

การสร้างสรรคดีวีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์จากวรรณกรรมไทยยุคหลังสมัยใหม่ เรื่อง Lover¹

received 6 APR 2022 revised 11 AUG 2022 accepted 23 AUG 2022

ธนัชพร กิตติก้อง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อาจารย์ประจำหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาศิลปะการแสดง
แขนงวิชาการละคร สายวิชาดนตรีและการแสดง
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ธนบูรณ์ เกียรตินิรันดร์

นักศึกษาระดับปริญญาตรี
หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาศิลปะการแสดง แขนงวิชาการละคร
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ณัฐวุฒิ ชำนาญวงศ์

นักศึกษาระดับปริญญาตรี
หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาศิลปะการแสดง แขนงวิชาการละคร
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

บทคัดย่อ

วีดิโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ เรื่อง Lover เป็นผลงานที่เกิดขึ้นจากกระบวนการสร้างสรรค์ของโครงการวิจัยด้านศิลปกรรมศาสตร์ เรื่อง “การสร้างสรรคดีการแสดงจากวรรณกรรมไทยยุคหลังสมัยใหม่ “ซู่” โดย วินทร์ เลียววาริณ ในรูปแบบวีดิโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ (Video Performance)” มีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหาวิธีการสร้างสรรค์การแสดงจากวรรณกรรมคตินิยมหลังสมัยใหม่ในรูปแบบวีดิโอ ใช้ระเบียบวิธีวิจัยทางการแสดงในรูปแบบปฏิบัติการ (Practice as Research) มีวรรณกรรมเรื่องซู่ คตินิยมหลังสมัยใหม่และเพอร์ฟอร์แมนซ์ (Performance) เป็นกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน กระบวนการสร้างสรรค์แบ่งออกเป็น 7 ขั้นตอน คือ 1) การวิเคราะห์และตีความตัวละคร 2) การกำหนดแนวทางของการแสดงและภาพ 3) การเลือกภาพและการถ่ายทำ 4) การตัดต่อและการเรียบเรียงภาพ 5) การใช้คำร่วมกับภาพ 6) การสร้างสรรค์เพลงประกอบ และ 7) การจัดแสดงผลงานสู่สาธารณชน ผลการดำเนินงานวิจัยพบว่า กรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ส่งผลให้ กระบวนการสร้างสรรคดีวีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ เน้นไปที่การนำเสนอภาพการแสดง ได้แก่ 1. ภาพสภาวะความรู้สึกผ่านการแสดงของนักแสดง 2. ภาพกิจกรรมหรือการเคลื่อนไหวของนักแสดง 3. ภาพการแสดงโดยวัตถุ และ 4. ภาพนักแสดงทำงานร่วมกับวัตถุ (สัญลักษณ์) ที่ได้จากการตีความจากวรรณกรรม โดยนำเสนอภาพเหล่านี้ด้วยมุมมองและเทคนิคที่หลากหลายในการถ่ายทำและตัดต่อ เพื่อกระตุ้นการรับรู้และความรู้สึกของผู้ชม

คำสำคัญ: คตินิยมหลังสมัยใหม่, วีดิโอเพอร์ฟอร์แมนซ์, การแสดง, วิจัยการแสดง, วินทร์ เลียววาริณ

¹บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายงานวิจัย เรื่อง “การสร้างสรรคดีการแสดงจากวรรณกรรมไทยยุคหลังสมัยใหม่ “ซู่” โดย วินทร์ เลียววาริณ ในรูปแบบวีดิโออาร์ต” โดยได้รับทุนสนับสนุนการวิจัย จาก กองทุนสนับสนุนการวิจัย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ประจำปี 2021 ดำเนินการวิจัยแล้วเสร็จปี 2022

Lover: The Creation of Video Performance from Thai Postmodern Literature¹

Tanatchaporn Kittikong

Assistant Professor, Ph.D.,
 Lecturer in Performing Arts Program,
 Faculty of Fine and Applied Arts,
 Khon Kaen University

Thannaboon Kiatniran

Undergraduate student of Performing Arts
 Program, Faculty of Fine and Applied Arts,
 Khon Kaen University

Nattawut Chamnanwong

Undergraduate student of Performing Arts
 Program, Faculty of Fine and Applied Arts,
 Khon Kaen University

Abstract

The video performance “*Lover*” is the creation from the performance research project entitled “The creation of video arts performance from Thai postmodern literature “*Lover*” by Win Lyovarin”. Its objective is to find approaches to create a performance from postmodern literature using video as a tool. This project is performance research that employs practice as research as its methodology. Its conceptual framework includes postmodernism and performance. The creative process consists of 7 steps: (1) analyzing character and literature; (2) determining approaches to performance and images; (3) selecting images and filming performance; (4) editing and arranging footages; (5) choosing words to accompany footages; (6) designing soundtrack, and (7) presenting the video performance to public. The results suggest that the conceptual framework plays an important role in the way of making performance. The performance footages present: feelings played by performer; actions and movement of performer; the object’s performance; and performer working with objects as sign vehicle interpreted from literature. It is presented with perspectives through different techniques in filming and editing as aiming to stimulate audience’s perceptions and feelings.

Keywords: Postmodern, Video Performance, Performance, Performance as Research, Win Lyovarin

¹This research article is part of the research project “The creation of video arts performance from Thai postmodern literature “*Lover*” by Win Lyovarin” supported by Faculty of Fine and Applied Arts Research Fund, Khon Kaen University in 2021, and have completed in 2022.

บทนำ

กลุ่มผู้วิจัยเป็นอาจารย์และนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในฐานะผู้สร้างสรรค์ผลงานมีความสนใจในวรรณกรรมไทย ยุคหลังสมัยใหม่เรื่อง “ชู” จากหนังสือสิ่งมีชีวิตที่เรียกว่าคน ประพันธ์โดย วินทร์ เลียววาริณ นักเขียนรางวัลซีไรต์ประจำปี พ.ศ. 2540 และ พ.ศ. 2542 ผู้สร้างสรรค์มีความประทับใจในด้านรูปแบบและการนำเสนอที่เขียนด้วยคำนามทั้งหมดและค้นด้วยเครื่องหมาย “/” ดังตัวอย่าง

กลางคืน/แสงดาว/แม่น้ำ/ประกายน้ำ/โรงแรม/ความหรรษา/ลานริมน้ำ/งานเลี้ยง/แสงไฟ/เงาสะท้อน/ความโอ้อ่า/สายลม/ผู้คน/ชุดราตรี/รอยยิ้ม/เสียงหัวเราะ/ความสนุกสนาน/อาหาร/บุฟเฟต์/ไวน์/เหล้า/ความสุข/ชาวกรุง (Lyovarin, 1999, p. 22)

ชู เล่าถึงความรู้สึกผ่านมุมมองและประสบการณ์ในแต่ละวันของตัวละครชายที่กำลังตกอยู่ในภาวะความเหงา การตกหลุมรัก การต่อสู้กับสัญชาตญาณของมนุษย์ ศีลธรรม และสังคม โดยตัวละครชายที่แทนตัวเองว่า “ผม” ได้ไปหลงรัก “หล่อน” ตัวละครหญิงที่ถูกกล่าวถึง ถึงแม้ว่าตัวละคร “หล่อน” จะมีสามีแล้วก็ตามในระหว่างการดำเนินเรื่องผู้อ่านสามารถตีความได้ว่า ตัวละครชายอาจเป็นชายขายบริการที่กำลังตกหลุมรักลูกค้า โดยในช่วงท้ายของเรื่องยังแสดงให้เห็นว่า สามีของ “หล่อน” ได้ให้ค่าตอบแทนกับตัวละครชายที่ได้ให้บริการฝ่ายหญิงอย่างไรก็ดี ตัวบทนั้นไม่ได้ชี้ชัดลงไปว่า การให้ค่าตอบแทนนั้นเป็นการว่าจ้างแต่ต้น หรือ เป็นการตีค่าความรักของตัวละครชายผู้นี้ว่าเป็นได้เพียงสินค้าบริการ

ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการสร้างสรรค์การแสดง จากวรรณกรรมเรื่อง “ชู” โดยมีเป้าหมายที่จะนำเสนอและถ่ายทอดประสบการณ์ ประสบสัมผัส การรับรู้ และความรู้สึก การเปลี่ยนแปลงและการเปลี่ยนผันของตัวละครผ่านสัญลักษณ์ต่าง ๆ ไปพร้อม ๆ กับประเด็นในวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับความเป็นมนุษย์ที่สัญชาตญาณ ความรัก กำลังต่อสู้กับศีลธรรมจรรยา โดยอาศัยการถ่ายทอดผ่านภาพเคลื่อนไหวเป็นวิดีโอ เนื่องจากรูปแบบการนำเสนอแบบวิดีโอนั้นเปิดโอกาสให้ผู้สร้างสรรค์สามารถทดลองสร้างสรรค์ผลงานการแสดงที่ไม่มีขีดจำกัด เปิดโอกาสให้เกิดการตีความที่หลากหลาย อีกทั้งท้าทายวิธีการเล่าเรื่อง ซึ่งเหมือนกับตัววรรณกรรมที่มีการทลายกรอบของรูปแบบวรรณกรรมทั่วไปด้วย

