

Doll: การสร้างสรรค์วิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์จากวรรณกรรมไทยยุคหลังสมัยใหม่¹

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

ธนัชพร กิตติก้อง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.

สาขาวิชาการแสดง

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

นันทน์ภัส เวชศาสตร์

นักศึกษาระดับปริญญาตรี

สาขาศิลปะการแสดง

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

จิตาภา พัดเพ็ง

นักศึกษาระดับปริญญาตรี

สาขาศิลปะการแสดง

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

บทคัดย่อ

บทความวิจัยสร้างสรรค์เรื่อง Doll: การสร้างสรรค์วิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์จากวรรณกรรมไทยยุคหลังสมัยใหม่ มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์การแสดงจากวรรณกรรมเรื่อง “ตุ๊กตา” โดยวินทร์ เลียววาริณ ในรูปแบบวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์โดยอาศัยกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ คือ คตินิยมหลังสมัยใหม่ (Postmodern) กระแสสำนึก (Stream of consciousness) และเพอร์ฟอร์แมนซ์ (Performance) มีระเบียบวิธีวิจัยในรูปแบบปฏิบัติการ (Practice as research) ประกอบไปด้วยกระบวนการสร้างสรรค์ 6 ขั้นตอน ได้แก่ (1) การวิเคราะห์วรรณกรรม เพื่อค้นหาแนวทางการสร้างสรรค์การแสดง (2) การทดลองถ่ายทำเพื่อค้นหาแนวทางการสร้างสรรค์ผลงาน (3) การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสัญลักษณ์อื่น ๆ (4) การเลือกสรร การตัดต่อภาพและวิดีโอ (5) การพัฒนาผลงานก่อนนำเสนอสู่สาธารณะ และ (6) การจัดแสดงผลงาน

ผลการดำเนินงานวิจัยพบว่าการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงที่สะท้อนกระแสสำนึกนั้นจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ต้องเข้าใจลักษณะและความรู้สึกของตัวละคร ร่วมกับการตีความวรรณกรรมในมุมมองของผู้สร้างสรรค์ เพื่อนำไปสู่การกำหนดโจทย์และแนวทางในการสร้างสรรค์การแสดง ในขณะที่วิธีการทำงานของนักแสดงกับโจทย์จะต้องอาศัยทักษะการแสดงที่หลากหลาย ความคิดสร้างสรรค์ ความกล้าทดลอง และความยืดหยุ่นในการแสดง ที่จะนำไปสู่การสร้างสัญลักษณ์ใหม่ ๆ ทางการแสดง รวมถึงความเข้าใจในด้านเทคนิคการถ่ายทำและตัดต่อ เพื่อที่จะนำเสนอ “กระแสสำนึกของตัวละคร” ที่สะท้อนถึงการรับรู้ของเด็กผู้หญิงได้ผ่านวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์

คำสำคัญ: การแสดง, คตินิยมสมัยใหม่, วิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์, วิจัยการแสดง, วินทร์ เลียววาริณ

Doll: The Creation of Video Performance from Thai Postmodern Literature¹

Tanatchaporn Kittikong

Assistant Professor, Dr.
Performing Arts Program,
Faculty of Fine and Applied Arts,
Khon Kaen University

Nannapat Wetchasat

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

Jidapa Padpeng

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

Abstract

This article ‘Doll: The Creation of Video Performance from Thai Postmodern Literature’ is a creative research that aims to create as video performance from Thai Postmodern Literature “Tukkata” by Win Lyovarin. Its conceptual frameworks of creative process include postmodernism, stream of consciousness and performance. Its methodology is practice as research that consists of 6 steps, those are: (1) analyzing literature in finding approaches to performance; (2) experimenting with performance and filming in finding approaches to performance video; (3) analyzing symbol and signs; (4) selecting and editing performance footages; (5) developing the works; and (6) presenting the video performance to public. The results of the research suggest that to create the performance that reflects the stream of consciousness and to determine approach to performance creation needs the understanding of the character’s characteristics and feelings as well as the interpretations of the creators. In creative process, performer must be able to use different performing skills, employ her creativity, be brave in exploration as well as be flexible with approaches in performing. These qualities will allow new creation of performance that led to new symbols in performing. Finally, the understanding of filming and editing techniques will help to simulate what the stream of consciousness of the character’s perception would look like and could be presented as video performance.

Keywords: Performance, Postmodernism, Video performance, Performance research, Win Lyovarin

บทนำ

กลุ่มผู้วิจัยเป็นอาจารย์และนักศึกษาระดับปริญญาตรีในฐานะผู้สร้างสรรค์ผลงานมีความสนใจและประทับใจวรรณกรรมเรื่อง “ตุ๊กตา” จากหนังสือ “สิ่งมีชีวิตที่เรียกว่าคน” ประพันธ์โดย วินทร์ เลียววาริณ ซึ่งวรรณกรรมเรื่องนี้มีความแปลกใหม่ในการนำเสนอเรื่องราวโดยสะท้อนผ่านกระแสสำนึกของตัวละคร และคำถาม “ทำไม” ในการดำเนินเรื่องราว เช่น

“...ทำไมเครื่องบินร่อนลง ทำไมเราต้องรอกะเป๋า ทำไมเราต้องผ่านอีกหลายประตู ทำไมมีคนมาตรวจเรา ทำไมผู้คนที่นี่หน้าตาไม่เหมือนกับที่เราจากมา ทำไมเรามาที่นี่ ทำไมมีผู้คนมากมายเหลือเกิน...” (Lyovarin, 1999, p. 236)

ภายใต้คำถามเหล่านี้สื่อถึงเรื่องราวที่เกิดขึ้นกับเด็กผู้หญิงอายุ 16 ปี ซึ่งมีรูปลักษณะที่สวยงามแต่เธอเป็นเด็กพิเศษที่มีพัฒนาการด้านสมองผิดปกติ เนื่องจากขาดออกซิเจนตั้งแต่กำเนิด จึงทำให้เธอถูกล่วงละเมิดทางเพศจากคนขับรถ คนยาม และจิตแพทย์ จนเธอตั้งครภ์ถึง 3 ครั้ง สุดท้ายแม่ของเด็กผู้หญิงได้ตัดสินใจพาเธอไปทำแท้งพร้อมกับผ่าตัดเอาตลูกออกเพื่อตัดปัญหา ตัวละครมีภาวะความเจ็บป่วยที่แสดงออกถึงความบกพร่องในการเข้าใจต่อโลกรอบตัวที่ไม่สอดคล้องกับวัย มีความเดียวสาในการรับรู้และตัดสินใจว่าสิ่งที่เกิดขึ้นนั้นดีหรือไม่ดีต่อตนเองนั้น จากการกระทำที่ทำให้เธอรู้สึกดีหรือรู้สึกเจ็บปวดมากกว่าเจตนา เรื่องราวจึงนี้สะท้อนถึงปัญหาเชิงจริยธรรมของสังคมผ่านมุมมองของตัวละครเด็กผู้หญิงไร้เดียงสา “ตุ๊กตา” จึงเป็นสัญลักษณ์แทนเด็กผู้หญิงคนหนึ่งที่ถูกรักษา ควบคุม และจัดการ (Boonhok, 2020, p. 180) เด็กผู้หญิงจึงเป็นเครื่องมือในการตั้งคำถามสำคัญเชิงจริยธรรมกับสังคมถึงต้นตอที่สำคัญของปัญหามากกว่าวิธีการแก้ไขปัญหา ซึ่งเป็นประเด็นหรือสาระสำคัญที่เป็นจุดแข็งของวรรณกรรม

วินทร์ เลียววาริณ นำเสนอเรื่องราวของเด็กผู้หญิงผ่านกระแสสำนึก (Stream of consciousness) ซึ่งเป็นความคิดหรือ สิ่งที่ซ่อนอยู่ภายในจิตใจของตัวละคร กระแสสำนึกเป็นการทำงานของกระบวนการทางความคิดที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เป็นสภาวะอารมณ์ ความรู้สึก และการรับรู้ที่เป็นอิสระและเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง (Wanicharphichart, 1995, p. 3) และกลายเป็นเอกลักษณ์ของวรรณกรรมเรื่องตุ๊กตาที่มีความสลับไปมา ไม่ปะติดปะต่อ ซึ่งสอดคล้องกับคตินิยมหลังสมัยใหม่ (Postmodern) เป็นการหักล้างและโจมตีบทประพันธ์ที่มีโครงสร้างการเล่าเรื่องเป็นเส้นตรง แต่ผู้อ่านก็ยังสามารถปะติดปะต่อเรื่องราวได้และเข้าใจสิ่งที่เกิดขึ้น รวมถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครได้ ดังนั้น ผู้สร้างสรรค์จึงต้องการนำเสนอสิ่งที่อยู่ภายในจิตใจของตัวละคร ทั้งความคิด อารมณ์ และความรู้สึก ผ่านการสร้างสรรค์การแสดงที่สะท้อนให้เห็นถึงกระแสสำนึกผ่านมุมมองการตีความของผู้สร้างสรรค์

