

การวิจัยและสร้างสรรค์ผลงานออกแบบฉากละครเวที เรื่องคำพิพากษาของชาติ กอบจิตติ

The Design Of Judgement : Creating An Original Set Design For Chart Korbjitti's play

ณัฐคม แซ่มเย็น¹

บทคัดย่อ

ศิลปะการละคร เป็นศิลปะที่นำภาพจากประสบการณ์และจินตนาการของมนุษย์มาผูกเป็นเรื่องและจัดเสนอในรูปของการแสดงใช้ศิลปะและผู้สร้างสรรค์ในหลายด้านทำงานร่วมกัน ในงานออกแบบฉากละคร ผู้ออกแบบต้องมีความเข้าใจบทละครอย่างลึกซึ้ง มีกระบวนการในการออกแบบเพื่อให้ตอบสนองความต้องการด้านต่างๆ ละครเวทีเรื่องคำพิพากษาของชาติ กอบจิตติ สร้างจากบทประพันธ์ที่มีความงดงาม มีเรื่องราวที่สะท้อนสังคม ให้ทั้งความเพลิดเพลินและคุณค่าทางจิตใจแก่ผู้ชม กระบวนการออกแบบเริ่มจากการศึกษาวรรณกรรมต้นฉบับเพื่อทำความเข้าใจเนื้อหาของบทประพันธ์รวมถึงวิเคราะห์และตีความบทละคร ได้ผลการวิจัยดังนี้

ละครเวทีเรื่องคำพิพากษา สะท้อนสังคมให้เห็นถึงอันตรายจากมติดังของกลุ่มคนที่ตัดสินผู้อื่นโดยปราศจากการทบทวนไตร่ตรอง ความคิดที่แตกต่างจะถูกกลืนความจริงที่ผู้ชมมองเห็นจะแตกต่างจากตัวละครอื่นในเรื่อง ความพยายามที่จะยืนหยัดกลับกลายเป็นโศกนาฏกรรมในท้ายที่สุด การแสดงออกของอารมณ์ความรู้สึกผ่านการร้องที่ไม่ปกติธรรมดา จงใจให้มีรูปแบบที่แตกต่างออกไปจากละครแบบเรียลลิสม์ (Realism) ผู้ชมสามารถแสวงหาและจินตนาการผ่านสัญลักษณ์ตลอดจนถึงสิ่งที่ปรากฏบนเวที การค้นคว้าข้อมูลจึงมุ่งเน้นไปที่แนวทางการนำเสนอเพื่อผลกระทบทางด้านอารมณ์ความรู้สึก

¹ นักวิชาการอิสระ/อาจารย์พิเศษ สาขาวิชาการละครคอน คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์รังสิต

ในขั้นพัฒนา ร่างแหกภูวโคระหว่าเป็นคำสำคัญในแนวทางการนำเสนอ ใช้ในเชิงอุปมาเหมือนกับดักและความอันตราย การออกแบบโดยการใช้วัสดุที่ดูเป็นท้องถิ่นอย่างไม้ไผ่เพื่อให้มองเห็นได้ชัดรวมเข้ากับโครงสร้างโลหะที่จัดวางเอียงเพื่อให้รู้สึกถึงความอึดอัด การกดทับ พื้นมีความเอียงเพื่อให้รู้สึกถึงความไม่มั่นคง มีความสั่นไหวเปลี่ยนแปลงและเป็นการสร้างให้เกิดพื้นที่สำหรับทำการแสดงที่หลากหลาย มีสไตล์ของฉากในแบบเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ (Expressionism) เพื่อสื่อถึงอารมณ์ของตัวละคร โครงสร้างหลักทั้งพื้นและผนังถูกสร้างด้วยการเชื่อมโลหะเพื่อความแข็งแรง เทคนิคการทาสีพื้นทำให้เกิดพื้นผิวที่ดูมีมิติ ในขั้นพัฒนาที่สอง มีการปรับปรุงเพิ่มเติมทางเดิน มีการพิจารณาองค์ประกอบเพื่อปรับปรุงให้เกิดความกลมกลืนมากขึ้น โปรแกรมคอมพิวเตอร์สามมิติถูกนำมาใช้ในกระบวนการออกแบบ ตั้งแต่ร่างภาพจนถึงการทำโมเดล ทำให้เกิดความคล่องตัวในการทำงานร่วมกันระหว่างทีมงาน สามารถมองเห็นภาพได้ตรงกัน เกิดประสิทธิภาพในการทำงาน

Abstract

The Dramatic Arts tell stories from people's experience and imagination through reenactments and interpretations. To create a successful dramatic production, it's important for the creators from various fields work together harmoniously. For the set design, the designer(s) must understand the script thoroughly and must have design processes and resources to fulfill the needs of the play in all its aspects.

The stage play Khamphipaksa (The Judgment) by Chart Korbjitti is a beautiful piece of writing that contains stories reflecting society and it entertains audiences while also touching their hearts and making them think about larger issues. The design process for the staging of this play started with the study of the literature in order to understand the content of the story. This included analyzing and interpreting the script. The research results are as follows:

Khamhipaksa examines the dangers of judging others without taking into account the viewpoints of the other side and of others in society. The playwright makes the audience see the many sides and viewpoints that the play's characters are unable to. The effort to be persistent would become tragedy at the end. Feelings were expressed through unusual singing. However, this is not a realism drama so the audience must look deeper and imagine what actually happened on the stage through symbols. The research then emphasizes the ways to present the emotional impact.

During the development process, the mesh was created to signify the presentation methods and was there to metaphorically represent entrapment and danger. It was designed with local materials such as bamboo, and to be clearly visible along with metal frames that were arranged on a slope to give the feeling of discomfort and pressure. The slope indicated the insecurity, the flexibility, and the changes. It also created space for various expressionist scenes that could express each character's emotion. The main structures of the floor and the ceiling were built by welding metals for more durability. The painting technique provided more dimensions to the surface. During the second phase of development, there was an additional revision around the walkway. Also, all elements were considered to improve to be more harmonious.