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อสร้างสรรค์การแสดงในรูปแบบวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ จากวรรณกรรมคตินิยมหลังสมัยใหม่ไทยเรื่อง “ชู” โดย วินทร์ เลียววาริณ

ระเบียบวิธีวิจัย

ผู้สร้างสรรค์ผลงานใช้ระเบียบวิธีวิจัยของวิจัยการแสดงในรูปแบบปฏิบัติการ (Practice as Research) ซึ่งเป็นวิจัยที่ดำเนินการด้วยการปฏิบัติ หรือกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เพื่อค้นคว้าองค์ความรู้ใหม่ที่เกี่ยวข้อง โดยตรงต่อการแสดงทั้งในด้านรูปแบบหรือวิธีการ (Hadley, 2013, 4 cited in Kittikong, 2020, p. 187 - 188) โดยโครงการวิจัยนี้จะใช้กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานเป็นวิธีวิจัยและเป็นข้อมูลในการวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้ โดยวิดีโอการแสดงจะเป็นผลลัพธ์ที่จะนำเสนอผ่านช่องทางออนไลน์ มีการประเมินผลโดยการเก็บข้อมูลผ่านแบบสอบถามจากผู้ชม ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิหรือผู้เชี่ยวชาญ การสะท้อนประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์ ผู้สร้างสรรค์ประกอบด้วยนักศึกษาซึ่งทำหน้าที่ นักแสดง ผู้ช่วยผู้กำกับ ตัดต่อการแสดง และบริหารจัดการกระบวนการสร้างสรรค์ และอาจารย์ซึ่งทำหน้าที่กำกับแสดงและถอดองค์ความรู้จากกระบวนการสร้างสรรค์ มีขั้นตอนในการดำเนินงานวิจัยดังนี้

1. ทบทวนวรรณกรรมและกรอบแนวคิดที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ วรรณกรรมเรื่อง ชู เพอร์ฟอร์แมนซ์ คติหลังสมัยใหม่ ในวรรณกรรมไทย (Postmodern Literature) และวิดีโอ อาร์ต (Video Arts) เพื่อกำหนดกรอบแนวคิดและแนวทางในการทำงาน
2. กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งประกอบไปด้วย กระบวนการสร้างสรรค์ การปรับแก้ไข และการจัดแสดงผลงาน โดยผู้สร้างสรรค์จะทำการเก็บและบันทึกข้อมูลด้วยการเขียนและจดบันทึก การสะท้อนผลจากการปฏิบัติการในกระบวนการสร้างสรรค์ การจัดแสดงในรูปแบบออนไลน์ และการเก็บข้อมูลแบบสอบถามจากผู้ชมผ่านแบบสอบถาม
3. การวิเคราะห์และถอดองค์ความรู้จากกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อตอบคำถามวิจัยและสรุปผลลัพธ์ของงานวิจัย

กรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานการแสดงนี้อาศัยกรอบแนวคิดด้านการสร้างสรรค์การแสดงในรูปแบบ เพอร์ฟอร์แมนซ์ (Performance) ซึ่งมีจุดมุ่งหมายสำคัญในการนำเสนอและถ่ายทอดประสบการณ์ ประสาทสัมผัส การรับรู้ และความรู้สึก การเปลี่ยนแปลงและการเปลี่ยนผันของสิ่งต่าง ๆ ผ่านสัญญาณต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ชมได้วิเคราะห์และตีความได้ ผู้สร้างสรรค์อาศัยวิดีโอเป็นสื่อหลักในการถ่ายทอดการแสดงที่ได้รับแรงบันดาลใจและจากเรื่อง “ชู” ของ วินทร์ เลียววาริณ

1. วรรณกรรมเรื่อง ชู

วินทร์ เลียววาริณ นักเขียนรางวัลซีไรต์ประจำปี พ.ศ. 2540 และปี พ.ศ. 2542 (สิ่งมีชีวิตที่เรียกว่าคน) ศิลปิน ศิลปากร สาขาวรรณศิลป์ ประจำปี พ.ศ. 2549 สำเร็จการศึกษาชั้นปริญญาตรีจากคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มีประสบการณ์เคยทำงานทั้งในประเทศไทยและในประเทศสหรัฐอเมริกา โดยประสบการณ์

ในต่างประเทศทำให้วินทร์ได้ซึมซับความคิดแบบคตินิยมหลังสมัยใหม่ (The Reader, 2022) ทำให้ผลงานของเขามักสะท้อนมุมมองเกี่ยวกับคน สังคมและการเมืองทั้งทางตรงและทางอ้อม (Supanwanit, 2008, p. 179) ซึ่งปรากฏให้เห็นได้ในผลงานชิ้นเอกหลายชิ้นได้แก่ โลภีญ์-นิพพาน (2535) การหนีของราชโลกสามใบของราชภู่เอกเทศ (2538) และ ตึกตา (2541) ปัจจุบัน วินทร์ เลียววาริณ เป็นนักเขียนอิสระ มี Facebook Fanpage: วินทร์ เลียววาริณ ที่มีการเขียนแนะนำหนังสือ และเขียนบทความเกี่ยวกับสถานการณ์ในปัจจุบัน จากมุมมองของวินทร์ เลียววาริณเองด้วย

ประเด็นสำคัญของเรื่อง ชู้ สอดคล้องกับคตินิยมหลังสมัยใหม่โดยเห็นได้จากการตั้งคำถามกับสังคมและวัฒนธรรม ซึ่งได้รับอิทธิพลจากเศรษฐกิจทุนนิยม ที่ทำให้สินค้านั้นถูกผลิตและสร้างขึ้นเพื่อตอบสนองการบริโภคตามความปรารถนา (Desire) มากกว่าความจำเป็นพื้นฐาน (Needs) ทำให้คุณค่าของสิ่งต่าง ๆ ถูกลดทอนลง เหลือเป็นเพียง “เครื่องหมาย” หรือ “สัญลักษณ์” ซึ่งไม่มีความหมายหรือคุณค่าภายใน ทำให้การขับเคลื่อนกลไกของสังคมบริโภคไร้การควบคุม จึงเกิดตรรกะของการผลิตซ้ำและขยายออกไปเป็นรูปแบบที่ครอบงำจิตใจ (Mentality) จริยศาสตร์ (Ethics) และอุดมการณ์การใช้ชีวิตประจำวันของมนุษย์ (Everyday ideology) (Chunlawong, 2013, 8 - 9) ซึ่งตัวละครชายอยู่ในภาวะการเป็นเหยื่อของการบริโภคความปรารถนาและการต่อสู้ด้านศีลธรรมและจริยศาสตร์ ผ่านคำถามของตัวละครที่ว่า “/ชู้/?” - เขาเป็น ชู้ หรือไม่? อันเป็นการตอกย้ำมิติทางสังคมและวัฒนธรรมในภาวะหลังสมัยใหม่

เสาวณิต จุลวงศ์ มองว่า “วินทร์ เลียววาริณ ได้ใช้กลวิธีการเล่าเรื่องที่ทำให้ความสำคัญไปทางด้านรูปแบบ (Form) และกลวิธี (Approach) การนำเสนอที่หลากหลายในการเล่าเรื่อง เช่น การเล่าเรื่องไม่ปะติดปะต่อกัน อย่างเช่นเรื่อง ชู้ ที่ผู้สร้างสรรค์นำมาเป็นส่วนหนึ่งในงานชิ้นนี้ และการเขียนที่มีรูปแบบที่แปลกตา เช่น “กลางคืน/ดาว/แม่น้ำ/ประกายน้ำ” เพื่อเป็นการสร้างมุมมองใหม่ ๆ ให้กับผู้อ่านซึ่งวรรณกรรมเชิงทดลองเหล่านี้ได้สอดคล้องกับแนวคิดคติหลังสมัยใหม่ (Postmodern) มีลักษณะที่สำคัญ คือ ปฏิกริยาต่อศิลปะแนวคติสมัยใหม่ผ่านการต่อต้าน หรือ โต้ตอบ มุ่งนำเสนอและพัฒนารูปแบบ (Form) ของการนำเสนอ (Representation) กลวิธีการเขียนวรรณกรรมของ วินทร์ เลียววาริณ ไม่ได้ยึดติดอยู่กับรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง และยังสามารถแสดงให้เห็นว่า ถึงแม้ประโยคการเล่าเรื่องจะไม่ได้ปะติดปะต่อกัน ไม่มีคำเชื่อม อย่างไรก็ดียกตัวอย่างเรื่อง ชู้ มา แต่ผู้อ่านก็ยังรับรู้และสามารถตีความเรื่องราวได้ว่า เรื่องราวเป็นอย่างไร ใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร (Chunlawong, 2013, p. 22 - 23)

