คำให้การ-ในป่าละเมาะ: จากเรื่องสั้นสู่การแสดงร่วมสมัย
Telling - In a Grove: From Short Story to Contemporary Performance

ทวีป เสาวรัจ[1]
Thaveep Saowarat
พงศธร พุทธโคตร[2]
Pongsatorn Phutthakhot
วิชชุดา จันทรชัยโรจน์[3]
Witchuda Jantarachairot
อนุกูล หมอกชัย[4]
Anugoon mokchai
อัจฉรียา ปัญญามงคล[5]
Atchareeya Panyamongko
ธนัชพร กิตติก้อง[6]
Tanatchaporn Kittikong

[1,2,3,4,5] นักศึกษาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการแสดง แขนงวิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
Bachelor of Fine and Applied Art Program in Performing Arts, Department of Performing Arts, Faculty of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University (E-mail: thaveeps@kkumail.com)
[6] ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., สาขาวิชาดนตรีและการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
Professor Dr., Department of performing arts, Faculty of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University

Received: 13/05/2020 Revised: 14/08/2020 Accepted: 17/08/2020

บทคัดย่อ

กระบวนการสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัย คำให้การ-ในป่าละเมาะ เป็นวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Practice as Research) โดยวิเคราะห์และสะท้อนผลในขณะพัฒนาแนวคิดและวิธีวิจัยไปพร้อมๆ กับการปฏิบัติ มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัย “คำให้การ-ในป่าละเมาะ” จากเรื่องสั้น ในป่าละเมาะ โดย ริวโนสุเกะ อะคุตะงะวะ และเพื่อศึกษาแนวทางการบริหารจัดการการสร้างสรรค์การแสดง มีกระบวนการแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน คือช่วงวิเคราะห์และสร้างสรรค์บท ช่วงค้นหารูปแบบการแสดง และช่วงการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ โดยใช้แนวคิดหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) และแนวคิดโครงสร้างสังคมในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อนำเสนอการบอกเล่าของตัวละคร โดยมีแก่นสาระสำคัญ คือ เราไม่ควรตัดสินผู้อื่นเพราะแต่ละคนมีเหตุผลของตนในหลายมิติที่ซับซ้อน ในส่วนการบริหารจัดการการแสดงพบว่า ความเข้าใจต่อรูปแบบผลงานในลักษณะทดลองนั้นมีผลต่อการดำเนินงานเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะการสื่อสารกับผู้กำกับเรื่องทิศทางและรูปแบบของผลงาน การสื่อสารไปยังบุคลากรในทีม จนถึงการกำหนดกลุ่มเป้าหมายและการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์และวิธีการสื่อสารไปยังผู้ชม

คำสำคัญ: เรื่องสั้น,ราโชมอน การแสดงร่วมสมัย, หลังสมัยใหม่

Abstract

Contemporary performance “Telling - In a Grove” is a practice as research in performing arts. The creative process involved an analysis and reflection in order to develop performance methodology. The project has two objectives; to create a contemporary performance “Telling - In a Grove” from the short story “*In a grove*” by Ryunosuke Akutagawa and to find out how to best manage this specific creative process. The artistic process devided into 3 steps: (1) Analyze and create script; (2) Experiment with forms and (3) Presentation a performance.

The research frameworks including Postmodernism and Social Structure were embraced into creation of the performance with the message - we shall not judge others, as each one has his/her own reason within complex realities. In the part of production management, understanding the form of performance highly affects the communication process, especially to director's direction and style and staff communication. As well as targeting group of audience and marketing design.

Keywords: Short story, Rashomon, Contemporary Performance, Postmodernism

บทนำ

ในป่าละเมาะ (1922) หนึ่งในเรื่องสั้นของประเทศญี่ปุ่น ประพันธ์โดย ริวโนสุเกะ อะคุตะงะวะ (1892-1927) เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการสอบสวนเรื่องซามูไรที่ตายปริศนาในป่าลึก โดยมีพยานในเหตุการณ์ ได้แก่ โจร เมีย และวิญญาณซามูไรผู้ตาย ซึ่งพยานในเหตุการณ์ทุกคนได้บอกเล่าเรื่องราวที่แตกต่างกันโดยสิ้นเชิง พร้อมทั้งระบุว่าตนเองเป็นคนฆ่า เรื่องสั้นเรื่องนี้ได้ทิ้งปมปลายเปิดให้ผู้อ่านตั้งคำถามว่าความจริงในเรื่องนี้คืออะไร (ชาญ รัตนะพิสิฐ, 2558) และเต็มไปด้วยมิติความซับซ้อนของความเป็นมนุษย์ที่เราไม่อาจทำความเข้าใจได้อย่างทั้งหมด

ความน่าสนใจของเรื่องสั้น *ในป่าละเมาะ* นั้นทำให้ผู้สร้างสรรค์เกิดการตั้งคำถามต่อเหตุผลของตัวละครที่กล่าวว่าตนเป็นผู้กระทำผิด ซึ่งสามารถเชื่อมโยงกับมิติโครงสร้างทางสังคมทั้งสถานภาพ บทบาท ค่านิยม และบรรทัดฐาน จึงเล็งเห็นว่าคำให้การของตัวละครนั้นแสดงออกถึงค่านิยมต่อสถานภาพและบทบาทของตน ทั้งนี้ผู้สร้างสรรค์ไม่ได้ต้องการตั้งคำถามว่าความจริงคืออะไร แต่ต้องการนำเสนอมิติของความซับซ้อนของความจริง ผ่านผลงานรูปแบบ “การแสดงร่วมสมัย” โดยเลือกลดทอนความสำคัญของภาษา ขับเน้นให้เห็นการแสดงออกของตัวละครผ่านการเคลื่อนไหวร่างกาย เสียง ภาพ และองค์ประกอบอื่นๆ ก่อให้เกิดความหมายในการ

สื่อสารที่เหนือกว่า “คำพูด” เพื่อจะนำผู้ชมไปสู่ประสบการณ์ภายในและให้ความรู้สึกว่าการตัดสินใครนั้นไม่สามารถใช้ความจริงเพียงด้านเดียวได้

กลุ่มผู้สร้างสรรค์จึงได้ศึกษาและสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัย *คำให้การ-ในป่าละเมาะ* โดยมี พงศธร พุทธโคตร ทำหน้าที่เป็นผู้กำกับการแสดง ทวีป เสาวรัจอนุกูล หมอกชัย และอัจฉรียา ปัญญามงคล ทำหน้าที่เป็นนักแสดงหลัก และวิชชุดา จันทรชัยโรจน์ เป็นผู้อำนวยการผลิต ซึ่งมีคำถามที่ขับเคลื่อนงานวิจัยสร้างสรรค์ คือ ผู้สร้างสรรค์จะนำเสนอการแสดงร่วมสมัย *คำให้การ-ในป่าละเมาะ* จากเรื่องสั้นได้อย่างไร และผู้สร้างสรรค์จะบริหารจัดการการสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัย *คำให้การ-ในป่าละเมาะ* ได้อย่างไร

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัย *คำให้การ-ในป่าละเมาะ* จากเรื่องสั้น ในป่าละเมาะ
2. เพื่อศึกษาแนวทางการบริหารจัดการการสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัย *คำให้การ-ในป่าละเมาะ*

ระเบียบวิธีวิจัย

กระบวนการสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัย คำให้การ-ในป่าละเมาะ เป็นวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Practice as Research) หมายถึง การวิจัยที่ใช้การบันทึกและสังเคราะห์องค์ความรู้ผ่านประสบการณ์ตรงของกลุ่มผู้สร้างสรรค์ ในการกำกับการแสดง การแสดง และกระบวนการจัดสร้างและการผลิต มีการวิเคราะห์และสะท้อนผลในขณะพัฒนาแนวคิดและวิธีวิจัยไปพร้อมๆ กับการปฏิบัติ (ธนัชพร กิตติก้อง, 2561) โดยมีขอบเขตของการวิจัย คือ ในการศึกษากระบวนการสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัย คำให้การ-ในป่าละเมาะ จากเรื่องสั้น *ในป่าละเมาะ* นั้นจะใช้แนวคิดหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) และคำว่าการแสดงร่วมสมัย ใช้หลักการทางสังคมวิทยา (Sociology) เพื่อทำความเข้าใจโครงสร้างสังคมที่เกิดขึ้นกับตัวละคร

โดยกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานอาศัยการทดลองและเชื่อมโยงจากแนวคิดเหล่านี้เพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับการนำเสนอในด้านการกำกับการแสดงและการแสดง ในส่วนของงานบริหารจัดการนั้นจะใช้แนวคิดทางด้านการสื่อสารและการจัดการอีเว้นท์มาเป็นหลักในการดำเนินงานจัดสร้างและการผลิต โดยกระบวนการทั้งหมดนี้เกิดขึ้นระหว่างเดือนสิงหาคม พ.ศ.2562 ถึงเดือนมกราคม พ.ศ.2563 ณ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

กระบวนการสร้างสรรค์การแสดงสามารถแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่

1. วิเคราะห์และสร้างสรรค์บท: ศึกษา วิเคราะห์ ตีความเรื่องสั้น *ในป่าละเมาะ* ตีความตัวละคร เรียบเรียงเรื่องสั้นให้เป็นบทสำหรับการแสดงออกแบบฉากและภาพบนเวที

2. ค้นหารูปแบบการแสดง: ค้นหารูปแบบการแสดงและการสร้างสรรค์การแสดงให้สอดคล้องกับคำว่าร่วมสมัย (Contemporary Performance) ใช้หลักการของโพสต์โมเดิร์น (Postmodern) เพื่อสร้างความน่าสนใจ

3. การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์: เลือกสรร พัฒนา และเรียบเรียงความคิดจากขั้นตอนที่ 1 และ 2 สู่การนำเสนอผลงานต่อหน้าสาธารณชน

การนำเสนอผลงานการแสดงร่วมสมัยนี้มีขึ้นทั้งสิ้น 3 ครั้ง ได้แก่ ร่างที่ 1 (วันที่ 6 พฤศจิกายน 2562) เน้นนำเสนอโครงสร้างเรื่อง การดำเนินเรื่อง และตัวละครเป็นหลัก ร่างที่ 2 (วันที่ 3 มกราคม 2563) เน้นนำเสนอรูปแบบการแสดงเป็นหลักและพัฒนาต่อจากร่างที่ 1 และ ผลงานสร้างสรรค์ (วันที่ 24-26 มกราคม 2563) นำเสนอผลงานที่พัฒนาจากร่างที่ 1 และ 2

ในกระบวนการทำงานกลุ่มผู้สร้างสรรค์ใช้การจดบันทึกประจำวันเพื่อวิเคราะห์พัฒนาการในส่วนบุคคล ใช้การพูดคุยแลกเปลี่ยนระหว่างนักแสดง ผู้กำกับ และผู้อำนวยการผลิตเพื่อสะท้อนผลงานในมิติต่างๆ ซึ่งผลงานที่ได้จากการสร้างสรรค์ในทุกๆ ขั้นตอนนั้นถูกนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา และอาจารย์ประจำแขนงวิชาการละคร มหาวิทยาลัยขอนแก่น เพื่อรับคำแนะนำไปปรับปรุง โดยในขั้นตอนสุดท้ายนั้นมีผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก คือ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สรร ถวัลย์วงศ์ศรี

