

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดและทฤษฎี

เนื่องงานวิจัยทางด้านสุนทรียนิเทศศาสตร์อาจมองได้ในหลายมิติ เช่น พิจารณาที่ตัวผู้สร้างงาน หรือ คุณสมบัติอันก่อให้เกิดสุนทรียะในตัวสารหรือผลที่เกิดขึ้นต่อตัวผู้รับสารว่ามี การยอมรับหรือตีความอย่างไรในแต่ละบริบทสังคมสำหรับงานวิจัยชิ้นนี้ได้จัดอยู่ในขอบข่ายของ การศึกษาที่มีวัตถุประสงค์เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างตัวผู้สร้างงาน งานศิลปะ และผู้รับสาร โดยเน้นศึกษาที่กระบวนการสร้างสรรค์เชิงประยุกต์ว่าศิลปินมีกระบวนการสร้างสรรค์และจัดการ ละครอย่างไรบนพื้นที่แสดงภายในประชาคมบางลำภู (สถานที่จัดงานเทศกาลละคร) อันได้แก่ ร้านอาหาร , ดิกราชการ, สวนสาธารณะ, เวทีกลางแจ้ง อีกทั้งมีการนำเทคโนโลยีมัลติมีเดียมาใช้ อย่างไร งานวิจัยในเชิงประยุกต์เช่นนี้จึงจำเป็นต้องเข้าใจถึงแนวคิดและทฤษฎีพื้นฐานของ ทางด้านละครและสุนทรียศาสตร์เพื่อที่จะทราบถึงแก่น หรือจุดมุ่งหมาย องค์ประกอบที่สำคัญใน การสื่อสารเชิงสุนทรียะ อีกทั้งแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับฉากและโรงละครอันหมายถึงพื้นที่ แสดงตามแบบมาตรฐานที่มีการยอมรับและใช้กันอยู่ อีกทั้งแนวคิดด้านมัลติมีเดีย นั้น มีการ นำมาใช้ในรูปแบบและบทบาทใดในการสร้างสรรค์ละคร เช่นถูกนำมาใช้แทนฉากที่สื่อความหมาย บ่งบอกกาลเวลา สถานที่ หรือการเล่าเรื่องราวในอดีต หรืออนาคตในรูปแบบละครซ้อนละคร หรือ ถูกนำมาใช้เสมือนเป็นหนึ่งในตัวละครที่สามารถมีปฏิกริยาโต้ตอบไปตามเรื่องราวไม่ต่างจากตัว ละครตัวหนึ่ง ฯลฯ อันเป็นแนวทางในการศึกษาวิจัยทางด้านสุนทรียนิเทศศาสตร์ในเชิงประยุกต์ ของกระบวนการสร้างสรรค์

โดยแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในงานวิจัย “การใช้พื้นที่และมัลติมีเดียของ คณะละครเวทีร่วมสมัย” นี้ สามารถแบ่งออกเป็น 4 หมวด คือ

- 2.1 แนวคิดและทฤษฎีด้านละครและสุนทรียนิเทศศาสตร์
- 2.2 แนวคิดเรื่องพื้นที่ในการแสดง ฉาก และโรงละคร
- 2.3 แนวคิดเรื่องมัลติมีเดียและแนวคิดเรื่องการยอมรับนวัตกรรมใหม่

2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งแบ่งออกเป็น

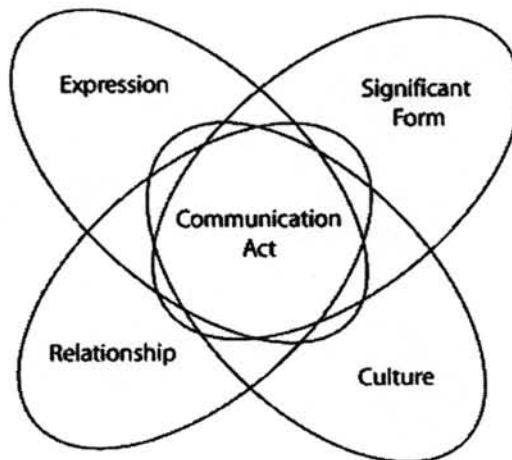
- งานวิจัยที่เกี่ยวกับศิลปะการแสดงตามขนบ
(Conventional Performing Art)
- งานวิจัยที่เกี่ยวกับศิลปะการแสดงร่วมสมัย
(Contemporary Performing Art)
- งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่ในการแสดง ฉาก และโรงละคร
- งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการประยุกต์สื่อประสมในงานศิลปะร่วมสมัย

2.1 แนวคิดและทฤษฎีด้านละครและสุนทรียนิเทศศาสตร์

เมื่อมองละครในแง่ของการเป็นเสมือนเครื่องมือที่ใช้ในการสื่อสารประเภทหนึ่งจึงขอยกนิยามละครตามคำจำกัดความของโรลองด์ บาร์ธส์ (Roland Barthes) (วัลยา วิวัฒน์ศร 2538:123 อ้างถึงใน ถิรพันธ์ อนวัชศิริวงศ์และคณะ , 2547: 11) ได้กล่าวถึงละครในฐานะเครื่องจักรแห่งการสื่อสารซึ่งขณะที่ยังไม่ได้ใช้งานถูกซ่อนอยู่หลังม่าน และทันทีที่เปิดเครื่องจะมีการส่งสาร (message) จำนวนหนึ่งมายังเรา ซึ่งตัวสารมีลักษณะพิเศษเฉพาะ กล่าวคือ ถูกส่งมาพร้อมๆกันในขณะเวลาเดียวของการรับสื่อการแสดงนั้น เราจะได้รับสาร (message) พร้อมกันที่เดียวถึงหก เจ็ดประการ (เช่น วัจนะ อวัจนะ ฉาก เสื้อผ้า แสงฯลฯ) โดยในเวลาแสดงดำเนินไปมีสารบางประการที่คงที่ (เช่น พื้นที่การแสดง, ฉาก) ในขณะที่สารบางประการที่เปลี่ยนไป (เช่น วัจนะ อวัจนะ) การสื่อสารของละครจึงเป็นการประสานกันของตัวสารอย่างแท้จริง ดังนั้นความเป็นละคร คือ " กลุ่มสัญลักษณ์กลุ่มหนึ่ง" ที่มีลักษณะดังนี้

- มีการรับรู้ของกลุ่มสัญลักษณ์ได้ด้วยสายตาและหู
- ทำหน้าที่ ประสาน, ส่งเสริม, สื่อซ้ำ , ขัดแย้ง หรือกระทำการใดๆ เพื่อสร้างสารมาสู่คนดู
- ผู้ส่งเข้ารหัสถึงคนดู (เช่น รหัสเครื่องแต่งกายที่บอกชนชั้น) และผู้ดูเป็นผู้ถอดรหัส โดยการถอดรหัสจะไม่ผิดพลาดหากอยู่ในบริบทและวัฒนธรรมเดียวกันกับผู้เข้ารหัส)

ทั้งนี้จากการประมวลความหมายของศิลปะในฐานะการสื่อสารสามารถอธิบายผ่านแบบจำลองดังนี้ (กิตติพันธ์ อนวัชศิริวงศ์และคณะ , 2547: 12)



ภาพที่ 4 แสดงแบบจำลองการประมวลความหมายของศิลปะในฐานะการสื่อสาร

ศิลปะในฐานะของการสื่อสารประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก 4 ประการที่เชื่อมโยงกันเป็นการสื่อสารด้านศิลปะ ได้แก่ การแสดงออก (Expression) อันหมายถึง การแสดงออกทางอารมณ์ ความรู้สึก และ รูปแบบที่มีนัยสำคัญ (Significant Form) อันหมายถึง รูปแบบหรือประเภทการสร้างสรรคงาน ความสัมพันธ์ระหว่างผู้รับสารกับผู้ส่งสาร (Relationship) อันหมายถึง ความสัมพันธ์ที่อิงอยู่กับบริบทในการสื่อสารหรือความสัมพันธ์นอกเรื่องที่แสดง และ วัฒนธรรม (Culture) อันหมายถึง ความเข้าใจต่อสัญลักษณ์ของศิลปะนั้นๆ โดยผู้ชมจะมีความเข้าใจที่ไม่คลาดเคลื่อนเมื่ออยู่ในวัฒนธรรมหรือบริบททางสังคมเดียวกันกับผู้ส่งสาร

ศาสตร์ทางด้านสื่อสารการแสดงหรือละครนั้นจึงเป็นเสมือนกับ การที่ผู้สร้างส่งรหัสหรือกลุ่มสัญลักษณ์ต่างๆ อันเป็นองค์ประกอบของละครที่ทำงานประสานและผลักดันให้จุดมุ่งหมายในการส่งสารสามารถเข้ารหัสได้ถึงคนดู แม้ว่าองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดในการแสดงจะเป็นผู้แสดงที่ถ่ายทอดตัวบท หรือคนดู แต่แท้จริงแล้วหากปราศจากองค์ประกอบด้านศิลปะในแขนงอื่นๆ ก็อาจทำให้พลังแห่งละครที่ต้องการจะสื่อสารกับคนดูนั้นลดลงกว่าที่ควรจะเป็น

อริสโตเติลได้กล่าวไว้ในหนังสือเรื่อง "Poetics" ถึงองค์ประกอบของละคร 6 ประการ ที่ก่อให้เกิดละครเรียงตามลำดับความสำคัญ นั่นคือ (นพมาศ ศิริกาเยะ, 2525: 247, เด่นดวง พุ่มศิริ, 2527:35 ,สุรพล วิรุฬห์รักษ์, 2547:97)

1. โครงเรื่อง (Plot)
2. ตัวละคร (Character)
3. แนวคิด (Thought)
4. การใช้ภาษา (Diction)
5. เพลง/ดนตรี (Song)
6. ทัศนภาพ (Spectacle)