A 3D computer program was used in the design process from drafting to making models, which provided the work flexibility among the staff to be able to visualize things in the same direction and to work efficiently.

1. ภูมิหลัง

ศิลปะการละคร คือ ศิลปะที่เกิดขึ้นจากการนำภาพจากประสบการณ์และจินตนาการของมนุษย์มาผูกเป็นเรื่องและจัดเสนอในรูปของการแสดง โดยมีนักแสดงเป็นผู้สื่อความหมายและเรื่องราวต่อผู้ชม การประพันธ์ การแสดง การออกแบบสร้างฉากและเครื่องแต่งกาย การออกแบบและจัดแสง ตลอดจนศิลปะด้านอื่นๆ อีกมาก เป็นการนำเอาศิลปะหลากหลายแขนงเข้ามาปรากฏร่วมกัน นอกจากจะให้ความงามและคุณค่าในเชิงศิลปะและวรรณกรรมแล้ว ยังให้ประสบการณ์ที่มีความหมายต่อชีวิตในทางหนึ่งทางใดหรือหลายทางแก่ผู้ชมอีกด้วย (กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. 2531: 1) ละครยังสร้างประสบการณ์ให้กับผู้ชมในแบบที่เกิดขึ้นต่อหน้า ได้ยินได้เห็นและสัมผัสกับเรื่องราวเหมือนกับปรากฏขึ้นกับตนเอง เป็นศิลปะที่เกิดจากการเลียนแบบธรรมชาติได้อย่างใกล้เคียงกับชีวิตจริง

ในการสร้างความสวยงามของละครจะมีฝ่ายศิลป์เป็นผู้ดูแลสร้างสรรค์องค์ประกอบต่างๆ เป็นการรวมเอาผู้ชำนาญในศิลปะหลายแขนงมาทำงานร่วมกัน ทั้งฉาก แสง เครื่องประกอบฉาก เครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าแต่งผม Katharine Anne Ommanney และ Harry H. Schanker กล่าวไว้ในหนังสือ *The Stage and school* (ค.ศ. 1989) ว่า ฉากควรจะสามารถบอกผู้ชมได้ถึงบุคลิกลักษณะของตัวละคร สภาพแวดล้อมของตัวละคร ผลกระทบของสภาพแวดล้อมที่มีต่อชะตาชีวิตหรือวิถีชีวิตของตัวละคร ผู้ออกแบบฉาก (Scene Designer) จึงจำเป็นต้องมีความเข้าใจถึงบทละครอย่างลึกซึ้ง เข้าใจความต้องการสื่อความหมายของผู้กำกับ รวมถึงความสามารถในการทำงานร่วมกันกับฝ่ายออกแบบที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้องค์ประกอบของละครมีสีสัน บรรยากาศ อารมณ์ความรู้สึกที่สอดคล้องกัน โดยมีจุดประสงค์เพื่อให้คนดูเข้าใจเรื่องราวในละครได้ดีขึ้น เสริมสร้างจินตนาการของผู้กำกับ ช่วยให้นักแสดงมีความคล่องตัวในการเคลื่อนไหวใช้พื้นที่บนเวที ชับแน่นจุดเด่นในเรื่องราวของการแสดง ช่วยให้ความหมายของเรื่องชัดเจน และสร้างบรรยากาศอารมณ์ที่เหมาะสมสำหรับละครเรื่องนั้น (กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. 2531:28) ซึ่งการจัดวางองค์ประกอบของฉากนั้นก็มีความแตกต่างจากงานศิลป์ทั่วไป ในด้านที่ต้องคำนึงถึงมุมมองของผู้ชม การจัดวางอุปกรณ์ต้องคำนึงถึงพื้นที่ในการแสดงอีกด้วย

คำพิพากษาเป็นวรรณกรรมที่ประสบความสำเร็จและได้รับการยอมรับทั้งในและต่างประเทศ ตีพิมพ์ครั้งแรกเมื่อปี 2524 ได้รับรางวัลนวนิยายดีเด่นในปีเดียวกันนั้น และได้รับรางวัลวรรณกรรมยอดเยี่ยมแห่งอาเซียน (S.E.A. WRITE) ตัวละครต่างๆ ในเรื่องยังมีความร่วมสมัย และมีเนื้อหาที่สามารถสะท้อนสังคมได้อย่างลึกซึ้ง การออกแบบฉากละครเวทีเพื่อส่งเสริมให้บทประพันธ์ที่ทรงคุณค่าและบทละครที่เต็มไปด้วยความหมายที่ลุ่มลึกจึงเป็นความท้าทายและมีประโยชน์ในการศึกษา เนื่องจากจำเป็นต้องมีการวิเคราะห์ข้อมูลและกระบวนการสร้างสรรค์ที่เกิดจากการปฏิบัติแก้ปัญหาจริง รวมไปถึงการเลือกใช้เทคนิควิธีเพื่อให้สามารถออกแบบฉากละครเวทีที่สามารถช่วยให้การแสดงเป็นไปอย่างราบรื่น ถ่ายทอดความคิดสร้างสรรค์จากผู้สร้างและสร้างอารมณ์ความรู้สึกนึกคิดต่อผู้ชมละครได้อย่างสมบูรณ์ที่สุด

2. ความมุ่งหมายการวิจัย

1. เพื่อสร้างกระบวนการในการวิจัยสร้างสรรค์ทางด้านการออกแบบฉากละคร
2. เพื่อนำกระบวนการที่ได้ไปใช้ประโยชน์จริงในการสร้างสรรค์งานออกแบบฉากละคร
3. เพื่อใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนในรายวิชาการออกแบบฉากละคร

3. ความสำคัญของการวิจัย

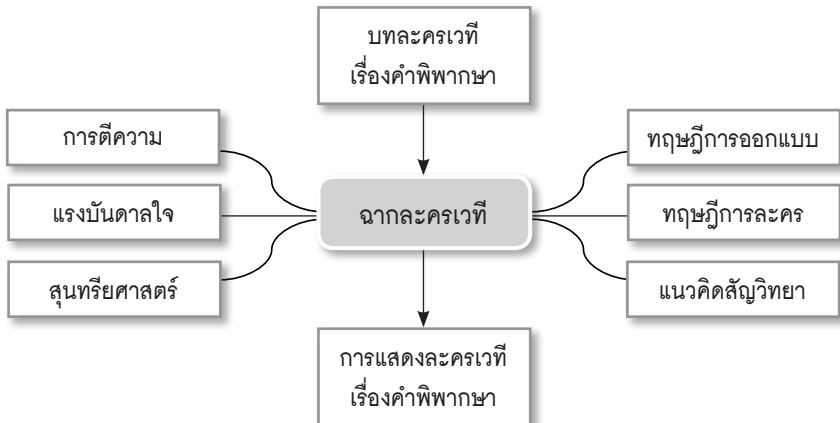
งานวิจัยนี้จะได้นำแนวคิดกระบวนการในการออกแบบฉากละครเวทีที่ผสมผสานแนวคิดหลากหลายและเทคนิคสมัยใหม่ช่วยในการออกแบบ เพื่อสื่อสารแนวคิดจากบทละคร ซึ่งถ่ายทอดจากบทประพันธ์ต้นฉบับที่มีคุณค่าและมีเนื้อหาสะท้อนสังคม

4. ขอบเขตของโครงการวิจัย

1. ศึกษาบทละครและการตีความของผู้กำกับ
2. ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และองค์ประกอบ ของการออกแบบฉากละครเวที
3. สร้างสรรค์งานฉากละครจริงร่วมกับการแสดงละครเวทีเรื่องคำพิพากษา
4. สมมติฐานและกรอบแนวความคิดของโครงการวิจัย

5. กรอบแนวคิดของการวิจัย

ผู้วิจัยมีกรอบแนวคิดในการทำงานวิจัย ดังนี้



6. วิธีดำเนินการวิจัย

ขั้นศึกษาข้อมูล

1. ศึกษาบทประพันธ์ต้นฉบับในมิติต่างๆ แนวทางการตีความเนื้อหา ความสัมพันธ์และบุคลิกความรู้สึกของตัวละคร
2. ศึกษาบทละครเวที ทำความเข้าใจแนวคิดการนำเสนอ การตีความ และแนวคิดในการพัฒนางานจากผู้กำกับ
3. ศึกษาแนวคิดทฤษฎีศิลปะการละคร ทั้งในด้านประวัติศาสตร์ แนวทาง การนำเสนอ
4. ศึกษาการแสดงออกทางความคิด การแสวงหาความรู้จากศิลปะในด้านต่างๆ

ขั้นพัฒนา

1. รวบรวมข้อมูลจากผู้กำกับ ในแนวทางการตีความและความต้องการอื่นๆ
2. รวบรวมข้อมูลแนวคิด การตีความจากความรู้ในด้านศิลปะการละคร และความรู้ในด้านต่างๆ
3. พัฒนารูปแบบเวทีจากข้อมูลข้างต้น
4. ปรับปรุงเพิ่มเติมโดยการทำงานร่วมกับผู้กำกับละคร

ขั้นผลิต

นำรูปแบบที่พัฒนาแล้วเข้าสู่กระบวนการผลิตฉากละครเวที

7. แนวทางการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ตีความบทละครจากทั้งบทประพันธ์ต้นฉบับ และบทละครเวทีรวมถึงแนวทางการนำเสนอจากความต้องการของผู้กำกับ โดยร่วมกับผู้กำกับในการหาความเป็นไปได้ในการนำเสนอ ค้นหาความสัมพันธ์ของตัวละครในมิติต่างๆ ทั้งในด้านอารมณ์ความรู้สึก ความเป็นปัจเจก และความเป็นอยู่ในสังคม
2. ใช้แนวคิดในการนำเสนอจากศิลปะด้านต่างๆ รวมถึงแนวความคิดจากศาสตร์ด้านต่างๆ ช่วยสร้างความเป็นไปได้ในการเข้าถึงบทละคร เพื่อให้ได้แนวทางที่สดใหม่หลากหลาย สามารถช่วยให้เล่าเรื่องได้ดี เข้าถึงแนวคิดของบทละครได้อย่างลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น

8. การนำเสนอผลการวิจัย

แนวความคิดจากผู้กำกับ

“โคกนาฏกรรมสามัญที่มนุษย์กระทำและถูกกระทำอย่างเยือกเย็นในภาวะปกติ” คำโปรยที่เปรียบเสมือนคำจำกัดความในเรื่อง ถอดองค์ประกอบของเรื่องให้สอดคล้องตามโครงสร้างตามทฤษฎีโคกนาฏกรรมตะวันตก

“ความจริง” ที่สวนทางกับ “มติมหาชน” เป็นคุณค่าในวรรณกรรมเรื่อง “คำพิพากษา” ไม่มีผู้ที่จะกล้าออกมาพิสูจน์ค้นหาและปกป้องความจริง