(หัวหน้าสาขาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา) มาประเมินผลงานสร้างสรรค์อีกด้วย โดยในการวิเคราะห์และอภิปรายกระบวนการสร้างสรรค์นั้นจะไม่ได้นำเสนอเป็น 3 ขั้นตอน แต่จะแบ่งตามหัวข้อที่เกิดขึ้นในระหว่าง 3 ขั้นตอนนั้นเพื่อให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจ

แนวคิดและประเด็นที่เกี่ยวข้อง

กลุ่มผู้สร้างสรรค์ได้ทบทวนแนวคิดและประเด็นที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาใช้ในกระบวนการสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัย คำให้การ-ในป่าละเมาะ อันประกอบด้วย

1) *ในป่าละเมาะ*: ผลงานและประวัติของ ริวโนะสุเกะ อะคุตุงะวะ ผู้เขียน

ริวโนะสุเกะ อะคุตะงะวะ ผู้เขียนเกิดในยุคที่ญี่ปุ่นกำลังปฏิรูปประเทศสมัยเมจิ ทำให้มีองค์ความรู้จากตะวันตกเข้ามาสู่ประเทศ (กิติคุณ คัมภิรานนท์, 2557) ผลงานของอะคุตะงะวะนั้นจึงมักผสมผสาน ใช้การเรื่องเล่าที่ผสมผสานตำนานพื้นบ้านโบราณทั้งของญี่ปุ่น จีน และเกาหลี มีลักษณะที่มืดหม่นคลุมเครือ (Grotesque) เป็นงานที่ไม่ปฏิสัมพันธ์กับความจริงของชีวิต (อนุสรณ์ ติปยานนท์, 2551) มักถูกโจมตีจากกลุ่มนักเขียนแนวสัจนิยม เนื่องจากงานเขียนของเขามักชวนให้รู้สึกกังขาในความจริงได้อย่างน่าประหลาดด้วยการเร้าความระทึก ความดิบในสัญชาตญาณมนุษย์ และหลายเรื่องก็จบลงด้วยการไม่เฉลยคำตอบ เช่น เรื่องสั้น *ราโชมอน (1915)* (เรื่องของคนใช้ตกยากที่ต้องกลายมาเป็นขโมย) *ฉากนรก (1917)* (จิตรกรที่อุทิศทั้งชีวิตเพื่องานศิลปะ) และ *ในป่าละเมาะ (1922)*

เรื่องสั้นในป่าละเมาะมีความน่าสนใจที่ทำให้ผู้อ่านตั้งคำถามว่าความจริงคืออะไร โดยไม่มีการเฉลยคำตอบ เป็นการนำเสนอความเชื่อ ค่านิยมที่ส่งผลให้เกิดเป็นบรรทัดฐาน สถานภาพ และบทบาท ในโครงสร้างสังคม ผ่านบทบาทและรายละเอียดคำพูดให้การต่อศาลของตัวละครที่ถูกกำหนดขึ้นคือ โจร เมีย ซามูไร ตีแผ่ปัญหาของมนุษย์และสังคมในเชิงลึก เรื่องสั้นนี้จึงเต็มไปด้วยความซับซ้อนของมนุษย์ที่เราไม่อาจทำความเข้าใจได้อย่างทั้งหมด

2) แนวคิดหลังสมัยใหม่กับความจริง

แนวคิดหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) (1960s) เป็นแนวคิดทางวิชาการที่มีลักษณะเฉพาะตัว มักเสนอมุมมองใหม่ๆ ที่เกิดจากการตั้งคำถามต่อทฤษฎีและองค์ความรู้ทั้งหลาย มีกระบวนทัศน์หรือตัวแบบของตนเอง มีมุมมองที่ต่างมุมและไม่เชื่อในเรื่องต่างๆ เช่น เหตุผลที่มาจากวิธีวิทยาศาสตร์ก้าวหน้า การพัฒนาที่เกิดจากเทคโนโลยีสมัยใหม่ ความเป็นเอกภาพที่เป็นหนึ่งเดียว และความจริงหนึ่งเดียว (ชนะ ประณมศรี, 2555) Jean-François Lyotard ปราชญ์ชาวฝรั่งเศสเชื่อว่าในสิ่งหนึ่งๆ เช่น ความถูกต้องของความรู้ หรือการทำความเข้าใจต่อความรู้ของคนคนหนึ่ง ล้วนมีความเกี่ยวข้องกับภูมิหลังที่มาและความเชื่อของคนคนนั้น (Klages, 1997 อ้างถึงใน สมเกียรติ ตั้งนโม, 2540) อย่างในเรื่องสั้น *ในป่าละเมาะ* การที่สามตัวละครต่างเล่าเรื่องราวที่มีความต่างออกไปนั้นอาจเทียบเคียงได้ว่ามีภูมิหลังที่มาและความเชื่อที่ไม่เหมือนกัน ซึ่ง Lyotard เชื่อว่าทุกมุมมองนั้นต่างและจริงในมิติของตนเอง (Klages, 1997 อ้างถึงใน สมเกียรติ ตั้งนโม, 2540)

แนวคิดหลังสมัยใหม่ส่งผลต่อแนวคิดของศิลปะการละคร โดยให้ความสำคัญกับการเปรียบเปรย ความย้อนแย้ง ความซับซ้อน และการทำให้เกิดความยุ่งเหยิงในการรับรู้ต่อภาษา ซึ่งแตกต่างจากแนวคิดของสมัยใหม่ (Modern) ที่ให้ความหมายกับเป้าหมายหรือจุดมุ่งหมายของภาษานั่นเอง (ธนัชพร กิตติก้อง, 2562) หากใช้แนวคิดหลังสมัยใหม่มาวิเคราะห์เรื่องสั้น ในป่าละเมาะ จะเห็นได้ว่า ตัวละครหลักในเรื่องสั้นนี้ล้วนแต่เล่าเรื่องราวของตนเองที่แตกต่างกัน ไม่มีใครรู้ได้ว่าสิ่งที่ตัวละครเล่าเป็นเรื่องจริงหรือโกหก เพราะทุกเรื่องต่างมีเหตุผลและความน่าเชื่อถือทั้งสิ้น หากความจริงไม่ได้มีหนึ่งเดียวและหากสิ่งที่ตัวละครเล่านั้น ย้อนแย้ง ซับซ้อน ด้วยความหมายที่เหนือกว่าคำพูดที่เราได้ยิน นั่นอาจแสดงให้เห็นว่า คำพูดไม่สำคัญเท่ากับสิ่งที่อยู่ภายในใจของตัวละคร ในตอนท้ายเรื่องราวนั้นไม่ได้เฉลยว่าตัวละครใดเล่าเรื่องจริง นำไปสู่การตั้งคำถามต่อความจริง ว่าการหยั่งรู้ถึงความจริงนั้นอาจไม่ใช่เรื่องที่สามารถกระทำได้โดยเฉพาะกับการตัดสินคำพูด หรือการตัดสินใครจากคำพูดเพียงเท่านั้น

3) การแสดงร่วมสมัย (Contemporary Performance)

การแสดงร่วมสมัยเป็นการแสดงที่ได้รับอิทธิพลจากแนวคิดหลังสมัยใหม่ มีแนวคิดที่ว่าการแสดงไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือในการนำเสนอผลงานวรรณกรรมเท่านั้น แต่การแสดงหรือกระบวนการสร้างสรรค์การแสดงนั้นเป็นทักษะและเป็นศาสตร์ในตัวของมันเองซึ่งสะท้อนความสำคัญและความสามารถของศิลปินและนักปฏิบัติทางศิลปะการแสดง (ธนัชพร กิตติก้อง, 2562) ดังนั้นการแสดงร่วมสมัยจึงมีแนวโน้มในการค้นหาและสร้างสรรค์รูปแบบใหม่และหลากหลาย ให้สอดคล้องความเปลี่ยนแปลงทางสังคมมากกว่าการสร้างงานที่เกิดจากการประพันธ์บท (ปาริชาติ จึงวิวัฒนาภรณ์, 2561) ทั้งยังให้ความสำคัญกับการเคลื่อนไหวร่างกาย เสียง ภาพที่แปลกตา และองค์ประกอบอื่นๆ ร่วม ก่อให้เกิดความหมายที่เหนือกว่า “ภาษา” หรือ “คำพูด” มุ่งเน้นนำเสนอผลงานที่จะนำไปสู่ประสบการณ์ภายใน (ธนัชพร กิตติก้อง, 2562)

ในการสร้างสรรค์ *คำให้การ-ในป่าละเมาะ* ต้องการนำเสนอผลงานในรูปแบบของ “การแสดงร่วมสมัย” โดยลดทอนความสำคัญของภาษาหรือบท ขับเน้นให้เห็นมิติของความซับซ้อนในการแสดงออกของตัวละครในขณะพูดให้การในศาล ซึ่งผู้สร้างสรรค์ต้องการให้ผู้ชมได้รับรู้ความซับซ้อนของตัวละครเหล่านี้ผ่านการทำงานด้วยร่างกาย เสียง และภาพที่มีความแปลกตา มุ่งเน้นให้ผู้ชมได้เกิดประสบการณ์ภายในในระหว่างการเสพย์ผลงานเพื่อจะนำไปสู่การตั้งคำถามต่อความจริงว่าการหยั่งรู้ถึงความจริงนั้นอาจไม่ใช่เรื่องที่สามารถกระทำได้โดยเฉพาะกับการตัดสินคำพูด หรือการตัดสินใครจากคำพูดเพียงเท่านั้น

4) โครงสร้างสังคม (Social Structure)

> “...พวกท่านสิฆ่าโดยไม่ต้องใช้ดาบ ฆ่าด้วยอำนาจ ฆ่าด้วยเงิน หรือแม้แต่ฆ่าด้วยคำพูดที่แสนไพเราะคนที่ไม่ได้เสียเลือดเสียเนื้อก็ยังมีชีวิตอยู่ได้อย่างดี ถ้าจะมาพิจารณาถึงความหนักเบาและบาปหละก็ ท่านชั่วหรือเราชั่ว ใครชั่วกว่ากันก็ไม่รู้สิ” (บทพูดตัวละครโจร ทาโจมารุ จากเรื่องสั้นในป่าละเมาะ) (ริวโนสุเกะ อะคุตะงะวะ, 2551)