แม้ว่าการกล่าวถึงองค์ประกอบของทัศนภาพ อันหมายถึงสิ่งที่ปรากฏเห็นได้ด้วยตาในการแสดง ไม่ว่าจะเป็น ฉาก สถานที่ เครื่องแต่งกาย การแต่งหน้า การทำกริยาอาการของนักแสดง และการเคลื่อนไหวไปของตัวละคร จะถูกจัดลำดับความสำคัญไว้ท้ายสุดแต่ ทัศนียภาพนี้จะเป็นตัวส่งเสริมทางจิตวิทยาของละคร และส่งเสริมความหมายของตัวเรื่องหรือสร้างจุดเปิดเรื่องในแต่ละฉากที่นำไปสู่บรรยากาศที่เหมาะสม เชื่อมโยงให้เห็นความจริงของตัวละครที่ปรากฏในฉากนั้นๆ โดยหน้าที่สำคัญที่สุดของทัศนียภาพ นั่นคือการทำให้สิ่งแวดล้อมทางกายภาพและทางจิตวิทยาของละคร สร้างบรรยากาศให้ตัวแสดงรับสิ่งแวดล้อมภายในพื้นที่แสดง เพื่อส่งเสริมให้เกิดความเชื่อ และพลังทางการแสดง นั่นทำให้พื้นที่ในการแสดง ฉากเวที จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ไม่อาจตัดออกได้ (เด่นดวง พุ่มศิริ, 2527:74-75)

ด้วยละครคือศิลปะร่วม (Composite Art) ที่รวมเอาศิลปะหลายแขนงไว้ด้วยกัน ตามทัศนะที่รองศาสตราจารย์สตีเฟน พันธุมโกมล ได้กล่าวถึงความสำเร็จของละครนั้นได้ขึ้นอยู่กับความกลมกลืนของศิลปะทุกแขนงและความร่วมมือร่วมใจของผู้ร่วมงานทุกฝ่าย การที่มีผู้กล่าวว่าเราสามารถตัดทุกสิ่งทุกอย่างออกได้ในการแสดงละครเว้นแต่ผู้แสดงและผู้ชม มิได้หมายความว่าผู้ร่วมงานฝ่ายอื่นๆ จะไร้ความหมาย เช่น ถ้าไม่มีการตกแต่งฉาก นักแสดงก็ต้องอาศัยความสามารถเพียงพอที่จะใช้คำพูดและการแสดงสร้างจินตนาการให้กับคนดูแลเห็นเวทีนั้นเป็นปราสาทราชวัง หรือป่าเขาลำเนาไพรตามที่ท้องเรื่องต้องการ ฉะนั้น เมื่อมีผู้ร่วมงานฝ่ายต่างๆ ก็เท่ากับเป็นการส่งเสริมและเปิดโอกาสให้นักแสดงสามารถทุ่มเทกำลัง ความสามารถให้กับการแสดงเต็มที่ และผู้ร่วมงานทุกฝ่ายก็จะช่วยเป็น *พลังให้ผลรวม (Total Effect)* ของละครซึ่งมี

นักแสดงเป็นส่วนสำคัญ ออกมาสู่สายตาของผู้ชมในรูปแบบที่สมบูรณ์ที่สุด (สตโต พันธุโกมล, 2542 : บทหน้าหน้า 2)

แนวการนำเสนอละคร แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

แนวเหมือนจริงอย่างชีวิต (realistic หรือ representational)

เป็นลักษณะการนำเสนอละครที่เลียนแบบสภาพจริงของชีวิตที่เราพบเห็น โดยสร้างภาพจำลอง หรือภาพลวงให้คนดูเห็นเสมือนเป็นเหตุการณ์ที่เกิดในชีวิตจริงลักษณะของฉาก เวที อุปกรณ์ประกอบฉากเครื่องแต่งกาย คำพูด ความรู้สึก อารมณ์ และเทคนิคของแสง เสียง ก่อให้เกิดความรู้สึกที่คล้ายตามเหมือนการได้เฝ้ามองภาพชีวิตจริงๆที่อยู่ตรงหน้า เกิดอารมณ์ร่วมรู้สึกสะท้อนอารมณ์ไปกับเหตุการณ์ในละคร แนวเหมือนจริงนี้ยังสามารถแบ่งตามลำดับของความสมจริงออกได้เป็น

1. แนวธรรมชาตินิยม (naturalism) เป็นแนวที่พยายามเสนอภาพที่ใกล้เคียงชีวิตมากที่สุด โดยมีทัศนะว่า "ละครคือชีวิต" การนำเสนอละครในรูปแบบนี้ ทั้งเครื่องเรือนและอุปกรณ์ประกอบฉากทั้งหมดเป็นของจริงทั้งหมด เช่น ก๊อกน้ำมีน้ำประปาไหลจริง ฉากสัตว์ ขวดเหล้า หรือการแสดง การเคลื่อนไหวอริยาบท การพูดของตัวละครเหมือนคนในชีวิตจริงโดยไม่คำนึงถึงการเปิดตัวตัวละครให้คนดูมองเห็นชัด หรือการจัดวางตำแหน่งต่างๆ อย่างมีศิลปะ ปัญหาของการจัดการแสดงแบบนี้คือ การมีรายละเอียดที่เยอะเกินความจำเป็นโดยจับประเด็นหลักที่ต้องการเสนอไม่ได้ อีกทั้งการแสดงที่พยายามให้เหมือนชีวิตจริงนั้นสื่อไม่ได้และไม่มีจุดสนใจเพียงพอ
2. แนวสังคมนิยมที่เรียบง่าย (simplified realism) หรือเรียกว่า "แนวสังคมนิยมที่เลือกสรรแล้ว" (selective realism) คือ การนำเสนอฉากที่เลือกสรรบางสิ่ง ภาพชีวิตบางตอน หรือการกระทำบางอย่าง ในการแสดง บุคลิกลักษณะตัวละครโดยจะเลือกลักษณะเด่นบางประการของ คุณสมบัติ กิริยาท่าทาง นิสัยที่จะแสดงตัวละครเหล่านั้นได้ชัดเจนและมีความหมายต่อ

ละครทั้งเรื่อง ต่างจากแนวธรรมเนียมที่บรรจุทุกสิ่งเข้าไปในฉากโดยไม่จัดวางหรือคัดสรรอะไรเลย

3. แนวเสนอแนะ (suggestivism) เป็นแนวเสมือนจริงที่เรียบง่ายที่สุด โดยเฉพาะในการจัดฉาก ซึ่งใช้องค์ประกอบเพียงบางส่วนและเครื่องประกอบฉากน้อยชิ้นที่สุด แต่ต่างจากแนวสัญลักษณ์นิยม (symbolism) ที่องค์ประกอบฉากที่ใช้สื่อถึงนามธรรม ส่วนแนวเสนอแนะนี้ องค์ประกอบฉากแสดงถึงสภาพภายนอกที่เป็นจริงในรูปธรรมนั้น ในส่วนที่เหลือทิ้งว่างไว้ให้คนดูจินตนาการสร้างเติมต่อเอง แนวทางนี้เหมาะกับเวทีแบบอาเรนา (arena stage) ซึ่งใช้อุปกรณ์ประกอบฉากน้อยชิ้น ความสำคัญจะอยู่ที่การแสดงมากกว่า

แนวไม่เหมือนจริง (non-realistic หรือ presentational)

เป็นลักษณะการนำเสนอที่แสดงให้เห็นว่าทุกอย่างเป็นการแสดงไม่มีอะไรที่เหมือนจริง ไม่ว่าจะเป็นท่าทาง คำพูด ลีลา เสียงดนตรี เพลง ฉาก แสง เครื่องแต่งกาย ห่างไกลจากความเป็นจริงที่เราเห็นในชีวิตทั้งสิ้น เช่น โขน นาฏศิลป์ ละครเพลง ละครเรื่องจินตนิยาย พงศาวดาร ละครกรีกใส่หน้ากาก หรือ โอเปร่าที่ผู้แสดงร้องบทแทนการพูดบทสนทนา ล้วนเป็นการแสดงที่มีลักษณะเป็น"ละคร" (theatrical) มากกว่าเป็นภาพชีวิตจริง ส่วนใหญ่ในการนำเสนอของรูปแบบแนวไม่เหมือนจริงจะใช้แนวแอบสแทรกชั่น (abstraction) คือ ลักษณะและรูปแบบที่เป็นนามธรรมมากกว่ารูปธรรม การออกแบบและการสร้างฉากอาจใช้สัญลักษณ์บางอย่าง ที่สากลแทนนามธรรมเกี่ยวกับสถานที่แห่งนั้น ต่างจากแนวเสนอแนะตรงที่ เมื่อฉากที่ใช้ต้นไม้ต้นไม้เดียวอาแทนป่าทั้งป่าในเรื่องสำหรับแนวเสนอแนะ แต่สำหรับแนวสัญลักษณ์นิยมอันเป็นแนวไม่เหมือนจริงอาจแทนถึงพระแม่ธรณีหรือชีวิต ต้นไม้ในแนวไม่เหมือนจริงนี้อาจมีสีสันรูปร่าง ที่บิดเบี้ยว ผิดเพี้ยนไปจากของจริง

ละครแนวไม่เหมือนจริงนี้มีหลายแนวทาง โดยมีรูปแบบดังนี้

1. แนวแบบแผน (stylization) คือแนวที่ผู้กำกับการแสดงกำหนดท่าทางการเคลื่อนไหวเป็นรูปแบบตายตัวมีการตีบทด้วยท่วงท่า ลีลา ที่ประดิษฐ์ขึ้น

