

Received: 16 March 2021

Revised: 21 April 2021

Accepted: 27 April 2021

แนวคิดการใช้สื่อเทคโนโลยีกับการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์

THE CONCEPT OF THE APPLICATION OF TECHNOLOGICAL MEDIA IN DANCE CREATION

ดาริณี ชำนาญหมอ¹Darinee Chamnanmor¹

บทคัดย่อ

การสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ในประเทศไทย มีการนำเทคโนโลยีเข้ามามีส่วนช่วยสร้างสรรค์งานในหลากหลายรูปแบบ เพื่อช่วยให้ศิลปิน นักออกแบบท่าเต้นหรือผู้กำกับการแสดงนำเสนอแนวคิดตามจินตนาการให้สมบูรณ์ขึ้นได้ รูปแบบของสื่อเทคโนโลยีที่พบมากในการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์ในปัจจุบัน ได้แก่ แมปปิง (Mapping) และการฉายภาพ (Projection) ซึ่งแต่ละรูปแบบมีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้สร้างสรรค์ว่าต้องการใช้เทคโนโลยีในบทบาทหน้าที่อย่างไรในการแสดงนั้น ๆ แนวคิดการใช้สื่อเทคโนโลยีกับผลงานนาฏศิลป์มีหลายรูปแบบ เช่น การใช้เทคโนโลยีเพื่อเสริมองค์ประกอบทางการแสดง ใช้เทคโนโลยีที่มีการปฏิสัมพันธ์ต่อการเคลื่อนไหวของนักแสดง ใช้เทคโนโลยีออนไลน์เสมือนจริง หรือใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการสื่อสาร แต่ปัญหาการใช้สื่อเทคโนโลยีในการสร้างงานนาฏศิลป์ มักเกิดจากต้นทุนการผลิตที่สูง การทำงานต้องใช้ระยะเวลาเตรียมงานและฝึกซ้อมการแสดงค่อนข้างมาก การเตรียมความพร้อมของอุปกรณ์เพื่อรองรับเทคโนโลยีที่ผู้สร้างงานเลือกใช้ ข้อจำกัดของพื้นที่ และความเสี่ยงจากความเสถียรของเครื่องมือและระบบที่ควบคุมได้ยาก อย่างไรก็ตามการใช้สื่อเทคโนโลยีเป็นเพียงองค์ประกอบหนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงานเท่านั้น ทั้งนี้การสร้างสรรค์งานด้านนาฏศิลป์ต้องมุ่งเน้นที่ทักษะการเคลื่อนไหวของผู้แสดงและแนวคิดที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการสื่อสารเป็นสำคัญ

คำสำคัญ: การสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์; สื่อเทคโนโลยี; การฉายภาพในงานนาฏศิลป์; การเดินรำปฏิสัมพันธ์กับสื่อ

¹ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, อีเมล: darinee_dance@hotmail.com

¹ Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University, e-mail: darinee_dance@hotmail.com

Abstract

The technologies have been applied for creating dance in Thailand in a variety of ways in order to facilitate artists, choreographers, or show directors to illustrate their imagination more vividly and completely. The conventional and common forms of technological media which are widely used in creating dance include Mapping and Projection. Each technical form has its own uniqueness and can be applied based on how a content creator would like to use such technologies in a performance. The applications of technological media in dancing arts can be done in various forms such as using technology to support the compositions of performance, using technology that interacts with the movements of actors, using virtual reality technology, or using technology as communication devices. Regarding problems of using technological media in creating dancing arts, they might be about high production cost, time-consuming for preparation and acting rehearsals, the lack of availability of tools to support technologies that artists utilize, the limitation of space, and the risks about instability of tools, and the systems which are difficult to control. However, technological media are only one factor of many parts of the performance. The most important factor is that the creation of dance should emphasize the movement skills of actors and key perspective that artists aim to convey.

Keywords: Dance creation; Technological media; Projection in dancing arts; Interactive dance performance

1. บทนำ

เทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทในการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในทุกด้าน ทางด้านศิลปะวัฒนธรรมก็เช่นกัน เพราะสังคมโลกในปัจจุบันเป็นยุคของการสื่อสาร ศาสตร์ทุกแขนงสามารถบูรณาการเชื่อมโยงถึงกันได้อย่างไร้พรมแดน ทำให้การสร้างสรรค์ผลงานมีการพัฒนาขึ้นตลอดเวลาอย่างไร้ขีดจำกัด ไม่ยึดติดกับกรอบความคิดแบบเดิม การสร้างสรรค์ผลงานด้านนาฏศิลป์มีการนำเทคโนโลยีเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในกระบวนการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานทั้งเบื้องหน้าและเบื้องหลัง เพื่อหามุมมองหรือมิติใหม่ ๆ ในการนำเสนอ และทำให้ผลงานสามารถเข้าถึงผู้เสพได้มากขึ้นในยุคที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง

นราพงษ์ จรัสศรี กล่าวว่า สื่อและเทคโนโลยีมีประโยชน์และมีความจำเป็นอย่างมากกับงานนาฏศิลป์ เพราะเข้ามามีบทบาทและแก้ไขในบางสิ่งที่นาฏศิลป์ไม่สามารถทำได้บนเวทีการแสดง อาจทำให้การแสดงเกิดความน่าสนใจด้วยการนำสื่อและเทคโนโลยีมาทดลองใช้กับงาน หรือความต้องการในการสื่อสารถึงช่วงเวลาหนึ่ง ก็สามารถทำได้เช่นกัน เช่น การแสดง “เบื้องหน้า เบื้องหลัง การเต้นระบำ” (Dance Laboratory: Back and Front in Dance) ใช้ภาพในอดีตมาเล่าบนเวทีการแสดง ซึ่งนักแสดงไม่สามารถกลับไปทำการแสดงแบบเดิมได้อีก เช่นนี้ก็ช่วยแก้ไขปัญหาในการแสดงนาฏศิลป์ได้ (นราพงษ์ จรัสศรี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 19 ธันวาคม 2563)

การสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ในปัจจุบันจึงมีการคิดค้น ทดลองหรือประยุกต์ใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในองค์ประกอบทางการแสดงให้เกิดมิติที่หลากหลาย ผู้สร้างสรรค์ผลงานจึงจำเป็นต้องเข้าใจถึงรูปแบบของสื่อเทคโนโลยีและอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อให้สามารถนำมาปรับใช้กับการแสดงได้อย่างเหมาะสม

