง และตำแหน่งผู้ชมให้เกิดความเหมาะสมและสร้างสรรค์ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การมุ่งเน้นให้ผู้ชมอยู่ระดับที่สูงกว่านักแสดงอันจะทำให้เห็นทุกความเคลื่อนไหวของการแสดง ประกอบกับพลุดลายที่นักแสดงสร้างสรรค์ขึ้นในขณะที่ทำการแสดงได้อย่างชัดเจน อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมและสร้างประโยชน์บนพื้นที่

5.2.1.7 การออกแบบดนตรีและเสียงประกอบการแสดง ในช่วงต้นของการแสดง ผู้วิจัยเลือกใช้เสียงของนักแสดงเป็นเสียงหลัก เนื่องจากในช่วงต้นของการแสดงเป็นการดำเนินเรื่อง

เกี่ยวข้องกับการวัดสัดส่วนร่างกาย และในช่วงครึ่งหลังของการแสดงผู้วิจัยเลือกใช้เสียงสังเคราะห์ ซายน์เวฟ (Sine Wave) ในการสร้างบรรยากาศและสนับสนุนการแสดงให้เกิดมิติมากยิ่งขึ้น

5.2.1.8 การ ออกแบบแสง ผู้วิจัยได้พิจารณาถึงคุณสมบัติของแสงที่สามารถถ่ายทอดความหมาย บรรยากาศ โดยผู้วิจัยพิจารณาถึงประเด็นในการนำเสนอแต่ละช่วง กำหนดให้แสงทำหน้าที่ส่งเสริมท่าทาง สรีระ และรูปแบบผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ ดังเช่นในการแสดงองค์ที่ 1 ที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอความชัดเจนในท่าทางการวัดสัดส่วน การใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงในขณะแสดง และความชัดเจนในการเปรียบเทียบสัดส่วนต่าง ๆ เหล่านี้ล้วนแล้วแต่เป็นเหตุผลที่ทำให้ผู้วิจัยเลือกใช้แสงไฟในการส่องสว่างและไม่มีการเปลี่ยนแปลงในแต่ละช่วงของการแสดงองค์ที่ 1 ไปจนถึงการเลือกใช้แสงแบล็คไลท์ที่เป็นการเน้นให้เห็นถึงลวดลายเส้นต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นบนพื้นที่แสดง และให้อารมณ์ความรู้สึกถึงความทันสมัยทางด้านเทคโนโลยีในการแสดงองค์ที่ 2

5.2.2 แนวคิดที่ได้หลังจากการปฏิบัติการ “ การ สร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เตะะวิทรูเวียนแมน ”

จากการพิจารณาคำถามในงานวิจัยเพื่อกำหนดลักษณะภาพรวมโครงสร้างการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในงานวิจัยนี้ ส่งผลให้เกิดแนวคิดโครงสร้างของการแสดง 8 ประเด็น ผู้วิจัยสามารถแสดงเนื้อหาสำคัญโดยสังเขปในแต่ละประเด็น ดังนี้

5.2.2.1 ภาพเตะะวิทรูเวียนแมน

การออกแบบการแสดงนาฏศิลป์ในวิทยาลัยนันทศิลป์นี้ ผู้วิจัยได้นำท่าทางในภาพเตะะวิทรูเวียนแมนมาใช้ในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ ได้แก่ การกางแขนในระดับขนานพื้น การเหยียดแขนทั้งสองข้างขึ้นระดับเหนือศีรษะ การยื่นเหยียดเข้าตรงในลักษณะท่อนขาชิดติดกันแต่แยกปลายเท้าซ้ายออกด้านข้าง และการยื่นเหยียดเข้าตรงในลักษณะกางขาออกจากกันมีระยะความห่างเสมอความกว้างของไหล่ พร้อมแยกปลายเท้าซ้ายออกด้านข้าง และรูปเรขาคณิตในภาพทั้งเส้นตรงที่อยู่บนร่างกายของชายในภาพ ผู้วิจัยได้นำมาใช้ในการออกแบบเครื่องกายด้วยการวางเส้นตรงบนตำแหน่งต่าง ๆ รูปวงกลมและรูปสี่เหลี่ยมที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ในการแสดงองค์ที่ 1 ช่วงที่ 1 อีกทั้งผู้วิจัยได้นำภาพเตะะวิทรูเวียนแมนมาใช้ในการออกแบบองค์ประกอบการแสดงต่าง ๆ ได้แก่ การนำสีน้ำตาลในภาพมาใช้ในการออกแบบพื้นที่แสดงและเครื่องแต่งกาย อีกทั้งคำนึงถึงสรีระร่างกายมนุษย์ดังเช่นภาพชายในภาพที่แสดงอย่างชัดเจน

การคำนึงถึงเส้นในภาพวาดที่กระตุ้นให้ผู้วิจัยค้นหาและเลือกใช้เทพกระดาศาขาวสองหน้าเป็นอุปกรณ์ประกอบแสดงหลัก เหล่านี้ล้วนแล้วแต่เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นมาจากภาพเดอะวิทรูเวียนแมนทั้งสิ้น

5.2.2.2 สัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต

สัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตถือเป็นแนวคิดสำคัญที่ผู้วิจัยใช้ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในครั้งนี้ ทั้งการนำแนวคิดทางด้านสัดส่วนใช้ในการคัดเลือกนักแสดงทั้งในด้านสัดส่วนความสูงของนักแสดงชาย 2 คนที่มีขนาดเท่ากันแสดงในองก์ 1 ช่วงที่ 1 ทำให้ผู้วิจัยได้รูปแบบการนำเสนออันหลากหลายทั้งการวัดสัดส่วนความสูงของนักแสดงทั้ง 2 ทั้งวิธีการที่นักแสดงชายคนที่หนึ่งเข้ามาติดเทพกระดาศาขาวยนต์ตามสัดส่วนความสูงของตนเอง และให้นักแสดงชายคนที่สองเข้ามาอนทับเพื่อเปรียบเทียบสัดส่วนความสูงของตนเองกับเทพนั้น หรือการที่นักแสดงชายคนเดิมกางแขนทับเส้นเทพเดิม แสดงให้เห็นว่าระยะความกว้างจากปลายนิ้วกลางทั้งสองข้างเมื่อกางแขนเป็นเส้นตรงจะมีขนาดสัดส่วนเท่ากันความสูงของตนเอง ในการแสดงองก์ 1 ช่วงที่ 2 นักแสดงหญิงทั้ง 2 คนสลับกันนำนิ้วชี้ของตนเองในการเปรียบเทียบความยาวใบหน้าของตนเอง รวมถึงการออกแบบลีลาโดยการนำฝ่าเท้าของนักแสดงอีกฝ่ายหนึ่งมาไว้ในระดับใบหน้า หรือในการแสดงองก์ 1 ช่วงที่ 3 ที่ผู้วิจัยได้นำนักแสดง 2 คนที่มีสัดส่วนความสูงที่แตกต่างกันมาแสดงร่วมกัน แต่นำเสนอท่าทางการวัดสัดส่วนด้วยอวัยวะต่าง ๆ ด้วยท่าทางที่เหมือนกัน แสดงให้เห็นว่าร่างกายมนุษย์ถึงแม้ว่าจะมีความสูงหรือขนาดที่ไม่เท่ากันก็สามารถนำอวัยวะของตนเองเปรียบเทียบสัดส่วนได้เช่นเดียวกัน ด้านแนวคิดรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต ผู้วิจัยได้คำนึงถึงในการออกแบบลีลาเป็นสำคัญเห็นได้จากโจทย์ที่ผู้วิจัยได้ให้นักแสดงทำการต้นสดในการปฏิบัติการทดลองสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ทั้งสามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม วงกลม เส้นตรง เส้นเฉียง และเส้นโค้ง

5.2.2.3 ความเรียบง่ายตามแนวคิดนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ผู้วิจัยสร้างสรรค์ผลงานการแสดงโดยเน้นหลักแนวคิดความเรียบง่ายที่เป็นรูปแบบค่านิยมความงามในนาฏศิลป์ยุคหลังสมัยใหม่ โดยใช้ท่าทางในชีวิตประจำวันในการบอกเล่าเนื้อหาที่ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลมาเป็นหลักในการออกแบบการเคลื่อนไหว ท่าทางที่สื่อความหมายแต่ไม่ซับซ้อน ดังเห็นได้จากการปฏิบัติการทดลองนาฏศิลป์สร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยเลือกใช้ท่าทางที่นำเสนอความหมายอย่างตรงไปตรงมา ทั้งท่าทางการวัดในลักษณะต่าง ๆ ตามข้อมูลที่ผู้วิจัยได้ค้นคว้า เช่น สัดส่วนความสูงของบุคคลหนึ่งสามารถเทียบได้กับความกว้างของนิ้วชี้จำนวน 96 นิ้วชี้ของคนนั้น ผู้วิจัยได้ออกแบบลีลาโดยให้นักแสดงนำนิ้วทาบวัดสัดส่วนอย่างตรงไปตรงมา หรือการวัดเปรียบเทียบสัดส่วนอื่น ๆ ทั้งการทาบฝ่ามือกับฝ่าเท้า ท่าทางการกางฝ่ามือวัดความยาวใบหน้า การนำฝ่าเท้าของนักแสดงอีกคนหนึ่งมาเปรียบเทียบในระดับใบหน้าของตนเอง รวมถึง

การเปรียบเทียบสัดส่วนของตนเองกับเทพกระดาษกาวย่นที่ติดไว้ก่อนหน้าด้วยท่าทางในชีวิตประจำวัน

5.2.2.4 องค์ประกอบทางทัศนศิลป์

องค์ประกอบทางทัศนศิลป์ที่ประกอบไปด้วย เส้น พื้นที่ สี เงา น้ำหนัก เหล่านี้ล้วนแล้วแต่มีความสำคัญกับการสร้างสรรค์นาฏศิลป์โดยให้ผู้ชมรับชมผ่านสายตา โดยผู้วิจัยได้คำนึงถึงเส้น ทั้งเส้นโค้ง เส้นตรงที่นำเสนอผ่านเคลื่อนไหวและท่าทางของนักแสดงรูปแบบต่าง ๆ และการนำมาประกอบบนพื้นที่ว่างเปล่า อีกทั้งการเลือกใช้สีที่อยู่ในโทนน้ำตาลที่ผู้วิจัยได้เห็นมาจากภาพต้นแบบ ทำให้รูปแบบของชิ้นงานเกิดความมีเอกภาพ รวมไปถึงการคำนึงถึงการใช้แสงในรูปแบบต่าง ๆ ที่ทำให้เกิดเงา และน้ำหนักสีในการแสดงที่หลากหลาย

5.2.2.5 การออกแบบพื้นที่การแสดงโดยวางตำแหน่งผู้ชมอยู่ในระดับที่สูงกว่านักแสดง

ผู้วิจัยได้ใช้ประโยชน์จากพื้นที่บริเวณโถงคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในการออกแบบพื้นที่การแสดงโดยให้คนดูขึ้นไปอยู่บนชั้นลอยที่อยู่ระดับสูงกว่าผู้แสดง ซึ่งประกอบด้วยห้องประชุมที่ผู้วิจัยนำมาเป็นพื้นที่รับชม และระเบียงโดยรอบ การจัดวางตำแหน่งผู้ชมให้อยู่ระดับที่สูงกว่านักแสดง ผู้วิจัยต้องคำนึงถึงรูปแบบการจัดวางตำแหน่งในการแสดงต่าง ๆ ทั้งตำแหน่งการเคลื่อนที่ของนักแสดง ทิศทาง ตำแหน่งการติดตั้งอุปกรณ์ประกอบการแสดง ระบบเทคนิคต่าง ๆ ที่จะส่งผลต่อมุมมองจากสายตาผู้ชม เพื่อให้สามารถสื่อสารเรื่องราวผ่านมุมมองที่อยู่สูงกว่านักแสดงตามแนวคิดเรื่องสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ได้ชัดเจนที่สุด ดังในการแสดงองค์ที่ 2 นักแสดงทั้งหมดได้แสดงท่าการยืนแนบกันในลักษณะของวงกลมขนาดเล็ก หรือการจับมือของนักแสดงทั้งหมดในลักษณะวงกลมและเดินถอยหลังทำให้เกิดรูปร่างวงกลมขนาดใหญ่ รูปเหล่านี้ผู้วิจัยได้ค้นพบว่าจะสามารถเห็นได้ชัดเจนเมื่อผู้ชมอยู่ในระดับที่สูงกว่าพื้นที่แสดง

5.2.2.6 ทฤษฎีนาฏศิลป์ร่วมสมัย

ผู้วิจัยได้คำนึงถึงทฤษฎีนาฏศิลป์ร่วมสมัยที่มุ่งเน้นการทดลองปฏิบัติการทางนาฏศิลป์ในทุกองค์ประกอบเพื่อให้ได้ผลงานการแสดงที่มีเอกลักษณ์ รูปแบบเฉพาะตัว และได้สิ่งใหม่ขึ้นมา ในการทดลองการค้นหาลีลาการเคลื่อนไหวผู้วิจัยได้นำเทคนิคการด้นสด (Improvisation) ให้นักแสดงได้แบ่งปันประสบการณ์ของตนเองผ่านท่าทางต่าง ๆ ภายใต้โจทย์ที่ผู้วิจัยตั้งไว้ จากนั้นผู้วิจัยจึงนำท่าทางมาพัฒนา ประเมิน และค้นหาความคล้ายคลึง โดยผู้วิจัยจะ

พิจารณาถึงการสื่อสาร กระบวนการ รูปแบบที่น่าสนใจ เพื่อให้ผู้ชมสามารถสัมผัสได้ถึงเรื่องราวต่าง ๆ และชวนให้ผู้ชมติดตามจนสิ้นสุดการแสดง

5.2.2.7 อุปกรณ์ประกอบการแสดง

ผู้วิจัยได้คำนึงถึงอุปกรณ์ประกอบการแสดงที่จะนำเข้ามาใช้ในการแสดง โดยพิจารณาจากอุปกรณ์ที่นำมาใช้ต้องสามารถสื่อสารข้อมูลให้ผู้วิจัยรวบรวมมา และสามารถสร้างสรรค์เส้น รูปร่างต่าง ๆ ได้ และผู้ชมเมื่อได้รับชมต้องสามารถเข้าใจในสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในการแสดงได้ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเลือกใช้เทปกระดาษสองหน้าที่มีคุณสมบัติตามที่ได้กล่าวมา และสามารถเรื่องแสงได้เมื่อได้รับการกระตุ้นจากแสงแบล็คไลท์ทำให้เกิดภาพของการแสดงที่แตกต่างไปจากการดำเนินเรื่องในตอนต้น อีกทั้งเป็นการกระตุ้นจินตนาการของผู้ชมให้แตกต่างออกไปจากเดิม รวมถึงผู้วิจัยได้เลือกใช้เครื่องฉายภาพขนาดเล็กที่สามารถเคลื่อนที่และทำให้ผู้ชมในบริเวณต่าง ๆ โดยรอบสามารถเห็นภาพที่นักแสดงฉาย ซึ่งทำให้การแสดงมีความน่าติดตามมากยิ่งขึ้น

5.2.2.8 การสร้างสรรค์การแสดงที่เป็นศิลปะเพื่อศิลปะ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดข้อตกลงเบื้องต้นไว้ว่า ผู้วิจัยจะดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ร่วมสมัยที่ได้รับแรงบันดาลใจจากภาพเดอะวิทรูเวียนแมน นำเสนอประเด็นสังคมและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตที่เกิดจากร่างกายมนุษย์มาสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์เพื่อศิลปะ (Art for Art's Sake) เท่านั้น โดยไม่มีจุดมุ่งหมายด้านอื่นแต่อย่างใด ดังที่ผู้วิจัยได้นำเสนอลีลาการแสดงโดยใช้ท่าทางในชีวิตประจำวันเป็นลีลาการเล่าเรื่องหลัก และให้เวลากับการแสดงในการนำเสนอข้อมูลให้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์สู่การแสดงนาฏศิลป์ที่ผู้วิจัยไม่ได้คำนึงถึงความพอใจของผู้ที่จะเข้ามารับชมเป็นสำคัญดังเห็นได้จากการเริ่มต้นของการแสดง ในช่วงที่นักแสดงชายค่อย ๆ ทาบนิ้วชี้ของตนเองทั้งสองข้างลงไปบนเทปกระดาษสองหน้าเป็นจำนวน 96 ครั้งที่ใช้ระยะเวลาประมาณ 5 นาทีในการนำเสนอ




5.3 ผลงานการแสดงการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน





ผู้วิจัยได้จัดแสดงนิทรรศการนำเสนอผลงานการแสดงทางด้านนาฏศิลป์ ในวันที่พุธที่ 6 ธันวาคม พ.ศ. 2560 เวลา 18:30 – 20:00 น. ณ บริเวณด้านหน้าโถงชั้น 1 คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย


ตารางที่ 20 ประมวลภาพการแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์จาก


“การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน”

ที่มาของภาพและตาราง: ผู้วิจัย

องค์ 1 ร่างกาย สัตว์ส่วน เรขาคณิต ช่วงที่ 1 การวัดสัดส่วนและสร้างรูปเรขาคณิตจากความสูงที่เท่ากัน	
<p>นำเสนอการวัดเปรียบเทียบสัดส่วนความสูงของร่างกายด้วยอวัยวะต่าง ๆ ของร่างกาย ในช่วงที่ 1 ประกอบไปด้วยนักแสดงที่มีสัดส่วนความสูงที่เท่ากัน นำเสนอการเปรียบเทียบโดยใช้เทปกระดาษ กาวสองหน้าสีขาว ใช้เสียงจากบรรยากาศและเสียงการนับเลขหนึ่งซ้ำ ๆ จากนักแสดง แสงสว่างให้เห็นท่าทางการนับได้อย่างชัดเจน</p> <p>ความยาวของการแสดงองค์ 1 ช่วงที่ 1 ประมาณ 15 นาที</p>	
ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ภาพเปิดการแสดง แสงไฟค่อย ๆ สว่างขึ้น (Fade in) นักแสดงเดินเข้ามาบนพื้นที่แสดง พร้อมถือเทปกระดาษกาวสองหน้าสีขาวด้วยมือด้านขวา</p>
	<p>นักแสดงหยุดที่ตำแหน่งตรงกลางพื้นที่แสดง เพื่อเป็นสัญญาณในการเริ่มเข้าสู่การแสดง</p>
	<p>แสงไฟสว่างขึ้น นักแสดงใช้นิ้วชี้ของตนเอง ทั้งด้านซ้ายและด้านขวาทาบลงบนเทป สลับกันไปมาอย่างต่อเนื่อง พร้อมกับออกเสียงนับเลขหนึ่งซ้ำ ๆ</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>เมื่อนิ้วชี้ของนักแสดงไปถึงจุดสิ้นสุดของ ม้วนเทป นักแสดงทำการดึงเทปกระดาษ สองหน้าให้ยาวออกไปอีก และทำการ ทาบน้ำชี้ทั้งสองด้านลงบนเทปพร้อมกับการออกเสียงนับเลขหนึ่งซ้ำ ๆ อย่าง ต่อเนื่อง</p>
	<p>นักแสดงทำการวัดด้วยความกว้างของนิ้วชี้ ทั้งด้านซ้ายและด้านขวาไปเรื่อย ๆ เมื่อ ครบจำนวน 96 ครั้งนักแสดงฉีกเทป กระดาษกาวสองหน้าออกถือเป็นการ สิ้นสุดการวัด</p>
	<p>นักแสดงผู้ทำการติดเทปกระดาษกาว สองหน้า วางเทียบสันเท้าของตนเอง ด้านข้างเส้นเทปที่ติดไว้ จากนั้นทำการ นอนลงเทียบกับเส้น พร้อมกับนักแสดงอีก หนึ่งคนเดินเข้ามาในพื้นที่การแสดง</p>
	<p>นักแสดงอีกทำท่าทางการเดินด้านข้าง ขนานแนวเส้นเทป พร้อมกับการออกเสียง นับเลขหนึ่งซ้ำ ๆ ตามจำนวนก้าวที่ตนเอง ก้าว</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>นักแสดงคนที่เดินเข้าพื้นที่แสดง ทำท่าทางการเดินในลักษณะเท้าต่อเท้าอย่างต่อเนื่อง ขนานกับเส้นและนักแสดงอีกคนที่กำลังนอนราบอยู่บนพื้นที่แสดง พร้อมนับเลขหนึ่งอย่างต่อเนื่อง</p>
	<p>เมื่อสิ้นสุดปลายเส้นโดยดูจากนิ้วโป้งเท้าของนักแสดงเสมอกับปลายเส้น นักแสดงคนที่เดินอยู่จะทำการหยุดนับ หากนับจำนวนก้าวของนักแสดงจะได้เท่ากับจำนวน 7 ก้าวซึ่งสามารถเปรียบเทียบได้กับความสูงของร่างกายตนเอง</p>
	<p>เมื่อสิ้นสุดการวัดความสูงด้วยฝ่าเท้า นักแสดงคนที่ยืนอยู่ทำการนั่งลงตามแนวเส้น โดยให้สันเท้าเสมอกับที่ปลายเส้น นักแสดงอีกคนหนึ่งก็นอนอยู่ทำการยกตัวขึ้นสู่ทำนั่งในท่าเดียวกัน เพื่อแสดงให้เห็นว่านักแสดงทั้งสองมีความสูงที่เท่ากัน</p>
	<p>นักแสดงทำท่าทางการวัดความยาวของขาด้วยการติดเทปกระดาษสองหน้าตามแนวขาของนักแสดงคนที่นั่งอา้าขาอยู่</p>



ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>นักแสดงคนที่นั่งอยู่เปลี่ยนท่าสู่ท่านอน โดยกางแขนออกตามแนวเส้นเทปอันแรก ปลายนิ้วกลางทั้ง 2 ข้างจะสิ้นสุดเสมอกับแนวเส้น แสดงให้เห็นถึงการเปรียบเทียบสัดส่วนความสูงอีกรูปแบบ</p>
	<p>นักแสดงอีกคนทำการติดเทปตามความสูงของนักแสดงคนที่นอน</p>
	<p>นักแสดงที่ยืนทำท่าเชื่อมด้วยการใช้นิ้วชี้และวางลงบนสะดือของนักแสดงอีกคน นักแสดงที่นอนราบทำการเคลื่อนไหวโดยการกางขาซ้ายและชิดขวาไปเรื่อย ๆ โดยมีสะดือเป็นจุดศูนย์กลาง</p>
	<p>นักแสดงที่นอนราบทำการเคลื่อนไหวโดยการกางขาซ้ายและชิดขวาไปเรื่อย ๆ โดยมีสะดือเป็นจุดศูนย์กลาง นักแสดงอีกคนทำการติดเทปกระดาษสองหน้าตามการเคลื่อนไหว</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>นักแสดงทั้งสองคนยังคงดำเนินการเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่อง ในขณะที่เห็นได้ว่าเกิดรูปครึ่งวงกลมขึ้นบนพื้นที่แสดงตามเส้นกระดาษเทพกาวสองหน้า</p>
	<p>เมื่อนักแสดงคนที่นอนราบทำการเคลื่อนไหวจนครบหนึ่งรอบ จะเกิดรูปวงกลมขึ้นบนพื้นที่แสดง</p>
	<p>เมื่อสิ้นสุดการสร้างวงกลม นักแสดงคนหนึ่งที่นอนราบทำการลุกขึ้นยืน และนักแสดงอีกคนหนึ่งทำการวัดความสูงด้วยการใช้ความกว้างของนิ้วชี้ทาบบไปที่ร่างกายของคู่แสดง พร้อมกับออกเสียงนับเลขหนึ่งซ้ำเรื่อย ๆ</p>
	<p>นักแสดงผู้ที่ถูกวัดจะทำการเคลื่อนไหวในลักษณะต่าง ๆ ที่เป็นการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน ส่วนนักแสดงอีกคนที่ทำการวัดจะทำการเคลื่อนไหวตาม พร้อมกับออกเสียงนับเลขหนึ่ง</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>เมื่อนักแสดงผู้ที่วัดทาบนิ้วชี้ไปถึงระดับคอของนักแสดงอีกคน นักแสดงผู้ที่ถูกวัดจะทำการหยุดการเคลื่อนไหวด้วยท่ายืนตรง ส่วนนักแสดงผู้ที่ทำการวัดยังคงวัดต่อไปเรื่อย ๆ จนถึงปลายศีรษะ</p>
	<p>นักแสดงผู้ที่วัดทำการชูนิ้วชี้ขึ้นเพื่อเป็นการเน้นอวัยวะที่ใช้ทำการวัดเปรียบเทียบความสูง</p>
	<p>นักแสดงทั้งสองสลับกันเคลื่อนไหว ด้วยการใช้ท่าทางในการวัดสัดส่วนในลักษณะต่าง ๆ</p>
	<p>นักแสดงทั้งสองสลับกันเคลื่อนไหว ด้วยการใช้ท่าทางในการวัดสัดส่วนในลักษณะต่าง ๆ</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>นักแสดงคนหนึ่งนำเทพกระดาศกาวสองหน้านำมาวัดความยาวตั้งแต่ปลายศีรษะจนถึงปลายกระดูกสันหลัง</p>
	<p>นำความยาวเทพกระดาศกาวสองหน้าที่วัดก่อนหน้านำมาวัดความยาวตั้งแต่ปลายกระดูกสันหลังจนถึงส้นเท้า</p>
	<p>นำเทพกระดาศกาวสองหน้าผ่านการวัดมาติดลงบนพื้นที่แสดงตามแนวเส้นที่มีอยู่ก่อนหน้า</p>
	<p>นักแสดงคนหนึ่งนอนตามแนวเส้นเพื่อเป็นท่าเชื่อมสู่ท่าต่อไป</p>


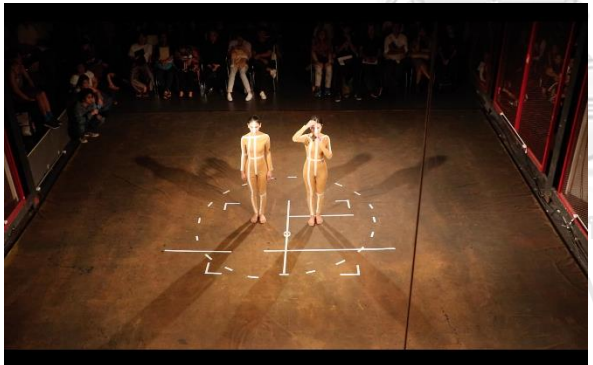

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>นักแสดงคนที่ยืนอยู่ยกเท้าขึ้นเทียบกับความยาวใบหน้าของนักแสดงอีกคน</p>
	<p>นักแสดงทำการนอนราบตามแนวเส้นเทพกระดาศกาวสองหน้าชั้นแรกที่ติดลงพื้นเพื่อนำไปสู่ท่าทางการวัดสัดส่วนต่อไป</p>
	<p>นักแสดงคนหนึ่งทำการวัดสัดส่วนของนักแสดงอีกคนหนึ่งที่นอนแนวราบทำท่าทางแขน ขาชิดเหมือนในภาพเดอะวิทรูเวียนแมน ติดเส้นเทพกระดาศกาวสองหน้า เส้นหนึ่งวัดจากกระยะปลายนิ้วด้านขวาและอีกเส้นหนึ่งวัดจากกระยะสันเท้าขวาจะได้เส้นที่ทำมุม 90 องศา</p>
	<p>นักแสดงคนที่วัดสัดส่วนเคลื่อนที่ไปทางด้านซ้ายของนักแสดงที่นอนราบทำการติดเส้นเทพกระดาศกาวสองหน้า เส้นหนึ่งวัดจากกระยะปลายนิ้วด้านซ้ายและอีกเส้นหนึ่งวัดจากกระยะสันเท้าซ้ายจะได้เส้นที่ทำมุม 90 องศา</p>


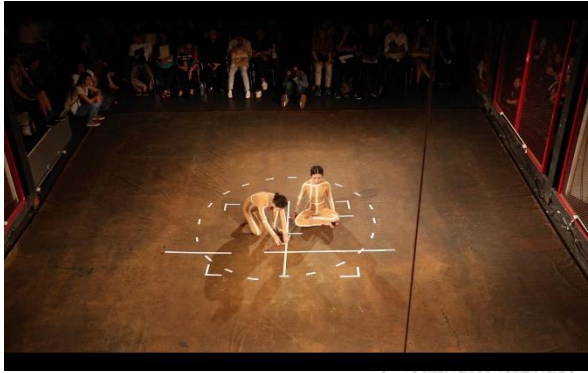


ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>นักแสดงคนที่วัดสัดส่วนเคลื่อนที่ไปทางด้านซ้ายบนของนักแสดงที่นอนราบ ทำการติดเส้นเทพกระดาษขาวสองหน้า เส้นหนึ่งวัดจากระยะปลายนิ้วด้านซ้าย และอีกเส้นหนึ่งวัดจากระยะเหนือศีรษะ จะได้เส้นที่ทำมุม 90 องศา</p>
	<p>นักแสดงคนที่วัดสัดส่วนเคลื่อนที่ไปทางด้านขวาบนของนักแสดงที่นอนราบ ทำการติดเส้นเทพกระดาษขาวสองหน้า เส้นหนึ่งวัดจากระยะปลายนิ้วด้านขวา และอีกเส้นหนึ่งวัดจากระยะเหนือศีรษะ จะได้เส้นที่ทำมุม 90 องศา</p>
	<p>เมื่อได้ครบทั้งสี่มุม จะเกิดรูปสี่เหลี่ยมบนพื้นที่แสดง นักแสดงคนที่นอนทำการลุกขึ้น</p>
	<p>นักแสดงทั้งสองทำการเดินออกจากพื้นที่แสดง โดยเดินตามแนวเส้นที่อยู่บนพื้น</p>

องค์ 1

ช่วงที่ 2 ความยาวเท่าที่เท่ากัน

นำเสนอการวัดเปรียบเทียบสัดส่วนความยาวเท่าที่เท่ากันของนักแสดงทั้งสอง ซึ่งหมายความว่านักแสดงทั้งสองมีขนาดความยาวใบหน้าเท่ากัน และแบ่งได้ 3 ส่วนเท่ากัน ใช้เสียงจากบรรยากาศและเสียงการนับเลขหนึ่งซ้า ๆ จากนักแสดง แสงสว่างให้เห็นท่าทางการนับได้อย่างชัดเจน ความยาวของการแสดงองค์ 1 ช่วงที่ 2 ประมาณ 3 นาที

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>นักแสดงหญิงทั้งสองเดินเข้าพื้นที่การแสดง ใบหน้าของนักแสดงทั้งสองติดเทปกระดาษทาสองหน้าเอาไว้ คนหนึ่งติดเทปยาวตั้งแต่ไรผมจนถึงปลายคาง ส่วนนักแสดงอีกคนหนึ่งติดเทปบนใบหน้าสามชั้น คือชั้นที่หนึ่งตั้งแต่ไรผมจนถึงหว่างคิ้ว ชั้นที่สองตั้งแต่หว่างคิ้วถึงปลายจมูก และชั้นที่สามตั้งแต่ปลายจมูกถึงปลายคาง</p>
	<p>นักแสดงทั้งสองยืนแบ่งพื้นที่กลางพื้นที่แสดง นักแสดงคนแรกดึงเทปกระดาษทาสองหน้าบนใบหน้าออกมา</p>
	<p>ติดเทปกระดาษทาสองหน้าลงบนพื้นที่แสดง นักแสดงอีกคนหนึ่งยังคงยืนอยู่ที่เดิม</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>นักแสดงคนที่ติดเทปนำฝ่าเท้าของตนเองไปเทียบกับความยาวของเทปที่ติดเมื่อสักครู่ ขณะเดียวกันนักแสดงอีกคนค่อย ๆ ดึงเทปบนหน้าชั้นที่ 1 ติดลงบนพื้น</p>
	<p>เมื่อนักแสดงทำการเทียบฝ่าเท้ากับแนวเส้นเสร็จสิ้น นักแสดงทำการนั่งขัดสมาธิ นักแสดงอีกคนทำการติดเทปที่เหลือลงบนพื้น</p>
	<p>นักแสดงหญิงทั้งสองทำการวัดสัดส่วนใบหน้าที่แบ่งออกเป็นสามส่วนเท่า ๆ กัน ได้แก่ ไผ่ผมนจนถึงหว่างคิ้ว ตั้งแต่หว่างคิ้วถึงปลายจมูก และปลายจมูกถึงปลายคาง โดยใช้ความยาวของนิ้วชี้เป็นเครื่องมือในการวัดเปรียบเทียบ พร้อมกับออกเสียงนับหนึ่งประกอบการวัด</p>
	<p>นักแสดงทั้งสองทำการวัดซึ่งกันและกัน โดยสร้างจังหวะ ระดับที่แตกต่างกันไปเรื่อย ๆ พร้อมกับออกเสียงนับหนึ่งประกอบการวัด</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>นักแสดงทั้งสองทำท่าทางการวัดซึ่งกันและกัน โดยสร้างจังหวะ ระดับที่แตกต่างไปเรื่อย ๆ พร้อมกับออกเสียงนับหนึ่ง ประกอบการวัด</p>
	<p>นักแสดงทั้งสองทำท่าทางการวัดซึ่งกันและกัน โดยสร้างจังหวะ ระดับที่แตกต่างไปเรื่อย ๆ พร้อมกับออกเสียงนับหนึ่ง ประกอบการวัด</p>
	<p>นักแสดงหญิงทั้งสองยื่นฝ่าเท้าของตนเองมาด้านหน้าในการเปรียบเทียบความยาวเท้าที่เท่ากัน พร้อมกับออกเสียงหนึ่ง ประกอบการวัด</p>
	<p>นักแสดงทั้งสองทำท่าทางยกเท้าด้านนอกของตนเองขึ้นเหนือฝ่าเท้าอีกข้าง ในการเปรียบเทียบความยาวเท้าที่เท่ากัน พร้อมกับออกเสียงหนึ่งประกอบการวัด</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>นักแสดงทั้งสองหันหน้าเข้าหากัน ทำท่าทางประกบฝ่าเท้าด้านบนเส้นแบ่งกึ่งกลาง</p>
	<p>นักแสดงทั้งสองดันฝ่าเท้าขึ้นระดับบน ก่อให้เกิดรูปเรขาคณิตบนความสมมาตร</p>
	<p>นักแสดงทั้งสองทำท่าทางการเปรียบเทียบ ความยาวใบหน้าและความยาวฝ่าเท้า พร้อมกับออกเสียงนับหนึ่งประกอบการวัด</p>
	<p>นักแสดงหญิงทั้งสองทำท่าทางการเปรียบเทียบขนาดความยาวฝ่าเท้า พร้อมกับออกเสียงนับหนึ่งประกอบการวัด</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>นักแสดงทั้งสองทำท่าทางการเปรียบเทียบ ความยาวใบหน้าและความยาวฝ่าเท้า พร้อมกับออกเสียงนับหนึ่งประกอบการวัด</p>
	<p>นักแสดงหญิงทั้งสองทำท่าทางการ เปรียบเทียบขนาดความยาวฝ่าเท้า</p>
	<p>นักแสดงทั้งสองทำท่าทางการเปรียบเทียบ ความยาวใบหน้าและความยาวฝ่าเท้า พร้อมกับออกเสียงนับหนึ่งประกอบการวัด</p>
	<p>นักแสดงทั้งสองทำท่าทางการเปรียบเทียบ ความยาวใบหน้าและความยาวฝ่าเท้า พร้อมกับออกเสียงนับหนึ่งประกอบการวัด</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>นักแสดงทั้งสองเดินออกจากพื้นที่แสดง</p>
	<p>นักแสดงทั้งสองเดินออกจากพื้นที่แสดง พร้อมกับนักแสดงชุดใหม่อีก 2 คนเดินเข้าพื้นที่แสดง</p>