ให้งดงาม การแสดงมีจิตและท่าทางที่เกินธรรมดา ฉากและเครื่องแต่งการวิจิตรพิสดาร

2. แนวสัญลักษณ์นิยม (symbolism) คือละครที่ใช้สัญลักษณ์ (symbols) เป็นสื่อในการแสดงความหมายภายในของละคร ละครแนวนี้อาจใช้แสงเป็นสัญลักษณ์ของนามธรรมบางอย่างซึ่งสัมพันธ์กับการออกแบบฉากและการแสดง ทุกสิ่งในการแสดงจะแสดงความหมายทางปรัชญาที่ยิ่งใหญ่ (symbolism บางครั้งเรียก neo-romanticism หรือ impressionism)
3. แนวเอ็กเพรสชันนิสม์ (expressionism) แนวเอ็กเพรสชันนิสม์จะเสนอภาพความจริงจากวิสัยทัศน์ส่วนตัวเกี่ยวกับชีวิต (personal vision of life) ซึ่งแสดงออกมาด้วยคำพูด การกระทำ ความรู้สึกและอารมณ์ที่รุนแรง คำพูดนั้นอาจขาดตอนเป็นห้วงๆ ไม่ต่อเนื่อง ภาพมนุษย์และวัตถุอาจบิดเบี้ยว นักแสดงอาจเคลื่อนไหวอย่างหุ่นยนต์ หรืออาจใช้สัญลักษณ์ การแสดงที่ปรากฏบนเวทีห่างไกลจากชีวิตประจำวัน แนวเอ็กเพรสชันนิสม์มีแนวคิดที่เห็นว่าโลกถูกบีบคั้นให้บิดเบี้ยวโดยพลังอมนุษย์ (inhuman forces) อันได้แก่ อุตสาหกรรม และวิทยาศาสตร์ จนวิถีชีวิตมนุษย์กลายเป็นเครื่องจักร วิธีการแสดง อาจใช้สัญลักษณ์ที่แปลกประหลาดซึ่งอาจทำให้คนดูตกใจ ฉากที่บิดเบี้ยว การพูดเหมือนหุ่นยนต์ เสียงหลอกลอน เขย่าประสาท การกระทำที่รุนแรง สี เส้นและรูปทรงที่สะท้อนอารมณ์ ไม่มีแบบแผนตายตัวขึ้นอยู่กับการตีความของผู้ประพันธ์
4. แนวเอพิค (epic theatre) ละครแนวเอพิคของ เบอร์ทอลท์ เบรชท์ (Bertolt Brecht) คือ แนวที่ต่อต้านแนวเหมือนจริงโดยใช้ตำนานหรือมหากาพย์ (epic) เรื่องราวประวัติศาสตร์ที่ห่างไกลผู้ชม (alienation) การแสดงมีความแปลกแตกต่างจากชีวิตประจำวัน มีการผสมผสานการแสดงทั้งนาฏศิลป์ผสม ละครพูด ร้องเพลง ดนตรีการบรรยายเรื่อง (narration) และพูดคุยโต้แย้งกระตุ้นคนดูให้ร่วมคิดในปัญหาต่างๆ ให้ "ตื่น" อยู่ตลอดเวลา โดยขัดจังหวะเปลี่ยนอารมณ์เสมอ ปัญหาที่เสนอเป็นปัญหาปัจจุบัน การเมือง สังคม ปรัชญา จริยธรรม ศีลธรรมที่แฝงอยู่ในนิทาน

หรือเพลง ใช้สื่อหลากหลายผสม(multimedia) เช่นภาพนิ่ง(slides) ภาพยนตร์ หากอาจมีอุปกรณ์บางอย่างเป็นสัญลักษณ์(symbolic) หรือ ข้อเสนอแนะบางอย่าง(suggestivistic) แสง สี เสียง เครื่องแต่งกายที่ห่างไกลกับสภาพชีวิตปัจจุบัน

5. แนวเอ็กซิสเทนเรียลลิสม์ (existentialism) ปรัชญาแนวเอ็กซิสเทนเรียลลิสม์เกิดขึ้นในฝรั่งเศส เกิดความสิ้นหวังหมดศรัทธาของพวกปัญญาชน ศิลปิน นักวรรณคดี หลังจากสงครามโลกครั้งที่ 2 จนมีที่มาของคำว่า "พระเจ้าสิ้นพระชนม์แล้ว"(God is dead) สถาบันการเมือง เศรษฐกิจ สังคม ศาสนา ครอบครัวยุคแตกสลาย มนุษย์อย่างว่างไร้ที่พึ่งทางใจ ละครเรื่อง "Antigone" ของ ซอง อานูย (Jean Anouilh) สะท้อนถึงเหตุการณ์ในการเลือกที่จะยอมรับคำสั่ง หรือ ปฏิเสธ คำสั่งผู้ปกครอง ซึ่งเป็นสิ่งที่ชาวฝรั่งเศสต้องเลือกที่จะยอมตายดีกว่าขายวิญญาณและอิสรภาพทางความคิด ผู้มีอิทธิพลต่อแนวความคิดนี้คือ ซอง ปอล ซาร์ตร์ (Jean Paul Sartre) และอัลแบร์ การ์มูส์ (Albert Camus) ทั้งสองเป็นผู้เขียนบทละครแนวนี้ แสง สี เสียง ของละคร จะเรียบง่าย เป็นธรรมชาติ ไม่เน้นความสมจริง แต่เน้นที่คำพูดแสดงปรัชญา
6. แนวแอบส์เวิร์ด (absurd) เป็นรูปแบบของกลุ่มศิลปินและนักเขียนหัวก้าวหน้า ซึ่งเห็นว่าไม่มีอะไรในชีวิตมนุษย์ที่จะยึดถือได้ โลกมีแต่ความสับสน ไร้สติ ไร้แก่นสาร(absurd) ไม่มีเหตุผล มนุษย์ไม่มีการสื่อสารกัน พูดภาษาไม่เข้าใจกัน ตัวละครนั่งอยู่ด้วยกันแต่สื่อสารกันไม่ได้ นั่งทำอะไรแต่ไม่มีอะไรเกิดขึ้น (ไม่มีแก่นสาร) เขียนละครที่ "ไม่เป็นละคร"(no play) หรือ "ต่อต้านละคร" (antiplay) มีแต่การบอกตำแหน่งทิศทางเดิน แต่ไม่มีเรื่องราว มีเหตุการณ์เกิดขึ้นแต่ไร้ระเบียบ จุดหมาย เช่นในเรื่อง Waiting for Godot ของ เบกเกตต์ ที่ตัวละครสองตัวรอคอยการมาของโกโดตอย่างลมลมแล้งๆ ว่าพรุ่งนี้โกโดตจะมา ทั้งๆที่ตนไม่รู้ว่โกโดตเป็นใคร แล้วในระหว่างรอคอยก็ไม่ทำอะไร หากมีต้นไม้แห้งๆ กลางทะเลทราย แทนความอ้างว้าง แห้งแล้ง อ้างว้างโดดเดี่ยวในใจมนุษยชาติ หรือเรื่อง"แรด" (Rhinoceros) ของอีไอเนสโก ที่เริ่มเรื่องด้วยฉากเหมือนจริง แล้วถูกกล่อมด้วยฝูงแรด ทุกคน กลายเป็นแรดที่ดุร้าย

ทำลายทุกอย่าง เหลือมนุษย์เพียงคนเดียวที่ยืนหยัดไม่ยอมแพ้
ท่ามกลางความโดดเดี่ยวอ้างว้างและซากปรักหักพัง

7. แนวอื่นๆ เช่น คอนสตรัคติวิซึม(constructivism) แนวการออกแบบที่ใช้
บางส่วนของสถาปัตยกรรมเป็นโครงสร้าง โดยยกระดับพื้น ขึ้นบันได
หรือสะพาน แสดงรูปแบบสัญลักษณ์ของนามธรรมและสภาพจิตใจมนุษย์
ในสังคม เป็นต้น (มัทนี รัตนิน, 2546 : 189 -196)

2.2 แนวคิดเรื่องพื้นที่ในการแสดง ฉาก และโรงละคร

จากแนวคิดและทฤษฎีละครเวทีที่ได้กล่าวไปนั้น ได้กล่าวถึงละครเวทีในฐานะ
เครื่องจักรที่ส่งผ่านตัวสารอันเป็นกลุ่มของสัญญาณถึงผู้รับชม ซึ่งมีลักษณะของสัญญาณทั้งแบบที่
เคลื่อนไหวและเปลี่ยนแปลงได้ในขณะแสดง และกลุ่มของสัญญาณที่ไม่เคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลง ซึ่ง
พื้นที่การแสดงอันหมายถึง ฉากและโรงละคร โดยองค์ประกอบของภาพที่เกิดขึ้นระหว่างการ
แสดงละครเวทีนั้นต่างจากภาพที่ปรากฏในงานศิลปะประเภทจิตรกรรม ตรงที่เป็นภาพสามมิติที่มี
พลังในการสื่อความหมายของการทำงานสอดประสานระหว่างกลุ่มสัญญาณที่เคลื่อนไหว
เปลี่ยนแปลง คือ การแสดงของนักแสดง และสัญญาณที่หยุดนิ่งไม่เคลื่อนไหวอย่าง ฉาก หรือพื้นที่
การแสดง ร่วมกันจนเกิดเป็นพลังองค์รวมของละคร (Total Effect) ในการสื่อความหมายแก่ผู้ชม
ได้เข้าใจถึงเรื่องราวและความสัมพันธ์ของบทบาทตัวละคร

ความสอดคล้องของสัญญาณต่างๆ ในละครที่จำเป็นต้องทำงานอย่างสัมพันธ์กัน
ได้อย่างถึงในทฤษฎีการละครของอริสโตเติล (Aristotle) นักปราชญ์ชาวกรีก โดยกล่าวถึง
ความสำคัญที่ต้องมีฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากในการเล่นละครหรือการสร้างสรรคงานละคร
โดยศึกษาถึง *Unity of Time, Place, Action* ที่ว่าเหตุการณ์ต่างๆที่จะเกิดขึ้นได้ ต้องประกอบด้วย
เวลา สถานที่ และการกระทำ ซึ่งทุกอย่างต้องต่อเนื่องและสัมพันธ์กัน (นิติพัฒน์ วิจิตรภาพ, 2537:
12-13)

องค์ประกอบของภาพที่ปรากฏในเวทีการแสดง

องค์ประกอบของภาพที่ปรากฏในเวทีการแสดง แบ่งเป็น 2 ประการคือ

1. **องค์ประกอบในฉาก (Scenic composition)** หมายถึง ความหมายในเชิงปริมาตร อันหมายถึง รูปทรง การใช้ สีและเส้น แสงและผิวพื้น อย่างมีศิลปะ
2. **องค์ประกอบบนเวที (Stage Composition)** หมายถึง การจัดวางตัวละครบนเวทีอย่างมีศิลปะและมีความหมาย