2. รูปแบบของสื่อเทคโนโลยีและอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

สื่อและเทคโนโลยีมีการปรับเปลี่ยนและพัฒนาไปตามยุคสมัย ทั้งนี้การนำมาใช้เป็นองค์ประกอบของผลงานต่าง ๆ ย่อมขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้สร้างสรรค์ เช่น ต้องการสร้างบรรยากาศของการแสดง คำนึงถึงความสะดวกรวดเร็ว หรือเจาะจงที่จะใช้สื่อหรืออุปกรณ์ชนิดนั้น ๆ ตามแนวคิดในการสร้างงานนาฏศิลป์ เป็นต้น รูปแบบสื่อเทคโนโลยีที่นิยมนำมาใช้สร้างสรรค์ร่วมกับงานทางด้านนาฏศิลป์ มีดังนี้

2.1 แมปปิง (Mapping) คือ การจำกัดขอบเขต หรือระบุตำแหน่งของภาพที่ปรากฏจากการฉายแสงลงบนวัตถุให้ได้ขนาดพอดีตามต้องการให้สอดคล้องกับสิ่งที่นำเสนอ โดยมี 3 องค์ประกอบหลักได้แก่

2.1.1 การนำเข้าข้อมูล หรือการออกแบบภาพที่จะใช้ประกอบการแสดง

2.1.2 การส่งออกข้อมูล หรือการแสดงผลภาพที่ถูกออกแบบสำหรับการแสดง ผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์

2.1.3 การปฏิบัติตาม หรือการที่นักแสดงมีปฏิสัมพันธ์กับภาพ โดยคำนึงถึงการจัดวางตำแหน่งทิศทาง และวิธีการนำเสนอ เป็นต้น

การแสดงควรจะคำนึงถึงความสัมพันธ์กันระหว่างภาพ เสียง และการเคลื่อนไหวให้สอดคล้องกัน เพื่อให้เกิดสุนทรียภาพ (Wechsler, 2007, p. 66)

2.2 การฉายภาพ (Projection) คือ เทคนิคการใช้แสงฉายภาพลงบนวัตถุใดวัตถุหนึ่งในพื้นผิวต่าง ๆ ผ่านเทคโนโลยีเครื่องฉาย โดยเทคนิคนี้จะอาศัยการโต้ตอบที่สัมพันธ์กันระหว่างร่างกายและพื้นที่ที่ถูกสร้างขึ้น ด้วยมิติเพื่อการสื่อสารระหว่างนักแสดงและผู้ชมผ่านทางการฉายภาพ (Maiorani, 2020, p. 28) การใช้การฉายภาพเพื่อการแสดง มักจะช่วยให้ศิลปินผู้ออกแบบงานได้แสดงความคิดสร้างสรรค์อย่างไร้ขีดจำกัด

สตาร์ค (Stark, 2017) ผู้ก่อตั้งโรงละคร “Theatre Ave” และนักออกแบบการฉายภาพ (Projection designer) กล่าวไว้ว่า การฉายภาพสามารถช่วยให้ผู้สร้างงานเล่าเรื่องราวได้มากขึ้น แม้ว่าไม่มีอุปกรณ์อื่น ๆ สำหรับงานศิลปะอยู่ในพื้นที่จัดงาน โดยอธิบายถึง 5 หลักการที่ใช้ในการฉายภาพบนการแสดง ดังนี้

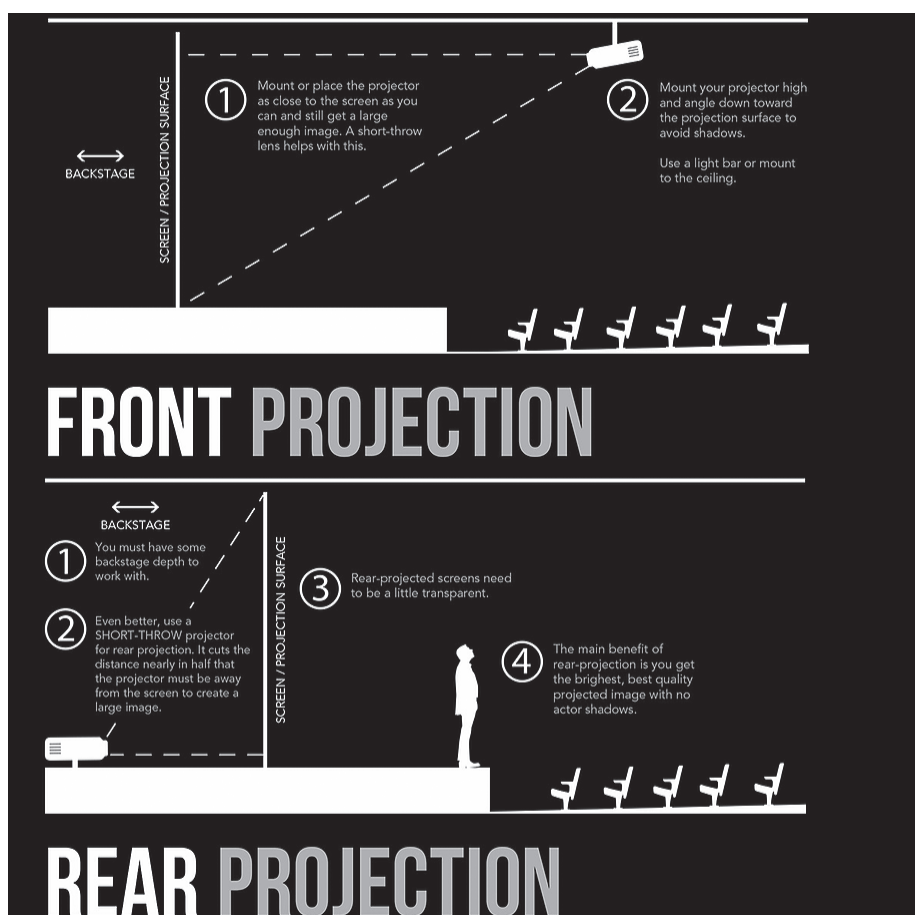
2.2.1 พื้นที่สำหรับฉายภาพ เป็นผนังเปล่า หรือสามารถใช้อะไรก็ได้ที่สามารถแขวนกับกำแพงได้ เช่น ผ้า màn ผ้าปูเตียง ซึ่งให้ตั้งเต็มกรอบที่ต้องการ ซึ่งสื่ออื่นจะทำให้เกิดภาพที่ดีที่สุด