ก้าวที่พลาดในการตัดสินใจ (Hamartia) คือสิ่งที่อยู่ระหว่างการหันเข้าหาเหล่าเพื่อปลดปล่อยตนเองจากภาวะทรมานใน “ร่างแห” ไปสู่ “อิสระ” หรือการตัดสินใจเสี่ยงดูนางสมทรง ภรรยาฝ่ายของบิดาซึ่งเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงคุณธรรมภายในจิตใจ พักยังคงอยู่ในหมู่บ้านเพื่อพิสูจน์ตัวเองและหวังกอบกู้ชื่อเสียง ต้องทุกข์ทรมานจากตัวตนที่เขาอยากเป็นซึ่งตรงข้ามกับตัวตนที่ผู้อื่นตัดสินจนกลายเป็นความละอายที่ฉุดให้ตกต่ำดำรง สิ่งนี้อาจเป็นความน่ากลัวตามแบบทฤษฎีโศกนาฏกรรมที่ว่าด้วยภาวะสงสารและกลัว (Pity and Fear) ความกลัวนี้จะทำให้เราหันมาตรวจสอบความดี ความจริง และบรรทัดฐานทางศีลธรรมของตนเองที่จะนำไปสู่ความสว่างทางปัญญา (Enlightenment) ได้

การวิเคราะห์และตีความบทละคร

การนำเสนอในตัวของวรรณกรรมเองเป็นไปในแบบละครสังคมนิยมและธรรมชาตินิยม (Realism and naturalism) แต่ก็แฝงไว้ด้วยความคิดและจิตสำนึกของตัวละครแบบเอ็กซเพรสชันนิซึม (Expressionism) การเลือกใช้เพลงเป็นรูปแบบในการนำเสนอโดยนำเอาเพลงมาใช้เพลงในการนำเสนอความคิดของตัวละคร จึงแตกต่างจากการทำละครเพลงทั่วไปที่นำเอาเพลงเข้ามาแทนบทสนทนา ภาพที่จะเกิดขึ้นบนเวทีจึงเป็นการผนวกรวมของภาพที่เกิดขึ้นจริงและภาพที่เกิดขึ้นในจิตใต้สำนึกของตัวละคร นอกจากนั้นแล้วตัวละครก็มีลักษณะเป็นแบบสัญลักษณ์นิยม (Symbolism) กล่าวคือ ตัวละครเอก (Protagonist) ฟัก ที่เคยอยู่บนจุดสูงสุดในฐานะ “นักบุญ” มีคนกราบไหว้แต่ก็มีเหตุที่ทำให้ตัวเองต้องพบจุดจบอย่างน่าอนาถในที่สุดด้วยการถูกพิพากษาจาก ตัวละครปฏิปักษ์ (Antagonist) “ชาวบ้าน” ผู้ถูกอบรมสั่งสอนให้อยู่ในขอบประเพณีอันดีงาม แต่ก็ยังไม่สามารถที่จะแยกแยะได้อย่างมีเหตุและผลพอ เหล่า “ครู” ในฐานะที่เป็นตัวแทนของคนบางกลุ่มบางจำพวกที่มีภาพลักษณ์ของความถูกต้อง ภาพลักษณ์ของชนชั้นการปกครองเป็น “เกราะ” ค้ำกันครูผู้ให้ “ปัญญา” แต่กลับเอาสิ่งต่างๆ เหล่านี้มาใช้ในทางที่ไม่เหมาะสม ภาพบนเวทีต้องสื่อให้เห็นผลของการกระทำและความแตกต่างของกลุ่มตัวละครเหล่านี้

แนวคิดด้านอารมณ์ความรู้สึก

นำเสนอภาวะของเหตุการณ์และตัวละครที่ดำเนินชีวิตอย่างปกติทั่วไป แต่เหตุการณ์เกิดพลิกผัน แตกต่างอย่างสิ้นเชิงจากสภาวะเดิม กลายเป็นความรู้สึก สับสน ขมขื่น กดดันและสับสนภายในใจ ต้องต่อสู้ระหว่างความรู้สึกที่พยายามรักษา คุณธรรมความดีในใจกับความต้องการที่จะหลีกเลี่ยงหนีออกไปจากสังคมที่ตัดสินตัวเอง การสร้างความกดดันและแสดงให้เห็นถึงความอดทนความสับสนจึงเป็นแนวทาง ในการออกแบบ

สภาพแวดล้อมสถานที่

เกิดขึ้นในตำบลแห่งหนึ่ง เป็นชนบท มีสภาพแวดล้อมที่เป็นชุมชนขนาดเล็ก ชาวบ้านรู้จักกันเป็นอย่างดี ครูได้รับการเคารพนับถือจากชาวบ้าน มีศูนย์รวมจิตใจ อยู่ที่วัด ชาวบ้านนับถือศาสนาพุทธและยึดมั่นในวัฒนธรรมประเพณี องค์กรประกอบ ของฉากจึงมีส่วนที่สื่อให้เห็นถึงสภาพทั่วไปของชนบทที่ไม่เจาะจง สามารถใช้พื้นที่ สอดรับกับการดำเนินเรื่องไปตามพื้นที่รอบชุมชน

แนวความคิดและการค้นคว้าข้อมูล

การค้นหาและแสดงออกถึงสิ่งที่เรียกว่า “ความจริง” ในกระแสแนวคิด แบบโพสต์โมเดิร์น สิ่งที่เป็นจริงและสิ่งที่ปรากฏอาจไม่ใช่เป็นหนึ่งเดียว ในด้าน ความเคลื่อนไหวของละครเวทีปรากฏให้เห็นในละครแนวต่อต้านสังคมนิยม (Anti-Realism) ที่ปฏิเสธความเหมือนจริงของฉากละครหรือวิธีการแสดง มีการแสวงหา และทดลองรูปแบบใหม่ๆ ของละคร ผสมผสานกันจนได้รูปแบบอื่นๆ ออกมา ความเคลื่อนไหวของกระแสแนวคิดแบบนี้สามารถเห็นได้จากงานศิลปะในหลายๆ สาขา ทั้งสถาปัตยกรรม จิตรกรรม ประติมากรรม สอดคล้องกับบทละครที่ต้องการ นำเสนอภาพที่เกิดขึ้นในจิตใจได้น่าสนใจ แนวทางการออกแบบจึงมุ่งเน้นให้เกิดความรู้สึก และมุมมองที่แตกต่างออกไปต่อสิ่งที่ปรากฏขึ้นบนเวที