โดยผู้สร้างสรรค์การแสดงจำเป็นต้องจัดองค์ประกอบทั้งสองอย่างให้ประสานสัมพันธ์กัน ซึ่งสิ่งสำคัญที่สุดคือ คำนี้ถึงการแสดงความหมายที่ต้องการจะสื่อให้ผู้ชมอย่างมีศิลปะและสุนทรีย์ภาพ ที่ไม่ใช่เพียงการจัดองค์ประกอบของภาพบนเวทีอย่างสวยงามหากแต่ปราศจากความหมาย ฉากในที่นี้รวมถึงพื้นที่ที่ใช้ในการแสดง และตัวละครจะต้องเสริมกันในการสร้างภาพ (picturization) ที่ความหมายเกี่ยวกับละครนั้น (มัทนี รัตนิม , 2546 : 157)

ลักษณะขององค์ประกอบที่ดีของละครเวทีอันหมายถึงทั้งที่เป็นการจัดพื้นที่ในการแสดงและการจัดวางตำแหน่งและการแสดงของตัวละคร นั้นควรมีลักษณะดังนี้

- 1) **เป็นธรรมชาติ** กล่าวคือ การจัดวางตัวละครและการใช้พื้นที่การแสดงที่ดีควรสอดคล้องตามลักษณะและพฤติกรรมธรรมชาติของมนุษย์ในชีวิตจริง ซึ่งขึ้นอยู่กับแรงจูงใจหรือแรงผลักดัน (motivation)
- 2) **มีความหมาย** กล่าวคือ ต้องแสดงสถานการณ์หรือเหตุการณ์ เรื่องราวบางอย่าง เรียกว่า *picturization* ตัวอย่างเช่นการใช้พื้นที่ของเวทีที่สูงกว่าให้ตัวละครผู้อาวุโสหรือผู้มีอำนาจเหนือกว่านั่ง ในขณะที่ตัวแสดงซึ่งด้อยอำนาจ หรืออยู่ในฐานะที่ต่ำกว่านั่งอยู่ที่ระดับพื้นล่างของเวที
- 3) **แสดงความรู้สึกหรืออารมณ์** กล่าวคือ การจัดวางลักษณะของตัวละครและกิริยาการแสดงของตัวละครที่สัมพันธ์กับความหมายที่กล่าวมาในข้อสอง ซึ่งบ่งบอกความรู้สึกและอารมณ์ในฉาก ซึ่งผู้สร้างงานต้องเข้าใจถึงความหมายหลักในฉากนั้นเพื่อให้เกิด

ความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่ในการแสดงหรือฉากกับ การจัดวางตัวละครที่จะสามารถถ่ายทอดความรู้สึกและอารมณ์ให้แก่คนดูได้เข้าใจ

- 4) แสดงความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร ในการจัดวางตำแหน่งของตัวละครที่เป็นคนหมู่มา จะมีการให้ความสำคัญและกำหนดบทบาทที่มากกว่าตัวละครตัวอื่นๆ โดยกำหนดให้อยู่ในตำแหน่งแยกจากกลุ่มคนอื่นๆ เพื่อเน้นให้เกิดเป็นจุดสนใจในฉากนั้นๆ หรืออาจแยกพื้นที่การแสดงตามกลุ่มของตัวแสดงที่จัดอยู่ในพวกที่มีความสัมพันธ์เดียวกัน

กล่าวโดยสรุปในประเด็นขององค์ประกอบบนเวทีนั้นจะสามารถเสริมให้มีความหมายชัดเจนขึ้นได้ด้วยการเคลื่อนไหว การจัดวางตำแหน่งของตัวละครและกิริยาการแสดงที่กระทำในฉาก ทั้งนี้ต้องพิจารณา ทบทวนความหมายและความสำคัญของบริเวณพื้นที่แสดง (Stage areas) กับตำแหน่งของร่างกายและทิศทางในการเคลื่อนไหวของตัวแสดง (direction of movement) สิ่งเหล่านี้จึงเกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์งานเพื่อสร้างภาพให้เกิดขึ้นอย่างสื่อความหมายของละครโดยตรง (มัทนี รัตนิณ, 2546:160)

หน้าที่และบทบาทของฉาก

หน้าที่และบทบาทของฉากมีดังนี้

- 1) แสดงสถานที่ ยุคสมัย ภูมิประเทศ ฤดูกาล บรรยากาศของเรื่องราวในแต่ละฉาก
- 2) แสดงสภาพสังคมเศรษฐกิจฐานะของตัวละคร เช่น ราชวัง กระโจม ฯลฯ
- 3) กำหนดขอบเขต พื้นที่ สำหรับแสดงบนเวที ทั้งในอาคารและนอกอาคาร ระดับ ความสูงต่ำของสถานที่ และความลึกตื้น ซึ่งผู้กำกับกำหนดตำแหน่งและทิศทางการเคลื่อนไหวของตัวละคร (Blocking)
- 4) แสดงแนวทางการนำเสนอ (Style) ออกมาเป็นภาพ 3 มิติ ทำให้นักแสดงแสดงชัดเจนยิ่งขึ้น เช่นฉากแนวเหมือนจริง ฉากแนวคอนสตรัคติวิสม์ (Constructivism) ซึ่งมีส่วนของสถาปัตยกรรม บางส่วนที่ขยายใหญ่เพียงขึ้นเดียนอกนั้นเป็นพื้นต่างระดับ (Platforms) ฉากแนวเหนือจริง มีหมอกและแสงสะท้อน

ของน้ำท่วมเวที เป็นต้น ผู้กำกับการแสดงจะต้องพิจารณาบทละครว่า
แนวใดจะเหมาะสมที่สุดและอยู่ในงบประมาณที่กำหนดไว้

- 5) บ่งบอกอารมณ์ และสีสันทัน แสดงว่าเรื่องทั้งหมดเป็นแนวโศกสลด หรือ
เป็นแนวสุข แจ่มใส รื่นเริง หรือแนวลึกลับ น่ากลัว
- 6) แสดงแนวคิดหลักของเรื่อง เช่น เรื่อง "ซูสีไทเฮา" ที่สร้างสรรค์การ
แสดงโดยภาควิชาศิลปะการละคร มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ในปี
พ.ศ.2524 ซึ่งใช้องค์ประกอบของฉากสื่อความถึงแนวคิดหลักของ
เรื่องด้วยผ้าสีแดงฉินใหญ่ห้อย จากเพดานเป็นรูปหงส์บินอยู่เหนือ
มังกร แสดงแนวคิดหลักของหญิง (ฮองเฮา=หงส์) ที่มีอำนาจเหนือ
ชาย (จักรพรรดิ=มังกร) ซึ่งนำไปสู่หายนะของราชวงศ์แมนจู
เป็นต้น (มัทนี รัตนิน, 2546 : 49-50)

ในทุกกรณีนั้นฉากเป็นเครื่องรองรับและเสริมอยู่เบื้องหลัง (Background) ของตัว
ละครที่ผู้กำกับการแสดงต้องควบคุมให้สีสันทันและองค์ประกอบของฉาก กลมกลืนไปกับละครและ
อารมณ์ของเรื่องในการสร้างสรรค์องค์ประกอบของภาพภายในพื้นที่การแสดง อันหมายถึงการ
สร้างฉากหรือการใช้เทคนิคเช่นการให้แสง หรือเทคนิคพิเศษอย่างสไลด์หรือมัลติมีเดียนั้น
จำเป็นต้องคำนึงถึง

- 1) รูปแบบละคร
- 2) ทางที่จะแสดง (แนวทางถ่ายทอดการแสดงตามผู้กำกับกำหนดวิธีการ
แสดงในแต่ละเรื่อง)
- 3) ลักษณะของเวที (พื้นที่การแสดง)
- 4) ขนาดและรูปร่างของโรงละคร(พื้นที่การแสดง)
- 5) งบประมาณค่าใช้จ่าย

(ศิลปการละครทางปฏิบัติ ตอน ศิลปแห่งการจัดแสดงละคร, เด่นดวง พุ่มศิริ :18)

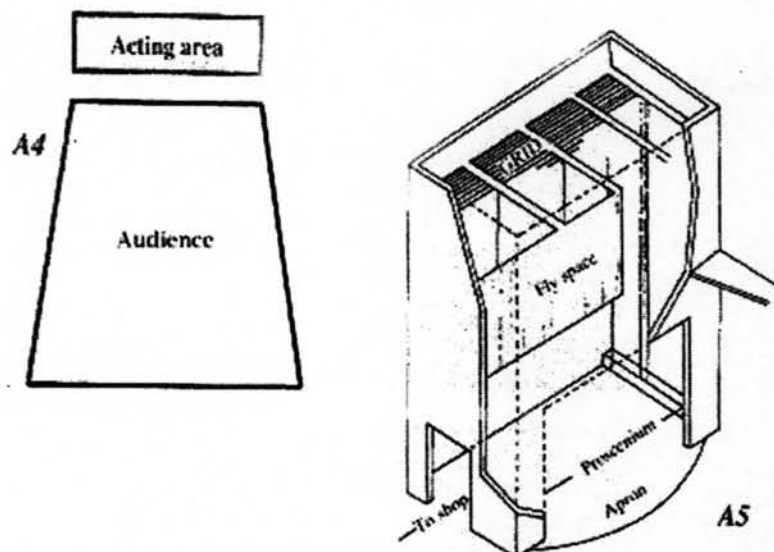
รูปแบบของโรงละคร

โรงละคร (Theatre) คือสถานที่ที่ใช้ในการแสดงละครแบบต่างๆ มีส่วนประกอบที่สำคัญสองส่วนคือ เวทีที่ใช้สำหรับแสดง (Stage) และ ที่นั่งผู้ชม (Audience Seat)

ลักษณะโรงละครในรูปแบบที่มีการใช้พื้นที่แบบต่างๆ

1. Proscenium-arch theatre Picture – frame theatre

ลักษณะโรงละครที่มีเวทีแสดงอยู่ในกรอบสี่เหลี่ยม หรือรูปโค้ง เช่น โรงละครแห่งชาติ เป็นต้น ซึ่งเป็นแบบที่สามารถสร้างสรรค์ผลงานรวมถึงบรรยากาศได้อย่างสมจริงที่สุด