คตินิยมหลังสมัยใหม่หรือโพสต์โมเดิร์น (Postmodernism) เป็นคติของการปฏิเสธหรือหักล้างคตินิยมสมัยใหม่หรือโมเดิร์น ทำทลายความจริงเพียงหนึ่งเดียว โดยมองเห็นความจริงที่หลากหลาย เน้นการนำเสนอตัวตนและความเป็นปัจเจกบุคคล (Kittikong, 2020, p. 35) สู่การตั้งคำถามกับกฎเกณฑ์ แนวคิด คุณค่า ความจริง หรือความรู้ที่เคยยึดถือ (Boonhok, 2020, p. 178)

2. เพอร์ฟอร์แมนซ์ (Performance)

เพอร์ฟอร์แมนซ์ (Performance) ถือเป็นแนวคิดและแนวปฏิบัติหนึ่งที่ได้รับอิทธิพลจากคตินิยมหลังสมัยใหม่ เกิดขึ้นในช่วงเวลาที่ละคร (Theatre) ไม่สามารถสะท้อนสภาพความเป็นจริงของสังคมที่มีความแตกต่างและหลากหลาย (Lehman, 2006, p. 3) เพอร์ฟอร์แมนซ์ จึงกลายเป็นเครื่องมือที่วิพากษ์ท้าทายขอบเขต แนวคิด วิธีการ และองค์ประกอบของศิลปะการละคร เช่น การลดความสำคัญของบท เน้นกระบวนการ เน้นการรับรู้ แทน เพื่อสร้างและกระตุ้นประสบการณ์ใหม่ให้กับผู้ชม ทำให้เกิดการตีความและตกลึกทางความคิดโดยตัวผู้ชมเอง กลวิธีการสร้างสรรค์งานเพอร์ฟอร์แมนซ์นั้นมีแนวทางสำคัญ คือการปฏิเสธโครงสร้างเดิมของศิลปะการละคร เช่น การท้าทายวิธีการเล่าเรื่องแบบมีโครงสร้าง หรือต้น กลาง จบ ให้เป็นการเล่าเรื่องแบบเน้นกระบวนการ หรือเล่าเรื่องแบบประติประต่อ การลดความสำคัญของตัวละครโดยเน้นไปที่นักแสดงมากยิ่งขึ้น การให้ความสำคัญเกี่ยวกับประสบการณ์การรับรู้ของผู้ชมและการตีความในมุมมองเฉพาะบุคคล มีการใช้เครื่องมือหรือ เทคโนโลยี หรือวิธีการสร้างงานที่แปลกใหม่และผสมผสาน ดังนั้น นักแสดงเพอร์ฟอร์แมนซ์ จึงจะต้องสามารถทำงานได้อย่างหลากหลายและมีความยืดหยุ่นทั้งทางร่างกายและความคิด สามารถอยู่กับปัจจุบันและมีทักษะการตัดสินใจเพื่อเปิดโอกาสและพร้อมตอบสนองกับความเป็นไปได้ รวมถึงเข้าใจเป้าหมายหรือโจทย์ของการแสดง เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของผลงาน (Kittikong, 2020, p. 115 - 116) นักแสดงเพอร์ฟอร์แมนซ์จึงทำงานโดยเน้นการนำเสนอสถานะและความรู้สึกเป็นหลักแทนการนำเสนอบทบาทตัวละคร เน้นการนำเสนอผ่านการแสดงออกทางร่างกายแทนบทสนทนาหรือคำพูดของตัวละคร (Kittikong, 2020, p. 38) ซึ่งมีความแตกต่างจากการทำงานของนักแสดงละครเวทีกับตัวละครและบทละครที่เน้นการวิเคราะห์และหาภูมิหลังของตัวละคร ความต้องการ และทำงานกับบทสนทนาให้สอดคล้องกับแนวทางของบทละคร

3. วิดีโอ

“วิดีโออาร์ต (Video Arts) เป็นเทคนิคการถ่ายทำมาสร้างภาพเคลื่อนไหวใหม่ ๆ และเป็นการรวมสื่อต่าง ๆ เช่น ภาพ เสียง การแสดง และเป็นรูปแบบการนำเสนองานศิลปะที่ใช้เทคโนโลยีมาเป็นสื่อของการแสดง เพื่อมานำเสนองานที่ไม่คาดคิด เช่น การนำภาพคนมาซ้อนกันหลาย ๆ ภาพ และนำมาสู่สายตาของผู้ชม ทำให้ผู้ชมนั้นได้เกิดมุมมองใหม่ ๆ ในงานศิลปะ รวมถึงสามารถใช้ประสบการณ์ตัวเองในการวิเคราะห์ชิ้นงาน” (Areerungruang, 2012, p. 6)

“วิดีโออาร์ต เริ่มขึ้นตั้งแต่ปลายคริสต์ทศวรรษ 1960 ศิลปินคนแรกในประวัติศาสตร์ที่ริเริ่มทำศิลปะด้วยวิดีโอ คือ นัม จุง ไค้ (Nam June Paik) เป็นสมาชิกสำคัญในกลุ่ม ฟลักซุส (Fluxus) เหล่าศิลปินวิญญูณขบถที่ชอบทำกิจกรรมท้าทายจารีตของศิลปะ” (Na nakorn, 2019, p. 36)

“วิดีโออาร์ต ไม่ได้ให้ความสำคัญกับโครงสร้างเรื่อง (Plot) ที่ชัดเจน มักไม่มีจุดเริ่มต้นและจุดจบ วิดีโออาร์ตสามารถเล่าเรื่องแบบใดก็ได้” (Jitthos, 2018, p. 1) โดยอาจใช้วิธีการสื่อสารเรื่องราวที่ไม่ประติประต่อ ไม่มีบทสนทนา ใช้เทคนิคการทำซ้ำภาพพฤติกรรมบุคคล หรือภาพสิ่งของ ให้เป็นรูปแบบที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกคล้อยตาม หรืออาจจะรู้สึกขัดแย้งไปจากหลักเหตุผลก็ได้” (Somkong, 2022)

เนื่องจาก วิดีโออาร์ต (Video Art) เป็นรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานที่เปิดโอกาสและเอื้อให้ผู้สร้างสรรค์สามารถทดลองทำงานด้านการแสดงได้อย่างหลากหลายไปพร้อม ๆ กัน และสร้างความเป็นไปได้ให้กับตัวผลงานได้มากขึ้น เช่น การให้นักแสดงเข้าไปอยู่ในแก้วเหล้า การทำให้นักแสดงซ้อนกันหลาย ๆ คน หรือ การเปลี่ยนพื้นที่ของการแสดงอย่างฉับพลัน หรือ การทำงานกับภาพเคลื่อนไหวในเทคนิคต่าง ๆ รวมถึงการใช้เทคนิคการตัดต่อที่ความเป็นจริงไม่สามารถกระทำได้ เช่น การซ้อนภาพนักแสดงเพื่อกระตุ้นการรับรู้ของผู้ชมอย่างเข้มข้นในระยะเวลาย่นสั้น นอกเหนือจากนี้แล้ว วิดีโอยังช่วยตอบโจทย์สำคัญในเป้าหมายของผลงานที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการให้ผลงานนั้นสามารถสร้างและกระตุ้นการรับรู้และความรู้สึกของผู้ชมผ่านสัญญาณต่าง ๆ ที่หลากหลายได้ และวิธีการของวิดีโออาร์ตยังสอดคล้องกับลักษณะและรูปแบบของวรรณกรรมเรื่อง ชู้ ที่นำเสนอเป็นภาพที่ละภาพที่เรียงร้อยต่อกัน เช่น “กลางคืน / แสงดาว / แม่น้ำ / ปรายน้ำ / โรงแรม / ความหรรษา /” ได้เป็นอย่างดี ผู้สร้างสรรค์จึงเลือกที่จะนำเสนอการแสดงให้มาอยู่ในรูปแบบ วิดีโอ และเรียกว่า วิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์

ขั้นตอนและกระบวนการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์การแสดง ชู้ ในรูปแบบวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์แบ่งออกเป็นขั้นตอนทั้งหมด 7 ขั้นตอน ได้แก่

1. การวิเคราะห์และตีความตัวละคร
2. การกำหนดแนวทางของการแสดงและภาพ
3. การเลือกภาพและการถ่ายทำ
4. การตัดต่อและการเรียงเรียงภาพ
5. การใช้คำร่วมกับภาพ
6. การสร้างสรรค์เพลงประกอบ
7. การจัดแสดงผลงานในรูปแบบออนไลน์

ขั้นตอนที่ 1 การวิเคราะห์และตีความตัวละคร

ผู้สร้างสรรค์วิเคราะห์ “ตัวละครชาย” จากวรรณกรรม โดยได้พบสภาวะความรู้สึกที่เกิดขึ้นเป็นหลัก ผ่านความคิดของตัวละครชายที่กำลังติดกับดักและวังวนของความรู้สึก สามารถแยกได้ทั้งหมด 12 สภาวะ ได้แก่ (1) ความเหงา (2) ความอดกลั้น (3) ความสงสัย (4) ความหวัง (5) ความครุ่นคิด ความสับสน (6) ความคิดถึง (7) การตกหลุมรัก (8) ความใคร่ (9) ความหมกมุ่น (10) ความหื่นกระหาย (11) ความกดดัน และ (12) ความสุข