คำให้การของตัวละครเช่น ทาโจมารุ และตัวละครอื่นๆ ต่างมีรายละเอียดที่สามารถเชื่อมโยงกับโครงสร้างสังคมที่กำหนดบทบาทของตัวละครให้เป็นไปต่างกัน การวิเคราะห์เรื่องสั้น ในป่าละเมาะ ด้วยทฤษฎีทางสังคมวิทยาผ่านมิติโครงสร้างสังคม (Social Structure) จึงหมายถึงการทำความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและระหว่างกลุ่มในเรื่องที่เกี่ยวกับสถานภาพ บทบาท บรรทัดฐาน การควบคุมทางสังคมและการขัดเกลาทางสังคมที่ทำให้บุคคลอยู่ในกรอบและสังคมเดียวกันได้ (อติชาติ คำพวง และอรอนงค์ อินสอาด, 2562) ซึ่งผู้สร้างสรรค์ (ผู้กำกับและนักแสดง) ใช้ความเข้าใจเรื่องโครงสร้างทางสังคมในทิศทางการแสดงและการวิเคราะห์ตัวละครซึ่งเชื่อว่าจะทำให้ค้นพบแรงขับเคลื่อนภายในของตัวละครและการแสดงออก และทำให้ผู้สร้างสรรค์เข้าใจความเป็นมาและภูมิหลังของตัวละคร ลักษณะนิสัยของตัวละคร ความต้องการของตัวละคร อีกทั้งใช้ในการกำกับการเคลื่อนไหว การออกแบบพื้นที่การแสดง การสร้างองค์ประกอบศิลป์ ฉากและเสื้อผ้าด้วย

จากบทพูดข้างต้นนั้นจะเห็นได้ว่าตัวละครโจรมีสถานภาพ (Status) ที่ขัดแย้งกับชนชั้นสูง โดยที่สาเหตุของการเป็นโจรนั้นอาจเป็นผลพวงจากสถานภาพของชายผู้นี้ ชนชั้นล่างที่เป็นโจรมักถูกตัดสินโดยสังคมว่าชั่ว เลว น่ากลัว ซึ่งสถานภาพจะเป็นตัวกำหนดบทบาทและระดับหรือชั้นทางสังคมด้วย (ศรีรัฐ โกวงศ์ และคณะ, 2552 อ้างถึงใน อติชาติ คำพวง และอรอนงค์ อินสอาด, 2562) เมื่ออยู่ในศาลโจรจึงได้แสดงออกในลักษณะพฤติกรรมที่สังคมคาดหวังในขณะที่วิพากษ์สิ่งที่สังคมกระทำต่อเขาในฐานะชนชั้นล่างไปด้วย

ตัวละครเมียซามูไร มาโซโจ มีการพูดถึงชีวิตแต่งงานของตัวเองว่าสามีเป็นคนควบคุมการใช้ชีวิตทุกอย่าง ไม่มีสิทธิในการเรียกร้องหรือทำตามที่ใจต้องการได้ ซึ่งสอดคล้องกับการวิเคราะห์มายาคติที่ว่า “คนโบราณมักมีค่านิยมที่เพศหญิงจะต้องอยู่ภายใต้การดูแลควบคุมของเพศชาย หากพิจารณาให้ดีจะเห็นว่านี่ไม่ใช่แค่การปกป้องดูแลแต่เป็นการกุมอำนาจและควบคุมผู้หญิงให้อยู่ภายใต้ทิศทางของผู้ชายเสมอ” (ประกายกาวิล ศรีจินดา, 2554) ความคาดหวังของสังคมที่มีต่อบทบาท

หน้าที่ของผู้หญิงนั้น ได้ฝังรากลึกมาตั้งแต่สมัยโบราณ (ปาจารีย์ ช่วยบุญ, 2561) ประกายกาวิล ศรีจินดา (2554) ยังได้อธิบายความหมายของ มายาคติ ไว้ว่า “คติความเชื่อทางวัฒนธรรมที่มนุษย์มักคุ้นชินจน หลงคิดไปว่ามันเป็นค่านิยมหรือความเชื่อที่เกิดขึ้นเองโดยธรรมชาติ จนไม่ทันสังเกตว่ามันเป็นสิ่งประกอบสร้างทางสังคม” (ประกายกาวิล ศรีจินดา, 2554)

บรรทัดฐาน (Norm) หมายถึงแบบแผนพฤติกรรมที่สังคมคาดหวังให้สมาชิกต้องปฏิบัติตาม และเป็นที่ยอมรับกันทั่วไป (อติชาติ คำพวง และอรอนงค์ อินสอาด, 2562) เกิดมาจาก ค่านิยม (Values) ที่เป็นการสร้างความเชื่อให้กับคนในสังคมเพื่อนำไปสู่พฤติกรรมการกระทำความดีได้ (วีรวิท คงศักดิ์, 2557) บรรทัดฐานเป็นมาตรฐานความประพฤติที่แยกได้เป็นวิถีชาวบ้าน จารีต และกฎหมายโดยมีโทษแตกต่างกันหากกระทำผิดในสิ่งหนึ่ง เช่น ในเรื่องเล่าของตัวละครละครซามูไรที่มีสถานภาพเป็นชนชั้นสูง ถูกคาดหวังจากสังคมกลายเป็นภาพพจน์ของซามูไรที่จะต้องแข็งแกร่ง กล้าหาญ เป็นผู้นำ ปกป้องดูแลผู้อื่นได้ หากซามูไรไม่สามารถดำรงตนได้ตามทัศนคติเหล่านี้ได้ก็ถือว่าเสียเกียรติและศักดิ์ศรีอันได้กลายเป็นบรรทัดฐานที่จะต้องสำเร็จโทษตนเองโดยการฆ่าตัวตายแบบฮาราคิริ (hara-kiri) ตามเกียรติและศักดิ์ศรีของซามูไร ซึ่งจากการวิเคราะห์ตัวละครด้วยมิติทางโครงสร้างทางสังคมพบว่า คำให้การของตัวละครแต่ละตัวล้วนมีความสมเหตุสมผลในแรงขับเคลื่อนของการกระทำเมื่อเชื่อมโยงกับความเชื่อและค่านิยมทางสถานภาพ บทบาท บรรทัดฐานของตัวละคร

5) การบริหารจัดการ (Management)

การบริหารจัดการในกระบวนการจัดสร้างละครเวที คือการทำงานที่มีแบบแผนและต้องอาศัยบุคลากรและทรัพยากรที่มีอยู่เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการทำงานร่วมกัน เนื่องจากศิลปะการละครเป็นศิลปะร่วม คือ การนำเอาศิลปะหลากหลายแขนง เช่น การออกแบบ (ทัศนศิลป์) การประพันธ์ (วรรณศิลป์) การแสดง เต้น ร่ายรำ (นาฏศิลป์) ดนตรี (คีตศิลป์) ตลอดจนศิลปะของการบริหารจัดการ (สดใส พันธุโกมล, 2550) มาผสมผสานไว้เป็นหนึ่งเดียวกัน ผู้อำนวยการผลิต (Producer)

จึงเป็นบุคคลที่ต้องใช้ศาสตร์และศิลป์ในการบริหารจัดการเพื่อให้เกิดความราบรื่นที่สุด โดยนำเอาหลักการบริหารจัดการอีเว้นท์ 3 ขั้นตอน คือ 1. การบริหารจัดการก่อนการแสดง (Pre-Production) 2. การบริหารจัดการระหว่างการแสดง (On Site Management) 3. การบริหารจัดการหลังการแสดง (Post-Production) มาประยุกต์ใช้ในการดำเนินงานเพื่อลดความผิดพลาดและเกิดความเป็นระบบ (ณวดี เศรษฐเมธีกุล, 2554) ซึ่งผู้สร้างสรรค์ค้นพบว่าควรจะต้องให้ความสำคัญกับสิ่งต่างๆ ได้แก่ 1.ทักษะการสื่อสารที่ชัดเจนจะทำให้บุคลากรภายในทีมเกิดความเข้าใจตรงกัน นำมาซึ่งความสนิทสนม ความไว้วางใจ การสื่อสารยังอาศัยความหลากหลายทั้งการใช้คำพูดและไม่ใช้คำพูด (เสนาะ ติเยาว์, 2537) เป็นเครื่องมือในการทำงาน และการทำงานเป็นทีม โดยไม่แบ่งแยกความสำคัญตามหน้าที่เพราะถือว่าบุคลากรภายในทีมคือส่วนหนึ่งของผลงาน (จุฑารัตน์ เอื้ออำนวย, 2559) และ 2. การเข้าใจรูปแบบผลงานถือเป็นส่วนสำคัญของการทำงานในฐานะผู้อำนวยการผลิต เนื่องจากผู้อำนวยการผลิตทำหน้าที่เป็นตัวกลางในการสื่อสารไปยังผู้กำกับการแสดง บุคลากรภายในทีม รวมถึงผู้ชม จึงต้องเกิดการเข้าใจ เห็นความสำคัญ นำไปสู่การตีความ และสามารถนำความรู้และความเข้าใจที่มีไปใช้ในการบริหารจัดและวางแผนงานอย่างเป็นระบบ เพื่อช่วยลดความผิดพลาดที่อาจส่งผลกระทบต่อทุกๆ ฝ่าย

กระบวนการสร้างสรรค์การแสดง คำให้การ-ในป่าละเมาะ

ในการสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัย “คำให้การ-ในป่าละเมาะ” แบ่งขั้นตอนตามระเบียบวิธีวิจัยคือ 3 ขั้นตอน โดยจะนำเสนอโดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ 1. กำกับการแสดงและการแสดง ซึ่งจะมีการอภิปรายและวิเคราะห์ผลการทำงานของผู้กำกับการแสดงและนักแสดงควบคู่กันไป และ 2. กระบวนการจัดสร้างและการผลิตซึ่งอภิปรายและวิเคราะห์ผลโดยผู้อำนวยการผลิต

1. กำกับการแสดงและการแสดง

ในกระบวนการสร้างสรรค์ทั้ง 3 ขั้นตอนนั้น สามารถสรุปเป็นหัวข้อในการสร้างสรรค์การกำกับการแสดงและการแสดงเพื่อให้ง่ายต่อการวิเคราะห์และนำเสนอ

โดยแบ่งออกเป็น โครงสร้างการแสดงและการดำเนินเรื่อง วิเคราะห์และกำหนดทิศทางตัวละคร ค้นหารูปแบบการแสดง และ ผลงานสร้างสรรค์ โดยหัวข้อเหล่านี้อยู่ภายใต้การพัฒนางานใน 3 ขั้นตอนข้างต้น

1.1 โครงสร้างการแสดงและการดำเนินเรื่อง

การสร้างสรรค์โครงสร้างของเรื่อง ผู้กำกับใช้บันทึกคำให้การของตัวละครจากเรื่องสั้น ดำเนินเรื่องโดยตัวละครทั้งหมดจะต้องให้การเหมือนกับอยู่ในศาล แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ

- คำบอกเล่าของสามตัวละครหลัก ได้แก่ โจร (ทาโจมารุ) เมีย (มาโซโจ) ซามูไร (ทาเตฮิโระ) ผู้กำกับทำการเลือกคำพูดของสามตัวละครหลักที่ขับเน้นให้เห็นสถานภาพ บทบาท บรรทัดฐานของตัวละคร
- คำบอกเล่าจากพยานนอกเหตุการณ์ ได้แก่ คนตัดฟืน แม่ของมาโซโจ พระ และตำรวจเมือง ผู้กำกับทำการเลือกคำพูดของตัวละครเหล่านี้ให้บอกเล่าเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นและนำมาร้อยเรียงจนเกิดเป็นโครงสร้างและการดำเนินเรื่องดังนี้