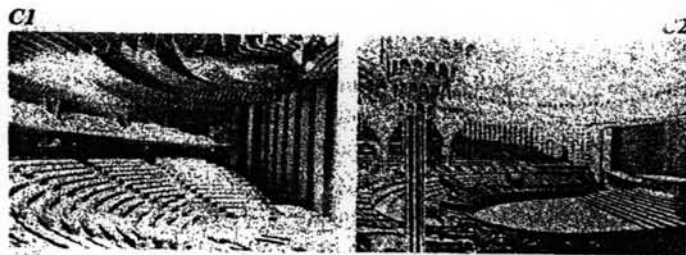
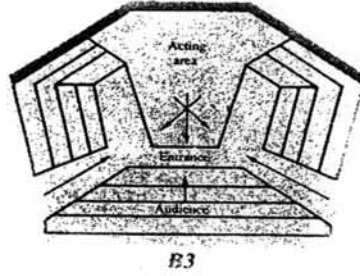


ภาพที่ 5-6 แสดงรูปแบบเวทีแบบโพริซีเนียม

2. Open theatre

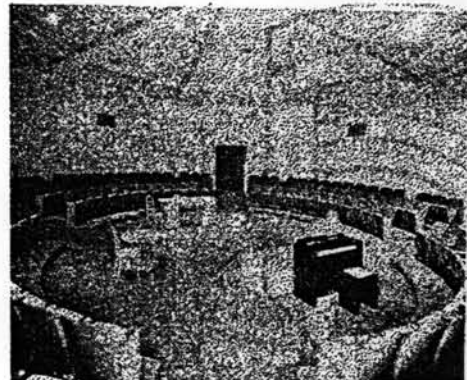
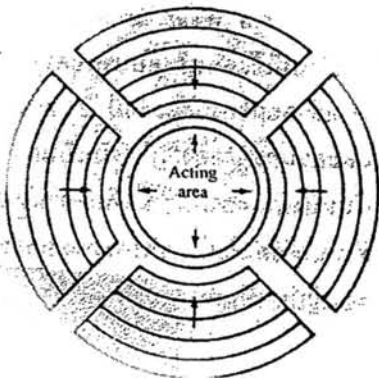
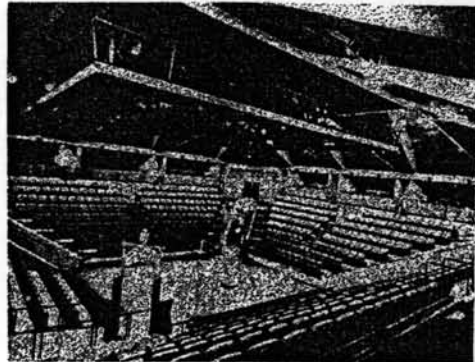
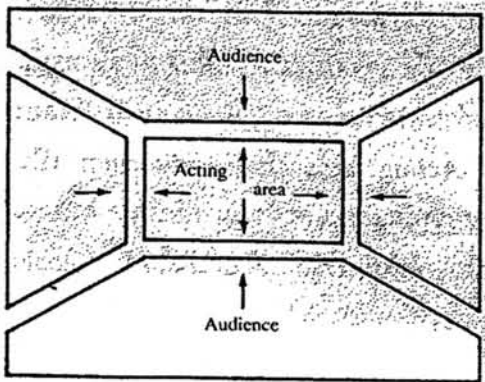
โรงละครแบบเปิด ไม่มีกรอบโพริซีเนียมและเน้นความใกล้ชิดระหว่างนักแสดงและผู้ชม ได้แก่

2.1 Thrust-Stage Theatre โรงละครที่มีเวทีส่วนหน้ายื่นเข้าไปหาผู้ชมซึ่งล้อมรอบอยู่ถึง 3 ด้าน



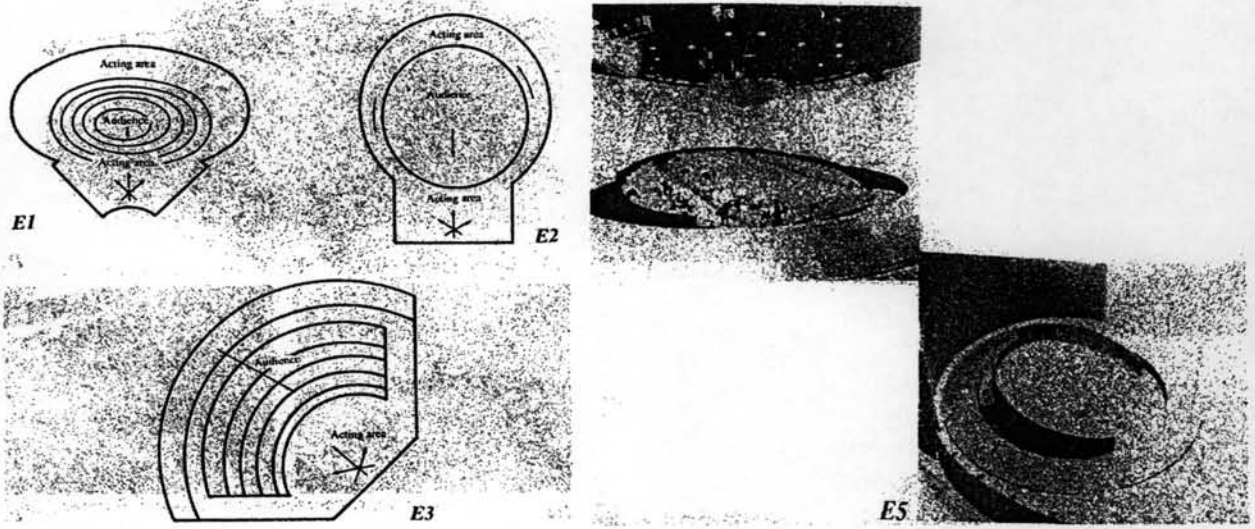
ภาพที่ 7-8 แสดงรูปแบบเวทีแบบทรัสต์

2.2 Arena-stage theatre เป็นโรงละครที่มีคนดูอยู่รอบเวทีทั้ง 4 ด้าน



ภาพที่ 9-12 แสดงการจัดพื้นที่การแสดงแบบอารีนา

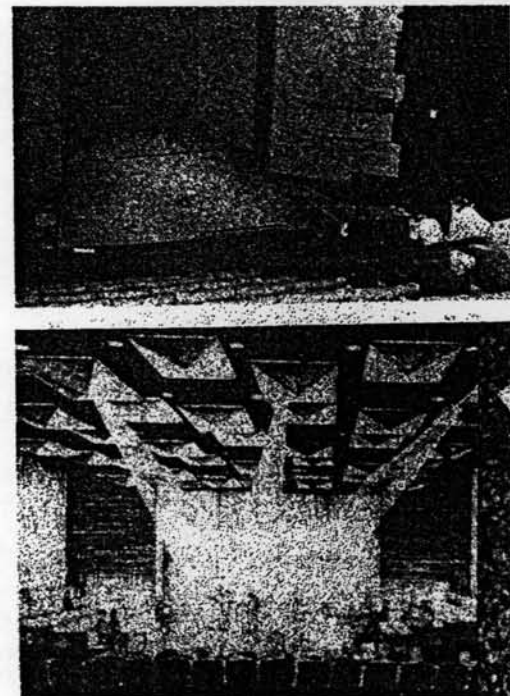
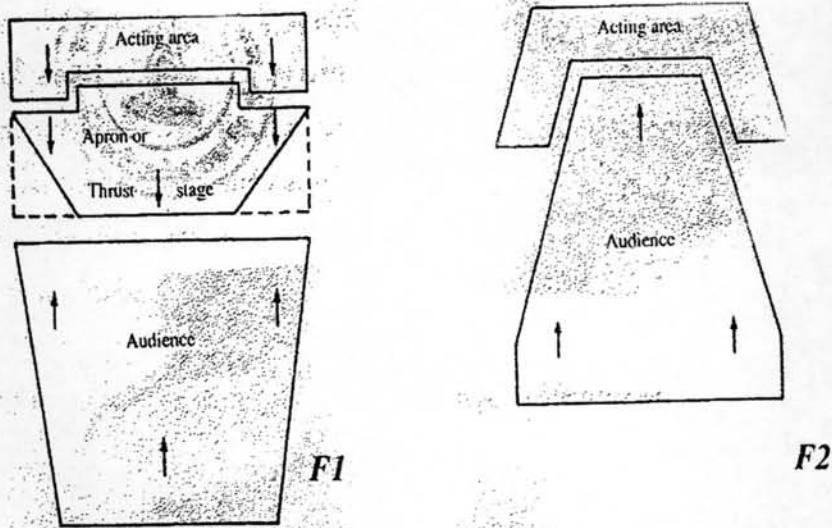
2.2 Wrap-around theatre ลักษณะโรงละครแบบที่มีคนดูตรงกลาง โดยมีเวที ล้อมรอบคนดูทั้งหมดหรือเพียง 3 ส่วน



ภาพที่ 13-14 แสดงการจัดพื้นที่การแสดงแบบ Wrap-around theatre

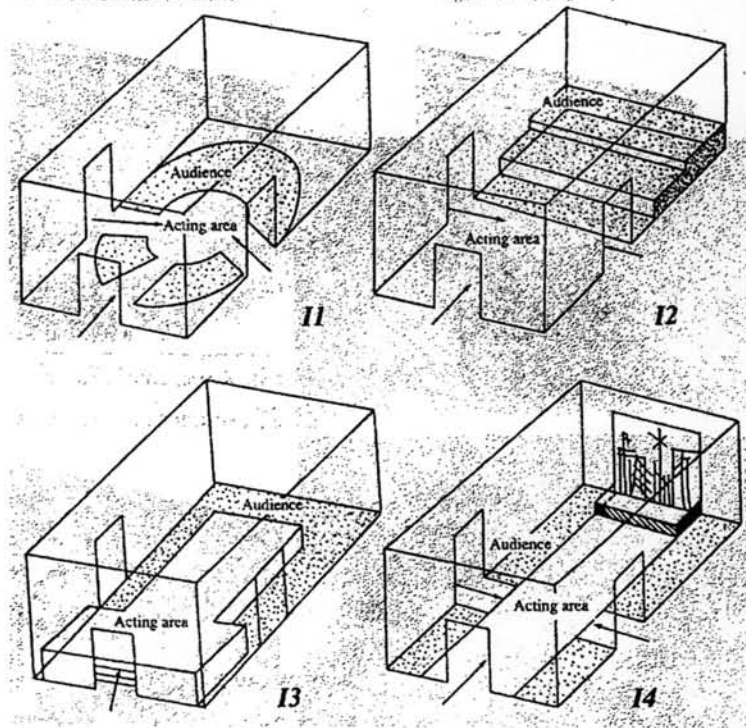
3. Combination Theatre โรงละครที่ผสมระหว่าง Proscenium theatre และ Thrust theatre