ขั้นตอนที่ 2 การกำหนดแนวทางของการแสดงและภาพ

ผู้สร้างสรรค์นำเอาสภาวะตัวละครที่ได้จากขั้นตอนที่ 1 มาตีความร่วมกับโจทย์ที่กำหนดไว้ในแต่ละวันตามวรรณกรรม จากวันเสาร์ ถึง เสาร์ เพื่อค้นหาแนวทางการสร้างสรรค์การแสดงและแนวทางการสร้างสรรค์ภาพ ดังนี้

ตารางที่ 1 ตารางการวิเคราะห์สภาวะความรู้สึกของตัวละครจากวรรณกรรม

สภาวะของตัวละครชาย	ตัวบทจากวรรณกรรม ชู จากหนังสือ สิ่งมีชีวิตที่เรียกว่าคน โดย วินทร์ เลียววาริณ
1. ความเหงา	[...] การอยู่คนเดียว / ตู้ปลา / โซฟา / การนั่ง / การครุ่นคิด / ครว / ตู้เย็น / น้ำแข็ง / แก้ว / เหล้า / การนั่ง / การดื่ม / การดู / [...] (ย่อหน้าที่ 2 หน้า 23)
2. ความอดทน	[...] 14:00 น. / 15:00 น. / 16:00 น. / การไม่มีคำตอบ / ผม / การยกไหล่ / การรอคอย / 17:00 น. / 18:00 น. / [...] (ย่อหน้าที่ 5 หน้า 25)
3. ความสงสัย	[...] ความรัก / ? / ความเจ็บเหงา / ? / ความฟุ้งซ่าน / ? / ความปรารถนา / ? / [...] (ย่อหน้าที่ 7 หน้า 24)
4. ความหวัง	[...] / เสียงของหล่อน / คำที่ทักทาย / ความประหลาดใจของหล่อน / การได้รับ / ดอกกุหลาบสีแดงการขอบคุณ / ผม / คำสารภาพ / [...] (ย่อหน้าที่ 3 หน้า 25)
5. ความครุ่นคิด / ความสับสน	[...] ความสับสน / ความรู้สึกส่วนตัว / ความรู้สึกปนเป / ปัญหา / การแก้ปัญหา / การตัดสินใจการไร้ความรู้สึก / [...] (ย่อหน้าที่ 5 หน้า 29)
6. ความคิดถึง	[...] การลอยตัว / ความคิดถึง / หล่อน / [...] (ย่อหน้าที่ 6 หน้า 24)
7. การตกหลุมรัก	[...] การตื่นรำ / รอยยิ้ม / การประสานตา / ความนัย / กลิ่นกาย / น้ำหอม / อารมณ์ / สัมผัส / มือของผม / เหวของหล่อน / สะโพก / ชุดราตรี / ผ้าซาติน / ความกลมกลืน [...] (ย่อหน้าที่ 4 หน้า 22)
8. ความใคร่	[...] / เราสองคน / การสบตา / การเข้าหา / การกอดรัด / การสัมผัส / พันทราย / ความหยาบ / ร่างของหล่อน / ร่างของผม / [...] (ย่อหน้าที่ 3 หน้า 26)
9. ความหมกมุ่น	[...] กลางคืน / ความฝันของผม / หล่อน / หล่อน / หล่อน / หล่อน / [...] (ย่อหน้าที่ 6 หน้า 25)
10. ความตื่นตระหนก	[...] ผม / การชะงัก / กลิ่นหอม / น้ำหอมที่ผมซื้อ / ผม / สายตา / ความนัย / สัญชาติญาณ / ผม / การแตะแขน / เรา / แม่เหล็กสองขั้ว / [...] (ย่อหน้าที่ 2 และ 3 หน้า 27)
11. ความกดดัน	[...] ผม / การจมดิ่ง / ความรู้สึกผิด / ? / กฎเกณฑ์ / ? / ศีลธรรม / ? / [...] (ย่อหน้าที่ 5 หน้า 28)
12. ความสุข	[...] / ความหลงใหล / ความต้องการ / ความบรรเจิด / ความสำเร็จ / ความขานสม / ความโลดเร้า / ความกำขาบ / ความหฤหรรษ์ / [...] (ย่อหน้าที่ 1 หน้า 28)

ผู้สร้างสรรค์ได้คัดเลือกสภาวะความรู้สึกของตัวละครที่เกิดขึ้นให้สอดคล้องกับโจทย์ของวัน และกำหนดแนวทางการแสดงและภาพ ให้กลายเป็นตัวขับเคลื่อนการแสดงของนักแสดง เพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงการต่อสู้ภายในจิตใจของตัวละครระหว่างความต้องการของตนเองกับสิ่งที่สังคมคาดหวังเป็นหลักในการถ่ายทำ

ตารางที่ 2 แนวทางการนำเสนอการแสดงและภาพ

จากบท ดั้งเดิมของ วรรณกรรม	สภาวะของ ตัวละคร	โจทย์ของ การแสดง	แนวทางการ สร้างสรรค์ การแสดง	แนวทางการ สร้างสรรค์ภาพ	จุดประสงค์ของ ผู้สร้างสรรค์
วันเสาร์ : เรื่องส่วนตัว	เหงา ความ หลงใหล	ความเหงา	ความเปื้อน่าย กลายเป็นความ เหงาเมื่อพบหล่อน	ความโดดเดี่ยวและการ วนเวียนกับสถานที่และ ความรู้สึกเดิม ๆ	ความเหงาคือด้าน มืดของความสงบ
วันอาทิตย์: ความคิดถึง	คิดถึง	คิดถึง-คะนึ่ง หา (หล่อน)	ความคิดถึง คะนึ่ง หาที่ท่วมทับ	ความวุ่นวายภายในของ ตัวละครที่อยากจะพบ เจอหล่อน	พลังความฟุ้งซ่าน ที่ขับเคลื่อนโดย สัญชาตญาณของ มนุษย์
วันจันทร์: ความ หลงใหล	ความหวัง ความหมกมุ่น	หมกมุ่น	การติดกับดักของ ความคิดที่ออกไม่ ได้	ความหมกมุ่นในหัวของ ตัวละคร ที่ค่อย ๆ เอ่อ ล้น	การติดกำดับทาง ความคิดที่ทำให้ ขยับเขยื้อนไม่ได้
วันอังคาร: ความ พยายาม	ความใคร่ ความหมกมุ่น	เพ้อ-คลั่ง	ความต้องการ สูงสุดที่กำลังจะ ทะลักล้น	ความเพ้อ - คลั่ง อยาก จะพบหล่อนให้ได้จน เก็บเอาไปฝัน	เมื่อสัญชาตญาณ ครอบงำจิตใจ มนุษย์
วันพุธ: ธรรมชาติ	ความหื่น กระหาย ความสุข	สัญชาตญาณ	แรงดึงดูดสู่แรง ปะทุและระเบิด	การทะลักล้นความรู้สึก ของทั้งสองฝ่าย	เมื่อสัญชาตญาณ ครอบงำจิตใจและ การกระทำของ มนุษย์
วันพฤหัสบดี : ความต่อ เนื่อง	ความสงสัย ครุ่นคิด ความ สุข	ความสุข?	เสพติดความ สัมพันธ์นี้แต่ขัด แย้งในใจเรื่อง ความถูกผิด	ความกระหาย การเสพ ติด ความสัมพันธ์ ความหิวโหย	การต่อสู้ของสติ ปัญญา ศีลธรรม กับความผิด พลาดที่เกิดขึ้น
วันศุกร์ : หน้าที่	ความสับสน ความครุ่นคิด	สับสน	ความสับสนใน คุณค่าความเป็น มนุษย์ของตัวเอง	ความสับสนในความ เป็นมนุษย์	ความสับสนเมื่อ พิจารณาระหว่าง ตัวเองและสังคม
วันเสาร์ : เรื่องส่วนตัว	ความกดดัน	กู (คงเดิมตาม วรรณกรรม)	ตัดสินใจทำตาม ความต้องการของ ตัวเองโดยไม่สนใจ กรอบสังคมหรือ แม้แต่ความเป็น มนุษย์	การคิดและตัดสินใจที่ จะทำอะไรบางอย่าง	หากพลังของศีล ธรรมในจิตใจอ่อน แรงลงไปสิ่งที่จะ เกิดขึ้นหายนะ?