การปกปิดความบกพร่องด้วยสถานภาพและความปกติสุขของสังคมใน บริบทของละคร เป็นเช่นเดียวกับกระบวนการในการเปลี่ยนแปลง ลดทอน ปกปิด อำพราง บิดเบือน ในกระบวนการสร้างมายาคติของบาร์ตส์ ฐานะความเป็นผู้นำชุมชน

ครู ชนบทที่เจอกัน เป็นสัญญาณที่มีบทบาทในการทำให้เกิดการยอมรับ ความคิดความเชื่อโดยไม่มีการตั้งคำถาม (ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. 2545: 95-96)

สัญลักษณ์ที่ถูกนำมาใช้ในองค์ประกอบส่วนต่างๆ ของละครจะเผยเบื้องหลังของรูปสัญลักษณ์ที่ดูคุ้นตา สร้างความรู้สึกสะกดเพื่อหยุดให้ทำความเข้าใจ เปิดให้เห็นถึงความหมายอื่นที่ซ่อนอยู่ ทำให้เกิดการตั้งคำถามย้อนไปถึงความหมายของสิ่งที่ปรากฏว่าเกิดขึ้นจริงหรือเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นปิดบัง

จากบทประพันธ์ที่เกิดขึ้นจุดหักเหทำให้ตัวเอกเลือกทางแก้ปัญหาที่ผิดพลาด แล้วถูกซ้ำเติมจนกระทั่งได้รับความทรมานไม่สามารถดิ้นรนหลบหนีได้ ร่างแหว่งเป็นคำสำคัญ (keyword) ที่ผู้กำกับได้แนะเป็นแนวทางในการออกแบบ ถูกใช้เพื่อสร้างความรู้สึกถึงกับดักที่อันตรายเมื่อหลุดเข้าไปแล้วยากที่จะกลับออกมา

ขั้นพัฒนาแบบ

ขั้นพัฒนา 1

หากใช้ความจริงบนเวทีจะมองเห็นไม่ชัดและขาดชั้นเชิงในการอุปมาอุปมัย จึงเลือกใช้เป็นผนังไม้ไผ่ทำให้มีลักษณะคล้ายกรงที่กักขัง มีลักษณะเอียงเพื่อให้ความรู้สึกถึงการถาโถม ความกดดัน ตั้งตระหง่านและมองกดลงมา ความสูงต่ำที่แตกต่างและรูปร่างที่ซับซ้อนทำให้รู้สึกถึงความสับสน มีดমন คลุมเครือ อีกทั้งไม้ไผ่เป็นวัสดุธรรมชาติที่สามารถเห็นได้ทั่วไป โดยเฉพาะตามชนบท ความรู้สึกคุ้นเคยและเป็นธรรมชาตินี้เองที่ถูกสร้างให้กลายเป็นสิ่งที่ตรงข้ามเมื่อกลับมีลักษณะคุกคาม กดดันหม่นหมอง สร้างความรู้สึกไม่มั่นคง น่ากลัว

ฉากหลังเป็นรูปตาให้รู้สึกถึงลักษณะการจ้องมอง มีลักษณะของการออกแบบแนว Constructivism และ Symbolic คือเป็นทั้งการมีโครงสร้างแบบนามธรรม และสัญลักษณ์ของการถูกมอง การตั้งตระหง่านอยู่เบื้องหลัง สามารถทำให้รู้สึกถึงความอึดอัด การกดทับ จากการเอียงของโครงสร้าง

ผู้กำกับมีความต้องการให้พื้นมีความเอียง เพื่อให้รู้สึกถึงสภาวะของความไม่มั่นคง สร้างความรู้สึกขัดแย้ง มีระดับที่แตกต่างเพื่อให้เห็นถึงระดับสูงต่ำ สะท้อนภาพความคิดภายในใจในการแสดงจริงยังทำให้เห็นถึงระดับที่แตกต่างของฐานะตัวละคร ระดับในการเอียงทำไว้ที่ 15 องศา ซึ่งยังสามารถยืนได้ มีลักษณะ

ของการออกแบบแนวเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ (Expressionism) ที่แสดงออกถึงสภาวะภายในจิตใจ ระดับต่างๆยังช่วยให้เวทิมิติที่แตกต่าง สร้างความต่อเนื่องให้กับพื้นที่ สามารถวาง Blocking ได้หลากหลาย

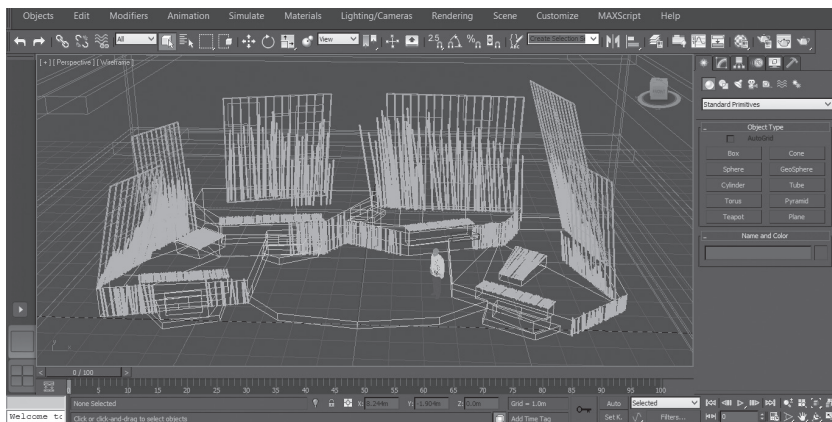
สีพื้นใช้เทคนิคการทาเพื่อสร้างให้เกิดลักษณะพื้นผิวโดยใช้ฟองน้ำช่วย ทำให้มีความรู้สึกทางสายตาเมื่อกระทบกับไฟ เทคนิคการทาสีนี้ยังถูกนำไปใช้ในลักษณะของการทำให้เกิดมิติและความรู้สึกที่แตกต่างเมื่อกระทบกับสีของไฟที่ต่างต่างกัน การมีพื้นผิวยังช่วยให้รูปแบบของเวทีที่มีความสูงต่ำสามารถมองเห็นเป็นมิติได้อย่างแตกต่างชัดเจนขึ้น ไม่ดูเรียบแบน