2.2.2 เครื่องฉายภาพ การเลือกเครื่องฉายภาพก็มีส่วนสำคัญในการสร้างภาพ ควรจะเลือกความสว่างสูงสุด อาจจะเลือกจากสัดส่วนรูเมน เพื่อการกระจายความสว่างให้เหมาะสมกับพื้นที่ เช่น หากมีพื้นที่ขนาดเล็กและสามารถควบคุมแสงภายในนั้นได้ อาจจะใช้เครื่องฉายที่มีขนาด 2,500-3,500 รูเมน หรือพื้นที่ขนาดกลางถึงขนาดใหญ่ เช่น โรงยิม หรือโรงละคร ควรจะใช้อย่างน้อย 5,000 รูเมน เป็นต้น

2.2.3 ฉายภาพให้ได้ชัดเจน แสงเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่มีผลต่อภาพ ควรอย่าให้ไฟโดนพื้นที่การฉายภาพโดยตรง สามารถควบคุมแสงได้โดยการใช้บานดอร์ไฟเพื่อควบคุมการกระจายของแสง หรือจัดไฟไว้ตำแหน่งด้านบน ทั้งนี้ควรจัดให้เหมาะสมกับพื้นที่การแสดงและคำนึงถึงความชัดของภาพเป็นหลัก

2.2.4 การจัดการเงาของนักแสดง ปัญหาที่พบบ่อยครั้ง คือ เงาของนักแสดงไปบดบังภาพที่ฉาย ควรจัดตั้งเครื่องฉายภาพให้อยู่สูงและไกลกับจอรับภาพ หรือจะใช้การฉายภาพจากด้านหลังเวที ซึ่งต้องมีระยะห่างที่เหมาะสม และจอที่ใช้ควรจะให้แสงทะลุผ่านได้ระดับหนึ่ง

2.2.5 โปรแกรมสำหรับฉายภาพ ผู้สร้างงานสามารถเลือกใช้โปรแกรมในคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสมกับภาพที่ต้องการใช้ โดยเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์เข้ากับเครื่องฉายภาพ



ภาพที่ 1 ภาพแสดงตำแหน่งการวางเครื่องฉายภาพสำหรับการแสดง ด้านหน้าและหลัง
(Stark, 2017, para. 7, 9)

ในส่วนภาพที่ใช้ประกอบการฉาย อาทิ มัลติมีเดีย ภาพนิ่ง วิดีโอ หรืออื่น ๆ ซึ่งอาจเป็นการผลิตขึ้นมาเฉพาะการแสดง หรือถ่ายทำด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ตามความต้องการและงบประมาณของผู้สร้างสรรค์ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับแนวคิดของงานเป็นหลัก ตัวอย่างผลงานเรื่อง “In the Wind” ของนราพงษ์ จรัสศรี เมื่อปี พ.ศ. 2562 มีการเน้นเรื่องการใช้สื่อและเทคโนโลยีประกอบการแสดงอย่างมาก นำเสนอถึง “วิธีการเดินทาง” โดยถ่ายทำภาพประกอบการแสดงด้วยโทรศัพท์มือถือ เพราะสะดวกและง่าย สามารถทำได้ในทันทีทันใด ประกอบกับวิวัฒนาการโทรศัพท์มือถือในปัจจุบันมีคุณสมบัติและความคมชัดของภาพสูง ถือเป็นการใช้เครื่องมือใกล้ตัวให้เกิดประโยชน์อีกด้วย



ภาพที่ 2 การแสดง เรื่อง “In the Wind” ของนราพงษ์ จรัสศรี ที่ใช้วิธีการถ่ายด้วยโทรศัพท์มือถือ (คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ประเทศไทย, 2562, ภาพถ่ายส่วนตัว)

3. แนวคิด และวิธีการใช้สื่อเทคโนโลยีกับผลงานนาฏศิลป์

นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายถึงแนวคิดในการใช้สื่อและเทคโนโลยีกับการสร้างผลงานทางนาฏศิลป์ไว้ว่า แนวคิดการแสดงต้องให้ความสำคัญกับแก่นเรื่อง (Theme) เป็นอันดับแรก ในการสร้างแรงกระตุ้นให้ศิลปินสร้างจินตภาพต่าง ๆ ในการเคลื่อนไหว หากแต่สื่อเทคโนโลยีจะช่วยทำให้ภาพในจินตนาการสมบูรณ์ขึ้นได้ (นราพงษ์ จรัสศรี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 19 ธันวาคม 2563) การนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้กับงานทางด้านนาฏศิลป์อาจไม่ใช่เรื่องใหม่ แต่การสร้างสรรค์ผลงานควรต้องมีการคิดค้นวิธีการนำเสนอผลงานให้แตกต่างไปจากที่เคยมี หรือมีการปรับปรุงข้อบกพร่องให้เกิดการพัฒนาขึ้น นักสร้างสรรค์ผลงานจึงจำเป็นต้องศึกษาเรียนรู้ด้านสื่อเทคโนโลยีให้เท่าทันยุคสมัยที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและใช้ให้เกิดประโยชน์ในปัจจุบันการนำสื่อและเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้กับงานนาฏศิลป์มีหลากหลายรูปแบบ โดยสรุปไว้ดังนี้

3.1 การใช้เทคโนโลยีเพื่อเสริมองค์ประกอบทางการแสดง

หนึ่งในกลวิธีที่ผู้สร้างสรรค์งานนำเทคโนโลยีมาใช้เป็นส่วนหนึ่งเพื่อสร้างภาพบรรยากาศให้เอื้ออำนวยกับการแสดง ช่วยถ่ายทอดความหมาย สื่อสารอารมณ์ สร้างความพิศวง เป็นมิติของการสื่อสารทางนาฏศิลป์ที่เป็นตัวช่วยทั้งต่อตัวผู้แสดงและผู้ชม

จากภาพตัวอย่างการแสดง เรื่อง “ฟ้าหลังฝน” เมื่อปี พ.ศ. 2562 โดยดาริณี ชำนาญหมอได้นำเทคโนโลยีการฉายภาพประกอบการแสดงในจอภาพด้านหลัง เพื่อช่วยสร้างบรรยากาศและสื่อความหมายของการแสดง โดยการออกแบบการแสดงในชุดนี้ ผู้สร้างสรรค์ต้องการสื่อถึงสายฝนที่เป็นสัญลักษณ์ฝนหลวงของในหลวงรัชกาลที่ 9 สื่อถึงความจำเริญ ความอุดมสมบูรณ์ได้ร่วมพระบรมโพธิสมภาร จึงต้องการให้ภาพการแสดงเกิดเป็นสายฝนสีทองเป็นเรื่องของจินตนาการที่เกินจริง แต่สื่อมีลัทธิมีเดียสามารถสร้างสรรค์จินตนาการให้เกิดขึ้นจริงได้