Combination theatre



ภาพที่ 15-18 แสดงการจัดพื้นที่การแสดงแบบ Combination Theatre

4. Experimental theatre เป็นโรงละครที่แก้ไขดัดแปลงจากสภาพเดิมให้คล้อยตาม
บทละครประเภทต่างๆ

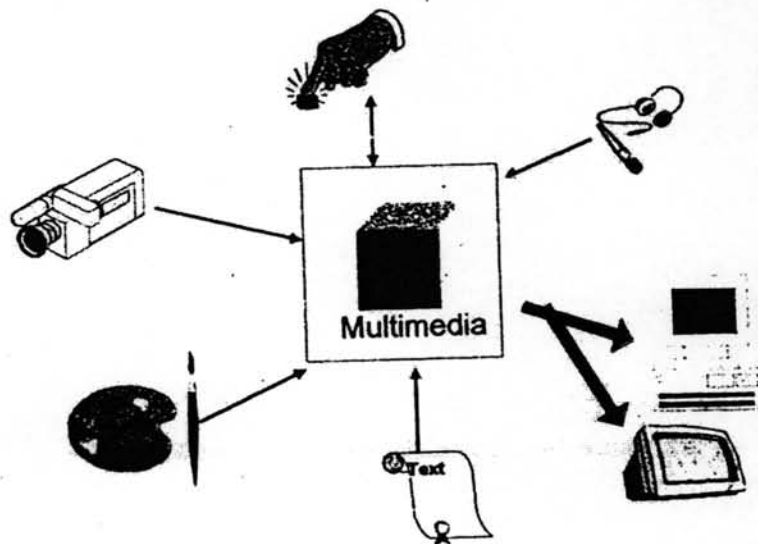


ภาพที่ 19 แสดงการจัดพื้นที่การแสดง Experimental theatre แบบต่างๆ

5. Environment theatre คือ การใช้เนื้อที่ทุกส่วนเป็นเวทีในการแสดง
6. Living Theatre คือ การใช้พื้นที่การแสดงซึ่งบริเวณที่นั่งของผู้ชมและพื้นที่แสดงเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน อีกทั้งสถานที่แสดงไม่เจาะจงว่าจะเป็นที่ใด ซึ่งถูกจัดขึ้นในอาคารที่มีได้สร้างขึ้นมาเพื่อวัตถุประสงค์ในการจัดแสดงโดยตรง เช่น โกดังเก็บของ โรงรถ บ้าน หรือ ร้านอาหาร ฯลฯ โดยใช้โครงสร้างของสถานที่ให้เป็นประโยชน์ต่อการแสดงและที่นั่งผู้ชมสูงสุด
7. Street theatre คือการใช้ข้างถนน เป็นพื้นที่แสดง เช่นรูปแบบของละครเร่ เป็นต้น
8. Outdoor theatre สถานที่แสดงที่อยู่ภายนอกอาคาร เป็นเวทียกพื้นที่ขึ้นสำหรับจัดการแสดงในรูปแบบต่างๆ (ซูโรมาน เวศยากรณ์, 2541: 67 -113)

2.3 แนวคิดเรื่องมัลติมีเดียและแนวคิดเรื่องการยอมรับนวัตกรรมใหม่

หมายถึง การนำเสนอที่ใช้สื่อ (medium) หรือวิธีการ (method) มากกว่าหนึ่งขึ้นไป เช่น การใช้เครื่องฉายสไลด์ หรือเป็นผสมผสานระหว่างภาพ กราฟฟิกส์ ภาพเคลื่อนไหว เสียง และตัวหนังสือ ที่มีคุณสมบัติของการโต้ตอบ (Interaction) ดังรูป



ภาพที่ 20 แสดงภาพจำลองการผสมผสานของสื่อประเภทต่างๆในมัลติมีเดีย

องค์ประกอบพื้นฐานของมัลติมีเดีย

1. ภาพนิ่ง (Slide)
2. ภาพเคลื่อนไหว (Motion Picture) อย่างเช่น วิดีทัศน์
3. แอนิเมชัน (Animation) คือ ชุดของภาพนิ่งที่ถูกนำเสนอต่อเนื่องกันจน
ลวงตาเป็นภาพเคลื่อนไหว ที่ในแต่ละเฟรมจะประกอบกันขึ้นเป็น
เรื่องราว
4. เทคนิคการเล่าเรื่องด้วยภาพ ซึ่งแบ่งเป็น
 - 4.1 การใช้ภาพเล่าเรื่องราว (Continuity Editing) ประกอบด้วยตัว

ละครและการแสดงที่ดำเนินไปตั้งแต่ต้นจนจบ

4.2 การใช้ชุดของภาพในการสื่ออารมณ์หรือแนวคิด (Montage Editing)

4.3 การผสมผสานเทคนิคทั้งแบบการใช้ภาพเล่าเรื่องราวและการใช้ชุดของภาพในการสื่ออารมณ์หรือแนวคิด (Mixed Format Editing)

5. เสียง (Sound) อันได้แก่ เสียงบรรยาย เสียงประกอบเรื่อง (sound effect) หรือ ดนตรีพื้นหลังระหว่างการดำเนินเรื่อง เป็นต้น

6. ปฏิสัมพันธ์ซึ่งได้ตอบ (Interactivities) คือ การที่ผู้ชมมีโอกาสในการควบคุมการรับรู้ข้อมูลของตน ซึ่งมีไม่ใช่เพียงการรับชมอย่างเดียวเท่านั้น

นอกจากนี้ยังมีองค์ประกอบในเชิงลึกทางเทคนิคในการออกแบบมัลติมีเดียอีกมากมาย ซึ่งทำให้มัลติมีเดียมีคุณลักษณะและการทำงานที่ซับซ้อนมากยิ่งขึ้น อีกทั้งส่งผลต่อความสามารถในการตอบสนองต่อการใช้งานตามวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน เช่น ในการนำเสนอ การนำมาเป็นส่วนหนึ่งในนิทรรศการหรือการแสดงผลงาน การจัดทำสื่อเพื่อการศึกษาที่ทันสมัย รวมถึงนำมาเป็นส่วนหนึ่งในการนำมาประกอบการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการละครร่วมสมัย เป็นต้น (วิระชัย ตั้งสกุล และคณะ, 2549: 284-292)

การนำสื่อสมัยใหม่ประเภทมัลติมีเดียมาใช้ในการสร้างสรรค์งานนั้นเป็นกระบวนการหนึ่งของ Creativity นั่นคือ การใช้ศิลปะของการเล่าเรื่องสมัยใหม่ซึ่งทำโดยการใช้สื่อประมาณ 3-4 อย่างในเวลาเดียวกัน ตัวอย่างเช่น ละครเพลงในอเมริกาเรื่อง Tommy ซึ่งเป็น Rock Opera มีการนำสื่อทั้ง Slide, Video, Laser และ Projector ที่ฉายภาพในลักษณะ Symbolic มาประกอบกับการแสดงละครเพลง ซึ่งศิลปะการเล่าเรื่องในปัจจุบันไปถึงจุดที่นำสื่อต่างๆ มาผสมผสานกันโดยในขบวนการ Creativity นั้นสิ่งจำเป็นคือการทำให้สอดคล้อง เสริมสร้างกับตัวสารที่ศิลปินต้องการสื่อสารผ่านละครเป็นหลัก (ถิรพันธ์ อนุวัชศิริวงศ์ และคณะ, 2547 : 269)

การใช้มัลติมีเดียในงานแสดงร่วมสมัย

ในการนำเทคโนโลยีด้านมัลติมีเดียมาใช้งานศิลปะการแสดงนั้น ผู้สร้างสรรค์งานได้อาศัยการสร้างสรรค์งานร่วมกันของผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิค, นักแสดง และนักดนตรี ที่การ

ดำเนินเรื่องของละครนั้นมีการปฏิสัมพันธ์กันของทั้ง 3 องค์ประกอบดังกล่าว ซึ่งต้องอาศัยความผสมกลมกลืนที่เป็นอันหนึ่งอันเดียวและส่งเสริมประเด็นที่ต้องการนำเสนอต่อคนดูที่นับว่าเป็นผลวัดความสำเร็จในการสร้างสรรค์งานรูปแบบใหม่นี้ ตัวอย่างละครที่ประยุกต์การสร้างสรรค์นี้คือ "Moby Disk" ในปี ค.ศ. 2000 โดย Laurie Anderson ผู้ซึ่งใช้เทคนิค จอวิดีโอ (Video Screen) กับคอมพิวเตอร์ ประยุกต์กับการแสดงซึ่งนับว่าเป็นรูปแบบแปลกใหม่ที่ปรากฏบนเวที อีกทั้งในกระบวนการของมัลติมีเดียยังได้ผนวกเสียงเครื่องดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ เช่นไวโอลินไฟฟ้า หรือ เครื่องดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ชนิดต่างๆ เข้าไปด้วย นับตั้งแต่ศตวรรษที่ 20 เป็นต้นมาจึงเป็นยุคที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทแม้ในการแสดง อย่างไรก็ตามผู้ที่ใช้สื่อประเภทนี้ต้องมีทักษะและความรู้ความเข้าใจจึงจะสามารถใช้ได้เป็นอย่างดี