องค์ 1

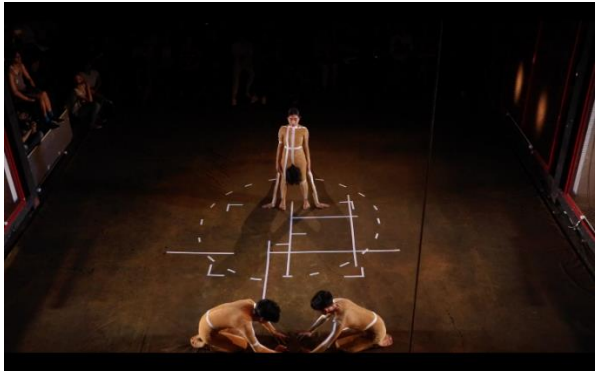



ช่วงที่ 3 ขนาดร่างกายที่ต่างกัน

นำเสนอการวัดเปรียบเทียบสัดส่วนร่างกายของตนเอง ถึงแม้ว่าจะมีขนาดความสูงไม่เท่ากันแต่สามารถใช้อวัยวะส่วนอื่น ๆ มาเปรียบเทียบความสูงของตนเองได้เหมือนกัน ใช้เสียงจากบรรยากาศและเสียงการนับเลขหนึ่งซ้ำ ๆ จากนักแสดง แสงสว่างให้เห็นท่าทางการนับได้อย่างชัดเจน ความยาวของการแสดงองค์ 1 ช่วงที่ 3 ประมาณ 3 นาที





ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>นักแสดงที่มีขนาดความสูงที่มากกว่า ทำท่านอนลงบนพื้นที่แสดง นักแสดงอีกคนติดเทปกระดาษสองหน้าในการวัดความสูงของนักแสดงอีกคน</p>
	<p>เมื่อนักแสดงติดเทปเสร็จแล้ว เดินออกมาอีกฝั่งหนึ่งและทำการนอนลงบนพื้นที่แสดง ในทิศทางตรงข้าม เพื่อแสดงให้เห็นถึงความไม่เท่ากันอย่างชัดเจน</p>
	<p>นักแสดงที่มีขนาดความสูงที่น้อยกว่า ทำท่านอนลงบนพื้นที่แสดง นักแสดงอีกคนลุกขึ้นมาเพื่อติดเทปกระดาษสองหน้าวัดความสูงของนักแสดงอีกคน</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>นักแสดงทั้งสองทำการวัดเปรียบเทียบความสูงกับเส้นของตนเองโดยใช้วียวะต่าง ๆ นักแสดงหญิงใช้ความยาวตั้งแต่ปลายนิ้วกลางจนถึงข้อศอก นักแสดงชายใช้ความยาวฝ่าเท้า พร้อมกับออกเสียงนับเลขหนึ่งซ้ำ ๆ ประกอบการวัด</p>
	<p>นักแสดงทั้งสองเปรียบเทียบสัดส่วนของอวัยวะส่วนต่าง ๆ กับขนาดความกว้างฝ่ามือ พร้อมกับออกเสียงนับเลขหนึ่งซ้ำ ๆ ประกอบการวัด</p>
	<p>นักแสดงทั้งสองทำการวัดเปรียบเทียบความสูงตนเองโดยใช้วียวะต่าง ๆ พร้อมกับออกเสียงนับเลขหนึ่งซ้ำ ๆ ประกอบการวัด</p>
	<p>นักแสดงทั้งสองทำการยืนหันหลังประกบกันเพื่อแสดงให้เห็นถึงความสูงที่แตกต่างและเท่ากันได้อย่างชัดเจน</p>

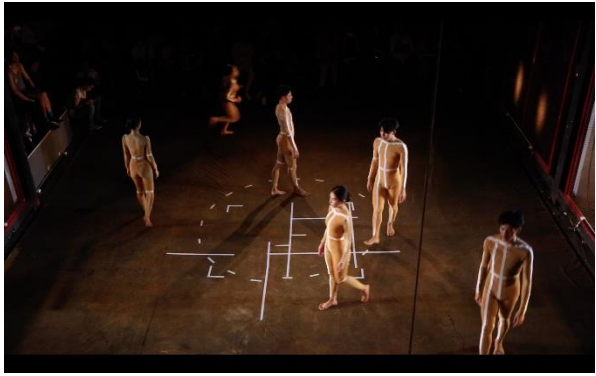



องค์ 1 ช่วงที่ 4 เรขาคณิตธรรมชาติ	
<p>นำเสนอการสร้างรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตธรรมชาติผ่านสรีระร่างกายของมนุษย์ และใช้แนวคิดความสมมาตรในการจัดวางองค์ประกอบเพื่อให้เกิดรูปร่างหรือรูปทรงต่าง ๆ ใช้เสียงจากบรรยากาศความยาวของการแสดงองค์ 1 ช่วงที่ 4 ประมาณ 4 นาที</p>	
ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>นักแสดงทั้ง 4 ใช้เทคนิคการค้นสดที่เกิดขึ้นจากการสัมผัสระหว่างร่างกายของมนุษย์ (Body Contact Improvisation) ในการสร้างรูปร่างหรือรูปทรงต่าง ๆ</p>
	<p>นักแสดงทั้ง 4 ถูกจัดวางอยู่ในระดับที่ต่างกัน โดยมีคู่หนึ่งอยู่ระดับบน และอีกคู่หนึ่งอยู่ระดับต่ำ แต่ยังคงอยู่บนความสมมาตรของพื้นที่การแสดง</p>
	<p>นักแสดงที่อยู่ด้านหน้า สร้างรูปร่างเรขาคณิตโดยใช้มือและนิ้วในการสร้างรูปต่าง ๆ นักแสดงคู่ที่อยู่ด้านหลัง สร้างเส้นเหลี่ยมและเส้นเฉียง โดยใช้เทคนิคการค้นสดที่เกิดขึ้นจากการสัมผัสระหว่างร่างกายของมนุษย์</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>นักแสดงเปลี่ยนท่าทางที่เน้นการสร้างลายเส้นก่อให้เกิดรูปร่างและรูปทรงเรขาคณิตต่าง ๆ บนพื้นฐานแนวคิดความสมมาตร และใช้เทคนิคการดันสัดที่เกิดจากการสัมผัสระหว่างร่างกายของมนุษย์</p>
	<p>นักแสดงเปลี่ยนท่าทางที่เน้นการสร้างลายเส้นก่อให้เกิดรูปร่างและรูปทรงเรขาคณิตต่าง ๆ บนพื้นฐานแนวคิดความสมมาตร และใช้เทคนิคการดันสัดที่เกิดจากการสัมผัสระหว่างร่างกายของมนุษย์</p>
	<p>นักแสดงเปลี่ยนท่าทางที่เน้นการสร้างลายเส้นก่อให้เกิดรูปร่างและรูปทรงเรขาคณิตต่าง ๆ บนพื้นฐานแนวคิดความสมมาตร และใช้เทคนิคการดันสัดที่เกิดจากการสัมผัสระหว่างร่างกายของมนุษย์</p>
	<p>นักแสดงเปลี่ยนท่าทางที่เน้นการสร้างลายเส้นก่อให้เกิดรูปร่างและรูปทรงเรขาคณิตต่าง ๆ บนพื้นฐานแนวคิดความสมมาตร</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>นักแสดงเคลื่อนไหวตามโจทย์ “วงกลม” ผ่านการตีลังกา และการกระโดดหมุนตัว กางแขนออกทั้งสองข้าง</p>
	<p>นักแสดงเปลี่ยนท่าทางการเคลื่อนไหวตาม โจทย์ “สี่เหลี่ยม” และ “สามเหลี่ยม” โดยหันไปในทิศทางที่แตกต่างกัน</p>
	<p>นักแสดงอีกสองคนเพิ่มเข้ามาในพื้นที่การ แสดง นักแสดงที่อยู่ก่อนหน้ายังคง เคลื่อนไหวตามโจทย์รูปเรขาคณิตที่ถูก กำหนดไว้</p>
	<p>นักแสดงอีกสองคนเพิ่มเข้ามาในพื้นที่การ แสดง นักแสดงที่อยู่ก่อนหน้ายังคง เคลื่อนไหวตามโจทย์รูปเรขาคณิตที่ถูก กำหนดไว้</p>

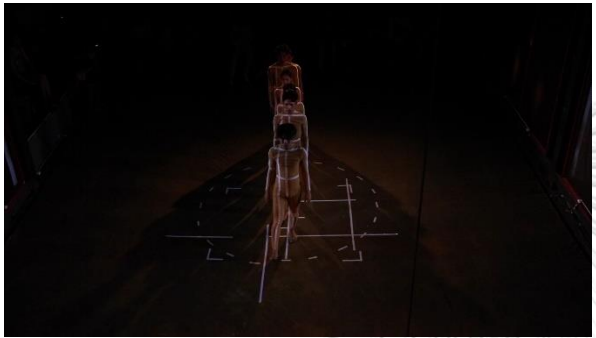

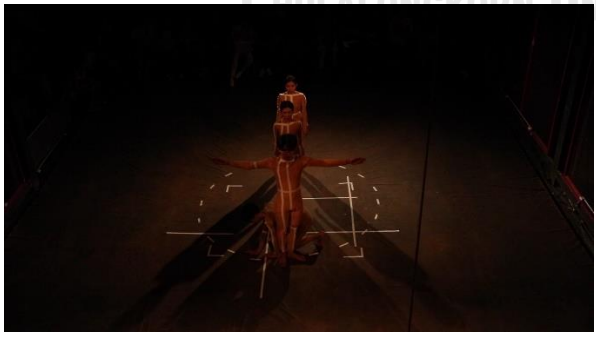
ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>นักแสดงทั้งหมดทำท่าทางที่เน้นการสร้างลายเส้นก่อให้เกิดรูปร่างและรูปทรงเรขาคณิตต่าง ๆ บนพื้นฐานแนวคิดความสมมาตร</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดทำท่าทางที่เน้นการสร้างลายเส้นก่อให้เกิดรูปร่างและรูปทรงเรขาคณิตต่าง ๆ บนพื้นฐานแนวคิดความสมมาตร</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดทำท่าทางที่เน้นการสร้างลายเส้นก่อให้เกิดรูปร่างและรูปทรงเรขาคณิตต่าง ๆ บนพื้นฐานแนวคิดความสมมาตร</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดทำท่าทางที่เน้นการสร้างลายเส้นก่อให้เกิดรูปร่างและรูปทรงเรขาคณิตต่าง ๆ บนพื้นฐานแนวคิดความสมมาตร</p>





ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>นักแสดงทั้งหมดทำท่าทางที่เน้นการสร้างลายเส้นก่อให้เกิดรูปร่างและรูปทรงเรขาคณิตต่าง ๆ บนพื้นฐานแนวคิดความสมมาตร</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดทำท่าทางที่เน้นการสร้างลายเส้นก่อให้เกิดรูปร่างและรูปทรงเรขาคณิตต่าง ๆ บนพื้นฐานแนวคิดความสมมาตร</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดทำท่าทางที่เน้นการสร้างลายเส้นก่อให้เกิดรูปร่างและรูปทรงเรขาคณิตต่าง ๆ บนพื้นฐานแนวคิดความสมมาตร</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดทำท่าทางที่เน้นการสร้างลายเส้นก่อให้เกิดรูปร่างและรูปทรงเรขาคณิตต่าง ๆ บนพื้นฐานแนวคิดความสมมาตร</p>





ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>นักแสดงทั้งหมดเคลื่อนที่ตามแนววงกลมของตนเองที่มีขนาดต่างกัน ในระดับความเร็วที่แตกต่างกัน</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดเคลื่อนที่ตามแนววงกลมของตนเองที่มีขนาดต่างกัน ในระดับความเร็วที่แตกต่างกัน</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดเคลื่อนที่ตามแนววงกลมของตนเองที่มีขนาดต่างกัน ในระดับความเร็วที่แตกต่างกัน</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดเคลื่อนที่ตามแนววงกลมของตนเองที่มีขนาดต่างกัน เมื่อนักแสดงเดินในระดับความเร็วที่แตกต่างกันจะส่งผลทำให้เกิดเส้นตรง</p>





องค์ 2 ร่างกายกับการสร้างสรรค์ที่ไม่รู้จัก





นำเสนอรูปแบบสร้างสรรค์จินตภาพที่ได้รับแรงบันดาลใจจากภาพเดอะวิทรูเวียนแมนที่นำไปสู่ผลงานในศาสตร์ต่าง ๆ ทั้งจิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม ฟิสิกส์ และการสร้างสรรค์อื่น ๆ ที่นำแนวความคิดเกี่ยวกับเรื่องร่างกาย สัตว์ส่วน และเรขาคณิตธรรมชาติไปพัฒนาสร้างสรรค์อย่างไม่มีจุดสิ้นสุด ใช้เสียงดนตรีสังเคราะห์เข้ามาสร้างบรรยากาศในการแสดงเพื่อเพิ่มอรรถรสในการรับชม ความยาวของการแสดงองค์ 2 ประมาณ 20 นาที





ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>นักแสดงทั้งหมดเดินขึ้นมาข้างหน้าของตนเองในลักษณะแถวตอนเรียงหนึ่ง แสดงลดระดับเปลี่ยนเข้าสู่การแสดงองค์ 2 มีเสียงดนตรีสังเคราะห์ประกอบสร้างบรรยากาศในการแสดง</p>
	<p>นักแสดงแต่ละคนทำท่าทางทางแขนและขาตามที่ได้รับแรงบันดาลใจจากภาพเดอะวิทรูเวียนแมนในลักษณะที่แตกต่างกัน ออกไปของแต่ละคน แสดงถึงลายเส้นที่มีลักษณะต่างกัน</p>
	<p>นักแสดงคนที่อยู่ตรงกลางยืนทางแขนตามแนวเส้นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสบนพื้น นักแสดงที่เหลือทำท่าทางการเคลื่อนไหวแสดงสัตว์ส่วนและสร้างเส้นสี่เหลี่ยมรอบนักแสดงผู้ที่อยู่ตรงกลาง</p>