การสร้างสรรค์การแสดงในครั้งนี้จะเชื่อมโยงกับแนวคิดดัตินิยมหลังสมัยใหม่ ที่เปิดโอกาสให้ “ผู้สร้างสรรค์” และ “ผู้ชม” รับรู้และตีความได้อย่างหลากหลายตามแต่ประสบการณ์ของแต่ละบุคคล ถ่ายทอดเรื่องราวโดยไม่เป็นไปตามโครงสร้างการดำเนินเรื่อง (Plot) ใช้วิธีการสลับไปมา ไม่ปะติดปะต่อ (Kittikong, 2020, p. 51) เพื่อให้เข้ากับการถ่ายทอดกระแสน้ำของเด็กผู้หญิง การแสดงของนักแสดงเน้นไปที่การใช้ร่างกายและการแสดงออกในกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อสื่อสารถึงสิ่งที่อยู่ภายในจิตใจตัวละคร ผู้สร้างสรรค์จะนำเสนอการแสดงในรูปแบบวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ (Video Performance) ซึ่งมีรูปแบบของสื่อทางศิลปะที่ปรากฏภาพและเสียงหลอมรวมเข้าไว้ด้วยกัน โดยอาศัยเทคนิคการตัดต่อ เพื่อขยายลักษณะของกระแสน้ำด้วยวิธีการสลับภาพไปมา การแยก และการทำซ้ำ ดังนั้นวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์การแสดงเรื่อง “Doll” จึงเป็นการค้นหากลวิธีการสร้างสรรค์การแสดงในรูปแบบวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ที่สะท้อนถึงกระแสน้ำของตัวละครจากวรรณกรรมเรื่อง “ตุ๊กตา”

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อสร้างสรรค์ผลงานการแสดงเรื่อง “ตุ๊กตา” โดย วินทร์ เลียววาริณ ในรูปแบบวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์

ระเบียบวิธีวิจัย

โครงการวิจัยนี้เป็นโครงการวิจัยทางศิลปกรรม และถือว่าเป็นวิจัยการแสดง (Performance Research) กลุ่มผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยในรูปแบบปฏิบัติการ (Practice as Research) หมายถึง การใช้การแสดงและกระบวนการสร้างสรรค์เป็นวิธีการดำเนินงานวิจัย เพื่อค้นหารูปแบบและองค์ความรู้เกี่ยวกับเทคนิคกลวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน (Hadley, 2013, p. 4 cited in kittikong, 2020, p. 187-188) ผ่านรูปแบบวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ โดยมีการประเมินผลและขั้นตอนการดำเนินงาน แบ่งออกเป็น 6 ขั้นตอน ได้แก่

- (1) การวิเคราะห์วรรณกรรมเพื่อค้นหาแนวทางการสร้างสรรค์การแสดง
- (2) การทดลองถ่ายทำเพื่อค้นหาแนวทางการสร้างสรรค์ผลงาน
- (3) การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสัญลักษณ์อื่น ๆ
- (4) การเลือกสรร การตัดต่อภาพและวิดีโอ
- (5) การพัฒนาผลงานก่อนนำเสนอสู่สาธารณะ
- (6) การจัดแสดงผลงานในรูปแบบออนไลน์

การเก็บและบันทึกข้อมูลของโครงการวิจัยนี้ ประกอบไปด้วย การเขียนและจดบันทึกของผู้วิจัยการสังเกตการณ์ในกระบวนการสร้างสรรค์ ข้อมูลจากการสะท้อนผลประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์ และการเก็บข้อมูลจากผู้ชมผ่านแบบสอบถาม โดยผู้วิจัยกลุ่มนักศึกษาทำหน้าที่เป็นผู้สร้างสรรค์การแสดง ตัดต่อการแสดง และบริหารจัดการกระบวนการสร้างสรรค์ และผู้วิจัยที่เป็นอาจารย์ทำหน้าที่เป็นผู้กำกับการแสดงและเป็นผู้ช่วยถอดองค์ความรู้จากกระบวนการสร้างสรรค์แสดง

กรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์

1. วรรณกรรมเรื่อง ตึกตา สัญญะ และกระแสสำนึก (Stream of consciousness)

วรรณกรรม เรื่อง “ตึกตา” โดย วินทร์ เลียววาริณ อยู่ในหนังสือช่อการะเกด “สิ่งมีชีวิตที่เรียกว่าคน” ตีพิมพ์ครั้งแรกเมื่อปี พ.ศ. 2541 ได้รับรางวัลช่อการะเกดยอดเยี่ยม ปี 2541 ซึ่งถือเป็นวรรณกรรมไทยยุคหลังสมัยใหม่ มีจุดเด่นคือ ใช้คำถามเป็นสื่อกระตุ้นความคิดของผู้อ่าน สื่อสารเรื่องราวผ่านกระแสสำนึกของเด็กผู้หญิง และค่อย ๆ เผยถึงเรื่องราวที่หนักหน่วง ผ่านการเล่าเรื่องเกี่ยวกับเด็กหญิงคนหนึ่งที่กำลังเป็นเหยื่อของครอบครัวโดยไม่รู้ตัว (Somkong, n.d.)

เรื่องราวนี้สะท้อนถึงปัญหาสังคมผ่านมุมมองของตัวละครเด็กผู้หญิงไร้เดียงสา “ตึกตา” จึงเป็นสัญลักษณ์แทนเด็กผู้หญิงคนหนึ่งที่ถูกระทำ ควบคุม และจัดการ (Boonhok, 2020, p. 180) โดยไม่ได้ถูกคำนึงถึงความรู้สึก ไม่ว่าจะเป็นผู้ชายที่ล่วงละเมิดเธอ หรือแม่แต่แม่และหมอที่คอยควบคุมจัดการปัญหาที่เกิดขึ้น เด็กผู้หญิงจึงเป็นเครื่องมือในการตั้งคำถามสำคัญกับสังคม ถึงต้นตอที่สำคัญของปัญหามากกว่าวิธีการแก้ไขปัญหา

การนำเสนอเรื่องราวผ่านกระแสสำนึกของเด็กผู้หญิงนั้นเป็นกลวิธีสำคัญอย่างหนึ่งที่สอดคล้องกับคตินิยมหลังสมัยใหม่ กระแสสำนึก (Stream of consciousness) เป็นการเปรียบเทียบกับลักษณะทางความคิดและความรู้สึกภายในตัวมนุษย์ที่ไหลไปเรื่อย ๆ ดังกระแสน้ำ เป็นกระบวนการทางความคิดที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องและตลอดเวลา เป็นสภาวะของอารมณ์ความรู้สึกและการรับรู้ที่เป็นอิสระ และอาจเกิดขึ้นซ้ำ ๆ ได้ (Wanicharphichart, 1995, p. 3) ซึ่งการนำเสนอดังกล่าวนี้นี้สะท้อนถึงสิ่งที่ซ่อนเร้นอยู่ในจิตใจของตัวละครที่ภายนอกอาจถูกมองว่าไร้ความคิดหรือไร้ความรู้สึก การรับรู้ถึงกระแสสำนึกของตัวละครเด็กผู้หญิงผู้เป็นเหยื่อของสังคมที่มองผลร้ายที่เกิดขึ้นกับตนเป็นเหตุการณ์ที่ดี ในขณะที่มองผลดีที่เกิดขึ้นกับตนนั้นเป็นเหตุการณ์ที่ร้ายกาจ จึงเป็นการตอบโต้ถึงความไม่เป็นมนุษย์ในรูปแบบที่สะท้อนกลับถึงผู้อ่านถึงเหตุของปัญหาที่แท้จริงและวิธีการจัดการปัญหาของสังคม

2. เพอร์ฟอร์แมนซ์ (Performance)

คตินิยมหลังสมัยใหม่นั้นมีอิทธิพลที่เกี่ยวข้องและเชื่อมโยงกับแนวคิดของเพอร์ฟอร์แมนซ์ เนื่องจากเพอร์ฟอร์แมนซ์ในมิติของศิลปะ มีหลักคิดที่เกี่ยวข้องกับการตั้งคำถาม เป็นการสร้างสรรค์ผลงานที่เปิดโอกาสในการตีความในหลากหลายมิติ กระตุ้นการสร้างประสบการณ์การรับรู้ให้กับผู้ชมมากกว่าสื่อสารข้อคิดที่เกิดขึ้นในเรื่องราว (Kittikong, 2020, p. 158) ดังนั้นการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงจากวรรณกรรมเรื่องตึกตา ในฐานะคิดของเพอร์ฟอร์แมนซ์ จึงสอดคล้องกับแนวทางของกลวิธีการประพันธ์แบบกระแสสำนึกของนักเขียน ซึ่งจะเน้นให้ผู้อ่านหรือผู้ชมรู้สึกและตกตะกอนทางความคิดแทนการนำเสนอแก่นความคิดหรือเรื่องราวอย่างสมบูรณ์

วิธีการสร้างสรรค์ผลงานจึงเน้นไปที่การสร้างการแสดงในรูปแบบที่จะช่วยกระตุ้นให้ผู้ชมได้รู้สึกก่อนที่จะทำการตีความและให้ความหมาย จึงเน้นการสร้างสรรค์การแสดงไปที่การทำงานกับร่างกาย (Body) การเคลื่อนไหว (Movement) และการกระทำ (Action) ของนักแสดง โดยลดความสำคัญของการนำเสนอตัวละครหรือเรื่องราวลง เน้นสื่อสารอารมณ์ ความรู้สึก ผ่านสัญญาณต่าง ๆ เช่น การแสดงออกทางร่างกายของนักแสดง หรือการเคลื่อนไหวร่างกายที่เกิดขึ้น เสื้อผ้าที่นักแสดงสวมใส่ รวมทั้งสัญญาณที่เป็นองค์ประกอบอื่น ๆ เช่น ภาพ ฉาก แสง เสียง และเทคนิคต่าง ๆ ที่นอกเหนือจากนักแสดง (Kowzan, 1988 cited in kittikong, 2020, p. 30) พร้อมกับมุมมองหรือการตีความของนักแสดงในฐานะผู้สร้างสรรค์

3. วิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ (Video Performance)

การสร้างสรรค์การแสดงในรูปแบบวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ ได้รับแรงบันดาลใจจากรูปแบบการทำงานของวิดีโออาร์ต (Video art) เป็นรูปแบบทางศิลปะที่ยืดหยุ่นในแง่ภาพและเสียงที่หลอมรวมกัน ไม่จำเป็นต้องมีกรอบแบบแผนหรือกฎเกณฑ์ ซึ่งมีเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ที่ไม่จำกัด สามารถเล่าเรื่องราวในลักษณะโครงสร้างการเล่าเรื่องที่ไม่เรียงลำดับเหตุการณ์และไม่สอดคล้องกับโครงสร้าง (Plot) (Somkong, n.d.) สามารถหลอมรวมองค์ประกอบต่าง ๆ ในภาพ เสียงประกอบ ร่วมกับการแสดงของนักแสดง (MoMA, n.d.) วิดีโออาร์ตจึงเป็นสื่อที่เปิดโอกาสให้ผู้สร้างสรรค์ได้ทดลองและสร้างสรรค์ตามความต้องการ และไม่จำกัดประสบการณ์ของผู้ชม ซึ่งผู้สร้างสรรค์จะนำมาใช้เป็นรูปแบบของการนำเสนอการแสดงครั้งนี้ จึงเรียกผลงานครั้งนี้ว่า วิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ การสร้างสรรค์ผลงานการแสดงผ่านวิดีโอ จึงมีความเหมาะสมอย่างยิ่งกับวรรณกรรมเรื่องตุ๊กตา และการแสดงที่ใช้ฐานคิดคตินิยมหลังสมัยใหม่

กระบวนการสร้างสรรค์

กระบวนการสร้างสรรค์ “Doll” มีทั้งหมด 6 ขั้นตอน เพื่อค้นหาวิธีการสร้างสรรค์การแสดงในรูปแบบวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การวิเคราะห์วรรณกรรมเพื่อค้นหาแนวทางการสร้างสรรค์ผลงาน

การแสดงเรื่อง “Doll” ได้รับแรงบันดาลใจจากวรรณกรรมเรื่อง “ตุ๊กตา” โดยกลวิธีการประพันธ์มีลักษณะการเล่าเรื่องที่ไม่เรียงลำดับเหตุการณ์ ผู้สร้างสรรค์จึงทำการวิเคราะห์กระแสสำนึกจากวรรณกรรม เพื่อเข้าใจเรื่องราวและค้นหาแนวทางการสร้างสรรค์ผลงาน ดังต่อไปนี้

1.1 การวิเคราะห์คำถามและคำตอบจากตัวบท

เนื่องจากตัวบทเป็นการใช้คำถาม คำตอบ และการสะท้อนระลึกถึงเกี่ยวกับตนเอง ของเด็กผู้หญิงในการเล่าเรื่องราวทั้งหมด ผู้สร้างสรรค์ จึงเริ่มต้นด้วยการแยกประเภท คำถามและคำตอบจากตัวบทออกมาเป็น 4 ลักษณะ ได้แก่

- (1) คำถามที่ตัวละครถามตนเอง เช่น “ทำไมฉันมาปรากฏกายที่นี่”
- (2) คำถามต่อคนอื่น เช่น “ทำไมแม่ไม่บอกว่าจะพาฉันไปไหน”
- (3) คำตอบของตนเอง เช่น “กอดกันเพื่อจากกันหรือกอดกันที่ได้พบกัน”
- (4) การสะท้อนระลึกถึงเกี่ยวกับตนเอง เช่น “ทำไมแม่ต้องลากฉันออกจากบ้านตั้งแต่กลางดึกทั้งที่ฉันกำลังฝันถึงตุ๊กตาตัวโปรด”

ผู้สร้างสรรค์พบว่า ลักษณะของคำถาม คำตอบ และการสะท้อนระลึกถึงเกี่ยวกับตนเองนั้น สามารถแสดงให้เห็นถึงลักษณะของเด็กผู้หญิงที่ตรงไปตรงมาไม่ซับซ้อน ไร้เดียงสา มองโลกในแง่ดี ต้องการความรัก ขอบควดูแลและจินตนาการ

1.2. การวิเคราะห์บุคคลและเหตุการณ์

ผู้สร้างสรรค์ทำการรวบรวมเหตุการณ์ที่ได้จากตัวบท โดยพบว่าเหตุการณ์ที่ปรากฏอยู่ในกระแสสำนึกนั้นมักเกี่ยวข้องกับกับบุคคลต่าง ๆ และสถานที่

- บุคคลที่ตัวละครได้อ้างถึงโดยตรง ประกอบไปด้วย แม่ ป้าอุไร จิตแพทย์ ยาม คนขับรถ หมอ และพยาบาล เช่น “ทำไม แม่ ต้องลากฉันออกจากบ้านตั้งแต่กลางดึกทั้งที่ฉันกำลังฝันถึงตุ๊กตาตัวโปรด” “ทำไม ป้าอุไร บอกแม่ว่าน่าจะพาฉันไปพบ จิตแพทย์ หน่อย” “ทำไมยามคนนั้นไม่มาอีกแล้ว” “ทำไมเมื่อฉันไม่บอกแม่ยังเดาถูกกว่าเป็นคนขับรถ” “ไอ้หมอเฮงซวยเป็นคนขายข้าวหนังสือพิมพ์” “ผู้หญิงพวกนั้นเป็นนางพยาบาลใช้ไหม”

- บุคคลที่ตัวละครได้อ้างถึงโดยอ้อม ประกอบไปด้วย คนใช้ หมอทำแท้งเถื่อน พยาบาลทำแท้งเถื่อน แอร์โฮสเตส เช่น “พวกเขาหมายถึงใคร ฉันหรือ?” “ทำไมผู้ชายชุดขาวสั่งให้ฉันนอนบนเตียง” “ผู้หญิงคนนั้นหมายความว่ายังไง” “พวกเขายี้มทำไม ฉันแต่งตัวตลกหรือ”

- สถานที่ที่ตัวละครได้อ้างถึงทั้งโดยตรงและโดยอ้อม ประกอบไปด้วย สนามบิน - “ทำไมไม่มีผู้คนมากมายเหลือเกิน” เครื่องบิน - “ทำไมในเครื่องบินจึงมีเก้าอี้มากมายเช่นนี้” และโรงพยาบาล - “ทำไมพวกเขาต้องใช้สายอะไรรัดที่แขนฉัน”

หลังจากการแยกเหตุการณ์ต่าง ๆ ผู้สร้างสรรค์สามารถเรียงลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับตัวละครเด็กผู้หญิงได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น สามารถเข้าใจได้ว่าแต่ละเหตุการณ์เกิดขึ้นสถานที่ใดและมีบุคคลใดบ้างที่เกี่ยวข้อง รวมไปถึงเหตุการณ์ที่ส่งผลต่อสิ่งที่เกิดขึ้นกับตัวละครที่เป็นประโยชน์แก่การทำงานของนักแสดง

1.3 การวิเคราะห์สภาวะความรู้สึกของตัวละครสำหรับการแสดง

ผู้สร้างสรรค์จำแนกสภาวะอารมณ์และความรู้สึกของตัวละคร โดยอาศัยลักษณะวิธีคิดของตัวละครเด็กผู้หญิง (ขั้นตอนที่ 1.1) เหตุการณ์และบุคคล (ขั้นตอนที่ 1.2) ในการตีความตัวละครในแต่ละประโยค ซึ่งพบว่า ตัวละครมีสภาวะทางอารมณ์และความรู้สึกทั้งหมด 8 สภาวะ ดังนี้ต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ตารางการวิเคราะห์สภาวะความรู้สึกของตัวละครสำหรับการแสดง

สภาวะอารมณ์	ตัวบท	การวิเคราะห์
(1) ตื่นเต้น	ทำไมไม่มีผู้คนมากมายเหลือเกิน ทำไมคนเราต้องเดินทาง ทำไมหลายใบหน้าเศร้าจัง ทำไมมีคนร้องไห้ ทำไมมีคนกอดกัน [...] (Lyovarin, 1999, p. 231)	ตัวละครกำลังพบเจอสถานการณ์แปลกใหม่ มีความพยายามทำความเข้าใจสถานการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นตรงหน้า และกระตือรือร้นในการหาคำตอบ
(2) ดีใจ	ทำไมฉันรู้สึกลอยขึ้น นี่ฉันกำลังบินใช่ไหม เอ๊ะ! เป็นไปได้จริง ๆ หรือที่ฉันบินได้ [...] (Lyovarin, 1999, 232)	ตัวละครกำลังอยู่ในห้วงของความฝันดี จินตนาการเกิดความรู้สึกดีใจ ไม่ได้อยู่กับโลกของความเป็นจริง และกำลังจินตนาการว่าตนเองนั้นกำลังบินได้ตามที่ต้องการ
(3) สนุก	เขาเอาอะไรใส่ไปในตัวฉันนะ ทำไมฉันไม่เคยคิดมาก่อนว่าเล่นแต่งตัวตุ๊กตาแบบนี้ก็สนุกดีเหมือนกัน [...] (Lyovarin, 1999, p. 233)	ตัวละครกำลังมีความสุขใส่ไร้เดียงสาและสนุก บอกความรู้สึกอย่างตรงไปตรงมาว่าเธอกำลังสนุกกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น
(4) สงสัย	ทำไมมีใบหน้าแปลก ๆ มากมายที่นี่ ทำไมเด็กขนาดนี้ยังมีคนเดินพลุกพล่าน ทำไมแต่ละคนต้องถือกระเป๋าเดินทางคนละใบสองใบ [...] (Lyovarin, 1999, p. 231)	ตัวละครกำลังสงสัย พยายามที่จะหาคำตอบ ต้องการทำความเข้าใจกับสถานการณ์ที่ตนเองกำลังพบเจอ และเกิดความรู้สึกอยากรู้ อยากทำความเข้าใจ
(5) เศร้า	ทำไมแม่ตบหน้าฉัน ฉันทำอะไรผิดหรือ ทำไมไม่มีใครบอกฉันมาก่อน [...] (Lyovarin, 1999, p. 233)	ตัวละครกำลังตกอยู่ในสภาวะความเศร้า ถูกแม่ของตนทำร้าย แต่เธอไม่สามารถทำความเข้าใจเหตุผลกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้ว่าเพราะอะไรแม่จึงตบเธอ
(6) ไม่มั่นใจ	ทำไมพวกเขาจึงยิ้ม ฉันแต่งตัวน่าตลกหรือ พวกเขาอิจฉาที่ฉันสวยใช่ไหม [...] (Lyovarin, 1999, p. 237)	ตัวละครกำลังอยู่ในสภาวะไม่มั่นใจ เหตุการณ์สะท้อนให้เห็นอย่างชัดเจน เกิดจากพยายาบลมเธอและยิ้มให้ แต่เธอคิดว่าตนเองแต่งตัวตลก เธอมีความไม่มั่นใจในตัวเอง และรู้สึกกลัว
(7) เหงา	ทำไมยามคนนั้นไม่มาอีกแล้ว ทำไมฉันจำหน้าเขาไม่ได้ชัดเจนแล้ว ทำไมฉันจำได้แต่ตุ๊กตาที่เขาให้เล่น [...] (Lyovarin, 1999, p. 234)	ตัวละครกำลังมีความรู้สึกเหงา คิดถึง เธอคิดถึงยาม และยังบอกอีกว่ายามเป็นคนใจดีเล่นเป็นเพื่อนในตอนที่เธอเหงา เธอมีความรู้สึกเหงา คิดถึง โหยหา

เมื่อแยกสภาวะทางอารมณ์ความรู้สึกข้างต้นนั้น ทำให้ผู้สร้างสรรค์เข้าใจอารมณ์ความรู้สึกในทุกแง่มุมของตัวละครมากขึ้น ส่งผลต่อการวางแผนการถ่ายทำ และได้นำไปสู่การกำหนดยุทธศาสตร์ที่ชัดเจนเป็น 3 ช่วงสำคัญ ดังนี้

ช่วงที่ 1 เศร้า สงสัย ที่เกิดจาก “แม่”

ช่วงที่ 2 ตื่นเต้น ดีใจ สนุก ที่เกิดจาก “ผู้ชาย”

ช่วงที่ 3 เจ็บปวด เหนงา ไม่นั่นใจ ที่เกิดจาก “ตัวเอง”

ซึ่งทั้ง 3 ช่วง เป็นสภาวะหลักของตัวละครที่เกิดขึ้นในเรื่องราวทั้งหมด เริ่มจากเรื่องราวของแม่ ต่อด้วยผู้ชายที่เข้ามาข่มขืน และท้ายที่สุดเธอจึงเกิดคำถามทั้งหมดที่ไม่สามารถหาคำตอบได้

1.4 การวิเคราะห์องค์ประกอบอื่น ๆ จากตัวบท

ผู้สร้างสรรค์ทำการเลือกและวิเคราะห์ความหมายของสัญลักษณ์ที่ได้จากตัวบท เช่น ตุ๊กตา ลูกอมหวานเย็น ขนมมด เครื่องบิน รุ้งกินน้ำ ก้อนเมฆ กระเป๋าเดินทาง มดที่ตอมน้ำตาล และต่างหูเพชร โดยอาศัยการตีความของผู้สร้างสรรค์ซึ่งสอดคล้องกับสภาวะความบกพร่องในการรับรู้ของเด็กผู้หญิงและความหมายจากเรื่องราว ตัวอย่างเช่น ตุ๊กตา ที่มีความหมายเชิงวรรณกรรม คือ เด็กผู้หญิงที่ไม่มีทางสู้ และไร้เดียงสา ผู้สร้างสรรค์ตีความ ตุ๊กตาว่า เป็นเด็กผู้หญิงที่รับรู้และตัดสินใจรอบตัวบนฐานของการกระทำที่กระตุ้นให้เกิดความรู้สึก (เช่นเดียวกับการเล่นตุ๊กตาที่เป็นการสร้างการกระทำของตุ๊กตา) โดยนำไปใช้ในผลงานคือ ตัวละครมีความตื่นตัวในการกระทำหรือรับรู้ผ่านการกระทำต่าง ๆ หรือภาพต่าง ๆ เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 2 การทดลองถ่ายทำผลงานการแสดง

การแยกสภาวะทางอารมณ์ความรู้สึกของเด็กผู้หญิงทั้งหมด 8 สภาวะ นำมาสู่ การทำงานของนักแสดง การถ่ายทำ การสร้างภาพสัญลักษณ์ ดังนี้

2.1 การแสดง นักแสดงใช้วิธีการสร้างสรรค์การแสดงดังต่อไปนี้

- นักแสดงทำงานกับสภาวะทั้ง 8 ผ่านการรับรู้และประสบการณ์ส่วนตัว เพื่อแสดงออกถึงสภาวะเหล่านั้น โดยการถ่ายทอดสภาวะอารมณ์ที่ไต่ระดับ จากการพยายามกดความรู้สึกเอาไว้ที่พยายามจะไม่แสดงออกถึงความเศร้าหรือเสียใจไต่ระดับไปจนถึงการปลดปล่อยความรู้สึกทั้งหมดออกมา และไต่ระดับไปจนถึงความว่างเปล่าทางอารมณ์ และจากความว่างเปล่าทางอารมณ์ไปจนถึงการมีความสุขที่สุด

- นักแสดงใช้ทักษะการแสดงเพื่อถ่ายทอดสภาวะอารมณ์ความรู้สึก ผ่านการกระทำต่าง ๆ เช่น การแสดงร่วมกับสัญลักษณ์จากวรรณกรรม เช่น ตุ๊กตา-นักแสดงอุ้มตุ๊กตา ลูกอม-นักแสดงกินลูกอม กระเป๋าเดินทาง-นักแสดงลากกระเป๋าเดินทาง เครื่องชั่งน้ำหนัก-นักแสดงนอนทับเครื่องชั่งน้ำหนัก เป็นต้น

- นักแสดงใช้ทักษะการเคลื่อนไหวร่างกาย เพื่อสร้างสัญลักษณ์ทางอารมณ์หรือความรู้สึก เช่น การใช้ร่างกายในลักษณะบิด งอ ขด เกร็ง เพื่อถ่ายทอดสภาวะอารมณ์ความรู้สึกที่หนักหน่วงของตัวละครเด็กผู้หญิง เป็นต้น
- นักแสดงใช้สัญลักษณ์และการด้นในการแสดงที่สะท้อนกระแสน้ำลึกของตัวละครเด็กผู้หญิง

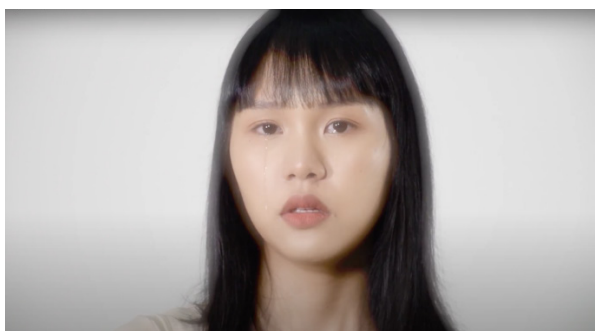
2.2 การถ่ายทำ

เทคนิคการถ่ายทำและการตัดต่อมุ่งนำเสนอกระแสน้ำลึกของตัวละคร ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้ภาพซ้ำ ภาพนิ่ง ภาพซ้อน เพื่อกระตุ้นความรู้สึกของผู้ชม และสื่อสารถึงสภาวะความรู้สึกของตัวละคร โดยมีแนวทางสร้างสรรค์ 3 ช่วง เป็นหลักในการถ่ายทำและตัดต่อ ดังนี้

2.2.1 เศร้า สงสัย → สภาวะที่เกิดจาก “แม่”

ช่วงที่ 1 สภาวะของตัวละครเด็กผู้หญิงที่ตั้งคำถามกับแม่ ต่อเหตุการณ์ทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับเรื่องของแม่ที่เธอไม่สามารถทำความเข้าใจได้ ทำให้เธอรู้สึกสงสัย และเศร้า เป็นส่วนใหญ่ โดยวิธีการถ่ายทำมีดังนี้

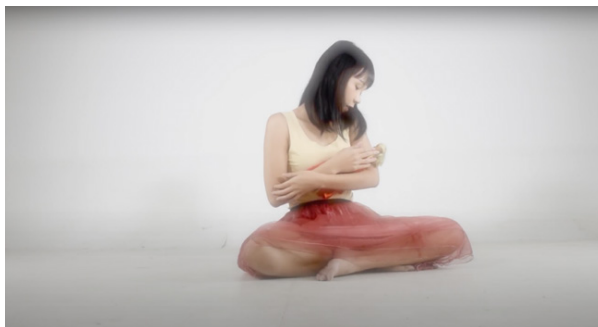
(1) การถ่ายหน้าตรงของนักแสดง: ถ่ายทอดสภาวะสงสัย อยากรู้ ตั้งคำถาม ทำความเข้าใจ ถูกควบคุม รู้สึกอึดอัด เศร้า โดยที่นักแสดงเข้าถึงสภาวะอารมณ์การระลึกถึงความรู้สึกที่มีต่อแม่



ภาพที่ 1 นักแสดงถ่ายทอดความเศร้า

Note: From © Jidapa padpeng 21/10/2021

(2) การถ่ายเต็มตัว: การเคลื่อนไหวร่างกาย โดยการแสดงท่าทางเหมือนกับกำลังบีบคั้น คลาน นั่ง นอน กลิ้ง และ เดิน นักแสดงทำท่าทางลักษณะเดียวกันกับตุ๊กตาและเล่นกับตุ๊กตาในลักษณะเหมือนการอุ้มลูก



ภาพที่ 2 นักแสดงอุ้มตุ๊กตาในลักษณะของการอุ้มลูก

Note: From © Jidapa padpeng 21/10/2021

(3) การถ่ายมุมสูง หรือ มุมแปลก ๆ กับเครื่องชั่งน้ำหนัก : การถ่ายทำมุมสูงให้เห็นการชั่งน้ำหนักแบบปกติ และการถ่ายทำมุมแปลก ๆ โดยการใช้หัว ขา มือ และลำตัว ในการชั่งน้ำหนักที่มีความผิดปกติจากคนทั่วไป



ภาพที่ 3 นักแสดงใช้หัวชั่งน้ำหนัก

Note: From © Jidapa padpeng 21/10/2021

(4) การถ่ายจับการเคลื่อนไหวในการเล่นกับกระเป๋าเดินทาง : นักแสดงเข้าไปเล่นในกระเป๋าเดินทางและเคลื่อนไหวตัวไปในลักษณะของการถูกลาก แสดงให้เห็นการถูกควบคุมจากผู้เป็นแม่



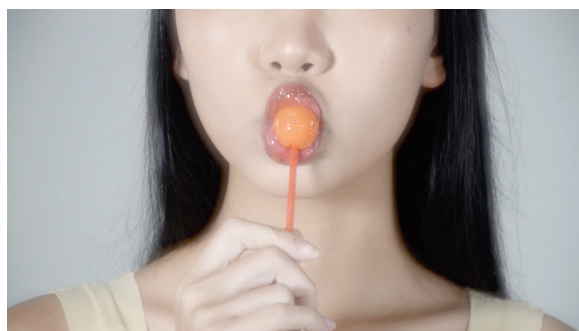
ภาพที่ 4 นักแสดงนั่งอยู่บนกระเป๋าเดินทางในลักษณะนั่งรอใครบางคน

Note: From © Jidapa padpeng 21/10/2021

2.2.2 ตื่นเต้น ดีใจ สนุก → สภาวะที่เกิดจาก “ผู้ชาย”

ช่วงที่ 2 นี้เป็นสภาวะของการที่ตัวละครเด็กผู้หญิงถูกข่มขืน แต่เธอเข้าใจว่าสิ่งที่เธอได้ถูกกระทำคือการได้รับความรัก ความอบอุ่น และการเล่นแต่งตัวตุ๊กตา ด้วยความไร้เดียงสา ทำให้เธอรู้สึกตื่นเต้น ดีใจ และสนุกเป็นส่วนใหญ่ โดยวิธีการถ่ายทำมีดังนี้

(1) การถ่ายหน้าตรงของนักแสดง: ถ่ายทอดสภาวะตื่นเต้น ผันดี จินตนาการ สดใส ดีใจ สนุก โดยนักแสดงถ่ายทอดความสุขในขณะที่กินอมยิ้มและนั่งเฉยขณะกินอมยิ้ม รวมถึงการถ่ายเฉพาะปากของนักแสดงระหว่างกินอมยิ้ม



ภาพที่ 5 นักแสดงกินอมยิ้ม

Note: From © Jidapa padpeng 21/10/2021

(2) การถ่ายเต็มตัวเป็นเคลื่อนไหวร่างกาย โดยการกระโดด วิ่งเล่นอย่างสนุกสนาน นักแสดงเล่น กับตุ๊กตาในลักษณะท่าทางที่สะท้อนถึงเหตุการณ์ที่เธอถูกล่วงละเมิดทางเพศ



ภาพที่ 6 นักแสดงเล่นกับตุ๊กตาในลักษณะเหมือนการล่วงละเมิดทางเพศ

Note: From © Jidapa padpeng 21/10/2021

(3) การถ่ายมุมสูง การนั่ง มีความสุข สดใส และจินตนาการ



ภาพที่ 7 นักแสดงนั่งจินตนาการอย่างมีความสุข

Note: From © Jidapa padpeng 11/11/2021

(4) การถ่ายตามการเคลื่อนไหวและอารมณ์ของนักแสดงที่ถ่ายทอดสภาวะตื่นเต้น ฝันดี จินตนาการ สดใส ดีใจ สนุก รวมไปถึงสภาวะความรู้สึกขณะที่กำลังถูกล่วงละเมิดทางเพศ



ภาพที่ 8 นักแสดงนอนจินตนาการอย่างมีความสุข

Note: From © Jidapa padpeng 11/11/2021

(5) การถ่ายหน้าของนักแสดงขณะโดนราดด้วยคาราเมลซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของลูกอมและอมยิ้มที่ละลายกลายเป็นน้ำตาล และการถ่ายคาราเมลที่ไหลตามมือและขา แสดงถึงภาพของน้ำตาลที่กำลังเคลือบร่างของเด็กผู้หญิงไว้ให้กลายเป็นเพียงขนมหวานของผู้ชาย เป็นต้น



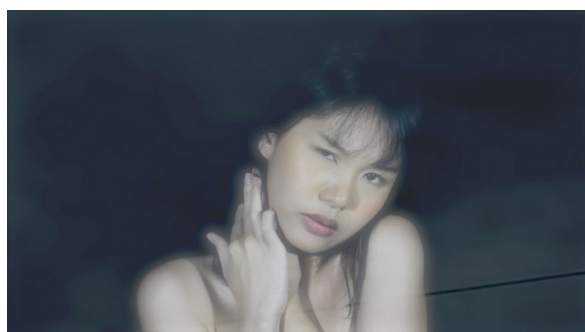
ภาพที่ 9 นักแสดงถูกคาราเมลราดที่หัว

Note: From © Jidapa padpeng 11/11/2021

2.2.3 เจ็บปวด เหนง ไม่มั่นใจ —> สภาวะที่เกิดจาก “ตัวเอง”

ช่วงที่ 3 นี้เป็นการนำเสนอสภาวะของตัวละครที่เกิดความเจ็บปวดจากเหตุการณ์ทุกอย่างที่เกิดขึ้น ความทราบกับความรู้สึกสับสนภายในจิตใจ อึดอัดกับความคิดทุกอย่างที่อย่างที่ถาโถมเข้ามา คำถามที่เธอไม่สามารถทำความเข้าใจได้แม้แต่แต่น้อย ทำให้เธอเกิดสภาวะ เจ็บปวดทางร่างกายและจิตใจรู้สึกทรมาน เหนง คิดถึง โหยหา ไม่มั่นใจ และกลัว เป็นส่วนใหญ่ ซึ่งใช้พื้นที่หรือพื้นหลังสีดำในการถ่ายทำเพื่อเน้นการนำพาสภาวะที่หนักหน่วงให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น โดยการถ่ายทำ มีดังนี้

(1) การถ่ายหน้าตรงของนักแสดง: ถ่ายทอดสภาวะเจ็บปวดทางร่างกายและจิตใจ ความรู้สึกทรมาน เหนง คิดถึง โหยหา ไม่มั่นใจ และกลัว



ภาพที่ 10 นักแสดงถ่ายทอดความทรมาน

Note: From © Jidapa padpeng 26/11/2021

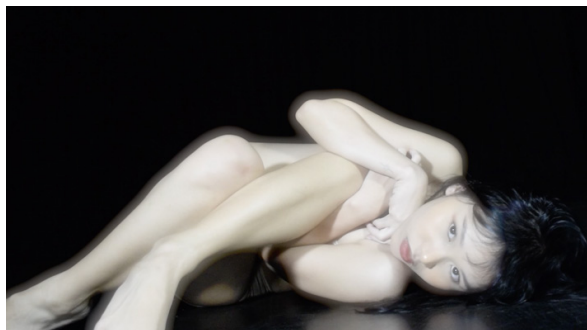
(2) การถ่ายทำแต่ละส่วนของร่างกาย: มือ เท้า แผ่นหลัง และเต็มตัว การถ่ายทำที่เน้นการใช้ร่างกายของนักแสดงให้เห็นผิวหนังในสัดส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย ถ่ายทำให้ได้ภาพที่มีลักษณะเปิดเผยเนื้อหนัง เปลือยร่างกาย เพื่อแสดงให้เห็นว่าตัวละครเด็กผู้หญิงก็คือมนุษย์คนหนึ่ง



ภาพที่ 11 มือและขาของนักแสดง

Note: From © Jidapa padpeng 26/11/2021

(3) การถ่ายเต็มตัว: การเคลื่อนไหวร่างกาย โดยนักแสดงที่ถ่ายทอดสภาวะเจ็บปวดทางร่างกายและจิตใจ ความรู้สึกทรมาน เหนงา คิดถึง โหยหา ไม่มั่นใจ และกลัว การถ่ายตามการเคลื่อนไหวและอารมณ์ของนักแสดงที่ถ่ายทอดความเหงา คิดถึง โหยหา ไม่มั่นใจ และกลัว



ภาพที่ 12 ร่างกายของนักแสดงที่ถ่ายทอดความเจ็บปวด

Note: From © Jidapa padpeng 26/11/2021

2.3 การสร้างภาพจากสัญลักษณ์

การสร้างสัญลักษณ์จากการตีความของผู้สร้างสรรค์มาสู่การสร้างภาพสัญลักษณ์ในการแสดง เพื่อนำเสนอสภาวะความรู้สึกในกระแสน้ำของเด็ผู้หญิงที่สมบูรณ์มากขึ้น มีดังต่อไปนี้

- ตุ๊กตา เคลื่อนไหวแบบ Stop motion - ตุ๊กตามีชีวิตขึ้นด้วยการเคลื่อนที่ เพื่อสื่อสารเปรียบเทียบว่าตัวละครเด็กผู้หญิงเหมือนกับตุ๊กตา

- ลูกอมที่ถูกกัด แบบ Stop motion - เปรียบเสมือนความสดใสของตัวละครเด็กผู้หญิงที่ค่อย ๆ หายไป ด้วยฝีมือของบุคคลรอบตัวเธอ
- การามเมลราบนตัวของนักแสดง - การามเมลที่เป็นตัวแทนความหวาน ทำงานกับร่างกายนักแสดง เป็นสัญลักษณ์ถึงร่างกายของตัวละครที่เปรียบเสมือนขนมหวาน
- การามเมลไหลลงมาจากนักแสดง - เปรียบเสมือนกับการทำแท้งหรือเลือดที่ไหลลงมา การใช้การามเมลหรือของหวานแทนเลือดเพื่อต้องการสร้างความขัดแย้งจากภาพที่เห็นและการรับรู้ของผู้ชม ทำให้เกิดความรู้สึกสะเทือนทางอารมณ์มากกว่าการใช้เลือดจริง
- ตุ๊กตางมอยู่ในการามเมล - เปรียบเสมือนกับเด็กผู้หญิงที่ยืนอยู่ภายใต้สิ่งอันตรายที่เกิดขึ้นกับเธอ หรือแสดงให้เห็นการถูกกดขี่ข่มเหงอย่างไม่มีทางสู้ หรือไม่รู้ว่านั้นคือความอันตราย
- ไอศกรีมที่ละลายและหยดลงบนลูกอม - แสดงออกถึงการล่วงละเมิดทางเพศ และลูกอมคือความสดใสของเด็กผู้หญิงที่ถูกแปดเปื้อน
- ไอศกรีมที่กำลังละลาย - เปรียบเสมือนความสดใสของตัวละครเด็กผู้หญิงที่ค่อย ๆ หายไป
- เครื่องชั่งน้ำหนัก - เป็นสัญลักษณ์ของการวัด ประเมินค่าของมนุษย์ รวมถึงแสดงน้ำหนักของเด็กผู้หญิงที่มีการลดลงเรื่อย ๆ ตรงตามตัวบท
- เครื่องชั่งน้ำหนักที่ Error - ผลแสดงหน้าจอ error ของเครื่องชั่งน้ำหนัก แทนความพิเศษของตัวละครเด็กผู้หญิง
- กระเป๋าเดินทาง - ตัวละครเปรียบเสมือนกับกระเป๋าเดินทาง ไม่ว่าใครที่หนักก็ซุกจุกเธอไปที่ไหนก็ได้แม้ว่าเธอต้องการหรือไม่

ขั้นตอนที่ 3 การติดต่อและเลือกสรรภาพวิดีโอเพื่อนำเสนอ

เนื่องจากนักแสดงเป็นผู้ติดต่อผลงานด้วยตนเอง จึงได้ใช้ความรู้สึกและการระลึกถึงการทำงานกับตัวละครในช่วงการถ่ายทำ รวมถึงสัญชาตญาณและการค้น เข้ามาช่วยเป็นแนวทางในการติดต่อและวางภาพ เพื่อมุ่งนำเสนอกระแสน้ำของตัวละคร อีกทั้ง ความเข้าใจสภาวะอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครเด็กผู้หญิง ทำให้นักแสดงมองเห็นลักษณะของกระแสน้ำของตัวละครที่น่าจะเกิดขึ้น ทำให้วิธีการติดต่อสะท้อนลักษณะและวิถีคิดของนักแสดงแบบตัวละคร ผู้สร้างสรรค์ตั้งใจนำเสนอความรู้สึกโดยเลือกใช้ภาพซ้ำ ภาพนิ่ง ภาพซ้อนในวิธีการนำเสนอภาพในลักษณะที่ไม่เรียงลำดับเหตุการณ์ ใช้เทคนิคการตัดสลับเร็วและซ้ำ เพื่อสะท้อนถึงลักษณะของกระแสน้ำจริงที่มีความไม่ปะติดปะต่อ ซ้ำไปมา ไม่ดำเนินเรื่องแบบเป็นเส้นตรง

ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนาผลงานก่อนออกสู่สาธารณะ

ผู้สร้างสรรค์ได้เลือกประโยคจากบทวรรณกรรมที่สื่อสารกับการตีความของผู้สร้างสรรค์ ให้แต่ละช่วงมีความชัดเจนขึ้น เป็นการท้าทายการรับรู้ของผู้ชม ดังนี้

ตารางที่ 2 ประโยคที่เลือกใช้จากวรรณกรรมเพื่อสื่อสารถึงโจทย์การแสดง

ช่วงที่	สถานะที่เกิดจาก	ประโยคจากบทวรรณกรรม
1	“แม่”	“ฉันเป็นคนสวยไม่ใช่หรือแม่”
2	“ผู้ชาย”	“ทำไมฉันรู้สึกดีใจเมื่อเขาบอกว่าผิวฉันมันเหมือนผิวตุ๊กตา”
3	“ตัวเอง”	“คนอื่นเขาถามมากอย่างฉันไหม”

ผู้สร้างสรรค์ยังได้กำหนดแนวทางของการออกแบบเสียงประกอบการแสดง ให้กับทีมออกแบบเสียง ดังนี้

ช่วงที่ 1 ความต้องการความรักความอบอุ่นจากผู้เป็นแม่

ช่วงที่ 2 ความสดใสไร้เดียงสาของตัวละคร

ช่วงที่ 3 ความทรมานอัดอัดภายในใจ

การจัดแสดงผลงาน

ผลงานเรื่อง “Doll” ได้จัดแสดงผลงานในรูปแบบออนไลน์ในงานเทศกาลละครนานาชาติมรดกใหม่ ระหว่างวันที่ 24-30 ธันวาคม 2564 โดยฉายในวันที่ 25 ธันวาคม 2564 ในเวลา 15:00 น. และเปิดให้ผู้ชมสามารถรับชมย้อนหลังได้ถึงวันที่ 16 มกราคม 2565



ภาพที่ 13 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ผลงานเรื่อง “Doll” ในเทศกาลละครนานาชาติมรดกใหม่

Note: From © Jidapa padpeng and Nannapat Wetchasat 26/12/2021



ภาพที่ 14 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์เทศกาลละครนานาชาติงานมรดกใหม่

Note: From © moradokmai international theatre festival 17/12/2021

ภายในงานเทศกาลละครนานาชาติงานมรดกใหม่ ผู้สร้างสรรค์ได้มีการเข้าร่วมการเสวนากับผู้เชี่ยวชาญในสาขาศิลปะการละครหลายท่าน ซึ่งได้รับการวิพากษ์ผลงานโดยสรุปเป็นประเด็นหลักได้ว่า รูปแบบผลงานยังขาดความกระชับและใช้เวลานานทำให้ผู้ชมมีความลำบากในการติดตามเนื้อเรื่อง ภาพเล่าเรื่องได้ชัดเจนดีโดยไม่ต้องพึ่งเนื้อหา การแสดงเน้นการเคลื่อนไหวมากเกินไปโดยกระตุ้นให้ผู้ชมรับรู้แบบซ้ำ ๆ ถึงแม้ภาพจะสวย แต่ก็ทำให้เรื่องดำเนินไปเรื่อย ๆ ซ้ำ ๆ และไม่เคลื่อนไปข้างหน้า การตัดต่อภาพดูดี ตัวผลงานมีศักยภาพที่น่าจะพัฒนาต่อได้ ในขณะที่ผลสำรวจจากผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 43 คน แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่สามารถรับรู้ถึงตัวงานผ่าน การแสดง เทคนิคการตัดต่อ ภาพและเสียง ได้อย่างลึกซึ้งและเข้าใจในตัวงานถึง 79.1 % และมีความพึงพอใจในตัวผลงานมากกว่า 98.8%

การได้รับคำแนะนำและความคิดเห็นจากผู้ชมนั้นทำให้ ผู้สร้างสรรค์ได้สะท้อนถึงเจตจำนงหลักของผลงานที่ต้องการจะนำเสนอกระแสน้ำของตัวละครเด็กผู้หญิงที่มีความพิเศษเป็นหลัก ผู้สร้างสรรค์จึงได้ลดความสำคัญของการนำเสนอเรื่องลงไป แล้วไปเน้นที่การสร้างภาพจากการเคลื่อนไหว การวางภาพซ้ำ ๆ ใช้เวลา ใช้ภาพเข้ามาแทรก เพื่อสะท้อนให้เห็นสภาวะอารมณ์และความรู้สึกที่เป็นกระแสน้ำของตัวละคร และเพื่อสื่อสารถึงความผิดปกติทางความคิดที่มีความซ้ำซ้อนและซับซ้อนในความคิดวุ่นที่ผิดปกติไป จึงอาจทำให้ภาพนั้นมีความดำเนินไปเรื่อย ๆ และซ้ำ ๆ ทำให้ผู้ชมยากต่อการติดตามได้

สรุปผลการวิจัย

กระบวนการสร้างสรรค์ “Doll” ในฐานของการวิจัยสร้างสรรค์ ในรูปแบบปฏิบัติการทางการแสดงผู้สร้างสรรค์ได้ทำหน้าที่นักแสดง กำกับสร้างสรรค์การแสดง และตัดต่อเลือกสรรวางภาพ โดยอาศัยความเข้าใจเกี่ยวกับกระแสน้ำจากการวรรณกรรมเรื่อง “ตุ๊กตา” โดย วินทร์ เลียววาริณ เพื่อถ่ายทอดผ่านการแสดง ในรูปแบบวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์

การวิเคราะห์วรรณกรรมยุคหลังสมัยใหม่เรื่อง “ตุ๊กตา” เพื่อค้นหาแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานนั้นแตกต่างจากการวิเคราะห์บทละครอย่างชัดเจน โดยตัววรรณกรรมนำเสนอผ่านกระแสสำนึกที่ไม่ได้บ่งบอกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างชัดเจน และไม่ได้อธิบายถึงตัวละครในมุมมองของบุคคลที่ 3 ดังนั้นการวิเคราะห์กระแสสำนึกจึงจะต้องนำไปสู่ความเข้าใจที่ประกอบไปด้วยการตีความลักษณะตัวละคร เหตุการณ์ และสภาวะอารมณ์ ความรู้สึกของตัวละคร จากนั้นผู้สร้างสรรค์ควรจะต้องกำหนดโจทย์หรือแนวทางการสร้างสรรค์ได้อาศัยการกำหนดโจทย์ในการนำเสนอแบ่งออกเป็น 3 ช่วง ได้แก่ แม่ ผู้ชาย และตนเอง ที่ได้จากความคิด ความรู้สึกที่เกิดขึ้นซ้ำ ๆ ในกระแสสำนึกของเด็กผู้หญิงเป็นหลัก

นักแสดงทำงานกับโจทย์การสร้างสรรค์ด้วยการถ่ายทอดสภาวะอารมณ์ที่กำหนดไว้ ผ่านการแสดงออกทางสีหน้า ร่ายกาย การเคลื่อนไหว และการกระทำ อีกทั้งนักแสดงยังต้องมีทักษะการค้นคว้า มีความกล้าที่จะทดลองในสิ่งใหม่ ๆ มีความยืดหยุ่นในการแสดง มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ พร้อมเรียนรู้ทักษะใหม่ ๆ มีไหวพริบแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้าได้ดี และเชื่อมั่นในสัญชาตญาณของตนเอง เพื่อสร้างสรรค์การแสดงสำหรับการบันทึกวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ ในครั้งนี้นักแสดงยังทำหน้าที่ตัดต่อวิดีโอด้วยตนเองโดยพยายามสื่อสารและถ่ายทอดลักษณะของกระแสสำนึกของเด็กผู้หญิงผ่านความทรงจำจากประสบการณ์ส่วนตนที่ได้แสดงและสวมบทบาทของตัวละคร ซึ่งพบว่าการตัดต่อที่สะท้อนลักษณะของกระแสสำนึกนั้นเป็นสิ่งที่ยากต่อควบคุมด้านการสื่อสารเรื่องราว แต่ค่อนข้างง่ายต่อการสร้างและแสดงออกถึงความรู้สึกที่สลับซับซ้อนไปมา ดังนั้นเทคนิคของการใช้ภาพวิดีโอ เช่น ภาพกว้าง ภาพมุมสูง ถ่ายเต็มตัว ถ่ายหน้าตรง ฯลฯ จึงส่งผลต่อการสื่อสารความรู้สึกของตัวละครเป็นหลัก

วิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์เรื่อง “Doll” นำเสนอภาพเด็กผู้หญิงและภาพที่เกิดขึ้นในการรับรู้ของเด็กผู้หญิงที่ปรากฏอย่างต่อเนื่อง ซ้ำไปมา ซ้อน สลับ มีการแทรกภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวที่ไม่ปะติดปะต่อเป็นเรื่องราว มีเสียงประกอบ แต่ไม่มีเสียงตัวละคร โดยนำเสนอกระแสความคิดที่ผิดปกติ แปลก และแตกต่างจากคนทั่วไป สะท้อนให้เห็นถึงลักษณะของเด็กผู้หญิงที่มีลักษณะท่าทางเหมือน ตุ๊กตา เป็นสัญลักษณ์ที่ถูกกระทำ ควบคุม และจัดการโดยนักแสดง ภาพที่เกิดขึ้นจึงเป็นเครื่องมือในการตั้งคำถามสำคัญเกี่ยวกับความรู้สึกและความเป็นมนุษย์

อภิปรายผล

ผู้สร้างสรรค์ได้เรียนรู้ถึงวิธีการสร้างสรรค์การแสดงที่มีความแตกต่างจากการแสดงละครเวที โดยมุ่งนำเสนอสภาวะความรู้สึกในลักษณะของกระแสสำนึกของตัวละครที่ทำทนายการรับรู้และวิธีการถ่ายทอดของนักแสดงเป็นอย่างมาก และเนื่องจากการทำงานครั้งนี้อาศัยแนวคิดเป็นตัวขับเคลื่อนหลักทำให้ผู้สร้างสรรค์ต้องพยายามค้นหาสาระสำคัญหรือประเด็นต่าง ๆ จากวรรณกรรมที่สามารถเชื่อมโยงเข้ากับประสบการณ์ส่วนตัวของผู้สร้างสรรค์ในฐานะนักแสดงได้ เกิดกระบวนการการเลือกเฟ้นและการตัดสินใจที่จะสื่อสารความหมาย เรื่องราว หรือ ความรู้สึก ในภาพต่าง ๆ ที่จะต้องสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ ซึ่งเป็นการทำงานที่มากกว่าการเป็นนักแสดงละครเวที อย่างไรก็ตาม ผู้สร้างสรรค์พบว่า ข้อควรพัฒนาจากการทำงานครั้งนี้ คือ การให้ความสำคัญกับประเด็นในผลงาน ผ่านกระบวนการการเลือกเฟ้น สร้างสรรค์ และสื่อสารความหมาย เรื่องราว และความรู้สึก ผ่านภาพ

และควรพิจารณาให้น้ำหนักที่เหมาะสมกับภาพเชิงสัญลักษณ์และความหมาย ภาพที่สะท้อนเรื่องราว และภาพที่สะท้อนความรู้สึก โดยสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายและประเด็นของงาน

การสร้างสรรคการแสดงในรูปแบบวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์เรื่อง “Doll” จากวรรณกรรมยุคหลังสมัยใหม่เรื่อง ตุ๊กตาพบว่า สิ่งที่สำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ คือ การที่ผู้สร้างสรรค์จะต้องสามารถกำหนดโจทย์หรือแนวทางการสร้างสรรค์ร่วมกับการค้นหาวิธีการนำเสนอที่สอดคล้องและชัดเจน หมั่นทบทวนกรอบแนวคิด และควรที่จะต้องค้นหาแนวทางผ่านการทดลองทำและทดลองปฏิบัติ ผู้สร้างสรรค์จะต้องพร้อมที่จะเรียนรู้และยืดหยุ่นกับตนเอง ในขณะทำการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงที่สะท้อนกระแสสำนึกนั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ต้องเข้าใจลักษณะและความรู้สึกของตัวละคร ร่วมกับการตีความวรรณกรรมในมุมมองของผู้สร้างสรรค์ รวมถึงความเข้าใจในด้านเทคนิคการถ่ายทำและตัดต่อเพื่อที่จะนำเสนอ “กระแสสำนึกของตัวละคร” ที่สะท้อนผ่านวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ได้



<https://kku.world/tu9ln>

วิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ เรื่อง Doll

หรือ เข้าชมผลงานได้ที่ <https://vimeo.com/showcase/10638956>

กิตติกรรมประกาศ

ผู้สร้างสรรค์ขอขอบพระคุณทุนจากกองทุนสนับสนุนการวิจัย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น คณาจารย์และนักศึกษาสาขาการแสดง เทศกาลนานาชาติมรดกใหม่ ทีมงานเบื้องหลังทุกฝ่าย อาจารย์สุริย์ จุฬากาญจน์ ที่ให้การเอื้อเฟื้อสถานที่ในการถ่ายทำ และอาจารย์สร้อยรัตน์ แสงชัย ที่ปรึกษาการสร้างสรรคดนตรีประกอบวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์

References

- Boonhok, S. (2020). Dek Khū Phā Khāo: Khwāmsamphan Rawāng Tuālahhōn Dek Kap Sangkhom Thī Nam Sanoē Phān Rūangsan 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.
- Kittikong, T. (2020). *Kaṇ Sadæṅg / PERFORMANCE : Khwāmru Būrangton Kīeokap Phæ Fōmā* [PERFORMANCE : Basic Understanding of Performance]. Khon Kaen: Khon Kaen University.
- Lyovarin, W. (1999). *Sing Mee Chee-Wit Têe Rīiak Wāa Kon* [A Living Thing Called Human] (13rd ed). Bangkok, p. 113.
- MoMA. (n.d.). *Sà-Daeng Sām-Ràp Glông* [Performance into Art]. Moma. https://hmong.in.th/wiki/Video_artist
- Somkong, T. (n.d.). *The Great Fine Art* [Pioneer in Video Art]. Fine Art Magazine. <http://www.fineart-magazine.com/pioneer-in-video-art/>
- Wanicharphichart, R. (1995). *Kānsuksā Prīaphthāp Nawaniyāi Næō Krasæ Samnuk Khōng Woečhinā Wūp Læ Winlām Foknoē* [A Comparatives Study of the Stream-of-Consciousness Novelsof Virginia Woolf and Walliam Faulkner]. Bangkok: Thai Digital Collection.