

กระหนกนารี: การออกแบบสร้างสรรค์นาฏศิลป์ไทย
ร่วมสมัยผสมมัลติมีเดีย

Kranok Naree: The Creation of Thai
Contemporary Dance with Multimedia

ภาวิณี บุญเสริม, จารุณี อารีรุ่งเรือง,กรินทร์ ไบไพศาล และนเรรัตน์ พินิจธนสาร

สาขาวิชาการละครคอน คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

โทรศัพท์ : 08 9110 5158 , 08 1402 4242, 08 2223 3862, 06 1657 9588

อีเมล : Pawipop11@gmail.com, Jarunee3833@gmail.com, Ohhuno@gmail.com, Pnareerat9@gmail.com

Pawinee Boonserm, Jarunee Areeerungruang Karin Baipaisarn and Nareerat Phinitthanasarn

Department of Drama and Performance Practice, Faculty of Fine and Applied Arts, Thammasat University

Tel : 08 9110 5158, 08 1402 4242, 08 2223 3862, 06 1657 9588

Email : Pawipop11@gmail.com, Jarunee3833@gmail.com, Ohhuno@gmail.com, Pnareerat9@gmail.com

บทคัดย่อ

งานวิจัยสร้างสรรค์ชุด “กระหนกนารี” นี้ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อออกแบบสร้างสรรค์นาฏศิลป์ไทยร่วมสมัย โดยได้แรงบันดาลใจจากลวดลายไทย และภาพจิตรกรรมฝาผนัง และ 2) เพื่อสร้างสร้งงานมัลติมีเดียในการสร้างองค์ประกอบด้านภาพของผลงานแสดงนาฏศิลป์ชุด กระหนกนารี ในกระบวนลวดลายไทยแบ่งได้ออกเป็น 4 หมวดหลักด้วยกัน ได้แก่ กระหนกนารี กระบี่ และคชะ ซึ่งแนวคิดหลักในการสร้างสรรค์การแสดงชุดกระหนกนารีนี้ได้เลือกหมวด กระหนก และ นารี “กระหนก” จัดเป็นแม่ลายหลักและเป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์เป็นลวดลายไทยแบบต่างๆ เช่น ลายกระหนกเปลว ลายกระจิง ลายประจายาม เป็นต้น ส่วนลายไทยในหมวด “นารี” เป็นหมวดของภาพที่วาดเป็นรูปมนุษย์ หรือ เทพยดา อันรวมทั้งเพศชายและเพศ

หญิง การแสดงชุดนี้ได้มีวิธีการดำเนินการสร้างสรรค์ 4 ขั้นตอน ได้แก่
 ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับลวดลายไทย การวาดลายเส้น
 แบบโบราณ ภาพจิตรกรรมฝาผนัง เพื่อใช้เป็นแนวคิดในการออกแบบท่ารำ
 ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบและการสร้างสรรค์ผลงาน โดยใช้เทคนิคการจัดวาง
 องค์ประกอบแบบนาฏศิลป์ตะวันตกผสมผสานกับการรำแบบนาฏศิลป์
 ไทย ใช้เพลงดนตรีร่วมสมัย และ เครื่องแต่งกายประยุกต์จากภาพจิตรกรรม
 ฝาผนัง ถ่ายทอดออกมาในรูปแบบของนาฏศิลป์ร่วมสมัยผสมมัลติมีเดีย
 ขั้นตอนที่ 3 การออกแบบมัลติมีเดีย ขั้นตอนที่ 4 การนำเสนอและเผยแพร่
 ผลงาน จากกระบวนการสร้างสรรค์การแสดงชุดนี้พบว่า การใช้ลายเส้นของ
 ลายไทยแบบต่าง ๆ มาเป็นแนวทางในการออกแบบลีลานาฏศิลป์สามารถ
 ทำให้เกิดท่ารำที่หลากหลายมากกว่าที่เป็นโครงสร้างท่ารำแบบเดิม และ
 เมื่อนักแสดงได้ต้นสดโดยใช้เส้นลายไทยเป็นแกนนำในการเคลื่อนไหวร่างกาย
 กับความรู้สึกไปพร้อมกันทำให้เกิดท่ารำแบบใหม่ ๆ แต่ยังคงกรอบความเป็น
 เอกลักษณ์ของนาฏศิลป์ไทย

คำสำคัญ : นาฏศิลป์ไทยร่วมสมัย มัลติมีเดีย กระจกนารี จิตรกรรมไทย
 การผสมผสาน

Abstract

The creative research project “Kranok Naree” aims to, firstly, choreograph a contemporary Thai dance inspired by the beauty of Thai mural painting, and secondly, create a multimedia visual art display of the resulting dance piece. Thai paintings were generally divided into four categories: Kranok, Naree, Krabi

(monkey and giant imagery) and Khacha (animal imagery). Kranok refers to different design patterns, including Krajung and Prajumyam, while Naree alludes to human images. The creative process divided into four steps: 1) studying basic information about Thai painting, especially murals, to conceptualize the choreography; 2) developing the Kranok Naree dance piece, parts of the dance composition were choreographed by incorporating elements from Western movement techniques as well as Thai classical dance, accompanied by contemporary music and costume design inspired by Thai mural painting. The performance combined Thai contemporary dance work and digital media design.; 3) creating the multimedia dance presentation; and 4) presenting and communicating the dance to an audience. Considering from the creation process of this show, the study found that the use of traditional Thai pattern of mural painting becomes a guideline for designing dance movement, which can offer more variety of dance fluidity than can traditionally dance. When dancers improvise by using Thai mural painting patterns as a foundation to guide their body gestures and feeling, it contributes to new dance movements while still maintaining the unique framework of traditional Thai dance.

Keywords: Thai contemporary dance, Multimedia, Performing arts, Kranok Naree, Thai mural painting, Hybridity.

บทนำ

ลายไทย ถือเป็นศิลปะประจำชาติที่มีการสืบสานมาแต่โบราณ ในประเทศไทยต้นแบบของลวดลายไทยมีอายุกว่าพันปี ตั้งแต่เมื่อมนุษย์มีการเริ่มพัฒนาการเขียนลวดลายบนเครื่องปั้นดินเผา ซึ่งลายส่วนใหญ่จะได้รับแรงบันดาลใจจากรูปทรงของธรรมชาติ ทั้งจากพืช ดอกไม้ หรือ ใบไม้ที่มีการพริ้วไหว และมีการพัฒนาดัดแปลงมาเป็นลวดลายต่าง ๆ ตามจินตนาการของศิลปินพื้นถิ่น จนได้รับอิทธิพลจากต่างประเทศ โดยเฉพาะศิลปะจากอินเดีย ซึ่งเข้ามาจากการเผยแพร่วัฒนธรรมในหลาย ๆ แขนง ทั้งทางศาสนาและพิธีกรรม ลวดลายเหล่านั้นจึงได้ถูกนำมาพัฒนาและผสมผสานกับศิลปะพื้นถิ่นในไทย และศิลปะอื่นที่เข้ามา มีอิทธิพลในภูมิภาคนี้ จนเกิดเป็นลายไทยที่มีลักษณะเฉพาะและมีวิวัฒนาการมาอย่างต่อเนื่อง เป็นศิลปะไทยในยุคสมัยต่าง ๆ ตั้งแต่สมัยเชียงแสน สุโขทัย อยุธยาและรัตนโกสินทร์ อย่างที่เราเห็นในปัจจุบัน (สันติ เล็กสุขุม, 2539)