ภาพที่ 3 การแสดง เรื่อง “ฟ้าหลังฝน” โดยดาริณี ชำนาญหมอ
(คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ประเทศไทย, 2562, ภาพถ่ายส่วนตัว)

การแสดงของคณะ Danse Bleue โดย Paul Ackerman ได้ทำการฉายภาพลงบนร่างกายของนักแสดง เป็นอีกกระบวนการงานสร้างสรรค์โดยสื่อสารผ่านการเคลื่อนไหวกับการออกแบบแสงบนเวทีไว้ซึ่งภาพด้านหลัง ให้ความสำคัญกับการฉายภาพลงบนตัวของนักแสดง โดยใช้ภาพข้อมูลดิจิทัล ฉายลงบนร่างกายให้ดูสมจริงในสัดส่วนที่พอดิบกับนักแสดง ซึ่งเป็นภาพที่ถูกสร้างขึ้นจากคอมพิวเตอร์โดยภาพที่ฉายอาจจะถูกสร้างสะท้อนลักษณะที่เป็นนามธรรมของนักแสดงหรือเป็นเพียงการฉายพื้นผิวที่เกิดจากหลากหลายทิศทาง (Ackerman, 2021a)



ภาพที่ 4 การฉายภาพลงบนร่างกายนักแสดง
(Ackerman, 2021b, para. 5)

การเต้นในแนวตั้ง (Vertical dance) ของคณะ AIRA ได้นำเทคนิคกายกรรมและการเต้นที่ผาดโผนมาสร้างสรรค์กับอุปกรณ์เฉพาะสำหรับการเคลื่อนไหวบนพื้นที่แนวดิ่ง โดยนักแสดงจะได้ไปตามกำแพง เคลื่อนไหวอย่างอิสระจากแรงโน้มถ่วง สร้างองค์ประกอบทางการแสดงด้วยการฉายภาพวิดีโอบนผนังร่วมกับการแสดง เพื่อสร้างบรรยากาศตามเรื่องราวหรือสถานที่ที่ต้องการให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมกับการแสดง



ภาพที่ 5 การแสดงเต้นร่าบนกำแพง

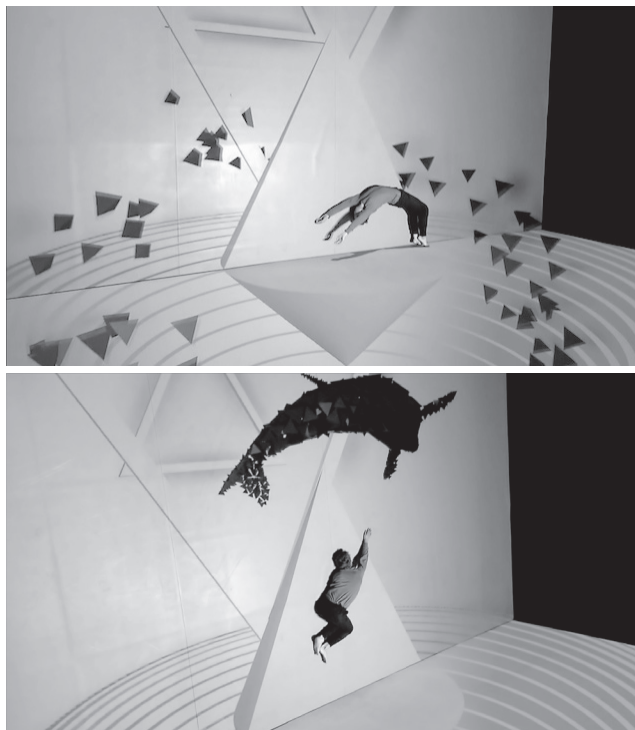
(Ligtvoet, 2021, para. 2)

หากเปรียบเทียบกับกระบวนการการทำงานแสดงในอดีต จำเป็นต้องมีการสร้างฉากหรืออุปกรณ์ต่าง ๆ จัดวางให้เกิดองค์ประกอบเพื่อสร้างอารมณ์ร่วมให้กับผู้ชม ทั้งนี้เกิดการสิ้นเปลืองทรัพยากรและใช้ระยะเวลาในการผลิตค่อนข้างมาก การใช้เทคโนโลยีโดยการฉายภาพประกอบการแสดงไปบนพื้นหลังสามารถทำให้เกิดจินตภาพได้ตามจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ วิธีนี้จึงนิยมนำมาใช้ในงานการแสดงหลากหลายรูปแบบ

3.2 การใช้เทคโนโลยีที่มีการปฏิสัมพันธ์ต่อการเคลื่อนไหวของนักแสดง

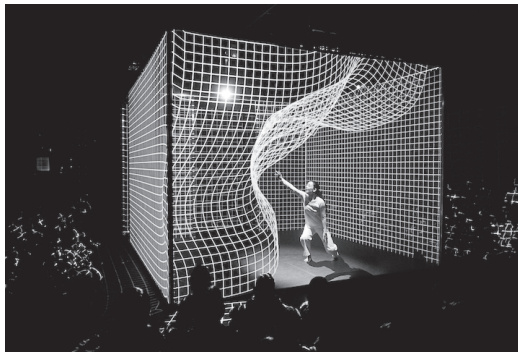
การแสดงรูปแบบนี้ เรียกว่า อินเทอร์แอคทีฟ แดนซ์ (Interactive dance) เป็นการแสดงที่ถูกกำหนดด้วยการเคลื่อนไหวท่าทางและปฏิกิริยาตอบสนองของนักแสดงผ่านการตรวจจับการเคลื่อนไหวแปลงค่าไปเป็นข้อมูลดิจิทัลและประมวลผลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ จากนั้นจะถูกส่งออกมาเป็นภาพองค์ประกอบของการแสดงที่สัมพันธ์กันกับท่าทางนักแสดงในขณะนั้น การแสดงในรูปแบบนี้มักจะใช้เทคโนโลยีสร้างเสมือนการสัมผัสที่เปลี่ยนแปลงการเคลื่อนไหวทันทีในพื้นที่ที่มีนักแสดงและผู้ชมอยู่ในส่วนของนักแสดง ประสบการณ์ทำงานหรือการฝึกซ้อมร่วมกับเทคโนโลยีเป็นสิ่งสำคัญ โดยการเคลื่อนไหวของนักแสดงจะส่งผลต่อภาพที่ถูกถ่ายทอดออกมา ซึ่งจำเป็นต้องมีความสอดคล้องกลมกลืนกัน (Mullis, 2013, p. 113)

