

03

>>

การศึกษากระบวนการทางการแสดงโดยใช้เทคนิค ทางการแสดงของ Lecoq และ Michael Chekhov ในการรับบทบาท อนาเตา จากเรื่อง ตำนานหมาป่าแดนหนาว (The Ice Wolf)

The Study of Lecoq and Michael Chekhov Acting Technique to Perform the Role of Anatou in the Ice Wolf

¹ Correspondanceauthor : bambamwcw@gmail.com

* นักศึกษาระดับศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (การละคร) คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

** อาจารย์พิเศษสาขาวิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

***ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., สาขาวิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาวิธีการทางการแสดงและการพัฒนาทักษะทางด้านการแสดง ผ่านการรับบทบาท อนาเตา จากเรื่อง ตำนานหมาป่าแดนหนาว (The Ice Wolf) โดยผู้วิจัยเล็งเห็นว่าตัวละคร อนาเตา เป็นตัวละครที่สะท้อนให้เห็นปัญหาของการถูกรังแกและการถูกทำให้เป็นคนอื่น (Otherness) อย่างชัดเจน ซึ่งการที่ตัวละครพบเจอกับปัญหาเหล่านี้เกิดขึ้นจากการที่เธอมีบุคลิกที่แตกต่างจากคนอื่นเพียงเท่านั้น ปัญหาเหล่านี้ส่งผลให้ตัวละครมีภาวะความรู้สึกภายในที่ซับซ้อนเป็นอย่างมาก ผู้วิจัยจึงต้องการที่จะศึกษาวิธีการทางการแสดงต่างๆ เพื่อนำมาใช้ในการเข้าถึงตัวละครตัวนี้ให้สมบทบาทที่สุด โดยวิธีการทางการแสดงที่ผู้วิจัยเลือกมาศึกษาเป็นการทำงานร่วมกันของกระบวนการทางการแสดง (Acting Approach) สองเทคนิค คือ Lecoq และ Michael Chekhov Acting Technique โดยในส่วนของการ Lecoq Technique จะเป็นการศึกษาการเคลื่อนไหวของธาตุทั้งสี่ : ดิน น้ำ ลม ไฟ กับการศึกษาการเคลื่อนไหวของสัตว์ และในส่วนของการ Chekhov Technique จะเน้นการฝึกฝนและค้นหาผ่าน Imaginary Center, Psychological Gesture (PG) และ Sensation: Floating ซึ่งเน้นการทำงานไปที่การใช้ร่างกายคู่กับจินตนาการและส่งผลสู่การทำงานเกี่ยวกับจิตวิทยาภายในตนเอง โดยการค้นหาเหล่านี้จะนำพาให้ผู้วิจัยสามารถค้นหาแนวทางในการเข้าถึงตัวละครอนาเตาได้อย่างละเอียด กล่าวคือสามารถเข้าใจทั้งลักษณะนิสัยและลักษณะภายนอกของตัวละครได้เป็นอย่างดี และสามารถสื่อสารผ่านบทละครออกมาได้อย่างสมบทบาทในที่สุด

ละครเรื่องตำนานหมาป่าแดนหนาวนี้ได้ทำการจัดแสดงทั้งหมด จำนวน 6 รอบ ณ โรงละครคณะศิลปกรรมศาสตร์ (Drama Studio) มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ในระหว่างวันที่ 8-16 มีนาคม 2562 โดยผลตอบรับผ่านแบบประเมินจากผู้ชมส่วนมากได้ให้ความคิดเห็นที่มีความพึงพอใจต่อภาพรวมในการแสดงและการแสดงอย่างสมบทบาท ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อผู้วิจัยในการพัฒนาศักยภาพทางการแสดงของผู้วิจัยได้เป็นอย่างดี

คำสำคัญ การแสดง กระบวนการทางการแสดง ละครรำ
เทคนิคการแสดงของไมเคิล เชคคอฟ. เทคนิคการแสดงของเลอค็อก