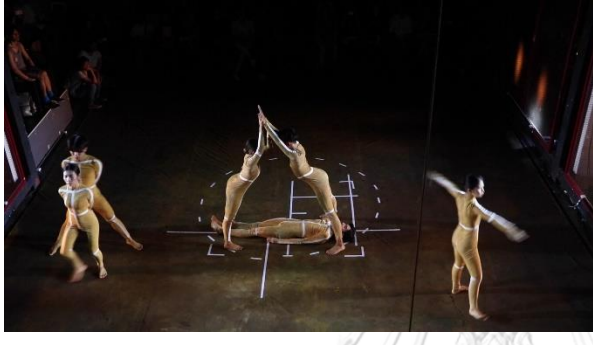


ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>นักแสดงสร้างลายเส้นตามแนวคิด เดอะวิทรูเวียนแมน ที่ว่า เมื่อมนุษย์ยื่นซิด ขาและกางแขนขนานพื้นจะเกิดรูปสี่เหลี่ยมจตุรัส แสดงให้เห็นความเท่ากันของสัดส่วนความกว้างและความยาว โดยใช้ท่าทางในชีวิตประจำวัน</p>
	<p>ท่าทางการสร้างรูปสี่เหลี่ยม นักแสดงสร้างเส้นแนวตั้งตามแนวเดียวกับรูปสี่เหลี่ยมบนพื้น</p>
	<p>นักแสดงหญิงที่ยืนอยู่ด้านขวามือของนักแสดงที่ยืนอยู่ตรงกลาง ทำท่าหักข้อมือเพื่อแสดงถึงมุมของสี่เหลี่ยม และเป็นการให้สัญญาณการนำไปสู่ท่าทางต่อไป โดยนักแสดง 2 คนที่เหลือเดินถอยหลังออกไปจากที่เดิมเพื่อเข้าสู่ท่าทางใหม่</p>
	<p>นักแสดงหญิงอีกคนหนึ่งทำท่าหักข้อมือเช่นเดียวกับนักแสดงหญิงคนที่ทำก่อนหน้า เดินตามแนวเส้นตรงโดยรักษาระดับมือให้เปรียบเสมือนเส้นด้านบนของรูปสี่เหลี่ยม นักแสดงชายด้านหลังทำท่าทางจากโจทย์ “สี่เหลี่ยม” โดยใช้หลักการเดินแบบลาบานในการเคลื่อนไหวรอบทิศทาง</p>



ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>นักแสดงหญิงคนที่เดิน เมื่อเดินถึงแนวเส้น สีเหลี่ยมบนพื้นจะทำการหยุดเดินและ ทำท่าในการสร้างเส้นแนวตั้งของสี่เหลี่ยม อีกด้าน นักแสดงชายด้านหลังยังคง เคลื่อนไหวจากโจทย์ “สี่เหลี่ยม” โดยใช้ หลักการเต้นแบบลาบานในการเคลื่อนไหว รอบทิศทาง</p>
	<p>นักแสดงชายกระโดดตามแนวตั้ง เพื่อส่ง สัญญาณในการเปลี่ยนท่าทาง</p>
	<p>นักแสดงทั้งสามคนเคลื่อนที่มาทางด้าน ซ้ายของนักแสดง ทำการสร้างเส้นแนวตั้ง และแนวนอน ตามรูปสี่เหลี่ยม โดยท่าทาง การสร้างรูปสี่เหลี่ยมแนวตั้ง จะทำการ ประสานไปกับรูปสี่เหลี่ยมที่อยู่บนพื้นที่ แสดง</p>
	<p>นักแสดงคนที่อยู่ตรงกลางระดับมือลง นักแสดงคนอื่น ๆ ทำการสลายท่าทางเพื่อ นำไปสู่ท่าทางต่อไปของการแสดง</p>




ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>นักแสดงทุกคนเดินตามแนวเส้นวงกลมทิศทางเดียวกัน</p>
	<p>นักแสดงคนหนึ่งหยุดอยู่ที่จุดศูนย์กลางของวงกลม และทำท่าทางกางแขนเหนือศีรษะ กางขาตามภาพเดอะวิทรูเวียนแมน เพื่อสื่อถึงการเข้าสู่ช่วงการสร้างทำวงกลม</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดสร้างสรรค์ท่าตามโจทย์ “วงกลม” และตีความออกมาตามรูปแบบของตนเอง โดยนักแสดงทุกคนจะเคลื่อนที่ตามเส้นวงกลม นำแนวความคิดต้นแบบลาบานเข้ามาใช้ในการเคลื่อนที่รอบทิศทาง</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดสร้างสรรค์ท่าตามโจทย์ “วงกลม” และตีความออกมาตามรูปแบบของตนเอง โดยนักแสดงทุกคนจะเคลื่อนที่ตามเส้นวงกลม นำแนวความคิดต้นแบบลาบานเข้ามาใช้ในการเคลื่อนที่รอบทิศทาง</p>





ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>นักแสดงทุกคนทำท่าทางที่ผ่านการตีความ จากคำว่า “วงกลม” ในตำแหน่งต่าง ๆ บนพื้นที่แสดง ทั้งท่าทางการยืนกางแขน และขา การขดตัว และการทำท่าสะพาน โค้ง</p>
	<p>นักแสดงที่อยู่ตำแหน่งกลาง ทำท่าเหมือน ในภาพเดอะวิทรูเวียนแมน นักแสดง โดยรอบสร้างเส้นโค้งตามรูปวงกลม</p>
	<p>นักแสดงที่อยู่ตำแหน่งกลาง ทำท่าทาง เหมือนในภาพเดอะวิทรูเวียนแมน นักแสดงโดยรอบสร้างเส้นโค้งตามรูป วงกลม</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดจัดวางองค์ประกอบเข้า ด้วยกัน โดยมีนักแสดงคนหนึ่งอยู่ใน ตำแหน่งสูงที่สุดจะเป็นจุดศูนย์กลางของ วงกลม</p>





ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>นักแสดงทั้งหมดเคลื่อนตัวไปในทิศทางเดียวกัน 360 องศา</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดเคลื่อนตัวไปในทิศทางเดียวกัน 360 องศา</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดเคลื่อนที่ไปยังตำแหน่งที่จะทำท่าทางต่อไป</p>
	<p>นักแสดงสองคนด้านซ้ายของภาพสร้างสรรค์ท่าตามโจทย์ “สามเหลี่ยม” และนักแสดงที่เหลือผู้สร้างสรรค์ออกแบบลีลาโดยใช้เส้นจากรั้วร่างกายเพื่อสร้างเป็นรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตต่าง ๆ</p>





ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>นักแสดงสองคนด้านซ้ายของภาพ สร้างสรรค์ท่าตามโจทย์ “สามเหลี่ยม” และนักแสดงที่เหลือผู้สร้างสรรค์ออกแบบ ลีลาโดยใช้เส้นจากสรีระร่างกายเพื่อสร้าง เป็นรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตต่าง ๆ</p>
	<p>นักแสดงสองคนด้านซ้ายของภาพ สร้างสรรค์ท่าตามโจทย์ “สามเหลี่ยม” และนักแสดงที่เหลือผู้สร้างสรรค์ออกแบบ ลีลาโดยใช้เส้นจากสรีระร่างกายเพื่อสร้าง เป็นรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตต่าง ๆ</p>
	<p>นักแสดงสองคนด้านซ้ายของภาพ สร้างสรรค์ท่าตามโจทย์ “สามเหลี่ยม” และนักแสดงที่เหลือผู้สร้างสรรค์ออกแบบ ลีลาโดยใช้เส้นจากสรีระร่างกายเพื่อสร้าง เป็นรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตต่าง ๆ</p>
	<p>นักแสดงสองคนด้านซ้ายของภาพ สร้างสรรค์ท่าตามโจทย์ “สามเหลี่ยม” และนักแสดงที่เหลือผู้สร้างสรรค์ออกแบบ ลีลาโดยใช้เส้นจากสรีระร่างกายเพื่อสร้าง เป็นรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตต่าง ๆ</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>นักแสดงสองคนด้านซ้ายของภาพ สร้างสรรค์ท่าตามโจทย์ “สามเหลี่ยม” และนักแสดงที่เหลือ ผู้สร้างสรรค์ ออกแบบลีลาโดยใช้เส้นจากสรีระร่างกาย เพื่อสร้างเป็นรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต ต่าง ๆ</p>
	<p>นักแสดงสองคนที่อยู่ทางด้านซ้ายของภาพ เคลื่อนที่ไปอีกมุมหนึ่งของพื้นที่แสดง ทำท่าซ้ำเดิมแต่อยู่ในตำแหน่งและทิศทาง ที่แตกต่างจากเดิม พร้อมกับเพิ่มความเร็ว ในการทำท่าทางอีกระดับ กลุ่มนักแสดง ตรงกลางทำท่าทางการสร้างลายเส้นจากร่างกายของตนเอง</p>
	<p>นักแสดงสองคนเคลื่อนที่ไปอีigmุมหนึ่งของพื้นที่แสดง ทำท่าซ้ำเดิมแต่อยู่ในตำแหน่ง และทิศทางที่แตกต่างจากเดิม พร้อมกับเพิ่มความเร็วในการทำท่าทาง กลุ่มนักแสดงตรงกลางทำท่าทางการสร้างลายเส้นจากร่างกายของตนเอง</p>
	<p>แสงไฟจากพื้นที่แสดงมืดลง นักแสดงคนหนึ่งนำเครื่องฉายภาพขนาดเล็กเข้ามา ฉายภาพเดอะวิทรูเวียนแมน และภาพสรีระร่างกายของมนุษย์ลงบนร่างกายนักแสดงที่เหลือซึ่งกำลังทำท่าทางที่ให้ความสำคัญกับการสร้างเส้นในรูปแบบต่าง ๆ</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>แสงไฟจากพื้นที่แสดงมืดลง นักแสดงคนหนึ่งนำเครื่องฉายภาพขนาดเล็กเข้ามาฉายภาพเดอะวิทรูเวียนแมน และภาพสรีระร่างกายของมนุษย์ลงบนร่างกายนักแสดงที่เหลือซึ่งกำลังทำท่าทางที่ให้ความสำคัญกับการสร้างเส้นในรูปแบบต่าง ๆ</p>
	<p>นักแสดงทำท่าทางที่ได้รับแรงบันดาลใจการวาดภาพสรีระมนุษย์ของเลโอนาร์โด ดา วินชี นักแสดงทั้งหมดถูกออกแบบลีลาให้เคลื่อนไหวไปยังตำแหน่งที่กำหนด จากนั้นทำการหยุดนิ่ง เพื่อเน้นภาพที่เกิดขึ้น</p>
	<p>นักแสดงทำท่าทางที่ได้รับแรงบันดาลใจการวาดภาพสรีระมนุษย์ของเลโอนาร์โด ดา วินชี นักแสดงทั้งหมดถูกออกแบบลีลาให้เคลื่อนไหวไปยังตำแหน่งที่กำหนด จากนั้นทำการหยุดนิ่ง เพื่อเน้นภาพที่เกิดขึ้น</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดเดินถอยหลังตามรูปร่างกลมของตนเอง</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>แสงไฟลดระดับจนมืดลงอีกครั้ง นักแสดงทั้งหมดยืนเข้าแถวหน้ากระดาน บนพื้นที่ด้านซ้ายมือของภาพ</p>
	<p>นักแสดงอีกคนนำภาพวิวัฒนาการต่าง ๆ ที่เกิดจากแนวคิดเรื่องสัดส่วน และรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต สู่การประดิษฐ์สิ่งต่าง ๆ มาฉายลงบนร่างกายของนักแสดง</p>
	<p>นักแสดงเมื่อถูกฉายภาพแล้ว จะทำการเดินต่อท้ายแถวอีกครั้งพร้อมกับทำท่าทางที่แตกต่างออกไปจากเดิม</p>
	<p>นักแสดงผู้ถูกฉายภาพจะทำท่าทางที่คำนึงถึงลายเส้น พร้อมกับนำมาประกอบกับโครงสร้างที่อยู่ก่อนหน้าเพื่อให้ได้รูปแบบ รูปร่างหรือรูปทรงที่แปลกใหม่ไปเรื่อย ๆ</p>



ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>นักแสดงผู้ถูกฉายภาพจะทำท่าทางที่คำนึงถึงลายเส้น พร้อมกับนำมาประกอบกับโครงสร้างที่อยู่ก่อก่อนหน้าเพื่อให้ได้รูปแบบ รูปร่างหรือรูปทรงที่แปลกใหม่ไปเรื่อย ๆ</p>
	<p>นักแสดงผู้ถูกฉายภาพจะทำท่าทางที่คำนึงถึงลายเส้น พร้อมกับนำมาประกอบกับโครงสร้างที่อยู่ก่อก่อนหน้าเพื่อให้ได้รูปแบบ รูปร่างหรือรูปทรงที่แปลกใหม่ไปเรื่อย ๆ</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดรวมกันอยู่พื้นที่ตรงกลางพร้อมจัดวางองค์ประกอบที่ได้รับแรงบันดาลใจจากรูปโบสถ์ นักแสดงอีกคนหนึ่งนำเครื่องฉายภาพขนาดเล็ก ฉายภาพโบสถ์ที่ออกแบบโดยเลโอนาร์โด ดา วินชี ฉายทับอีกครั้ง</p>
	<p>นักแสดงสามคนทำท่ายืนกางแขน โดยมีนักแสดงอีกสองคนทำการวิ่งผ่าน นักแสดงที่กางแขนทำการหมุนตามแรงกระทบที่ได้รับ</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ในช่วงนี้นักแสดงทั้งหมดดำเนินการสร้างสรรค์รูปร่างหรือรูปทรงที่เกิดจากร่างกายของมนุษย์ในรูปแบบต่าง ๆ โดยใช้เทคนิคการดันสัดที่เกิดจากการสัมผัสระหว่างร่างกายของมนุษย์ เริ่มจากนักแสดงทั้งหมดเดินรวมเข้ามาเป็นวงกลม</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดยืนชิดติดกัน ให้มือซ้ายของตนเองอยู่ด้านบนไหล่ของนักแสดงที่อยู่ด้านข้าง และมือขวาโอบเอวนักแสดงอีกด้าน</p>
	<p>นักแสดงแต่ละคนกระแทกศอกซ้ายออกมาทีละคน</p>
	<p>นักแสดงทุกคนเหยียดเท้าขวาของตนเองมาด้านหลัง โดยยังคงน้ำหนักเท้าอยู่ที่เท้าซ้ายเพื่อเป็นแกนในการเคลื่อนไหว</p>