การแสดงเรื่อง “เลวิเทชั่น” (Levitation) ของคณะบอลชอยบัลเลต์ (Bolshoi ballet) ออกแบบท่าเต้นโดยแอนนา อบาลีคินา (Anna Abalikhina) และออกแบบกราฟิกโดยไซลา สเว็ตตา สตูดิโอ (Sila Sveta Studio) เกิดขึ้นจากการทดลองใช้เทคโนโลยีและพัฒนาปรับปรุงจนเกิดผลงานการแสดง ซึ่งภาพกราฟิกถูกสร้างขึ้นโดยเฉพาะและใช้มุมการถ่ายที่แปลกใหม่ใช้สำหรับสร้างภาพให้นักแสดงลอยในอากาศ สร้างความไหลลื่นของมุมมองการรับชม ซึ่งจำเป็นต้องใช้พื้นที่ที่เื้อต่อมุกกล้อง และเหมาะสมกับท่าเต้น รวมถึงภาพกราฟิกเคลื่อนไหวที่ถูกออกแบบมาให้สัมพันธ์กันและปรับเปลี่ยนไปตามการเคลื่อนไหวของนักแสดง (Sveta, 2016)



ภาพที่ 6 การแสดง 3D Mapping Projection โดยไซลา สเว็ตตา สตูดิโอ (Sveta, 2016)

ตัวอย่างการแสดง เรื่อง ฮากานะ (Hakana) โดยเฟรนช์ ดูโอ เอเดรียน เอ็ม แอนด์ แคลร์ บี (French duo Adrien M & Claire B) ในเทศกาล STRP Biennial Defy Boundaries of Space จัดแสดงที่ประเทศเนเธอร์แลนด์ ใช้นักแสดง 1 คน เคลื่อนไหวอยู่ในลูกบาศก์ที่ถูกจัดวางไว้ และปฏิสัมพันธ์กับภาพที่ถูกฉายบนผนัง ซึ่งนำเสนอความหมายของคำว่า “ฮากานะ” ที่สื่อถึงความเป็นคำว่า บอบบางชั่วคราว



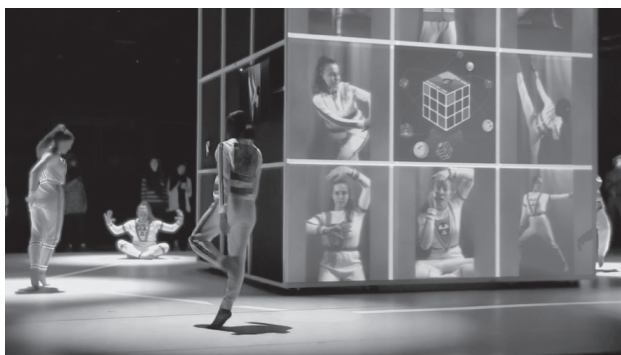
ภาพที่ 7 การแสดง เรื่อง ฮากานะ ในเทศกาล STRP Biennial Defy Boundaries of Space
(Yoo, 2015)

การทำงานรูปแบบอินเทอร์แอคทีฟ แดนซ์ เป็นสิ่งที่ยากและท้าทายสำหรับนักแสดง เพราะต้องใช้สัญชาตญาณและประสาทสัมผัสของนักแสดง ทั้ง หู ฟังดนตรี ตาไว้สังเกตภาพตามจุดและลำดับที่กำหนดขึ้นในขณะทำการแสดง ขณะที่ร่างกายเคลื่อนไหวอย่างกลมกลื่นด้วยทักษะหรือลักษณะเฉพาะของศิลปินถือเป็นหนึ่งในกระบวนการสร้างสรรค์งานผ่านสื่อเทคโนโลยี ซึ่งเป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักแสดงและเทคโนโลยีที่นำมาใช้ให้สอดคล้องกันให้เกิดภาพการแสดงที่สมบูรณ์

3.3 การใช้เทคโนโลยีออนไลน์เสมือนจริง

การใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงเป็นอีกหนึ่งวิธีในการสื่อสารระหว่างผู้สร้างสรรค์ผลงานและผู้ชมผ่านช่องทางออนไลน์ ซึ่งผู้ชมสามารถรับชมได้ทุกที่ด้วยอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ผ่านระบบการสื่อสารหรือแอปพลิเคชันต่างๆ เป็นต้น เสมือนหนึ่งเข้าร่วมในการแสดงนั้น ซึ่งพื้นที่สำหรับการแสดงจะถูกจำกัดขอบเขตเพื่อให้เอื้อต่อการถ่ายทอดหรือบันทึกวิดีโอ โดยผู้สร้างสรรค์สามารถใช้เทคนิคพิเศษต่าง ๆ มาเป็นส่วนหนึ่งในการแสดง ทำให้ผู้ชมมีประสบการณ์ร่วมผ่านภาพและเสียง วิวัฒนาการด้านเทคโนโลยีถูกพัฒนาขึ้นในหลากหลายรูปแบบ

ตัวอย่างแอปพลิเคชันชื่อว่า “Moshos” ที่ถูกสร้างขึ้นโดยรองศาสตราจารย์จอห์น ทอนเจส (John Toenjes) ผู้อำนวยการดนตรีและผู้อำนวยการร่วม ฝ่ายการศึกษาระดับปริญญาตรีที่มหาวิทยาลัยรัฐอิลลินอยส์ ซึ่งเป็นแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์เคลื่อนที่พกพา สำหรับรับชมการแสดงสดของการเต้นรำที่มีปฏิสัมพันธ์กับสื่อลติมีเดีย โดยแอปพลิเคชันนี้จะมีส่วนของเกมที่ผู้ชมจำเป็นต้องไขปริศนาเพื่อนำไปในแต่ละเบาะแส จนเชื่อมโยงไปสู่การเต้นร่วมสมัยที่ถ่ายทอดสดอยู่ มีวิธีที่ผู้ชมสามารถเลือกได้ว่าจะสื่อสารอย่างไรต่อไป ซึ่งทีมนักพัฒนาได้เพิ่มฟังก์ชันการทำงานมากขึ้นทำให้ผู้ชมมีส่วนร่วมกับการแสดงเต้นรำมากกว่าเดิม โดยที่ผู้ชมสามารถควบคุมการแสดงเลือกลำดับการเต้นที่ต้องการผ่านฟังก์ชัน (Toenjes, 2019, para. 1-2)