ABSTRACT

This research aims to study acting approaches as well as to improve my acting abilities through the role of Anatou from “The Ice Wolf”. I have realized that Anatou is a character that clearly reflects many social issues such as bullying and being a victim of otherness. The reason that she has to struggle with these problems is only because of her physical appearance that is different from others. These problems has caused Anatou many complex feelings and inner states. My objective was to explore different acting approaches in order to understand and to portray this character as good as possible. The approaches that I chose include: Lecoq’s technique which is consisted of the four elements movements (Earth, Water, Wind and Fire) and animal’s movements, Chekhov’s technique which is consisted of Imaginary Center, Psychological Gesture (PG) and Sensation: Floating. These approaches focus on coordinating your body movements with imagination and eventually, affecting your psychological movements. Exploring these techniques would eventually lead me to approach the character of Anatou at the most detailed level.

The Ice Wolf was performed at the Drama Studio, Thammasat University during 8th–19th March 2018 with the total of 6 performances. The audience’s feedback was received through a set of evaluation forms. These comments are very useful to me in terms of improving my acting potential. More than half of the audience were satisfied with the play and the overall performance of actors. The evaluation result as well as my discoveries have signified that my assigned goals have been fulfilled, because I have successfully portrayed Anatou and improved my acting abilities.

ความเป็นมาและความสำคัญ

การแสดงละคร (Acting) เป็นศิลปะสาขาหนึ่งที่มนุษย์กระทำมาตั้งแต่เกิด และกระทำอยู่ทุกวันนี้ในบทบาทต่างๆ เพื่อสื่อสาร เรื่องราว ความรู้สึกนึกคิด และอารมณ์ให้ผู้อื่นรู้เห็นและมีความรู้สึกร่วมด้วย นักแสดงละคร หรือ Actor จะเป็นผู้ที่ถ่ายทอดเรื่องราว จากการตีบท และตีความหมายของบทละคร ออกมาเป็นท่าทาง การกระทำด้วยร่างกาย (Physical Actions) การกระทำด้วยเสียง (Vocal Action) หรือด้วยคำพูดบทสนทนา (Dialogue) ให้ผู้ชมได้เห็นเป็นภาพบนเวที (มัทนี รัตนิน, 2543) ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในศาสตร์ทางด้านศิลปะการแสดงละครเป็นอย่างมาก เนื่องจากผู้วิจัยเล็งเห็นว่าการเป็นนักแสดงจะช่วยทำให้ผู้วิจัยได้เป็นสื่อกลางในการสื่อสารเรื่องราวหรือประเด็นต่างๆ ภายในเรื่องสู่ผู้ชมโดยตรง ทั้งยังได้ค้นหา และทดลองสิ่งใหม่ๆ ทางการแสดงอีกด้วย

หนึ่งในตัวละครที่ผู้วิจัยมีความสนใจคือ ตัวละคร “อนาเดา” จากบทละครเรื่อง ดำนันทหมาป่าแดนหนาว (The Ice Wolf) ซึ่งเป็นบทละครสำหรับเยาวชน ประพันธ์โดย Joanna Kraus บทละครเรื่องนี้มาจากนิยายพื้นบ้านที่เล่าถึง เรื่องราวของเด็กสาวชาวเอสกีโมที่ชื่อว่า “อนาเดา” ผู้มีสติและสืบทอดที่ขัดอ่อนซึ่งแตกต่างจากคนในเมืองอย่างสิ้นเชิง ทำให้คนในเมืองต่างมองว่าเธอเป็นตัวประหลาดและจะนำพาสิ่งชั่วร้ายเข้ามาสู่หมู่บ้าน อนาเดาจึงมักถูกกลั่นแกล้งจากเพื่อนๆ และถูกกีดกันในการใช้ชีวิตจากคนในหมู่บ้านอยู่เสมอนานวันหนึ่งเธอถูกบีบบังคับให้ออกจากหมู่บ้าน เธอจึงมุ่งหน้าเข้าไปในป่าเพื่อตามหาพ่อแม่ของเธอ แต่แล้วเธอก็ได้พบกับเทพแห่งป่า อนาเดาจึงขอร้องให้เทพแห่งป่าเสกให้เธอกลายเป็นหมาป่า เพื่อที่เธอจะได้ลิ้มเรื่องราวอันแสนเจ็บปวดที่เกิดขึ้นในหมู่บ้านทั้งหมด (Kraus, Joanna Halpert, 1997) เหตุผลที่ผู้วิจัยเลือกศึกษาตัวละคร อนาเดาจากบทละครเรื่องนี้เป็นเพราะความสนใจในประเด็นของการทำให้เป็นอื่น หรือการถูกรังแกจากผู้อื่น ซึ่งในเรื่องนี้ได้แสดงให้เห็นประเด็นนี้ และตัวละครอนาเดาก็ได้เป็นตัวละครหลักที่แสดงให้เห็นถึงผลของการถูกรังแกอย่างชัดเจน