สำหรับเทคนิคการฉาย (Projection) โดยทั่วไปนั้น มักฉายบนวัสดุที่มีพื้นผิวแข็ง , เสื้อผ้า หรือ ตัวนักแสดง การสร้างสรรค์งานภาพที่จะปรากฏบนจอ นั้นจำเป็นต้องทำหลังจากกระบวนการในการออกแบบฉากและเวทีแล้ว เนื่องจากผู้ออกแบบจำเป็นต้องระมัดระวังในการติดตั้งจอและเครื่องฉายไม่ว่าจะตั้งเครื่องฉาย (Projector) ที่บริเวณด้านหน้าหรือหลังจอก็ตาม โดยการเลือกติดตั้งเครื่องฉายบริเวณหลังหรือหน้า ส่งผลที่แตกต่างต่อพื้นที่แสดง โดยทั่วไปเรามักให้เครื่องฉายตั้งอยู่บริเวณด้านหลังของเวที (Upstage) เพื่อหลีกเลี่ยงการเกิดเงาของผู้แสดง อย่างไรก็ตามพื้นที่ในการแสดงก็จะถูกบีบให้เล็กลง สำหรับระยะการติดตั้งที่จะทำให้ได้ขนาดภาพที่เหมาะสม

กรณีที่เครื่องฉายตั้งด้านหน้าและผู้แสดงอยู่หน้าจอรับภาพ มักส่งผลให้การเคลื่อนไหวของนักแสดงรบกวนภาพที่ฉายแต่ในบางกรณี การแทรกซ้อนเช่นนี้ทำให้เกิดผลดีในการสื่อสารความหมายทางศิลปะในอีกรูปแบบหนึ่ง

ระยะห่างของจอและเครื่องฉายจะเป็นตัวกำหนด ขนาดของภาพที่ปรากฏ หากว่าเราไม่ต้องการให้ภาพออกจากจอเดี่ยว เราจำเป็นต้องแยกชุดของภาพที่จะให้ปรากฏฉายผ่านเครื่องฉายหลายๆ ตัวที่ตั้งเรียงกันเป็นแนวเดียวกันโดยอาศัยหลักการในการฉายเหมือนเดิม สิ่งที่ฉายโดยทั่วไปมักอยู่ในรูปของ สไลด์ วิดีโอ ภาพจากคอมพิวเตอร์ เป็นต้น (Christine A. White, 2001 :125 -129)

มัลติมีเดียถือเป็นหนึ่งในกระบวนการ Creativity ที่ยังนับว่าเป็นสิ่งใหม่ในสังคมไทย ซึ่งในกระบวนการยอมรับของผู้ชมในการประยุกต์ปรับเปลี่ยนวิธีการเล่าเรื่องนั้น บางอย่างคนดูมีความสามารถในการยอมรับได้เร็วหรือช้าไม่เท่ากัน ซึ่งลักษณะของการยอมรับนี้สามารถอธิบายได้ด้วยแนวคิดเรื่องการยอมรับนวัตกรรมได้ดังนี้

แนวคิดเรื่องการยอมรับนวัตกรรม

แนวคิดเรื่องการยอมรับนวัตกรรมสามารถแยกออกเป็น 5 ประการได้ดังนี้

1. **ผลประโยชน์ที่เกี่ยวข้อง (Relative advantage)** หมายถึง สิ่งที่ประดิษฐ์ใหม่หรือ การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นนั้นมีคุณภาพเหนือกว่าสิ่งที่มีอยู่เดิม โดยเป็นประโยชน์ที่เห็นได้ชัด จึงได้รับการยอมรับอย่างรวดเร็ว
2. **การเข้ากันได้กับวัฒนธรรม (Compatibility)** ถ้าสิ่งนั้นมีความกลมกลืนกับค่านิยมทางวัฒนธรรมที่มีอยู่ และเข้ากันได้กับประสบการณ์ที่ผ่านมาของผู้รับรู้ การยอมรับจะเป็นไปได้โดยง่าย
3. **ความซับซ้อน (Complexity)** ที่ยากต่อการเข้าใจและการใช้ โดยทั่วไปแล้วอัตราการยอมรับจะช้าหรือเร็วนั้นเป็นไปตามที่คนในสังคมจะพิจารณาว่ามีความซับซ้อนมากหรือน้อย
4. **ความสามารถในการแยกนำไปใช้ (Divisibility)** คือ ระดับหรือขนาดของสิ่งที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่นั้นได้นำมาทดลองใช้ในวงจำกัด โดยสามารถทดลองใช้บางส่วนได้ แต่บางอย่างจะนำมาแยกเป็นส่วนย่อยๆ ไม่ได้ ซึ่งถ้าสามารถนำเอาสิ่งใหม่ๆ มาทดลองใช้เพียงบางส่วนจะช่วยให้การยอมรับได้ง่ายขึ้น
5. **ความสามารถในการสื่อสาร (Communicability)** ซึ่งถ้าสามารถสังเกตเห็นหรือแพร่หลายได้ง่ายแล้ว การยอมรับของคนในสังคมจะเป็นไปได้เร็วขึ้น
(Allen, 1971 : 292 อ้างถึงใน วิวัฒน์ เจริญสุข, 2547: 30)

2.4 หมวดงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อวิทยานิพนธ์ในเรื่อง “การใช้พื้นที่และมัลติมีเดียของคณะละครเวทีร่วมสมัย” นี้ เป็นการศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องทางด้านการศึกษากับสุนทรียรูปในงาน

ด้านสื่อสารการแสดงประเภทต่างๆ และการปรับเปลี่ยนสุนทรียรูปของสื่อการแสดงให้มีลักษณะร่วมสมัยเพื่อให้สื่อสารการแสดงประเภทต่างๆ เช่น สื่อพื้นบ้านอย่างชอ ลิกะ หรือจ๊ว สามารถดำรงอยู่ได้ หรืองานวิจัยที่เกี่ยวข้องของคณะละครเวทีร่วมสมัยในปัจจุบัน อีกทั้งการนำเทคโนโลยีสื่อสมัยใหม่อย่างสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ประเภทวีดีโอมาเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสรรค์งานศิลปะ โดยแบ่งงานวิจัยต่างๆ ออกเป็น

งานวิจัยที่เกี่ยวกับศิลปะการแสดงแนวชนบ (Conventional Performing Art)

ปรีดา อัครจันทโชติ (2543) ได้ทำการวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับเรื่อง "สุนทรียรูปในสื่อสารการแสดง"จ๊ว" ของคนไทยในปัจจุบัน" พบว่าสุนทรียรูปของการแสดงจ๊วเกิดจากแบบแผนของความงดงามที่สื่อสารผ่านองค์ประกอบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น ท่วงท่าในการแสดงที่มีความเฉพาะ การขับร้อง ดนตรี อุปกรณ์ประกอบ เสื้อผ้า อีกทั้งฉากและเวที โดยความงามนั้นมีความหมายถึงคุณธรรมตามหลักคำสอนขงจื้อ สิ่งที่น่าสนใจในอีกประการหนึ่งนั่นคือ การผสมผสานระหว่างรูปแบบและเนื้อหา ที่มีการประสานของความเหมือนจริงและการใช้สิ่งสมมติ และนาฏยรสต่างๆ ส่วนสุนทรียรูปของการแสดงจ๊วที่ปรากฏในปัจจุบัน พบการปรับเปลี่ยนในแง่ของการลดจำนวนผู้เล่น และความปราณีตในการแสดงตามจารีตเดิมลง กับทั้งการปรับเปลี่ยนการแสดงในเชิงทดลองที่มีการสร้างสรรค์การแสดงสิ่งใหม่ๆ ในการแสดงจ๊ว ซึ่งผู้รับชมยังคงเข้าใจและยอมรับต่อการปรับสุนทรียรูปที่มีความร่วมสมัยของการแสดงจ๊ว

สุกัญญา สมไพบูลย์ (2543) ทำการวิจัยเรื่อง "สัญญานิยมในสื่อสารการแสดง "ลิเก" ยุคโลกาภิวัตน์" ซึ่งศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบของสัญญะที่สื่อความหมายในลิเกที่มีการปรับเปลี่ยนไปตามแต่ละสมัย โดยวิธีการวิจัยแบบชาติพันธุ์วรรณา โดยผู้วิจัยได้ติดตามไปกับคณะลิเก โดยในการวิจัยพบว่าสัญญะในลิเกนั้นไม่ว่าจะเป็น การแต่งหน้า แต่งกาย ฉากที่เน้นความวิจิตรการตามักเน้นที่ความงดงาม ผสมผสานกับการแสดงของนักแสดงที่สร้างอารมณ์ให้เกิดขึ้นในการแสดง โดยสิ่งสำคัญคือการใช้ปฏิภาณไหวพริบของนักแสดง มีลีลาการแสดงที่ดึงดูดใจผู้ชม สามารถนำเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในขณะนั้นๆ มาประยุกต์ให้มีความร่วมสมัย อีกทั้งการนำเอาเพลงลูกทุ่งเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการแสดงอีกด้วย

นิธิมา ชูเมือง (2544) ได้ทำการวิจัยเรื่อง " การปรับตัวของสื่อพื้นบ้านโนราในสังคมไทย" ซึ่งเป็นงานวิจัยที่ศึกษาถึงเหตุปัจจัยที่ทำให้เกิดการปรับตัวของสื่อพื้นบ้านโนราในปัจจุบัน ด้วยวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ ที่ทำการสัมภาษณ์เชิงลึกนายโรงโนรา ร่วมกับการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม และการสังเกตการณ์แบบไม่มีส่วนร่วม ผลการวิจัยพบปัจจัยที่ทำให้เกิดการปรับตัว คือ ปัจจัยในการเข้ามาของสื่อสมัยใหม่ ความนิยมของคนดู อีกทั้งปัจจัยทางเศรษฐกิจ โดยลักษณะของโนราในปัจจุบันเป็นวัฒนธรรมการแสดงใหม่ที่เกิดจากการผสมผสานการแสดงโนราในอดีตและวัฒนธรรมหลักในปัจจุบัน อันได้แก่ การแสดงละครแบบสมัยใหม่ การแสดงดนตรีลูกทุ่ง ซึ่งเข้ามามีอิทธิพลในการปรับตัดทอนรวมทั้งแทนที่และต่อเติมวัฒนธรรมการแสดงเดิม ในส่วนเนื้อหาที่มีการนำเหตุการณ์ร่วมสมัยมาแทนที่ แต่อย่างไรก็ตามการแสดงโนราที่มีการปรับตัวนี้ยังคงองค์ประกอบหลักของการแสดงโนราไว้อันได้แก่ การร้อง การรำ การทำทและในส่วนของพิธีกรรมส่งต่อความเชื่อ โนราโรงครู นั้นถือเป็นกลไกสำคัญในการสืบทอดวัฒนธรรม