ตารางที่ 1 โครงสร้างและการดำเนินเรื่องคำให้การ-ในป่าละเมาะ (ที่มา: ผู้สร้างสรรค์, 2563)

ฉาก	สถานการณ์
เปิดเรื่อง	เล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นโดยพยานนอกเหตุการณ์
คำให้การของโจร	โจรยอมรับว่าตนเองฆ่าผู้ตายเพราะอยากได้เมียของผู้ตายมาเป็นเมียตนเอง
คำให้การของเมีย	เมียรับว่าตนไร้สติใช้มีดแทงสามี เพราะเมื่อตนถูกข่มขืนกลับโดนสามีรังเกียจ
คำให้การของวิญญาณซามูไร	วิญญาณซามูไรรับว่าฆ่าตัวตายเพราะความอัปยศ เพราะภรรยายินยอมจะไปกับโจร
บทสรุป	ตั้งคำถามว่าเราจะเชื่อความจริงอะไรได้

ในระหว่างการดำเนินเรื่องราว นักแสดงสมทบที่รับบทเป็นพยานนอกเหตุการณ์ทำหน้าที่ขยายความคิดของสังคมโดยการวิพากษ์ตัวละคร และทำหน้าที่ช่วยสร้างภาพและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเมื่อตัวละครหลักเล่าเหตุการณ์ ขยายความคิดภายในของตัวละครหลักให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

ภาพประกอบที่ 1 ตัวอย่างการสร้างภาพบนเวทีในการดำเนินเรื่อง
(ที่มา: ผู้สร้างสรรค์, 2563)

1.2 วิเคราะห์และกำหนดทิศทางตัวละคร

ผู้กำกับเริ่มต้นจากการวิเคราะห์ตัวละครในมิติทางโครงสร้างสังคมและได้แนวคิดว่า *"คำให้การของตัวละครนั้นแสดงออกถึงความเชื่อและค่านิยมต่อสถานภาพและบทบาทของตน"* ใช้ในการกำหนดทิศทางการแสดงและการทำงานกับนักแสดง ซึ่งกลุ่มผู้สร้างสรรค์ในฐานะนักแสดงได้ดำเนินการสร้างสรรค์การแสดงโดยสามารถแบ่งออกเป็นการทำงานส่วนบุคคลได้ดังนี้

1.2.1 ตัวละครโจร ทาโจมารุ

จากการกำหนดปัญหาของตัวละครโจรภายใต้มิติโครงสร้างสังคมที่ให้ไว้ของผู้กำกับ ผู้แสดงได้ใช้วิธีการด้นสด (Improvise) โดยได้ภูมิหลังของตัวละครคือ ทาโจมารุกับแม่มีฐานะยากจน ทำงานเป็นคนรับใช้ในบ้านของเศรษฐี โดนกดขี่

ข่มเหงจึงได้หนีออกจากมา ไม่นานเขาต้องเสียแม่เพราะโดนทำร้ายจากกลุ่มทหาร หลังจากออกมาเขาได้เห็นถึงความลำบากของชาวบ้านที่โดนผู้มีอำนาจรังแก โดนเอารัดเอาเปรียบ ไร้ซึ่งหนทางในการทำมาหากินโดยสุจริต ทำให้ทาโจมารุต้องผันตัวมาเป็นโจร เพื่อความอยู่รอดของตนเอง เมื่ออยู่ในศาล ทาโจมารุ ต้องเล่าเรื่องราวของตนเองให้ศาลและคนที่มาฟังคำตัดสินฟัง ในขณะที่รู้อยู่แล้วว่าตนได้ถูกพิพากษาไว้แล้ว จึงให้การว่าตนนั้นเป็นผู้ที่ฆ่าซามูไร เพราะอย่างไรก็ต้องถูกประหารเนื่องด้วยสถานภาพของโจร เพื่อวิพากษ์และสั่นคลอนค่านิยมและบรรทัดฐานที่กำหนดโดยชนชั้นสูง เช่น ซามูไร หรือศาล นอกจากนี้ยังศึกษาเพิ่มเติมจากการอ่านบทละครเรื่อง *ราโชมอน* บทแปลโดย คึกฤทธิ์ ปราโมช และจาก*ภาพยนตร์เรื่อง ราโชมอน (1950)* โดย อากิระ คุโรซาวะ เกี่ยวกับตัวละครโจร เพื่อให้เห็นรายละเอียดของตัวละครโจร ที่ได้ผ่านการสร้างสรรค์และตีความของศิลปินเหล่านี้ โดยเฉพาะเรื่องของบุคลิก ท่าทาง การเคลื่อนไหวต่างๆ ร่วมทั้งเห็นบรรยากาศและสภาพความเป็นอยู่จากภาพยนตร์ ทำให้ช่วยในการจินตนาการถึงสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ณ ขณะที่กำลังทำการแสดงได้

1.2.2 ตัวละครเมียซามูไร มาโซโจ

จากการวิเคราะห์มิติทางโครงสร้างสังคม ผู้แสดงมีความเห็นว่าสามารถนำมายาคติทางเพศไปเชื่อมโยงกับการสร้างภูมิหลังตัวละครมาโซโจได้ เลือกใช้วิธีการด้นสด (Improvise) จากสถานการณ์ในบทพูดของตัวละครเป็นหลักสร้างสถานการณ์เกี่ยวกับภูมิหลังตัวละคร ซึ่งเดิมมาโซโจเป็นเพียงลูกสาวคนรับใช้ถูกอบรมเลี้ยงดูมาอย่างดีตั้งแต่ยังเด็กโดยมารดาเพราะอาศัยอยู่ในบ้านตระกูลซามูไรที่เป็นเจ้าเมือง เมื่อได้แต่งงานกับซามูไร เลื่อนสถานภาพเป็นชนชั้นสูง มีคนนับหน้าถือตา การถูกจำกัดการแสดงออกทางพฤติกรรมของมาโซโจจึงต้องเคร่งครัดมาก เป็นผู้หญิงที่ไม่เคยตัดสินใจด้วยตนเองและจำกัดการแสดงออกของตนเอง ดำรงศักดิ์ศรีด้วยบทบาทหน้าที่ของผู้หญิงและภรรยาที่ดี เพรียบพร้อมสมบูรณ์ทุกอย่าง แต่กลับไม่เคยได้รับความรักจากสามีเลย ซึ่งขัดแย้งกับผลที่ควรจะได้รับจากการทำหน้าที่

ภรรยาที่ดี จึงเกิดคำถามและความรู้สึกผิดต่อความพร่องของตนเอง จึงบอกกับศาลว่าตนเป็นผู้คนฆ่าสามีของตนเอง

1.2.3 ตัวละครซามูไร ทาเตฮิโระ

จากการกำหนดปัญหาของตัวละครซามูไรภายใต้มิติโครงสร้างสังคมที่ให้ไว้ของผู้กำกับ ผู้แสดงได้ใช้วิธีการด้นสด (Improvise) โดยได้ภูมิหลังของตัวละคร คือ ทาเตฮิโระ ถูกเลี้ยงดูมาอย่างเจ้านาย เป็นชนชั้นสูง เป็นเจ้าชีวิตของทุกคน อยากได้อะไรก็ต้องได้ ทำให้ตัวละครมีความทะนงตนสูง เชื่อมั่นในค่านิยมของความเป็นซามูไรที่แข็งแกร่ง ไม่อ่อนแอ แต่ตนเองกลับทำไม่ได้เช่นนั้นจึงกลัวได้รับความอับอาย และพยายามปกป้องตนเองด้วยการแสดงออกด้วยการใช้อำนาจกดขี่เป็นหลัก เมื่อเกิดเรื่องราวในป่าจึงให้การต่อศาลว่าตนฆ่าตัวเองตายเองในฐานะ ซามูไรผู้สูงศักดิ์ ผู้สร้างสรรค์ตัวละครยังได้ศึกษาเพิ่มเติมจากภาพยนตร์เรื่อง *ราโชมอน (1950)* เพื่อให้เห็นถึงรายละเอียดของตัวละครซามูไรซึ่งมีรูปลักษณ์ บุคลิกที่สง่างามหลังตรง การเคลื่อนไหวที่กระฉับกระเฉง คล่องตัว รวดเร็ว การพูดจามีความเข้มแข็งสั้น กระชับเหมือนการฟันดาบ

1.3 ค้นหารูปแบบการแสดง

ผู้กำกับใช้แนวคิดบางส่วนของโพสต์โมเดิร์น (Postmodern) ว่าด้วยความยุ่งเหยิงในการรับรู้ต่อภาษา ซึ่งภาษาไม่ใช่ความจริงที่สุดเพียงสิ่งเดียว การค้นหารูปแบบการแสดงที่นำเสนอความหมายที่หลากหลายผ่านร่างกายของนักแสดง เสียง ภาพ แสงที่มากกว่าบทพูดหรือคำให้การของตัวละครนั้นสอดคล้องกับการสร้างสรรค์การแสดงแบบร่วมสมัยและโพสต์โมเดิร์น ที่มุ่งให้เกิดประสบการณ์ภายในและอารมณ์ของผู้ชม เพื่อนำเสนอประเด็นและคำสำคัญที่ว่า การหยั่งรู้ถึงความจริงนั้นอาจจะไม่ใช่เรื่องที่สามารถกระทำได้ผ่านคำพูดหรือคำบอกเล่าเท่านั้น จนกลายมาเป็นวิธีการทำงานในการกำหนดทิศทางการแสดงและการทำงานกับนักแสดงรูปแบบดังนี้

ตารางที่ 2 แนวคิดในการค้นหารูปแบบการแสดง (ที่มา: ผู้สร้างสรรค์, 2563)

ตัวละคร	แนวคิด	วิธีการ
โจร ทาโจ มารุ	คำพูดหนึ่งคำแทนความหมายได้หลากหลาย	ใช้คำพูดเพียงหนึ่งคำแทนคำให้การทั้งหมด เช่น “เราเอง เราฆ่าผู้ชายคนนั้นเอง” เป็น “เหี้ย หะหะเหี้ยไอ้เหี้ย”
เมียซามูไร มาโซโจ	แยกความหมายออกจากคำพูด	แยกความหมายออกจากคำให้การไปอยู่ในอณูอื่นๆ เช่น ในคำให้การหนึ่งประโยค นักแสดงหลักใช้การเคลื่อนไหวตามความรู้สึกตัวละคร (พูดผ่านการแสดงทางกาย) นักแสดงสมทบ 1 อ่านคำให้การ (อ่าน) นักแสดงสมทบ 2 จดบันทึกเหตุการณ์ (เขียน) และนักแสดงสมทบ 3 ฟังและแสดงออกผ่านร่างกายเมื่อมีความรู้สึกต่อเสียงตรงหน้า (ฟัง)
ซามูไร ทาเตฮิโระ	คำพูดกับความรู้สึกภายในตรงข้ามกัน	ใช้เทคนิคการบันทึกเสียงคำให้การของตัวละคร โดยแปลงเสียงด้วยเทคนิค (Sound effect) ให้เกิดความประหลาด กระตุก เน้นย้ำคำซ้ำๆ และ นักแสดงเคลื่อนไหวร่างกายด้วยความรู้สึกที่ขัดแย้งกับเสียงของตนเอง