ด้วยความสวยงามวิจิตรบรรจงของลวดลายไทย ผู้สร้างสรรค์ได้นำแรงบันดาลใจนี้ มาเป็นแนวคิดในการออกแบบลีสานาฏศิลป์ โดยการผสมผสานองค์ประกอบของนาฏศิลป์ไทยกับการออกแบบการเคลื่อนไหวอย่างนาฏศิลป์ตะวันตก โดยใช้ทฤษฎีการจัดวางองค์ประกอบทางการแสดง (Dance Composition) และองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ การใช้เส้น (line) ของลวดลายไทย มาเป็นแนวคิดในการออกแบบ เพื่อให้เกิดความหลากหลายและแตกต่างจากรูปแบบทำร้ายแบบเดิม นอกจากนี้ยังเป็นการทดลองสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ร่วมกับมัลติมีเดียเพื่อช่วยทำให้การแสดงมีความน่าสนใจสามารถสื่อความหมายให้ผู้ชมให้เข้าถึงความงามของศิลปะไทยได้ ผู้สร้างสรรค์ได้ตระหนักถึงความสำคัญของการออกแบบทำร้ายนาฏศิลป์ร่วมสมัยโดยให้ยัง

คงรูปแบบของความเป็นไทย ซึ่งผลงานสร้างสรรค์นี้สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ไทยร่วมกับการออกแบบท่าเคลื่อนไหวอย่างตะวันตก และเป็นแนวทางในการศึกษาเทคนิคการใช้มัลติมีเดียมาผสมผสานกับการแสดงต่อไปได้

วัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์

1. เพื่อออกแบบสร้างสรรค์นาฏศิลป์ไทยร่วมสมัย จากลวดลายในศิลปะไทยและจิตรกรรมฝาผนัง เป็นการแสดงชุด “กระหนกนารี”
2. เพื่อสร้างสรรค์งานมัลติมีเดียในการสร้างองค์ประกอบด้านภาพของผลงานแสดงนาฏศิลป์ชุด “กระหนกนารี”

วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

การออกแบบสร้างสรรค์นาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยชุด “กระหนกนารี” มีกระบวนการสร้างสรรค์ 4 ขั้นตอนด้วยกัน คือ ขั้นตอนการศึกษาข้อมูลเบื้องต้น ขั้นตอนการออกแบบสร้างสรรค์งาน ขั้นตอนการออกแบบมัลติมีเดีย ขั้นตอนการนำเสนอและเผยแพร่ผลงาน โดยมีรายละเอียดวิธีดำเนินการแต่ละขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นตอนการศึกษาข้อมูลเพื่อเป็นพื้นฐานในการออกแบบสร้างสรรค์

1. ศึกษาข้อมูลเอกสาร ตำรา หนังสือ ในประเด็นที่เกี่ยวกับการสร้างสรรค์งานแสดง ได้แก่ เทคนิคการออกแบบท่าเคลื่อนไหว (Choreography) การจัดวางองค์ประกอบท่า (Dance Composition)
2. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับลวดลายไทยโบราณ พื้นฐานการเขียนลายไทย ภาพจิตรกรรมฝาผนัง จากเอกสาร หนังสือ และการลงภาคสนามศึกษา

ภาพจิตรกรรมฝาผนังในสถานที่ต่างๆ เพื่อใช้เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบทำรำ

ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน

ผู้สร้างสรรค์ได้นำข้อมูลจากการศึกษาเกี่ยวกับลวดลายไทย ภาพจิตรกรรมฝาผนังมาใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยใช้เทคนิคการผสมผสานระหว่างการออกแบบท่าเคลื่อนไหวร่างกายแบบนาฏศิลป์ตะวันตก ทำรำในนาฏศิลป์ไทย และการจัดองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ เพื่อให้ได้การเคลื่อนไหวร่างกายที่ลงตัว นอกจากนี้ผู้สร้างสรรค์ยังคำนึงถึงความสอดคล้องในการออกแบบองค์ประกอบอื่น ๆ ด้วย เช่น ดนตรีและเพลงบรรยากาศที่มีความร่วมสมัยโดยผสมผสานระหว่างความเป็นตะวันตกและความเป็นไทย เครื่องแต่งกายใช้เทคนิคการรื้อสร้าง (Deconstruct) โดยเลือกใช้จุดเด่นที่สำคัญจากภาพจิตรกรรมฝาผนัง และลดทอนองค์ประกอบที่ไม่จำเป็นออกเพื่อให้ได้เครื่องแต่งกายและการแสดงที่มีความแตกต่างจากรูปแบบเดิม แต่ยังคงความเป็นไทย

ขั้นตอนที่ 3 การออกแบบมัลติมีเดียประกอบการแสดง

ผู้สร้างสรรค์ได้นำผลงานสร้างสรรค์การแสดง และภาพจิตรกรรมฝาผนัง การวาดลายไทยในแบบต่าง ๆ มาเป็นแนวทางในการออกแบบมัลติมีเดีย โดยใช้ โปรแกรม Adobe Photoshop, After Effect และ แอปพลิเคชันอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องในการออกแบบมัลติมีเดีย

ขั้นตอนที่ 4 การนำเสนอและเผยแพร่ผลงาน

ผู้สร้างสรรค์ได้นำเสนอผลงานสร้างสรรค์ในงานเสวนาและประชุมวิชาการในที่ต่าง ๆ อาทิ โครงการเสวนาวิชาการ เรื่อง แนวคิดและการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ไทยร่วมสมัย จัดโดยคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย

ธรรมศาสตร์ วันที่ 5 เมษายน 2561 งานประชุมสัมมนาวิชาการนำเสนอผลงาน นาฏศิลป์สร้างสรรค์ระดับชาติ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ครั้งที่ 2 เรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในศตวรรษที่ 21 วันที่ 11 พฤษภาคม 2561 ณ โรงละครวังหน้า สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ และในงานมหกรรมดนตรีและการแสดงนานาชาติ ครั้งที่ 8 วันที่ 14 มิถุนายน 2561 ณ หอดนตรีและการแสดง โอโศกมนตรี 1 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร อีกทั้งยังนำออกแสดงในงานต่าง ๆ ได้แก่ งานศิลปวัฒนธรรมอุดมศึกษา ครั้งที่ 18 ณ มหาวิทยาลัยศิลปากร งานประชุมวิชาการนานาชาติ งานประชุมวิชาการนานาชาติ The Association for Asian Studies (AAS) เมื่อวันที่ 1-4 กรกฎาคม 2562 โดยในแต่ละงานที่นำเสนอจะได้รับข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิ มาใช้ปรับปรุงและพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ ให้มีคุณภาพต่อไป

สรุปผลการวิจัยสร้างสรรค์

แนวความคิดหลักในการสร้างสรรค์ผลงาน

แนวความคิดที่ผู้สร้างสรรค์ใช้เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบงานคือลวดลายไทย ภาพจิตรกรรมฝาผนัง โดยนำลักษณะเด่นจากงานจิตรกรรมไทย ไม่ว่าจะเป็นลายเส้น วิธีสร้างภาพ นัยยะความหมาย มาออกแบบลีลานาฏศิลป์ ซึ่งลายไทยในสมัยโบราณ แบ่งออกเป็น 4 หมวด (วัชรพงษ์ หงษ์สุวรรณ, 2548) ได้แก่