ภาพที่ 8 การใช้งานแอปพลิเคชันในการแสดง

(Toenjes, 2018)

นอกจากนี้ เทคโนโลยีออนไลน์เสมือนจริงยังมีประโยชน์และความจำเป็นอย่างมากในยุคที่ยังมีสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ทั้งด้านการศึกษาเรียนรู้ที่สามารถเป็นช่องทางให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลาผ่านกิจกรรมออนไลน์ “เทคโนโลยียังเป็นสะพานเชื่อมระหว่างรูปแบบของงานศิลปะรูปแบบหนึ่ง ให้กับศิลปินและนักศึกษา สำหรับการแสดงความคิด” (Naugle, 1998, p. 12) นอกจากนี้ คณะเต้นรำร่วมสมัยชื่อว่า “ซิดนีย์ แดนซ์ คอมพานี” (Sydney dance company) ได้ปรับปรุงและเพิ่มรูปแบบการสอนผ่านช่องทางออนไลน์ โดยให้ผู้ใช้งานเลือกลงชั้นเรียนได้ตามความสะดวกและความสนใจของผู้เรียน ในบางชั้นเรียนผู้เรียนสามารถกลับมาย้อนดูวิธีการต่าง ๆ ได้ ทำให้ขยายกลุ่มผู้เรียนได้มากขึ้น รวมไปถึงคณะเต้นรำที่มีชื่อเสียงในต่างประเทศหลายแห่ง ก็เพิ่มช่องทางชั้นเรียนออนไลน์ เป็นทางเลือกให้กับผู้เรียน ถือเป็นโอกาสให้ผู้สนใจได้เรียนรู้ด้านนาฏศิลป์ในรูปแบบต่าง ๆ จากหลากหลายมุมโลก แต่ถึงอย่างไรการเรียนรู้ด้านนาฏศิลป์จากสื่อออนไลน์ ยังมีข้อจำกัดอยู่หลายด้าน เช่น การลงรายละเอียดของท่าทางเป็นไปได้ยาก เพราะมุมมองของครูและผู้เรียนถูกจำกัดผ่านมุมกล้อง สมาธิของผู้เรียน พื้นที่ในการเคลื่อนไหวมีจำกัด ความพร้อมของอุปกรณ์ และความเสถียรของระบบอินเทอร์เน็ต ฯลฯ

3.4 การใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการสื่อสาร

บทบาทหนึ่งของนาฏศิลป์ถูกสร้างขึ้นเพื่อการสื่อสาร แต่เทคโนโลยีสามารถเป็นตัวช่วยเพิ่มกลุ่มผู้ชม โดยเป็นช่องทางให้สื่อสารผ่านผู้ชมได้ในวงกว้างขึ้น ดังเช่น อีวีเอแอร์ (EVA Air) สายการบินสัญชาติไต้หวัน ได้นำรูปแบบการเต้นร่วมสมัยมาใช้ในวิดีโอการสาธิตแนะนำเกี่ยวกับการรักษาความปลอดภัยบนเครื่องบิน ซึ่งไม่เพียงแต่เป็นการเต้นรำเท่านั้น โดยผลงานชิ้นนี้ได้นำเทคโนโลยีการฉายภาพสามมิติเข้ามามีกับการฉายภาพบนเครื่องบินร่วมกับการสาธิตการใช้อุปกรณ์รักษาความปลอดภัยบนเครื่องบิน ซึ่งนักแสดงทุกคนจะเสมือนหนึ่งอยู่บนเครื่องบิน ทำให้วิดีโอนี้ได้รับความสนใจและสามารถสื่อสารข้อมูลให้กับผู้โดยสารได้อย่างเห็นภาพ (Roberts, 2019)



ภาพที่ 9 การแสดงแนะนำการรักษาความปลอดภัยของสายการบินอีวีเอแอร์
(EVA Air US, 2017)

การสร้างงานนาฏศิลป์ในเชิงธุรกิจ การจัดกิจกรรมทางการตลาดของสินค้าต่าง ๆ มีการใช้บทบาทของเทคโนโลยีมาผสมผสานมากขึ้น ทั้งในส่วนการฉายภาพ แมปปิง หรืออินเทอร์แอคทีฟ แดนซ์ เนื่องจากการแสดงรูปแบบดังกล่าว สื่อสารให้ผู้เข้าร่วมงานหรือผู้ชมสามารถเข้าถึงจุดประสงค์ของงานนั้น ๆ ได้ง่าย ผู้ออกแบบสามารถสร้างสรรค์ด้วยจินตนาการได้อย่างไร้ขีดจำกัด และเมื่อมีการเดินรำประกอบไปด้วยก็จะช่วยสร้างอารมณ์ความรู้สึก เหมือนจอกภาพนั้น ๆ มีมิติเพิ่มขึ้น สร้างความตื่นตาตื่นใจให้แก่ผู้ชม และสื่อสารเนื้อหาได้ในเวลาสั้น ๆ



ภาพที่ 10 ภาพการแสดงจากบริษัทครีเอทีฟแดนซ์ สตูดิโอ จำกัด
ที่ใช้การฉายภาพประกอบด้านหลังที่นักแสดงมีปฏิสัมพันธ์กับฉากหลัง
(ดาริณี ชำนาญหมอ, ประเทศไทย, 2563)



ภาพที่ 11 ภาพการแสดงจากบริษัทรีเอทีฟแดนซ์ สตูดิโอ จำกัด
ที่ใช้การฉายภาพประกอบด้านหลังในลักษณะฉากหลัง
(ดาริณี ชำนาญหมอ, ประเทศไทย, 2563)