เมื่อได้รับโจทย์จากผู้กำกับและแนวคิดในการทดลองหารูปแบบการแสดงที่ผู้กำกับได้วางไว้ข้างต้น กลุ่มผู้สร้างสรรค์ในฐานะนักแสดงได้ดำเนินการสร้างสรรค์การแสดงโดยสามารถแบ่งออกเป็นการทำงานส่วนบุคคลได้ดังนี้

ภาพประกอบที่ 2 การแสดงของตัวละคร (ที่มา: ผู้สร้างสรรค์, 2563)

1.3.1 ตัวละครโจร ทาโจมารุ

เมื่อผู้กำกับกำหนดทิศทางใหม่ให้กับตัวละคร โดยให้ใช้คำหนึ่งคำแทนการสื่อสารเป็นประโยคคำพูด ผู้แสดงพบว่าการสื่อสารในการใช้คำหนึ่งคำนั้น ขัดแย้งกับความต้องการภายในของตัวละคร เนื่องจากโจทย์สำคัญของตัวละคร คือการสื่อสารผ่านเนื้อหาด้วยคำพูดที่เสียดสี สอดแทรกเรื่องราวปัญหาความเหลื่อมล้ำชนชั้น ชวนให้ผู้ชมได้คิดและพิจารณาเกี่ยวกับคดีที่เกิดขึ้นในป่าละเมาะ เป็นตัวละครที่มีบทพูดมากที่สุดจากทั้ง 3 ตัวละครหลัก การใช้คำเพียงคำเดียวนั้นทำให้ผู้แสดงต้องทำงานโดยต้องนึกถึงภาพเรื่องราวและเหตุการณ์อยู่ในความคิดตลอดเวลา การสื่อสารผ่านคำหนึ่งคำจึงเป็นสิ่งที่ยากมากสำหรับตัวละครทาโจมารุ

ผู้แสดงทำงานกับลำดับการเล่าเรื่องเหมือนเดิม ปรับเปลี่ยนเฉพาะวิธีการนำเสนอ มีข้อจำกัดในเรื่องของการใช้คำเข้ามา นักแสดงจึงให้ความสำคัญกับอารมณ์ จังหวะ และน้ำเสียงของนักแสดงจะต้องสามารถให้ความรู้สึก การใช้เสียงหนัก เบา ร่วมไปกับอารมณ์ ต้องขยายให้ดูชัดเจนขึ้น เพื่อให้ผู้ชมสามารถรับรู้ได้ว่าตัวละครกำลังโมโห ดีใจ หรือเศร้า จังหวะก็เป็นสิ่งสำคัญ นักแสดงนำจังหวะ การพูดช้า เร็ว เข้ามาใช้ในการเล่าเรื่องได้ เพื่อให้จังหวะของเรื่องมีความแตกต่าง เนื่องจากการสื่อสารนั้นไม่ได้เน้นที่ความหมายของคำพูด การที่นำจังหวะมาใช้ร่วมกับน้ำเสียงจะช่วยขยายความหมายจากการแสดงออกทางอารมณ์ ช่วยเร้าอารมณ์ของผู้ชมได้มากขึ้น

ในรูปแบบการแสดงด้วยแนวคิดคำพูดหนึ่งคำแทนความหมายได้หลากหลายกับการแสดงของตัวละครทาโจมารุนั้น เนื่องจากตัวละครไม่ได้เน้นการสื่อสารแค่ด้านอารมณ์และความรู้สึก จึงทำให้การแสดงมีความซับซ้อนเกินไปที่จะนำเสนอต่อผู้ชม ถึงแม้ว่ารูปแบบการนำเสนอจะน่าสนใจ ทำให้ผู้ชมนั้นเกิดความสงสัยและทำให้เกิดการฟังตัวละครจริงๆ แต่ก็อาจจะเหมาะแก่การนำมาใช้กับตัวละครที่มีประเด็นหรือเรื่องที่จะสื่อสารที่ชัดเจน และไม่ซับซ้อนมาก

1.3.2 ตัวละครเมียซามูไร มาโซโจ

เมื่อผู้กำกับได้เปลี่ยนรูปแบบการแสดงและกำหนดทิศทางใหม่ให้กับตัวละครมาโซโจ โดยให้ใช้ร่างกายและการเคลื่อนไหว (Movement) ในการสื่อสาร

ผู้แสดงจึงต้องทำงานกับร่างกาย ต้องออกแบบการเคลื่อนไหวร่างกายให้สามารถสื่อสารความรู้สึกออกมาโดยเชื่อมโยงกับนักแสดงสมทบและการอ่านคำให้การ ในขั้นแรกนั้นผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาการเคลื่อนไหวร่างกายของหญิงญี่ปุ่น ลักษณะท่าทาง (Gesture) จากภาพยนตร์เรื่อง *Memoirs of a Geisha (2005)* และ *The Tale of The Princess Kaguya (2013)* เพื่อให้มีลักษณะภายนอกใกล้เคียงกับตัวละครหญิงชาวญี่ปุ่นมากที่สุด ในขั้นที่สองนั้นผู้สร้างสรรค์ได้ใช้หลักการสรีระร่างกายและการแสดงอารมณ์ความรู้สึกต่างๆ มาใช้ในการสร้างสรรค์การเคลื่อนไหว โดยค้นหาการเคลื่อนไหวผ่านความรู้สึกของตัวละคร เช่น กำหนดความรู้สึกเจ็บปวด และใช้ความรู้สึกทำงานเชื่อมต่อกับความรู้สึกทางร่างกาย โดยไม่ต้องบังคับหรือออกแบบการเคลื่อนไหว หลังจากนั้นก็ทำงานกับโจทย์ที่ได้รับ คือ เคลื่อนไหวให้เชื่อมโยงกับนักแสดงสมทบที่อ่านคำให้การ ผู้แสดงใช้วิธีการฟัง คิดและจับความรู้สึกตามคำให้การที่บอกเล่าโดยนักแสดงสมทบในแต่ละช่วงและถ่ายทอดความรู้สึกนั้นๆ ของตัวละครให้อย่างตรงไปตรงมาและชัดเจน จนถึงช่วงที่เล่าถึงเหตุการณ์ในป่าละเมาะ จึงเปลี่ยนการเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อเกิดเป็นปฏิกิริยาตอบโต้กับคำให้การของตัวเอง ทำให้การเคลื่อนไหวร่างกายนั้นอยู่ใน ความบิดเบี้ยว แปลกประหลาด เพราะรับรู้ทั้งคำให้การของตนเองไปพร้อมกับภาพของเหตุการณ์ในป่าละเมาะ นอกจากนี้นักแสดงยังมีหน้าที่ที่ต้องถ่ายทอดอารมณ์ของตัวละคร เพื่อส่งอารมณ์นั้นไปถึงนักแสดงสมทบที่อยู่รอบข้างได้ขยายความรู้สึกนั้นให้ชัดเจนขึ้นในรูปแบบต่างๆ ในการแสดงรูปแบบนี้ นักแสดงหลักต้องมีสมาธิกับตัวละครอย่างมาก เพราะเป็นเรื่องยากที่จะสามารถถ่ายทอดความรู้สึกที่ซับซ้อนของตัวละครทั้งหมด

1.3.3 ตัวละครซามูไร ทาเตฮิโระ

เมื่อผู้กำกับได้เปลี่ยนรูปแบบการแสดงและกำหนดทิศทางใหม่ให้กับตัวละครซามูไร โดยใช้การบันทึกเสียงแทนคำพูดสดของนักแสดง และการเคลื่อนไหวเพื่อสะท้อนความรู้สึกภายในของตัวละคร ทำให้ผู้แสดงเกิดการตีความตัวละครใหม่ว่าแท้จริงแล้วตัวละครซามูไรต้องการอิสระทางความคิดและการกระทำ แต่ติดกับดักทางสถานภาพของตนที่จำเป็นต้องมีเกียรติยศศักดิ์ศรี ผู้แสดงใช้แบบฝึกหัดการไล่

ระดับความต้องการซึ่งส่งผลต่ออารมณ์และความรู้สึก เพื่อทำความเข้าใจถึงสภาวะอารมณ์ภายในของตัวละคร และนำไปสร้างสรรค์การเคลื่อนไหว เช่น เมื่อต้องทำงานกับความโกรธ จะนำความรู้สึกโกรธนั้นมาจินตนาการเปลี่ยนเป็นพลังงานในรูปร่างลักษณะต่างๆ และจินตนาการให้พลังงานรูปร่างนั้นขับเคลื่อนไปในส่วนต่างๆ ของร่างกาย ทำให้เกิดการเคลื่อนไหวออกมาตามความรู้สึกของตัวละครที่แบ่งออกเป็นทั้งหมด 5 ช่วง ได้แก่ (1) ขณะที่ถูกมัดอยู่ที่ต้นสนหิมะและต้องการช่วยเมีย ผู้แสดงเคลื่อนไหวร่างกายโดยยึดความรู้สึกเจ็บปวดเป็นหลัก (2) ขณะที่เห็นเมียยินยอมให้โจรกระทำชำเรา ตัวละครต้องการจะออกไปช่วยเมียที่ถูกโจรกระทำชำเราอยู่ โดยยึดความรู้สึกโกรธ (3) ขณะที่เมียบอกโจรว่าให้ฆ่าตนเอง ตัวละครต้องการหนีไปจากตรงนั้นเนื่องจากรับไม่ได้กับสิ่งที่เมียพูดออกมา โดยยึดความรู้สึกเจ็บปวดทรมาน (4) ขณะที่โจรกับเมียได้วิ่งหนีหายไปแล้ว ตัวละครต้องการความรักแต่กลับถูกหักหลัง โดยยึดความรู้สึกเสียใจ และ (5) ขณะที่ฆ่าตัวตาย ตัวละครต้องการที่จะหนีออกจากความรู้สึกเสียใจและน่าอับอายที่ตนพ่ายแพ้ โดยยึดความรู้สึกอับอายและเศร้าโศก โดยทั้ง 5 ช่วงนั้นได้สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวจากความรู้สึกเหล่านี้ แสดงถึงความเจ็บปวดที่ต้องอดทนกับสิ่งที่เกิดขึ้นต่อหน้าและไม่สามารถแสดงความอ่อนแอออกไปได้

1.4 ผลงานสร้างสรรค์

จากแนวคิดที่ได้จากการทำงานกับตัวละครคือ *“คำให้การของตัวละครนั้นแสดงออกถึงความเชื่อและค่านิยมต่อสถานภาพและบทบาทของตน”* และการพัฒนาความคิดที่เกิดขึ้นในระหว่างกระบวนการค้นหารูปแบบการแสดงร่วมสมัย ทำให้เห็นว่าคำพูดหนึ่งๆ นั้นมีความหมายที่ซับซ้อนและเราไม่สามารถทำความเข้าใจได้ทั้งหมด นำไปสู่สิ่งที่ผู้กำกับอยากจะสื่อสารว่า *“เราไม่ควรตัดสินผู้อื่นเพราะทุกคนมีเหตุผลของความเป็นจริงในมิติที่ซับซ้อน”*