ขั้นตอนที่ 3 การเลือกภาพและการถ่ายทำ

แนวทางในการสร้างสรรค์การแสดงและภาพจากขั้นตอนที่ 2 ส่งผลให้ผู้สร้างสรรค์ได้ตีความและทำการเลือกภาพที่จะปรากฏในผลงาน เพื่อสื่อสารการต่อสู้ภายในจิตใจของตัวละคร โดยมีแบ่งออกเป็น 3 วิธีดังต่อไปนี้

1. เลือกภาพจากคำในวรรณกรรม ได้แก่ การเลือกคำที่ปรากฏในวรรณกรรมและให้ความหมายเชิงสัญลักษณ์และสอดคล้องกับโจทย์ที่กำหนดไว้ เช่น ตูปลลา ดอกกุหลาบ สระน้ำ น้ำแข็ง แก้ว และเหล้า ให้ปรากฏเป็นภาพในผลงาน โดยนำเสนอแยกส่วน หรือนำเสนอรวมกัน เช่น เหล้าที่รินใส่ดอกกุหลาบ ดอกกุหลาบที่อยู่ในแก้วเหล้าแล้วมีเหล้าเต็มเข้าไป เพื่อเป็นสัญลักษณ์ในการขยายหรือเน้นย้ำสภาวะความรู้สึกของตัวละคร เป็นต้น เพื่อกระตุ้นความรู้สึกผู้ชมด้วยภาพและสัญลักษณ์ที่ตรงไปตรงมา



ภาพที่ 1 ภาพ แก้ว ในฐานะสัญลักษณ์ที่ได้มาจากวรรณกรรม

Note: From © Thanaboon Kiatniran and Nattawut Chamnanwong 26/12/2021

2. เลือกภาพที่เกิดจากการทำงานของนักแสดงร่วมกับสัญลักษณ์ โดยแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะดังนี้

2.1 ภาพนักแสดงซ้อนกับภาพสัญลักษณ์จากวรรณกรรมโดยไม่มีปฏิสัมพันธ์ เช่น ภาพนักแสดงนอนซ้อนกับภาพปลาตัวหนึ่งว่ายไปมา เพื่อเน้นย้ำสภาวะความรู้สึกโดดเดี่ยวให้สะท้อนผ่านภาพที่ปรากฏ เป็นต้น เพื่อกระตุ้นความรู้สึกผู้ชมด้วยภาพและสัญลักษณ์ที่ซับซ้อนและแปลกยิ่งขึ้น



ภาพที่ 2 ภาพนักแสดงซ้อนกับ ปลา ในฐานะสัญลักษณ์จากวรรณกรรมโดยไม่มีปฏิสัมพันธ์
Note: From © Thanaboon Kiatniran and Nattawut Chamnanwong 26/12/2021

2.2 ภาพนักแสดงมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งของ/ตัวบุคคล/สถานที่ที่เป็นสัญลักษณ์จากวรรณกรรม เช่น นักแสดงกินดอกกุหลาบ นักแสดงเล่นกับโทรศัพท์ นักแสดงเต้นรำกับตัวละครอื่น หรือนักแสดงกำลังจมน้ำในสระว่ายน้ำ เพื่อขยายสถานะความรู้สึกให้สะท้อนผ่านการกระทำหรือการแสดงออกที่แปลกไปหรือแตกต่างจากปกติ เพื่อกระตุ้นความรู้สึกผู้ชมด้วยภาพที่ไม่สามารถใช้ความเข้าใจได้



ภาพที่ 3 ภาพนักแสดงมีปฏิสัมพันธ์กับดอกกุหลาบ ในฐานะสัญลักษณ์จากวรรณกรรม
Note: From © Thanaboon Kiatniran and Nattawut Chamnanwong 26/12/2021

3. สร้างสรรค์ภาพจากการตีความของผู้สร้างสรรค์เช่น น้ำแข็งละลายในแก้วเพื่อสะท้อนสถานะความรู้สึกโดยไม่นำเสนอผ่านตัวนักแสดง หรือ นักแสดงนั่งสูบบุหรี่อยู่ในห้องน้ำเพื่อสะท้อนความคิดของตัวละครโดยนำเสนอผ่านการกระทำของนักแสดง เพื่อให้เห็นถึงระยะเวลาที่ผ่านไปอย่างช้า ๆ



ภาพที่ 4 ภาพนักแสดงนั่งสูบบุหรี่อยู่ในห้องน้ำจากการตีความของผู้สร้างสรรค์

Note: From © Thanaboon Kiatniran and Nattawut Chamnanwong 26/12/2021

ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้เทคนิคและการถ่ายทำเพื่อนำเสนอการแสดงโดยแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะดังนี้

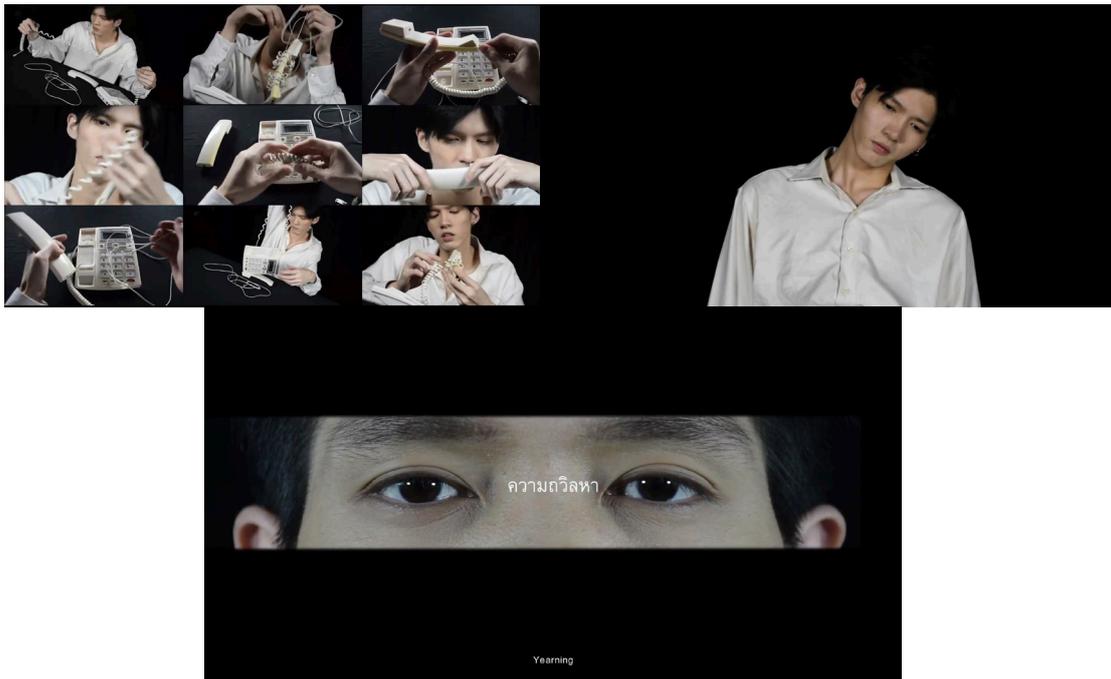
(1) การถ่ายใกล้ (Close up shot) ส่วนต่าง ๆ ของร่างกายนักแสดง เช่น ถ่ายทั้งตัว ถ่ายครึ่งตัว ถ่ายเฉพาะมือ ตา จมูก ปาก คอ ตัว แขน มือ เท้า (2) การถ่ายเฉพาะเจาะจง โดยเลือกนำเสนอผ่านภาพเคลื่อนไหวต่าง ๆ เช่น การเดิน การนอน (3) การถ่ายมุมที่หลากหลาย เช่น มุมบน มุมข้าง มุมเอียง ทั้งหมดนี้เพื่อให้ภาพที่ได้มานั้นสร้างความอึดอัดในการมองเห็นภาพรวมของเหตุการณ์ สะท้อนความคิดความรู้สึกของตัวละครที่รับรู้ความรู้สึกของตัวเองได้แบบแยกส่วน

การแสดงของนักแสดงมี 2 ลักษณะ คือ (1) นักแสดงทำการแสดงตามสภาวะความรู้สึกที่ได้กำหนดไว้ แล้วทำการบันทึกวิดีโอ โดยให้นักแสดงสามารถใช้เวลากับสภาวะต่าง ๆ ได้ตามความต้องการ เพื่อให้นักแสดงได้นำเสนอความรู้สึก อารมณ์ผ่านสีหน้า แววตา และท่าทางในระดับที่แตกต่างกัน และ (2) การแสดงตามโจทย์ร่วมกับสัญญาณต่าง ๆ ในวรรณกรรม เช่น ตัวละครในสระว่ายน้ำที่อยู่ในสภาวะคิดถึง หมกมุ่นอยู่กับความรู้สึก และการจมน้ำของตัวละครเสมือนการจมน้ำกับความคิดถึง เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 4 การตัดต่อและเรียบเรียงภาพ

การตัดต่อเรียบเรียงภาพในวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์นั้นผู้สร้างสรรค์ใช้เทคนิคในการตัดต่อ เพื่อนำเสนอและสะท้อนความคิดและความรู้สึกของตัวละคร ดังนี้