1. หมวดกระหนก ถือเป็นลายพื้นฐานของการเขียนลวดลายไทยในแบบต่างๆ สามารถแบ่งการเขียนลายได้ออกเป็น 2 รูปแบบ ได้แก่ ลายที่พัฒนามาจากรูปทรงเรขาคณิตซึ่งมีลักษณะการขึ้นรูปเป็นทรงเรขาคณิตสี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม วงกลม โดยมักจะมีรูปแบบซ้ำกันเป็นลายประดับ เช่น ลายกระหนก ลายกระจัง ลายประจายาม ลายพุ่มข้าวบิณฑ์ เป็นต้น อีก

รูปแบบคือ ลายที่เกิดจากการขึ้นรูปแบบธรรมชาติประเภทดอกไม้ ใบไม้ เถาวัลย์ ซึ่งนำมาผูกเป็นลายเครือเถาย่ ลายก้านขด แบบต่าง ๆ เช่น ลายกลีบบัว เป็นต้น

2. หมวดนารี หมายถึง การเขียนลายในรูปภาพบุคคล หรือลักษณะท่าทาง เช่น ภาพตัวพระ ภาพตัวนาง ภาพเทวดาและนางฟ้า เป็นต้น ซึ่งต้องฝึกในการเขียนลายเหล่านี้ จะรวมถึงเทคนิคการเขียนใบหน้า รูปร่าง และ อากัปกิริยาท่าทางต่าง ๆ ของมนุษย์ ที่มีความเฉพาะในรูปแบบของงานจิตรกรรมไทย

3. หมวดกระบี่ หมายถึง การเขียนภาพตัวละครสำคัญในเรื่องรามเกียรติ์เป็นหลัก ซึ่งจะเป็นกลุ่ม พวกอมุขย์ต่างๆ ได้แก่ การเขียนภาพลิง ภูษายักษ์ อสูร ซึ่งลักษณะการวาดภาพตัวละครเหล่านี้จะมีองค์ประกอบที่เฉพาะตัวในแบบลักษณะไทย ทั้งรูปลักษณ์ ท่าทาง การแต่งกาย และเครื่องทรงต่างๆ ที่มีสะท้อนถึงแบบฉบับของความเป็นไทย

4. หมวดคชชะ หมายถึง การเขียนภาพสัตว์ต่างๆ ในการประกอบเรื่องบนภาพจิตรกรรมฝาผนัง ได้แก่ สัตว์ที่มีอยู่ตามธรรมชาติ เช่น นก เสือ สิงห์ ช้าง ม้า วัว ควาย เป็นต้น และสัตว์ในวรรณคดี หรือเหล่า สัตว์หิมพานต์ ที่มีรูปร่างประหลาด ที่เกิดจากจินตนาการของช่างเขียนภาพ เช่น ราชสีห์ คชสีห์ กินรี ครุฑ หงส์ เป็นต้น

ในการแสดงครั้งนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบโดยเลือกใช้ลวดลายไทย 2 หมวด คือ หมวดกระหนก และหมวดนารี โดยศึกษาทั้งประวัติความเป็นมา ความหมายของภาพและลวดลายต่างๆ โครงสร้างการเขียนลายไทย การวาดภาพลายมนุษย์ โดยผู้สร้างสรรค์ได้วิเคราะห์ทั้งเทคนิคการวาดภาพลายไทย ลายเส้นของลวดลาย อากัปกิริยาต่าง ๆ ของตัวละคร ความหมายแฝงในภาพจิตรกรรมฝาผนัง มาเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์การแสดง

รูปแบบการแสดง

การแสดงชุดนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบท่ารำ และจัดวางองค์ประกอบ ถ่ายทอดออกมาในรูปแบบนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัย โดยแบ่งการแสดงออกเป็น 2 ช่วง คือ

ช่วงที่ 1 “ลายกระหนก” เป็นการสร้างสรรค์และออกแบบท่า โดยนำขั้นตอนและเทคนิคการวาดภาพลายไทย ตั้งแต่การเริ่มต้นการขึ้นโครงสร้างของภาพจนเป็นลายไทยที่สมบูรณ์ ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้ใช้ภาพวาดลายไทยแบบต่าง ๆ เช่น ลายกระหนกเปลว ลายกระจัง ลายพุ่มข้าวบิณฑ์ ลายประจำยาม มาเป็นแนวคิดในการออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว

ช่วงที่ 2 “ลายนารี” เป็นการสร้างสรรค์ โดยนำเทคนิคในการการเขียนภาพไทยตัวมนุษย์มาใช้เป็นพื้นฐานในการออกแบบท่า การเขียนภาพมนุษย์ในจิตรกรรมฝาผนังนั้น จะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบหลายอย่าง ทั้งสัดส่วนใบหน้า การกรีดกรายมือ และท่าทาง ที่มีความอ่อนช้อย พริ้วไหว อันแสดงออกถึงเอกลักษณ์ของความเป็นไทย ผู้สร้างสรรค์ได้นำความงามของลีลาท่าทางในภาพจิตรกรรมไทยเหล่านี้ มาเป็นต้นแบบในการออกแบบท่ารำ

การออกแบบลีลานาฏศิลป์ (Dance Movement)

การออกแบบลีลานาฏศิลป์นั้น ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้รูปแบบนาฏศิลป์ไทยผสมผสานการเคลื่อนไหวร่างกายแบบร่วมสมัย โดยใช้เทคนิคการวางองค์ประกอบ (Dance Composition) เพื่อให้ได้ท่ารำรำในรูแบบใหม่ ๆ ที่มีการเคลื่อนไหวแตกต่างไปจากนาฏศิลป์ไทยในรูปแบบเดิม โดยใช้เทคนิคการประยุกต์การใช้เส้น (Line) ต่าง ๆ ในลวดลายไทยผสมผสานกับท่าทางแบบธรรมชาติ การเคลื่อนไหวร่างกายให้สัมพันธ์กับความรู้สึก และอารมณ์

ของเพลง โดยเทคนิคการออกแบบลีลานาฏศิลป์นี้จะแบ่งออกเป็น 4 รูปแบบ คือ การใช้ท่าเคลื่อนไหวร่างกายแบบธรรมชาติ การสร้างองค์ประกอบท่า การเคลื่อนไหวมือ และการออกแบบท่ารำ โดยแต่ละรูปแบบมีรายละเอียดดังนี้

1. การเคลื่อนไหวร่างกายแบบธรรมชาติ ในการแสดงช่วงแรกนั้น ผู้สร้างสรรค์ใช้แนวคิดโดยสมมุตินักแสดงเป็นดั่งเส้นวาด เปรียบเวทีเป็นดังภาพจิตรกรรมฝาผนังที่กำลังจะถูกวาดภาพ โดยในการวาดลายไทยนั้นจะต้องเริ่มต้นด้วยการขึ้นโครงสร้างเส้นภาพก่อนที่จะขึ้นเป็นลวดลายที่สวยงาม โครงสร้างจะมีลักษณะเป็นเส้นตรง และทรงเรขาคณิตต่าง ๆ ที่มีความสมมาตรกัน ตามแบบลายไทย เช่น ลายกระหนก จะขึ้นโครงเป็นรูปสามเหลี่ยมมุมฉาก ลายประจายามจะขึ้นโครงเป็นรูปสี่เหลี่ยมจตุรัส เป็นต้น

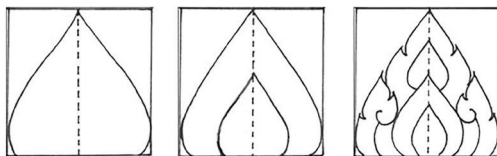
จากเทคนิคการวาดภาพโดยใช้รูปทรงเรขาคณิตนี้ ผู้วิจัยได้นำมาออกแบบสร้างสรรค์เป็นท่าเคลื่อนไหว โดยการใช้มือและร่างกาย ประกอบสร้างเพื่อเป็นรูปทรงต่าง ๆ ตามลายเส้นของการวาดลายไทย และ การใช้มือตัววาดรูป เป็นลวดลายไทยแบบต่าง ๆ ในอากาศ เช่น ท่ามือเป็นเส้นตรง เส้นเฉียง หรือ เป็นการวาดมือเป็นลายกระหนก เป็นต้น