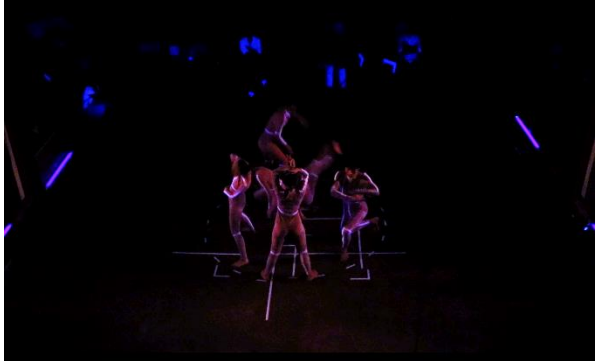
ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>นักแสดงทุกคนวาดเท้าขวาของตนเองไป ด้านข้างของตนเอง</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดถ่าน้ำหนักเท้าไป ด้านขวาทั้งหมด พร้อมกับลดระดับความ สูงสู่พื้นที่แสดง</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดถ่าน้ำหนักกลับมาที่เท้า ซ้ายของตนเองในทำยืน พร้อมกับยกขา ขวาของตนเองขึ้นด้านข้าง</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดทำท่าเตะเท้าขวาไป ด้านหลังของตนเอง</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>นักแสดงทั้งหมดก้าวขาขวาและถ่าย น้ำหนักเท้าเข้าหากัน พร้อมกับนำท่อน แขนมาประกบ</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดเหยียดมือขึ้น ก่อให้เกิด รูปร่างหรือรูปทรงที่มีความแตกต่าง ออกไปจากเดิม</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดยืนห่างออกจากกัน พร้อม ยื่นมือไปด้านหน้าของตนเองในระยะที่ใกล้ กับนักแสดงคนอื่น ๆ</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดจับมือกันและทำการ ขยายวงกลมออกไป ทำให้เกิดภาพวงกลม ที่มีขนาดใหญ่ขึ้น</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>นักแสดงคนหนึ่งวิ่งลอดใต้ช่องที่เกิดจากการจับมือของนักแสดงคนอื่น</p>
	<p>นักแสดงคนหนึ่งวิ่งลอดใต้ช่องที่เกิดจากการจับมือของนักแสดงคนอื่น</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดยืนชิดติดกันในลักษณะของวงกลมที่มีขนาดเล็ก</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดเอนหลัง นำช่วงตัวด้านบนออกจากกัน</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>นักแสดงทั้งหมดพลิกตัวทำการคล้องแขน ของกันและกัน นักแสดงทั้งหมดทำการ ถ่ายน้ำหนักมาที่ตนเอง สลับกันไปมา</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดแยกออกเป็นสองกลุ่ม เกิดภาพรูปร่างและรูปทรงสามเหลี่ยม</p>
	<p>นักแสดงทำท่าทางที่เกิดจากแนวคิด สามเหลี่ยม โดยแบ่งนักแสดงออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 3 คน ใช้อวัยวะ ลักษณะ ระดับและทิศทางต่าง ๆ</p>
	<p>นักแสดงทำท่าทางที่เกิดจากแนวคิด สี่เหลี่ยม โดยแบ่งนักแสดงออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 2 คน ใช้อวัยวะ ลักษณะ ระดับและทิศทางต่าง ๆ</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>นักแสดงทำท่าทางที่เกิดจากแนวคิดสี่เหลี่ยม โดยแบ่งนักแสดงออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 2 คน ใช้อวัยวะ ลักษณะระดับและทิศทางต่าง ๆ</p>
	<p>นักแสดงทำท่าทางที่เกิดจากแนวคิดสี่เหลี่ยม โดยแบ่งนักแสดงออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 2 คน ใช้อวัยวะ ลักษณะระดับและทิศทางต่าง ๆ</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดนอนราบลงบนพื้นที่แสดงรอบรูปเรขาคณิตที่เกิดขึ้นก่อนหน้า แสงไฟค่อย ๆ มืดลงพร้อมเพิ่มระดับความสว่างของแสงแบล็คไลท์ (Black Light)</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดเคลื่อนไหวภายใต้แสงแบล็คไลท์ โดยให้ความสำคัญกับเส้นที่เกิดจากร่างกายของมนุษย์ เมื่อนักแสดงแต่ละคนเคลื่อนไหวจะเกิดเป็นลายเส้นที่แตกต่างออกไปจากเดิม</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>นักแสดงทั้งหมดเคลื่อนไหวภายใต้แสงแบล็คไลท์ โดยให้ความสำคัญกับเส้นที่เกิดจากร่างกายของมนุษย์ เมื่อนักแสดงแต่ละคนเคลื่อนไหวจะเกิดเป็นลายเส้นที่แตกต่างออกไปจากเดิม</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดเคลื่อนไหวภายใต้แสงแบล็คไลท์ โดยให้ความสำคัญกับเส้นที่เกิดจากร่างกายของมนุษย์ เมื่อนักแสดงแต่ละคนเคลื่อนไหวจะเกิดเป็นลายเส้นที่แตกต่างออกไปจากเดิม</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดทำการเคลื่อนไหวอย่างอิสระบริเวณพื้นที่รูปวงกลม ใช้เทคนิคการเต้นแบบลาบานในการเคลื่อนไหวรอบทิศทาง</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดทำการเคลื่อนไหวอย่างอิสระบริเวณพื้นที่รูปวงกลม ใช้เทคนิคการเต้นแบบลาบานในการเคลื่อนไหวรอบทิศทาง</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>นักแสดงทั้งหมดทำการเคลื่อนไหวอย่างอิสระบริเวณพื้นที่รูปวงกลม ใช้เทคนิคการเต้นแบบลาบานในการเคลื่อนไหวรอบทิศทาง นักแสดงคนอื่น ๆ ค่อยกระจายตัวออกไปจากพื้นที่แสดงจนเหลือนักแสดงเพียงคนเดียว</p>
	<p>เมื่อเหลือนักแสดงเพียงคนเดียว แสงไฟกลับมาสว่างอีกครั้ง</p>
	<p>นักแสดงเดินขึ้นมาด้านหน้าของตนเอง ทำท่าทางกางแขนเหนือระดับศีรษะพร้อมกางขา ดังภาพเดอะวิทรูเวียนแมนอีกครั้ง</p>
	<p>นักแสดงค่อย ๆ ลดระดับมือลงพร้อมกับแสงไฟที่ค่อย ๆ ลดระดับแสงสว่างจนมีดลงนำสู่การสิ้นสุดของการแสดง</p>

5.4 การสำรวจประชากรพิจารณาที่เกี่ยวข้องกับการแสดงผลงาน “การสร้างสรรคานาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน”

ผู้วิจัยสำรวจประชากรพิจารณาโดยการสอบถามความคิดเห็น และผลจากการตอบแบบสอบถาม โดยมีรายละเอียดดังนี้

5.4.1 การสอบถามความคิดเห็น

การแสดงผลงาน “การสร้างสรรคานาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน” ในวันพุธที่ 6 ธันวาคม พ.ศ. 2560 เวลา 19:00 น.

มีผู้เข้าชมการแสดงทั้งสิ้นจำนวน 158 คน และมีผู้ตอบแบบสอบถามทั้งสิ้นจำนวน 127 คน คิดเป็นร้อยละ 80.38 ของผู้เข้าชมการแสดง

5.4.2 ผลของการตอบแบบสอบถามความคิดเห็น

ผู้วิจัยได้รวบรวมสรุปข้อมูลผลของการตอบแบบสอบถามทั้งหมด ซึ่งแจงเป็นตาราง ดังนี้

ตารางที่ 21 ผลสำรวจข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ที่มาของภาพและตาราง: ผู้วิจัย

รายการสอบถาม	ร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม	หมายเหตุ
เพศ		
- ชาย	40.94	
- หญิง	59.06	
อายุ		
- 15-20 ปี	32.28	
- 21-25 ปี	21.26	
- 26-30 ปี	11.81	
- 31-35 ปี	11.02	
- 36-40 ปี	14.17	
- มากกว่า 40 ปี	9.45	

รายการสอบถาม	ร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม	หมายเหตุ
สถานภาพ - นิสิต - ปริญญาตรี 50.39 - ปริญญาโท 4.72 - ปริญญาเอก 9.45 - ครู/อาจารย์/พนักงาน มหาวิทยาลัย 17.32 - พนักงานรัฐวิสาหกิจ/เอกชน 6.30 - ศิลปินอิสระ 7.87 - อื่น ๆ 3.94		
ประสบการณ์ในการชมการแสดง นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ - ไม่เคย 17.32 - 1-3 ครั้ง/ปี 37.80 - 4-6 ครั้ง/ปี 18.89 - 7-10 ครั้ง/ปี 9.45 - มากกว่า 10 ครั้ง/ปี 16.54		
ทราบข่าวการจัดการแสดง นาฏยศิลป์ครั้งนี้จากช่องทางใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ) - ครู/อาจารย์ 37.97 - เพื่อน/คนรู้จัก 30.48 - คนในครอบครัว 3.74 - ป้ายประชาสัมพันธ์ 11.23 - สื่อออนไลน์ 14.44 - อื่น ๆ 2.14		

ตารางที่ 22 ผลสำรวจความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมชมการแสดงผลงานนาฏศิลป์
ในวันที่ 6 ธันวาคม 2560

ที่มา: ผู้วิจัย

ลำดับ	รายการประเมิน	ร้อยละของระดับความพึงพอใจหรือ ความรู้สึก					หมายเหตุ
		มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1	
1	แนวความคิดในการแสดง (Concept)	62.99	35.43	1.57	-	-	
2	ด้านบทการแสดง (Plot)						
	2.1 การลำดับเรื่องราวในการแสดง	50.39	45.67	3.94	-	-	
	2.2 การสื่อสารเรื่องราวในการแสดง	45.67	43.30	9.44	1.57	-	
	2.3 ความสอดคล้องของแนวคิดและบทการแสดง	54.33	41.73	3.15	-	0.79	
3	ด้านนักแสดง (Performer)						
	3.1 จำนวนนักแสดง	55.91	38.58	5.51	-	-	
	3.2 ความสามารถหรือทักษะของนักแสดง	51.97	40.16	7.87	-	-	
4	ด้านการออกแบบลีลา (Choreography)						
	4.1 ความงดงามของลีลาท่าทางในการแสดง	59.06	37.79	3.15	-	-	
	4.2 การสื่อความหมายของลีลาท่าทางในการแสดง	61.42	29.92	7.87	0.79	-	

ตารางที่ 22 ผลสำรวจความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมชมการแสดงผลงานนาฏศิลป์

ในวันที่ 6 ธันวาคม 2560 (ต่อ)

ที่มา: ผู้วิจัย

ลำดับ	รายการประเมิน	ร้อยละของระดับความพึงพอใจหรือ ความรู้สึก					หมายเหตุ
		มาก ที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อย ที่สุด	
		5	4	3	2	1	
5	ด้านการออกแบบดนตรี (Music) 5.1 อารมณ์และความรู้สึกของ ดนตรีประกอบการแสดง 5.2 แนวเพลงหรือวิธีการเลือกใช้ ดนตรีในการแสดง	52.76	37.01	9.44	0.79	-	
6	ด้านการออกแบบอุปกรณ์ ประกอบการแสดง (Props) 6.1 อุปกรณ์ประกอบฯ สอดคล้องกับแนวความคิด	53.54	39.37	6.30	0.79	-	
7	ด้านออกแบบพื้นที่แสดง (Acting Area) 7.1 ขนาดของพื้นที่ที่ใช้แสดงผล งาน 7.2 ความคุ้มค่าในการใช้สอย พื้นที่ในการแสดง	51.97	37.01	11.02	-	-	
8	ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย (Costume) 8.1 ความสวยงามของรูปแบบ และสีเครื่องแต่งกาย 8.2 ความสอดคล้องของแนวคิด กับเครื่องแต่งกาย	55.12	36.22	8.66	-	-	
		59.85	33.07	7.08	-	-	

ตารางที่ 22 ผลสำรวจความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมชมการแสดงผลงานนาฏศิลป์

ในวันที่ 6 ธันวาคม 2560 (ต่อ)

ที่มา: ผู้วิจัย

ลำดับ	รายการประเมิน	ร้อยละของระดับความพึงพอใจหรือ ความรู้สึก					หมายเหตุ
		มาก ที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อย ที่สุด	
		5	4	3	2	1	
9	ด้านการ ออกแบบแสง (Lighting) 9.1 แสงมีความสอดคล้องกับการ แสดง	64.57	28.35	7.08	-	-	

จากตารางสรุปผลจากแบบสำรวจความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมชมการแสดงผลงานนาฏศิลป์ ทำให้สรุปได้ว่าผู้ชมมีความพอใจในแนวคิดของการแสดง (Concept) บทการแสดง (Plot) นักแสดง (Performer) การออกแบบลีลา (Choreography) การออกแบบดนตรี (Music) การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง (Props) การออกแบบพื้นที่แสดง (Acting Area) การออกแบบเครื่องแต่งกาย (Costume) และการออกแบบแสง (Lighting) ในระดับมากถึงมากที่สุดในทุกองค์ประกอบการแสดง แต่ผู้วิจัยยังคงต้องออกแบบพัฒนา การจัดการพื้นที่ในการแสดงที่มีสภาพอากาศที่ร้อน และมีแมลง เข้ามารบกวนผู้ชมอยู่เป็นจำนวนมาก อีกทั้งพัฒนาด้านการให้ข้อมูลแก่ผู้ชมให้ชัดเจนมากกว่าเดิมด้านการรับชมที่ผู้ชมสามารถเคลื่อนที่ได้อย่างอิสระภายในพื้นที่ที่ผู้วิจัยจัดสรรให้ เนื่องจากยังมีผู้ชมที่ไม่กล้าที่จะลุกขึ้น หรือเดินเปลี่ยนที่นั่งในการรับชม เกิดความเกรงใจต่อผู้ชมท่านอื่น โดยผู้วิจัยจะรับเอาผลจากการสำรวจความคิดเห็น พร้อมทั้งข้อเสนอแนะต่าง ๆ ไปปรับปรุง แก้ไข และพัฒนาในด้านการดำเนินการวิจัยสร้างสรรค์และการนำเสนอผลงานการแสดงในครั้งต่อไป

5.4.3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากการชมการแสดง

จากการแสดงผลงานนาฏยศิลป์สร้างสรรค์ “การสร้างสรรคานาฏยศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน” ในวันพุธที่ 6 ธันวาคม พ.ศ. 2560 เวลา 19:00 น. มีผู้เข้าชมการแสดงทั้งสิ้นจำนวน 158 คน และมีผู้ตอบแบบสอบถามทั้งสิ้นจำนวน 127 คน ได้แสดงข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ซึ่งผู้วิจัยได้นำมาสรุปดังนี้

5.4.3.1 การวิพากษ์อย่างเปิดเผย

เพ็ญศิริ ติรคุณบุรณะ นักแสดงที่ร่วมแสดงในผลงานชิ้นนี้ได้แสดงความคิดเห็นต่อการดำเนินการทดลองการปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ตลอดระยะเวลาไว้ว่า

การแสดงชิ้นนี้มีแนวคิดการออกแบบท่าทางแบบแปลก และแตกต่าง โดยอาศัยภาพเดอะวิทรูเวียนแมนเป็นแนวทางในการออกแบบท่าและองค์ประกอบต่าง ๆ ในช่วงของการซ้อมนักแสดงจำเป็นต้องเข้าใจร่างกายตนเองเป็นอย่างมาก เพราะเน้นการเคลื่อนไหวของร่างกายเป็นหลัก ต้องมีสมาธิ นักแสดงได้รับการอธิบาย การใช้ร่างกายอย่างละเอียดจนเกิดความมั่นใจในการแสดง ด้านอุปกรณ์ที่ใช้ในการแสดงมีความน่าสนใจเป็นสิ่งที่หาได้ง่ายแต่แฝงไปด้วยความหมายต่าง ๆ การได้แสดงชิ้นนี้ได้ประโยชน์หลายอย่างมาก เช่น ได้รู้จักตัวเองมากขึ้น เข้าใจการเคลื่อนไหวของร่างกายตัวเองมากขึ้น และที่สำคัญได้รู้จักวิธีการออกแบบการแสดงที่รอบคอบโดยผ่านการคิด วิเคราะห์หามาเป็นอย่างดีซึ่งสามารถนำไปเป็นแนวทางในการใช้ชีวิตได้ และมีความเห็นว่าการแสดงชิ้นนี้เป็นงานชิ้นสำคัญที่จะประกาศให้วงการเต้นของสังคมไทยได้ทราบว่าการเต้นไม่ใช่แค่การขยับร่างกายไปตามจังหวะแต่มันคือการเคลื่อนไหวของร่างกายที่ต้องใช้ทุกส่วนของร่างกายในการนำเสนอผลงานออกมาโดยเฉพาะหัวใจที่รักในการเต้น (เพ็ญศิริ ติรคุณบุรณะ, สัมภาษณ์, 23 ธันวาคม 2560)

ณัฐวุฒิ หลวงขวา นักแสดงอีกคนหนึ่งได้แสดงความคิดเห็นต่อการเข้าร่วมในงานการแสดงชิ้นนี้ โดยกล่าวเสริมว่า

ตอนแรกรู้สึกไม่เข้าใจ แต่เมื่อได้ซ้อมไปเรื่อยๆ ทำให้ได้อยู่กับตนเอง รู้ว่าตนเองกำลังทำอะไร เกิดสมาธิมากขึ้น เป็นผลงานที่แปลกใหม่ ด้านท่าทางการแสดงมีความซับซ้อนที่ซ่อนอยู่ในความเรียบง่าย เพราะเป็นการเคลื่อนไหวที่ต้องใช้การคิดพร้อมกับการคำนวณระยะทาง น้ำหนักของท่าทางต่าง ๆ รวมไปถึงชุดการแสดง และอุปกรณ์ประกอบการแสดง ที่กลมกลืน มีเอกภาพ ถือเป็นการแสดงที่นักแสดงจำเป็นต้องเรียนรู้ด้วยตนเอง (ณัฐวุฒิ หลวงขวา, สัมภาษณ์, 23 ธันวาคม 2560)

นอกจากนี้ยังมีผู้ชมได้แสดงความคิดเห็นโดยตรงกับผู้วิจัย และผ่านนักแสดง ซึ่งสรุปได้ดังนี้

- 1) การนำแนวคิดในภาพเดอะวิทรูเวียนแมนมานำเสนอในรูปแบบนาฏยศิลป์ร่วมสมัยมีความสนใจเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะการใช้ท่าทางในชีวิตประจำวันเข้ามาใช้ในการแสดง มีการเน้นย้ำและทำซ้ำทำให้ผู้ชมสามารถรับรู้ถึงเรื่องราวของการแสดงได้อย่างชัดเจน
- 2) มีผู้ชมจำนวนไม่น้อยที่รู้จักภาพเดอะวิทรูเวียนแมน แต่ไม่เคยรับรู้ถึงความหมายที่ซ่อนอยู่ในภาพ การรับชมการแสดงชิ้นนี้ทำให้ผู้ชมรับรู้ถึงรายละเอียดในภาพมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเปรียบเทียบสัดส่วนของร่างกายกับอวัยวะอื่น ๆ ที่ถือเป็นจุดเด่นของการแสดงชิ้นนี้
- 3) ท่าทางการเคลื่อนไหวที่เลือกนำมาใช้มีความน่าสนใจเป็นอย่างมาก และชวนให้ติดตาม เพียงแต่ผู้ชมมีความเห็นว่านักแสดงยังมีประสบการณ์ทางด้านการแสดงที่น้อยเกินไป ทำให้คุณภาพที่ควรจะเป็นออกมาได้อย่างไม่สมบูรณ์ หากมีการพัฒนาการแสดงชิ้นนี้เพื่อแสดงในครั้งต่อไปควรคัดเลือกนักแสดงที่มีประสบการณ์มากกว่านี้ หรือเป็นนักแสดงอาชีพเข้ามาแสดง
- 4) รูปแบบการเลือกใช้เสียงดนตรีและแสงมีความเหมาะสม กลมกลืนไปกับการแสดง เป็นสิ่งที่ส่งเสริมทำให้การแสดงมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น
- 5) น่าจะมีโอกาสที่นำการแสดงชิ้นนี้ออกไปแสดงในพื้นที่เปิด และมีขนาดใหญ่กว่านี้ เนื่องจากผลงานการแสดงชิ้นนี้มีการจัดวางองค์ประกอบการแสดงที่น่าสนใจเป็นอย่างมาก หากได้นำออกไปแสดงในพื้นที่ต่าง ๆ พร้อมไปกับการทดลองพัฒนา ปรับปรุงผลงาน เปิดการแสดงในวงกว้างมากขึ้น อาจทำให้ประชาชนทั่วไปได้รับชมการแสดงที่ดีอีกชิ้นหนึ่ง