1. การใช้ภาพซ้ำ เช่น การวางภาพในลักษณะ 1 จอ 3 จอ และ 9 จอ ภาพเคลื่อนไหวของนักแสดงที่เหมือนกันปรากฏขึ้นพร้อมกัน 9 จอ หรือภาพเคลื่อนไหวของนักแสดงที่เหมือนกันแต่ปรากฏขึ้นไม่พร้อมกันใน 9 จอ หรือภาพเคลื่อนไหวของนักแสดงที่ไม่เหมือนกันแต่อยู่ในโจทย์เดียวกันปรากฏขึ้นพร้อมกันหรือไม่พร้อมกันใน 9 จอ เพื่อให้ผู้ชมรับรู้ถึงความรู้สึกที่หลากหลายของตัวละคร ณ เวลานั้น ที่ค่อย ๆ เพิ่มขึ้น

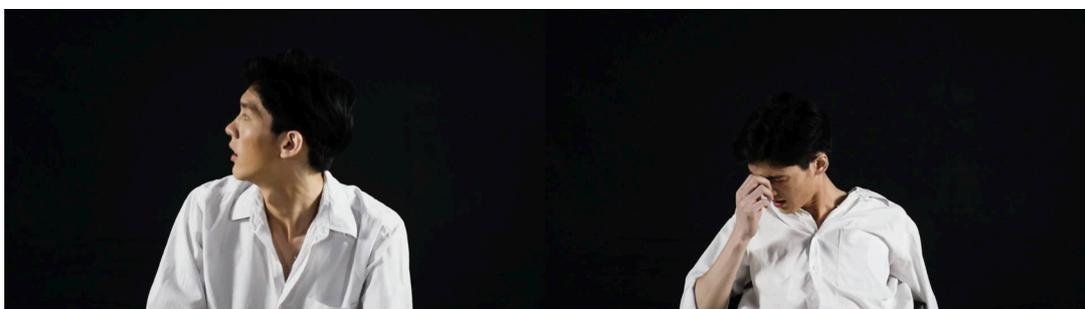


ภาพที่ 5 ตัวอย่างการวางภาพ 1 จอ 3 จอ และ 9 จอ

Note: From © Thanaboon Kiatniran and Nattawut Chamnanwong 26/12/2021

การเลือกนำเสนอผลงานด้วย 9 จอ นั้นเอื้อให้เกิดการเล่นภาพได้หลากหลายในคราวเดียวกัน ทำให้เกิดการรับรู้จากหลากหลายมุมมอง และเกิดการตีความที่หลากหลาย อีกทั้งภาพในจอนั้นมีลักษณะเป็นกรอบ เปรียบเสมือนกับกรอบสังคมศีลธรรมได้

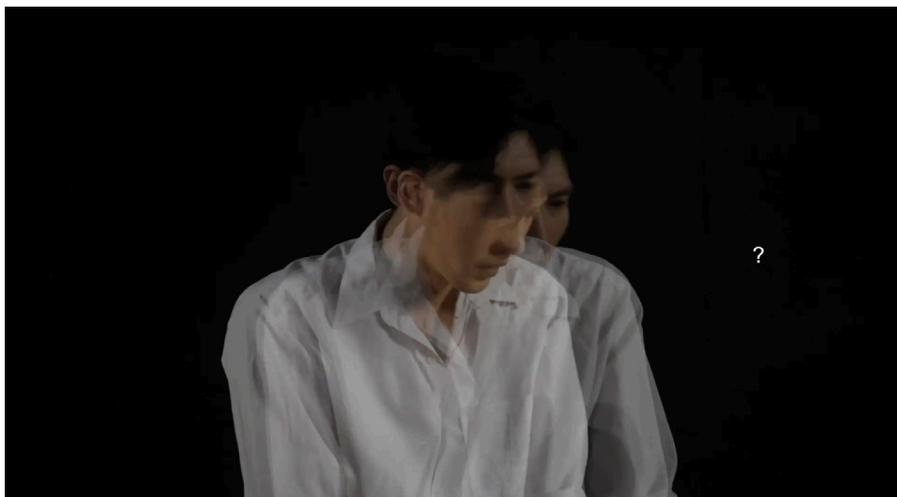
2. การตัดสลับภาพ เช่น การนำภาพ 2 สภาวะที่มีความแตกต่างกันนำมาตัดสลับกัน เพื่อสื่อสารถึงสภาวะ ความรู้สึก ที่มีความขัดแย้งภายในตัวของตัวละคร สื่อถึงอารมณ์ที่แสดงออกภายนอกกับสภาวะที่อยู่ภายในใจที่มีความแตกต่าง ขัดแย้งกัน เพื่อให้ผู้ชมรับรู้ถึงการต่อสู้ระหว่างความคิดและความรู้สึกภายใน



ภาพที่ 6 ตัวอย่างการวางภาพการตัดสลับภาพ

Note: From © Thanaboon Kiatniran and Nattawut Chamnanwong 26/12/2021

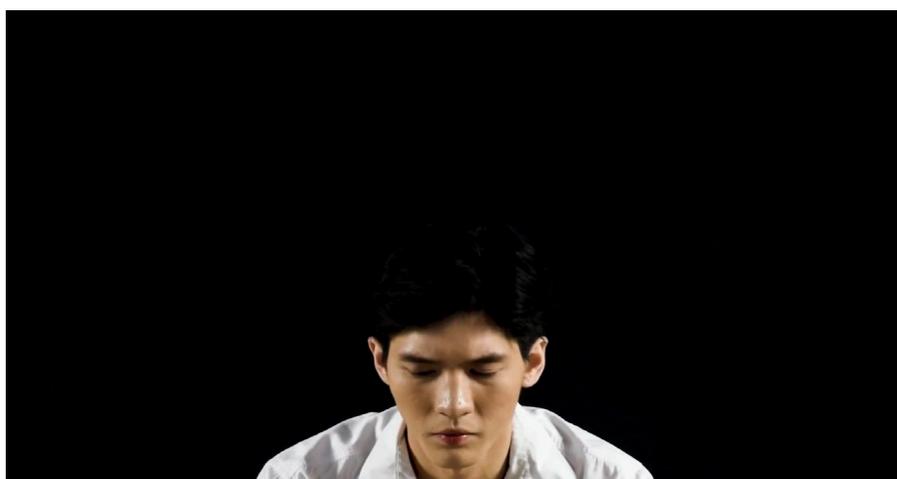
3. การตัดภาพทับซ้อนกัน เป็นการเน้นย้ำถึงสถานะของตัวละครที่รู้สึกกับมันขณะนั้นที่มีความรุนแรงอยู่ภายในตัวละคร ยิ่งเป็นการทับซ้อนมากเท่าใดยิ่งรู้สึกมากเท่านั้น และการทับซ้อนในบางครั้งก็เหมือนกับการฝันหรือการจินตนาการของตัวละครที่หมกมุ่นกับสิ่งนั้นจนเกิดการจินตนาการที่เหนือความจริงเกิดขึ้น เพื่อให้ผู้ชมรับรู้ได้ถึง ความสับสนเมื่อพิจารณาระหว่างความต้องการกับศีลธรรมที่จับต้องได้ยาก



ภาพที่ 7 ตัวอย่างการตัดภาพทับซ้อนกัน

Note: From © Thanaboon Kiatniran and Nattawut Chamnanwong 26/12/2021

4. การวางภาพในมุมอื่น ๆ เช่น การจัดตำแหน่งภาพอยู่ต่ำกว่ามุมมองที่ควรจะเป็นเสมือนการโดนกดขี่ ไม่มีค่าของตัวเองหรือการนำเสนอของภาพที่เหมือนกันแต่ตำแหน่งของมุมมองนั้นมีความกระจัดกระจายให้เห็นถึงการเคลื่อนไหวที่สลับไปมาไม่เป็นทิศเป็นทาง เพื่อให้ผู้ชมรับรู้ถึงการหลุดออกจากศูนย์กลางความรู้สึกที่ไม่สามารถจัดการได้



ภาพที่ 8 ตัวอย่างการวางภาพในมุมอื่น ๆ

Note: From © Thanaboon Kiatniran and Nattawut Chamnanwong 26/12/2021

ขั้นตอนที่ 5 การใช้คำร่วมกับภาพ

ช่วงทดลองผู้สร้างสรรค์ได้นำคำจากวรรณกรรมที่ได้เลือกสรรไว้ให้ขึ้นมาอยู่ร่วมในภาพวิดีโอ เพื่อนำเสนอถึงรูปแบบการประพันธ์ของวรรณกรรม วินทร์ เลียววาริณ ไว้ แต่เมื่อได้ทดลองแล้ว ผลที่ได้คือ คำที่ปรากฏพร้อมกับภาพนั้นมีอิทธิพลต่อการรับรู้อย่างมาก และกลายเป็นจุดสนใจหลักแทนภาพ ทำให้ภาพนั้นมีความสำคัญลดลง ผู้สร้างสรรค์จึงได้เลือก “คำ” มาใช้ในฐานะสัญลักษณ์และภาพเพื่อให้คำ หรือ “ภาษา” ทำหน้าที่ที่หลากหลายกว่า การให้ความหมายเท่านั้น รวมถึงการใช้คำเพื่อให้ความหมายในการเน้นย้ำภาพ หรือการใช้คำเพื่อสร้างความขัดแย้งกับภาพ หรือการใช้คำเพื่อให้ความหมายแทนภาพที่ไม่สามารถนำเสนอได้ ผู้สร้างสรรค์มีวิธีการเลือก “คำ” ใน 3 ลักษณะ ดังนี้