ภาพที่ 1 ช่วงแรกของการแสดงชุดกระหนกนารี
ที่มา : ภาวิณี บุญเสริม

2. การสร้างองค์ประกอบท่า (Dance Composition)

ผู้สร้างสรรค์ใช้เทคนิคผสมผสานระหว่างการจัดวางองค์ประกอบแบบทัศนศิลป์และแบบนาฏศิลป์เข้าด้วยกัน โดยนำภาพลายไทยต่าง ๆ มาเป็นต้นแบบ และให้ผู้แสดงจัดองค์ประกอบท่าตามแบบลวดลายไทยต่าง ๆ เช่น ลายกระหนก ลายกระจัง เป็นต้น



ภาพแสดงขั้นตอนการเขียนลายกระซัง ในทาส

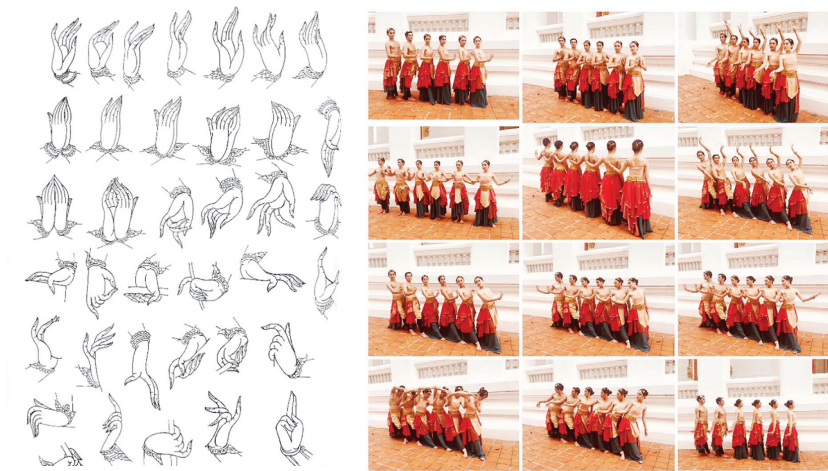
ภาพที่ 2 ภาพเปรียบเทียบลวดลาย
ไทยกับ การจัดองค์ประกอบทำใน
การแสดง

ซ้าย ที่มา: ปฏิพัทธ์ ดาระดาช. ลาย
ไทย ภาพไทย1. กรุงเทพฯ: บริษัท
งานดี จำกัด, 2538

ขวา ที่มา: ภาวิณี บุญเสริม



1. **ท่าเคลื่อนไหวมือ** ผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบท่าเคลื่อนไหวมือ โดยศึกษาจากการวาดรูปลายไทยในหมวดนารี ซึ่งในการวาดภาพมือต่าง ๆ ในตัวละครมนุษย์ในงานจิตรกรรมนั้น จะเน้นการใช้โครงสร้างการวาดรูปมือ ลีลาการกรีดกรายมือที่มีลักษณะแบบกึ่งธรรมชาติผสมกับความงามแบบไทย ซึ่งท่ามือต่าง ๆ ของภาพจิตรกรรมฝาผนังจะแตกต่างจากท่ารำในนาฏศิลป์ไทย ที่มีการตั้งวง จีบ ล่อแก้ว ที่มีโครงสร้างท่าที่ชัดเจน ผู้สร้างสรรค์ได้เลือกรูปแบบมือในลักษณะต่าง ๆ ของงานจิตรกรรมมาเป็นแนวคิดหลักในการออกแบบท่ารำและผสมผสานกับการเคลื่อนไหวที่มีความต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดท่ารำในรูปแบบที่แตกต่าง และน่าสนใจ อีกทั้งยังสื่อถึงความอ่อนช้อยและมีลีลาเหมือนกับภาพจิตรกรรมฝาผนัง



ภาพที่ 3 ภาพเปรียบเทียบท่าเคลื่อนไหวมือในงานจิตรกรรมกับการออกแบบลีลานาฏศิลป์
ชาย ที่มา: เศรษฐมนตร์ กาญจนกุล. เส้นสายลายไทย สัตว์ส่วนตัวละคร และพุทธศิลป์.
กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์สุขใจ, 2536
ขวา ที่มา: บุญเสริม

4. การออกแบบท่ารำ ผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบโดยใช้ท่าทางการเคลื่อนไหว อากัปกิริยาต่าง ๆ ของตัวละครมนุษย์ หรือเทวดานางฟ้า จากภาพจิตรกรรมฝาผนัง โดยเลือกภาพที่มีความหมายสื่ออารมณ์และความรู้สึก เช่น ภาพพระแม่ธรณีบีบมวยผม ภาพพระรามแผลงศร ทำเดิน ทำร้องไห้ และทำการร้ายรำต่าง ๆ ของเหล่าเทวดานางฟ้า ซึ่งท่าทางเหล่านี้นอกจากจะสื่ออารมณ์ของภาพได้เป็นอย่างดีแล้ว ยังมีองค์ประกอบของท่าที่สวยงาม จะสังเกตได้ว่าท่วงท่าในภาพจิตรกรรมจะมีการใช้ร่างกายมากกว่าท่านาฏศิลป์ไทยทั่วไป โดยผู้สร้างสรรค์ได้นำท่าทางเหล่านี้มาออกแบบเป็นท่ารำหลัก โดยให้ผู้แสดงสมมุติตัวเองเป็นตัวละคร และเคลื่อนไหวร่างกายตามอารมณ์ของตัวละครในภาพจิตรกรรมฝาผนังนั้น ๆ





ภาพที่ 4 ภาพเปรียบเทียบภาพจิตรกรรมฝาผนัง และการออกแบบท่ารำ
ที่มา: ภาวินี บุญเสริม

การออกแบบองค์ประกอบอื่น ๆ ในการแสดง

องค์ประกอบในการแสดงถือว่าเป็นส่วนสำคัญมากในการทำให้การแสดงมีความสมบูรณ์และสื่อความหมายได้ผู้สร้างสรรค์ตามที่ต้องการนำเสนอ ซึ่งจะประกอบไปด้วย การคัดเลือกผู้แสดง การใช้พื้นที่ในการแสดง การออกแบบเครื่องแต่งกาย เพลงและดนตรี ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้จะต้องมีความสอดคล้อง เป็นเอกภาพเดียวกันทั้งการแสดง โดยมีรายละเอียดในการออกแบบดังนี้

1. การคัดเลือกผู้แสดง ผู้สร้างสรรค์คัดเลือกนักแสดงที่มีทักษะการเคลื่อนไหวร่างกาย มีพื้นฐานทางนาฏศิลป์ไทย หรือ สากล และมีทักษะทางการแสดง (Acting) เพื่อสามารถสื่อสาร และถ่ายทอดอารมณ์ในการแสดงได้ นอกจากนี้ยังคัดเลือกโดยคำนึงถึงสรีระตามแบบภาพจิตรกรรมฝาผนัง คือ นักแสดงจะมีความทรหดทรงบอบบาง และมีความงามตามแบบอุดมคติของ