ผู้กำกับจึงได้สร้างตัวละครใหม่ขึ้น คือ ผู้พิพากษา เพื่อถ่ายทอดประสบการณ์ของการพยายามหาความจริงของเรื่องราวแต่พบว่าทุกอย่างมีความจริงทั้งหมด จนนำไปสู่การไม่ตัดสินผู้อื่น ผ่านการทำความเข้าใจคำพูดและเรื่องราวของตัวละคร

โจร เมีย และซามูไร ตัวละครผู้พิพากษาจะอยู่บนเวทีตลอดทั้งเรื่องทำหน้าที่แสดงถึงห้วงอารมณ์ความรู้สึกของผู้พิพากษาต่อการทำหน้าที่ตัดสิน โดยได้นำเสนอผ่านโครงสร้างเรื่องเดิมแต่เพิ่มเติมและลดทอนบางส่วน ได้แก่ ตัวละครโจรจะกลับมาพูดบทของตนดังเดิม แต่จะเอ่ยคำว่า “เหี้ย” ทุกครั้งเมื่อรู้สึกอ่อนแอ (ใช้คำหยาบเพื่อปกปิดความอ่อนแอ) ตัวละครเมียเพิ่มบทพูดบางช่วง เล่าสลับกันกับนักแสดงสมทบเพื่อให้ประเด็นคำพูดมีความชัดเจน ในตอนท้ายผู้พิพากษาถือมีดเดินไปรอบๆ ตัวละครทั้งสาม เพื่อเลือกปักเข้าไปที่อกของตัวละครที่คิดว่าเป็นคนผิดในเหตุการณ์เพื่อตัดสินคดีให้สิ้นสุด แต่ก็ไม่สามารถเลือกได้ในที่สุด เนื่องจากรับรู้ความซับซ้อนของตัวละครในมิติโครงสร้างทางสังคม จบลงที่ผู้พิพากษาปักมีดลงบนตอไม้แทนเป็นการจบการตัดสินคดีที่ไม่สามารถตัดสินใครได้ ตั้งคำถามสะท้อนที่ตัวผู้ชมว่าการตัดสินครั้งนี้แท้จริงแล้วจำเป็นหรือไม่

ภาพประกอบที่ 3 ผู้พิพากษาฟังคำให้การของตัวละคร (ที่มา: ผู้สร้างสรรค์, 2563)

เมื่อได้รับโจทย์จากผู้กำกับและทิศทางที่ชัดเจนของรูปแบบการแสดงแล้ว กลุ่มผู้สร้างสรรค์ในฐานะนักแสดงได้ดำเนินการสร้างสรรค์การแสดงโดยสามารถแบ่งออกเป็นการทำงานส่วนบุคคลได้ดังนี้

1.4.1 ตัวละครโจร ทาโจมารุ

หลังจากที่ผู้กำกับการแสดงกลับมาใช้รูปแบบการเล่าเรื่องแบบเดิม สิ่งที่นักแสดงค้นพบคือ นักแสดงกลับมาอยู่กับเรื่องมากขึ้น การได้ฝึกสื่อสารโดยใช้คำหนึ่งคำทำให้นักแสดงเกิดการคิดกับความหมายของคำแต่ละคำมากขึ้น ทำให้

นักแสดงเกิดการทำงานที่ละเอียดมากขึ้น เนื่องจากต้องพูดและสื่อสารด้วยคำที่ไม่ได้มีความหมายเหมือนกัน เพราะฉะนั้น การที่จะพูดหรือสื่อสารออกไปแต่ละคำจะต้องมีการคิดและวิเคราะห์มากขึ้นเพื่อให้สารนั้นส่งไปถึงและผู้ชมสามารถเข้าใจได้ จากกระบวนการทำงานตั้งแต่ครั้งแรกถึงช่วงท้ายพบว่า ตัวละครเองมีส่วนที่จะต้องรับผิดชอบต่อความคิดและการตัดสินใจของตนในการเลือกที่จะเป็นหรือทำอะไรเช่นกัน ดังนั้นความผิดที่เกิดขึ้นอาจไม่เป็นปัญหาของสังคมทั้งหมด

1.4.2 ตัวละครเมียซามูไร มาโซโจ

เมื่อผู้กำกับได้ปรับเปลี่ยนรูปแบบการแสดงโดยนำบทพูดของตัวละครมาโซโจกลับมา ทำให้นักแสดงสามารถทำงานกับความรู้สึกของตัวละครและอยู่กับบทได้มากยิ่งขึ้น จากการฝึกซ้อมร่างกายและการเคลื่อนไหวร่างกายในช่วงก่อนหน้านี้ทำให้นักแสดงมีความแม่นยำในการใช้ร่างกายมากขึ้น เมื่อได้พูดบทของตนเอง (บางส่วน) ทำให้สามารถถ่ายทอดเรื่องราวและความรู้สึกของตัวละครได้พร้อมกับการเคลื่อนไหวร่างกาย สามารถอยู่กับบทและความต้องการของตัวละครได้อย่างละเอียด ผู้แสดงได้เห็นตัวละครในหลากหลายมุมมองมากขึ้น ไม่ได้มองแค่สิ่งที่ตัวละครเลือกที่จะเล่าหรือเปิดเผยออกมา แต่ยังเห็นถึงความเป็นจริงของเหตุการณ์ในป่าละเมาะและเหตุผลหรือแรงผลักดันที่ชักจูงให้ตัวละครกระทำการเล่าว่าตนเป็นผู้ฆ่าสามี ที่ไม่ได้เกิดจากอารมณ์ชั่ววูบจากการถูกเหยียดหยามเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากบรรทัดฐานทางสังคมที่มีต่อบทบาทหน้าที่ของผู้หญิงด้วย นอกจากนี้ผู้แสดงยังได้เรียนรู้ที่จะใช้ร่างกายเป็นเครื่องมือถ่ายทอดความเป็นตัวละครอย่างมีประสิทธิภาพด้วย

1.4.3 ตัวละครซามูไร ทาเตฮิโระ

ในส่วนของตัวละครซามูไรนั้นไม่ได้มีการเปลี่ยนแปลงทิศทางการแสดง แต่ผู้กำกับต้องการเพิ่มเติมให้ตัวละครมีความหนักหน่วง ลุ่มลึก มีการระเบิดอารมณ์และพลังในการสื่อสาร นักแสดงจึงได้ทำงานเพิ่มเติมเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวร่างกาย โดยเฉพาะการแสดงออกถึงความเจ็บปวดมากยิ่งขึ้น (โดยเฉพาะช่วงที่ 3 ขณะที่เมียบอกโจรว่าให้ฆ่าตนเอง) ให้เห็นความแตกต่างระหว่างความรู้สึกภายในที่ขัดแย้งกับ

เสียงที่ได้ยิน นักแสดงเพิ่มอุปกรณ์การแสดงคือดาบของซามูไรเข้ามาเพื่อสื่อสารดาบซามูไรสื่อถึงเกียรติและศักดิ์ศรีของซามูไรเป็นตัวแทนของสถานภาพที่ตัวละครถือไว้ ส่งผลให้นักแสดงสามารถทำงานกับความรู้สึกอึดอัดจากค่านิยมต่อเกียรติยศศักดิ์ศรีได้ดีมากขึ้น ผู้แสดงได้ใช้สิ่งที่ได้จากการตีความผ่านบท ภูมิหลัง และการทำงานกับการแสดงรูปแบบใหม่ของผู้กำกับมาสร้างสรรค์การแสดง

อภิปรายผล: การแสดงร่วมสมัย คำให้การ-ในป่าละเมาะ

1. การกำกับการแสดง

สิ่งที่มีความจำเป็นอย่างมากสำหรับการทำงานของผู้กำกับโดยเฉพาะในผลงานการแสดงร่วมสมัย คือ “ประเด็นสื่อสาร”และการเลือกจุดยืนในฐานะของผู้สร้างสรรค์ที่จะบอกกับผู้ชม ปัญหาหลักที่พบในระหว่างการสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้ คือ “ประเด็นสื่อสาร” ที่ไม่ชัดเจน ทำให้การดำเนินเรื่องและรูปแบบการแสดงนั้นไม่ชัดเจนและไม่มีพลัง ทำให้ร่าง 1 เป็นการบอกเล่าเรื่องราวไปเรื่อยๆ และในร่างที่ 2 ให้ความสำคัญแต่เพียงรูปแบบการแสดง ซึ่งในทั้งสองร่างนั้นไม่ได้พบประเด็นสื่อสารของผู้กำกับ ในการพัฒนางานร่างที่ 3 ก่อนนำเสนอสู่สาธารณะ จึงมีการกำหนดประเด็นสื่อสารที่ว่า *“เราไม่ควรตัดสินผู้อื่นเพราะทุกคนมีเหตุผลของความเป็นจริงในมิติที่ซับซ้อน”* และเพิ่มตัวละครเพื่อขับเน้นสารของผู้กำกับให้ชัดเจน โดยเป็นเรื่องราวของการพยายามฟังและสังเกตเพื่อหาความจริงจากคำให้การและความรู้สึกภายในของตัวละคร ในท้ายที่สุดนั้นการแสดงจบลงด้วยการไม่ตัดสินใครเพื่อขยายมิติที่ซับซ้อนของความเป็นจริงอันประกอบไปด้วยความเชื่อ ค่านิยม ที่ทำให้เกิดบรรทัดฐาน สถานภาพ บทบาท อันส่งผลให้การกระทำและคำพูดของตัวละครนั้นสะท้อนความจริงในมิติที่แตกต่างกันของตนเอง

ผลงานชิ้นนี้มีความร่วมสมัยด้วยการตีความเรื่องในป่าละเมาะโดยใช้แนวคิดโพสต์โมเดิร์น(Postmodern) ที่นำแนวคิดการให้ความสำคัญกับการเปรียบเปรยความย้อนแย้ง ความซับซ้อน และการทำให้เกิดความยุ่งเหยิงในการรับรู้ต่อภาษา ทำให้มองเห็นมิติของเรื่องราวและตัวละครที่ซับซ้อน นำไปสู่การสร้างความหมายให้

กับการแสดงออกของนักแสดงบนเวทีที่นอกเหนือจากบทพูดได้อย่างแปลกใหม่ ซึ่งได้รูปแบบนำเสนอดังต่อไปนี้

1) ดำเนินเรื่องด้วยบทพูดเดี่ยวซึ่งเป็นคำให้การของ โจร เมีย และซามูไร ในขณะการบอกเล่านั้นจะมีการสร้างภาพโดยนักแสดงสมทบเพื่อจำลองเหตุการณ์และขยายความรู้สึกของตัวละคร

2) เป้าหมายการแสดงนั้นต้องการให้ผู้ชมร่วมรับรู้และตั้งคำถามต่อสิ่งที่เกิดขึ้น เช่นกับตัวละครหนึ่งในสถานการณ์ ผู้ชมนั่งอยู่ทั้งสองฝั่งของเวทีด้วยการจัดเวทีที่เป็นแนวยาวและสามารถมองเห็นผู้ชมอีกฝั่งได้ เหมือนคณะลูกขุนที่ต้องเข้ามาตัดสินคดีในศาลร่วมไปกับตัวละครผู้พิพากษา

3) การแสดงนั้นเน้นให้นักแสดงทำงานกับความรู้สึกภายในของตัวละครที่เป็นจริงในการตีความ สื่อสารความหมายผ่านทางร่างกาย เสียง และปฏิกริยาต่อองค์ประกอบอื่น เช่น การจำกัดคำพูด ภาพจำลอง และเสียงตนเองที่บันทึกไว้เป็นต้น

2. การแสดง

การนำเสนอผลงานในรูปแบบการแสดงร่วมสมัยในเรื่อง “คำให้การ-ในป่าละเมาะ” นักแสดงไม่ได้ใช้เพียงทักษะการแสดงแนวสมจริง (Realistic Acting) ที่ทำงานกับสภาวะอารมณ์ความรู้สึกภายในของตัวละครเท่านั้น แต่ยังให้ความสำคัญกับการเคลื่อนไหวร่างกาย เสียง ทำงานผสมผสานไปกับองค์ประกอบอื่นๆ ทำให้การแสดงออกของตัวละครแตกต่างจากการนำเสนอตัวละครแบบสมจริง เป็นการแสดงในแนวทางร่วมสมัย ดังนี้

1) นักแสดงได้วิเคราะห์ ตีความตัวละครให้เชื่อมโยงกับมิติโครงสร้างทางสังคม สถานภาพ บทบาท ค่านิยมหรือบรรทัดฐานเพื่อรับรู้แรงผลักดันของตัวละครที่นอกเหนือจากในเรื่องสั้นและบทละคร ในการบอกเล่าต่อศาล เพื่อนำเอาความรู้สึกของตัวละครที่เกิดขึ้นจากในอดีตมาสู่การกระทำของตัวละครในเหตุการณ์ทำให้คำให้การของตัวละครประกอบไปด้วยความรู้สึกมากกว่าแค่คำบอกเล่า

2) การใช้ทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายและเสียง เพื่อถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกภายในของตัวละครที่ไม่สามารถพูดออกมาได้ ด้วยคำให้การนั้นไม่สำคัญเท่ากับความรู้สึกภายในใจของตัวละคร และความจริงของตัวละครไม่ได้เกิดจากคำพูดเพียงเท่านั้น

3) ผู้แสดงจะต้องทำงานเป็นทั้งตัวละครผู้เล่าเรื่องเหตุการณ์ ตัวละครผู้อยู่ในเหตุการณ์ ตัวละครที่เล่าคำให้การต่อหน้าผู้ชม (ที่เปรียบเสมือนศาล) ตัวละครผู้วิพากษ์ถึงสิ่งที่ตัวละครทำ การแสดงใช้บทพูดเดี่ยวและตัวละครจะปะทะกันเฉพาะในฉากที่สำคัญต่อความรู้สึกของตัวละคร เพื่อให้เกิดภาพที่นำเสนอมุมต่างๆ จากคำพูด

4) สืบเนื่องจากข้อที่ 3 นั้นทำให้การแสดงมีทั้งการทำลายกำแพงที่ 4 และการอยู่ในกำแพงที่สี่สลับกันไปตามสถานการณ์

2. กระบวนการจัดสร้างและการผลิต

แนวทางการจัดสร้างและวิธีการบริหารจัดการการแสดงร่วมสมัย *คำให้การ-ในป่าละเมาะ* ได้แบ่งการทำงานออกเป็น 3 ช่วงตามขั้นตอนในระเบียบวิธีวิจัย เมื่อวิเคราะห์ผ่านมุมมองของการทำงานในฐานะผู้อำนวยการผลิตจะใช้การแบ่งตามประเด็นสำคัญที่เกิดขึ้น ได้แก่ รูปแบบการแสดง การทำงานกับบุคลากรภายในทีม และการประชาสัมพันธ์ โดยสามารถอธิบายกระบวนการทำงานได้ดังนี้

2.1 การทำงานกับรูปแบบการแสดง

ผู้สร้างสรรค์ในฐานะผู้อำนวยการผลิต (Producer) เห็นว่าความต้องการของผู้กำกับที่จะนำเสนอรูปแบบการแสดงจากเรื่องสั้น โดยเน้นการเคลื่อนไหวร่างกายมาสื่อความหมายนั้นถือเป็นสิ่งแปลกใหม่ในการนำมาสร้างสรรค์การแสดงภายในมหาวิทยาลัยขอนแก่น แต่ในระหว่างการดำเนินงานในช่วงแรกได้เกิดปัญหาเนื่องจากผู้กำกับไม่สามารถสื่อสารสิ่งที่คิดและสิ่งที่ต้องการได้ อาทิ รูปแบบการนำเสนอ และภาพบนเวทีอย่างชัดเจน เพราะผู้กำกับยังมีความต้องการที่จะทดลองค้นหารูปแบบการนำเสนออย่างต่อเนื่อง การไม่สามารถระบุรายละเอียดรูปแบบการนำเสนอได้อย่างชัดเจนส่งผลให้การคัดเลือกนักแสดงนั้นต้องใช้ระยะเวลา

ยาวนานเกินกว่าที่วางแผน ทั้งยังมีผลกระทบต่อการฝึกซ้อม เช่น นักแสดงไม่เข้าใจทิศทางของตัวละคร ทำให้ผู้สร้างสรรค์ต้องบริหารจัดการในเรื่องของเวลาโดยได้บริหารจัดการให้ไม่เกิดผลกระทบต่อการทำงานฝ่ายอื่นๆ

เมื่อผู้กำกับไม่สามารถอธิบายรูปแบบผลงานเป็นคำพูดได้อย่างชัดเจน ผู้อำนวยการผลิตจึงเลือกใช้วิธีการสื่อสารด้วยรูปภาพเพื่อให้เกิดความเข้าใจไปในทิศทางเดียวกัน ซึ่งส่งผลสำคัญต่อทีมงานฝ่ายออกแบบสร้างสรรค์ฉาก เสื้อผ้า สื่อประชาสัมพันธ์ และการบริหารจัดการเรื่องบุคลากร อีกทั้งสามารถช่วยให้ผู้กำกับได้ทำความเข้าใจและเห็นภาพที่ชัดเจนขึ้นจากจินตนาการตนเองด้วย เมื่อผู้สร้างสรรค์เห็นภาพตรงกันแล้วจึงได้ทำการศึกษารูปแบบลักษณะที่ผู้กำกับต้องการ โดยนำมาปรับใช้ในการวางแผนเกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์ ต่างๆ เพื่อสื่อสารข้อมูลไปยังบุคลากรภายในทีม

ภาพประกอบที่ 4 รูปภาพที่ผู้อำนวยการผลิตใช้สื่อสารกับผู้กำกับ
(ที่มา: ผู้สร้างสรรค์, 2563)

2.2 การทำงานกับบุคลากรภายในทีม

ผู้อำนวยการผลิตจึงเล็งเห็นว่า การนำตนเองเข้าไปอยู่ในกระบวนการผลิตและการจัดสร้างจะช่วยลดช่องว่างในการสื่อสารระหว่างบุคคล โดยสื่อสารกับผู้กำกับและบุคลากรในทีมด้วยการถามไถ่ถึงการดำเนินงานโดยนึกถึงใจเขาใจเราเป็นหลัก เคารพการตัดสินใจหรือความคิดเห็นของผู้ร่วมงาน ไม่นำความรู้สึกส่วนตัวมาใช้ในการทำงาน และที่สำคัญคือไม่สั่งงานโดยนึกเอาตนเองเป็นใหญ่เพียงคนเดียว เพราะถือว่าบุคลากรทุกคนในทีมเป็นส่วนหนึ่งในการขับเคลื่อนงานชิ้นนี้ ทุกคนมีสิทธิมีเสียงในการแสดงความคิดเห็น และพร้อมจะให้ความร่วมมือในการช่วยเหลือเกื้อกูลกัน และเนื่องจากบุคลากรในทีมกล้าที่จะสื่อสารกัน กล้าที่จะสื่อสารถึงปัญหาอย่างตรงไปตรงมา ส่งผลให้ผู้อำนวยการผลิตสามารถควบคุมข้อผิดพลาดในการทำงานครั้งนี้ได้ทันเวลา และยังอยู่ภายใต้ระยะเวลาที่กำหนดทำให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างราบรื่นด้วย

2.3 การประชาสัมพันธ์

ผู้อำนวยการผลิตทำหน้าที่สื่อสารและประชาสัมพันธ์ผลงานไปยังผู้ชม ซึ่งกลุ่มผู้สร้างสรรค์เรียกผลงานชิ้นนี้ว่า การแสดงร่วมสมัย *คำให้การ-ในป่าละเมาะ* โดยได้เริ่มทำงานจากการกำหนดกลุ่มเป้าหมาย เพื่อที่จะออกแบบสื่อและเลือกใช้เครื่องมือในการประชาสัมพันธ์ให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายให้มาก

ตารางที่ 3 การกำหนดกลุ่มเป้าหมายในการประชาสัมพันธ์ (ที่มา: ผู้สร้างสรรค์, 2563)

กลุ่มเป้าหมาย	เหตุผล
กลุ่มที่รู้จักเรื่องราวของราโชมอนอยู่แล้ว	*ราโชมอน* เป็นที่รู้จักในประเทศไทย ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2508 มีประวัติจัดสร้างในประเทศไทยไม่ต่ำกว่า 9 ครั้ง ดังนั้นกลุ่มเป้าหมายแรกที่สำคัญคือบุคคลที่รู้จักและชื่นชอบวรรณกรรมเรื่องนี้อยู่แล้วและอยากดูอีกครั้งในการนำเสนอที่แตกต่างจากเดิม
กลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น	การแสดงร่วมสมัย คำให้การ-ในป่าละเมาะ จัดแสดงที่คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น กลุ่มเป้าหมายจึงเป็นนักศึกษาภายในมหาวิทยาลัยขอนแก่น เพราะมีความสะดวกต่อการเดินทางมารับชม
กลุ่มเครือข่ายของคนที่ชื่นชอบและติดตาม	นักแสดงในผลงานสร้างสรรค์มีกลุ่มเครือข่ายที่ชื่นชอบและติดตาม จาก Facebook จำนวน 31,121 คน กลุ่มเครือข่ายเหล่านี้เปรียบเสมือนผู้สนับสนุนการประชาสัมพันธ์แบบปากต่อปากจนเกิดกระแสนำพาผู้ชมกลุ่มนึงไปยังอีกกลุ่มได้ ซึ่งอาจหมายถึงกลุ่มนักศึกษา บุคลากรภายใน/ภายนอก มหาวิทยาลัยขอนแก่น

เมื่อกำหนดกลุ่มเป้าหมายได้อย่างชัดเจน จึงเป็นที่มาของการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์โดยคำนึงถึงสิ่งที่กลุ่มเป้าหมายต้องการพบเห็นเป็นหลักและการเลือกใช้ช่องทางการสื่อสารเพื่อให้เกิดการเข้าถึงมากที่สุด ซึ่งส่งผลต่อการออกแบบสื่อที่เน้นความเป็นผู้ใหญ่ การจัดเรทการรับชมให้เหมาะสมกับเนื้อหา การเลือกใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ในการประชาสัมพันธ์โดยเฉพาะกลุ่มเป้าหมายที่มีเครือข่ายที่ชื่นชอบและติดตาม (Connection) จาก Facebook ที่เป็นหนึ่งในสื่อสังคมออนไลน์

ภาพประกอบที่ 5 ตัวอย่างสื่อประชาสัมพันธ์การแสดงร่วมสมัย คำให้การในป่าละเมาะ (ที่มา: ผู้สร้างสรรค์, 2563)

ในท้ายที่สุดจึงส่งผลให้การแสดงร่วมสมัยเรื่อง คำให้การ-ในป่าละเมาะ ที่จัดแสดงในวันที่ 24-26 มกราคม พ.ศ.2563 ณ Performing Arts Studio คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น มีผู้เข้าชมจำนวน 353 ที่นั่ง จากจำนวนเต็ม 360 ที่นั่ง และจากการสุ่มสำรวจแบบสอบถามจำนวน 100 ชุด พบว่า ผู้ชมพบเห็นการสื่อสารประชาสัมพันธ์ของผู้อำนวยการผลิตจากสื่อสังคมออนไลน์ของนักแสดงที่มีกลุ่มเครือข่ายที่ชื่นชอบและติดตามจำนวน 85 คน คิดเป็นร้อยละ 85 ซึ่งถือว่าผู้สร้างสรรค์ประสบผลสำเร็จในการสื่อสารไปยังผู้ชม

อภิปรายผลกระบวนการจัดสร้างและการผลิต

ผู้อำนวยการผลิตได้พบแนวทางในการบริหารจัดการการสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัย *คำให้การ-ในป่าละเมาะ* คือ การเข้าใจถึงรูปแบบหรือลักษณะของผลงานนั้นจะช่วยให้การสื่อสารมีความชัดเจนและสามารถนำไปปรับใช้ในการวางแผนงานได้อย่างเหมาะสม เนื่องจากกระบวนการสร้างสรรค์จะต้องทำงานกับบุคลากรหลากหลายฝ่ายไม่ว่าจะเป็นผู้กำกับการแสดง บุคลากรภายในทีม ทำให้ผู้อำนวยการผลิตได้ค้นพบความสัมพันธ์ในการทำงานเป็นทีม นอกจากนี้การกำหนดกลุ่มเป้าหมายด้วยเครือข่ายของคนที่ชื่นชอบและติดตาม (Connection) นั้นมีบทบาทที่สำคัญต่อการแสดงในสังคมปัจจุบัน และหัวใจสำคัญในการขับเคลื่อนงานชิ้นนี้ คือ ศิลปะด้านการสื่อสาร ที่ช่วยให้ทุกฝ่ายสามารถทำงานร่วมกันได้อย่างราบรื่นที่สุด

บทสรุป

การสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัย *คำให้การ-ในป่าละเมาะ* สามารถสรุปผลดังนี้ ในด้าน**กำกับการแสดง** สิ่งที่สำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงร่วมสมัย คือประเด็นสื่อสาร เป้าหมายต่อผู้ชม และกลวิธีการสร้างสรรค์และการออกแบบ ซึ่งทั้งหมดนี้จะต้องคำนึงถึงประเด็นหรือแก่นสาระในการสร้างสรรค์เป็นสำคัญ ผู้กำกับควรตกตะกอนประเด็นที่ต้องการสื่อสารตั้งแต่ต้นเพื่อจะสามารถพัฒนากลวิธีและรูปแบบผลงานให้เกิดประสิทธิภาพได้ ในส่วน**การแสดง**นั้นพบว่า การได้ทดลองทำงานกับตัวละครในรูปแบบการแสดงร่วมสมัยครั้งนี้เน้นการถ่ายทอดความรู้สึกของตัวละครผ่านการวิเคราะห์ตัวละครภายใต้มิติโครงสร้างสังคม ใช้ร่างกายและเสียงเพื่อการสร้างสรรค์การแสดงและสื่อถึงความซับซ้อนจากความรู้สึกภายในของตัวละคร ซึ่งนักแสดงได้ผสมผสานการทำงานในรูปแบบการแสดงแนวสมจริงและรูปแบบอื่นๆ และใน**กระบวนการจัดสร้างและการผลิต**นั้น การจัดสร้างผลงานในลักษณะที่เป็นการทดลองและค้นหารูปแบบการแสดงใหม่ๆ เช่นการแสดงร่วมสมัยอาศัยความเข้าใจระหว่างบุคคล วิธีการสื่อสารที่หลากหลาย และการมีส่วนร่วมในกระบวนการผลิต ล้วนเป็นสิ่งที่จำเป็นที่จะทำให้ทีมงานมีเป้าหมายในทิศทางเดียวกันและทำให้

การดำเนินงานเป็นไปอย่างราบรื่น การที่ผู้อำนวยการผลิตเข้าใจรูปแบบการแสดงอย่างถ่องแท้นั้นสำคัญอย่างยิ่งต่อการประชาสัมพันธ์ การกำหนดผู้ชมกลุ่มเป้าหมายและการออกแบบสื่อและเลือกใช้เครื่องมือประชาสัมพันธ์ด้วย

ท่านสามารถดาวน์โหลดบทการแสดง คำให้การ-ในป่าละเมาะ	ชมบันทึกการแสดงสด คำให้การ-ในป่าละเมาะ

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณ อ.มัลลิกา ตั้งสงบ อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการวิจัยสร้างสรรค์ ผศ.ดร.ธนัชพร กิตติก้อง ผศ.ดร.สรร ถวัลย์วงศ์ศรี และคณาจารย์แขนงวิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่นทุกท่านที่ให้คำแนะนำในการสร้างสรรค์ผลงาน ขอขอบคุณนักแสดงธนบูรณ์ เกียรตินิรันดร์, ภัทราวุธ นาสำแดง, อภิษฐา วอทอง, ธัญชนก นาคสมบูรณ์, ปฏิยชญ์ ชาญสุวรรณ และจิดาภา พัดเพ็ง พร้อมด้วยทีมงานเบื้องหลังคำให้การ-ในป่าละเมาะทุกคนที่ร่วมเป็นหนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้

เอกสารอ้างอิง

กิติคุณ คัมภิรานนท์. (2557). **KAPPA ของ Ryunosuke Akutagawa.** ค้นเมื่อ 13 สิงหาคม 2562, จาก http://www.thaiwriter.org/?p=548

จุฑารัตน์ เอื้ออำนวย. (2542). **การวิเคราะห์ประสิทธิภาพหน่วยงานกระทรวงยุติธรรมเพื่อการบริหารจัดการเชิงคุณภาพในบุคโลกาภิวัฒน์: รายงานการวิจัย.** กรุงเทพฯ : ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษวิทยา คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ชนะ ประณมศรี. (2555). ความคิด/นักคิด: สำนักหลังสมัยใหม่กับปฏิกริยาโต้แย้งต่อต้านและปฏิเสธวัฒนธรรม เศรษฐกิจ การเมือง สังคม ศิลปะยุคสมัยใหม่. **วารสารการเมือง การบริหาร และกฎหมาย, 4**(2), 25-57.

ชาญ รัตนะพิสิฐ. (2558). **ปมดราม่าและปรากฏการณ์ราโชมอน**. ค้นเมื่อ 13 เมษายน 2563, จาก https://www.istrong.co/single-post/oneandonlytruth

ณวดี เศรษฐเมธีกุล. (2554). **การบริหารจัดการละครเวทีอย่างมีประสิทธิภาพด้วยการประยุกต์ใช้องค์ความรู้ทางด้านอีเว้นท์เมเนจเมนท์**. กรุงเทพฯ: ภาควิชาศิลปะการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ธนัชพร กิตติก้อง. (2561). การขยายประสบการณ์ภายในของ ตัวละครด้วยวิธีปฏิบัติภาวนาทางพระพุทธศาสนา: กรณีศึกษาตัวละครนากจาก Land & Skin: The Ballad of Nak Phra Khanong. **วารสารวิจิตรศิลป์, 9**(1), 345-392.

ธนัชพร กิตติก้อง. (2562). **การแสดง/Performance ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเพอร์ฟอร์มมาน: เอกสารประกอบการสอน รายวิชา 882325 Performance Studies.** ขอนแก่น : คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

ประกายกาวิล ศรีจินดา. (2554). **ภาพสะท้อนมายาคติในราโชมอน**. ค้นเมื่อ 15 มีนาคม 2563, จาก http://www.elfms.ssru.ac.th/prakaikavin_sr/file.php/1/_071011_.pdf

ปาจารีย์ ช่วยบุญ. (2561). **ภาพสะท้อน “แม่ศรีเรือน” ในนวนิยายชุดสุภาพบุรุษจุฑาเทพ.** ค้นเมื่อ 21 เมษายน 2563, จาก https://so03.tci-thaijo.org/index.php/eJHUSO/article/view/ 131621/98785

ปาริชาติ จึงวิวัฒนาภรณ์. (2561). ละครรวมสมัยเพื่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในอาเซียน: กรณีศึกษาจากฟิลิปปินส์ อินโดนีเซีย และไทย. **วารสารวิชาการศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 10**(1), 146-185.

ริวโนะสุเกะ อะคุตะงะวะ. (2551). ในป่าละเมาะ. ใน ปิยะวิทย์ เทพอำนวยสกุล (บรรณาธิการ). **วรรณกรรมในวงเล็บ ราโชมอนและเรื่องสั้นอื่นๆ.** กรุงเทพฯ : สมมติ.

วีรวิท คงศักดิ์. (2557). **ค่านิยมกับการพัฒนาสังคม**. ค้นเมื่อ 27 เมษายน 2563, จาก https://ethics.parliament.go.th/download/article/article_20160614141717.pdf

สดใส พันธุมโกมล. (2550). ศิลปะของการแสดง (ละครสมัยใหม่). ใน นพมาส แววหงส์ (บรรณาธิการ). **ปริทัศน์ศิลปการละคร.** กรุงเทพฯ : ภาควิชาศิลปะการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สมเกียรติ ตั้งนโม. (2540). **Postmodernism โดย Dr. Mary Klages**. ค้นเมื่อ 23 เมษายน 2563, จาก http://pioneer.chula.ac.th/~yongyudh/papers/postmodern.htm

เสนาะ ติเยาว์. (2537). **การสื่อสารในองค์การ**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : คณะพาณิชยศาสตร์ และการบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

อติชาติ คำพวง และอรอนงค์ อินสอาด. (2562). **ปรัชญาของขงจื่อกับการจัดระเบียบทางสังคม: การศึกษาวิเคราะห์คัมภีร์หลุนอี่ว์. วารสารภาษา ศาสนา และวัฒนธรรม, 8**(2), 126-164.

อนุสรณ์ ติปยานนท์. (2551). จิตไหว การเผาไหม้ครั้งสุดท้ายของอะคุตะงะวะ (บทกล่าวตาม). ใน ปิยะวิทย์ เทพอำนวยสกุล (บรรณาธิการ). **วรรณกรรมในวงเล็บ ราโชมอนและเรื่องสั้นอื่นๆ.** กรุงเทพฯ : สมมติ.