ปัญหาของการผลิตงานรูปแบบนี้ คือ การใช้งบประมาณในการสร้างงานที่ค่อนข้างสูง ทั้งในการผลิตภาพที่ต้องอาศัยผู้ออกแบบที่เข้าใจการเคลื่อนไหวของนักเต้น โดยต้องทำงานร่วมกันกับผู้ออกแบบท่าเต้นตั้งแต่เริ่มต้น และพัฒนาผลงานไปพร้อม ๆ กัน ในส่วนของนักแสดงจำเป็นต้องใช้เวลาฝึกซ้อมร่วมกันระหว่างการเคลื่อนไหวและภาพที่เกิดขึ้นตามตำแหน่งต่าง ๆ เพื่อให้ผลงานนาฏศิลป์มีความสอดคล้องไปกับเทคโนโลยีได้อย่างลงตัว

4. ปัญหาและอุปสรรคที่พบจากการใช้สื่อเทคโนโลยีในการสร้างงานนาฏศิลป์

การพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานในทุกประเภทย่อมพบปัญหา โดยเฉพาะการใช้เทคโนโลยีเข้ามาเป็นส่วนประกอบในการแสดง จำเป็นต้องมีการเรียนรู้และทดลองตามข้อจำกัดต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นเพื่อหาแนวทางสื่อสารแนวคิดของการแสดงไปสู่ผู้ชม ซึ่งปัญหาที่พบบ่อยมีดังนี้

4.1 ต้นทุนการผลิตสูง

การใช้เทคโนโลยีสร้างสรรค์ร่วมกับผลงานนาฏศิลป์มีกระบวนการทำงานหลายขั้นตอน ตั้งแต่ก่อนเริ่มการแสดง (Pre-production) และยังจำเป็นต้องทำงานร่วมกับผู้เชี่ยวชาญในศาสตร์ต่าง ๆ มาออกแบบการแสดงร่วมกัน มีระยะเวลาการซ้อมมาก อาจมีค่าใช้จ่ายด้านการถ่ายทำ และอุปกรณ์เฉพาะที่ต้องติดตั้งเป็นพิเศษ เป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดต้นทุนที่สูงขึ้นกว่าการแสดงปกติ

4.2 ระยะเวลาในการซ้อม

เนื่องจากการทำงานระหว่างนักออกแบบท่าเต้น นักแสดง ผู้ออกแบบสื่อ หรือผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีในหลาย ๆ รูปแบบ มักจะต้องใช้เวลาในการทดลอง ฝึกฝน ให้เกิดความชำนาญ เพื่อลด

ความผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้นขณะแสดง การเชื่อมร่วมกับอุปกรณ์เทคโนโลยี ถือเป็นเรื่องจำเป็นที่จะทำให้สามารถแสดงเทคนิคต่าง ๆ ออกมาได้อย่างมีประสิทธิภาพ และทำให้การแสดงดูราบรื่น (Mullis, 2013, p. 122) นอกจากระยะเวลาการซ้อมที่ต้องมีเพิ่มขึ้นแล้ว การเตรียมตัวก่อนแสดงก็ต้องใช้เวลาเพิ่มขึ้น ทั้งตัวนักแสดงที่ต้องมีการอบอุ่นร่างกาย ทวนตำแหน่งและท่าทางที่ต้องแม่นยำ รวมไปถึงฝ่ายเทคนิคต่าง ๆ ที่จำเป็นต้องมีความพร้อม มีสมาธิและความชำนาญที่จะทำการแสดงให้สมบูรณ์ (Laziza, 1996, p. 181)

4.3 ความพร้อมของอุปกรณ์

ในการสร้างสรรค์ผลงานร่วมกันระหว่างนาฏศิลป์และเทคโนโลยี จำเป็นต้องมีความพร้อมของอุปกรณ์เพื่อรองรับเทคโนโลยีที่ผู้สร้างงานเลือกใช้ หากในโปรดักชั่นไม่มีอุปกรณ์ตามความต้องการของศิลปิน ผู้ออกแบบควรคิดค้น พลิกแพลง ประยุกต์ใช้อุปกรณ์ที่มีให้ปรับใช้ได้ผลใกล้เคียงตามความต้องการของผู้สร้างสรรค์ ฝ่ายเทคนิคควรเตรียมความพร้อมในการติดตั้งอุปกรณ์ และตรวจสอบการใช้งานต่าง ๆ ทั้งเรื่องการปรับตั้งค่าให้ตรงตามพื้นที่หรือขนาดตามสัดส่วนของนักแสดง ดังนั้นผู้สร้างสรรค์ผลงานจำเป็นต้องคำนวณเวลาเพื่อสำหรับการเตรียมความพร้อมของอุปกรณ์ดังกล่าวก่อนเริ่มหรือซ้อมการแสดง

4.4 ข้อจำกัดของสถานที่

การทำงานในลักษณะที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีจำเป็นต้องคำนึงถึงสถานที่สำหรับจัดแสดง เนื่องจากอุปกรณ์ที่ใช้ในการติดตั้ง จะถูกควบคุมด้วยปัจจัยโดยรอบ เช่น การฉายภาพหรือการใช้เลเซอร์ จำเป็นต้องอยู่ในพื้นที่ปิด เพื่อควบคุมแสงและอากาศ ให้สามารถเห็นลำแสงและภาพที่ชัดเจน หรือการจัดกิจกรรมสดที่เผยแพร่ในรูปแบบออนไลน์ ควรจัดในพื้นที่ที่มีความพร้อมของอุปกรณ์ที่รองรับการถ่ายทำติดต่อ และเผยแพร่ภาพ จึงมักต้องจัดภายในสตูดิโอเพื่อสามารถควบคุมสภาพแวดล้อมได้ เป็นต้น

4.5 ความเสถียรของเครื่องมือและระบบ

ความเสถียรของเครื่องมือและระบบ ถือเป็นปัญหาที่ควบคุมได้ยากที่สุด ซึ่งผู้สร้างสรรค์ผลงานมักจะพบระหว่างการทำงาน ทำให้เกิดความคลาดเคลื่อนจากเทคโนโลยีที่ใช้ ทั้งในเรื่องของอุปกรณ์เครื่องมือต่าง ๆ ที่มักถูกตั้งค่าไว้เป็นระบบ หากเกิดปัญหาก็จะส่งผลให้การแสดงต้องหยุดชะงัก หรือในด้านสัญญาณอินเทอร์เน็ตในการส่งข้อมูล ส่งผลอย่างยิ่งกับการแสดงประเภทไลฟ์ หรือกิจกรรมการแสดงผ่านทางแอปพลิเคชันต่าง ๆ เป็นต้น ผู้สร้างสรรค์ผลงานจึงควรมีแผนรองรับความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นได้