งานจิตรกรรมไทย โดยการแสดงชุดนี้ ใช้นักแสดงทั้งหมด 6 คน ผู้หญิง 4 คน และ ผู้ชาย 2 คน การเลือกใช้ทั้งผู้แสดงชายและหญิงเนื่องจาก คำว่านารีนี้ ไม่ใช่หมายถึงผู้หญิง แต่หมายถึงหมวดลวดลายไทยในภาพจิตรกรรมฝาผนัง ที่มีการวาดตัวมนุษย์ ซึ่งเป็นทั้งเพศชายและหญิง

2. การใช้พื้นที่ในการแสดง ผู้สร้างสรรค์ให้ความสำคัญกับการใช้พื้นที่ในการแสดงเป็นอย่างมาก เพื่อให้ผู้แสดงสามารถเคลื่อนไหวได้อย่างอิสระ โดยเน้นสร้างรูปแบบแถวให้หลากหลาย และไม่ซ้ำกัน เพื่อไม่ให้เกิดภาพซ้ำในการแสดง

3. การออกแบบเครื่องแต่งกาย

ผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบโดยใช้เทคนิคการรื้อสร้าง (Deconstruct) จากภาพจิตรกรรมฝาผนัง เลือกการใช้จุดเด่นที่สำคัญ เช่น แม่สีหลักในภาพจิตรกรรม รูปแบบการแต่งกายเน้นความพลิ้วไหวอย่างในภาพจิตรกรรม ลวดทอนองค์ประกอบที่ไม่จำเป็นเช่น เครื่องประดับและศิราภรณ์ต่าง ๆ ออก เพื่อให้ดูมีความร่วมสมัยแต่ยังคงความเป็นไทยอยู่ โดยมีแนวคิดหลัก 3 ประการดังนี้

1. รูปแบบของเครื่องแต่งกาย ได้รับแรงบันดาลใจจากภาพจิตรกรรมฝาผนัง โดยออกแบบเป็นแบบไทยร่วมสมัยที่สามารถเคลื่อนไหวได้ง่ายและไม่เป็นอุปสรรคในการแสดง วัสดุที่นำมาใช้จะเป็นผ้าที่มีความพลิ้วไหว เพื่อให้เห็นทรวดทรงของนักแสดง และเห็นการเคลื่อนไหวร่างกายที่ชัดเจน ลวดลายบนผ้านุ่งใช้เทคนิคการพิมพ์ลายทอง ตามแบบภาพจิตรกรรมฝาผนัง

2. กำหนดสีที่ใช้ในเครื่องแต่งกาย โดยผู้วิจัยสร้างสรรค์ได้เลือกใช้สีในแม่สี ตามภาพจิตรกรรม ได้แก่ สีทอง แดง เขียว เครื่องแต่งกายส่วนบนใช้สีเนื้อ เหมือนกับภาพจิตรกรรมฝาผนัง

3. เครื่องประดับในการแสดง เนื่องด้วยในการแสดงชุดนี้ ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอให้นักแสดงเหมือนเป็นภาพสมมุติเท่านั้น ไม่ต้องการให้เป็นภาพเทวดานางฟ้าในจิตรกรรมฝาผนัง เพื่อให้ผู้ชมได้มีจินตนาการ ดังนั้นเครื่องประดับที่ใช้ จะเลือกเฉพาะเครื่องประดับที่จำเป็น เช่น เข็มขัด รัตสะเอว ข้อมือ ข้อเท้า เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อลดทอนการเป็นภาพตัวละครที่สมบูรณ์แบบอย่างในงานจิตรกรรมฝาผนัง



ภาพที่ 5 ภาพร่างเครื่องแต่งกายชุดกระหนกนารี ในแบบ ผู้ชายและผู้หญิง
ที่มา : ณิชฎิณี ฝิวอ่อน

4. การออกแบบเพลงและดนตรี ผู้สร้างสรรค์ได้ปรึกษาผู้เชี่ยวชาญทางด้านดนตรี โดยเลือกใช้เพลงแนวดนตรีร่วมสมัยที่แต่งขึ้นใหม่ เป็นเสียงดนตรีปราศจากเนื้อร้องเป็นเพียงการบรรเลงเพื่อสร้างบรรยากาศ สื่อถึงความสวยงามและความยิ่งใหญ่ของภาพจิตรกรรมฝาผนัง โดยแบ่งช่วงทำนองออกเป็น 2 ช่วง โดยช่วงแรก ใช้ทำนองเพลงช้า แสดงออกถึงการวาดลายเส้น กระหนกแบบต่าง ๆ และช่วงที่ 2 เป็นทำนองและจังหวะที่เร็วขึ้น เพื่อแสดงถึงความอ่อนช้อย สวยงามของภาพจิตรกรรมฝาผนัง

การสร้างสรรค่านาฏศิลป์ผสมมัลติมีเดีย

ในการสร้างสรรค์มัลติมีเดียเกิดขึ้นหลังจากที่การแสดงนาฏศิลป์ชุด “กระหนกนารี” ได้มีการจัดแสดงขึ้นในโอกาสต่าง ๆ หลายครั้ง โดยมีมัลติมีเดียประกอบการแสดงแต่อย่างใด จนถึงครั้งที่จัดแสดงภายในงานประชุมวิชาการนานาชาติ The Association for Asian Studies (AAS) เมื่อวันที่ 1 - 4 กรกฎาคม 2562 ทางด้านฝ่ายจัดงานมีข้อเสนอแนะมายังผู้สร้างผลงานนาฏศิลป์ “กระหนกนารี” ถึงกรณีที่ผู้ชมเป็นชาวต่างชาติอาจไม่เข้าใจว่าลีลาท่ารำที่ประดิษฐ์ขึ้นนั้นมีที่มาและความหมายอย่างไร จึงได้เกิดการสร้างสรรค์ผลงานมัลติมีเดียประกอบการแสดงชุดนี้ขึ้น เพื่อช่วยให้ผู้ชมได้รับรู้ข้อมูลเชิงสัญญาอันจะทำให้เข้าใจที่มาของท่วงท่าลีลาของผู้แสดง โดยงานมัลติมีเดียดังกล่าวต้องประกอบเป็นเอกภาพหนึ่งเดียวกับนาฏศิลป์ ดุริยางคศิลป์ ที่เรียงร้อยนำเสนอสู่ผู้ชม ดังนั้นผู้สร้างสรรค์จึงต้องใช้ทั้งทักษะด้านโปรแกรมคอมพิวเตอร์และทักษะทางศิลปะในการสร้างผลงานภาพประกอบนั้นอย่างกลมกลืนลงตัวผ่านกระบวนการแก้ปัญหาด้านความเหมาะสมของการเลือกใช้โปรแกรม โดยพิจารณาถึงเครื่องมือฉายภาพ การจัดแสงและสถานที่ เพื่อให้ผลงานการแสดงชุด “กระหนกนารี” มีความสมบูรณ์

งดงามเปี่ยมความหมายในการสื่อสารไปยังผู้ชม เพื่อให้การแสดงผลมีชีวิตชีวา สื่อความยังผู้ชมได้ตามเป้าหมาย

1. วัสดุอุปกรณ์และเทคนิคที่ใช้ในการสร้างสรรค์

เครื่องมือสำคัญที่ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์มัลติมีเดีย ประกอบด้วย ต้นแบบภาพผลงานศิลปะไทย ทั้งจากข้อมูลปฐมภูมิ คือจากการลงภาคสนามของผู้สร้างสรรค์ ในการถ่ายภาพจิตรกรรมฝาผนังจากสถานที่สำคัญต่าง ๆ เช่น วัดโพธิ์ วัดพระแก้ว และ จากแหล่งทุติยภูมิ คือ จากหนังสือภาพจิตรกรรมฝาผนังในวัดต่าง ๆ อาทิเช่น วิหารลายคำ วัดพระสิงห์ วัดเขียน เป็นต้น เทคนิคที่ใช้ในการออกแบบได้แก่ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ Adobe Photoshop โปรแกรม Adobe After effect และโปรแกรมจำเป็นอื่นที่เกี่ยวข้องในการออกแบบ