5.1 เลือกคำที่ภาพการแสดงไม่สามารถนำเสนอถึงความหมายที่ลึกซึ้งได้ เช่น การสิ้นสุด การจบสิ้น โดยจะเป็นคำที่ขึ้นหลังจากภาพเหตุการณ์การแสดงนั้น ๆ



ภาพที่ 9 ตัวอย่างการใช้คำที่ภาพการแสดงไม่สามารถนำเสนอถึงความหมายที่ลึกซึ้งได้
Note: From © Thanaboon Kiatniran and Nattawut Chamnanwong 26/12/2021

5.2 เลือกคำที่ขัดแย้งต่อภาพการแสดง เพื่อให้เกิดการรับรู้ภาพและความหมายที่ขัดแย้งกัน เป็นการกระตุ้นการตั้งคำถาม เช่น ภาพนำเสนอความเหงาและความเบื่อหน่าย แต่คำที่ปรากฏขึ้นประกอบภาพเป็น คำว่า ความสุข



ภาพที่ 10 ตัวอย่างการเลือกคำที่ขัดแย้งต่อภาพการแสดง

Note: From © Thanaboon Kiatniran and Nattawut Chamnanwong 26/12/2021

5.3 เลือกคำที่แทนการกล่าวถึงตนเองหรือตัวละครอื่น เช่น ผม และ หล่อน



ภาพที่ 11 ตัวอย่างการเลือกคำที่แทนการกล่าวถึงตนเอง หรือ ตัวละครอื่น

Note: From © Thanaboon Kiatniran and Nattawut Chamnanwong 26/12/2021

ขั้นตอนที่ 6 การสร้างสรรค์เพลงประกอบ

หลังจากที่ตัดต่อวิดีโอเรียบร้อยแล้ว ผู้สร้างสรรค์ได้ส่งผลงานให้กับทีมงานฝ่ายเสียงเพื่อประพันธ์เพลงประกอบให้เข้ากับแนวคิดหลัก ภาพ จังหวะการเปลี่ยนภาพของแต่ละวัน โดยกำหนดโจทย์หลักคือเน้นการขยายสภาวะของตัวละครเป็นหลักกว่าในสถานการณ์นั้นตัวละครมีความรู้สึกใดเกิดขึ้น รวมไปถึงเสียงจากสิ่งแวดล้อมในเหตุการณ์สำคัญต่าง ๆ ด้วย เช่น เสียง เพลงบลูดาฮูบ เสียงสิ่งแวดล้อมของงานเลี้ยง และเสียงรถยนต์ เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 7 การจัดแสดงผลงานในรูปแบบออนไลน์

การจัดแสดงผลงานนั้น ผู้วิจัยได้นำผลงานเข้าร่วมในงานเทศกาลละครนานาชาติมรดกใหม่ วันที่ 24 ถึง 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564 โดยได้ฉายในวันอาทิตย์ ที่ 26 ธันวาคม พ.ศ. 2564 เวลา 15.30 น.



ภาพที่ 12 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ผลงาน ชู้ และเทศกาลละครนานาชาติงานมรดกใหม่
Note: From © Thanaboon Kiatniran and Nattawut Chamnanwong 26/12/2021



ภาพที่ 13 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์เทศกาลละครนานาชาติงานมรดกใหม่
Note: From © Moradokmai International Theatre Festival 17/12/2021

ภายหลังการจัดแสดงผลงานได้มีการเสวนาจากผู้เชี่ยวชาญในสาขาศิลปะการละครหลากหลายท่าน จึงได้รับการวิพากษ์ผลงานด้วยมุมมองทางศิลปะการละคร (Theatre) เป็นหลัก ซึ่งทำให้เห็นว่าผลงานวิดีโอการแสดงที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นนั้นเป็นการท้าทายการรับรู้ในด้านการแสดง การเสวนาและวิพากษ์ผลงานครั้งนี้จึงแสดงออกถึงตัวผลงานที่ได้ท้าทายวิถีคิดและรูปแบบการสร้างสรรค์ด้านศิลปะการแสดง โดยผู้ชมด้านศิลปะการละครได้วิพากษ์ว่า เมื่อนำวรรณกรรมของ วินทร์ เลียววาริณ มาทำเป็นวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์แบบนี้แล้ว ทำให้เสน่ห์ของบทดั้งเดิมนั้นหายไป เนื่องจากเรื่องชู้ทำให้ผู้อ่านรับรู้ได้ถึงการปิดบัง ซ่อนเร้น อีกทั้งวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ของผู้สร้างสรรค์ไม่สื่อสารเรื่องราวในวรรณกรรมที่เกิดขึ้น เน้นเฉพาะอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครเป็นหลัก จึงทำให้พื้นที่ในการตีความน้อยลงและทำให้มีแต่การตั้งคำถาม ผู้ชมที่รู้จักตัววรรณกรรมเรื่องนี้ให้ความเห็นว่า ผู้สร้างสรรค์งานควรหยิบยกสิ่งอื่น ๆ ที่นอกเหนือจากตัววรรณกรรมเข้ามาสร้างสรรค์ร่วมในผลงานได้ เช่น การกระทำกับบุคคลที่ 3 เป็นต้น ด้านข้อมูลจากการสำรวจกลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 54 คน สามารถสรุปได้ว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ สามารถรับรู้ได้ถึงตัวงานและเข้าใจในตัวผลงานผ่านการแสดง เทคนิคการตัดต่อ ภาพและเสียงได้ถึงร้อยละ 80 และมีความพึงพอใจในตัวผลงานมากถึงร้อยละ 96 โดยมีผู้ตอบแบบสอบถามได้ให้ความคิดเห็นว่า “มีรูปแบบที่แปลกใหม่ทำให้รู้สึกตื่นเต้นเวลารับชม”

สรุปผลการวิจัย

ในการสร้างสรรค์วิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์เรื่อง Lover ผู้สร้างสรรค์พบว่ากลวิธีการสร้างสรรค์ผลงานนั้น เน้นไปที่การทำงานกับการแสดง และการนำเสนอการแสดงผ่านภาพ (วิดีโอ) โดยสามารถสรุปได้ดังนี้

1. การสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ ผู้สร้างสรรค์นำสภาวะอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครชาย จากวรรณกรรมคตินิยมหลังสมัยใหม่เรื่อง “ซู่” มานำเสนอ โดยมุ่งสื่อสารประเด็นหลักคือการต่อสู้ระหว่างความคิดและความรู้สึก ความวุ่นวาย ฟุ้งซ่านที่เกิดขึ้นภายในจิตใจเมื่อสัจธาตุญาณครอบงำจิตใจ ผ่านการแสดงภาพเคลื่อนไหว รวมถึงสัญลักษณ์ต่าง ๆ โดยไม่ได้มุ่งเน้นที่จะนำเสนอตัวละคร ความเป็นมา บทสนทนา และมีเรื่องราวทำหน้าที่เป็นเพียงพื้นหลัง อาจมีภาพที่สะท้อนถึงเรื่องราวที่เกิดขึ้นกับตัวละครในลักษณะที่ไม่ปะติดปะต่อและไม่ชัดเจน การนำเสนอเรื่องราวยังคงดำเนินไปตามวันเช่นเดียวกับโครงสร้างการเล่าเรื่องเดิมของวรรณกรรม แต่ผู้สร้างสรรค์ได้เพิ่มเติมภาพอื่น ๆ ที่เกิดขึ้นจากการตีความสภาวะของตัวละคร เพื่อมุ่งให้ผู้ชมได้รับการกระตุ้นความรู้สึกจากภาพให้เกิดการตั้งคำถามและการตีความ

2. การแสดงของนักแสดงนั้นนอกจากการนำเสนอถึงสภาวะความรู้สึกที่ได้จากการวิเคราะห์ตีความแล้ว นักแสดงยังมีการสร้างสรรค์การแสดงร่วมกับสัญลักษณ์ที่ได้มาจากวรรณกรรม หรือได้จากการตีความใหม่ด้วย เช่น การสร้างสรรค์การแสดงร่วมกับ วัตถุ สิ่งของต่าง ๆ ด้วยวิธีการ หรือการมีปฏิสัมพันธ์ที่แปลกและแตกต่างไปจากปกติวิสัย เพื่อขยายให้เห็นถึงสภาวะความรู้สึกของตัวละครให้มากยิ่งขึ้น และเพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดการตั้งคำถาม เช่น นักแสดงกินและพ่นดอกกุหลาบ นักแสดงนำสายโทรศัพท์มาพันตามร่างกาย เป็นต้น