วิวัน สุขเจริญ (2547) ทำการวิจัยเรื่อง " การสื่อสารเชิงสุนทรียะในละครขอสมัยใหม่ของชาวล้านนา " ซึ่งศึกษาเกี่ยวกับสุนทรียรูปและการปรับเปลี่ยนทางด้านสุนทรียรูปในละครขอสมัยใหม่ ซึ่งละครขอนี้เป็นสื่อพื้นบ้านของทางภาคเหนือ วิธีการวิจัย คือการแบบชาติพันธุ์วรรณา (Ethnographic) จากการที่เข้าไปมีส่วนร่วมอยู่ภายในคณะขอ ร่วมเรียนขอ และติดตามสังเกตการณ์ บันทึกเทปการแสดง สัมภาษณ์ หัวหน้าคณะและศิลปิน รวมทั้งวิจัยเอกสาร (Documentary Research) ผลการวิจัยพบว่า ความงามอยู่ที่การขับชอผสานกับการแสดง ซึ่งเน้นการแสดงแบบมุขปาฐะ มีพื้นที่ และเวลาเป็นตัวกำหนดการแสดง การผสมผสานในความเป็นร่วมสมัยนี้ คือการผสมเรื่องราวที่เป็นปัจจุบัน และเสื้อผ้า ภาษาตามยุคสมัย หรือการนำสื่อร่วมสมัยประเภทเพลงลูกทุ่ง ดนตรีสากลมาใช้ อีกทั้งในการศึกษาทัศนคติของคนดูที่มีต่อการผสมผสานรูปแบบดังกล่าว พบว่าแบ่งเป็นสามลักษณะ คือ พอใจแบบจารีตแต่ยอมรับในการเปลี่ยนแปลง พอใจทั้งจารีตและสมัยใหม่และ พอใจในแบบที่เป็นสมัยใหม่ กล่าวคือผู้ชมมิได้มีทัศนคติที่ต่อต้านการนำสื่อร่วมสมัยมาใช้ในละครขอ

งานวิจัยที่เกี่ยวกับศิลปะการแสดงร่วมสมัย(Contemporary Performing Art)

งานวิจัยที่ทำให้เข้าใจถึงภูมิหลังคณะละคร การดำเนินงานและจุดยืนของแต่ละคณะละครเวทีร่วมสมัยที่มีในประเทศไทยนั้นคืองานวิจัยของ ศิริรินทร์พร ศรีใส (2545) ที่ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับ" จินตทัศน์ในกระบวนการสื่อสารการแสดงของคณะละครเวทีสมัยใหม่" ที่

ทำการศึกษาเกี่ยวกับโครงสร้างและการดำเนินงาน อีกทั้งลักษณะของการสื่อสารการแสดงของ คณะละครเวทีสมัยใหม่ซึ่งสะท้อนให้เห็นทัศนคติของผู้สร้างสรรค์งานและความพยายามในการดำรง อยู่ของคณะละครเวทีในปัจจุบัน โดยทำการวิจัยด้วยวิธีการสัมภาษณ์ผู้อำนวยการหรือตัวแทน คณะละคร 25 คณะ และรวบรวมผลงาน บทละคร วีดีทัศน์บันทึกการแสดง สื่อประชาสัมพันธ์ บทความที่เกี่ยวข้องกับคณะละคร โดยผลการวิจัยพบว่า คณะละครที่ปรากฏส่วนใหญ่เป็นคณะ ละครแบบเฉพาะกิจ มากกว่าคณะละครแบบถาวร โดยนักแสดงละครเวทีส่วนใหญ่มิได้จบ การศึกษามาจากด้านละครเวทีโดยตรง โดยสามารถแบ่งประเภทของแนวคิดในการทำละครของ แต่ละกลุ่ม ซึ่งเป็นตัวบ่งบอกจุดยืนของแต่ละคณะละคร ออกได้เป็น ละครเพื่อการละคร ละครเพื่อ ศิลปะการแสดง ละครเพื่อความบันเทิงใจ ละครเพื่อการพัฒนา และละครเพื่อสังคมและการเมือง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่ในการแสดง ฉาก และโรงละคร

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่ในการแสดง ฉาก และโรงละคร ซึ่งได้ให้เกิดความ เข้าใจในความสำคัญและบทบาทของพื้นที่แสดงและฉาก อีกทั้งข้อจำกัดในการสร้างสรรค์งานฉาก ตามลักษณะเฉพาะของสื่อจินตคติแต่ละประเภท นั่นคือ งานวิจัยของ นิติพัฒน์ วิจิตรภาพ (2537) ได้ศึกษาเรื่อง "การสร้างความหมายในการจัดฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากละครโทรทัศน์ไทย เรื่อง 'สี่แผ่นดิน'" ซึ่งผลการวิจัยที่ได้จากวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพซึ่งทำการวิเคราะห์ข้อมูลและการ สัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องในการสร้างสรรค์งาน ภายใต้กรอบแนวคิดทฤษฎีการละครและสัญญา วิทยา พบว่าในการผสมผสานระหว่างองค์ประกอบด้านการแสดงและด้านเทคนิคทางละคร โทรทัศน์ เข้ากับฉาก ส่งผลให้ฉากสามารถทำหน้าที่ ในการบ่งบอกเวลา สถานที่ ยุคสมัย และสร้าง อารมณ์ร่วมให้กับผู้ชม อีกทั้งช่วยเสริมบุคลิกของตัวละครให้ชัดเจนขึ้น

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการประยุกต์สื่อประสมในงานศิลปะร่วมสมัย

งานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับการนำสื่อผสมมาใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ซึ่ง สามารถนำมาเปรียบเทียบได้กับแนวคิดในการนำรูปแบบของสื่อสมัยใหม่อย่างมัลติมีเดียมาใช้ใน งานศิลปะสื่อสารการแสดงร่วมสมัยในปัจจุบันโดย

ศรีรัช ลาภใหญ่ (2538) ได้ศึกษาเรื่อง "การใช้สื่อสมัยใหม่ในงานศิลปะของศิลปินร่วมสมัยในประเทศไทย" อันเป็นงานวิจัยที่ศึกษาการเลือกใช้สื่อสมัยใหม่ อันได้แก่ งานศิลปะวีดิโออาร์ต (Video Art : การสร้างสรรค์งานในรูปแบบหนึ่งโดยใช้สื่อวีดิโอเป็นสื่อ) โดยเสนอความเป็นศิลปะที่เน้นอยู่ที่เนื้อหาแนวคิด รูปที่ปรากฏบนจอ เทคนิคตัดต่อ การเคลื่อนไหวของภาพ องค์ประกอบอื่นๆ เช่น แสงสี เสียง และการใช้สัญลักษณ์ ศิลปินร่วมสมัยในสังคมไทย รวมถึงแนวโน้มของงานวีดิโออาร์ตในอนาคต ด้วยวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพซึ่งทำการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกประกอบกับแบบสอบถามเฉพาะกลุ่มศิลปิน จากผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยที่ศิลปินเลือกใช้สื่อสมัยใหม่ นั้นมาจากเหตุผลที่ได้รับการศึกษาจากต่างประเทศ หรือจากการที่มีโลกทัศน์ ด้วยการดูงานวีดิโออาร์ตจากต่างประเทศ และสาเหตุที่เป็นข้อจำกัดให้ศิลปินไม่เลือกใช้คือ ทัศนคติส่วนตัวที่มีต่อเทคโนโลยี ภูมิหลัง การศึกษาความรู้ ความไม่พร้อมด้านเงินทุน เวลา วุฒิภาวะ รวมทั้งขาดโอกาส แต่เหตุผลสำคัญคือการที่มีทัศนคติต่อสื่อวีดิโอและเทคโนโลยี

สิ่งที่น่าสนใจคือ ข้อได้เปรียบในการเข้าถึงผู้รับชมในยุคปัจจุบันที่มักสนใจและมีความเคยชินกับการรับสื่อประเภทเคลื่อนไหว หรือผ่านจอโทรทัศน์อยู่แล้ว สามารถเข้าถึงผู้ชมได้ง่าย รวดเร็วเนื่องจากมีภาพ เสียง การเคลื่อนไหว ซึ่งนับว่าการนำสื่อสมัยใหม่มาใช้นี้ทำให้เกิดรูปแบบการสร้างสรรค์ที่น่าสนใจ แต่ข้อจำกัดคือวีดิโออาร์ตไม่สามารถทำให้ผู้ชมสัมผัสผิวสัมผัส (texture) ของงานได้ และแนวโน้มในการใช้วีดิโออาร์ตก็ขึ้นอยู่กับความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี

ศิลปินที่จะใช้สื่อประเภทนี้ได้เป็นอย่างดี ต้องเข้าใจในเรื่องศิลปะ และวีดิโอซึ่งต้องเรียนและมีความสนใจในเรื่องดังกล่าวเป็นพื้นฐานเดิมอยู่แล้ว งานสื่อประเภทนี้ค่อนข้างเป็นแพชั่นหรือกระแส เนื่องจากด้วยตัวสื่อเองมีความจำกัดในการนำเสนอ , ขาดคนที่มีความสามารถทักษะ, การขาดสถาบันที่สอนด้านนี้ , อุปกรณ์ราคาแพงและหาซื้อยาก เหตุผลสำคัญคือการขาดรากฐานทางวัฒนธรรม กล่าวคือศิลปะที่จะพัฒนาต่อไปได้ในสังคมไทยต้องสามารถผสมกลมกลืนไปกับวัฒนธรรม มิเช่นนั้นก็จะถูกทอดทิ้งไปในที่สุด