5.4.3.2 การวิพากษ์ในแบบสอบถามปลายเปิด

ผู้วิจัยรวบรวมได้ดังนี้

- 1) เป็นประสบการณ์การรับชมการแสดงที่ดีที่สุดเท่าที่เคยเกิดขึ้น มีความชื่นชมและชื่นชอบแนวคิดและวิธีการนำเสนอ เห็นว่าไม่ควรปรับอะไรเพิ่มแล้ว
- 2) การนำเสนอผลงานและนำแนวคิดนี้มานำเสนอ ดีมาก ประทับใจ นอกจากจะเป็นการแสดงศักยภาพ ความอัจฉริยะของเลโอนาร์โด ดา วินชี แล้ว ผลงานชิ้นนี้ยังได้แสดงถึงศักยภาพและการตีความของผู้สร้างสรรค์ผลงานได้อย่างน่าประทับใจ และจะขอติดตามผลงานไปตลอด
- 3) ควรพัฒนาพื้นที่จัดการแสดงให้มีบรรยากาศที่ปลอดโปร่ง เย็นสบายมากกว่านี้ เนื่องจากในขณะที่รับชมอยู่นั้นมีสภาพอากาศที่อบอ้าว อีกทั้งมีแมลงรบกวนอยู่มาก
- 4) การจัดวางตำแหน่งของผู้ชมมีผลต่อความเข้าใจในการแสดงเป็นอย่างมาก หากมีโอกาสพัฒนางานแสดงอยากให้หาพื้นที่ในการแสดงที่รองรับผู้ชมอยู่ในตำแหน่งที่สูงได้มากกว่านี้

5.5 ข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาค้นคว้าและการทำงานวิจัยต่อไปในอนาคต

จากงานวิทยานิพนธ์ “การสร้างสรรคานาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน” ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับผลงานวิจัยและข้อเสนอแนะในการทำงานวิจัยในครั้งต่อไป ดังนี้

5.5.1 การสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ เพื่อทำการทดลองการแสดง ถึงแม้ว่าผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ชิ้นนั้นจะถูกสร้างสรรค์โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอศิลปะสำหรับศิลปะ แต่จำเป็นต้องมีการศึกษารายละเอียด ค้นคว้าข้อมูลในประเด็นที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอ รวมถึงการหาวิธีการฝึกฝนประสบการณ์ทางด้านนาฏศิลป์เพิ่มเติมทั้งในประเทศและต่างประเทศที่ล้วนแล้วแต่เป็นประโยชน์ เป็นส่วนสนับสนุนให้ผลงานนาฏศิลป์ที่ถูกรังสรรค์ชิ้นใหม่ได้รับสร้างสรรค์ด้วยความเข้าใจในระดับลึก ซึ่งถือเป็นสิ่งจำเป็นที่ผู้วิจัยมีความเห็นว่ากระบวนการสร้างสรรค์ในรูปแบบนี้ยังไม่เป็นที่แพร่หลายในประเทศไทย ดังนั้นการพัฒนาระบบการคิดการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ด้วยการแสวงหาข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งต่าง ๆ จะเป็นสิ่งที่ทำให้ผลงานการแสดงที่จะออกมามีรูปแบบการสื่อสารที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

5.5.2 การสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ที่ให้ความสำคัญในการใช้ท่าทางในชีวิตประจำวัน เข้ามาใช้ในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ในประเทศไทยยังมีอยู่น้อย โดยอาจจะสร้างความเบื่อหน่าย

ให้แก่ผู้ที่ขาดความเข้าใจในการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบนี้ ผู้วิจัยเห็นสมควรให้มีการเผยแพร่รูปแบบการนำเสนอด้วยองค์ความรู้นี้ สร้างข้อมูลการวิจัย และสนับสนุนการใช้ทำทางในชีวิตประจำวันในการออกแบบสีสถานาศิลป์ในการแสดงต่อไป

5.5.3 วิธีการและข้อมูลสนับสนุนในการใช้องค์ประกอบการแสดงทั้ง 8 ประการในงานวิจัยฉบับนี้เป็นการรวบรวมข้อมูลที่ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์และรวบรวมข้อมูลเพื่อสนับสนุนความจำเป็นในการเลือกองค์ประกอบต่าง ๆ เข้ามาสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ รวมถึงแนวคิดที่ได้หลังจากการปฏิบัติการสร้างสรรค์การแสดงทั้ง 8 ประการเกิดจากการทดลองที่ผ่านการวิเคราะห์จากผู้วิจัยโดยทั้งหมด หากแยกนำไปใช้ในแต่ละประการเพื่อดำเนินงานสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการดำเนินงานวิจัย และสามารถปรับใช้ในนาฏยศิลป์รูปแบบอื่น ๆ ที่แตกต่างกันออกไปได้ จะนำมาซึ่งประโยชน์แก่การศึกษาด้านนาฏยศิลป์ต่อไปในอนาคต



รายการอ้างอิง

ขวัญชนก โชติมุขตะ. อาจารย์ ประจำสาขาวิชาสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัย
รังสิต. สัมภาษณ์, 12 กรกฎาคม 2560. 16 สิงหาคม 2560.

ขวัญแก้ว กิจเจริญ. การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาพทำเต็นของนราพงษ์ จรัสศรี. วิทยานิพนธ์
ปริญญาดุซฎีบัณฑิต. สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย, 2558.

ขวัญใจ สุขก้อน. อาจารย์ ประจำสาขาการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยี
อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. สัมภาษณ์, 31 พฤษภาคม 2560.

คมชัชวรี พสุริจันท์แดง อาจารย์ประจำสาขานาฏศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา. สัมภาษณ์, 6 กรกฎาคม 2560.

จิรายุทธ พมรักษ์. เอกลักษณ์ไทยในงานนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยของนราพงษ์ จรัสศรี. วิทยานิพนธ์
ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาวิชานาฏศิลป์ไทย ภาควิชานาฏศิลป์ คณะ
ศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2553.

ฉลอง สุนทรนนท์. ศิลปะสร้างสรรค์พัฒนา EO เด็ก. กรุงเทพฯ: วาดศิลป์, 2558.

ฉกสันต์ คังคะเกตุ. อาจารย์ประจำสาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ (หลักสูตรนานาชาติ)
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
สัมภาษณ์, 27 กุมภาพันธ์ 2561.

ชาตรี คหสุวรรณ. อาจารย์พิเศษสาขาวิชาการออกแบบภายใน คณะศิลปะและการออกแบบ
มหาวิทยาลัยรังสิต. สัมภาษณ์, 5 มีนาคม 2561.

ชาลิตา วงษ์มงคล. นักศิลปะบำบัดและศิลปินอิสระ. สัมภาษณ์, 20 สิงหาคม 2560.

ชลุด นิ่มเสมอ. องค์ประกอบศิลปะ. พิมพ์ครั้งที่ 10. กรุงเทพฯ: อมรินทร์, 2559.

ณรงค์ คุ่มมณี. ผู้รับใบอนุญาตโรงเรียนติภาซาลัง นาฏศิลป์ไทย. สัมภาษณ์, 21 กุมภาพันธ์ 2560.
12 กรกฎาคม 2560.

ณัฐวรรณ ถิรเวรวาวิษฐ์. อาจารย์ โรงเรียนนานาชาติฮาร์โรว. สัมภาษณ์, 21 กุมภาพันธ์ 2560.

ณัฐวุฒิ หลวงขวา. นิสิตสาขาวิชานาฏศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ
บ้านสมเด็จเจ้าพระยา. สัมภาษณ์, 23 ธันวาคม 2560.

ธนภรณ์ แสนอ้าย. อาจารย์ ประจำสาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย
ทักษิณ. สัมภาษณ์, 7 มีนาคม 2560.

ธนภัทร เจชาภิรมณ์. อาจารย์ ประจำสาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา. สัมภาษณ์, 31 พฤษภาคม 2560.

ธนภัทร รุ่งธนาภิรมย์. ทฤษฎีความงาม. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แอมโพร์พรีนซ์, 2560.

ธรากร จันทนะสาโร. นาฏศิลป์จากแนวคิดไตรลักษณ์ในพระพุทธศาสนา. วิทยานิพนธ์ปริญญาตรี
บัณฑิต. สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2557.

ธีรวัฒน์ ปานกลาง. อาจารย์ ประจำสาขาวิชาฟิสิกส์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัย
ราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา. สัมภาษณ์, 6 กรกฎาคม 2560.

นพร วัฒนเกษม. นักร้องแบบทำเต้น และนักเต้น คณะเต้นบางกอก ซิตี้ บัลเลตต์ (Bangkok City
Ballet). สัมภาษณ์, 4 ธันวาคม 2560. 14 กุมภาพันธ์ 2561.

นราพงษ์ จรัสศรี. ประวัตินาฏศิลป์ตะวันตก. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
2548.

นราพงษ์ จรัสศรี. ศาสตราจารย์ ประจำภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์, 19 กันยายน 2559. 7 กุมภาพันธ์ 2560. 21 กุมภาพันธ์ 2560. 21
มีนาคม 2560. 28 มีนาคม 2560. 5 กรกฎาคม 2560. 12 กรกฎาคม 2560. 19 กรกฎาคม
2560. 16 สิงหาคม 2560. 4 ธันวาคม 2560.

นิธิพัฒน์ พลชัย. อาจารย์ ประจำภาควิชาฟิสิกส์อุตสาหกรรมและอุปกรณ์การแพทย์ คณะ
วิทยาศาสตร์ประยุกต์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ. สัมภาษณ์, 23
กรกฎาคม 2560.

บุษกร บิณฑสันต์. ศาสตราจารย์ ประจำภาควิชาดุริยางคศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์, 4 ธันวาคม 2560.

พีรรัฐ ลิ้มปาภรณ์. อาจารย์ ประจำสาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์ อุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรม
ศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร. สัมภาษณ์, 31
พฤษภาคม 2560.

พัชรินทร์ สันติอัฐวรรณ. อาจารย์ ประจำภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์, 12 กรกฎาคม 2560.

พฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ. การแสดงและนาฏศิลป์. กรุงเทพฯ. สันติศิริการพิมพ์, 2548.

พรประพิตร เผ่าสวัสดิ์. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประจำภาควิชาดุริยางคศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์, 4 ธันวาคม 2560.

เพ็ญศิริ ทิรคุณบุรณะ. นิสิตสาขาวิชานาฏศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัย
ราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา. สัมภาษณ์, 23 ธันวาคม 2560.

ภักคพร พิมสาร. อาจารย์ ประจำสาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราช
ภัฏสวนสุนันทา. สัมภาษณ์, 12 กรกฎาคม 2560. 16 สิงหาคม 2560.

ภัทรฤทัย กันตะกนิษฐ์. อาจารย์ ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์ไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา. สัมภาษณ์, 28 มิถุนายน 2560. 16 สิงหาคม 2560.

ภัทรภาพร เจริญรัตน์. อาจารย์ ประจำสาขาวิชาสื่อสารการแสดงร่วมสมัย คณะนิเทศศาสตร์
มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต. สัมภาษณ์, 7 มีนาคม 2560.

ราชบัณฑิตยสถาน. พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์
พับลิเคชั่นส์, 2546.

- รักษ์สินี อัครศวะเมฆ. นาฏยศิลป์สร้างสรรค์สำหรับการแข่งขันยิมนาสติกลีลาในระดับนานาชาติ. วิทยานิพนธ์ปริญญาคุุฎีบัณฑิต. สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2557.
- รับขวัญ สาสอาด. นักร้องแบบท่าเต้นอิสระ. สัมภาษณ์, 3 พฤษภาคม 2561.
- วิชูชุตตา วุธาติตย์. อาจารย์ ประจำภาควิชานาฏยศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2560.
- วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ. อาจารย์ ประจำสาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. สัมภาษณ์, 16 สิงหาคม 2560. 3 พฤษภาคม 2561.
- วรารมย์ ทวีวรติลก. นักเต้นและผู้ฝึกสอน คณะเต้นติ อาทส์ ฟิสชั่น คอมพานี (The Arts Fission Company) สาธารณรัฐสิงคโปร์. สัมภาษณ์, 14 กุมภาพันธ์ 2561. 30 เมษายน 2561.
- วรารมย์ ปัจฉิมสวัสดิ์. กรรมการ มูลนิธิเพื่อนศิลปะ. สัมภาษณ์, 7 มีนาคม 2559.
- ศรวณีย์ ธนะธนิต. นักเต้น คณะเต้นแกรนด์ เธียร์เตอร์ เด เจนีฟ (Grand Théâtre de Genève) สมาพันธ์รัฐสวิส. สัมภาษณ์, 14 กุมภาพันธ์ 2561. 30 เมษายน 2561.
- สมพร พูراج. Mime: ศิลปะท่าทางและการเคลื่อนไหว. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2554.
- สุภางค์ จันทวานิช. การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยเชิงคุณภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 11. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2556
- สายัณ พุทธลา. อาจารย์ ประจำสาขาวิชาฟิสิกส์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา. สัมภาษณ์, 5 กรกฎาคม 2560.
- สรรร วัลย์วงศ์ศรี. อาจารย์ ประจำสาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. สัมภาษณ์, 12 กรกฎาคม 2560.
- สติเฟน ฟาร์ริง. (บ.ก.). (2558). 1001 ภาพเขียนที่ต้องเห็นก่อนตาย [1001 Painting You Must See Before You Die]. (รติพร ชัยปิยะพร, ผู้แปล). กรุงเทพฯ: บริษัท เดอะเกรทไพนธ์อาร์ท จำกัด, 2558.

สิริธร ศรีชลาคม. อาจารย์ ประจำภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์, 16 สิงหาคม 2560. 4 ธันวาคม 2560.

อิทธิพล ตั้งโฉลก. จิตวิญญาณบรรพบท. กรุงเทพฯ: Amarin printing and publishing public company limited, 2549.

อนุสรณ์ ติปยานนท์. สถาปัตยกรรม: ความรู้ฉบับพกพา. กรุงเทพฯ: บริษัท โอเพนเวิลด์ส พับลิชชิง เฮ้าส์ จำกัด, 2557.

April N. T. Activating Intersubjectivities in contemporary dance Choreography. A thesis submitted to Middlesex University In partial fulfilment of the requirements for the degree of Doctor of Philosophy. School of Arts and Education Middlesex University, 2009.

Barbara P. The Art of Making Dances. New York: Grove Press, Inc., 1959.

Beresford A. H. The Performance of Art: Picasso, Léger, and Modern Dance 1917-1925 (Master's thesis). Washington: Washington University, 2012.

Blom L.A., & Chaplin L.T. The Intimate Act of Choreography. Cecil Court, London: Dance Books Ltd., 1982.

Butterworth J., & Wildschut L. (eds.). Contemporary Choreography: A Critical Reader. London: Routledge, 2009

Gehm S., Husemann P., Wilcke K.V. (eds.). Knowledge in Motion Perspective of Artistic and Scientific Research in Dance. North America: Transaction Publishers, 2003.

Grange S. Leonardo da Vinci Drawings Masterpieces of Art. London: FLAME TREE PUBLISHING, 2015.

Joan S., & Betty D., Editors. DANCE THE ART OF PRODUCTION. 3rd ed. Hightstown, NJ; Princeton Book Company, 1988.

- Johannes, N., & Frank, Z. Leonardo da Vinci The Graphic Work. Köln: TASCHEN, 2014.
- Lihs, H. R. Appreciating dance:A guide to the world's liveliest art. 4th ed. Hightstown, NJ: Princeton Book Company, 2009.
- Maletic V. BODY – SPACE – EXPRESSION. New York: Mouton de Gruyter, 1987.
- Mohan M. M. Mathematics of Dance. Journal of Applied & Theoretical Mathematics (OJATM): 2(4), 519-527, 2016.
- Malinverni E. S., d'Annibale E., Frontoni E., Mancini A., Bozzi C. A. Multimedia Discovery of The Leonardo's Vitruvian Man. Scientific Research and Information Technology: 5(1), 69-76, 2015.
- Royston D. DRAMATIC DANCE An Actor's Approach to Dance as a Dramatic Art. London: Bloomsbury Publishing Plc, 2014.
- Smith D. How to Think Like da Vinci. London: Michael O'Mara Books Limited, 2015.
- Smith-Autard J. Dance composition. 6th ed. London: Bloomsbury Publishing Plc, 2016.
- Ullmann L. Modern Educational Dance. 2nd ed. London: Richard Clay (The Chaucer Press), Ltd., 1948.
- Veronica D. S. Poetics and Perception : Making Sense of Postmodern Dance. Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree Doctor of Philosophy in Graduate School of The Ohio State University. Program in Dance The Ohio State University, 2014.
- Wasilewska K. Mathematic in the World of Dance. In: Proceedings of Bridges 2012: Mathematics, Music, Art, Architecture, Culture, pp. 453-456, 2012.
- Walter I. Leonardo da Vinci. New York : Simon & Schuster, 2017.