2 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานมัลติมีเดีย

2.1 ขั้นตอนวางแผนเตรียมการ (Pre-production period) 1.1 ศึกษาผลงานนาฏศิลป์ชุดกระหนกนารี เพื่อวิเคราะห์ที่มา รูปแบบการนำเสนอ โดยการชมการแสดงทั้งการซ้อมจริง และดูจากคลิปผลงานที่ผ่านมา

2.2 วิเคราะห์ พิจารณาแบ่งช่วงการแสดงแต่ละช่วงตามบริบทความหมายแฝงที่ซ่อนอยู่ เพื่อนำมาวางแผนจัดการแบ่งช่วงระยะเวลาเพื่อวางแผนลำดับคิวภาพ

2.3 วางแผนหาข้อมูลอ้างอิงและออกแบบทิศทางศิลปะ (Art Direction) ของคลิปวิดีโอมัลติมีเดีย

2.4 ศึกษาค้นคว้าผลงานจิตรกรรมไทย รวมถึงขั้นตอนการเขียนลวดลายต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการแสดงลีลาท่าทางร้ายรำในการแสดงกระหนกนารี ในการแสดงช่วงที่นักแสดงประกอบลีลาท่ารำเป็นขั้นตอนของ

การเขียนภาพลายไทย เช่น ลายกระหนก ลายพุ่มข้าวบิณฑ์ ลายประจายาม

2.5 คัดเลือกภาพผลงานจิตรกรรมไทยที่จะนำมาใช้ เพื่อเป็นภาพพื้นหลังประกอบท่าทางการแสดงลีลาของบุคคล (ซึ่งทางจิตรกรรมไทยใช้ศัพท์เฉพาะที่เรียกว่า นารี) สำหรับประกอบการแสดงในช่วงที่นักแสดงจัดวางท่วงท่าลีลา โดยมีการเคลื่อนไหวไปมา ค่อย ๆ ปรากฏ หรือเลือนลางลง (Fade In / Fade Out) ให้สัมพันธ์กับท่วงท่าของนักแสดง

2.6 ประชุมปรึกษากับผู้ออกแบบสร้างสรรค์ลีลานาฏศิลป์

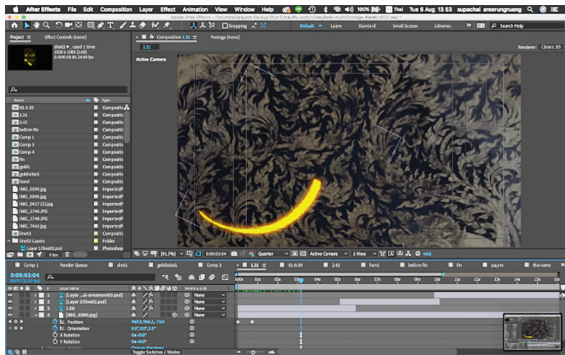
3. ขั้นตอนสร้างงาน (Production) ด้วยเทคนิคของโปรแกรมคอมพิวเตอร์

3.1 นำภาพนิ่งที่คัดเลือกไว้มาปรับตกแต่ง สี ความคมชัด โดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop เมื่อนำมาใช้สร้างภาพในมัลติมีเดียจะมีความคมชัดมากขึ้น

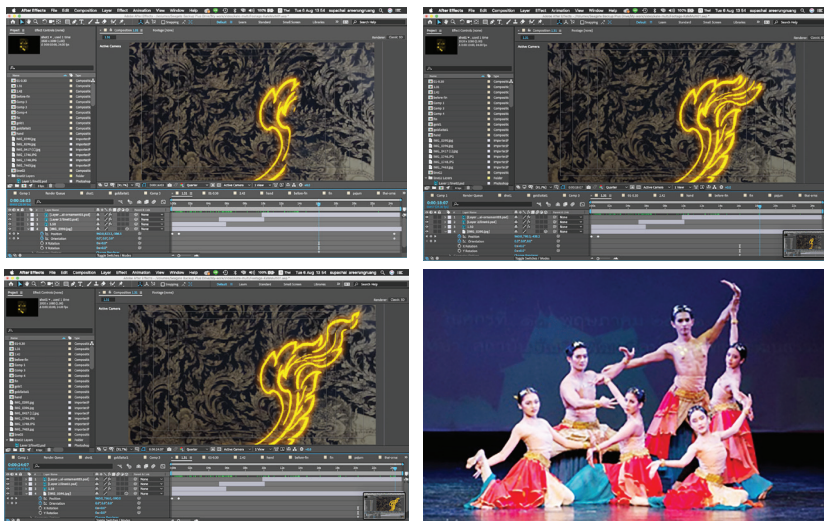


ภาพที่ 6 ตัวอย่างภาพจิตรกรรมฝาผนังที่นำมาใช้ในการออกแบบ
ที่มา: จารุณี อารีรุ่งเรือง

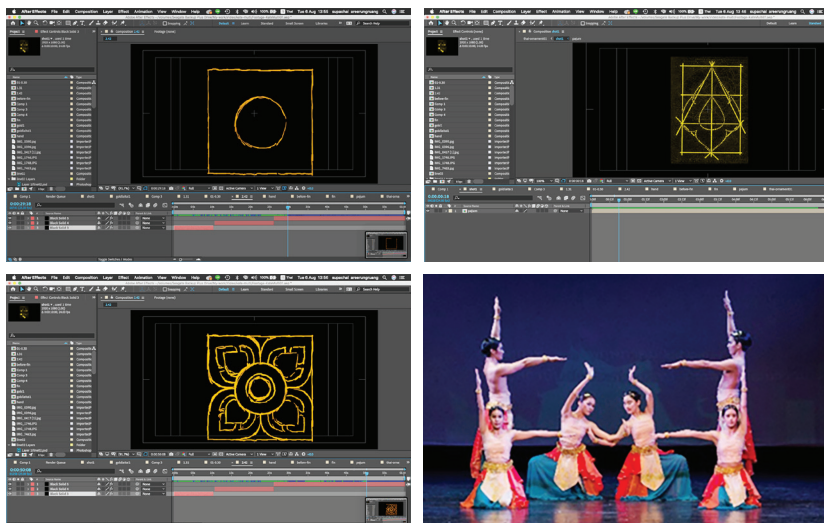
3.2 สร้างคลิปภาพเคลื่อนไหว การร่างภาพงานจิตรกรรมไทย โดยใช้โปรแกรม Adobe After Effect ซึ่งสามารถบันทึกเป็นภาพเคลื่อนไหวตลอดระยะเวลาของการร่างลายเส้นผลงานจิตรกรรมแต่ละภาพ แล้วกำหนดช่วงเวลา ความช้าเร็ว (Speed) เพื่อให้สอดคล้องสัมพันธ์กับภาพการแสดงบนเวทีได้ นอกจากนี้ยังสามารถใส่เทคนิคภาพพิเศษ (Special Effect) ตกแต่งเพิ่มเติมทั้งแต่ละคลิปและการตัดต่อระหว่างช่วง (Transition) เพื่อสร้างความน่าสนใจเพิ่มเติมได้ ดังตัวอย่างภาพประกอบ



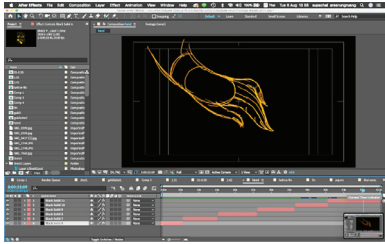
ภาพที่ 7 ภาพจากหน้าต่างโปรแกรม Adobe After Effect ในขณะที่กำลังร่างลายเส้นกระหนกที่มา : จารุณี อาริรุ่งเรือง



ภาพที่ 8 ตัวอย่างการกำหนดการปรากฏภาพแต่ละส่วนของลายกระหนกที่ได้วาดขึ้น เพื่อประกอบการแสดงช่วงที่นักแสดงต่อท่วงทำลีลาเป็นรูปลายกระหนก
ที่มา : จารุณี อารีรุ่งเรือง



ภาพที่ 9 ตัวอย่างจากการสร้างภาพลายประจํายามและพุ่มข้าวบิณฑ์ที่ได้วาดขึ้นและบันทึกเป็นภาพเคลื่อนไหวเพื่อประกอบการแสดงช่วงที่นักแสดงต่อท่วงทำลีลาเป็นรูปลายประจํายามและพุ่มข้าวบิณฑ์
ที่มา : จารุณี อารีรุ่งเรือง



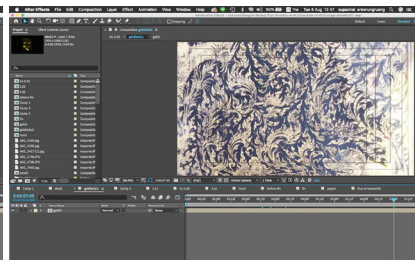
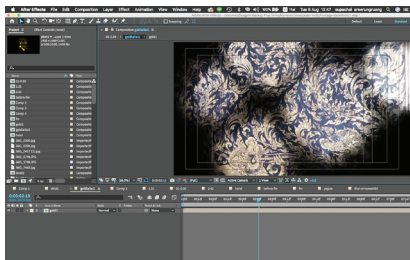
ภาพที่ 10 ภาพจากหน้าต่างโปรแกรม Adobe After Effect ในขณะที่กำลังร่างรูปมือแบบจิตรกรรมไทยเพื่อประกอบช่วงที่นักแสดง วางท่วงท่าแสดงลีลามือพลีไหวคล้ายภาพในผลงานจิตรกรรมไทย

ที่มา : จารุณี อาริรุ่งเรือง

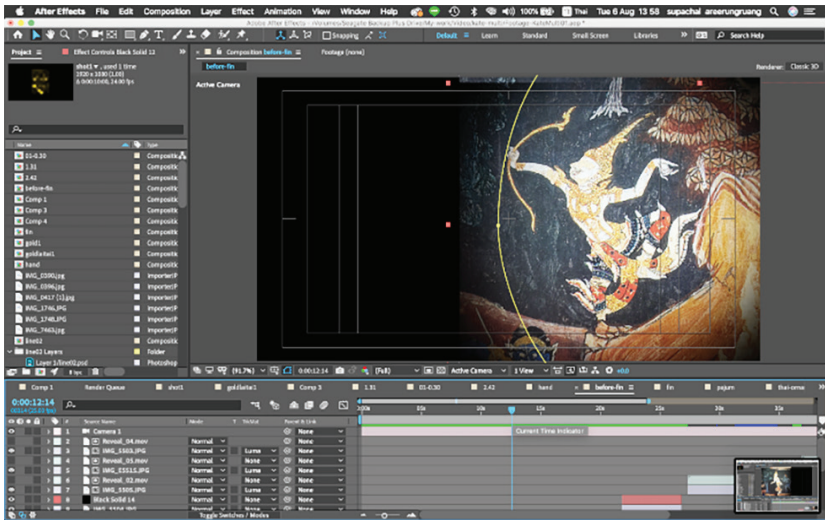
3.3 นำภาพนิ่งและคลิปภาพเคลื่อนไหวมาเรียงกันตามแผนภาพในทามไลน์ (Timeline) หรือสตอรี่บอร์ด (Story Board) ที่สร้างไว้

3.4 เรียบเรียงไฟล์คลิปภาพเคลื่อนไหว และตัดต่อให้สอดคล้องไปกับการแสดง

3.5 ตกแต่งเสริมเทคนิคพิเศษด้านภาพ (Special Effect) เพิ่มเติม



ภาพที่ 11 ตัวอย่างการกำหนดเทคนิคภาพเพิ่มเติมในการปรากฏขึ้นของรูปภาพประกอบในแต่ละช่วง
ที่มา : จารุณี อาริรุ่งเรือง



ภาพที่ 12 ตัวอย่างจากหน้าต่างการใช้โปรแกรม Adobe After Effect ในการกำหนดเทคนิคภาพเพิ่มเติม เช่นการเคลื่อนไหว ความช้าเร็ว การค่อย ๆ ปรากฏหรือหายไป การเสริมหมอกหรือควัน โดยสามารถกำหนดช่วงเวลาชัดเจนให้สัมพันธ์กับการแสดง

ที่มา : จารุณี อารีรุ่งเรือง

4. ขั้นตอนหลังการสร้างงานและนำไปใช้

4.1 ทดลองนำไปใช้ในการซ้อมก่อนการแสดงจริง เพื่อตรวจสอบภาพรวมและความสัมพันธ์กับการแสดงและดนตรีประกอบ

4.2 สํารวจลักษณะเวที พื้นที่แสดง โดยเฉพาะขนาด และตำแหน่งของจอรับภาพ

4.3 สอบถามหรือตรวจสอบประเภทและประสิทธิภาพของเครื่องฉายมัลติมีเดียที่จะใช้เปิดในการแสดงจริง

4.4 ประสานงานเจ้าหน้าที่ด้านเทคนิคทั้งภาพ เสียงและแสง ให้เป็นไปอย่างราบรื่น



ภาพที่ 13 ภาพจากพื้นที่การแสดงจริงซึ่งมีจอรับภาพสำหรับฉายมัลติมีเดียอยู่ที่ด้านข้างของเวทีแสดง
ที่มา : จารุณี อารีรุ่งเรือง

4. ผลสำเร็จของผลงาน

ผลงานศิลปะภาพเคลื่อนไหวประกอบการแสดงที่จัดทำเพื่อประกอบการแสดงนาฏศิลป์ชุด “กระหนกนารี” ได้รับการตอบรับจากผู้เข้าร่วมประชุมวิชาการและผู้ที่เคยดูนาฏศิลป์ชุดนี้ว่าสามารถทำให้เข้าใจที่มาที่ไปของการแสดงท่วงท่าลีลาต่าง ๆ แต่ละช่วงได้ดียิ่งขึ้นว่าขณะนั้นลีลาของนักแสดงสัมพันธ์กับลวดลายไทยลักษณะใด สำหรับปัญหาที่เกิดขึ้นพบว่าเมื่อเปิดผลงานมัลติมีเดียประกอบการแสดงจริง ภาพประกอบในสื่อกับการแสดงบางช่วงยังไม่ลงจังหวะกันพอดีนัก วิธีป้องกันหรือจัดการในอนาคตต่อไปคือควรทดสอบสื่อมัลติมีเดียล่วงหน้าโดยมีการซ้อมการแสดงพร้อมเปิดมัลติมีเดียในเวทีแสดงจริงให้มากขึ้น นอกจากนี้ปัจจัยสำคัญคือตำแหน่งของจอรับภาพการแสดงในพิธีเปิดการประชุมวิชาการครั้งนี้มีการจัดจอรับภาพให้ตั้งอยู่ด้านข้างของเวทีทั้งสองฝั่งในตำแหน่งสูงกว่าเวทีเนื่องจากการจัดไว้สำหรับประชุมวิชาการ แตกต่างจากเวทีสำหรับการแสดงโดยทั่วไปที่ตำแหน่งจอรับภาพมักจะอยู่ด้านหลังเวทีแสดง ซึ่งหากในอนาคตหน้าการแสดงนาฏศิลป์ชุดกระหนกนารีพร้อมสื่อมัลติมีเดียนี้จัดแสดงบนเวทีที่มีจอรับภาพอยู่ในบริเวณตรงกลางเวทีเสมือนฉากด้านหลังการแสดง จะทำให้เห็นภาพรวมของทั้งลีลานาฏศิลป์และสื่อมัลติมีเดียที่สอดคล้องมีเอกภาพมากกว่านี้

อภิปรายผล

การออกแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยผสมมัลติมีเดียชุด “กระหนกนารี” นี้ ผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบท่ารำจากโครงสร้างการวาดลวดลายไทยแบบต่าง ๆ และการใช้ท่าทางของเทวดา นางฟ้า หรือตัวมนุษย์ในภาพจิตรกรรมฝาผนัง ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้คำนึงถึงภาพและองค์ประกอบ

เป็นสิ่งสำคัญ โดยผสมผสานการออกแบบทางทัศนศิลป์ กับการร่ายรำแบบนาฏศิลป์ในการจัดวางองค์ประกอบกับลีลาการแสดง การจัดรูปแปรรวม เน้นการจัดภาพเพื่อสื่อความหมายให้เกิดความแปลกใหม่ที่น่าสนใจ การออกแบบลีลานาฏศิลป์นี้จะแบ่งออกเป็น 4 รูปแบบ คือ การใช้ท่าเคลื่อนไหวร่างกายแบบธรรมชาติ การสร้างองค์ประกอบท่า การเคลื่อนไหวมือ และการออกแบบท่ารำ

ในการออกแบบลีลาการร่ายรำนั้น ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้เทคนิคการผสมผสานการออกแบบลีลาแบบนาฏศิลป์ตะวันตกและนาฏศิลป์ไทยเข้าด้วยกัน โดยให้ความสำคัญกับการเคลื่อนไหวของนักแสดงทั้งเทคนิคการใช้ร่างกาย จังหวะ ท่าทางการเคลื่อนไหว จะต้องสัมพันธ์กันกับการสื่อความหมาย จาก การสร้างสรรค์การแสดงชุดนี้พบว่าการใช้ลายเส้นของลายไทยแบบต่าง ๆ มาเป็นแนวทางในการออกแบบลีลานาฏศิลป์สามารถทำให้เกิดท่ารำที่หลากหลายมากกว่าที่เป็นโครงสร้างท่ารำแบบเดิม ๆ และเมื่อให้นักแสดงได้ด้นสด (Improvise) โดยใช้เส้นลายไทยเป็นแกนนำในการเคลื่อนไหวร่างกายกับความ รู้สึกไปพร้อมกัน ทำให้เกิดท่ารำแบบใหม่ๆ แต่ยังคงรอบความเป็นเอกลักษณ์ของนาฏศิลป์ไทย นักแสดงมีความสำคัญมากที่จะต้องถ่ายทอดความรู้สึก ผ่านร่างกายสื่อสารไปยังผู้ชม ดังที่สมพร พุราจ กล่าวไว้ว่านักแสดงที่ดีที่สุดทำให้เกิดจินตนาการ ความรู้สึก เกิดปฏิกิริยามองเห็นภาพตามพื่อนักแสดง เห็นในความคิด สามารถถ่ายทอดทำให้คนดูเห็น และเข้าใจการแสดงได้ เพราะภาษาของร่างกายเป็นภาษาแรกของการสื่อสารที่เป็นธรรมชาติที่สุด (สมพร พุราจ, 2554:76-77)

ในการทำสื่อหรือมัลติมีเดียประกอบการแสดง สิ่งสำคัญในการทำงานนั้นต้องเข้าใจรูปแบบของการแสดง เจตนาหรือเป้าหมายของผลงาน

เป้าหมายของการทำสื่อประกอบว่าสำหรับผู้ชมกลุ่มใด ซึ่งในปัจจุบันเทคนิคในการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย มีมากมายไม่จำกัด แต่รูปแบบต้องสอดคล้องเป็นหนึ่งในเดียวกับการแสดง นอกจากนี้ในการสร้างสรรค์มัลติมีเดียยังมีปัจจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องและพึงคำนึงถึงหลายประการ อาทิเช่น ความสัมพันธ์ระหว่างการแสดงและการใช้พื้นที่เวที อารมณ์ภาพรวมทั้งจากการแสดงและแสงสีในบริเวณเวทีแสดง การจัดแสงระหว่างการแสดง อุปกรณ์ฉายภาพ โปรเจ็คเตอร์ คุณภาพความคมชัดของภาพ ตำแหน่งเครื่องฉาย ตำแหน่งของจอรับภาพ ขนาดจอรับภาพ ตำแหน่งมุมมองของผู้ชมเมื่อมองมาที่เวทีและจอรับภาพ การซ่อมเปิดสื่อประกอบการแสดงเพื่อความแม่นยำ ระยะเวลาในการทำงานสื่อประกอบการแสดง การซ่อมพร้อมการลำดับกิจกรรมที่จะเกิดขึ้นจริงบนเวที การประสานกันของทีมงานที่เกี่ยวข้อง

ข้อเสนอแนะ

1. ในการสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ไทย ควรมีการนำลวดลายไทยในหมวดอื่นๆ เช่น ลายไทยในหมวดกระบี่ และคชชะ มาเป็นแนวทางในการออกแบบเพื่อเป็นการนำความงดงามของลวดลายเหล่านี้มานำเสนอในรูปแบบการแสดงร่วมสมัย
2. ควรมีการนำมัลติมีเดียมาทดลองสร้างสรรค์กับนาฏศิลป์ไทยในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อสร้างนวัตกรรมใหม่ในวงการแสดงต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- ปฏิพัทธ์ ดาระดาช. (2538). **ลายไทย ภาพไทย1**. กรุงเทพฯ: บริษัทงานดี จำกัด.
- สมพร พูราจ. (2554). **Mime: ศิลปะท่าทางและการเคลื่อนไหว. พิมพ์ครั้งที่ 1**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- เศรษฐมนันต์ กาญจนกุล. (2536). **เส้นสายลายไทย สัตว์ส่วนตัวละคร และ พุทธศิลป์**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์สุขใจ.
- วัชรพงษ์ หงษ์สุวรรณ. (2548). **ลายไทย. พิมพ์ครั้งที่ 2**. กรุงเทพฯ : บริษัท วาดศิลป์ จำกัด.
- สันติ เล็กสุขุม. (2539). **กระหนกในดินแดนไทย. พิมพ์ครั้งที่ 1**. กรุงเทพฯ: มติชน.
- ทิพวรรณ ทังมั่งมี. (2555). **เติมเต็มจินตภาพ เต็มสี่จิตรกรรม: การอนุรักษ์ จิตรกรรมฝาผนัง วิหารลายคำ วัดพระสิงห์. พิมพ์ครั้งที่ 1**. เชียงใหม่: บริษัทโซटनाพริ้นท์ จำกัด.