ขั้นพัฒนา 2

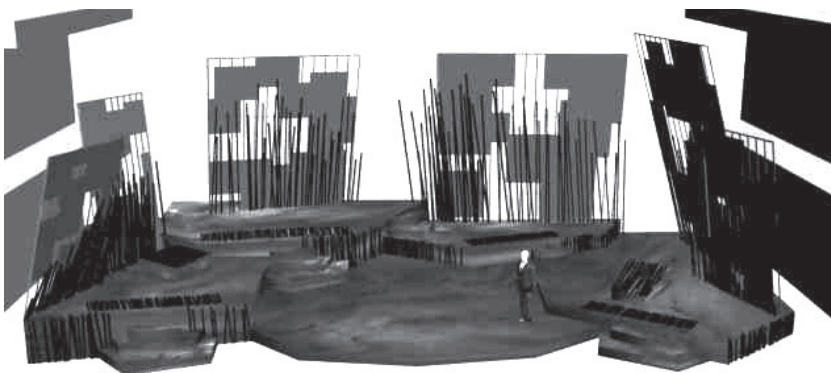
ในขั้นพัฒนาที่ 2 ผู้กำกับมีการเพิ่มเติมทางเดินสำหรับในฉากเริ่มต้นช่วงเกริ่นนำ (Exposition) มีการแห่โลงโดยมีนางสมทรงร่ายอยู่ด้านบน สื่อให้เห็นว่านางเป็นภาระที่ฟักต้องแบก ขบวนจะเดินมาตามทางผ่านคนดูออกไปด้านหลัง เนื่องจากว่าการแยกพื้นที่ระหว่างการแสดงกับคนดูอย่างชัดเจนในการวางผังแบบการแสดงทั่วไป ผู้ชมจะรับรู้ถึงความเป็นละครที่ถูกแสดงอยู่ข้างหน้า แต่เมื่อพื้นที่ของการแสดงถูกขยายและเชื่อมต่อออกมาทำให้ขอบเขตของผู้ชมและละครถูกลดทอนลง รวมถึงเป็นฉากที่เป็นส่วนสร้างความรู้สึกสะเทือนใจอย่างรุนแรง ช่วยดึงความรู้สึกผู้ชมร่วมเข้าไปในเหตุการณ์ ส่วนฉากหลังรูปตานั้นขาดความกลมกลืนกับองค์ประกอบอื่นจึงได้เปลี่ยนให้เป็นการเพนท์สีไว้แล้วใช้การแสดงเข้ามาทดแทน

การสร้างแบบจำลองด้วยโปรแกรม 3 มิติ

ในงานฉากละครเวทีคาพิพากษานี้ ใช้การสร้างแบบจำลองด้วยโปรแกรม 3 มิติ (3ds max) ในขั้นตอนแบบร่าง ทั้งในขั้นที่ 1 และขั้นที่ 2 จนถึงการสร้างแบบจำลองที่มีแสงสีเหมือนจริง เพื่อใช้ในการสื่อสารกับทีมงานและผู้กำกับ โดยมีจุดเด่นที่สำคัญคือสามารถมองเห็นภาพร่วมกันได้ชัดเจน สามารถวิเคราะห์รูปแบบได้อย่างละเอียดกว่าภาพร่างสองมิติ โดยในขั้นตอนการสร้างแบบจำลอง 3 มิติยังสามารถหมุนภาพเพื่อตรวจสอบมุมมองต่างๆได้ใกล้เคียงกับภาพจริง รวมทั้งมีส่วนในอัตราที่เทียบเคียงกับขนาดจริงได้ ในขั้นส่งงานเพื่อสร้างจริงยังสามารถทำการ Export แบบ จากไฟล์ที่ทำงานบนโปรแกรม 3ds Max เพื่อทำการถอดแบบ Elevation ในโปรแกรม AutoCAD I สำหรับใช้ในการผลิตได้เลย



ภาพที่ 1 ภาพการทำงานบนโปรแกรม 3ds Max
ที่มา : ณัฐคม แซ่มเย็น เมื่อวันที่ 7 ธันวาคม 2555



ภาพที่ 2 มุมมองด้านหน้าเมื่อใส่พื้นผิววัตถุ แสดงให้เห็นโครงสร้างต่างๆ
ที่มา : ณัฐคม แซ่มเย็น เมื่อวันที่ 7 ธันวาคม 2555



ภาพที่ 3 ภาพเรนเดอร์เสมือนจริง ที่จำลองแสงสีและตำแหน่งของแสง
ที่มา : ณัฐคม แหม่เย็น เมื่อวันที่ 7 ธันวาคม 2555

ชั้นผลิต

มีการเพิ่มระดับความเอียงของเวทีให้มากขึ้นและเพิ่มเติมไม้ไผ่ในบริเวณ
พื้นเอียงเพื่อให้เห็นถึงระดับที่แตกต่างได้ชัดยิ่งขึ้น



ภาพที่ 4 แสดงให้เห็นพื้นเอียงต่างระดับ
ที่มา : ณัฐคม แหม่เย็น เมื่อวันที่ 10 มกราคม 2556

ฉากหลังโครงสร้างประกอบขึ้นจากการหลีกเลี่ยงการเชื่อมต่อและยึดโยงกับโครงสร้างโรงละครด้วยสายสลิง ส่วนประกอบที่ต้องการความแข็งแรงทั้งพื้นและโครงสร้างบริเวณด้านหลังจะใช้วิธีการเชื่อมโลหะ ทำให้ได้โครงสร้างที่มีความมั่นคงแข็งแรงปลอดภัย การทำโครงสร้างลักษณะนี้ ผู้ปฏิบัติงานต้องมีทักษะในด้านช่างเป็นอย่างดี การยึดวัสดุไม่กับเหล็กจะใช้ตะปูเกลียวสลวย เพราะตะปูเกลียวสลวยเมื่อถูกแรงกระแทกจะไม่คลายตัวเหมือนกับตะปูตอกธรรมดา ทำให้ลดเสียงรบกวนในขณะที่นักแสดงเคลื่อนที่ไปบนเวที ทั้งนี้ความปลอดภัยของทั้งผู้ชมและนักแสดงเป็นเรื่องที่ควรคำนึงถึงสูงสุด

9. สรุป อภิปรายผล

จากการศึกษาบทประพันธ์และบทละครได้พบว่า คำพิพากษาเป็นวรรณกรรมไทยที่สะท้อนบริบทสังคมการเมืองของไทย แสดงให้เห็นถึงความจริงที่สวนทางกับตัวตนที่คนตัดสิน โดยมีลักษณะของละครโศกนาฏกรรมที่แสดงออกถึงความทุกข์ทรมานของตัวละครและจบลงด้วยความหายนะ มีผลให้เกิดความรู้สึกลังเลและความกลัวที่จะประสบชะตากรรมแบบฟักหรือเป็นผู้พิพากษาเสียเอง นำไปสู่การทบทวนใคร่ครวญชีวิต เมื่อนำมาสร้างเป็นละครเวทีได้เลือกใช้การสื่อสารในลักษณะขับร้องแสดงออกถึงจิตใจสำนึกแบบละครแนวเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ (Expressionism) ถ่ายทอดสภาวะภายในของตัวละครผ่านเพลง เพื่อให้เกิดภาพบนเวทีเป็นการบวกรวมของภาพที่เกิดขึ้นจริงและภาพที่เกิดขึ้นในจิตใจสำนึกของตัวละคร

การศึกษาข้อมูลด้านการละคร การออกแบบฉากละคร

การแสวงหาความจริงสร้างขึ้นได้ในหลายเงื่อนไข เพื่อสร้างความหมายจากบริบทที่แตกต่างไป ละครเวทีคำพิพากษามีลักษณะของทั้งการเป็นเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ (Expressionism) ที่ต้องการจะนำความจริงภายในจิตใจของตัวละครออกมาตีแผ่ รวมถึงละครแนวเอพิค (Epic) ที่มีลีลาแบบผิดจากธรรมชาติ (Stylization) จึงใจให้มีแบบแผนแตกต่างไปจากการแสดงปกติ เสนอเป็นภาพที่ไม่จำเป็นต้องเลียนแบบของจริงทั้งหมด ให้ผู้ชมสามารถใช้จินตนาการต่อเติมความรู้สึกร่วมถึงแนวคิด

ของฉากละครแบบสัญลักษณ์นิยม (Symbolism) ที่ใช้สัญลักษณ์ในการนำเสนอความเป็นจริง ใช้การแนะให้ผู้ชมแสวงหาความจริงด้วยตนเองผ่านสิ่งที่ปรากฏบนเวทีเป็นสื่อกลางในการทำความเข้าใจ

รูปแบบในการนำเสนอเล่าเรื่องผ่านสัญลักษณ์ ภาพ โครงสร้างวัตถุ เพื่อสื่อถึงความหมายและบรรยากาศ ภาพที่ดูคลุมเครือช่วยให้ผู้ชมสามารถตีความภาพที่เห็นออกมาตามประสบการณ์ของแต่ละคนได้ การค้นคว้าข้อมูลจึงไม่ได้มุ่งในการเก็บรายละเอียดเพื่อจำลองของจริง แต่ค้นหาแนวทางการนำเสนอที่ตอบสนองด้านความรู้สึกและอารมณ์ ในวิธีที่แตกต่างออกไป

การสร้างแบบร่างและพัฒนาแบบ

ร่างแหกดูใช้เพื่อเป็นนัยยะถึงอันตรายของกบดัก ใช้ไม่ทำให้มีลักษณะคล้ายกรง โครงสร้างมีลักษณะเอียงเพื่อให้ความรู้สึกถึงการมองกดลงมา ความสูงต่ำที่แตกต่างและรูปร่างที่ซับซ้อนทำให้รู้สึกถึงความสับสน มีดมน คลุมเครือ ไม่ใช่เป็นวัสดุธรรมชาติทำให้รู้สึกได้ถึงความเป็นพื้นบ้าน แต่มีลักษณะที่สร้างความรู้สึกต่อผู้ชมในมุมกลับ

พื้นที่เอียงสื่อให้รู้สึกถึงสภาวะของความไม่มั่นคง มีระดับที่แตกต่างเพื่อให้เห็นถึงความสูงต่ำสะท้อนภาพซับซ้อนภายในใจ ในการแสดงจริงก็ยังทำให้เห็นถึงระดับที่แตกต่างของฐานะผู้แสดงที่ปรับเปลี่ยนไปมา ระดับที่แตกต่างยังช่วยให้เวทีดูมีชีวิต สร้างความต่อเนื่องให้กับพื้นที่ สามารถใช้พื้นที่ในการการแสดงได้หลากหลาย

ในงานฉากละครเวทีคำพิพากษา ใช้การสร้างแบบจำลองด้วยโปรแกรม 3 มิติ ตั้งแต่แบบร่างจนถึงการสร้างแบบจำลองที่เหมือนจริง มีจุดเด่นที่สำคัญคือสามารถมองเห็นภาพร่วมกันได้ชัดเจน ย่อกระบวนการในขั้นตอนการออกแบบให้สั้นลงแต่เพิ่มประสิทธิภาพการทำงานให้สูงขึ้น

โครงสร้างหลักถูกสร้างขึ้นจากเหล็กเชื่อมยึดโยงกับโครงสร้างโรงละครด้วยสายสลิง ส่วนประกอบที่ต้องการความแข็งแรงทั้งพื้นและโครงสร้างบริเวณด้านหลังจะใช้วิธีการเชื่อมโลหะทำให้ได้โครงสร้างที่มีความมั่นคงแข็งแรง ปลอดภัย

อภิปรายผล

การออกแบบฉากละครเวทีไม่เพียงแต่คำนึงถึงในด้านความสวยงามตามทฤษฎีศิลปะและการใช้งานตามจุดมุ่งหมายของเวทีทั่วไป แต่ยังมีหน้าที่ถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดของบทละคร ส่งผ่านจากตัวละครที่เคลื่อนไหวที่ผ่านไปยังผู้ชมได้อย่างตรงตามจุดมุ่งหมาย

รูปแบบของละครที่ผสมผสานแนวคิดของละครหลายอย่างเข้าด้วยกัน ทำให้การสร้างสรรค์ฉากละครต้องมีการผสมผสานแนวคิดใหม่ๆ เพื่อให้สอดคล้องกับการแสดง โดยใช้รูปแบบการวิเคราะห์ในด้านต่างๆ

การนำเสนอผลงานด้วยแนวทางที่แตกต่างไปจากขนบเดิมทำให้กระบวนการต่างๆ ต้องมีการปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องไปตามรูปแบบ จำเป็นต้องอาศัยทีมงานที่มีใจเปิดกว้างในการทำงานร่วมกัน การใช้โปรแกรมสามมิติเข้ามาช่วยในขั้นตอนการออกแบบช่วยให้เกิดการสื่อสารที่รวดเร็ว สร้างความเข้าใจในจุดมุ่งหมายที่ตรงกัน ทำให้งานที่ซับซ้อนสามารถบรรลุผลได้ตามความตรงการอย่างมีประสิทธิภาพขึ้น

ในปัจจุบันขั้นตอนการพัฒนาารูปแบบหากทำการค้นหาในแนวความคิดจากประวัติศาสตร์ ภาพเก่า บทความ หรือ ปรัชญาความคิดต่างๆ จะช่วยให้เห็นแง่มุมแนวคิด ที่แตกต่าง เพิ่มขึ้นกว่าการศึกษาแต่เพียงแนวทางการนำเสนอที่เคยมีมาก่อน การหาแนวคิดให้กับงานไม่จำเป็นต้องดูเฉพาะในด้านละครเวที การศึกษาและทำความเข้าใจงานในสาขาวิชาอื่นเช่น สถาปัตยกรรม ศิลปกรรม จากหนังสือหรือ แกลเลอรีศิลปะต่างๆ แล้วพิจารณาแนวคิดในการถ่ายทอด ก็สามารถนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์งานละครเวทีได้เช่นกัน

การสร้างสรรค์งานศิลปะล้วนมีที่มาจากความเคลื่อนไหวของแนวคิดที่ปรับเปลี่ยนไปตามการพัฒนาของความรู้และสภาพสังคม ไม่ว่าจะเป็นวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี หรือปรัชญาความคิด การสร้างสรรค์ศิลปะในการละครสามารถนำเอาสิ่งที่เปลี่ยนแปลงดังกล่าวเข้ามาเป็นแนวคิดในการทดลอง ปรับใช้ ขยายขอบเขตความเป็นไปได้ สิ่งไหนที่ทำแล้วเกิดผลดีก็นำไปพัฒนาต่อ การมีใจเปิดกว้างต่อความเปลี่ยนแปลงรอบตัว และพัฒนาทักษะความรู้อยู่เสมอ จึงจะเป็นปัจจัยที่ช่วยสนับสนุนให้สามารถสร้างสรรค์พัฒนางานได้อย่างต่อเนื่องขึ้นไป

บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2531). **ศิลปะการละครเบื้องต้น 1-2**. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: ครุสภาลาดพร้าว.
- ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. (2545). **สัญญาวิทยา, โครงสร้างนิยม, หลังโครงสร้างนิยมกับการศึกษารัฐศาสตร์**. กรุงเทพฯ: วิชาษา.
- ชูโรมาน เวศยาภรณ์. (2541). **ฉากละคร 1**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: ด้านสุทธาการพิมพ์.
- ปิยะนาถ มณฑา. ม.ม.ป. **งานประพันธ์ประเภทละครของอังกฤษและอเมริกัน**. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- พรรณศักดิ์ สุขี. (2541). **การเขียนบทละคร**. กรุงเทพฯ: แผนกตำราและคำสอน มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2544). **ออกแบบกราฟิก : [กราฟิกดีไซน์] Graphic Design**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: อีแอนด์ไอคิว.
- Barthes, Roland. (1957). **มายาคติ**. แปลโดย วรณพิมล อังคศิริสรพ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์คบไฟ.
- Barthes, Roland. (1977). **อาหารของภาพ**. แปลโดย ประชา สุวีรานนท์. วารสาร ธรรมศาสตร์ ปีที่ 21 ฉบับที่ 2: 110-112.
- Crabtree, Susan & Beudert, Peter. (2005). *Scene Art for the Theatre*. 3rd ed. Burlington, MA: Focal Press.
- Lord, William H. (1990). *Stage Craft 1*. 2nd ed. Colorado, Springs: Meriwether Publishing.
- Parker, W. Oren & Wolf, R. Craig. (1990). *Scene Design and Stage Lighting*. 6th Printing. Fort Worth, TX: The Dryden Press.
- Raul, Bill. (2012). *Stock Scenery Construction Handbook*. 7th Printing. Louseville, KY: Broadway Press.
- Shervin, Stephen. (2006). *Scene Painting Projects for Theatre*. Burlington, MA: Focal Press