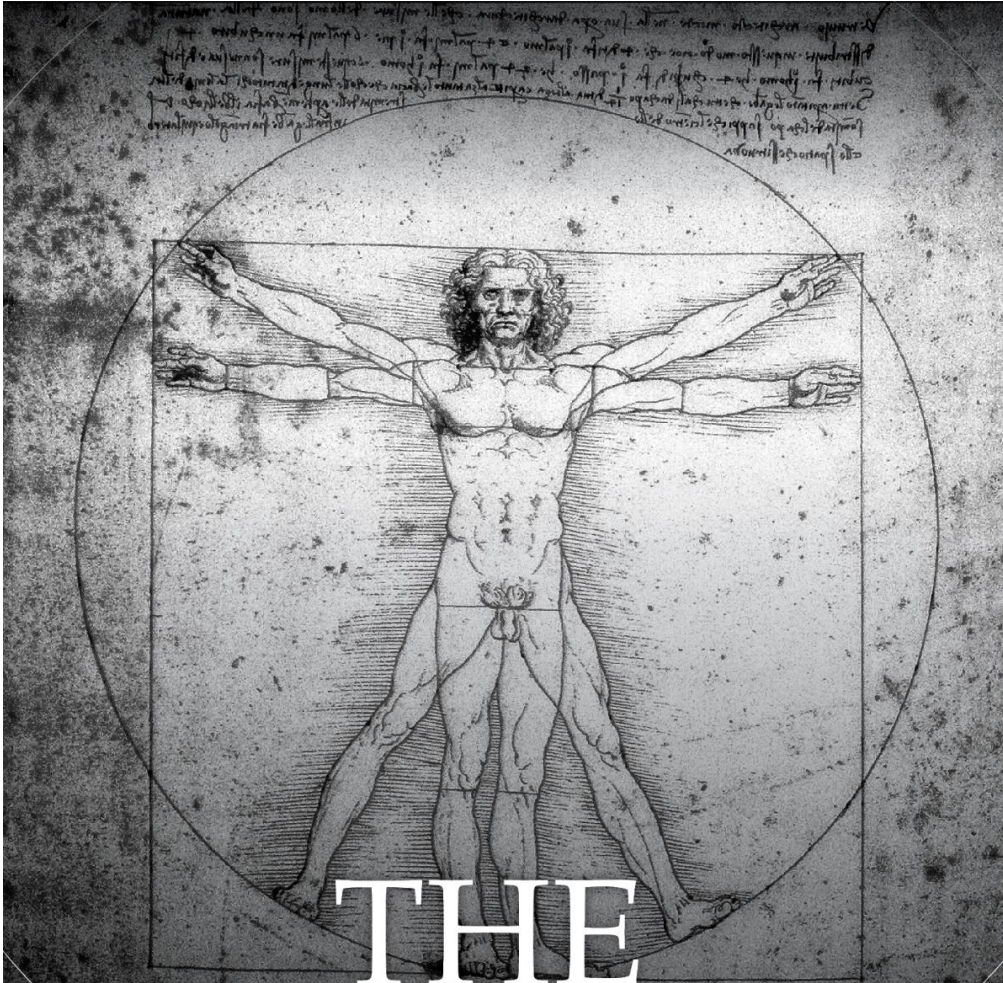
ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



ภาคผนวก ก

บัตรเชิญ पोสเตอร์ สูจิบัตร และนิทรรศการข้อมูลการแสดงผลงานคุณิพนธ์
การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน
ออกแบบโดย ขวัญใจ สุขก้อน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

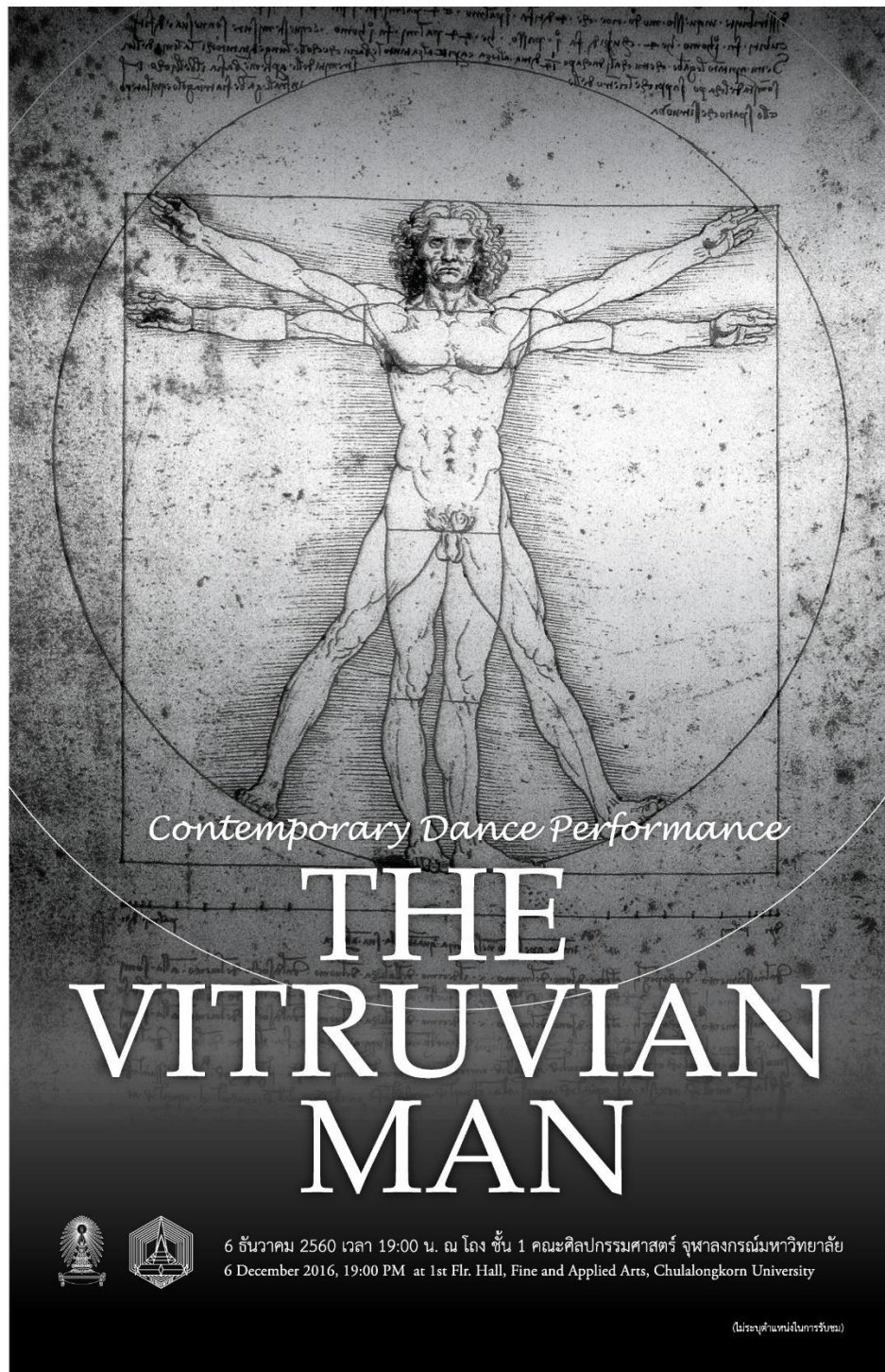


THE VITRUVIAN MAN

6 ธันวาคม 2560 เวลา 19:00 น. ณ โถงชั้น 1 คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
6 December 2016, 19:00 PM at 1st Flr. Hall, Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University

บัตรเชิญชมงาน



โปสเตอร์ชั้นที่ 1



การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยชุด
“เดอะวิทรูเวียนแมน”

Contemporary Dance Performance

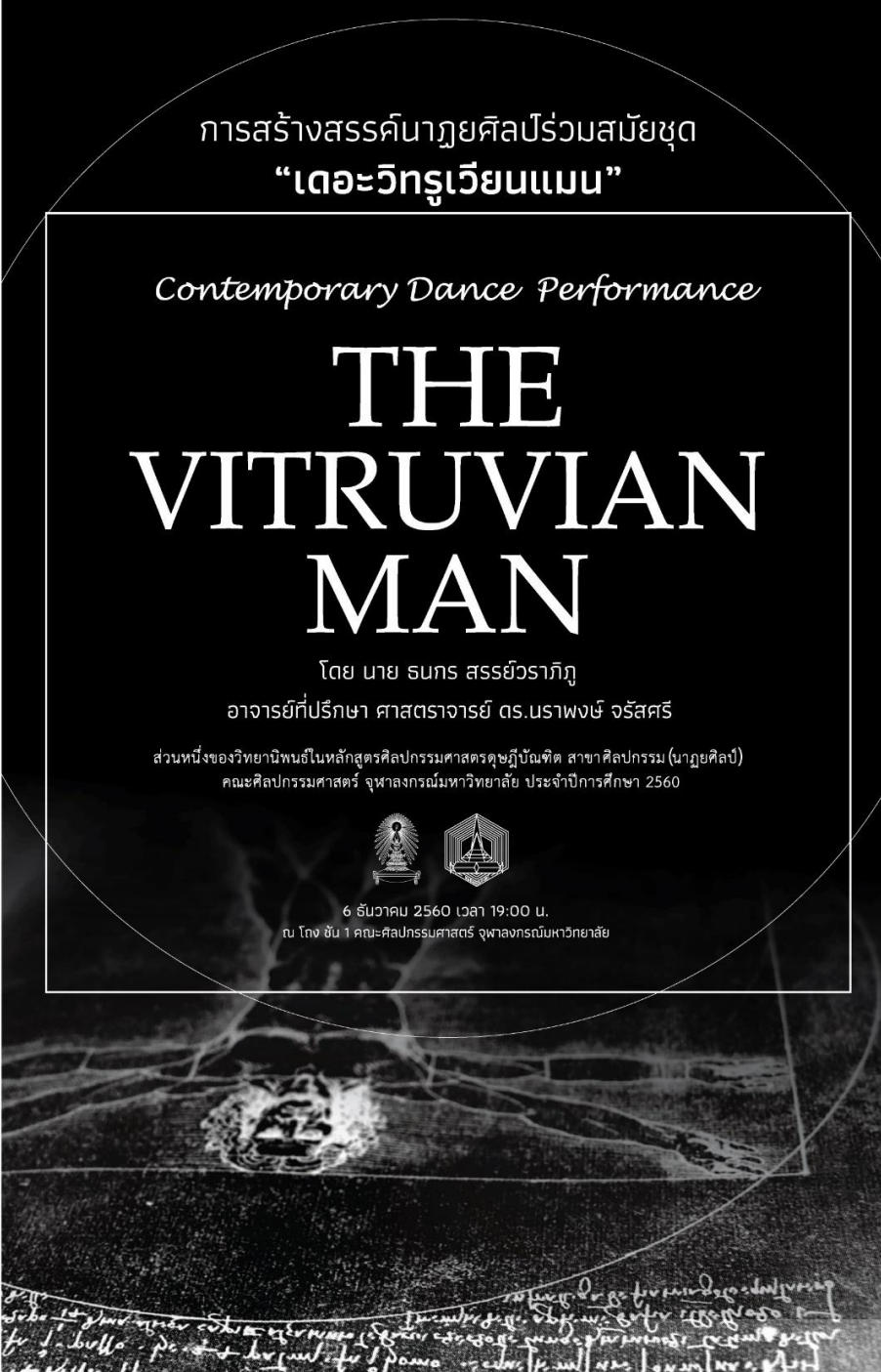
THE VITRUVIAN MAN

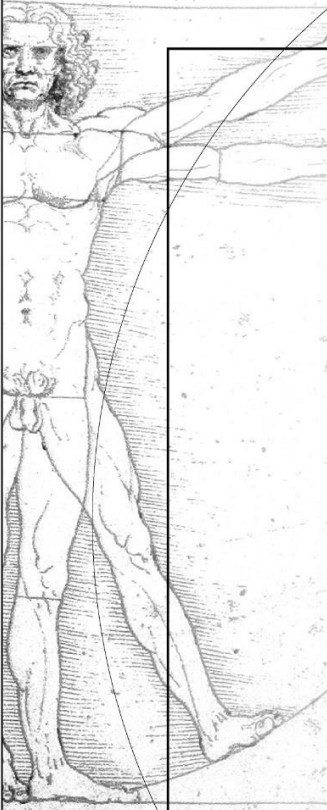
โดย นาย ธนกร สรรยัวรากัญ
อาจารย์ที่ปรึกษา ศาสตราจารย์ ดร.มราพงษ์ จรัสศรี

ส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาศิลปกรรม (นาฏยศิลป์)
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ประจำปีการศึกษา 2560






6 ธันวาคม 2560 เวลา 19:00 น.
ณ โถง ชั้น 1 คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย





THE VITRUVIAN MAN

แนวความคิด

ภาพวาดเดอะวิทรูเวียนแมน (The Vitruvian Man) ผลงานของเลโอนาร์โด ดา วินชี (Leonardo da Vinci) ภาพนี้มีความเชื่อว่าร่างกายมนุษย์เป็นสิ่งที่ธรรมชาติที่ถูกร่างขึ้นจากพระเจ้า มีความสมบูรณ์แบบ ถูกต้อง และได้มาตรฐาน นำเสนอรูปแบบพื้นฐานของทฤษฎีสัดส่วนในยุคฟื้นฟูศิลปวิทยา (Renaissance) ที่เชื่อมโยงองค์ความรู้ทางด้านสัดส่วนกับรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตอย่างชัดเจน มีอิทธิพลต่องานศิลปะ สถาปัตยกรรม วิทยาศาสตร์ต่าง ๆ และยังคงมีผู้นำแนวคิดเหล่านี้มาประยุกต์ใช้พัฒนาสิ่งต่างๆ จนถึงปัจจุบัน โดยผู้วิจัยสนใจแนวความคิดสัดส่วนร่างกายมนุษย์และรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตในภาพเดอะวิทรูเวียนแมนที่ผ่านการพิสูจน์อย่างมากมายทั้งการวัดสัดส่วนของมนุษย์อย่างละเอียดตั้งแต่ข้อนิ้วถึงปลายเท้า ทั้งในท่ายืน และทำนั่ง พร้อมไปกับการศึกษาสรีระร่างกายของม้าเพื่อนำมาสร้างประติมากรรม จากนั้นนำมาข้อมูลต่างๆ มาเชื่อมโยงจนกระทั่งสามารถสรุปภาพสัดส่วนของร่างกายมนุษย์ที่ล้อมด้วยรูปเรขาคณิตได้สำเร็จ โดยการวาดรูปวงกลมและสี่เหลี่ยมจตุรัสรอบร่างกายผู้ชายในภาพ

การแสดงชุด “เดอะวิทรูเวียนแมน” (The Vitruvian Man)

เป็นการแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัยที่นำแนวความคิดเรื่องสัดส่วนและรูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิตธรรมชาติที่เป็นความหมายโดยนัยในภาพวาดชิ้นนี้มาสร้างสรรคในรูปแบบผลงานนาฏศิลป์ร่วมสมัย