5. บทสรุป

ผู้สร้างสรรค์ผลงานจำนวนไม่น้อยหันมาใส่ใจกับความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี พยายามทำให้นาฏศิลป์เป็นงานศิลปะที่สามารถดำรงอยู่ได้ท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงของโลก การใช้สื่อเทคโนโลยีกับงานนาฏศิลป์

จึงกลายเป็นบริบทหนึ่งของการสร้างสรรค์ผลงานในปัจจุบัน โดยศิลปินพยายามคิดค้น หรือสรรหาแนวทางการพัฒนางานร่วมกันระหว่างสื่อเทคโนโลยีกับงานนาฏศิลป์ในรูปแบบต่าง ๆ แนวโน้มและทิศทางของการประยุกต์ใช้เรื่องดังกล่าวเป็นเรื่องที่เหมาะสมและสามารถทำได้ การนำเทคโนโลยีเข้ามาประยุกต์ใช้ร่วมกับการสร้างงานนาฏศิลป์ทำให้จินตนาการของศิลปินผู้สร้างสรรค์ออกมาได้อย่างไร้ขีดจำกัด เกิดการบูรณาการความรู้ข้ามศาสตร์ สร้างประสบการณ์ที่แปลกใหม่ทั้งกับผู้สร้างสรรค์และผู้ชม ทั้งนี้ศิลปิน นักออกแบบสื่อ รวมไปถึงทีมงานที่เกี่ยวข้องควรจะพัฒนาตนเองและเรียนรู้กับเทคโนโลยีที่ยังคงพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อที่จะสามารถเลือกหรือประยุกต์ใช้สื่อได้อย่างเหมาะสม ถือเป็นการสร้างโอกาสทำให้ผลงานที่สร้างสรรค์เข้าถึงผู้ชมได้เพิ่มขึ้นอีกด้วย อย่างไรก็ตามผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องมีแผนรองรับกับสถานการณ์ที่ไม่คาดคิดอันเกิดขึ้นจากความคลาดเคลื่อนต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นได้ เช่น ความแม่นยำของเครื่องมือ ความเสถียรของระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ เป็นต้น

แนวคิดและการใช้สื่อเทคโนโลยีกับการสร้างงานนาฏศิลป์ ศิลปินต้องคำนึงถึงความเหมาะสมตามแก่นของเรื่อง เนื้อหาสาระของการแสดง รวมถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ทางการแสดง และต้องไม่ลืมว่าสื่อเทคโนโลยีจะมีประโยชน์และให้คุณค่ากับงานนาฏศิลป์ก็ต่อเมื่อใช้ทดแทนหรือสร้างแบบจำลองที่ร่างกายมนุษย์ไม่สามารถทำได้ การใช้สื่อและเทคโนโลยีกับงานนาฏศิลป์จึงควรกำหนดสัดส่วนให้เหมาะสม ไม่เช่นนั้นสุนทรียะของงานนาฏศิลป์ที่เกิดขึ้นกับความงดงามของการใช้ร่างกายก็จะถูกลดความสำคัญลงไป เพราะนาฏศิลป์ยังต้องให้ความสำคัญที่ทักษะการเคลื่อนไหวของนักแสดง รวมถึงการสื่อสารอารมณ์และความหมายต่าง ๆ ผ่านการใช้ร่างกายที่ถูกฝึกฝนมาเป็นอย่างดีจนเชี่ยวชาญ

6. รายการอ้างอิง

- Ackerman, P. (2021a). *Media artist: Art+body mapping+movement+interactivity*, Danse Bleue. Retrieved February 1, 2021, from <https://www.dansebleue.com/us>
- Ackerman, P. (2021b). *Media artist: Art+body mapping+movement+interactivity*, Multiple Mindsets. Retrieved February 1, 2021, from <https://www.dansebleue.com/us/multiple/>
- EVA Air US. (2017, December 9). *EVA air in-flight safety demonstration video (online version)* [Video file]. Retrieved January 15, 2021, from <https://www.youtube.com/watch?v=B1osPNt7BNY>
- Laziza, K. (1996). Laziza videodance and Lumia project: The intersection of dance, technology and performance art. *Leonardo*, 29(3), 173-182.
- Ligtvoet, J. (2021). *Video wall dance: Aura vertical wall dance*. Retrieved February 1, 2021, from <https://www.verticalwalldance.com/video-wall-dance>

- Maiorani, A. (2020). *Kinesemiotics: Modelling how choreographed movement means in space*. Retrieved January 10, 2021, from https://books.google.co.th/books?id=NR_DwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=arianna+maiorani+projection&hl=th&sa=X&ved=2ahUKEwiZ06Pno_vuAhWg4zgGHRHfAcoQ6wEwAHoECAAAQ#v=onepage&q&f=false
- Mullis, E. (2013). Dance, interactive technology, and the device paradigm. *Dance Research Journal*, 45(3), 111-123.
- Naugle, L. (1998). Digital dancing. *IEEE Multimedia*, 5(4), 8-12, doi: 10.1109/93.735864.
- Roberts, A. (2019). *EVA air: In-flight safety video featuring dance*. Retrieved January 15, 2021, from <https://dancedispatches.com/eva-air-in-flight-safety-video-featuring-dance/>
- Stark, M. (2017). *Designer's desk: Tips for using projections on stage*. Retrieved January 10, 2021, from <https://www.yourstagepartners.com/blogs/news/projection-tips>
- Sveta, S. (2016). *Levitation*. Retrieved January 10, 2021, from <https://silasveta.com/work/levitation>
- Toenjes, J. (2018, April 11). *Critical mass demo featuring the LAIT mobile application system* [Video file]. Retrieved January 15, 2021, from https://www.youtube.com/watch?v=oxMtbj_obX4
- Toenjes, J. (2019). *LAIT to be part of new IPRH research cluster*. Retrieved January 15, 2021, from <https://lait.ncsa.illinois.edu/author/jtoenjes/>
- Wechsler, R. (2007). Artistic considerations in the use of motion tracking with live performers: a practical guide. In S. Broadhurst, & J. Machon (Eds.), *Performance and technology: Practices of virtual embodiment and interactivity*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Yoo, A. (2015). *Cutting edge art and technology installations at STRP biennial defy boundaries of space*. Retrieved January 15, 2021, from <https://mymodernmet.com/strp-biennial-cutting-edge-art-technology-installations/>