3. การสร้างสรรค์ภาพการแสดงโดยใช้คำและวัตถุในฐานะสัญลักษณ์ เช่น วัตถุ (สัญลักษณ์) ที่เกิดจากวิเคราะห์ตีความ และให้ความหมายกับ คำที่ปรากฏในวรรณกรรม เช่น ดอกกุหลาบ ปลา น้ำแข็ง เหล้า ฯลฯ โดยนำเสนอวัตถุเหล่านี้ร่วมกัน หรือให้วัตถุเหล่านี้ทำงานร่วมกัน ให้เกิดเป็นความหมายบางอย่างขึ้น เช่น “เหล่าที่รินใส่ดอกกุหลาบ” ซึ่งการจัดวางภาพเน้นไปที่มุมมองที่แปลกใหม่ เพื่อเป็นสัญลักษณ์ใหม่ในการขยายหรือเน้นย้ำสภาวะความรู้สึกของตัวละคร และการใช้ “คำ” จากวรรณกรรม ประกอบภาพ เพื่อทำหน้าที่ที่หลากหลายกว่าการให้ความหมาย เช่น การใช้คำโดยมีความหมายสอดคล้องกับภาพที่ปรากฏเพื่อเน้นย้ำสถานการณ์ การใช้คำโดยมีความหมายขัดแย้งกับภาพที่ปรากฏเพื่อกระตุ้นการรับรู้ที่ซับซ้อนขึ้น ระหว่างการรับรู้ทางตาและการรับรู้ผ่านความคิด เพื่อให้เกิดการตั้งคำถามกับสภาวะบางอย่างที่ไม่สามารถนำเสนอได้ กระตุ้นให้เกิดการตีความ อีกทั้งยังมีการจัดวางตำแหน่ง ขนาด และการเคลื่อนไหวของคำในภาพหลากหลายรูปแบบเพื่อแสดงให้เห็นถึงการให้ความหมายของ “คำ” ในฐานะภาพสัญลักษณ์เช่นเดียวกันกับภาพอื่น ๆ

อภิปรายผล

การสร้างสรรคดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ในครั้งนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้เรียนรู้การสร้างสรรคดีผลงานเพอร์ฟอร์แมนซ์ในรูปแบบวิดีโอ ต่างจากสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ได้เคยศึกษามา การทดลองครั้งนี้ถือเป็นการเปิดประสบการณ์ในการสร้างผลงานการแสดงแนวทดลอง การนำแนวคิดคตินิยมหลังสมัยใหม่เข้ามาใช้ในวิธีการสร้างสรรค์ โดยผู้สร้างสรรค์ได้เห็นถึงข้อที่ควรปรับปรุงในตัวผลงานดังนี้

1. การเลือกประเด็นหลักในการสร้างสรรค์และจุดมุ่งหมายในการนำเสนอต่อผู้รับชมนั้นควรต้องชัดเจนและสะท้อนให้เห็นในวิธีการสร้างสรรค์ การแสดง และการอภิปรายผลอย่างเป็นระบบ
2. ภาพกับการเลือกใช้สัญลักษณ์ และการคาดการณ์ถึงการรับรู้และตีความของผู้ชมนั้นมีผลต่อการออกแบบการแสดงเป็นอย่างมาก ดังนั้นจึงควรต้องศึกษาการรับรู้ของผู้ชมด้วย
3. หลักการในเชิงเทคนิคการสร้างภาพ การตัดต่อ และการเรียบเรียงภาพ มีผลต่อการสร้างและกระตุ้นความรู้สึกของผู้ชม
4. การเลือกสื่อสารด้านอารมณ์ความคิดและความรู้สึกภายในร่วมกับการแสดงออกเชิงพฤติกรรมภายนอก มีผลต่อการสื่อสารประเด็นที่ชัดเจน รวมถึงการกระตุ้นการรับรู้ของผู้ชมด้วย ดังนั้นจึงต้องพิจารณาความเข้มข้นระหว่างการนำเสนอทั้งสองส่วนให้มากขึ้น
5. การรับฟังคำวิพากษ์ของผู้รับชมจากหลากหลายสาขามีความสำคัญ โดยเฉพาะผลงานวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ โดยมีความคาบเกี่ยวกันระหว่างการแสดง ภาพยนตร์ วรรณกรรม และทัศนศิลป์ ซึ่งจะเห็นได้ว่าผู้ชมที่ดูงานชิ้นนี้ในมุมมองของศิลปะการละคร จากการจัดแสดงผลงานในรูปแบบออนไลน์ได้วิพากษ์ถึงโครงสร้างการเล่าเรื่องที่ไม่ชัดเจนและทำให้ผู้รับชมไม่รู้เรื่อง ในขณะที่ผู้ชมทางด้านทัศนศิลป์มองว่า งานชิ้นนี้ยังคงอยู่ภายใต้โครงสร้างการเล่าเรื่องของวรรณกรรมและควรนำเสนอการแสดงออกเชิงพฤติกรรมเพื่อเน้นประเด็นมากกว่าความรู้สึกเหล่านี้เป็นประเด็นที่น่าสนใจในการสร้างสรรค์ผลงานแนวนี้ต่อไป

กระบวนการสร้างสรรค์วิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์เรื่อง Lover จากวรรณกรรม “ชู” โดย วินทร์ เลียววาริณ แสดงให้เห็นถึงอิทธิพลของแนวคิดคตินิยมหลังสมัยใหม่ที่มีผลต่อกลวิธีการนำเสนอ เน้นการรับรู้และการตีความที่หลากหลายของทั้งผู้สร้างสรรค์และผู้ชม โดยมีสิ่งสำคัญคือ การเชื่อมโยงแนวคิดและวิธีการให้สอดคล้องกัน ซึ่งผู้สร้างสรรค์ต้องหมั่นทบทวนและวิเคราะห์สะท้อนผลในการทดลองสร้างสรรค์ของตนเอง เพื่อค้นหาเป้าหมายรูปแบบ และวิธีการที่เหมาะสมกับผลงาน ผลงานเรื่อง Lover นั้นแสดงให้เห็นถึงลักษณะสำคัญของความเป็นวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ คือ การสร้างสรรค์ภาพการแสดงตามความต้องการของศิลปิน ที่สามารถเลือกนำเสนอเฉพาะส่วน ขยายหรือเน้นย้ำมุมมองอื่น ๆ เพื่อให้ภาพการแสดงนั้นสร้างความแปลกใหม่และแตกต่างได้อย่างไร้ขีดจำกัด



<https://kku.world/47z03>

<https://vimeo.com/859679524>

วิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์เรื่อง Lover

กิตติกรรมประกาศ

ผู้สร้างสรรค์ขอขอบพระคุณกองทุนสนับสนุนการวิจัย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
คณาจารย์และนักศึกษาศาขากการแสดง เทศกาลนานาชาติมรดกใหม่ ทีมงานเบื้องหลังทุกฝ่าย
รวมถึงอาจารย์สร้อยรัตน์ แสงชัย ที่ปรึกษาการสร้างสรรค์ดนตรีประกอบวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์

References

- Areerungruang, S. (2012). *Widī ō aṭ chut mān phačhon [Video art: the defeat of mara]* [Doctoral dissertation], Chulalongkorn University.
- Boonhok, S. (2020). Dek Khū Phā Khāo: Khwāmsamphan Rawāng Tūalakhōn Dek Kap Sangkhom Thī Nam Sanoē Phān Rūāngsan Rāngwan Sīrai [Child is a White Cloth (?): Relationships between Children Characters and Social Issues Represented in S.E.A. Write's Short Stories]. *VANNAVIDAS*, 20(2), 173 - 201.
- Chunlawong, S. (2013). Wong Wannakam Thai Nai Krasāe Lang Samai Mai (Tōn Thī 1) [Thai Literature in Postmodern Trend]. *Journal of Social Sciences and Humanities Research in Asia*, 19(4), 3 - 35.
- Jitthos, P. (2018). *Phāpphayon Thatsanasin Læ Widī Ō Aṭ Khōng Čhakkrawān Ninthamrong [Visual Art Film and Video Art by Jakrawal Nilthamlong]* [thesis], Silpakorn University.
- Kittikong, T. (2020). *Kān sadāeng / PERFORMANCE: khwāmru bīrangton kīeokap phoē fōmā [PERFORMANCE: Basic Understanding of Performance]* [thesis], Khon kaen University.
- Lehman, H. T. (2006). *Postdramatic Theatre [Introduction In Postdramatic Theatre]*. London, Routledge.
- Na nakorn, P. (2019). *Sinlapasaikhīdēlik [Psychedelic Art]* [Thesis], Silpakom University.
- Somkong, T. (2020). Pioneer in Video Art. *The Great Fine Art*. <http://www.fineart-magazine.com/pioneer-in-video-art>.
- Supanwanit, A. (2008). *Rak Thuk Suk Sok Nai Wannakhadī Thai: Sathōn Sangkhom Čhāk 'adī Sū Patčhuban [Love, Suffering, Suffering in Thai Literature: Reflecting on Society from the Past to the Present]*. Bangkok: SangSan Book.
- The Reader. (2022, March 27). *Win Lyovarín*. Bangkok: Prapansarn Publishing. http://www.praphansarn.com/home/detail_author_th/39.