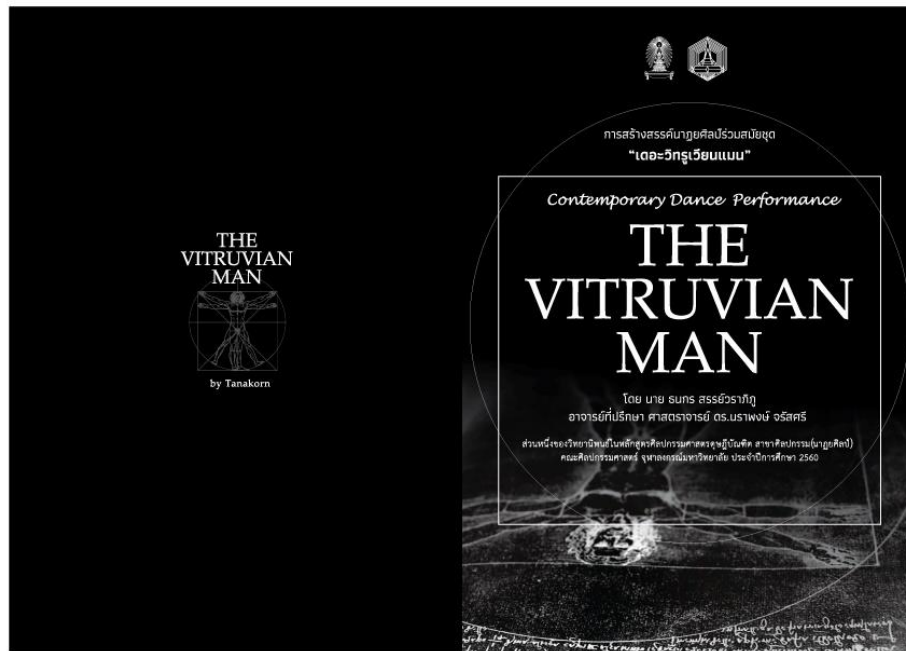
องค์ที่ 1 ร่างกาย สัดส่วน เรขาคณิต

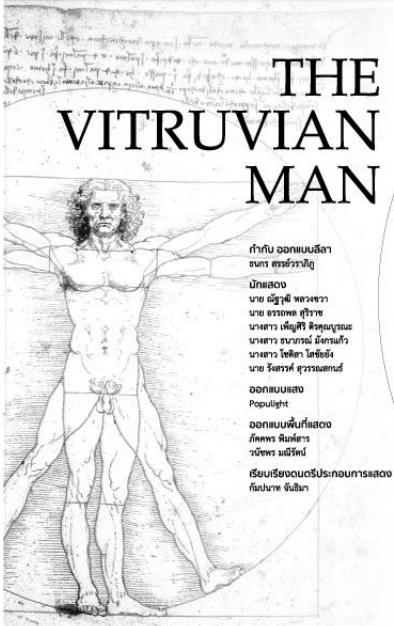
นำเสนอแนวคิดในการวัดสัดส่วนของร่างกายมนุษย์ การเปรียบเทียบขนาด และส่วนสูงที่เลโอนาร์โด ดา วินชีได้ทำการวิเคราะห์ออกมาสร้างสรรคสู่ภาพเรขาคณิต

องค์ที่ 2 ร่างกายกับการสร้างสรรค์ที่ไม่รู้จัก

ร่างกายมนุษย์ถือเป็นต้นกำเนิดในการสร้างสรรค์สิ่งหลายอย่าง ทั้งในด้านศิลปะและวิทยาศาสตร์ที่สามารถนำองค์ความรู้นี้ไปสานต่อ พัฒนา จนเกิดเป็นการสร้างสรรค์ที่ไม่สิ้นสุด

<p>กำกับ ออกแบบลีลา นักแสดง</p> <p>ออกแบบแสง ออกแบบพื้นที่แสดง</p> <p>เรียบเรียงดนตรีประกอบการแสดง</p>	<p>ธนกร สรรยารักษ์</p> <p>นาย ณัฐฉิ ทองชวา นาย อรรถพล สุวิราช นางสาว เพ็ญศิริ ศิริคุณภุมระ</p> <p>นางสาว อณารมย์ มังกรแก้ว นางสาว โฉมฉาย นาย ธีรสรรค์ สุวรรณกานต์</p> <p>Populight</p> <p>นางสาว กัทศพร พิมพ์สาร นางสาว วชิราภร มณีรัตน์</p> <p>นาย กัมปนาท จันทร์นิภา</p>
--	--





THE VITRUVIAN MAN

กำกับ ออกแบบเนื้อหา
ฉกรร สรรวีราภู

มีนักแสดง
นาย อธิวิทย์ พงษ์ชวรา
นาย อรรถพล สุวิฑิต
นางสาว เพ็ญศิริ สิงห์คุณประ
นางสาว ธนภรณ์ มีถาวร
นางสาว ใตติลา โลย้อย
นาย สรรภ สรรวีราภู

ออกแบแสง
Poplight

ออกแบพื้นที่แสดง
ภัทธร สิงห์สาร
วิฑิต มณีรัตน์

เขียนเรื่องดนตรีประกอบแสดง
กิตติภาพ ชินนิลา

แนวความคิด

ภาพวาดของวิทรูเวียนแมน (The Vitruvian Man) ผลงานของเลโอนาร์โด ดา วินชี (Leonardo da Vinci) ภาพนี้มีความเชื่อว่าร่างกายมนุษย์เป็นอิสระธรรมชาติที่ผู้สร้างเช่น จากพระเจ้า มีความสมบูรณ์แบบ ถูกคิด และได้ออกมา นามสกุลแมนเป็นนามสกุลของมนุษย์ที่ส่วนในถูกใช้เพื่อศึกษา (ศึกษาและกลาย) ที่เชื่อมโยงศาสตร์วิชาด้านศิลปะส่วน ศิริรูปทรงที่รูปทรงเรขาคณิตของสี่เหลี่ยม มีชีวิตพลัดจากศิลปะ สถาปัตยกรรม วิศวกรรมในศาสตร์ต่าง ๆ และยังคงมีผู้นับนมนต์ตามหลักในการปฏิบัติพิธีกรรมต่างๆ จนถึงปัจจุบัน โดยผู้วิจัยสนใจในความคิดที่เชื่อว่าร่างกายมนุษย์และรูปร่างหรือรูปทรง เรขาคณิตในภาพวาดของวิทรูเวียนแมนนั้นเป็นการศึกษาอย่างมากมายถึงการวิวัฒนาการของ มนุษย์อย่างละเอียดตั้งแต่สมัยอียิปต์ไปจนถึงยุค ฟิโนโลเซียน และทอเลมี พร้อมไปกับการศึกษา สรีระร่างกายของอิมพีโดคลีสสร้างประติมากรรม จากนักบวชยุคต่างๆ มาเชื่อมโยง จนกระทั่งสามารถสรุปภาพลักษณ์ของร่างกายมนุษย์ที่มีมิติสูงและเรขาคณิตได้บ้าง โดยการวางตำแหน่งและทิศทางของผู้เขียนร่างจากผู้อื่นภาพ

การแสดงชุด "เดอะ-วิทรูเวียนแมน" (The Vitruvian Man)

เป็นการแสดงชุดศิลป์ร่วมสมัยที่นำแนวคิดเรื่องสี่เหลี่ยมและรูปทรงเรขาคณิตของรูปเรขาคณิตของเรขาคณิตมาเชื่อมโยงกับภาพวาดที่นักวาดร่างหรือร่างรูปของ ผลงานมนุษย์ที่ร่วมสมัย

องค์ที่ 1 ร่างกาย สี่ส่วน เรขาคณิต

นำแบบแนวคิดในการวัดสัดส่วนร่างกายมนุษย์ การเปรียบเทียบขนาด และส่วนของ ที่ไม่แน่นอน ดา วินชีมีหลักการวัดขนาดร่างกายที่ผู้วาดหรือร่างเรขาคณิต

องค์ที่ 2 ร่างกายกับการสร้างสรรค์ที่ไม่รู้จบ

ร่างกายมนุษย์ถือเป็นทั้งนักคิดในการสร้างสรรค์ศาสตร์หลายอย่าง ทั้งในด้านศิลปะ และวิทยาศาสตร์ที่สามารถนำองค์ความรู้ในศาสตร์ พิเศษ จนเกิดเป็นการสร้างสรรค์ ที่ไม่มีสิ้นสุด

สู่จิตป์ตรการแสดงผลงานคุณภูมินิพนธ์

การสร้างสรรค้่นาฏยศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน



นิทรรศการข้อมูลการแสดงผลงานดุษฎีนิพนธ์
การสร้างสรรค้ науาศิลป์ ชุต เตอะวิทรุเวียนแมน





แบบประเมินผลงานการแสดงนาฏศิลป์นิพนธ์ ระดับปริญญาเอก
 “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทญ์เวียนแมน”
 โดย นาย ธนกร สรรย์วรภักดิ์

คำชี้แจง แบบประเมินฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อตรวจสอบความพึงพอใจในการเข้าชมผลงานการแสดง
 นาฏศิลป์ โดยไม่มีคำตอบที่ถูกหรือผิด ขอความร่วมมือทุกท่านในการให้คำตอบที่ตรงกับข้อเท็จจริงมากที่สุด

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

คำชี้แจง : โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ให้ตรงกับข้อเท็จจริงของท่านมากที่สุด

1. เพศ

ชาย หญิง

2. อายุ

15 – 20 ปี 21 – 25 ปี 26 – 30 ปี
 31 – 35 ปี 36 – 40 ปี มากกว่า 40 ปี

3. สถานภาพ

นิสิต/นักศึกษา
 ระดับชั้น ปริญญาตรี ปริญญาโท ปริญญาเอก
 ครู/อาจารย์/พนักงานมหาวิทยาลัย
 พนักงานรัฐวิสาหกิจ/พนักงานของรัฐ/พนักงานเอกชน
 ศิลปินอิสระ
 อื่นๆ โปรดระบุ.....

4. ประสบการณ์ในการชมการแสดงนาฏยศิลป์สร้างสรรค์

- ไม่เคย 1 – 3 ครั้ง/ปี 4 – 6 ครั้ง/ปี
 7 – 10 ครั้ง/ปี มากกว่า 10 ครั้ง/ปี

5. ท่านทราบข่าวการจัดการแสดงนาฏยศิลป์ครั้งนี้จากช่องทางใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ครู/อาจารย์ เพื่อน/คนรู้จัก คนในครอบครัว
 ป้ายประชาสัมพันธ์ สื่อออนไลน์ อื่น ๆ.....

ตอนที่ 2 แบบประเมินผลงานการแสดงนาฏยศิลป์

คำชี้แจง : โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ให้ตรงกับข้อเท็จจริงของท่านมากที่สุด

ลำดับ	หัวข้อรายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจหรือความรู้สึก				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
		5	4	3	2	1
1	แนวความคิดในการแสดง (Concept)					
2	ด้านบทการแสดง (Plot)					
	2.1 การลำดับเรื่องราวในการแสดง					
	2.2 การสื่อสารเรื่องราวในการแสดง					
	2.3 ความสอดคล้องของแนวความคิดและบทการแสดง					
3	ด้านนักแสดง (Performer)					
	3.1 จำนวนนักแสดง					
	3.2 ความสามารถหรือทักษะของนักแสดง					
4	ด้านการออกแบบลีลา (Choreography)					
	4.1 ความงดงามของลีลาท่าทางในการแสดง					
	4.2 การสื่อความหมายของลีลาท่าทางในการแสดง					
5	ด้านการออกแบบดนตรี (Music)					
	5.1 อารมณ์และความรู้สึกของดนตรีประกอบการแสดง					
	5.2 แนวเพลงหรือวิธีการเลือกใช้ดนตรีในการแสดง					
6	ด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง (Props)					
	6.1 อุปกรณ์ประกอบฯ สอดคล้องกับแนวความคิด					
7	ด้านการออกแบบพื้นที่แสดง (Acting Area)					
	7.1 ขนาดของพื้นที่ที่ใช้แสดงผลงาน					
	7.2 ความคุ้มค่าในการใช้สอยพื้นที่ในการแสดง					

แบบประเมินผลงานแผ่นที่ 2

8	ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย (Costume)				
	8.1	ความสวยงามของรูปแบบและสีเครื่องแต่งกาย			
	8.2	ความสอดคล้องของแนวความคิดกับเครื่องแต่งกาย			
9	ด้านการออกแบบแสง (Lighting)				
	9.1	แสงมีความสอดคล้องกับการแสดง			

1. ข้อเสนอแนะหรือข้อที่ควรปรับปรุงในการจัดแสดงผลงานครั้งต่อไป

.....

.....

.....

.....

.....

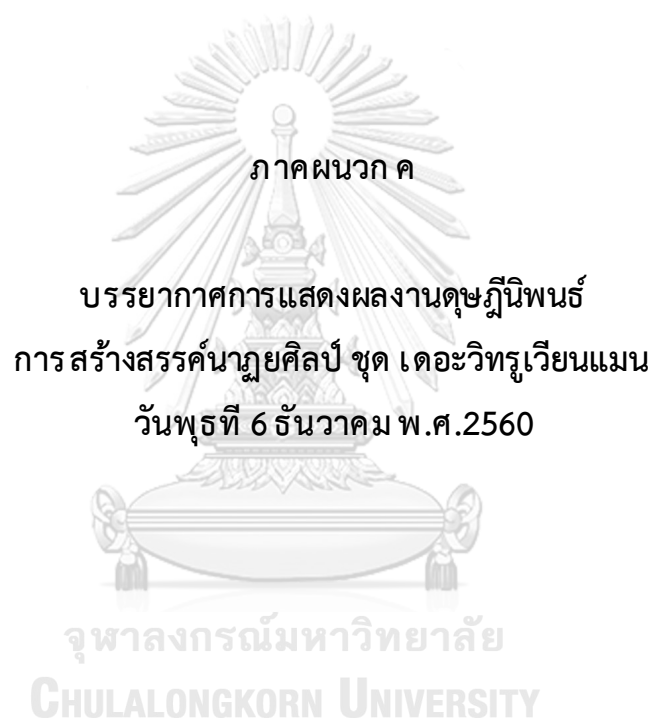
.....

2. หากมีการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์ ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์ฯ ในโอกาสต่อไป ท่านจะ

- ไม่มาชมการแสดง ยังไม่แน่ใจ มาชมการแสดงแน่นอน

.....

ขอขอบพระคุณทุกท่านที่ร่วมตอบแบบประเมิน



ภาคผนวก ค

บรรยายกาศการแสดงผลงานดุษฎีนิพนธ์
การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ชุด เดอะวิทธุเวียนแมน
วันพุธที่ 6 ธันวาคม พ.ศ.2560

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



จุดลงทะเบียนและบรรยากาศผู้ชมที่มาชมการแสดง



ผู้วิจัยกล่าวขอบพระคุณอาจารย์ที่ปรึกษาและนำเสนอผลงานก่อนการแสดงเริ่ม

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นายธนกร สรรยวราภิกู เกิดเมื่อวันที่ 24 ตุลาคม พ.ศ. 2526 ที่จังหวัดกรุงเทพมหานคร สำเร็จการศึกษานิติศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเอกวารสารอิเล็กทรอนิกส์ วิชาโทวิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ และภาพยนตร์ ในปี พ.ศ. 2548 ต่อมาในปีพ.ศ. 2556 ได้รับทุนการศึกษาในการศึกษาต่อด้านการออกแบบนาฏยศิลป์ที่สาธารณรัฐเกาหลี และสำเร็จการศึกษาในระดับ Master of Fine and Applied Arts in Dance (Choreography) ณ มหาวิทยาลัยศิลปะแห่งสาธารณรัฐเกาหลี (Korea National University of Arts) ในปี พ.ศ. 2558

ภายหลังจากการสำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรี ตั้งแต่ปีพ.ศ. 2549 จนถึงปีพ.ศ. 2553 ได้เข้าอบรมการเต้นหลักสูตรแจ๊ส บัลเลต์ จากสถาบัน Commonwealth Society of Teachers of Dancing (CSTD) ประเทศออสเตรเลีย

ผลงานวิชาการที่ได้รับการเผยแพร่ได้แก่ 1) โครงการสร้างสรรค์ผลงานวิจัยเชิงศิลปะโดยมุ่งเน้นการนำเสนออัตลักษณ์พื้นถิ่นย่านกุฎีจีนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวในชุมชน 2) การศึกษาโครงสร้างกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ร่วมสมัยจากพื้นที่ชุมชน กรณีศึกษาชุดการแสดง “เราอยู่ร่วมกัน” ในชุมชนบ้านแขกมุสลิมบ้านสมเด็จ 3) กรณีศึกษาผลงานนาฏยศิลป์ร่วมสมัยชุด Homelessness: โดยมุ่งเสนอประสิทธิภาพการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้แสดงและผู้ชม 4) การศึกษาการดำเนินการสร้างสรรค์และคุณสมบัตินักสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ร่วมสมัย กรณีศึกษา : World Dance Alliance Asia Pacific 2016 5) งานวิจัยเรื่องการยอมรับบุคคลภายนอกชุมชนบ้านแขก สะท้อนผ่านนาฏยศิลป์ร่วมสมัย 6) ได้รับรางวัลการนำเสนอผลงานระดับดีเด่นระดับนานาชาติ ในงาน ThaiSim2016 หัวข้อ The Development of Process and Teaching and Learning Method in Dance using Curiosity-based Learning (CBL) Program

ผลงานการแสดงที่เข้าร่วมในระดับนานาชาติได้แก่ 1) 2nd Seoul Dance Play 2018 2) The International Choreolab โครงการ WDA-AP Conference – Dance Routes – Danced Roots: Connecting the Local and the Global 2016 3) International Solo Festival 2016 and 2015 4) International Improvisation Dance Festival 2014 (Seoul) 5) Selected Young Choreographer 2013

ปัจจุบันดำรงตำแหน่งรองผู้อำนวยการสำนักกิจการนิสิตนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา และเป็นอาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏยศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY