

การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการถ่ายภาพสำหรับการแสดง: มาย แท็งก์ (My Tank)



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 2559
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

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

Miss Sirithorn Srichalakom



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 2016

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการถ่ายภาพ
สำหรับการแสดง: มาย แท็งก์ (My Tank)

โดย

นางสาวสิริธร ศรีชลาคม

สาขาวิชา

ศิลปกรรมศาสตร์

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัยเป็นส่วน
หนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาตรีบัณฑิต

..... คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.ภัทรวดี ภูชฎาภิรมย์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี)

..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ดวงใจ ทิวทอง)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรประพิทร์ เผ่าสวัสดิ์)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(อาจารย์ ดร.วิชชุดา วุฒาพิศย์)

สิริจร ศรีชลาคม : การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดง: มาย แท็งก์ (My Tank) (THE CREATION OF CONTEMPORARY DANCE COMBINED WITH THEATRICAL PROJECTION DESIGN: MY TANK) อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก: ศ. ดร.นราพงษ์ จรัสศรี, 386 หน้า.

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อสร้างสรรค์รูปแบบและศึกษาแนวคิดที่ได้หลังจากการปฏิบัติการสร้างสรรค์การแสดงผลงานนาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดงที่มีแนวคิดเรื่องปลากัดและพฤติกรรมกรรมมีอาณาเขตครอบครอง โดยใช้กระบวนการการสำรวจข้อมูลเชิงเอกสาร สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ศึกษาจากสื่อสารสนเทศ การสำรวจข้อมูลภาคสนาม การสังเกตการณ์งานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ การละคร และประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย จากนั้นจึงนำข้อมูลเหล่านั้นมาวิเคราะห์ เพื่อศึกษารูปแบบและองค์ประกอบในการแสดง ทำการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงาน ตลอดจนดำเนินการพัฒนา แก้ไขปรับปรุงการแสดง นำเสนอผลงานการแสดงสู่สาธารณชน สรุปผล และนำเสนอเป็นผลงานการวิจัยตามลำดับ

ผลของการวิจัยพบว่า ในด้านการสร้างสรรค์การแสดง สามารถจำแนกตามองค์ประกอบของการแสดงได้ 8 ประการ ได้แก่ 1) บทการแสดง สร้างสรรค์โครงเรื่องจากปลากัดและพฤติกรรมกรรมมีอาณาเขตครอบครอง 2) นักแสดง มีความสามารถในการแสดงนาฏศิลป์ตะวันตก และนาฏศิลป์ไทย 3) ลีลา ใช้แนวทางของนาฏศิลป์ร่วมสมัย เทคนิคต่าง ๆ ประยุกต์ผสมผสานทำการเคลื่อนไหวนาฏศิลป์รูปแบบอื่น ๆ 4) ดนตรีและเสียงประกอบการแสดง ใช้เสียงจากสิ่งแวดล้อมและดนตรีไทยร่วมสมัยรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ที่ประพันธ์และเรียบเรียงขึ้นมาใหม่ 5) การฉายภาพประกอบการแสดงผ่านอุปกรณ์เทคนิคการฉายภาพหลายรูปแบบ ใช้ทั้งภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และสื่อการนำเสนอภาพสด 6) สถานที่แสดง มีลักษณะของพื้นที่เฉพาะเปรียบเสมือนโหลของปลากัดแต่ละตัว 7) แสง ออกแบบเพื่อสนับสนุนการฉายภาพประกอบการแสดง 8) เครื่องแต่งกาย การออกแบบตามแนวคิดความเรียบง่ายตามรูปแบบค่านิยมความงามของนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ และนอกจากนี้ในด้านแนวคิดของการแสดงนาฏศิลป์ที่ปรากฏภายหลังจากการสร้างสรรค์ผลงาน พบว่ามีแนวคิด 7 ประการ ได้แก่ 1) การคำนึงถึงการสร้างสรรค์การแสดงเกี่ยวกับปลากัดและพฤติกรรมกรรมมีอาณาเขตครอบครอง 2) หลักการออกแบบนาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดง 3) ความเรียบง่ายตามแนวคิดนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ 4) องค์ประกอบทางด้านศิลปกรรม 5) การใช้พื้นที่เฉพาะในการจัดการแสดง 6) การให้ผู้ชมเคลื่อนที่ตามการแสดงไปในพื้นที่ต่าง ๆ และ 7) การสร้างสรรค์การแสดงที่เป็นศิลปะเพื่อศิลปะ การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ครั้งนี้ จึงเป็นการรวบรวมองค์ความรู้เพื่อพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ โดยการเชื่อมโยงองค์ความรู้ต่างสาขา เพื่อหากระบวนการในการสร้างสรรค์ เป็นแนวทางในการพัฒนาการนำเสนอนาฏศิลป์ในพื้นที่เฉพาะ ที่สนับสนุนการสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ทดลองในรูปแบบที่เปิดกว้างในวงการศึกษานาฏศิลป์ เป็นแนวทางที่เป็นประโยชน์ต่อผู้ที่ต้องการศึกษาการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพต่อไป

สาขาวิชา ศิลปกรรมศาสตร์

ปีการศึกษา 2559

ลายมือชื่อนิสิต

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

5786837235 : MAJOR FINE AND APPLIED ARTS

KEYWORDS: DANCE/CHOREOGRAPHY/SIAMESE FIGHTING FISH/PROJECTION DESIGN

SIRITHORN SRICHALAKOM: THE CREATION OF CONTEMPORARY DANCE COMBINED WITH THEATRICAL PROJECTION DESIGN: MY TANK. ADVISOR: PROF. NARAPHONG CHARASSRI, Ph.D., 386 pp.

The dissertation, “THE CREATION OF CONTEMPORARY DANCE COMBINED WITH THEATRICAL PROJECTION DESIGN: MY TANK”, aims to create performing arts and investigate the design approaches of performing arts. The performance is based on the concept of territoriality and inspired by the Siamese fighting fish. The data were collected from research documents, interviews with experts, media information, field surveys, observation of performing arts and the researcher’s experiences.

The results of the research shows that the creation of performing arts can be divided into eight components: 1) the structure of the performance is based on the concept of the Siamese fighting fish and Territoriality; 2) the performers are skilled in western dance as in Thai classical dance; 3) the choreography uses contemporary dance techniques combined with other dance styles; 4) the music and the sound effects use ambience sounds and contemporary electronic Thai music; 5) the theatrical projection design includes still picture projection, motion graphic projection and live projection; 6) the space is a site-specific performance area where the audience have to move along the various performing sites; 7) the lighting is designed to support the projection design; and 8) the costume design is based on the postmodern concept of simplicity. The concept of the creation of performing arts prioritizes 7 aspects: 1) consideration of the creation based on the concept of the Siamese fighting fish and Territoriality; 2) contemporary dance combined with theatrical projection design; 3) the postmodern concept of simplicity; 4) art composition; 5) site specific performances; 6) moving the audience and 7) art creation for art. The creation of this performance is deemed to be a good example for linking different knowledge from the creative process. In the future, it can become the starting idea for creating further dance performances in site-specific spaces and can be beneficial to those who are interested in the knowledge of theatre design for dance.

Field of Study: Fine and Applied Arts

Academic Year: 2016

Student's Signature

Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เรื่อง “การสร้างสรรคานาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการถ่ายภาพสำหรับการแสดง: มาย แท็งก์ (My Tank)” ฉบับนี้สามารถสำเร็จลุล่วงด้วยดี โดยผู้วิจัยได้รับองค์ความรู้ ความเมตตากรุณา จากบุคคลหลายฝ่าย ซึ่งผู้วิจัยมีความซาบซึ้งในพระคุณของทุกท่าน จึงขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

กราบขอบพระคุณ ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เป็นอย่างสูง ท่านเป็นผู้กรุณาประสิทธิ์ประสาทให้ความรู้ รวมถึงคำปรึกษา แนะนำแนวทางอันเป็นประโยชน์ต่อการสร้างสรรคงานทางด้านนาฏศิลป์ และการเขียนงานวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ซึ่งถ้าปราศจากคำแนะนำ และการดูแลอย่างใกล้ชิดของท่านวิทยานิพนธ์ฉบับนี้คงไม่อาจจะสำเร็จได้ ผู้วิจัยซาบซึ้งในความกรุณาของท่านเป็นอย่างสูง

กราบขอบพระคุณกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร.ภัทรวดี ภูษฎาภิรมย์ รองศาสตราจารย์ดวงใจ ทิวทอง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรประพิตร เป่าสวัสดิ์ และ อาจารย์ ดร.วิชชุดา วุธาติชัย ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไข และให้คำแนะนำอันเป็นประโยชน์ในการทำงานวิจัยครั้งนี้

กราบขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่กรุณาให้ข้อมูลในการสร้างสรรคงานวิจัย โดยเฉพาะอย่างยิ่ง คุณภัทรวดี มีชูชน รองศาสตราจารย์ กฤศรา วริศรา ภูริษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สมพร พุราจ อาจารย์จิรายุทธ พนมรักษ์ อาจารย์อานันท์ นาคคง อาจารย์ ดร.พัชรินทร์ สันติอัฐวรรณ อาจารย์ ดร.ธรากร จันทนะสาโร ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภัทระ คมขำ คุณสุพัตรา เครือครองสุข คุณมานพ มีจำรัส คุณนิกร แซ่ตั้ง คุณจิตติ ชมพี คุณพิเชษฐ์ ปลายสงวน คุณธนดล ฉัตรทอง และ คุณวิศรุต อังคทะวานิช ที่ทำให้ผู้วิจัยได้รับความรู้ ข้อมูล คำแนะนำ และแรงบันดาลใจในการทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้

ขอขอบพระคุณนักแสดง นักดนตรี ผู้ออกแบบ ผู้ดูแลเทคนิค เบื้องหลัง และผู้ให้การสนับสนุนทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ งานวิจัยฉบับนี้จะสำเร็จไปไม่ได้หากไม่ได้รับความกรุณาและความช่วยเหลือจากทุกท่านอย่างดียิ่ง

กราบขอบพระคุณคณาจารย์ เจ้าหน้าที่ และนิสิตคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่ให้ความเมตตา ให้ความรู้ ให้ความช่วยเหลือผู้วิจัยตลอดมา

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา ครอบครัว รวมไปถึงทุกท่านที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ซึ่งเป็นส่วนสำคัญและเป็นแรงผลักดันอันยิ่งใหญ่ในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ให้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฐ
สารบัญภาพ	ฒ
สารบัญแผนภูมิ.....	ณ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 คำถามในการวิจัย.....	2
1.2.1 รูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์	3
1.2.2 แนวคิดที่ได้หลังจากการปฏิบัติการสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการ ถ่ายภาพเพื่อการแสดง: มาย แท็งก์ (My Tank) ที่มีแนวคิดเรื่องปลากัดและ พฤติกรรม การมีอาณาเขตครอบครอง	3
1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	4
1.4 ขอบเขตของการวิจัย	5
1.5 กรอบแนวคิดของการวิจัย	5
1.6 วิธีการดำเนินงานวิจัย.....	6
1.6.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	6
1.6.2 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล.....	8
1.7 ข้อตกลงเบื้องต้น.....	9
1.8 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	9
1.9 การรายงานผลการวิจัย	9

1.10 สรุปบท.....	10
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	12
2.1 อารัมภบท.....	12
2.2 นิยามศัพท์.....	12
2.2.1 นาฏยศิลป์.....	12
2.2.2 นาฏยศิลป์สร้างสรรค์.....	14
2.2.3 นาฏยศิลป์ร่วมสมัย (Contemporary Dance).....	14
2.2.4 นาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่.....	16
2.2.5 ความคิดสร้างสรรค์.....	17
2.2.6 ปลากัด.....	19
2.2.7 การฉายภาพสำหรับการแสดง (Projection for the Performing Arts).....	20
2.3 ปลากัด.....	21
2.3.1 ลักษณะตามธรรมชาติของปลากัด.....	22
2.3.2 สายพันธุ์และประเภทของปลากัด.....	22
2.3.3 การเลี้ยงปลากัด.....	26
2.3.4 ปลากัดในฐานะสัตว์เศรษฐกิจ.....	29
2.3.5 พฤติกรรมการรุกรานของปลากัดไทย.....	30
2.4 แนวคิดการมีพื้นที่ในอาณาเขตครอบครองระหว่างสัตว์และมนุษย์.....	33
2.4.1 การมีพื้นที่ในอาณาเขตครอบครองของสัตว์.....	33
2.4.2 การมีพื้นที่ในอาณาเขตครอบครองของมนุษย์.....	35
2.5 แนวคิดเรื่องจิตวิทยาที่มีต่อพฤติกรรมที่เว้นว่างส่วนบุคคล.....	36
2.5.1 ปรากฏการณ์และหน้าที่ของพฤติกรรมที่เว้นว่างส่วนบุคคล.....	36
2.6 นาฏยศิลป์สร้างสรรค์.....	38

2.6.1 แนวคิดของความคิดสร้างสรรค์.....	38
2.6.2 แนวความคิดในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์	39
2.7 การออกแบบการฉายภาพสำหรับการแสดง	43
2.7.1 วิวัฒนาการการออกแบบการฉายภาพสำหรับการแสดง	44
2.7.2 การเริ่มใช้การฉายภาพสำหรับการแสดงในประเทศไทย.....	46
2.7.3 บทบาทของการฉายภาพสำหรับการแสดงในการแสดง.....	51
2.7.4 ส่วนประกอบหลักที่จะคำนึงถึงในการออกแบบการฉายภาพ	53
2.8 ศิลปะการแสดงที่มีการออกแบบการฉายภาพสำหรับการแสดง.....	53
2.8.1 ศิลปะการแสดงที่มีการออกแบบการฉายภาพสำหรับการแสดงในประเทศไทย	54
2.8.2 ศิลปะการแสดงที่มีการออกแบบการฉายภาพประกอบการแสดงในต่างประเทศ..	56
2.9 เกณฑ์มาตรฐานศิลปินเป็นการคัดสรรศิลปินที่เป็นต้นแบบทางนาฏยศิลป์	59
2.9.1 เป็นผู้มั่งมีจิตวิญญาณและเป็นศิลปิน (Spiritual)	59
2.9.2 มีประสบการณ์การเรียนรู้และการทำงานในฐานะที่เป็นศิลปิน (Experience)	60
2.9.3 เป็นผู้มีความสามารถหลากหลายแบบ (Versatile)	60
2.9.4 มีความเป็นผู้นำและเป็นผู้บุกเบิก (Pioneer).....	60
2.9.5 มีปรัชญาในการทำงาน (Philosophy).....	60
2.9.6 มีการสร้างสรรค์ (Creativity)	60
2.9.7 มีรสนิยม (Taste)	60
2.9.8 มีการถ่ายทอดความรู้ (Communication).....	60
2.9.9 เป็นผู้หายาก (Rarity)	60
2.9.10 มีจรรยาบรรณ (Ethic).....	60
2.9.11 มีความหลงใหล (Passion)	60
2.10 ความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้องานวิจัย.....	61

2.10.1	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ.....	61
2.11	สรุปบท.....	64
บทที่ 3	วิธีดำเนินการวิจัย.....	65
3.1	อาร์มบท.....	65
3.2	รูปแบบงานวิจัย.....	65
3.2.1	การวิจัยเชิงสร้างสรรค์.....	65
3.2.2	การวิจัยเชิงคุณภาพ.....	68
3.3	การออกแบบงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์.....	70
3.3.1	วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	70
3.3.2	คำถามในการวิจัย.....	70
3.4	เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย.....	84
3.4.1	สำรวจข้อมูลเชิงเอกสาร (Literary Research).....	85
3.4.2	สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย (Interview with the experts).....	86
3.4.3	ศึกษาจากสื่อสารสนเทศ (Media Studies).....	87
3.4.4	การสำรวจข้อมูลภาคสนาม (Field Survey).....	90
3.4.5	การสังเกตการณ์งานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์และการละคร (Performing Art Observation).....	91
3.4.6	จากประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย (Personal Experience).....	91
3.5	ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย.....	94
3.6	ผู้เกี่ยวข้องกับงานวิจัย.....	95
3.6.1	เกณฑ์ในการคัดเลือกผู้เกี่ยวข้อง.....	95
3.6.2	รายชื่อผู้เกี่ยวข้องกับการวิจัย.....	96
3.7	สรุปบท.....	105

บทที่ 4 กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลและการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์.....	106
4.1 อารัมภบท.....	106
4.2 การวิเคราะห์ข้อมูล	106
4.2.1 การวิเคราะห์รูปแบบของผลงานนาฏศิลป์จากแนวคิดเรื่องปลากัดและพฤติกรรม การมีอาณาเขตครอบครอง.....	107
4.2.2 การวิเคราะห์แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์การแสดงผลงานนาฏศิลป์ร่วม สมัยร่วมกับการถ่ายภาพสำหรับการแสดง: มาย แท็งก์ (My Tank).....	273
4.3 อภิปรายผล.....	304
4.4 สรุปบท	308
บทที่ 5 บทสรุป	309
5.1 อารัมภบท.....	309
5.2 ผลที่ได้จากการวิจัย “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการถ่ายภาพสำหรับ การแสดง: มายแท็งก์ (My Tank)”	309
5.2.1 รูปแบบของการสร้างสรรค์ผลงาน “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับ การถ่ายภาพสำหรับการแสดง: มายแท็งก์ (My Tank)”	310
5.2.2 แนวคิดที่ได้หลังจากการปฏิบัติการ “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับ การถ่ายภาพสำหรับการแสดง: มายแท็งก์ (My Tank)”	313
5.3 ผลงานการแสดงชุด “มายแท็งก์ (My Tank)”	316
5.4 การสำรวจประชากรพิจารณาที่เกี่ยวข้องกับการแสดงผลงาน “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วม สมัยร่วมกับการถ่ายภาพสำหรับการแสดง: มายแท็งก์ (My Tank)”	355
5.4.1 การสอบถามความคิดเห็น.....	355
5.4.3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากการชมการแสดง	362
5.5 ข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาค้นคว้าและการทำการวิจัยต่อไปในอนาคต.....	364
รายการอ้างอิง	365

ภาคผนวก.....	372
ภาคผนวก ก บัตรเชิญ สูจิบัตร และนิทรรศการข้อมูลการแสดงผลงานดุซมิญนิพนธ์นาฏยศิลป์ ร่วมสมัย ร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดง ชุด “มายแท็งก์ (My Tank)”	373
ภาคผนวก ข ตัวอย่างแบบประเมินผลงาน.....	377
ภาคผนวก ค บรรยากาศการแสดงผลงานดุซมิญนิพนธ์นาฏยศิลป์ร่วมสมัย ร่วมกับการฉายภาพ สำหรับการแสดง ชุด “มายแท็งก์ (My Tank)” วันที่ 8-10 พฤศจิกายน 2559	380
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์	386



สารบัญตาราง

ตารางที่ 1 ตารางเปรียบเทียบองค์ประกอบทางทัศนศิลป์และองค์ประกอบของนาฏศิลป์ตาม แนวความคิดของ ภัทราวดี มีชูธน	40
ตารางที่ 2 ตารางกำหนดการสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้องกับงานวิจัย	98
ตารางที่ 3 นักแสดง.....	110
ตารางที่ 4 ภาพการแสดงโดยเรียงลำดับตั้งแต่ต้นจนจบในการปฏิบัติการครั้งที่ 1	127
ตารางที่ 5 ตารางสรุปปัญหาและแนวทางในการปรับปรุงการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 1	145
ตารางที่ 6 ตารางโครงสร้างหลักของท่าทางจากการสังเกตการณ์พฤติกรรมก่อนการต่อสู้ของ ปลากัด	156
ตารางที่ 7 ภาพการแสดงโดยเรียงลำดับตั้งแต่ต้นจนจบในการปฏิบัติการครั้งที่ 2	162
ตารางที่ 8 ตารางสรุปปัญหาและแนวทางในการปรับปรุงการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 2	192
ตารางที่ 9 ภาพการแสดงองค์ 4 โดยเรียงลำดับตั้งแต่ต้นจนจบในการปฏิบัติการครั้งที่ 3	201
ตารางที่ 10 ตารางสรุปปัญหาและแนวทางในการปรับปรุงการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 3	211
ตารางที่ 11 ตารางสรุปดนตรีและเสียงประกอบการแสดง	214
ตารางที่ 12 ตารางสรุปการถ่ายภาพประกอบการแสดงในองค์ 2 - องค์ 5.....	224
ตารางที่ 13 ตารางสรุปเครื่องแต่งกาย.....	228
ตารางที่ 14 ภาพการแสดงโดยเรียงลำดับตั้งแต่ต้นจนจบในการปฏิบัติการครั้งที่ 4	230
ตารางที่ 15 ตารางสรุปปัญหาและแนวทางในการปรับปรุงการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 4.....	243
ตารางที่ 16 ตารางสรุปการออกแบบเครื่องแต่งกาย	246
ตารางที่ 17 ภาพการแสดงโดยเรียงลำดับตั้งแต่ต้นจนจบในการปฏิบัติการครั้งที่ 5	249

ตารางที่ 18 ตารางแนวความคิดของการฉายภาพสำหรับการแสดงในแต่ละช่วง	283
ตารางที่ 19 ประมวลภาพการแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์จาก“การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัย ร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดง: มายแท็งก์ (My Tank)”	317
ตารางที่ 20 ผลสำรวจข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	356
ตารางที่ 21 ผลสำรวจความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมชมการแสดงผลงานนาฏศิลป์ ในวันที่ 9 พฤศจิกายน 2559	358
ตารางที่ 22 ผลสำรวจความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมชมการแสดงผลงานนาฏศิลป์ ในวันที่ 10 พฤศจิกายน 2559	360



สารบัญภาพ

ภาพที่ 1 ภาพปลากัดทางพระจันทร์ครึ่งซีก หรือปลากัดฮาล์ฟมูนเดลตา	24
ภาพที่ 2 ภาพปลากัดทางมงกุฎ หรือปลากัดคราวน์เทล	25
ภาพที่ 3 ภาพฟาร์มปลากัดนครปฐมที่เลี้ยงเป็นสัตว์เศรษฐกิจ	27
ภาพที่ 4 ภาพการเลี้ยงปลากัดในเหล็ยมของผู้วิจัยที่เป็นการเลี้ยงเพื่อความสวยงาม	28
ภาพที่ 5 ภาพการเทียบปลากัดในเหล็ยม หรือคือการดึงกระดาดขึ้นออกเพื่อให้ปลาพอง	31
ภาพที่ 6 ภาพจากการแสดงเรื่อง คามิน่า บุราน่า	46
ภาพที่ 7 ภาพการฉายภาพนิ่งเป็นฉากการแสดงจากการแสดงเรื่อง คิงเคียด ของภัทราวดี เจียเตอร์.....	48
ภาพที่ 8 ภาพการฉายภาพนิ่งที่มีลักษณะบิดเบี้ยวจากการแสดงเรื่อง ก่องข้าวน้อย.....	49
ภาพที่ 9 ภาพจากการแสดงเรื่อง “เบื้องหน้า เบื้องหลัง การเต้นระบำ” ของ นราพงษ์ จรัสศรี .55	
ภาพที่ 10 ภาพแผ่นปิดโฆษณาของการแสดง “เบื้องหน้า เบื้องหลัง การเต้นระบำ”	56
ภาพที่ 11 ภาพการแสดง “ฟิวเจอร์ เซลฟ์” (Future Self) ของ เวนย์ แม็กเกรเกอร์	57
ภาพที่ 12 ภาพการแสดง “ฟิวเจอร์ เซลฟ์” (Future Self) ของ เวนย์ แม็กเกรเกอร์	58
ภาพที่ 13 ภาพจากการแสดงชุด “ความหลัง” (Nostalgia) ของ นราพงษ์ จรัสศรี.....	89
ภาพที่ 14 ภาพการใช้โหลแก้วในการแสดงชุด “ความหลัง” (Nostalgia) ของ นราพงษ์ จรัสศรี 89	
ภาพที่ 15 ภาพพื้นที่ระหว่างเสา 2 ต้นหน้าตึกคณะศิลปกรรมศาสตร์ 1	119
ภาพที่ 16 ภาพด้านหน้าห้องแดงทางเชื่อมระหว่างตึกศิลปกรรมศาสตร์ 1 และ 2.....	121
ภาพที่ 17 ภาพภายในห้องแดงทางเชื่อมระหว่างตึกศิลปกรรมศาสตร์ 1 และ 2.....	122
ภาพที่ 18 ภาพแผนผังการใช้พื้นที่บริเวณคณะศิลปกรรมศาสตร์ในการแสดงแต่ละช่วง	123
ภาพที่ 19 ภาพบริเวณโถงชั้น 1 ตึกคณะศิลปกรรมศาสตร์ 2	124
ภาพที่ 20 ภาพจากการทดลองฉายภาพส่วนประกอบของปลากัดที่ผ่านการตัดต่อเบื้องต้น	125
ภาพที่ 21 ภาพอุปกรณ์ประกอบการแสดงที่เป่าลูกโป่งพองสบู่.....	150

ภาพที่ 22 ภาพนักแสดงขณะทำการทดลองที่เป่าลูกโป่งพองสบู่.....	151
ภาพที่ 23 ภาพจำลองลักษณะของพื้นที่ที่ถูกแบ่งออกเป็น 2 ฝั่ง.....	153
ภาพที่ 24 ภาพนักแสดง 2 คนเคลื่อนไหวเหมือนกันแต่สลับด้านเหมือนส่องกระจกด้วยการเดินสัด มีผู้นำและมีผู้ตาม ในการนำเสนอพฤติกรรมก่อนการต่อสู้ของปลากัด	155
ภาพที่ 25 ภาพจำลองแสดงลักษณะของพื้นที่ที่ถูกใช้เสมือนเป็นโหลวงกลม.....	157
ภาพที่ 26 ฉากสำหรับการถ่ายปลากัดเพื่อทำวิดีโอในการฉายภาพสำหรับการแสดง.....	159
ภาพที่ 27 ภาพการทดลองจัดสถานที่ให้เป็นโหลปลากัด	161
ภาพที่ 28 ภาพเครื่องฉายข้ามศีรษะและการจัดวางอุปกรณ์ที่จะใช้ในการแสดงองค์ 1 ช่วงที่ 1	196
ภาพที่ 29 ภาพการวางบอร์ดนิทรรศการมาทางเข้าด้านหนึ่งของห้องแดง	197
ภาพที่ 30 ภาพจำลองการฉายภาพเพื่อสร้างบรรยากาศร้านขายปลากัดในห้องแดง	198
ภาพที่ 31 ภาพจำลองตำแหน่งของนักแสดงที่จะเข้ามาอยู่ในโครงสร้างติดไฟเพื่อให้	198
ภาพที่ 32 ภาพรูปแบบแท่นและโครงสร้างที่ใช้ ด้านซ้ายคือแท่นวางเครื่องฉายภาพเคลื่อนที่ 2	199
ภาพที่ 33 ภาพแสดงสัดส่วนและลักษณะการจัดที่นั่งผู้ชมชั่วคราวบนพื้นเวทีของบริเวณโถงชั้น 1 ตึกคณะศิลปกรรมศาสตร์ 2 และนั่งร้านที่จะติดตั้งเครื่องฉายไปยังเวที..	200
ภาพที่ 34 ภาพเปรียบเทียบการใช้ผ้าบุฉาก 2 สี.....	217
ภาพที่ 35 (ภาพบน) ภาพการวางตู้ปลาเพื่อใช้รองรับน้ำบนเครื่องฉายข้ามศีรษะ	218
ภาพที่ 36 ภาพลักษณะของน้ำหลังจากหยุดสัสมอาหารสีฟ้าลงไป	219
ภาพที่ 37 ภาพการจัดเตรียมพื้นผิวและตารางสัดส่วน.....	220
ภาพที่ 38 ภาพแท่นและโครงสร้าง ด้านซ้ายคือแท่นที่ใช้วางเครื่องฉายภาพ.....	221
ภาพที่ 39 ภาพพื้นที่การแสดงช่วงองค์ 2-5 ที่ตกแต่งเสร็จแล้ว.....	222
ภาพที่ 40 ภาพแสดงระยะฉายของเครื่องฉายที่ผ่านการควบคุมด้วยระบบปฏิบัติการพีวีพี 2..	223
ภาพที่ 41 ภาพแสดงการใช้ไฟ ที่มาจากทิศทางที่แตกต่างจากการฉายภาพ.....	245

ภาพที่ 42 ภาพจากการแสดงนิทรรศการ เดอะ ซิมโฟนี ออฟ เบต้า (The Symphony of Betta).....	274
ภาพที่ 43 ภาพจากการแสดงชุด “เรด ปีเตอร์”	275
ภาพที่ 44 ภาพจากการแสดงชุด “เรด ปีเตอร์” (Red Peter) ของ จิตติ ชมพี	276
ภาพที่ 45 ภาพจากภาพยนตร์สั้น ๆ ที่เกริ่นแนวความคิดของนาฏยศิลป์ร่วมสมัยเรื่อง “วันทอง”	278
ภาพที่ 46 ภาพจากการแสดงเรื่อง “เบื้องหน้า เบื้องหลัง การเต้นระบำ” ของ นราพงษ์ จรัสศรี.....	280
ภาพที่ 47 ภาพจากการแสดงเรื่อง “ร.รัก ล.ลิลิต ลิลิตพระลอ” ของ ภัทราวดีเธียเตอร์.....	281
ภาพที่ 48 ภาพจากการแสดงเรื่อง เซสซิ่ง เดอะ เวล ของ อะลาบอดาร์ช อาร์ท โปรเจ็ค.....	282
ภาพที่ 49 ภาพจากการแสดงเรื่อง ชุด โรซ่า แดนส์ โรซ่า ออกแบบท่าเต้นโดย เดอ เคียมากเกอร์.....	287
ภาพที่ 50 ภาพการเคลื่อนไหวที่สร้างมาจากโจทย์ของกิริยาอาการตามธรรมชาติของมนุษย์ และปลากัด ในองก์ 1 ช่วงที่ 2	288
ภาพที่ 51 ภาพจากการแสดงชุด “ความหลัง” (Nostalgia) ของ นราพงษ์ จรัสศรี.....	290
ภาพที่ 52 ภาพจากการแสดงเรื่อง “รื้อกิ้ง รามา”	292
ภาพที่ 53 ภาพวงปีพาทย์ วงดนตรีรื้อก วงประสานเสียง ประกอบการแสดงเรื่อง “รื้อกิ้ง รามา”	292
ภาพที่ 54 ภาพเหลี่ยมรูปแบบต่าง ๆ ที่ปรากฏในนาฏยศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการถ่ายภาพสำหรับการแสดง: มาย แท็งก์ (My Tank)	293
ภาพที่ 55 ภาพการแสดงเรื่อง “โองการสันติกรรม”	295
ภาพที่ 56 ภาพการจัดพื้นที่ให้ผู้ชมดูการแสดงในช่วงองก์ 1 หน้าคณะศิลปกรรมศาสตร์	296
ภาพที่ 57 ภาพการเปลี่ยนพื้นที่ให้เป็นพื้นที่สำหรับการแสดงสำหรับองก์ 2-5	296
ภาพที่ 58 ภาพการแสดงเรื่อง “ด้านซิ่ง”	297
ภาพที่ 59 ภาพการแสดงเรื่อง “ตีมอน อิน เวนิส”	299
ภาพที่ 60 ภาพการแสดงเรื่อง “เล็ดเตอร์ ทู อีส ฟาเตอร์”	299

ภาพที่ 61 ภาพจากการแสดงต่อสาธารณชน เมื่อผู้ชมเคลื่อนที่ชมการแสดงไปตามพื้นที่ ต่าง ๆ.....	300
ภาพที่ 62 ภาพจากการแสดงชุด “ชาโลเม่ นางผู้เดินระบำผู้ขอหัว”	302
ภาพที่ 63 ภาพจากการแสดงร่วมสมัยเรื่อง “ด้านซิง เฟอซซ บลัด อิน เดอะ แคทส์ เนก”	303



สารบัญแผนภูมิ

แผนภูมิที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัยเรื่องการสร้างสรรค้ นาฏยศิลป์จากแรงบันดาลใจปลากัด6



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในธรรมชาติมีสัตว์น้อยชนิดที่พร้อมที่จะแสดงพฤติกรรมการรุกรานด้วยตัวของมันเองอยู่ตลอดเวลา (Spontaneously Aggressive) เพื่อแสดงถึงสัญชาตญาณของการอยู่รอด และเพื่อป้องกันไม่ให้มีจำนวนประชากรเข้ามาในพื้นที่มากเกินไป ผ่านพฤติกรรมของการโจมตี การหลบหนี และการยอมแพ้ ที่ทำให้เห็นรูปแบบการรุกรานที่แตกต่างกัน เช่นเดียวกับปลากัดไทยที่มีลักษณะนิสัยเป็นปลานักสู้ การต่อสู้กันของปลากัดหรือการกัดปลานั้นไม่โหดร้าย ป่าเถื่อน สยดสยอง แต่เป็นการต่อสู้ที่เร้าใจ เต็มไปด้วยศิลปะและความงามอย่างมีชั้นเชิง มีลีลาการเคลื่อนไหวที่สง่างาม คล่องแคล่ว เฉียบแหลม และอดทน ความงามของปลากัดจะแสดงออกมาอย่างเต็มที่เมื่อถูกกระตุ้นจากสิ่งเร้าที่เข้ามาปรากฏในอาณาเขตของตน

ปลากัดตัวผู้สามารถเปลี่ยนสีได้อย่างงดงามเมื่อถูกกระตุ้นในสภาวะตื่นตัว ครีบทูครีบจะแผ่กางออก แผ่นเยื่อหุ้มเหงือกจะขยายพอง ทำให้ดูมีสง่า และดูอาจหาญ ลักษณะการว่ายน้ำ และลักษณะของครีบทูของปลากัดเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว เป็นจุดดึงดูดให้คนนิยมเลี้ยงปลากัดมาตั้งแต่สมัยโบราณ มีจุดประสงค์ของการเลี้ยงทั้งเพื่อดูเล่น และการนำปลากัดมาต่อสู้กันเป็นกีฬาพื้นบ้าน ปัจจุบันปลากัดได้กลายเป็นแนวความคิดด้านศิลปะการถ่ายภาพ จนทำให้ช่างภาพชาวไทยผู้สร้างสรรค์ผลงานถ่ายภาพปลากัด คือ คุณวิศรุต อังคทะวานิช มีชื่อเสียงและได้รับเชิญให้ไปจัดนิทรรศการทั่วโลก แต่ยังไม่มีการนำปลากัดมาใช้เป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์ศิลปะรูปแบบอื่น ๆ

ด้วยความสนใจในพฤติกรรมการรุกรานที่เกิดจากการหวงอาณาเขตครอบครองของปลากัด และจากประสบการณ์การเลี้ยงปลากัด รวมถึงประสบการณ์การทำงานที่เกี่ยวข้องกับการฉายภาพสำหรับการแสดง ทำให้ผู้วิจัยมีความคิดที่จะนำลักษณะพฤติกรรมของปลากัดมาเปรียบเทียบกับมนุษย์ที่มีพื้นฐานการปกป้องอาณาเขตครอบครองของตนเช่นเดียวกันกับสัตว์ อ้างอิงถึงทฤษฎีทางด้านจิตวิทยาเรื่อง พฤติกรรมที่เว้นว่างส่วนบุคคล (Personal Space) ที่กล่าวถึงพื้นที่ที่มองด้วย

ตาเปล่าไม่เห็นที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อใช้สำหรับสร้างขอบเขตของตนเองในการดำรงอยู่ในสถานที่หรือสถานการณ์ต่าง ๆ ทางสังคม นำมาเชื่อมโยงเป็นแนวความคิดในการสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัย ออกแบบการเคลื่อนไหวจากธรรมชาติของปลา กัด เปรียบเทียบพื้นที่ของมนุษย์กับเหลี่ยมหรือตู้กระจกเล็ก ๆ ที่ใช้เลี้ยงปลา กัด โดยใช้แสงและภาพจากการฉายภาพสำหรับการแสดง (Theatrical Projection Design) เป็นองค์ประกอบหลัก

การฉายภาพสำหรับการแสดง (Theatrical Projection Design) เป็นเทคนิคประกอบการแสดงรูปแบบหนึ่ง โดยทำการฉายภาพผ่านอุปกรณ์ที่หลากหลาย เช่น เครื่องฉายภาพในรุ่นต่าง ๆ หรือเครื่องฉายสไลด์ มาเป็นองค์ประกอบส่วนหนึ่งของการแสดงเช่นเดียวกับฉากและแสง ใช้ในการสื่อถึงบรรยากาศหรือสถานที่ของการแสดงในแต่ละตอน สื่อถึงอารมณ์ ความรู้สึกของตัวละคร และเสริมบรรยากาศของการแสดงในแต่ละตอนเช่นเดียวกับการใช้แสงประกอบการแสดง ทำให้ผู้ชมเกิดความสนใจ และเข้าใจเรื่องราวของการแสดงที่ต้องการนำเสนอ โดยการใช้งานของอุปกรณ์การฉายภาพดังกล่าวจะต้องคำนึงถึงเรื่องราวของการแสดง การให้ความสำคัญ การมีบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญในด้านฉากและแสง รวมถึงความรอบคอบ แม่นยำของผู้ออกแบบการฉายภาพ จึงจะทำให้การแสดงออกมาสมบูรณ์

จากความสำคัญและความเป็นมาข้างต้น วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดงที่มีแนวคิดเรื่องปลา กัด และพฤติกรรมการมีอาณาเขตครอบครอง ชื่อชุดการแสดง “มาย แท็งก์” (My Tank) ผู้วิจัยหวังว่า วิทยานิพนธ์เพื่อการสร้างสรรค์การแสดงฉบับนี้จะเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยในประเทศไทยต่อไปในอนาคต

1.2 คำถามในการวิจัย

ในวิทยานิพนธ์เรื่อง “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพชุด มาย แท็งก์ (My Tank)” ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์ที่จะค้นหาแนวทางในการออกแบบงานนาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดงโดยใช้แนวคิดเรื่องปลา กัด และพฤติกรรมการมีอาณาเขตครอบครอง มาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ ผู้วิจัยจึงได้ตั้งประเด็นคำถามสำคัญเพื่อค้นหาแนวทางใน

การสร้างสรรคตามองค์ประกอบของการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพชุด มาย แท็งก์ (My Tank) ดังต่อไปนี้

1.2.1 รูปแบบการสร้างสรรคนาฏยศิลป์

คำถามในการวิจัยสามารถจำแนกตามองค์ประกอบของนาฏยศิลป์เพื่อสรุปผลให้เห็นถึงสาระสำคัญของการแสดง หลักคิดและพื้นฐานการออกแบบ คุณสมบัติหรือลักษณะของการแสดงเพื่อหาคำตอบเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานการสร้างนาฏยศิลป์ในการวิจัยฉบับนี้ โดยมีประเด็นต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

- 1.2.1.1 การออกแบบบทของการแสดง
- 1.2.1.2 การคัดเลือกนักแสดง
- 1.2.1.3 การออกแบบลีลานาฏยศิลป์
- 1.2.1.4 ดนตรีและเสียงประกอบการแสดง
- 1.2.1.5 การออกแบบการฉายภาพสำหรับการแสดง
- 1.2.1.6 การออกแบบสถานที่แสดง
- 1.2.1.7 การออกแบบแสง
- 1.2.1.8 การออกแบบเครื่องแต่งกาย

1.2.2 แนวคิดที่ได้หลังจากการปฏิบัติการสร้างสรรค์การแสดงนาฏยศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดง: มาย แท็งก์ (My Tank) ที่มีแนวคิดเรื่องปลากัดและพฤติกรรมการมีอาณาเขตครอบครอง

ผู้วิจัยได้พิจารณาตั้งคำถามเกี่ยวกับแนวคิดเรื่องปลากัดและพฤติกรรมการมีอาณาเขตครอบครอง มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ เพื่อหาคำตอบที่ทำให้สามารถกำหนดลักษณะภาพรวมของโครงสร้างการสร้างสรรค์ในงานวิจัยฉบับนี้ โดยได้จำแนกออกเป็นประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

1.2.1.1 แนวคิดที่ได้หลังจากการปฏิบัติการสร้างสรรค์การแสดงที่เกี่ยวกับปลากัด และพฤติกรรมการมีอาณาเขตครอบครอง

1.2.1.2 แนวคิดที่ได้หลังจากการปฏิบัติการสร้างสรรค์การแสดงที่เกี่ยวกับหลักการ ออกแบบนาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดง

1.2.1.3 แนวคิดที่ได้หลังจากการปฏิบัติการสร้างสรรค์การแสดงที่เกี่ยวกับแนวคิด นาฏศิลป์หลังสมัยใหม่

1.2.1.4 แนวคิดที่ได้หลังจากการปฏิบัติการสร้างสรรค์การแสดงที่เกี่ยวกับ องค์ประกอบทางด้านศิลปกรรม

1.2.1.5 แนวคิดที่ได้หลังจากการปฏิบัติการสร้างสรรค์การแสดงที่เกี่ยวกับการใช้ พื้นที่เฉพาะในการจัดการแสดง (Site Specific Performance)

1.2.1.6 แนวคิดที่ได้หลังจากการปฏิบัติการสร้างสรรค์การแสดงที่เกี่ยวกับการที่ผู้ชม จะเคลื่อนที่ตามการแสดงไปในพื้นที่ต่าง ๆ

1.2.1.7 แนวคิดที่ได้หลังจากการปฏิบัติการสร้างสรรค์การแสดงที่เกี่ยวกับการ สร้างสรรค์การแสดงที่เป็นศิลปะเพื่อศิลปะ

1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

ผู้วิจัยกำหนดวัตถุประสงค์คือ

1.3.1 เพื่อค้นหาและศึกษารูปแบบนาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดง: มาย แท็งก์ (My Tank) ที่มีแนวคิดเรื่องปลากัดและพฤติกรรมการมีอาณาเขตครอบครองของปลากัด

1.3.2 เพื่อศึกษาแนวคิดที่ได้หลังจากการปฏิบัติการสร้างสรรค์การแสดงผลงานนาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดง: มาย แท็งก์ (My Tank) ที่มีแนวคิดเรื่องปลากัดและพฤติกรรมการมีอาณาเขตครอบครอง

1.4 ขอบเขตของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตไว้ดังนี้

1.4.1 ศึกษา สังเกตการณ์ และใช้ปลากัดทางพระจันทร์ครึ่งซีก หรือปลากัดฮาล์ฟมูนเดลตาที่ผู้วิจัยมีประสบการณ์การเลี้ยงโดยตรงในการสร้างสรรค์การแสดงเท่านั้น

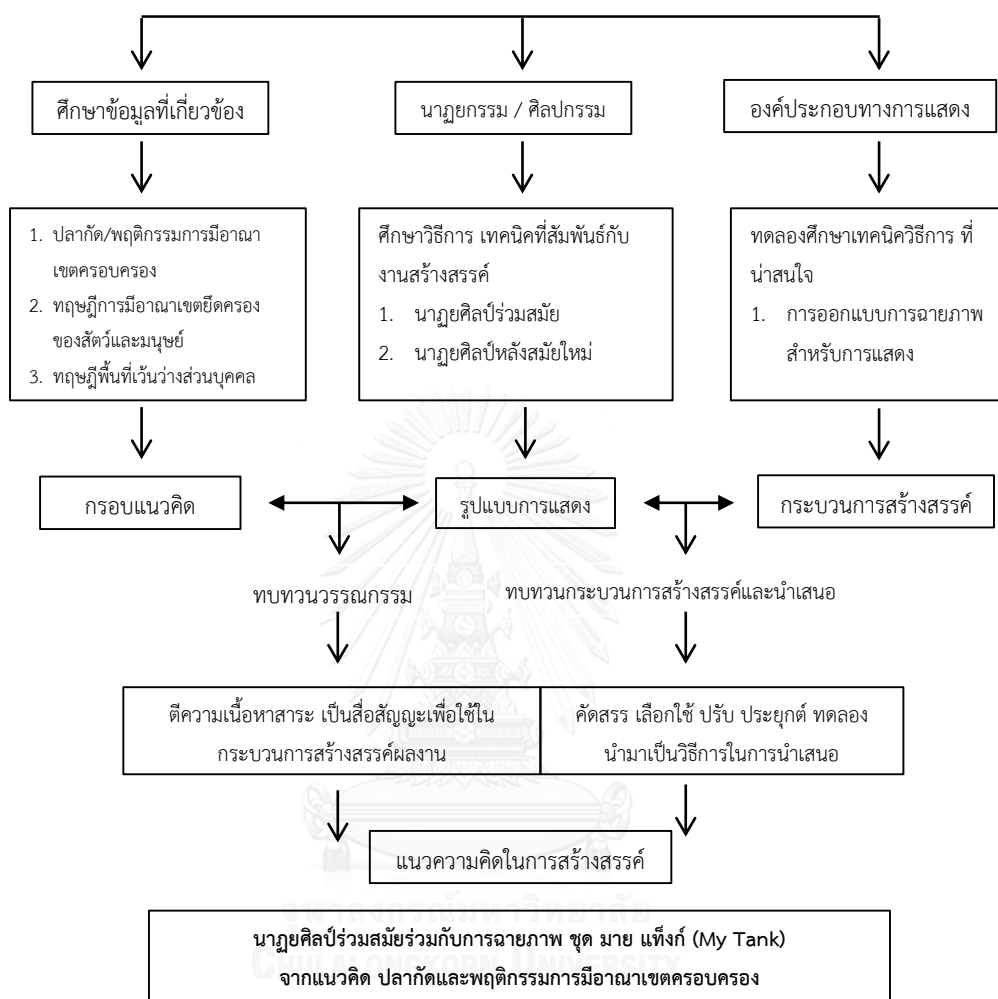
1.4.2 รูปแบบนาฏศิลป์ที่ผู้วิจัยได้นำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานวิจัยสร้างสรรค์นี้ใช้รูปแบบนาฏศิลป์ร่วมสมัยเป็นหลัก ประกอบด้วยนาฏศิลป์รูปแบบอื่น ๆ เพื่อให้สอดคล้องตามโครงเรื่องบทการแสดงที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานแนวคิดของความร่วมสมัย

1.4.2 ในงานวิจัยฉบับนี้ไม่กำหนดขอบเขตในการศึกษาข้อมูลทางด้านเอกสาร แต่เครื่องมือในการวิจัยอื่น ได้แก่ สื่อสารสนเทศ และผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ที่ทำการสังเกตการณ์เพื่อศึกษาตัวอย่าง จะทำการศึกษาแต่ข้อมูลเฉพาะที่เกี่ยวข้องการกับการสร้างสรรค์การแสดงซึ่งเกิดขึ้นในช่วงระยะเวลา 30 ปีที่ผ่านมาเท่านั้น คือตั้งแต่ปีพ.ศ. 2529 เป็นต้นมา เนื่องจากข้อจำกัดในการเข้าถึงข้อมูล

1.5 กรอบแนวคิดของการวิจัย

ผู้วิจัยได้นำพื้นฐานความคิดในข้อ 1.2 ข้างต้น โดยการใช้องค์ความรู้จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตลอดจนศึกษาผลงานนาฏศิลป์ การฝึกปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง การสัมภาษณ์ การสาธิตนาฏศิลป์จากผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิ องค์ความรู้เหล่านี้ถูกนำมาประมวลและวิเคราะห์เป็นกระบวนการเพื่อสรุปแนวความคิดในการสร้างสรรค์ในวิจัยครั้งนี้ แสดงเป็นแผนภูมิได้ดังต่อไปนี้

แผนภูมิที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากแรงบันดาลใจ ปลายัด
ที่มา: ผู้วิจัย



1.6 วิธีการดำเนินงานวิจัย

ผู้วิจัยมีวิธีดำเนินงานวิจัยดังนี้

1.6.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

วิทยานิพนธ์เรื่อง นาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพ ชุด มาย แท็งก์ (My Tank) ผู้วิจัย
มีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยดังต่อไปนี้

1.6.1.1 การสำรวจข้อมูลเชิงเอกสาร

ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลจากหนังสือ ตำราและบทความทางวิชาการต่าง ๆ ทั้งในประเทศและต่างประเทศในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยสร้างสรรค์นาฏศิลป์ โดยแบ่งกลุ่มข้อมูลได้ดังต่อไปนี้

- 1) ข้อมูลเกี่ยวกับปลากัดและพฤติกรรมการมีอาณาเขตครอบครอง
- 2) ข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดการมีอาณาเขตครอบครองพื้นที่ระหว่างมนุษย์และสัตว์
- 3) ข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดเรื่องจิตวิทยาที่มีต่อพฤติกรรมที่เว้นว่างส่วนบุคคล
- 4) ข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดนาฏศิลป์ร่วมสมัย และนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่
- 5) ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบการฉายภาพสำหรับการแสดง
- 6) ข้อมูลเกี่ยวกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.6.1.2 การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

ผู้วิจัยได้พิจารณาเลือกลักษณะวิธีการสัมภาษณ์และให้ข้อมูลหลายหลายวิธีจากแหล่งข้อมูล เช่น การสัมภาษณ์เป็นรายบุคคล การสัมภาษณ์กลุ่ม มุ่งการใช้ประเด็นคำถามที่เป็นปลายเปิด โดยมีการตั้งประเด็นข้อคำถามของการสัมภาษณ์ดังต่อไปนี้

- 1) ประเด็นเกี่ยวกับปลากัดและพฤติกรรมการมีอาณาเขตครอบครอง
- 2) ประเด็นเกี่ยวกับนาฏศิลป์และนาฏศิลป์สร้างสรรค์
- 3) ประเด็นเกี่ยวกับการออกแบบการฉายภาพสำหรับการแสดงและการออกแบบเทคนิคประกอบการแสดงอื่น ๆ

1.6.1.3 สื่อสารสนเทศอื่น ๆ

ผู้วิจัยได้พิจารณาคัดสรรผลงานสื่อสารสนเทศรูปแบบต่าง ๆ ในประเด็นที่นำเสนอการแสดงที่มีแนวทางการสร้างสรรค์การแสดงมาจากปลา หรือสัตว์ รวมไปถึงการแสดงที่มีการใช้การฉายภาพสำหรับการแสดงเป็นสำคัญ

1.6.1.4 การสำรวจข้อมูลภาคสนาม

การสำรวจข้อมูลภาคสนามในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ได้แก่ การสังเกตพฤติกรรม เนื่องจากผู้วิจัยใช้แนวความคิดเรื่องปลากัดและพฤติกรรมการมีอาณาเขตครอบครอง ผู้วิจัยจึงทำการสังเกตพฤติกรรมของปลากัด ทั้งในยามปกติและเมื่อมีพฤติกรรมรุกราน และพฤติกรรมของมนุษย์ในพื้นที่สาธารณะ สังเกตการณ์การกระทำ สาเหตุและผล เพื่อนำมาเป็นข้อมูลพื้นฐานในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดง

1.6.1.5 การสังเกตการณ์ผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์และการละคร

ผู้วิจัยได้ศึกษาจากตัวอย่างการแสดงที่มีแนวทางการนำเสนอใกล้เคียงแต่ไม่เหมือนกับแนวความคิดในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ แต่สามารถใช้เทียบเคียงและเป็นตัวอย่างที่ดีได้ โดยได้เลือกศึกษาทั้งการแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัยและละครเวที เพื่อใช้ในการศึกษาหารูปแบบในการสร้างสรรค์ รวมไปถึงและแนวความคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์การแสดงในบทที่ 4

1.6.1.6 ประสพการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัยเอง

ประกอบไปด้วยประสพการณ์ 3 ด้าน คือ

- 1) ประสพการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัยกับการเลี้ยงปลากัด
- 2) ประสพการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัยกับการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัย
- 3) ประสพการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัยกับการฉายภาพสำหรับการแสดง

1.6.2 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยมีวิธีดังต่อไปนี้

1.6.2.1 ผู้วิจัยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา วิธีการวิเคราะห์เอกสารร่วมกับการสังเกตการณ์ภาคสนามหรือภาคปฏิบัติ

1.6.2.2 ผู้วิจัยใช้วิธีการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ โดยพิจารณาในแต่ละขั้นตอนของการสร้างสรรค์และการจัดองค์ประกอบของการแสดงนาฏศิลป์อย่างเหมาะสม

1.7 ข้อตกลงเบื้องต้น

การสร้างสรรคานาฏศิลป์จากแนวคิดเรื่องปลากัดและพฤติกรรมการมีอาณาเขตครอบครองเพื่อศิลปะ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะโดยไม่มีจุดมุ่งหมายด้านอื่นแต่อย่างใด

1.8 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยหวังที่จะได้รับประโยชน์ในหลายแง่มุม ดังต่อไปนี้

1.8.1 วิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะได้เชื่อมโยงองค์ความรู้จากต่างสาขาวิชา มาเป็นงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ที่อาศัยแนวคิดจิตวิทยาเปรียบเทียบระหว่างปลากัดและมนุษย์ นำเสนอผ่านหลักการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยและการถ่ายภาพสำหรับการแสดง ดังนั้นผู้วิจัยจึงหวังว่าวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะเป็นอย่างของวิทยานิพนธ์ สำหรับผู้ที่ต้องการเขียนวิทยานิพนธ์เชิงสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ โดยการเชื่อมโยงองค์ความรู้ต่างสาขาเพื่อหากระบวนการในการสร้างสรรค์ต่อไป

1.8.2 ผลงานการสร้างสรรคจากวิทยานิพนธ์นี้จะเป็นการนำเสนอการแสดงนาฏศิลป์ที่เป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการแสดง และการนำเสนอนาฏศิลป์ในพื้นที่ทดลองอื่น ๆ ที่ไม่ใช่โรงละคร เป็นการสนับสนุนพัฒนาการในการสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ทดลองในรูปแบบที่เปิดกว้างในวงการศึกษานาฏศิลป์ต่อไปในอนาคต

1.8.3 วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นการรวบรวมข้อมูลในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการถ่ายภาพ ซึ่งเป็นสาขาความรู้ในการออกแบบการแสดงแขนงใหม่ที่ยังไม่เคยมีการศึกษาและรวบรวมข้อมูลการออกแบบสาขานี้ในประเทศไทยมาก่อน ซึ่งวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะเป็แนวทางที่เป็นประโยชน์ต่อผู้ที่ต้องการศึกษาต่อยอดในศาสตร์แขนงนี้ต่อไป

1.9 การรายงานผลการวิจัย

รายงานผลการวิจัยเรื่อง “นาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการถ่ายภาพ ชุด มาย แท็งก์ (My Tank) ผู้วิจัยได้จำแนกเนื้อหารายละเอียดของวิทยานิพนธ์ออกเป็น 5 บทดังต่อไปนี้

บทที่ 1 บทนำ ประกอบด้วยการอธิบายภาพรวมของงานวิจัย ซึ่งประกอบด้วยความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาของงานวิจัยสร้างสรรค์ คำถามในการวิจัย วัตถุประสงค์ของการวิจัย

ขอบเขต กรอบแนวคิด ระเบียบขั้นตอนการวิจัย ข้อตกลงเบื้องต้น เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย รวมไปถึง ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากงานวิจัยครั้งนี้

บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย การอารัมภบท นิยามศัพท์ ปรากฏและ พฤติกรรมการมีอาณาเขตครอบครอง แนวคิดการมีอาณาเขตครอบครองพื้นที่ระหว่างมนุษย์และสัตว์ แนวคิดเรื่องจิตวิทยาที่มีต่อพื้นที่เว้นว่างส่วนบุคคล แนวคิดในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ แนวคิด การออกแบบการฉายภาพสำหรับการแสดง ศิลปะการแสดงที่มีการออกแบบการฉายภาพสำหรับการ แสดง เภณฑ์มาตรฐานศิลปินเป็นการคัดสรรศิลปินที่เป็นต้นแบบทางนาฏศิลป์ ความคิดเห็นของ ผู้ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้องานวิจัย

บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย เนื้อหาประกอบด้วยรูปแบบในการดำเนินงานวิจัย การออกแบบ การวิจัยสร้างสรรค์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ขั้นตอนในการดำเนินการวิจัยและ ผู้เกี่ยวข้องในงานวิจัยสร้างสรรค์

บทที่ 4 กระบวนการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากแนวความคิดเรื่องปรากฏและพฤติกรรม การมีอาณาเขตครอบครอง เนื้อหาประกอบไปด้วย กระบวนการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากแนวคิด ปรากฏและพฤติกรรมการมีอาณาเขตครอบครอง และวิเคราะห์ข้อมูล ทั้งขั้นตอนการเตรียมการก่อน เข้ากระบวนการผลิตผลงาน (Pre-Performance) ขั้นตอนการผลิตผลงานสร้างสรรค์ (Creative Performance Process) ขั้นตอนการแสดงผลงาน (Dance Performance) ส่วนประกอบสุดท้าย เป็นการอภิปรายผลแสดงความคิดเห็นหลังงานแสดง (Post-show discussion)

บทที่ 5 สรุปและอภิปรายผล ประกอบไปด้วยผลที่ได้ในวิทยานิพนธ์สร้างสรรค์นาฏศิลป์ จากปรากฏและพฤติกรรมการมีอาณาเขตครอบครอง และผลงานการแสดงเรื่อง “มาย แท็งก์” (My Tank) ตามด้วยการสำรวจความคิดเห็นประชาชนที่เกี่ยวกับการแสดงผลงานนาฏศิลป์ ครั้งนี้ รวมทั้งข้อเสนอแนะเพื่อเป็นข้อมูลในการศึกษาค้นคว้าและการทำวิจัยต่อไปในอนาคต

1.10 สรุปบท

ในบทนี้ผู้วิจัยได้อธิบาย นำเสนอความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาของการวิจัย คำถามในการวิจัย วัตถุประสงค์ของการวิจัย ขอบเขตและกรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย ระเบียบ ขั้นตอนในการดำเนินงาน ข้อตกลงเบื้องต้น เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย รวมไปถึงประโยชน์ที่คาดว่าจะ ได้รับจากวิทยานิพนธ์นี้ โดยแสดงให้เห็นถึงทัศนะของผู้วิจัยที่มีต่อปรากฏและพฤติกรรมการมี

อาณาเขตครอบครอง ซึ่งจะกล่าวเพิ่มเติมในบทถัดไปในการค้นคว้างานเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง อันจะเป็นการประมวลและวิเคราะห์ข้อมูลที่สำคัญ เพื่อเป็นวัตถุดิบในการเข้าสู่กระบวนการสร้างสรรค์งานแสดงทางนาฏศิลป์



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 อารัมภบท

ในบทที่ 1 ของวิทยานิพนธ์เรื่อง “การสร้างสรรคานาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดง: มาย แท็งก์ (My Tank)” ผู้วิจัยได้นำเสนอความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาของการวิจัย คำถามในการวิจัย วัตถุประสงค์ของการวิจัย ขอบเขตและกรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย ระเบียบขั้นตอนในการดำเนินงาน ข้อตกลงเบื้องต้น เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย รวมไปถึงประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากวิทยานิพนธ์ และในบทที่ 2 ผู้วิจัยจะได้นำเสนอข้อมูลสำคัญจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องซึ่งประกอบด้วยหัวข้อดังนี้ นิยามศัพท์เฉพาะ ปรากฏและพฤติกรรมการณ์ อาณาเขตครอบครอง แนวคิดการมีอาณาเขตครอบครองพื้นที่ระหว่างมนุษย์และสัตว์ แนวคิดเรื่องจิตวิทยาที่มีต่อพื้นที่เว้นว่างส่วนบุคคล แนวคิดในการสร้างสรรคานาฏศิลป์ แนวคิดการออกแบบการฉายภาพสำหรับการแสดง ศิลปะการแสดงที่มีการออกแบบการฉายภาพสำหรับการแสดง เกณฑ์มาตรฐานศิลปินต้นแบบทางนาฏศิลป์ และความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้องานวิจัย

2.2 นิยามศัพท์

งานวิจัยนี้มีคำศัพท์ทางด้านนาฏศิลป์ เพื่ออธิบายสาระสำคัญต่าง ๆ ที่จะปรากฏในเนื้อหาของงานวิจัยให้เกิดความเข้าใจร่วมกัน ผู้วิจัยจึงได้นำคำศัพท์เฉพาะที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย มาอธิบายประกอบไปด้วยคำว่า นาฏศิลป์ นาฏศิลป์สร้างสรรค์ นาฏศิลป์ร่วมสมัย นาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ ความคิดสร้างสรรค์ ปรากฏ การฉายภาพประกอบการแสดง โดยแต่ละคำมีความหมายดังนี้

2.2.1 นาฏศิลป์

นาฏศิลป์ หมายถึง ศิลปะแขนงหนึ่ง ที่ใช้ร่างกายเป็นปัจจัยสำคัญในการแสดงออก เกิดขึ้นในเวลา พื้นที่และเกิดจากความพยายามของมนุษย์ มีค่าโดยธรรมชาติ และก่อให้เกิดความงามที่ผ่าน

กระบวนการการกลั่นกรองสร้างสรรค์การเคลื่อนไหวที่เป็นจังหวะ สร้างสรรค์นาฏศิลป์ให้เป็นเครื่องมือสำหรับการตอบสนองต่อวัตถุประสงค์หนึ่ง ๆ มุ่งเน้นเรื่องวิธีการ และรูปแบบ โดยทั้งนักแสดงและผู้ชมต่างก็มีประสบการณ์ร่วมกัน คำว่า นาฏศิลป์ มาจากการประกอบกันระหว่างคำว่า “นาฏย หมายถึง เกี่ยวกับการฟ้อนรำ” (ราชบัณฑิตยสถาน, 2525: 576) และ “ศิลป์ หมายถึง ฝีมือหรือการทำให้วิจิตรพิสดาร” (ราชบัณฑิตยสถาน, 2525: 1101) เมื่อรวมคำว่า นาฏศิลป์ แล้วจะหมายถึง การทำการฟ้อนรำให้วิจิตรพิสดารเป็นพฤติกรรมของมนุษย์ นาฏศิลป์ “ประกอบด้วยศิลปะทั้ง 3 แขนง คือ การฟ้อนรำ การดนตรี และการขับร้อง” (สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาดำรงราชานุภาพ, 2515: 12) ในขณะที่คำว่านาฏศิลป์ในภาษาต่างประเทศ จารุณี หงส์จาร์ ได้อธิบายไว้ดังต่อไปนี้

คำว่า Dance ในภาษาอังกฤษมีความหมายใกล้เคียงกับ Danse ของภาษาฝรั่งเศส ซึ่งน่าจะมาจากภาษาเยอรมันโบราณคือ คำว่า Danson หมายถึง การยืด (Stretch) หรือการลาก (Drag) นั้นหมายความว่า การยืดมีความสำคัญในการหยุดความคิด ในบางตำรากล่าวไว้ว่า คำว่า Dance มีรากศัพท์จากภาษาสันสกฤต คำว่า ตันหา (Tanha) หมายถึง ความปรารถนาในการมีชีวิต หรือปรารถนาที่จะเคลื่อนไหว (จารุณี หงส์จาร์, 2553: 142)

และ “จากกฎของกริมม์ (Grimm) นั้น แदनซอน (Danson) และ แทนซ์ (Tanz) ในภาษาเยอรมันต่างมาจากรากศัพท์ภาษาสันสกฤต คือคำว่า ตัน (Tan) ซึ่งหมายถึง ความเครียด (Tension) และการยืด (Stretching)” (Lincoln, 1977: 2) นักทฤษฎีนาฏศิลป์ตะวันตกได้มีการให้คำนิยามนาฏศิลป์ไว้เช่นเดียวกันว่า “นาฏศิลป์คือการเคลื่อนไหวที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อแสดงออกซึ่งความงาม” (Frleigh, 1987: 49)

โดยทั่วไปจะกล่าวกันว่า นาฏศิลป์เกิดจากอารมณ์ ความรู้สึกที่สามารถสะท้อนออกมาเป็นท่าทางที่ประกอบขึ้นจากรูปร่างและรูปแบบผ่านการเคลื่อนไหวของร่างกายมนุษย์ตามจังหวะดนตรี อันเกิดจากกระบวนการในการคิดสร้างสรรค์ลีลาท่าทาง ที่เป็นขั้นตอน และมีวัตถุประสงค์ จนเกิดเป็นการแสดงที่มีลีลาท่าทางที่สวยงาม มีการกำหนดจังหวะ และลำดับขั้นตอนการเคลื่อนไหวของร่างกาย ซึ่งส่วนใหญ่กล่าวได้ว่าเป็นอวัจนภาษา และ “การเคลื่อนไหวในรูปแบบของนาฏศิลป์มีค่าโดย

ธรรมชาติและก่อให้เกิดความงาม และศักยภาพสัญลักษณ์” (Hanna, 1983: online) ทำให้นักแสดงและผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมกัน

2.2.2 นาฏศิลป์สร้างสรรค์

นาฏศิลป์สร้างสรรค์ คือการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ พัฒนาไปสู่กระบวนการในการหาความคิดใหม่รูปแบบใหม่ที่เน้นการตีความหรือวิธีการก้าวข้ามความคิด ภูมิ และรูปแบบดั้งเดิมหรือความสัมพันธ์ที่ให้ผลลัพธ์เป็นการแสดงนาฏศิลป์ที่เป็นเอกลักษณ์และเป็นต้นฉบับ โดยนำเสนอผ่านการตีความองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ อาทิ “ความสอดคล้องของการแสดงกับแนวคิดใหม่ การค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการแสดง ระยะเวลาการดำเนินงาน งบประมาณที่ใช้ในการแสดง บุคลากรที่ใช้ในการแสดง ความเหมาะสมของสถานที่ที่ใช้ในการแสดง โดยคำนึงให้รอบคอบเพื่อให้เกิดความมั่นใจว่าเราสามารถจัดการแสดงได้” (พัชรินทร์ สันตอิศวรธรรม, 2558: 36) วิธีการนำเสนอ “ตัวการแสดงที่ผู้สร้างสรรค์ต้องให้ความสำคัญอย่างเท่าเทียมกัน” (Thomson, 2011: 345) โดยผู้สร้างสรรค์เป็นผู้ควบคุมลีลาท่าทาง และพื้นที่ว่าง ที่ทำให้เกิดแบบแผนของการเคลื่อนไหวต่าง ๆ ที่ปรากฏในพื้นที่การแสดง เพื่อให้ได้ผลงานการแสดงที่มีรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์และความแตกต่างจากผลงานที่เคยปรากฏ “ทำให้ผู้ชมเกิดความประทับใจ จนผลงานดังกล่าวเป็นที่ชื่นชม และถูกประเมินค่าได้” (Arnold, 1986: 55) “นาฏศิลป์สร้างสรรค์ โดยแท้จะไม่ยึดติดกับยุคสมัย สถานที่ หรือกรอบเวลา” (นราพงษ์ จรัสศรี อ้างถึงใน ธีรกร จันทนะสาโร, 2557: 15) ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ที่เกิดจากประสบการณ์ที่ได้พบเห็น หรือได้ปฏิบัติรวมกับความคิดสร้างสรรค์ของผู้สร้างสรรค์งานที่มุ่งเน้นไปที่จุดกำเนิดหรือแรงบันดาลใจของผู้สร้างสรรค์

2.2.3 นาฏศิลป์ร่วมสมัย (Contemporary Dance)

ในทัศนะของผู้วิจัย นาฏศิลป์ร่วมสมัย หมายถึง การเต้นรำที่ผสมผสานแนวคิด รูปแบบวิธีการ ที่ไม่ใช่รูปแบบของนาฏศิลป์คลาสสิก นำเสนอตามแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์ผลงานในมุมมองของสถานการณ์ปัจจุบัน นาฏศิลป์ร่วมสมัยไม่ใช่รูปแบบของเทคนิคการเต้น แต่พิจารณาที่ปรัชญา การใช้พลังงานตามธรรมชาติ และการแสดงออกทางอารมณ์ที่มีรูปแบบแตกต่างกัน ความหมายของคำว่านาฏศิลป์ร่วมสมัยในเชิงของทฤษฎีนาฏศิลป์ตะวันตก ในภาษาต่างประเทศ

มีการใช้คำจำกัดความที่กว้างและแตกต่างกันไปในรายละเอียดและตามยุคสมัยของเอกสาร อย่างไรก็ตาม อย่างไรก็ตาม ภายใต้งานวิจัยได้รวบรวมคำจำกัดความที่โดดเด่นที่มีทัศนะเกี่ยวกับนาฏศิลป์ร่วมสมัย ไว้ดังนี้

นาฏศิลป์สมัยใหม่นำเสนอรูปแบบของศิลปะการแสดง และมีลักษณะเฉพาะตัวในครั้งแรกของศตวรรษที่ 20 เอาท่าทางในทางตรงกันข้ามกับความงามในรูปแบบของบัลเลต์คลาสสิกที่มีพื้นฐานมาจากเทคนิคบัลเลต์คลาสสิกแต่ก็เต็มไปด้วยแนวความคิดแบบนามธรรม มีนักออกแบบท่าเต้นหลายคนที่ยังคงทำงานภายในตัวแปรเหล่านี้ ซึ่งก็เปรียบเทียบได้กับการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบของนวนิยายหรือโคลงกลอน

นาฏศิลป์ร่วมสมัยแสดงให้เห็นถึงความงามที่บริสุทธิ์ และมีเหตุมีผลบนพื้นฐานของนาฏศิลป์สมัยใหม่และคลาสสิก-ด้วยมนุษย์ และการเคลื่อนไหวของมนุษย์ ดูเหมือนว่าคำจำกัดความนี้จะกว้างและครอบคลุมมากกว่า รวบรวมไปจนถึงการแสดงที่เป็นแนวทดลอง การแสดงในพื้นที่เฉพาะ ไปจนถึงการแสดงที่เน้นเทคนิคสูงจนแทบจะเป็นการเคลื่อนไหวแบบนักกีฬา (Way cited in Looseleaf, 2012: online)

อาคิบอล (Jennifer Archibald) กล่าวถึง นาฏศิลป์ร่วมสมัย ไว้ว่า

นาฏศิลป์สมัยใหม่และหลังสมัยใหม่ เป็นวงจรของรูปแบบเทคนิคที่เราได้เห็นการเคลื่อนไหวที่เป็นรูปแบบเฉพาะตัวของนักออกแบบท่าเต้นแต่ละคน เมื่อนาฏศิลป์สมัยใหม่แตกยอดออกมาจากบัลเลต์ นาฏศิลป์ร่วมสมัยแตกยอดมาจากแนวความคิดแบบคลาสสิก นาฏศิลป์ร่วมสมัยไม่ใช่รูปแบบของเทคนิคการเต้น แต่นำเสนอปรัชญาและการใช้พลังงานตามธรรมชาติและการแสดงออกทางอารมณ์ที่มีรูปแบบแตกต่างกัน ในปัจจุบันนาฏศิลป์ร่วมสมัยมีรูปแบบที่น่าสนใจแต่ก็มีแนวคิดที่สูญหายไปเนื่องจากระบบของการแข่งขันนาฏศิลป์ตามที่ปรากฏอยู่ในสื่อทุกวันนี้ (Archibald cited in Looseleaf, 2012: online)

และ นราพงษ์ จรัสศรี ยังได้แสดงทัศนะเกี่ยวกับนาฏศิลป์ร่วมสมัย ว่า “ริชาร์ด ลอง (Richard Long) ได้กล่าวไว้ว่า นาฏศิลป์ร่วมสมัย (Contemporary Dance) และ นาฏศิลป์สมัยใหม่ (Modern Dance) คือคำ ๆ เดียวกัน” (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 2 มิถุนายน 2559) ทำให้เห็นได้ว่า นิยามของนาฏศิลป์ร่วมสมัยสำหรับนักทฤษฎีบางท่านรวมอยู่เป็นประเภทเดียวกันกับนาฏศิลป์สมัยใหม่

2.2.4 นาฏศิลป์หลังสมัยใหม่

ค่านิยมของปรัชญาในแต่ละยุคมีผลสืบเนื่องมาจนถึงแนวความคิดทางด้านศิลปกรรมทุกแขนง ในนาฏศิลป์ก็เช่นเดียวกัน นาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ หรือ โปสโตโมเดิร์นแดนซ์ (Post-Modern Dance) เกิดขึ้นตั้งแต่ปีค.ศ. 1960 มีแนวความคิดขัดแย้งกับนาฏศิลป์ในรูปแบบเก่าแบบบัลเลต์โดยสิ้นเชิง การแสดงผลงานจะไม่ได้จัดตามโรงละคร หรือเวทีต่าง ๆ แต่มักจะเป็นสถานที่ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการสื่อ ก่อนที่จะเริ่มสร้างสรรค์ผลงานการแสดงผู้สร้างสรรค์มักจะตั้งคำถามสำคัญที่ว่า “จะเต้นอย่างไร ทำไม และที่ไหน” (นราพงษ์ จรัสศรี, 2548: 137-138)

เรื่องราวที่ใช้ในการแสดง มักจะนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน เมลอย (Kaoime Malloy) กล่าวถึง นาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ ไว้ว่า

นาฏศิลป์หลังสมัยใหม่มีรูปแบบการเต้นพื้นฐานมาจากการเต้นสด (Improvisation) ไม่มีการบรรยายเรื่องราว และเนื้อหา การแสดงรูปแบบนี้ปฏิเสธความเป็นจริง สร้างให้เกิดความสงสัย และต้องการให้ผู้ชมตีความการแสดงด้วยตนเอง ในการแสดงอาจจะมีข้อเท็จจริงมากมายเกิดขึ้น แต่ไม่มีอันไหนที่นำเสนอถึงความเป็นจริง การแสดงจะนำไปสู่คำถามมากมาย แต่ไม่นำเสนอคำตอบ เป็นการแสดงที่เป็นแนวทดลอง (Experimental Performance) (Malloy, 2015: 92-94)

การแสดงที่เกิดขึ้นในยุคนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่นั้น มีรูปแบบการเต้นที่มีความหลากหลาย ซึ่ง บาร์ท (Burt) ได้ให้ทัศนะไว้ดังนี้

รวมไปถึง คอนแทก อิมโพรไวเซชัน (Contact Improvisation), รูปแบบเรียบง่ายและประหมัดท่าทางของลูซินดา ไชลด์ส (Lucinda Childs) และ โรสเมรี่ บัทเชอร์ (Rosemary Butcher) และรูปแบบเรียบง่ายที่แตกต่างออกไปของ แอน เทเรซ่า เดอ เคียมากเกอร์ (Anne Teresa de Keersmaeker) (Burt, 1998: 640)

นาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ ตามทัศนคติของผู้วิจัยจึงเป็น นาฏศิลป์ที่อยู่บนพื้นฐานของการปฏิบัติความคิดเก่าของนาฏศิลป์ในอดีต นำเสนอเรื่องของชีวิตประจำวัน ในรูปแบบที่เรียบง่าย ไม่ซับซ้อนอยู่บนพื้นฐานความเป็นจริง สร้างให้เกิดความสงสัย แต่ไม่นำเสนอคำตอบ และต้องการให้ผู้ชมตีความการแสดงด้วยตนเอง รวมไปถึงการแสดงแนวทดลอง และสามารถจัดแสดงในสถานที่ที่ไม่ใช่โรงละคร

2.2.5 ความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง การใช้ความคิดซึ่งผ่านกระบวนการกลั่นกรอง โดยมีแรงบันดาลใจจากประสบการณ์ การเรียนรู้ ความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ รอบตัว ระยะเวลา และโอกาสของผู้สร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดแนวความคิดใหม่ที่ไม่เคยปรากฏมาก่อน จากการตัดแปลง หรือการค้นหาค้นหาขึ้นมาใหม่ โบห์ม (David Bohm) ได้กล่าวไว้ว่า “ในแทบทุกสาขาอาชีพล้วนเป็นไปได้ที่จะมีความสร้างสรรค์บางอย่างเกิดขึ้น และความสร้างสรรค์นั้นย่อมเกิดขึ้นจากการรับรู้อันละเอียดอ่อนถึงสิ่งใหม่และแตกต่างไปจากสิ่งที่ยังอยู่กับความรู้เก่า” (โบห์ม, 2557: 53) วณิช สุธารัตน์ อ้างถึง ชลุด นีมเสมอ อธิบายความหมายของคำว่า ความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ ไว้ว่า

การสร้างสรรค์ทางศิลปะ หมายถึงการทำให้เกิดสิ่งใหม่ ๆ ขึ้นในโลก ด้วยปัญญามนุษย์ โดยสิ่งที่สร้างสรรค์ขึ้นนั้น มีลักษณะเป็นต้นแบบทางใดทางหนึ่ง ไม่ซ้ำกับสิ่งที่เคยมีอยู่แล้ว การสร้างสรรค์เป็นกระบวนการอิสระ ไม่เป็นทาสของสิ่งใด ไม่ว่าจะเป็นอารมณ์ ปัญญา ลัทธิ หรือแบบอย่าง การสร้างสรรค์ต้องมีเสรีภาพ มีความนึกคิด มีความริเริ่ม และก้าวหน้า ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า การสร้างสรรค์ทางศิลปะมีความหมายได้ 2 นัย หรือ 2 ระดับ ดังต่อไปนี้ 1) ระดับการตัดแปลง เป็นการสร้างสรรค์ด้วยการกระทำเลือกสิ่งต่าง ๆ จากธรรมชาติหรือที่มีผู้กระทำไว้

แล้วนำมาเพิ่มเติม ตัดทอนแปรสภาพ หรือเปลี่ยนแปลงรูป 2) ระดับของการสรรหา หรือสร้างรูปแบบใหม่ มีลักษณะเฉพาะตัวของศิลปินต้นแบบและมีเอกภาพ

การสร้างสรรคทั้งสองระดับ ศิลปินสามารถแสดงออกด้วยสัญลักษณ์ที่ใช้ สื่อความหมายกันระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ ซึ่งศิลปะในแขนงต่าง ๆ ล้วนแต่ใช้ สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายด้วยกันทั้งสิ้น สัญลักษณ์ดังกล่าวอาจจะเป็นรูปคน สัตว์ ต้นไม้ ภาษา รูปทรงเรขาคณิต ฯลฯ สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ศิลปินได้นำมาใช้เพื่อ สื่ออารมณ์ ความรู้สึก และภูมิปัญญาของเขาไปยังบุคคลอื่น (ชูลูด นิ่มเสมอ อ้างถึง ใน วณิช สุธารัตน์, 2546: 174)

ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์ ได้อธิบายความหมายของคำว่า ความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า

ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถของสมองที่คิดได้กว้างไกล หลายแง่มุม เรียกว่า ความคิดแบบเอนกนัย ซึ่งทำให้เกิดความคิดแปลกใหม่แตกต่าง ไปจากเดิม เป็นความสามารถในการมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ รอบตัว เกิดการเรียนรู้ เข้าใจ จนเกิดปฏิกิริยาตอบสนองให้เกิดความคิดเชิงจินตนาการ ซึ่งเป็นลักษณะสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ อันจะนำไปสู่การประดิษฐ์หรือคิดค้น สิ่งแปลกใหม่ หรือเพื่อการแก้ปัญหา ซึ่งจะต้องอาศัยการบูรณาการจาก ประสบการณ์ และความรู้ทั้งหมดที่ผ่านมา (ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์, 2546: 7)

ทั้งนี้ความคิดสร้างสรรค์ควรเป็นสิ่งที่ต้องเอื้อประโยชน์ หรือให้คุณูปการต่อสังคม ชุมชน และวัฒนธรรมต่อไปในอนาคต เป็นองค์ประกอบที่สำคัญสำหรับทุกศาสตร์ในโลก ซึ่งล้วนแล้วเกิดจาก ความคิดสร้างสรรค์ซึ่งเป็นผลผลิตทางความคิดของมนุษย์

2.2.6 ปลากัด

ปลากัดไทย เป็นปลาน้ำจืดขนาดเล็ก ซึ่งเป็นแนวความคิดหลักในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยจึงได้ระบุลักษณะเฉพาะทางวิทยาศาสตร์ของปลากัดไทย เพื่อความเข้าใจตรงกันไว้ในที่นี้ ว่าปลากัดไทย หรือ สยามมิส ไฟท์ดิ้ง ฟิช (Siamese Fighting Fish) เป็นปลาน้ำจืดสวยงาม ขนาดเล็ก มีลักษณะสำคัญ ดังนี้

มีลักษณะสำคัญ คือ หัวเรียว ช่องระหว่างกระบอกตา (Interorbital space) แคบและนูน ก้านครีบทวาร (Anal ray) ด้านหลังสีเขียวย้ำ ด้านล่างสีแดง เกล็ดมีขอบสีเข้ม มีแถบสีดำจากตาถึงกระดูกรองแก้ม (Subopercle) บางครั้งมีแถบสีดำตามความยาวของลำตัว 2 แถบจากตาถึงโคนหาง เยื่อปิดเหงือก (Gill membrane) สีดำ ก้านครีบหลัง (Ray of dorsal fin) สีเข้ม มีเยื่อ (membrane) สีดำ และมีหางยาว (Undulating stripes) สีดำ ก้านครีบหาง (Caudal ray) สีแดง และมีเยื่อ (Membrane) สีเขียว ครีบทวาร (Anal fin) และครีบท้อง (Pelvic fin หรือ Ventral fin) สีแดง ครีบอก (Pectoral fin) สีซีด (รุจิวรรณ อุตกฤษฎ์, 2518: 11)

ปลากัด เป็นปลาที่มีนิสัยชอบต่อสู้ มักพบในแหล่งน้ำที่มีขนาดเล็ก นิ่ง และตื้น จากบันทึกของ นาย เอช. เอ็ม. สมิท (Smith) ในช่วงก่อนปี ค.ศ. 1910 ได้บันทึกไว้ว่า ปลากัดไทย จัดอยู่ในสายพันธุ์ *Betta Pugnax* Cantor ต่อมาในปี ค.ศ. 1910 เรแกน (Regan) ได้พบว่าปลากัดสายพันธุ์ *Betta Pugnax* พบได้เฉพาะที่เกาะปีนัง และ “ระบุสายพันธุ์ของปลากัดไทยใหม่ คือ *Betta Splendens* Ragan ซึ่งหมายถึง ผู้ที่เป็นนักสู้” (ศุภชัย นิลวานิช, 2544: 11) เนื่องจาก ลักษณะของปลากัดไทยมีความแตกต่างจากปลากัดสายพันธุ์ *Betta Pugnax* Cantor นอกจากนี้ ปลากัดมีชื่อเรียกภาษาจีน คือ ซัวม้ง และ ไต้วฮื้อ แปลว่า ปลานักสู้

คำศัพท์ที่ใช้ในกลุ่มผู้ที่ชื่นชอบปลากัด หรือที่เรียกว่า นักเลงปลากัด ใช้เรียกลักษณะของปลากัดนั้น มีคำดังกล่าว ได้แก่ “กระโดง” หมายถึง ครีบหลัง ตะเกียบ หรือ “ทวน” หมายถึง ครีบท้อง “ชายน้ำ” หมายถึง ปลาครีบกัน “เขม่า” หมายถึง ลักษณะปนเปื้อนของสีที่คล้ายรอยปรอยอยู่ด้านบน “โลน้ำ” หมายถึง การเอาปลาปล่อยลงในน้ำวนให้ปลาออกกำลังว่ายน้ำทวนน้ำ มักทำในอ่าง

ปากกว้างแล้วเอามือกวนให้น้ำวนก่อนปล่อยปลาลงไป “ปลาปา” หรือ “ปลาลูกฟุ้ง” หมายถึง ปลากัดที่อาศัยอยู่ในแหล่งน้ำตามธรรมชาติ เช่น ในท้องนา หนอง คลอง บึง “ลูกสังกะสี” หมายถึง ลูกผสมระหว่างปลาลูกหม้อกับปลาปา “ลูกแท้” หมายถึง ลูกปลากัดที่เกิดจากการผสมระหว่างพ่อแม่ที่เกิดในครอกเดียวกัน และ “ลูกสับ” หมายถึง ลูกปลากัดที่เกิดจากการผสมระหว่างพ่อแม่ที่เกิดต่างครอกกัน

นอกเหนือจากนี้ สารานุกรมปลาน้ำจืดยังได้กล่าวถึงคำสำนวนเฉพาะในกลุ่มนักเลงปลากัด แต่ในระยะเวลาต่อมาสำนวนดังกล่าว ได้นำมาใช้ในชีวิตประจำวัน ได้แก่ คำว่า “ลูกหม้อ” หมายถึง ผู้ที่มีกำเนิดผูกพันอย่างแท้จริง มาจาก “ปลาลูกหม้อ” ที่คัดสายพันธุ์ เลือกรสรลักษณะมาอย่างต่อเนื่อง “ลูกไล่” หมายถึง คนที่ไม่สู้คน ถูกข่มขู่ตลอดเวลา มาจาก “ปลาลูกไล่” ปลากัดที่ไม่ยอมสู้ปลาตัวอื่น และถูกนำมาใช้ในการช้อมปลาที่จะลงแข่งขันเพื่อให้ออกกำลัง “ก่อหวอด” หมายถึง การคิดกระทำมีมิติร้าย นำมาจากอาการที่ปลากัดตัวผู้เตรียมตัวที่จะผสมพันธุ์กับปลาตัวเมีย โดยเตรียมก่อหวอดสร้างรังไว้ก่อน “ถอดสี” หมายถึง อาการตกใจ ไม่สู้ ยอมแพ้ มาจากอาการที่สีเข้มของปลากัด จะจางลงเมื่อไม่สู้หรือยอมแพ้ และ “ติดบิต” นำมาใช้ในวงการต่อยมวยที่นักมวยต่อแล้วกอดกันแน่น ก็มาจากการต่อสู้ของปลากัดที่เมื่อตัวหนึ่งพุ่งเข้ามากัดอย่างแรง และอีกตัวหนึ่งประสานปากเข้ากัดรับ คาบติดกันแน่น บิดกัดติดกันอยู่ช่วงหนึ่งก่อนจะปล่อยหลุด (ภาสกร แสนจันแดง, 2557: 210 - 211)

2.2.7 การฉายภาพสำหรับการแสดง (Projection for the Performing Arts)

การฉายภาพสำหรับการแสดง (Theatrical Projection Design หรือ Projection for the Performing Arts) เป็นเทคนิคการออกแบบที่กลายเป็นองค์ประกอบอย่างหนึ่งสำหรับการแสดง ควบคู่ไปกับ แสง และฉาก การฉายภาพสำหรับการแสดงมีหน้าที่ในฐานะองค์ประกอบ 2 อย่างในเทคนิคการแสดง คือ เป็นฉากและเป็นแสง ที่ต้องใช้งานอย่างเฉพาะเจาะจงและมีความหมาย มีความถูกต้องแม่นยำตามลำดับการแสดงในฐานะที่เป็นส่วนสำคัญของการแสดงและการเสนอเรื่องราว “เหมาะที่จะใช้กับการแสดงที่ไม่เน้นความสมจริงหรือการแสดงแบบนามธรรมที่เป็นแอบสแตรกต์ที่ซึ่งฉากมีความหมายเป็นส่วนหนึ่งของการแสดง มิใช่เป็นเพียงส่วนของแบล็กกราวนด์ประดับอยู่ข้างหลัง” (กฤษรา วัชรภากริชา, 2551: 104) การฉายภาพประกอบการแสดง โดยส่วนมากแล้วจะเกี่ยวข้องกับฉากประกอบการแสดง และอยู่ในความรับผิดชอบของผู้ออกแบบฉาก ซึ่งสามารถ

ใช้การฉายภาพผ่านอุปกรณ์ต่าง ๆ และรูปแบบของการฉายต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น เครื่องฉายสไลด์ การเล่นเกม เครื่องฉายข้ามศีรษะ หรือกรอบสร้างลายที่สอดเข้าไปหน้าเลนส์คอมพิวเตอร์เพื่อทำให้เกิดเงา ในยุโรปเรียกว่า โกโบ (Gobo) ในอเมริกาเรียกว่า แพทเทิร์น (Pattern) “เทคนิคพิเศษบนเวทีมักจะ ถูกสร้างขึ้นโดยระบบการฉายภาพ ไม่ว่าจะเป็นจาก มอเตอร์ไรซ์ ดิสก์ (Motorized Discs) วงล้อ หรือ แผ่นฟิล์ม ซึ่งสร้างให้เกิดภาพอากาศ หรือไฟ เป็นต้น ซึ่งมีเครื่องฉายภาพเหล่านี้ที่ถูกรวบรวมขึ้นเป็น อุปกรณ์พิเศษ ไปจนถึงเครื่องฉายเลเซอร์” (Walne, 1995: x-xi)

การฉายภาพไม่ใช่ส่วนประกอบหนึ่งของฉากและแสง แต่มีรูปแบบและการใช้งานเฉพาะของตัวเอง อย่างเช่น การใช้ฉากธรรมดาสามารถแทนที่สถานที่ใด ๆ ในการแสดง การใช้ไฟสามารถเปลี่ยน ความสนใจ การเล่าเรื่อง และการเปลี่ยนอารมณ์จากแบบหนึ่งไปสู่อีกแบบหนึ่งได้ แต่ “การฉายภาพ เป็นการให้ข้อมูลบนเวทีที่ฉากและไฟไม่สามารถทำได้ เดิมเดิมส่วนที่ขาดของไฟและฉาก แต่ก็มี กฎเกณฑ์และข้อระวังในการใช้อยู่มาก” (Malloy, 2015: 670) ทำให้ผู้ออกแบบการฉายภาพต้อง ทำงานใกล้ชิดกับผู้ออกแบบฉากและผู้ออกแบบแสงสำหรับการแสดงนั้น ๆ เพื่อสร้างสรรค์การ ออกแบบการฉายภาพตามความต้องการที่จะสื่อสารของผู้สร้างสรรค์ผลงานหรือผู้กำกับ

การฉายภาพถูกใช้ประกอบการแสดงในประเทศไทยมากขึ้นเรื่อย ๆ พบเห็นได้แม้แต่ใน รายการโทรทัศน์ และคอนเสิร์ตต่าง ๆ ศาสตร์การออกแบบการฉายภาพเป็นสาขาของการออกแบบ เทคนิคการแสดงที่ถูกเพิ่มขึ้นมาใหม่ในศตวรรษที่ 20

ที่กล่าวไปแล้วคือนิยามศัพท์ทั้งหมดที่จะปรากฏอยู่ในงานวิจัยฉบับนี้ และผู้วิจัยจะได้นำเสนอ ข้อมูลสำคัญเกี่ยวกับศัพท์ต่าง ๆ ข้างต้นที่ได้รวบรวมจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องต่อไป โดยมี รายละเอียดดังนี้

2.3 ปลากัด

ปลากัดเป็นปลาที่มีความสง่างาม มีลักษณะการว่ายน้ำ และลักษณะของครีบหางที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวซึ่งจะต่างกันไปในแต่ละสายพันธุ์ เป็นจุดดึงดูด สร้างความนิยมในการเพาะพันธุ์ และสร้างสรรค์สายพันธุ์ใหม่ต่าง ๆ จนเกิดปลากัดที่มีสีและโทนพิเศษ มีชื่อเรียกเฉพาะเกิดขึ้น เป็นอันมาก ผู้วิจัยจึงได้รวบรวมองค์ความรู้เกี่ยวกับปลากัด และพฤติกรรมกับการมีอาณาเขต ครอบครอง (พิเชษฐ์ ปลายสงวน, สัมภาษณ์, 31 สิงหาคม 2559; รุจิวรรณ อุตกฤษฎ์, 2518: 1-82;

ศุภชัย นิลวานิช, 2544: 9-40; ยนต์ มุสิก, 2550: 199-233; สำนักพิมพ์สัตว์เศรษฐกิจ แมกกาซีน, 2544: 1-45; อภิวัฒน์ สาริพันธุ์, 2509: 117-142) โดยสรุปเป็นสาระสำคัญดังต่อไปนี้

2.3.1 ลักษณะตามธรรมชาติของปลากัด

ปลากัดไทยมีแหล่งกำเนิดในประเทศไทย อาศัยตามแหล่งน้ำจืดที่มีลักษณะเป็นโคลนลำธาร หรือพื้นที่ในนาข้าวที่มีน้ำท่วม สามารถอยู่รอดได้ในน้ำที่มีออกซิเจนละลายอยู่น้อย เพราะมีอวัยวะช่วยในการหายใจ (Air-breathing accessory organ) ลักษณะเป็นช่องอยู่เหนือเหงือกทั้ง 2 ข้าง มีเส้นเลือดมาหล่อเลี้ยงจำนวนมาก ช่วยให้ปลาสามารถรับออกซิเจนจากผิวหนังได้โดยตรง โดยปลาต้องขึ้นมารับออกซิเจนที่ผิวหนังเป็นระยะ ปลากัดไทยใช้ออกซิเจนที่ละลายในน้ำเพียงเล็กน้อยเท่านั้น ชีวิตของมันขึ้นอยู่กับออกซิเจนจากอากาศมากกว่าปลาชนิดอื่น ๆ ในกลุ่มเดียวกัน ในฤดูแล้ง ถ้าน้ำในแหล่งน้ำแห้งลง ปลากัดอาจจะเข้าไปอาศัยอยู่ในรูปูนตามขอบหนอง ชายบึง ริมคู และร่องรางน้ำตื้น ๆ เมื่อน้ำเริ่มลดไปจนตลอดหน้าแล้ง ปูก็จะขุดรูลึกตามระดับน้ำลงไปเรื่อย ๆ พอต้นฤดูฝน ปลาจะกลับออกมาแพร่พันธุ์ใหม่และกระจายออกไปหากินตามที่มีหญ้ารก ๆ ในเขตน้ำตื้น ปลากัดเป็นปลาที่ชอบน้ำตื้น จึงไม่พบตามแม่น้ำลำคลอง หนอง บึงที่มีน้ำลึก ปลากัดเป็นปลาที่มีอายุสั้น ส่วนใหญ่มีอายุไม่เกิน 2 ปี การดูลักษณะของปลากัดจะพิจารณาใน 3 ส่วนหลัก คือ สภาพความสมบูรณ์ และอาการการแสดงออก ลักษณะรูปร่าง และลักษณะสี ปลากัดที่ดีต้องมีสุขภาพสมบูรณ์ ไม่มีแผลตามลำตัวและครีบ เก็ดไม่หลุดพอง ครีบไม่ฉีกขาด มีกิริยาอาการกระฉับกระเฉง แผ่พองเมื่อถูกกระตุ้น

2.3.2 สายพันธุ์และประเภทของปลากัด

ปลากัดที่พบตามแหล่งน้ำธรรมชาติในประเทศไทยมีอยู่ 3 ชนิด แต่มีเพียงชนิดเดียวที่นิยมเลี้ยงกันมากในประเทศไทย และแพร่หลายไปทั่วโลก คือ ปลากัดที่มีชื่อวิทยาศาสตร์ว่า *Betta Splendens* ซึ่งพบทั่วไปในทุกภาคของประเทศ ปลากัดอีก 2 ชนิดที่นิยมนำมากัดกัน แต่ไม่นิยมนำมาเลี้ยงหรือปรับปรุงพันธุ์นั้น ชนิดหนึ่งเป็นปลาพื้นเมืองภาคใต้ (*Betta Imbellis*) และอีกชนิดหนึ่งเป็นปลากัดพื้นเมืองภาคอีสาน (*Betta Smaragdina*) ในระยะหลัง ได้มีการนำปลาป่าพื้นเมืองภาคใต้มาผสมข้ามสายพันธุ์บ้าง เพื่อให้ได้ลูกผสมที่กัดเก่ง หรือให้ได้สีและลักษณะที่สวยงาม อย่างไรก็ตาม เมื่อพูดถึงปลากัด โดยทั่วไปจะหมายถึง *Betta Splendens* ซึ่งนิยมเลี้ยงกันอยู่ทั่วโลก โดยที่ปลากัดชนิดนี้มีลักษณะทางพันธุกรรมที่สามารถสร้างลักษณะสี และครีบได้มากมายแฝงอยู่ จึง

ทำให้มีการพัฒนาปลากัดสายพันธุ์ที่มีลักษณะใหม่ขึ้นมาเรื่อย ๆ และมีการตั้งชื่อปลาที่พัฒนาได้ใหม่ตามลักษณะของครีบและหาง โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.3.2.1 ปลาป่า หรือปลาลูกทุ่ง

ปลาป่าหรือปลาลูกทุ่งเป็นปลากัดที่พบในแหล่งน้ำธรรมชาติตามท้องนา และหนองบึง เป็นปลาขนาดเล็กที่ไม่มีลักษณะเด่นมากนัก ส่วนมากครีบ และหางมีสีแดงเกือบตลอด มีประสีด่างเล็กน้อย บางทีอาจมีแต้มสีเขียวอ่อน ๆ เรียงต่อกันเป็นเส้นสีเขียว ๆ ที่ครีบหลัง เวลาถอดสี ทั้งตัวและครีบจะเป็นสีน้ำตาลดำน ๆ คล้ายใบหญ้าแห้ง ในปัจจุบันคำว่า “ปลาป่า” หมายถึงรวมถึงปลากัดพื้นเมืองภาคอีสาน และปลากัดพื้นเมืองภาคใต้ด้วย

2.3.2.2 ปลาสังกะสี และปลาลูกหม้อ

เป็นปลากัดที่นักเพาะพันธุ์ปลาได้นำมาคัดสายพันธุ์ โดยมุ่งหวังจะได้ปลาที่กัดเก่ง ลูกปลาที่ได้จากการผสมในชุดแรก เรียกว่า “ปลาสังกะสี” ปลาสังกะสีที่เก่ง อดทน สวยงาม ก็จะถูกคัดไว้เป็นพ่อแม่พันธุ์ เมื่อผสมออกมาเป็นชุดต่อไปจะได้ปลาที่เรียกว่า “ปลาลูกหม้อ”

2.3.2 3.ปลากัดจีน

เป็นชื่อที่ใช้เรียกปลากัดครีบยาวมาช้านาน เข้าใจกันว่าอาจมาจากลักษณะครีบที่ยาวรุ่มร่ายสีฉูดฉาดเหมือนในจีวจีน ปลากัดจีนเป็นปลาที่พัฒนาสายพันธุ์มาจากปลาลูกหม้อ โดยผสมคัดพันธุ์ให้ได้ลักษณะที่มีครีบ และหางยาวขึ้น ความยาวของครีบหางส่วนใหญ่จะยาวเท่ากับ หรือมากกว่าความยาวลำตัวและหัวรวมกัน และมีการพัฒนาให้ได้สีใหม่ ๆ และสวยงามมากขึ้น โดยนักเพาะเลี้ยงปลากัดชาวไทย ซึ่งได้พัฒนาสายพันธุ์สำเร็จมาช้านาน ก่อนที่ปลากัดจะถูกนำไปเลี้ยงในต่างประเทศ แต่ไม่มีการบันทึกไว้ว่า การพัฒนาปลากัดสายพันธุ์นี้เกิดขึ้นตั้งแต่สมัยใด ปลากัดชนิดนี้เป็นปลาชนิดที่นิยมเลี้ยงเป็นปลาสวยงามแพร่หลายไปทั่วโลก และได้มีการนำไปพัฒนาสายพันธุ์ต่อเนื่อง จนได้สายพันธุ์ที่มีลักษณะใหม่ ๆ ออกมาอีกมากมาย

2.3.2.4 ปลากัดหางสามเหลี่ยม หรือปลากัดเดลตา

เป็นปลาที่พัฒนาสายพันธุ์มาจากปลากัดครีบยาว หรือปลากัดจีน โดยพัฒนาให้หางสั้นเข้า และแผ่กว้างออกไปเป็นรูปสามเหลี่ยม ขอบครีบหางกางทำมุม 45 – 60 องศา กับโคนหาง และต่อมาได้พัฒนาให้ครีบแผ่ออกไปกว้างมากยิ่งขึ้น เรียก “ซูเปอร์เดลตา”

2.3.2.5 ปลากัดหางพระจันทร์ครึ่งซีก หรือปลากัดฮาล์ฟมูนเดลตา

เป็นปลากัดที่มีหางแผ่เป็นรูปครึ่งวงกลม โดยขอบครีบหางจะแผ่เป็นแนวเส้นตรงเดียวกันเป็นมุม 180 องศา ปลากัดหางพระจันทร์ครึ่งซีกมีลักษณะที่สำคัญ คือ ครีบหางแผ่เป็นรูปครึ่งวงกลม โดยขอบครีบบนด้านหน้าจะแผ่เป็นแนวเส้นตรงเดียวกันเป็นมุม 180 องศา ครีบบนด้านนอกเป็นขอบเส้นโค้งของครึ่งวงกลม ก้านครีบหางแตกแขนง 2 ครั้ง เป็น 4 แขนงหรือมากกว่า ปลาที่สมบูรณ์จะต้องมีลำตัว และครีบบนส่วนกัน โดยลำตัวต้องไม่เล็กเกินไป ครีบหางแผ่ต่อเนื่องหรือซ้อนทับกับครีบบน และครีบบน จนเห็นเป็นเนื้อเดียวกัน ขอบครีบบนโค้งมนเป็นส่วนหนึ่งของวงกลม เส้นขอบครีบบนทุกครีบโค้งรับเป็นเส้นเดียวกัน (ยกเว้นครีบบน) ปลายหางหางคู่ที่แยกเป็น 2 แฉก จะต้องซ้อนทับ และโค้งมนสวยงาม ปลากัดหางพระจันทร์ครึ่งซีกที่แท้จริง จะต้องมียอดครีบหางแผ่ทำมุม 180 องศา ได้ตลอดไป ถึงแม้ว่าปลาจะมีอายุมากขึ้นก็ตาม ซึ่งผู้วิจัยใช้ปลากัดชนิดนี้ในการถ่ายภาพสำหรับการสร้างการฉายภาพประกอบการแสดงในการสร้างสรรค์การแสดงนาฏยศิลป์ในงานวิจัยฉบับนี้



ภาพที่ 1 ภาพปลากัดหางพระจันทร์ครึ่งซีก หรือปลากัดฮาล์ฟมูนเดลตา

ที่มา: ผู้วิจัย

2.3.2.6 ปลากัดหางมงกุฏ หรือปลากัดคราวน์เทล

เป็นปลากัดที่ได้รับการพัฒนาสายพันธุ์ขึ้นใน พ.ศ. 2543 โดยนักเพาะเลี้ยงปลากัดชาวสิงคโปร์ เป็นปลากัดสายพันธุ์ใหม่ที่มีหางจักเป็นหนามเหมือนมงกุฏ และเป็นสายพันธุ์หนึ่งที่มีความนิยมเลี้ยงกันมากในปัจจุบัน ลักษณะสำคัญของปลากัดชนิดนี้ คือ ก้านครีบ จะแผ่ยาวออกไปจากปลายหาง ลักษณะดูเหมือนหนาม ซึ่งอาจยาวหรือสั้นแตกต่างกันออกไป เช่นเดียวกับลักษณะการแยกของปลายหนาม และการแยกการเว้าโคนหนามก็มีหลายรูปแบบ ปลากัดหางมงกุฏที่สมบูรณ์จะมีครีบหางแผ่เต็มซอกนทับได้แนวกับครีบอื่น ๆ และส่วนของหนามมีการจัดเรียงในรูปแบบที่สวยงามสม่ำเสมอ



ภาพที่ 2 ภาพปลากัดหางมงกุฏ หรือปลากัดคราวน์เทล

ที่มา: ผู้วิจัย

2.3.2.7 ปลากัดประเภทอื่น ๆ

นอกจากที่ได้กล่าวมาแล้ว ยังมีปลากัดประเภทอื่น ๆ เช่น “ปลากัดเขมร” ที่ใช้เรียกปลากัดที่มีสีลำตัวเป็นสีอ่อน หรือเผือก และมีครีบแดง “ปลากัดหางคู่” ซึ่งครีบหางมีลักษณะเป็น 2 แฉก อาจแยกกันอย่างเด็ดขาด หรือที่ตรงโคนยังเชื่อมติดกันอยู่ก็ได้ รวมทั้งปลากัดที่เรียกชื่อตามรูปแบบสี เช่น “ปลากัดลายหินอ่อน” และ “ปลากัดลายผีเสื้อ”

2.3.3 การเลี้ยงปลากัด

จากวัฒนธรรมของมนุษย์ที่มีร่วมกันเกี่ยวกับการนำสัตว์มาแข่งขันกันเพื่อการแสดงอำนาจของตนเองหรือเพื่อการวางเดิมพันผลจากการแข่งขัน ในหมู่ชาวไทยจะนำปลาจากธรรมชาติมาเปรียบเทียบกับจับคู่ต่อสู้กัน แต่มีเพียงชนิดเดียวเท่านั้นที่เป็นปลาที่มีความสำคัญในระดับชาติหรือนานาชาติ ศุภชัย นิลวานิช ได้กล่าวไว้ว่า

ประวัติศาสตร์ของชาวสยามเกี่ยวกับจุดเริ่มต้นของการเพาะพันธุ์จนกระทั่งปลากัดได้กลายเป็นปลาที่มีชื่อเสียงนั้นยังมิได้รับการบันทึกไว้เป็นหลักฐานอย่างแน่ชัด แต่ด้วยระยะเวลาหลายร้อยปีที่มีมานั้นปลากัดได้ถูกพัฒนาเกี่ยวกับคุณภาพในการต่อสู้จนเป็นที่ยอมรับและถูกนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการแข่งขัน (ศุภชัย นิลวานิช, 2544: 14)

จากข้อความข้างต้นจะเห็นว่าการกีดปลานับเป็นเกมกีฬาที่นิยมกันในหมู่คนไทยมาเป็นเวลานาน อันที่จริงแล้วปลาที่ใช้ในเกมกีฬาการกีดปลาของชาวไทยนั้น นอกจากปลากัดแล้ว ยังมีปลาอีก 2 ชนิดที่นำมากีดแข่งขันกัน คือ ปลาหัวตะกั่ว และปลาเข็ม แต่ไม่แพร่หลายและเป็นที่ยอมรับเท่าปลากัด ทั้งนี้เนื่องจากปลากัดนอกจากจะมีลีลาการต่อสู้ที่เร้าใจและอดทนแล้ว ยังเป็นปลาที่สวยงาม โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อเวลาพองตัวเพื่อต่อสู้ ในระยะแรก ๆ ปลากัดที่แข่งขัน เป็นปลาที่จับมาจากแหล่งน้ำตามธรรมชาติ ต่อมาจึงได้เริ่มมีการนำปลากัดมาเลี้ยงเพื่อใช้ในการแข่งขันการกีดปลา และเริ่มมีการผสมพันธุ์เพาะเลี้ยง ปลากัด เพื่อให้ได้ปลาที่อดทน กัดเก่งและมีสีสวยงาม ซึ่งเป็นที่นิยมกันอย่างกว้างขวาง หลังจากนั้นจึงมีการผสมพันธุ์ปลากัดให้เป็นปลาที่สวยงาม และเป็นปลาสวยงามชนิดแรกที่คนไทยนิยมเลี้ยง การเพาะพันธุ์ปลากัดจึงแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ๆ กลุ่มหนึ่งเป็นการเพาะเลี้ยงปลากัดเพื่อเอาไว้กีดแข่งขันเป็นการกีฬา หรือการพนัน และอีกกลุ่มเป็นการเพาะเลี้ยงปลากัดเพื่อเป็นปลาที่สวยงาม

ในการเพาะเลี้ยงปลากัดเพื่อเอาไว้กีดแข่งขัน จะเป็นการพัฒนาสายพันธุ์ของปลากัดครีบสั้น หรือ ปลาลูกหม้อ เป็นหลักเพื่อให้ได้ปลาที่กัดเก่ง อดทน และมีขนาดใหญ่ ในระยะหลัง ๆ ได้มีการนำปลากัดพื้นเมืองในภาคใต้มาผสมบ้าง เพื่อสร้างลูกผสมที่กัดเก่ง และมีการใช้กลวิธีการหมัก

ปลาด้วยสมุนไพร ใบไม้ วาน ดินจอมปลวก และอื่น ๆ เพื่อช่วยเคลือบเกล็ดปลา ซึ่งเชื่อกันว่าจะทำให้เกล็ดแข็งกัดเข้าได้ยาก ควบคู่ไปกับการคัดเลือกพันธุ์

ภาชนะสำหรับใช้เลี้ยงปลากัดอาจเป็นขวดโหลรูปทรงต่าง ๆ หรือตุ้กระຈกขนาดเล็กที่เรียกว่า “เหล็ยม” เนื่องจากปลากัดเป็นปลาที่มีนิสัยชอบต่อสู้ จึงควรแยกออกเลี้ยงเดี่ยวในภาชนะเมื่ออายุประมาณหนึ่งเดือนครึ่งถึงสองเดือน การเลี้ยงปลากัดเป็นจำนวนมาก ๆ ในฟาร์มเลี้ยงปลากัดในประเทศไทย มักนิยมใช้ขวดแบนขนาด 150 มิลลิลิตร ซึ่งสามารถวางเรียงกันได้ไม่สิ้นเปลืองเนื้อที่ อีกทั้งปากขวดแคบเล็ก สามารถป้องกันปลากระโดด และศัตรูปลาได้ดี สถานที่วางขวดโหลควรเป็นที่โปร่ง อากาศถ่ายเทได้ดีไม่ร้อนเกินไป เพราะอุณหภูมิน้ำที่สูงเกิน 30 องศาเซลเซียส อาจทำให้ปลาตายได้เช่นเดียวกับกับอุณหภูมิที่ต่ำเกินไป ซึ่งทำให้ปลากินอาหารได้น้อย และเป็นสาเหตุให้ตายได้เช่นกัน

ส่วนน้ำที่ใช้สำหรับเลี้ยงปลากัดจะต้องเป็นน้ำที่สะอาดปราศจากคลอรีน บรรจุน้ำประมาณ 3 ใน 4 ของภาชนะที่ใช้เลี้ยง ปลากัดสามารถสูบอากาศที่ผิวน้ำหายใจรับออกซิเจนได้โดยตรงจึงไม่ต้องให้อากาศ การถ่ายน้ำควรถ่ายน้ำ 1-2 ครั้งต่อสัปดาห์โดยอาจเปลี่ยนน้ำทั้งหมด หรือดูดตะกอน และน้ำออกบางส่วน แล้วเติมน้ำใหม่ลงไปก็ได้



ภาพที่ 3 ภาพฟาร์มปลากัดนครปฐมที่เลี้ยงเป็นสัตว์เศรษฐกิจ
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 4 ภาพการเลี้ยงปลากัดในเหยือกของผู้วิจัยที่เป็นการเลี้ยงเพื่อความสวยงาม
ที่มา: ผู้วิจัย

โดยธรรมชาติ ปลากัดเป็นปลาที่กินสัตว์น้ำขนาดเล็กเป็นอาหาร เช่น ไรสีน้ำตาล ไรแดง ลูกน้ำ หนอนแดง แต่ก็สามารถฝึกให้กินอาหารเม็ด และเนื้อสัตว์ที่หั่นเป็นชิ้นเล็กได้ การให้อาหารควรให้วันละ 1 ครั้ง ในปริมาณที่ปลากินอิ่ม ซึ่งสังเกตได้โดยปลาจะกินอาหารทันทีที่ให้อาหารธรรมชาติ เช่น ไรแดง หนอนแดง และลูกน้ำที่ช้อนจากแหล่งน้ำปกติที่ค่อนข้างเน่าเสียอาจมีโรคและปรสิตติดมาด้วย จึงควรทำความสะอาด และแช่ในต่างที่บิซึมเข้มข้น 0.5 - 1.0 กรัม/ลิตร ประมาณ 10-20 วินาทีแล้วล้างด้วยน้ำสะอาดอีกครั้ง ก่อนให้เป็นอาหารปลา ไรสีน้ำตาลหรืออาร์ทีเมียจะไม่มีปัญหานี้ เนื่องจากไรน้ำเค็มที่เลี้ยงในความเค็มสูง ทุก ๆ 1-2 เดือน ควรล้างทำความสะอาดภาชนะที่ใช้เลี้ยง

ในสมัยก่อน นักเพาะพันธุ์ปลากัดในประเทศไทย สนใจเฉพาะการพัฒนาสายพันธุ์ ปลากัดลูกหม้อให้กัดเก่งเพื่อการกัดแข่งขันเป็นหลัก ปลากัดครีบยาว หรือปลากัดจินจิงขาตการปรับปรุงพันธุ์โดยสิ้นเชิง โดยผู้เพาะพันธุ์มุ่งจะผลิตให้ได้จำนวนมาก ๆ เพื่อส่งขายโดยไม่คำนึงถึงคุณภาพ จนในช่วงหนึ่ง ปลากัดครีบยาวจากประเทศไทย ถูกจัดอยู่ในระดับคุณภาพค่อนข้างต่ำ ในปีพ.ศ. 2538 คณะประมง มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ จึงได้เริ่มดำเนินการเพื่อพัฒนาพันธุ์ปลากัดในเมืองไทยโดยได้เริ่มจัดสัมมนาให้ความรู้เกี่ยวกับการปรับปรุงสายพันธุ์ และมาตรฐานปลากัดในระดับ

สากล และได้จัดประกวดปลากัดขึ้นครั้งแรกในงานวันเกษตรแห่งชาติ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ จากนั้นมา ก็มีการจัดการประกวดต่อเนื่องกันมาทุกปีโดยชมรมและองค์กรต่าง ๆ ทั้งในกรุงเทพฯ และต่างจังหวัด ส่งผลให้เกิดการพัฒนาสายพันธุ์ ทั้งปลากัดลูกหม้อ และปลากัดจีน เพื่อเป็นปลาสวยงามกันอย่างเต็มที่ ทำให้ได้ปลากัดลูกหม้อที่มีสีสันสวยงาม ทั้งสีเดี่ยว สีส้ม และลวดลายต่าง ๆ จนในปัจจุบันรูปแบบสีสันของปลากัดลูกหม้อได้พัฒนาไปอย่างมากในทุกโทนสี และกลายเป็นปลาสวยงามอีกประเภทหนึ่งซึ่งเป็นที่นิยมเลี้ยงกันอย่างแพร่หลาย

มีความเชื่อว่า “ปลากัดให้คุณต่าง ๆ เช่น บันดาลให้ร่ำรวยมหาศาลมีทรัพย์อเนกอนันต์ เป็นเศรษฐีย่อย ๆ ในถิ่นนั้นหรือให้อยู่ดีมีสุข” (อภิวัฒน์ สุทธิพันธุ์, 2509: 140) จึงเป็นเหตุผลหนึ่งที่ทำให้มีการเลี้ยงปลากัดอย่างแพร่หลายในประเทศไทยประชาชนจำนวนมากหันมาประกอบอาชีพเพาะเลี้ยงปลากัด ทั้งปลากัดสำหรับกัดแข่งขัน และปลากัดสวยงาม จนทำให้ปลากัดมีความสวยงาม กลายเป็นสินค้าส่งออกอย่างหนึ่งของประเทศไทย ปัจจุบันแหล่งเพาะพันธุ์ปลากัดในประเทศไทยอยู่ที่จังหวัดนครปฐม กรุงเทพฯ ราชบุรี เพชรบุรี และนครศรีธรรมราช

2.3.4 ปลากัดในฐานะสัตว์เศรษฐกิจ

กรมประมง ได้จัดทำยุทธศาสตร์ปลาสวยงาม ปี 2555-2559 โดยคณะทำงานเพื่อจัดทำยุทธศาสตร์ปลาสวยงามภายใต้คณะกรรมการจัดทำยุทธศาสตร์ปลาสวยงาม พบว่า การค้าปลาสวยงามมีเอกลักษณ์เฉพาะและสามารถตอบสนองนโยบายของรัฐในเรื่องเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีรูปแบบการเติบโตอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน จึงกำหนดวิสัยทัศน์ “ประเทศไทยจะเป็นศูนย์กลางการผลิตและการค้าปลาสวยงามที่มีคุณภาพของโลกภายในปี 2559” (สำนักวิจัยการเกษตร สำนักงานเศรษฐกิจการเกษตร กระทรวงเกษตรและสหกรณ์, 2554: 4)

ปลากัดมีบทบาทเป็นสัตว์เศรษฐกิจ ในฐานะสิ่งค้าส่งออกของธุรกิจปลาสวยงามซึ่งเป็นธุรกิจหนึ่งที่เกิดจากฐานทรัพยากรชีวภาพที่มีความหลากหลายของประเทศไทย มีความพร้อมทางด้านศักยภาพในการเพาะเลี้ยง และการพัฒนาสายพันธุ์ จากข้อมูลการวิจัยศึกษาเศรษฐกิจการผลิต การตลาดปลาสวยงาม ของสำนักวิจัยการเกษตร สำนักงานเศรษฐกิจการเกษตร กระทรวงเกษตรและสหกรณ์ ได้ให้ข้อมูลไว้ว่า ในช่วงระหว่างปี พ.ศ. 2549-2553 ประเทศไทยมีการส่งออกปลาสวยงามมูลค่า 518.42 ล้านบาท ในปี พ.ศ. 2549 และเพิ่มขึ้นเป็น 600.18 ล้านบาท ในปี พ.ศ. 2553 โดยมีอัตราการขยายตัวเพิ่มขึ้นเฉลี่ยในอัตราร้อยละ 3.94 ต่อปี ตลาดนำเข้าปลาสวยงาม ได้แก่ สหภาพ

ยุโรป ฮองกง สหรัฐอเมริกา สิงคโปร์ และญี่ปุ่น ปลาที่จำหน่ายในตลาดโลกร้อยละ 90 คือปลาสวยงามที่เป็นปลาน้ำจืด ส่วนที่เหลือร้อยละ 10 เป็นปลาสวยงามที่เป็นปลาทะเล (สำนักวิจัยการเกษตร สำนักงานเศรษฐกิจการเกษตร กระทรวงเกษตรและสหกรณ์, 2554: 78)

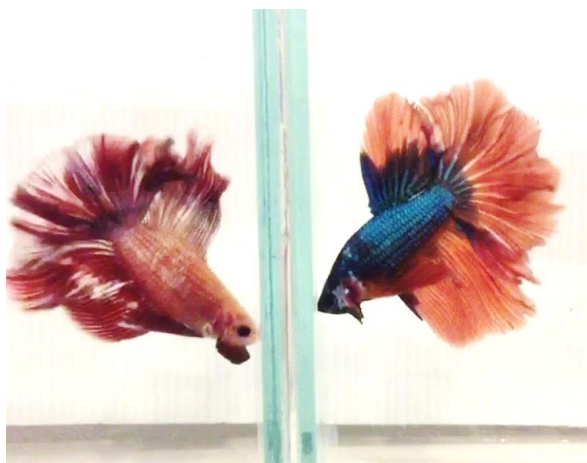
ในปี พ.ศ. 2553 พบว่า ปลากัดเป็นปลาที่มีการขอใบรับรองจากสถาบันสุขภาพสัตว์น้ำจืดเพื่อการส่งออกอยู่ในลำดับ 3 รองจากปลานิลและปลาหางนกยูง โดยปลากัดมีปริมาณการส่งออก 15 ล้านตัว มูลค่า 329 ล้านบาท (สำนักวิจัยการเกษตร สำนักงานเศรษฐกิจการเกษตร กระทรวงเกษตรและสหกรณ์, 2554: 1) ในปัจจุบันช่องทางการจำหน่ายและส่งออกปลากัดมีเพิ่มมากขึ้น โดยเฉพาะทางสื่อออนไลน์ต่าง ๆ ทำให้มูลค่าในของการส่งออกปลากัดที่แน่นอนในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงไปมาก อมรรรัตน์ เสริมวัฒนากุล ผู้เชี่ยวชาญด้านสัตว์น้ำและพรรณไม้น้ำสวยงาม ประจำกองผู้เชี่ยวชาญกรมประมง กระทรวงเกษตรและสหกรณ์ ได้กล่าวถึงข้อมูลในปี พ.ศ. 2559 ไว้ว่า “มูลค่าการส่งออกปลากัดน่าจะอยู่ที่ประมาณ 1 พันล้านบาทต่อปี” (อมรรรัตน์ เสริมวัฒนากุล สัมภาษณ์ใน ชยธร ธนวรเจต, รายการโทรทัศน์ เรื่องจริงยิ่งต้องเล่า ตอน ปลากัดแห่งสยาม Siamese Fighting Fish) จากข้อมูลดังกล่าวทำให้เห็นถึงความสำคัญของปลากัดที่ภาครัฐเล็งเห็นในฐานะสัตว์เศรษฐกิจที่สำคัญอีกชนิดหนึ่งของประเทศไทย

2.3.5 พฤติกรรมการรุกรานของปลากัดไทย

ตามปกติปลากัดไทยจะอยู่ตามมุมหรือเคลื่อนที่ช้า ๆ รอบภาชนะที่ใช้เลี้ยง ไม่อยู่รวมกันเป็นกลุ่ม การเลี้ยงต้องแยกเลี้ยงเดี่ยว “เนื่องจากนิสัยของปลาที่แสดงความกระตือรือร้นในการต่อสู้อยู่เสมอ” (ศุภชัย นิลวานิช, 2544: 15) ถ้ามันได้เห็นปลาชนิดเดียวกันจะแสดงอาการข่มขู่และต่อสู้กัน ซึ่งระหว่างการต่อสู้นี้สัตว์และครีบจะเปลี่ยนเป็นสีเข้ม ครีบทั้งหมดจะกางออก จากบันทึกของนาย เอช. เอ็ม. สมิท (H.M. Smith) ที่ปรึกษาทางด้านสัตว์น้ำของประเทศไทยในรัชกาลที่ 6 ซึ่งได้ชมการกัดปลามากกว่า 100 ครั้ง ยืนยันว่า “การกัดปลาไม่โหดร้ายป่าเถื่อนสยดสยอง เหมือนดังที่เข้าใจกัน แต่เป็นการต่อสู้ที่เร้าใจ เต็มไปด้วยศิลปะ และลีลาการเคลื่อนไหวที่สง่างาม คล่องแคล่วเฉียบแหลม และอดทน” (ยนต์ มุสิก, 2550: 215) เมื่อสิ้นสุดการต่อสู้อันยืดเยื้อ ปลาทั้งคู่อาจอยู่ในสภาพที่ไม่น่ามอง เนื่องจากครีบถูกกัดขาดวินหรือเกล็ดหลุด แต่ภายในเวลาประมาณ 2 – 3 สัปดาห์จะสามารถงอกกลับมาเป็นปกติใหม่ จนไม่พบร่องรอยของการบาดเจ็บ

รุจิวรรณ อุตกฤษฎ์ ได้ทำการวิจัยพฤติกรรมการรุกรานของปลากัดไทย โดยผลการวิจัยสรุปว่าปัจจัยที่สำคัญที่สุดซึ่งจะก่อให้เกิดการแสดงผลการรุกรานในปลากัด คือ การใช้ตามอง สิ่ง

เร้า และสิ่งเร้าที่ทำให้ปลาตอบสนองได้ดีที่สุด คือ สิ่งเร้าที่มีคุณสมบัติเหมือนตัวของมันเองมากที่สุด โดยพฤติกรรมกรรมการรุกราน จะแบ่งออกเป็น 3 ช่วงใหญ่ๆ ได้แก่ พฤติกรรมก่อนการต่อสู้ พฤติกรรมขณะที่มีการต่อสู้ และพฤติกรรมหลังจากมีการแพ้ชนะ (รุจิวรรณ อุตกฤษฎ์, 2518: 1-82) โดยผู้วิจัยสรุปพฤติกรรมกรรมการรุกรานของปลากัดไทยจากงานวิจัยข้างต้นได้ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 5 ภาพการเทียบปลากัดในเหลี่ยม หรือคือการดึงกระดาด้านนอกเพื่อให้ปลาpong เป็นการดูลักษณะของปลา ซึ่งจัดเป็นปฏิกิริยาของพฤติกรรมก่อนการต่อสู้ของปลากัด

ที่มา: ผู้วิจัย

2.3.5.1 พฤติกรรมก่อนการต่อสู้ (Activities before fighting)

เมื่อปลาถูกนำไปใส่ในอ่าง สีจะซีดกว่าปกติ หุบครีบ บางครั้งมีแถบสีดำตามความยาวของลำตัวทั้ง 2 ข้าง ข้างละ 2 แถบ เริ่มจากปลายสุดทางด้านหัวตรงไปจนถึงโคนครีบหาง หลังจากถูกนำไปใส่ในอ่างไม่เกิน 2 นาที แถบตามยาวนี้จะหายไปและสีจะเข้มขึ้นตามปกติ ระหว่างนี้ปลาจะว่ายน้ำขึ้นมาที่ผิวน้ำเพื่อสูบอากาศเป็นระยะ ๆ

เมื่อปลาหันไปทางคู่ต่อสู้ มันจะกางครีบทั้งหมด และมีสีเข้มขึ้นกว่าปกติพร้อมกับกางฝาเหงือก (*Operculum*) และว่ายน้ำตรงเข้าหาคู่ต่อสู้ (*Approach*) โดยหยุดว่ายน้ำเป็นระยะ ๆ หลายครั้งกว่าจะว่ายถึงตัวคู่ต่อสู้ ระหว่างนี้มีการโบกหาง (*Tail beating*) ขยับครีบท้อง (*Pelvic fin flickering*) ว่ายน้ำขึ้นสูบอากาศ (*Air gulping*) หรือสำรวจสภาพแวดล้อม (*Exploring*) แล้วกลับมาท้าทายคู่ต่อสู้อีก

ส่วนใหญ่การทำทายเป็นเริ่มจากปลาฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดเพียงฝ่ายเดียวก่อน (*Individual challenging*) ตามด้วยการท้าทายของคู่ต่อสู้ (*Mutual challenging*) โดยแสดงพฤติกรรม

เช่นเดียวกับปลาตัวแรก ห่างจากตัวแรก 15 วินาทีถึง 4 นาที ซึ่งประกอบด้วยการมีสีตัวเข้มขึ้น ทางครีบ ทางฝาเหงือก ว่ายเข้าหาคู่ต่อสู้ แล้วผละจากกัน แล้วว่ายเข้าหาคู่ต่อสู้อีก ขณะที่ปลาว่ายเข้าใกล้กัน จะวางตัวขนานกัน โดยหันหัวไปทางเดียวกัน (Head to head) หรือหันหัวกลับทางกัน (Head to tail) ซึ่งขึ้นอยู่กับจังหวะและทิศทางที่ปลาว่ายน้ำเข้าหากัน ขณะที่ปลาวางตัวขนานกัน ปลาจะโบกหาง ขยับครีบท้องหรือปิดตัวเป็นรูปตัว S ในบางครั้งเมื่อปลาวางตัวขนานกันและหันหัวไปทางเดียวกันโดยวางตัวเยื้องกันเล็กน้อย

2.3.5.2 พฤติกรรมขณะที่มีการต่อสู้ (Activities of actual fighting)

การต่อสู้เริ่มขึ้นขณะที่ปลาวางตัวขนานกัน โดยปลาตัวใดตัวหนึ่งเริ่มกัดคู่ต่อสู้ก่อน โดยมากเริ่มจากการกัดครีบ (Fin biting) ซึ่งมักเป็นครีบหางหรือครีบทวาร จากนั้นมีการโต้ตอบกัน และกัน ระหว่างที่มีการต่อสู้กันนี้ ปลากางฝาเหงือก โบกหาง ขยับครีบท้อง ฮุบอากาศ กัด และวางตัวขนานกันสลับกันไป

บางครั้งเมื่อวางตัวขนานกัน ปลาจะกัดคู่ต่อสู้หรือผละจากกันโดยไม่กัดก็ได้ ในกรณีที่ปลาวางตัวขนานกันและหันหัวไปทางเดียวกัน ปลาทั้งคู่มักจะวางตัวเยื้องกันเล็กน้อย ตัวที่อยู่ถัดมาข้างหลังจะอ้าปากและยื่นปากไปยังบริเวณฝาเหงือกของอีกตัวหนึ่ง พร้อมทั้งจะกัดและในตอนนี้ ครีบและฝาเหงือกของอีกตัวหนึ่งพร้อมที่จะกัดและในตอนนี้ครีบและฝาเหงือกจะไม่กางออก แต่สีตัวและสีครีบมีสีที่เข้มเต็มที่ ตัวที่อยู่ข้างหน้ามักอยู่นิ่ง ๆ แล้วหันหน้ามาทางคู่ต่อสู้โดยเร็ว ขณะเดียวกันคู่ต่อสู้หันหน้าหลบพร้อมกับเคลื่อนตัวไปอยู่ข้างหน้าเป็นระยะพอเหมาะ ที่ตัวที่อยู่ข้างหลังจะอ้าปากยื่นไปยังฝาเหงือกของมัน เมื่อมีการกัดจริง ๆ มักไม่กัดที่บริเวณหัวแต่กัดที่ลำตัวหรือครีบ

ขณะที่ปลาตัวหนึ่งว่ายขึ้นไปฮุบอากาศที่ผิวน้ำ คู่ต่อสู้มักไม่กัด บ่อยครั้งที่ปลาแสดงท่าทางคล้ายกับจะฮุบอากาศ คือเพียงแค่อ้าปากบริเวณผิวน้ำ โดยไม่ได้ฮุบอากาศจริง ๆ ซึ่งในช่วงเวลานี้คู่ต่อสู้จะกัดทันทีเมื่อมีโอกาส

พฤติกรรมที่พบได้บ้างระหว่างที่มีการต่อสู้คือ การบิดขากรรไกร (Jaw lock) ปลาทั้งคู่จะว่ายเข้าหากันและใช้ปากยึดปากของคู่ต่อสู้ ครีบทั้งหมดกางออก ลำตัวเหยียดตรงในแนวตั้งหรือแนวราบพร้อมกับขยับปากและลำตัวไปมา ขณะเดียวกันปลาทั้งคู่ค่อย ๆ จมลงสู่พื้นอ่าง หายใจแรงขึ้นสังเกตได้จากการขยับฝาเหงือกมากกว่าปกติ การบิดขากรรไกรสิ้นสุดลงเมื่อปลาทั้งคู่สะบัดตัวและปากไปมาจนปากหลุดออกจากกัน แล้วต่างก็ว่ายน้ำขึ้นไปที่ผิวน้ำอย่างรวดเร็วเพื่อฮุบอากาศ แต่บางครั้งปลาตัวใดตัวหนึ่งจะกัดคู่ต่อสู้ในช่วงเวลานี้ นอกจากนี้ระหว่างที่มีการต่อสู้ ปลาบางคู่รัดกันในลักษณะเดียวกับที่ปลาตัวผู้รัดปลาตัวเมียขณะผสมพันธุ์ คือโค้งเป็นรูปตัวยู (U) พร้อมกับค่อย ๆ จมลงสู่พื้นอ่างแล้วผละจากกันไปฮุบอากาศ ระยะเวลาที่ใช้ในการต่อสู้กันจริง ๆ ประมาณ 1 ชั่วโมง จนมากกว่า 3 ชั่วโมง

2.3.5.3 พฤติกรรมหลังจากมีการแพ้ชนะ (Activities after surrender)

การต่อสู้สิ้นสุดลงเมื่อปลาตัวหนึ่งว่ายไล่คู่ต่อสู้ และคู่ต่อสู้ว่ายหนี โดยหุบครีบทั้งหมด สีส้ม ๆ ซีดลง ตัวที่แพ้จะว่ายหนีไปอยู่บริเวณมุมอ่างโดยวางตัวในแนวตั้ง หัวตั้งขึ้นใกล้ผิวน้ำ หรือวางตัวในแนวราบที่บริเวณพื้นอ่าง บางตัวมีแถบตามยาวของลำตัว 2 แถบปรากฏขึ้น ในตอนนี้ปลาตัวที่ชนะยังมีสีเข้มและกางครีบอยู่ตลอดเวลา ส่วนฝาเหยือกกางเป็นพัก ๆ และจะว่ายน้ำวนเวียนรอบตัวที่แพ้ ตัวที่แพ้จะอยู่นิ่ง ๆ เหมือนตายแล้ว และไม่ค่อยสูบอากาศ ตามปกติเมื่อตัวที่แพ้อยู่นิ่ง ๆ ตัวที่ชนะจะไม่กัด แต่ถ้าตัวที่แพ้มีการเคลื่อนไหว หรือว่ายขึ้นมาที่ผิวน้ำเพื่อสูบอากาศ ตัวที่ชนะจะว่ายเข้าหาและกัดทันที

2.4 แนวคิดการมีพื้นที่ในอาณาเขตครอบครองระหว่างสัตว์และมนุษย์

เพื่อศึกษาแนวคิดเรื่องปลากัดและพฤติกรรมการมีอาณาเขตครอบครอง ผู้วิจัยจึงได้สรุปข้อมูลเกี่ยวกับการมีพื้นที่ในอาณาเขตครอบครองซึ่งเป็นที่มาของพฤติกรรมรุกรานในปลากัด และในขณะเดียวกันก็ทำความเข้าใจในมุมมองของมนุษย์ด้วย (ประพนธ์ เนียมสา, 2554: 5-11; พุทธิกันต์ สมมาตย์, 2553: 7-13; รุจิวรรณ อุตกฤษฎ์, 2518: 1-82) โดยสรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

2.4.1 การมีพื้นที่ในอาณาเขตครอบครองของสัตว์

ในสัตว์การมีอาณาเขตครอบครองอาจกล่าวได้ว่าเป็นหน้าที่หลัก ซึ่งหมายถึงความอยู่รอด และการคงอยู่ของสัตว์อีกประการหนึ่ง เป็นหน้าที่ที่เกี่ยวกับการหาอาหารและการสืบพันธุ์ เป็นกลไกสำคัญที่ทำให้เกิดการกระจายของสัตว์บนพื้นที่ ๆ มีอาหารอยู่ เพื่อให้เกิดการแบ่งสรรอาหารได้อย่างทั่วถึงและเพียงพอ อย่างเช่น วัวในทุ่งหญ้า อาณาเขตมีประโยชน์ต่อการหาคู่เพื่อสืบพันธุ์ สัตว์ตัวผู้ที่มีอาณาเขตครอบครอง มักสามารถล่อตัวเมียให้เป็นคู่ได้ การที่สัตว์สามารถหาอาณาเขตครอบครองได้ย่อมหมายความว่า เป็นสัตว์ที่แข็งแรง การสืบพันธุ์ที่เกิดขึ้นจะเป็นการคัดเลือกพันธุ์ที่ดีให้คงอยู่ต่อไปตามวิถีทางธรรมชาติ ส่วนสัตว์ที่อ่อนแอก็สูญพันธุ์ไป

การเกิดพฤติกรรมการรุกรานในสัตว์ไม่ใช่เกิดจากสาเหตุในการแย่งอาหารหรือคู่ครองโดยตรง แต่เป็นเพราะการแก่งแย่งอาณาเขตครอบครองต่างหาก รวมถึงเป็นหน้าที่ทางสังคมและจิตวิทยา หมายถึงความปลอดภัย มั่นคง มีสถานภาพทางสังคม มีอิทธิพลในเขตครอบครอง นอกจากนี้ยังแสดงถึงความมีเอกลักษณ์ เป็นเอกลักษณ์ที่เกิดจากความสัมพันธ์กับสถานที่หรืออาณาเขตที่ครอบครอง

พฤติกรรมกรรุกราน (Aggressive behavior) เพื่อปกป้องอาณาเขตครอบครองระหว่างสัตว์ชนิดเดียวกันพบได้ทั่ว ๆ ไป โดยเฉพาะในสัตว์ที่มีกระดูกสันหลังตั้งแต่ปลาจนถึงคน ยกเว้นสัตว์ครึ่งบกครึ่งน้ำบางชนิด การที่สิ่งมีชีวิตชนิดเดียวกัน มีวิธีการดำรงชีวิตแบบเดียวกันและอยู่ร่วมกันในธรรมชาติ ย่อมมีการแก่งแย่งอาหาร ที่อยู่อาศัย วัสดุที่จะนำมาสร้างเป็นที่อยู่อาศัยตลอดจนคู่ผสมพันธุ์ นักทฤษฎีกล่าวว่าสาเหตุของการกรรุกรานน่าจะเกิดจากการแก่งแย่งอาหารก่อน ส่วนการแก่งแย่งคู่ผสมพันธุ์นั้นเกิดขึ้นภายหลัง พฤติกรรมกรรุกรานเป็นสิ่งที่มาโดยกำเนิด เป็นสัญชาตญาณประจำตัวของสัตว์เพื่อการอยู่รอด การเรียนรู้ (Learning) และประสบการณ์ (Experience) จะมีผลทำให้พฤติกรรมกรรุกรานแสดงออกในด้านความรุนแรง

การกรรุกรานระหว่างสัตว์ชนิดเดียวกัน (Intraspecific aggression) มีลักษณะเฉพาะซึ่งแตกต่างจากการกรรุกรานระหว่างสัตว์ต่างชนิดกัน (Interspecific aggression) และสัตว์ต่างชนิดกันก็มีแบบแผน (Pattern) ของการกรรุกรานต่างกัน ตามปกติสัตว์ที่มีอวัยวะที่ใช้เป็นอาวุธร้ายแรง เช่น ฟัน เล็บ และเขี้ยวพิษ ซึ่งสามารถใช้ฆ่าคู่ต่อสู้ได้จะไม่ใช้อวัยวะนั้นเมื่อมันแสดงการกรรุกรานต่อสัตว์ชนิดเดียวกัน โดยสัตว์เหล่านี้มีกลไกพิเศษทางสรีรวิทยาที่ควบคุมการใช้อวัยวะนั้น ๆ ภายในเขตจำกัด โดยทั่ว ๆ ไปการกรรุกรานระหว่างสัตว์ชนิดเดียวกันมักเป็นแบบที่มีเพียงการข่มขู่หรือทำท่ายโดยไม่ค่อยโจมตีถึงตัวคู่ต่อสู้ หรือถ้าจะมีการโจมตีถึงตัวคู่ต่อสู้ก็ไม่สิ้นสุดด้วยการตายหรือการบาดเจ็บอย่างรุนแรง เพราะสัตว์จะแสดงทั้งพฤติกรรมโจมตี (Attack) และการหนี (Escape) เมื่อฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดแสดงอาการยอมแพ้ (Submissive posture) ฝ่ายที่ชนะก็จะหยุดการโจมตี ซึ่งนับว่าเป็นผลดีโดยธรรมชาติ เพราะถ้ามีการต่อสู้จนถึงตาย ในที่สุดอาจเกิดการสูญพันธุ์ได้ ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการกรรุกรานของสัตว์มีหลายอย่าง ทั้งปัจจัยภายนอกและภายในร่างกายของสัตว์เอง สิ่งเร้า (Stimulus) ที่สัตว์มองเห็น เป็นปัจจัยหนึ่งในอันที่จะทำให้สัตว์แสดงพฤติกรรมกรรุกรานได้ และปัจจัยภายในร่างกายของสัตว์ ที่น่าจะมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมกรรุกรานคือ ฮอร์โมน

ประโยชน์ของการกรรุกรานคือ ทำให้เกิดความสมดุลของการแพร่กระจาย (Distribution) ของสัตว์ในสถานะแวดล้อม ป้องกันการมีประชากรมากเกินไปโดยวิธีธรรมชาติ และเป็นการคัดเลือกตัวที่แข็งแรงและเหมาะสมที่สุดให้อยู่รอดและแพร่พันธุ์ต่อไป ทำให้สายพันธุ์ดำรงอยู่ได้

2.4.2 การมีพื้นที่ในอาณาเขตครอบครองของมนุษย์

สำหรับในมนุษย์ก็ทำนองเดียวกันกับสัตว์ เพียงแต่จะมีการยึดครองพื้นที่ในลักษณะค่อนข้างถาวรหรือในลักษณะชั่วคราว ไม่ว่าจะเป็นการย้ายที่อยู่ ย้ายที่เรียน ย้ายที่ทำงาน เป็นต้น การมีอาณาเขตครอบครองในมนุษย์เป็นวิธีการแสดงออกอย่างหนึ่งของการคงอยู่ หรือการมีตัวตนของบุคคล อาณาเขตครอบครองสำหรับมนุษย์เป็นกลไกที่มีหน้าที่ทางสังคมและจิตวิทยา ที่ช่วยให้มนุษย์อยู่ร่วมกันได้ด้วยการยอมรับซึ่งกันและกัน ในอาณาเขตครอบครองของบุคคล ซึ่งเป็นการช่วยให้เกิดความรู้สึกมั่นคงปลอดภัย และความรู้สึกมีเอกลักษณ์ส่วนบุคคล ลักษณะของอาณาเขตครอบครองขึ้นอยู่กับบุคลิกภาพของบุคคลและผู้ที่เกี่ยวข้องว่า มีลักษณะเด่นและลักษณะก้าวร้าวมากน้อยอย่างไร ขึ้นอยู่กับการยอมรับที่เกิดขึ้น และรวมทั้งอำนาจหน้าที่ที่มีอยู่ ฯลฯ ทั้งนี้ย่อมต้องอาศัยกลไกทางวัฒนธรรมที่มนุษย์ได้สร้างขึ้นเป็นบรรทัดฐานในการกำหนดพฤติกรรมการณ์มีอาณาเขตครอบครอง ความแตกต่างประการสำคัญในพฤติกรรมการณ์มีอาณาเขตครอบครองระหว่างมนุษย์กับสัตว์ คือ สัตว์อาศัยการปกป้องอาณาเขตเป็นสำคัญ ย่อมต้องแสดงความก้าวร้าวซึ่งเป็นไปตามสัญชาตญาณของสัตว์ พฤติกรรมการณ์มีอาณาเขตครอบครองของสัตว์จึงมีส่วนเป็นไปตามสัญชาตญาณด้วย สำหรับมนุษย์นั้น โดยทั่วไปไม่ได้แสดงความก้าวร้าวในการปกป้องอาณาเขตครอบครอง แต่มนุษย์มีการเรียนรู้ที่ได้พัฒนาไปสู่การมีวัฒนธรรม มนุษย์จึงอาศัยการแสดงความเป็นส่วนบุคคลในการรักษาอาณาเขตครอบครองด้วยสิ่งต่าง ๆ ที่มนุษย์เรียนรู้ จึงอาจกล่าวได้ว่า พฤติกรรมการณ์มีอาณาเขตครอบครองของมนุษย์เป็นไปตามอิทธิพลทางวัฒนธรรม

การศึกษาเกี่ยวกับการมีอาณาเขตครอบครอง ได้ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการมีอาณาเขตครอบครองของมนุษย์ในการช่วยให้เกิดความรู้สึกปลอดภัยมั่นคง ด้วยการแสดงออกโดยการยึดครองอาณาเขตตามความจำเป็นของแต่ละบุคคล ซึ่งมีลักษณะเด่นทางบุคลิกภาพมากน้อยต่างกัน และการมีอาณาเขตครอบครองย่อมเป็นการแสดงถึงความรู้สึกมีเอกลักษณ์ส่วนบุคคลด้วย จึงอาจสรุปได้ว่า หน้าที่หลักของการมีอาณาเขตครอบครองสำหรับมนุษย์นั้น ได้เน้นในประการสำคัญที่แตกต่างจากหน้าที่หลักของการยึดครองอาณาเขตของสัตว์ ซึ่งได้แก่หน้าที่ชีวภาพ นั่นคือ การแบ่งปันอาหารและการสืบพันธุ์ หน้าที่ดังกล่าวมีความสำคัญต่อการอยู่รอดและการคงอยู่ของสัตว์ สำหรับมนุษย์นั้น การมีอาณาเขตครอบครองไม่ได้เป็นกลไกที่มีหน้าที่สำคัญต่อการอยู่ร่วมกันได้ด้วย การยอมรับซึ่งกันและกันในอาณาเขตครอบครองของบุคคล เป็นการช่วยให้เกิดความรู้สึกปลอดภัยมั่นคง และ

ความรู้สึกมีเอกลักษณ์ส่วนบุคคล อาณาเขตครอบครองของแต่ละบุคคลมีลักษณะอย่างไร ขึ้นอยู่กับ การยอมรับที่เกิดขึ้น และรวมทั้งอำนาจหน้าที่ที่อยู่ ฯลฯ ทั้งนี้ย่อมต้องอาศัยกลไกทางวัฒนธรรมที่ มนุษย์ได้สร้างเป็นบรรทัดฐานในการกำหนดพฤติกรรมการมีอาณาเขตครอบครอง

2.5 แนวคิดเรื่องจิตวิทยาที่มีต่อพฤติกรรมที่เว้นว่างส่วนบุคคล

แนวคิดเรื่องพฤติกรรมที่เว้นว่างส่วนบุคคล เป็นแนวคิดทางจิตวิทยาที่เป็นอีกทฤษฎีหนึ่งของ พฤติกรรมการมีอาณาเขตครอบครอง ซึ่งจะทำให้เข้าใจพฤติกรรมการมีอาณาเขตครอบครองในมนุษย์ ได้มากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงได้ทำการสรุปสาระสำคัญของแนวคิดไว้ (ประพนธ์ เนียมสา, 2554: 11-20; วิมลสิทธิ์ ทรยางกูร, 2541: 261-281) ดังนี้

2.5.1 ปรากฎการณ์และหน้าที่ของพฤติกรรมที่เว้นว่างส่วนบุคคล

พื้นที่ส่วนบุคคล (Personal space) คือ พื้นที่ที่มองด้วยตาเปล่าไม่เห็น มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อใช้ สำหรับสร้างขอบเขตของตนเองเพื่อดำรงอยู่ในสถานที่หรือสถานการณ์ต่าง ๆ ทางสังคม กล่าวคือ เมื่อมนุษย์อยู่ร่วมกันในสังคมมักจะมีการสร้างขอบเขตของตนเองเพื่อกันบุคคลอื่น ๆ ที่จะล่วงล้ำเข้า มาในอาณาบริเวณที่กำหนด หากถูกรุกล้ำหรือถูกคุกคามในพื้นที่ที่ได้สร้างขึ้น มนุษย์จะรู้สึกถึงความ ไม่เป็นส่วนตัวหรือถูกรบกวนได้ง่าย แม้ว่าสถานที่นั้น ๆ จะเป็นพื้นที่สาธารณะหรือไม่ก็ตาม ระยะเว้น ว่างส่วนบุคคลหรือ บอดี้ บับเบิล (Body bubble) จึงถูกสร้างมาเพื่อระแวดระวังภัยที่ไม่พึงประสงค์ ต่อบุคคล ๆ หนึ่ง ที่จะเข้ามาล้ำขอบเขตหรือเข้าใกล้ตัวผู้สร้างพื้นที่ บับเบิล นั้น ๆ เคยมีคำกล่าวว่า เราไม่ควรรุกล้ำเข้าไปในพื้นที่ส่วนตัวของคนอื่น ซึ่งเป็นหนึ่งในกฎที่สำคัญมากสำหรับพฤติกรรม การเข้าสังคมเราต้องการความเป็นส่วนตัว โดยต้องการมีช่องว่างหรือระยะห่างสำหรับคนที่ไม่รู้จัก เพื่อไว้สำหรับสร้างความสบายใจหรือเหลือพื้นที่ให้ได้เป็นตัวของตัวเอง ซึ่งช่องว่างนี้มีตัวแปรสำคัญ เป็นวัฒนธรรมในแต่ละชาติ เช่น คนยุโรปมักจะทักทายกันด้วยการสัมผัส กอด จูบ เนื่องจากสภาพ ภูมิอากาศที่หนาวเย็น การสัมผัสจึงเป็นการให้ความอบอุ่นแก่กันเพื่อคลายความหนาว หรือวัฒนธรรม ของชาวมุสลิมก็จะสื่อสารกันแบบใกล้ชิด

ในปีค.ศ. 1966 ฮอลล์ (Hall) ได้เขียนทฤษฎี พรอกซีมิก (Proxymic theory) ซึ่งเป็นทฤษฎีพื้นฐานของแนวความคิดพื้นที่ส่วนบุคคล โดยมีสาระสำคัญ ดังนี้ (Hall, 1966: 60-67)

ฮอลล์เสนอว่า ทฤษฎีนี้ได้ศึกษาระยะห่างของบุคคลที่กระทำต่อบุคคล ระยะของบุคคลที่กระทำต่อกัน โดยแบ่งความเข้มข้นตามบทบาทหน้าที่ และความเข้มข้นของความสัมพันธ์ของบุคคลต่อบุคคล จริง ๆ แล้วเราถูกโอบล้อมด้วยพื้นที่ที่มีขนาดแตกต่างกัน 4 แบบ โดยในแต่ละแบบนั้นจะถูกใช้แตกต่างกันไปตามกลุ่มคนที่จะรุกร้าเข้ามา ขึ้นอยู่กับเงื่อนไขและสถานการณ์

1) ระยะใกล้ชิด (Intimate Zone) มีระยะห่างไม่เกิน 45 เซนติเมตร (1.5 ฟุต) โดยสามารถแบ่งได้อีก 2 ระยะคือ ระยะใกล้ ห่างไม่เกิน 15 เซนติเมตร และระยะไกล 15-45 เซนติเมตร เรียกได้ว่าเป็นระยะประชิดตัว สามารถโอบกอดหรือกระซิบให้ได้ยินกัน 2 คน นอกจากนี้ยังเป็นระยะที่สามารถสัมผัสถึงลักษณะพิเศษอื่น ๆ ได้ เช่น ลมหายใจ การสัมผัส รวมไปถึงกลิ่น จะมีแต่ครอบครัว สัตว์เลี้ยง และเพื่อนที่สนิทที่สุดเท่านั้นที่จะเข้ามาได้ แต่ถ้าเป็นแค่คนรู้จักเข้ามาภายในพื้นที่ส่วนตัวจะทำให้บุคคลรู้สึกหงุดหงิดและมีความวิตกกังวล

2) ระยะส่วนบุคคล (Personal distance) มีระยะห่างโดยรวมตั้งแต่ 45 - 120 เซนติเมตร (1.5 - 4 ฟุต) โดยแบ่งได้อีก 2 ระยะ คือ ระยะใกล้ ห่าง 46-76 เซนติเมตร และระยะไกล 76-120 เซนติเมตร เป็นระยะที่เวลาเราพูดก็จะห่างออกมาอีกหน่อย กลิ่นและลมหายใจที่เคยได้รับในระยะแรกก็จะหายไป โดยเพื่อนๆและคนรู้จักสามารถอยู่ในพื้นที่นี้ได้อย่างเป็นปกติ โดยเฉพาะเวลาสนทนากันอย่างไม่เป็นทางการ แต่คนแปลกหน้านั้นห้ามเข้ามาโดยเด็ดขาด

3) ระยะเชิงสังคม (Social distance) มีระยะห่างโดยรวมตั้งแต่ 1.2-3.7 เมตร (4-12 ฟุต) โดยแบ่งได้อีก 2 ระยะ คือ ระยะใกล้ 1.2-2.1 เมตร และระยะไกล 2.7-3.7 เมตร เป็นระยะที่พ้นออกจากตัวเราไปพอสมควรแล้ว แต่เวลาคุยกันก็ยังสามารถเห็นหน้าและได้ยินเสียง ใช้กับการสนทนากับคนรู้จักที่ไม่ค่อยสนิทหรือบุคคลทั่วไป

4) ระยะสาธารณะ (Public distance) มีระยะห่างโดยรวมตั้งแต่ 3.7 เมตรขึ้นไป (12 ฟุตขึ้นไป) โดยแบ่งได้อีก 2 ระยะ คือ ระยะใกล้ 3.7-7.6 เมตร และระยะไกล 7.6 เมตรขึ้นไป เป็นระยะที่ไกลออกไปจนสามารถเห็นได้ทั้งตัว เช่น การพูดในห้องประชุมขนาดใหญ่ หรือการพูดในที่ชุมนุมชน เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม นี่เป็นเพียงขอบเขตโดยประมาณของคนอเมริกันเท่านั้น ไม่ปรากฏว่ามี การศึกษาเทียบเคียงในวัฒนธรรมอื่น จากคำกล่าวของ เอโดฟท์ (Ralph Adolphs) ศาสตราจารย์ ด้านจิตวิทยาและประสาทวิทยา กล่าวว่า “เป็นเรื่องสำคัญ ที่จะพึงระลึกไว้ว่าพื้นที่ส่วนตัวนั้นจะ แตกต่างกันไปตามสภาพแวดล้อมและวัฒนธรรมประเพณี อีกทั้งแต่ละคนก็มีความแตกต่างกันไปด้วย ดังนั้นตัวเลขพวกนี้เป็นเพียงค่าเฉลี่ยเท่านั้น” (วิลลิสท์ ทรียงกูร, 2541: 270)

2.6 นาฏยศิลป์สร้างสรรค์

จากการสรุปคำนิยามของนาฏยศิลป์สร้างสรรค์ที่ว่า นาฏยศิลป์สร้างสรรค์มีจุดมุ่งหมายใน การพัฒนาไปสู่กระบวนการในการหาความคิดใหม่รูปแบบใหม่ ที่เน้นการตีความหรือวิธีการก้าวข้าม ความคิดแบบดั้งเดิม กฎ รูปแบบ หรือความสัมพันธ์ที่ให้ผลลัพธ์เป็นการแสดงนาฏยศิลป์ที่เป็น เอกลักษณะและเป็นต้นฉบับ ทำให้ผู้วิจัยได้รวบรวมแนวคิดของการสร้างสรรค์ และแนวคิดของ การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ร่วมสมัย และหลังสมัยใหม่ เพื่อเป็นพื้นฐานในการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป ดังนี้

2.6.1 แนวคิดของความคิดสร้างสรรค์

แนวคิดของความคิดสร้างสรรค์พิจารณาได้จากคุณสมบัติของความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ ริเริ่ม แปลกใหม่, แตกต่าง, ผสมผสาน บูรณาการ, โยงสัมพันธ์, มีมุมมองที่หลากหลาย และจินตนาการ นอกจากนี้ หากนำแนวคิดทั้งหมดนี้มาประมวลจะพบว่าสามารถอธิบาย “ความคิดสร้างสรรค์” ได้ ใน 3 ลักษณะ คือ (ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์, 2546: 7-9)

1. เป็นลักษณะของความสามารถในกระบวนการทำงานของสมอง (Creative process) เช่น ความสามารถในการคิดเชื่อมโยงสัมพันธ์ ความสามารถในการคิดบูรณาการนำ ประสบการณ์เดิม ความรู้เดิม มาปรับใช้ในสถานการณ์ใหม่ และลักษณะการคิดแบบอเนกนัย เป็นต้น
2. เป็นลักษณะของบุคลิกภาพของบุคคล (Creative person) เช่น แนวคิดของ วอลลาซและโคแกน ที่กล่าวถึงคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นคนที่มีความคิดสิ่งใด ๆ ได้ต่อเนื่อง สัมพันธ์กันเป็นลูกโซ่ ส่วน เกิดเซล และ แจ็กสัน กล่าวว่าบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ คือ บุคคลที่มี อิสระในการตอบสนอง

3. เป็นลักษณะของผลิตผลหรือชิ้นงาน (Creative product) เช่น ผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะ และผลงานที่มีความริเริ่มแปลกใหม่ สิ่งประดิษฐ์ ซึ่งรวมถึงคำตอบในการแก้ปัญหา หรือการค้นพบแนวคิดหลักการหรือทฤษฎีใหม่ ๆ เป็นต้น

ทั้งนี้ การสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ หรือผลงานศิลปะใด ๆ ก็ตาม ไม่ใช่การลอกเลียนแบบ ไม่ว่าสิ่งที่ลอกเลียนแบบนั้นจะเป็นธรรมชาติ ความคิดหรือตัวอย่างของผู้อื่น เป็นงานที่มีลักษณะเฉพาะตัวหรือแสดงบุคลิกภาพของผู้สร้างสรรค์

2.6.2 แนวความคิดในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดการสร้างสรรคงานนาฏศิลป์ ตามที่ นราพงษ์ จรัสศรี ผู้บุกเบิกการวิจัยสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ ได้อธิบายความหมาย ไว้ว่า

การสร้างสรรคงานนาฏศิลป์ต้องมีแนวคิดในการสร้างสรรคงานที่ชัดเจน แรงแบนดาลใจการสร้างสรรคควรผนวกเข้ากับจินตนาการของตนเอง การสร้างสรรคที่ตีควรมีหลักการดังนี้ ไม่ควรผูกติดกับข้อมูลที่เราไม่สามารถพิสูจน์ได้ จะทำให้งานสร้างสรรค์ขาดอิสระทางจินตนาการ ศิลปินต้องมีจิตใจที่สงบนิ่ง ไม่นำเรื่องส่วนตัวเข้ามาปะปนกับงาน ไม่หลอกผู้ชมโดยนำข้อมูลผิด ๆ มานำเสนอและกล่าวอ้างว่าเป็นงานที่ได้รับการวิจัยแล้ว ควรหาเหตุผลมารองรับเรื่องราวที่นำเสนอ (นราพงษ์ จรัสศรี อ้างถึงใน วรรณวิภา มัชฌมนันท์, 2558: 43)

โดยผู้วิจัยได้อธิบายแนวคิดในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ดังต่อไปนี้

2.6.2.1 แนวความคิดในการใช้ทฤษฎีศิลปะ

องค์ประกอบพื้นฐานของศิลปกรรม ปรากฏอยู่ในศิลปะทุกแขนง ไม่ว่าจะเป็นทัศนศิลป์ ประติมากรรม สถาปัตยกรรม ดนตรี วรรณกรรม รวมไปถึงนาฏศิลป์ ประกอบด้วยส่วนประกอบพื้นฐานทางศิลปะ ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ความรู้สึกทางสุนทรียภาพ ซึ่งองค์ประกอบทางศิลปะแบ่งออกเป็น 2 ประการ (ชลุด นิมเสมอ, 2557: 30-36)

1) รูปทรง ซึ่งก็คือสิ่งที่เห็นได้ในทัศนศิลป์ คือส่วนที่มนุษย์สร้างขึ้น ซึ่งได้แก่ จุด เส้น น้ำหนักอ่อนแก่ ที่ว่างหรือพื้นที่ สี และลักษณะพื้นผิว สำหรับในนาฏยศิลป์ ภัทราวดี มีชูธน ได้เปรียบเทียบองค์ประกอบทางด้านทัศนศิลป์ กับองค์ประกอบทางด้านนาฏยศิลป์ไว้ดังนี้ (ภัทราวดี มีชูธน, สัมภาษณ์, 23 สิงหาคม 2558)

ตารางที่ 1 ตารางเปรียบเทียบองค์ประกอบทางทัศนศิลป์และองค์ประกอบของนาฏยศิลป์ตาม
แนวความคิดของ ภัทราวดี มีชูธน
ที่มา: ผู้วิจัย

องค์ประกอบทางทัศนศิลป์	องค์ประกอบของนาฏยศิลป์
จุด (Point)	ตำแหน่ง (Position)
เส้น (Line)	เส้น (Line) และ ทิศทาง (Direction)
น้ำหนักอ่อนแก่ของแสงและเงา (Tone)	จังหวะ (Rhythm)
พื้นที่ (Space)	พื้นที่ (Space)
สี (Colour)	ความเร็ว (Speed) /สีของเครื่องแต่งกาย ฉาก แสง สี
พื้นผิว (Texture)	น้ำหนักของการเคลื่อนไหว (Dynamic)

2) เนื้อหา องค์ประกอบที่เป็นนามธรรมของศิลปกรรม หมายถึงผลที่ได้รับจากงานศิลปะ ซึ่งประกอบไปด้วย

1. เรื่อง หมายถึงสิ่งที่ศิลปินสรรหามาเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างสรรค์ ได้แก่ แรงบันดาลใจ หรือหัวข้อ
2. แนวเรื่อง หรือแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์ที่มีต่อเรื่อง หรือรูปทรงในงานศิลปะชิ้นนั้น ๆ เป็นสาระหรือแนวทางของการสร้างสรรค์มากกว่าเรื่อง มักจะเกี่ยวข้องกับความคิด ความรู้สึก หรือความหมายที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการแสดงออก

3. เนื้อหา คือ ความหมายของงานศิลปะที่แสดงออกผ่านรูปทรง (Artistic Form) เนื้อหาเกิดจากการประสานกันอย่างมีเอกภาพของ เรื่อง แนวเรื่อง และรูปทรง

องค์ประกอบทั้ง 2 ประการนี้ เป็นองค์ประกอบที่ผู้สร้างสรรค์นาฏศิลป์ จะต้องคำนึงถึงในกระบวนการสร้างสรรค์การแสดง ซึ่งในงานวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ เรื่อง คือ ปรากฏ แนวเรื่อง คือ ปรากฏและพฤติกรรมการณ์มีอาณาเขตครอบครอง ที่ได้นำเสนอข้อมูลพื้นฐานไปแล้วในเบื้องต้น และจะทำการวิเคราะห์ในบทที่ 4 ต่อไป

2.6.2.2 แนวความคิดหลังสมัยใหม่

ค่านิยมของงานศิลปะในแต่ละยุคสมัยมักจะมีอิทธิพลต่อกัน ไม่ว่าจะเป็ศิลปะในแขนงใดก็ตาม ดังนั้นปรัชญาของศิลปะหลังสมัยใหม่ที่เกิดขึ้นในระหว่างปี ค.ศ. 1950-1960 จึงเป็นแนวความคิดที่ส่งผลต่อแนวความคิดของนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่เช่นเดียวกัน อันมีลักษณะเด่นที่แตกต่างจากยุคก่อน ๆ ซึ่ง กำจร สุนพงษ์ศรี ได้สรุปไว้ดังนี้ (กำจร สุนพงษ์ศรี, 2556: 199-201)

ก. พัฒนาการทางศิลปะของสมัยใหม่ ได้มาถึงจุดสุดท้ายในงานของ มิโนมอล อาร์ท ที่สร้างงานน้อยเพื่อให้ได้ผลมาก (less is more) จนไม่สามารถสร้างแนวคิดใหม่ได้

ข. มีแนวคิดไม่ทำตามอุดมการณ์ของสมัยใหม่ ที่ให้คุณค่าในเรื่อง การสร้างสรรค์สิ่งใหม่เป็นสิ่งที่มีความค่าสูงสุด โดยหันย้อนกลับไปนิยมการลอกเลียนแบบ

ค. งานศิลปะทั่วไปมีลักษณะผสมผสานปนเป ชาติเอกลักษณ์ มีลักษณะเป็นงานศิลปะแบบลูกผสม

ง. ผลงานศิลปะมีลักษณะไม่เป็นภาวะที่แนบเนียน ไม่อยู่กับร่องกับรอย ไม่สอดคล้องต่อเนื่อง (Discontinuity) ไม่สนใจในเรื่องของความมีอัตลักษณ์

จ. ไม่ให้ความสำคัญของคุณค่าของความเป็นต้นแบบ ต้นคิด (Unoriginality)

ฉ. เกิดคตินิยมในการนำสิ่งที่ดีงาม หยิบยืมมาจากแหล่งต่าง ๆ มาใช้สร้างงานของตน ซึ่งแนวคิดนี้ ในงานศิลปะสมัยใหม่ไม่นิยมทำ เช่น รูปแบบเรโทร (Retro-Style) หรือกระบวนแบบที่ถอยกลับไปสู่ออดีต หรือ การนำกระบวนแบบเก่ากลับมาใช้ใหม่ (Recycling old style) รวมทั้งการคตินิยมสรรพผสาน (Eclecticism) หรือการนำสิ่งและแนวคิดที่ดีของผู้อื่นหรือแหล่งอื่นมาใช้

ช. มีการกลับนำมาใช้ลวดลายต่าง ๆ ทั้งที่นำมาจากของเก่าหรือสร้างใหม่ มาใช้ในการตกแต่งและงานศิลปะทั่วไป

ซ. นิยมความยุ่งเหยิง (Complexity) ความขัดแย้ง (Contradiction) มีความเคลือบคลุม ไม่ชัดเจน ชอบแสดงนัยในความหมายหลายอย่าง (Ambiguity)

ญ. ไม่ให้ความสนใจในการจัดระดับศิลปะ ชมชอบศิลปะแนวประชานิยม กับพาณิชย์ศิลป์ (กำจร สุนพงษ์ศรี, 2556: 199-201)

ความเชื่อเรื่องระบบโลกาภิวัตน์หรือโลกไร้พรมแดน ทำให้เกิดศิลปะแบบใหม่ขึ้นอันได้แก่ (Performance art) ที่มี โจเซฟ บอยส์ (Joseph Beuys) จอห์น เคจ (John Cage) และ อแลน แคปโรว์ (Alan Kaprow) เป็นผู้นำกระแสความเปลี่ยนแปลง

แนวความคิดข้างต้นส่งผลให้ นาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่รูปแบบนี้มิได้มีท่าทางที่เป็นมาตรฐานสามัญหรือมีการเคลื่อนไหวที่เฉพาะ แต่ใช้ลีลาจากการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) อย่างไรก็ตามการเคลื่อนไหวที่เป็นมาตรฐานของนาฏยศิลป์สมัยใหม่ก็อาจจะปรากฏในการแสดงบ้างเป็นครั้งคราว รวมไปถึงการเคลื่อนไหวมุ่งเน้นไปที่การแสดงออกจากธรรมชาติ มีการด้นสด จัดแสดงในสถานที่ที่ไม่ใช่โรงละคร

“ในแง่ของการออกแบบ (Production design) การแสดงนาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่มักจะใช้เทคโนโลยีประเภทต่าง ๆ เป็นองค์ประกอบในการแสดง ผสมผสานสื่อประเภทต่าง ๆ นำเสนอมุมมอง ความรู้สึก การทดลอง และสร้างบรรยากาศแวดล้อมการแสดง” (Malloy, 2015: 92-94)

จากการรวบรวมแนวคิดในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์เบื้องต้นทำให้ผู้วิจัยพิจารณาได้ว่า แนวความคิดทางด้านทัศนศิลป์ องค์ประกอบศิลปะ มีความสำคัญต่อการสร้างสรรค์องค์ประกอบพื้นฐานในการแสดงนาฏศิลป์ ในขณะที่แนวคิดทางศิลปะหลังสมัยใหม่นำหนักเน้นไปทางเนื้อหาของ การสร้างสรรค์ อย่างไรก็ตามการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จำเป็นจะต้องประกอบไปด้วยส่วนประกอบทั้ง 2 ประการ อย่างเช่นที่ ชลูด นิยมเสมอ ให้คำนิยามไว้ว่า “องค์ประกอบที่มองเห็นได้ หรือรูปทรงคือ ร่างกาย องค์ประกอบที่มองไม่เห็น หรือเนื้อหาคือจิตใจ หากขาดองค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่ง หรือให้ความสำคัญกับแนวคิดไม่เท่ากัน ขาดเอกภาพ ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนั้นคงปราศจากชีวิตและไม่น่าสนใจ” (ชลูด นิยมเสมอ, 2557: 30-36)

2.7 การออกแบบการฉายภาพสำหรับการแสดง

การฉายภาพได้ถูกพัฒนาอย่างต่อเนื่องให้เป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบสำหรับการแสดง องค์ประกอบด้านฉาก และแสง ซึ่งการฉายภาพนี้รวมถึงการฉายภาพยนตร์ วีดิโอ สไลด์ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวที่ผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ แอนิเมชัน มัลติมีเดีย และภาพวีดิโอถ่ายทอดสดที่ถูก ออกแบบสร้างสรรค์ขึ้นมาโดยเฉพาะสำหรับการแสดงแต่ละชุด ในแต่ละสถานที่ การฉายภาพถูกรวม เป็นองค์ประกอบของการแสดง เช่นเดียวกับการออกแบบอื่น ๆ และใช้ในการส่งเสริมการแสดง ละคร เวที หรือเป็นส่วนหนึ่งในการเล่าเรื่อง สามารถใช้ซ่อนและซ่อนอารมณ์ในการแสดง เล่าการแสดงในเชิงซ่อน สนับสนุนกริยาอาการของนักแสดงบนเวที ให้ข้อมูลแก่ผู้ชม สร้างเทคนิคพิเศษ และรวมไปถึง สามารถเป็นฉากการแสดงที่สร้างมิติพิเศษให้เกิดขึ้นบนเวที สามารถฉายภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว วีดิทัศน์ ภาพเคลื่อนไหวที่ผสมกับมนุษย์ (Interactive visuals) การใช้กล้องถ่ายภาพสดและฉายลง บนเวทีในขณะนั้น ๆ ขึ้นไปบนเวทีและเกิดการโต้ตอบกันระหว่างนักแสดงจริงและนักแสดงในวีดิทัศน์ เครื่องฉายภาพไม่ใช่เทคโนโลยีใหม่ล้ำยุค เครื่องฉายภาพจริง ๆ แล้วเป็นเครื่องแสดงภาพรูปแบบใดก็ได้ ไม่ว่าจะเป็นเครื่องฉายภาพ (Projector) เครื่องฉายสไลด์ ฉายฟิล์ม เครื่องเล่นวีดิทัศน์ เครื่องเล่น สื่อดิจิทัล และเครื่องฉายข้ามศีรษะ (Overhead Project) ก็เป็นตัวอย่างที่ดีของเครื่องฉายภาพที่ใช้ ประกอบการแสดงได้

ภาพฉายไม่จำเป็นต้องเป็นส่วนหนึ่งของฉาก ภาพสามารถถูกฉายลงบนพื้นผิวใด และในองศาใด ๆ ก็ได้ トラาปใดที่ได้ถูกออกแบบและผ่านกระบวนการการคิดมาอย่างเหมาะสม สามารถฉายอยู่บน

ตำแหน่งเดียวหรือเปลี่ยนที่ไปเรื่อย ๆ ได้ ภาพฉายสามารถเป็นองค์ประกอบหลักขององค์ประกอบในการแสดงเรื่องใดเรื่องหนึ่ง หรือเป็นเพียงส่วนประกอบเล็ก ๆ หรือเป็นเพียงฉากหลังของการแสดงหรือเป็นสิ่งที่นักแสดงต้องแสดงโต้ตอบไปด้วย อย่างไรก็ตามสิ่งที่ต้องคำนึงถึงที่สุดคือ “ภาพที่ฉายหรือวิธีการฉายต้องสนับสนุนการแสดงนั้น ๆ” (Parker and Smith, 1974: 256)

การฉายภาพถูกใช้ประกอบการแสดงในประเทศไทยมากขึ้นเรื่อย ๆ พบเห็นได้แม้แต่ในรายการโทรทัศน์ และคอนเสิร์ตต่าง ๆ ศาสตร์การออกแบบการฉายภาพเป็นสาขาของการออกแบบเทคนิคการแสดงที่ถูกเพิ่มขึ้นมาใหม่ในศตวรรษที่ 20 และมีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว ด้วยเหตุนี้เองผู้วิจัยจึงได้รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับศาสตร์นี้ เพื่อนำมาใช้เป็นองค์ประกอบหลักในการสร้างสรรค์การแสดงในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ดังต่อไปนี้

2.7.1 วิวัฒนาการการออกแบบการฉายภาพสำหรับการแสดง

ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับวิวัฒนาการการออกแบบการฉายภาพสำหรับการแสดง (Malloy, 2015: 670-719; Parker and Smith, 1974: 256-340; Walne, 1995: 1-111) โดยสรุปใจความสำคัญได้ดังนี้ การใช้ภาพประกอบบนเวทีการแสดงมีมานานแล้ว นับตั้งแต่มีการคิดค้นโคมไฟมายากล (Magic Lantern) มาใช้ในโรงละครในปี ค.ศ. 1860 โดยเข้ามาแทนที่ตะเกียงไฟฟ้า ในยุคแรกใช้สำหรับฉายภาพผี ปีศาจ สร้างภาพหลอนและภาพผีในการแสดง ต่อมามีการพัฒนาการในการใช้ขึ้นมาอย่างต่อเนื่องจนเริ่มเกิดการใช้งานเพื่อฉายภาพประเภทอื่นในศตวรรษที่ 19 จนกระทั่งเริ่มมีการฉายภาพยนตร์ หรือภาพเคลื่อนไหวในปี ค.ศ. 1895 โดยพี่น้องลูเมียร์ (Lumiere)

นักออกแบบและผู้กำกับยกตัวอย่างเช่น โจนส์ (Robert Edmond Jones), แครก (Edward Gordon Craig) และ แอปเปิ้ล (Adolphe Apple) ใช้แสงเป็นจุดเด่นในงานออกแบบบนเวที อย่างไรก็ตามเทคโนโลยีในขณะนั้นไม่สามารถก้าวทันจินตนาการของนักออกแบบและผู้กำกับสมัยนั้นได้

การฉายภาพถูกคิดค้นโดยนักออกแบบฉากชาวเช็ก ซึ่งเป็นสถาปนิกด้วย ชื่อ สวาโบดา (Josef Svaboda, 1920-2002) เป็นคนแรกที่สามารถรวมการฉายภาพและการใช้แสงให้อยู่บนเวทีเดียวกัน เขาได้ทดลองการใช้ภาพฉายในช่วงปีค.ศ. 1960-1970 ที่โรงละครของเขาเองชื่อ ลาเทนน่า

เมจิก้า (Laterna Magicka) โดยภาพที่ฉายใช้ส่วนประกอบต่อเติมฉากให้กว้างขึ้น เขาทดลองไปไกลถึงขั้นใช้นักแสดงแสดงร่วมและโต้ตอบกับภาพยนตร์ที่ฉาย และฉายภาพนักแสดงลงบนจอด้วยสวาโบดา คิดค้นทดลองอุปกรณ์การรองรับการฉายภาพขนาดใหญ่กลางอากาศที่สามารถสะท้อนภาพและแสงได้ เขาใช้จินตนาการมากมายทดลองพื้นผิวที่เหมาะสมกับการฉายภาพบนเวทีจนกลายเป็นแรงบันดาลใจให้นักออกแบบรุ่นต่อมา

ยุคใหม่ของการใช้เครื่องฉายในการแสดงที่บรอดเวย์รวมไปถึงโรงละครในส่วนอื่น ๆ ของโลก ถูกบุกเบิกโดย แฮริงตัน (Wendell K. Harrington) ผู้ออกแบบเทคนิคทางการแสดงในมุมมองของการใช้เทคโนโลยีสร้างความงามที่เป็นมาตรฐานขึ้น การแสดงชุดแรกของยุคนี้คือละครเพลงเรื่อง เดอะ อาร์ เพลอิ่ง เออร์ ซอง (They're Playing Our Song) ในปี ค.ศ. 1979 ในการแสดงเรื่องนี้ แฮริงตัน รวมเทคโนโลยีขั้นสูง (ในขณะนั้น) มาใช้ในการแสดง ผลที่ออกมาคือภาพที่คมชัดและมีสีสันสดใสกว่ายุคก่อน รวมไปถึงการใช้ภาพการเคลื่อนไหวแบบแอนิเมชันด้วย โดยใช้เครื่องฉายภาพแบบซีโนกราฟฟิก (Xenographic projector) จำนวน 16 เครื่อง วางซ่อนอยู่ในระเบียงชั้น 2 ของโรงละคร เชื่อมต่อกับที่ติดตั้งเครื่องปรับอากาศ

องค์ประกอบอย่างหนึ่งที่ทำให้ให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในวงการละครเวทีในช่วงปลายทศวรรษที่ 70 คือนักเขียนบทละครรุ่นใหม่ได้รับแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์และโทรทัศน์ บทละครเวทีจึงได้รับอิทธิพลจากบทภาพยนตร์และบทละครโทรทัศน์ที่มีเหตุการณ์เกิดขึ้นในหลาย ๆ สถานที่ ฉากเปลี่ยนไปมาเป็นจำนวนมาก การเปลี่ยนแปลงในลักษณะนี้ทำให้มีความจำเป็นที่จะต้องออกแบบฉากในลักษณะใหม่ เครื่องฉายภาพกลายเป็นทางออกที่ดีที่สุดสำหรับการออกแบบฉากละครในยุคนี้

ในปี ค.ศ. 1992 การแสดงละครเพลงเรื่อง เดอะ ฮูส์ ทอมมี่ (The Who's Tommy) ใช้เครื่องฉายสไลด์ จำนวน 54 เครื่อง ตั้งสลับกัน นอกจากนั้นยังมีการใช้วิดีโอทัศน์ ออกแบบโดยทีมงานของ บิทวิน (Linda Bitwin) และ ซิลเวอร์ทรี (Robin Silvertri)

และด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในช่วงศตวรรษที่ 20 การออกแบบการแสดงกลายเป็นองค์ประกอบที่สำคัญโดยมีการลงทุนการออกแบบการแสดงมากขึ้นในการแสดงแต่ละเรื่อง อย่างไรก็ตามด้วยเทคโนโลยีที่ก้าวหน้านั้น เราเริ่มใช้การฉายภาพในการแสดงมากขึ้นทุกที จนผู้ออกแบบการฉายภาพ เป็นตำแหน่งใหม่ในทีมงานผู้ออกแบบการแสดง แน่แน่นอนว่า เทคนิคการฉายภาพในสมัยนี้ได้พัฒนาไปมาก จนทำให้การออกแบบภาพฉายสามารถออกแบบให้เหมาะสมกับแต่ละโรงละคร

โดยเฉพาะ ในทุกวันนี้มีวิธีใหม่ ๆ มากมายในการสร้างภาพฉายลงบนเวทีที่จะช่วยให้ผู้ชมเข้าใจ การแสดงนั้น ๆ มากขึ้น ผ่านทางการออกแบบที่ถูกค้นคว้าทดลองมาอย่างดี โดยมีคอมพิวเตอร์เป็น อุปกรณ์พื้นฐาน ทุกวันนี้การแสดงจะต้องมีคลังภาพ จัดสร้างภาพขึ้นมาเพื่อให้ประกอบการแสดง การทับซ้อนและความยุ่งยากในการฉายภาพเป็นเรื่องที่ควรพิจารณา เทคโนโลยีก้าวไปไกลแบบก้าว กระโดด เครื่องฉายระบบดิจิตอลรุ่นใหม่ ๆ สามารถฉายได้ในความสว่างที่ไม่จำกัด และสามารถ ปรับเปลี่ยนมุมมององศาในการฉายได้ง่ายขึ้น จอภาพระบบ แอล อี ดี (LED) สร้างให้เกิดภาพที่มีความละเอียดที่หลากหลายรวมถึงประหยัดไฟด้วย

2.7.2 การเริ่มใช้การฉายภาพสำหรับการแสดงในประเทศไทย

จากการสืบค้นข้อมูลและการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเทคนิคการแสดงในประเทศไทย มัทนี โมฆดารา รัตนิน ได้เขียนไว้ว่า “การฉายภาพประกอบการแสดงในประเทศไทย เกิดขึ้นครั้งแรกใน ปีพ.ศ. 2511 ในการแสดงเรื่อง คามิน่า บุราน่า (Camina Burana) ซึ่งเป็นการแสดงที่เกิดขึ้นจากร่วมมือกันระหว่างศิลปินชาวอิตาลี และนักแสดง นักเต้นชาวไทย” (Rutnin, 1993: 244) จัดขึ้นที่สวนอัมพร มี ม.ล.สุจิตรา วิศิษฐ์กุล รับบทเป็นคามิน่า “ถวัลย์ ดัชนี เป็นผู้ออกแบบฉาก ทีมงานออกแบบเทคนิคเป็นชาวต่างประเทศ ได้นำเทคนิคการฉายภาพจากเครื่องฉาย ภาพสไลด์ 35 มิลลิเมตร มาฉายภาพประกอบเป็นฉากด้านหลัง” (กฤศรา วริศราภุริชา, สัมภาษณ์, 23 มิถุนายน 2559) ไม่ปรากฏรายละเอียดของการแสดงมากไปกว่านี้ แต่เป็นที่กล่าวถึงว่าเป็นการแสดง ชุดแรกที่มีการฉายภาพเป็นฉากประกอบการแสดง



ภาพที่ 6 ภาพจากการแสดงเรื่อง คามิน่า บุราน่า

จะสังเกตเห็นฉากกลมสีชาวด้านหลัง ม.ล.สุจิตรา วิศิษฐ์กุล นักแสดงนำ ซึ่งใช้เป็นฉากรับภาพ

ที่มา: ม.ล.สุจิตรา วิศิษฐ์กุล

หลังจากการแสดงเรื่อง คามิน่า บูราน่า (Camina Burana) การฉายภาพประกอบการแสดง ถูกใช้ในละครมหาวิทยาลัย ได้แก่ ละครของภาควิชาศิลปะการแสดง คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัยตั้งแต่ปีพ.ศ. 2513 ภายใต้การกำกับของ สดใส พันธุมโกมล และ ละครธรรมศาสตร์ที่ เริ่มตั้งแต่ปีพ.ศ. 2514 ภายใต้การกำกับของ มัทนี โมฆดารารัตนิน (สมพร พุราข, สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2559) การฉายภาพประกอบการแสดงโดยใช้เครื่องฉายสไลด์ถูกนำมาใช้ในละครเกือบทุก เรื่องของทั้ง 2 สถาบันตลอดมา ต่อมาผู้ออกแบบฉากและแสง 2 ท่านคือ กฤษรา วัชรราภูริชา และ สมพร พุราข ซึ่งเป็นผู้ออกแบบแสงและฉากที่ได้ไปศึกษาด้านเทคนิคการออกแบบเพื่อการแสดง โดยเฉพาะในต่างประเทศ และเดินทางกลับมาเป็นผู้ปูพื้นฐานศาสตร์การออกแบบเพื่อการแสดงในประเทศไทยในสถาบันอุดมศึกษาทั้ง 2 และการแสดงอื่น ๆ ในประเทศไทยโดยทั้ง 2 ท่านได้ให้ทัศนะไว้ตรงกันว่า

การฉายภาพสำหรับการแสดงในประเทศไทยเป็นการได้รับอิทธิพลมาจาก ต่างประเทศโดยตรง คือผู้กำกับและผู้ออกแบบแต่ละท่านได้เดินทางไปศึกษาต่อ มี ประสบการณ์ และได้ชมการศิลปะการแสดงที่มีการฉายภาพสำหรับการแสดงดังนั้นจึง ได้มีการนำมาใช้เท่าที่อุปกรณ์ในประเทศ ณ ขณะนั้นจะอำนวย ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้ มีเกิดการพัฒนาศิลปะการแสดงและการออกแบบการแสดงสาขาต่าง ๆ นอก สถาบันการศึกษาโดยผู้ที่สำเร็จการศึกษาต่อ ๆ ไป (กฤษรา วัชรราภูริชา, สัมภาษณ์, 23 มิถุนายน 2559; สมพร พุราข, สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2559)

ต่อจากนั้นการฉายภาพสำหรับการแสดงในประเทศไทยมีพัฒนาการที่สืบค้นได้อย่างชัดเจน ในการออกแบบการแสดงของภัทราวดีเธียเตอร์ ซึ่งมี ภัทราวดี มีชูธน เป็นผู้อำนวยการและเป็น ศูนย์กลาง ในการสร้างแนวทางในการสร้างสรรค์ เริ่มตั้งแต่ปีพ.ศ. 2526 หลังจากการแสดงคันทรี หนึ่งของภัทราวดี ที่โรงละครแห่งชาติ ซึ่งนับได้ว่าเป็นการแสดงคอนเสิร์ตครั้งแรกของประเทศไทย ใน การแสดงครั้งนั้น ภัทราวดี มีชูธน ได้เชิญผู้ออกแบบเทคนิคชาวต่างประเทศ แบร์รี อาร์โนลด์ (Barry Arnold) มาเป็นผู้ออกแบบแสงเสียง และต่อจากนั้นได้ อาร์โนลด์ ได้ทำงานร่วมกับอย่าง ต่อเนื่อง จนในปีพ.ศ. 2530 คุณภัทราวดี มีชูธน ได้ก่อตั้งคณะภัทราวดี เธียเตอร์ แอนด์ ดานซ์ คอมพานี โดยจัดการแสดงทั้งในรายการโทรทัศน์ธรรมดาที่ไม่ธรรมดา และการจัดการแสดงใน

กิจกรรมส่งเสริมการตลาด (Event Performance) ต่าง ๆ ภัทราวดี มีชูชน ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้การถ่ายภาพสำหรับการแสดงของภัทราวดีเธียเตอร์ในช่วงเวลานั้น ไว้ดังนี้

อาร์โนลด์ เป็นผู้ริเริ่มในการนำเอาสไลด์มัลติวิชั่นมาใช้ประกอบการแสดงของคณะ ภัทราวดี เธียเตอร์ แอนด์ ดานซ์ คอมพานี โดยใช้สไลด์ 2 ตัวในการถ่ายภาพประกอบ เพื่อเป็น ฉากในการแสดงลงบนกำแพงสีขาวหรือผ้าขาว เป็นรูปวัดวัง เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อวัตถุประสงค์ใน การลดเวลา และงบประมาณในการจัดสร้างฉากประกอบ (ภัทราวดี มีชูชน, สัมภาษณ์, 23 สิงหาคม 2558)



ภาพที่ 7 ภาพการถ่ายภาพหนึ่งเป็นฉากการแสดงจากการแสดงเรื่อง คิงเคียด ของภัทราวดีเธียเตอร์
ที่มา: ภัทราวดีเธียเตอร์

ปัญหาของการถ่ายภาพสำหรับการแสดงในเวลานั้นมีมาก เนื่องจากเทคโนโลยีในขณะนั้นยังไม่สามารถปรับความเข้มของแสงและความสว่างของภาพอยู่ให้สามารถฉายในแสงไฟเวทีที่สว่างได้ ทำให้ได้ภาพที่ไม่ชัดเจน และมีข้อจำกัดในการใช้งาน การเปลี่ยนภาพ จำนวนภาพ และรายละเอียดต่าง ๆ มากมาย นอกจากนั้น “เนื่องจากผู้กำกับเทคนิคเป็นชาวต่างชาติที่ไม่เข้าใจภาษาไทยที่ใช้ในการบรรยายการแสดง ทำให้มีการผิดพลาดเกิดขึ้นในการลำดับภาพประกอบการแสดงในช่วงแรก ๆ” (ภัทราวดี มีชูชน, สัมภาษณ์, 23 สิงหาคม 2558)

ต่อมาในปีพ.ศ. 2539 ภัทราวดีเธียเตอร์ได้ซื้อเครื่องฉายภาพ (Projector) เครื่องแรกที่ใช้ในการฉายภาพสำหรับการแสดงโดยเฉพาะเข้ามาในประเทศไทย สำหรับการแสดงเรื่อง “ก่องข้าวน้อย” ด้วยความคิดสร้างสรรค์ของผู้กำกับชาวญี่ปุ่น คัสสุระ คัง ทำให้มีการผสมผสานการฉายภาพจากเครื่องฉายสไลด์ 2 เครื่อง จากด้านซ้ายและขวาของโรงละคร โดยไม่มีการปรับระยะภาพ ทำให้ภาพที่ฉายออกมาเป็นลักษณะบิดเบี้ยว (Distort) บางครั้งฉายจากสไลด์ด้านเดียว หรือทั้ง 2 ด้านพร้อมกัน ใช้ภาพถ่ายในจินตนาการ อวกาศ พุ่งนา ในการฉายประกอบการแสดงเพื่อแสดงบรรยากาศของการแสดงให้เป็นไปตามจินตนาการของผู้กำกับ ที่ต้องการถ่ายทอดภาพความฝัน โดยมีพื้นฐานจากความเชื่อ พิธีกรรม การดำรงชีวิตของชาวนาชาวไทยอีสาน โดยไม่ใช่ลักษณะของฉากทั้งหมด แต่ภาพที่ฉายออกมามีลักษณะเหมือนแสงและสีที่ตกกระทบบนผ้าฉาก



ภาพที่ 8 ภาพการฉายภาพหนึ่งที่มีลักษณะบิดเบี้ยวจากการแสดงเรื่อง ก่องข้าวน้อย
ของภัทราวดีเธียเตอร์

ที่มา: ภัทราวดีเธียเตอร์

สุพัตรา เครือครองสุข ผู้ควบคุมเทคนิคของการแสดงเรื่องนี้ให้ข้อมูลแก่ผู้วิจัยว่า

นอกจากเครื่องฉายสไลด์ 2 เครื่องที่ฉายแบบบิดเบี้ยวแล้ว ยังมีการถ่ายทำภาพเคลื่อนไหวโดยทำการฉายจากด้านหน้าเวทีเข้าไปยังผ้ารับฉากประกอบการแสดงเพื่อฉายในเวลาแสดงจริงในเวลาเดียวกันกับที่นักแสดงยืนอยู่บนเวที

การถ่ายทำในขณะนั้นใช้วิธีการแบบง่าย ๆ (สุพัตรา เครือครองสุข, สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2559)

ภาพเคลื่อนไหวที่ใช้มีภาพกระต๊อบขาวที่หมุนวน ภาพมือ ภาพช่าง ภาพนักแสดงนำกำลังเคลื่อนไหว ทำให้เกิดเป็นภาพนักแสดง 2 คนบนเวที ซึ่งการถ่ายทำทั้งหมดถึงแม้จะถ่ายทำด้วยทีมงานของภัทราวดีเธียเตอร์เอง กำกับการถ่ายภาพและออกแบบการฉายโดยผู้ออกแบบชาวต่างประเทศ “แต่ในเวลานั้นยังจำเป็นจะต้องนำไปตัดต่อในสตูดิโอตัดต่อและใช้งบประมาณจำนวนมาก ” (ภัทราวดี มีชูธน, สัมภาษณ์, 23 สิงหาคม 2558) อย่างไรก็ตามการแสดงเรื่องนี้สามารถนำได้ว่าเป็นการแสดงนาฏยศิลป์ร่วมสมัยที่มีการใช้เทคนิคการฉายภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวประกอบการแสดงเป็นเรื่องแรกของภัทราวดีเธียเตอร์

ได้มีการพัฒนาการออกแบบการฉายภาพโดยทีมงานออกแบบการแสดงที่พัฒนาหาประสบการณ์การทำงานเพิ่มเติมจากที่ได้สำเร็จการศึกษาด้านการละครจากสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษา ร่วมกับผู้กำกับ และผู้ออกแบบเทคนิคการแสดงชาวต่างประเทศในการแสดงชุดต่าง ๆ ของภัทราวดีเธียเตอร์ จนกระทั่งผู้กำกับชาวไทย และผู้ออกแบบเทคนิคชาวไทยที่ได้ร่วมงานกับภัทราวดีเธียเตอร์ ไม่ว่าจะอยู่ในฐานะทีมงานประจำ หรือรับเชิญในแต่ละโครงการการแสดง มีพื้นฐานและวิธีการทำงานเป็นของตัวเองในที่สุด และแต่ละคนได้พัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานตามแนวคิดของตนเองต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน

จากประสบการณ์การทำงานร่วมกับภัทราวดีเธียเตอร์ของผู้วิจัย ทำให้พบว่าพื้นฐานแนวทางการทำงานของภัทราวดีเธียเตอร์สนับสนุนให้ทีมงานได้สร้างสรรค์โดยไม่ยึดติดกับสิ่งที่เคยทำมาแล้ว เชื่อมโยงเทคนิคเข้ากับเรื่องราว ความจำเป็น และความเป็นไปได้ในการสร้างสรรค์ที่ออกมาเป็นรูปธรรม โดยให้การสนับสนุนทีมงานในด้านอุปกรณ์และงบประมาณที่อยู่บนพื้นฐานของความเป็นไปได้ ให้ความสำคัญกับการทดลองอย่างเต็มที่ เมื่อได้รับการผลักดันจากประสบการณ์ของผู้กำกับการแสดงและผู้ออกแบบเทคนิคชาวต่างชาติทำให้ ผลงานแต่ละชิ้นเป็นพื้นฐานในการพัฒนาความหลากหลายของการฉายภาพประกอบการแสดงสืบเนื่องกันมา “การพัฒนาการต่าง ๆ จึงเริ่มจากที่ภัทราวดีเธียเตอร์ที่มีการทดลองงานและอุปกรณ์สนับสนุน และเผยแพร่ความรู้ไปใช้กับคณะการแสดงอื่น ๆ ซึ่งเป็นที่มาของพัฒนาการในปัจจุบัน ” (สุพัตรา เครือครองสุข, สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2559)

2.7.3 บทบาทของการถ่ายภาพสำหรับการแสดงในการแสดง

ทุกวันนี้การถ่ายภาพถูกใช้ในวงกว้าง ยกตัวอย่างเช่น เราเห็นภาพโฆษณาตามมุมตึกต่าง ๆ ในเมืองใหญ่ทั่วโลก เช่น นิวยอร์ก โตเกียว ในกีฬา ในการแสดงคอนเสิร์ต ทั้งนี้มีสาเหตุมาจากความง่ายในการสร้างและการถ่ายภาพรวมไปถึงความสามารถในการดึงดูดผู้ชมของจอภาพเหล่านั้น สาเหตุเหล่านี้กลายเป็นจุดที่ทำนายสำหรับการใช้ภาพถ่ายสำหรับการแสดง เพราะจะต้องคำนึงว่าภาพถ่ายจะไม่กลายเป็นจุดเด่นไปกว่าการแสดงบนเวที เมลลอย (Melloy) กล่าวว่าบทบาทของการถ่ายภาพสำหรับการแสดงบนเวทีสามารถแบ่งออกได้เป็น 8 ประเภทใหญ่ ๆ ดังนี้ (Malloy, 2015: 691-696)

2.7.3.1 การถ่ายภาพเพื่อการให้ข้อมูล (Imparting information) การถ่ายภาพ

มักจะนำเสนอข้อมูลผ่านภาพหรือข้อความให้กับผู้ชม ให้คำจำกัดความข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ ทราบถึงสถานการณ์ หรือเวลา หรือให้ข้อมูลสำคัญที่เกี่ยวกับการแสดงบนเวทีในขณะนั้น ๆ

2.7.3.2 การถ่ายภาพเพื่อจัดฉาก (Setting the scene) ช่วยบอกรายละเอียด

ของฉากในรูปแบบเดียวกับการออกแบบแสง เช่นในการออกแบบการถ่ายภาพเพื่อแสงของฉากในแต่ละช่วงเวลาของวันจะมีรายละเอียดที่แตกต่างกัน หรือการถ่ายภาพคลื่น ความสูงของคลื่น ความแรงของลมในทะเลในระดับ เวลา แสง สถานที่ที่แตกต่างกัน เป็นรายละเอียดของการถ่ายภาพที่สร้างให้ผู้ชมเข้าใจถึงฉากนั้น ๆ ของการแสดงมากยิ่งขึ้น

2.7.3.3 การถ่ายภาพเพื่อเป็นฉาก (Serving as scenery) ในที่นี้หมายถึง

การถ่ายภาพลงบนพื้นผิวขนาดใหญ่ด้านหลังเวทีเพื่อแทนการสร้างฉากด้านหลัง (Background) ขนาดใหญ่ เพื่อบ่งบอกสถานที่ บรรยากาศ

2.7.3.4 การถ่ายภาพเพื่อสร้างอารมณ์ และบรรยากาศ (Establishing mood

and atmosphere) การถ่ายภาพภาพเดียวกัน หรือการถ่ายภาพสถานที่สถานที่เดียวกันสามารถสร้างให้เกิดอารมณ์และบรรยากาศที่แตกต่างกันด้วยการลดความเข้มของแสง เพิ่มความสว่างในบางจุด การเปลี่ยนโทนสีของภาพ ซึ่งเป็นการออกแบบการถ่ายภาพให้สร้างบรรยากาศบนเวทีให้สนับสนุนการแสดง

2.7.3.5 การถ่ายภาพเพื่อสร้างจุดรวมสายตา (Creating focus) เช่นเดียวกับ

องค์ประกอบของการแสดงรูปแบบอื่น ๆ การถ่ายภาพสามารถดึงความสนใจของผู้ชมไปยังจุดต่าง ๆ

ของพื้นที่การแสดงได้อย่างรวดเร็ว ไม่ว่าจะเป็นการฉายภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ภาพยนตร์ การฉายตัวอักษร สร้างพื้นผิว ฉายสี ฯลฯ

2.7.3.6 การฉายภาพเพื่อสร้างจังหวะ (Creating rhythm) ในการออกแบบการฉายภาพ จังหวะเกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหวในพื้นที่การแสดงและการเปลี่ยนการฉายภาพจากภาพหนึ่งไปอีกภาพหนึ่ง หรือจังหวะการเคลื่อนไหวของภาพที่ฉาย จังหวะของการฉายภาพเป็นส่วนหนึ่งของจังหวะของการแสดง สามารถเป็นได้ทั้งผู้นำและผู้ตาม สร้างอารมณ์ให้กับการแสดงในช่วงต่าง ๆ ทั้งทำให้สนุก ตื่นเต้น สงบ เศร้า ฯลฯ

2.7.3.7 การฉายภาพเพื่อเพิ่มรายละเอียดของพื้นผิว (Adding visual texture and modeling form) การฉายภาพสามารถสร้างรายละเอียดพื้นผิวให้กับพื้นที่การแสดง ฉาก และนักแสดงได้เช่นเดียวกับการฉายลายโกลบผ่านโคมไฟ (Lighting gobos) การฉายภาพระบบแมปปิ้งบนพื้นผิวที่ไม่เรียบสามารถทำให้ผู้ชมเห็นพื้นผิวที่มีรายละเอียดที่แตกต่างไปจากเดิม สร้างความน่าสนใจ สร้างอารมณ์ และบรรยากาศ

2.7.3.8 การฉายภาพเพื่อสนับสนุนรูปแบบของการออกแบบการแสดง (Supporting the visual style of the production) การออกแบบองค์ประกอบของการแสดงทั้งเรื่องจำเป็นจะต้องคงไว้ซึ่งการเป็นเอกภาพ การฉายภาพสามารถเป็นสื่อเชื่อมโยงการออกแบบองค์ประกอบให้ไปในทิศทางเดียวกันกับที่ผู้กำกับการแสดงต้องการ

นอกจากนี้ ยังมีข้อควรระวังสำหรับนักออกแบบที่ต้องคำนึงอยู่เสมอว่าภาพฉายคือไฟ ไม่ใช่ภาพเขียน สีในแสงมักจะเป็นประกายมากกว่าในภาพเขียนแต่ก็มีข้อจำกัดมากกว่า ดังนั้นการใช้สีในภาพฉายจะมีอารมณ์มากกว่าและดึงดูดสายตาได้ดีกว่า ถ้าการฉายภาพถูกใช้แทนการวาดภาพเป็นฉากบนจอด้านหลังของการแสดง นักแสดงที่อยู่ด้านหน้าจะต้องพยายามให้โดดเด่นกว่าภาพที่ฉายขึ้นข้างหลัง การฉายภาพไม่ว่าจะเหมาะสมกับการแสดงหรือไม่ จะเป็นองค์ประกอบที่สร้างความรู้สึกในการชมการแสดงอย่างมาก จนถึงปัจจุบันนี้ การใช้ภาพฉายที่ประสบความสำเร็จไม่ใช่การฉายภาพเสมือนจริงเป็นฉากด้านหลังการแสดง แต่เป็นการฉายภาพที่สื่อความรู้และให้ข้อมูลในมิติที่หลากหลาย

นักออกแบบที่ไม่มีประสบการณ์มักจะพยายามใช้ภาพฉาย เพื่อที่จะประหยัดเวลาและเงินในการสร้างฉาก ผลที่ได้ออกมาคือความไม่สมจริง การใช้ภาพฉายที่ดีต้องอาศัยเวลาในการคิด

สร้างสรรค์มากกว่าการสร้างฉากละครตามปกติมาก โดยให้ความสำคัญกับการเคาะเรื่องราวที่จะต้องเล่าในการแสดง ซึ่งปกติกระบวนการการทำงานจะเริ่มต้นจากการประชุมกันของทีมงานทั้งหมด คือผู้กำกับและผู้ออกแบบทุกฝ่าย เพื่อที่จะตกลงกันว่าการแสดงจะออกมาในลักษณะเช่นไร และใช้วิธีการเล่าเรื่องแบบไหนและอย่างไร เพื่อกำหนดว่าองค์ประกอบใดเป็นตัวดำเนินเรื่องหลักในแต่ละช่วงของการแสดงนั้น ๆ

2.7.4 ส่วนประกอบหลักที่จะคำนึงถึงในการออกแบบการฉายภาพ

ส่วนประกอบต่าง ๆ ของการฉายภาพประกอบไปด้วย

2.7.4.1 ภาพหรืองานที่ต้องการจะฉาย

2.7.4.2 อุปกรณ์การฉายภาพ

2.7.4.3 อุปกรณ์การอ่านสื่อ หรือเล่นสื่อ

2.7.4.4 พื้นผิวที่จะฉายภาพลงไป

2.7.4.5 อุปกรณ์ควบคุมอุปกรณ์ฉาย

นอกจากนี้สิ่งที่ยังต้องคำนึงถึงอีกประการหนึ่งก็คือแหล่งกำเนิดไฟ เนื่องจากอุปกรณ์ทุกชิ้นในการฉายภาพเป็นอุปกรณ์ไฟฟ้า ตำแหน่งของการวางอุปกรณ์ วิธีการฉาย วิธีการวางสายจึงสำคัญเป็นอย่างยิ่ง ด้วยอุปกรณ์ส่วนใหญ่ในการฉายภาพมีราคาแพงและบอบบาง

2.8 ศิลปะการแสดงที่มีการออกแบบการฉายภาพสำหรับการแสดง

ปัจจุบันมีการสร้างสรรค์ศิลปะการแสดงที่มีการฉายภาพสำหรับการแสดงอยู่มากมาย และพบเห็นได้บ่อยครั้ง รวมไปถึงผู้วิจัยเองมีประสบการณ์ในฐานะผู้ออกแบบการฉายภาพสำหรับการแสดงของภัทราวดีเธียเตอร์เป็นระยะเวลา 10 ปีจนถึงปัจจุบัน ทำให้ได้มีประสบการณ์ในการสร้างสรรค์ ศึกษาการแสดง และเทคนิคประกอบการแสดงรูปแบบนี้เสมอมา ในบทที่ 2 นี้ ผู้วิจัยขอยกตัวอย่างผลงานศิลปะการแสดงที่มีการฉายภาพสำหรับการแสดงที่ไม่ใช่ผลงานของผู้วิจัยเอง

และมีมุมมองในการนำเสนอที่น่าสนใจ โดยแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ ผลงานในประเทศไทย และผลงานในต่างประเทศ ที่มีลักษณะการนำเสนอแตกต่างกัน มาอธิบายเพื่อเป็นตัวอย่างผลงาน ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

2.8.1 ศิลปะการแสดงที่มีการออกแบบการฉายภาพสำหรับการแสดงในประเทศไทย

ได้แก่ “เบื้องหน้า เบื้องหลัง การเต้นระบำ” หรือ “ด้านซ์ ลาบอทอรี; แบ็ก แอนด์ ฟรอนท์ อิน ด้านซ์” (Dance Laboratory: Back and Front in Dance) ของ นราพงษ์ จรัสศรี ที่มีโครงเรื่อง กล่าวถึง เบื้องหน้า เบื้องหลังเรื่องราวของนักเต้นระบำที่วนเวียนอยู่กับการซ้อม ท่ามกลางความคิด คำนึงถึงภาพของการแสดงในอดีต ซึ่งผู้วิจัยได้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เกี่ยวกับการฉายภาพประกอบการแสดงชุดนี้จากผู้สร้างสรรค์ ดังนี้

ด้านซ์ แล็บ เล่าเรื่องราว เล่าถึงอดีต มาเป็นภาพยนตร์ เพราะมีวัตถุดิบอยู่ แล้ว วิดีโอมาทีหลังจากเนื้อเรื่อง พูดถึงนักแสดงที่พันวัยแล้วนึกถึงความหลัง มาเป็นภาพอดีตที่ผ่านมา ที่แรกไม่ได้นึกถึงวิดีโอ ตอนแรกนึกถึงออกมาบาดเจ็บ เคยทำได้แล้วทำไม่ได้ แต่เผชิญมีข้อมูลอยู่เลยเอามาใส่ ไม่ได้เริ่มจากการต้องการเอา วิดีโอมาใช้ กลายมาใช้แล้วเป็นการกระตุ้นความรู้สึกให้คนดู ซึ่งจากการปูเรื่อง การใช้เพลงกับภาพ ซึ่งภาพที่ฉายขึ้นไปให้ผู้ชมเห็นกับความรู้สึกที่ได้ อาจจะเป็นคน ละอย่างกัน การเคยล้มมาแล้วทำให้รู้สึกอีกอย่าง การเคลื่อนไหวอย่างเดียวไม่มี เนื้อหา การที่เรากระโดดโผล่เข้าหาคนทำให้เกิดความรู้สึกหวาดเสียว กระโดดให้คน รับ พอมาในเรื่องนี้พอกล่าวถึง นักเต้นที่หมดอายุแล้ว ผู้ชมรู้สึกเกิดความสะเทือนใจ เพราะเหมือนเห็น นักเต้นที่ผ่านการล้มแล้วลุกขึ้นมาใหม่ สิ่งที่ได้รับจากคนดูเป็น อย่างนี้ ซึ่งถ้าการใช้การฉายภาพประกอบการแสดงแบบสมัยใหม่ คือการใช้ภาพที่มี เอกภาพกับการแสดง แต่ถ้าเป็นตามรูปแบบแนวความคิดหลังสมัยใหม่จะตรงกัน ข้ามกัน อย่างเช่น ด้านหน้าเวที นักแสดงหัวเราะ แต่ในภาพที่ฉายนักแสดงร้องให้ ดังนั้นจะเปิดกว้างให้ผู้ชมเอาประสบการณ์ตนเองมาชมแล้วตีความเอง ดังนั้นตัว ผู้สร้างสรรค์จึงตั้งแนวความคิดของตนเป็นหลักแล้วให้ผู้ชมพิจารณาตีความเองจาก สิ่งที่เห็น และรู้สึกซึ่งอาจจะไม่ตรงกันก็ได้ (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 21 มิถุนายน 2559)

การถ่ายภาพสำหรับการแสดงในการแสดงชุดนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อที่จะเล่าเรื่องราว โดยไม่ได้ตั้งใจออกแบบไว้ก่อน แต่มีคลังภาพอยู่จึงได้นำมาใช้ แต่ผลที่ได้จากการถ่ายภาพก่อให้เกิดอารมณ์สร้างบรรยากาศให้กับการแสดง ดึงดูดผู้ชมให้ตีความและมีความรู้สึกร่วมกับผู้แสดงอย่างที่ไม่ได้คาดไว้มาก่อน แสดงให้เห็นว่าการถ่ายภาพสามารถสร้างมุมมองใหม่ให้เกิดขึ้นในการแสดงได้เช่นกัน



ภาพที่ 9 ภาพจากการแสดงเรื่อง “เบื้องหน้า เบื้องหลัง การเต้นระบำ” ของ นราพงษ์ จรัสศรี
ที่มา: คณะละครแห่งมหาวิทยาลัยกรุงเทพ (BU Theatre Company)



ภาพที่ 10 ภาพแผ่นปิดโฆษณาของการแสดง “เบื้องหน้า เบื้องหลัง การเต้นระบำ”
ของ นราพงษ์ จรัสศรี

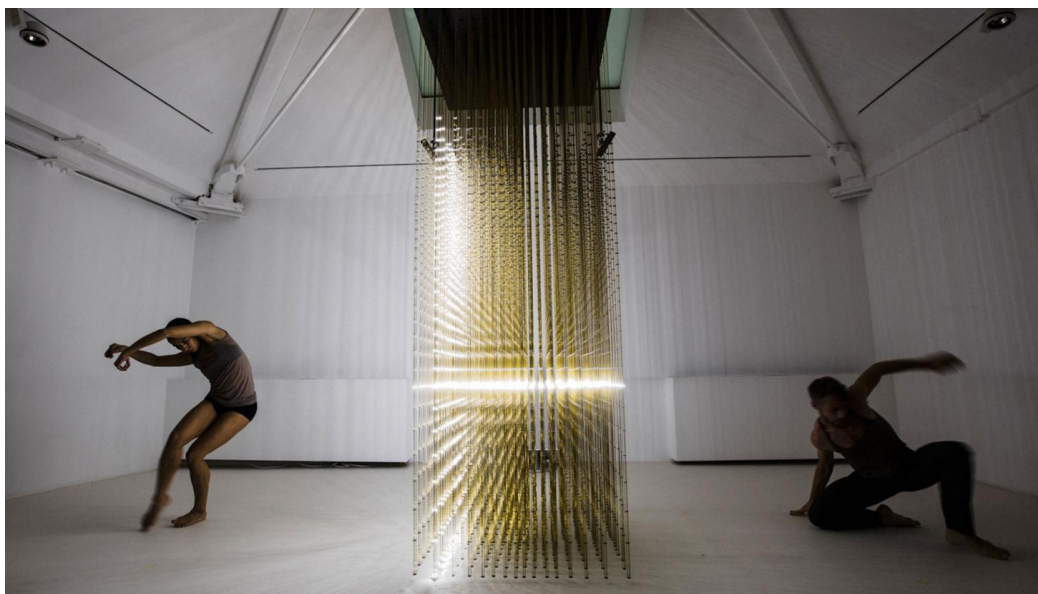
ที่มา: คณะละครแห่งมหาวิทยาลัยกรุงเทพ (BU Theatre Company)

2.8.2 ศิลปะการแสดงที่มีการออกแบบการฉายภาพประกอบการแสดงในต่างประเทศ

“ฟิวเจอร์ เซลฟ์” (Future Self) ของ เวย์น แม็กเกรเกอร์ (Wayne McGregor) เป็นผลงานในรูปแบบที่เรียกว่า การฉายภาพประกอบการแสดงแบบมีส่วนร่วมกับผู้แสดงโดยเป็นการสร้างสรรค์ร่วมกันระหว่าง แม็กเกรเกอร์ ผู้ออกแบบลีลาและผู้กำกับชาวอังกฤษ และ ทีมงาน รอนดอม อินเตอร์เนชันนัล (Random International) เป็นผู้ออกแบบเทคนิค ผู้วิจัยได้ชมการแสดงชุดนี้จากสื่อออนไลน์ (Studio Wayne McGregor, online) และได้ทำการศึกษาข้อมูลจนสรุปได้สาระสำคัญดังนี้



ภาพที่ 11 ภาพการแสดง“ฟิวเจอร์ เซลฟ์” (Future Self) ของ เวนย์ แม็กเกรเกอร์
ที่มา: คณะเวนย์ แม็กเกรเกอร์ (Studio Wayne McGregor)



ภาพที่ 12 ภาพการแสดง “ฟิวเจอร์ เซลฟ์” (Future Self) ของ เวนย์ แม็กเกรเกอร์
ที่มา: คณะเวนย์ แม็กเกรเกอร์ (Studio Wayne McGregor)

“ฟิวเจอร์ เซลฟ์” นำเสนอแนวความคิดของการเคลื่อนไหวของมนุษย์ สื่อถึงการเคลื่อนไหวที่สามารถที่จะเปิดเผยเกี่ยวกับตัวตนและความสัมพันธ์ที่มนุษย์มีกับภาพของตนเอง การเคลื่อนไหวของนักแสดงจะเกิดขึ้นในที่มืด ถูกจับด้วยเครื่องจับการเคลื่อนไหวที่ไปกระตุ้นระบบเทคโนโลยีสร้างการฉายภาพที่เกิดจากการจับการเคลื่อนไหวสร้างภาพสามมิติที่ “มีชีวิต” เป็นประติมากรรมแสงที่เกิดจากท่าทางการเคลื่อนไหวของนักแสดง นักเต้น 2 คนจะมีปฏิสัมพันธ์กับการสะท้อนแสงที่เกิดจากการเคลื่อนไหวของตนเองผ่านอุปกรณ์ฉายที่ออกแบบพิเศษให้อยู่ตรงกลางพื้นที่แสดง และองค์ประกอบของสิ่งที่อยู่ล้อมรอบอุปกรณ์นั้น อันได้แก่ ตัวนักแสดงเอง ผู้ชมที่นักแสดงจะมีปฏิสัมพันธ์ในการเคลื่อนไหวด้วย พื้นที่ และกับแสงที่มีชีวิตที่ผู้ฉายออกมาผ่านระบบปฏิบัติการที่ออกแบบมาเป็นพิเศษ ก่อให้เกิดประสบการณ์การรับรู้ถึง “ตนเอง” ผ่านศิลปะรูปแบบอนาคต

การแสดงชุดนี้เป็นการแสดงโดดเด่นในแง่ของการใช้เทคนิคล้ำสมัยในการสร้างสรรค์การฉายภาพ ซึ่งเปลี่ยนสภาพจากภาพเคลื่อนไหวเป็นแสงที่เคลื่อนไหว มีการใช้เทคโนโลยี เวลา และการทดลอง รวมไปถึงอุปกรณ์พิเศษที่ออกแบบมาโดยเฉพาะมากมาย การแสดงในแต่ละรอบ แต่ละสถานที่จะแตกต่างกันออกไปตามเงื่อนไขของการแสดงที่เป็นการแสดงสด (Live Performance) ผู้วิจัยศึกษาผลงานการแสดงชุด “ฟิวเจอร์ เซลฟ์” เนื่องจากมองเห็นการเชื่อมโยงแนวความคิดใน

การนำเสนอของการแสดงชุดนี้ที่มีประเด็นใกล้เคียงกับลักษณะพฤติกรรมการมีอาณาเขตของปลา กัด ที่สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวที่น่าสนใจประกอบกับการฉายภาพในลักษณะอินเตอร์แอคทีฟ ที่ผู้ชมมีส่วนร่วมอยู่ในพื้นที่ของการแสดง

ศิลปะการแสดงที่มีการออกแบบการฉายภาพประกอบการแสดงที่ยกมาเป็นกรณีศึกษา ทั้ง 2 ชิ้น มีรูปแบบวิธีการนำเสนอ อุปกรณ์ กระบวนการความคิด ที่แตกต่างกันโดยสิ้นเชิง แต่ต่างก็ต้องการเวลาในกระบวนการทดลองเพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่มีเอกภาพตามแนวคิดของผู้สร้างสรรค์ การแสดงทั้ง 2 ชุดเช่นเดียวกัน ผู้วิจัยพิจารณาเห็นถึงความเป็นไปได้ของการนำการฉายภาพมาใช้ในหลายมุมมองในการสร้างสรรค์การแสดงผลงานในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ซึ่งอาจจะมีข้อจำกัดในด้าน อุปกรณ์ เงินทุน เนื่องจากในประเทศไทยอุปกรณ์การฉายภาพบางชิ้นยังมีราคาสูงและหาได้ยาก

2.9 เกณฑ์มาตรฐานศิลปินเป็นการคัดสรรศิลปินที่เป็นต้นแบบทางนาฏยศิลป์

เกณฑ์มาตรฐานศิลปินเป็นเกณฑ์การคัดสรรศิลปินผู้เป็นต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ เพื่อยกย่องผู้มีความสามารถ และเป็นตัวอย่างในการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อเป็นต้นแบบในการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลในการศึกษาวิจัยทางด้านนาฏยศิลป์ทั้งระดับชาติและนานาชาติ เป็นการทราบถึงมาตรฐานในการสร้างสรรค์งาน อีกทั้งเกณฑ์ในการตัดสินศิลปินใน สังคมไทยอันจะเป็นประโยชน์ต่อ งานวิจัยในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

- 1) การสร้างสรรค์งานที่เหมาะสมกับบริบทสังคมไทย
- 2) จรรยาบรรณและคุณธรรมจริยธรรมในการสร้างสรรค์งาน
- 3) แนวทางในการสร้างสรรค์งานที่จะนำไปสู่การยอมรับทั้งในระดับประเทศและ

นานาชาติ

โดยจากการศึกษามีเกณฑ์ในการพิจารณามาตรฐานของศิลปิน แบ่งออกเป็น 11 ประการ (วิชชุตา วุฑฒิตย์, สัมภาษณ์, 26 กันยายน 2559) ดังนี้

2.9.1 เป็นผู้มึจิตวิญญาณและเป็นศิลปิน (Spiritual) มีปณิธานแน่วแน่ในทางนาฏยศิลป์ อุทิศตนเพื่อการทำงานอย่างดีที่สุดตามแนวทางของตนเอง มีการแสดงผลงานด้วยใจอันบริสุทธิ์โดยไม่อยู่ภายใต้แรงกดดันจากภายนอก

2.9.2 มีประสบการณ์การเรียนรู้และการทำงานในฐานะที่เป็นศิลปิน (Experience) มีคุณวุฒิและวัยวุฒิ ผ่านการฝึกฝน การศึกษา สั่งสม บ่มเพาะจนเกิดทักษะและความชำนาญเฉพาะทาง ทั้งยังศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมอยู่เสมอ

2.9.3 เป็นผู้มีความสามารถหลากหลายแบบ (Versatile) เป็นผู้ที่สามารถนำประสบการณ์รอบตัวมาบูรณาการ และปรับเปลี่ยนอย่างเหมาะสมกับกาลเวลาและสถานที่ เป็นผู้รู้เป็นพหุสูตรรอบด้าน เพื่อสามารถนำความรู้มาใช้ในการปรับปรุงสร้างสรรค์ผลงานของตนเองได้อย่างเหมาะสมกลมกลืน

2.9.4 มีความเป็นผู้นำและผู้บุกเบิก (Pioneer) เพื่อสามารถสร้างให้เกิดรูปแบบใหม่ที่เป็นเอกลักษณ์ของตน เป็นที่ยอมรับของคนในสังคม ไม่หยุดนิ่งอยู่กับที่

2.9.5 มีปรัชญาในการทำงาน (Philosophy) ศิลปินแสดงให้เห็นว่ามีศรัทธา ยึดมั่นไม่สั่นคลอนต่อเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจที่ว่าด้วยความรู้และความจริง นำไปสู่การดำเนินชีวิตอันทรงคุณค่า เป็นประโยชน์แก่สาธารณะ

2.9.6 มีการสร้างสรรค์ (Creativity) สามารถสร้างสรรค์งานที่ประยุกต์ความรู้เข้ากับความงามโดยคำนึงถึงบริบทต่าง ๆ และนำองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องมาใช้ด้วยทักษะ วิธีการที่ดี ถ่ายทอดความรู้ของตนเองไปสู่ผู้อื่นได้

2.9.7 มีรสนิยม (Taste) มีความนิยมชมชอบทางศิลปะที่งามถึงระดับสุนทรีย์ะ รับรู้ศิลปะรสผ่านอายตนะทั้ง 6 คือ ตา หู จมูก ลิ้น กาย และใจ

2.9.8 มีการถ่ายทอดความรู้ (Communication) การเป็นครูผู้สร้างบุคลากรที่มีคุณภาพสูงให้แก่วงการนาฏศิลป์ ด้วยวิธีการถ่ายทอดทางศิลปะอย่างเหมาะสมมีกระบวนการและเป็นระบบ

2.9.9 เป็นผู้หายาก (Rarity) หมายถึง เป็นปราชญ์ที่รอบรู้ หาบุคคลใดจะมาเทียบเคียงได้ยาก และหาไม่ได้แล้ว

2.9.10 มีจรรยาบรรณ (Ethic) บำเพ็ญตนให้อยู่ในศีลธรรมจรรยา มีทัศนคติและจุดยืนที่ชัดเจนทางด้านศีลธรรม รักษา ส่งเสริมเกียรติคุณ ในฐานะศิลปิน เป็นแบบอย่างแก่สังคม

2.9.11 มีความหลงใหล (Passion) มีความอยาก สร้างสรรค์ผลงานด้วยความหลงใหล และตอบสนองความต้องการของตัวเองในการสร้างสรรค์ผลงานนั้น ๆ

ผู้วิจัยได้ศึกษาเกณฑ์มาตรฐานศิลปินข้างต้นเพื่อนำมาใช้ประกอบการพิจารณาคัดเลือกผู้เกี่ยวข้องกับการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ โดยผลของการพิจารณาคัดเลือกตามเกณฑ์นี้ปรากฏว่ามีศิลปินที่มีคุณสมบัติตรงตามเกณฑ์มาตรฐานนี้หลายท่าน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง นราพงษ์ จรัสศรี ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ตะวันตกและนาฏศิลป์ร่วมสมัย ซึ่งผลงานและความคิดเห็นจากท่านเป็นข้อมูลหลักในงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ฉบับนี้ ดังจะปรากฏและชี้แจงขยายความในบทต่อ ๆ ไป

2.10 ความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้องานวิจัย

วิทยานิพนธ์ เรื่อง “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยผสมผสานการฉายภาพชุด มาย แท็งก์ (My Tank)” เป็นงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ จึงควรที่จะศึกษาหลักการหรือแนวคิดจากผู้เชี่ยวชาญโดยผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์เก็บข้อมูล เพื่อให้ได้มุมมองที่เป็นประโยชน์และเอื้อต่อการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ในครั้งนี้ โดยมีข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ ดังนี้

2.10.1 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

ภัทราวดี มีชูธน ได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับการตีความการแสดงจากแนวคิดเรื่องปลากัด ดังนี้

ถ้าปลากัด ทำไม่ปลากัด แก่นของปลากัดมาก่อน คือ ปลากัดหางมันสวย เพราะมันคิดว่ามันสวย มันเลยกร่าง เหมือนคนที่คิดว่าตัวเองเก่งแล้วกร่าง ดังนั้นสวยเก่ง แล้วกร่าง แล้วกัดทุกคนในโลก ทำอะไรตามใจตัวเองเพราะคิดว่าเก่ง ดีไหม ดี มีอะไรดี แต่ไม่มีปัญญา ถึงต้องอยู่ในขวดโหล เหมือนกบอยู่ในกะลา ทั้งโลกนี้มีแต่ตัวเอง โลกนี้มีแต่ตัวเองเห็นแต่ตัวเองว่าเก่ง คือถ้าออกไปแม่น้ำก็คงโดนกิน ความกร่างไม่ใช่อะไรที่ไม่ดี แต่ทำให้รู้สึกจะทำอะไรคนยอมรับ

ปลากัดไม่รู้ตัว เพราะไม่เคยเห็นตัวมัน ที่เห็นไม่รู้ว่าเป็นตัวเอง แต่ที่มันเห็นไม่เห็นตัวมันเห็นคนอื่น เปรียบเทียบกับคนอื่นเสมอ เห็นเป็นสิ่งที่อื่นที่จะต้องเอาชนะเสมอ เพราะไม่ได้คิดว่าคือความงาม คิดว่าจะเอาชนะ ใครจะหาใหญ่กว่าไม่ได้ เราจะใหญ่กว่า เหมือนที่ซีเรียกับรัสเซียทำสงครามกัน เทียบกับมนุษย์ได้ว่าไม่เห็นแม้กระทั่งตนเอง ครูบาอาจารย์จึงได้บอกว่าดูตนเองก่อน เพราะมนุษย์มักจะไม่ได้มองเห็นตัวเอง เห็นแต่คนอื่น ถ้าเราเห็นตัวเองเราจะมีศรัทธาในตัวเอง และเห็นในสิ่งที่ตัวเองมีแล้ว (ภัทราวดี มีชูธน, สัมภาษณ์, 1 ตุลาคม 2559)

จิรายุทธ พนมรักษ์ ได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับการแสดงนาฏยศิลป์ในแนวคิดเรื่องปลากัด ดังนี้

สัตว์ตัวผู้ เหมือนมีเสือ 2 ตัวอยู่ถ้าเดียวกันไม่ได้ เป็นสัญลักษณ์เหมือนมวยไทย มีวิธีคิด มวย มีวิธีคิด มวยปล้ำ ก็ตรงกับปลากัด มีลักษณะของการพัน รัด เหมือนเป็นมือ เป็นแบบการเคลื่อนไหวที่มีมาโดยสัญลักษณ์ ฟุ้งเข้าชน แม้กระทั่งอยู่ในแก้ว พอเอากระดาดออกก็ฟุ้งเข้าชน เป็นรูปแบบของการเคลื่อนไหวที่นำมาสร้างสรรค์เป็นการแสดงนาฏยศิลป์ได้ และน่าสนใจ (จิรายุทธ พนมรักษ์, สัมภาษณ์, 8 สิงหาคม 2559)

ดังนี้

จิตติ ชมพี ได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับการสร้างสรรค์การแสดงนาฏยศิลป์ในแนวคิดเรื่องปลากัด

ในผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์ดังกล่าว เปรียบเทียบการเคลื่อนไหวของปลากัด คือการเต้นระบำ แล้วนำการเคลื่อนไหวของปลากัดมาสร้างสรรค์เป็นผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ เพราะว่าการเคลื่อนไหวของปลากัด คือการเคลื่อนไหวที่เป็นธรรมชาติและมีความน่าสนใจ อย่างเช่น การเปิดที่ก้นระหว่างโหลปลากัด โดยค่อย ๆ เปิดทีละอัน จะทำให้เห็นรูปแบบแถว และเห็นการเคลื่อนไหวของปลากัดในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งการหมุนตัว การใช้อาหาร รูปแบบของการแสดงสามารถใช้การเคลื่อนไหวของปลากัดเพียงอย่างเดียว โดยไม่คำนึงถึงเรื่องราวของการแสดง ในการแสดงไม่จำเป็นต้องใช้พื้นที่มาก การให้นักแสดงแสดงลีลาท่าทางของปลากัดพร้อมกับการฉายวิดีโอการเคลื่อนไหวของปลากัด (จิตติ ชมพี, สัมภาษณ์, 21 สิงหาคม 2559)

พัชรินทร์ สันติอัครธรณ ได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับการวางโครงเรื่องการแสดงจากแนวคิดเรื่องปลากัด ดังนี้

การแสดงจากแนวคิดเรื่องปลากัด ควรพิจารณาจากปลากัดที่มีจุดเด่นจากนิสัยและพฤติกรรมการต่อสู้ นำเสนอในรูปแบบนาฏยศิลป์ร่วมสมัยผสมผสานศิลปะการต่อสู้ เริ่มด้วยท่าทางงัดกล้ำของปลากัดในขวดโหลเพราะทะนงตนในความเป็นหนึ่งเดียวในการครอบครองอาณาเขต ต่อด้วยการจิกกัดต่อสู้เมื่อกระดาดกั้นขวด

โหลถูกเปิดออก จบลงด้วยท่าที่สงบลงเมื่อสุดท้ายมนุษย์เป็นผู้กำหนดให้ปลากัด โดดเดี่ยวในขวดโหลคนละใบ (พัชรินทร์ สันติอิศวรณ, สัมภาษณ์, 1 ตุลาคม 2559)

ธนกร สรรยวารวิภู ให้ทัศนะเกี่ยวกับการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากแนวคิดเรื่องปลากัด ว่า

การแสดงสร้างสรรค์ที่มีแนวคิดเรื่องปลากัดในจินตนาการของผู้ให้ สัมภาษณ์ คือ การแสดงที่ประกอบด้วยสิ่งที่จะช่วยสร้างภาพที่ปรากฏบทเวทีให้ ผู้ชมมีความรู้สึกที่กำลังรับชมภาพปลากัดที่อยู่ในโถเลี้ยง โดยสิ่งที่น่าสนใจ อาจจะเป็นการนำภาพโปรเจคเตอร์ หรือการใช้แสงที่ผ่านน้ำ เป็นการกระตุ้น จินตนาการของผู้ชมสอดคล้องไปกับเรื่องราวที่น่าเสนอ แต่ต้องไม่ใช่ทั้งหมด ผู้ชมจำเป็นต้องจินตนาการต่อได้ด้วยตนเอง พฤติกรรมการเคลื่อนไหวของ นักเต้นได้มาจากการสังเกตพฤติกรรมของปลากัด สู่การเคลื่อนไหวของนักเต้น โดยกระบวนการสร้างการเคลื่อนไหวสามารถสร้างได้จากการต้นสด การประเมิน การพัฒนา และการกำหนดความคล้ายคลึงของการเคลื่อนไหวให้มี ลักษณะที่มีเอกลักษณ์และสอดคล้องกับแนวความคิดของผลงานมากที่สุด อีก ประเด็นหนึ่งให้ผู้ให้สัมภาษณ์คิดว่าน่าสนใจคือการมีปฏิสัมพันธ์ไปกับผู้ชม โดย ใช้แนวความคิดระยะห่าง เพื่อให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมไปกับแนวคิดที่ปลากัดเมื่อ เวลาเจอสิ่งอื่นที่อยู่ในระยะใกล้จะเกิดปฏิกิริยาที่แตกต่างจากปกติ ประเด็นนี้ถือเป็นประเด็นที่น่าสนใจและสามารถนำมาสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมและ นักเต้นในระหว่างการแสดงได้ เพื่อสร้างสถานการณ์และบรรยากาศไม่ให้ผู้ชม เป็นเพียงผู้ชมอีกต่อไป (ธนกร สรรยวารวิภู, สัมภาษณ์, 1 ตุลาคม 2559)

จากการสัมภาษณ์ข้างต้นเมื่อคำนึงถึงการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากแนวความคิดเรื่องปลากัด และพฤติกรรมการมีอาณาเขตครอบครอง ทำให้เห็นความเป็นไปได้ในการเรียงร้อยโครงเรื่อง โดย ตีความพฤติกรรมการมีอาณาเขตครอบครองของปลากัดเทียบเคียงกับพฤติกรรมของมนุษย์ การเคลื่อนไหวร่างกายในนาฏยศิลป์สร้างสรรค์ชุดนี้สามารถเกิดขึ้นจากการออกแบบจาก การเคลื่อนไหวของปลากัดตามธรรมชาติ กระบวนการสร้างสรรค์ลีลาจากการสังเกต การทดลอง การปรับเปลี่ยน และการเปรียบเทียบแบบอุปมาอุปมัย การเปลี่ยนเรื่องโดยการสร้างภาพของการเปิด ที่คั่นโหลปลากัด การนำเอาการฉายภาพประกอบการแสดงมาเป็นองค์ประกอบหลักของ

การสร้างสรรค์การแสดง ซึ่งผู้วิจัยจะได้นำความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทุกท่านมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์งานนาฏยศิลป์ในงานวิจัยฉบับนี้

2.11 สรุปบท

ในบทที่ 2 นี้ ผู้วิจัยได้กล่าวถึง นิยามศัพท์เฉพาะที่ปรากฏในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ปลากัดและพฤติกรรมการมีอาณาเขตครอบครอง แนวคิดการมีอาณาเขตครอบครองพื้นที่ระหว่างมนุษย์และสัตว์ แนวคิดเรื่องจิตวิทยาที่มีต่อพื้นที่เว้นว่างส่วนบุคคล แนวคิดในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ อันได้แก่ แนวความคิดในการใช้ทฤษฎีศิลปะ และแนวคิดหลังสมัยใหม่ แนวคิดการออกแบบการฉายภาพ ประกอบการแสดง ศิลปะการแสดงที่มีการออกแบบการฉายภาพประกอบการแสดงในประเทศไทย และต่างประเทศ และความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้องานวิจัย และต่อจากนี้ในบทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย จะได้กล่าวถึง รูปแบบงานวิจัยฉบับนี้ การออกแบบงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย และผู้เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ต่อไป

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

3.1 อารัมภบท

ในบทที่ 2 ผู้วิจัยได้กล่าวถึงส่วนประกอบสำคัญในการศึกษาและทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องได้แก่ นิยามศัพท์ ปлакัดและพฤติกรรมกรรมมีอาณาเขตครอบครอง แนวคิดการมีอาณาเขตครอบครองพื้นที่ของมนุษย์และสัตว์ แนวคิดเรื่องจิตวิทยาที่มีต่อพื้นที่เว้นว่างส่วนบุคคล แนวคิดในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ แนวคิดการออกแบบการฉายภาพสำหรับการแสดง ศิลปะการแสดงที่มีการออกแบบการฉายภาพสำหรับการแสดง และความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้องานวิจัย ในบทที่ 3 นี้จะกล่าวถึงวิธีดำเนินการวิจัย ได้แก่ รูปแบบงานวิจัย การออกแบบงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ขั้นตอนในการดำเนินงานวิจัย และผู้เกี่ยวข้องกับงานวิจัย มีรายละเอียดโดยลำดับดังนี้

3.2 รูปแบบงานวิจัย

วิทยานิพนธ์เรื่อง “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดง: มาย แท็งก์ (My Tank)” เป็นการวิจัยที่นำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์จากการรวบรวมองค์ความรู้เพื่อวิเคราะห์ และนำมาสร้างการแสดงนาฏศิลป์ในเรื่องของปлакัดและพฤติกรรมกรรมมีอาณาเขตครอบครอง ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ใช้แนวทางของการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ทดลอง และการวิจัยเชิงคุณภาพมาเป็นหลักในการกำหนดรูปแบบงานวิจัย โดยสามารถสรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

3.2.1 การวิจัยเชิงสร้างสรรค์

เนื่องจากมีผู้ให้คำจำกัดความแตกต่างกันออกไป ผู้วิจัยจึงได้รวบรวมและสรุปความหมายของการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ นราพงษ์ จรัสศรี ได้กล่าวถึงการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ไว้ดังนี้

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์เหมาะสมกับงานทางด้านสถาปัตยกรรม จิตรกรรม ศิลปกรรม โดยเฉพาะ นาฏยศิลป์ ซึ่งเป็นศิลปะของการใช้ร่างกายมนุษย์เป็นปัจจัยที่สำคัญ ที่แต่ละคนก็จะมีร่างกายและคุณสมบัติในการเคลื่อนไหวไม่เหมือนกัน นอกจากนี้ยังมีปัจจัยในด้านอื่นอีกมาก จึงต้องใช้การสร้างสรรค์เพื่อแก้ปัญหาในแต่ละปัจจัยด้วยกระบวนการที่ไม่เหมือนใคร วิพากษ์วิจารณ์อย่างมีเหตุผล ทดลอง ปฏิบัติ หลีกหนีกฎเกณฑ์เดิม ๆ กล้าคิดกล้าทำในสิ่งใหม่ เพื่อเป้าหมายของงานใหม่ (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 17 เมษายน 2560)

วิชญา มุกตามณี ได้เขียนถึงการวิจัยเชิงสร้างสรรค์สำหรับสาขาศิลปกรรม ไว้ว่า

“Practice-led Research” (งานวิจัยที่ขับเคลื่อนด้วยผลงานภาคปฏิบัติ) เป็นแนวทางการวิจัยแบบใหม่ที่เกิดขึ้นในวงการวิชาการสาขาศิลปะ นำเสนอในฐานะแหล่งเรียนรู้ “ผลงานศิลปะ” และ “กระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะ” สำคัญซึ่งสามารถนำมาสังเคราะห์ให้เกิดเป็นองค์ความรู้ในเชิงวิชาการอันจะเป็นประโยชน์แก่วงการศิลปะและสาธารณชนในวงกว้าง งานวิจัยแบบ “Practice-led Research” มีจุดเด่นที่มักเป็นการบูรณาการองค์ความรู้วิชาศิลปะเข้ากับศาสตร์สาขาอื่น ๆ (Interdisciplinary) เป็นแนวความคิดที่สร้างสรรค์ออกมาเพื่อตอบโต้กับสถานการณ์และแรงบันดาลใจที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน นอกจากนี้ยังมุ่งเน้นการเรียนรู้จากประสบการณ์ซึ่งเกิดขึ้นจริงระหว่างการทำงานของศิลปินแต่ละคน ซึ่งผู้วิจัยจะไม่สามารถคาดการณ์ได้เลยว่า “ผลลัพธ์” สุดท้ายของงานวิจัยจะมีลักษณะเป็นอย่างไร จนกว่าผลลัพธ์ดังกล่าวจะปรากฏขึ้นมาเองในระหว่างกระบวนการสร้างสรรค์ ส่งผลให้แบบแผนและระบบการทำวิจัยจำเป็นต้องถูกออกแบบให้มีความยืดหยุ่น สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามผลการทดลองในแต่ละขั้นตอน

อย่างไรก็ตามถึงแม้ว่ากระบวนการวิจัยดังกล่าวจะให้อิสระและเปิดกว้างในเชิงแนวความคิด ไร้ข้อจำกัดด้วยเทคนิควิธีการ และหลากหลายด้วยรูปแบบการนำเสนอ สอดคล้องกับธรรมชาติของผลงานศิลปะร่วมสมัย แต่สุดท้ายแล้ว

“องค์ความรู้” ซึ่งเป็นผลลัพธ์ของงานวิจัยย่อมต้องถูกนำเสนอตามมาตรฐานที่ถูกกำหนด มีการอ้างอิงข้อมูลที่น่าเชื่อถือ ผ่านกระบวนการวิเคราะห์และค้นคว้าศึกษาอย่างละเอียดถี่ถ้วน และที่สำคัญที่สุดคือต้องพร้อมสำหรับการตรวจสอบและถูกวิเคราะห์ซ้ำแล้วซ้ำอีก เพื่อต่อยอดไปสู่การเรียนรู้และองค์ความรู้อื่น ๆ ต่อไป ในอนาคต (วิโชค มุกดามณี, 2558: หน้า 10)

ธรากร จันทนะสาโร เขียนถึงการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ ไว้ว่า

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ หมายถึง กระบวนการศึกษาข้อมูลที่มีลำดับขั้นตอนในการค้นคว้าอย่างมีระบบระเบียบ เพื่อให้ได้มาซึ่งองค์ความรู้ที่ต้องการ เป็นต้นว่า วิทยาศาสตร์ อักษรศาสตร์ แพทยศาสตร์ นิเทศศาสตร์ วิศวกรรมศาสตร์ ศิลปกรรมศาสตร์ ซึ่งในแต่ละวิทยาการสามารถนำไปใช้ประยุกต์และพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ ๆ ได้เช่นกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเห็นได้ชัดว่าการวิจัยเชิงสร้างสรรค์นั้น มีอิทธิพลและบทบาทสำคัญอย่างยิ่งต่อวงการศิลปะ สร้างสุนทรียะใหม่ ๆ ที่แตกต่างไปจากเดิม จุดที่น่าสนใจคือ การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์มักมุ่งเน้นไปที่การผลิตสร้างสรรค์ผลงานที่มุ่งเน้นแต่เพียงอารมณ์หรือความรู้สึกส่วนตัว โดยปราศจากแนวคิดและเหตุผลที่น่าเชื่อถือ นั่น มักไม่เป็นที่นิยมสำหรับการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ (ธรากร จันทนะสาโร, 2557: 74)

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ตามทัศนะของผู้วิจัย หมายถึง การวิจัยที่นำเสนอกระบวนการสร้างสรรค์ที่มีรากฐานมาจากค้นคว้าศึกษาอย่างเป็นระบบและวิเคราะห์อย่างละเอียดถี่ถ้วน มีการอ้างอิงข้อมูลที่น่าเชื่อถือ เพื่อต่อยอดไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานที่มีความใหม่ จากองค์ความรู้ที่มีเหตุและผล เพื่อเป็นแนวทางนำไปสู่การเรียนรู้และองค์ความรู้อื่น ๆ ต่อไปในอนาคต โดยบันทึกกระบวนการอย่างเป็นขั้นตอนตามระเบียบวิธีการวิจัย

3.2.2 การวิจัยเชิงคุณภาพ

การวิจัยเชิงคุณภาพเป็นการวิจัยที่ใช้กันในหลายสาขาวิชา ได้แก่ มนุษยศาสตร์ ประวัติศาสตร์ สังคมศาสตร์ วิทยาศาสตร์ รวมไปถึงศิลปกรรมศาสตร์ และในสาขานาฏยศิลป์ก็เช่นเดียวกัน โดยผู้วิจัยได้รวบรวมความหมายของการวิจัยเชิงคุณภาพไว้ดังนี้

ชาย โพรธิสตา อ้างถึงคำอธิบายการวิจัยเชิงคุณภาพของเครสเวล (John W. Creswell) ไว้ดังนี้

การวิจัยเชิงคุณภาพ เป็นกระบวนการการค้นคว้าวิจัยเพื่อหาความเข้าใจบนพื้นฐานของระเบียบวิธีอันมีลักษณะเฉพาะที่มุ่งการค้นหาประเด็นปัญหาทางสังคม หรือปัญหาของมนุษย์ในกระบวนการนี้ นักวิจัยสร้างภาพหรือข้อมูลที่ซับซ้อนเป็นองค์รวม วิเคราะห์ข้อความ รายงานทัศนะของผู้ให้ข้อมูลอย่างละเอียด และดำเนินการศึกษาในสถานการณ์ที่เป็นธรรมชาติ (Creswell, 1998: 15 อ้างถึงในชาย โพรธิสตา, 2559 : 23)

สุภางค์ จันทวานิช กล่าวว่าการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพนั้นคือ

การแสวงหาความรู้โดยการพิจารณาปรากฏการณ์สังคมจากสภาพแวดล้อมตามความเป็นจริงในทุกมิติ เพื่อหาความสัมพันธ์ของปรากฏการณ์กับสภาพแวดล้อมนั้น วิธีการนี้จะสนใจข้อมูลด้านความรู้สึกนึกคิด ความหมาย ค่านิยม หรืออุดมการณ์ของบุคคลนอกเหนือไปจากข้อมูลเชิงปริมาณ มักใช้เวลานานในการศึกษาติดตามระยะยาว ใช้การสังเกตแบบมีส่วนร่วมและการสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการเป็นวิธีการหลักในการเก็บรวบรวมข้อมูล และเน้นการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการตีความสร้างข้อสรุปแบบอุปนัย (สุภางค์ จันทวานิช, 2556: 13)

ศรัณย์ เลิศรัชฌ์มงคล กล่าวว่าการวิจัยเชิงคุณภาพนั้นคือ

การวิจัยเชิงคุณภาพนั้นเป็นการวิจัยที่มุ่งเน้นเรื่องของคุณภาพ ประสบการณ์ เป็นสำคัญ แต่อย่างไรก็ตามการวิจัยเชิงคุณภาพในสายตาของนักวิชาการข้างต้นนั้นก็ยังไม่ใช่เทคนิควิจัยที่สามารถใช้ได้ตลอดเวลา แต่ยังคงอาศัยทฤษฎีอื่น ๆ ที่หลากหลายมาใช้ในการศึกษาวิจัยร่วมด้วยเช่น ทฤษฎีปรากฏการณ์วิทยา (Phenomenology) หรือ ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Interactionism) หรือจิตวิทยา (Psychology) ทฤษฎีการศึกษาวิจัยทางวัฒนธรรม (Cultural Studies) เป็นต้น ทั้งนี้ทฤษฎีวิจัยที่นำมาใช้ร่วมนั้นก็อาจมีเทคนิควิธีการบางอย่างที่คล้ายคลึงกับการวิจัยเชิงคุณภาพด้วย โดยสรุปได้ดังนี้

การวิจัยเชิงคุณภาพต้องดำเนินการภายใต้สถานการณ์ที่เป็นธรรมชาติ อิงตรรกะแบบอุปนัย และมุ่งทำความเข้าใจอย่างเป็นองค์รวม มุ่งใช้ข้อมูลเชิงคุณภาพเป็นหลัก ข้อมูลเชิงคุณภาพที่กล่าวถึง ได้แก่ ข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิด ประสบการณ์ทั้งทางตรงและทางอ้อม การมุ่งทำความเข้าใจในปรากฏการณ์หรือสถานการณ์ที่กำลังศึกษาในลักษณะที่เป็นพลวัต เป็นความสำคัญอีกประการหนึ่งของการวิจัยเชิงคุณภาพ

การวิจัยเชิงคุณภาพมุ่งให้ความสำคัญต่อองค์ประกอบหรือกรณีศึกษาเฉพาะต่าง ๆ อย่างเท่าเทียม และมุ่งให้ความสำคัญกับบริบทของสิ่งที่ศึกษาต่าง ๆ ในมิติที่แตกต่างกัน

การวิจัยเชิงคุณภาพต้องออกแบบการวิจัยให้ยืดหยุ่นโดยมีการใช้เครื่องมือวิจัยที่หลากหลายและตัวผู้วิจัยคือเครื่องมือที่สำคัญที่สุดในกระบวนการวิจัย (ศรัณย์ เลิศรัชฌ์มงคล, 2553: ออนไลน์)

ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า การวิจัยเชิงคุณภาพ คือรูปแบบการวิจัยเชิงพรรณนาหรือเชิงบรรยายที่แสวงหาความรู้จากความจริงด้วยการตั้งคำถามเพื่อเก็บข้อมูล เชื่อมโยงความสัมพันธ์ของประเภทและรูปแบบของปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น โดยใช้วิธีการที่เป็นระเบียบและเชื่อถือได้ เช่น การศึกษาข้อมูลเอกสาร การลงพื้นที่ภาคสนาม การสัมภาษณ์ ฯลฯ นำข้อมูลที่ได้อามาวิเคราะห์ สังเคราะห์ ผลที่ได้นำไปสู่การตอบคำถามในงานวิจัยซึ่งเป็นข้อเท็จจริง

3.3 การออกแบบงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์

วิทยานิพนธ์เรื่อง “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดง: มาย แท็งก์ (My Tank)” เป็นการศึกษาลักษณะพฤติกรรมของปลาที่มากเทียบเคียงกับมนุษย์ที่มีพื้นฐานการปกป้องอาณาเขตครอบครองเช่นเดียวกันกับสัตว์ อ้างอิงถึงทฤษฎีทางด้านจิตวิทยา เรื่องพฤติกรรมที่เว้นว่างส่วนบุคคล ที่กล่าวถึงพื้นที่ที่มองด้วยตาเปล่าไม่เห็นที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อใช้สำหรับสร้างขอบเขตของตนเองในการดำรงอยู่ในสถานที่หรือสถานการณ์ต่าง ๆ ทางสังคม โดยศึกษาความเหมือนและความต่างด้านพฤติกรรมของปลาที่มากและมนุษย์ที่มีต่อพื้นที่ของตนเองเมื่อปลาตัวอื่นหรือผู้อื่นเข้ามาใกล้พื้นที่นั้น ๆ นำมาเชื่อมโยงเป็นแนวความคิดในการสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดง เพื่อให้เกิดผลงานสร้างสรรค์ขึ้น ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ โดยคำนึงถึงวัตถุประสงค์ในการวิจัยและคำถามการวิจัยมาเป็นหลักการตั้งต้น โดยเรียงลำดับดังนี้

3.3.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยที่ผสมผสานกระบวนการวิจัย 2 ลักษณะ คือ การวิจัยเชิงสร้างสรรค์และการวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อสร้างผลงานทางนาฏศิลป์ ทำให้การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 2 ประเด็นด้วยกันคือ

3.3.1.1 เพื่อหารูปแบบนาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดง: มาย แท็งก์ (My Tank) ที่มีแนวคิดเรื่องปลาที่มากและพฤติกรรมการมีอาณาเขตครอบครอง

3.3.1.2 เพื่อศึกษาแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดง: มาย แท็งก์ (My Tank) ที่มีแนวคิดเรื่องปลาที่มากและพฤติกรรมการมีอาณาเขตครอบครอง

3.3.2 คำถามในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์ที่จะค้นหาแนวทางในการออกแบบงานนาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดง โดยใช้แนวคิดเรื่องปลาที่มากและพฤติกรรมการมีอาณาเขตครอบครองมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ เพื่อค้นหาแนวทางในการสร้างสรรค์ผู้วิจัยจึง

ได้ตั้งประเด็นคำถามสำคัญตามองค์ประกอบของการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ร่วมสมัย ร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดง: มาย แท็งก์ (My Tank) ดังต่อไปนี้

3.3.2.1 รูปแบบการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์

คำถามในการวิจัยจะนำไปสู่การค้นหาคำตอบสุดท้ายของงานวิจัยเพื่อสร้างผลงาน ทางนาฏยศิลป์ คำถามในการวิจัยสามารถจำแนกออกตามองค์ประกอบของนาฏยศิลป์เพื่อนำไปสู่ สาระสำคัญในการออกแบบการแสดง ที่จะเป็นคำตอบในการสร้างสรรค์ผลงานการสร้างนาฏยศิลป์ ในการวิจัยครั้งนี้

1) การออกแบบบทการแสดง

ผู้วิจัยได้ตั้งคำถามว่า ทำไมในการสร้างสรรค์งานการแสดงจำเป็นต้องมี การออกแบบบทการแสดงหรือโครงเรื่อง ภัทราวดี มีชูธน ได้ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับการวางโครงเรื่อง การแสดง ไว้ว่า

การจะวางโครงเรื่องของการแสดงจะต้องรู้ว่าทำอะไร อย่างเช่นจะทำพิธี ไหว้ครู ตีอกคิวเมนทะเลี่ (Documentary) จะต้องรู้ว่าทำอะไร ยังไม่ต้องรู้ว่าทำได้ อย่างไม่ หรือว่าอย่างที่เคยทำแล้ว จะทำหัวข้ออะไร ก็ประกาศเลยว่าเรื่องนี้ พอรู้ แล้วว่าจะทำอะไรต้องไปหาข้อมูล ว่าแต่ละฉาก 1-5 จนถึงฉากจบคืออะไร แล้ว เขียนแค่หมายเลขหัวข้อของฉาก จะได้ทำงานถูก โดยมากงานของโรงละครจะเริ่ม จากงานที่ถูกสร้างสรรค์ไว้อยู่แล้ว อย่างเช่น “อิเหนา” หรือถ้าไม่มีการสร้างสรรค์มา ก่อนอย่างเช่น “ปฏิจจสมุปปาต 12 อากาเรแห่งทุกข์” ก็คือวางโครงเรื่องเป็น 12 ฉากจบ ไม่ทำอะไรยาก เพราะสิ่งที่ยากคือการค้นคว้าหาข้อมูล และรายละเอียด อย่าทำโครงเรื่องใหญ่ให้ยาก แล้วมาเน้นที่รายละเอียดของเรื่อง ซึ่งสำคัญกว่า เมื่อ ได้ฉากแล้วจึงเริ่มค้นคว้า เอรายละเอียดมาใส่ (ภัทราวดี มีชูธน, สัมภาษณ์, 1 ตุลาคม 2559)

และ นราพงษ์ จรัสศรี ได้ให้ทัศนะถึงความสำคัญของบทการแสดงไว้
ดังต่อไปนี้

บทการแสดงเป็นโครงสร้างสำคัญของการแสดง ถ้าโครงสร้างนั้นไม่
เสถียร ปัญหาอื่นก็จะตามมา นอกจากนี้ยังเป็นเสมือนทิศทางที่จะนำพาไปสู่
จุดหมายที่ถูกต้อง ทั้งในด้านของภาพการแสดงและรูปแบบของการแสดงอย่าง
สร้างสรรค์ได้ต่อไป (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 17 เมษายน 2560)

ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาทัศนะของ ภัทราวดี มีชูธน ที่ได้ให้ความคิดเห็นตรงกันกับ
นราพงษ์ จรัสศรี ว่าดังนี้

การแสดงของภัทราวดีแต่ละเรื่องจะมีประมาณ 30 รูปแบบต่อ 1 เรื่อง
เนื่องจากการเปลี่ยนรายละเอียดทุกวัน เพราะเมื่อทำโครงเรื่องเสร็จแล้ว เริ่มซ้อม
แล้วบางที่รายละเอียดที่คิดไว้ต้องเปลี่ยนหมด เพราะมันไม่สามารถสื่อสารออกมา
ได้ดี แต่ต้องปรับเปลี่ยนและซ้อมจนกระทั่งสมบูรณ์ เมื่อซ้อมฉากที่ 1 เสร็จสมบูรณ์
ฉากที่ 2, 3 จะตามมา ที่ยากคือหลัง ๆ เพราะฉากหลัง ๆ จะยากขึ้นในรายละเอียด
ในฝีมือของนักแสดง เพราะมันต้องมีการพัฒนาไป คือต้องยิ่งใหญ่ในฝีมือ ในพลัง
ของการแสดง ในความเร็ว เพราะฉะนั้นถ้าฉาก 1 ลงตัว ผู้กำกับ ผู้สร้างสรรค์จะเห็น
แนวทางของการแสดง กระบวนการนี้เกิดขึ้นถึงแม้ว่านักแสดงจะมีศักยภาพที่ดี
เพราะไม่ว่านักแสดงจะทำได้ในรูปแบบที่ผู้สร้างสรรค์ได้วางแผนไว้ การออกแบบ
บทจะปรับเปลี่ยนจะไปตามความสามารถของนักแสดง แต่โครงเรื่องยังคงเป็นแก่น
ของแนวคิดในการแสดง (ภัทราวดี มีชูธน, สัมภาษณ์, 1 ตุลาคม 2559)

ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ทราบว่า โครงเรื่องหรือบทของการแสดงเป็นส่วนสำคัญ
ของการแสดง ทำหน้าที่เป็นแกนกลางในการแสดง เป็นพื้นฐานนำไปสู่การออกแบบองค์ประกอบอื่น ๆ
ในงานวิจัยเพื่อสร้างผลงานทางนาฏศิลป์ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้คำนึงถึงคำถามเกี่ยวกับการออกแบบ
บทการแสดง เพื่อเป็นเข็มทิศที่จะนำพาไปสู่ภาพและรูปแบบของการแสดงสร้างสรรค์ต่อไป

2) การคัดเลือกนักแสดง

คำถามหนึ่งในการวิจัยฉบับนี้คือ เหตุใดนักแสดงจึงเป็นหนึ่งในองค์ประกอบที่สำคัญของการสร้างสรรค์ผลงานการแสดง และนักแสดงที่ดีต้องมีลักษณะเช่นไร ซึ่ง สดใส พันธุมโกมล ได้กล่าวถึงความสำคัญ củaนักแสดง ไว้ว่า

ในการจัดแสดงละคร เราสามารถตัดทุกสิ่งทุกอย่างออกได้ เว้นแต่นักแสดง และผู้ชม แต่นั่นไม่ได้หมายความว่า ผู้ร่วมงานฝ่ายอื่น ๆ ไร้ความหมาย เพราะในกรณีที่ไม่มีผู้ร่วมงานฝ่ายอื่น ๆ นักแสดงนั้นแหละที่จะต้องทำหน้าที่ของทุกฝ่าย (สดใส พันธุมโกมล, 2524: 8)

และ ภัทราวดี มีชูธน ได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับคำถามในการคัดเลือกนักแสดง ไว้ว่า

การเลือกนักแสดงต้องเลือกนักแสดงที่ 1) มีฝีมือ 2) มีสติปัญญา 3) มีเวลา แล้วก็ถ้าเขาไม่รู้ไม่เข้าใจถึงแนวคิดของการแสดงต้องบอกให้นักแสดงไปค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมเพราะ 1) เขาจะแสดงได้ 2) เขาจะช่วยผู้กำกับคิด ซึ่งประเด็นนี้สำคัญ ในละครเวที ศิลปะการแสดงมักจะเป็นการทำงานร่วมกันระหว่างผู้สร้างสรรค์และผู้แสดงที่เป็นผู้ถ่ายทอดความคิดของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งจะทำให้ได้ผลงานการแสดงที่สมบูรณ์มากกว่า (ภัทราวดี มีชูธน, สัมภาษณ์, 1 ตุลาคม 2559)

ผู้วิจัยจึงได้คำตอบถึงความสำคัญของนักแสดงที่ว่า การแสดงจะเป็นไปตามที่ออกแบบไว้หรือไม่นั้น นักแสดงจะเป็นผู้ถ่ายทอดให้กับผู้ชมได้เข้าใจในสิ่งที่ผู้ออกแบบต้องการที่จะสื่อสาร ซึ่งจะเป็นแนวทางในการตั้งคำถามในการคัดเลือกนักแสดงที่มีความสำคัญในการวิจัยฉบับนี้ต่อไป

3) การออกแบบลีลานาฏศิลป์

ผู้วิจัยได้ตั้งคำถามไว้ว่า ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ การออกแบบลีลานาฏศิลป์มีความสำคัญเช่นไร ซึ่ง ธารากร จันทนะสาโร ได้อ้างถึงบทความของ นราพงษ์ จรัสศรี ที่กล่าวถึงการออกแบบลีลา ไว้ดังนี้

วิธีการสร้างงานของแต่ละคนจะมีผลมาจากจิตใต้สำนึกของผู้ออกแบบ ทำตัวเอง ความคิดอาจจะซับซ้อนมากน้อยแค่ไหน มีความขัดแย้งที่อาจเกิดขึ้นได้มากเพียงใด หรือไม่ว่าจะมุ่งหน้าไปทางไหน อาจต้องอาศัยการตัดสินใจทางด้านจิตวิทยา ความเชื่อมั่นในจิตใต้สำนึกของตน ทำให้บางคนเชื่อถือในสิ่งแรกที่ผ่านเข้ามาในจิตใจในขณะนั้น แล้วนำไปสร้างเป็นการแสดง บางครั้งความฝันก็เป็นผู้นำทางหรือบางครั้งอาจมีวิถีทางอื่น ๆ อีกมากมายที่จะใช้เป็นแรงบันดาลใจให้เกิดการทำงาน ซึ่งแรงบันดาลใจนั้นอาจเกิดขึ้นมาจากระดับของความสนใจในสิ่งต่าง ๆ ที่ไม่เหมือนกัน และเป็นคุณสมบัติอีกประการหนึ่งที่นักออกแบบที่ดีควรมีคือเป็นผู้ที่มีอารมณ์อ่อนไหวได้ง่ายต่อสิ่งที่พบเห็น โดยเฉพาะในเรื่องของจิตสำนึกภายในที่มักจะชื่นชมในความงดงามของสิ่งต่าง ๆ ที่ปรากฏ ซึ่งอาจจะเกิดขึ้นได้ทุกเวลาทุกสถานที่ (นราพงษ์ จรัสศรี, ไม่ปรากฏปีที่พิมพ์: 95 อ้างถึงใน ธารากร จันทนะสาโร, 2557: 78)

นอกจากนั้น คูเปอร์ (Cooper) ได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับการออกแบบลีลานาฏศิลป์ ไว้ดังนี้

การออกแบบลีลานาฏศิลป์มีพื้นฐานเช่นเดียวกับดนตรี คือ เวลา (Time) และพื้นที่ (Space) ซึ่งรองรับทุกมุมมองของการออกแบบลีลานาฏศิลป์ กระบวนการออกแบบสร้างให้เกิดรูปทรง ความชัดเจน และการเคลื่อนไหวที่น่าสนใจ เป็นสื่อที่นักออกแบบทำให้นำเสนอแนวความคิดของตนและทำให้ผู้ชมเข้าใจ มนุษย์คุ้นเคยกับการเคลื่อนไหว สามารถเข้าใจและชื่นชมได้ในทุกระดับ

การเคลื่อนไหวของมนุษย์คืออุปกรณ์ของนักออกแบบท่าเต้น ผู้ซึ่งทำให้
การเคลื่อนไหวกลายเป็นศิลปะ (Cooper, 1998: 24)

จากข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยจึงได้เห็นถึงความสำคัญของการออกแบบลีลา
นาฏยศิลป์ในการสร้างสรรค์การแสดง ที่จะเป็นคำถามเกี่ยวกับการสร้างสรรค์รูปแบบการออกแบบ
ลีลานาฏยศิลป์ในการวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ต่อไป

4) ดนตรีและเสียงประกอบการแสดง

ผู้วิจัยได้ตั้งคำถามไว้ว่าเหตุใดในการสร้างสรรค์การแสดงดนตรี
และเสียงประกอบการแสดงจึงเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่ง ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาทัศนะของ ฮีอปกูด
(Hopgood) ที่ได้แสดงความคิดเห็นไว้ว่า

เสียงคือองค์ประกอบพื้นฐานที่ต้องคำนึงถึงในการแสดงนาฏยศิลป์ซึ่งต้อง
ดำเนินการแสดงไปพร้อมกับเสียงประเภทใดประเภทหนึ่ง รวมแม้กระทั่งเสียงที่
เกิดขึ้นจากการเคลื่อนไหวร่างกายของแสดงในขณะที่แสดง เสียงหายใจ หรือเสียงที่
เกิดจากสิ่งแวดล้อมในขณะที่ทำการแสดง ซึ่งทำให้เราใช้คำว่าเสียง เพราะมันรวมไป
ถึงดนตรี เสียง และเสียงที่เกิดขึ้นในขณะนั้นร่วมกับการแสดงเป็นภาพรวมใน
การแสดงนั้น ๆ (Hopgood, 2016: 96)

และได้ศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับดนตรีและเสียงประกอบในงาน
นาฏยศิลป์ของ อเบลลิง (Abeling) และ รัสคิน (Ruskin) ที่มีรายละเอียดดังนี้

การผสมผสานการเคลื่อนไหวเข้ากับเสียงดนตรีสามารถเกิดขึ้นได้
3 รูปแบบ 1) นักออกแบบท่าเต้นเลือกเพลงที่ถูกแต่งขึ้นมาแล้วมาประกอบ
การแสดง 2) นักประพันธ์เพลงได้สร้างสรรค์ผลงานเพลงขึ้นใหม่เพื่อการแสดงนั้น ๆ
3) นักประพันธ์เพลงทำงานร่วมกับนักออกแบบท่าเต้นเพื่อที่จะสร้างสรรค์บทเพลงที่
มีความสอดคล้องกับการแสดง เป็นที่น่าสังเกตว่าดนตรีประกอบการแสดงที่ดีคือ

ดนตรีที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาเพื่อการแสดงใดการแสดงหนึ่ง โดยเฉพาะโดยนักประพันธ์เพลงที่มีความสามารถและเชื่อถือได้ ดนตรีจะประสานกลมกลืนเป็นเอกภาพกับการแสดง มีความงามที่พอเหมาะ และไม่เกิดปัญหาด้านลิขสิทธิ์ทางปัญญา (Abeling and Ruskin, 1998: 47)

นอกจากนั้นยังผู้วิจัยยังได้พบว่า คูเปอร์ (Susan Cooper) ได้ให้ทัศนะที่คล้ายคลึงกันกับ อบบลิ่ง และ รัสคิน เกี่ยวกับเรื่องนี้ ไว้ดังนี้

เงื่อนไขที่สำคัญสำหรับดนตรีประกอบการแสดงที่ดีคือไม่ยาวมาก ดวงตาของคนเราจะรวดเร็วกว่าหู ผู้ชมจะจับจ้องการเคลื่อนไหวและรับรู้ถึงการเคลื่อนไหวได้เร็วกว่าเสียง สิ่งที่ผู้ออกแบบลีลาต้องคำนึงถึงคือ 1) จะหาดนตรีที่เหมาะสมจากที่ใด 2) จะหาดนตรีประเภทใด 3) จะผสมผสานเสียงหรือดนตรีเข้ากับการเคลื่อนไหวอย่างไร ผู้ออกแบบลีลาจำเป็นจะต้องฟังเพลงหลากหลายรูปแบบ การคุ้นเคยกับดนตรีที่แตกต่างกันหลาย ๆ รูปแบบเป็นข้อได้เปรียบในการเลือกดนตรีที่เหมาะสมกับการแสดง และเป็นเรื่องที่ยังเป็นเช่นเดียวกันกับความรู้ทางด้านพื้นฐานของดนตรี (Cooper, 1998: 35)

ดังนั้นดนตรีและเสียงประกอบเป็นอีกองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญสำหรับการแสดงทุกประเภท สร้างบรรยากาศ และทำให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงความรู้สึกของการแสดง ซึ่งรูปแบบของดนตรีและเสียงประกอบการแสดงจะเป็นคำถามในงานวิจัยฉบับนี้ต่อไป

5) การออกแบบการฉายภาพสำหรับการแสดง

การตั้งคำถามเกี่ยวกับองค์ประกอบในการสร้างสรรค์ผลงานแสดงนาฏศิลป์ในงานวิจัยฉบับนี้อีกคำถามหนึ่ง คือ เหตุใดการฉายภาพสำหรับการแสดงจึงเป็นองค์ประกอบทางด้านเทคนิคการแสดงที่ควรคำนึงถึงในการสร้างสรรค์การแสดง กฤษรา วริศราภิธา กล่าวถึงความสำคัญของการฉายภาพสำหรับการแสดง ไว้ดังนี้

Projection Scenery เป็นรูปแบบฉากที่ต้องใช้งานอย่างเฉพาะเจาะจง และมีความหมาย มีความถูกต้องแม่นยำตามลำดับการแสดงในฐานะที่เป็น ส่วนสำคัญของการแสดงและการเสนอเรื่องราว เหมาะที่จะใช้กับการแสดงที่ไม่เน้น ความสมจริงหรือการแสดงแบบนามธรรมที่เป็นแอบสแตรกต์ที่ซึ่งฉากมีความหมาย เป็นส่วนหนึ่งของการแสดง มิใช่เป็นเพียงส่วนของแบล็กกราวนด์ประดับอยู่ข้างหลัง (กฤษรา วริศราภุริชา, 2551: 104)

และ นิกร แซ่ตั้ง ได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับการออกแบบการฉายภาพสำหรับการแสดง ไว้ว่า

รูปแบบการใช้การฉายภาพ ในงานของตนเอง บางอันใช้เป็นฉาก แต่ไม่ได้ ใช้หมดทั้งเรื่อง โดยเหตุผลที่เลือกใช้การฉายภาพ ในงานละคร คือ เมื่อต้องการ สร้างบรรยากาศ ซึ่งขึ้นอยู่กับรูปแบบของละครแต่ละเรื่องว่ามีความจำเป็นที่ต้องใช้ หรือไม่ ถ้าการแสดงดังกล่าวมีความจำเป็นต้องใช้การฉายภาพประกอบการแสดง เพราะนำมาเสริมให้การแสดงดูสมบูรณ์ทันที อีกทั้งในทีมงานละครเรื่องนั้นมีบุคคล ที่มีความเชี่ยวชาญ และถนัดทางด้านดังกล่าวหรือไม่ และเรื่องงบประมาณที่ให้ อย่างเช่น ละครเรื่องพบรัก ที่ในช่วงแรกไม่มีการใช้การฉายภาพมาประกอบ แต่ ในช่วงหลังมีการนำภาพฉายประกอบการแสดงมาใช้เพื่อมาเสริมให้ภาพรวมดูดีขึ้น เนียนขึ้น ให้คนดูเข้าใจเรื่องราวมากขึ้น (นิกร แซ่ตั้ง, สัมภาษณ์, 15 มิถุนายน 2559)

จากทัศนะข้างต้น ผู้วิจัยทำให้ผู้วิจัยตั้งคำถามถึงการออกแบบการฉายภาพ สำหรับการแสดงในการสร้างสรรค์การแสดงนาฏยศิลป์ร่วมสมัยในงานวิจัยฉบับนี้ต่อไป

6) การออกแบบสถานที่แสดง

ผู้วิจัยได้ตั้งคำถามไว้ว่า สถานที่ที่จะใช้นำเสนอการแสดงมีความสำคัญเช่นไร และควรมีลักษณะอย่างไร ซึ่ง คูเปอร์ (Cooper) ได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับสถานที่แสดง ไว้ว่า

สถานที่แสดงในทุกวันนี้คือ โรงละคร รวมไปถึง ที่ชุมชน ศาลากลาง หอประชุมโรงเรียน สนามกีฬาในร่ม หอศิลป์ พิพิธภัณฑ์ สถานที่กลางแจ้ง และ สถานที่ที่ไม่ได้มีวัตถุประสงค์ในทางศิลปะแต่ถูกเลือกให้จัดแสดงเป็นสถานที่พิเศษ หรือ พื้นที่เฉพาะ (Site Specific) สถานที่อย่างโรงละครมักจะมีรูปแบบที่ตายตัว แบบต่าง ๆ แต่สถานที่อื่น ๆ มักจะขึ้นอยู่กับการจัดวาง ส่วนมากแล้วมักจะคำนึงถึง แหล่งจ่ายไฟฟ้า และทางเข้าออกของผู้ชม โดยในทุกสถานที่ไม่ว่าจะเป็นโรงละคร หรือที่อื่น ๆ ขนาดของพื้นที่แสดง และตำแหน่งของหลังเวทีจะต้องถูกพิจารณา ก่อนที่จะออกแบบทำการแสดงชุดนั้น ๆ (Cooper, 1998: 6)

ตรงกันกับที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้กล่าวไว้ว่า

แนวคิดของศิลปะหลังสมัยใหม่ มีความเชื่อมโยงกับการแสดงแบบ โพลีเมเตอร์แดนซ์ คือสามารถจัดแสดงในสถานที่ต่าง ๆ ที่ไม่ใช่โรงละครได้ เช่น สวนสาธารณะ โรงยิม หลังคาอาคาร ซึ่งสถานที่เหล่านี้ถูกนำมาใช้เป็นสถานที่ทำการแสดงนอกเหนือไปจากการแสดงในโรงละครแบบปกติ (นราพงษ์ จรัสศรี, 2548: 138)

นอกจากนี้ คูเปอร์ ยังได้กล่าวถึงความสำคัญของลักษณะสถานที่แสดงไว้ว่า

ไม่ว่าสถานที่แสดงจะมีลักษณะที่แตกต่างกันออกไปอย่างไรก็ต้อง ประกอบด้วยองค์ประกอบ 3 ประการ คือ 1) พื้นที่สำหรับการแสดง 2) พื้นที่สำหรับผู้ชม 3) พื้นที่ด้านหลังเวที 4) พื้นที่ด้านหน้าโรงละคร สิ่งที่ทำให้เกิดความแตกต่างของสถานที่แสดงคือ รูปร่าง ขนาด บรรยากาศ และอุปกรณ์เสริม สำหรับ นาฏศิลป์สิ่งที่จะต้องคำนึงถึงก็คือ พื้นที่นั้น ๆ สามารถเพิ่มประสิทธิภาพให้การเต้นรำ ผู้ชมสามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจน และนักแสดงรวมถึงผู้ชมได้รับความสะดวกสบาย (Cooper, 1998: 6)

ผู้วิจัยจึงเห็นว่า การออกแบบสถานที่แสดงหรือพื้นที่การแสดงเป็นองค์ประกอบที่เป็นพื้นฐานในการออกแบบการแสดงที่ต้องคำนึงถึงเป็นประเด็นแรก ๆ ซึ่งจะเป็นคำถามที่จะเป็นแนวทางในการหาคำตอบด้วยการสร้างสรรค์การแสดงในการวิจัยฉบับนี้

7) การออกแบบแสง

ผู้วิจัยได้ตั้งคำถามไว้ว่า เหตุใดในการสร้างสรรค์ชุดการแสดงนาฏยศิลป์ผู้ออกแบบลีลาจำเป็นที่จะต้องเข้าใจการออกแบบแสง และแสงมีความสำคัญอย่างไรต่อการแสดงนาฏยศิลป์ ซึ่ง ซีเกล (Siegel) ได้แสดงทัศนะเกี่ยวกับการออกแบบแสงไว้ดังนี้

ในสภาพแวดล้อมแบบโรงละครที่สามารถควบคุมความสว่างและแหล่งกำเนิดแสงได้ การควบคุมแสงอยู่ในมือของนักออกแบบแสง ขนาดของโรงละครหรือระดับของประสบการณ์และความเป็นมืออาชีพของคณะไม่มีผลกระทบต่อเป้าหมายและขั้นตอนของการออกแบบแสง ทุกอย่างที่เกิดขึ้นควรจะเกิดขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสนับสนุนการแสดง แสงไฟที่ส่องสว่างจะต้องให้ทั้งวิสัยทัศน์และความเข้าใจมากขึ้นเพื่อเป็นองค์ประกอบของการแสดง อธิบายความสัมพันธ์ เพิ่มมุมมองลักษณะสามมิติของพื้นที่และนักแสดงที่สร้างจุดสนใจจุดเน้นและดึงดูดความสนใจของผู้ชม การเปลี่ยนแสงสามารถถ่ายทอดความต่อเนื่อง หรือการกระจายตัวของการเคลื่อนไหวในการแสดงนาฏยศิลป์ (Siegel, 1998: 80)

นอกจากนั้น ฤทธิรงค์ จิวากานนท์ ได้กล่าวถึงความสำคัญของการออกแบบแสงที่มีทัศนะคล้ายคลึงกัน ไว้ว่า

แสงมีความสำคัญในการสร้างภาพรวมบทเวทีอย่างมาก นอกจากจะให้แสงสว่างทำให้เรามองเห็นแล้ว แสงยังสร้างจุดสนใจบทเวทีอีกด้วย ที่สำคัญคือทำให้ผู้ชมเห็นสิ่งที่ละครต้องการนำเสนอ ในการชมละคร ผู้ชมไม่ได้เห็นการแสดงเพียงอย่างเดียว แต่ยังเห็นองค์ประกอบอื่นที่ช่วยสร้างบรรยากาศของเรื่องราว เพราะฉะนั้นความสำคัญของแสงอยู่ที่ว่า ทำให้ผู้ชมเห็นอะไร และเห็นอย่างไร และ

จำเป็นต้องเห็นอย่างน้อยแค่ไหน อย่างไรก็ตามบางครั้งสิ่งที่มองไม่เห็นอาจสำคัญกว่า
สิ่งที่มองเห็นก็เป็นได้ (ฤทธิรงค์ จิวากานนท์, 2553: 157)

ดังนั้นในองค์ประกอบของการแสดงในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงจะได้คำถึง
คำถามในการออกแบบแสงข้างต้น และนำไปสู่แนวทางในการสร้างสรรค์รูปแบบของการแสดงต่อไป

8) การออกแบบเครื่องแต่งกาย

คำถามที่นำไปสู่การค้นหาคำตอบของการสร้างสรรค์รูปแบบการแสดง
ในงานวิจัยฉบับนี้อีกข้อหนึ่งคือ เหตุใดเครื่องแต่งกายจึงเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่จะต้องคำนึงถึงใน
การสร้างสรรค์แสดง เครื่องแต่งกายมีส่วนช่วยเสริมสร้างแนวความคิดของการแสดง และส่งเสริมลีลา
นาฏศิลป์อย่างไร ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาทัศนะของ ซาโดโน (Sadano) ที่ได้กล่าวถึงการออกแบบเครื่อง
แต่งกาย ไว้ดังนี้

นักเต้นใช้การเคลื่อนไหวที่กว้างกว่านักแสดงละคร และเครื่องแต่งกายคือ
การเคลื่อนไหวของนักเต้นที่แผ่ขยายออกไป ไม่ใช่แค่เครื่องสวมใส่ ร่างกายของ
นักเต้นคือเครื่องมือของนักออกแบบท่าเต้น ด้วยความคิดเช่นนี้เองนักออกแบบ
ท่าเต้นจึงต้องใส่ใจเรื่องแนวคิดของเครื่องแต่งกาย และทำงานประสานกันกับ
นักออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง ... เครื่องแต่งกายสำหรับนาฏศิลป์
จะต้องสนับสนุนการเคลื่อนไหว และเป็นไปตามแนวความคิดของการแสดง แต่
เครื่องแต่งกายไม่ใช่จุดเด่นในการแสดงนาฏศิลป์ (Sadono, 1998: 56)

นอกจากนั้น ฤทธิรงค์ จิวากานนท์ ก็ได้กล่าวถึงการออกแบบเครื่องแต่งกาย
ไว้ว่า

เครื่องแต่งกายเป็นสิ่งที่ถ่ายทอดความคิด ข้อมูล และความรู้สึก และเป็น
สิ่งที่ผู้ออกแบบค้นพบในละครและแสดงความคิดออกมา ไม่ใช่ความคิดของคนอื่น
การออกแบบเครื่องแต่งกายจะประสบความสำเร็จได้นั้นนอกจากจะขึ้นอยู่กับ

การวิเคราะห์ตีความตัวละครอย่างเป็นเหตุเป็นผลแล้ว ยังขึ้นอยู่กับความสามารถของนักแสดงที่ใช้เครื่องแต่งกายนั้นให้เป็นส่วนหนึ่งของตัวละคร เช่น การเดิน การยืน การนั่ง การเคลื่อนไหวต่าง ๆ ฯลฯ นักแสดงจะแสดงบทบาทของตัวเองผ่านภาพลักษณ์ที่ผู้ออกแบบสร้างไว้ ซึ่งแสดงถึงทิศทาง การนำเสนอและบรรยากาศของละคร (ฤทธิรงค์ จิวากานนท์, 2553: 156)

จากทัศนะของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 2 ท่านข้างต้น แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการตั้งคำถามในการออกแบบเครื่องแต่งกายนั้น ผู้วิจัยจึงจะได้นำคำถามนี้ไปใช้เป็นประเด็นสำคัญในงานวิจัยฉบับนี้ต่อไป

3.3.2.2 แนวคิดในการสร้างงานนาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดง: มาย แท็งก์ (My Tank) ที่มีแนวคิดเรื่องปลากัดและพฤติกรรมการมีอาณาเขตครอบครอง

ผู้วิจัยได้พิจารณาตั้งคำถามเกี่ยวกับแนวคิดที่จะต้องคำนึงถึง เพื่อมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ที่เกี่ยวกับปลากัดและพฤติกรรมการมีอาณาเขตครอบครอง โดยได้จำแนกออกเป็นประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

1) แนวคิดเรื่องปลากัดและพฤติกรรมการมีอาณาเขตครอบครอง เมื่อกล่าวถึงปลากัด มี 2 ประเด็นที่น่าสังเกตประเด็นแรกคือความสวยงาม ความสง่า และประเด็นที่สองคือ ความดุร้ายจากพฤติกรรมการมีอาณาเขตครอบครองของสัตว์ตัวผู้ ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงได้พิจารณาถึงความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างโครงเรื่อง โดยพิจารณาข้อมูลเรื่องปลากัด รวบรวมข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญตามที่ได้ชี้แจงไปแล้วในบทที่ 2 การสังเกตการณ์พฤติกรรมการเคลื่อนไหวของปลา และจากประสบการณ์การเลี้ยงปลากัดของผู้วิจัย

จากข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยจึงได้สนใจการใช้แนวคิดเรื่องปลากัดและพฤติกรรมการมีอาณาเขตครอบครอง และจะนำไปเป็นประเด็นคำถามในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานการแสดงครั้งนี้

2) แนวคิดเรื่องหลักการออกแบบนาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดง ในการออกแบบเทคนิคการแสดงในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ผู้วิจัยได้ตั้งคำถามเกี่ยวกับรูปแบบการนำเสนอนาฏศิลป์ร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดง โดยมีประเด็นที่จะต้องคำนึงถึงในการสร้างสรรค์การแสดงมี 2 ประการ คือ

ก. การเคลื่อนไหวต่าง ๆ จะต้องถูกออกแบบมาให้ผสมผสานกับภาพที่จะฉายลงไปบนพื้นที่ โดยให้น้ำหนักและความสำคัญของทั้งการเคลื่อนไหว และการฉายภาพผสมผสานกลมกลืนกัน สร้างความเป็นเอกภาพของภาพรวมในการแสดง

ข. รูปแบบของการฉายภาพสำหรับการแสดงในช่วงต่าง ๆ ของการแสดง การฉายภาพเป็นเทคนิคประกอบการแสดง 2 ส่วน ได้แก่ ฉาก และแสง ผู้วิจัยจึงจะตั้งคำถามถึงการออกแบบที่สร้างให้เกิดวัตถุประสงค์ในการฉายภาพสูงสุด ผู้วิจัยสร้างคำถามถึงกระบวนการในการออกแบบการฉายภาพสำหรับการแสดงแต่ละช่วง โดยใช้อุปกรณ์และรูปแบบการฉายที่แตกต่างกันออกไป เพื่อสร้างสรรค์ให้ได้ภาพและบรรยากาศของการแสดงแต่ละช่วงที่แตกต่างกัน

นอกจากนี้จะต้องคำนึงถึงสถานที่ เนื่องจากเป็นสถานที่ที่เปิดไม่สามารถควบคุมความสว่างของพื้นที่ได้ทั้งหมด แหล่งจ่ายไฟไปยังอุปกรณ์ การวางสายและทิศทางการเข้าออก และตำแหน่งของผู้ชม รวมไปถึงมุมมองของผู้ชมในการแสดงแต่ละช่วง ดังนั้นผู้วิจัยจะนำแนวความคิดเรื่องหลักการออกแบบนาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดงมาใช้เป็นประเด็นคำถามในงานวิจัยฉบับนี้ต่อไป

3) แนวคิดเรื่องความเรียบง่ายตามแนวคิดนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ ที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับลีลานาฏศิลป์ตามแนวคิดนี้ไว้ว่า “นำเสนอเรื่องของชีวิตประจำวัน โดยให้ความสำคัญกับคำถามที่ว่า ‘จะเด่นอย่างไรทำไมและที่ไหน’” (นราพงษ์ จรัสศรี, 2548: 138) ซึ่งจากทัศนะนี้ ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะตั้งคำถามในการสร้างสรรค์การแสดงที่ใช้แนวคิดนี้ โดยใช้ท่าทางจากธรรมชาติของปลากัด และท่าทางตามธรรมชาติของมนุษย์มาเป็นหลักในการออกแบบการเคลื่อนไหวที่ไม่สลับซับซ้อนแต่มีความหมาย ใช้ศิลปะการจัดวางนักแสดงลงในพื้นที่การแสดงเพื่อสร้างภาพของปลากัดอาณาเขตของตัวเองที่ผู้ชม

จะต้องติดตามชมการเคลื่อนไหวของนักแสดงที่จะนำผู้ชมไปยังพื้นที่ต่าง ๆ ซึ่งแต่ละมุมมองต่างก็เป็นรูปแบบของการแสดงตามค่านิยมของนาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ทั้งสิ้น

4) แนวคิดเรื่ององค์ประกอบทางด้านศิลปกรรม ผู้วิจัยได้พิจารณาตั้งคำถามโดยคำนึงถึงแนวความคิดทางด้านทัศนศิลป์ในการสร้างสรรค์การแสดงในงานวิจัยฉบับนี้ จากการรวบรวมแนวคิดเรื่องนาฏยศิลป์สร้างสรรค์ในบทที่ 2 ที่ผ่านมาเห็นว่า องค์ประกอบทางด้านศิลปกรรมมีความสำคัญต่อการสร้างสรรค์องค์ประกอบพื้นฐานในการแสดงนาฏยศิลป์ อย่างเช่นที่ ชลูด นิ่มเสมอ ให้ค่านิยมไว้ว่า การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประกอบไปด้วยส่วนประกอบ 2 ประการ ได้แก่ “ องค์ประกอบที่มองเห็นได้ หรือรูปทรงคือร่างกาย องค์ประกอบที่มองไม่เห็น หรือเนื้อหาคือจิตใจ ” (ชลูด นิ่มเสมอ, 2557: 30-31) หากขาดองค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่ง หรือให้ความสำคัญกับรูปทรงและแนวคิดไม่เท่ากัน ขาดเอกภาพ ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนั้นคงปราศจากชีวิตและไม่น่าสนใจ

ดังนั้นผู้วิจัยจึงตั้งคำถามในประเด็นของการคำนึงถึงองค์ประกอบทางศิลปกรรม อันประกอบไปด้วยทัศนศิลป์ ดุริยางคศิลป์ และนาฏยศิลป์ เพื่อที่จะส่งเสริมให้ผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์ในงานวิจัยฉบับนี้เกิดเอกภาพและสมบูรณ์แบบมากที่สุด

5) แนวคิดเรื่องการใช้พื้นที่เฉพาะในการจัดการแสดง (Site Specific Performance) “พื้นที่เฉพาะ” (Site Specific) คือพื้นที่ที่จัดการแสดงนาฏยศิลป์ที่ไม่ใช่โรงละคร เป็นลักษณะการจัดการแสดงที่ถูกริเริ่มขึ้นในยุคของนาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ ซึ่งจัดขึ้นในสถานที่ใดก็ได้ ไม่ว่าจะเป็นทุ่งนา โรงงาน ดาดฟ้าตึก ถนน ฯลฯ ดังที่ได้กล่าวถึงไว้แล้วในหัวข้อ “การออกแบบสถานที่แสดง” ข้างต้น

ในงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยได้นำการคำนึงถึงการใช้พื้นที่เฉพาะในการจัดการแสดงมาเป็นประเด็นคำถามในงานวิจัยฉบับนี้ ซึ่งวิธีการจัดการพื้นที่ในการแสดง การจัดพื้นที่ให้กับผู้ชม การจัดพื้นที่ส่วนเทคนิคประกอบการแสดงและพื้นที่เบื้องหลังเป็นสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์จะได้คำนึงถึงควบคู่ไปกับการออกแบบการแสดงนาฏยศิลป์ครั้งนี้

6) แนวคิดเรื่องการที่ผู้ชมจะเคลื่อนที่ตามการแสดงไปในพื้นที่ต่าง ๆ

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดนี้พบว่า อารอนสัน (Aronson) ได้ให้ทัศนะเรื่องการแสดงที่ผู้ชมจะเคลื่อนที่เพื่อตามชมการแสดงไว้ว่า “รูปแบบการจัดการแสดงนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่เป็นจุดเริ่มต้นของการเคลื่อนกลุ่มผู้ชมตามการแสดง หรือการจัดพื้นที่การแสดงที่ให้ผู้แสดงเคลื่อนที่ไปเรื่อย ๆ ดังนั้นผู้ชมที่อยากชมจำเป็นที่จะต้องเดินตามนักแสดง” (Aronson, 2004: 549) อย่างไรก็ตาม คูเปอร์ ได้ให้ข้อคิดเห็นเพิ่มเติมไว้ว่า “การแสดงที่ผู้ชมการแสดงต้องเคลื่อนที่ตามนักแสดง หรือการแสดงในพื้นที่เฉพาะไม่ควรมียาวนานเกินไป เพื่อไม่สร้างความลำบากให้ผู้ชมจนเกินไป” (Cooper, 1998: 6)

ผู้วิจัยจึงได้ตั้งคำถามถึงแนวคิดในการที่ผู้ชมจะเคลื่อนที่ตามการแสดงไปในพื้นที่ต่าง ๆ เพื่อนำมาเป็นประเด็นในการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงในงานวิจัยฉบับนี้ สิ่งที่ต้องคำนึงถึงคือทางเข้าทางออกของผู้ชม จำนวนผู้ชม จำนวนนักแสดง ทำอย่างไรผู้ชมจึงจะรู้ว่าควรจะเคลื่อนที่ตามนักแสดง มุมมองของผู้ชมที่จะมองเห็นส่วนต่าง ๆ ของนักแสดง รูปแบบการแสดง และรูปแบบของเทคนิคประกอบการแสดงทุกฝ่าย

7) แนวคิดเรื่องการสร้างสรรค์การแสดงที่เป็นศิลปะเพื่อศิลปะ

การสร้างสรรค์การแสดงในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยได้ตั้งคำถามของงานวิจัยไว้ว่า เป็นการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากแนวคิดเรื่องปลากัดและพฤติกรรมกรรมกรมีอาณาเขตครอบครองเป็นศิลปะการแสดงเพื่อศิลปะ โดยไม่มีจุดมุ่งหมายด้านอื่นแต่อย่างใด ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักทฤษฎีของ แมทเลอร์ (Mettler) ที่ว่า “ศิลปะ คือการสร้างวัตถุศิลปะใด ๆ ให้กลายเป็นรูปทรงที่สามารถรับรู้ได้ถึงความงาม” (Mettler ref in. Smith-Autar, 1992: 11) ซึ่งในการสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัยประกอบการฉายภาพในครั้งนี้ วัตถุศิลปะของผู้วิจัยคือ ร่างกายของมนุษย์ และสื่อการฉายภาพต่าง ๆ ที่จะต้องสร้างสรรค์ให้เกิดความงามเพื่อผู้ชมจะได้รับรู้ถึงความงามจากแนวคิดในการแสดงครั้งนี้

3.4 เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

ผู้วิจัยได้พิจารณาเลือกใช้เครื่องมือในการวิจัยชนิดต่าง ๆ เพื่อทำการศึกษาค้นคว้า รวบรวมข้อมูล รวมถึงการวิเคราะห์ข้อมูลอย่างตรงไปตรงมา ดังนี้

3.4.1 สํารวจข้อมูลเชิงเอกสาร (Literary Research)

ในการทำวิจัยครั้งนี้ ใช้ข้อมูลเอกสารเพื่อแสวงหาค่านิยม เจตนารมณ์ ความเชื่อ อุดมการณ์ ใช้เป็นหลักในการรวบรวมแนวความคิดและทฤษฎี ที่จะทำให้แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์มีหลักการและชัดเจนยิ่งขึ้น การใช้ข้อมูลเอกสารไม่เพียงแต่อ่านเอกสารแล้วนำมาเรียบเรียงเพื่อตอบปัญหาของการวิจัยเท่านั้น แต่ยังจะต้องใช้การตรวจสอบข้อมูล การสร้างสมมติฐานชั่วคราว (Working Hypothesis) เพื่อการตั้งคำถามต่อข้อมูล และค้นหาแบบสืบเนื่อง และการวิเคราะห์เอกสาร โดยการเปรียบเทียบข้อมูลและการตีความสร้างข้อสรุป

หลักการในการวิเคราะห์ข้อมูลในงานวิจัยเชิงคุณภาพที่สามารถนำมาปรับใช้กับการวิจัยเพื่อศิลปะสร้างสรรค์มีพื้นฐานอยู่ 3 ประการคือ การจำแนกประเภทข้อมูล การเปรียบเทียบข้อมูล และการสร้างข้อสรุปแบบอุปนัย

1) การจำแนกประเภทข้อมูล (Typological analysis) การแบ่งชนิดหรือจำแนกประเภทสิ่งต่าง ๆ จึงขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายประการในสังคม เมื่อมองในแง่ของการวิจัย ประเด็นที่ควรพิจารณาในเรื่องการจำแนกชนิดของสิ่งต่าง ๆ มีได้ 2 ประการ ได้แก่ อิทธิพลของวัฒนธรรมต่อการจำแนก และระดับของการรับรู้ลักษณะของสิ่งต่าง ๆ กับการจำแนก

2) การเปรียบเทียบข้อมูล (Comparison) คือการแสวงหาความเหมือนและความแตกต่างที่มีอยู่ในคุณลักษณะ (Qualities) หรือคุณสมบัติ (Attributes) ของข้อมูลตั้งแต่สองชุดขึ้นไปอย่างเป็นระบบ เพื่อสร้างข้อสรุปที่กล่าวถึงลักษณะร่วมและแตกต่างของข้อมูล 2 ชุดนั้น ข้อสรุปจะมีความเป็นนามธรรมมากกว่าเดิม และเริ่มมีความสามารถที่จะนำไปใช้สรุป (Conclusion) ได้มากกว่าหนึ่งกรณี อย่างไรก็ตามก็จำเป็นต้องเชื่อมโยงในการหาความเหมือนและความแตกต่างของข้อมูล โดยการวิเคราะห์ส่วนต่าง ๆ ของข้อมูลแยกออกจากกัน

3) การสร้างข้อสรุปแบบอุปนัย (Analytic induction) คือ วิธีการสร้างข้อสรุปทั่วไปที่แสดงความเชื่อมโยงระหว่างตัวแปรตั้งแต่ 2 ตัวขึ้นไป โดยใช้การสังเกตหรือแหล่งข้อมูลเฉพาะจำนวนหนึ่งเป็นหลัก แล้วกล่าวอ้างความจริงทั่วไปขึ้นจากความจริงเฉพาะของข้อมูลดังกล่าว

ในการสำรวจข้อมูลเชิงเอกสารนี้ ผู้วิจัยได้จำแนกประเด็นที่จะศึกษาไว้คือ

3.3.2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับปลากัดและพฤติกรรมการมีอาณาเขตครอบครอง

3.3.2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดการมีอาณาเขตครอบครองพื้นที่ระหว่างมนุษย์และสัตว์

3.3.2.3 ข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดเรื่องจิตวิทยาที่มีต่อพฤติกรรมที่เว้นว่างส่วนบุคคล

3.3.2.4 ข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดนาฏศิลป์ร่วมสมัย และนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่

3.3.2.5 ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบการฉายภาพประกอบการแสดง

3.3.2.6 ข้อมูลเกี่ยวกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ได้รวบรวมข้อมูลเอกสารชั้นพื้นฐานไว้แล้วในบทที่ 2 ที่ผ่านมา

3.4.2 สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย (Interview with the experts)

รูปแบบของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ถามและผู้ตอบ ภายใต้กฎเกณฑ์มีวัตถุประสงค์เพื่อรวบรวมข้อมูล เป็นการสนทนาอย่างมีจุดมุ่งหมายเป็นหลัก ลักษณะสำคัญของการสัมภาษณ์คือ มีความยืดหยุ่น ผู้สัมภาษณ์มีโอกาสอธิบายขยายความหรือซักถามคำถามเพิ่มเติมติดต่อกันเพื่อให้ผู้ตอบเข้าใจวัตถุประสงค์ของผู้สัมภาษณ์

ในการสัมภาษณ์สำหรับหัวข้อที่ผู้วิจัยสนใจจะทำเป็นวิทยานิพนธ์ ควรใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบปลายเปิด เพื่อให้สามารถได้รู้คำตอบในแง่ต่าง ๆ ซึ่งอยู่นอกเหนือจากการคาดคะเนของผู้วิจัย เพราะคำถามบางอย่างสามารถตอบได้หลายวิธี แล้วแต่ความรู้และประสบการณ์ของผู้วิจัยแต่ละคน ซึ่งก็ล้วนเป็นประโยชน์แก่การวิเคราะห์ทั้งสิ้น ซึ่งคำถามปลายเปิดจะทำให้ผู้ตอบสามารถตอบได้ละเอียดทุกแง่ทุกมุมตรงตามความต้องการสื่อสารของผู้ตอบได้ง่ายขึ้น โดยมีหัวข้อที่ใช้ในการตั้งประเด็นคำถามของการสัมภาษณ์ดังต่อไปนี้

3.4.2.1 ประเด็นเกี่ยวกับปลากัดและพฤติกรรมการมีอาณาเขตครอบครอง

เนื่องจากปลากัดและพฤติกรรมการมีอาณาเขตครอบครองเป็นแนวความคิดหลักที่เป็นแรงบันดาลใจของการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงได้พิจารณาสัมภาษณ์เพื่อหามุมมองเกี่ยวกับปลากัดในแง่มุมต่าง ๆ จากผู้เชี่ยวชาญหลายสาขาทั้งที่เกี่ยวข้องกับนาฏศิลป์ ศิลปะการแสดง หรือในมุมมองกลับกันสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านปลากัดในมุมมองด้านงานศิลปะที่มีปลากัดเป็นแนวความคิด เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาเป็นหลักและข้อเสนอแนะในการออกแบบสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยต่อไป

3.4.2.2 ประเด็นเกี่ยวกับนาฏยศิลป์และนาฏยศิลป์สร้างสรรค์ ผู้วิจัยต้องการที่จะใช้หัวข้อนาฏยศิลป์เพื่อหาข้อมูลทั้งในด้านการวิจัยทางด้านนาฏยศิลป์ และการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องทุกชนิด เพื่อใช้ประกอบการออกแบบสร้างสรรค์ท่าทางการเคลื่อนไหวและองค์ประกอบทางนาฏยศิลป์ในงานวิจัยครั้งนี้

3.4.2.3 ประเด็นเกี่ยวกับการออกแบบการฉายภาพสำหรับการแสดง และการออกแบบเทคนิคประกอบการแสดงอื่น ๆ เนื่องจากข้อมูลด้านการฉายภาพประกอบการแสดง และเทคนิคประกอบการแสดงต่าง ๆ ในประเทศไทยยังมีอยู่อย่างจำกัด ผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องใช้วิธีการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อหาข้อมูลในด้านหลักการออกแบบ ประวัติและพัฒนาการของอุปกรณ์ และการออกแบบเทคนิค เพื่อนำองค์ความรู้ที่ได้มาประยุกต์และเลือกใช้ในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ในงานวิจัยครั้งนี้อย่างเหมาะสม

3.4.3 ศึกษาจากสื่อสารสนเทศ (Media Studies)

ผู้วิจัยได้พิจารณาเลือกศึกษาผลงานการแสดงและศิลปะรูปแบบอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องจากสื่อสารสนเทศรูปแบบต่าง ๆ ในประเด็นที่นำเสนอการแสดงที่มีแนวทางการสร้างสรรค์การแสดงมาจากปลาหรือสัตว์ รวมไปถึงการแสดงที่มีการใช้การฉายภาพประกอบการแสดง หรือการใช้พื้นที่พิเศษไม่ว่าจะเป็นผลงานนาฏยศิลป์ ละครเวที ภาพยนตร์ และผลงานนิทรรศการศิลปะทั้งของชาวไทยและต่างประเทศ เพื่อใช้เป็นแหล่งข้อมูลในการค้นหาแนวทางในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ในงานวิจัยครั้งนี้ อย่างเหมาะสม โดยคำนึงถึงจรรยาบรรณการไม่เลียนแบบผลงานในงานวิจัยและการสร้างสรรค์งานศิลปะเป็นสำคัญ ข้อมูลจากการศึกษาจะนำไปใช้ในการวิเคราะห์แนวความคิดในบทที่ 4 ต่อไป

ในที่นี้จะขอยกตัวอย่าง สื่อสารสนเทศ บันทึกการแสดงที่โดดเด่น ดังนี้

1) **“ความหลัง” (Nostalgia) ของ นราพงษ์ จรัสศรี** การแสดงชุดนี้เป็นการแสดงนาฏยศิลป์ที่มีแนวความคิดจากการแสดงนาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ที่มีความเรียบง่าย ใช้สัญลักษณ์ในการสื่อสาร ผู้วิจัยได้ให้ความสนใจและศึกษาการแสดงชุดนี้ เนื่องจากรูปแบบการนำเสนอ การตีความ โดยใช้ภาพบนเวทีสร้างให้เห็นภาพของสัตว์ที่กล่าวถึงความเชื่อทางพุทธศาสนาเรื่อง บัว 4 เหล่า ซึ่ง นราพงษ์ จรัสศรี ได้ให้กล่าวถึงการแสดงชุดนี้ว่ามีประเด็นที่น่าสนใจ ดังต่อไปนี้

1) การสร้างภาพความหลัง ในการเล่าเรื่องแต่ละส่วนของการแสดง

2) การใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดง ได้แก่ โทลกลมใส่น้ำ ที่มีระดับน้ำต่างกัน เอาแก้วบัวมาปักแสดงถึงความแตกต่างของบัว 4 เหล่า ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอภาพว่ามนุษย์ก็คือสัตว์ เมื่อจับมือกัน และนำมือจุ่มลงไปในโหล ผู้ชมจะมองเห็นเสมือนมือใหญ่ขึ้นเพราะมีน้ำ ตามหลักการทางวิทยาศาสตร์ เสมือนเป็นมือจระเข้ มือสัตว์ โดยเปรียบเทียบมนุษย์เหมือนกับสัตว์เป็นสัญธรรมชาติ

3) การเลือกใช้อุปกรณ์กับองค์ประกอบให้เข้ากับเรื่องราว พัฒนารูปแบบในการใช้อุปกรณ์จากการแสดงช่วงหนึ่งไปสู่อีกช่วงหนึ่ง มีการสร้างเสียงประกอบการแสดงจากการจุ่มมือขึ้น-ลงในโหลที่มีน้ำอยู่ จากนักแสดงคนแรก ไปสู่นักแสดงคนต่อไป มีการใช้น้ำหนัก ความเร็วในการเคลื่อนไหวที่แตกต่างกัน ทำให้เกิดเสียงที่ต่างกัน สร้างเป็นเสียงประกอบการแสดง (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 2 มิถุนายน 2559)

ผู้วิจัยสนใจการแสดงชุดนี้ด้วยการใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงและมุมมองทางวิทยาศาสตร์ที่ผู้สร้างสรรค์สื่อให้เห็นถึงลักษณะของสัตว์ ซึ่งเป็นตัวอย่างที่ดีสำหรับผู้วิจัยในการนำเสนอภาพลักษณ์ของสัตว์ในการแสดงนาฏศิลป์โดยไม่ต้องอาศัยเครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าหรือท่าทางการเคลื่อนไหวแบบสัตว์ ซึ่งแตกต่างออกไปจากการแสดงอื่น ๆ ที่ผู้วิจัยคุ้นเคย



ภาพที่ 13 ภาพจากการแสดงชุด “ความหลัง” (Nostalgia) ของ นราพงษ์ จรัสศรี
ที่มา: นราพงษ์ จรัสศรี



ภาพที่ 14 ภาพการใช้โหลแก้วในการแสดงชุด “ความหลัง” (Nostalgia) ของ นราพงษ์ จรัสศรี
ที่มา: นราพงษ์ จรัสศรี

2) “แดนซ์ ลาบอราทอรี; แบ็ก แอนด์ ฟรอนท์ อิน ดานซ์” (Dance Laboratory: Back and Front in Dance) ของ นราพงษ์ จรัสศรี ที่มีโครงเรื่องกล่าวถึง เบื้องหน้า เบื้องหลัง เรื่องราวของนักเต้นระบำที่วุ่นวายอยู่กับการซ้อม ท่ามกลางความคิดคำนึงถึงภาพของการแสดงในอดีต โดยได้รับแนวความคิดตามที่ได้ยกตัวอย่างศึกษาการแสดงชุดนี้ในฐานะศิลปะการแสดงที่ใช้การถ่ายภาพสำหรับการแสดงในประเทศไทยไว้ในบทที่ 2 ที่ผ่านมาแล้ว

3.4.4 การสำรวจข้อมูลภาคสนาม (Field Survey)

ในการวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยจะทำการสังเกตพฤติกรรมของปลาและมนุษย์ (Behavior Observation) ซึ่งการสังเกต หมายถึง การเฝ้าดูสิ่งที่เกิดขึ้นหรือปรากฏขึ้นอย่างเอาใจใส่และกำหนดไว้อย่างมีระเบียบวิธี เพื่อวิเคราะห์หรือหาความสัมพันธ์ของสิ่งที่เกิดขึ้นนั้นกับสิ่งอื่น เป็นวิธีการเบื้องต้นในการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับปรากฏการณ์หรือพฤติกรรมของบุคคล โดยอาศัยประสาทสัมผัส (Sensation) ของผู้สังเกตโดยตรง จุดเด่นของความสำเร็จของการสังเกต ก็คือทำให้รู้พฤติกรรมที่แสดงออกมาเป็นธรรมชาติ เป็นข้อมูลโดยตรงตามสภาพความเป็นจริง จัดเป็นข้อมูลแบบปฐมภูมิ ซึ่งมีความน่าเชื่อถือมาก การสังเกตซ้ำ ๆ ในเหตุการณ์เดียวกัน ประกอบกับการซักถามและการตรวจสอบต่าง ๆ ทำให้การสังเกตเป็นประโยชน์แก่การวิจัยอย่างมาก โดยที่ผู้วิจัยจะต้องศึกษาแนวคิดทฤษฎีจำนวนมากในเรื่องที่ศึกษาก่อนจะทำการสังเกต เพื่อที่จะได้รู้ประเด็นที่ควรสังเกตและเชื่อมโยงซึ่งกันและกัน นอกจากนี้ยังต้องอ่านงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่ตนศึกษาซึ่งมีผู้ทำไว้อีก ด้วยการได้รับรู้แนวคิดและข้อค้นพบที่หลากหลายจะช่วยให้ได้ทราบถึง โอกาสความเป็นไปได้ของพฤติกรรมสังคมที่จะศึกษาได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนั้นจำเป็นต้องมีแนวคิดเกี่ยวกับเรื่องที่ต้องการศึกษาก่อนจะลงมือสังเกตพร้อมกันนั้นก็ควรเตรียมตัวยืดหยุ่นที่จะสังเกตสิ่งอื่นด้วย เมื่อพบว่าสิ่งนั้นเกี่ยวข้องหรือมีความสำคัญต่อสิ่งที่เรากำลังศึกษา

การสังเกตพฤติกรรมจะสังเกต การกระทำ แบบแผนการกระทำ ความหมาย ความสัมพันธ์ และสภาพสังคม ซึ่งจากในหัวข้อของการวิจัยครั้งนี้ จะเป็นการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วมในการสังเกตพฤติกรรมของปลากัด และเมื่อมีพฤติกรรมรุกราน เพื่อนำมาเป็นข้อมูลพื้นฐานในการสร้างสรรค์ทำการเคลื่อนไหวในผลงานนาฏศิลป์

3.4.5 การสังเกตการณ์งานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์และการละคร (Performing Art Observation)

หากเป็นในการวิจัยเชิงคุณภาพในสาขามนุษยศาสตร์หรือสังคมศาสตร์ทั่วไปแล้ว การศึกษาในประเด็นนี้อาจกล่าวได้ว่าเป็นการศึกษาประวัติชีวิต หรือการศึกษาในเชิงประวัติศาสตร์ ใครทำอะไร ที่ไหน อย่างไร บันทึกไว้อย่างไร เพื่อใช้เป็นข้อมูลประกอบการวิเคราะห์ที่สำคัญอีกประเด็นหนึ่ง

แต่ในทางนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ในแง่ประวัติศาสตร์จะเป็นการศึกษาผลงานที่มีผู้สร้างสรรค์มาแล้ว ผลงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ หรือผลงานวิจัยทางด้านศิลปะที่มีผู้สร้างสรรค์มาแล้ว เพื่อรับรู้แนวคิดและข้อค้นพบที่หลากหลายจะช่วยให้ได้ทราบถึงโอกาสความเป็นไปได้ หลีกเลียงการซ้ำซ้อน และหาแนวทางของตนเอง

ในการศึกษาหัวข้อวิทยานิพนธ์ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาจากตัวอย่างการแสดงที่มีแนวความคิดพื้นฐานเรื่องพื้นที่ในการแสดง และระยะห่างระหว่างบุคคล รวมไปถึงการแสดงที่มีแนวความคิดใกล้เคียงหรือตรงกันกับแนวความคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์การแสดงที่เป็นคำถามในการวิจัย ฉบับนี้ 7 ประการ ที่ได้กล่าวถึงไว้แล้วในหน้า 84-88 ซึ่งข้อมูลจากการสังเกตการณ์สามารถใช้เทียบเคียงและเป็นตัวอย่างที่ดีในการจะนำไปวิเคราะห์การสร้างสรรค์การแสดงต่อไปในบทที่ 4

3.4.6 จากประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย (Personal Experience)

ประสบการณ์ส่วนตัวของผู้สร้างสรรค์มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นหนึ่ง ๆ ในทุกแง่มุม ไม่ว่าจะเป็นแรงบันดาลใจ การตีความ การวางโครงเรื่อง การสร้างองค์ประกอบ มุมมองของผู้สร้างสรรค์ได้รับอิทธิพลจากประสบการณ์ชีวิตของตน จากการเรียน การศึกษา การได้รับรู้ ได้ยิน ได้ดู ได้ฟัง และได้พิจารณาวิเคราะห์ ทั้งในด้านองค์ความรู้ที่จะเป็นประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์ผลงาน และด้านค่านิยมในความงามของตัวผู้วิจัยเอง ค่านิยมที่เกิดจากประสบการณ์เหล่านี้อาจจะเปลี่ยนแปลงไปตามช่วงอายุ บริบททางสังคม และแน่นอนผัสสะของผู้วิจัยเอง

นราพงษ์ จรัสศรี ได้กล่าวถึง ความสำคัญของประสบการณ์ส่วนตัว กับการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ ไว้ว่า

ประสบการณ์ถือเป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งในการสร้างสรรค์งาน โดยเฉพาะ ประสบการณ์ชีวิตของศิลปินเองจะกระตุ้นให้ศิลปินสร้างงานได้อย่างมีเอกลักษณ์และ จะช่วยให้ขั้นตอนการทำงานที่ต้องการการตัดสินใจเพื่อการเปลี่ยนแปลงแก้ไข พัฒนา และประเมินผลการจัดการเกี่ยวกับการออกแบบการแสดงแต่ละชุด โดยปกติแล้ว ผู้ออกแบบท่าเต้นมักจะหนีไม่พ้นที่จะต้องคำนึงถึงสิ่งแวดล้อมรอบตัว ทั้งในขณะที่สร้าง งานอยู่ หรือย้อนหลังกลับไปตลอดชั่วชีวิต ตั้งแต่คนเราลืมตาเกิดขึ้นมาสู่โลก ฉะนั้น ประสบการณ์ของคนเราที่เคยประสบมาในชีวิตจะถูกนำไปใช้ประโยชน์เพื่อเป็น เครื่องนำทางในการสร้างงาน (นราพงษ์ จรัสศรี, ม.ป.ป: 95-97)

ผู้วิจัยจึงได้นำประสบการณ์การทำงานทางด้านนาฏศิลป์ของตนเองในอดีตมาเป็น ข้อพิจารณาเพื่อช่วยในการสร้างสรรค์ ตัดสินใจ และแก้ปัญหาต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงาน การแสดงในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ โดยประสบการณ์ของผู้วิจัยที่มีประโยชน์ต่อการวิจัยครั้งนี้สามารถ แบ่งเป็นหมวดหมู่คร่าว ๆ ได้ดังต่อไปนี้

3.4.6.1 ประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัยกับการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัย

- 1) ประสบการณ์ในฐานะผู้เรียน ศึกษาค้นคว้า สอน เข้าร่วมการอบรม เชิงปฏิบัติการนาฏศิลป์ร่วมสมัยทั้งในระดับชาติและระดับนานาชาติตั้งแต่ ปีพ.ศ. 2535 จนถึง ปัจจุบัน (ปีพ.ศ. 2559)
- 2) ประสบการณ์ในฐานะนักแสดงของภัทราวดีเธียเตอร์ คณะละคร และ นาฏศิลป์อิสระอื่น ๆ ทั้งในระดับชาติและระดับนานาชาติ รวมไปถึงการแสดงในฐานะนักแสดงร่วม ในโครงการแลกเปลี่ยนระหว่างประเทศหลายครั้ง ตั้งแต่ปีพ.ศ. 2540 - 2558
- 3) ประสบการณ์ในฐานะผู้ช่วยผู้กำกับการแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัยให้กับ คณะ เอททินธ มังคิ ด้านซ์ เธียเตอร์ (18MonkeysDanceTheatre) ทั้งในและต่างประเทศ ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2556 จนถึงปัจจุบัน (ปีพ.ศ. 2559)
- 4) ประสบการณ์ในฐานะผู้ออกแบบการแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัยที่จัด การแสดงทั้งในประเทศและต่างประเทศ ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2541 จนถึงปัจจุบัน (ปีพ.ศ. 2559)

5) ประสบการณ์ในฐานะผู้ชมการแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัยทั้งในประเทศและต่างประเทศตั้งแต่วัยเยาว์จนถึงปัจจุบัน (ปีพ.ศ. 2559) ซึ่งผู้วิจัยชม ศึกษา ค้นคว้า ทั้งจากการแสดงสดและจากสื่อวีดิทัศน์รูปแบบต่าง ๆ

3.4.6.2 ประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัยกับการออกแบบการฉายภาพสำหรับการแสดง

ผู้วิจัยเริ่มทำงานด้านการออกแบบองค์ประกอบการแสดงโดยเริ่มจากการออกแบบแสงเมื่อศึกษาในระดับศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานาฏศิลป์ตะวันตก ภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในระหว่างปีพ.ศ. 2536-2539 โดยได้รับโอกาสให้เป็นผู้ดูแลการออกแบบและควบคุมแสงหลายครั้ง ความสนใจในด้านเทคนิคประกอบการแสดงจึงเพิ่มมากขึ้น จนได้รับโอกาสส่งสมประสบการณ์การทำงานในด้านเทคนิคการแสดง ณ ภัทราวดีเธียเตอร์ ทั้งในแผนกแสง เสียง วิดีโอ และออกแบบสิ่งพิมพ์ จนก้าวไปสู่ตำแหน่งผู้ออกแบบการฉายภาพสำหรับการแสดง ณ ภัทราวดีเธียเตอร์ เต็มตัวตั้งแต่ปี พ.ศ. 2548 ทั้งยังได้รับการคัดเลือกจากมูลนิธิเอเชีย-ยุโรป (Asian-Europe Foundation) ให้เดินทางไปร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการด้านการฉายภาพสำหรับการแสดงนาฏศิลป์ในระดับนานาชาติ 2 ครั้ง จนถึงเมื่อภัทราวดีเธียเตอร์ปิดทำการลงในปีพ.ศ. 2555 แต่ผู้วิจัยยังคงทำหน้าที่เดิมให้กับโรงละครวิกหัวหิน และการแสดงในวาระต่าง ๆ อยู่จนถึงปัจจุบัน (ปีพ.ศ. 2559) โดยมีตัวอย่างผลงาน ดังนี้

- 1) ออกแบบการฉายภาพประกอบการแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัยเรื่อง “วันทอง” ของมานพ มีจำรัส ในปีพ.ศ. 2549
- 2) ออกแบบการฉายภาพประกอบการแสดงละครเวทีเรื่อง “ร.รัก ล.ลิลิต ลิลิตพระลอ” ของภัทราวดีเธียเตอร์ ในปีพ.ศ. 2552
- 3) ออกแบบการฉายภาพประกอบการแสดงและควบคุมการฉายภาพในการประกาศรางวัลสุพรรณหงส์ครั้งที่ 19 ประจำปีพ.ศ. 2553
- 4) ออกแบบการฉายภาพประกอบการแสดงละครเวทีเรื่อง “ร็อกกิ่งราม่า” (Rocking RAMA) ของโรงเรียนภัทราวดีมัธยมศึกษา หัวหิน ในปีพ.ศ. 2556-2557

ผู้วิจัยจะได้นำประสบการณ์ในการออกแบบการฉายภาพสำหรับการแสดงของตนเองมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

3.4.6.3 ประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัยกับการเลี้ยงปลากัด ผู้วิจัยคลุกคลีอยู่กับปลากัดตั้งแต่วัยเยาว์ เนื่องจากบิดาเป็นผู้ที่ชื่นชอบในความสวยงามของปลากัด จนเมื่อเติบโตขึ้นก็เลี้ยงปลากัดโดยเฉพาะพันธุ์หางพระจันทร์ครึ่งซีก หรือปลากัดฮาล์ฟมูนเดลตาเพื่อความสวยงาม ศึกษาสะสม ขยายพันธุ์ รวมไปถึงจำหน่าย เคยเขียนบทความเกี่ยวกับปลากัดในตู้ไม้น้ำเผยแพร่ในกลุ่มผู้นิยมตู้ปลาสวยงาม รวมไปถึงถ่ายภาพปลากัดในลักษณะต่าง ๆ ผู้วิจัยจึงมีประสบการณ์คลุกคลีกับปลากัดที่สามารถนำมาข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้เป็นอย่างดี

3.5 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

3.5.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งของไทยและต่างประเทศ

3.5.2 สัมภาษณ์นาฏยศิลป์ ครู อาจารย์ ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านนาฏศิลป์และการแสดง ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเทคนิคประกอบการแสดง ผู้เชี่ยวชาญด้านปลากัด และด้านอื่น ๆ

3.5.3 ศึกษาผลงานทางด้านนาฏศิลป์ที่สร้างสรรค์ร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดง

3.5.4 ศึกษาการสร้างสรรค์ท่าการเคลื่อนไหวร่างกายของนาฏศิลป์สกุลต่าง ๆ

3.5.5 พิจารณาข้อมูลที่ได้จากข้อ 3.5.1-3.5.4 มาสร้างข้อมูลเพื่อเป็นแนวทางในการวิจัยเชิงสร้างสรรค์

3.5.6 ดำเนินการทดลองออกแบบการแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพประกอบการแสดงชุด มาย แท็งก์ (MY TANK)

3.5.7 ให้อาจารย์ที่ปรึกษา และผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบผลงานเพื่อรับคำแนะนำ ข้อเสนอแนะเพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาผลงานต่อไป

3.5.8 จัดการแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพประกอบการแสดงชุด มาย แท็งก์ (MY TANK) โดยมีการบรรยายถึงผลการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ และเปิดให้มีการวิพากษ์เพื่อรับฟังความคิดเห็นของผู้ชม มีการตอบแบบสอบถาม เพื่อการประมวลผล และรายงานผลตามลำดับ

3.5.9 สรุปผลจากการจัดการแสดง และความคิดเห็นทั้งจากการวิพากษ์ และแบบสอบถาม เพื่อจัดพิมพ์เป็นรูปเล่มวิทยานิพนธ์ฉบับสมบูรณ์

3.6 ผู้เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

ผู้วิจัยมีประเด็นในการศึกษา รวบรวมข้อมูลและข้อเสนอแนะจากผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยในงานวิจัยฉบับนี้ โดยสามารถอธิบายประเด็นต่าง ๆ ได้ดังต่อไปนี้

3.6.1 เกณฑ์ในการคัดเลือกผู้เกี่ยวข้อง

ผู้เกี่ยวข้องกับงานวิจัยในที่นี้ หมายถึง ผู้รู้ ผู้เชี่ยวชาญที่มีความสำคัญในการให้ข้อมูล และข้อเสนอแนะต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพประกอบการแสดงชุด มาย แท็งก์ (MY TANK) โดยผู้วิจัยมีหลักเกณฑ์ในการคัดเลือกผู้เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

3.6.1.1 ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์และการแสดง มีผลงานด้านการเรียนการสอน การสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์หรือศิลปะการแสดงอื่น ๆ ไม่น้อยกว่า 10 ปี จำนวนไม่น้อยกว่า 5 ท่าน พร้อมทั้งเป็นผู้ที่มีคุณสมบัติตามเกณฑ์มาตรฐานศิลปินที่เป็นการคัดสรรศิลปิน ผู้เป็นต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ 11 ประการ ที่ได้ชี้แจงรายละเอียดไว้ในบทที่ 2 เพื่อให้ได้ข้อมูลในประเด็นของการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงทางด้านนาฏศิลป์ในแง่มุมที่หลากหลาย

3.6.1.2 ผู้เชี่ยวชาญทางการออกแบบเทคนิคประกอบการแสดง ไม่ว่าจะ เป็น แสง เสียง หรือการออกแบบการฉายภาพประกอบการแสดงที่มีประสบการณ์ในการทำงานไม่น้อยกว่า 10 ปี จำนวนไม่น้อยกว่า 3 ท่าน เพื่อให้ได้ข้อมูลทางด้านแนวคิดในการออกแบบเทคนิคประกอบการแสดง และการออกแบบการฉายภาพประกอบการแสดงมาเป็นหลักในการทำวิจัยสร้างสรรค์ฉบับนี้

3.6.1.3 ผู้เชี่ยวชาญในด้านอื่น ๆ เช่น ผู้เชี่ยวชาญในการเลี้ยงปลา กัด ผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะรูปแบบอื่นที่มีแรงบันดาลใจจากปลา กัด ผู้เลี้ยงปลา กัดที่มีประสบการณ์ในการเลี้ยงปลา จำนวนไม่น้อยกว่า 3 ท่าน เพื่อให้ได้ข้อมูลด้านปลา กัดและแนวคิดเรื่องพฤติกรรมในพื้นที่ของปลา กัด เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการวิจัยต่อไป

3.6.2 รายชื่อผู้เกี่ยวข้องกับการวิจัย

หลังจากที่ได้พิจารณาผู้เกี่ยวข้องกับการวิจัยตามเกณฑ์การคัดเลือกข้างต้น สรุปรายชื่อได้ดังนี้

3.6.2.1 ผู้เกี่ยวข้องที่เป็นผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏยศิลป์และการแสดง

1) **ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี** ปัจจุบันดำรงตำแหน่งศาสตราจารย์ประจำภาควิชานาฏยศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย “ที่ได้รับการยอมรับจากศิลปินท่านอื่น ๆ ว่าเป็นผู้บุกเบิกนาฏยศิลป์ร่วมสมัยในประเทศไทยที่มีประสบการณ์ด้าน การแสดง และการสร้างสรรค์ทั้งในระดับชาติและระดับนานาชาติ” (ภัทราวดี มีชูธน สัมภาษณ์ใน บริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด มหาชน, รายการโทรทัศน์ชัยบดินทร์โชว์; จิตติ ชมพี, สัมภาษณ์, 25 เมษายน 2560) และเป็นผู้บุกเบิกการทำวิจัยสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์

2) **ภัทราวดี มีชูธน** ศิลปินแห่งชาติสาขาศิลปะการแสดง ประจำปี 2557 นักแสดง นักแสดงรางวัลตุ๊กตาทอง ผู้กำกับละครเวที ละครโทรทัศน์ อดีตผู้อำนวยการและผู้ก่อตั้งภัทราวดีเธียเตอร์ ปัจจุบันเป็นผู้อำนวยการโรงเรียนภัทราวดีศึกษา หัวหิน

3) **อาจารย์ ดร.วิชชุดา วุธาทิตย์** ข้าราชการบำนาญ สังกัดภาควิชา นาฏยศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ผู้เชี่ยวชาญทางด้านประวัติศาสตร์ศิลป์ และการวิจัยทางด้านนาฏยศิลป์

4) **อาจารย์จิรายุทธ พนมรักษ์** ปัจจุบันดำรงตำแหน่งอาจารย์ประจำ สาขาวิชานาฏยศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาเป็นผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏยศิลป์ และการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์

5) **อาจารย์อานันท์ นาคคง** อาจารย์ประจำสาขาสังคมวิทยาและพัฒนา คณะดุริยางคศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร นักดนตรีไทย นักประพันธ์เพลง มีผลงานสาธิตความรู้ทางดนตรีทั้งในประเทศและต่างประเทศ

6) อาจารย์ ดร.พัชรินทร์ สันตอิศวรณ ปัจจุบันดำรงตำแหน่งอาจารย์ประจำภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ไทย และการวิจัยทางด้านนาฏศิลป์

7) อาจารย์ ดร.ธรากร จันทนะสาโร ปัจจุบันดำรงตำแหน่งอาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านทฤษฎีนาฏศิลป์ และการสร้างสรรค์นาฏศิลป์

8) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภัทรระ คมขำ ปัจจุบันดำรงตำแหน่งอาจารย์ประจำภาควิชาดุริยางคศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ผู้เชี่ยวชาญทางด้านดุริยางคศิลป์ไทย โดยเฉพาะปี

9) อาจารย์ธนกร สรรยวารภิกู อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ร่วมสมัย มีประสบการณ์ทั้งระดับประเทศและระดับนานาชาติ ทั้งยังเป็นผู้แสดงในการแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดงชุดนี้อีกด้วย

10) คุณมานพ มีจำรัส ศิลปินศิลปาธรสาขาศิลปะการแสดงปี 2548 ผู้กำกับการแสดง ผู้ออกแบบท่าเต้น นักแสดง และผู้ก่อตั้งสวนศิลป์บ้านดิน ตำบลเจ็ดเสมียน จังหวัดราชบุรี

11) คุณนิกร แซ่ตั้ง ศิลปินศิลปาธรสาขาศิลปะการแสดงปี 2553 ผู้กำกับการแสดง และนักแสดง ผู้ก่อตั้งคณะละครแปดคุณแปด ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะการแสดง

12) คุณจิตติ ชมพี ผู้กำกับและออกแบบท่าเต้น ผู้ก่อตั้งคณะเอททีนธ มังคิ ดันซ์ เธียเตอร์ (18MonkeysDanceTheatre) ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ร่วมสมัย และการสร้างสรรค์นาฏศิลป์

3.6.2.2 ผู้เกี่ยวข้องที่เป็นผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบเทคนิคประกอบการแสดง

1) รองศาสตราจารย์ กฤศรา วริศราภุริชา (ชูโรมาน เวศยาภรณ์) ข้าราชการบำนาญ สังกัดภาควิชาศิลปะการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปัจจุบันเป็นอาจารย์พิเศษภาควิชาศิลปะการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเทคนิคประกอบการแสดง

2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สมพร พุราจ ชำราชากรชำนาญ สังกัดสาขา
การละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเทคนิค
ประกอบการแสดง

3) คุณสุภัทรา เครือครองสุข นักออกแบบแสงอิสระ มีผลงาน
การออกแบบแสงให้กับละครเวที นาฏยศิลป์ โอเปร่า และการแสดงรูปแบบต่าง ๆ มากกว่า 20 ปี
ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเทคนิคประกอบการแสดง

3.6.2.3 ผู้เกี่ยวข้องที่เป็นผู้เชี่ยวชาญในด้านอื่น ๆ

1) คุณวิศรุต อังคทะวานิช ศิลปินช่างภาพอิสระ มีผลงานการถ่ายภาพ
ปลากัดที่มีชื่อเสียงในระดับนานาชาติ สร้างสรรค์ผลงานศิลปะรูปแบบอื่นที่มีแรงบันดาลใจจากปลากัด

2) คุณพิเชษฐ์ ปลายสงวน เจ้าของร้านจำหน่ายปลากัดอินเตอร์ฟิช
ไทยแลนด์ (Interfish Thailand) ผู้เชี่ยวชาญด้านปลากัด


3) คุณธนดล ฉัตรทอง เจ้าของฟาร์มปลากัดธนาทองเบต้า (Tanatong
Betta) ผู้เชี่ยวชาญด้านปลากัด

โดยได้กำหนดตารางในการสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้องต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 2 ตารางกำหนดการสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้องกับการวิจัย
ที่มา: ผู้วิจัย

ผู้ให้สัมภาษณ์	วันที่สัมภาษณ์	สิ่งที่ได้จากการสัมภาษณ์
ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี	2 มิถุนายน 2559	- คำจำกัดความของ นาฏยศิลป์ร่วมสมัย - การออกแบบการแสดงผล งานเรื่อง ความหลัง

ผู้ให้สัมภาษณ์	วันที่สัมภาษณ์	สิ่งที่ได้จากการสัมภาษณ์
	9 มิถุนายน 2559 21 มิถุนายน 2559 8 สิงหาคม 2559 17 เมษายน 2560 25 เมษายน 2560	<ul style="list-style-type: none"> - การวิจัยด้านนาฏศิลป์ - การออกแบบ การถ่ายภาพสำหรับการแสดงในผลงานการแสดงชุด เบื้องหน้า เบื้องหลังการเดินระบำ - การออกแบบเครื่องแต่งกายประกอบการแสดง - นาฏศิลป์ร่วมสมัยบนแนวความคิดเรื่องปลากัด - คำจำกัดความของการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ทางนาฏศิลป์ - บทการแสดงมีความสำคัญอย่างไร - แนวคิดที่ได้หลังการปฏิบัติการสร้างสรรค์สำคัญอย่างไร - การออกแบบ การถ่ายภาพสำหรับการ

ผู้ให้สัมภาษณ์	วันที่สัมภาษณ์	สิ่งที่ได้จากการสัมภาษณ์
	 <p data-bbox="582 1310 1013 1422">จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย CHULALONGKORN UNIVERSITY</p> <p data-bbox="726 1400 933 1444">26 เมษายน 2560</p>	<p data-bbox="1013 369 1316 526">แสดงในผลงานการแสดงชุด เบื้องหน้า เบื้องหลังการเดิน ระบำ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="1013 548 1316 728">- การใช้พื้นที่เฉพาะในผลงาน การแสดงชุด โองการสันติ กรรม <li data-bbox="1013 750 1316 929">- การใช้พื้นที่เฉพาะในผลงาน การแสดงชุด โองการสันติ กรรม <li data-bbox="1013 952 1316 1131">- การเคลื่อนย้ายผู้ชมตามการ แสดงในการแสดงชุด ด้านซึ่ง <li data-bbox="1013 1153 1316 1400">- ความสัมพันธ์ของ องค์ประกอบในการ ออกแบบการแสดงผลงาน เรื่อง ความหลัง <li data-bbox="1013 1422 1316 1512">- แนวความคิดในการนำเสนอ การแสดงชุด ซาโลเม่

ผู้ให้สัมภาษณ์	วันที่สัมภาษณ์	สิ่งที่ได้จากการสัมภาษณ์
ภัทราวดี มีชูธน	16 มกราคม 2557 23 สิงหาคม 2558 1 ตุลาคม 2559	<ul style="list-style-type: none"> - แนวความคิดของโครงการวรรณคดี ดนตรี และภาษาของโรงเรียนภัทราวดี หัวหิน - การออกแบบการฉายภาพสำหรับการแสดงของภัทราวดีเธียเตอร์ - พัฒนาการของการฉายภาพสำหรับการแสดงของภัทราวดีเธียเตอร์ - องค์ประกอบพื้นฐานของศิลปกรรมเปรียบเทียบกับองค์ประกอบของนาฏยศิลป์ - ทักษะเกี่ยวกับนาฏยศิลป์ร่วมสมัยบนแนวความคิดเรื่องปลากัด - การวางโครงเรื่องการแสดงในการทำงานของ ภัทราวดี มีชูธน - การคัดเลือกนักแสดงในการทำงานของ ภัทราวดี มีชูธน
อาจารย์ ดร. วิชชุดา วุธาพิศย์	22 สิงหาคม 2559 26 กันยายน 2559	<ul style="list-style-type: none"> - นาฏยศิลป์ร่วมสมัยบนแนวความคิดเรื่องปลากัด - เกณฑ์มาตรฐานศิลปินที่เป็น การคัดสรรศิลปินที่เป็นต้นแบบทางนาฏยศิลป์

ผู้ให้สัมภาษณ์	วันที่สัมภาษณ์	สิ่งที่ได้จากการสัมภาษณ์
อาจารย์ จิรายุทธ พนมรักษ์	8 สิงหาคม 2559	- การออกแบบเครื่องแต่งกาย ประกอบการแสดง - ทักษะเกี่ยวกับนาฏศิลป์ ร่วมสมัยบนแนวความคิด เรื่องปลากัด
อาจารย์ อานันท์ นาคคง	16 มกราคม 2557	- การออกแบบดนตรี ประกอบการแสดงของการ แสดงเรื่อง ร็อกกิ้ง รามา
อาจารย์ ดร.พัชรินทร์ สันติอัครวรรณ	1 ตุลาคม 2559	- ทักษะเกี่ยวกับนาฏศิลป์ ร่วมสมัยบนแนวความคิด เรื่องปลากัด
อาจารย์ ดร.ธรากร จันทนะสาโร	8 สิงหาคม 2559	- นาฏศิลป์ร่วมสมัยบน แนวความคิดเรื่องปลากัด
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภัทระ คมขำ	4 ตุลาคม 2559	- ข้อมูลเกี่ยวกับปีมวย
อาจารย์ธนกร สรรยั้วราภิภู	1 ตุลาคม 2559 11 เมษายน 2560	- ทักษะเกี่ยวกับนาฏศิลป์ ร่วมสมัยบนแนวความคิด เรื่องปลากัด - ความคิดเห็นเกี่ยวกับการ แสดงชุด มายแท้จริง
คุณมานพ มีจำรัส	27 กันยายน 2559	- เทคนิคนาฏศิลป์ร่วมสมัย เทคนิคเหตุและผล (Cause and Effect)

ผู้ให้สัมภาษณ์	วันที่สัมภาษณ์	สิ่งที่ได้จากการสัมภาษณ์
		<ul style="list-style-type: none"> - เทคนิคนาฏยศิลป์ร่วมสมัย บอดี้ คอนแทค อิมเพอไวส์ เซชั่น (Body Contact Improvisation)
คุณนิกร แซ่ตั้ง	15 มิถุนายน 2559	<ul style="list-style-type: none"> - การออกแบบการฉายภาพประกอบการแสดงในผลงานการแสดงของ นิกร แซ่ตั้ง
คุณจิตติ ชมพี	21 สิงหาคม 2559 25 เมษายน 2560	<ul style="list-style-type: none"> - การออกแบบการฉายภาพประกอบการแสดง - ทักษะเกี่ยวกับนาฏยศิลป์ร่วมสมัยบนแนวความคิดเรื่องปลากัด - แนวคิดเรื่องการเคลื่อนที่ผู้ชมในการแสดงของคณะนาฏยศิลป์ร่วมสมัย เอททีนธ มังคิ ด้านซ์ เจียเตอร์
รองศาสตราจารย์กฤษรา วัชรราฐริชา	23 มิถุนายน 2559	<ul style="list-style-type: none"> - การออกแบบการฉายภาพสำหรับการแสดง - พัฒนาการของการฉายภาพสำหรับการแสดงในประเทศไทย

ผู้ให้สัมภาษณ์	วันที่สัมภาษณ์	สิ่งที่ได้จากการสัมภาษณ์
		- การออกแบบแสงสำหรับการแสดง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมพร พูราจ	14 มิถุนายน 2559	- การออกแบบการฉายภาพสำหรับการแสดง - พัฒนาการของการฉายภาพสำหรับการแสดงในประเทศไทย - นาฏยศิลป์ร่วมสมัยบนแนวความคิดเรื่องปลากัด
คุณสุพัตรา เครือครองสุข	14 มิถุนายน 2559 24 สิงหาคม 2559	- การออกแบบการฉายภาพสำหรับการแสดง - พัฒนาการของการฉายภาพสำหรับการแสดงของภัทราวดีเธียเตอร์ - การออกแบบแสงประกอบการแสดง - นาฏยศิลป์ร่วมสมัยบนแนวความคิดเรื่องปลากัด
คุณวิศรุต อังคทะวานิช	27 กุมภาพันธ์ 2559 20 ตุลาคม 2559	- การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีปลากัดเป็นแรงบันดาลใจ - การถ่ายภาพปลากัด

ผู้ให้สัมภาษณ์	วันที่สัมภาษณ์	สิ่งที่ได้จากการสัมภาษณ์
คุณพิเชษฐ์ ปลายสงวน	31 สิงหาคม 2559	- ลักษณะของปลา กัด และ การเลี้ยงปลา กัด
คุณธนตล ฉัตรทอง	28 สิงหาคม 2559	- ลักษณะของปลา กัด และ การเลี้ยงปลา กัด

อย่างไรก็ดี การศึกษารวบรวมข้อมูลและข้อเสนอแนะจากผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยในงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยได้พิจารณาและให้ความสำคัญกับความคิดเห็นในด้านภาพรวม นำมาสังเคราะห์และวิเคราะห์อย่างเป็นระบบระเบียบ เพื่อตอบคำถามในการวิจัยครั้งนี้ และนำข้อมูลที่ได้มาเป็นแนวทางเสนอแนะในการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ที่สามารถตอบคำถามในการวิจัยครั้งนี้

3.7 สรุปบท

ในบทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัยในวิทยานิพนธ์เรื่อง “การสร้างสรรคนาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดง: มาย แท็งก์ (My Tank)” ได้กล่าวถึงรูปแบบการวิจัยในลักษณะผสมผสานระหว่างการวิจัยเชิงสร้างสรรค์และการวิจัยเชิงคุณภาพ การออกแบบงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ฉบับนี้ วัตถุประสงค์และคำถามในการวิจัย อันประกอบไปด้วย รูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ และ แนวคิดที่ได้หลังจากการปฏิบัติการสร้างสรรค์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ขั้นตอนดำเนินการวิจัย และผู้เกี่ยวข้องกับการวิจัย เพื่อวิเคราะห์สร้างสรรค์ผลงานในบทต่อไป โดยในบทที่ 4 จะได้นำเสนอกระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลและการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ โดยแบ่งออกเป็น การวิเคราะห์รูปแบบของผลงานนาฏศิลป์จากแนวคิดเรื่องปลา กัดและพฤติกรรมการมีอาณาเขตครอบครองในการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 1-5 การวิเคราะห์แนวคิดที่ได้หลังจากการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงาน และการอภิปรายผลที่ได้จากการวิจัย

บทที่ 4

กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลและการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์

4.1 อารัมภบท

ในบทที่ 3 ผู้วิจัยได้อธิบายกระบวนการและสาระสำคัญของวิธีดำเนินงานวิจัยในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ซึ่งประกอบไปด้วย รูปแบบงานวิจัย การออกแบบงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย และผู้เกี่ยวข้องกับงานวิจัย โดยในบทที่ 4 นี้ ผู้วิจัยจะได้อธิบายถึงกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ร่วมสมัยผสมผสานการฉายภาพสำหรับการแสดงจากแนวคิดเรื่องปลากัดและพฤติกรรมกรรมมีอาณาเขตครอบครอง โดยลำดับความสำคัญในการวิเคราะห์ตามประเด็นคำถามของงานวิจัย ได้แก่ รูปแบบของผลงานนาฏศิลป์ และแนวคิดของผลงานนาฏศิลป์ แสดงพัฒนาการของกระบวนการสร้างสรรค์ตามลำดับในการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูล

ในวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยผสมผสานการฉายภาพสำหรับการแสดง: มาย แท็งก์ (My Tank)” ผู้วิจัยได้พิจารณานำประเด็นสำคัญจากคำถามของงานวิจัยมาเป็นหลักในการวิเคราะห์ข้อมูล ทั้งนี้เพื่อให้สามารถวิเคราะห์ผลของการรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์การแสดงได้อย่างชัดเจน โดยคำถามของงานวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ประเด็น คือ รูปแบบของผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ซึ่งประกอบไปด้วยองค์ประกอบทางนาฏศิลป์ 8 ประการ และ แนวคิดในการสร้างสรรค์การแสดงอีก 7 ประการ โดยผู้วิจัยได้วิเคราะห์และชี้แจงรายละเอียดตามลำดับดังต่อไปนี้

4.2.1 การวิเคราะห์รูปแบบของผลงานนาฏศิลป์จากแนวคิดเรื่องปลากัดและพฤติกรรม
การมีอาณาเขตครอบครอง โดยคำนึงถึงขั้นตอนและพัฒนาการที่ใช้ในการออกแบบการแสดง
 นาฏศิลป์ในแต่ละครั้งเป็นสำคัญ โดยผู้วิจัยได้แบ่งพัฒนาการในการนำเสนอผลงานออกเป็นครั้ง ๆ
 ทั้งหมด 5 ครั้ง

4.2.1.1 การปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 1

ผู้วิจัยได้คำนึงถึงการออกแบบรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ในแต่ละองค์ประกอบ
 โดยมีศูนย์กลางของความคิดอยู่ที่แรงบันดาลใจ คือ ปลากัด แล้วทำการหาแนวทางในการออกแบบ
 จากข้อมูลที่ได้รวบรวมมา โดยได้นำเสนอรายละเอียด ดังต่อไปนี้

1) การออกแบบบทรูปร่างการแสดงครั้งที่ 1

บทรูปร่างการแสดงเป็นส่วนสำคัญของการแสดง เป็นแกนกลางนำไปสู่
 การออกแบบส่วนอื่น ๆ ผู้วิจัยได้สร้างสรรค้บทรูปร่างแสดงโดยมีรายละเอียดดังนี้

1.1 แรงบันดาลใจในการแสดง ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจมาจาก
 ประสบการณ์ในการเลี้ยง ผูกพัน และคลุกคลีกับปลากัด มาเป็นเวลาเกือบ 10 ปี และตามที่ได้ชี้แจงไว้
 เบื้องต้นในความสำเร็จและความเป็นมาในบทที่ 1 ปลากัดถึงแม้จะมีนิสัยดุร้าย แต่มีความสวยงาม
 โดยเฉพาะปลากัดหางยาวทุกสายพันธุ์ เมื่อเคลื่อนไหวทางจะมีพลังพลิ้วไหว เราจะเห็นความงดงาม
 ของปลากัดได้เต็มที่เมื่อปลากัดพองตัวเนื่องจากพฤติกรรมการรุกราน ดึงดูดให้มีผู้ชื่นชม เลี้ยงและ
 พัฒนาสายพันธุ์อย่างต่อเนื่องมาตลอด จนกลายเป็นแรงบันดาลใจให้กับผลงานศิลปะภาพถ่ายของ
 วิศรุต อังคะวานิช ที่มีชื่อเสียงไปทั่วโลก เช่นเดียวกับเป็นแรงบันดาลใจให้กับผู้วิจัยในการทำการวิจัย
 ครั้งนี้เช่นกัน

1.2 การวางโครงเรื่องของการแสดง การวางโครงเรื่อง
 มีความสำคัญต่อการแสดงทุกประเภท ตามที่ สมิท-ออทาร์ด (Smith-Autard) ได้กล่าวไว้ว่า “ใน
 การสร้างสรรค์การแสดงไม่ได้มีเพียงแต่ความสุขในการสร้างการเคลื่อนไหวแต่ต้องคำนึงถึงโครงสร้าง
 ของการเคลื่อนไหวด้วย เพื่อที่จะนำเสนอถึงความสัมพันธ์ที่เพิ่มความน่าสนใจและความสำคัญของ
 การเคลื่อนไหวนั้น ๆ” (Smith-Autard, 1992: 8) ดังนั้นผู้วิจัยได้วางโครงเรื่องโดยเริ่มจากการแสดง
 ลักษณะตามธรรมชาติของปลากัด ต่อด้วยพฤติกรรมรุกรานจากการมีอาณาเขตครอบครองของ
 ปลากัด มานำเสนอผ่านนักแสดงที่เป็นมนุษย์ โดยใช้ทฤษฎีพื้นที่เว้นว่างส่วนบุคคล (Personal

Space) เป็นทฤษฎีเทียบเคียงกับพฤติกรรมกรรมการรุกรานของปลา กัด โครงเรื่องของการแสดงจึง มีพื้นฐานอยู่บนวงจรชีวิต ลักษณะการเคลื่อนไหว และพฤติกรรมกรรมการรุกรานของปลา กัด

1.3 โครงสร้างบทการแสดง เนื่องจากการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ในวิทยานิพนธ์ ฉบับนี้เป็นการสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับกับการฉายภาพสำหรับการแสดง ดังนั้น การคำนึงถึงโครงสร้างบทการแสดงนอกจากจะพิจารณาถึงแนวความคิดของการแสดงแต่ละ ช่วงแล้ว ยังจะต้องคำนึงถึงรูปแบบการฉายภาพสำหรับการแสดงในแต่ละช่วงที่ไม่ซ้ำกัน มีรูปแบบ แตกต่างกัน ซึ่งทั้งโครงสร้างบทและรูปแบบของการฉายภาพสำหรับการแสดงจะต้องมี ความเป็น เอกภาพ ในการออกแบบการแสดงครั้งที่ 1 ผู้วิจัยจึงแบ่งโครงสร้างและรูปแบบการแสดงออกเป็น 4 องก์ โดยไม่ได้แบ่งจากโครงเรื่องเท่านั้น แต่ยังแบ่งตามรูปแบบการฉายภาพและพื้นที่ที่ใช้แสดง เนื่องจากพื้นที่ที่จะจัดการแสดงหลักมี 2 พื้นที่ ผู้วิจัยจึงออกแบบบทโดยแบ่งการแสดงองก์ 1 นำเสนอ ในพื้นที่แรก ส่วนองก์ 2-4 แสดงในพื้นที่ที่ 2 แต่นำเสนอการฉายภาพที่สร้างให้เกิดเรื่องราวที่แตกต่าง กัน ดังนี้

องก์ 1 ปลา กัดในเหลี่ยม นำเสนอรูปแบบของการเลี้ยง ปลา กัดใน “เหลี่ยม” หรือตู้ปลากระจกใสสี่เหลี่ยมเล็ก ๆ สำหรับใช้เลี้ยงปลา กัดแบบสวยงาม ปลา กัด ที่แข็งแรงมีสุขภาพดีจะอยู่เฉย ๆ ตามมุมหรือเคลื่อนที่ช้า ๆ รอบภาชนะที่ใช้เลี้ยง

องก์ 2 ลักษณะการเคลื่อนไหวในน้ำของปลา กัด เป็น การสร้างสรรค์จินตภาพเพื่อแสดงให้เห็นกิริยาของปลา กัดที่เป็นปลาน้ำตื้น จำเป็นจะต้องขึ้นมาสูบ อากาศที่ผิวน้ำเพื่อหายใจ

องก์ 3 ฉวยฉายปลา กัด ฉวยฉายตามแนวคิดทางด้าน นาฏศิลป์ไทยใช้เรียกลีลาการรำรำขณะที่ตัวละครเกิดความภาคภูมิใจที่สามารถแปลงกาย หรือ แต่งกายได้อย่างงดงาม ผู้วิจัยจึงนำแนวความคิดของการรำฉวยฉายมาใช้กับปลา กัดซึ่งเป็นปลาไทย มี กิริยาเฉพาะตัว คือ การพองเมื่อเห็นเงาของตนเองและเมื่อเห็นปลาตัวอื่น ประหนึ่งการส่องกระจก แล้วมีความหยิ่งโส ภูมิใจในตัวเอง ยิ่งเห็น ยิ่งนาน ยิ่งพองตัวมากขึ้นไปเรื่อย ๆ เนื่องจาก สัตว์ขาดญาณของสัตว์

องก์ 4 พฤติกรรมรุกราน นำเสนอภาพปลา กัดตัววัยรุ่น 2 ตัว ที่อาศัยอยู่ในเหลี่ยมติด ๆ กัน เมื่อกระดาศันเหลี่ยมถูกดึงออกทำให้ปลาต่างก็มองเห็นซึ่งกันและ กัน พฤติกรรมรุกรานจึงเกิดขึ้นเนื่องจากการหวงอาณาเขตในครอบครองของตน ปลาทั้ง 2 ตัวต่าง

ก็มีปฏิกิริยาของพฤติกรรมก่อนการต่อสู้ จนกระทั่งถูกตัดมาไว้ในเหลี่ยมเดียวกันการต่อสู้จึงเริ่มขึ้น จนกระทั่งมีผู้ชนะและผู้แพ้

2) การคัดเลือกนักแสดงครั้งที่ 1

ในการคัดเลือกนักแสดงสำหรับการแสดงผลงานสร้างสรรค์ในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยใช้การคัดเลือกจากคุณสมบัติของนักแสดง มาเรีย เกรนดี้ (Maria Grandy) กล่าวถึงการคัดเลือกหรือคุณสมบัติของนักแสดงเอาไว้ว่า “I look for someone who dances with generosity and warmth. Then I look at the technique” (ฉันมองหานักแสดงที่เต้นด้วยความอบอุ่น และสื่อถึงหัวใจ แล้วจึงค่อยพิจารณาที่เทคนิคในการเต้น) (Grandy ref in. Keen, 1998: 17) ในขณะที่ แพทริเซีย เบิร์ช (Patricia Birch) แสดงทัศนะไว้ว่า

ดิฉันชอบนักเต้นที่มีเอกลักษณ์ คนที่เข้าใจบุคลิกและลักษณะของตนเอง นักเต้นจำเป็นจะต้องมีเทคนิคที่ดี ที่เหมาะสมกับการแสดงเรื่องนั้น ๆ แต่นักเต้นที่ดีไม่ได้มีแค่เทคนิค แต่ต้องเป็นผู้ที่สามารถแสดงและถ่ายทอดได้ดี (Birch ref. in Keen, 1998: 17)

เนื่องจากปลากัดตัวผู้เป็นปลาที่มีความสันโดษสูงต้องแยกเลี้ยงเดี่ยว ผู้วิจัยจึงมีมุมมองว่าการคัดเลือกนักแสดงไม่มุ่งเน้นที่จะต้องอาศัยนักแสดงที่มีทักษะกลมกลืนกัน แต่ตรงกันข้ามกลับต้องการนักเต้นที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว แข็งแรง มีการแสดงออกและถ่ายทอดสู่ผู้ชมได้ในระดับนักเต้นเดี่ยวทุกคน โดยใช้นักแสดงชายล้วน เนื่องจาก “ปลากัดตัวผู้มีลักษณะทางกายภาพที่โดดเด่นกว่าตัวเมีย มีสีสันทันสดใส และมีพฤติกรรมรุกรานที่ชัดเจน” (ศุภชัย นิลวานิช, 2544: 14) ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงได้ทำการคัดเลือกและทาบทามนักแสดงที่มีบุคลิกที่โดดเด่นและมีรูปแบบการเต้นที่มีเอกลักษณ์แตกต่างกันไป และนักแสดงแต่ละคนต่างก็มีทักษะทางด้านนาฏยศิลป์ที่มีพื้นฐานแตกต่างกันโดยสิ้นเชิงอีกด้วย โดยได้เลือกนักแสดง 5 คนมาเป็นนักแสดงในการทดลองครั้งนี้

ตารางที่ 3 นักแสดง

ที่มา: ผู้วิจัย

ภาพของนักแสดง	ชื่อ	ความสามารถ
	<p>นายธนกร สรรย์วราภิภู อาจารย์ประจำสาขาวิชา นาฏยศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัย ราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา</p>	<p>นาฏยศิลป์ร่วมสมัย</p>
	<p>นายอนุชา สุสามาลย์ นาฏศิลป์ในระดับชำนาญงาน สำนักการสังคีต กรมศิลปากร</p>	<p>นาฏยศิลป์ไทย โขน (ตัวยักษ์) นาฏยศิลป์ร่วมสมัย</p>
	<p>นายกฤตินท์ เกียรติเมธา นักเต้นประจำเอททีนส์ มังคิ ด้านซ์ เรียเตอร์</p>	<p>นาฏยศิลป์ร่วมสมัย ลีลาศ</p>

ภาพของนักแสดง	ชื่อ	ความสามารถ
	นายเผ่าภูมิ ชิววาร์ักษ์ นิสิตชั้นปีที่ 3 สาขาวิชา ภาพยนตร์ และภาพนิ่ง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	นาฏศิลป์ไทย นาฏศิลป์ร่วมสมัย
	นายชาคริต เตียร์เดน นักเรียนชั้นมัธยมปีที่ 6 โรงเรียนภัทราวดีศึกษา หัวหิน	นาฏศิลป์ร่วมสมัย นาฏศิลป์ไทย การแสดงละครเวที

3) การออกแบบลีลานาฏศิลป์ครั้งที่ 1

ในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยได้มุ่งไปที่การออกแบบลีลาสำหรับการแสดงในองก์ 1 องก์ 2 และ องก์ 4 การออกแบบลีลานาฏศิลป์ตลอดทั้งการแสดงต่างได้รับแรงบันดาลใจและข้อมูลมาจากการสังเกตปลากัด จนได้ทราบถึงพฤติกรรม แบบแผนการกระทำ ความหมาย ความสัมพันธ์ สภาพสังคม และพฤติกรรมรุกรานของปลากัด รวมไปถึงจากประสบการณ์การเลี้ยงปลากัดของผู้วิจัยจนเข้าใจนิสัยและชีวิตความเป็นอยู่ของปลากัดเป็นอย่างดี

การออกแบบลีลาจากการเคลื่อนไหวและพฤติกรรมของปลากัดนั้นเห็นได้ชัดเจนว่าเป็นการลอกเลียนแบบธรรมชาติ แต่ในขณะเดียวกันผู้วิจัยได้ชี้แจงกับนักแสดงทุกคนว่าในการแสดงชุดนี้ นักแสดงคือมนุษย์ไม่ใช่ปลา การเคลื่อนไหวก็เพียงแต่นำแนวคิดหรือกระบวนการของการเคลื่อนไหวร่างกายมานำเสนอ ไม่ได้เลียนแบบท่าทางของปลาและคิดว่าตนเองคือปลา ซึ่ง ภัทราวดี มีชูธน ได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับกระบวนการในการออกแบบการเคลื่อนไหวจากการเคลื่อนไหวของปลากัด ไว้ว่าดังนี้

นั่งดูเขา เอาใจเราไปไว้ในใจเขา ทุกครั้งที่ตื่นเราจะเห็นเขา เห็นหน้าเขา เห็นเขา เพราะฉะนั้นคนที่จะต้องอยู่กับมัน คูมันเลี้ยวซ้ายเลี้ยวขวา เราจะเห็น ภาพสัตว์นั้น ๆ แล้วเราก็จะกลายเป็นสัตว์นั้น ๆ ไม่ว่าเราจะทำอะไรก็ตาม ไม่ต้อง ว่ายน้ำก็ตามเถอะ เพราะใจของเขาอยู่ที่ใจเรา แล้วเราจะรู้ว่าเราขยับเพราะอะไร มันจะมีเหตุมีผลนะ คนก็เหมือนกัน เหมือนทางพุทธสอนว่าเราขยับต้องมีเหตุมีผล อย่างเช่น จะยกมือขึ้นเรียกใคร อ้อ ต้องกวักเพราะเดี๋ยวเขาไม่เห็น เขาเห็นแล้วเอามือลง จะมีเหตุมีผลในทุกการขยับ เพราะฉะนั้นถ้าใส่สมาธิตรงนี้ ทุกอย่างมีเหตุในการก้าว การกระดิก การอยู่นิ่ง ถ้าเห็นอยู่ตลอดเวลา ถ้าเข้าใจเขาก็คือตัวนี้ (ภัทราวดี มีชูธน, สัมภาษณ์, 1 ตุลาคม 2559)

ดังนั้น นักแสดงควรเข้าใจปลากัด เข้าใจว่าการเคลื่อนไหวทุกขั้นตอนมีทั้งเหตุและมีผล ซึ่งจะทำให้การเคลื่อนไหวทั้งหมดชัดเจนขึ้น ผู้วิจัยยังสอบถามนักแสดงถึงประสบการณ์การเลี้ยงปลากัด ซึ่ง 4 ใน 5 คนเคยเลี้ยงปลากัด ส่วนอีกคนก็ให้ความสนใจที่จะเลี้ยงปลากัด ซึ่งเป็นเรื่องที่ดี เพราะเมื่อนักแสดงเข้าใจในสิ่งใดก็ตามที่เขาจะต้องแสดง ทำให้การแสดงเหล่านั้นกลายเป็นเรื่องง่าย โดย นราพงษ์ จรัสศรี ได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับนาฏศิลป์ที่สร้างสรรค์ขึ้นมาบนพื้นฐานของสัญชาตญาณของสัตว์ว่า

มนุษย์และสัตว์ต่างก็แสดงออกถึงความรู้สึกภายในได้ด้วยการแสดงลีลาท่าทาง มีความประสงค์ที่จะอยู่ใกล้กับสิ่งที่เรารัก และจะออกห่างจากสิ่งที่เกลียดหรือเกรงกลัว ความฉลาดและช่างคิดในการเอาชนะธรรมชาติ ทำให้มนุษย์เป็นเพียงสัตว์โลกเพียงชนิดเดียวที่มีการจัดการเกี่ยวกับการเดินรำหรือการพ้อนรำ (นราพงษ์ จรัสศรี, 2548: 1)

ผู้วิจัยจึงได้ปฏิบัติการออกแบบพื้นฐานลีลาการเคลื่อนไหวให้กับนักแสดงแต่ละคน ซึ่งในแต่ละองค์ของการแสดงมีลักษณะของการเคลื่อนไหวที่ไม่เหมือนกัน นอกจากจะเป็นเพราะแต่ละองค์นำเสนอปลากัดในแง่มุมที่ต่างกันออกไปแล้ว นักแสดงแต่ละคนยังมีพื้นฐานและจุดเด่นที่ไม่เหมือนกันอีกด้วย อย่างที่ได้กล่าวไว้แล้วในข้างต้นว่า ปลากัดเป็นปลาที่อยู่ตัวเดียว เลี้ยงเป็นปลาเดี่ยว ดังนั้นในแต่ละช่วงของการแสดงจึงเป็นการแสดงเดี่ยว ยกเว้นองค์ที่ 4 พฤติกรรม

รุกรานเท่านั้นที่ใช้นักแสดง 2 คนพร้อมกัน ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงขออธิบายการออกแบบลีลาในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ชุดนี้ แยกตามโครงสร้างของบทการแสดง ดังนี้

3.1 องค์ 1 ปลากัดในเหลี่ยม นำเสนอรูปแบบของการเลี้ยง

ปลากัดในเหลี่ยม หรือ ตู้ปลากระจกใสสี่เหลี่ยมเล็ก ๆ สำหรับการเลี้ยงปลากัดแบบสวยงาม ปลากัดที่แข็งแรงมีสุขภาพดีจะอยู่เฉย ๆ ตามมุมหรือเคลื่อนที่ช้า ๆ รอบภาชนะที่ใช้เลี้ยง นักแสดงที่แสดงในองค์นี้คือ ธนกร สรรยวราภิภู ซึ่งมีพื้นฐานทางด้านนาฏศิลป์ร่วมสมัย สำหรับการทดลองออกแบบลีลาครั้งที่ 1 ผู้วิจัยแบ่งการเคลื่อนไหวออกเป็น 2 ช่วง ช่วงแรกเป็นการทดลองเคลื่อนที่แบบข้ามมาก นักแสดงยืนอยู่ในมุมของพื้นที่แสดงเหมือนปลากัดที่ลอยตัวอยู่มุมล่างของโหล โดยผู้วิจัยได้ออกแบบท่าทางการเคลื่อนไหวจากแต่ละข้อต่อ โดยเริ่มจากนิ้วมือ ไปยัง ฝ่ามือ ต่อเนื่องไปสู่ข้อมือ ข้อศอก ไหล่ คอ และลำตัว ตามลำดับ โดยเคลื่อนอวัยวะที่ละส่วนให้เป็นวงกลมซึ่งเป็นรูปทรงพื้นฐานตามธรรมชาติ เคลื่อนไหวข้อต่อของร่างกายแต่ละข้อเป็นวงกลมใหญ่ที่สุดเท่าที่สรีระของมนุษย์จะไปได้ และไม่ฝืนข้อต่อของอวัยวะส่วนอื่น ๆ เช่นขยับหัวไหล่ให้เป็นวงกลมวงใหญ่ที่สุดเท่าที่จะทำได้ เมื่อครบหนึ่งรอบแล้วต่อเนื่องด้วยการหมุนคอให้เป็นวงกลม เป็นต้น การทำให้การเคลื่อนไหวทั้งหมดมีความต่อเนื่อง จากจุดหนึ่งไปสู่อีกจุดหนึ่ง และเคลื่อนไหวช้าที่สุดเท่าที่จะทำได้ จะทำให้ความรู้สึกว่าเคลื่อนไหวอยู่ในน้ำ เสมือนลอยอยู่ โดยใช้การถ่ายเทน้ำหนักจากขาข้างหนึ่งไปสู่อีกข้างหนึ่งประกอบพร้อม ๆ กัน (ดูภาพประกอบในตารางที่ 4 หน้า 127-129)

ช่วงที่ 2 ผู้วิจัยออกแบบลีลาโดยการสร้างโจทย์ให้ผู้แสดงเคลื่อนไหวตีความโจทย์ซึ่งเป็นชุดของคำ 7 คำ ซึ่งต่างก็เป็นอากัปกริยาในชีวิตประจำวันของมนุษย์ และปลากัด ได้แก่ “ตื่น” “สำรวจ” “สร้างบ้าน” “กิน” “ทำความสะอาดร่างกาย” “ว่ายน้ำ” และ “ฮุบ” ศุภชัย นิลวานิช ได้อธิบายคำว่า “ฮุบ” ว่า “เป็นการที่ปลายปากของมันไปที่ผิวน้ำด้วยความเร่งด่วน เพื่อที่จะคายฟองอากาศเสียที่มีคาร์บอนไดออกไซด์ และรับอากาศดีเข้าไปในร่างกาย หลังจากนั้นก็จะรีบอวดตัวยังพื้นท้องน้ำอย่างรวดเร็ว” (ศุภชัย นิลวานิช, 2544: 19) โดยที่ผู้วิจัยให้นักแสดงขยับไปตามความคิดแรกเริ่มที่เมื่อได้ยินโจทย์แล้วร่างกายจดจำท่าทาง แล้วมีปฏิกริยาตอบสนองเช่นไร แล้วเชื่อมท่าเหล่านี้เข้าด้วยกัน เพื่อสื่อถึงว่าเหลี่ยมคือบ้านของปลากัด โดยท่าท่าเหล่านี้ 3 รอบ รอบแรกความเร็วปกติ ต่อด้วยอีก 2 รอบท่าท่าเชื่อมต่อกันเร็วขึ้นกว่าเดิม 1 เท่า ซึ่ง

ท่าทางเหล่านี้คือท่าทางที่เรียบง่ายในชีวิตประจำวันตามแนวคิดของนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ โดยที่การสร้างท่าทางจากการตีโจทย์ในรูปแบบของผู้วิจัย ไม่ใช่การดัดสด เนื่องจากการหาท่าทางจากชีวิตประจำวัน ระบุท่า จดจำ หมายถึงนักแสดงจะเคลื่อนไหวในท่าเดิมทุกครั้งที่ทำหรือแสดง (ดูภาพประกอบในตารางที่ 4 หน้า 130-132)

3.2 องค์ 2 ลักษณะการเคลื่อนไหวในน้ำของปลา กัด สร้างสรรค์

จินตภาพแสดงให้เห็นอาการของปลา กัดที่ว่ายน้ำ ปลา กัดจัดเป็นปลาน้ำตื้นและจำเป็นจะต้องขึ้นมาสูบอากาศที่ผิวน้ำเพื่อหายใจ นักแสดงที่แสดงในองค์นี้ คือ กฤตินท์ เกียรติเมธา ซึ่งมีทักษะการเต้นแบบนาฏศิลป์ร่วมสมัยและลีลา การแสดงในองค์นี้จะเป็นการแสดงที่ถูกออกแบบภายใต้เงื่อนไขของการถ่ายภาพประกอบการแสดง ซึ่งจะเป็นการจำกัดขอบเขตสายตาของผู้ชม ให้มองเห็นภาพในระยะ 1 เมตรสูงจากพื้นขึ้นมาประมาณ 30 เซนติเมตร ด้วยการจำกัดลำแสง ซึ่งจะสร้างให้เกิดภาพของปลาที่โผล่ผิวน้ำ หรือว่ายอยู่ใต้น้ำ จะมองไม่เห็นปลาทั้งตัว

ด้วยเหตุที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอภาพของปลาที่โผล่ผิวน้ำโดยไม่เห็นร่างกายชัดเจน ในช่วงแรกขององค์ 2 ผู้วิจัยจึงออกแบบลีลาโดยให้นักแสดงนอนราบลงหลังแนบพื้น ยกขาขึ้นในอากาศเป็นส่วนใหญ่เพื่อเปรียบเทียบขาของมนุษย์เป็นหางของปลาที่ตวัดและเคลื่อนไหวไปมาในน้ำ จะเปลี่ยนระดับของร่างกายต่อเมื่อมีการเคลื่อนที่เปลี่ยนตำแหน่งไกล ๆ ผู้วิจัยเลือก กฤตินท์ เกียรติเมธา มาเป็นนักแสดงในองค์นี้ เนื่องจากต้องการที่จะใช้ทักษะการเต้นในรูปแบบนาฏศิลป์ร่วมสมัยที่ใช้พื้น (Floor work) มีการล้ม กลิ้ง เปลี่ยนระดับของร่างกายจากสูงลดต่ำ ซึ่งทักษะนี้เป็นทักษะที่ กฤตินท์ เกียรติเมธา ถนัดเป็นพิเศษ จึงเหมาะกับการใช้รูปแบบการถ่ายภาพสำหรับการแสดงดังกล่าวที่จะอธิบายละเอียดในการออกแบบการถ่ายภาพต่อไป (ดูภาพประกอบในตารางที่ 4 หน้า 132-138)

ในช่วงที่ 2 ขององค์ 2 ผู้วิจัยออกแบบการเคลื่อนไหวโดยใช้ทักษะของการเต้นรำจังหวะแทงโก้มาเป็นพื้นฐานในการออกแบบท่า ซึ่งการเต้นรำแบบแทงโก้เป็นการเต้นรำที่เน้นการก้าวเท้า มีการตวัด สืบขา และสะบัด ซึ่งในทัศนะของผู้วิจัยสามารถนำมาเปรียบได้กับการตวัดหางของปลา “การเต้นรำแบบแทงโก้เมื่อเต้นคู่ยังสร้างความรู้สึกของการต่อสู้อะหว่างชายกับชาย หรือหญิงกับชาย ซึ่งไปกันได้ดีกับลักษณะนิสัยของปลา กัดที่พฤติกรรมการรุกราน ”

(จิรายุทธ พนมรักษ์, สัมภาษณ์, 8 สิงหาคม 2559) ซึ่งเมื่อภาพที่เกิดขึ้นพร้อมเทคนิคการฉายภาพสำหรับการแสดงในองก์นี้ผู้ชมจะเห็นเพียงแค่ส่วนสะโพกถึงเข้าของนักแสดงเท่านั้น (ดูภาพประกอบในตารางที่ 4 หน้า 138-139)

3.3 องก์ 4 พฤติกรรมรุกราน นำเสนอภาพปลากัดวัยรุ่น 2 ตัวที่อยู่ในเหลี่ยมติด ๆ กัน เมื่อกระดาดขึ้นเหลี่ยมถูกดึงออก ทำให้ปลาต่างก็มองเห็นซึ่งกันและกัน พฤติกรรมการรุกรานจึงเกิดขึ้นเนื่องจากการหวงอาณาเขตในครอบครองของตน ในการทดลองออกแบบลีลาครั้งที่ 1 ผู้วิจัยทำการออกแบบลีลากับนักแสดงเพียงคนเดียว คือ ชาคริต เตียร์เดนม เพื่อนำเสนอช่วงต้นขององก์ 3 ภาพของปลากัดวัยรุ่นที่อยู่ในเหลี่ยมของตัวเอง

ปลากัดในองก์นี้เป็นปลากัดที่พร้อมที่จะมีพฤติกรรมรุกรานได้หากเกิดสิ่งเร้า การเคลื่อนไหวใช้ทักษะการเคลื่อนไหวแบบนาฏยศิลป์ร่วมสมัย เทคนิคเหตุและผล (Cause and Effect) ซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งของทักษะการเต้นแบบร่วมสมัย ดังที่ มานพ มีจำรัส อธิบายทักษะการเต้นรูปแบบนี้ไว้ว่า “ใช้การรับรู้ถึงแรงดึง หรือแรงกดที่เกิดขึ้นกับจุดใดจุดหนึ่งของร่างกายทำให้ร่างกายยับเกิดการเคลื่อนไหวบริเวณนั้น ๆ โดยมีน้ำหนักในการเคลื่อนไหวเท่ากับน้ำหนักของสิ่งเร้าที่กระตุ้นให้ร่างกายเคลื่อนไหว” (มานพ มีจำรัส, สัมภาษณ์, 27 กันยายน 2559) โดยหลักการการเคลื่อนไหวจะเป็นการเคลื่อนไหวตามจินตนาการของนักเต้น ที่จะต้องรู้สึกว่าจะถูกผลัก หรือถูกดึงที่ส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกาย แล้วเคลื่อนไหวร่างกายไปตามแรงผลักหรือแรงดึงนั้น ๆ ให้เห็นชัดเจน ถ้าจินตนาการว่าถูกดึงแรงก็เคลื่อนไหวแรง ถ้าถูกดึงเบา ๆ ก็เคลื่อนไหวเบา โดยไม่จำเป็นจะต้องคำนึงว่าส่วนอื่น ๆ ของร่างกายจะเคลื่อนไหวอย่างไร ปล่อยให้ส่วนอื่นเป็นไปตามสัญชาตญาณของร่างกาย และแรงโน้มถ่วงตามธรรมชาติ ซึ่งผู้วิจัยเลือกนำเทคนิคนี้มาใช้ในการเคลื่อนไหวขององก์นี้ ด้วยเห็นว่ารูปแบบของทักษะนี้เหมาะกับโครงเรื่องและพฤติกรรมการรุกรานของปลากัดที่มีการตอบสนองต่อสิ่งเร้าได้เป็นอย่างดี

การแสดงในองก์นี้บนเวทีจะแบ่งพื้นที่ออกเป็น 2 ส่วนคือด้านขวาและด้านซ้ายของเส้นกึ่งกลางเวที สร้างสภาพพื้นที่ให้เป็นเสมือนเหลี่ยมปลากัด 2 เหลี่ยมที่ถูกล้อมอยู่ติดกัน แต่ละเหลี่ยมมีปลาอยู่ 1 ตัว ดังนั้น ในการแสดงช่วงแรกขององก์นี้ นักแสดงแต่ละคนจะเคลื่อนที่ไปมาได้แต่เฉพาะในเหลี่ยมหรือพื้นที่ส่วนของตนเอง ซึ่งจากการที่ผู้วิจัยได้สังเกตพฤติกรรมเคลื่อนไหวของปลากัด ปลากัดจะว่ายเป็นเส้นตรงจากด้านหนึ่งของเหลี่ยมไปอีกด้านหนึ่ง ดังนั้น

นักแสดงก็จะเคลื่อนไหวเป็นลักษณะเส้นตรงแนวตั้งขึ้นและลงในระยะของเวทีเช่นกัน (ดูภาพประกอบในตารางที่ 4 หน้า 140-143)

4) ดนตรีและเสียงประกอบการแสดงครั้งที่ 1

การออกแบบดนตรีและเสียงในการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้ดนตรีไทยร่วมสมัยที่ประพันธ์และเรียบเรียงขึ้นมาใหม่ประกอบกับเสียงจากสิ่งแวดล้อม รวมถึงการไม่ใช้เสียงอื่นใดเพื่อให้ได้ยินเสียงของบรรยากาศรอบข้างได้ชัดเจน โดยในแต่ละช่วงของโครงสร้างบทการแสดงจะใช้เสียงที่แตกต่างกัน ซึ่งตีความตามเนื้อหาแนวคิดที่จะนำเสนอ โดยมีข้อจำกัดจากสถานที่การแสดง และเทคนิคการกระจายเสียง ในการทดลองออกแบบการแสดงครั้งที่ 1 ผู้วิจัยได้ลงรายละเอียดของดนตรีและเสียงประกอบที่จะใช้ในเบื้องต้น ดังนี้

4.1 การใช้เสียงบรรยากาศประกอบการแสดงในองก์ที่ 1

การแสดงในองก์ 1 ทำการแสดงในพื้นที่ระหว่างเสา 2 ต้นบริเวณหน้าตึกคณะศิลปกรรมศาสตร์ 1 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ติดกับถนนทำให้มีเสียงบรรยากาศ เสียงรถ และเสียงมนุษย์ ซึ่งอยู่เหนือการควบคุมของผู้วิจัย ด้วยเหตุนี้เอง ผู้วิจัยจึงออกแบบให้การแสดงในองก์ 1 ใช้เสียงบรรยากาศในขณะที่ทำการแสดงเป็นเสียงประกอบการแสดง เพื่อให้นักแสดงเกิดปฏิกิริยาในการแสดงกับเสียงที่เกิดขึ้นในขณะนั้น ๆ เป็นการสร้างเอกภาพให้การแสดงกลมกลืนกับสถานที่ รวมไปถึงลดอุปสรรคการกระจายเสียงในพื้นที่ของการแสดงอีกด้วย

4.2 การใช้ดนตรีไทยร่วมสมัยประกอบการแสดง การแสดงใน

องก์ 2-4 ผู้วิจัยเลือกใช้ คือ ดนตรีไทยร่วมสมัย ประกอบการแสดง อารมณ์และบรรยากาศของเพลงมีรูปแบบเป็นดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic music) ที่ใช้เครื่องสังเคราะห์เสียงเรียบเรียงเสียงของเครื่องดนตรีไทย เช่น ปี่ชวา และกลองแขก ขึ้นมาใหม่

ผู้วิจัยเลือกใช้ดนตรีไทย เนื่องจากปลากัดเป็นปลาพื้นบ้านไทยที่มีชื่อเสียงไปทั่วโลก จึงเป็นการเลือกองค์ประกอบที่มีพื้นฐานเดียวกันมาใช้ร่วมกันเพื่อให้เกิดความเป็นเอกภาพในการแสดง ในขณะเดียวกันผู้วิจัยคำนึงถึงการใช้ดนตรีที่บรรเลงขณะต่อสู้ อย่างเช่น ปี่มวย การใช้เสียงปี่เป็นทำนองหลักในเพลงประกอบการแสดงจะทำให้ได้บรรยากาศของการต่อสู้ ให้

ความรู้สึกเร้าใจ ดุ และมีความเป็นนักรบ นักต่อสู้ ซึ่งถือว่าเป็นคุณลักษณะของปลากัด ดังเช่น ภัทรฯ คมขำ ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับ ปี่มวย ไว้ดังนี้

ปี่มวย คือปี่ชวา กลองแขก การบรรเลงปี่มวยประกอบการชกมวยโดยทั่วไป จะแบ่งออกเป็น 3 ช่วง คือ ไหว้ครู ใช้เพลงสรรเสริญพระบารมีใหญ่ พอมวยเข้าชกกันใช้เพลง เร็วแขกเจ้าเซ็น ส่วนยกสุดท้าย ปี่ต้องเป่าเพลงเชิด เพื่อเป็นสัญญาณว่ากำลังจะ หมดยกและเลิกชก เพลงไหว้ครูไม่สามารถเอามาตัดแปลงทำเป็นเพลงร่วมสมัยได้ แต่ถ้าหากใช้เสียงปี่ชวาและกลองแขกโดยไม่นำเอาท่วงทำนองเพลง สรรเสริญพระบารมีมาใช้นั้นน่าสนใจ (ภัทรฯ คมขำ, สัมภาษณ์, 4 ตุลาคม 2559)

ผู้วิจัยจึงได้ติดต่อให้ ฉัตรชัย พึ่งทองคำ นักดนตรีไทยที่ได้เดินทางไปศึกษาดนตรีอเล็กทรอนิกส์เพิ่มเติมที่สหรัฐอเมริกา เป็นผู้เรียบเรียงดนตรีประกอบการแสดง โดย ฉัตรชัย พึ่งทองคำ และ สุวิชา พงษ์เกิดลาภ บรรเลงดนตรีสดเพลง เชิดนอก ซึ่งเป็นเพลงที่ใช้เพลง ประกอบการแสดงช่วงไล่ล่า ปาณิสรา เผือกแห้ว ได้ให้ทัศนะไว้สรุปได้ว่า “เพลงเชิดนอกใช้ในการไล่ล่าระหว่างสัตว์กับสัตว์ เทพกับสัตว์ โดยเฉพาะการสู้กันระหว่างลิงขาวและลิงดำ มีหลายลักษณะ ไม่ว่าจะเป็นในน้ำ ในอากาศ บนบก” (ปาณิสรา เผือกแห้ว, 2548: 43-58) ผู้วิจัยจึงได้เลือกเพลง เชิดนอกประกอบการแสดง โดย ฉัตรชัย ผู้เรียบเรียงดนตรีได้ออกแบบเสียงโดยอาศัยโครงสร้างและสำนวนของทำนองเพลงเชิดนอก และนำมาสร้างเป็นแรงบันดาลใจในการเรียบเรียงดนตรี ใช้เครื่องดนตรีซึ่งบรรเลงโดยนักดนตรีไทยที่มีทักษะขั้นสูง โดยให้ตีเดี่ยวฆ้องวงเล็กประชันกันสองวง พร้อมด้วยเสียงดนตรีสังเคราะห์ที่บรรเลงไปควบคู่กัน

5) การออกแบบการฉายภาพสำหรับการแสดงและการออกแบบสถานที่แสดง ครั้งที่ 1

ดังที่กล่าวไปข้างต้นว่าการแสดงครั้งนี้จะจัดขึ้นในบริเวณชั้นหนึ่งของตึก คณะศิลปกรรมศาสตร์ 1 และ 2 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ซึ่งไม่ใช่โรงละครหรือสถานที่สำหรับ จัดแสดงผลงานโดยเฉพาะ ทำให้การแสดงผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีลักษณะ ในการใช้ “พื้นที่เฉพาะ” (Site Specific) ซึ่งเป็นลักษณะการจัดการแสดงที่ถูกริเริ่มขึ้นในยุคของ

นาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ ตามที่ อารอนสัน ได้กล่าวไว้ว่า “เริ่มจัดกิจกรรมแสดงชั้นที่ โบสถ์จัดสัน (Judson Church) ในปี ค.ศ. 1962 นอกจากนี้ที่โบสถ์ ยังมีการจัดแสดงในหอจัดแสดงงานศิลปะ และหลังคาตึก” (Aronson, 2004: 548)

สิ่งที่ผู้วิจัยคำนึงถึงในการเลือกและออกแบบสถานที่แสดงคือการฉายภาพ สำหรับการแสดง ซึ่งเป็นองค์ประกอบในการออกแบบเทคนิคการแสดงในการสร้างสรรค์ผลงานในครั้ง นี้ ผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญกับการฉายภาพเทียบเท่ากับการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ โดยการออกแบบ การฉายภาพสำหรับการแสดงมีสิ่งที่จะต้องคำนึงถึงดังต่อไปนี้

ก. การแสดงแต่ละช่วงควรใช้รูปแบบการฉายภาพสำหรับการแสดงที่แตกต่างกันออกไปเพื่อนำเสนอความหลากหลาย เปลี่ยนมุมมองของผู้ชม และที่สำคัญที่สุดคือสร้างสรรค์ให้ลักษณะของภาพเป็นสื่อถึงเรื่องราวและบรรยากาศของการแสดงที่กลมกลืนกัน กับองค์ประกอบอื่น ๆ

ข. กระบวนการติดตั้ง ตำแหน่งของการวางอุปกรณ์ฉายภาพ อุปกรณ์จ่ายภาพ อุปกรณ์ควบคุมภาพ การวางสาย และจุดจ่ายไฟ ซึ่งเป็นข้อกำหนดที่สำคัญยิ่ง สำหรับการออกแบบในครั้งนี้

ค. ลักษณะทางกายภาพของตึกคณะศิลปกรรมศาสตร์ 1 และ 2 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย หลีบ มุม บันได เสา ประตู ทางเข้าทางออก ต่างก็เป็นข้อกำหนด และเงื่อนไขที่ผู้วิจัยจะต้องพิจารณาอย่างถี่ถ้วน

ง. พื้นที่ที่จะใช้ในการแสดงแต่ละช่วง พื้นที่สำหรับผู้ชม และการนำผู้ชมเคลื่อนที่ตามนักแสดงไปเรื่อง ๆ ทางเข้าทางออก และที่นั่งของผู้ชม ก็เป็นข้อกำหนด สำคัญที่ผู้วิจัยต้องคำนึงถึง ส่งผลต่อทั้งการออกแบบสถานที่ การออกแบบการฉายภาพสำหรับการ แสดง และการออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว

ดังนั้นเมื่อพิจารณาจากเงื่อนไข 4 ข้อข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้เลือกใช้ การใช้พื้นที่และการฉายภาพในงานวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ดังรายละเอียดต่อไปนี้ต่อไป

5.1 องค์ 1 ปลากัดในเหลี่ยม ช่วงที่ 1

มีรายละเอียดในการออกแบบองค์ประกอบทั้ง 2 ดังนี้

5.1.1 **พื้นที่ใช้แสดง** คือ บริเวณระหว่างเสา 2 ต้น หน้าตึกคณะศิลปกรรมศาสตร์ 1 จินตนาการนำเสนอพื้นที่ให้เป็นเหลี่ยมปลากัด 1 เหลี่ยม โดยให้ผู้ชมยืนชมอยู่ในบริเวณลานด้านหน้าตึกคณะศิลปกรรมศาสตร์ 1

5.1.2 **การฉายภาพสำหรับการแสดง** ใช้เครื่องฉายข้ามศีรษะ (Overhead Projector) วางด้านหน้าในระนาบตรงกันกับพื้นที่การแสดง วางเจลไฟสีฟ้า ทาบด้านบนกระจกฉายภาพของเครื่อง วางโหลน้ำที่ติดตั้งพัดลมเครื่องเล็ก ๆ ที่ฉายไปบนผิวน้ำ ซึ่งจะทำให้เกิดภาพของผิวน้ำที่กำลังเคลื่อนไหว ที่มีความเสมือนจริงฉายภาพให้เกิดภาพฉากของเหลี่ยมปลากัดที่ใส่น้ำไว้ ให้นักแสดงอยู่ด้านใน ซึ่งในช่วงนี้การฉายภาพทำหน้าที่เป็นแสงประกอบการแสดงอีกด้วย



ภาพที่ 15 ภาพพื้นที่ระหว่างเสา 2 ต้น หน้าตึกคณะศิลปกรรมศาสตร์ 1
จินตนาการนำเสนอพื้นที่ให้เป็นโหลปลากัด 1 เหลี่ยม

ที่มา: ผู้วิจัย

5.2 อองก์ 1 ปลากัดในเหลี่ยม ช่วงที่ 2

5.2.1 พื้นที่ที่ใช้แสดง คือ บริเวณห้องแดงทางเชื่อม

ระหว่างตึกศิลปกรรมศาสตร์ 1 และ 2 นักแสดงของอองก์ 1 จะจบการแสดงช่วงแรกและนำทางให้ผู้ชมเดินตามนักแสดงจากบริเวณหน้าคณะฯ เข้าไปสู่ห้องแดง ซึ่งทางเข้าจะมีการใช้ผ้าสีดำกันไว้ฝั่งหนึ่งเพื่อจัดเป็นส่วนควบคุมการฉายภาพ ผู้ชมเดินตามนักแสดงเข้าไปด้านในได้ฝั่งเดียว นักแสดงจะหยุดอยู่กลางห้อง เคลื่อนไหวเหมือนการเคลื่อนไหวในช่วงที่ 1 เสมือนว่าปลาตัวเดิม แต่เปลี่ยนเหลี่ยมให้เป็นเหลี่ยมที่ใหญ่กว่า แต่ห้องแดงจะเป็นชั้นวางเหลี่ยมปลากัดในจินตนาการของผู้วิจัย ซึ่งนำเสนอภาพนั้นด้วยเทคนิคการฉายภาพระบบแมปปิง ผู้ชมจะเดินผ่านจากห้องนี้ไปสู่พื้นที่แสดงในอองก์ต่อไปโดยไม่จำเป็นต้องหยุดยืน

การเคลื่อนกลุ่มผู้ชมตามการเปลี่ยนพื้นที่ของการแสดง เป็นรูปแบบการแสดงในยุคหลังสมัยใหม่ ซึ่งถูกริเริ่มโดย เมเรดิธ มังก์ (Meredith Monk) ใน การแสดงที่ชื่อว่า เวสเซล (Vessel) ที่จัดแสดงในปี ค.ศ. 1971 ซึ่งมังก์ได้ผสมผสานการนำเสนอ การเคลื่อนไหว แสง เครื่องแต่งกาย ภาพยนตร์ เสียง และสิ่งแวดล้อมเข้าด้วยกันในการแสดงนี้ดังเช่นที่ อารอนสัน ได้รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการแสดงชุดนี้ไว้ดังนี้

เวสเซล (Vessel) เป็นการแสดงที่แบ่งออกเป็น 3 ส่วน แสดงภายในเวลา 2 ชั่วโมง ส่วนแรกจัดแสดงขึ้นในห้องเก็บของใต้หลังคาของบ้านของมังก์ แล้วพาผู้ชมขึ้นรถเดินทางไปยังโรงรถที่จัดเป็นพื้นที่สำหรับการแสดงในส่วนที่ 2 การแสดงส่วนที่ 3 เกิดขึ้นในคืนต่อมาที่ลานจอดรถ มังก์เป็นผู้ออกแบบสร้างสรรค์คนแรกที่ตั้งชื่อรูปแบบการแสดงในพื้นที่เฉพาะ (Specific Sites) (Aronson, 2004: 549)

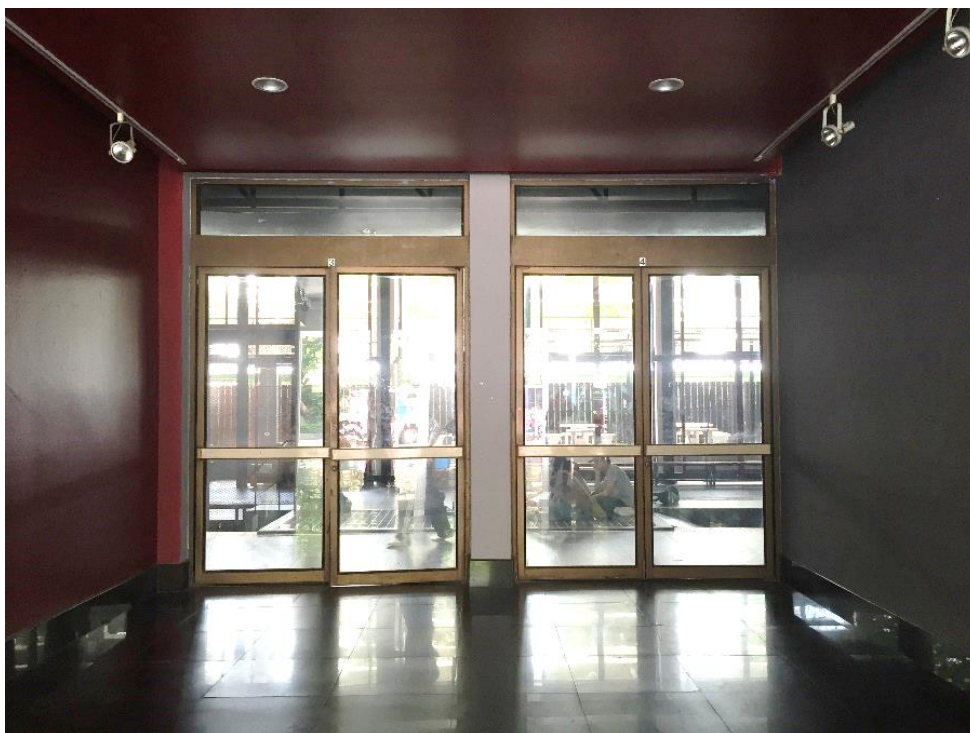
นอกจากการแสดงชุด เวสเซล “มังก์ยังได้จัดการแสดงอีกชุดที่เคลื่อนผู้ชมตามการแสดงไปตามส่วนต่าง ๆ ของพิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์ทางธรรมชาติของอเมริกา (the American Museum of Natural History) อีกด้วย” (Aronson, 2004: 549) ซึ่งเป็นตัวอย่างให้ผู้วิจัย เห็นความเป็นไปได้ของการเปลี่ยนพื้นที่การแสดงของนักแสดง เปลี่ยนพื้นที่ชมการแสดงของผู้ชม โดยการเคลื่อนย้ายผู้ชมไปชมการแสดงยังจุดต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง

5.2.2 การฉายภาพประกอบการแสดง ใช้เครื่องฉายภาพ

(Projector) จำนวน 2 เครื่อง วางให้ได้ระยะในการฉายภาพเป็นแนวเส้นตรงเฉียงไขว้กันจากทางด้านขวาและซ้าย ฉายภาพเข้ากระฉากที่ประตูกระจกที่จะเปิดไปสู่โถงตึกคณะศิลปกรรม 2 ทั้ง 2 ฝั่ง กระฉากประตูถูกแบ่งออกเป็นช่องสี่เหลี่ยมบานละ 2 ช่อง ในเมื่อมีประตู 4 บาน เท่ากับผู้วิจัยสามารถฉายภาพของเหล็มปลากัดจำนวน 8 เหล็ม ซึ่งในแต่ละเหล็มมีปลากัดหางยาวที่มีสีสันแตกต่างกัน เหล็มละ 1 ตัว เป็นการจำลองภาพชั้นวางเหล็มปลากัดที่มีปลากัดหลากสีให้ได้ชม การฉายภาพใช้การฉายภาพระบบแมปปิ้ง ซึ่งคือการฉายภาพลงบนพื้นที่ที่ไม่เรียบผ่านโปรแกรมควบคุม โดยมีระยะฉายจากเหนือศีรษะผู้ชมไปสู่กำแพง เพื่อไม่ให้เกิดเงาของผู้ชมบนกำแพง



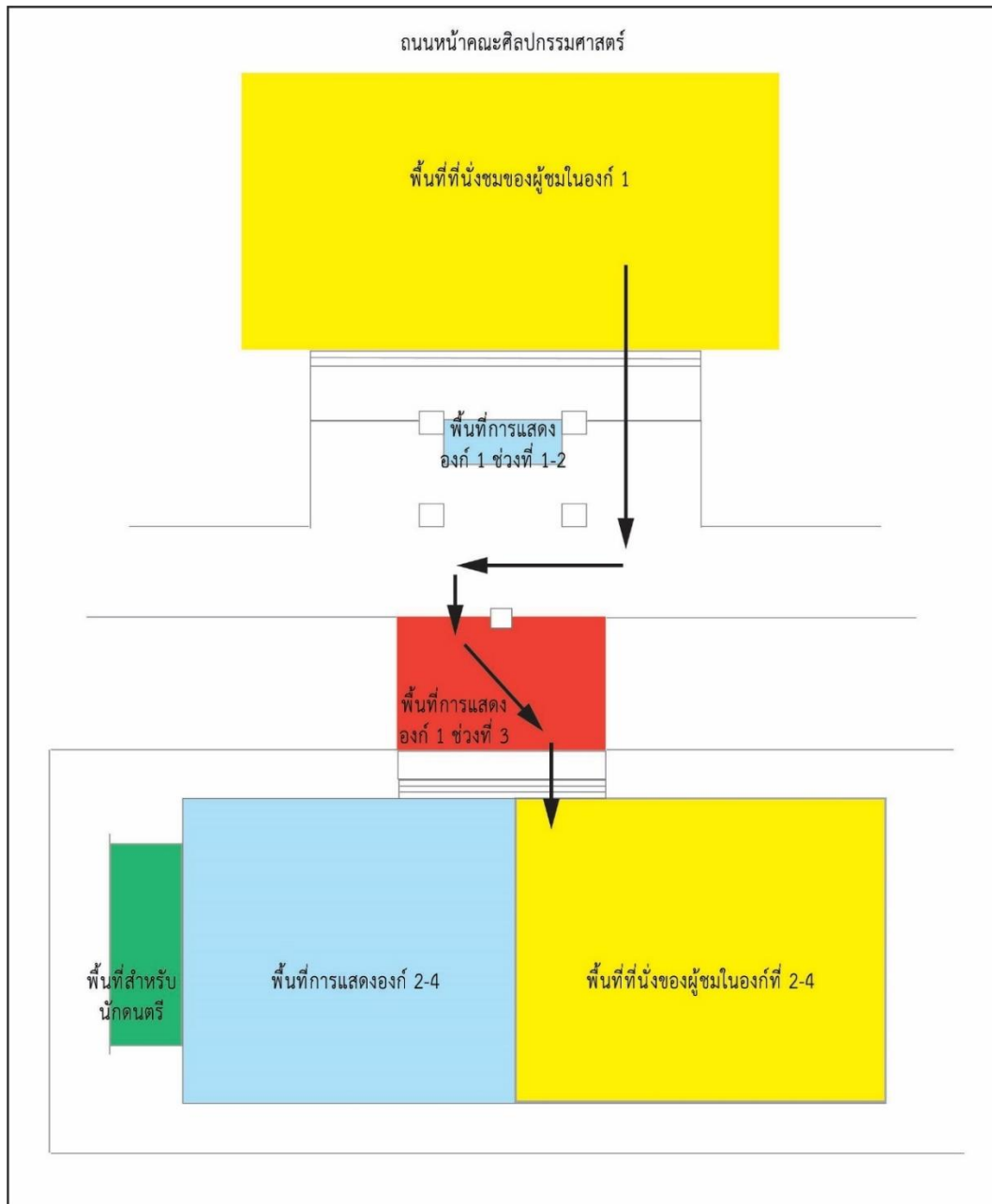
ภาพที่ 16 ภาพด้านหน้าห้องแดงทางเชื่อมระหว่างตึกศิลปกรรมศาสตร์ 1 และ 2
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 17 ภาพภายในห้องแดงทางเชื่อมระหว่างตึกศิลปกรรมศาสตร์ 1 และ 2
ภายในห้องจะฉายภาพลงไปในบานประตูกระจกเป็นโหลปลากัด จำนวน 8 โหล

ที่มา: ผู้วิจัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



ภาพที่ 18 ภาพแผนผังการใช้พื้นที่บริเวณคณะศิลปกรรมศาสตร์ในการแสดงแต่ละช่วง
และทางเดินของผู้ชม

ที่มา: ผู้วิจัย

5.3 องค์ 2 ลักษณะการเคลื่อนไหวในน้ำของปลาปัก

5.3.1 **พื้นที่ใช้แสดง** คือ บริเวณโถงชั้น 1 ตึกคณะศิลปกรรมศาสตร์ 2 โดยจัดวางที่นั่งของผู้ชมหันหน้าไปทางด้านห้องน้ำ มีการติดตั้งชั้นบันไดให้ผู้ชมนั่งลดหลั่นกันไปชมได้สะดวก พื้นที่การแสดงคือบริเวณพื้นของห้องโถง มีการปูพื้นเวทีด้วยเสื่อน้ำมันรองด้วยพองน้ำ เพื่อให้นักแสดงเคลื่อนไหวได้อย่างปลอดภัย และไม่ลื่น

5.3.2 **การฉายภาพสำหรับการแสดง** ใช้เทคนิคพิเศษในการสร้างภาพจากการฉายภาพให้เกิดภาพของปลาปักที่เคลื่อนไหวบนผิวน้ำ โดยผู้ชมจะเห็นตัวปลาปักหรือนักแสดงเฉพาะบริเวณที่แสงส่องไปถึง โดยการปล่อยน้ำแข็งแห้งทั่วพื้นที่เวทีจนเป็นเหมือนผิวน้ำ ใช้ไฟโปรไฟล์ (Profile Light) 2 โคม ที่ติดโกโบ (Gobo) บังเลนส์ไฟ เพื่อบังคับลำแสงให้มีความกว้างแค่ประมาณ 2 นิ้วที่หน้าเลนส์ ทำให้ผู้ชมจะมองเห็นที่ความกว้างแค่ประมาณ 30 เซนติเมตร ในระยะความสูงประมาณจากสะโพกถึงเข่าของนักแสดง ไฟ 2 โคมนี้จะฉายจากด้านหลังพื้นที่การแสดงในมุมเฉียงพุ่งขึ้นมาด้านหน้า ในองศาที่ต่างกันเพื่อให้ทั่วถึงทั้งพื้นที่ เหมือนเป็นไฟตัดหมอกของรถยนต์ สร้างให้เกิดภาพเสมือนกับผิวน้ำ ที่มีนักแสดงจะเป็นปลาแหวกว่ายอยู่ในน้ำ



ภาพที่ 19 ภาพบริเวณโถงชั้น 1 ตึกคณะศิลปกรรมศาสตร์ 2

ถ่ายจากมุมมองของผู้ชมหันหน้าเข้าหาเวที

ที่มา: ผู้วิจัย

5.4 องค์ 3 ฉายฉายปลากัด

5.4.1 **พื้นที่ใช้แสดง** คือ บริเวณโถงชั้น 1 ตึกคณะศิลปกรรมศาสตร์ 2 เช่นเดิม มีการเลื่อนฉากผ้าโปร่งสีน้ำเงินเทาจำนวน 4 ชั้นเข้ามาบนเวที เพื่อใช้เป็นจอรับภาพ

5.4.2 **การฉายภาพสำหรับการแสดง** ใช้เครื่องฉายภาพ (Projector) ฉายภาพเคลื่อนไหวที่ถ่ายทำและตัดต่อขึ้นเป็นพิเศษ เป็นภาพส่วนประกอบต่าง ๆ ของปลากัดที่กำลังจะพองตัว เคลื่อนที่ หมุนวน ลอยไปมารอบ ๆ นักแสดง เสมือนเป็นแขน ขา ของนักแสดง สร้างภาพการแสดงให้ผู้ชมเห็นภาพของนักแสดงที่กำลังจะแปลงร่างไปเป็นปลากัดที่มีพฤติกรรมรุกราน พองตัว ด้วยความภูมิใจในความงามของสรีระ ความแข็งแกร่งของตนเองอย่างซ้า ๆ จนกระทั่งสิ่งเร้า คือภาพปลาตัวอื่นหายไปจากพื้นที่แสดง เป็นการจบการแสดงองค์ 3



ภาพที่ 20 ภาพจากการทดลองฉายภาพส่วนประกอบของปลากัดที่ผ่านการตัดต่อเบื้องต้น
ลงบนนักแสดง
ที่มา: ผู้วิจัย

5.5 องค์ 4 พุทธกรรมรุกราน

5.5.1 **พื้นที่ใช้แสดง** คือ บริเวณโถงชั้น 1 ตึกคณะศิลปกรรมศาสตร์ 2 เช่นเดิม มีการเลื่อนฉากผ้าโปร่งสีน้ำเงินเทาพับออกไปที่เดิม

5.5.2 **การฉายภาพสำหรับการแสดง** ตามที่ได้ชี้แจงไว้แล้วในบทที่ 2 ว่าพุทธกรรมการรุกรานแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ พุทธกรรมก่อนการต่อสู้ พุทธกรรมในช่วงที่ถูกตีมาไว้ในเหลี่ยมเดียวกันการต่อสู้จึงเริ่มขึ้น จนกระทั่งมีผู้ชนะและผู้แพ้ การแสดงในช่วงนี้จะจำลองพุทธกรรมของปลากัดทั้ง 3 ช่วง การฉายภาพจะฉายเพื่อสร้างบรรยากาศโดยใช้ไฟฉายจากด้านหลังบริเวณชั้น 2 ทะลุกระจกลงมาใช้โคมไฟบีบลำแสงให้เห็นเป็นพื้นที่สี่เหลี่ยม 2 ส่วน ซึ่งก็คือเหลี่ยมปลากัด 2 เหลี่ยมที่วางอยู่ชิดกัน เมื่อปลา 2 ตัวถูกตีกลงมาในเหลี่ยมเดียวกัน การต่อสู้เริ่มขึ้น เปลี่ยนไฟจากโคมไฟให้เป็นวงกลมตรงกลางวงเดียว ฉายภาพจากเครื่องฉายสไลด์ทางด้านหลังเวทีเข้าตัวนักแสดงให้เกิดเป็นลวดลายนามธรรม สีสด เพื่อเป็นการสร้างบรรยากาศของสนามต่อสู้ จนกระทั่งมีผู้แพ้ ภาพจากสไลด์จึงสิ้นสุดลง

ด้วยข้อจำกัดด้านงบประมาณ ผู้วิจัยจึงไม่สามารถติดตั้งเครื่องฉายภาพได้ จนกว่าจะถึงการปฏิบัติการครั้งที่ 5 แต่จะมีการทดลองอุปกรณ์ต่าง ๆ เท่าที่สามารถทำได้ ในช่วงแรกของการปฏิบัติการนี้ผู้วิจัยจะได้ทำการถ่ายทำภาพเคลื่อนไหวของปลากัด และภาพกราฟฟิกรอื่น ๆ ตามที่ได้ออกแบบไว้ข้างต้น เพื่อใช้ทดลองในการปฏิบัติการครั้งต่อ ๆ ไป

6) สรุปการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 1

จากการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 1 ประกอบไปด้วยองค์ประกอบในการทดลองขั้นตอนต่าง ๆ 6 ขั้นตอน ได้แก่ การออกแบบบทการแสดง การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบลีลานาฏศิลป์ การออกแบบเสียง การออกแบบการฉายภาพสำหรับการแสดง และการออกแบบสถานที่แสดง ผู้วิจัยขอสรุปโครงสร้างบทและการออกแบบลีลาไว้เป็นตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4 ภาพการแสดงโดยเรียงลำดับตั้งแต่ต้นจนจบในการปฏิบัติการครั้งที่ 1
ที่มาของภาพและตาราง: ผู้วิจัย

บทการ แสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่นๆ
องก์ 1 ช่วงที่ 1	 <p>ภาพการเตรียมพร้อมของนักแสดงก่อนที่จะเริ่มการแสดง</p>	องก์ 1 ปลากัดใน เหลี่ยม นำเสนอลักษณะ ของปลากัดที่อยู่ เคลื่อนไหวช้า ๆ
	 <p>ภาพการเคลื่อนไหวจากข้อต่อหนึ่งไปอีกข้อต่อหนึ่ง ตามที่ได้ อธิบายไว้ในหน้า 113</p>	เคลื่อนไหวช้า ๆ ในมุมเหลี่ยม
	 <p>ภาพการเคลื่อนไหวจากข้อต่อหนึ่งไปอีกข้อต่อหนึ่งตามที่ได้ อธิบายไว้ในหน้า 113</p>	

บทการ แสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
องก์ 1 ช่วงที่ 1 (ต่อ)	 <p data-bbox="453 797 1118 837">ภาพการเปลี่ยนถ่ายน้ำหนักรจากขาซ้ายไปขวาพร้อมบิดตัว</p>	เพื่อให้เหมือน เคลื่อนไหวอยู่ใน น้ำ
	 <p data-bbox="453 1276 1086 1384">ภาพการบิดตัวกลับโดยการเปลี่ยนถ่ายน้ำหนักรจากขวา กลับมาขาซ้าย</p>	
	 <p data-bbox="453 1792 1054 1832">ภาพการเปลี่ยนถ่ายน้ำหนักรจากด้านหน้าไปยังด้านหลัง</p>	




บทการ แสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องก์ 1 ช่วงที่ 1 (ต่อ)</p>	 <p>ภาพการเปลี่ยนถ่ายน้ำหนักจากจุดหนึ่งไปอีกจุดหนึ่ง คือจากปลายเท้าไปส้นเท้า เพื่อให้เหมือนเคลื่อนไหวอยู่ในน้ำ</p>	<p>เพื่อให้เหมือนเคลื่อนไหวอยู่ในน้ำ</p>
	 <p>ภาพการเปลี่ยนถ่ายน้ำหนักจากจุดหนึ่งไปอีกจุดหนึ่ง จากน้ำหนักลงที่พื้นเป็นกดลงที่กำแพง</p>	
	 <p>ภาพการเปลี่ยนถ่ายน้ำหนักจากกำแพงฝั่งหนึ่งไปสู่อีกฝั่งหนึ่ง</p>	

บทการ แสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
องก์ 1 ช่วงที่ 1 (ต่อ)	 <p data-bbox="456 801 1134 925">ภาพการเปลี่ยนถ่ายน้ำหนักจากทิศหนึ่งไปสู่อีกทิศหนึ่งโดยการกลับตัวลงนอน ชี้เท้าขึ้นด้านบน</p>	
องก์ 1 ช่วงที่ 2	 <p data-bbox="456 1317 1134 1384">ภาพจากโจทย์ “ตื่น” ภาควิชาการศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย</p>  <p data-bbox="456 1765 1134 1832">ภาพจากโจทย์ “ตื่น”</p>	<p data-bbox="1153 936 1367 1115">การเคลื่อนไหว ตีความโจทย์ซึ่ง เป็นชุดคำ 7 คำ</p>

บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
องก์ 1 ช่วงที่ 2 (ต่อ)	 <p data-bbox="456 808 727 846">ภาพจากโจทย์ “สำรวจ”</p>	<p data-bbox="1158 427 1342 595">การเคลื่อนไหว ตีความโจทย์ซึ่ง เป็นชุดคำ 7 คำ</p>
	 <p data-bbox="456 1261 759 1299">ภาพจากโจทย์ “สร้างบ้าน”</p>	<p data-bbox="1158 880 1342 1171">นักแสดงตีความ โจทย์ จากท่าที่ สื่อถึงการตั้ง เสาเอกของบ้าน ใหม่</p>
	 <p data-bbox="456 1709 727 1747">ภาพจากโจทย์ “ว่ายน้ำ”</p>	

บทการ แสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
องก์ 1 ช่วงที่ 2 (ต่อ)	 <p data-bbox="456 808 687 853">ภาพจากโจทย์ “ฮุบ”</p>	การเคลื่อนไหว ตีความโจทย์ซึ่ง เป็นชุดคำ 7 คำ (ต่อเนื่อง)
	 <p data-bbox="456 1261 687 1305">ภาพจากโจทย์ “กิน”</p>	ท่าขณะกลืน อาหารลงท้อง
	 <p data-bbox="456 1713 911 1758">ภาพจากโจทย์ “ทำความสะอาดร่างกาย”</p>	

บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องก์ 1 ช่วงที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>ภาพจากโจทย์ “สำรวจ” ในรอบที่ 2</p>  <p>ภาพจากโจทย์ “ทำความสะอาดร่างกาย” รอบที่ 3</p>	<p>การเคลื่อนไหว ตีความโจทย์ซึ่ง เป็นชุดคำ 7 คำ (ต่อเนื่อง) เมื่อทำท่าจาก โจทย์ที่ 7 คำ ครบ 1 รอบแล้ว จะทำซ้ำอีก 2 รอบ และทำเร็ว ขึ้นตามลำดับ และเชื่อมทำให้ ลื่นไหลมาก ยิ่งขึ้น</p>
<p>องก์ 2 ช่วงที่ 1 (ต่อ)</p>	 <p>ภาพการใช้ชาตวัตซ์ขึ้นมาในอากาศ เปรียบเสมือนทางปลากัด</p>	<p>องก์ 2 ลักษณะ การเคลื่อนไหว ในน้ำของปลากัด นักแสดงจะ เคลื่อนไหวอยู่ใต้น้ำ น้ำแข็งแห้ง ตลอดการแสดง องก์นี้ ผู้ชมจะ มองเห็นได้เท่าที่ ระยะที่ไฟส่องถึง เท่านั้น</p>

บทการ แสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
องก์ 2 ช่วงที่ 1 (ต่อ)	 <p>ภาพการใช้ขาตัววัดขึ้นมาในอากาศ เปรียบเสมือนหางปลา</p>	<p>องก์ 2 ลักษณะ การเคลื่อนไหว ในน้ำของปลา</p> <p>นักแสดงจะ เคลื่อนไหวอยู่ใต้น้ำ ซึ่งแห้ง</p>
	 <p>ภาพการใช้ขาตัววัดขึ้นมาในอากาศ เปรียบเสมือนหางปลา (ต่อเนื่อง)</p>	<p>ตลอดการแสดง องก์นี้ ผู้ชมจะ มองเห็นได้เท่าที่ ระยะที่ไฟส่องถึง เท่านั้น</p>
	 <p>ภาพการใช้ขาตัววัดขึ้นมาในอากาศ เปรียบเสมือนหางปลา (ต่อเนื่อง)</p>	


บทการ แสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
องก์ 2 ช่วงที่ 1 (ต่อ)	 <p data-bbox="459 741 1131 853">ภาพลักษณะการเดินทางจากจุดที่ 1 ไปจุดที่ 2 โดยการสไลด์ หลบอยู่ใต้น้ำแข็งแห้ง ไม่ให้ผู้ชมมองเห็น</p>	องก์ 2 ลักษณะ การเคลื่อนไหว ในน้ำของปลา กัด
	 <p data-bbox="459 1223 1131 1335">ภาพการใช้ขาตัวตั้งขึ้นมาในอากาศ เปรียบเสมือนหางปลากัด ในจุดที่ 2</p>	นักแสดงจะ เคลื่อนไหวอยู่ใต้น้ำ แข็งแห้ง
	 <p data-bbox="459 1738 1131 1850">ภาพการใช้ขาตัวตั้งขึ้นมาในอากาศ เปรียบเสมือนหางปลากัด ในจุดที่ 2 กลับตัวเพื่อเปลี่ยนตำแหน่ง</p>	ตลอดการแสดง องก์นี้ ผู้ชมจะ มองเห็นได้เท่าที่ ระยะที่ไฟส่องถึง เท่านั้น


บทการ แสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
องก์ 2 ช่วงที่ 1 (ต่อ)	 <p data-bbox="456 831 1137 954">ภาพการหมุนตัวเดินทางเป็นเกลียว เพื่อเปลี่ยนทิศทางไปยังจุดที่ 3</p>  <p data-bbox="456 1312 1137 1435">ภาพลักษณะการกลิ้งเพื่อเปลี่ยนตำแหน่งไปจุดที่ 3 เพื่อซ่อนตัวอยู่ใต้น้ำแข็งแห้ง</p>	<p data-bbox="1166 432 1359 600">องก์ 2 ลักษณะการเคลื่อนไหวในน้ำของปลา กัด</p> <p data-bbox="1166 689 1359 857">นักแสดงจะเคลื่อนไหวอยู่ใต้น้ำแข็งแห้ง</p> <p data-bbox="1166 891 1359 925">ตลอดการแสดง</p> <p data-bbox="1166 947 1359 1182">องก์นี้ ผู้ชมจะมองเห็นได้เท่าที่ระยะที่ไฟส่องถึงเท่านั้น</p>
	 <p data-bbox="456 1827 1137 1939">ภาพการใช้ขาตัววัดขึ้นมาในอากาศ เปรียบเสมือนหางปลากัด ในจุดที่ 3</p>	

บทการ แสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องก์ 2 ช่วงที่ 1 (ต่อ)</p>	 <p>ภาพการเดินทางเปลี่ยนตำแหน่งด้วยการกลิ้งติดพื้นเช่นเดิม</p>	<p>องก์ 2 ลักษณะ การเคลื่อนไหว ในน้ำของปลา กัด</p> <p>นักแสดงจะ เคลื่อนไหวอยู่ใต้น้ำ แข็งแข็ง</p>
	 <p>ภาพการดีดตัวขึ้นจากพื้นเหมือนปลาขึ้นมาสู่อากาศ</p>	<p>ตลอดการแสดง องก์นี้ ผู้ชมจะ มองเห็นได้เท่าที่ ระยะที่ไฟส่องถึง เท่านั้น</p>
	 <p>ภาพการต่อการเคลื่อนไหวด้วยการพุ่งสไลด์เพื่อเดินทาง</p>	




บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องค์ 2 ช่วงที่ 1 (ต่อ)</p>	 <p>ภาพการใช้ขาตัวตั้งขึ้นมาในอากาศ เปรียบเสมือนหางปลา กัด เพื่อเปลี่ยนมุมในการเดินทาง</p>	<p>องค์ 2 ลักษณะ การเคลื่อนไหว ในน้ำของปลา กัด</p> <p>นักแสดงจะ เคลื่อนไหวอยู่ใต้น้ำ แข็งแรง</p> <p>ตลอดการแสดง</p>
	 <p>ภาพการใช้ขาตัวตั้ง เพื่อเปลี่ยนมุมในการเดินทาง โดยใช้แรงส่ง ตัวจากอีกฝั่ง อย่างต่อเนื่อง</p>	<p>องค์นี้ ผู้ชมจะ มองเห็นได้เท่าที่ ระยะที่ไฟส่องถึง เท่านั้น</p>
	 <p>ภาพการเดินทางเปลี่ยนตำแหน่งไปยังมุมขวาด้านหลังของพื้นที่การแสดง</p>	

บทการ แสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องก์ 2 ช่วงที่ 1 (ต่อ)</p>	 <p>ภาพท่าหมุนตัวเพื่อเดินทาง โดยใช้แรงผลักเป็นเกลียว (Spiral Turn)</p>  <p>ภาพการใช้ขาตวัดขึ้นมาในอากาศ เปรียบเสมือนหางปลาเพื่อเปลี่ยนมุมในการเดินทาง</p>	<p>องก์ 2 ลักษณะ การเคลื่อนไหว ในน้ำของปลา นักแสดงจะ เคลื่อนไหวอยู่ใต้น้ำ แข่งแข่ง ตลอดการแสดง องก์นี้ ผู้ชมจะ มองเห็นได้เท่าที่ ระยะที่ไฟส่องถึง เท่านั้น</p>
<p>องก์ 2 ช่วงที่ 2</p>	 <p>ภาพการใช้การก้าวเท้าแบบการเดินแทงโก้</p>	

บทการ แสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องก์ 2 ช่วงที่ 2 (ต่อ)</p>		<p>องก์ 2 ลักษณะ การเคลื่อนไหว ในน้ำของ ปลาที่ด</p>
		<p>นักแสดงจะ เคลื่อนไหวอยู่ใ้ น้ำแข็งแห่ง ตลอดการแสดง องก์นี้ ผู้ชมจะ มองเห็นได้เท่าที่ ระยะที่ไฟส่องถึง เท่านั้น</p>
		<p>ภาพการใช้การก้าวเท้าถอยหลังแบบการเดินแทงโก้</p>

บทการ แสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
องค์ 4 ช่วงที่ 1	 <p data-bbox="456 790 1086 831">ภาพนักแสดงจะเดินลงมาด้านหน้าของเวทีในพื้นที่ของตน</p>	<p data-bbox="1161 427 1353 658">องค์ 4 พฤติกรรม รุกรานของ ปลากัด</p> <p data-bbox="1161 741 1345 1115">พื้นที่บนเวทีจะ ถูกแบ่งออกเป็น 2 ฝั่งด้วย การฉายภาพ และไฟ ซึ่งจะ สว่างที่ละด้าน</p> <p data-bbox="1161 1198 1353 1706">ในครั้งที่ 1 จะ เป็นการ ออกแบบท่า เพียงแคในฝั่ง ซ้ายฝั่งเดียวก่อน ปลากัด 1 ตัวใน โหล ที่ว่ายไปมา อยู่ในโหล</p>
	 <p data-bbox="456 1178 1027 1218">ภาพนักแสดงเดินขึ้นด้านหลังของเวทีในพื้นที่ของตน</p>	
	 <p data-bbox="456 1581 1118 1688">ภาพการเคลื่อนไหวแบบเหตุและผล เมื่อโดนดึงร่างกายจะใช้ ส่วนที่โดนดึงขยับนำทาง ตามที่ได้อธิบายไว้ในหน้า 115</p>	

บทการ แสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องค์ 4 ช่วงที่ 1 (ต่อ)</p>	 <p>ภาพการเคลื่อนไหวแบบเหตุและผล แสดงการรับรู้ถึงการมีสิ่ง เร้าเข้ามาใกล้ของปลา กัด ด้วยการเคลื่อนไหวเหมือนได้ยิน เสียง</p>	<p>องค์ 4 พฤติกรรม รุกรานของ ปลา กัด</p> <p>แสดงการรับรู้ถึง การมีสิ่งเร้าเข้า มาใกล้ของ ปลา กัด</p>
	 <p>ภาพเมื่อมีสิ่งเร้าจึงมีความรู้สึก เกิดการสำรวจพื้นที่ของตัวเอง</p>	<p>เนื่องจากมีสิ่ง กระตุ้นเข้ามา ใกล้อาณาเขต ของตน</p>
	 <p>ภาพขณะที่ไฟในโหลของนักแสดงดับเพื่อเปิดไฟในโหลอีกใบ ด้านข้าง</p>	

บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องค์ 4 ช่วงที่ 1 (ต่อ)</p>	 <p>ภาพนักแสดงเริ่มมีปฏิริยาพฤติกรรมรุกราน การเคลื่อนไหวแบบเหตุและผล ตามที่ได้อธิบายไว้ในหน้า 118</p>	<p>องค์ 4 พฤติกรรม รุกรานของ ปลากัด</p> <p>แสดงการรับรู้ถึงการมีสิ่งร้ำเข้ามาใกล้ของ ปลากัด เนื่องจากมีสิ่ง กระตุ้นเข้ามา ใกล้อาณาเขต ของตน</p>
	 <p>ภาพการเคลื่อนไหวแบบเหตุและผล ต่อเนื่องจากแรงเหวี่ยง</p>	
	 <p>ภาพการเคลื่อนไหวแบบเหตุและผล แสดงการรับรู้ถึงการมีสิ่งร้ำเข้ามาใกล้ของปลากัด</p>	

บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องค์ 4 ช่วงที่ 1 (ต่อ)</p>	 <p>ภาพเมื่อปลากัดมองเห็นปลากัดตัวอื่นที่เข้ามาใกล้อาณาเขตของตน</p>	<p>องค์ 4 พฤติกรรม รุกรานของ ปลากัด</p> <p>แสดงการรับรู้ถึงการมีสิ่งรบกวนเข้ามาใกล้ของปลากัดเนื่องจากมีสิ่งกระตุ้นเข้ามาใกล้อาณาเขตของตน</p>

จากตารางภาพที่ผ่านมา แสดงให้เห็นว่าในการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยได้ออกแบบลีลานาฏยศิลป์ตามบทการแสดงใน องค์ 1 ช่วงที่ 1 และ 2, องค์ 2 ช่วงที่ 1 และ 2 และองค์ 4 ช่วงที่ 1 สำหรับนักแสดงคนเดียว ต่อจากนี้ผู้วิจัยจะขอสรุปประเด็นปัญหาที่พบและแนวทางในการปรับปรุงการสร้างสรรค์ผลงานการแสดง ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 5 ตารางสรุปปัญหาและแนวทางในการปรับปรุงการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ครั้งที่ 1
ที่มา: ผู้วิจัย

องค์ประกอบ นาฏยศิลป์	ปัญหาที่พบ	แนวทางการปรับปรุง
การออกแบบบท การแสดง	ความต่อเนื่องและกลมกลืน ของการเรียงโครงสร้างบทไม่ ดีนัก เนื่องจากพลังของ นักแสดงไม่เท่ากัน	ปรับปรุงและแก้ไขลำดับองค์ใน การแสดง
การคัดเลือกนักแสดง	นักแสดงทั้งหมดมีเวลาว่างไม่ พร้อมกัน ถึงแม้จะเป็นการ แสดงเดี่ยวในแต่ละองค์ก็ทำ ให้ไม่เห็นความต่อเนื่องของ การแสดงในขณะซ้อม	แก้ปัญหาด้วยการบันทึกวิดีโอ เพื่อให้นักแสดงดูการแสดงช่วง อื่น ๆ ที่ตนเองไม่ได้แสดง เพื่อ สร้างความเข้าใจในการแสดง ทั้งชุดร่วมกัน
การออกแบบสถานที่ แสดง	ผู้เชี่ยวชาญและอาจารย์ที่ ปรึกษาดังข้อสังเกตว่าบริเวณ หน้าห้องแดงมีพระบรมฉายา ลักษณะของพระบาทสมเด็จพระ พระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 5 ซึ่ง ดูแล้วเป็นองค์ประกอบที่ควร อยู่ตรงนั้นหรือไม่ เพราะ เปลี่ยนจุดรวมสายตาของ ผู้ชม	ลองติดต่อขอเคลื่อนย้าย หรือ รอสัญเหตุการณ์ขณะซ้อมการ แสดงในเวลาจริง (กลางคืน) จะเป็นจุดสนใจเหมือนในตอน กลางวันหรือไม่
การออกแบบการฉาย ภาพสำหรับการแสดง	เนื่องด้วยปัญหาทางด้านทุน ทรัพย์และความยุ่งยากใน ระบบการติดตั้ง ทำให้ไม่ สามารถซ้อมการแสดงพร้อม	ใช้อุปกรณ์ที่มีขนาดย่อมลงมา เพื่อทดลองดูภาพ รวมถึง ทดลองทำการฉายภาพเมื่อมี โอกาสโดยไม่จำเป็นว่าจะต้อง

องค์ประกอบ นาฏยศิลป์	ปัญหาที่พบ	แนวทางการปรับปรุง
	กับการฉายภาพได้ จนกว่า จะถึงการนำเสนอครั้งที่ 4	ฉายในการซ้อมหรือในสถานที่ จริงเท่านั้น
	อุปกรณ์การฉายภาพบาง ชนิดที่ผู้วิจัยต้องการนำมาใช้ เป็นอุปกรณ์ยุคเก่า อย่างเช่น เครื่องฉายสไลด์ ทำให้ผู้วิจัย ยังไม่แน่ใจว่าจะสามารถหา อุปกรณ์มาใช้ตามที่ได้ ออกแบบไว้หรือไม่	เตรียมออกแบบการฉายภาพ สำหรับการแสดงหลาย ๆ แบบ ไว้ล่วงหน้า ในกรณีที่ไม่ สามารถหาอุปกรณ์ได้ตามที่ได้ ออกแบบไว้

4.2.1.2 การปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ครั้งที่ 2

จากการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยได้พบปัญหาและเสนอแนวทางการแก้ไขปรับปรุงเบื้องต้นเพื่อที่จะได้แก้ปัญหาในการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ครั้งที่ 2 ซึ่งมีหลายองค์ประกอบที่ผู้วิจัยจะคงไว้เช่นในการปฏิบัติการครั้งที่ 1 แล้วนำเสนอเฉพาะส่วนที่มีการเปลี่ยนแปลง เพิ่มเติม และปรับปรุงเท่านั้น ในการปฏิบัติการสร้างสรรค์ครั้งนี้ส่วนที่จะทำการแก้ไขและสร้างสรรค์เพิ่มเติม ได้แก่ การแก้ไขบทการแสดงโดยการปรับปรุงโครงสร้างการออกแบบลีลานาฏยศิลป์เพิ่มเติมจากครั้งที่ 1 การออกแบบการฉายภาพสำหรับการแสดง และการออกแบบสถานที่แสดง

1) การออกแบบบทการแสดงครั้งที่ 2

เมื่อเริ่มปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ 1 ทำให้ผู้วิจัยเห็นปัญหาของโครงสร้างบทการแสดงที่ได้วางไว้ เนื่องจากว่าการจบการแสดงทั้งหมดด้วย “พฤติกรรมรุกราน” ทำให้การแสดงมีโครงเรื่องที่จบลงอย่างเป็นปัญหา และเมื่อเรียงตามลักษณะของลีลา รูปแบบของดนตรี และรูปแบบของการฉายภาพสำหรับการแสดงแล้วไม่ต่อเนื่องและไม่ชัดเจนเท่าที่ควร การนำ

เนื้อหาการแสดงไปสู่จุดสูงสุดของโครงเรื่อง ในศิลปะการแสดงหรือดุริยางค์ศิลป์เรียกว่า เครซเซนโด (Crescendo) ซึ่งหมายความว่า “การค่อย ๆ ดั่งขึ้น หรือมีพลังมากขึ้นเรื่อย ๆ ตามระยะเวลาของการแสดง” (Love, 1997: 20) ซึ่งระหว่างกระบวนการพัฒนาการแสดงจำเป็นที่จะต้องมีการพัฒนาบทตามที่ผู้สร้างสรรค์เห็นสมควร ดังเช่นที่ มัทนี รัตน์ ได้แสดงทัศนะเกี่ยวกับ การพัฒนาบทสำหรับการแสดงไว้ว่า

ในการตัดแปลงบทละคร ผู้ตัดแปลงหรือผู้กำกับการแสดงอาจเน้นแนวความคิดหลักเดิมตามการตีความ (Interpretation) ของตน ทั้งนี้ต้องมีความเป็นไปได้ สมเหตุสมผล และในการซ้อมละครก็ควรอธิบายให้ผู้แสดงทราบถึงจุดมุ่งหมาย (Objective) เพื่อให้สามารถดึงทุกจุดมาที่จุดศูนย์กลางที่แนวความคิดใหม่ (มัทนี รัตน์, 2546: 41)

ผู้วิจัยจึงได้สลับโครงสร้างบทการแสดง โดยองก์ 1 และองก์ 2 ยังเรียงลำดับตามเดิม แล้วสลับลำดับระหว่างองก์ 3 และ 4 จากโครงสร้างบทการแสดงเดิม แล้วเพิ่มเติมองก์ 5 ด้วยการนำองก์ 2 กลับมาแสดงอีกครั้งให้เป็นบทสรุปของการแสดง โดยสรุปแล้วโครงสร้างบทการแสดงในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

องก์ 1 ปลากัดในเหลี่ยม นำเสนอรูปแบบของการเลี้ยงปลากัดในเหลี่ยมสำหรับการเลี้ยงปลากัดแบบสวยงาม ปลากัดที่แข็งแรงมีสุขภาพดี จะอยู่เฉย ๆ ตามมุมหรือเคลื่อนที่ช้า ๆ รอบภาชนะที่ใช้เลี้ยง กินอาหาร และก่อหวอด หรือร้องเพื่อรอรองรับไข่ในการผสมพันธุ์ เปรียบเทียบเหมือนกับการสร้างบ้านนั่นเอง

องก์ 2 ลักษณะการเคลื่อนไหวในน้ำของปลากัด สร้างสรรค์จินตภาพแสดงให้เห็นอาการของปลากัดที่ว่ายน้ำ แล้วจำเป็นจะต้องขึ้นมาสู้อากาศที่ผิวน้ำหายใจ

องก์ 3 พฤติกรรมรุกราน นำเสนอภาพปลากัดวัยรุ่น 2 ตัว ที่อยู่ในเหลี่ยมติด ๆ กัน เมื่อกระดากันเหลี่ยมถูกดึงออกทำให้ปลาต่างก็มองเห็นซึ่งกันและกัน พฤติกรรมรุกรานจึงเกิดขึ้นเนื่องจากการหวงอาณาเขตในครอบครองของตน ปลาทั้ง 2 ตัวต่างก็มีปฏิกิริยาของพฤติกรรมก่อนการต่อสู้ ต่อมาถูกตัดกมาไว้ในเหลี่ยมเดียวกันการต่อสู้จึงเริ่มขึ้นจนกระทั่งมีผู้ชนะและผู้แพ้

องค์ 4 ฉุยฉายปลากัด ฉุยฉายตามแนวคิดนาฏศิลป์ไทยคือลีลาการร่ายรำขณะที่ตัวละครเกิดความภาคภูมิใจที่สามารถแปลงกาย หรือแต่งกายได้อย่างงดงาม ผู้วิจัยจึงนำแนวความคิดของการรำฉุยฉายมาใช้กับปลากัดซึ่งเป็นปลาไทย มีกิริยาเฉพาะตัวคือการพองตัวเมื่อเห็นเงาของตนเอง และเห็นปลาตัวอื่น ประหนึ่งการส่องกระจกแล้วมีความหยิ่งยโส ภูมิใจในตัวเอง ยิ่งเห็น ยิ่งนาน ยิ่งพองตัวมากขึ้นไปเรื่อย ๆ เหมือนคนไม่รู้จักพอ ซึ่งการตีความนี้ได้รับแรงบันดาลใจมาจากคำแนะนำของ ภัทรราตรี มีชูธน ซึ่งได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับมุมมองในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากแนวคิดปลากัดที่ผู้วิจัยได้รวบรวมความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในบทที่ 2 หน้า 62-63

องค์ 5 ปลากัดในน้ำ ผู้วิจัยพิจารณาย้อนกลับมาที่องค์ 2 โดยการใช้ท่าทางการเคลื่อนไหวแบบเดิม แสดงให้เห็นถึงวงจรชีวิตของปลากัดที่สั้น แต่มีบทบาทในฐานะสัตว์เศรษฐกิจของไทย

โดยจะได้ทำการออกแบบองค์ประกอบอื่น ๆ ตามโครงสร้างบทดังกล่าวต่อไป

2) การออกแบบลีลานาฏศิลป์ครั้งที่ 2

การออกแบบลีลานาฏศิลป์ในการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 2 นี้ ผู้วิจัยยังคงให้ความสนใจกับการออกแบบลีลานาฏศิลป์ในองค์ 1 องค์ 2 และองค์ 3 ซึ่งต่างก็เป็นองค์ที่ได้เริ่มสร้างสรรค์ไว้ในการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 1 เพื่อสร้างความต่อเนื่องให้การสร้างสรรค์ และออกแบบการแสดงให้เชื่อมต่อกัน ผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุงลีลาการเคลื่อนไหวของนักแสดงในทุกองค์ที่ได้ออกแบบไว้แล้ว ด้วยการลดทอน และเน้นท่าทางที่ต้องการนำเสนอเพื่อสื่อถึงเรื่องราวและแนวคิดให้ชัดเจนยิ่งขึ้นโดย สมพร พุราจ ได้กล่าวถึง การลดทอนท่าทางการเคลื่อนไหวให้เรียบง่ายในการแสดง ไว้ดังนี้

ในการแสดงนักแสดงต้องรู้จักตัดทอนรายละเอียดของการใช้ท่าทางการเคลื่อนไหว การทำอะไรซ้ำ ๆ ที่ฟุ่มเฟือยออกไป นำแต่หัวใจของท่าทางการเคลื่อนไหวที่เรียบง่าย ชัดเจน ไม่ซับซ้อน เพื่อผลักให้ท่าที่มีความหมาย และท่าที่เป็นสัญลักษณ์ที่นักแสดงต้องการแสดงออกให้โดดเด่นขึ้นมา นักแสดงจะต้องรู้จักเลือกใช้เฉพาะท่าที่ต้องการจริง ๆ การเลือกท่าที่เฉพาะเจาะจงเหล่านี้ไม่ได้ขึ้นอยู่กับพื้นที่แสดงว่าเล็กหรือใหญ่แค่ไหน แต่อยู่ที่ความหมาย ขั้นตอนของ

การสร้างสัญลักษณ์ของท่า คือ นักแสดงต้องรู้ความต้องการของตัวแสดงหรือสิ่งที่แสดงว่าคืออะไร จะสร้างเป็นท่าและการเคลื่อนไหวทำได้อย่างไร นำท่าที่ชัดเจนที่สุดออกมาก่อนมาขยาย เพื่อให้ให้เห็นรายละเอียด ประกอบท่าขึ้นใหม่ ดังนั้นการตัดทอนจึงไม่ได้แปลว่า ละทิ้ง หรือไม่แสดง แต่เป็นการเลือกเฟ้นและเก็บท่าที่เป็นหัวใจเอาไว้ แล้วนำมาแสดงให้เห็นอย่างอ้อม ๆ (สมพร พูراج, 2554: 75)

เป็นเรื่องปกติที่เมื่อนักแสดงได้ทำการฝึกซ้อม ฝึกฝนทำความเข้าใจกับลีลาการเคลื่อนไหวมากขึ้น ให้ความรู้เกี่ยวกับการเชื่อมท่าและผู้วิจัยได้แนะนำการใส่น้ำหนักในการเคลื่อนไหวหรือให้จุดเน้นแก่นักแสดง ทำให้ทั้งผู้วิจัยและนักแสดงเองต่างรู้สึกถึงความเป็นไปได้ในการพัฒนาท่าทางการเดินในส่วนต่าง ๆ ของการแสดงที่ได้ออกแบบไปแล้วในครั้งก่อน รวมถึงการพัฒนาเพิ่มในครั้งที่ 2 นี้ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

2.1 องค์ 1 ปลากัดในเหลี่ยม จากการออกแบบลีลาครั้งเดิมผู้วิจัยได้คงท่าทางของช่วงที่ 1 ไว้ทั้งหมด แต่ได้เน้นนักแสดงในเรื่องของจังหวะและน้ำหนักในการเคลื่อนไหว เนื่องจากปลากัดเวลาอยู่ตัวเดียวจะเป็นปลาที่นิ่งมาก ซึ่งในภาษาของผู้เลี้ยงปลากัดจะเรียกว่า “ยืนน้ำ” คือพองตัวหรือลอยตัวอยู่นิ่ง ๆ โดยมีการขยับน้อยมาก ผู้วิจัยจึงต้องการจะนำเสนอเกียรยานี้ในช่วงเปิดการแสดง จึงให้นักแสดงเคลื่อนไหวช้าที่สุดเท่าที่จะช้าได้เพื่อแสดงถึงความนิ่งของปลากัด

ในช่วงที่ 2 การเคลื่อนไหวจากการตีโจทย์ท่าทางตามธรรมชาติ ผู้วิจัยคงการเรียงร้อยท่าทุกอย่างไว้ดังเช่นในการปฏิบัติครั้งที่ 1 เพียงแค่ทำเพียงรอบเดียว ไม่ได้ทำ 3 รอบอย่างในการทดลองครั้งก่อน แต่ทำการออกแบบการเคลื่อนไหวต่อโดยผู้วิจัยได้เพิ่มอุปกรณ์การแสดงในการแสดงช่วงนี้ ได้แก่ ที่เป่าลูกโป่งพองสบู่



ภาพที่ 21 ภาพอุปกรณ์ประกอบการแสดงที่เป่าลูกโป่งฟองสบู่

ที่มา: ผู้วิจัย

โดยที่เป่าลูกโป่งที่ผู้วิจัยใช้เป็นน้ำยาสูตรพิเศษที่ผสมกาวลงไปด้วย ดังนั้นลูกโป่งจะอยู่ได้นานเป็นพิเศษกว่าฟองสบู่ธรรมดา อีกทั้งมีขนาดเล็กทำให้สามารถวางเตรียม แอปไว้โดยไม่มีที่สังเกตได้ ผู้วิจัยให้นักแสดงเป่าฟองสบู่ไปในขณะที่ทำท่าจากองค์ 1 ช่วงที่ 1 อีกครั้ง เพื่อแสดงกิริยาของปลากัดที่ทำการ “ก่อหวอด” อภิวัฒน์ สารพันธ์ุ ได้อธิบายเรื่องหวอดปลากัด ไว้ดังต่อไปนี้

หวอดปลากัด มีลักษณะคล้ายกับน้ำลายของคนเรานั่นเอง ไม่มีผิด โดยมันจะพ่นน้ำลายของมันเองรวมกันเข้ามาก ๆ จนเป็นฟองสูงพอสมควร (เหนือน้ำขึ้นมา) หวดย่อมมีความสำคัญแก่ปลากัดเป็นอันมากเลยทีเดียวเพราะหวอดเป็น รัง หรือ ที่อยู่อาศัย ของปลากัด ปกติน้ำลายของปลากัดที่มันพ่นออกมาเนี่ย จะมีความเหนียวมาก เมื่อเป็นฟองเกาะกันมันจึงสามารถอยู่ในสภาพเช่นนั้นได้นานหลายสิบวันเลยทีเดียว จนกว่าจะมีคนหรือสัตว์อื่นไปรบกวนหรือทำลาย (อภิวัฒน์ สารพันธ์ุ, 2509, 156)

ผู้วิจัยจึงใช้การเป่าฟองสบู่เพื่อสื่อให้เห็นถึง “หวอด” ที่ถูกเป่าโดยนักแสดง จบการเคลื่อนไหวด้วยท่าทางการพองตัวของปลากัดซึ่งแสดงให้เห็นนิสัยของปลาที่สามารถมีพฤติกรรมรุกรานได้อยู่เสมอ



ภาพที่ 22 ภาพนักแสดงขณะทำการทดลองที่เป่าลูกโป่งพองสบู่

ที่มา: ผู้วิจัย

ดังนั้นโครงสร้างของลีลานาฏศิลป์ในองค์ 1 จะมีลำดับดังนี้

- ก) ช่วงที่ 1 การเคลื่อนที่แบบนิ่งของปลากัดที่มุมหนึ่งของเหลี่ยม เสมือนลอยอยู่ในน้ำ
- ข) ช่วงที่ 2 ท่าทางการเคลื่อนไหวจากธรรมชาติของปลากัด
- ค) กลับมาซ้ำช่วงที่ 1 อีกครั้งแต่เคลื่อนไหวใหญ่และเร็วขึ้นพร้อมกับเป่าพองสบู่ไปด้วย
- ง) จบลงด้วยการพองตัวของปลากัด

หลังจากนั้นจะนำไปสู่ช่วงที่ 3 หรือช่วงเชื่อมการแสดงนำไปสู่การแสดงองค์ 1 ช่วงที่ 3 ที่จะนำผู้ชมตามนักแสดงที่เป่าพองสบู่ไปยังห้องแดงทางเชื่อมไปสู่ที่จัดการแสดงหลักเพื่อเดินผ่านการฉายภาพประกอบการแสดง ซึ่งจะพัฒนาต่อในการปฏิบัติการครั้งที่ 3 ต่อไป

2.2 องค์ 2 ลักษณะการเคลื่อนไหวในน้ำของปลากัด ตามที่ได้ ออกแบบลีลาการแสดงในองค์นี้ไปแล้วทั้ง 2 ช่วงในการปฏิบัติครั้งที่ 1 นั้น ในครั้งที่ 2 นี้ ผู้วิจัยได้ ขยายความยาว เพิ่มรายละเอียดของท่าทางทั้ง 2 ช่วง และแก้ไขรายละเอียดด้านเทคนิคการเดิน เช่น วิธีเชื่อมต่อท่า หรือการถ่ายน้ำหนัก โดยสามารถสรุปลีลาการแสดงในองค์ 2 ได้ดังนี้

ก) ช่วงที่ 1 การเคลื่อนไหวของปลาที่เฉียบคม แต่ไม่เห็นตัวปลา ผู้ชมจะเห็นแต่หางปลา หรือขานักแสดงที่ตัวดำไปมาเหนือน้ำแข็งแข็ง มีบ้างบางครั้งให้เห็นช่วงลำตัว หรือเห็นทั้งตัวในช่วงเชื่อมจุด การเคลื่อนไหวที่ใช้ประกอบไปด้วย การกลับเท้าขึ้นในอากาศ การกลิ้ง ท่าเคลื่อนไหวบนพื้นแบบนาฏศิลป์ร่วมสมัย ท่าการหมุนเป็นเกลียวในหลาย ๆ ระดับ รวมไปถึงหมุนเปลี่ยนระดับจากบนสู่ล่าง หรือล่างสู่บน และท่าตัวดำเท้าแบบต่าง ๆ

ข) ช่วงที่ 2 การเคลื่อนไหวของขาของมนุษย์เสมือนหางปลากัด ด้วยในความเป็นจริงแล้ว จากการสังเกตการณ์ของผู้วิจัย ปลากัดจะมีอาการสั่นตัว เขย่าหาง หางของปลาจะสั่นพลิวอยู่เป็นระยะ ผู้วิจัยจึงใช้การก้าวเท้าแบบจิ้งหะแวงโก้นีลีสาคที่รวดเร็ว มาเสริมท่าการไขว้ขาแบบรวดเร็ว นอกจากนี้จะนำมาใช้เนื่องจากการเดินแทงโก้สร้างความรู้สึกของการต่อสู้ ความแข็งแกร่ง ดังที่ได้อธิบายไปแล้วในการปฏิบัติครั้งที่ 1 ที่ผ่านมา ท่าการเคลื่อนไหวของช่วงที่ 2 นี้ จึงเป็นท่าทางที่ผสมผสานกันระหว่าง การก้าวเท้าที่รวดเร็วแบบแทงโก้ การยกขาไขว้คร่อมอีกข้างที่ดัดแปลงมาจากท่าแทงโก้เช่นกัน กับท่าเคลื่อนไหวบนพื้นตามทักษะของนาฏศิลป์ร่วมสมัย ที่ประกอบไปด้วยการกลิ้ง การตัวดำ การตีลังกา การสไลด์ตัว และการหมุน

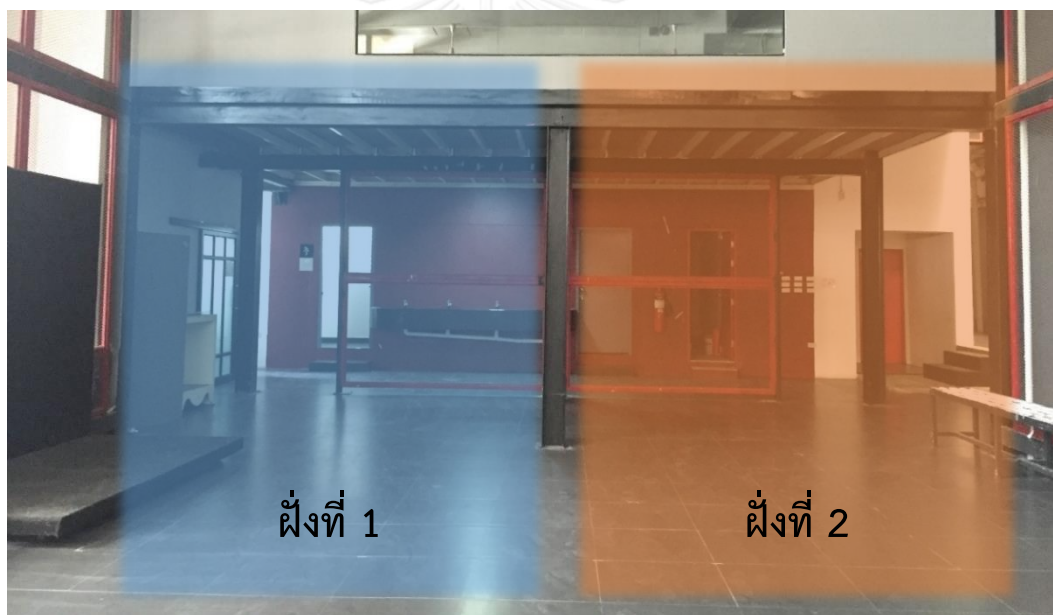
การแสดงในองก์ 2 จะจบลงด้วยการที่นักแสดงหายลงไปใต้น้ำแข็งแข็ง เหมือนดำหายลงไปใต้น้ำ หยุดการปล่อยน้ำแข็งแข็ง เพื่อให้ควีนจางหาย ให้เห็นการปรากฏตัวของนักแสดงในองก์ 3

2.3 องก์ 3 พฤติกรรมการรุกราน ในการปฏิบัติการสร้างสรรค์การแสดงครั้งที่ 2 นี้ ผู้วิจัยได้เน้นไปที่การแสดงในองก์นี้มากที่สุด เนื่องจากการแสดงช่วงที่ยาวที่สุดในการแสดงทั้งหมด อีกทั้งเป็นการแสดงช่วงเดียวที่มีนักแสดง 2 คน และนำเสนอการกัดปลา ทำให้จำเป็นต้องมีการฝึกซ้อมเป็นพิเศษ เพื่อไม่ให้เกิดการผิดพลาดที่เป็นอันตรายกับนักแสดงได้

ตามที่ได้กล่าวไว้แล้วว่าในช่วงแรกของการแสดงพื้นที่ของเวทีจะแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือทางด้านขวาและทางด้านซ้าย เปรียบเสมือนเหลี่ยมปลากัด 2 เหลี่ยมที่วางอยู่เคียงกันแต่มีกระดาดคั่นอยู่ระหว่างกลาง โดยใช้การฉายภาพและแสงแบ่งพื้นที่การแสดงออกเป็น 2 ส่วน

ลำดับของพัฒนาการในการเคลื่อนไหวขององค์ที่ 3 พฤติกรรม
รุกราน มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ก) นำเสนอปลากัดในเหลี่ยมแต่ละเหลี่ยม เริ่มจากไฟ
ฉายไปที่เหลี่ยมด้านซ้ายก่อน นักแสดงด้านซ้ายเคลื่อนไหว แล้วถึงจะฉายไปที่เหลี่ยมด้านขวา เห็น
ปลากัดที่อยู่ในเหลี่ยมเคลื่อนไหว จะฉายสลับไปสลับมา 2 รอบ จนกระทั่งกระดาศที่คั่นระหว่าง
เหลี่ยมถูกดึงออก ทางด้านซ้ายใช้การเคลื่อนไหวแบบ “เหตุและผล” ที่ได้อธิบายไว้แล้วใน
การออกแบบลีลานาฏศิลป์ในการปฏิบัติการฯ ครั้งที่ 1 ทางด้านขวาใช้การเคลื่อนไหวแบบ
นาฏศิลป์ร่วมสมัย ผสมผสานการใช้แขนแบบนาฏศิลป์ไทย ด้วยนักแสดงมีพื้นฐานทักษะทาง
นาฏศิลป์ไทย การใช้แขนหรือเหลี่ยมขาจะทำให้นักแสดงมีความมั่นใจและจัดวางระเบียบร่างกาย
ตามสัณฐานของนักแสดงให้เกิดความสวยงามมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 23 ภาพจำลองลักษณะของพื้นที่ที่ถูกแบ่งออกเป็น 2 ฝั่ง
ที่มา: ผู้วิจัย

ข) นำเสนอพฤติกรรมก่อนการต่อสู้ของปลากัด เมื่อ
กระดาศคั่นเหลี่ยมถูกดึงออก ปลากัดวัยรุ่นเลือดร้อน 2 ตัวเห็นมีผู้อื่นเข้ามาใกล้อาณาเขตของตนจึง
เกิดอาการของพฤติกรรมรุกรานก่อนการต่อสู้ขึ้น ซึ่งพฤติกรรมของปลากัดตามธรรมชาติคือ
“ส่วนใหญ่การทำทายเป็นเริ่มจากปลาฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดเพียงฝ่ายเดียวก่อน ตามด้วยการทำทายเป็น

คู่ต่อสู้โดยแสดงพฤติกรรมเช่นเดียวกับปลาตัวแรก วายเข้าหาคู่ต่อสู้ แล้วผละจากกัน แล้ววายเข้าหา คู่ต่อสู้อีก ขณะที่ปลาว่ายเข้าใกล้กัน จะวางตัวขนานกัน โดยหันหัวไปทางเดียวกัน” (รุจิวรรณ อุตกฤษฎ์, 2518: 34) ผู้วิจัยจึงให้นักแสดงทั้ง 2 ทำกิริยามองหน้ากัน แล้วเลียนแบบ การเคลื่อนไหวของกันและกัน (Mirror movement) การแสดงในองก์นี้ผู้วิจัยใช้หลักในการด้นสด (Improvisation) ในการออกแบบการเคลื่อนไหว มัทนี รัตนิน ได้อธิบายถึงการด้นสดไว้ คือ “การกระทำที่แสดงออกด้วยท่าทาง คำพูด เสียงร้อง ออกมาสด ๆ ด้วยความรู้สึกนึกคิด อารมณ์นี้ ผลักดันจากภายในจิตใจ (Motivation) ออกมาเป็นการแสดงภายนอกให้สมจริง เป็นธรรมชาติที่สุด โดยใช้สัญชาตญาณของมนุษย์อย่างอิสระเสรี” (มัทนี รัตนิน, 2559: 14) ซึ่งตรงกับความต้องการของ ผู้วิจัยที่ต้องการการเคลื่อนไหวจากสัญชาตญาณของนักแสดงเพื่อให้เกิดความสมจริงในการแสดง ดังนั้นท่าทางการเคลื่อนไหวในช่วงนี้จะเปลี่ยนไปในทุกครั้งที่ทำกรซ้อมหรือการแสดง

ต่อเนื่องด้วยลีลาการเคลื่อนไหวที่ใช้ทักษะเด่นแบบ ฟลามิงโก ของสเปน (Flamenco Dance) ผู้วิจัยเลือกการเคลื่อนไหวแบบฟลามิงโก เนื่องจาก ฟลามิงโกเป็นระบำของชาวฮิบซี หรือชนเผ่าเร่รอนที่มีถิ่นที่อยู่อาศัยทางตอนใต้ของประเทศสเปน เบนนาฮัม (Bennahum) กล่าวถึงลักษณะเด่นของการเคลื่อนไหวในระบำฟลามิงโกไว้ว่า

ลักษณะการเคลื่อนไหวร่างกายแบบฟลามิงโกคือการควบคุมร่างกายช่วง บนให้อยู่หนึ่ง สงบ สง่างาม เคลื่อนไหวมือที่ละส่วนเหมือนดอกไม้บาน ขาและเท้า กระแทกลงกับพื้นในจังหวะที่กระตุก กระชั้น รุนแรง เหมือนปืนกลที่กำลังยิงเข้าไป คู่ต่อสู้ที่ไม่มีวันหมดกระสุน (Bennahum, 2004: 6)

ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสอดคล้องของระบำฟลามิงโกและ การเคลื่อนไหวของปลาที่แสดงพฤติกรรมรุกรานและพร้อมที่จะต่อสู้เพื่อปกป้องอาณาเขตของตนด้วย ความรุนแรงจึงได้ออกแบบท่าทางการเคลื่อนไหวขึ้นและลงตามทางลึกของเวทิตามลักษณะการว่าย ของปลากัดขณะมีพฤติกรรมก่อนการต่อสู้ นักแสดง 2 คนเคลื่อนไหวเหมือนกันแต่สลับด้านเหมือน ส่องกระจกอยู่ (Mirror reflection movement) ตามผลของการศึกษาวิจัยที่ว่า “ปลากัดจะมี ปฏิกริยาที่ถูกกระตุ้นพฤติกรรมรุกรานที่รุนแรงที่สุดจากสิ่งกระตุ้นที่มีลักษณะทางกายภาพเหมือนตัว ปลากัดเอง ไม่ว่าจะเป็นภาพสะท้อนจากกระจก หรือปลากัดตัวอื่น ๆ” (รุจิวรรณ อุตกฤษฎ์, 2518:

80) ผู้วิจัยจึงได้ให้นักแสดง 2 คนเคลื่อนไหวในทางสะท้อนฝั่งกันจนกระทั่งจบช่วง นักแสดงทั้ง 2 แยกออกจากกัน ปีนขึ้นเสาด้านข้างเวที แล้วกระโดดลงมาพบกัน เพื่อสร้างจังหวะในการเปลี่ยนช่วงการแสดง เปลี่ยนการฉายภาพ และเปลี่ยนแสงประกอบการแสดง





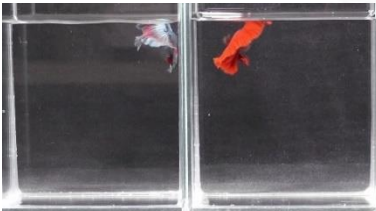

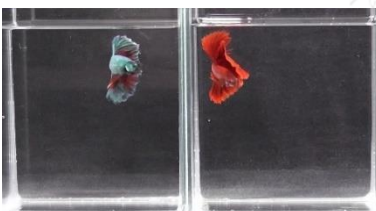
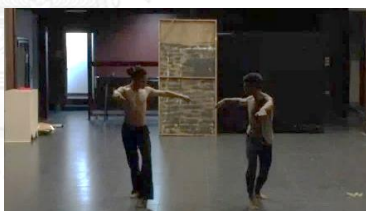



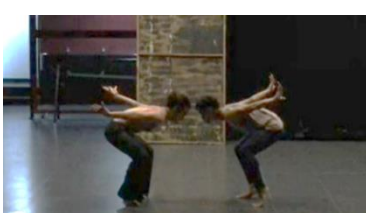
ภาพที่ 24 ภาพนักแสดง 2 คนเคลื่อนไหวเหมือนกันแต่สลับด้านเหมือนส่องกระจก ด้วยการ ดันสด มีผู้นำและมีผู้ตาม ในการนำเสนอพฤติกรรมก่อนการต่อสู้ของปลากัด

ที่มา: ผู้วิจัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ผู้วิจัยจึงได้นำลักษณะของการเคลื่อนไหวของปลากัดในขณะที่มีพฤติกรรมก่อนการต่อสู้ที่ได้จากการสังเกตการณ์พฤติกรรมของปลากัดที่ผู้วิจัยเลี้ยงมาสร้างสรรค์เป็นท่าทางการแสดงในช่วงนี้ โดยมีโครงสร้างหลัก ๆ ที่ได้จากการสังเกตการณ์ ดังนี้

ตารางที่ 6 ตารางโครงสร้างหลักของท่าทางจากการสังเกตการณ์พฤติกรรมก่อนการต่อสู้ของปลากัด
ที่มา: ผู้วิจัย

ภาพปลากัดจากการสังเกตการณ์	ภาพท่าทางการเคลื่อนไหวในการแสดง	คำอธิบาย
		พฤติกรรม การทำท่ายด้วย การแสดงท่าทาง เหมือนกัน
		การว่ายน้ำเข้าหา แล้วผละจากกัน ด้วยท่าทางที่ เหมือนกัน
		การว่ายน้ำวางตัว ขนานไปใน ทิศทางเดียวกัน
		การผละออก จากกัน
		การพองชูคู่ต่อสู้

ค) นำเสนอพฤติกรรมกรรมการต่อสู้ของปลากัด ผู้วิจัยยังคง

ใช้หลักการเคลื่อนไหวเช่นเดิมจากช่วงที่ผ่านมา รวมไปถึงใช้กระบวนการทำในการก้าวเท้า และระบำ ฟลามิงโกเหมือนเดิมทุกประการ แต่แทนที่จะใช้พื้นที่โดยแบ่งเวทีออกเป็นขวาและซ้าย ผู้วิจัยใช้ การเคลื่อนไหวเป็นวงกลม ดีความเสมือนว่าปลากัด 2 ตัวถูกซ่อนให้มาอยู่ในโหลเดียวกัน และพร้อมที่จะกัดกัน



พื้นที่ที่ถูกใช้เสมือนเป็นโหลวงกลม

ภาพที่ 25 ภาพจำลองแสดงลักษณะของพื้นที่ที่ถูกใช้เสมือนเป็นโหลวงกลม

ที่มา: ผู้วิจัย

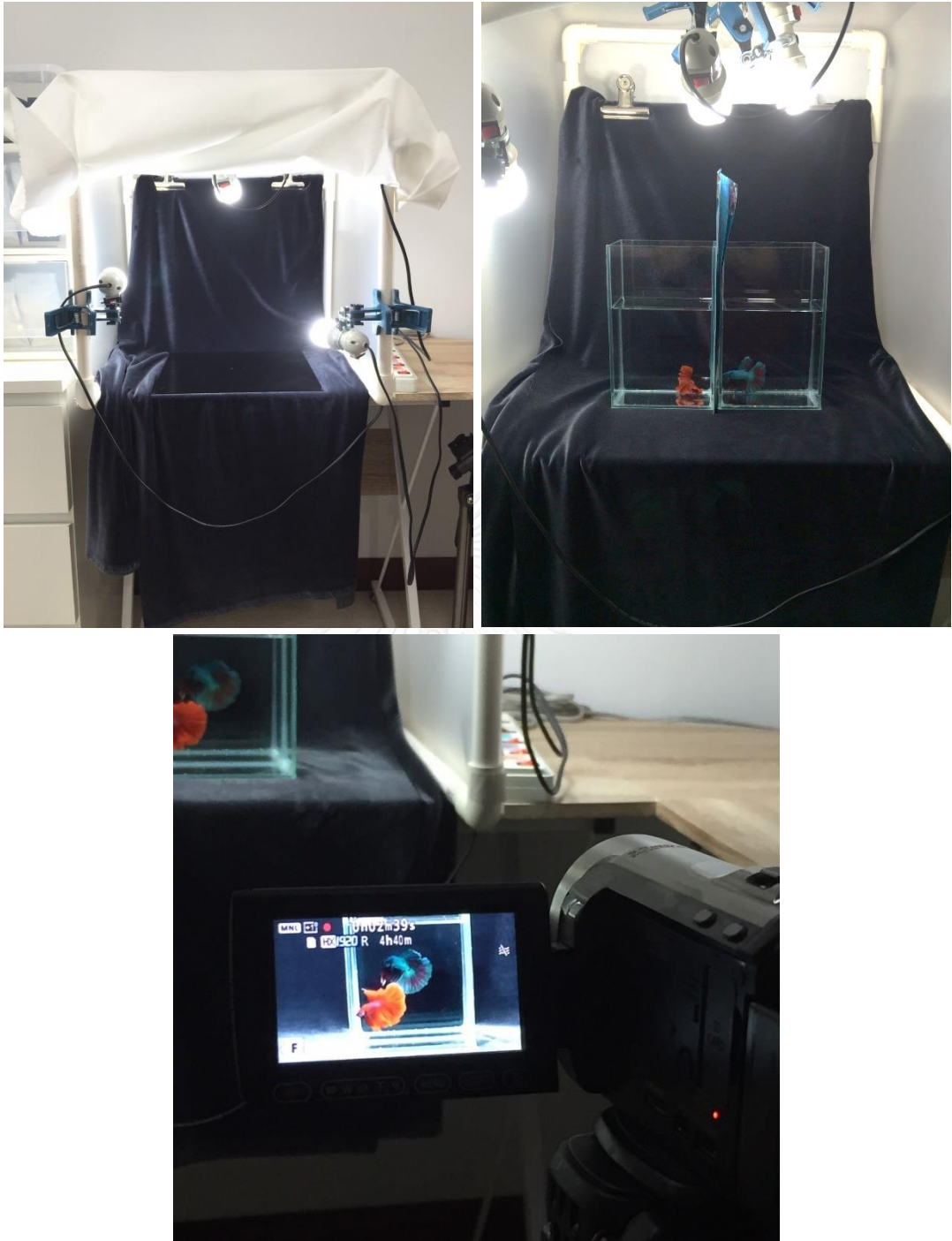
จากประสบการณ์ในการดูการกัดปลาของผู้วิจัย พบว่า การสู้กันของปลากัด ใช้การรัด การพัน ไม่ให้คู่ต่อสู้ขยับได้แล้วจึงหาโอกาสกัดคู่ต่อสู้ มีลักษณะเหมือน มวยปล้ำ ด้วยเหตุนี้เอง ผู้วิจัยจึงใช้ทักษะการเคลื่อนไหวแบบ บอดี้ คอนแทค อิมเพอวไรซ์เซชั่น (Body Contact Improvisation) ของนาฏยศิลป์ร่วมสมัยมาเป็นหลักในการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ ในขณะที่ปลากัดกัดกัน บอดี้ คอนแทค อิมเพอวไรซ์เซชั่น คือ “รูปแบบการเคลื่อนไหวที่ใช้หลักการ ถ่ายน้ำหนักจากนักแสดงคนหนึ่งไปยังอีกคนหนึ่งให้เกิดความสมดุลกัน เพื่อสร้างให้เกิดภาพของเส้น และรูปทรงที่ประกอบไปด้วยนักแสดง 2 คน เป็นหลักพื้นฐานในการยกและการเต้นคู่” (มานพ มีจำรัส, สัมภาษณ์, 27 กันยายน 2559) ที่เรียกว่าการอิมเพอวไรซ์เซชั่น (Improvisation)

หรือการดันสด เนื่องจากว่าปกติแล้วเทคนิคนี้มีไว้ใช้กับการดันสดโดยเฉพาะ แต่เนื่องจากนักแสดงในองค์นี้มีประสบการณ์ในการเต้นคูน้อย ผู้วิจัยจึงต้องใช้เทคนิคนี้ในการหาท่าทางการเคลื่อนไหว ออกแบบ เลือกร่าง และเชื่อมท่าเทคนิคต่าง ๆ เข้าด้วยกันแบบตายตัว เพื่อป้องกันความผิดพลาดและการบาดเจ็บที่เกิดขึ้นได้

หลังจากการต่อสู้ จะนำไปสู่การแสดงช่วงสุดท้ายคือ พฤติกรรมหลังการต่อสู้ มีผู้แพ้ และผู้ชนะ ผู้วิจัยสร้างภาพของการมีผู้แพ้และผู้ชนะด้วยการให้นักแสดงที่เป็นผู้ชนะอยู่ด้านบน กอดตัวนักแสดงที่เป็นฝ่ายพ่ายแพ้ให้ค่อย ๆ ททรุดลงไปกับพื้น แล้วค่อย ๆ เคลื่อนตัวโดยใช้อาการคลานและกลิ้ง เสมือนหมดแรง เข้าไปในเวที แสดงความเหน็ดเหนื่อยอ่อนล้าจากการสู้กัน ในขณะที่เดียวกันนักแสดงที่เป็นผู้ชนะจะเคลื่อนที่ไปรอบ ๆ เสมือนสำรวจพื้นที่หรืออาณาเขตของตนเอง พร้อมกับเลื่อนผ้าฉากที่จะใช้รับการฉายภาพในองค์ต่อไปเข้ามากลางเวที ซึ่งผู้วิจัยจะพัฒนาลีลา นาฏศิลป์ในการปฏิบัติการสร้างสรรคการแสดงครั้งต่อ ๆ ไป

3) การออกแบบการฉายภาพสำหรับการแสดง ครั้งที่ 2

ผู้วิจัยยังคงแนวความคิดของรูปแบบการฉายภาพและการออกแบบสถานที่ไว้เช่นที่เคยนำเสนอไว้ใน การปฏิบัติสร้างสรรคครั้งที่ 1 ซึ่งในระหว่างเตรียมการเพื่อทดลองฉายพร้อมกับการแสดงในการปฏิบัติครั้งที่ 4 ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมปลากัด คัดเลือกสี สายพันธุ์ และถ่ายวิดีโอไว้สำหรับเป็นเครื่องมือในการสร้างภาพเคลื่อนไหวประกอบการแสดง โดยได้ใช้อุปกรณ์มากในการถ่ายทำที่ประดิษฐ์ขึ้นเองในการถ่าย ปลากัดที่คัดเลือกมาถ่าย เป็นปลากัดสายพันธุ์ฮาฟมูน มีหางยาวเป็นทรงครึ่งวงกลม เวลาพองจะกางออก 180 องศา ซึ่ง วิศรุต อังคทะวานิช ได้กล่าวไว้ว่า “เป็นปลากัดสายพันธุ์ที่เหมาะสมกับการถ่ายภาพ เนื่องจากมีหางที่ยาวและพลิ้วไหว สามารถจัดวางองค์ประกอบของภาพได้น่าสนใจมากกว่าสายพันธุ์อื่น” (วิศรุต อังคทะวานิช, สัมภาษณ์, 27 กุมภาพันธ์ 2559) ผู้วิจัยใช้ปลากัดเป็นแบบในการถ่ายภาพทั้งหมด 11 ตัว ซึ่งข้อแม้ในการคัดเลือกปลากัดมาถ่ายคือห้ามมีสีดำ เนื่องจากสำหรับการฉายภาพจะเป็นการฉายแสง ภาพสีดำจะมีลักษณะเป็นสีโปร่งใสเสมอเมื่อทำการฉาย



ภาพที่ 26 ฉากสำหรับการถ่ายปลากัดเพื่อทำวิดีโอในการฉายภาพสำหรับการแสดง
ที่มา: ผู้วิจัย

4) การออกแบบสถานที่แสดง ครั้งที่ 2

ผู้วิจัยได้ทำการทดลองการออกแบบสถานที่แสดงสำหรับการแสดงองค์ 1 ซึ่งใช้พื้นที่บริเวณระหว่างเสา 2 ต้น หน้าตึกคณะศิลปกรรมศาสตร์ 1 จินตนาการนำเสนอพื้นที่ให้เป็น เหลี่ยมปลากัด 1 เหลี่ยม ส่วนผู้ชมยืนชมอยู่ในบริเวณลานด้านหน้าตึกคณะศิลปกรรมศาสตร์ 1 โดยผู้วิจัยต้องการนำเสนอภาพของปลากัดที่อยู่ในเหลี่ยม ดังนั้นจึงได้จำลองสภาพของเหลี่ยมปลากัด ด้วยการใช้อากที่บุด้วยผ้าสีดำกำมะหยี่เป็นฉากด้านหลังปิดไม่ให้เห็นพื้นที่ของตึกด้านหลังนักแสดงซึ่งเป็นการแก้ปัญหาที่ได้รับข้อเสนอแนะมาจากการปฏิบัติสร้างสรรค์การแสดงครั้งที่ผ่านมา

ฉากที่ใช้มีการยกพื้นขึ้นมา 5 นิ้ว ติดล้อให้อากเคลื่อนได้ ดังนั้นจึงมองเห็น ทำนักแสดงพ้นจากขอบตึกที่ยกพื้นขึ้นมา ผู้วิจัยใช้พลาสติกใสที่ใช้ห่ออุปกรณ์ตกแต่งบ้านที่หาซื้อได้จากร้านขายผ้าใบหรืออุปกรณ์ก่อสร้าง มีความกว้างประมาณ 120 เซนติเมตรหุ้มคลุมพื้นที่ด้านหน้าเสาทั้ง 2 ด้านเป็นรูปตัวยู (U) แต่ไม่ปิดด้านหลังเพื่อให้นักแสดงสามารถเคลื่อนที่ออกมาให้ผู้ชมไปยังพื้นที่การแสดงจุดต่อไปได้ ผู้วิจัยทดลองใช้ไฟพาร์ (Par light) 1 ดวง ส่องจากด้านหน้าในมุมเฉียง เพื่อทดลองให้เห็นลักษณะการสะท้อนแสงของพลาสติก ซึ่งทำให้เห็นว่ามีการสะท้อนเล็กน้อย เนื่องจากเป็นพลาสติกบางจึงไม่มีผลกับการมองเห็นนักแสดงเท่าที่ผู้วิจัยกังวลไว้ในตอนแรก

ผลจากการทดลองในออกแบบสถานที่เสมือนจริงในครั้งนี้เป็นที่พอใจของผู้วิจัยในขณะที่เดียวกันนักแสดงก็มีความคิดเห็นทำให้เคลื่อนไหวได้ง่ายขึ้นเนื่องจากแทนที่ใช้มีการยกพื้นทำให้ทำนักแสดงไม่ชนกับขอบตึก เพียงแต่ฉากยกพื้นที่ติดล้อขยับเล็กน้อย เมื่อนักแสดงเคลื่อนไหวแบบรุนแรงหรือทิ้งน้ำหนักเร็ว ๆ ทำให้ต้องพิจารณาถึงวิธีการยึดล้อ ไม่ว่าจะใช้ไม้ค้ำหรือให้เจ้าหน้าที่หลังเวทีช่วยจับไว้



ภาพที่ 27 ภาพการทดลองจัดสถานที่ให้เป็นโหลปลากัด
และภาพการทดลองฉายไฟเข้าไปในพื้นที่การแสดง ซึ่งเมื่อทำการปิดไฟระหว่างทางเดินดีกจะมองไม่
เห็นบรรยากาศของดีกทางด้านหลังเลย

ที่มา: ผู้วิจัย




5) สรุปการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 2




จากการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 2 ประกอบไปด้วย องค์ประกอบในการทดลองขั้นตอนต่าง ๆ 3 ขั้นตอน ได้แก่ การออกแบบบทการแสดง การออกแบบ ลีลานาฏศิลป์ การออกแบบเสียง และการออกแบบการฉายภาพประกอบการแสดง ผู้วิจัยขอสรุป โครงสร้างบทและการออกแบบลีลาในองค์ 1-3 ไว้เป็นตาราง โดยที่ผู้วิจัยยังไม่ได้ทำการเชื่อม การเคลื่อนไหวของแต่ละองค์ให้ต่อกันแต่อย่างใด มีรายละเอียดต่อไปนี้




ตารางที่ 7 ภาพการแสดงโดยเรียงลำดับตั้งแต่ต้นจนจบในการปฏิบัติการครั้งที่ 2



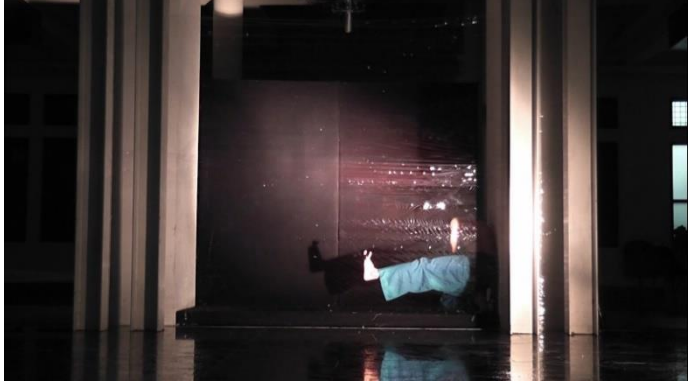
ที่มาของภาพและตาราง: ผู้วิจัย



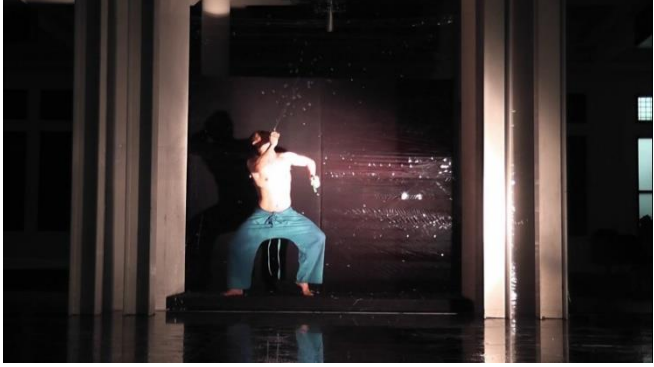
บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
องค์ 1 ช่วงที่ 1	 <p>ภาพช่วงเริ่มต้นของการเคลื่อนไหวจากข้อต่อหนึ่งไปอีกข้อต่อหนึ่ง</p>	องค์ 1 ปลากัด ในเหลี่ยม นำเสนอลักษณะของปลากัดที่เคลื่อนไหวช้า ๆ อยู่ในมุมเหลี่ยม ผู้แสดงแสดงในพื้นที่ที่ถูก
	 <p>ภาพที่การเคลื่อนไหวจากข้อต่อหนึ่งไปอีกข้อต่อหนึ่ง (ทำต่อเนื่อง) จากไหล่เคลื่อนไหวที่เป็นวงกลม แล้วต่อด้วยข้อศอก</p>	ล้อมรอบด้วยพลาสติกใส เสมือนเป็นเหลี่ยมปลากัด




บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องก์ 1 ช่วงที่ 1 (ต่อ)</p>	 <p>ภาพการเคลื่อนไหวจากข้อต่อหนึ่งไปอีกข้อต่อหนึ่ง (ทำต่อเนื่อง) ปิดตัวไปด้านหลัง</p>	<p>องก์ 1 ปลากัด ในเหลี่ยม นำเสนอลักษณะ ของปลากัดที่ เคลื่อนไหวช้า ๆ อยู่ในมุมเหลี่ยม ผู้แสดงแสดงใน พื้นที่ที่ถูก</p>
	 <p>ภาพการเปลี่ยนถ่ายน้ำหนักจากขาข้างหนึ่งไปอีกข้างหนึ่ง เพื่อให้เหมือนเคลื่อนไหวอยู่ในน้ำ</p>	<p>ล้อมรอบด้วย พลาสติกใส เสมือนเป็น เหลี่ยมปลากัด</p>
	 <p>ภาพการเปลี่ยนถ่ายน้ำหนักจากจุดหนึ่งไปอีกจุดหนึ่ง ค่อย ๆ เคลื่อนที่มาชิดขอบพื้นที่แสดง</p>	<p>นักแสดงเสมือน เป็นปลากัดที่ เคลื่อนไหวอยู่ใน น้ำ</p>




บทการ แสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องก์ 1 ช่วงที่ 1 (ต่อ)</p>	 <p>ภาพการเปลี่ยนถ่ายน้ำหนักจากทิศหนึ่งไปยังอีกทิศหนึ่ง ด้วยการทำท่ายืนบนมือ</p>	<p>องก์ 1 ปลากัด ในเหลี่ยม</p>
<p>องก์ 1 ช่วงที่ 2</p>	 <p>ภาพท่าจากโจทย์ “ตื่น”</p>  <p>ภาพท่าจากโจทย์ “สำรวจ”</p>	<p>การเคลื่อนไหว ตีความท่าทาง จากธรรมชาติ จากโจทย์ซึ่งเป็น ชุดคำ 7 คำ</p>




บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องก์ 1 ช่วงที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>ภาพท่าจากโจทย์ “สร้างบ้าน” ซึ่งนักแสดงตีความจากการตั้งเสาเอกของบ้านใหม่</p>	<p>การเคลื่อนไหวตีความท่าทางจากธรรมชาติจากโจทย์ซึ่งเป็นชุดคำ 7 คำ</p>
	 <p>ภาพท่าจากโจทย์ “ว่ายน้ำ”</p>	
	 <p>ภาพท่าจากโจทย์ “ฮุบ”</p>	



บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องก์ 1 ช่วงที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>ภาพท่าจากโจทย์ “กิน”</p>	<p>การเคลื่อนไหว ตีความท่าทาง จากธรรมชาติ จากโจทย์ซึ่งเป็น ชุดคำ 7 คำ</p>
	 <p>ภาพท่าจากโจทย์ “ทำความสะอาดร่างกาย”</p>	
	 <p>ภาพท่าเชื่อมก่อนที่จะกลับไปทำท่าในช่วงที่ 1 อีกรอบและเตรียมที่เป่าลูกโป่ง</p>	

บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องก์ 1 ช่วงที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>ภาพกลับไปทำทำในช่วงแรกอีกครั้งพร้อมทั้ง “ก่อดวง” ด้วยการเป่าลูกฟองสบู่</p>	<p>เมื่อทำท่าจาก โจทยที่ 7 คำ ครบ 1 รอบแล้ว จะทำซ้ำอีก 2 รอบ และทำเร็ว ขึ้นตามลำดับ และเชื่อมทำให้ ลื่นไหลมาก</p>
	 <p>ภาพกลับไปทำทำในช่วงแรกอีกครั้งพร้อมทั้ง “ก่อดวง”</p>	<p>ยิ่งขึ้น</p>
	 <p>ภาพกลับไปทำทำในช่วงแรกอีกครั้งพร้อมทั้ง “ก่อดวง” พร้อมกับเริ่ม “ฟองตัว”</p>	




บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องก์ 1 ช่วงที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>ภาพกลับไปทำทำในช่วงแรกอีกครั้งพร้อมทั้ง “ก่อกวอด”</p>	<p>องก์ 1 มีความยาวประมาณ 10 นาที</p>
<p>องก์ 2 ช่วงที่ 1</p>	 <p>ภาพการใช้ชาตวัดขึ้นมาในอากาศ เปรียบเสมือนหาง ปลา กัด</p>  <p>ภาพการใช้ชาตวัดขึ้นมาในอากาศ เปรียบเสมือนหาง ปลา กัด</p>	<p>องก์ 2 ช่วงที่ 1 ลักษณะการเคลื่อนไหวในน้ำของปลากัดที่เฉียบคม</p> <p>นักแสดงจะเคลื่อนไหวอยู่ใต้น้ำแข็งแห่งตลอดการแสดง องก์นี้ ผู้ชมจะมองเห็นได้เท่าที่ระยะที่ไฟส่องถึงเท่านั้น</p>

บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องก์ 2 ช่วงที่ 1 (ต่อ)</p>	 <p>ภาพการใช้ขาดวัดขึ้นมาในอากาศ เปรียบเสมือนหางปลาปัก ในจุดที่ 2 (มุมซ้ายหลัง)</p>	<p>นักแสดงจะ เคลื่อนไหวอยู่ ท่ามกลาง น้ำแข็งแห้ง ตลอดการแสดง องก์นี้ ผู้ชมจะ มองเห็นได้เท่าที่ ระยะที่ไฟส่องถึง เท่านั้น</p>
	 <p>ภาพการใช้ขาดวัดขึ้นมาในอากาศ เปรียบเสมือนหางปลาปัก ในจุดที่ 3 (มุมขวาหลัง)</p>	<p>ระหว่าง การเปลี่ยนจุดใน การทำท่าต่าง ๆ นักแสดงจะ</p>
	 <p>ภาพการใช้ขาดวัดขึ้นมาในอากาศ เปรียบเสมือนหางปลาปัก มีการวัดขา พับขา เหมือนการคลี่หาง</p>	<p>เคลื่อนที่อยู่ได้ น้ำแข็งแห้ง ทำ ให้เกิดคำถามแก่ ผู้ชม ว่านักแสดง หายไปไหน</p>

บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องค์ 2 ช่วงที่ 1 (ต่อ)</p>	 <p>ภาพการใช้ขาตัวตั้งขึ้นมาในอากาศ เปรียบเสมือนหางปลาที่</p>	<p>นักแสดงจะเคลื่อนไหวอยู่ท่ามกลางน้ำแข็งแห้งตลอดการแสดง</p>
	 <p>ภาพหมุนตัวเดินทางเป็นเกลียว เพื่อเปลี่ยนทิศทาง</p>	<p>องค์นี้ ผู้ชมจะมองเห็นได้เท่าที่ระยะที่ไฟส่องถึงเท่านั้น</p> <p>ระหว่าง การเปลี่ยนจุดใน การทำท่าต่าง ๆ</p>
	 <p>ภาพทำการติดตัวขึ้นจากพื้นเหมือนปลาขึ้นมาสู่อากาศ</p>	<p>นักแสดงจะเคลื่อนที่อยู่ได้น้ำแข็งแห้ง</p>




บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องก์ 2 ช่วงที่ 1 (ต่อ)</p>	 <p>ภาพการใช้ขาตวัดขึ้นมาในอากาศ เปรียบเสมือนหางปลากัด เพื่อเปลี่ยนมุมในการเดินทาง</p>	<p>นักแสดงจะเคลื่อนไหวอยู่ท่ามกลางน้ำแข็งแห้งตลอดการแสดง องก์นี้ ผู้ชมจะมองเห็นได้เท่าที่</p>
	 <p>ภาพการใช้ขาตวัดขึ้นมาในอากาศ เปรียบเสมือนหางปลากัด เพื่อเปลี่ยนมุมในการเดินทาง</p>	<p>ระยะที่ไฟส่องถึงเท่านั้น</p> <p>ระหว่าง การเปลี่ยนจุดในการทำท่าต่าง ๆ</p> <p>นักแสดงจะเคลื่อนที่อยู่ได้</p>
	 <p>ภาพการใช้ขาตวัดขึ้นมาในอากาศในอีกระดับ เปรียบเสมือนหางปลากัด เพื่อเปลี่ยนมุมในการเดินทาง</p>	<p>น้ำแข็งแห้ง ทำให้เกิดคำถามแก่ผู้ชม ว่านักแสดงหายไปไหน</p>




บทการ แสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องก์ 2 ช่วงที่ 1 (ต่อ)</p>	 <p>ภาพหมุนตัวเดินทางเป็นเกลียว เพื่อเปลี่ยนทิศทาง</p> 	<p>นักแสดงจะเคลื่อนไหวอยู่ท่ามกลางน้ำแข็งแห้งตลอดการแสดง องก์นี้ ผู้ชมจะมองเห็นได้เท่าที่ระยะที่ไฟส่องถึงเท่านั้น</p>
<p>องก์ 2 ช่วงที่ 2</p>	 <p>ภาพการใช้การก้าวเท้าแบบการเดินแทงโก้</p>  <p>ภาพการใช้การก้าวเท้าแบบการเดินแทงโก้</p>	<p>ใช้ทักษะการก้าวเท้าตามแบบของการเต้นจังหวะแทงโก้ในลีลาศเพื่อสื่อให้เห็นถึงปลากัดที่เคลื่อนที่ได้อย่างพลิ้วไหว และสั่นหางไปมา</p>




บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องค์ 2 ช่วงที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>ภาพท่าพองตัวของปลากัดที่ใช้การก้าวเท้าแบบการเดินแทงโก้</p>	<p>นักแสดงจะเคลื่อนไหวยู้อยู่ที่น้ำแข็งแห้งตลอดการแสดง องค์นี้ ผู้ชมจะมองเห็นได้เท่าที่</p>
	 <p>ภาพการใช้การก้าวเท้าแบบการเดินแทงโก้</p>	<p>ระยะที่ไฟส่องถึงเท่านั้น</p> <p>ใช้ทักษะการก้าวเท้าตามแบบของการเดินจิ้งหะ</p>
	 <p>ภาพการเดินทางด้วยการสไลด์ข้าง ๆ</p>	<p>แทงโก้ในลีลาศเพื่อสื่อให้เห็นถึงปลากัดที่เคลื่อนที่ได้อย่างพลิ้วไหว และสั้นทางไปมา</p>




บทการ แสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
องก์ 2 ช่วงที่ 2 (ต่อ)	 <p data-bbox="464 779 927 813">ภาพการใช้การก้าวเท้าแบบการเต้นแทงโก้</p>	นักแสดงจะเคลื่อนไหวอยู่ใต้น้ำแข็งแห่งตลอดการแสดง องก์นี้ ผู้ชมจะมองเห็นได้เท่าที่ระยะที่ไฟส่องถึงเท่านั้น
	 <p data-bbox="464 1196 911 1229">ภาพการเดินทางด้วยการหมุนในระดับต่ำ</p>	ใช้ทักษะการก้าวเท้าตามแบบของการเต้นจังหวะแทงโก้ในลีลาศ
	 <p data-bbox="464 1655 1142 1767">ภาพการใช้การก้าวเท้าแบบการเต้นแทงโก้ เปลี่ยนจากหันหลังเป็นหันหน้าหาผู้ชม</p>	เพื่อสื่อให้เห็นถึงปลากัดที่เคลื่อนที่ได้อย่างพลิ้วไหว และสั้นทางไปมา




บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องก์ 2 ช่วงที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>ภาพการใช้ขาตวัดขึ้นมาในอากาศ เปรียบเสมือนหางปลากัด เพื่อเปลี่ยนมุมในการเดินทาง</p>	<p>นักแสดงจะเคลื่อนไหวยู่น้ำแข็งแห้งตลอดการแสดง องก์นี้ ผู้ชมจะมองเห็นได้เท่าที่ระยะที่ไฟส่องถึงเท่านั้น</p>
	 <p>ภาพการใช้ขาตวัดขึ้นมาในอากาศ เปรียบเสมือนหางปลากัด เพื่อเปลี่ยนมุมในการเดินทาง</p>	<p>ใช้ทักษะการก้าวเท้าตามแบบของการเต้นจังหวะแทงโก้ในลีลาศ เพื่อสื่อให้เห็นถึงปลากัดที่</p>
	 <p>ภาพการเดินทางด้วยการหมุนในระดับต่ำ</p>	<p>เคลื่อนที่ได้อย่างรวดเร็ว และสั้นทางไปมา</p>




บทการ แสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
องก์ 2 ช่วงที่ 2 (ต่อ)	 <p data-bbox="459 757 1053 801">ภาพตอนจบขององก์ที่ 2 ปลากัดหายไปได้น้ำแข็งแห้ง</p>	องก์ 2 มีความ ยาวประมาณ 7.30 นาที
องก์ 3 ช่วงที่ 1	 <p data-bbox="459 1182 1077 1283">ภาพปลากัด 2 ตัวในเหลี่ยมคนละใบ ไฟส่องที่ปลากัดตัว ด้านซ้ายก่อน</p>  <p data-bbox="459 1664 1141 1765">ภาพใช้ทิศทางการเดินทางแบบแนวตั้งตามการเคลื่อนไหวของ ปลากัด</p>	องก์ 3 พฤติกรรม รุกรานของ ปลากัด พื้นที่ ของเวทีจะแบ่ง ออกเป็น 2 ส่วน เปรียบเสมือน เหลี่ยมปลากัด 2 เหลี่ยมที่วางอยู่ เคียงกันแต่มี กระดาศันอยู่ ระหว่างกลาง โดยใช้การฉาย ภาพและแสง แบ่งพื้นที่การ แสดงออกเป็น 2 ส่วน




บทการ แสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
องก์ 3 ช่วงที่ 1	 <p data-bbox="459 779 1136 884">ภาพการเคลื่อนไหวแบบเหตุและผล แสดงการรับรู้ถึงการมีสิ่ง เร้าเข้ามาใกล้ของปลากัด</p>	องก์ที่ 3 พฤติกรรม รุกรานของ ปลากัด
	 <p data-bbox="459 1261 1086 1366">ภาพไฟดับที่ไหลปลาต้านซ้าย แล้วมาส่องสว่างที่ไหลปลา ด้านขวา</p>	
	 <p data-bbox="459 1765 1136 1870">ภาพการเคลื่อนไหวแบบเหตุและผล แสดงการรับรู้ถึงการมีสิ่ง เร้าเข้ามาใกล้ของปลากัดด้านขวา</p>	




บทการ แสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องก์ 3 ช่วงที่ 1 (ต่อ)</p>	 <p>ภาพโหลทั้ง 2 เหลี่ยมค่อยๆสว่างขึ้น</p>  <p>ภาพการเคลื่อนไหวแบบเหตุและผล แสดงการรับรู้ถึงการมีสิ่ง เร้าเข้ามาใกล้ของปลากัด</p>	<p>องก์ 3 พฤติกรรม รุกรานของ ปลากัด</p>
	 <p>ภาพเมื่อปลากัด 2 ตัวมองเห็นกันและกัน</p>	<p>เริ่มต้นพฤติกรรม ก่อนการต่อสู้</p>




บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องค์ 3 ช่วงที่ 2</p>	 <p>ภาพการเคลื่อนไหวการเลียนแบบกันเหมือนส่องกระจกเงา</p>	<p>พฤติกรรมก่อนการต่อสู้</p>
	 <p>ภาพพฤติกรรมก่อนการต่อสู้ที่เป็นการเลียนแบบกันเหมือนส่องกระจกเงา</p>	
	 <p>ภาพปลากัดจะเคลื่อนไหวไปมาในทิศทางเดียวกัน</p>	




บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องค์ 3 ช่วงที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>ภาพการเคลื่อนไหวไปในทิศทางเดียวกันเหมือนภาพสะท้อนในกระจก</p>	<p>พฤติกรรมก่อนการต่อสู้ เคลื่อนไหวไปในทิศทางเดียวกันเหมือนภาพสะท้อนในกระจกด้วยการเคลื่อนไหวแบบฟลามิงโก</p>
	 <p>ภาพการเคลื่อนไหวไปในทิศทางเดียวกันเหมือนภาพสะท้อนในกระจก จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย</p>	
	 <p>ภาพการพองตัวใส่กันก่อนพฤติกรรมการต่อสู้</p>	




บทการ แสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องก์ 3 ช่วงที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>ภาพการเคลื่อนที่ไปด้านหลังด้วยการก้าวเท้าแบบฟลามิงโก้</p>	<p>พฤติกรรมก่อน การต่อสู้ที่ ปลากัดจะ เคลื่อนไหวไปมา ในทิศทาง เดียวกัน ด้วย การเคลื่อนไหว แบบฟลามิงโก้</p>
	 <p>ภาพการเคลื่อนไหวไปในทิศทางเดียวกันเหมือนภาพสะท้อน ในกระจกด้วยและทบเท้าสร้างจังหวะหยุดแบบฟลามิงโก้</p>	
	 <p>ภาพการหันมาองตัวใส่กันอีกหน</p>	




บทการ แสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องค์ 3 ช่วงที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>ภาพการหมุนตัวขนานกัน</p>	<p>พฤติกรรมก่อน การต่อสู้ที่ ปลากัดจะ เคลื่อนไหวไปมา ในทิศทาง เดียวกัน ด้วย การเคลื่อนไหว แบบฟลามิงโก้</p>
	 <p>ภาพการหมุนตัวขนานกัน</p>	
	 <p>ภาพการถอยหลังออกจากกัน</p>	




บทการ แสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องค์ 3 ช่วงที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>ภาพพฤติกรรมก่อนการต่อสู้ การวิ่งไล่กัน</p>	<p>พฤติกรรมก่อน การต่อสู้ที่ ปลากัดจะ เคลื่อนไหวไปมา ในทิศทาง เดียวกัน ด้วย การเคลื่อนไหว แบบฟลามิงโก้</p>
	 <p>ภาพพฤติกรรมก่อนการต่อสู้ การวิ่งไล่กัน</p>	
	 <p>ภาพการพองตัวชูกัน</p>	




บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องค์ 3 ช่วงที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>ภาพการตีตัวออกจากกัน</p>	<p>พฤติกรรมก่อนการต่อสู้ที่ปลากัดจะเคลื่อนไหวไปในทิศทางเดียวกัน ด้วยการเคลื่อนไหวแบบฟลามิงโก้</p>
	 <p>ภาพการตีตัวออกจากกัน</p>	
	 <p>ภาพการชูกัน</p>	




บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
องก์ 3 ช่วงที่ 2 (ต่อ)	 <p data-bbox="459 779 1008 815">ภาพแยกออกจากกัน แล้วแต่ละคนกระโดดขึ้นเสา</p>	การหาจังหวะ ให้กับการเปลี่ยน ฉาก ไฟ และ การฉายภาพด้วย การกระโดดขึ้น บนเสา
องก์ 3 ช่วงที่ 3	 <p data-bbox="459 1218 877 1254">ภาพจ้องตาและเคลื่อนไหวเป็นวงกลม</p>	พฤติกรรมกร ต่อสู้อุปลา 2 ตัว เข้ามาอยู่ใน เหลี่ยมเดียวกัน
	 <p data-bbox="459 1639 1062 1675">ภาพการชูกันและพองตัวใส่กันด้วยการสลับกันกระโดด</p>	



บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องก์ 3 ช่วงที่ 3 (ต่อ)</p>	 <p>ภาพการชูกันและพองตัวใส่กันด้วยการสลับกันกระโดด</p>	<p>พฤติกรรมกรการ ต่อสู้อุปลา 2 ตัว เข้ามาอยู่ใน เหลี่ยมเดียวกัน</p>
	 <p>ภาพการชูกันด้วยการเดินจ้องหน้าเป็นวงกลม</p>	
	 <p>ภาพการชูกันด้วยการหมุนตัวใส่กันเป็นวงกลม</p>	

บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องค์ 3 ช่วงที่ 3 (ต่อ)</p>	 <p>ภาพพฤติกรรมการต่อสู้ วิ่งไล่กันเป็นวงกลม</p>	<p>พฤติกรรมการต่อสู้ 2 ตัว เข้ามาอยู่ใน เหลี่ยมเดียวกัน</p>
	 <p>ภาพการกระโดดสวนกันเหมือนจะชนกัน</p>	
	 <p>ภาพการต่อสู้ด้วยการใช้เทคนิค บอดี คอนแทค อิมเพอร์ไวส์ เซชั่น</p>	

บทการ แสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องค์ 3 ช่วงที่ 3 (ต่อ)</p>	 <p>ภาพการต่อสู้ด้วยการใช้เทคนิค บอดี คอนแทค อิมเพรโอไวส์ เซชั่น</p>	<p>พฤติกรรมกรการ ต่อสู้ ปลาย 2 ตัว เข้ามาอยู่ใน เหลี่ยมเดียวกัน</p>
	 <p>ภาพการต่อสู้ด้วยการใช้เทคนิค บอดี คอนแทค อิมเพรโอไวส์ เซชั่น</p>	
	 <p>ภาพการต่อสู้ด้วยการใช้เทคนิค บอดี คอนแทค อิมเพรโอไวส์ เซชั่น</p>	

บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องก์ 3 ช่วงที่ 3 (ต่อ)</p>	 <p>ภาพพหุติกรรมการต่อสู้ ด้วยการรัด</p>	<p>พหุติกรรมการต่อสู้ ปลาย 2 ตัว เข้ามาอยู่ใน เหลี่ยมเดียวกัน</p>
	 <p>ภาพเมื่อต้นหลุดออกจากกันก็วิ่งไล่รัดกันใหม่</p>	
	 <p>ภาพการต่อสู้ด้วยการใช้เทคนิค บอดี้ คอนแทค อิมเพอร์ไวส์ เซชั่น</p>	

บทการ แสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องก์ 3 ช่วงที่ 3 (ต่อ)</p>	 <p>ภาพพฤติกรรมการต่อสู้ ไล่กันด้วยการกระโดดข้าม</p>	<p>พฤติกรรมการต่อสู้ 2 ตัว เข้ามาอยู่ในเหลี่ยมเดียวกัน</p>
	 <p>ภาพพฤติกรรมการต่อสู้ ด้วยการรัด</p>	
	 <p>ภาพการต่อสู้ด้วยการใช้เทคนิค บอดี คอนแทค อิมเพอร์ไวส์ เซชั่น</p>	

บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
องก์ 3 ช่วงที่ 3 (ต่อ)	 <p data-bbox="472 779 943 824">ภาพผู้แพ้มอง ผู้ชนะยังคงรัดผู้แพ้อยู่สักครู่</p>	พฤติกรรมหลังการต่อสู้ มีผู้แพ้ มีผู้ชนะ
องก์ 4	 <p data-bbox="464 1294 1142 1339">ภาพผู้ชนะทำการลากฉากรับการฉายภาพเข้าเพื่อเชื่อมฉากไป</p>	องก์ 3 มีความยาวประมาณ 10 นาที

จากตารางภาพที่ผ่านมา แสดงให้เห็นว่าในการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ครั้งที่ 2 ผู้วิจัยได้ออกแบบลีลานาฏยศิลป์ตามบทการแสดงใน องก์ 1 ช่วงที่ 1 และ 2 องก์ 2 ช่วงที่ 1 และ 2 และองก์ 3 ทั้งหมด ต่อจากนี้ผู้วิจัยจะขอสรุปประเด็นปัญหาที่พบและแนวทางในการปรับปรุงการสร้างสรรค์ผลงานการแสดง ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 8 ตารางสรุปปัญหาและแนวทางในการปรับปรุงการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ครั้งที่ 2
ที่มา: ผู้วิจัย

องค์ประกอบนาฏยศิลป์	ปัญหาที่พบ	แนวทางการปรับปรุง
การคัดเลือกนักแสดง	นักแสดงที่แสดงในองค์ 3 ยังไม่มีกำลังเพียงพอที่จะแสดงอย่างต่อเนื่องทั้งองค์	ขอให้เพิ่มการฝึกซ้อมด้วยตนเอง และออกกำลังกายเพิ่มเติม
	นักแสดงที่แสดงในองค์ 3 ทั้ง 2 คน มีทักษะการเคลื่อนไหวคนละแบบก็จริง แต่ระดับความสามารถในการแสดงออกซึ่งอารมณ์แตกต่างกันมาก ทำให้การแสดงดูไม่สมดุลกัน	ปรับท่าทางการเคลื่อนไหวและจุดรวมสายตาศูนย์นักแสดงและให้กำลังใจเพื่อก่อให้เกิดการพัฒนา
การออกแบบลีลานาฏยศิลป์	ท่าทางการแสดงที่ทำ การนำเสนอคล้ายคลึงกับท่าการแสดงของชุดอื่นเนื่องจากใช้พื้นที่ในลักษณะเดียวกัน	ปรับปรุงทิศทางในการเคลื่อนไหวในการปฏิบัติการสร้างสรรค์ครั้งต่อไป
การออกแบบสถานที่แสดง	ท่าการแสดงส่วนมากเป็นท่าที่พื้น และมีการวิ่ง การทำการซ้อมก่อนระยะเวลาแสดงจริงนาน ๆ ทำให้ยังไม่ได้ปูพื้นสำหรับการแสดง นักแสดงไม่สามารถเต้นได้อย่างเต็มที่ เพราะไม่สามารถลงน้ำหนักได้	ในขณะที่ทำการซ้อมบางช่วงให้นักแสดงใช้กำลังในการเดินไม่เต็มที่ เพื่อป้องกันอันตรายที่จะเกิดขึ้น และเตรียมการในการปูพื้นสำหรับการแสดงให้เร็วที่สุด

ผู้วิจัยจะทำการแก้ไข ปรับปรุง และพัฒนาการออกแบบในแต่ละองค์ประกอบในการปฏิบัติการสร้างสรรค์ครั้งที่ 3 ต่อไป

4.2.1.3 การปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 3

จากการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 2 ผู้วิจัยได้พบปัญหาและเสนอแนวทางการแก้ไขปรับปรุงเบื้องต้นเพื่อที่จะได้แก้ปัญหาในการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 3 รวมไปถึงผู้วิจัยได้นำเสนอการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 3 หลังจากที่ได้ผ่านการสอบถามความเห็นของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ จึงได้มีการรวบรวมความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญหลายท่านมาปรับปรุงแก้ไข ซึ่งในครั้งที่ 3 นี้จะได้นำเสนอ การแก้ไขบทการแสดงโดยการปรับปรุงชื่อองค์การแสดง การออกแบบลีลานาฏศิลป์เพิ่มเติมจากครั้งที่ 2 การออกแบบการถ่ายภาพสำหรับการแสดงและการออกแบบสถานที่แสดง โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) การออกแบบบทการแสดงครั้งที่ 3

จากคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ทำให้ผู้วิจัยคงเนื้อหาของโครงสร้างบทการแสดงไว้เช่นเดิมตามที่เคยได้นำเสนอไว้ในการปฏิบัติงานฯ ครั้งที่ผ่านๆ มา แต่ได้เปลี่ยนชื่อบทให้สั้นลง ดังนี้

องค์ 1 จาก ปลากัดในเหลี่ยม เป็น ในเหลี่ยม

องค์ 2 จาก ลักษณะการเคลื่อนไหวในน้ำของปลากัด เป็น ในน้ำ

องค์ 3 จาก พฤติกรรมการรุกราน เป็น รุกราน

องค์ 4 จาก ฉวยฉายปลากัด เป็น ฉวยฉาย

องค์ 5 จาก ปลากัดในน้ำ เป็น ในน้ำ บทสรุปของปลากัดใน

ปัจจุบัน

แนวคิด โครงเรื่อง และวิธีการนำเสนอของการแสดงแต่ละองค์ยังคงแนวทางดังเช่นที่ได้นำเสนอไว้ในการปฏิบัติงานฯ ครั้งที่ผ่านๆ มาทั้งหมด

2) การออกแบบลีลานาฏศิลป์ครั้งที่ 3

การออกแบบลีลานาฏศิลป์ในการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 3 นี้ ผู้วิจัยให้ความสนใจกับการออกแบบลีลานาฏศิลป์ในองค์ 4 ฉวยฉาย สำหรับองค์ 1-3 ซึ่งได้สร้างสรรค์ไปแล้วนั้น ผู้วิจัยเน้นการฝึกซ้อมอย่างสม่ำเสมอเพื่อสร้างความแข็งแรงและความเคยชินให้กับร่างกายนักแสดง และทำการปรับปรุงลีลา การเคลื่อนไหวของนักแสดงในทุกองค์ที่ได้ออกแบบ

ไว้แล้ว เน้นที่จังหวะ น้ำหนัก และความต่อเนื่องของการเคลื่อนไหวโดยไม่ได้เปลี่ยนโครงสร้างของท่าเดิมที่ได้ออกแบบไว้แล้ว

องค์ 4 จุยฉาย นำเสนอแนวคิดที่ว่า ปลา กัดพอง เมื่อเห็นเงาของตนเอง หรือเห็นปลาตัวอื่น แล้วมีความภูมิใจในความงามของตนเอง มีความหยิ่งโส ซึ่งมีแนวคิดพื้นฐานจากการรำจุยฉายของนาฏศิลป์ไทย ตามที่ ผุสดี หลิมสกุล ได้กล่าวไว้ว่า “รำเดี่ยวชุดจุยฉาย เป็นการรำชมโฉมตนเองด้วยความภาคภูมิใจที่ได้แปลงกายสำเร็จและสวยงามตั้งใจหมาย เพื่อที่จะไปอวดรูปโฉมหรืออ่วยวน” (ผุสดี หลิมสกุล, 2546: 5) ดังนั้นการออกแบบลีลาการแสดงช่วงนี้ผู้วิจัยจึงได้ใช้นาฏศิลป์ไทยเป็นหลักในการออกแบบ โดยใช้โครงสร้างท่าการเคลื่อนไหวพื้นฐานของนาฏศิลป์ไทย เช่น การกล่อมไหล่ การกระทบ ยืด-ยุบ ยก กระดก มาเป็นพื้นฐานในการสร้างสรรค์ลีลา นักแสดงที่ผู้วิจัยเลือกให้นำมาเสนอการแสดงในองค์นี้ คือ อนุชา สุมาลย์ ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านโขนยักษ์ ลีลาบางส่วนของการเคลื่อนไหวจึงใช้ลายเส้นและเหลี่ยมมุมของร่างกายแบบการรำจุยฉายของโขนยักษ์เป็นพื้นฐานในการเคลื่อนไหว โดยนำท่าทางเหล่านั้นมาเรียงร้อย ลดทอน ให้เหลือเพียงแค่หลักการสำคัญของการเคลื่อนไหวข้อต่อต่าง ๆ ของร่างกาย ในการปฏิบัติกรฯ ครังนี้ยังคงลักษณะของนาฏศิลป์ไทยไว้ค่อนข้างมากแต่ในครั้งต่อ ๆ ไป ผู้วิจัยจะได้ทำการทดลองให้นักแสดงเคลื่อนไหวที่ลดลักษณะของนาฏศิลป์ไทย เช่น การใช้ข้อมือ การใช้นิ้ว ให้มากขึ้น เพื่อหาท่าทางการแสดงที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวมานำเสนอการเคลื่อนไหวที่เปรียบเสมือนปลาเคลื่อนไหวที่ในน้ำ

นอกจากนี้ การแสดงองค์นี้ยังมีองค์ประกอบที่สำคัญ คือ การออกแบบการฉายภาพสำหรับการแสดง องค์ 4 เป็นองค์เดียวที่จะมีการฉายภาพเคลื่อนไหวประกอบกับการเคลื่อนไหวของนักแสดง โดยไม่มีลักษณะเป็นแสง หรือเป็นลายเส้นเหมือนองค์ 1 ถึง 3 ก่อนหน้า นี้ ดังนั้นสิ่งสำคัญที่ผู้วิจัยต้องคำนึงถึงในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ขององค์ 4 คือการเคลื่อนไหวของนักแสดงจะต้องสอดคล้องประสานกับภาพวิดีโอเคลื่อนไหวที่เป็นภาพปลากัดจริง ๆ วายไปมาอยู่ในพื้นที่การแสดงเดียวกันกับนักแสดง จากแนวคิดของการแสดงการตอบสนองของนักแสดงที่มีต่อปลากัดที่ถูกฉายลงบนผ้าฉากในพื้นที่การแสดงคือการมองเห็นผู้บุกรุกหรือการมองเห็นเงาของตนเอง ซึ่งปลากัดจะมีปฏิกิริยา และพฤติกรรมการรุกรานต่อสิ่งที่เหมือนตนเอง ดังนั้นหัวใจของการเคลื่อนไหวจึงอยู่ที่จุดรวมสายตาของนักแสดง ผู้วิจัยเน้นไปที่การออกแบบตำแหน่งของนักแสดงให้สอดคล้องกับตำแหน่งของปลากัดที่จะฉาย เพื่อให้นักแสดงเกิดการเคลื่อนไหวอย่างที่เรียกว่าเหตุและผล คือ

มองเห็นปลากัดแล้วจึงเคลื่อนไหว ซึ่งจะเห็นได้ชัดเจนขึ้นเมื่อได้ทำการฉายภาพพร้อมกับการฝึกซ้อมในการปฏิบัติการครั้งที่ 5 โดยสามารถสรุปผลการแสดงในองค์ 4 ได้ดังนี้

ก) ช่วงที่ 1 การมองเห็นสิ่งที่รูปร่างคล้ายกับตนเอง

ข) ช่วงที่ 2 ปฏิบัติการพองตัวของปลากัดหลังจากที่มองเห็นสิ่งที่รูปร่างคล้ายกับตนเอง

3) การออกแบบการฉายภาพสำหรับการแสดงและการออกแบบสถานที่แสดง ครั้งที่ 3

จากผลของการรวบรวมอุปกรณ์เทคนิคการแสดงและการนำอุปกรณ์ที่รวบรวมมาได้มาทดลองฉายภาพทำให้ผู้วิจัยได้มีการเปลี่ยนแปลงแนวทางการออกแบบการฉายภาพและการออกแบบสถานที่แสดงไปจากการที่ได้นำเสนอไว้ในการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 1 ค่อนข้างมาก เนื่องจากไม่สามารถหาอุปกรณ์บางอย่างได้ หรืออุปกรณ์ที่ได้มาไม่อยู่ในสภาพที่จะใช้งานได้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงออกแบบการฉายภาพสำหรับการแสดงขึ้นใหม่โดยอธิบายแบ่งตามพื้นที่การแสดงได้ดังรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.1 องค์ 1 ในเหลี่ยม ช่วงที่ 1

3.1.1 พื้นที่ใช้แสดง คือ บริเวณระหว่างเสา 2 ต้น หน้าตึกคณะศิลปกรรมศาสตร์ 1 จินตนาการนำเสนอพื้นที่ให้เป็นเหลี่ยมปลากัด 1 เหลี่ยม โดยให้ผู้ชมยืนชมอยู่ในบริเวณลานด้านหน้าตึกคณะศิลปกรรมศาสตร์ 1 ที่ได้จัดฉากที่บูด้วยผ้าสีดำกำมะหยี่ไว้ ดังที่ได้นำเสนอไว้ในการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 2

3.1.2 การฉายภาพประกอบการแสดง ผู้วิจัยเลือกใช้เครื่องฉายข้ามศีรษะ (Overhead Projector) ที่สามารถสร้างภาพการแสดงสดให้เห็นกระบวนการของการสร้างภาพในขณะที่แสดงโดยไม่ต้องมีอุปกรณ์ปล่อยภาพต่อเชื่อมอื่นใด ติดตั้งง่าย และมีความน่าสนใจ มาใช้ในการฉายภาพสำหรับการแสดงในองค์นี้ จัดวางด้านหน้าในระนาบตรงกันกับพื้นที่การแสดง ผู้วิจัยจะเป็นผู้ทำการสร้างภาพสดประกอบการแสดง (Live performance projection) โดยใช้ถาดแก้วใส่น้ำวางบนเครื่องฉายข้ามศีรษะที่จัดวางด้านหน้าในระนาบตรงกันกับพื้นที่การแสดง ใช้กระดาษแข็งสีดำปิดบริเวณที่ไม่ต้องการให้แสงลอดเพื่อควบคุมความกว้างของแสงสว่างที่จะตกกระทบบนฉาก ค่อย ๆ เหน้หรือหยคน้ำลงไปใถาดตามจังหวะและตรงตำแหน่ง

ของนักแสดง จะสร้างให้เกิดภาพผืนน้ำที่กำลังเคลื่อนไหวตามการเคลื่อนไหวของนักแสดง โดยที่แสงจากเครื่องฉายข้ามศีรษะเป็นแสงดวงเดียวที่ใช้ในการแสดงในช่วงนี้



ภาพที่ 28 ภาพเครื่องฉายข้ามศีรษะและการจัดวางอุปกรณ์ที่จะใช้ในการแสดงองก์ 1 ช่วงที่ 1
ที่มา: ผู้วิจัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

3.2 องก์ 1 ในเหลี่ยม ช่วงที่ 2

3.2.1 พื้นที่ใช้แสดง คือ บริเวณห้องแดงทางเชื่อม

ระหว่างตึกศิลปกรรมศาสตร์ 1 และ 2 ออกแบบและจัดเป็นร้านขายปลาสดในจินตนาการของผู้วิจัย ซึ่งนำเสนอภาพร้านขายปลาสดด้วยเทคนิคการฉายภาพแบบแมปปิงหรือการฉายภาพบนพื้นผิวที่ไม่เรียบ ผู้วิจัยแก้ปัญหาการกันแสงสว่างที่ส่องเข้ามาในห้อง ทำให้ให้ห้องมีลักษณะเป็นห้องมืดเพื่อให้ฉายภาพได้ชัดเจนขึ้น ด้วยการใช้ออร์ดิเนทรศการเคลื่อนที่ สีขาว 2 ชั้น เมื่อวางชิดกันมีขนาดกว้าง 2 เมตร 20 เซนติเมตร สูง 2 เมตร 44 เซนติเมตร มากั้นทางเข้าด้านหนึ่งของห้อง เพื่อให้ผู้ชมเดินเข้าและออกได้ทางเดียวในขณะเดียวกันก็ใช้ด้านหน้าของบอร์ดนั้นติดป้ายนิทรรศการและข้อมูลของการแสดง รวมไปถึงด้านบนของบอร์ดใช้ตั้งเครื่องฉายเพื่อความปลอดภัยและเป็นการฉายข้ามศีรษะเพื่อไม่ให้เกิดเงาของผู้ชมที่เดินผ่านด้านหน้าของเครื่องฉาย



ภาพที่ 29 ภาพการวางบอร์ดนิทรรศการมากันทางเข้าด้านหนึ่งของห้องแดง
ที่มา: ผู้วิจัย

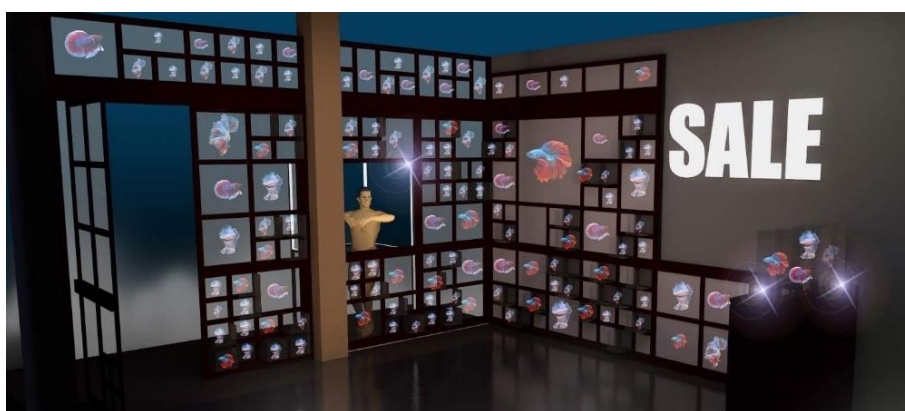
3.2.2 การฉายภาพสำหรับการแสดง สำหรับการแสดง

ช่วงนี้ การฉายภาพจะมีบทบาทในการสร้างบรรยากาศของร้านขายปลากัด ผู้ชมจะเดินผ่านจากห้องนี้ ไปสู่พื้นที่แสดงในองก์ต่อไป ด้วยการจัดวางแท่นวางเหลี่ยมปลากัด ขนาดความกว้าง 40 เซนติเมตร ยาว 1 เมตร 22 เซนติเมตร สูง 1 เมตร 5 เซนติเมตร เพื่อวางเหลี่ยมปลากัดจำนวน 6 เหลี่ยม มี ปลากัดจริง ๆ วางอยู่ในเหลี่ยม ให้ผู้ชมสามารถเดินผ่าน และดึงกระดาษคั่นเหลี่ยมออกเพื่อดูปลาได้ตามชอบในระหว่างเปลี่ยนพื้นที่การแสดง และหลังจากจบการแสดง

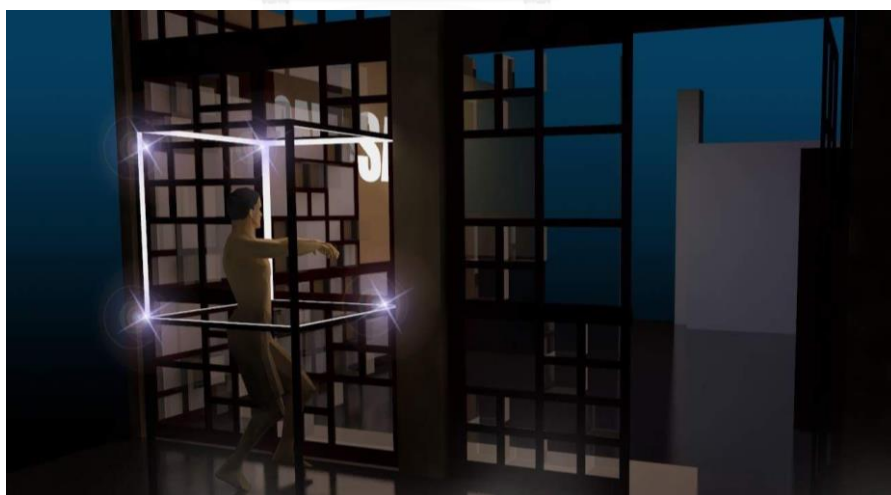
บรรยากาศของร้านจะเกิดขึ้นด้วยการฉายภาพเคลื่อนไหว ระบบแมปปิง (Mapping) หรือการกำหนดตำแหน่งของภาพลงบนพื้นผิวที่ไม่ใช่จอรับภาพเรียบ โดยจะฉายลงบนกำแพงและประตูกระจกของห้องแดง กำแพงด้านขวามือและประตูกระจกจะถูกตีตาราง เป็นสี่เหลี่ยมขนาดต่าง ๆ ด้วยเทปผ้าสีดำ กรูกระจกด้วยฟิล์มผ้าที่พันสีเงินเป็นลายตารางละเอียดผ่าน ลวดตาข่ายขนาดเล็กที่สุด เพื่อให้รองรับการฉายภาพ และสะท้อนภาพได้ชัดเจนขึ้น ภาพที่ฉายหรือ ภาพของปลากัดที่ว่ายไปมาในเหลี่ยมที่กระจายทั่ว 2 ด้านของห้องแดง ผ่านเครื่องฉายภาพ 2 เครื่อง ขนาดความสว่าง 6000 แอนซีลูเมน (ANSI Lumen) ที่เครื่องหนึ่งวางอยู่บนแท่นที่มีขนาดกว้างยาว 60 เซนติเมตร สูง 2 เมตร และอีกเครื่องวางอยู่บนบอร์ดนิทรรศการเคลื่อนที่ เป็นการฉายภาพจาก

2 มุม คือด้านหน้าและจากด้านข้าง ซึ่งผู้วิจัยได้ถ่ายทำวิดีโอปลากัดตามที่ได้บรรยายไว้ใน การปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 2

กระจกประตูจะถูกเว้นว่างไว้หนึ่งช่องเพื่อที่จะให้มอหทะลุ ไปเห็นนักแสดงจากองก์ 1 ที่จะเดินนำผู้ชมเข้ามาและเข้าที่หลังประตูที่มีกรอบไฟ ทำจากโครงไม้ ขนาดกว้างยาว 1 เมตร สูง 2 เมตร ติดตั้งไฟรางแอลอีดี เพื่อให้ผู้ชมมองจากด้านหน้าแล้วเห็น นักแสดงผู้นี้เป็นปลากัดตัวหนึ่งในร้านขายปลาร้านนี้

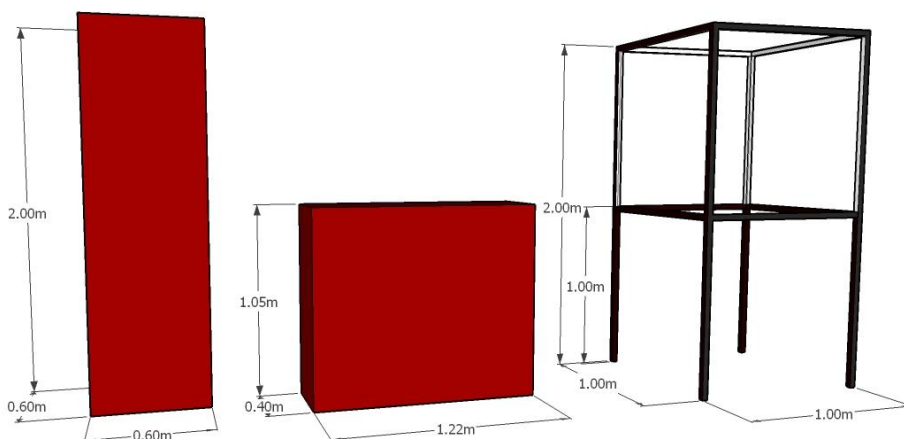


ภาพที่ 30 ภาพจำลองการฉายภาพเพื่อสร้างบรรยากาศร้านขายปลากัดในห้องแดง
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 31 ภาพจำลองตำแหน่งของนักแสดงที่จะเข้ามาอยู่ในโครงสร้างติดไฟเพื่อให้
เสมือนปลากัดตัวหนึ่งในเหลี่ยมที่อยู่ในร้าน บริเวณหลังประตูกระจก

ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 32 ภาพรูปแบบแท่นและโครงสร้างที่ใช้ ด้านซ้ายคือแท่นวางเครื่องฉายภาพเคลื่อนที่ 2 ตรงกลางคือแท่นที่ใช้วางเหลี่ยมปลากัดกลางห้อง และด้านขวาคือโครงสร้างสำหรับติดไฟให้นักแสดง

ที่มา: ผู้วิจัย

3.3 องค์ 2 ในน้ำ ถึง องค์ 5 ในน้ำ บทสรุปของปลากัดใน

ปัจจุบัน

3.3.1 พื้นที่ใช้แสดง ตั้งแต่องค์ 2 เป็นต้นไปจนจบ

การแสดงจะใช้พื้นที่การแสดงพื้นที่เดียวกัน คือ บริเวณโถงชั้น 1 ตึกคณะศิลปกรรมศาสตร์ 2 ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงจากการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ผ่านมา โดยที่ผู้วิจัยจะจัดนำเสนอผลงานจากวิจัยครั้งนี้ในวันนั้นเพียงผู้เดียว ฉะนั้นผู้วิจัยจึงสามารถติดตั้งฉากสำหรับการรับภาพ และพื้นที่สำหรับการเต้นได้โดยไม่ต้องเคลื่อนย้ายเข้าและออก ทำให้มีการเปลี่ยนแปลงระบบการติดตั้งอุปกรณ์และที่นั่งผู้ชมจากเคลื่อนย้ายได้เป็นระบบตายตัวชั่วคราวสำหรับการนำเสนอครั้งนี้

ที่นั่งของผู้ชมใช้เวทีสำเร็จรูป ติดตั้งชั่วคราว ทำให้มีระดับชั้นของผู้ชม 3 ระดับ ระดับแรกที่มีความสูง 40 เซนติเมตร ระดับที่ 2 สูง 80 เซนติเมตร และระดับที่ 3 ติดตั้งบนพื้นเวทีของห้องโถงที่มีอยู่แล้วสูงจากพื้น 55 เซนติเมตร ใช้เวทีสำเร็จรูปความสูง 60 เซนติเมตรวางทับ ทำให้ระดับที่ 3 มีความสูง 1 เมตร 15 เซนติเมตร ตามรูปที่ 33 ในหน้า 200



ภาพที่ 33 ภาพแสดงสัดส่วนและลักษณะการจัดที่นั่งผู้ชมชั่วคราวบนพื้นเวทีของบริเวณโถงชั้น 1 ตึก
คณะศิลปกรรมศาสตร์ 2 และนั่งร้านที่จะติดตั้งเครื่องฉายไปยังเวที
ที่มา: ผู้วิจัย



3.3.2 การฉายภาพสำหรับการแสดง สำหรับองค์ 2-5




ไม่มีการเปลี่ยนแปลงจากการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 1 โดยในพื้นที่นี้ผู้วิจัยได้ออกแบบการฉายภาพ โดยเลือกติดตั้งเครื่องฉายภาพ ขนาดความสว่าง 5000 แอนซีลูเมน (ANSI Lumen) ด้านหลังที่นั่งคนดูฉายเข้าเวที ซึ่งเป็นระยะที่ทำให้ได้ภาพฉายเต็มพื้นที่การแสดง




4) สรุปการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 3




จากการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 3 ประกอบไปด้วย การออกแบบองค์ประกอบในการแสดง 4 องค์ประกอบ ได้แก่ การออกแบบบทการแสดง การออกแบบลีลานาฏศิลป์ การออกแบบการฉายภาพประกอบการแสดง และการออกแบบสถานที่แสดง สำหรับการออกแบบลีลานาฏศิลป์ผู้วิจัยขอสรุปโครงสร้างบทและการออกแบบลีลาส่วนที่เพิ่มเติมจากครั้งที่ 1-2 คือการออกแบบองค์ 4 ไว้เป็นตารางดังต่อไปนี้




ตารางที่ 9 ภาพการแสดงองค์ 4 โดยเรียงลำดับตั้งแต่ต้นจนจบในการปฏิบัติการครั้งที่ 3
ที่มาของภาพและตาราง: ผู้วิจัย




บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
องค์ 4 ช่วงที่ 1	 <p>ภาพนักแสดงเดินออกมาโดยใช้ทำการเดินและการถ่ายน้ำหนักแบบไชนยักซ์ ที่ลดการยึดยุบ แต่ให้ความรู้สึกลอยอยู่ในน้ำ</p>	<p>ปลากัดมีกิริยาเฉพาะตัวคือ การพองตัวเมื่อเห็นเงาของตัวเอง หรืออาจเห็นปลาตัวอื่น</p> <p>ประหนึ่งการส่องกระจกแล้วมีความ</p>
	 <p>ภาพนักแสดงเดินออกมาโดยใช้ทำการเดินและการยกขา ที่ลดการยึดยุบ แต่ให้ความรู้สึกลอยอยู่ในน้ำ</p>	<p>ความหึงงันโสภุมิใจในตนเอง ยิ่งเห็น ยิ่งนาน ยิ่งพองมากขึ้นไปเรื่อย ๆ</p> <p>เหมือนคนไม่รู้จักพอนักแสดงใช้ท่าพื้นฐานนาฏศิลป์ไทยและไชนยักซ์</p>




บทการ แสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
องค์ 4 ช่วงที่ 1 (ต่อ)	 <p data-bbox="448 779 1142 891">ภาพนักแสดงเดินออกมาโดยใช้ท่าการเดินและการถ่ายน้ำหนักแบบโยนยักษ์ ที่ลดการยืดดูบ แต่ให้ความรู้สึกลอย</p>	<p data-bbox="1166 427 1366 790">ปลากัดมีกิริยาเฉพาะตัวคือ การพองตัวเมื่อเห็นเงาของตัวเอง หรืออาจเห็นปลาตัวอื่น</p>
	 <p data-bbox="448 1265 1142 1377">ภาพการเคลื่อนไหวที่ใช้การกล่อมตัวแบบนาฏยศิลป์ไทย ประกอบกับการถ่ายน้ำหนักลงไปยังเข้าแต่ละข้าง</p>	
	 <p data-bbox="448 1749 1142 1861">ภาพการขยายการกล่อมตัวให้ค่อย ๆ ใหญ่ขึ้นเพื่อตามการเคลื่อนไหวของปลากัดในภาพ โดยไม่ขยับตำแหน่งขา</p>	




บทการ แสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
องค์ 4 ช่วงที่ 1 (ต่อ)	 <p>ภาพการถ่ายน้ำหนักร่างกายต่อการกล่อมไหลไปสู่มือ เสมือนการขยายร่างกายให้พองตัวออกของปลากัด</p>	ปลากัดมีกิริยา เฉพาะตัวคือ การพองตัวเมื่อ เห็นเงาของ ตัวเอง หรืออาจ เห็นปลาตัวอื่น
	 <p>ภาพเมื่อขยายร่างกายยืดจนสุด จิ้งตัวตีมือ เสมือนการหวัดหาง พลิกตัวกลับของปลากัด</p>	
	 <p>ภาพการถ่ายน้ำหนักร่างกายกลับมา แล้วเคลื่อนที่โดยการยกขาก้าว กว้าง ๆ เสมือนกับการกวาดหาง</p>	




บทการ แสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
องค์ 4 ช่วงที่ 1 (ต่อ)	 <p>ภาพการเคลื่อนที่โดยการยกขาแบบเหลี่ยมยักษ์ เสมือนทางที่ กางออกกว้างเป็นแผ่น</p>	<p>ปลากัดมีกิริยา เฉพาะตัวคือ การพองตัวเมื่อ เห็นเงาของ ตัวเอง หรืออาจ เห็นปลาตัวอื่น</p>
	 <p>ภาพการเคลื่อนที่โดยการขยับเท้าในท่าเหลี่ยมยักษ์ เสมือนทาง ที่กางออกกว้างเป็นแผ่น</p>	
	 <p>ภาพการวัดตัวหมุนเป็นวงกลม เสมือนปลาตัวหันเพื่อ เดินทาง</p>	



บทการ แสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
องค์ 4 ช่วงที่ 1 (ต่อ)	 <p data-bbox="448 779 1142 887">ภาพการยกขาแบบนาฏศิลป์ไทย แล้วค้างนิ่ง เหมือนการยืน น้ำ ซึ่งเป็นพฤติกรรมของปลากัดเวลาพองตัว</p>	ปลากัดมีกิริยา เฉพาะตัวคือ การพองตัวเมื่อ เห็นเงาของ ตัวเอง หรืออาจ เห็นปลาตัวอื่น
	 <p data-bbox="448 1265 1142 1373">ภาพการค่อย ๆ เปลี่ยนท่าโดยลดขาลงช้า ๆ โดยไม่ขยับส่วน อื่นของร่างกายเลย</p>	
	 <p data-bbox="448 1749 1142 1794">ภาพการวาดแขนขึ้นเป็นวงกลม เหมือนปลาพองตัว</p>	

บทการ แสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
องค์ 4 ช่วงที่ 1 (ต่อ)	 <p data-bbox="448 779 1145 887">ภาพการสืบทอดหมุนตัวโดยคงเหลี่ยมแบบนาฏยศิลป์ไทย เพื่อให้เห็นถึงหางที่ยังคงพองอยู่</p>	<p data-bbox="1169 427 1362 786">ปลากัดมีกิริยาเฉพาตัวคือการพองตัวเมื่อเห็นเงาของตัวเอง หรืออาจเห็นปลาตัวอื่น</p>
	 <p data-bbox="448 1265 1145 1373">ภาพการวาดแขนสอด เสมือนการตวัดหาง คลี่หาง ซึ่งมีพื้นฐานมาจากท่าแต่งตัวในระบำฉุยฉายแบบนาฏยศิลป์ไทย</p>	
	 <p data-bbox="448 1749 1002 1787">ภาพการวาดแขนสอด เสมือนการตวัดหาง คลี่หาง</p>	

บทการ แสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
องค์ 4 ช่วงที่ 1 (ต่อ)	 <p>ภาพการวาดแขนสอด เสมือนการตวัดหาง คลี่หาง พร้อมกับ กลับตัว เปลี่ยนทิศทาง</p>	<p>ปลากัดมีกิริยา เฉพาะตัว คือ การพองตัวเมื่อ เห็นเงาของ ตัวเอง หรืออาจ เห็นปลาตัวอื่น</p>
	 <p>ภาพการเคลื่อนที่โดยคงสายตาไว้ ด้วยการขยับขาแบบ นาฏศิลป์ไทย</p>	
	 <p>ภาพการใช้แขนและมือเสมือนหางและครีบของปลากัด</p>	

บทการ แสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
องก์ 4 ช่วงที่ 1 (ต่อ)	 <p data-bbox="448 797 1161 909">ภาพการวาดแขนสอด เสมือนการตวัดหาง คลี่หาง พร้อมกับ กลับตัว เปลี่ยนทิศทาง</p>	
องก์ 4 ช่วงที่ 2	 <p data-bbox="448 1283 1161 1395">ภาพนักแสดงเคลื่อนไหวกลับไปยังกึ่งกลางเวทีใช้การ เคลื่อนไหวแบบกล่อมตัวเหมือนตอนต้น</p>	ช่วงที่ 2 การค่อย ๆ พองตัวของ ปลากัด
	 <p data-bbox="448 1742 1161 1917">ภาพการเคลื่อนไหวในน้ำที่มาจากกล่อมตัว ขยายน้ำหนกออกไปสู่การยื่นแขนออกไปด้านข้าง แสดงให้เห็นภาพของปลากัดที่กำลังค่อย ๆ คลี่ครีบ คลี่หาง</p>	

บทการ แสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
องก์ 4 ช่วงที่ 2 (ต่อ)	 <p data-bbox="448 779 1123 887">ภาพการเคลื่อนไหวในน้ำที่มาจากกล่อมตัว ขยายน้ำหนักออก ไปสู่การยื่นแขนออกไปด้านข้าง</p>	ช่วงที่ 2 การค่อย ๆ พองตัวของ ปลากัด
	 <p data-bbox="448 1265 1123 1373">ภาพการเคลื่อนไหวในน้ำที่มาจากกล่อมตัว ขยายน้ำหนักออก ไปสู่การยื่นแขนออกไปด้านข้าง เหมือนปลากัดที่กำลังพองตัว</p>	
	 <p data-bbox="448 1749 1123 1856">ภาพการเคลื่อนไหวในน้ำที่มาจากกล่อมตัว ขยายน้ำหนักออก ไปสู่การยื่นแขนออกไปด้านข้าง เหมือนปลากัดที่กำลังพองตัว</p>	

บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องก์ 4 ช่วงที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>ภาพการเคลื่อนไหวในน้ำที่มาจากกลุ่มตัว ขยายน้ำหนักรอกไปสู่การยื่นแขนออกไปด้านข้าง เสมือนปลากัดที่กำลังพองตัว</p>	<p>ช่วงที่ 2 การค่อย ๆ พองตัวของปลากัด</p>
	 <p>ภาพการพองตัวเต็มที่ของปลากัด ขยายน้ำหนักรอกไปสู่การยื่นแขนไปด้านข้างสูงขึ้นเรื่อย ๆ ซึ่งเป็นตอนจบขององก์ที่ 4</p>	<p>การแสดงองก์ 4 มีความยาวประมาณ 8 นาที</p>

จากตารางภาพที่ผ่านมา แสดงให้เห็นว่าในการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 3 ผู้วิจัยได้ออกแบบลีลานาฏศิลป์ตามบทการแสดงในองก์ 4 ต่อจากนี้ผู้วิจัยจะขอสรุปประเด็นปัญหาที่พบและแนวทางในการปรับปรุงการสร้างสรรค์ผลงานการแสดง ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 10 ตารางสรุปปัญหาและแนวทางในการปรับปรุงการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 3
ที่มา: ผู้วิจัย

องค์ประกอบนาฏศิลป์	ปัญหาที่พบ	แนวทางการปรับปรุง
การออกแบบลีลา นาฏศิลป์	ท่าทางการแสดงยังคงเป็น นาฏศิลป์ไทยมากเกินไป	ปรับปรุงลดทอนลักษณะ การเคลื่อนไหว โดยเลือกเอาแต่ จุดเด่น ๆ มาพัฒนาในการซ้อม ต่อไป
การออกแบบการฉาย ภาพและสถานที่แสดง	อุปกรณ์บางชิ้นที่จำเป็นต้องใช้ มีค่าใช้จ่ายสูงมาก หรือบางรุ่น หาไม่ได้เนื่องจากไม่นิยมใช้กัน ในปัจจุบันแล้ว ยกตัวอย่างเช่น เครื่องฉายข้ามศีรษะทำให้ไม่มี เครื่องสำรอง	พยายามใช้ระบบการเช่า หรือ ขอยืมจากทีมงาน นักแสดง โรงละคร คณะการแสดงต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยรู้จัก เนื่องจากจำเป็น จะต้องใช้ในการซ้อมตั้งแต่ การออกแบบในการปฏิบัติการ สร้างสรรค์ครั้งที่ 4 เป็นต้นไป
การออกแบบการฉาย ภาพ	การถ่ายภาพเคลื่อนไหวปลากัด มีข้อจำกัดในการถ่ายและ การตัดต่อที่ต้องใช้เวลาใน การทำงานมากกว่าที่ผู้วิจัยคาด ไว้	พยายามแก้ไขปรับปรุงจากสื่อที่ ได้ถ่ายไว้แล้ว เพื่อแก้ปัญหาและ หาความเป็นไปได้ใน การสร้างสรรค์ผลงานต่อจากสิ่ง ที่มีอยู่

โดยผู้วิจัยจะได้ทำการแก้ไข ปรับปรุง และพัฒนาการออกแบบในแต่ละ
องค์ประกอบในการปฏิบัติการสร้างสรรค์ครั้งที่ 4 ต่อไป

4.2.1.4 การปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ครั้งที่ 4

ในการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ครั้งที่ 4 เป็นการปฏิบัติงานที่ผู้วิจัยได้เริ่มเข้าติดตั้งฉากและอุปกรณ์การแสดงเพื่อจัดพื้นที่ให้พร้อมก่อนที่อุปกรณ์เทคนิค เช่น ไฟ และ เครื่องฉายภาพจะมาพร้อมในการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ครั้งที่ 5 ดังนั้นในการปฏิบัติการครั้งนี้ ผู้วิจัยจะได้นำเสนอรายละเอียดในการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ โดยเฉพาะในองค์สุดท้าย องค์ 5 รวมไปถึงองค์ 4 ที่มีการแก้ไขปรับปรุงรายละเอียด การออกแบบ การฉายภาพประกอบการแสดงและการออกแบบสถานที่แสดง และการออกแบบเครื่องแต่งกาย มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ครั้งที่ 4

ในการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ครั้งที่ 4 ผู้วิจัยจะได้นำเสนอการปรับแก้ลีลานาฏยศิลป์ขององค์ 4 และรายละเอียดในการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ในองค์ 5 ซึ่งเป็นองค์สุดท้ายของการแสดง สำหรับองค์อื่น ๆ นั้นผู้วิจัยเน้นไปที่การซ้อมเพื่อความคล่องตัว การซ้อมเพื่อวางตำแหน่งของนักแสดงให้สอดคล้องกับองค์ประกอบของฉากการแสดงและพื้นที่ การซ้อมเข้าจังหวะกับดนตรีเพื่อความคล่องตัวของนักแสดง และพัฒนาคุณภาพและคุณลักษณะของการเคลื่อนไหวที่อยู่บนพื้นฐานท่าที่ออกแบบไว้ โดยผู้วิจัยจะนำเสนอการปรับตำแหน่งของนักแสดงและรายละเอียดของการเคลื่อนไหวของการแสดงองค์ 4 และ 5 ในตารางที่ 14 ตารางสรุปการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ครั้งที่ 4 ในหน้า 230

องค์ 4 อูยฉาย หลังจากที่ได้ทดลองออกแบบลีลานาฏยศิลป์สำหรับองค์นี้ไปแล้วในการปฏิบัติกรฯ ครั้งที่ผ่านมา ผู้วิจัยได้ใช้โครงสร้างของลีลาการเคลื่อนไหวเดิมที่มาจากพื้นฐานของนาฏยศิลป์ไทย และโขมยักษ์เพื่อสร้างสรรค์ท่าการเคลื่อนไหวของปลากัดในขณะมองเงาของตนเอง ในขณะอยู่ในน้ำ และขณะพองตัวขึ้น ในการปฏิบัติการครั้งนี้ผู้วิจัยได้ลดทอนลักษณะของนาฏยศิลป์ไทยออก โดยเฉพาะการใช้มือจีบ วง และการม้วนข้อมือ คงเหลือแต่การใช้ลำตัว และการย่อขาแบบเหลี่ยมมุม ผู้วิจัยขอให้นักแสดงคงบุคลิกของนาฏยศิลป์ไทยด้วยกัษไว้ เนื่องจากปลากัดมีบุคลิกเป็นปลานักสู้ที่ดุร้าย การใช้ความรู้สึกและสายตาในการเคลื่อนไหว หรือการวัดแขนและขาแบบรวดเร็วในขณะเห็นคู่ต่อสู้หรือเงาปลากัดตัวอื่นเป็นลีลาที่ผู้วิจัยต้องการในการออกแบบการเคลื่อนไหวขององค์ 4 นี้

นอกจากนี้ยังเน้นการเคลื่อนไหวที่ข้อมือในการยึดขลุ่ย การกล่อมตัวให้กว้างขึ้น และถ่ายน้ำหนักตัวไปมาให้มากขึ้น เพื่อให้การเคลื่อนไหวของนักแสดงเป็นอิสระจากสายของนาฏศิลป์ไทยและมีการเคลื่อนไหวที่ดูคล่องตัวรวดเร็วมากยิ่งขึ้นอีกด้วย (ดูภาพประกอบในตารางที่ 14 หน้า 230-236)

องค์ 5 ในน้ำ บทสรุปของปลากัดในปัจจุบัน ผู้วิจัยต้องการสรุปการนำเสนอการออกแบบลีลานาฏศิลป์ของปลากัดจากการแสดงทุกองค์ที่ผ่านมา โดยได้รวบรวมการเคลื่อนไหวของปลากัดในน้ำที่ใช้ในแต่ละองค์ ไม่ว่าจะเป็น การเคลื่อนไหวข้อต่อจากข้อหนึ่งไปอีกข้อหนึ่งในองค์ 1 การใช้ชาตวัดในอากาศ เปรียบเสมือนหางปลากัดในองค์ 2 การเคลื่อนไหวแบบมีเหตุและผลในองค์ 3 และการสอด วาด ตวัดแขน และการวางขาเป็นเหลี่ยมแบบไขว่กันเหมือนการคลี่หางในองค์ 4 มารวมเป็นการเคลื่อนไหวในองค์ 5 นี้ แต่ด้วยนักแสดงในองค์ 5 ชาคริต เตียรเดน มีพื้นฐาน และลักษณะของการเคลื่อนไหวร่างกายที่ไม่เหมือนกับนักแสดงในองค์ที่ผ่านมา ๆ มา ดังนั้นการเคลื่อนไหวที่เหมือนกันจะมีคุณภาพและลักษณะที่แตกต่างออกไป ประกอบกับการนำเสนอบุคลิกของปลากัดที่เป็นปลานักสู้ด้วยการใช้สายตาและจังหวะในการตวัดร่างกาย ทำให้การเคลื่อนไหวขององค์นี้ดูมีพลังและดูร้ายกว่าองค์อื่น ๆ

นอกจากนั้นผู้วิจัยยังต้องการนำเสนอบทบาทของปลากัดในปัจจุบันที่เปลี่ยนแปลงจากสัตว์ที่นิยมเลี้ยงเพื่อเอาไว้กัดแข่งกัน ไปสู่สัตว์เศรษฐกิจที่เพาะไว้เพื่อการจำหน่ายในระดับนานาชาติ ดังนั้นในตอนจบของการแสดงนักแสดงขององค์นี้จะก้าวลงไปในถ้ำขนาดใหญ่ แล้วถูกมัดปากถุง เพื่อแสดงให้เห็นภาพของการจำหน่ายปลากัดในถ้ำที่จะพบเห็นได้ทั่วไปในตลาดปลา รวมไปถึงเป็นกรรมวิธีส่งออกปลากัดไปยังต่างประเทศอีกด้วย (ดูภาพประกอบในตารางที่ 14 หน้า 237-242)

2) การออกแบบดนตรีและเสียงประกอบการแสดงครั้งที่ 4

จากรายละเอียดของดนตรีและเสียงประกอบการแสดงออกแบบครั้งที่ 1 ผู้วิจัยได้ประสานงานกับผู้เรียบเรียงเพลง เพื่อที่จะเรียบเรียงเพลงที่ใช้ในทุกองค์ให้เรียบร้อยตามรายละเอียดที่ได้วางไว้ โดยได้เพิ่มเติมให้มีการบรรเลงดนตรีสดประกอบกับดนตรีที่ได้ทำการเรียบเรียงมา โดยใช้นักดนตรี 2 คน บรรเลงฆ้องวงใหญ่ เพื่อที่จะสร้างมิติของดนตรีให้มากขึ้น และเป็นการเติมเสียงหลักของบางองค์ โดยมีรายละเอียดในการใช้เสียงในแต่ละองค์ ดังนี้

ตารางที่ 11 ตารางสรุปดนตรีและเสียงประกอบการแสดง

ที่มา: ผู้วิจัย

บทการแสดง	เนื้อหาในการนำเสนอ	รูปแบบของเสียง	วิธีการนำเสนอ
องค์ 1	ปลากัดในเหลี่ยมที่ตั้งอยู่ในพื้นที่ของการแสดง	ไม่มีเพลงประกอบ	ใช้เสียงบรรยากาศจริงของพื้นที่การแสดงในขณะนั้น ๆ
องค์ 2	ปลากัดที่กำลังว่ายอยู่ในน้ำ นำเสนอความรวดเร็ว ที่ตัวโตไปมาอย่างรุนแรง	ดนตรีไทยร่วมสมัย ที่ใช้เครื่องสังเคราะห์เสียงเรียบเรียงเพลง ปี่มวญ ขึ้นมาใหม่ เป็นดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ที่นำเสนอความรวดเร็ว เฉียบคม	ใช้ดนตรีที่เรียบเรียงมาแล้วเปิดจากคอมพิวเตอร์
องค์ 3	ปลากัดในโหลและพฤติกรรมการรุกราน	ใช้ทำนองเพลงที่เรียบเรียงมาแล้วในองค์ 2 มาปรับจังหวะให้บรรยากาศความดุเดือดต่อสู้	ใช้ดนตรีที่เรียบเรียงมาแล้วเปิดจากคอมพิวเตอร์เป็นพื้นหลังของทำนอง พร้อมทั้งใช้ซ็องววง 2 วง บรรเลงเพลงเชิดนอก
องค์ 4	ความงามของปลากัดที่แสดงออกมาเหมือนการรำดูฉายของตัวละครตัวเอง	ดนตรีไทยร่วมสมัย ที่ใช้เครื่องสังเคราะห์เสียงเรียบเรียงจากทำนอง “แม่ศรี”	ใช้ดนตรีที่เรียบเรียงมาแล้วเปิดจากคอมพิวเตอร์ พร้อมทั้งใช้ซ็องววง 2 วงบรรเลงทำนองแม่ศรีพร้อมกับเพลงที่เปิด

บทการ แสดง	เนื้อหาในการ นำเสนอ	รูปแบบของเสียง	วิธีการนำเสนอ
องค์ 5	การเคลื่อนไหวของ ปลาในน้ำ	ดนตรีไทยร่วมสมัย ที่ให้ ความรู้สึกของการอยู่ในน้ำ วังเวง	ใช้ห้องวงบรรเลงสดเพื่อ สร้างเสียงในลักษณะ การดันสด ไม่บรรเลงเป็น ทำนอง แต่สร้างเสียง บรรยากาศน้ำ

3) การออกแบบการฉายภาพสำหรับการแสดงและการออกแบบสถานที่ แสดง ครั้งที่ 4

ผลจากการออกแบบ รวบรวมอุปกรณ์เทคนิค ทดลองติดตั้ง และทดลอง
ฉายภาพด้วยอุปกรณ์ต่าง ๆ แล้ว ผู้วิจัยจึงได้สรุปรูปแบบของการฉายภาพสำหรับการแสดงและ
การออกแบบสถานที่ของการแสดงในแต่ละช่วงดังนี้

3.1 องค์ 1 ในเหลี่ยม ช่วงที่ 1

3.1.1 พื้นที่ที่ใช้แสดง ตามที่นำเสนอไว้ใน การปฏิบัติการ
สร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 2 ว่าพื้นที่ของการแสดงองค์ 1 ช่วงที่ 1 จะแสดงบนยกพื้นติดล้อ
ที่มีฉากที่ปูด้วยผ้าสีกำมะหยี่สีดำนั่น เมื่อผู้วิจัยทำการทดลองฉายภาพสดด้วยเครื่องฉายข้ามศีรษะใน
เวลาที่ท้องฟ้ามืดเหมือนเวลาแสดงจริงแล้ว ผ้ากำมะหยี่สีดำที่ปูไว้ทำให้มองไม่เห็นภาพสดที่เกิดจาก
การเทน้ำ หยดน้ำ และหยดสีลงไปในตู้ปลาตามที่ผู้วิจัยได้จินตนาการไว้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ทำ
การเปลี่ยนผ้าบุฉากให้เป็น ผนังเทียมสีขาว เพื่อให้เห็นภาพที่ฉายได้ชัดเจนขึ้น

3.1.2 การฉายภาพประกอบการแสดง ผู้วิจัยได้ทดลอง
ภาชนะรองน้ำที่จะวางบนเครื่องฉายข้ามศีรษะหลายทรง หลายขนาด จนตัดสินใจเลือกที่จะใช้ตู้ปลา
ขนาด 16 นิ้ว เนื่องจากมีปริมาตรในการจุน้ำที่สามารถใช้รองรับน้ำได้ตลอดความยาวของการแสดง
องค์ 1 ช่วงที่ 1 ระยะเวลา 10 นาที และความใสของกระจกที่กั้นตู้ปลาทำให้ภาพที่ปรากฏบนจอ
ชัดเจนและไม่บิดเบี้ยว ผู้วิจัยได้แบ่งการสร้างภาพสดฉายผ่านเครื่องฉายข้ามศีรษะในการแสดงช่วงนี้
ออกเป็น 4 ลักษณะด้วยกัน เรียงตามลำดับการแสดงได้ดังนี้

3.1.2.1 การค่อย ๆ รินน้ำสะอาดจากขวดน้ำ

พลาสติก เพื่อให้เกิดแรงกระเพื่อมของน้ำและเกิดฟองอากาศ ให้จุดศูนย์กลางของการเทน้ำสร้างให้เกิดการฉายภาพที่จุดกึ่งกลางอยู่ที่กลางลำตัวของนักแสดงตลอดเวลา เหมือนนักแสดงเคลื่อนที่ในน้ำ ทำให้น้ำกระเพื่อม

3.1.2.2 การหยดน้ำสะอาดจากหลอดดูด เมื่อ

นักแสดงเริ่มเคลื่อนที่มากขึ้น เพื่อให้เห็นร่างกายของนักแสดงได้ชัดเจน ผู้วิจัยจะดูน้ำเปล่าใส่หลอดแล้วค่อย ๆ หยดลงในตู้ปลาที่ละหยด เพื่อให้เกิดฟองอากาศเล็ก ๆ ล้อมรอบตัวนักแสดง

3.1.2.3 การเทน้ำสะอาดจากขวดพลาสติกโดย

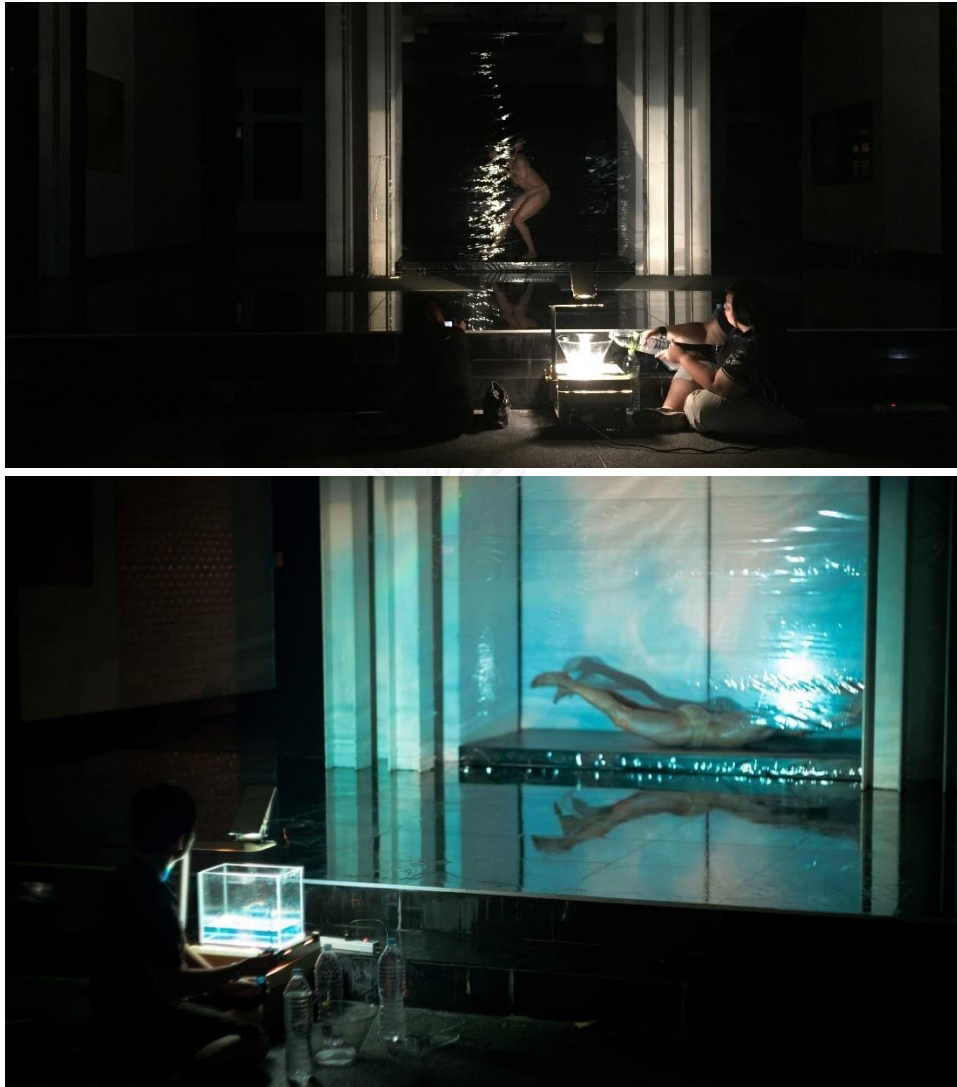
แรง เพื่อสร้างฟองอากาศและแรงกระเพื่อมของน้ำที่รุนแรง

3.1.2.4 การหยดสีผสมอาหารสีฟ้า ซึ่งในขณะ

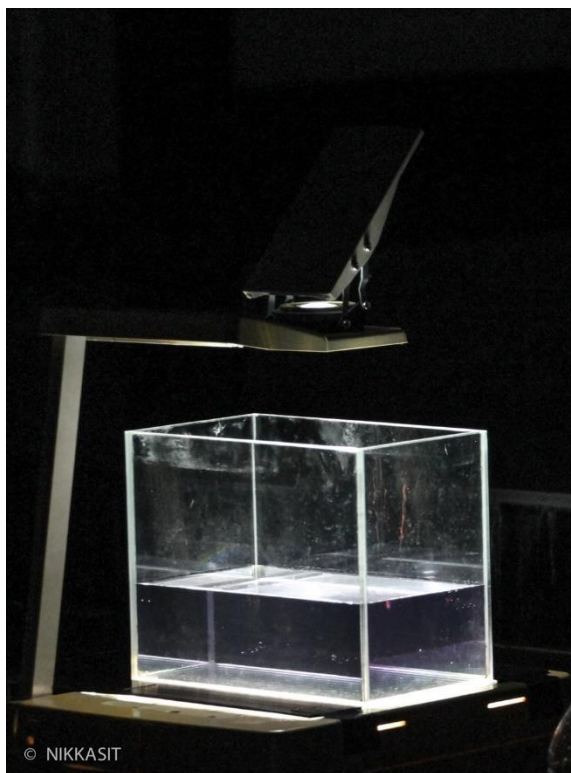
ที่หยดน้ำจะยังกระเพื่อมจากแรงของการเทน้ำในข้อ 3.1.2.3 ซึ่งจะทำให้เกิดภาพหยดน้ำสีฟ้าที่ไหลวนและกระจายตัวช้า ๆ จนเกือบภาพที่ฉายเปลี่ยนเป็นสีฟ้าเกือบหมด

3.1.2.5 การหยดสีผสมอาหารสีแดง ผู้วิจัยจะ

เริ่มใช้สีแดงเมื่อนักแสดงแสดงท่าการเคลื่อนไหวที่นำเสนอการพองตัว หรือพฤติกรรมการรุกรานของปลา กัด เพื่อสร้างบรรยากาศของการต่อสู้ และอันตราย ซึ่งจะหยดสีแดงค่อย ๆ สร้างภาพสีแดงกระจายตัวออกมาจากด้านล่างของพื้นที่ บริเวณเท้าของนักแสดง แล้วกระจายจนทั่วฉาก

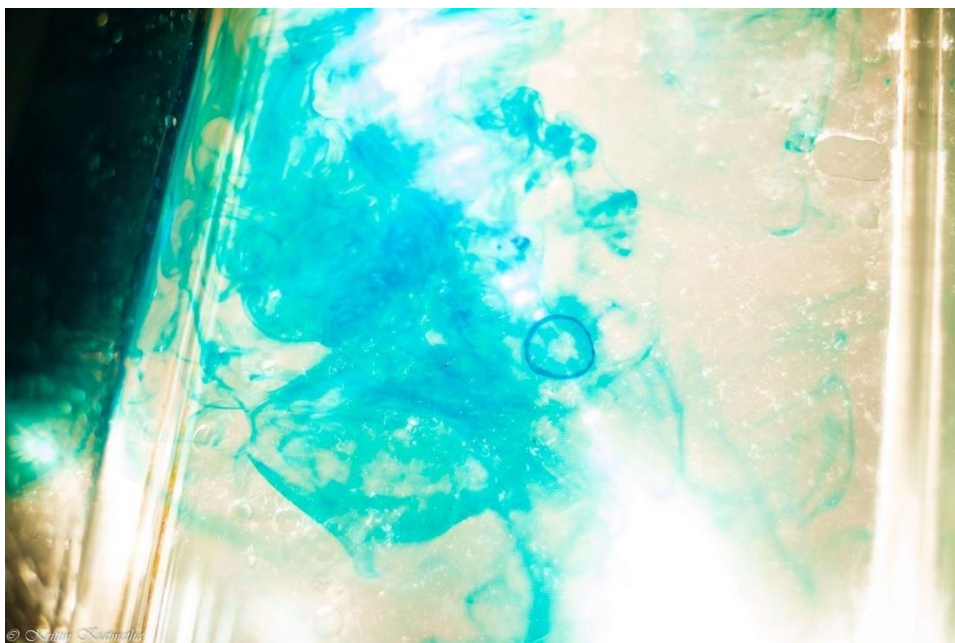


ภาพที่ 34 ภาพเปรียบเทียบการใช้ผ้าบุฉาก 2 สี
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 35 (ภาพบน) ภาพการวางตู้ปลาเพื่อใช้รองรับน้ำบนเครื่องฉายข้ามศีรษะ
(ภาพล่าง) ภาพผู้วิจัยขณะทดลองการฉายภาพสด ด้วยการค่อย ๆ รินน้ำจากขวดพลาสติก

ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 36 ภาพลักษณะของน้ำหลังจากหยดสีผสมอาหารสีฟ้าลงไป

ที่มา: ผู้วิจัย

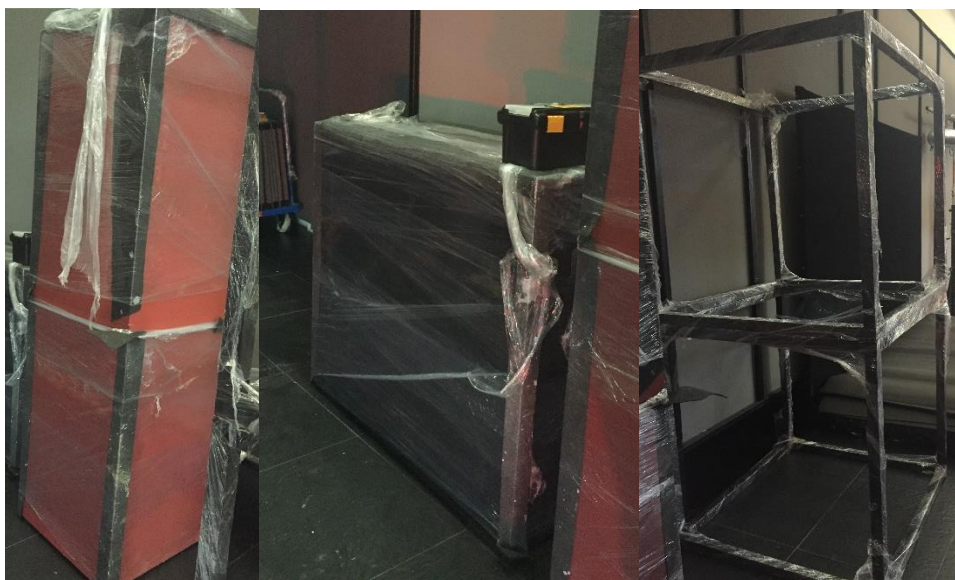
3.2 องค์ 1 ในเหลี่ยม ช่วงที่ 2

3.2.1 พื้นที่ใช้แสดง คือบริเวณห้องแดงทางเชื่อมระหว่าง

ตึกศิลปกรรมศาสตร์ 1 และ 2 จากการออกแบบการฉายภาพและสถานที่ในการปฏิบัติการฯ ครั้งที่ผ่านมา ผู้วิจัยได้ทำการจัดเตรียมแท่นและเครื่องฉายภาพ รวมไปถึงการจัดเตรียมพื้นผิวของกำแพงให้พร้อมกับการฉายภาพ ด้วยการทำความสะอาด และติดอุปกรณ์ทั้งหมดให้ตรงกับสัดส่วนที่ออกแบบไว้ ซึ่งพบปัญหาบางประการ เช่น ความชื้นของกำแพงทำให้กระดาษที่ติดทำเส้นกรอบของเหลี่ยมปลาไม่ติดทน ทำให้ต้องเปลี่ยนอุปกรณ์จากกระดาษเป็นเทปผ้า โดยติดเทปหนึ่งไครองพื้นก่อนเพื่อให้ง่ายต่อการปลดออกหลังจากการนำเสนอ



ภาพที่ 37 ภาพการจัดเตรียมพื้นผิวและตารางสัดส่วน
เพื่อฉายภาพระบบแมปปิงสร้างภาพของร้านขายปลากัดที่มีเหลี่ยมปลาที่เคลื่อนไหวไปมา
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 38 ภาพแทนและโครงสร้าง ด้านซ้ายคือแทนที่ใช้วางเครื่องฉายภาพ
ตรงกลางคือแทนที่วางเหลี่ยมพลาสติก ด้านขวาคือโครงสร้างติดไฟสำหรับเหลี่ยมนักแสดง
ที่มา: ผู้วิจัย

3.2.2 การฉายภาพสำหรับการแสดง เป็นการฉายผ่านระบบแมปปิงโดยใช้ภาพพลาสติกที่วางไปมาอยู่ในเหลี่ยมที่ถ่ายไว้ จัดรูปแบบผ่านระบบปฏิบัติการที่ทำหน้าที่ควบคุมภาพเพื่อที่จะฉายเข้ากำแพงที่เตรียมพื้นผิวรองรับไว้ทั้ง 2 ด้าน ผ่านเครื่องฉาย 2 เครื่อง

3.3 องก์ 2 ถึงการแสดงองก์ 5

3.3.1 พื้นที่ใช้แสดง ในการปฏิบัติการฯ ครั้งที่ 4 นี้ผู้วิจัยได้ทำการตกแต่งพื้นที่การแสดงตามที่ได้ออกแบบไว้ โดยติดตั้งผ้าฉากสำหรับรองรับการใช้ภาพ และใช้เป็นหลังในการเข้าออกพื้นที่การแสดง โดยใช้ผ้าทั้งแบบโปร่งแสง ได้แก่ ผ้าบุหงา ผ้ามุ้ง และผ้าซีฟอง รวมไปถึงผ้าทึบแสง เช่นผ้าซับใน แขนงกับราวเหล็กที่ติดตั้งขึ้นชั่วคราว มีความลึก 3 ชั้น โดยลดหลั่นความกว้างของผ้าด้านข้างเพื่อเปิดพื้นที่ตรงกลางสำหรับแสดง ผ้าถูกย้อมให้เป็นสีโทนเทา และน้ำตาถูกรวมไปถึงย้อมผ้าอีกครั้งเพื่อไล่เฉดสีหลังจากแขวนด้วยสีย้อมผ้าและสีสเปรย์ เพื่อสร้างให้เกิดมิติเมื่อโดนแสงจากการฉายภาพ และไม่สะท้อนแสงไฟทั้งจากโคมไฟและจากเครื่องฉาย ด้านหลังเวทีกรุด้วยผ้าดำเพื่อปิดด้านหลังให้มีมิติ และเป็นที่เตรียมตัวของนักแสดง

พื้นที่การแสดงรองด้วยฟองน้ำเนื้อแน่นความหนา 3 มิลลิเมตรเพื่อรองรับแรงกระแทกในการเดิน ก่อนที่จะปูทับด้วยผ้าใบสำหรับปูพื้นบ่อปลาที่มีการลงสีอะคริลิกและสีสเปรย์ เพื่อสร้างพื้นผิวในการรับแสงและภาพ

ด้านหลังของพื้นที่การแสดงติดตั้งเวทียกพื้น เพื่อใช้สำหรับตั้งซ็องวง 2 วง อยู่ด้านหลังผ้าโปร่งชั้นสุดท้าย เพื่อให้ให้นักดนตรีสามารถมองเห็นเวทีและนักแสดงเพื่อที่จะบรรเลงประกอบการแสดงได้สะดวก

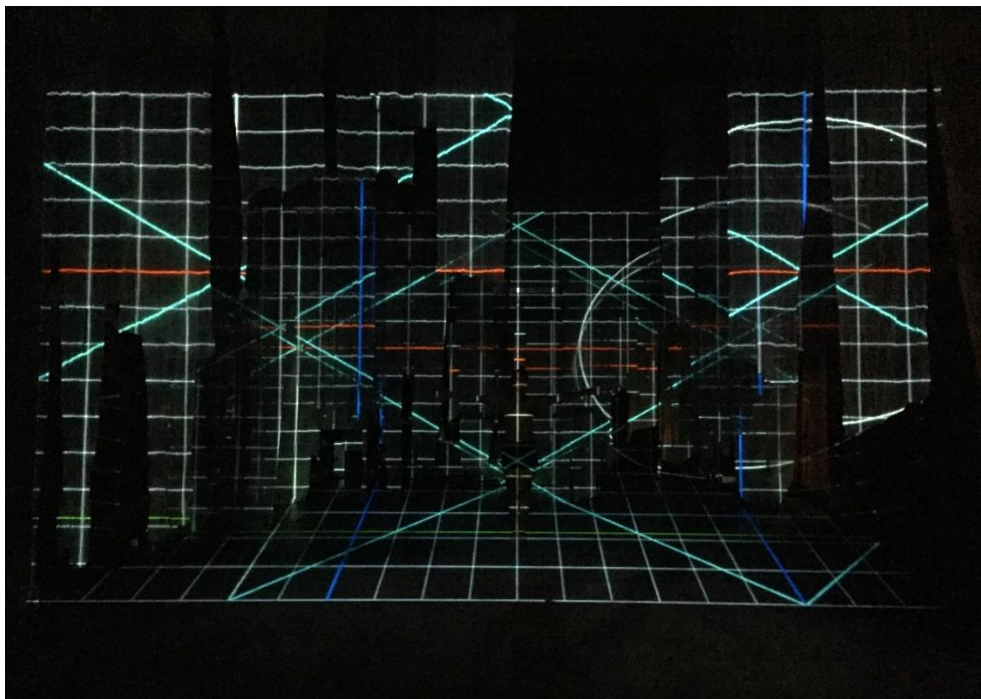


ภาพที่ 39 ภาพพื้นที่การแสดงช่วงองก์ 2-5 ที่ตกแต่งเสร็จแล้ว
ที่มา: ผู้วิจัย

3.3.2 การถ่ายภาพสำหรับการแสดง ในการแสดง

องก์ 2 ถึงองก์ 5 จะเป็นการถ่ายภาพเคลื่อนไหวจากเครื่องฉายที่ติดตั้งอยู่บนนั่งร้านหลังที่นั่งผู้ชม ฉายเข้าทางด้านหน้าเป็นภาพบนผ้าฉากที่ทำการแขวนไว้ โดยผ่านการควบคุมด้วยระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ พีวีพี 2 (PVP 2) หรือชื่อเต็มว่า โปร วิดีโอ เพลเยอร์ 2 (Pro Video Player 2) ซึ่งเป็นระบบปล่อยภาพแบบแมมปีงในระบบโอเอส (OS) ที่สามารถกำหนดกรอบบน-ล่าง และความกว้าง

ของภาพจากเครื่องฉายได้ตามที่ต้องการ ทำให้ภาพที่ฉายออกมามีด้านบนชิดกับเพดานของห้องโถง และขอบด้านล่างถึงที่นั่งผู้ชม โดยไม่ปรากฏเงาของศีรษะผู้ชมบนเวที



ภาพที่ 40 ภาพแสดงระยะฉายของเครื่องฉายที่ผ่านการควบคุมด้วยระบบปฏิบัติการพีซีพี 2

ที่มา: ผู้วิจัย


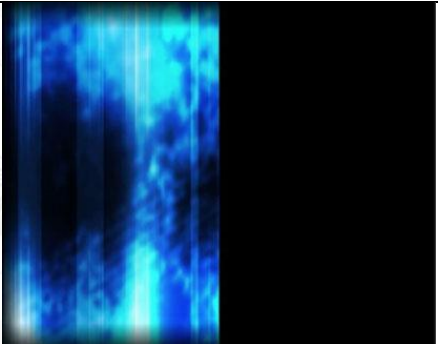
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

จะเห็นว่า เนื่องจากผู้วิจัยเลือกเนื้อผ้าฉากที่มีทั้งโปร่งแสง และทึบแสง ทำให้ภาพบางจุดจะถูกฉายทะลุไปจนถึงผ้าชั้นสุดท้ายที่เป็นผ้าทึบแสง ทำให้เกิดมิติและระยะที่น่าสนใจในการฉายภาพ ซึ่งผู้ชมที่นั่งชมการแสดงในมุมที่ต่างกันจะเห็นภาพที่ทับซ้อนกัน ไม่เหมือนกัน

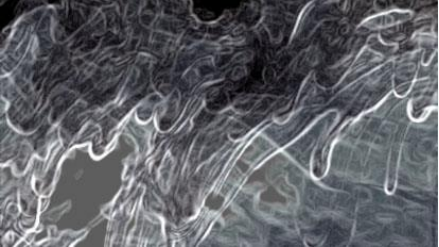
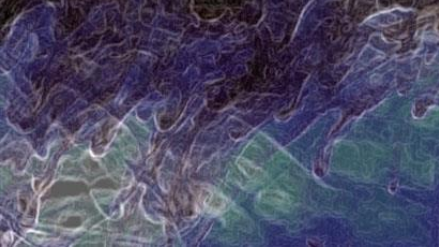

การออกแบบการฉายภาพในแต่ละองค์จะแตกต่างกัน ออกไปตามเนื้อหาในการนำเสนอ และวัตถุประสงค์ของการฉายภาพ โดยผู้วิจัยจะชี้แจงเป็นตารางสรุปเพื่อให้เห็นภาพชัดเจน ดังนี้

ตารางที่ 12 ตารางสรุปการถ่ายภาพประกอบการแสดงในองก์ 2 - องก์ 5

ที่มา: ผู้วิจัย

บทการแสดง	เนื้อหาในการนำเสนอ	วัตถุประสงค์ในการถ่ายภาพ	ตัวอย่างภาพ
องก์ 2	ปลากัดที่ว่ายน้ำอยู่ในน้ำ (น้ำแข็งแห้ง) ซึ่ง จะ เห็น เพียง อวัยวะบางส่วน ของนักแสดงที่โผล่ขึ้นมาโดนแสงจากการฉาย	เป็นลำแสงที่ส่องให้เห็นเฉพาะส่วน	 <p>ภาพเคลื่อนไหวแถบสี สีฟ้า เฉพาะด้านล่างของเวที และใช้ไฟข้างที่ถูกควบคุมลำแสงให้เป็นเส้น ฉายเข้าไปในเวทีให้ส่องนักแสดงเพียงแค่บางส่วน</p>
องก์ 3 ช่วงที่ 1	ปลากัด 2 ตัวในเหลี่ยม 2 เหลี่ยมที่แบ่งเป็นด้านซ้ายและด้านขวาของเวที	เป็นลำแสงที่ส่องสว่าง เพื่อแบ่งพื้นที่ของเวที ออกเป็น 2 ส่วน	 <p>ภาพเคลื่อนไหวไหวรูปทรงสี่เหลี่ยมซ้อนกันไล่เฉดสี เปิดเวทีทีละด้าน</p>
	ปลากัด 2 ตัวในเหลี่ยม 2 เหลี่ยมที่แบ่งเป็นด้านซ้ายและด้านขวาของเวที	เป็นลำแสงที่ส่องสว่าง เพื่อแบ่งพื้นที่ของเวที ออกเป็น 2 ส่วน	 <p>ภาพเคลื่อนไหวไหวรูปทรงสี่เหลี่ยมซ้อนกันไล่เฉดสี เปิดเวทีทีละด้าน</p>

บทการ แสดง	เนื้อหาในการ นำเสนอ	วัตถุประสงค์ใน การฉายภาพ	ตัวอย่างภาพ
องก์ที่ 3 ช่วงที่ 2	ปลากัด 2 ตัวที่ถูก เทียบกันในเหลี่ยม 2 เหลี่ยมที่วางข้าง กัน	เป็นลำแสงที่ส่อง สว่าง เพื่อแบ่ง พื้นที่ของเวที ออกเป็น 2 ส่วน รวมถึงทำหน้าที่ เป็นไฟหน้าฉาย ให้เห็นสีหน้าของ นักแสดง	 <p>ภาพเคลื่อนไหวรูปทรงสี่เหลี่ยมซ้อนกัน มีแถบสีขาวกั้นกลางระหว่างเหลี่ยมทั้ง 2</p>
องก์ที่ 3 ช่วงที่ 3	ปลากัด 2 ตัวถูก ปล่อยมาอยู่ในโหล เดียวกัน เกิด พฤติกรรมการ รุกราน	เป็น ภาพเคลื่อนไหวที่ สร้างให้เกิด บรรยากาศของ น้ำที่กำลัง กระเพื่อมตามแรง ต่อสู้ของปลากัด ทั้ง 2 ตัว	 <p>ภาพเคลื่อนไหวบรรยากาศของน้ำที่ กระเพื่อมเป็นภาพลายเส้นขาวดำ</p>
	ปลากัด 2 ตัวถูก ปล่อยมาอยู่ในโหล เดียวกัน เกิด พฤติกรรมการ รุกราน	เป็น ภาพเคลื่อนไหว ที่สร้างให้เกิด บรรยากาศของน้ำ ที่กำลังกระเพื่อม ตามแรงต่อสู้ของ ปลากัดทั้ง 2 ตัว	 <p>ภาพเคลื่อนไหวบรรยากาศของน้ำที่ กระเพื่อมเป็นภาพลายเส้นขาวดำ ที่ เคลื่อนไหวเร็วขึ้นกว่าภาพก่อน</p>

บทการแสดง	เนื้อหาในการนำเสนอ	วัตถุประสงค์ในการฉายภาพ	ตัวอย่างภาพ
		ภาพจะเคลื่อนไหวเร็วขึ้นเรื่อย ๆ ตามจังหวะของการรั๊ดและการไล่ที่เร็วขึ้นเรื่อย ๆ	 <p>ภาพเคลื่อนไหวบรรยากาศของน้ำที่กระเพื่อมเป็นภาพลายเส้นขาวดำ ที่เคลื่อนไหวเร็วขึ้นกว่าภาพก่อน</p>
องก์ 3 ช่วงที่ 4	มีผู้แพ้ และมีผู้ชนะ	เป็นภาพที่สร้างบรรยากาศของน้ำที่ค่อย ๆ สงบนิ่งตามการต่อสู้ที่ค่อย ๆ จบลง ภาพเคลื่อนไหวที่ค่อย ๆ ช้าลง	 <p>ภาพเคลื่อนไหวบรรยากาศของน้ำที่ค่อย ๆ สงบลง ซึ่งเป็นภาพลายเส้นเดิมค่อย ๆ ช้าลงเรื่อย ๆ พร้อมกับเปลี่ยนเป็นโทนสีฟ้า</p>
องก์ 4 ช่วงที่ 1	ปลากัดที่มองเห็นเงาของตัวเอง หรือภาพของคู่ต่อสู้	เป็นภาพเคลื่อนไหวที่ฉายเพื่อให้เห็นเรื่องราว และให้นักแสดงตอบสนองกับภาพที่ฉายขึ้นไปบนฉาก	 <p>ภาพเคลื่อนไหวของปลากัดสีแดงที่พองเต็มที่ ว่ายไปมาในพื้นที่การแสดง</p>

บทการ แสดง	เนื้อหาในการ นำเสนอ	วัตถุประสงค์ใน การฉายภาพ	ตัวอย่างภาพ
องก์ 4 ช่วงที่ 2	ปลากัดที่พร้อมจะมีพฤติกรรมรุกราน พองตัวออกอย่าง ช้า ๆ	เป็นภาพที่แสดง ให้เห็นถึงภาพใน จินตนาการของ นักแสดงที่เป็น ปลาที่กำลังพอง ตัว	 ภาพเคลื่อนไหวของปลากัด 2 ตัว 2 สีที่ ตัวดำท่างไปมา โดยมีนักแสดงยืนเป็นจุด ศูนย์กลาง
องก์ 5	วงจรชีวิตของปลา กัด	เป็นภาพที่สร้าง บรรยากาศในน้ำ ใช้เป็นแสงหน้า และเทคนิค ประกายของน้ำ	 ภาพเคลื่อนไหวไหวบรรยากาศของน้ำที่เป็น แสงสว่าง และมีประกาย


4) การออกแบบเครื่องแต่งกาย

การสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายในการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ครั้งนี้ ผู้วิจัยคำนึงถึง
ความเรียบง่ายตามแนวคิดนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ ใช้เสื้อผ้ารูปแบบชีวิตประจำวันของมนุษย์ที่เอื้อต่อ
การเคลื่อนไหว ใช้โทนสีที่เข้ากันกับสีของการฉายภาพ และบุคลิกของปลากัดในแต่ละองก์
มีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 13 ตารางสรุปเครื่องแต่งกาย

ที่มา: ผู้วิจัย

บทการแสดง	เนื้อหา และลักษณะบุคลิกของปลากัดในองก์นั้น ๆ	ภาพเครื่องแต่งกาย
องก์ 1	ปลากัดในเหลี่ยม	 <p>ภาพเครื่องแต่งกายของนักแสดงองก์ 1 ทางแกนชั้นในสำหรับเต้น (Dance Supporter) สีเนื้อ</p>
องก์ 2	ปลากัดในน้ำ มีความเร็ว ปราดเปรียว คล่องแคล่ว	 <p>เครื่องแต่งกายของนักแสดงองก์ 2 เสื้อยืดแขนตัวสีดำ ทางแกนวอร์มขากว้างสีแดง</p>
องก์ 3	พฤติกรรมรุกรานของปลากัด 2 ตัว บุคลิกของเด็กวัยรุ่น ว่องไว ตูร่าย เป็นนักเลง	 <p>ภาพเครื่องแต่งกายของนักแสดงองก์ 3 นักแสดงคนแรก (ทางซ้าย) สวมกางเกงยีนส์ สีเทาอ่อน นักแสดงคนที่ 2 (ทางขวา) สวมเสื้อกล้ามสีเทา กางเกงยีนส์ยัดขา 4 ส่วนสีน้ำตาล</p>

บทการแสดง	เนื้อหา และลักษณะบุคลิกของปลากัดในองก์นั้น ๆ	ภาพเครื่องแต่งกาย
องก์ 4	<p>ฉุยฉาย</p> <p>ปลากัดที่เป็นนักสู้ เปรียบเสมือนทหาร นักรบ มีความมั่นใจในตัวเองสูง</p>	 <p>ภาพเครื่องแต่งกายของนักแสดงองก์ 4 ใช้สีเขียวแสดงถึงนักรบ ด้านในใส่เสื้อยืดแขนสั้นสีเขียวขี้ม้า สวมเสื้อแจ็คเก็ตลายพราง กางเกงวอร์มขากว้างสีเขียว</p>

จากการปฏิบัติการฯ ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้รับคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญให้เปลี่ยนเครื่องแต่งกายของนักแสดงองก์ 2, 3 และ 4 เนื่องจากขากางเกงเป็นทรงกว้าง และแขนของแจ็คเก็ตมีความยาวและกว้างปิดแขน ทำให้ไม่เห็นการเคลื่อนไหวของนักแสดงได้ชัดเจน ซึ่งผู้วิจัยจะได้ทำการปรับปรุงแก้ไขในการปฏิบัติการฯ ครั้งที่ 5 ต่อไป




5) สรุปการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 4




จากการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 4 ประกอบไปด้วย องค์ประกอบในการทดลองขั้นตอนต่าง ๆ 4 ขั้นตอน ได้แก่ การออกแบบลีลานาฏศิลป์ การออกแบบเสียง การออกแบบการฉายภาพประกอบการแสดง และการออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้วิจัยขอสรุปโครงสร้างบทและการออกแบบลีลาขององค์ที่ 4 และ 5 ที่มีการแก้ไขและออกแบบเพิ่มเติม ไว้เป็นตารางดังต่อไปนี้




ตารางที่ 14 ภาพการแสดงโดยเรียงลำดับตั้งแต่ต้นจนจบในการปฏิบัติการครั้งที่ 4




ที่มาของภาพและตาราง: ผู้วิจัย




บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
องค์ 4 ช่วงที่ 1	 <p>ภาพนักแสดงเดินออกมาโดยใช้ท่าการเดินและการถ่ายน้ำหนักแบบไขว่กันจากด้านหลังของเวที ที่ลดการยึดยุบ แต่ให้ความรู้สึกลอยอยู่ในน้ำ</p>	<p>ปลากัดมีกิริยาเฉพาะตัวคือการพองตัวเมื่อเห็นเงาของตนเอง เห็นปลากัดตัวอื่น ๆ ประหนึ่งการส่องกระจกแล้วมีความหึงหึงโส ภูมิใจในตนเอง ยิ่งเห็น ยิ่งนาน ยิ่งพองตัวมากขึ้นไปเรื่อย ๆ เหมือนคนไม่รู้จักพอ</p>


บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องค์ 4 ช่วงที่ 1 (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงเดินแหวกม่านออกมาโดยใช้ท่าการเดินและการถ่าย น้ำหนักแบบโชนยักษณ์ ที่ลดการยืดยุบ แต่ให้ความรู้สึกล่องลอย</p>	<p>การเคลื่อนไหว ในน้ำของ ปลากัด ที่ สร้างสรรค์ขึ้น จากพื้นฐาน การเคลื่อนไหว แบบนาฏศิลป์ ไทย และ โชนยักษณ์</p>
	 <p>การเคลื่อนไหวที่ใช้การกล่อมตัวแบบนาฏศิลป์ไทย ประกอบ กับการถ่ายน้ำหนักลงไปยังเข่าแต่ละข้าง</p>	
	 <p>การขยายการกล่อมตัวให้ค่อย ๆ ใหญ่ขึ้นเพื่อตาม การเคลื่อนไหวของปลากัดในภาพ โดยไม่ขยับตำแหน่งที่ยืน</p>	

บทการ แสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องค์ 4 ช่วงที่ 1 (ต่อ)</p>	 <p>การถ่ายน้ำหนักของร่างกายต่อการกล่อมไหลไปสู่มือ เสมือนการขยายร่างกายให้พองตัวออกของปลากัด</p>	
	 <p>เมื่อขยายร่างกายยืดจนสุด จึงตวัดมือ เสมือนการตวัดหางปลิก ตัวกลับของปลากัด</p>	
	 <p>ภาพการตวัดมือ เสมือนการตวัดหางปลิกตัวกลับของปลากัด</p>	

บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องค์ 4 ช่วงที่ 1 (ต่อ)</p>	 <p>การเคลื่อนที่โดยการวางตำแหน่งขาแบบเหลี่ยมยักษ์ เสมือนแพนหางที่กางออกกว้างเป็นแผ่น</p>	<p>องค์ 4 ฉูดฉาด</p> <p>ช่วงนี้จะเป็นช่วงที่นักแสดงมองเห็นปลากัดที่มาจาก</p> <p>การฉายภาพและเริ่มมี</p> <p>ปฏิกิริยาของพฤติกรรมก่อนการต่อสู้</p>
	 <p>การเคลื่อนที่โดยการยกขาแบบเหลี่ยมยักษ์ เสมือนแพนหางที่กางออกกว้างเป็นแผ่น</p>	
	 <p>การเคลื่อนที่โดยการขยับเท้าในท่าเหลี่ยมยักษ์หมุนเป็นวงกลม เสมือนแพนหางที่กางออกกว้างเป็นแผ่น</p>	

บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องค์ 4 ช่วงที่ 1 (ต่อ)</p>	 <p>การตัวตัวหมุนเป็นวงกลม เสมือนปลาตัวหางเพื่อเปลี่ยนทิศทางการเดินทาง</p>	
	 <p>การยกขาแบบนาฏศิลป์ไทย แล้วค้างนิ่ง เสมือนการยืนน้ำ ซึ่งเป็นพฤติกรรมของปลากัดเวลาพองตัว</p>	
	 <p>การวาดแขนขึ้นเป็นวงกลม เสมือนปลาพองตัว</p>	

บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องค์ 4</p> <p>ช่วงที่ 1</p> <p>(ต่อ)</p>	 <p>การใช้ท่าลงเหลี่ยมแล้วถ่ายน้ำหนัก แสดงถึงการพองตัวและ จ้องมองเงาของตัวเองในกระจก การเห็นปลากัดตัวอื่น</p>	<p>นักแสดงจะ เคลื่อนที่เป็น วงกลม วนรอบ พื้นที่การแสดง แล้วกลับไปเริ่มที่ จุดเริ่มต้น ที่ กึ่งกลางของเวที</p>
	 <p>การใช้แขนวาดสออด เสมือนการคลี่หางก่อนที่จะพองตัว</p>	
	 <p>ภาพการเคลื่อนที่กลับไปกึ่งกลางเวที</p>	



บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องค์ 4 ช่วงที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>การเคลื่อนไหวในน้ำที่มาจากกลุ่มตัว ขยายน้ำหนักออกไปสู่การยื่นแขนออกไปด้านข้าง เสมือนปลาที่กำลังพองตัว</p>  <p>การพองตัวเต็มที่ของปลา ขยายน้ำหนักออกไปสู่การยื่นแขนไปด้านข้างสูงขึ้นเรื่อย ๆ ซึ่งเป็นตอนจบขององค์ 4</p>	<p>ช่วงที่ 2 การค่อย ๆ พองตัวของปลากัด จนพองตัวถึงที่สุดแล้วค่อย ๆ คลายตัว</p> <p>การแสดงองค์ 4 มีความยาวประมาณ 8 นาที</p>
<p>องค์ 5</p>	 <p>นักแสดงองค์ 4 ค่อย ๆ ถอยหลัง หายไปในความมืด ของภาพเงาที่ฉายเป็นลำแสงจากด้านหลัง</p>	<p>นำท่าทางการเคลื่อนไหวของปลากัดในแต่ละองค์มาเชื่อมเข้าด้วยกัน</p>


บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
องก์ 5 (ต่อ)	 <p data-bbox="459 779 1153 887">นักแสดง 2 คนสลับที่กันโดยนักแสดงขององก์ 5 สอดตัวผ่านผ้าออกมา นักแสดงขององก์ 4 ยืนอยู่ด้านหลังผ้า</p>	องก์ 5 นำท่าทางการเคลื่อนไหวของปลากัดในแต่ละองก์มาเชื่อมเข้าด้วยกัน
	 <p data-bbox="459 1265 1153 1373">นักแสดงใช้การเคลื่อนไหวจากข้อต่อหนึ่งไปอีกข้อต่อหนึ่งอย่างช้า ๆ เช่นเดียวกับการเคลื่อนไหวของนักแสดงในองก์ 1</p>	
	 <p data-bbox="459 1749 1153 1856">ภาพต่อเนื่องนักแสดงเคลื่อนไหวด้วยการถ่ายน้ำหนักให้ใหญ่ขึ้นกว่าที่นักแสดงในองก์ 1 ทำ</p>	

บทการ แสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
องก์ 5 (ต่อ)	 <p data-bbox="456 775 1027 882">การรับรู้ถึงการมีสิ่งเร้าเข้ามาใกล้ของปลากัด ที่ใช้ในการเคลื่อนไหวขององก์ 3 ช่วงที่ 1</p>	องก์ 5 นำท่าทางการเคลื่อนไหวของปลากัดในแต่ละองค์มาเชื่อมเข้าด้วยกัน
	 <p data-bbox="456 1261 1027 1368">ภาพการเคลื่อนที่ด้วยการกลิ้งตัวเช่นเดียวกับที่ใช้ในการเคลื่อนไหวในน้ำในองก์ 2</p>	
	 <p data-bbox="456 1744 1027 1852">ภาพการเปลี่ยนตำแหน่งมานอนยกขา ซึ่งเป็นท่าทางการเคลื่อนไหวของปลากัดในน้ำ หรือองก์ 2</p>	

บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
องค์ 5 (ต่อ)	 <p>ภาพทำการเคลื่อนไหวโดยใช้ขา เสมือนหางปลาที่กำลังว่ายน้ำจากองค์ 2</p>	องค์ 5 นำท่าทางการเคลื่อนไหวของปลากัดในแต่ละองค์มาเชื่อมเข้าด้วยกัน
	 <p>ภาพการทวัดขาขึ้นมาในอากาศ เปรียบเสมือนหางปลากัด เมื่อนักแสดงเคลื่อนที่เปลี่ยนตำแหน่งเป็นวงกลม จากองค์ 2</p>	
	 <p>ภาพทำการตีตัวขึ้นจากพื้นเหมือนปลาชูบอากาศเหนือผิวน้ำจากองค์ 2</p>	

บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องค์ 5 (ต่อ)</p>	 <p>ภาพทำการเคลื่อนไหวโดยใช้ขาตัววัด เสมือนหางปลาที่ตัววัด ว่ายน้ำ จากองค์ 2</p>	<p>องค์ 5 นำท่าทางการเคลื่อนไหวของปลากัดในแต่ละองค์มาเชื่อมเข้าด้วยกัน</p>
	 <p>ภาพการหมุนเหวี่ยงตัวเพื่อลุกขึ้น เปลี่ยนตำแหน่งไปยังมุมซ้ายหน้าของเวที จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย</p>	
	 <p>ภาพการสอดแขน วาด เสมือนปลากัดกำลังแผ่คลี่ครีบและหางเช่นเดียวกับการเคลื่อนไหวในองค์ 4</p>	

บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
องค์ 5	 <p>ภาพการสอดแซน วาด เสมือนปลากัดกำลังแผ่คลี่ครีบและหาง หยุดนิ่งเป็นการยืมน้ำของปลากัด</p>	<p>องค์ 5 นำท่าทางการเคลื่อนไหวของปลากัดในแต่ละองค์มาเชื่อมเข้าด้วยกัน และในตอนจบแสดงให้เห็นถึงลักษณะของปลากัด วงจรชีวิตของปลากัดที่สั้น และมีบทบาทในฐานะสัตว์เศรษฐกิจของไทย</p>
	 <p>ภาพนักแสดงค่อย ๆ เคลื่อนที่ถอยหลัง จะเห็นนักแสดงอีก 2 คนเดินถือถุงพลาสติกออกมา</p>	
	 <p>นักแสดงก้าวลงไปถุงพลาสติกที่ถูกกางรอไว้</p>	

บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องค์ 5 (ต่อ)</p>	 <p>ภาพบนเวที เป็นการนำเสนอปลากัดที่ถูกซ่อนลงอุกเพื่อเตรียมขาย</p> <p>ภาพบทสรุปของปลากัดในปัจจุบันที่ได้เปลี่ยนความนิยมที่เกิดจากการนิยมความดุร้ายที่เกิดจากพฤติกรรมการรุกรานตามสัญชาตญาณของปลากัด กลายเป็นบทบาทในฐานะปลาสวยงามที่เป็นสัตว์เศรษฐกิจของประเทศไทย</p>	<p>การแสดงองค์ 5 มีความยาว ประมาณ 5 นาที</p>

จากตารางภาพที่ผ่านมา แสดงให้เห็นว่าในการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 4 ผู้วิจัยได้ออกแบบลีลานาฏศิลป์ตามบทการแสดงใน องค์ 4 และ องค์ 5 ต่อจากนี้ ผู้วิจัยจะขอสรุปประเด็นปัญหาที่พบและแนวทางในการปรับปรุงการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงดังต่อไปนี้

ตารางที่ 15 ตารางสรุปปัญหาและแนวทางในการปรับปรุงการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ครั้งที่ 4
ที่มา: ผู้วิจัย

องค์ประกอบนาฏยศิลป์	ปัญหาที่พบ	แนวทางการปรับปรุง
การออกแบบลีลานาฏยศิลป์	นักแสดงมีความแข็งแรงไม่เพียงพอที่จะทำการแสดงจนจบการแสดง	ฝึกซ้อม ทำความเข้าใจกับนักแสดง ปรับปรุงจังหวะและการเคลื่อนไหวให้นักแสดงมีความคล่องตัวมากยิ่งขึ้น
การออกแบบการฉายภาพสำหรับการแสดง	เมื่อยังไม่สามารถทำการฉายภาพที่จะใช้จริงประกอบการซ้อมได้ทำให้นักแสดงยังไม่สามารถกำหนดตำแหน่งของตนได้แน่นอน ส่งผลให้การออกแบบเทคนิคแสงยังไม่มีย่อสรุป	ใช้การทำความเข้าใจร่วมกัน เปิดภาพเคลื่อนไหวที่จะฉายให้นักแสดงและทีมงานดูเพื่อสร้างจินตนาการ
การออกแบบเครื่องแต่งกาย	เครื่องแต่งกายที่เคลื่อนไหวได้สะดวก มีทรงหลวมเกินไป ทำให้เมื่อนอนยกขา ทำให้ขา กางเกงรัดไม่สวยงาม หรือ ทรงแขนเสื้อแจ๊คเก็ตและเสื้อกล้ามทำให้มองไม่เห็นเส้นร่างกายของนักแสดง	ทำการปรับปรุงและเปลี่ยนเครื่องแต่งกายในการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ครั้งต่อไป

4.2.1.5 การปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ครั้งที่ 5

ในการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ครั้งที่ 5 เป็นการปฏิบัติการครั้งสุดท้ายก่อนการนำเสนอผลงานสู่สาธารณชน ซึ่งมีองค์ประกอบทุกอย่างครบถ้วนแล้วโดยปรับปรุงตามที่ได้นำเสนอไว้ในการปฏิบัติการฯ ทั้ง 4 ครั้งที่ผ่านมา โดยขออธิบายเพิ่มเติมในการออกแบบแสงและการออกแบบเครื่องแต่งกายที่มีเพิ่มเติมและแก้ไขจากการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ครั้งที่ 4 เท่านั้น

1) การออกแบบแสงในการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ครั้งที่ 5

การออกแบบแสงในการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ มีการใช้แสงที่น้อยมาก เนื่องจากแสงที่ใช้ส่วนมากมาจากแสงที่มาจากภาพถ่าย อย่างเช่นในองค์ 1 ซึ่งจัดแสดงบริเวณหน้าคณะศิลปกรรมศาสตร์ ไม่มีการใช้อุปกรณ์แสงใด ๆ เลย เนื่องจากแสงที่ใช้ส่องไปยังพื้นที่การแสดงเป็นแสงจากการถ่ายภาพจากเครื่องฉายข้ามศีรษะเท่านั้น พื้นที่ที่มีการติดตั้งแสงจะเป็นพื้นที่การแสดงส่วนขององค์ 2-5 คือบริเวณโถงชั้น 1 ตึกคณะศิลปกรรมศาสตร์ 2 เท่านั้น นอกจากนั้นในการทำการแสดงที่มีการฉายภาพสำหรับการแสดง ภาพที่ฉายจะทำหน้าที่ประหนึ่งแสงด้วย และเพื่อให้เห็นภาพที่ฉายจากเครื่องฉายให้ชัดเจน แสงที่ใช้จะมาจากคนละทิศทางจากการถ่ายภาพที่มาจากทางด้านหน้า ได้แก่ การใช้แสงทางด้านข้าง (Side light) ทั้งจากทางด้านขวาและด้านซ้ายของเวที และแสงจากทางด้านหลัง (Back light) เพื่อเน้นรูปร่างของนักแสดงในแต่ละองค์ให้สว่างขึ้นมาจากฉากและภาพที่ฉายลงบนนักแสดงเท่านั้น มีเพียงองค์ 2 ในน้ำ ที่ใช้แสงบีบด้วยการใส่โกลโบหรือกรอบบังไฟ เพื่อที่จะให้ลำแสงส่องไปที่นักแสดงได้น้ำแข็งแห้งให้น้อยที่สุดเท่านั้น



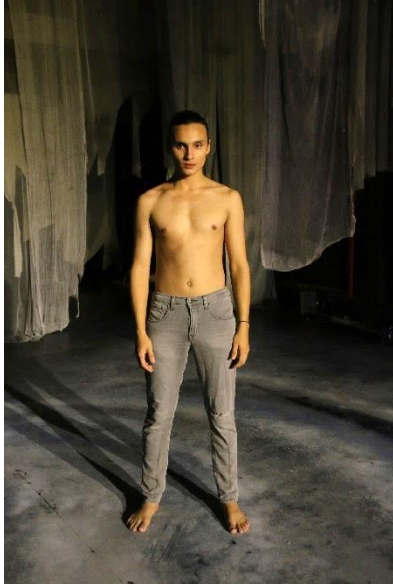
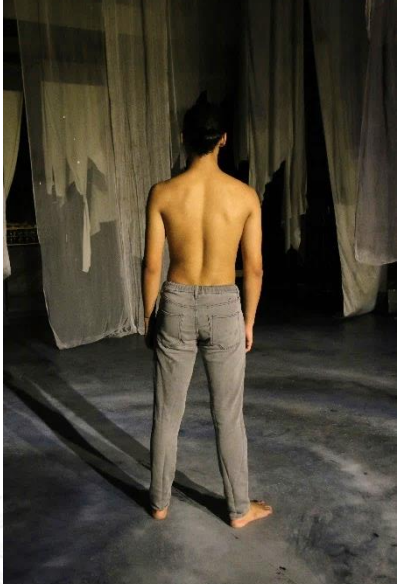

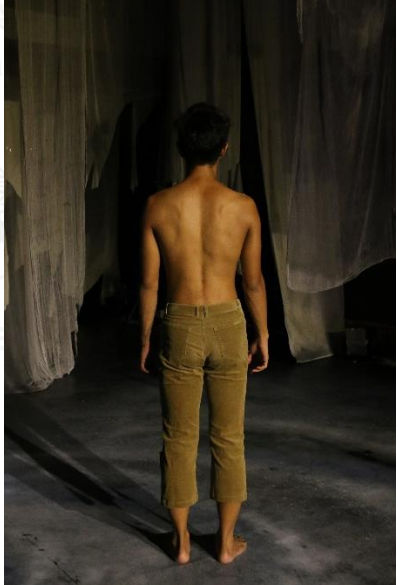
ภาพที่ 41 ภาพแสดงการใช้ไฟ ที่มาจากทิศทางที่แตกต่างจากการฉายภาพ
ที่มา: ผู้วิจัย

2) การออกแบบเครื่องแต่งกายครั้งที่ 5

ผู้วิจัยได้ทำการแก้ไขเครื่องแต่งกายที่หลวม มีทรงกว้าง และปิดบังลายเส้นของร่างกายนักแสดงให้เน้นรูปร่างของนักแสดงมากขึ้น โดยได้ทำการปรับปรุงเครื่องแต่งกายจากการปฏิบัติกรรฯ ครั้งที่ 4 มาเป็นดังนี้

ตารางที่ 16 ตารางสรุปการออกแบบเครื่องแต่งกาย
ที่มาของภาพและตาราง: ผู้วิจัย

บทการ แสดง	รูปเครื่องแต่งกายด้านหน้า	รูปเครื่องแต่งกายด้านหลัง
องค์ 1		
เครื่องแต่งกายของนักแสดงองค์ 1 กางเกงชั้นในสำหรับเต้น (Dance Supporter) สีเนื้อ		
องค์ 2		
เครื่องแต่งกายของนักแสดงองค์ 2 เสื้อยืดแขนยาวพอดีรูปร่างสีดำ กางเกงยีนส์ยัดสีแดงเข้ม ถุงเท้าสีส้ม		



บทการ แสดง	รูปเครื่องแต่งกายด้านหน้า	รูปเครื่องแต่งกายด้านหลัง
องก์ 3		
เครื่องแต่งกายของนักแสดงองก์ 3 คนแรก กางเกงยัดสีเทา		
องก์ 3		
เครื่องแต่งกายของนักแสดงองก์ 3 คนที่ 2 กางเกงยัดสีน้ำตาล ขา 4 ส่วน		




บทบาท แสดง	รูปเครื่องแต่งกายด้านหน้า	รูปเครื่องแต่งกายด้านหลัง
องค์ 4		
<p>เครื่องแต่งกายของนักแสดงองค์ 4 เสื้อยืดสีเขียวขี้ม้า สวมทับด้วยแจ็กเก็ตลายทหารพับแขนขึ้น กางเกงยัดสีเทา ถุงเท้าสีเทาเข้ม</p>		




3) สรุปการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 5


ในการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 5 ซึ่งเป็นการปฏิบัติการครั้งสุดท้ายก่อนที่จะนำเสนอต่อสาธารณชน จึงมีองค์ประกอบของการแสดงต่าง ๆ ครบถ้วนแล้ว ผู้วิจัยขอสรุปโครงสร้างบทและการออกแบบลีลาของการแสดงทั้งหมดที่มีการแก้ไขและออกแบบเพิ่มเติมจากการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 1 รวมไปถึงการออกแบบแสง และการออกแบบภาพสำหรับการแสดง นำเสนอเป็นภาพในตารางเรียงลำดับการแสดงตั้งแต่ต้นจนจบดังต่อไปนี้



ตารางที่ 17 ภาพการแสดงโดยเรียงลำดับตั้งแต่ต้นจนจบในการปฏิบัติการครั้งที่ 5
ที่มาของภาพและตาราง: ผู้วิจัย

บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องก์ 1 ช่วงที่ 1</p>	 <p>ภาพช่วงเปิดการแสดง นักแสดงหันหลังให้ผู้ชม เป่าลูกโป่งฟองสบู่แบบไม่ให้เห็นอุปกรณ์ เหมือนการก่อหวอดเพื่อสร้างบ้านของปลากัด ภาพสดเป็นหยดน้ำที่กระจายตัวจากกึ่งกลางร่างกายของนักแสดง</p>	<p>องก์ 1 ในเหลี่ยม นำเสนอลักษณะของปลากัดที่เคลื่อนไหวช้า ๆ อยู่ในมุมเหลี่ยม ผู้แสดงแสดงในพื้นที่ที่ถูกล้อมรอบด้วยพลาสติกใสเสมือนเป็นเหลี่ยมปลากัด</p>
	 <p>ภาพนักแสดงเก็บอุปกรณ์เข้าหลังเวทีแล้วทำท่าเหมือนก่อหวอด ภาพฉายหยดน้ำจะเคลื่อนที่ตามตัวนักแสดงไป</p>	<p>ฉายภาพประกอบการแสดงด้วยภาพสดจากเครื่องฉายข้ามศีรษะเป็นการเคลื่อนไหวของน้ำ</p> <p>ใช้เสียงสดจากบรรยากาศรอบข้างในขณะนั้นเป็นเสียงประกอบการแสดง</p>



บทการ แสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องก์ 1 ช่วงที่ 1 (ต่อ)</p>	 <p>ภาพช่วงเริ่มต้นของการเคลื่อนไหวเป็นวงกลมจากข้อต่อ หนึ่งไปอีกข้อต่อหนึ่งอย่างช้า ๆ ให้เหมือนการเคลื่อนไหว ในน้ำ</p>	<p>องก์ 1 ในเหลี่ยม นำเสนอลักษณะของ ปลากัดที่เคลื่อนไหว ช้า ๆ อยู่ในมุมเหลี่ยม ผู้แสดงแสดงในพื้นที่ที่ ถูกล้อมรอบด้วย พลาสติกใสเสมือน เป็นเหลี่ยมปลากัด</p>
	 <p>ภาพการเคลื่อนไหวในน้ำ (ท่าต่อเนื่อง) พร้อมทั้งเป้า เหลี่ยม (พลาสติก) เมื่อมีฟองสบู่ที่เป่ามาจากด้านหลังเวที ลอยมา สร้างภาพให้เห็นการก่อหวอด</p>	<p>ฉายภาพประกอบ การแสดงด้วยภาพสด จากเครื่องฉายข้าม ศีรษะเป็นการ เคลื่อนไหวของน้ำ</p>
	 <p>ภาพการเคลื่อนไหวในน้ำ (ท่าต่อเนื่อง) พร้อมทั้งปิดตัว</p>	




บทการ แสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องก์ 1 ช่วงที่ 1 (ต่อ)</p>	 <p>ภาพการเคลื่อนไหวในน้ำ (ทำต่อเนื่อง) ในขณะเดียวกัน นักแสดงจะมีปฏิกริยาตอบสนองกับภาพฟองอากาศที่ฉาย</p>	<p>องก์ 1 ในเหลี่ยม</p> <p>ฉายภาพประกอบ การแสดงด้วยภาพสด จากเครื่องฉายข้าม ศีรษะเป็นการ เคลื่อนไหวของน้ำ เพื่อสร้างให้เกิดภาพ เสมือนว่าฟองอากาศ นั้นเกิดขึ้นจากการ ขยับตัวของนักแสดง ในน้ำ</p>
	 <p>การเปลี่ยนถ่ายน้ำหนักเคลื่อนไหวจากมุมหนึ่งไปสู่อีกมุม หนึ่งของเหลี่ยม ภาพฟองอากาศจะเสมือนว่าไล่นักแสดง ให้เคลื่อนที่ไปมุมเหลี่ยม</p>	
	 <p>ภาพการเปลี่ยนถ่ายน้ำหนักที่ทำให้ร่างกายเคลื่อนไหว</p>	




บทการ แสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
องก์ 1 ช่วงที่ 1 (ต่อ)	 <p data-bbox="459 779 1093 884">ภาพการเปลี่ยนถ่ายน้ำหนักเคลื่อนไหวจากทิศหนึ่งไปสู่อีกทิศหนึ่งด้วยการยืนบนมือ</p>	องก์ 1 ในเหลี่ยม
องก์ 1 ช่วงที่ 2	 <p data-bbox="459 1265 949 1303">ทำจากโจทย์ “ตื่น” ต่อเนื่องไปยัง “สำรวจ”</p>  <p data-bbox="459 1686 906 1724">ทำจากโจทย์ “ฮุบ” ต่อเนื่องไปยัง “กิน”</p>	<p data-bbox="1125 907 1364 1146">การเคลื่อนไหวช่วงที่ 2 เป็นการเคลื่อนไหวโดยการตีโจทย์จากท่าทางตามธรรมชาติ</p> <p data-bbox="1125 1238 1364 1989">ภาพที่ฉายเกิดจากการเหน้าให้เกิดฟองอากาศ โดยมีจุดกึ่งกลางจอภาพเป็นจุดศูนย์กลางที่สว่างที่สุดแล้วมีฟองกระจายไปโดยรอบ ต่อจากนั้น ภาพสดที่ฉายจะเปลี่ยนไปจากการหยดน้ำสะอาด เป็นการหยดสีผสมอาหารสีฟ้า</p>




บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องก์ 1 ช่วงที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>ท่าจากโจทย์ “ว่ายน้ำ”</p>	<p>องก์ 1 ในเหลี่ยม</p>
	 <p>เมื่อท่าจากโจทย์ทั้งหมดเสร็จแล้ว จึงทำซ้ำอีกหนึ่งรอบให้เร็วขึ้น เชื่อมท่าให้ต่อเนื่องมากขึ้น</p>	
	 <p>หลังจากนั้นนักแสดงเริ่มรู้สึกถึงบุคคล ที่ 3 ในที่นี้อาจจะหมายถึงผู้ชม นักแสดงเกิดพฤติกรรมหวงอาณาเขต เริ่มเกิดการ “พองตัว”</p>	<p>ภาพสตจะเปลี่ยนจากสีฟ้าค่อนๆมีสีแดงเข้ามาผสม ทำให้จอภาพมีดลกว่าเดิม</p>


บทการ แสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
องก์ 1 ช่วงที่ 2	 <p data-bbox="459 779 1091 819">ภาพท่าพองตัวและชู เมื่อมีสิ่งเร้าเข้ามาใกล้เหลี่ยมของตน</p>  <p data-bbox="459 1196 1062 1236">ภาพนักแสดงเดินเป่าฟองสบู่เพื่อนำผู้ชมไปสู่พื้นที่ต่อไป</p>	<p data-bbox="1120 430 1375 595">สีแดงจะกระจายจนเต็มจอภาพ ทำให้พื้นที่แสดงมืดลง</p> <p data-bbox="1120 846 1366 1339">ฉากเคลื่อนที่ไปด้านหลังเพื่อที่จะเปิดทางให้นักแสดงเดินออกไปสู่พื้นที่การแสดงของช่วงต่อไป การแสดงองก์ 1 ความยาวประมาณ 10 นาที</p>
องก์ 1 ช่วงที่ 3	 <p data-bbox="459 1778 1091 1948">นักแสดงจากองก์ 1 เดินเข้าไปสู่กรอบเหลี่ยมที่เว้นว่างไว้เพื่อนำทางผู้ชมเดินผ่านไปสู่พื้นที่การแสดงช่วงต่อไป ใช้เวลาประมาณ 5-10 นาที</p>	<p data-bbox="1120 1370 1366 1930">ผู้ชมเคลื่อนที่เข้าสู่ห้องฉายภาพโดยใช้ระบบแมปปิ้ง จำลองภาพ “หลายเหลี่ยม” ที่จะพบได้ในการเลี้ยงปลากัด หรือร้านขายปลากัด ปลาแต่ละตัวจะว่ายไปมาในเหลี่ยมของตัวเองบนกำแพง</p>




บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องก์ 2 ช่วงที่ 1</p>	 <p>ภาพก่อนที่การแสดงจะเริ่มแสดง นักแสดงจะนอนอยู่ใต้น้ำแข็งแห้ง เมื่อดนตรีเริ่ม นักแสดงจะชูขาขึ้นมา</p>	<p>องก์ 2 ในน้ำ การสร้างสรรค์ท่า การเคลื่อนไหวจาก ลักษณะการ เคลื่อนไหวในน้ำของ ปลากัด โดยที่ นักแสดงจะ เคลื่อนไหวอยู่ ท่ามกลางน้ำแข็งแห้ง ตลอดการแสดงองก์นี้ ผู้ชมจะมองเห็นได้ เท่าที่ระยะที่ไฟและ ภาพที่ฉายเป็นเส้น ขอบน้ำจำกัดมุมมอง ไว้เท่านั้น เป็นการฉาย ภาพที่เป็นเส้นแสง เพื่อจะจำกัดมุมมอง ของผู้ชม</p>
	 <p>ภาพการใช้ขาดัดเปลี่ยนทิศของลำตัว เปรียบเสมือนทางปลากัดที่อยู่ในน้ำ</p>	
	 <p>ภาพหลังจากนักแสดงเคลื่อนที่ได้น้ำแข็งแห้ง มาทำท่าเดิมในช่วงแรกซ้ำ แต่ทำในจุดที่ 2 (มุมซ้ายหลัง)</p>	

บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องก์ 2 ช่วงที่ 1 (ต่อ)</p>	 <p>ภาพการตวัดขาขึ้นมาในอากาศเปรียบเสมือนหางปลา</p>	<p>องก์ 2 ในน้ำ การสร้างสรรค์ท่า การเคลื่อนไหวจาก ลักษณะการ เคลื่อนไหวในน้ำของ ปลา โดยที่ นักแสดงจะ เคลื่อนไหวอยู่ ท่ามกลางน้ำแข็งแข็ง</p>
	 <p>ภาพนักแสดงที่หายลงไปข้างใต้น้ำแข็งแข็ง แล้วยื่นมือ ออกมาถึงฟองสบู่ เป็นดั่งการ “ก่อหวอด”</p>	
	 <p>ภาพการตวัดขาขึ้นมาในอากาศ เปรียบเสมือนหางปลา เมื่อนักแสดงเคลื่อนที่เปลี่ยนตำแหน่งเป็นวงกลม</p>	

บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องก์ 2 ช่วงที่ 2</p>	 <p>ภาพการใช้การก้าวเท้าแบบการเดินแทงโก้ เพื่อสื่อให้เห็นถึงปลากัดที่เคลื่อนที่ได้อย่างพลิ้วไหว และสั่นหางไปมา</p>	<p>องก์ 2 ในน้ำ การสร้างสรรค์ท่า การเคลื่อนไหวจาก ลักษณะการ เคลื่อนไหวในน้ำของ ปลากัด โดยที่ นักแสดงจะ เคลื่อนไหวอยู่ ท่ามกลางน้ำแข็งแห้ง</p>
	 <p>นักแสดงหมุนวนที่หลังมาน แล้วยื่นมือให้อยู่ในลำแสงของไฟ ใช้มือเคลื่อนที่วิธีเดียวกับที่เท้าก้าวแบบแทงโก้เมื่อสักครู่</p>	
	 <p>การใช้ชาตวัดขึ้นมาในอากาศ เปรียบเสมือนหางปลากัดเพื่อเปลี่ยนมุมในการเดินทาง</p>	

บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องก์ 2 ช่วงที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>ภาพการใช้ลำตัววนขึ้นมาในอากาศ เปรียบเสมือนปลากัดกำลังมุดว่ายน้ำ</p>	<p>องก์ 2 ในน้ำ การสร้างสรรค์ท่า การเคลื่อนไหวจาก ลักษณะการ เคลื่อนไหวในน้ำของ ปลากัด โดยที่ นักแสดงจะ เคลื่อนไหวอยู่ ท่ามกลางน้ำแข็งแห้ง</p>
	 <p>ภาพตอนจบของการแสดงองก์ 2 ปลากัดจะเหลือแต่หางเหมือนตอนเริ่มการแสดงองก์นี้แล้วค่อย ๆ หายไปในความมืด</p>	
	 <p>ภาพนักแสดงหายไปใต้น้ำแข็งแห้ง ออกจากเวทีและน้ำแข็งแห้งค่อย ๆ กระจายตัวไปจนหมด</p>	

บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องค์ 3</p> <p>ช่วงที่ 1</p>	 <p>ภาพแสงจากการฉายภาพจะเน้นไปที่ปลากัดด้านซ้ายก่อน</p>	<p>องค์ 3 รุกราน</p> <p>ปลากัดวัยรุ่น 2 ตัว ที่อยู่ในเหลี่ยมติด ๆ กัน</p> <p>เมื่อกระดาศัน</p> <p>เหลี่ยมถูกดึงออกมา</p> <p>ให้ปลา 2 ตัวมองเห็นกันซึ่งกันและกัน</p> <p>พฤติกรรมการรุกราน</p> <p>จึงเกิดขึ้นจนกระทั่งมีผู้ชนะและผู้แพ้</p> <p>ในช่วงที่ 1 ขององค์ที่ 3 พื้นที่ของเวทีจะแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือทางด้านขวาและทางด้านซ้าย</p> <p>เปรียบเสมือนเหลี่ยมปลากัด 2 เหลี่ยม โดยการใช้การฉายภาพและแสงแบ่งพื้นที่การแสดงออกเป็น 2 ส่วน</p>
	 <p>นักแสดงจะใช้ทิศทางการเคลื่อนที่แบบแนวตั้งตามการเคลื่อนไหวของปลากัด ลงด้านหน้าและขึ้นไปยังด้านหลังของเวที</p>	
	 <p>ภาพการเคลื่อนไหวแบบเหตุและผล แสดงการรับรู้ถึงการมีสิ่งเร้าเข้ามาใกล้ของปลากัด</p>	

บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องก์ 3 ช่วงที่ 1 (ต่อ)</p>	 <p>ภาพแสดงการเปลี่ยนการฉายภาพมาที่เหลี่ยมปลา ด้านขวา นักแสดงเคลื่อนที่ในแนวตั้งเช่นเดียวกัน</p>	<p>องก์ 3 รุกราน ปลากัดวัยรุ่น 2 ตัว ที่ อยู่ในเหลี่ยมติด ๆ กัน</p>
	 <p>ภาพการเคลื่อนไหวแบบเทคนิคเหตุและผล แสดงการรับรู้ ถึงการมีสิ่งเร้าเข้ามาใกล้ของปลากัดด้านขวา</p>	
	 <p>ภาพการเคลื่อนไหวแบบเทคนิคเหตุและผล แสดงการรับรู้ ถึงการมีสิ่งเร้าเข้ามาใกล้ของปลาทั้ง 2 ตัว</p>	




บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องก์ 3 ช่วงที่ 2</p>	 <p>ภาพเมื่อปลากัด 2 ตัวมองเห็นกันและกัน การฉายภาพจะเปลี่ยนเป็นเต็มเวที แต่มีเส้นกันตรงกึ่งกลางอยู่</p>	<p>องก์ 3 รุกราน ปลากัดวัยรุ่น 2 ตัว ที่อยู่ในเหลี่ยมติด ๆ กัน เมื่อกระดาศัน เหลี่ยมถูกดึงออกทำให้ปลา 2 ตัวมองเห็นกันซึ่งกันและกัน เริ่มพฤติกรรมก่อนการต่อสู้ของปลากัด</p>
	 <p>ภาพพฤติกรรมก่อนการต่อสู้ที่เป็นการเลียนแบบกันเหมือนส่องกระจกเงาด้วยการเคลื่อนไหวแบบการเต้นฟลามิงโก้</p>	
	 <p>ภาพปลากัด 2 ตัวขณะวิ่งวนไปมาเป็นแนวตั้งในเหลี่ยมของตน หลบหลังผ้าเพื่อหาโอกาสจ้องมองปลากัดอีกตัว</p>	

บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องค์ 3 ช่วงที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>ภาพเคลื่อนไหวไปมาในทิศทางตรงข้ามกันแบบรุนแรงขึ้น</p>	<p>องค์ 3 รุกราน พฤติกรรมก่อนการ ต่อสู้ของปลากัดวัยรุ่น 2 ตัวที่อยู่ในเหลี่ยม ติด ๆ กัน</p>
<p>องค์ 3 ช่วงที่ 3</p>	 <p>ภาพการจ้องตากันและเคลื่อนไหวเป็นวงกลม เริ่ม พฤติกรรมรุกราน</p>  <p>ภาพการต่อสู้ด้วยการใช้เทคนิค คอนแทก อิมแพรโวจ์ เซชั่น</p>	<p>องค์ 3 ช่วงที่ 3 พฤติกรรมกรรมการต่อสู้ ของปลากัด เมื่อ ปลากัด 2 ตัวเข้ามา อยู่ในโหลเดียวกัน</p> <p>ภาพที่ฉายจะสะท้อน ให้เห็นถึงแรง กระเพื่อมของน้ำ ขณะที่ปลา 2 ตัวมี พฤติกรรมกรรมการต่อสู้กัน ซึ่งจะเร็วขึ้นเรื่อย ๆ</p>


บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องค์ 3 ช่วงที่ 3 (ต่อ)</p>	 <p>ภาพการวิ่งไล่ และตามหา เพื่อสู้กันใหม่</p>	<p>องค์ 3 ช่วงที่ 3 พฤติกรรมกรรมการต่อสู้ ของปลากัด เมื่อปลากัด 2 ตัวเข้ามา มาอยู่ในโหลเดียวกัน</p>
	 <p>ภาพการวิ่งไล่ และตามหา เพื่อสู้กันใหม่</p>	
	 <p>ภาพการวิ่งไล่ และตามหา เพื่อสู้กันใหม่</p>	




บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องก์ 3 ช่วงที่ 4</p>	 <p>ภาพการต่อสู้ด้วยการใช้เทคนิค คอนแทก อิมเพร่อไวซ์ เซชั่น จนมีผู้แพ้ ผู้ชนะ ผู้ชนะกดผู้แพ้งบนพื้น</p>	<p>องก์ 3 ช่วงที่ 4 พฤติกรรมหลังจากการต่อสู้ของปลากัด เมื่อปลากัด 2 ตัวเข้ามาอยู่ในโหลเดียวกัน กัดกัน และมีผู้แพ้ ผู้ชนะ</p>
	 <p>ภาพผู้ชนะเดินสำรวจอาณาเขตของตนเอง ในขณะที่ผู้แพ้อยู่ ค่อย ๆ ขยับออกจากเวทีไปในความมืด</p>	
	 <p>ภาพผู้ชนะค่อย ๆ เดินถอยหลังลงไปหลังผ้า เพื่อเปลี่ยนองก์</p>	

ความยาวของการแสดงองก์ 3 ประมาณ 10 นาที

บทการ แสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องค์ 4 ช่วงที่ 1</p>	 <p>นักแสดงเดินออกมาโดยใช้ท่าการเดินและการถ่าย น้ำหนักแบบโชนยัณห์ ที่ลดการยึดยุบ แต่ให้ความรู้สึก ลอยอยู่ในน้ำ</p>	<p>องค์ 4 ฉูฉาย ปลากัดกัดพองตัวเมื่อ เห็นเงาของตัวเอง หรืออาจเห็นปลาตัว อื่น ประหนึ่งคนที่ส่อง กระจกแล้วมีความ หึงงัน โงมใจใน ตัวเอง ยิ่งเห็น ยิ่งนาน ยิ่งพองตัวมากขึ้นไป เรื่อย ๆ ไม่รู้จักพอไม่ รู้จักหยุดพองตัว การแสดงประกอบ ทำนองเพลงแม่ศรี ใช้ พื้นฐานลีลาทาง นาฏศิลป์ไทยเป็น โครงสร้าง การประดิษฐ์ท่า แบบปลากัด ฉายภาพ ปลากัดที่กำลังพอง ว่ายน้ไปมา นักแสดง จะเคลื่อนไหวไปตาม ตำแหน่งที่สอดคล้อง กับภาพปลา โดยมีจุด รวมสายตาคู่ที่ปลา</p>
	 <p>การเคลื่อนไหวที่ใช้การกลมตัวแบบนาฏศิลป์ไทย ประกอบกับการถ่ายน้ำหนักลงไปยังเข้าแต่จะข้าง</p>	
	 <p>ภาพการเคลื่อนที่โดยการขยับเท้าในท่าเหลี่ยมยัณห์ เสมือนแพนหางที่กางออกกว้างเป็นแผ่น</p>	

บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องค์ 4 ช่วงที่ 1 (ต่อ)</p>	 <p>ภาพการลงเหลี่ยมแบบนาฏศิลป์ไทย แล้วค้างนิ่ง เหมือนการยึ่น้ำ ซึ่งเป็นพฤติกรรมของปลากัดเวลา พองตัว</p>  <p>ภาพการใช้แขนวาดสออต เหมือนการทวัดและคลี่หาง</p>	<p>องค์ 4 ฉูยฉาย</p>
	 <p>นักแสดงกลับมายึ่น้ำที่จุดกึ่งกลางเวที ใช้การเคลื่อนไหว ในน้ำที่มาจากกล่อมตัว การยียดยุบเล็ก ๆ แสดงให้เห็น ภาพของปลากัดที่กำลังยึ่น้ำ จ้องเงาของตัวเอง หรือ ผู้บุกรุก</p>	<p>ภาพปลากัดตัวเดียว ค่อย ๆ กลายเป็นภาพ ปลากัด 2 ตัว สีน้ำเงิน และสีแดง ที่มองเห็น ลำตัวไม่ชัด เห็นแต่ ช่วงหางที่แผ่ขยาย ออก เหมือนว่าเป็น ภาพทางที่ขยายจาก ลำตัวของนักแสดงที่ ยึ่นอยู่ตรงกลางเวที</p>


บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องค์ 4 ช่วงที่ 2</p>	 <p>การเคลื่อนไหวในน้ำที่มาจากกลุ่มตัว ขยายน้ำหนกออกไปสู่การยื่นแขนออกไปด้านข้าง แสดงให้เห็นภาพของปลากัดที่กำลังค่อย ๆ คลี่กรีบ คลี่หาง</p>	<p>องค์ 4 ฉูฉาย ภาพปลากัดจะเคลื่อนไหวเสมือนว่ายวนแล้วโฉบเข้ามาซ้อนทับกับนักแสดงผละออก แล้วหันกลับมาใหม่</p>
	 <p>ภาพการขยายน้ำหนกออกไปสู่การยื่นแขนออกไปด้านข้าง แสดงให้เห็นภาพของปลากัดที่กำลังค่อย ๆ พองตัว</p>	
	 <p>ภาพการเคลื่อนไหวที่แสดงถึงปลากัดที่พองตัวเต็มที่</p>	

บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องก์ 4 ช่วงที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>ภาพนักแสดงถอยหลัง หายไปในความมืดของภาพเงาน้ำที่ฉายเป็นลำแสงจากด้านหลัง</p>	<p>ความยาวของการแสดงองก์ 4 ประมาณ 8 นาที</p>
<p>องก์ 5</p>	 <p>นักแสดง 2 คนสลับทักกันโดยนักแสดงขององก์ 5 สอดตัวผ่านผ้าออกมา แล้วนักแสดงขององก์ 4 ยืนอยู่ด้านหลังผ้า</p>  <p>การเคลื่อนไหวด้วยการใช้ข้อต่อของร่างกายอย่างช้า ๆ ให้เหมือนอยู่ในน้ำ เช่นเดียวกับการเคลื่อนไหวในองก์ 1</p>	<p>องก์ 5 ในน้ำ บทสรุปของปลากัดในปัจจุบัน นำท่าทางการเคลื่อนไหวของปลากัดในแต่ละองก์มาเชื่อมเข้าด้วยกัน แสดงให้เห็นถึงลักษณะของปลากัด วงจรชีวิตของปลากัดที่สั้น และมีบทบาทในฐานะสัตว์เศรษฐกิจของไทย</p>

บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องก์ 5 (ต่อ)</p>	 <p>ภาพต่อเนื่องด้วยการเคลื่อนไหวถ่ายน้ำหนักให้ใหญ่ขึ้นกว่าที่นักแสดงในองก์ 1 ทำ</p>	<p>องก์ 5 ในน้ำ</p>
	 <p>ภาพการรับรู้ถึงการมีสิ่งเร้าเข้ามาใกล้ของปลา กัด ที่ใช้ในการเคลื่อนไหวขององก์ 3 ช่วงที่ 1</p>	
	 <p>ภาพเคลื่อนที่ด้วยการกลิ้งตัวเปลี่ยนตำแหน่งมานอนยกขา ซึ่งเป็นท่าทางการเคลื่อนไหวของปลา กัด ในน้ำหรือองก์ 2</p>	

บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องค์ 5 (ต่อ)</p>	 <p>ภาพท่าการเคลื่อนไหวโดยใช้ขา เหมือนหางวายน้ำ จากองค์ที่ 2</p>	
	 <p>ภาพการสอดแขน วาด เหมือนปลากัดกำลังแผ่คลี่ครีบและหาง</p>	
	 <p>การสอดแขน วาด เหมือนปลากัดกำลังแผ่คลี่ครีบและหาง หยุดนิ่งเป็นการยืมน้ำของปลากัด</p>	

บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
<p>องก์ 5 (ต่อ)</p>	 <p>ภาพนักแสดงค่อย ๆ เคลื่อนที่ถอยหลัง โดยมีนักแสดง 2 คนเอาถุงพลาสติกใสมารอด้านหลัง</p>	
	 <p>ภาพนักแสดงค่อย ๆ ย่อตัวลงไปในถุง</p>	
	 <p>ภาพนักแสดงอีก 2 คน รัตปากถุงพลาสติก เป็นการนำเสนอปกัดที่ถูกซ่อนลงถุงเพื่อเตรียมขาย</p>	

บทการแสดง	ภาพ	คำอธิบายอื่น ๆ
องก์ 5 (ต่อ)	 <p>ภาพนักแสดงที่เปรียบเสมือนปลากัดถูกซ่อนเข้าไปไว้ในตู้ค้ำไว้ ไฟและภาพจะค่อย ๆ มีดลง เป็นการจบการแสดง</p>	<p>บทสรุปของปลากัดในปัจจุบันที่ได้เปลี่ยนความนิยมที่เกิดจากความดุร้ายที่เกิดจากพฤติกรรมการรุกรานตามสัญชาตญาณของปลากัด กลายเป็นบทบาทในฐานะปลาสวยงามที่เป็นสัตว์เศรษฐกิจของประเทศไทย</p> <p>ความยาวของการแสดงองก์ 5 ประมาณ 5 นาที</p>

จากตารางภาพที่ผ่านมา แสดงให้เห็นว่าในการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 5 ผู้วิจัยได้ออกแบบองค์ประกอบทั้ง 8 ของการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงจากวิทยานิพนธ์ “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการถ่ายภาพสำหรับการแสดง: มายแท็งก์ (My Tank)” ครบถ้วนแล้ว โดยที่ผู้วิจัยจะได้ทำการวิเคราะห์แนวคิดในการแสดงผลงานเป็นอันดับต่อไป

4.2.2 การวิเคราะห์แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรคการแสดงผลงาน

นาฏยศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดง: มาย แท็งก์ (My Tank)

หลังจากที่ผู้วิจัยได้ทำการปฏิบัติการสร้างสรรค์การแสดงเสร็จสิ้นไปแล้ว ผู้วิจัยได้นำการแสดงที่ได้สร้างสรรค์มาพิจารณาวิเคราะห์แนวคิดที่เป็นคำถามในการสร้างสรรค์ ซึ่งนราพงษ์ จรัสศรี ได้ให้แนวทางไว้ว่า “แนวคิดที่ได้หลังจากการปฏิบัติการในการสร้างสรรค์การแสดงในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ อาจพัฒนาจากแนวคิดไปสู่ทฤษฎีการออกแบบงานแสดงในรูปแบบของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ต่อไปในอนาคต” (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 26 เมษายน 2560) ซึ่งก่อนที่ผู้สร้างสรรค์งานเริ่มการปฏิบัติการในแต่ละหัวข้อได้ทำการศึกษา โดยใช้เทียบเคียงจากผลงานศิลปะการแสดงซึ่งมีแนวคิดเดียวกันและถูกสร้างสรรค์โดยผู้เชี่ยวชาญที่ได้รับการยอมรับ ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการปฏิบัติงาน โดยจำแนกออกเป็นประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

4.2.2.1 แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรคการแสดงที่เกี่ยวกับปลากัด และพฤติกรรมการณ์มีอาณาเขตครอบครอง

ในการตั้งคำถามเมื่อเริ่มงานวิจัย ผู้วิจัยได้ตั้งประเด็นแนวคิดจากปลากัดที่เป็นแรงบันดาลใจในงานวิจัยฉบับนี้ไว้ 2 ประเด็น ประเด็นแรกคือความสวยงาม ความสง่า และประเด็นที่สองคือ ความดุร้ายจากพฤติกรรมการณ์มีอาณาเขตครอบครอง ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับปลากัดและพฤติกรรมการณ์มีอาณาเขตครอบครอง รวมไปถึงข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่ได้รับรวบรวมไว้ในบทที่ 2 นอกจากนั้น **วิศรุต อังคทะวานิช** ช่างภาพผู้มีผลงานถ่ายภาพปลากัดในระดับนานาชาติ ยังได้กล่าวถึงการสร้างสรรค์ผลงานภาพถ่ายจากแนวคิดปลากัดไว้ว่า

วันหนึ่งผมไปดูงานประกวดปลา เลยเห็นว่าปลากัดมันแตกต่างจากสมัยก่อนเยอะ ตอนเด็ก ๆ มีแค่หางสั้นหางยาว มีสีไม่มาก แต่ตอนนี้มีสีแปลก ๆ เช่น สีส้ม สีชมพู สีม่วง หางปลาเดี๋ยวนี้ก็มีทั้งหางพัด หางหนาม ยังมีปลากัดแปลก ๆ อย่างปลากัดยักษ์ ทำให้เรารู้สึกมหัศจรรย์ รู้สึกสนใจมันมาก ๆ ก็เลยซื้อมาลองถ่ายรูปดู แต่ถ้าดูในอินเทอร์เน็ตเนี่ยส่วนมากจะถ่ายภาพด้านข้าง ภาพจะออกมานิ่ง ๆ แบน ๆ แต่ตอนเห็นที่ร้านเราประทับใจการว่ายน้ำของปลากัดเลยถ่ายทอดออกมาเป็นรูปภาพ เพราะมันดูน่ามหัศจรรย์ที่เคลื่อนไหวได้ 3 มิติ ดูไม่

สนใจแรงดึงดูดของโลก และไม่ต้องการอากาศเหมือนสัตว์อื่น มีวิธีรับออกซิเจนที่น่าสนใจ ภาพถ่ายปลากัดเป็นส่วนผสมที่ลงตัวของแฟนตาซี กับ ความสมจริง เพราะที่ถ่ายภาพแทบจะไม่ได้มีการตกแต่งให้นอกเหนือจากความเป็นจริงของปลานั้น ๆ เลย เพียงแต่ภาพที่ออกมามันดูไม่เหมือนปลาที่อยู่ในสภาวะปกติที่คนคุ้นตาเท่านี้เอง (วิศรุต อังคทะวานิช, สัมภาษณ์, 20 ตุลาคม 2559)



ภาพที่ 42 ภาพจากการแสดงนิทรรศการ เดอะ ซิมโฟนี ออฟ เบต้า (The Symphony of Betta)

ที่มา: ภาพถ่ายของวิศรุต อังคทะวานิช

เนื่องจากไม่เคยมีผู้ใดสร้างสรรค์การแสดงจากแนวคิดเรื่องปลากัดมาก่อน ผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาการแสดงนาฏศิลป์ที่สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวโดยใช้ลักษณะการเคลื่อนไหวตามธรรมชาติและบุคลิกลักษณะของสัตว์ ใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบนาฏศิลป์ร่วมสมัยเลียนแบบลักษณะของธรรมชาติ โดยผู้วิจัยได้ศึกษาจากกระบวนการสร้างสรรค์การแสดงที่ผู้วิจัยได้มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์เป็นประสบการณ์ตรง เรื่อง “เรด ปีเตอร์” (Red Peter) ของ จิตติ ชมพี ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้ช่วยผู้กำกับ จัดการแสดงที่ แบนกค็อก ซิตี้ ซิตี้ แกลอรี (Bangkok City City Gallery) ในปี พ.ศ. 2559 การแสดงชุดนี้เป็นการแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัยที่นำโครงเรื่องการแสดงมาจากบทประพันธ์ของคาฟกา (Kafka) ที่เล่าถึงวิวัฒนาการของลิงไปสู่ความเป็นมนุษย์ ผู้สร้างสรรค์ไม่ได้ใช้เครื่องแต่งกายแบบลิง แต่ใช้การเคลื่อนไหวตามแบบธรรมชาติของลิง โดยสร้างจากท่าทางการเคลื่อนไหว เทคนิคพื้นฐานของนาฏศิลป์ร่วมสมัยและ บอดี คอนแทก อิมเพอไวส์เซชัน ที่เสมือนการเล่นหยอกล้อ และรังแกกันของลิงหลาย ๆ ตัวที่อยู่ร่วมฝูงเดียวกัน เปิดโอกาสให้ผู้แสดงได้แสดงอารมณ์ความรู้สึก มีการจัดฉากที่ปูพื้นที่การแสดงทั้งหมดด้วยกาบมะพร้าว เพื่อสร้างบรรยากาศของป่าพื้นดิน อีกทั้งยังได้ประโยชน์ในการทำให้เกิดภาพเทคนิคพิเศษในขณะเคลื่อนไหวและกาบมะพร้าวปลิวไปรอบทิศทางอีกด้วย นอกจากนั้นยังมีการใช้ไฟส่องหน้านักแสดง ให้จุดรวมสายตาของผู้ชมอยู่ที่นักแสดงที่ค่อย ๆ เคลื่อนกล่อมเนื้อบอบเบาหน้าให้เสมือนหน้าของลิง โดยใช้เวลาในการเปลี่ยนและดึงความสนใจของผู้ชมประมาณ 3 นาที



ภาพที่ 43 ภาพจากการแสดงชุด “เรด ปีเตอร์”

ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 44 ภาพจากการแสดงชุด “เรด ปีเตอร์” (Red Peter) ของ จิตติ ชมพี
ขณะที่นักแสดงค่อยๆทำหน้าให้เหมือนหน้าลิง
ที่มา: ผู้วิจัย

จากการศึกษาเทียบเคียง ทำให้เห็นว่าเนื่องจากผู้วิจัยมีความประทับใจใน
มิติและมุมมองที่หลากหลายของปลากัด ที่สามารถสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะได้เช่นเดียวกับทักษะ
ของ วิศรุต อังคทะวานิช เพียงแต่ผู้วิจัยนำเสนอปลากัดผ่านผลงานศิลปะที่มีรูปแบบแตกต่างออกไป
ในการสร้างสรรค์การแสดงที่มีแนวคิดจากปลากัดและพฤติกรรมการมีอาณาเขตครอบครอง ใน
วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยจึงได้นำเสนอมุมมองของผู้วิจัยที่มีต่อปลากัดในรูปแบบต่าง ๆ บนพื้นฐาน
ของข้อมูลที่ได้รวบรวมมา นำเสนอในแต่ละองค์ของการแสดง ดังนี้

องค์ 1 ในเหลี่ยม นำเสนอมุมมองของปลากัดในฐานะที่เป็นปลาที่ต้องเลี้ยง
ตัวเดียวในเหลี่ยมเนื่องจากนิสัยที่ดุร้าย ลักษณะวิธีการว่ายน้ำของปลากัดที่เลี้ยงในเหลี่ยม พฤติกรรม
การใช้ชีวิตของปลากัดในเหลี่ยม รวมไปถึงลักษณะของชั้นวางปลากัดที่มีปลากัดหลาย ๆ เหลี่ยมวาง
เรียงกัน

องค์ 2 ในน้ำ ลักษณะการว่ายน้ำของปลา กัด การวัดครีบ หาง กลับตัว

องค์ 3 รุกราน พฤติกรรมการรุกรานที่เกิดขึ้นจากการหวงอาณาเขตในครอบครัวของตน พฤติกรรมก่อนการต่อสู้ พฤติกรรมขณะที่มีการต่อสู้ และพฤติกรรมหลังจากมีการแพ้ชนะ

องค์ 4 ฉวยฉวย พฤติกรรมการพองตัวของปลากัด

องค์ 5 ในน้ำ บทสรุปของปลากัดในปัจจุบัน รวบรวมจุดเด่นของปลากัดจากองค์ต่าง ๆ ที่ผ่านมา และบทบาทของปลากัดในฐานะสัตว์เศรษฐกิจของไทย

จะเห็นได้ว่าผู้วิจัยได้สร้างสรรค์โดยมีแนวความคิดในการออกแบบโครงสร้างบทตามแนวคิดเรื่องปลากัดและพฤติกรรมการมีอาณาเขตครอบครัว ทำให้การออกแบบลีลานาฏศิลป์ การถ่ายภาพประกอบ และองค์ประกอบอื่น ๆ ถูกสร้างสรรค์ขึ้นโดยมีกรอบแนวความคิดเดียวกันทั้งหมดเพื่อสร้างบรรยากาศของอาณาเขตครอบครัวของปลากัดในแต่ละองค์ให้ปรากฏในพื้นที่การแสดงผลแต่ละช่วง

4.2.2.2 แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์การแสดงเกี่ยวกับหลัก

การออกแบบนาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการถ่ายภาพสำหรับการแสดง

ผู้วิจัยได้คำนึงถึงหลักในการออกแบบนาฏศิลป์ร่วมสมัย และการออกแบบการถ่ายภาพสำหรับการแสดง และพิจารณาถึงหลักการออกแบบทั้ง 2 ประการร่วมกันในการสร้างสรรค์การแสดงในงานวิจัยฉบับนี้ นอกจากการศึกษาข้อมูลต่าง ๆ เกี่ยวกับนาฏศิลป์สร้างสรรค์ และการออกแบบการถ่ายภาพสำหรับการแสดงที่ได้กล่าวไว้แล้วในบทที่ 2 ผู้วิจัยยังได้พิจารณาจากผลงานการแสดงอื่น ๆ ที่มีการใช้การออกแบบนาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการถ่ายภาพสำหรับการแสดง ทั้งจากศึกษาจากสื่อสารสนเทศ และจากประสบการณ์การเป็นผู้ออกแบบการถ่ายภาพของผู้วิจัยเอง โดยได้ศึกษาวิเคราะห์แนวความคิดในการใช้การถ่ายภาพสำหรับการแสดงในนาฏศิลป์ร่วมสมัย และละครเวทีดังต่อไปนี้

การแสดงนาฏยศิลป์ร่วมสมัยเรื่อง “วันทอง” แสดง ณ ภัทราวดีเธียเตอร์ ในปีพ.ศ. 2549 กำกับการแสดงและนำแสดงโดย มานพ มีจำรัส ผู้วิจัยเป็นผู้ออกแบบการฉายภาพ สำหรับการแสดงร่วมกับ มานพ มีจำรัส รวมทั้งเป็นผู้ออกแบบภาพเคลื่อนไหว ถ่ายทำ ตัดต่อ และควบคุมการฉายภาพด้วยตนเอง การแสดงเริ่มด้วยการฉายภาพยนตร์สั้น ๆ ที่ถ่ายทำเป็นพิเศษเพื่อเล่าเรื่องราวตามการตีความของผู้กำกับการแสดงว่านางวันทองแท้จริงแล้วไม่ได้มีความผิดหรือเป็นผู้หญิงหลายใจ แต่เป็นผู้ถูกกระทำ เพราะความที่เธอแตกต่างจากผู้อื่นเธอถึงผิด หรือเธอผิดจริง ๆ กันแน่ ในภาพยนตร์นักแสดงสื่อสารโดยการทาร่างกายเป็นสีขาวแล้วเดินไปตามถนน ถ่ายทำภาพยนตร์จากปฏิกิริยาของสาธารณชนที่เกิดขึ้นจริง ๆ โดยไม่มีการเตรียมการมาก่อน เกิดปฏิกิริยาของคนในชุมชน ในขณะที่นักแสดงเดินผ่านและได้บันทึกภาพไว้ มีคนมุงดู มีคนมาวิจารณ์ มีเด็กร้องไห้วิ่งหนี การฉายภาพยนตร์ก่อนการแสดงทำให้ผู้ชมมองเห็นแนวคิดในการนำเสนอของผู้กำกับผ่านภาพยนตร์ที่ฉายเกริ่นเรื่อง เป็นจุดเด่นของการฉายภาพประกอบการแสดงของการแสดงเรื่องนี้



ภาพที่ 45 ภาพจากภาพยนตร์สั้น ๆ ที่เกริ่นแนวความคิดของนาฏยศิลป์ร่วมสมัยเรื่อง “วันทอง”

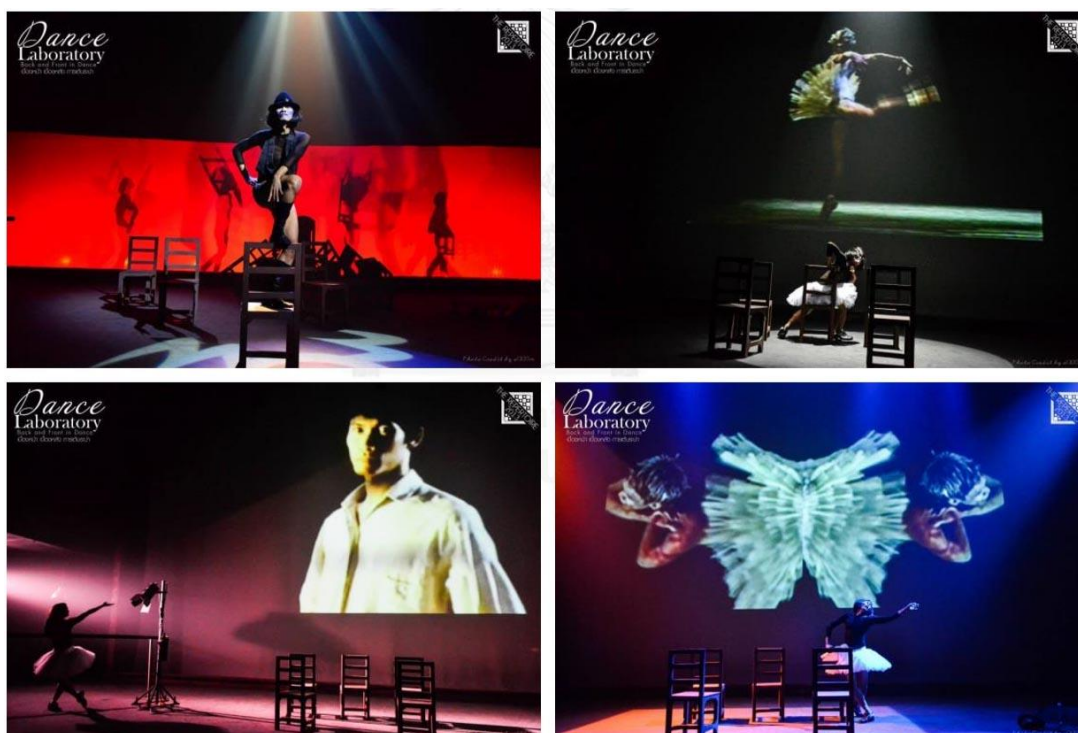
ที่มา: ผู้วิจัย

การฉายภาพการแสดงแบบนี้ จัดได้ว่าเป็นการฉายภาพประกอบการแสดง เพื่อเล่าแนวคิด แต่ไม่ได้เล่าเรื่องราวของการแสดง เพียงแค่ต้องการส่งข้อความ สร้างให้ผู้ชมเกิดคำถาม นำเสนอมุมมองของผู้กำกับที่มีต่อคำถามที่เกิดขึ้น เพื่อให้ผู้ชมติดตามการค้นหาคำตอบจาก มุมมองของผู้กำกับการแสดงต่อไป

การฉายภาพสำหรับการแสดงอีกรูปแบบหนึ่งที่แตกต่างกันออกไปคือ การฉายภาพสำหรับการแสดงนาฏศิลป์เรื่อง “เบื้องหน้า เบื้องหลัง การเต้นระบำ” กำกับการแสดง ออกแบบ และนำเสนอโดย นราพงษ์ จรัสศรี แสดง ณ โรงละครมหาวิทยาลัยกรุงเทพ ในปีพ.ศ. 2556 นราพงษ์ จรัสศรี กล่าวถึงการใช้การฉายภาพประกอบการแสดงในการแสดงเรื่องนี้ไว้ดังนี้

เบื้องหน้า และเบื้องหลังของการแสดงถูกนำมาสร้างเป็นงานการแสดงด้วยการฉายภาพการแสดงในอดีตของนักแสดงและผู้สร้างงานชิ้นนี้ เนื้อหาของการแสดง เบื้องหน้าคือการแสดงสดบนเวที ส่วนเบื้องหลังคือภาพที่ปรากฏบนจอ ในตอนสุดท้ายของการแสดง จะเห็นนักแสดงกำลังทำท่าระลึกถึงความหลัง โดยเป็นการฉายภาพสะท้อนผ่านสื่อผสม โดยมีศิลปินที่มีภาพปรากฏบนจอกำลังนั่งชมการแสดงซึ่งเป็นความหลังในอดีตของตนเอง (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 25 เมษายน 2560)

จะเห็นได้ว่าลักษณะในการฉายภาพประกอบการแสดงของการแสดงทั้ง 2 เรื่อง เป็นวิดีโอ หรือภาพยนตร์ที่มีลักษณะการเล่าเรื่อง หรือสื่อแนวความคิดของการแสดง คล้ายคลึงกัน แต่วัตถุประสงค์ในการฉายภาพหรือหน้าที่ของวิดีโอที่มีต่อการแสดงนั้นต่างกัน ใน “วันทอง” นั้นนำเสนอให้เห็นถึงแนวคิดของผู้กำกับ และตั้งคำถามแก่ผู้ชม ส่วนใน “เบื้องหน้า เบื้องหลัง การเต้นระบำ” เป็นการสร้างความรู้สึกละแวกและบรรยายเรื่องราว แต่อย่างไรก็ดีเป็นที่น่าสังเกตว่าแนวความคิดที่ผู้กำกับทั้ง 2 ท่านนำเสนอผ่านการฉายภาพยนตร์นั้น ผู้ชมอาจจะตีความหรือได้รับความรู้สึกที่ไม่เหมือนกับผู้สร้างสรรค์ก็เป็นไปได้



ภาพที่ 46 ภาพจากการแสดงเรื่อง “เบื้องหน้า เบื้องหลัง การเต้นระบำ” ของ นรภาพงษ์ จรัสศรี
ที่มา: คณะละครแห่งมหาวิทยาลัยกรุงเทพ (BU Theatre Company)

การฉายภาพในอีกรูปแบบหนึ่งที่พบได้บ่อยในการแสดงนาฏศิลป์และละครเวทีในประเทศไทยในปัจจุบันคือการฉายภาพเพื่อทำหน้าที่เป็นฉาก บอกเล่าสถานที่ บรรยากาศ หรือเป็นฉายภาพเพื่อให้เกิดเป็นแสงประกอบการแสดง เพื่อเป็นการลดภาระของการสร้างสรรค์ลดงบประมาณ สร้างมิติ และทำให้การเปลี่ยนฉากเป็นไปได้อย่างรวดเร็ว อย่างเช่นที่ผู้วิจัยเคยได้ออกแบบการฉายภาพประกอบการแสดงของละครเวทีเรื่อง “ร.รัก ล.ลิลิต ลิลิตพระลอ” ของภัทราวดีเจียเตอร์ ในปีพ.ศ. 2552 กำกับการแสดงโดย ภัทราวดี มีชูธน การฉายภาพประกอบการแสดงในละครเวทีเรื่องนี้ ส่วนมากแล้วสร้างเพื่อเป็นฉากการแสดง อย่างเช่น ฉากสวนในวัง ฉากห้องซ้อมการแสดงฉายตัวอักษร ก-ฮ ภาพสงคราม ภาพแม่น้ำเปลี่ยนสีเป็นเลือด ภาพสลาหิน ฯลฯ ถึงแม้ว่าจะเป็นฉาก แต่ทั้งหมดก็เป็นสื่อมัลติมีเดียที่เป็นภาพเคลื่อนไหว ความซ้ำเร็วของการเคลื่อนไหววัตถุในภาพจึงขึ้นอยู่กับจังหวะของการแสดง หรือจังหวะของดนตรีประกอบการแสดง ที่มีพื้นฐานมาจากรูปแบบศิลปะล้านนาตามโครงเรื่องของลิลิตพระลอ ผู้วิจัยได้ใช้ภาพจากศิลปะลายรดน้ำของล้านนามาสร้างสรรค์ให้เป็นภาพเคลื่อนไหวเพื่อคงไว้ซึ่งความเป็นเอกภาพของ

การออกแบบองค์ประกอบทั้งหมดในเรื่อง ซึ่งการออกแบบการฉายภาพสำหรับการแสดงเรื่องนี้ก็เป็นอีกตัวอย่างที่น่าสนใจเนื่องจากบางฉากไม่ได้ฉายภาพเข้าจอรับภาพของโรงละครที่เป็นกำแพงสีขาว แต่ฉายภาพเข้ากระจก ซึ่งสะท้อนให้เกิดภาพบนพื้นเวทีด้วย นอกจากนี้ยังใช้เครื่องฉายจำนวน 4 เครื่อง ทำการฉายจากมุมที่แตกต่างกัน ด้านหน้าตรง 2 เครื่องเพื่อให้แสงที่ได้สว่างพอที่จะทำการแสดงเมื่อเปิดไฟบนเวที ฉายลงพื้นจากด้านหลังเสมือนเป็นเงาตกกระทบ และเครื่องเล็กที่นักแสดงทำการเปิดปิดเองบนเวทีอีก 1 เครื่อง เครื่องฉายภาพทั้ง 4 ถูกออกแบบให้ฉายภาพพร้อมกันและสลับกัน เพื่อให้เกิดมิติในการรับภาพบนเวทีอีกด้วย



ภาพที่ 47 ภาพจากการแสดงเรื่อง “ร.รัก ล.ลิลิต ลิลิตพระลอ” ของ ภัทราวดีเจียเตอร์
 ที่มา: ภัทราวดีเจียเตอร์

นอกจากนี้ยังมีการฉายภาพอีกรูปแบบหนึ่งคือการฉายภาพสด (Live Performance) ของการแสดงที่เกิดขึ้นในขณะนั้นลงไปบนพื้นที่การแสดง ภาพที่ผู้ชมได้เห็นคือภาพที่ทับซ้อนกันของภาพจริงบนเวที และภาพจากการฉายภาพสด ซึ่งลักษณะของภาพจะขึ้นอยู่กับตำแหน่งของการจัดวางกล้องถ่ายภาพสด ตำแหน่งของนักแสดง และตำแหน่งของเครื่องฉาย ในการแสดงชุด **เชสซิ่ง เตอะ เวล** (Chasing the Whale) ของ อะลาบอดาซ์ อาร์ท โปรเจ็ค (ALABORDAGE Arts Project) งานการแสดงร่วมสมัยที่เป็นการร่วมมือกันระหว่างศิลปินชาวเดนมาร์ก ไทย ญี่ปุ่น ตุรกี บราซิล อัฟกานิสถาน และฟิลิปปินส์ จัดการแสดงใน 4 ประเทศ ในปี พ.ศ. 2549 โดยผู้วิจัยได้ร่วมเป็นส่วนหนึ่งของโครงการนี้ในฐานะนักแสดงและผู้ออกแบบการฉายภาพ ในการแสดงปิดโครงการ ณ กรุงโตเกียวประเทศญี่ปุ่น เป็นการแสดงสรุปการทำงานร่วมกัน จัดแสดงขึ้นในพื้นที่จัดงานศิลปะ โตเกียว วันเดอร์ไซด์ (TokyoWonderside) โดยใช้กล้องวิดีโอบันทึกภาพ 2 ตัว จอโทรทัศน์ และเครื่องฉายภาพ 3 เครื่อง จัดวางให้เกิดภาพซ้อนในพื้นที่การแสดงตลอดระยะเวลาการแสดง 4 ชั่วโมง เพื่อสื่อถึงมุมมอง ทักษะคนของคนที่แตกต่างกัน ถึงแม้จะอยู่ในที่เดียวกัน เหตุการณ์เดียวกันก็ตาม




ภาพที่ 48 ภาพจากการแสดงเรื่อง เชสซิ่ง เตอะ เวล ของ อะลาบอดาซ์ อาร์ท โปรเจ็ค
ที่มา: อะลาบอดาซ์ อาร์ท โปรเจ็ค (ALABORDAGE Arts Project)


ดังนั้น จากการรวบรวมข้อมูล การศึกษาจากสื่อสารสนเทศ ประสบการณ์ การออกแบบของผู้วิจัย รวมไปถึงการปฏิบัติการสร้างสรรคผลงานการแสดงในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ที่ได้กล่าวถึงไปแล้ว ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์สรุปมุมมองของปกากัดที่ผู้วิจัยได้สื่อสารในการสร้างสรรค การแสดงตามโครงเรื่อง แล้ววิเคราะห์ให้เห็นแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรคการแสดงเกี่ยวกับการถ่ายภาพสำหรับการแสดงในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ โดยในแต่ละองค์ของการแสดง การถ่ายภาพ สำหรับการแสดงจะมีบทบาทเป็นองค์ประกอบที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งส่งผลกระทบต่อถึงการออกแบบ ลีลานาฏยศิลป์ การออกแบบพื้นที่การแสดง รวมไปถึงมีการใช้สื่อมัลติมีเดียที่มีลักษณะและคุณสมบัติ แตกต่างกันออกไป ดังนี้

ตารางที่ 18 ตารางแนวความคิดของการถ่ายภาพสำหรับการแสดงในแต่ละช่วง
ที่มา: ผู้วิจัย

บทการ แสดง	แนวคิดในการ ถ่ายภาพ	รูปแบบการฉาย	ภาพที่ปรากฏบนเวที
องค์ 1 ช่วงที่ 1	ภาพน้ำที่กำลัง กระเพื่อมสั่นไหว เพราะการ เคลื่อนไหวของ ปกากัด	การถ่ายภาพสดจาก เครื่องฉายข้ามศีรษะ เป็นภาพที่เกิดจาก การเทน้ำลงไปใ ภาชนะที่วางอยู่บน เครื่องฉายข้ามศีรษะ	
องค์ 1 ช่วงที่ 2	ภาพน้ำที่กำลัง กระเพื่อมสั่นไหว เพราะการ เคลื่อนไหวของ ปกากัด และเพิ่ม สีเพื่อสร้างความ น่าสนใจให้มาก ขึ้น	การถ่ายภาพสดจาก เครื่องฉายข้ามศีรษะ เช่นเดิม เป็นภาพที่ เกิดจากการหยดสี ผสมอาหารลงไปใ ภาชนะที่วางอยู่บน เครื่องฉายข้ามศีรษะ	

บทการ แสดง	แนวคิดในการ ฉายภาพ	รูปแบบการฉาย	ภาพที่ปรากฏบนเวที
องก์ 1 ช่วงที่ 3	ภาพจำลองร้าน ขายปลากัดที่มี เหลี่ยมหลาย ๆ เหลี่ยมวางเรียง กัน และมีปลา กั้วว่ายไปมาอยู่ ด้านใน	การฉายภาพใน ระบบแมปปิงจาก เครื่องฉาย 2 เครื่อง เข้าพื้นผิว 2 รับ 2 ด้าน เพื่อให้เกิดภาพ ของชั้นปลากัดใน ห้อง ให้ผู้ชมเดินชม ได้	
องก์ 2	ภาพน้ำที่มีปลา ดำผุดดำว่ายอยู่ ใต้น้ำ	ใช้น้ำแข็งแห้งเป็น พื้นผิวในการฉาย ภาพ ฉายภาพเป็น ลำแสงแคบ ๆ ไม่ให้ กระจายออก เพื่อให้ มองเห็นเฉพาะส่วนที่ โคมไฟเท่านั้น	
องก์ 3 ช่วงที่ 1-2	ภาพเหลี่ยม 2 เหลี่ยมที่วางข้าง ๆ กัน	ใช้เครื่องฉายจาก ด้านหน้าฉายภาพ กราฟฟิกเคลื่อนไหว จากทางด้านหน้าเวที เป็นรูปสี่เหลี่ยมซ้อน กันหลาย ๆ รูป เป็น ลำแสง ให้เวทีสว่างที่ ละด้าน เริ่มจาก ด้านซ้าย สลับไปขวา และสว่างทั้งหมด ในช่วงที่ 2	

บทการแสดง	แนวคิดในการถ่ายภาพ	รูปแบบการฉาย	ภาพที่ปรากฏบนเวที
องค์ 3 ช่วงที่ 3	ภาพน้ำที่กำลังกระเพื่อมตามแรงต่อสู้ของปลากัดทั้ง 2 ตัว	การถ่ายภาพจากด้านหน้าเช่นเดิม แต่เน้นไปที่ด้านบนของพื้นที่การแสดงตั้งแต่เพดานลงมาจนถึงตัวนักแสดง ให้เห็นเป็นบรรยากาศ ช้ำ และเร็วตามจังหวะการเคลื่อนไหวของนักแสดง	
องค์ 3 ช่วงที่ 4	ภาพบรรยากาศของความสงบนิ่งหลังจากมีผู้แพ้ผู้ชนะ	การถ่ายภาพเป็นแสงสีฟ้า เพื่อแสดงบรรยากาศของความสงบนิ่ง	
องค์ 4 ช่วงที่ 1	ภาพปลากัดว่ายไปมาบนเวที	การถ่ายภาพเพื่อให้นักแสดงมีปฏิริยาตอบโต้เสมือนเป็นนักแสดงร่วม	
องค์ 4 ช่วงที่ 2	ภาพการพองตัวของปลากัดในจินตนาการของนักแสดง	การถ่ายภาพปลากัด 2 ตัว 2 สี ตวัดหางไปมา โดยมีตำแหน่งของนักแสดงยืนเป็นจุดศูนย์กลางของภาพ	

บทการแสดง	แนวคิดในการถ่ายภาพ	รูปแบบการฉาย	ภาพที่ปรากฏบนเวที
องค์ 5	ภาพบรรยากาศของน้ำที่สงบนิ่ง	การถ่ายภาพจากด้านหน้าเช่นเดิม เป็นภาพประกายน้ำที่สะท้อนแสงไฟ	

กล่าวโดยสรุปได้ว่าในการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดในการถ่ายภาพสำหรับการแสดงเพื่อสร้างฉากและบรรยากาศ ใช้แทนลำแสงส่องให้เห็นเฉพาะจุด สร้างแสงและเส้นที่ขยายจังหวะการเคลื่อนไหวของนักแสดง และสุดท้ายคือถ่ายภาพเพื่อให้ภาพที่ปรากฏเป็นดั่งนักแสดงอีกคนหนึ่งให้นักแสดงที่เป็นคนจริง ๆ มีปฏิกริยาตอบโต้ โดยใช้การฉายภาพหลายรูปแบบ ได้แก่การฉายภาพสดจากเครื่องฉายข้ามศีรษะ การฉายภาพระบบแมปปิ้ง และการฉายภาพเคลื่อนไหวจากด้านหน้า เพื่อสร้างสรรค์ภาพสภาพความเป็นอยู่ของปลากัด อาณาเขตของปลากัดให้ปรากฏขึ้นในการแสดงครั้งนี้

4.2.2.3 แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์การแสดงเกี่ยวกับความเรียบง่ายตามแนวคิดนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ เป็นแนวคิดที่เกิดขึ้นในช่วงปี ค.ศ.1960 ปฏิวัติความเชื่อตามอย่างของลัทธิสมัยใหม่ (Modernism) มุ่งเน้นที่ความแปลกใหม่ การแหวกกฎเกณฑ์ต่าง ๆ การขัดแย้ง และมักจะนำเสนอความเรียบง่ายในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ ซึ่งนำมาจากท่าทางการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวันหรือท่าทางการเคลื่อนไหวของธรรมชาติที่ไม่สลับซับซ้อน ผู้วิจัยได้ศึกษาจากผลงานการสร้างสรรค์ของ แอน เทเรซ่า เดอ เคียมากเกอร์ ศิลปินนักออกแบบท่าเต้นชาวเบลเยียม ที่ได้สร้างสรรค์การแสดงชุด **โรซ่า แดนส์ โรซ่า** (Rosas danst Rosas) ขึ้นในปี พ.ศ. 2526 ที่มีโครงสร้างของลีลานาฏศิลป์และเครื่องแต่งกายที่เรียบง่าย โดยเธอได้กล่าวไว้ว่า

โครงสร้างของท่าการเคลื่อนไหวในการแสดงชุดนี้คือช่วงของเวลาในแต่ละวัน ช่วงแรกคือเวลากลางคืน ช่วงที่ 2 คือตอนเช้า ช่วงที่ 3 คือตอนบ่าย สำหรับการแสดงช่วงที่ 4 นักแสดงจะนำเสนอการเคลื่อนไหวที่เกินขีดจำกัดของตนเองที่

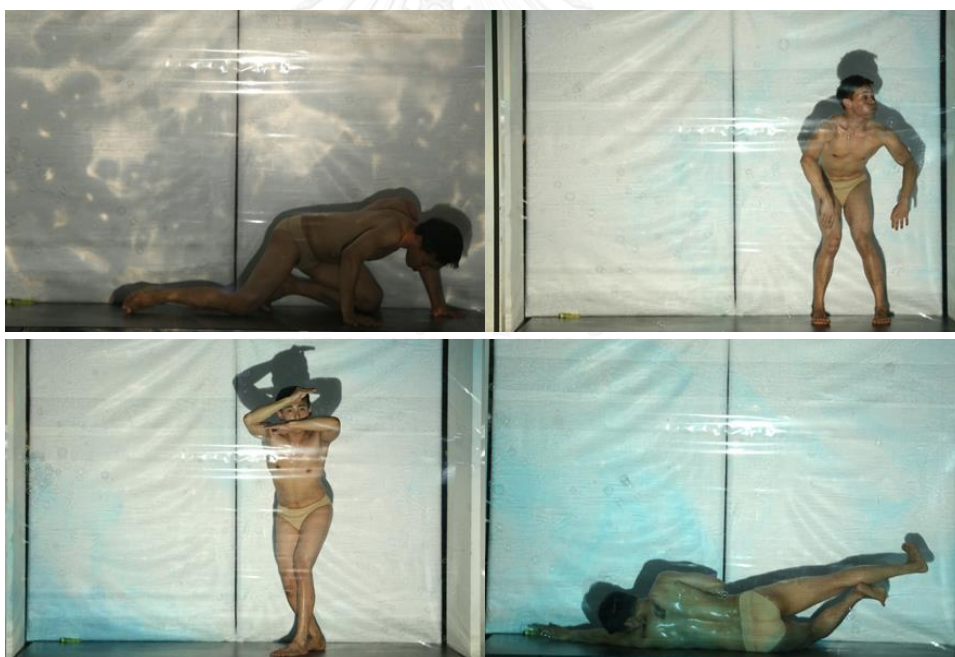
เดอ เคียมากเกอร์ นำเสนอไว้ว่ามันคือการเดิน เดิน เดิน ไม่มีการนับ ทำซ้ำแล้วซ้ำ
 อีก เป็นการให้ ให้ ให้และให้ จากท่าการเคลื่อนไหวทั้งหมด นักแสดงจะนำท่าทาง
 มารวมกันเป็นชุด (Combination) ซึ่งจะทำให้ร่างกายเหน็ดเหนื่อยถึงที่สุด โดย
 ทดลองทุกอย่างที่เป็นไปได้จากเงื่อนไขของการมีนักแสดง 4 คน โดยเริ่มจากเส้นตรง
 ต่อเนื่องไปยังเส้นเฉียงและปิดท้ายด้วยวงกลม (Keersmaeker and Cvejic, 2014:
 18)

เดอ เคียมากเกอร์ สร้างสรรค์ผลงานการแสดงที่มีแนวคิดจากเวลาใน
 ธรรมชาติ โดยกล่าวว่า “เราอาศัยอยู่ในโลกที่ห่างไกลจากธรรมชาติ เมื่อเราพิจารณาธรรมชาติ เรา
 สามารถมองเห็นเวลาที่ธรรมชาติต้องการ เมื่อเราเดินเข้าไปในสวนเมื่อใกล้ฤดูใบไม้ผลิ ถึงเราอยากจะ
 ให้ดอกไม้บานในตอนนั้น แต่ธรรมชาติต้องการเวลาที่ผลิบาน สร้างความสวยงามและแข็งแกร่ง”
 (Brayshaw and Witts, 2014: 159)



ภาพที่ 49 ภาพจากการแสดงเรื่อง ชุด โรซ่า แคนส์ โรซ่า ออกแบบท่าเต้นโดย เดอ เคียมากเกอร์
 ที่มา: คณะโรซ่า (Rosas)

จากการศึกษาแนวความคิดแบบเรียบง่ายในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ร่วมสมัยของ เดอ เคียมากเกอร์ ในการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงในงานวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ผู้วิจัยก็ได้ใช้หลักแนวความคิดเรียบง่ายตามธรรมชาติ ในรูปแบบค่านิยมความงามของแนวคิดนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ โดยไม่เน้นเครื่องแต่งกายประกอบการแสดง หรืออุปกรณ์ประกอบการแสดง ใช้เครื่องแต่งกายที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน ผู้วิจัยเน้นการออกแบบลีลานาฏศิลป์ที่ใช้ท่าทางจากธรรมชาติของปลา กัด และท่าทางตามธรรมชาติของมนุษย์มาเป็นหลักในการออกแบบการเคลื่อนไหวที่ไม่สลับซับซ้อนแต่มีความหมาย เช่น การเคลื่อนไหวในองก์ 1 ช่วงที่ 2 ที่ใช้การเคลื่อนไหวที่สร้างสรรค์จากโจทย์ของกิริยาอาการตามธรรมชาติของมนุษย์และปลา กัด ได้แก่ “ตื่น” “สำรวจ” “สร้างบ้าน” “กิน” “ทำความสะอาดร่างกาย” “ว่ายน้ำ” และ “สุข” เพื่อเรียงร้อยเป็นท่าการเคลื่อนไหวของปลา กัดในเหลี่ยม



ภาพที่ 50 ภาพการเคลื่อนไหวที่สร้างมาจากโจทย์ของกิริยาอาการตามธรรมชาติของมนุษย์และปลา กัด ในองก์ 1 ช่วงที่ 2
ที่มา: ผู้วิจัย

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้เน้นการใช้การเคลื่อนไหวจากข้อต่อของร่างกายสร้างรูปทรงตามธรรมชาติ คือวงกลม สร้างการเคลื่อนไหวจากถ่ายน้ำหนักของร่างกาย และใช้ศิลปะการจัดวางนักแสดงลงในพื้นที่การแสดงเพื่อสร้างภาพของปลากัดในเหลี่ยม โดยไม่ได้มีการประดิษฐ์ท่าการแสดงที่สลับซับซ้อนแต่อย่างใด เป็นการใช้นวัตกรรมคิดแบบเรียบง่ายตามธรรมชาติในการสร้างสรรค์การเคลื่อนไหวในการแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัยในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

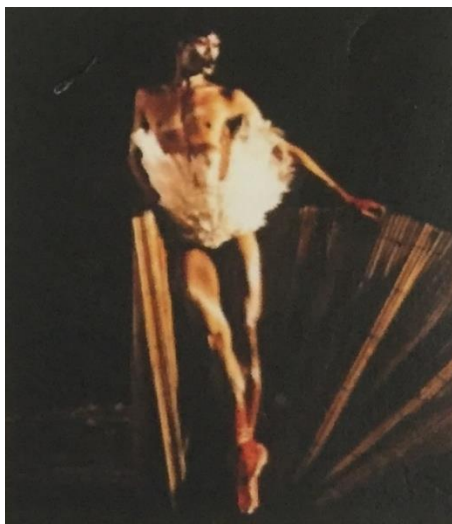
4.2.2.4 แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์การแสดงเกี่ยวกับองค์ประกอบทางด้านศิลปกรรม

ผู้วิจัยพิจารณาว่าแนวความคิดเรื่ององค์ประกอบศิลปะ หรือพื้นฐานด้านทัศนศิลป์ มีความสำคัญต่อการสร้างสรรค์องค์ประกอบในการแสดงนาฏศิลป์ ในขณะที่แนวคิดทางศิลปะหลังสมัยใหม่มีน้ำหนักเน้นไปทางเนื้อหาของงานสร้างสรรค์ แต่การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จำเป็นจะต้องประกอบไปด้วยส่วนประกอบ 2 ประการ คือ องค์ประกอบที่มองเห็นได้ หรือรูปทรงซึ่งก็คือร่างกาย และองค์ประกอบที่มองไม่เห็นหรือเนื้อหา คือ จิตใจ หากขาดองค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่ง หรือให้ความสำคัญกับแนวคิดไม่เท่ากัน จะทำให้ขาดเอกภาพ ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนั้นคงปราศจากชีวิตและไม่น่าสนใจ ดังนั้นผู้วิจัยจึงต้องคำนึงถึงองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ รวมไปถึงดุริยางคศิลป์ และนาฏศิลป์ เพื่อที่จะส่งเสริมให้ผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์เกิดเอกภาพและสมบูรณ์แบบมากที่สุด

ในการออกแบบการแสดงชุด “**ความหลัง**” (Nostalgia) นราพงษ์ จรัสศรี ได้กล่าวถึงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบในการแสดงโดยอธิบายภาพจากการแสดงไว้ดังนี้

ในภาพ (ภาพที่ 51 หน้า 290) เป็นการแสดงชุด โนสตาเจีย (Nostalgia) ซึ่งเป็นภาพที่ประกอบไปด้วยองค์ประกอบการแสดงที่สำคัญทำส่วนด้วยกัน คือ นักแสดง ลีลาการแสดง เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ประกอบการแสดง และแสง ซึ่งในที่นี้ อุปกรณ์ประกอบการแสดงกลายเป็นส่วนหนึ่งของเครื่องแต่งกายประกอบการแสดง ในการแสดงเรื่องนี้จะขาดองค์ประกอบอย่างใดอย่างหนึ่งไปไม่ได้ (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 26 เมษายน 2560)

ภาพดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงการคิดคำนึงถึง การออกแบบองค์ประกอบหลาย ๆ ส่วนในการแสดงให้มีความสอดคล้องกัน ทั้งรูปแบบ ลักษณะ รวมไปถึงวิธีการใช้งาน และการนำเสนอ เพื่อให้เกิดภาพ การแสดงบนเวทีที่เป็นเอกภาพ



ภาพที่ 51 ภาพจากการแสดงชุด “ความหลัง” (Nostalgia) ของ นราพงษ์ จรัสศรี
ที่มา: นราพงษ์ จรัสศรี

เพื่อสร้างความเป็นเอกภาพให้กับการออกแบบทุกองค์ประกอบของการแสดงชุดใดชุดหนึ่ง จะต้องมีการค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับแนวความคิด เบื้องหลัง เรื่องราวที่เกี่ยวข้อง ประวัติศาสตร์เชื่อมโยง ไม่ว่าจะเป็นบทการแสดง การออกแบบการฉายภาพสำหรับการแสดง เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ประกอบการแสดง ดนตรี เสียง เพื่อสร้างรูปแบบของการแสดงให้เด่นชัด ดังที่ผู้วิจัยได้พิจารณาจากผลงานการแสดงละครเวทีเรื่อง “ร็อกกิ้ง รามา”

ผลงานละครเวทีเรื่อง “ร็อกกิ้ง รามา” (Rocking RAMA) ในโครงการวรรณคดี ดนตรี และภาษา ครั้งที่ 2 ของโรงเรียนภัทราวดี หัวหิน แสดงในปีพ.ศ. 2556 ตัดตอนมาจากมหากาพย์ “รามายณะ” ต้นฉบับของ ไวมิกิ (Valmiki) ฉบับเรียบเรียงโดย ลักษมิ ลา (Lakshmi Lal) ถูกดัดแปลงบทเพื่อการแสดงในแนวร่วมสมัยครั้งนี้ โดย แอน ลาเวควิ (Anne Leveque) และกำกับการแสดง โดย ภัทราวดี มีชูธน นำเสนอละครที่ใช้บทภาษาอังกฤษ รวมศาสตร์หลายแขนง การแสดง การร้องเพลง นาฏยศิลป์ไทย สากล และร่วมสมัย และการออกแบบองค์ประกอบทุกสาขาให้อยู่ในรูปแบบของวัฒนธรรมร็อก ผู้วิจัยได้มีส่วนร่วมในฐานะผู้ออกแบบฉาก และออกแบบมัลติมีเดียใน

การฉายภาพประกอบการแสดง ดังนั้นจึงได้มีส่วนร่วมในการออกแบบองค์ประกอบของการแสดงละครเรื่องนี้ทั้งเรื่อง ภัทราวดี มีชูธน กล่าวถึงหลักการสร้างสรรค์ผลงานไว้ ดังนี้

โครงการวรรณคดี ดนตรีและภาษา ประจำปีการศึกษา 2556 เป็นผลงานบูรณาการของหลักสูตรนาฏศิลป์ ดนตรีไทย วรรณคดี ภาษาอังกฤษ พุทธศาสนา ศิลปะ สังคม เทคโนโลยี ผสมผสานนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ บนรากของการศึกษาขั้นพื้นฐานผ่านการละคร เพื่อให้นักเรียนเข้าใจ สามารถนำบทเรียนมาใช้ในการทำงานร่วมกัน รู้รับผิดชอบ ฝึกความเพียร การรักษาระเบียบวินัย การแก้ปัญหา รอบรู้วัฒนธรรมของสังคมต่าง ๆ รู้จักการวิเคราะห์แล้วก็ฟังคำวิจารณ์ ต้องการพัฒนานักเรียนให้เรียนรู้ทักษะทางวิชาการ ผสานกับการใช้ชีวิตอย่างนักปฏิบัติ (ภัทราวดี มีชูธน, สัมภาษณ์, 16 มกราคม 2557)

การสร้างละครเรื่องนี้เน้นที่การค้นคว้าเพื่อนำความรู้มาสร้างสรรค์เป็นองค์ประกอบส่วนต่าง ๆ ของการแสดงที่สนับสนุนซึ่งกันและกัน ตามที่ผู้กำกับดนตรี อานันท์ นาคคง ได้กล่าวไว้ว่า

นอกจากวงปี่พาทย์ วงดนตรีร็อก ก็ยังมีอังกะลุงที่ทำหน้าที่ปาดงพวงไพร และการทดลองใช้เสียงร้องที่ไม่ใช่แค่การประสานเสียงเพราะ ๆ แต่รวมถึงเสียงพากย์โขน เสียงขับร้องเพลงไทยเดิม เสียงร้องเพลงร็อก เสียงเชียร์กีฬา เสียงลิงค่าง บ่างชะนี และเสียงอื่น ๆ ตามอารมณ์ของวงประสานเสียง ทั้งวงปี่พาทย์ วงดนตรีร็อก วงอังกะลุง วงประสานเสียง จะช่วยกันระบายเสียงระบายสีไปกับละครเรื่องนี้ ตั้งแต่ต้นจนปิดฉาก หลักการทำงานยังคงสืบเนื่องจากครั้ง “วิวาหพระสมุทพร” คือนักดนตรี นักร้องทุกคนไม่มีโน้ตดนตรี ไม่อ่านกระดาดโน้ต แต่ใช้ความจำและความรู้สึกนึกคิดอิสระของตนในการร่วมตีความการแสดง โน้ตเพลงของเขาคือบรรดาตัวละคร ที่เคลื่อนไหวถ่ายทอดอารมณ์อยู่เบื้องหน้า คู่สนทนาของนักดนตรีไทยคือนักดนตรีสากล คู่สนทนาของนักดนตรีร็อก คือนักดนตรีปี่พาทย์ ฟังกันถามกัน ตอบกัน ช่วยกันสร้างบทสนทนาให้มีรสชาติและความหมาย เขาจะดูการแสดงและเรียนรู้วรรณกรรมอันทรงคุณค่า ไปพร้อม ๆ กับผู้ชมทุกท่านใน

โรงละคร หากแต่มีส่วนร่วมในฐานะผู้ให้เสียงเพลง ดนตรีประกอบ ตามที่ได้เรียนรู้
ร่วมกันมาในปีการศึกษาหนึ่งของโรงเรียนมัธยมเล็ก ๆ แห่งนี้ (อานันท์ นาคคง,
สัมภาษณ์, 16 มกราคม 2557)



ภาพที่ 52 ภาพจากการแสดงเรื่อง “เรื่องกิ้ง รามา”

ที่มา: ผู้วิจัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาพที่ 53 ภาพวงปี่พาทย์ วงดนตรีร็อก วงประสานเสียง ประกอบการแสดงเรื่อง “เรื่องกิ้ง รามา”

ที่มา: ผู้วิจัย

ด้วยเหตุนี้ แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์การแสดงจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เกี่ยวกับองค์ประกอบทางด้านศิลปกรรม เมื่อวิเคราะห์การนำเสนอและการออกแบบจะเห็นว่าผู้วิจัยให้ความสำคัญกับรูปทรง “เหลี่ยม” ซึ่งเป็นรูปทรงที่ของผู้กระจกที่ใช้เลี้ยงปลา กัด ผู้วิจัยออกแบบ “เหลี่ยม” เพื่อแสดงถึงพื้นที่ของปลา กัดตามแนวความคิดของวิทยานิพนธ์เรื่องปลา กัดและพฤติกรรมการมีอาณาเขตครอบครอง โดย “เหลี่ยม” ต่าง ๆ ที่ปรากฏในการแสดงคือพื้นที่ในครอบครองของปลา กัดหรือนักแสดงแต่ละตัวในแต่ละช่วง ไม่ว่าจะเป็นพื้นที่ระหว่างเสา 2 ต้นในการแสดงองก์ 1 ช่วงที่ 1-2 พื้นที่ในห้องที่นำเสนอภาพ “หลายเหลี่ยม” ของร้านปลา กัดในห้องแดงของการแสดงองก์ 1 ช่วงที่ 3 การเปลี่ยนสภาพห้องโถงชั้น 1 ของตึกคณะศิลปกรรมศาสตร์ 2 ให้เป็นเหลี่ยมปลา กัดใหญ่ที่มีผู้ชมนั่งชมการแสดงเสมือนการนั่งชมปลา กัดจากหน้าเหลี่ยม เป็นการสร้างเอกภาพให้การออกแบบแบบพื้นที่และองค์ประกอบในการออกแบบการแสดงอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน



ภาพที่ 54 ภาพเหลี่ยมรูปแบบต่าง ๆ ที่ปรากฏในนาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการถ่ายภาพสำหรับการแสดง: มาย แท็งก์ (My Tank)
ที่มา: ผู้วิจัย

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังเห็นความสำคัญของการออกแบบองค์ประกอบของการแสดงที่หลากหลาย ใช้เครื่องมือที่ทั้งกลมกลืน และแตกต่างกันมาผสมผสานและนำเสนอพร้อมกัน เช่น การออกแบบดนตรีประกอบการแสดงโดยใช้ดนตรีไทยร่วมสมัยผสมผสานกับดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ที่เรียบเรียงจากดนตรีไทย การสร้างสรรค์ลีลาการเคลื่อนไหวโดยใช้พื้นฐานของนาฏศิลป์ไทยมาลดทอนแล้วนำเสนอแบบร่วมสมัย เพื่อนำเสนอบรรยากาศในการดำรงชีวิตของปลา กัด โดยที่องค์ประกอบแต่ละอย่างก็ต่างถูกออกแบบโดยตีความจากแนวคิดเรื่องปลา กัด และพฤติกรรมการมีอาณาเขตครอบครองเหมือนกันทั้งสิ้น เพื่อสร้างความเป็นเอกภาพให้กับผลงานนาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดง: มาย แท็งก์ (My Tank)

4.2.2.5 แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์การแสดงเกี่ยวกับการใช้พื้นที่เฉพาะในการจัดการแสดง (Site Specific Performance)

การใช้พื้นที่เฉพาะในการจัดการแสดงถูกริเริ่มขึ้นในยุคของนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ ซึ่งจัดขึ้นในสถานที่ใดก็ได้ แต่อย่างไรก็ตามการใช้พื้นที่เฉพาะในการจัดการแสดงก็ยังคงคำนึงถึงหลักการการใช้งานพื้นฐานของพื้นที่จัดการแสดงเช่นเดียวกับ หลักการบริหารพื้นที่ของโรงละคร การเล่าเรื่องและการใช้ประโยชน์จากพื้นที่เฉพาะให้ได้สูงสุด เพื่อเป็นการหาคำตอบในประเด็นนี้ผู้วิจัยได้เลือกศึกษาการแสดงที่มีรายละเอียดดังนี้

การแสดงเรื่อง “**โองการสันติกรรม**” ในงานจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยในส่วนของ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปี 2536 นำเสนอเรื่องราวการล่าอาณานิคมของชาวคริสเตียนที่เดินทางไปดินแดนของชาวเกาะ ความรุนแรงของการครอบครอง และการพยายามแก้ปัญหาด้วยสันติ กำกับการแสดงและลีลา โดย นราพงษ์ จรัสศรี เป็นตัวอย่างผลงานที่ใช้พื้นที่เฉพาะในประเทศไทยยุคแรก ๆ การแสดงชุดนี้ใช้พื้นที่บริเวณหน้าคณะศิลปกรรมศาสตร์ เช่นเดียวกับในการสร้างสรรค์การแสดงในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ เพียงแต่พื้นที่ที่ใช้กว้างกว่ามาก นราพงษ์ จรัสศรี กล่าวถึงการแสดงเรื่องนี้ไว้ว่า

พื้นที่ที่แสดงจัดเป็นพื้นที่เฉพาะในการจัดการแสดง เนื่องจากจัดการแสดง ณ เวทีพิเศษหน้าคณะศิลปกรรมศาสตร์ และใช้พื้นที่ฝั่งตรงข้ามในการจินตนาการ เป็นเกาะที่ถูกยึดครองโดยมีบ่อบำบัดน้ำเสียบริเวณหน้าคณะศิลปกรรมศาสตร์ที่ถูก สมมุติเป็นมหาสมุทรให้นักแสดงเดินทางข้ามไป เป็นการใช้พื้นที่ที่อยู่ในบริเวณนั้น ให้เป็นพื้นที่การแสดงทั้งหมดตามโครงเรื่องของการแสดงให้สมบูรณ์มากที่สุด (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 25 เมษายน 2560)



ภาพที่ 55 ภาพการแสดงเรื่อง “โองการสันติกรรม”

ที่มา: ผู้วิจัย

ในการสร้างสรรค์การแสดงในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ของผู้วิจัย ผู้วิจัยได้ใช้พื้นที่บริเวณเดียวกันกับที่ได้จัดการแสดงเรื่อง “โองการสันติกรรม” เพียงแต่บริเวณของพื้นที่ที่นำเสนอแตกต่างกัน ผู้วิจัยได้ใช้ประโยชน์จากโครงสร้างของอาคารคณะในการออกแบบพื้นที่การแสดงให้เป็นเหลี่ยมปลากัดตามมุมต่าง ๆ ของพื้นที่ เช่นเดียวกับที่ “โองการสันติกรรม” ได้ใช้การเดินทางข้ามบ่อพักน้ำเสียบริเวณหน้าคณะศิลปกรรมศาสตร์แทนการเดินทางข้ามมหาสมุทร โดยผู้วิจัยได้ออกแบบการแสดงเพื่อที่จะจัดแสดงที่คณะศิลปกรรมศาสตร์โดยเฉพาะ การออกแบบจึงคำนึงถึงพื้นที่การแสดง พื้นที่ของผู้ชม พื้นที่ของการติดตั้งอุปกรณ์ ระบบเทคนิค และมุมมองจากสายตาของผู้ชม เพื่อให้พื้นที่

สามารถสื่อสารเรื่องราวตามแนวคิดของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ได้ชัดเจนที่สุด ดังที่ได้วิเคราะห์เรื่อง
“เหลื่อม” และพื้นที่ไว้แล้วในข้อ 4.2.2.4



ภาพที่ 56 ภาพการจัดพื้นที่ให้ผู้ชมดูการแสดงในช่วงองค์ 1 หน้าคณะศิลปกรรมศาสตร์
ที่มา: ผู้วิจัย

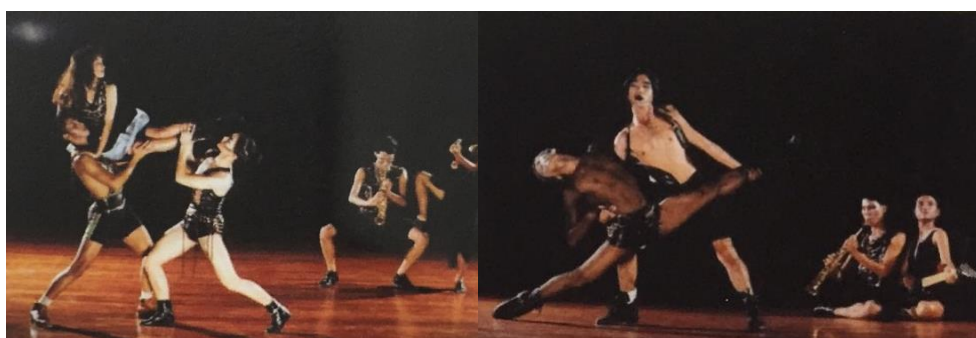


ภาพที่ 57 ภาพการเปลี่ยนพื้นที่ให้เป็นพื้นที่สำหรับการแสดงสำหรับองค์ 2-5
ที่มา: ผู้วิจัย

4.2.2.6 แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรคการแสดงเกี่ยวกับการที่ผู้ชมจะเคลื่อนที่ตามการแสดงไปในพื้นที่ต่าง ๆ

การให้ผู้ชมเคลื่อนที่ตามนักแสดงเป็นรูปแบบการสร้างสรรคการแสดงที่ได้อิทธิพลของนาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่เช่นกัน ซึ่งมักจะเกิดขึ้นกับการแสดงที่จัดขึ้นในพื้นที่เฉพาะ มีการออกแบบการเคลื่อนไหว ทางเข้า ทางออก และภาพที่ผู้ชมจะมองเห็นในแต่ละจุด จากการศึกษาข้อมูลทำให้ผู้วิจัยได้พิจารณารูปแบบการย้ายตำแหน่งในการชมการแสดงต่าง ๆ วิธีการเคลื่อนที่ลำดับการแสดง และข้อที่ควรคำนึงถึงของการแสดงต่าง ๆ ผู้บุกเบิกนาฏยศิลป์ร่วมสมัยในประเทศไทย นราพงษ์ จรัสศรี ได้สร้างสรรคการแสดงที่มีการเคลื่อนย้ายผู้ชมตามนักแสดง ชื่อว่า “ด้านซิ่ง” (Dancing) ตั้งแต่ในปีพ.ศ. 2534 โดยกล่าวถึงการแสดงชุดนี้ไว้ ดังนี้

เป็นการแสดงนาฏยศิลป์พิสุทธิ์ ที่ไม่มีเรื่องราว ก่อนเริ่มการแสดงนักแสดงจะเคลื่อนไหวอยู่ที่โถงด้านล่างของสถานที่แสดง ก่อนจะเคลื่อนที่นำคนดูขึ้นไปยังสถานที่แสดง และเริ่มการแสดงบนเวที เนื่องจากเคยเห็นงานการแสดงสด (Performance Art) เช่นนี้ที่ต่างประเทศ จึงนำความคิดนี้มาใช้ในการแสดงในประเทศไทย ใช้นักแสดงแต่งตัวด้วยชุดหนัง รูปแบบฟังก์ ตอกหมุด ทำสีผมหลากสี มาเคลื่อนที่นำผู้ชมขึ้นไปยังโรงละครเอยูเอเพื่อเริ่มการแสดง (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 25 เมษายน 2560)



ภาพที่ 58 ภาพการแสดงเรื่อง “ด้านซิ่ง”

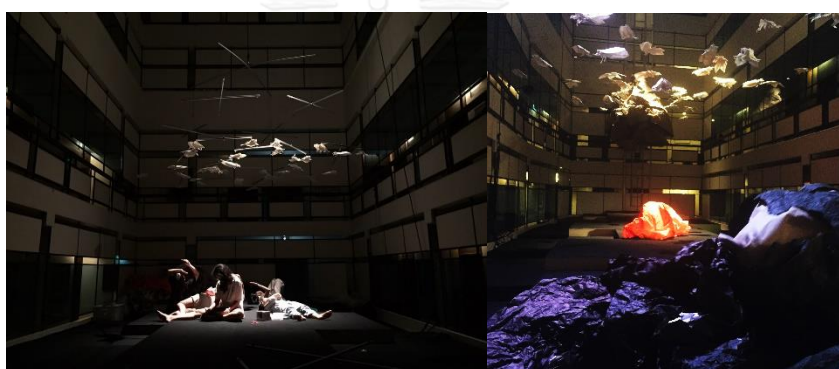
ที่มา: นราพงษ์ จรัสศรี

คณะนาฏยศิลป์ร่วมสมัย เอททีนธ มังคิ ด่านซ์ เรียบเตอร์ เป็นคณะนาฏยศิลป์ร่วมสมัยของประเทศไทยที่มักจะจัดจะใช้พื้นที่เฉพาะในการจัดการแสดง รวมไปถึงการเคลื่อนผู้ชมตามการแสดง หรือให้ผู้ชมเดินดูการแสดงได้จากจุดที่ผู้ชมสนใจ เช่น ในปีพ.ศ. 2556 การแสดงชุด “ติมอน อิน เวนิส” (Demon in Venice) ใช้สระว่ายน้ำที่เอาน้ำออกหมดมาเป็นเวทีแสดง จัดให้ผู้ชมนั่งรอบขอบสระในการชมการแสดงจากมุมสูง และ ในปีพ.ศ. 2558 การแสดงชุด “เล็เตเตอร์ ทู ฮิส ฟาเตอร์” (Letter to His Father) สร้างสรรค์ผลงานร่วมกับนิทรรศการการพับกระดาษ “ไซเลน ออฟ อินเซค” (Silence of Insects) ของ โยโกะ เซยาม่า (Yoko Seyama) จัดขึ้นในเทศกาล อันโพลดิง คาฟก้า (Unfolding Kafka Festival) ใช้อาคารของโรงแรมโรส ถนนสุรวงศ์ เป็นเวที โดยให้ผู้ชมเดินรอบตึก จากชั้น 3 ถึงชั้น 5 เพื่อดูการแสดงที่จัดอยู่ตรงกลางช่องตึก จิตติ ชมพี ผู้กำกับและออกแบบท่าเต้นของคณะ ได้ให้แนวความคิดเกี่ยวกับเรื่องนี้ไว้ดังนี้

การออกแบบการแสดงโดยนำเสนอความคิดให้คนดูสามารถชมได้โดยรอบแบบ 360 องศาจากมุมสูงเป็นการท้าทายการออกแบบท่าเต้นและการจัดองค์ประกอบในการแสดง ให้ทั้งผู้คิดและทั้งผู้ชมสามารถเห็นมุมมองของภาพการแสดงที่ปรากฏในลักษณะที่แตกต่างกัน แต่ยังคงรักษาความสวยงามขององค์ประกอบศิลป์ได้ดีอยู่ ดังนั้นในการออกแบบ ผู้สร้างสรรค์ มักจะต้องทำงานหนักมากขึ้น เพื่อให้มั่นใจว่าภาพที่ผู้ชมเห็นจากมุมต่าง ๆ เป็นไปตามที่ผู้ออกแบบต้องการและตั้งแนวความคิดเอาไว้ ความสูงต่ำของตำแหน่งของผู้ชมก็เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เราต้องขบคิดมากขึ้น ทั้งในแง่มุมของเสียง และการไม่ถูกรบกวนจากสิ่งแวดล้อมรอบข้างเช่นกัน ดังนั้นการแสดงในพื้นที่เฉพาะนั้น เรื่องพื้นที่และสิ่งแวดล้อมรอบข้างของสถานที่แสดงเป็นปัจจัยหลักที่จะต้องนำมาพิจารณาก่อนเพื่อปรับการออกแบบการแสดง หรือท่าเต้นให้กลมกลืนกับสถานที่ เวลา และรูปแบบของการออกแบบในงานนั้น ๆ ข้อดีอีกประการหนึ่งคือการจูงใจให้ผู้ชมได้รับมุมมองของภาพที่แตกต่างกันไปตามตำแหน่งของการชม (จิตติ ชมพี, สัมภาษณ์, 25 เมษายน 2560)

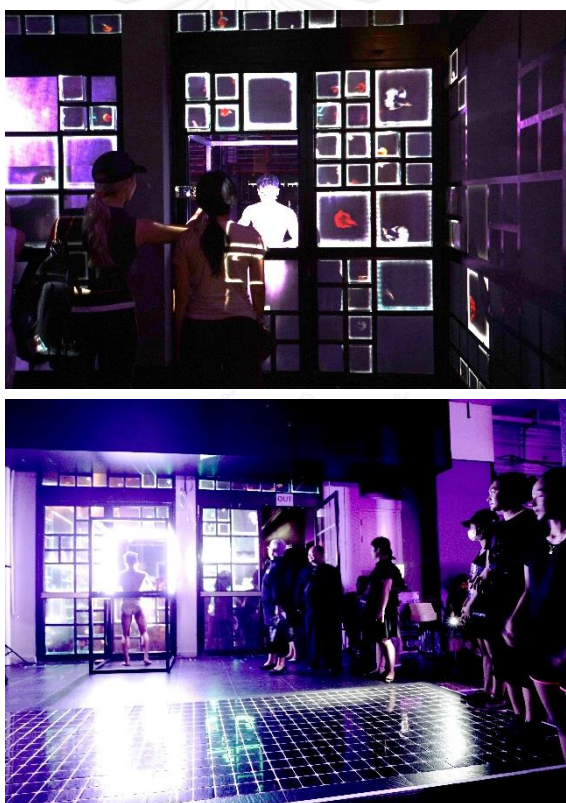


ภาพที่ 59 ภาพการแสดงเรื่อง “ติมอน อิน เวนิส”
ที่มา: ภาพถ่ายของ เบซิล ชล่ายเดอร์ (Basil Childers)



ภาพที่ 60 ภาพการแสดงเรื่อง “เล็ดเตอร์ ทู ฮีส ฟาเตอร์”
ที่มา: ผู้วิจัย

ในการสร้างสรรค์การแสดงจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ผู้วิจัยได้คำนึงถึงองค์ประกอบในการนำเสนอรูปแบบในการฉายภาพสำหรับการแสดง เนื่องจากข้อจำกัดด้านกำลังไฟ การเดินสายอุปกรณ์ของเครื่องฉายภาพและเครื่องถ่ายภาพ และข้อจำกัดในการนำเสนอการแสดงในพื้นที่ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ ทำให้การออกแบบพื้นที่สำหรับการแสดงที่กระจายหลายจุดแล้วเคลื่อนผู้ชมไปตามจุดต่าง ๆ ของพื้นที่การแสดงตามลำดับ ให้ผู้ชมได้มุมมองที่แตกต่างกันเป็นทางออกที่ดีที่สุดสำหรับผู้วิจัยในการแก้ปัญหาการนำเสนอและการติดตั้งอุปกรณ์ โดยแต่ละพื้นที่ของการแสดงผู้วิจัยก็ได้เสนอภาพชีวิตของปลากัดที่แตกต่างกันออกไปผ่านการออกแบบพื้นที่ และการฉายภาพ ตามที่ได้บรรยายการเคลื่อนที่ของผู้ชมไว้ใน ภาพที่ 18 หน้า 123 ภาพแผนผังการใช้พื้นที่บริเวณคณะศิลปกรรมศาสตร์ในการแสดงแต่ละช่วงและทางเดินของผู้ชม



ภาพที่ 61 ภาพจากการแสดงต่อสาธารณชน เมื่อผู้ชมเคลื่อนที่ชมการแสดงไปตามพื้นที่ต่าง ๆ
ที่มา: ผู้วิจัย

4.2.2.7 แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรคการแสดงผล การสร้างสรรคการแสดงผลที่เป็นศิลปะเพื่อศิลปะ

ในการแสดงที่ปรากฏขึ้นในโลก มีวัตถุประสงค์หลากหลายรูปแบบ ยกตัวอย่างเช่น “นาฏศิลป์อินเดีย กลั๊กกะลี ที่แสดงเพื่อเล่าเรื่องราวมหากาพย์รามายณะ” (Mack, 2012: 20) ระบำมังกร (Chinese Dragon Dance) ของนาฏศิลป์จีนที่แสดงเพื่อการเผยแพร่เอกลักษณ์ของชุมชน หรือ การแสดงละครเวทีเรื่อง “ร้ายพระไตรปิฎก” ของภัทราวดีเธียเตอร์ ที่ต้องการจะนำเสนอคำสอนทางพุทธศาสนา การแสดงเรื่อง “นิทานเวตาล” ของโรงเรียนภัทราวดี หัวหิน สร้างสรรคขึ้นเพื่อใช้ในการเรียนการสอนวรรณคดี ดนตรี และภาษาสำหรับเยาวชน เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีการแสดงที่สร้างสรรคขึ้นเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของพิธีกรรม นำเสนอความบันเทิง เพื่อออกกำลังกาย นำเสนอเรื่องราวทางการเมือง ประวัติศาสตร์ ฯลฯ แต่สำหรับการสร้างสรรคการแสดงผลในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ผู้วิจัยไม่ได้สนใจในสิ่งที่กล่าวข้างต้นทั้งหมด

ผู้วิจัยได้กำหนดข้อตกลงเบื้องต้นของงานวิจัยไว้ว่า เป็นการสร้างสรรคนาฏศิลป์จากแนวคิดเรื่องปลากัดและพฤติกรรมการมีอาณาเขตครอบครอง เพื่อศิลปะและเพื่อสร้างสรรคผลงานศิลปะ โดยไม่มีจุดมุ่งหมายด้านอื่นแต่อย่างใด เช่นเดียวกับแนวความคิดของผลงานชุด “ด้านซิ่ง” ของ นราพงษ์ จรัสศรี ที่ว่า “ศิลปะในที่นี้คือการแสดงที่นำเสนอความงามของการเคลื่อนไหวเพียงอย่างเดียว” (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 26 เมษายน 2560) และผลงานการแสดงชุด “ซาโลเม นางผู้เต้นระบำเพื่อขอหัว” ที่นำเสนอแนวความคิดการสร้างสรรคไว้ว่า

การแสดงในความเจ็บ ไม่สนใจผู้ชม เป็นการสร้างสรรคผลงานตามความพอใจของผู้สร้างสรรค ซึ่งก็เป็นผลงานที่มีความเสี่ยงเพราะผู้ชมจะชื่นชมหรือไม่นั้นไม่สำคัญ ตัวผลงานนำเสนอความเป็นศิลปะในอีกมุมมองหนึ่งเท่านั้น (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 26 เมษายน 2560)



ภาพที่ 62 ภาพจากการแสดงชุด “ซาโลเม่ นางผู้เต้นระบำผู้ขอหัว”
ที่มา: คณะละครแห่งมหาวิทยาลัยกรุงเทพ (BU Theatre Company)

ผู้วิจัยเคยได้มีประสบการณ์ร่วมแสดงในการแสดงร่วมสมัยเรื่อง “**ด้านซิ่ง**
เฟอซซ์ บลัด อิน เดอะ แคทส์ เนก” (Dancing VS. Blood in the Cat’s Neck) ของ วิทเนส
รีโลเคชั่น คัมปะนี (Witness Relocation Company) ร่วมกับภัทราวดีเฉียเตอร์ กำกับการแสดงโดย
ผู้กำกับชาวอเมริกัน แดเนียล เซฟเฟอร์ (Daniel Safer) แสดงในปีพ.ศ. 2546 การแสดงนำเสนอ
เรื่องราวการฆาตกรรมผ่านการเคลื่อนไหวของนักแสดงและนักเต้น มีการพูด การใช้เสียงทั้งภาษาไทย
และภาษาอังกฤษแต่ไม่ใช่การโต้ตอบ ไม่เป็นเรื่องราว การเคลื่อนไหวและคำพูดบางครั้งสัมพันธ์กัน
บางครั้งไม่เกี่ยวข้องกันแม้แต่อย่างไร นักแสดงสื่อสารอารมณ์ผ่านการเคลื่อนไหว ผู้ชมอาจจะเข้าใจ
คำพูดที่พูดออกมาหรืออาจจะเข้าใจไม่ตรงกับเรื่องราวที่ผู้กำกับต้องการจะนำเสนอ ในขณะเดียวกัน
เรื่องราวบนเวทีไม่ได้เรียงลำดับตามเหตุการณ์ แต่มีการเล่าย้อนและสลับ ซึ่งผู้ชมจะเต็มไปด้วยความ
สงสัย ผู้กำกับไม่ได้สนใจว่าผู้ชมจะเข้าใจเนื้อหาเรื่องราวหรือไม่ แต่นำเสนอความงาม การเคลื่อนไหว
ที่บิดเบี้ยว เนื้อเรื่องที่สลับไม่เรียงความ ตามที่กระบวนการสร้างสรรค์การเคลื่อนไหวร่วมกันระหว่าง
ผู้กำกับและนักแสดงได้ร่วมกันสร้างและเลือกไว้ การแสดงเรื่องนี้จึงเป็นการนำเสนอศิลปะการแสดง
ในอีกแง่มุมหนึ่ง โดยไม่มีจุดมุ่งหมายอย่างอื่นแต่อย่างใดเช่นกัน



ภาพที่ 63 ภาพจากการแสดงร่วมสมัยเรื่อง “ด้านซิง เฟอซซ์ บลัด อิน เดอะ แคทส์ เนก”
ที่มา: ภัทราวดีเธียเตอร์ ภาพถ่ายโดย สเตฟาน ฟุงเก้ (Stephan Funke)

ดังนั้นในการสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัยประกอบการถ่ายภาพ
ในครั้งนี้ วัตถุประสงค์ของผู้วิจัยคือ ร่างกายของมนุษย์ และสื่อการถ่ายภาพต่าง ๆ ที่จะต้องสร้างสรรค์ให้
เกิดความงาม โดยเพื่อผู้ชมจะได้รับรู้ถึงความงามจากแนวคิดในการแสดงชุดนี้ โดยไม่ได้คำนึงถึง
จุดประสงค์อื่นในการนำเสนอการแสดงแต่อย่างใด

4.3 อภิปรายผล

ในการวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรคานาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดง: มาย แท็งก์ (My Tank)” ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับปลากัดและพฤติกรรมการมีอาณาเขตครอบครอง ผู้วิจัยได้ปฏิบัติการสร้างสรรค์และวิเคราะห์ประเด็นต่าง ๆ ตามที่ได้ชี้แจงมาแล้ว ต่อไปนี้จะเป็นการอภิปรายผลจากการปฏิบัติการสร้างสรรค์ตามแนวคิดของการแสดง ดังต่อไปนี้

หลังจากที่ผู้วิจัยได้ทดลองสร้างสรรค์การแสดง ทำให้ผู้วิจัยได้แนวคิดที่สำคัญในลำดับแรกในการสร้างสรรค์การแสดงชุดนี้ คือการคำนึงถึง**แนวคิดเกี่ยวกับปลากัดและพฤติกรรมการมีอาณาเขตครอบครอง** ซึ่งถือว่าเป็นแรงบันดาลใจของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ในการออกแบบจึงคำนึงถึงเรื่องของปลากัดที่ถึงแม้จะมีนิสัยดุร้าย แต่มีความสวยงาม โดยเฉพาะปลากัดหางยาว เมื่อเคลื่อนไหวทางจะมี ความพลิ้วไหว เราจะเห็นความงดงามของปลากัดได้เต็มที่เมื่อปลากัดพองตัวเนื่องจากพฤติกรรม การรุกราน ในด้านของการออกแบบผู้วิจัยได้นำเสนอแนวคิดนี้ผ่านองค์ประกอบในการแสดงหลาย ประการ ไม่ว่าจะเป็น บทการแสดงที่มีพื้นฐานอยู่บนวงจรชีวิต ลักษณะการเคลื่อนไหว และพฤติกรรม การรุกรานของปลากัด เช่น ใน องค์ 1 ของการแสดง ที่ตั้งชื่อองค์ว่า “ในเหลี่ยม” (โหลแก้วลักษณะ สีเหลี่ยมที่ใช้เลี้ยงปลากัด) ผู้วิจัยได้อธิบายถึงลักษณะการดำรงชีวิตของปลากัดที่ต้องเลี้ยงตัวเดียวใน เหลี่ยม องค์ 3 กล่าวถึงพฤติกรรมกรุกรานตามธรรมชาติของปลากัด ซึ่งผู้วิจัยได้ออกแบบลีลา นาฏศิลป์โดยใช้พฤติกรรมกรุกรานของปลากัดที่แบ่งออกได้เป็น 3 ช่วง คือ พฤติกรรมก่อน การต่อสู้ พฤติกรรมขณะที่มีการต่อสู้ และพฤติกรรมหลังจากมีการแพ้ชนะ โดยใช้นักแสดงวัยรุ่น 2 คน แสดงพฤติกรรมกรุกรานต่อสู้ผ่านการเคลื่อนไหวแบบบอดี คอนแทก อิมเพอร์ไวส์เซชัน เสมือน การรัดสู้กันของปลากัด ส่วนองค์ 2 ในน้ำ ผู้วิจัยออกแบบโดยใช้ลักษณะการเคลื่อนไหวในน้ำ การตัวต ครีบและหางของปลากัด โดยใช้ท่าการเคลื่อนไหวบนพื้นของนาฏศิลป์ร่วมสมัย (Floor Work)

แนวคิดที่ 2 คือ **การคำนึงถึงการออกแบบนาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดง** ซึ่งเป็นรูปแบบการนำเสนอการแสดงตามแนวคิดนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ โดยผู้วิจัยได้ใช้ การออกแบบองค์ประกอบทั้ง 2 ประการข้างต้น นำเสนอเรื่องราวของปลากัดในมุมมองที่แตกต่างกัน สำหรับการฉายภาพประกอบการแสดงผู้วิจัยได้ออกแบบวิธีการฉายภาพผ่านอุปกรณ์ต่าง ๆ ในพื้นที่ที่ แตกต่างกันได้แก่ องค์ 1 ช่วงที่ 1 ใช้เครื่องฉายข้ามศีรษะฉายภาพสดด้วยการเทน้ำและสีลงบนเครื่อง ฉายข้ามศีรษะ เพื่อสร้างภาพน้ำที่กำลังกระเพื่อมสั่นไหวเพราะการเคลื่อนไหวของปลากัดซึ่งก็คือ นักแสดง องค์ 1 ช่วงที่ 2 นำเสนอภาพจำลองของร้านขายปลากัดด้วยการฉายภาพผ่านระบบแมปปิ้ง

ลงบนกำแพงพื้นที่จัดแสดง องค์กร 3-5 ใช้การฉายมัลติมีเดียผ่านเครื่องฉายจากด้านหน้าเวที ทั้งมัลติมีเดียที่เป็นลายเส้นนามธรรม เป็นแสงหรือสี หรือวิดีโอพลาการ์ดที่ถ่ายทำจากพลาการ์ดในขณะที่มีพฤติกรรมต่อการสู้ เพื่อสร้างลำแสง สร้างบรรยากาศ หรือฉายภาพเพื่อให้นักแสดงมีปฏิริยาตอบโต้ เหมือนเป็นนักแสดงร่วม ซึ่งทั้งการออกแบบลีลานาฏศิลป์และการออกแบบการฉายภาพสำหรับการแสดงในการแสดงชุดนี้จะมีความสมดุล กลมกลืน และสนับสนุนซึ่งกันและกันได้ด้วยการออกแบบพื้นที่การแสดงและออกแบบแสง โดยคำนึงถึงและสนับสนุนการฉายภาพสำหรับการแสดงโดยเฉพาะ

แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์การแสดงหัวข้อที่ 3 คือ **แนวคิดเกี่ยวกับความเรียบง่ายตามแนวคิดนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่** ซึ่งมุ่งเน้นที่ความแปลกใหม่ การแหวกกฎเกณฑ์ต่าง ๆ นำเสนอความขัดแย้ง แต่มักจะนำเสนอความเรียบง่ายในการออกแบบที่ได้แรงบันดาลใจมาจากธรรมชาติ ดังนั้นการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงในงานวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยจึงได้ออกแบบลีลานาฏศิลป์ โดยใช้ท่าทางตามธรรมชาติของพลาการ์ด และท่าทางตามธรรมชาติของมนุษย์มาเป็นหลักในการออกแบบการเคลื่อนไหวที่ไม่สลับซับซ้อนแต่มีความหมาย เช่น ในองค์ที่ 1 ผู้วิจัยใช้การเคลื่อนไหวของข้อต่อต่าง ๆ ในร่างกายสร้างรูปทรงวงกลม ผสมผสานกับถ่ายน้ำหนัก ร่วมกับการออกแบบพื้นที่การแสดงเพื่อสร้างภาพของพลาการ์ดในเหลี่ยม ที่นำเสนอผ่านการเคลื่อนไหวของมนุษย์ที่เหมือนลอยอยู่ในน้ำ การเคลื่อนไหวนั้นเป็นการเคลื่อนไหวง่าย ๆ ที่ไม่ได้ใช้เทคนิคนาฏศิลป์รูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง แต่เป็นการเคลื่อนไหวที่เป็นไปได้ตามธรรมชาติของสรีระมนุษย์ รวมไปถึงการออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวจากหัวข้อของการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน เช่น การตื่น การกิน การว่ายน้ำ การทำความสะอาดร่างกาย เป็นต้น นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้นำเสนอความเรียบง่ายผ่านการออกแบบเครื่องแต่งกาย ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้เครื่องแต่งกายที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน เช่น เสื้อยืดแขนสั้นและแขนยาว เสื้อแจ็คเก็ต กางเกงผ้ายัด กางเกงยีนส์ โดยไม่ได้มีการตกแต่งใด ๆ เพิ่มเติม เพียงแค่คำนึงว่าสามารถเคลื่อนไหวร่างกายได้สะดวกเท่านั้น

แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์การแสดงหัวข้อต่อไปคือ **แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบทางด้านศิลปกรรม** ซึ่งมีความสำคัญต่อการสร้างสรรค์องค์ประกอบพื้นฐานในการแสดงทุกประเภท ซึ่งผู้วิจัยได้คำนึงถึงองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ ดุริยางค์ศิลป์ และนาฏศิลป์ในการออกแบบสร้างสรรค์การแสดงในครั้งนี้ องค์ประกอบทางทัศนศิลป์คือการคำนึงความสมดุลในการออกแบบพื้นที่การแสดง การวางตำแหน่งของผ้าฉาก การเลือกสีผ้าฉาก การลงสีพื้น การคำนึงถึงรูปทรงสี่เหลี่ยมเพื่อที่จะนำเสนอ “เหลี่ยม” หรือพื้นที่ในอาณาเขตของพลาการ์ดแต่ละตัวที่เป็นแนวคิดสำคัญ

ของการแสดงชุดนี้ การคำนึงถึงโทนสีในการออกแบบเครื่องแต่งกาย ซึ่งทั้งหมดที่กล่าวมาจะสัมพันธ์กันกับการออกแบบการฉายภาพสำหรับการแสดง การเลือกสีของฉาก พื้น และเครื่องแต่งกายให้เป็นโทนสีเทา-ฟ้า เพื่อให้มีความสมดุลกันกับการฉายภาพและทำหน้าที่เป็นจอร์รับภาพ สร้างให้เกิดน้ำหนักอ่อนแก่ของแสงและเงา เนื่องจากการฉายภาพสำหรับการแสดงจะทำหน้าที่เป็นลำแสงที่จะตกกระทบลงบนพื้นผ้าที่มีทั้งทึบแสงและโปร่งแสง รวมไปถึงการตกกระทบบนพื้นเวทีที่ได้ทาสีไว้ ได้สร้างให้เกิดบรรยากาศของน้ำในแบบต่าง ๆ ในแต่ละช่วงของการแสดง นอกจากนี้การคำนึงถึงองค์ประกอบศิลป์มีหลักการสำคัญคือการสร้างเอกภาพให้กับทุกองค์ประกอบ การใช้เสียงและดนตรีประกอบการแสดงเป็นองค์ประกอบหลักทางศิลปกรรมอีกหนึ่งประการ ที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ได้คำนึงถึง การเลือกใช้เสียงและดนตรีประกอบเป็นดนตรีไทยร่วมสมัย สร้างความเป็นเอกภาพในด้านเนื้อหาของการเล่นทำให้เกิดรูปแบบการแสดงที่ชัดเจน ในองก์ 4 ฉุยฉาย การคำนึงถึงปลากัดซึ่งเป็นปลาพื้นบ้านของประเทศไทย การใช้เพลงแม่ศรี ประกอบการแสดงที่ได้แนวคิดมาจากการแสดงฉุยฉายแบบนาฏศิลป์ไทย พร้อมด้วยการออกแบบการเคลื่อนไหวที่มีพื้นฐานจากท่าทางแบบนาฏศิลป์ไทยและโขนยักษ์ และคัดเลือกนักแสดงที่มีพื้นฐานนาฏศิลป์ไทย โขนยักษ์ และนาฏศิลป์ร่วมสมัยสำหรับแสดงองก์นี้ เพื่อนำเสนอแนวคิดเรื่องปลากัดที่พองตัว เพราะถูกเร้าจากสิ่งที่ตนเองมองเห็นจึงเป็นการทำให้การแสดงเกิดความเป็นเอกภาพในทุกองค์ประกอบ

ในการออกแบบสถานที่แสดง การออกแบบการฉายภาพสำหรับการแสดง และการออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยได้คำนึงถึงแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์การแสดงที่เกี่ยวกับการใช้พื้นที่เฉพาะในการจัดการการแสดง โดยในการสร้างสรรค์การแสดงครั้งนี้องค์ประกอบทั้ง 3 ประการในข้างต้นมีกระบวนการการออกแบบที่เชื่อมโยงกันอย่างเห็นได้ชัด ผู้วิจัยได้เลือกพื้นที่เฉพาะในการจัดการแสดงเพื่อให้สามารถนำเสนอการออกแบบการฉายภาพสำหรับการแสดงด้วยอุปกรณ์ที่แตกต่างกันไปในแต่ละช่วงการแสดงที่เกิดขึ้นในพื้นที่การแสดงแต่ละพื้นที่ เพราะคำนึงถึงความเป็นไปได้การติดตั้งอุปกรณ์และแหล่งกำเนิดไฟฟ้าในแต่ละส่วน เพื่อให้การสร้างสรรค์ครั้งนี้ผู้วิจัยสามารถนำเสนอรูปแบบของการฉายภาพประกอบการออกแบบลีลานาฏศิลป์ที่หลากหลาย และเมื่อมีพื้นที่เฉพาะในการจัดการแสดงหลายแห่ง ทำให้ผู้วิจัยได้คำนึงถึงแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์การแสดงเรื่องการที่ผู้ชมจะเคลื่อนที่ตามการแสดงไปในพื้นที่ต่าง ๆ ผู้วิจัยได้ออกแบบพื้นที่เฉพาะในการจัดการแสดงจากพื้นที่บริเวณชั้น 1 ของตึกคณะศิลปกรรมศาสตร์ 1 และ 2 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่เชื่อมต่อกัน โดยคำนึงถึงองค์ประกอบของโรงละคร อันได้แก่ พื้นที่สำหรับการแสดง

พื้นที่สำหรับผู้ชม พื้นที่ด้านหลังเวที และพื้นที่ด้านหน้าโรงละคร ให้มีครบในพื้นที่การแสดงในแต่ละจุด เพื่อให้ผู้ชมสามารถมองเห็นการแสดงและองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ถูกออกแบบขึ้นอย่างชัดเจนและสะดวกสบาย ผู้วิจัยได้ออกแบบการแสดงจากด้านนอกอาคารเข้าไปสู่ด้านในอาคาร โดยเริ่มการแสดงองค์ที่ 1 ที่บริเวณด้านหน้าคณะศิลปกรรมศาสตร์ นำเสนอปกากัดในเหลี่ยม ที่เหลี่ยมนั้นคือพื้นที่ระหว่างเสาสีขาว 2 ต้นหน้าคณะศิลปกรรมศาสตร์นั่นเอง และออกแบบแสงประกอบการแสดงด้วยการใช้แสงจากการฉายภาพสดผ่านเครื่องฉายข้ามศีรษะเท่านั้น หลังจากจบการแสดงช่วงแรก ผู้ชมจะเดินตามนักแสดงเข้าไปในตึก เพื่อเข้าพื้นที่ของการแสดงองค์ที่ 1 ช่วงที่ 2 ในบริเวณห้องแดงทางเชื่อมระหว่างตึกคณะศิลปกรรมศาสตร์ 1 และ 2 ผู้วิจัยใช้พื้นที่นี้นำเสนอจินตภาพ บรรยากาศของร้านขายปกากัดที่มีปกากัดอยู่เต็มร้าน ด้วยการฉายภาพผ่านระบบแมปปิงเข้ากำแพงห้องทั้ง 2 ด้าน ใช้พื้นผิวของกำแพงและประตูกระจกเป็นจอร์รับภาพ ให้ผู้ชมเดินชมปกากัดที่ว่ายไปมาเต็มกำแพงก่อนที่จะเดินเข้าไปสู่พื้นที่ส่วนที่ 3 สำหรับการแสดงองค์ที่ 2-5 ซึ่งออกแบบให้มีลักษณะเหมือนโรงละครแบบแบล็กบ็อก (Black Box Theatre) โดยใช้พื้นที่ของโรงชั้น 1 ตึกศิลปกรรมศาสตร์ 2 ที่จัดวางแท่นยกระดับและเก้าอี้เป็นที่นั่งคนดู มีการปูพื้นผ้าใบเพื่อสร้างเขตของพื้นที่การแสดงที่ชัดเจน รวมไปถึงการสร้างเขตของพื้นที่ด้านหลังเวทีให้กับนักดนตรีที่จะทำการบรรเลงดนตรีประกอบการแสดงสดด้วยการกั้นระยะด้วยผ้าม่าน ทำให้เมื่อทำการฉายภาพจากด้านหน้า แสงจากเครื่องฉายจะส่องไปไม่ถึง นักดนตรีที่นั่งอยู่ด้านหลังผ้าโปร่งหลายชั้น เพียงแค่มองเห็นกลาง ๆ เท่านั้น

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยคำนึงถึงแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรคการแสดงเกี่ยวกับการสร้างสรรค์การแสดงที่เป็นศิลปะเพื่อศิลปะ เนื่องจากการออกแบบบทการแสดงที่มีแนวคิดเรื่องปกากัดและพฤติกรรมการมีอาณาเขตครอบครองเกิดจากแรงบันดาลใจของผู้วิจัยที่มีประสบการณ์ในการเลี้ยงปกากัดมาตั้งแต่วัยเยาว์ ประกอบกับความต้องการที่จะนำเสนอความสวยงามของปกากัดผ่านศาสตร์การออกแบบลีลนาฏศิลป์ที่ตนเองได้ศึกษาเรียนรู้ และประสบการณ์ที่สั่งสมจากการทำหน้าที่ออกแบบการฉายภาพสำหรับการแสดงให้กับโรงละคร คณะละครเป็นเวลามากกว่า 10 ปี

4.4 สรุปบท

ในบทที่ 4 กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลและการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ผู้วิจัยได้นำเสนอการวิเคราะห์ข้อมูลการสร้างสรรค์จากคำถามของงานวิจัยที่แบ่งออกเป็น 2 ประเด็น คือ กระบวนการวิเคราะห์รูปแบบของผลงานนาฏศิลป์จากแนวคิดเรื่องปลากัดและพฤติกรรมการมีอาณาเขตครอบครองทั้ง 8 ประการ และการวิเคราะห์แนวคิดที่ได้หลังจากการปฏิบัติการสร้างสรรค์การแสดง 7 ประการ ต่อจากนั้นจึงได้อภิปรายผลจากการปฏิบัติการสร้างสรรค์และการวิเคราะห์แนวคิดหลังจากการสร้างสรรค์การแสดง ส่วนในบทที่ 5 จะนำเสนอการสรุปผลที่ได้จากการวิจัยประมวลผลงานการแสดงชุด “มายแท้จริง” การสำรวจประชาพิจารณ์ที่เกี่ยวข้องกับการแสดงผลงาน และข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาค้นคว้าและการทำการวิจัยต่อไป



บทที่ 5

บทสรุป

5.1 อารัมภบท

การสร้างสรรคผลงานนาฏยศิลป์รวมสมัยผสมผสานการฉายภาพสำหรับการแสดงจากแนวคิดเรื่องปลากัดและพฤติกรรมการมีอาณาเขตครอบครอง มีวัตถุประสงค์ของการวิจัยเพื่อศึกษารูปแบบผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์ และเพื่อศึกษาแนวคิดที่ได้หลังจากการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์จากเรื่องปลากัดและพฤติกรรมการมีอาณาเขตครอบครอง ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยโดยการศึกษาข้อมูลเชิงเอกสาร การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ศึกษารวบรวมข้อมูลจากสื่อสารสนเทศรูปแบบต่าง ๆ สํารวจข้อมูลภาคสนาม สังเกตการณ์ผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์และการละคร การใช้ผลการวิเคราะห์จากการศึกษาเรื่องเกณฑ์มาตรฐานศิลปิน ร่วมกับประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัยกับการเลี้ยงปลากัด การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์รวมสมัย และการสร้างสรรค์การฉายภาพประกอบการแสดง ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการตรวจสอบข้อมูลและดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตลอดจนสรุปผลการวิจัยดังต่อไปนี้

5.2 ผลที่ได้จากการวิจัย “การสร้างสรรคนาฏยศิลป์รวมสมัยร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดง: มายแท้งค์ (My Tank)”

จากการศึกษาวิจัยตามระเบียบวิธีวิจัยเพื่อค้นหาคำตอบของวัตถุประสงค์ในการวิจัยนั้นพบว่าวิทยานิพนธ์เรื่องนี้สามารถสรุปสาระสำคัญได้เป็น 2 ส่วน ส่วนแรก คือ รูปแบบของการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ ที่วิเคราะห์ได้ตามองค์ประกอบของนาฏยศิลป์ และส่วนที่สอง คือ แนวคิดได้หลังจากการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ จำแนกตามประเด็นที่เกี่ยวข้อง โดยสรุปได้ดังต่อไปนี้

5.2.1 รูปแบบของการสร้างสรรค์ผลงาน “การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดง: มายแท็งก์ (My Tank)”

ประกอบด้วยองค์ประกอบทางนาฏยศิลป์ที่สรุปให้เห็นถึงรูปแบบของการแสดง และการออกแบบคุณสมบัติหรือลักษณะของการแสดง 8 ข้อ ดังนี้

5.2.1.1 การออกแบบบทการแสดง

ในการออกแบบโครงเรื่องการแสดงนาฏยศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดง: มาย แท็งก์ (My Tank) ผู้วิจัยได้สร้างโครงเรื่องจากแนวความคิดเรื่องปลากัดและพฤติกรรมการมีอาณาเขตครอบครอง โดยพัฒนาโครงเรื่องจากปลากัด วงจรชีวิตตามธรรมชาติ ลักษณะการเคลื่อนไหว และพฤติกรรมการมีอาณาเขตครอบครอง โดยใช้โครงเรื่องย้อนกลับเป็นวงกลมเหมือนวงจรชีวิตของปลากัด นำเสนอการแสดงแบ่งเป็น 5 องก์ ประกอบไปด้วย

1) **องก์ 1 ในเหลี่ยม** ปลากัดที่แข็งแรงมีสุขภาพดีจะอยู่เฉย ๆ ตามมุม หรือเคลื่อนที่ช้า ๆ รอบภาชนะที่ใช้เลี้ยง ทานอาหาร และก่อกวนเพื่อรอรองรับไข่ในการผสมพันธุ์

2) **องก์ 2 ในน้ำ** ลักษณะการว่ายน้ำของปลากัด

3) **องก์ 3 รุกราน** ปลากัดวัยรุ่น 2 ตัว ที่อยู่ในเหลี่ยมติด ๆ กัน เมื่อกระตาคันเหลี่ยมถูกดึงออก ทำให้ปลาต่างก็มองเห็นซึ่งกันและกัน พฤติกรรมการรุกรานจึงเกิดขึ้น จนกระทั่งมีผู้แพและผู้ชนะ

4) **องก์ 4 ฉวยฉาย** ปลากัดพองเมื่อเห็นเงาของตนเอง เห็นปลาตัวอื่น ประหนึ่งคนที่ส่องกระจกแล้วมีความหึงหวง โศก โศกในตนเอง ยิ่งเห็น ยิ่งนาน ยิ่งพองมากขึ้นไปเรื่อย ๆ ไม่รู้จักพอ

5) **องก์ 5 ในน้ำ** บทสรุปของปลากัดในปัจจุบัน

5.2.1.2 การคัดเลือกนักแสดง

ผู้วิจัยได้ใช้นักแสดงที่มีความสามารถในการแสดงนาฏศิลป์ตะวันตก และนาฏศิลป์ไทย ความสนใจและชื่นชมในลักษณะของปลากัด เป็นผู้ที่ผู้วิจัยรู้จักและรู้ถึงศักยภาพในการแสดงท่าทางมาแสดงในการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ครั้งนี้ โดยไม่มุ่งเน้นที่จะต้องอาศัยนักแสดงที่มีทักษะกลมกลืน ตรงกันข้ามต้องการนักแสดงที่มีความแข็งแรง มีการแสดงออกและถ่ายทอดสู่ผู้ชมได้ในระดับนักเต้นเดี่ยวที่มีบุคลิกโดดเด่นและมีรูปแบบการเต้นที่เป็นเอกลักษณ์แตกต่างกันไป โดยใช้นักแสดงชายล้วนจำนวน 5 คน

5.2.1.3 การออกแบบลีลานาฏศิลป์

ผู้วิจัยได้ใช้แนวทางของนาฏศิลป์ร่วมสมัยเทคนิคต่าง ๆ มาเป็นพื้นฐานในการสร้างสรรค์ลีลานาฏศิลป์เพื่อการนำเสนอปลากัดในบริบทของสังคมปัจจุบัน นำหลักการของการเคลื่อนไหวร่างกายที่ยึดถือความเป็นธรรมชาติมานำเสนอ พร้อมด้วยการประยุกต์ผสมผสาน ทำการเคลื่อนไหวของนาฏศิลป์รูปแบบอื่น ๆ ใช้ความหลากหลายในเรื่องของการเคลื่อนไหวร่างกาย โดยผู้วิจัยได้ใช้เทคนิคการออกแบบท่าเต้นแบบต่าง ๆ ได้แก่ การตั้งโจทย์การเคลื่อนไหวตามชีวิตประจำวัน ทักษะการเต้นในรูปแบบนาฏศิลป์ร่วมสมัยที่ใช้พื้น ทักษะของการเต้นรำจังหวะแทงโก้และระบำฟลามิงโก้ ทักษะการเคลื่อนไหวแบบ บอดี้ คอนแทค อิมเพอร์ไวส์เซชั่น การค้นหาท่าเต้นด้วยการค้นสด และนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัย ในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดง: มายแท็งก์ (My Tank)

5.2.1.4 ดนตรีและเสียงประกอบการแสดง

ในการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้เสียงจากสิ่งแวดล้อมและดนตรีไทยร่วมสมัยที่ประพันธ์และเรียบเรียงขึ้นมาใหม่ โดยในแต่ละช่วงของการแสดงจะใช้เสียงที่แตกต่างกันตีความตามเนื้อหาแนวคิดที่จะนำเสนอ การแสดงในองก์ 1 ใช้เสียงบรรยากาศในขณะที่ทำการแสดงเป็นเสียงประกอบการแสดง เพื่อให้นักแสดงเกิดปฏิกิริยาในการแสดงกับเสียงที่เกิดขึ้นในขณะนั้น ๆ เป็นการสร้างเอกภาพให้การแสดงกลมกลืนกับสถานที่ การแสดงในองก์ 2-5 ผู้วิจัยเลือกใช้ดนตรีไทยร่วมสมัยประกอบการแสดง อารมณ์และบรรยากาศของเพลงมีรูปแบบเป็นดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic music) ที่ใช้เครื่องสังเคราะห์เสียงเรียบเรียงเสียงของเครื่องดนตรีไทย เช่น กลองแขก

ขึ้นมาใหม่เพื่อนำเสนอว่าปลากัดเป็นปลาพื้นบ้านของไทย ในขณะเดียวกันผู้วิจัยคำนึงถึงการใช้ดนตรีที่บรรเลงขณะต่อสู้ โดยใช้ ปี่มวญ ที่ให้ความรู้สึกเร้าใจ และมีความเป็นนักร้อง อาศัยโครงสร้างและสำนวนของเพลงไทย ได้แก่ เพลงเชิดนอก และแม่ศรี นำมาสร้างเป็นแรงบันดาลใจในการเรียบเรียงดนตรี ใช้เครื่องดนตรีซึ่งบรรเลงโดยนักดนตรีไทยที่มีทักษะขั้นสูง โดยให้ตีเดี่ยวฆ้องวงเล็กประสานกันสองวง พร้อมด้วยเสียงดนตรีสังเคราะห์ที่บรรเลงไปควบคู่กันประกอบการแสดง

5.2.1.5 การออกแบบการฉายภาพสำหรับการแสดง

ในผลงานนาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดง: มาย แท็งก์ (My Tank) ใช้การออกแบบการฉายภาพเพื่อสร้างบรรยากาศในการแสดง สร้างสี และภาพในลักษณะนามธรรม โดยผ่านอุปกรณ์เทคนิคการฉายภาพหลายรูปแบบ พิจารณาผ่านองค์ประกอบทางการแสดง สถานที่ แหล่งจ่ายไฟ มุมมองของผู้ชม ใช้ทั้งภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวและสื่อการนำเสนอภาพสดเพื่อสื่อให้เห็นแนวคิดเรื่องปลากัดและพฤติกรรมกรมการมีอาณาเขตครอบครอง โดยผู้วิจัยใช้รูปแบบการฉายภาพ 4 รูปแบบที่แตกต่างกันในการนำเสนอ ได้แก่ การนำเสนอภาพสดในการแสดงผ่านเครื่องฉายข้ามศีรษะ ระบบการฉายภาพแบบแมปปิ้ง การฉายภาพเคลื่อนไหวเป็นแสงและภาพประกอบการแสดง และการฉายภาพเคลื่อนไหวเป็นส่วนหนึ่งขององค์ประกอบการแสดงที่นักแสดงมีปฏิริยาโต้ตอบกับภาพนั้น ๆ

5.2.1.6 การออกแบบสถานที่แสดง

เนื่องจากการแสดงผลงานการสร้างสรรค์ครั้งนี้ ใช้พื้นที่บริเวณห้องโถง ตึกคณะศิลปกรรมศาสตร์ 1 และ 2 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เป็นสถานที่แสดงที่มีลักษณะของพื้นที่เฉพาะ (Site Specific) ผู้วิจัยจึงได้ออกแบบโดยคำนึงถึงโครงเรื่องจากแนวความคิดเรื่องปลากัดและพฤติกรรมกรมการมีอาณาเขตครอบครอง กล่าวถึงวงจรชีวิตตามธรรมชาติ และพฤติกรรมกรมการมีอาณาเขตครอบครองของปลากัด ผู้ชมต้องเคลื่อนที่ตามนักแสดงเพื่อชมการแสดงในจุดต่าง ๆ ซึ่งพื้นที่แต่ละส่วนเปรียบเสมือนโหลของปลากัดแต่ละตัว มีลักษณะเป็น “เหลี่ยม” คือพื้นที่สี่เหลี่ยมที่ผู้ชมสามารถเห็นปลากัดได้จากด้านหน้าตรง รวมไปถึงการออกแบบฉากและพื้นผิว หรือพื้นเวทีการแสดง เพื่อรับการฉายภาพจากอุปกรณ์ที่แตกต่างกันในแต่ละพื้นที่การแสดงเพื่อให้ภาพของการแสดงน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

5.2.1.7 การออกแบบแสง

ผู้วิจัยคำนึงถึงการใช้แสงที่ออกแบบเพื่อสนับสนุนการถ่ายภาพประกอบ การแสดงเป็นหลักเนื่องจากทั้ง 2 ประเภทต่างก็มีคุณลักษณะเป็นเทคนิคแสงประกอบการแสดง ที่ จำเป็นจะต้องคำนึงถึงความสว่างโดยรวมของการแสดงเพื่อสร้างให้เกิดบรรยากาศที่สื่อเรื่องราวตาม โครงสร้างของการแสดง ดังนั้นการออกแบบแสงในแต่ละองค์จึงต้องคำนึงถึงการออกแบบ การถ่ายภาพสำหรับการแสดง และสถานที่แสดงขององค์นั้น ๆ เป็นหลัก แสงจึงมาจากคนละทิศกับ การถ่ายภาพเสมอเพื่อไม่ให้เกิดแสงสว่างจนลบภาพที่ตกกระทบลงบนฉากและพื้นที่การแสดง โดยใช้ แสงจากด้านข้าง (Side Light) เป็นหลักในการแสดงครั้งนี้

5.2.1.8 การออกแบบเครื่องแต่งกาย

ในการออกแบบเครื่องแต่งกายในงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยได้คำนึงถึงการวิเคราะห์ ติความลักษณะของตัวละครอย่างเป็นเหตุเป็นผล รวมไปถึงลักษณะลีลานาฏยศิลป์ในการแสดง ผู้วิจัย ออกแบบเครื่องแต่งกายตามแนวคิดความเรียบง่ายตามรูปแบบค่านิยมความงามของนาฏยศิลป์หลัง สมัยใหม่ เป็นเสื้อผ้าที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ไม่เน้นที่การประดับตกแต่ง แต่เลือกโทนสีให้เหมาะกับสี ของฉาก สีของภาพที่ฉายสำหรับการแสดง เพื่อให้เกิดความเป็นเอกภาพในการออกแบบองค์ประกอบ ทั้งหมด ให้ลีลาการเคลื่อนไหวของนักแสดงโดดเด่นขึ้นมาด้วยความเรียบง่ายขององค์ประกอบ ด้านอื่น ๆ

5.2.2 แนวคิดที่ได้หลังจากการปฏิบัติการ “การสร้างสรรคานาฏยศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการถ่ายภาพสำหรับการแสดง: มายแท็งก์ (My Tank)”

จากการพิจารณาคำถามในงานวิจัยเพื่อกำหนดลักษณะภาพรวมของโครงสร้างการสร้างสรรค ในงานวิจัยฉบับนี้ ทำให้เกิดแนวคิดที่เป็นโครงสร้างของการแสดง 7 ประเด็น สามารถแสดงสาระ โดยสังเขปในแต่ละประเด็นได้ ดังนี้

5.2.2.1 แนวคิดที่ได้หลังจากการปฏิบัติการสร้างสรรค์การแสดงเกี่ยวกับปลากัด และพฤติกรรมกรามีอาณาเขตครอบครอง

เมื่อก้าวถึงปลากัด ประเด็นแรกที่น่าสนใจ คือ ความสวยงาม และประเด็นที่สอง คือ ความดุร้าย ผู้วิจัยมีความประทับใจในมิติและมุมมองที่หลากหลายของปลากัดที่สามารถนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะได้ จึงได้เสนอมุมมองของผู้วิจัยที่มีต่อปลากัดในรูปแบบต่าง ๆ บนพื้นฐานของข้อมูลที่ได้รวบรวมมา วางโครงเรื่องเริ่มจากการแสดงจากลักษณะตามธรรมชาติของปลากัด ต่อด้วยพฤติกรรมกรุกรานจากการมีอาณาเขตครอบครองของปลากัด นำเสนอผ่านนักแสดงที่เป็นมนุษย์ โดยใช้ทฤษฎีพื้นที่เว้นว่างส่วนบุคคล (Personal Space) เป็นทฤษฎีเทียบเคียงกับพฤติกรรมกรุกรานของปลากัด โครงเรื่องของการแสดงจึงมีพื้นฐานอยู่บนวงจรชีวิต ลักษณะการเคลื่อนไหว และพฤติกรรมกรุกรานของปลากัดที่นำเสนอในแต่ละองค์ของการแสดง

5.2.2.2 แนวคิดที่ได้หลังจากการปฏิบัติการสร้างสรรค์การแสดงเกี่ยวกับหลักการออกแบบนาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดง

ในการออกแบบเทคนิคการแสดงในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ผู้วิจัยได้วางรูปแบบการนำเสนอนาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดง โดยใช้แนวคิดในการฉายภาพสำหรับการแสดงเพื่อสร้างฉากและบรรยากาศ ใช้การฉายภาพแทนลำแสงส่องให้เห็นเฉพาะจุด สร้างแสงและเส้นที่ขยายจังหวะการเคลื่อนไหวของนักแสดง และสุดท้ายคือฉายภาพเพื่อเป็นนักแสดงร่วมให้นักแสดงที่เป็นคนจริง ๆ มีปฏิริยาตอบโต้ โดยใช้การฉายภาพหลายรูปแบบ ได้แก่การฉายภาพสดจากเครื่องฉายข้ามศีรษะ การฉายภาพระบบแมปปิง และการฉายภาพเคลื่อนไหวจากด้านหลัง เพื่อสร้างสรรค์ภาพสภาพความเป็นอยู่ของปลากัด และอาณาเขตของปลากัดให้ปรากฏขึ้นในการแสดงขึ้นนี้ ซึ่งผู้วิจัยจำเป็นต้องคำนึงถึงการออกแบบลีลานาฏศิลป์ร่วมสมัยและการออกแบบการฉายภาพสำหรับการแสดงให้มีความสมดุล กลมกลืน พร้อมด้วยการออกแบบพื้นที่การแสดงและการออกแบบแสงเพื่อสนับสนุนการฉายภาพสำหรับการแสดงโดยเฉพาะ

5.2.2.3 แนวคิดที่ได้หลังจากการปฏิบัติการสร้างสรรค์การแสดงเกี่ยวกับ ความเรียบง่ายตามแนวคิดนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่

การสร้างสรรค์ผลงานการแสดงในงานวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ใช้หลักแนวความคิดเรียบง่ายตามรูปแบบค่านิยมความงามของแนวคิดนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ โดยใช้เครื่องแต่งกายที่ใช้ในชีวิตประจำวัน การออกแบบลีลานาฏศิลป์ใช้ท่าทางตามธรรมชาติของปลา กัดและของมนุษย์มาเป็นหลักในการออกแบบการเคลื่อนไหวที่ไม่สลับซับซ้อนแต่มีความหมาย เน้นการใช้การเคลื่อนไหวจากข้อต่อของร่างกายสร้างรูปทรงตามธรรมชาติ การถ่ายน้ำหนักของร่างกาย ใช้การจัดองค์ประกอบวางนักแสดงลงในพื้นที่การแสดงเพื่อสร้างภาพของปลา กัดในเหลี่ยม

5.2.2.4 แนวคิดที่ได้หลังจากการปฏิบัติการสร้างสรรค์การแสดงเกี่ยวกับ องค์ประกอบทางด้านศิลปกรรม

แนวความคิดเรื่ององค์ประกอบศิลปะ มีความสำคัญต่อการสร้างสรรค์องค์ประกอบพื้นฐานในการแสดงนาฏศิลป์ โดยประกอบไปด้วยส่วนประกอบ 2 ประการที่มีความสำคัญเท่าเทียมกัน ได้แก่ รูปทรง หรือตัวผลงานการแสดงการเคลื่อนไหว และองค์ประกอบที่มองไม่เห็น เนื้อหา หรือจิตใจ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้คำนึงถึงองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ในการสร้างสรรค์การแสดง นำเสนอผ่านความเป็น “เหลี่ยม” ในการออกแบบขององค์ประกอบต่าง ๆ ในการแสดง เพื่อหมายถึงอาณาเขตของปลา กัด รวมไปถึงการคำนึงถึงความสมดุลกันในการนำเสนอดนตรีและเสียงประกอบการแสดง เพื่อที่จะส่งเสริมให้ผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์เกิดเอกภาพและสมบูรณ์แบบมากที่สุด

5.2.2.5 แนวคิดที่ได้หลังจากการปฏิบัติการสร้างสรรค์การแสดงเกี่ยวกับการใช้ พื้นที่เฉพาะในการจัดการแสดง (Site Specific Performance)

การใช้พื้นที่เฉพาะในการจัดการแสดงต้องคำนึงถึงหลักการการใช้งานพื้นฐานของพื้นที่จัดการแสดงเช่นเดียวกับในโรงละคร ผู้วิจัยได้ใช้ประโยชน์จากโครงสร้างของอาคารคณะศิลปกรรมศาสตร์ในการออกแบบพื้นที่การแสดงให้เป็นเหลี่ยมปลา กัดตามมุมต่าง ๆ ผู้วิจัยได้ออกแบบการแสดงโดยคำนึงถึงพื้นที่การแสดง พื้นที่ของผู้ชม พื้นที่ของการติดตั้งอุปกรณ์ ระบบเทคนิค และ

มุมมองจากสายตาของผู้ชม เพื่อให้สามารถสื่อสารเรื่องราวผ่านการออกแบบพื้นที่ตามแนวคิดเรื่อง
ปลากัดและพฤติกรรมการมีอาณาเขตครอบครองของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ได้ชัดเจนที่สุด

5.2.2.6 แนวคิดที่ได้หลังจากการปฏิบัติการสร้างสรรค์การแสดงเกี่ยวกับการให้ ผู้ชมเคลื่อนที่ตามการแสดงไปในพื้นที่ต่าง ๆ

ผู้วิจัยได้คำนึงถึงองค์ประกอบของรูปแบบในการฉายภาพสำหรับการแสดง ทำให้ได้
ออกแบบพื้นที่สำหรับการแสดงไว้ 3 พื้นที่ แล้วเคลื่อนผู้ชมไปตามพื้นที่การแสดงตามลำดับ สิ่งที่ได้
คำนึงถึงคือทางเข้าทางออกของผู้ชม จำนวนผู้ชม จำนวนนักแสดง ทำอย่างไรผู้ชมจึงจะรู้ว่าควรจะ
เคลื่อนที่ตามนักแสดง มุมมองของผู้ชมที่จะมองเห็นการแสดงในทุก ๆ ช่วง ระยะเวลาที่จะใช้
ในการเคลื่อนผู้ชมจากจุดหนึ่งไปสู่อีกจุดหนึ่ง โดยใช้รูปแบบการแสดงให้นักแสดงนำผู้ชมไปสู่จุดต่าง ๆ มี
การแนะนำการแสดงก่อนที่จะเริ่มการแสดง เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจกระบวนการที่จะเกิดขึ้นและได้รับ
ความสะดวกในการชมการแสดง

5.2.2.7 แนวคิดที่ได้หลังจากการปฏิบัติการสร้างสรรค์การแสดงเรื่อง การสร้างสรรค์การแสดงที่เป็นศิลปะเพื่อศิลปะ

การสร้างสรรค์การแสดงในวิทยานิพนธ์ ฉบับนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดข้อตกลงเบื้องต้น
ของงานวิจัยไว้ว่า เป็นการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากแนวคิดเรื่องปลากัดและพฤติกรรมการมี
อาณาเขตครอบครอง เพื่อศิลปะเพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ วัตถุประสงค์ของผู้วิจัยคือ ร่างกายของมนุษย์
และสื่อการฉายภาพต่าง ๆ ที่จะต้องสร้างสรรค์ให้เกิดความงามเพื่อผู้ชมจะได้รับรู้ถึงความงามจาก
แนวคิดในการแสดงครั้งนี้ โดยไม่มีจุดมุ่งหมายด้านอื่นแต่อย่างใด



5.3 ผลงานการแสดงชุด “มายแท็งก์ (My Tank)”





ผู้วิจัยได้นำเสนอผลงานการแสดงชุด “มายแท็งก์ (My Tank)” จากงานวิจัย “การสร้างสรรค์
นาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดง: มายแท็งก์ (My Tank)” ฉบับนี้สู่
สาธารณะชน มีการเชิญผู้เชี่ยวชาญ นักแสดง ศิลปินในแขนงต่างๆ อาจารย์ นิสิต และนักศึกษาทั้งที่
ศึกษาด้านศิลปะการแสดงหรือนาฏศิลป์ และไม่ได้ศึกษาศาสตร์นี้ จากสถาบันต่าง ๆ มาชมการแสดง
ในวันพุธที่ 9 และพฤหัสบดีที่ 10 พฤศจิกายน พ.ศ. 2559 ณ ห้องโถง ชั้น 1 คณะศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เวลา 19:00 น. - 20:00 น. รวมไปถึงการจัดการซ้อมใหญ่ในวันอังคารที่ 8 พฤศจิกายน พ.ศ. 2559 เวลา 19:00 น. - 20:00 น. โดยมีผู้ชมจำนวนหนึ่งมาร่วมทดลองชมในวันซ้อมใหญ่ด้วย


ตารางที่ 19 ประมวลภาพการแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์จาก“การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัย ร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดง: มายแท็งก์ (My Tank)”
ที่มาของภาพและตาราง : ผู้วิจัย

องก์ 1 ในเหลี่ยม	
<p>นำเสนอลักษณะของปลากัดที่อยู่เคลื่อนไหวช้า ๆ ในมุมเหลี่ยม ผู้แสดงแสดงในพื้นที่ที่ถูกล้อมรอบด้วยพลาสติกใสเสมือนเป็นเหลี่ยมปลากัด ประกอบด้วยภาพสดที่ฉายผ่านเครื่องฉายข้ามศีรษะ ด้วยการวางตู้ปลาใส่น้ำ แล้วหยดน้ำเปล่าและสึผสมอาหารลงไปให้เกิดภาพบนตัวนักแสดง และฉากหลัง ใช้เสียงจากบรรยากาศในขณะนั้นเป็นเสียงประกอบการแสดง</p> <p>ความยาวของการแสดงองก์ 1 ประมาณ 15-18 นาที</p> <p>ขึ้นอยู่กับจำนวนผู้ชมที่จำทำการเคลื่อนที่ตามการแสดงในองก์ 1 ช่วงที่ 2</p>	
ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ภาพช่วงเปิดการแสดง นักแสดงหันหลังให้ผู้ชม เป่าลูกโป่งพองสบู่แบบไม่ให้เห็นอุปกรณ์ เหมือนการก่อหวอดเพื่อสร้างบ้านของปลากัด ภาพสดเป็นหยดน้ำที่กระจายตัวจากกึ่งกลางร่างกายของนักแสดง</p>
	<p>ภาพนักแสดงเก็บอุปกรณ์เข้าหลังเวทีแล้วทำท่าเหมือนก่อหวอด ภาพฉายหยดน้ำจะเคลื่อนที่ตามตัวนักแสดงไปเรื่อย ๆ</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ภาพช่วงเริ่มต้นของการเคลื่อนไหวข้อต่อเป็นวงกลมอย่างช้า ๆ ให้เหมือนการเคลื่อนไหวในน้ำ</p>
	<p>ภาพการเคลื่อนไหวข้อต่อไหล่และข้อมือเป็นวงกลมอย่างช้า ๆ ให้เหมือนการเคลื่อนไหวในน้ำ (ท่าต่อเนื่อง) พร้อมทั้งเป่าเหลี่ยม (พลาสติก) เมื่อมีฟองสบู่ที่เป่ามาจากด้านหลังเวทิลอยมาสร้างภาพให้เห็นการก่อหวอด</p>
	<p>ภาพช่วงเริ่มต้นของการเคลื่อนไหวจากข้อต่อหนึ่งอย่างช้า ๆ เพื่อปิดตัว (ท่าต่อเนื่อง)</p>
	<p>ภาพการเคลื่อนไหวจากข้อต่ออย่างช้า ๆ ให้เหมือนการเคลื่อนไหวในน้ำ (ท่าต่อเนื่อง)</p>
	<p>ภาพการเคลื่อนไหวจากข้อต่ออย่างช้า ๆ ในขณะเดียวกันนักแสดงจะมีปฏิริยาตอบสนองกับภาพฟองอากาศที่ฉายอยู่บนจอ เพื่อสร้างให้เกิดภาพเสมือนว่าฟองอากาศนั้นเกิดขึ้นจากการขยับตัวของนักแสดงในน้ำ</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ภาพการเคลื่อนไหวจากข้อต่อเป็นวงกลมอย่างช้า ๆ จากไหล่ข้างหนึ่งเปลี่ยนไปอีกข้าง ให้เหมือนการเคลื่อนไหวในน้ำ (ท่าต่อเนื่อง) ลอยและเคลื่อนที่ถอยหลังไปยังอีกมุมหนึ่งของเหลี่ยม</p> <p>ฟองอากาศจากการถ่ายภาพจะเคลื่อนที่เหมือนไล่นักแสดงให้ไปอยู่ที่มุมของพื้นที่</p>
	<p>ภาพการเปลี่ยนถ่ายน้ำหนักจากขาข้างหนึ่งไปอีกข้างหนึ่งที่ทำให้ร่างกายเคลื่อนไหวจากมุมหนึ่งไปสู่อีกมุมหนึ่งของเหลี่ยม</p>
	<p>ภาพการเปลี่ยนถ่ายน้ำหนักที่ทำให้ร่างกายเคลื่อนไหวจากทิศหนึ่งไปสู่อีกทิศหนึ่ง ด้วยการยืนบนมือ</p>
	<p>ภาพการเคลื่อนไหวที่ตีความท่าทางจากธรรมชาติจากโจทย์ซึ่งเป็นชุดคำ 7 คำ ในภาพคือท่าจากโจทย์ “ตื่น”</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ภาพท่าจากโจทย์ “ตื่น”</p> <p>ภาพนี้คือท่าสุดท้ายของการแสดงองค์ 1 ช่วงที่ 1 ภาพที่ฉายเกิดจากการเทน้ำปริมาณมากให้เกิดฟองอากาศจำนวนมาก โดยมีจุดกึ่งกลางจอภาพเป็นจุดศูนย์กลางที่สว่างที่สุดแล้วมีฟองกระจายไปโดยรอบ</p>
	<p>ภาพท่าจากโจทย์ “สำรวจ”</p> <p>การแสดงในช่วงที่ 2 ขององค์ 1 ภาพสตัที่ฉายจะเปลี่ยนไปจากการหยดน้ำสะอาด เป็นการหยดสีผสมอาหารสีฟ้า เพื่อสร้างให้เกิดภาพของน้ำที่ล้อมรอบตัวนักแสดง</p>
	<p>ภาพท่าจากโจทย์ “ฮุบ” “กิน”</p> <p>จุดที่หยดสีลงไปจะเคลื่อนที่ไปตามตำแหน่งของนักแสดง</p>
	<p>ภาพท่าจากโจทย์ “สร้างบ้าน”</p>

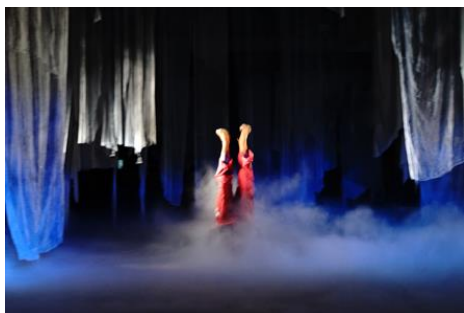
ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ภาพท่าจากโจทย์ “ทำความสะอาดตนเอง”</p>
	<p>ภาพท่าจากโจทย์ แต่เป็นการนำโจทย์ 2 โจทย์มาทำพร้อม ๆ กัน เป็นการเชื่อมท่า</p>
	<p>ภาพท่าจากโจทย์ “ว่ายน้ำ”</p>
	<p>ภาพเมื่อทำท่าจากโจทย์ 7 คำครบหนึ่งรอบ แล้ว จะทำซ้ำอีก 1 รอบโดยทำแต่ละท่าให้เร็วขึ้น เชื่อมท่าให้ต่อเนื่องและลื่นไหลมากขึ้น ในภาพเป็นท่าจากโจทย์ “ตื่น”</p> <p>สีผสมอาหารจะทำให้จอภาพมีสีเข้มขึ้นตามปริมาณสีที่หยดลงไปผสมเรื่อย ๆ</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ภาพท่าจากโจทย์ “สำรวจ”</p>
	<p>ภาพท่าจากโจทย์ “สูบ” และ “กิน”</p>
	<p>ภาพท่าจากโจทย์ “สร้างบ้าน” และ “ว่ายน้ำ”</p>
	<p>ภาพช่วงสุดท้ายขององค์ที่ 1 นักแสดงเริ่มรู้สึกถึงบุคคล ที่ 3 ในที่นี้อาจจะหมายถึงผู้ชม นักแสดงเกิดพฤติกรรมหวงอาณาเขต เริ่มเกิดการ “พองตัว”</p> <p>ภาพสัดจะเปลี่ยนจากสีผสมอาหารสีฟ้า เป็น สีแดงที่ทำให้จอภาพมืดลงกว่าเดิม</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ภาพท่าพองตัวและขู่ เมื่อมีสิ่งเร้าเข้ามาใกล้ เหลี่ยมของตนเอง</p> <p>จากทำนี้จะต่อเนื่องไปสู่จุดเชื่อมการแสดง และนำผู้ชมเปลี่ยนสถานที่การแสดง ไปสู่ห้องที่ 1 ช่วงที่ 3 หลายเหลี่ยม</p>
	<p>ผู้ชมย้ายเข้าไปสู่ด้านในอาคารศิลปกรรมศาสตร์ 1 ที่จัดฉายภาพโดยใช้ระบบแม่ปิ้งจำลองภาพ “หลายเหลี่ยม” ที่จะพบได้ในการเลี้ยงปลากัด หรือร้านขายปลากัด ปลาแต่ละตัวจะว่ายไปมาในเหลี่ยมของตัวเอง ซึ่งภาพเคลื่อนไหวนี้ถ่ายจากปลากัดจริง ๆ พร้อมทั้งมีปลากัดจริง ๆ ให้ผู้ชมที่สนใจหรือไม่คุ้นเคยกับปลากัดชมได้</p>
	<p>ภาพนักแสดงจากองค์ที่ 1 จะเป็นผู้เดินเป่าพองสบู่ จากพื้นที่ของการแสดงช่วงแรก ผ่านห้อง “หลายเหลี่ยม” ไปสู่กรอบเหลี่ยมที่เว้นว่างไว้ เพื่อนำทางผู้ชมไปสู่พื้นที่การแสดงช่วงต่อไป</p>
	<p>ภาพผู้ชมสามารถใช้เวลาเดินชมภาพเคลื่อนไหวของปลากัดสวยงาม และปลากัดจริงที่จัดแสดงอยู่ภายในพื้นที่ ที่แสดงให้เห็นสภาพการใช้ชีวิตของปลากัดสวยงามที่อยู่ในเหลี่ยม</p>

องค์ 2 ในน้ำ

การสร้างสรรค์ท่าการเคลื่อนไหวจากลักษณะการเคลื่อนไหวในน้ำของปลา กัด โดยที่นักแสดงจะเคลื่อนไหวอยู่ท่ามกลางน้ำแข็งแห่งตลอดการแสดงองค์นี้ ผู้ชมจะมองเห็นได้เท่าที่ระยะที่ไฟและภาพที่ฉายเป็นเส้นขอบน้ำจำกัดมุมมองไว้เท่านั้น เป็นการฉายภาพที่เป็นเส้นแสงเพื่อจะจำกัดมุมมองของผู้ชม ความยาวของการแสดงองค์ 2 ประมาณ 7.30 นาที





ภาพก่อนที่การแสดงจะเริ่มนักแสดงจะนอนอยู่ใต้น้ำแข็งแห่ง เมื่อดนตรีเริ่ม นักแสดงจะชูขาขึ้นมา เปรียบเสมือนหางปลากัดที่อยู่ในน้ำ







ภาพเดินกลางอากาศ เสมือนการว่ายน้ำ







ภาพใช้ขาตวัดเปลี่ยนทิศของลำตัว เสมือนการตวัดหางของปลากัด

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ภาพนักแสดงจะเปลี่ยนตำแหน่งของตนเอง โดย การกลิ้งแนบไปกับพื้นเวที ทำให้ผู้ชมมองไม่เห็น</p>
	<p>ภาพการตวัดขาขึ้นมาในอากาศ เปรียบเสมือนหางปลาถัด</p>
	<p>ภาพการตวัดขาขึ้นมาในอากาศ เปรียบเสมือนหางปลาถัด ซึ่งเป็นการทำท่าเดิมในช่วงแรกซ้ำ แต่ทำในจุดที่ 2 (มุมซ้ายหลัง)</p>
	<p>ภาพการตวัดขาขึ้นมาในอากาศ เปรียบเสมือนหางปลาถัด ซึ่งเป็นการทำท่าเดิมในช่วงแรกซ้ำ แต่ทำในจุดที่ 3 (มุมขวาหลัง) พร้อมทั้งมีการเล่นกับผ้าฉาก</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ภาพนักแสดงจะหยายลงไปข้างใต้น้ำแข็งแห้ง แล้วยื่นมือขึ้นมาพ่นน้ำแข็งแห้งเพื่อยังฟองสบู่ เป็นดั่งการ “ก่อหวอด”</p>
	<p>ภาพการเคลื่อนที่โดยไร้ร่างกายมาด้านหน้าเวทีในขณะที่หลังติดพื้นโผล่จากน้ำแข็งแห้งขึ้นมาเพียงแค่วิวเขา</p>
	<p>ภาพการตวัดขาขึ้นมาในอากาศเปรียบเสมือนหางปลาถัด</p>
	<p>ภาพการตวัดขาขึ้นมาในอากาศแล้วงอขาเปรียบเสมือนหางปลาถัดที่พับลง</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ภาพการตวัดขาขึ้นมาในอากาศ เปรียบเสมือนหางปลากัด เมื่อนักแสดง เคลื่อนที่เปลี่ยนตำแหน่งเป็นวงกลม</p>
	<p>ภาพการตวัดขาขึ้นมาในอากาศโดยใช้มือยัน พื้น เปรียบเสมือนหางปลากัด เมื่อนักแสดง เคลื่อนที่เปลี่ยนตำแหน่งเป็นวงกลม</p>
	<p>ภาพการตีลังกาล้อเกวียนตวัดขา เปรียบเสมือนหางปลากัด เมื่อนักแสดง เคลื่อนที่เปลี่ยนตำแหน่ง</p>
	<p>ภาพการตวัดขาขึ้นมาในอากาศพร้อมทั้ง หมุนตัว</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ภาพการหมุนเดินทางเป็นเกลียวเพื่อเป็นทิศทาง แล้วจบในท่ายืน เพื่อต่อท่าช่วงที่ 2 ขององค์ 2</p>
	<p>ภาพการตัวตุง ตีลังกา พร้อมทั้งหมุนตัวเปลี่ยนทิศ</p>
	<p>ภาพการใช้การก้าวเท้าแบบการเต้นแทงโก้ เพื่อสื่อให้เห็นถึงปลากัดที่เคลื่อนที่ได้อย่างพลิ้วไหว และสั้นทางไปมา</p>
	<p>ภาพการก้าวเท้าแบบการเต้นแทงโก้</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ภาพการวัดขาก้าวเล็ก ๆ แบบการเต้นแทงโก้</p>
	<p>ภาพนักแสดงจะหมุนวนกลับมาที่หลังมาแล้วยื่นมือให้อยู่ในลำแสงของไฟ ใช้มือเคลื่อนที่วิธีเดียวกับที่เท้าก้าวแบบแทงโก้เมื่อสักครู่</p>
	<p>ภาพการก้าวเท้าแบบลอดผ้าออกมาแบบการเต้นแทงโก้</p>
	<p>ภาพการใช้ขาตวัดขึ้นมาในอากาศเปรียบเสมือนหางปลากัด เพื่อเปลี่ยนมุมในการเดินทางไปด้านหลังของเวที</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ภาพการใช้ขาตวัดขึ้นมาในอากาศ เปรียบเสมือนหางปลากัด เพื่อเปลี่ยนมุมใน การเดินทางไปด้านข้าง</p>
	<p>ภาพการเดินทางด้วยการหมุนในระดับต่ำ</p>
	<p>ภาพการใช้ขาตวัดขึ้นมาในอากาศ เปรียบเสมือนหางปลากัด เพื่อเปลี่ยนมุมใน การเดินทาง</p>
	<p>ภาพตอนจบของการแสดงองค์ 2 ปลากัดจะ เหลือแต่หางเช่นตอนเริ่มแล้วค่อย ๆ หายไป ในความมืด จนน้ำแข็งแห้งกระจายตัวไปจน หมด</p>

องค์ 3 รุกราน

ปลากัดวัยรุ่น 2 ตัว ที่อยู่ในเหลี่ยมติด ๆ กัน เมื่อกระดาศันเหลี่ยมถูกดึงออกทำให้ปลา 2 ตัวมองเห็นกันซึ่งกันและกัน พฤติกรรมการรุกรานจึงเกิดขึ้นจนกระทั่งมีผู้ชนะและผู้แพ้ ในช่วงที่ 1-2 ขององค์ 3 พื้นที่ของเวทีจะแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือทางด้านขวาและทางด้านซ้าย เปรียบเสมือนเหลี่ยมปลากัด 2 เหลี่ยม โดยใช้การฉายภาพและแสง แบ่งพื้นที่การแสดงออกเป็น 2 ส่วน

ส่วนในช่วง 3 ปลากัดทั้ง 2 ตัวจะเปรียบเสมือนถูกตักมาอยู่ในโหลเดียวกัน ภาพและแสงจะช่วยในการสร้างอารมณ์ สร้างภาพของแรงกระเพื่อมของน้ำที่ขยับเร็วขึ้นเรื่อย ๆ ตามจังหวะในการรัดกันของปลากัดทั้ง 2 ตัว

ความยาวของการแสดงองค์ 3 ประมาณ 10 นาที

ภาพการแสดง

คำอธิบายการแสดง



ภาพแสงจากการฉายภาพจะเน้นไปที่ปลากัด ด้านซ้ายก่อน

นักแสดงจะใช้ทิศทางการเคลื่อนที่แบบ แนวตั้งตามการเคลื่อนไหวของปลากัด







ภาพนักแสดงใช้ทิศทางการเคลื่อนที่แบบ แนวตั้งตามการเคลื่อนไหวของปลากัด ลงไปที่ด้านหน้าและขึ้นไปยังด้านหลังของเวที





ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ภาพการเคลื่อนไหวแบบเหตุและผล (คำอธิบายหน้า 115) แสดงการรับรู้ถึงการมีสิ่งเร้าเข้ามาใกล้ของปลา กัด</p>
	<p>ภาพการเคลื่อนไหวแบบเหตุและผล แสดง การรับรู้ถึงการมีสิ่งเร้าเข้ามาใกล้ของปลา กัด ด้วยการแสดงท่าเหมือนได้ยินเสียง</p>
	<p>ภาพการเคลื่อนไหวแบบเหตุและผล เมื่อได้ ยินเสียงจึงเกิดการตอบสนองต่อเสียงนั้น แสดงปฏิกิริยาผลของการรับรู้ถึงการมีสิ่งเร้า เข้ามาใกล้ของปลา กัด</p>
	<p>ภาพการเคลื่อนไหวแบบเหตุและผล แสดง การรับรู้ถึงการมีสิ่งเร้าเข้ามาใกล้ของปลา กัด ที่ใหญ่กว่าท่าที่ผ่านมา</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ภาพการเคลื่อนไหวแบบเหตุและผล แสดง การรับรู้ถึงการมีสิ่งเร้าเข้ามาใกล้ของปลา กัดที่ใหญ่กว่าท่าที่ผ่านมา ด้วยการก้าวขาทิ้ง น้ำหนักตัวมองหาสิ่งเร้านั้น ๆ</p>
	<p>ภาพการเคลื่อนไหวแบบเหตุและผล แสดง การรับรู้ถึงการมีสิ่งเร้าเข้ามาใกล้ของปลา กัดที่ไม่พอใจ ด้วยการบิดร่างกายตนเองโดยแรง</p>
	<p>ไฟดับที่เหลื่อมปลา ด้านซ้าย แล้วมาส่อง สว่างที่เหลื่อมปลา ด้านขวา</p>
	<p>ภาพการเคลื่อนไหวแบบเหตุและผล แสดง การรับรู้ถึงการมีสิ่งเร้าเข้ามาใกล้ของปลา กัด ด้านขวา แต่นักแสดงทั้ง 2 คนจะใส่น้ำหนัก ในการเต้นไม่เหมือนกัน นักแสดงทาง ด้านขวาจะเคลื่อนไหวเล็กกว่า</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ภาพนักแสดงจะใช้ทิศทางการเคลื่อนที่แบบแนวตั้งลงด้านหน้า และขึ้นด้านหลังของเวที ตามการเคลื่อนไหวของปลาปัก และมีการใช้เหลี่ยมขาแบบนาฏศิลป์ไทย</p>
	<p>ภาพการเคลื่อนไหวแบบเหตุและผล แสดงการรับรู้ถึงการมีสิ่งเร้าเข้ามาใกล้ของปลาปักด้านขวา</p>
	<p>ภาพการเคลื่อนไหวแบบเหตุและผล แสดงการรับรู้ถึงการมีสิ่งเร้าเข้ามาใกล้ของปลาปักด้านขวา ในขณะเดียวกันนักแสดงด้านซ้ายก็รับรู้ถึงตำแหน่งของนักแสดงทางด้านขวา</p>
	<p>ภาพการเคลื่อนไหวแบบเหตุและผล แสดงการรับรู้ถึงการมีสิ่งเร้าเข้ามาใกล้ของปลาปักด้านขวา</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ภาพทั้ง 2 เหลี่ยมค้อย ๆ สว่างขึ้นพร้อมกัน เหมือนว่ากระดาดขึ้นเหลี่ยมถูกดึงออก</p> <p>ภาพที่ใช้ฉายบนเวทีจะเป็นแสงรูปเหลี่ยม ที่มีเส้นสีดำตรงกลาง เมื่อแสงจากการฉายภาพคือไฟหน้า ทำให้เส้นกึ่งกลางของเวทีมืด</p>
	<p>ภาพเมื่อปลากัด 2 ตัวมองเห็นกันและกัน นักแสดงทางด้านขวาพ่นฟองสบู่ใส่นักแสดงทางด้านซ้าย เป็นการเริ่มพฤติกรรมก่อนการต่อสู้</p>
	<p>ภาพพฤติกรรมก่อนการต่อสู้ของปลากัดทั้ง 2 ตัวที่เป็นการเลียนแบบกันเหมือนสองกระจกเงา</p>
	<p>ภาพพฤติกรรมก่อนการต่อสู้ที่เป็น การเคลื่อนไหวแบบเลียนแบบกันเหมือนสองกระจกเงา</p>




ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ภาพพฤติกรรมก่อนการต่อสู้ เป็นการเคลื่อนไหวแบบเลียนแบบกันเหมือนส่องกระจกเงา</p>
	<p>ภาพพฤติกรรมก่อนการต่อสู้ เป็นการเคลื่อนไหวแบบเลียนแบบกันเหมือนส่องกระจกเงา</p>
	<p>ภาพพฤติกรรมก่อนการต่อสู้ เป็นการเคลื่อนไหวแบบเลียนแบบกัน นักแสดงกระโดดออกจากจากกันในเวลาเดียวกัน แต่ทำทางต่างกัน</p>
	<p>ภาพการนักแสดงวิ่งขึ้นลงไล่กัน มาจากลักษณะพฤติกรรมก่อนการต่อสู้ของปลากัดที่จะเคลื่อนไหวไปในทิศทางเดียวกัน</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ภาพการเคลื่อนไหวไปมาในทิศทางเดียวกัน พองตัว แสดงอำนาจ และความสามารถของ ตน ย้วยอีกฝ่าย ด้วยการเคลื่อนไหวแบบ การเต้นฟลามิงโก้</p>
	<p>ภาพการเคลื่อนไหวไปมาในทิศทางเดียวกัน พองตัว แสดงอำนาจ และความสามารถของ ตน ย้วยอีกฝ่าย ด้วยการพยายามพองตัวให้ ใหญ่กว่าคู่ต่อสู้</p>
	<p>ภาพการเคลื่อนไหวไปมาในทิศทางเดียวกัน ด้วยการเคลื่อนไหวแบบการเต้น ฟลามิงโก้</p>
	<p>ภาพการเคลื่อนไหวไปมาในทิศทางเดียวกัน ด้วยการเคลื่อนไหวแบบการเต้น ฟลามิงโก้</p>





ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ภาพพฤติกรรมก่อนการต่อสู้เป็นการเคลื่อนไหวแบบเลียนแบบกันเหมือนสัตว์กระจกเงา</p>
	<p>ภาพการเคลื่อนไหวไปมาในทิศทางเดียวกันแบบรุนแรงขึ้น ตวัดหาง</p>
	<p>ภาพการพองตัวชูกัน ก่อนที่จะแยกออกจากกัน แล้วกระโดดลงมาที่กลางเวที</p>
	<p>ภาพองค์ 3 ช่วงที่ 3 พฤติกรรมการต่อสู้ของปลากัด เมื่อปลากัด 2 ตัวเข้ามาอยู่ในโหลเดียวกัน</p> <p>ภาพที่ถ่ายจะสะท้อนให้เห็นถึงแรงกระเพื่อมของน้ำขณะที่ปลา 2 ตัวมีพฤติกรรมการต่อสู้กัน ซึ่งจะเร็วขึ้นเรื่อย ๆ</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ภาพการจ้องตากันและเคลื่อนไหวเป็นวงกลม</p>
	<p>ภาพการชูกัน และการพองตัวใส่กันด้วยการสลับกันกระโดด</p>
	<p>ภาพการชูกันด้วยการเดินจ้องหน้ากันเป็นวงกลม</p>
	<p>ภาพการชูกัน และการพองตัวใส่กันด้วยการสลับกันกระโดด</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ภาพการต่อสู้ด้วยการใช้เทคนิค บอดี คอนแทก อิมแพรอไวซ์เซชั่น</p>
	<p>ภาพการต่อสู้ด้วยการใช้เทคนิค บอดี คอนแทก อิมแพรอไวซ์เซชั่น</p>
	<p>ภาพพฤติกรรมกรรมการต่อสู้ ไล่กันด้วยการ กระโดดข้ามกันและกัน</p>
	<p>ภาพการวิ่งไล่ ตามหากันเพื่อสู้กันใหม่</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ภาพการต่อสู้ด้วยการใช้เทคนิค บอดี คอนแทก อิมแพรอไวซ์เซชั่น</p>
	<p>ภาพการต่อสู้ด้วยการใช้เทคนิค บอดี คอนแทก อิมแพรอไวซ์เซชั่น ผู้ชนะขึ้นรัดและกดตัวผู้แพ้งไปกับพื้น</p>
	<p>ภาพผู้ชนะทำเดินสำรวจอาณาเขตของตนเอง ในขณะที่ผู้แพ้อ้อย ๆ ขยับออกจากเวทีไปในความมืด</p>
<p style="text-align: center;">องค์ 4 ฉุยฉาย</p> <p>ปลากัดกัดฟองเมื่อเห็นเงาของตนเอง เห็นปลาตัวอื่น ประหนึ่งคนที่ส่องกระจกแล้วมีความหึงหวง โศก โศกใจในตนเอง ยิ่งเห็น ยิ่งนานยิ่งฟองมากขึ้นไปเรื่อย ๆ ไม่รู้จักพอ</p> <p>การแสดงประกอบทำนองเพลงแม่ศรี ใช้พื้นฐานนาฏศิลป์เป็นโครงสร้างการประดิษฐ์ท่า การเคลื่อนไหวแบบปลากัด ฉายภาพปลากัดที่กำลังฟอง ว่ายนํ้าไปมาลงบนพื้นผ้าฉาก นักแสดงจะเคลื่อนไหวไปตามตำแหน่งที่สอดคล้องกับภาพปลา โดยมีจุดรวมสายตาคู่ปลา</p> <p style="text-align: center;">ความยาวของการแสดงองค์ 4 ประมาณ 8 นาที</p>	





ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ภาพนักแสดงเดินออกมาโดยใช้ท่าการเดิน และการถ่ายน้ำหนักแบบไซนัยักษ์ ที่ลดการยืดยุบ แต่ให้ความรู้สึกลอย</p>
	<p>ภาพนักแสดงเดินออกมาโดยใช้ท่าการเดิน และการยกขาแบบไซนัยักษ์ ที่ลดการยืดยุบ แต่ให้ความรู้สึกลอย</p>
	<p>ภาพนักแสดงเดินออกมาโดยใช้ท่าการเดิน และการถ่ายน้ำหนักแบบไซนัยักษ์ ออกมาจากหลังม่าน</p>
	<p>ภาพการเคลื่อนไหวที่ใช้การกล่อมตัวแบบ นาฏยศิลป์ไทย ประกอบกับการถ่ายน้ำหนัก ลงไปยังเข้าแต่จะข้าง ให้ความรู้สึกเหมือน ลอยอยู่ในน้ำ</p> <p>นักแสดงเริ่มรู้สึกถึงปลากัดที่ลอยอยู่ (จาก ภาพเคลื่อนไหวที่ฉายลงบนฉากผ้า) มองตาม เคลื่อนไหวไปในทิศทางเดียวกันกับที่ปลากัด เคลื่อนไป</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ภาพการเคลื่อนไหวที่ใช้การกล่อมตัวแบบนาฏยศิลป์ไทย ประกอบกับการถ่ายน้ำหนักลงไปยังเท้าแต่จะข้าง ให้ความรู้สึกเหมือนลอยอยู่ในน้ำ</p>
	<p>ภาพการขยายการกล่อมตัวให้ค่อย ๆ ใหญ่ขึ้นเพื่อตามการเคลื่อนไหวของปลากัดในภาพ โดยไม่ขยับตำแหน่งขา</p>
	<p>ภาพการเคลื่อนไหวร่างกายเหมือนอยู่ในน้ำ โดยการใช้การยืดหยุ่นแบบนาฏยศิลป์ไทย</p>
	<p>ภาพการถ่ายน้ำหนักของร่างกายต่อจากการกล่อมไหลไปสู่มีมือ เสมือนการขยายร่างกายให้ฟองตัวออกของปลากัด</p>



ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ภาพการถ่ายน้ำหนักของร่างกายต่อการกล่อมไหลไปสู่มือ และกदन้าหนักลงด้านข้างของเข่า เสมือนการขยายร่างกายให้พองตัวออกของปลาเก็ด</p>
	<p>ภาพเมื่อขยายร่างกายยืดจนสุด จึงตวัดมือ เสมือนการตวัดหางพลิกตัวกลับของปลาเก็ด โดยที่จุดรวมสายตายังอยู่ที่เดิม</p>
	<p>ภาพการถ่ายน้ำหนักตัวกลับมา แล้วเคลื่อนที่ โดยการยกขาก้าวกว้าง ๆ เสมือนกับการกวาดหาง</p>
	<p>ภาพการเคลื่อนที่โดยการขยับเท้าในท่าเหลื่อมยักซ์ เสมือนแพนหางที่กางออกกว้างเป็นแผ่น</p>





ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ภาพการเคลื่อนไหวที่โดยการขยับเท้าในท่า เหลี่ยมยักซ์หมุนเป็นวงกลม เสมือนแพนหาง ที่กางออกกว้างเป็นแผ่น</p>
	<p>ภาพการยกขาแบบนาฏศิลป์ไทย แล้วค้าง นิ่ง เสมือนการยึ่น้ำ ซึ่งเป็นพฤติกรรมของ ปลากัดเวลาพองตัว</p>
	<p>ภาพการใช้แขนวาดเป็นวงกลม เสมือน การวัดหาง</p>
	<p>ภาพการใช้แขนวาดสอด เสมือนการวัด และคลี่หาง</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ภาพการใช้แขนวาดสอด เหมือนการตวัด และคลี่หางก่อนที่จะพองตัว</p>
	<p>ภาพการใช้แขนวาดสอด เหมือนการคลี่หาง ก่อนที่จะพองตัว</p>
	<p>ภาพการยกขาเพื่อกลับตัว</p>
	<p>ภาพการใช้ท่าลงเหลี่ยมแล้วถ่ายน้ำหนัก เพื่อแสดงถึงการพองตัวและจ้องมองเงาของตนเองในกระจก หรือการเห็นปลากัดตัวอื่น</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ภาพการใช้แขนและมือเสมือนหางและครีบของปลากัด</p>
	<p>ภาพการใช้แขนและมือเสมือนหางและครีบของปลากัด เคลื่อนไหวถอยหลังไปยังจุดกึ่งกลางเวทีทางด้านหลังโดยลอดใต้ผ้าไป</p>
	<p>ภาพการแสดงช่วงที่ 2 ขององก์ 4 นักแสดงกลับมายืนนิ่งที่จุดกึ่งกลางเวที ใช้การเคลื่อนไหวในน้ำที่มาจากกลุ่มตัว การยืดยุบเล็ก ๆ แสดงให้เห็นภาพของปลากัดที่กำลังยืมน้ำ จ้องเงาของตัวเอง หรือผู้บุกรุก</p> <p>ภาพปลากัดตัวเดียวค่อย ๆ กลายเป็นภาพปลากัด 2 ตัว สีน้ำเงินและสีแดง ที่มองเห็นลำตัวไม่ชัด เห็นแต่ช่วงหางที่แผ่ขยายออกเสมือนว่าเป็นภาพหางที่ขยายจากลำตัวของนักแสดงที่ยืนอยู่ตรงกลางเวที</p>
	<p>ภาพการเคลื่อนไหวในน้ำที่มาจากกลุ่มตัว ขยายน้ำหนักออกไปสู่การยื่นแขนออกไปด้านข้าง แสดงให้เห็นภาพของปลากัดที่กำลังค่อย ๆ คลี่ครีบ คลี่หาง</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ภาพการเคลื่อนไหวในน้ำที่มาจากกลุ่มตัว ขยายน้ำหนักออกไปสู่การยื่นแขนออกไป ด้านข้าง แสดงให้เห็นภาพของปลากัดที่กำลังค่อย ๆ คลี่ครีบ คลี่หาง</p>
	<p>ภาพนักแสดงจะทิ้งน้ำหนักและเหยียดตัว เหมือนเป็นการพลิกตัววัดหาง</p>
	<p>ภาพต่อเนื่องด้วยการวัดแขน เหมือนเป็นการพลิกตัววัดหาง</p>
	<p>ภาพการพองตัวเต็มที่ของปลากัด</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ภาพเมื่อพองตัวจนสุด ยื่นน้ำ ภาพของปลา ค้อย ๆ หายไป นักแสดงจึงค้อย ๆ ถอยหลัง หายไปในความมืด ของภาพเงาน้ำที่ฉายเป็น ลำแสงจากด้านหลัง</p>
<p style="text-align: center;">องก์ 5 ในน้ำ บทสรุปของปลาเกิดในปัจจุบัน</p> <p>องค์สุดท้าย นำท่าทางการเคลื่อนไหวของปลาเกิดในแต่ละองก์มาเชื่อมเข้าด้วยกัน แสดงให้ เห็นถึงลักษณะของปลาเกิด วงจรชีวิตของปลาเกิดที่สั้น แต่มีบทบาทในฐานะสัตว์เศรษฐกิจ ของไทย</p> <p style="text-align: center;">ความยาวของการแสดงองก์ 5 ประมาณ 5 นาที</p>	
ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ภาพนักแสดง 2 คนสลัดที่กันโดยนักแสดง องก์ 5 สอดตัวผ่านผ้าออกมา นักแสดงของ องก์ 4 กลับตัวไปยืนอยู่ด้านหลังผ้า</p>
	<p>ภาพนักแสดงใช้การเคลื่อนไหวจากข้อต่อ หนึ่งไปอีกข้อต่อหนึ่งอย่างช้า ๆ ให้เหมือน การเคลื่อนไหวในน้ำ เช่นเดียวกับ การเคลื่อนไหวของนักแสดงในองก์ 1</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ภาพนักแสดงใช้การเคลื่อนไหวจากข้อต่อหนึ่งไปอีกข้อต่อหนึ่งอย่างช้า ๆ ให้เหมือนการเคลื่อนไหวในน้ำ เช่นเดียวกับ การเคลื่อนไหวของนักแสดงในองก์ 1</p>
	<p>ภาพต่อเนื่องด้วยการเคลื่อนไหวถ่ายน้ำหนัก ให้ใหญ่ขึ้นกว่าที่นักแสดงในองก์ 1 ทำ</p>
	<p>ภาพต่อเนื่องด้วยการเคลื่อนไหวแบบเหตุ และผล แสดงการรับรู้ถึงการมีสิ่งเร้าเข้ามา ใกล้ของปลา กัด ที่ใช้ในการเคลื่อนไหวของ องก์ 3 ช่วงที่ 1</p>
	<p>ภาพการรับรู้ถึงการมีสิ่งเร้าเข้ามาใกล้ของ ปลา กัด ที่ใช้ในการเคลื่อนไหวขององก์ 3 ช่วงที่ 1</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ภาพเคลื่อนไหวที่ด้วยการกลิ้งตัวเปลี่ยนตำแหน่งมานอนยกขา ซึ่งเป็นท่าทางการเคลื่อนไหวของปลากัดในน้ำ หรือองก์ 2</p>
	<p>ภาพท่าการเคลื่อนไหวโดยใช้ขา เสมือนหางว่ายน้ำ จากองก์ 2</p>
	<p>ภาพท่าการเคลื่อนไหวโดยใช้ขา เสมือนหางว่ายน้ำ จากองก์ 2</p>
	<p>ภาพการตวัดขาขึ้นมาในอากาศ เปรียบเสมือนหางปลากัด เมื่อนักแสดงเคลื่อนที่เปลี่ยนตำแหน่งเป็นวงกลม จากองก์ 2</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ภาพทำการติดตัวขึ้นจากพื้นเหมือนปลาอุบ อากาศจากองก์ 2</p>
	<p>ภาพทำต่อเนื่องของการติดตัว เพื่อนำไปสู่ การหมุนเหวี่ยงตัวเพื่อลุกขึ้น เปลี่ยน ตำแหน่งไปยังมุมซ้ายหน้าของเวที</p>
	<p>ภาพนักแสดงจะใช้สายตาแสดงความรู้สึกถึง ผู้รุกรานที่เข้ามาในอาณาเขตของตน</p>
	<p>ภาพการใช้แขนตวัด วาดเช่นเดียวกับท่าทางการเคลื่อนไหวขององก์ 4 ฉาย แต่ใช้ การเคลื่อนไหวที่ซื่อตอย่างช้า ๆ โดยไม่ คำนึงถึงลายเส้นของร่างกายแบบนาฏศิลป์ ไทย</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ภาพการสอดแขน วาด เสมือนปลากัดกำลัง แผ่คลี่ครีบและหาง</p>
	<p>ภาพการสอดแขน วาด เสมือนปลากัดกำลัง แผ่คลี่ครีบและหาง</p>
	<p>ภาพการสอดแขน วาด เสมือนปลากัดกำลัง แผ่คลี่ครีบและหาง หยุดนิ่งเป็นการยืมน้ำ ของปลากัด</p>
	<p>ภาพการหยุดนิ่งใช้สายตา แล้วยืนแขนยืนขา ออกยาว เสมือนการยืมน้ำของปลากัด</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ภาพนักแสดงค่อย ๆ เคลื่อนที่ถอยหลัง</p>
	<p>ภาพก้าวลงไปในถุงพลาสติก</p>
	<p>ภาพบนเวที เป็นการนำเสนอปลากัดที่ถูก ซ่อนลงถุงเพื่อเตรียมขาย</p>
	<p>ภาพบทสรุปของปลากัดในปัจจุบันที่ได้ เปลี่ยนความนิยมที่เกิดจากความดุร้ายที่เกิด จากพฤติกรรมการรุกรานตามสัญชาตญาณ ของปลากัด กลายเป็นบทบาทในฐานะปลา สวยงามที่เป็นสัตว์เศรษฐกิจของประเทศไทย</p>

5.4 การสำรวจประชาพิจารณ์ที่เกี่ยวข้องกับการแสดงผลงาน “การสร้างสรรค้่นาฏยคิลป์ร่วมสมัย ร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดง: มายแท้งก์ (My Tank)”

ผู้วิจัยสำรวจประชาพิจารณ์โดยการสอบถามความคิดเห็น และผลจากการตอบแบบสอบถาม โดยมีรายละเอียดดังนี้

5.4.1 การสอบถามความคิดเห็น

ผู้วิจัยสอบถามความคิดเห็นจากผู้เข้าชมการแสดงในวันแสดงจริง โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

5.4.1.1 การแสดงผลงาน “การสร้างสรรค้่นาฏยคิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉาย ภาพสำหรับการแสดง: มายแท้งก์ (My Tank)” ในวันพุธที่ 9 พฤศจิกายน พ.ศ. 2559

มีจำนวนผู้เข้าชมการแสดงทั้งสิ้น 128 คน และมีผู้ตอบแบบสอบถามจำนวนทั้งสิ้น 93 คน คิดเป็นร้อยละ 72.65 ของผู้เข้าชมการแสดง

5.4.1.2 การแสดงผลงาน “การสร้างสรรค้่นาฏยคิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉาย ภาพสำหรับการแสดง: มายแท้งก์ (My Tank)” ในวันพฤหัสบดีที่ 10 พฤศจิกายน พ.ศ. 2559

มีจำนวนผู้เข้าชมการแสดงทั้งสิ้น 125 คน และมีผู้ตอบแบบสอบถามจำนวนทั้งสิ้น 108 คน คิดเป็นร้อยละ 86.4 ของผู้เข้าชมการแสดง

5.4.2 ผลของการตอบแบบสอบถามความคิดเห็น

ผู้วิจัยได้รวบรวมสรุปข้อมูลผลของการตอบแบบสอบถามของผู้ชมทั้ง 2 วัน ซึ่งแจงเป็นตารางดังนี้

ตารางที่ 20 ผลสำรวจข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม
ที่มา: ผู้วิจัย

รายการสอบถาม	ร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม		หมายเหตุ
	วันที่ 9 พฤศจิกายน	วันที่ 10 พฤศจิกายน	
	2559	2559	
เพศ			
- ชาย	73.12	71.30	
- หญิง	26.88	28.70	
อายุ			
- 15-20 ปี	25.81	46.30	
- 21-25 ปี	38.71	38.89	
- 26-30 ปี	6.45	4.63	
- 31-35 ปี	7.53	3.70	
- 36-40 ปี	3.22	5.56	
- มากกว่า 40 ปี	5.38	0.92	
	12.90	-	
สถานภาพ			
- นิสิต			
- ปริญญาตรี	72.04	80.56	
- ปริญญาโท	1.07	5.56	
- ปริญญาเอก	8.60	1.85	
- ครู/อาจารย์	9.67	3.70	
- พนักงานรัฐวิสาหกิจ/ เอกชน	1.07	0.92	
- ธุรกิจส่วนตัว	-	2.78	
- ศิลปินอิสระ	5.37	4.63	
- อื่นๆ	2.15	-	

รายการสอบถาม	ร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม		หมายเหตุ
	วันที่ 9 พฤศจิกายน	วันที่ 10 พฤศจิกายน	
	2559	2559	
ประสบการณ์รับชมการ แสดงนาฏยศิลป์ สร้างสรรค์			
- ไม่เคย	3.22	8.33	
- 1-3 ครั้ง/ปี	37.63	37.96	
- 4-6 ครั้ง/ปี	29.03	30.56	
- 7-10 ครั้ง/ปี	12.90	6.48	
- มากกว่า 10 ครั้ง/ปี	17.20	16.67	
ทราบข่าวการจัดการ แสดงนาฏยศิลป์ครั้งนี้ จากช่องทางใด (ตอบได้ มากกว่า 1 ข้อ)			
- ครู/อาจารย์	54.83	50.92	
- เพื่อน/คนรู้จัก	48.38	27.77	
- คนในครอบครัว	-	0.09	
- ป้ายประชาสัมพันธ์	4.3	2.77	
- สื่อออนไลน์	1.39	14.81	
- ทราบจากทีมงาน	-	2.77	
- อื่น ๆ			

ตารางที่ 21 ผลสำรวจความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมชมการแสดงผลงานนาฏศิลป์

ในวันที่ 9 พฤศจิกายน 2559

ที่มา: ผู้วิจัย

ลำดับ ที่	รายการประเมิน	ร้อยละของระดับความพึงพอใจหรือ ความรู้สึก					หมายเหตุ
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	
		5	4	3	2	1	
1	แนวความคิดในการแสดง (Concept)	76.3	22.58	1.07	-	-	
2	ด้านบทการแสดง (Plot) 2.1 การลำดับเรื่องราวในการแสดง 2.2 การสื่อสารเรื่องราวในการแสดง 2.3 ความสอดคล้องของแนวคิดและบท ละคร	66.66 72.04 72.04	30.1 19.35 23.65	3.22 8.60 4.40	- - -	- - -	
3	ด้านนักแสดง (Performer) 3.1 จำนวนนักแสดง 3.2 ความสามารถหรือทักษะของ นักแสดง	70.96 77.41	29.03 19.35	4.30 3.22	- -	- -	
4	ด้านการออกแบบลีลา (Choreography) 4.1 ความงดงามของลีลาท่าทางในการ แสดง 4.2 การสื่อความหมายของลีลาท่าทาง ในการแสดง	79.56 75.26	15.05 20.43	5.37 4.30	- -	- -	
5	ด้านการออกแบบดนตรี (Music) 5.1 อารมณ์และความรู้สึกของดนตรี ประกอบการแสดง 5.2 แนวเพลงหรือวิธีการเลือกใช้ดนตรี ในการแสดง	74.19 77.41	20.43 17.20	3.22 5.37	- -	- -	

ลำดับ ที่	รายการประเมิน	ร้อยละของระดับความพึงพอใจหรือ ความรู้สึก					หมายเหตุ
		มาก ที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อย ที่สุด	
		5	4	3	2	1	
6	ด้านการออกแบบการฉาย ภาพประกอบการแสดง 6.1 การฉายภาพสอดคล้องกับ แนวความคิด 6.2ความน่าสนใจของการฉายภาพ สำหรับการแสดงในการประกอบการ แสดงชุดนี้	73.11	23.65	3.22	-	-	
7	ด้านการออกแบบพื้นที่แสดง (Acting Area) 7.1 ขนาดของพื้นที่ที่ใช้ในการแสดง 7.2ความคุ้มค่าในการใช้สอยพื้นที่ใน การแสดง	74.19	23.65	2.15	-	-	
8	ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย (Costume) 8.1ความสวยงามของรูปแบบและสี เครื่องแต่งกาย 8.2ความสอดคล้องของแนวคิดกับ เครื่อง แต่งกาย	54.83	29.03	16.12	-	-	
9	ด้านการออกแบบแสง (Lighting) 9.1แสงมีความสอดคล้องกับการแสดง	83.87	11.82	4.30	-	-	

ตารางที่ 22 ผลสำรวจความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมชมการแสดงผลงานนาฏศิลป์

ในวันที่ 10 พฤศจิกายน 2559

ที่มา: ผู้วิจัย

ลำดับ ที่	รายการประเมิน	ร้อยละของระดับความพึงพอใจหรือ ความรู้สึก					หมายเหตุ
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	
		5	4	3	2	1	
1	แนวความคิดในการแสดง (Concept)	66.66	25.92	7.40	-	-	
2	ด้านบทการแสดง (Plot) 2.1 การลำดับเรื่องราวในการแสดง 2.2 การสื่อสารเรื่องราวในการแสดง 2.3 ความสอดคล้องของแนวคิดและบท ละคร	48.14 57.40 60.03	44.44 37.03 32.40	7.40 3.70 4.40	- 1.85 5.55	- - -	
3	ด้านนักแสดง (Performer) 3.1 จำนวนนักแสดง 3.2 ความสามารถหรือทักษะของ นักแสดง	66.66 80.55	29.62 17.59	1.85 1.85	1.85 -	- -	
4	ด้านการออกแบบลีลา (Choreography) 4.1 ความงดงามของลีลาท่าทางในการ แสดง 4.2 การสื่อความหมายของลีลาท่าทาง ในการแสดง	67.59 60.18	30.55 34.25	1.85 4.62	- 0.92	- -	
5	ด้านการออกแบบดนตรี (Music) 5.1 อารมณ์และความรู้สึกของดนตรี ประกอบการแสดง 5.2 แนวเพลงหรือวิธีการเลือกใช้ดนตรี ในการแสดง	70.37 70.37	24.07 24.07	5.55 5.55	- -	- -	

ลำดับ ที่	รายการประเมิน	ร้อยละของระดับความพึงพอใจหรือ ความรู้สึก					หมายเหตุ
		มาก ที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อย ที่สุด	
		5	4	3	2	1	
6	ด้านการออกแบบการฉาย ภาพประกอบการแสดง 6.1 การฉายภาพสอดคล้องกับ แนวความคิด 6.2ความน่าสนใจของการฉายภาพ สำหรับการแสดงในการประกอบการ แสดงชุดนี้	68.51	24.07	7.40	-	-	
7	ด้านการออกแบบพื้นที่แสดง (Acting Area) 7.1 ขนาดของพื้นที่ที่ใช้ในการแสดง 7.2ความคุ้มค่าในการใช้สอยพื้นที่ใน การแสดง	43.51	40.74	11.11	5.55	-	
8	ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย (Costume) 8.1ความสวยงามของรูปแบบและสี เครื่อง แต่งกาย 8.2ความสอดคล้องของแนวคิดกับ เครื่อง แต่งกาย	36.11	37.03	24.14	3.70	-	
9	ด้านการออกแบบแสง (Lighting) 9.1แสงมีความสอดคล้องกับการแสดง	73.14	20.37	5.55	0.92	-	

จากตารางสรุปผลจากแบบสอบถามผู้ชม ทำให้สรุปได้ว่าผู้ชมมีความพอใจในแนวความคิดในการแสดง บทการแสดง นักแสดง การออกแบบลีลา การออกแบบดนตรี การออกแบบการฉายภาพประกอบการแสดง และการออกแบบแสง มากถึงมากที่สุด ผู้วิจัยยังต้องพัฒนาการออกแบบ

เครื่องแต่งกายที่วางอยู่บนรากฐานของความเรียบง่ายแบบนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ที่น่าสนใจมากขึ้น และเนื่องจากจำนวนของผู้ชมมากกว่าที่มีการคาดการณ์ไว้มาก โดยเฉพาะในการนำเสนอการแสดง วันที่ 10 พฤศจิกายน ปี พ.ศ.2559 ทำให้เกิดปัญหาด้านการจัดที่นั่งผู้ชม ซึ่งส่งผลกระทบต่อ การมองเห็นค่อนข้างมาก ซึ่งผู้วิจัยจะได้รับเอาผลจากแบบสอบถามและข้อเสนอแนะทั้งหมดไปปรับปรุง แก้ไข และพัฒนาในการวิจัยและการนำเสนอผลงานครั้งต่อ ๆ ไป

5.4.3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากการชมการแสดง

จากการแสดงผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ชุด “การสร้างสรรค่านาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการถ่ายภาพเพื่อการแสดง: มายแท้งก์ (My Tank)” ในวันพุธที่ 9 - พฤหัสบดีที่ 10 พฤศจิกายน พ.ศ. 2559 มีผู้เข้าร่วมชมและตอบแบบสอบถามรวมทั้งสิ้นจำนวน 201 คน โดยได้แสดงข้อคิดเห็น และข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ซึ่งผู้วิจัยนำมาสรุปได้ดังนี้

5.4.3.1 การวิพากษ์อย่างเปิดเผย

หลังการจัดการแสดงผลงาน นักแสดงได้แสดงความคิดเห็นในฐานะผู้ร่วมทดลอง การสร้างสรรค์ดังนี้

การแสดงชุดนี้ทำให้นักแสดงได้ค้นหาการเคลื่อนไหวตามแนวคิดของผู้สร้างสรรค์ผลงาน โดยผู้สร้างสรรค์กำหนดคำศัพท์ตามโครงสร้างของการแสดงที่วางไว้ และให้นักเต้นแปลความหมายผ่านภาษากาย จุดนี้เองที่ทำให้นักเต้นรู้สึก สะดวกสบายและสามารถสร้างรูปแบบการเคลื่อนไหวในแบบของตนเอง ไม่เพียงเท่านั้นบรรยากาศ อุปกรณ์ประกอบการแสดงและสื่อที่ผู้สร้างสรรค์นำมาผสมผสาน เป็นอีกแรงกระตุ้นที่ส่งผลโดยตรงต่อนักเต้นในการค้นหาการเคลื่อนไหวภายใต้ แนวความคิด “ปลากัด” หากมองแนวคิดอย่างผิวเผินอาจคิดว่าการเคลื่อนไหวตาม แนวความคิดจำเป็นจึงเคลื่อนไหวเสมือนว่าตนเองเป็นปลา แต่ในกระบวนการ ทำงานผู้สร้างสรรค์มุ่งเน้นให้นักเต้นสังเกตการเคลื่อนไหวของปลากัดมากกว่าที่จะ ทำให้นักแสดงเป็นปลากัด ส่งผลให้นักแสดงรู้สึกสนใจและเริ่มเข้าสู่กระบวนการ สังเกตอย่างแท้จริง เพราะนักแสดงจำเป็นต้องจดจำรายละเอียดต่าง ๆ ใน

การเคลื่อนไหวมากกว่าลอกเลียนแบบการเคลื่อนไหว (ธนกร สรรยวราภิภู,
สัมภาษณ์, 11 เมษายน 2560)

นอกจากนี้ยังได้มีผู้ชมแสดงความคิดเห็นโดยตรงกับผู้วิจัย และผ่านนักแสดง ซึ่งสรุป
ได้ดังต่อไปนี้

1) การจัดองค์ประกอบของเวทีน่าสนใจ การเคลื่อนไหวที่ผู้ชมไปตามจุดต่าง ๆ
ทำให้การแสดงนาฏศิลป์ดูน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ทำให้ผู้ชมรู้สึกมีส่วนร่วมกับการแสดง

2) ผู้ชมหลาย ๆ ท่านไม่เคยเห็นปลากัด ลักษณะการว่ายน้ำ การอยู่ในเหลี่ยม
และพฤติกรรมการมีอาณาเขตครอบครองของปลากัด การที่ผู้วิจัยจัดพื้นที่ส่วนหนึ่งเพื่อนำเสนอ
การฉายภาพปลากัดจริง ๆ มีปลากัดจริง ๆ มาให้ผู้ชมได้สังเกตทำให้ผู้ชมเข้าใจแรงบันดาลใจ และ
แนวความคิดของผู้วิจัยมากยิ่งขึ้น

2) การใช้ดนตรีประกอบการแสดงน่าสนใจ ถ้าไม่สังเกตและตั้งใจฟังจะฟัง
ไม่ออกกว่าเป็นการใช้ทำนองเพลงไทยมาเรียบเรียงเพื่อนำเสนอในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ที่กลมกลืนเป็น
อย่างดีกับลีลานาฏศิลป์

3) น่าจะมีการทดลองสร้างสรรค์ ปรับปรุงผลงานการแสดงดีขึ้น และเปิด
การแสดงในวงกว้างมากขึ้น

5.4.3.2 การวิพากษ์ในแบบสอบถามปลายเปิด

รวบรวมได้ดังต่อไปนี้

1) ชื่นชมและรู้สึกประทับใจในแนวคิด กระบวนการสร้างสรรค์ ตลอดจน
รูปแบบของการแสดง สามารถเป็นแรงบันดาลใจและเป็นแนวคิดใหม่ให้กับผู้สร้างสรรค์ผลงานท่าน
อื่น ๆ ต่อไป

2) องค์ประกอบทุกส่วนของการแสดงมีความกลมกลืน ลงตัวเป็นเอกภาพ
โดยเฉพาะการฉายภาพประกอบ

3) นักแสดงแต่ละท่านมีความสามารถสูง มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว มี
ความสามารถในการสื่อสารทางสายตาได้เป็นอย่างดี

3) พื้นที่ที่จัดมีขนาดเล็ก และมีที่นั่งไม่เพียงพอกับจำนวนผู้ชมควรจัดให้มีที่นั่งมากขึ้นอีก

5.5 ข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาค้นคว้าและการทำการวิจัยต่อไปในอนาคต

จากงานวิจัย “การสร้างสรรคานาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดง: มายแท็งก์ (My Tank)” ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับผลงานวิจัยและข้อเสนอแนะในการทำการวิจัยในครั้งต่อไป ดังนี้

5.5.1 การวิจัยสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์เพื่อทำการทดลองสร้างสรรค์การแสดงที่มีความยาวเกินกว่า 45 นาที เป็นกระบวนการการศึกษาที่ละเอียดและมีข้อมูลการวิเคราะห์องค์ประกอบหลาย ๆ ประการที่ยังไม่เป็นที่แพร่หลายในประเทศไทย การค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติมในระดับนานาชาติ การหาประสบการณ์เพิ่มของตัวผู้วิจัยเอง การศึกษารูปแบบของการแสดงและทำความเข้าใจในระดับลึกเป็นสิ่งที่จำเป็น ดังนั้นการพัฒนากระบวนการคิดและวิเคราะห์จากเหตุเพื่อหาผลจึงเป็นสิ่งที่จำเป็นจะต้องพัฒนาและฝึกฝนมากเท่าเทียมกับกระบวนการการคิดสร้างสรรค์ในวงกรนาฏศิลป์และการแสดงของประเทศไทย

5.5.2 การสร้างสรรค์การแสดงที่ให้ความสำคัญกับการใช้องค์ประกอบด้านเทคนิคประกอบการแสดงในประเทศไทยยังมีอยู่น้อย ทำให้ข้อมูลด้านการออกแบบเทคนิคการแสดงกระบวนการทดลอง อุปกรณ์ และบุคลากรมีอยู่น้อยมาก ผู้วิจัยเห็นสมควรให้มีการเผยแพร่องค์ความรู้ทางด้านนี้ สร้างข้อมูลจากการวิจัย และสนับสนุนการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านการออกแบบองค์ประกอบในการแสดงต่อไป

5.5.3 แนวคิดที่ได้หลังจากการปฏิบัติการสร้างสรรค์การแสดงทั้ง 8 ประการเป็นการทดลองทฤษฎีการสร้างสรรคานาฏศิลป์ที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และรวบรวมขึ้นจากกระบวนการการวิจัยฉบับนี้หลาย ๆ ประการสามารถเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์รูปแบบอื่น ๆ ที่แตกต่างออกไปได้ ซึ่งควรมีการทำการวิจัยสร้างสรรค์เพื่อทดสอบแนวคิด รวบรวมข้อมูลจากแรงบันดาลใจเรื่องอื่น ๆ เพื่อพัฒนาและปรับปรุงแนวคิดนี้ต่อไปให้เป็นประโยชน์ต่อการศึกษานาฏศิลป์ในอนาคต

รายการอ้างอิง

- กฤษรา วัชรภาณุริชา. การจัดแสงเบื้องต้น. กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2555.
- กฤษรา วัชรภาณุริชา. งานฉากละคร 1. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551
- กฤษรา วัชรภาณุริชา. ข้าราชการบำนาญ สังกัดคณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์, 23 มิถุนายน 2559.
- กำจร สุนพงษ์ศรี. พจนานุกรมศัพท์ทัศนศิลป์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2559.
- กำจร สุนพงษ์ศรี. สุนทรียศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2556.
- จารุณี หงส์จาร์. การเคลื่อนไหวในละคร. ใน นพมาศ แวหวงส์ (บรรณาธิการ) ทัศนศิลป์และการละคร. (หน้า 138-152). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2558.
- จิตติ ชมพี. สัมภาษณ์, 21 สิงหาคม 2559, 25 เมษายน 2560.
- จิรายุทธ พนมรักษ์. อาจารย์ ประจำสาขาวิชานาฏยศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา. สัมภาษณ์, 8 สิงหาคม 2559.
- ชยธร ธนวรเจต. เรื่องจริงยิ่งต้องเล่า-ปลากัดแห่งสยาม Siamese fighting fish. [ออนไลน์]. 2559. แหล่งที่มา:<https://www.youtube.com/watch?v=JOVHA9h3NKY&t=198s&spfreload=10>. [9 เมษายน 2559]
- ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์. ความคิดสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2546.
- ชลลุด นิ่มเสมอ. องค์ประกอบของศิลปะ. พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพฯ: อมรินทร์, 2557.
- ชาย โพธิ์สิตา. ศาสตร์และศิลป์แห่งการวิจัยเชิงคุณภาพ. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด, 2554.
- ดำรงราชานุภาพ, สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยา. ประวัติการฟ้อนรำ. หนังสืออ่านประกอบ คำบรรยายวิชาพื้นฐานอารยธรรมไทยตอนดนตรีและนาฏศิลป์ไทย. พระนคร: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2515
- ธนกร สรรยวราภิกู. อาจารย์ ประจำสาขาวิชานาฏยศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา. สัมภาษณ์, 1 ตุลาคม 2559. 11 เมษายน 2560.

ชนดล ฉัตรทอง. สัมภาษณ์. 28 สิงหาคม 2559.

ชนากร ฤทธิไธสง. ปลากัด. กรุงเทพฯ: เพ็ญบุญ, 2545.

ธรากร จันทนะสาโร. นาฏยศิลป์จากแนวคิดไตรลักษณ์ในพระพุทธศาสนา. วิทยานิพนธ์ปริญญาคุษฎีบัณฑิต. สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2557.
ธรากร จันทนะสาโร. อาจารย์ ประจำวิชานาฏยศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. สัมภาษณ์, 8 สิงหาคม 2559.

นราพงษ์ จรัสศรี. (ม.ป.ป.). คุณสมบัติและเทคนิคการปฏิบัติของผู้ออกแบบลีสลาทำเต็น. (หน้า 95-97). ม.ป.ท.

นราพงษ์ จรัสศรี. ประวัตินาฏยศิลป์ตะวันตก. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.

นราพงษ์ จรัสศรี. ศาสตราจารย์ ประจำภาควิชานาฏยศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์, 2 มิถุนายน 2559. 9 มิถุนายน 2559. 21 มิถุนายน 2559. 8 สิงหาคม 2559. 17 เมษายน 2560. 25 เมษายน 2560. 26 เมษายน 2560. 27 เมษายน 2560.

นิกร แซ่ตั้ง. ศิลปินศิลปาธรสาขาศิลปการแสดงปี 2553. สัมภาษณ์, 15 มิถุนายน 2559.

บริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด มหาชน. (ผู้ผลิต). รายการชัยบดินทร์โชว์. เมษายน 2520.

โบห์ม, เดวิด. ว่าด้วยความสร้างสรรค์ = On Creativity. แปลโดย โทมัส สุขปรีชา. กรุงเทพฯ: สอนเงินมีมา, 2557.

ปลากัด. กรุงเทพฯ: สัตว์เศรษฐกิจ แมกกาซีน, 2544.

เปิดโลกปลากัดไทย. [ภาพยนตร์สารคดี]. กรุงเทพฯ: บริษัทภูมิไทยเอ็นเตอร์เทนเมนท์, 2545.

ประพนธ์ เนียมสา. การศึกษาเชิงจิตวิทยาเกี่ยวกับพื้นที่และขอบเขตส่วนตัวที่มองไม่เห็นในบริบทของพื้นที่. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบ คณะศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยรังสิต, 2554.

ผุสดี หลิมสกุล. จำเดี่ยวแบบมาตรฐาน ต่วนาง. กรุงเทพฯ: เนติกุลการพิมพ์, 2541.

พิเชษฐ์ ปลายสงวน. สัมภาษณ์. 31 สิงหาคม 2559.

พุทธิกันติ สมมาตย์. ความรู้สึกปลอดภัยในพื้นที่สาธารณะ: ศึกษาเนื้อหาสภาวะเป็นส่วนตัว และการอยู่ร่วมกันในพื้นที่สาธารณะ. วิทยานิพนธ์ปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตร์บัณฑิตสาขาวิชาสถาปัตยกรรม ภาควิชาสถาปัตยกรรม บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2553.

พัชรินทร์ สันตือชวรรณ. หลักการและกระบวนการออกแบบนาฏยประดิษฐ์ของภาควิชานาฏยศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. รายงานสรุปโครงการสัมมนาวิชาการด้านนาฏยศิลป์ เรื่อง กระบวนการนาฏยประดิษฐ์: การบูรณาการงานสร้างสรรค์ งานวิจัย และการแสดงศิลป์. กรุงเทพฯ: ภาควิชานาฏยศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2558.

พัชรินทร์ สันตือชวรรณ. อาจารย์ประจำภาควิชานาฏยศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์, 1 ตุลาคม 2559.

ภาสกร แสงจันทร์แดง. สารานุกรมปลาน้ำจืดของไทย. ขอนแก่น : มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2557

ภัทรช คุมขำ. อาจารย์ประจำภาควิชาดุริยางคศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์, 4 ตุลาคม 2559.

ภัทรราวดี มีชูชน. ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง ประจำปี 2557. สัมภาษณ์, 16 มกราคม 2557, 23 สิงหาคม 2558, 1 ตุลาคม 2559.

มัทนี รัตติน. ศิลปะการแสดงละครคอน (Acting): หลักเบื้องต้นและการฝึกซ้อม. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2555

มานพ มีจำรัส. ศิลปินศิลปาธรสาขาศิลปะการแสดงปี 2548. สัมภาษณ์, 27 กันยายน 2559.

ยนต์ มุสิก. ปลากัด. สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน โดยพระราชประสงค์ในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว 30 (2550): 199-233.

ราชบัณฑิตยสถาน. พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์, 2546.

รุจิวรรณ อุตกฤษฎ์. พฤติกรรมการรุกรานของปลากัดไทย (Betta splendens Regan). วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต แผนกชีววิทยา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2518.

ฤทธิรงค์ จิวากานนท์. ศิลปะการออกแบบเครื่องแต่งกายละครเวทีสมัยใหม่. กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2557.

วรรณวิภา มัชฌมพันธ์. การสร้างสรรคานาฏยศิลป์จากแนวคิดการแบ่งภาคของพระนารายณ์. วิทยานิพนธ์ปริญญาตรีบัณฑิต. สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2558.

วนิช สุธารัตน์. ความคิดและความคิดสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น, 2547.

วิชชุดา วุธาติศย์. ข้าราชการบำนาญ สังกัดคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์, 22 สิงหาคม 2559, 26 กันยายน 2559.

- วิมลสิทธิ์ หรยางกูร. พฤติกรรมมนุษย์กับสภาพแวดล้อม มูลฐานทางพฤติกรรมเพื่อการออกแบบและวางแผน. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2549.
- วิศรุต อังคทะวานิช. สัมภาษณ์, 27 กุมภาพันธ์ 2559.
- วิโชค มุกดามณี. ศิลปินกับการทำงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์. ประชาคมวิจัย 115 (พฤษภาคม-มิถุนายน 2557): 8-10.
- วุฒิ วัฒนสิน. องค์ประกอบศิลป์. พิมพ์ครั้งที่ 2. ปัตตานี: ฝ่ายเทคโนโลยีทางการศึกษา สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, 2539.
- ศุภชัย นิลวานิช. ครบเครื่องธุรกิจปลาสวยงาม. กรุงเทพฯ: มติชน, 2544.
- ศุภชัย นิลวานิช. คัมภีร์มืออาชีพเลี้ยงปลากัดให้สวย-เก่ง. กรุงเทพฯ: มติชน, 2544.
- ศรัณย์ เลิศรักษ์มงคล. ความแตกต่างระหว่างการวิจัยเชิงคุณภาพกับการวิจัยเชิงปริมาณ. [ออนไลน์]. 2558. แหล่งที่มา: <http://www.vcharkarn.com/blog/87990/84948> [23 สิงหาคม 2558]
- สดใส พันธุมโกมล. ศิลปะของการแสดง (ละครสมัยใหม่). พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.
- สมพร พูราจ. Mime ศิลปะท่าทางและการเคลื่อนไหว. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2554.
- สมพร พูราจ. ข้าราชการบำนาญ สังกัดสาขาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2559.
- สิทธิศักดิ์ นันทเทิม. มหัศจรรย์ปลากัดไทย. กรุงเทพฯ: คอมฟอร์ม, 2550.
- สุพัตรา เครือครองสุข. สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2559. 24 สิงหาคม 2559.
- สุภางค์ จันทวานิช. การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยเชิงคุณภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 11. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2556.
- สุวัฒน์ อัสวไชย. “ในความงามแห่งมิตรแท้ สัตว์เลี้ยงไทย”. นิตยสาร สารคดี ฉบับพิเศษ, (2534): 105-128.
- สำนักวิจัยเศรษฐกิจการเกษตร. การศึกษาเศรษฐกิจการผลิตการตลาดปลาสวยงาม. กรุงเทพฯ: สำนักงานเศรษฐกิจการเกษตร กระทรวงเกษตรและสหกรณ์, 2554.
- อานันท์ นาคคง. อาจารย์ประจำสาขาสังคมวิทยาและพัฒนา คณะดุริยางคศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. สัมภาษณ์, 16 มกราคม 2557.
- อภิวัฒน์ สาริพันธ์. ตำราไก่ชน และปลากัด. พระนคร: บรรณาการ, 2509.
- Abeling, R. & Ruskin, E. Music and sound. In Schlaich, J., & DuPont, B (eds.), Dance. The

- Art of Production. 3rd ed. pp. 47-55. Hightstown, NJ: Princeton Book Company, 1988.
- Aronson, A. Scenic Design. International encyclopedia of dance Vol. 5 (2004): 532-552.
- Arnold, P. Creativity, Self-Expression, and Sance. Journal of Aesthetic Education, 20(3): 49-58. 1986.
- Azzi, M. S. Tango. International encyclopedia of dance Vol. 6 (2004): 91-94.
- Barbour, D. The prevalence of projection. Theatre Communications Group – annamaria monteverdi. (n.d.). Retrieved April 12, 2016, [Online]. Available from: <http://www.annamonteverdi.it/digital/the-prevalence-of-projection-article-by-david-barbour-on-theatre-communications-group/>[2016, April 7]
- Benbow-Pfalzgraf, T., & Benbow-Niemier, G. International dictionary of modern dance. Detroit, MI: St. James Press, 1998.
- Bennahum, N. Flamenco Dance. International encyclopedia of dance Vol. 3 (2004): 6-11.
- Brayshaw, T., & Witts, N. The twentieth century performance reader. London: Routledge, 2014.
- Brook, L. M. Spain, 1700-1862. International encyclopedia of dance Vol. 5 (2004): 667-670.
- Burt, R. Alien bodies: representations of modernity, "race" and nation in early modern dance. London: Routledge, 1998.
- Burt, R. Postmodern Dance. International dictionary of modern dance 1998: 640-641.
- Carlson, M. Performance, a critical introduction. 2nd ed. New York: Routledge, 2004.
- Cheney, G. Basic Comtemporary in Modern Dance. Pennington, N.J.: Princeton Book Company, Publishers, 1989.
- Cohen, S. J. Genres of Western Theatrical Dance. International encyclopedia of dance Vol. 3 (2004): 130-131.
- Contemporary dance history - Trey McIntyre Project at UApresents. (n.d.). Retrieved

- October 02, 2016, from <https://sites.google.com/a/email.arizona.edu/trey-mcintyre-project-at-uapresents/contemporary-dance-history> [2016, October]
- Cooper, S. Staging dance. New York: Theatre Arts Books, 1998.
- Copeland, R., & Cohen, M. What is dance ?: Readings in theory and criticism. Oxford: Oxford University Press, 1983.
- Fraleigh, S. H. Dance and the lived body: A descriptive aesthetics. Pittsburgh, PA: University of Pittsburgh Press, 1987.
- Hall, E.T. The silent language. Garden City, N.Y.: Doubleday, 1959.
- Hall, E.T. The hidden dimension. Garden City, N.Y.: Doubleday, 1966.
- Hanna, J. L. The performer-audience connection: Emotion to metaphor in dance and society. Austin: University of Texas Press, 1983.
- Hopgood, J. Dance production: design and technology. New York: Focal Press, 2016.
- Humphrey, D., & B. P. The art of making dances. Princeton, NJ: Princeton Book Company, 1987.
- Keen, E. Auditions. In Schlaich, J., & DuPont, B (eds.), Dance. The art of production. 3rd ed. pp. 9-19. Hightstown, NJ: Princeton Book Company, 1988.
- Keersmaeker, A. T., & Cvejić, B. Drumming & amp; Rain: a choreographer's score. Brussels: Mercatorfonds – Rosas, 2014.
- Kirstein, L. Dance; a short history of classical theatrical dancing. Brooklyn: Dance Horizons, 1977.
- Lihs, H. R. Appreciating dance: A guide to the world's liveliest art. Hightstown, NJ: Princeton Book, 2002.
- Looseleaf, V. Modern vs. Contemporary. Retrieved May 06, 2016, from http://www.dancemagazine.com/modern_vs_contemporary-2306900829.html [2016, March]
- Love, P. Modern Dance Terminology. Hightstown, NJ: Princeton Book, 1997.
- Mack, L. Dance. London: DK, 2012.

- Malloy, K. E. The art of theatrical design: Elements of visual composition, methods, and practice. Burlington, MA: Focus Prass, 2015.
- Manning, A. An introduction to animal behavior. London: Edward Arnold, 1976.
- Parker, W. O., & Smith, H. K. Scene design and stage lighting. New York: Holt, Rinehart and Winston, 1974.
- Runco, M. A., & Pritzker, S. R. (Eds.). Encyclopedia of creativity. Amsterdam: Academic Press/Elsevier, 2011.
- Rutnin, M. M. Dance, drama, and theatre in Thailand: the process of development and modernization. Tokyo, Japan: Centre for East Asian Cultural Studies for Unesco, the Toyo Bunko, 1993.
- Sadono, R. F. Costuming. In Schlaich, J., & DuPont, B (eds.), Dance. The art of production. 3rd ed. pp. 79-104. Hightstown, NJ: Princeton Book Company, 1988.
- Siegel, D. E. Lighting. In Schlaich, J., & DuPont, B (eds.), Dance. The art of production. 3rd ed. pp. 56-78. Hightstown, NJ: Princeton Book Company, 1988.
- Smith-Autard, J. M. Dance composition (Second ed.). London: A & C Black, 1992.
- Studio Wayne McGregor. Future Self. [Online]. 2012. Available from: <http://waynemcgregor.com/productions/future-self> [2016,September 6]
- Thomson, P., & Jaque, S. V. Creativity and the performing artist: behind the mask. London: Academic Press, an imprint of Elsevier, 2017.
- Walne, G. Projection for the performing arts. London: Focal Press, 1995.



ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ภาคผนวก ก

บัตรเชิญ สูจิบัตร และนิทรรศการข้อมูลการแสดงผลงานดุษฎีนิพนธ์นาฏยศิลป์ร่วมสมัย

ร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดง ชุด

“มายแท็งก์ (My Tank)”

ออกแบบโดย วีรพล เจียมวิสุทธิ์

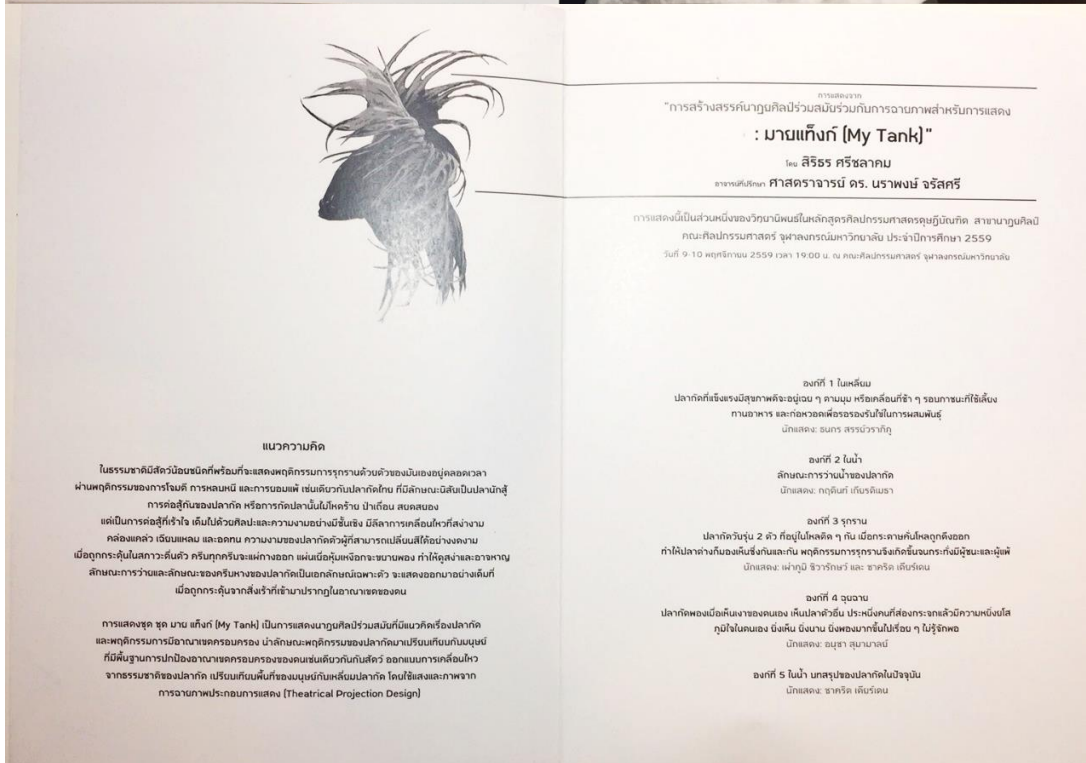
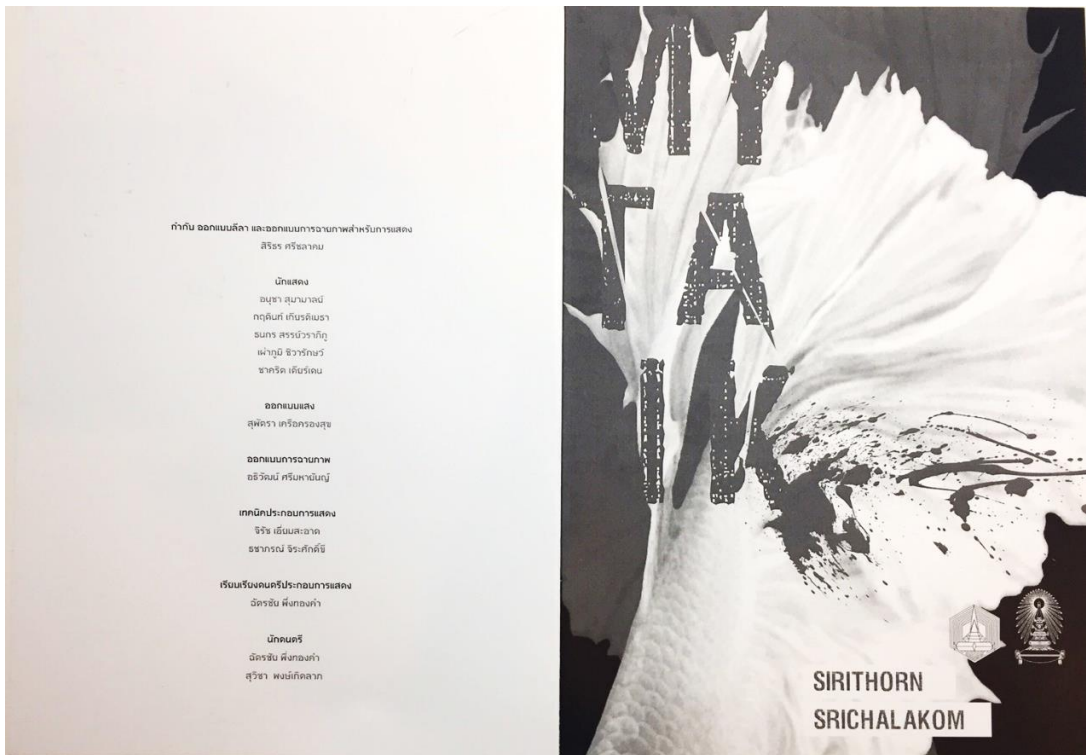
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



บัตรเชิญชมงานด้านหน้าและด้านหลัง



นิทรรศการข้อมูลการแสดงผลงานศิลปะ
 นามาศิลปินร่วมสมัยร่วมกับการถ่ายภาพสำหรับการแสดง ชุด “มายแท็งก์ (My Tank)”



สูจิบัตรการแสดงผลงานดุซุญีนิพนธ์
 นาฏยศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดง ชุด “มายแทงก์ (My Tank)”





แบบประเมินผลงานการแสดงดุष्ฎินิพนธ์ทางด้านนาฏศิลป์
หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุष्ฎินิบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เรื่อง “การสร้างสรรค้านาฏศิลป์ร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดง: มายแท้งก์ (My Tank)”

โดย นางสาวสิริธร ศรีชลาคม

คำชี้แจง แบบประเมินฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อตรวจสอบความพึงพอใจในการเข้าชมผลงานการแสดงนาฏศิลป์

โดยไม่มีคำตอบที่ถูกหรือผิด ขอความร่วมมือทุกท่านในการให้คำตอบที่ตรงกับข้อเท็จจริงมากที่สุด

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

คำชี้แจง : โปรดทำเครื่องหมาย ลงในช่อง ให้ตรงกับข้อเท็จจริงของท่านมากที่สุด

1. วันที่ท่านเข้าชมการแสดง

วันพุธที่ 9 พฤศจิกายน 2559

วันพฤหัสบดีที่ 10 พฤศจิกายน 2559

2. เพศ

ชาย

หญิง

3. อายุ

15 – 20 ปี

21 – 25 ปี

26 – 30 ปี

31 – 35 ปี

36 – 40 ปี

มากกว่า 40 ปี

4. สถานภาพ

นิสิต/นักศึกษา

ระดับชั้น

ปริญญาตรี

ปริญญาตรีโท

ปริญญาเอก

ครู/อาจารย์/พนักงานมหาวิทยาลัย

พนักงานรัฐวิสาหกิจ/พนักงานของรัฐ/พนักงานเอกชน

ศิลปินอิสระ

อื่นๆ โปรดระบุ.....

5. ประสบการณ์ในการชมการแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์

ไม่เคย

1 – 3 ครั้ง/ปี

4 – 6 ครั้ง/ปี

7 – 10 ครั้ง/ปี

มากกว่า 10 ครั้ง/ปี

6. ท่านทราบข่าวการจัดการแสดงนาฏศิลป์ครั้งนี้จากช่องทางใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

ครู/อาจารย์

เพื่อน/คนรู้จัก

คนในครอบครัว

ป้ายประชาสัมพันธ์

สื่อออนไลน์

อื่น ๆ.....

แบบประเมินผลงานด้านหน้า

ตอนที่ 2 แบบประเมินผลงานการแสดงนาฏศิลป์

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 ความงามของลีลาท่าทางในการแสดง					
	4.2 การสื่อความหมายของลีลาท่าทางในการแสดง					
5	ด้านการออกแบบดนตรี (Music)					
	5.1 อารมณ์และความรู้สึกของดนตรีประกอบการแสดง					
	5.2 แนวเพลงหรือวิธีการเลือกใช้นดนตรีในการแสดง					
6	ด้านการออกแบบการถ่ายภาพประกอบการแสดง					
	6.1 การถ่ายภาพสอดคล้องกับแนวความคิด					
	6.2 ความน่าสนใจของการถ่ายภาพสำหรับการแสดงในการประกอบการแสดงชุดนี้					
7	ด้านการออกแบบพื้นที่แสดง (Acting Area)					
	7.1 ขนาดของพื้นที่ที่ใช้แสดงผลงาน					
	7.2 ความคุ้มค่าในการใช้สอยพื้นที่ในการแสดง					
8	ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย (Costume)					
	8.1 ความสวยงามของรูปแบบและสีเครื่องแต่งกาย					
	8.2 ความสอดคล้องของแนวความคิดกับเครื่องแต่งกาย					
9	ด้านการออกแบบแสง (Lighting)					
	9.1 แสงมีความสอดคล้องกับการแสดง					

1. ข้อเสนอแนะหรือข้อที่ควรปรับปรุงในการจัดแสดงผลงานครั้งต่อไป

.....

2. หากมีการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์ฯ ในโอกาสต่อไป ท่านจะ

ไม่มาชมการแสดง

ยังไม่แน่ใจ

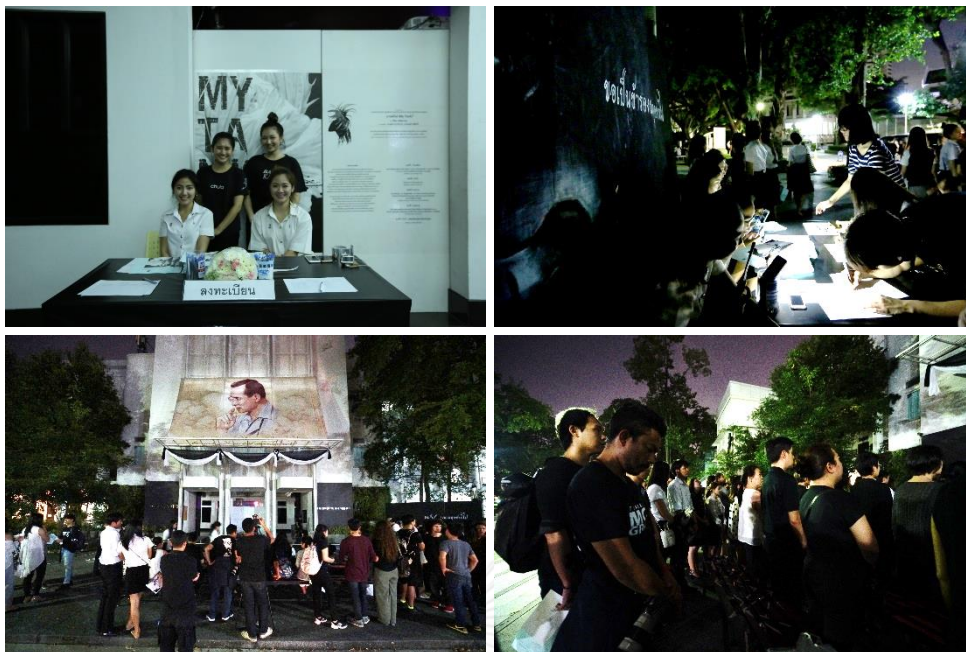
มาชมการแสดงแน่นอน

.....
 ขอขอบพระคุณทุกท่านที่ร่วมตอบแบบประเมิน

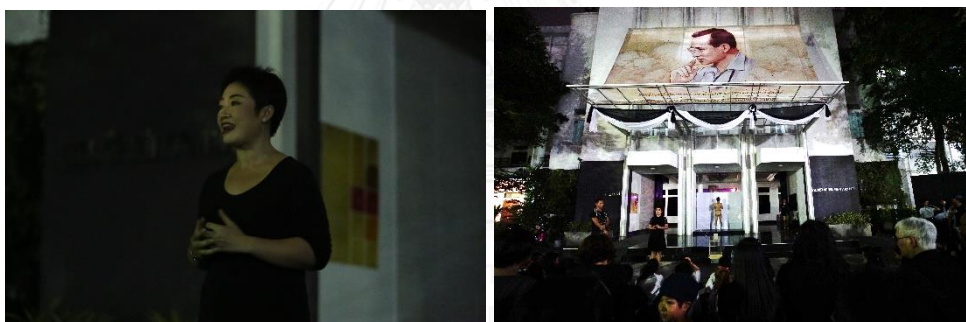
แบบประเมินผลงานด้านหลัง

ภาคผนวก ค
บรรยากาศการแสดงผลงานดุซงึนพนธ์นาฏยศิลป์ร่วมสมัย
ร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดง ชุด “มายแท้งก์ (My Tank)”
วันที่ 8-10 พฤศจิกายน 2559

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



จุดลงทะเบียนและบรรยากาศผู้ชมที่มาชมการแสดง



ผู้วิจัยนำเสนอผลงานก่อนการแสดงเริ่ม



ผู้วิจัยควบคุมการสร้างการฉายภาพสดในการแสดงองค์ที่ 1



ภาพจากการแสดงผลงานดุซงึนนิพนธ์

นาฏยศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดง ชุด “มายแท็งก์ (My Tank)”

โดย พรรััก เซวานโยธิน



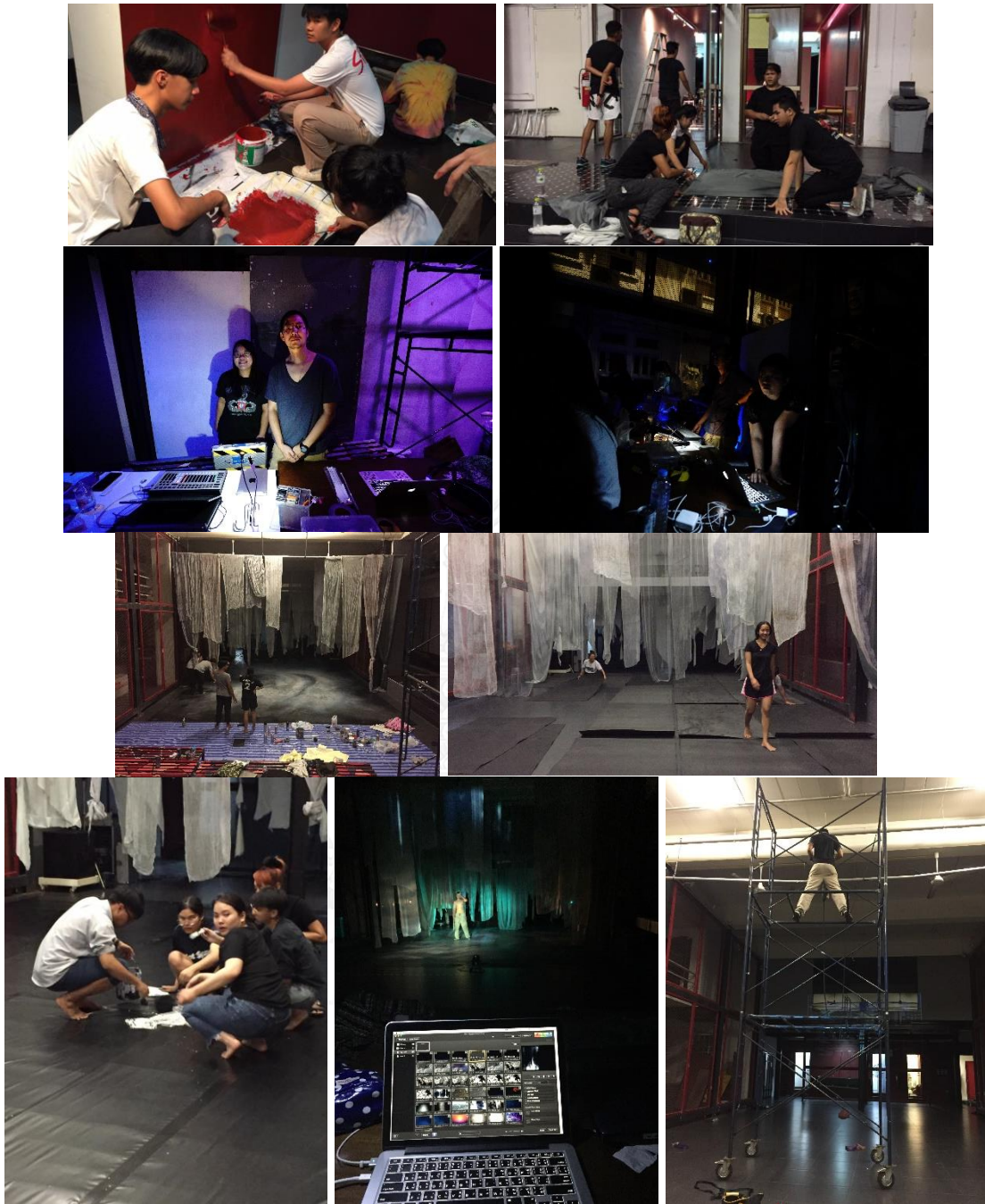
ภาพศาสตราจารย์ ดร. นราพงษ์ จรัสศรี, ผู้วิจัย และอาจารย์ ดร.วิชชุดา วุธาทิตย์



ภาพผู้วิจัยและนักแสดง



ภาพผู้วิจัย คณะกรรมการ ผู้ทรงคุณวุฒิ นักแสดง และนักดนตรี หลังจากการแสดงผลงานดุซงึนินพนธ์
ในวันที่ 9-10 พฤศจิกายน 2559



ภาพกระบวนการเบื้องหลังการนำเสนอผลงานดุษฎีนิพนธ์
 นาฏยศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดง ชุด “มายแท็งก์ (My Tank)”

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาวสิริธร ศรีชลาคม เกิดเมื่อวันที่ 26 มีนาคม พ.ศ.2520 ที่จังหวัดกรุงเทพมหานคร เข้าศึกษาสาขาวิชานาฏยศิลป์ตะวันตก ภาควิชานาฏยศิลป์ตะวันตก ภาควิชานาฏยศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2536 ได้รับทุนการศึกษาสนับสนุน นิสิตที่มีผลการเรียนดีเด่นเพื่อเป็นอาจารย์ในมหาวิทยาลัยในระหว่างการเรียนปีที่ 3-4 และสำเร็จ การศึกษาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (ศป.บ.) เกียรตินิยมอันดับหนึ่ง สาขาวิชานาฏยศิลป์ ตะวันตก ภาควิชานาฏยศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปี พ.ศ.2539 ด้านนาฏยศิลป์ตะวันตก (บัลเลต์) สำเร็จคุณวุฒิ Advanced Certification in Ballet และ Teaching Certification Program จาก Royal Academy of Dancing, London ในปี พ.ศ. 2543 สำเร็จการศึกษาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต (ศศ.ม.) สาขาวิชานาฏยศิลป์ไทย ภาควิชานาฏยศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และปีการศึกษา 2557 ได้ เข้าศึกษาในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต (ศป.ด.) คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย ปัจจุบันรับราชการ ตำแหน่งอาจารย์ประจำภาควิชานาฏยศิลป์ คณะศิลปกรรม ศาสตร์ จุฬาลงกรณ์