โดยในการรับบทบาทเป็นตัวละครนี้ผู้วิจัยมีความต้องการที่จะศึกษา ค้นคว้าและทดลองเกี่ยวกับวิธีการทางการแสดง โดยใช้วิธีการของ Jacques Lecoq ซึ่งมุ่งเน้นไปที่การใช้ร่างกายในการทำงานกับตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นการศึกษาจังหวะหรือ Dynamic ของธรรมชาติธาตุทั้ง 4 อันได้แก่ ดิน น้ำ ลม ไฟ และสัตว์ โดยจะสามารถหยิบจับเอาองค์ประกอบบางอย่างมาใช้ในการสร้างตัวละครไม่ว่าจะเป็นเรื่องของลักษณะท่าทาง น้ำเสียง อารมณ์ หรือความรู้สึกในแต่ละช่วงได้ (Jacques Lecoq, 2000) และวิธีการทางการแสดงของ

Michael Chekhov ที่มุ่งการฝึกฝนไปที่การใช้จินตนาการ จิตวิทยาภายในที่สัมพันธ์กับร่างกาย มาทำงานในการเข้าถึงตัวละคร และภาวะอารมณ์ห้วงต่างๆ ของตัวละครที่มีความซับซ้อนเกินกว่าจะเข้าใจได้จากการตีความ โดยผู้วิจัยได้เลือกวิธีที่เหมาะสมมาได้แก่ Imaginary Center, Psychological Gesture (PG) และ Sensation: Floating

ในฐานะนักแสดง ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าบทบาท อนาคตาจากเรื่อง ตำนานหมาป่าแดนหนาว (The Ice Wolf) ถือเป็นความท้าทายทักษะทางด้านการแสดงของผู้วิจัยเป็นอย่างมาก ทั้งช่วงวัยของตัวละครที่ห่างจากผู้วิจัย ทางด้านบริบทสังคมที่แตกต่างกันโดยสิ้นเชิง สภาวะทางจิตใจที่เปลี่ยนแปลงและซับซ้อนของตัวละคร รวมทั้งการที่ต้องกลายเป็นมนุษย์ในร่างหมาป่าอีกด้วย ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความต้องการที่จะค้นคว้า และทดลองวิธีการทางการแสดงที่หลากหลายเพื่อนำมาสร้างสรรค์ตัวละครอนาคตาให้สมบทบาท และเป็นโอกาสที่ผู้วิจัยจะได้พัฒนาศักยภาพทางด้านการแสดงของตนเองได้เป็นอย่างดี

1. วัตถุประสงค์

1.1 เพื่อศึกษาวิธีการทางการแสดงในการรับบทบาท “อนาคตา” จากเรื่อง ตำนานหมาป่าแดนหนาว (The Ice Wolf) โดยใช้เทคนิคทางการแสดงของ Jacques Lecoq และ Michael Chekhov

1.2 เพื่อพัฒนาทักษะทางด้านการแสดงของผู้วิจัย เพื่อนำไปใช้สร้างสรรค์ผลงานในอนาคต

2. ขอบเขตของงานวิจัย

- 2.1 ศึกษาบทละครเรื่อง ตำนานหมาป่าแดนหนาว (The Ice Wolf)
- 2.2 ศึกษาวิธีการทางการแสดง (Acting Approach)
- 2.3 ศึกษาและทดลองเทคนิคทางการแสดงของ Jacques Lecoq
 - 2.3.1 ศึกษา Dynamic ของสัตว์ (หมาป่า)
 - 2.3.2 ศึกษา Dynamic ของธาตุทั้งสี่ ได้แก่ ดิน น้ำ ลม ไฟ
- 2.3 ศึกษาและทดลองเทคนิคทางการแสดงของ Michael Chekhov
 - 2.4.1 ศึกษา Imaginary Center
 - 2.4.2 ศึกษา Psychological Gesture (PG)
 - 2.4.3 ศึกษา Sensation: Floating
- 2.4 ศึกษาตัวละคร อนาคตา จากเรื่อง ตำนานหมาป่าแดนหนาว (The Ice Wolf)

3. วิธีการดำเนินงานวิจัย

วิธีการดำเนินงานวิจัยในหัวข้อ “การศึกษาระบบการทางการแสดงในการรับบทบาท

อนาเดา จากเรื่อง ตำนานหมาป่าแดนหนาว (The Ice Wolf)” ผู้วิจัยได้กำหนดวิธีการดำเนินงานเป็น 3 ส่วน ดังนี้

3.1 Pre-Production

- 3.1.1 อ่านบทละคร ตำนานหมาป่าแดนหนาว (The Ice Wolf)
- 3.1.2 วิเคราะห์ ตีความบทละครและตัวละคร “อนาเดา” ที่ผู้วิจัยแสดง
- 3.1.3 ศึกษาทฤษฎีเทคนิคทางการแสดงของ Jacques Lecoq
- 3.1.4 ศึกษาทฤษฎีเทคนิคทางการแสดงของ Michael Chekhov
- 3.1.5 ศึกษาและทำความเข้าใจเกี่ยวกับบริบท ชีวิตความเป็นอยู่ของชาวเอสกิโม ช่วงก่อนที่มีชุมชนริมาตั้งรกรากที่แคนาดา
- 3.1.6 ศึกษาพัฒนาการด้านต่างๆ ของเด็กช่วงวัย 10 ปี

3.2 Production

- 3.2.1 จัดตารางการซ้อมการแสดง
- 3.2.2 ค้นหาและทดลองเทคนิคทางการแสดงของ Jacques Lecoq เพื่อนำมาสร้างตัวละคร
- 3.2.3 ฝึกซ้อมและพัฒนาตัวละคร
- 3.2.4 ซ้อมใหญ่การแสดง
- 3.2.5 ทำการแสดง

3.3 Post-Production

- 3.3.1 ประเมินผลจากใบประเมินจากผู้ชม
- 3.3.2 ประเมินผลการทำงานของผู้วิจัย
- 3.3.3 สรุปผลการประเมินและจัดทำรูปเล่มศิลปะการแสดงนิพนธ์

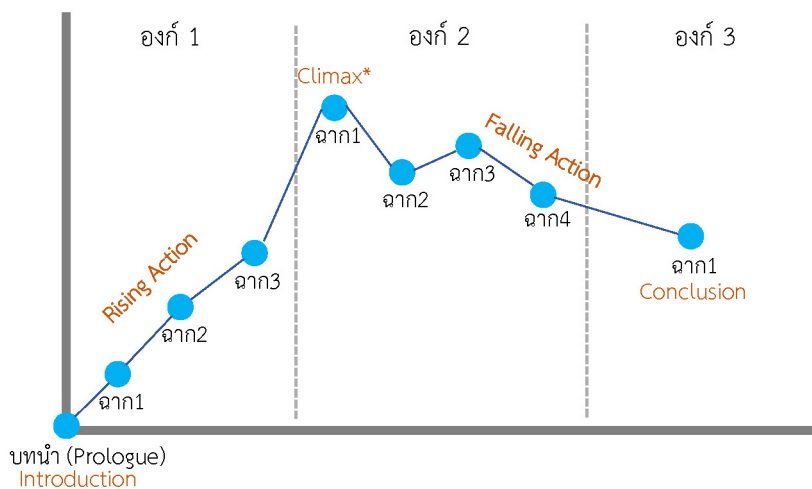
ผลการวิจัย

งานวิจัย เรื่องการศึกษากระบวนการทางการแสดงในการรับบทบาท อนาเดา จากเรื่อง ตำนานหมาป่าแดนหนาว (The Ice Wolf) นี้เป็นงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยเน้นการทำงานเป็นเชิงปฏิบัติการ (Practice as Research) จึงทำให้ผลการวิจัยในลำดับต่อไปนี้ เป็นผลที่เกิดจากการที่ผู้วิจัยเขียนสะท้อนข้อค้นพบที่มีรากฐานมาจากการตนเอง (Self-Reflection) เป็นหลัก โดยในการทำงานผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนการทำงานออกเป็น 3 ช่วง ได้แก่ กระบวนการเตรียมการแสดง (Pre-Production), กระบวนการฝึกซ้อม ค้นหา และแสดง (Production) และกระบวนการหลังการแสดง (Post- Production) โดยผู้วิจัยจะมุ่งเน้นการเตรียมการแสดงไปในส่วนของการศึกษาและวิเคราะห์บทละคร และศึกษาสิ่งที่สำคัญที่สุดคือ การศึกษาและวิเคราะห์ตัวละครอนาเดา ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการแบ่งรายละเอียดข้อมูลที่จะวิเคราะห์ และลำดับหัวข้อไว้อย่างละเอียด ดังนี้

1. การวิเคราะห์บทละครเรื่อง ตำนานหมาป่าแดนหนาว

ในการสร้างสรรค์ละครเรื่อง ตำนานหมาป่าแดนหนาว ครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำบทละครเรื่องนี้ในฉบับแปลโดย อาจารย์ปิยะวัฒน์ ธรรมกลางกูร อาจารย์คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยมาใช้ในการแสดง และมีการปรับแปลงคำพูดของตัวละคร หรือการสนทนาเรื่องราวเพียงเล็กน้อย โดยเทียบกับต้นฉบับดั้งเดิมที่เป็นภาษาอังกฤษ เพื่อทำให้บทละครที่จะนำมาใช้ในการแสดงมีเนื้อหาที่ครบถ้วนตามฉบับดั้งเดิมมากที่สุดและเข้ากับโลกของละครที่วางเอาไว้มากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยได้ปรับแปลงคำพูดโดยจะเน้นการใช้ภาษาทั่วไปในชีวิตประจำวัน แต่ยังคงรูปแบบของสรรพนามคำพูดที่ยังคงกลืนอายุของบริบททางสังคมที่กำหนดไว้ในเรื่อง โดยในบทละครเรื่อง ตำนานหมาป่าแดนหนาว นี้ประกอบไปด้วยบทนำ (Prologue) และ 3 องก์ โดยในองก์ 1 มี 2 ฉาก องก์ 2 มี 4 ฉาก และองก์ 3 มี 1 ฉาก ซึ่งผู้วิจัยจะวิเคราะห์และตีความถึงโครงสร้างและเหตุการณ์ดังนี้

โครงสร้างบทละคร



ภาพกราฟที่ 1 : แสดงโครงสร้างบทละครเรื่อง ตำนานหมาป่าแดนหนาว (The Ice Wolf)
ตามการวิเคราะห์ของผู้วิจัย

ตารางข้างต้นได้อธิบายถึงโครงสร้างของบทละคร โดยเริ่มจากบทนำหรือ Prologue ที่ทำหน้าที่เพื่ออธิบายโลกของละครและเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นภายในเรื่อง รวมทั้งยังเป็นเหมือนลางบอกเหตุ (Foreshadow) ของเรื่องไม่ดีที่จะเกิดกับตัวละครหลักอีกด้วย นอกจากนี้ ในส่วนขององก์ที่ 1 (ฉากที่ 1 ถึง 3) จะเป็นฉาก Rising Action ซึ่งเป็นส่วนที่เล่าเกี่ยวกับ

ภูมิหลังของตัวละคร สถานการณ์หลักที่เกิดในเรื่อง และทำให้เห็นถึงความขัดแย้ง (conflict) ต่อความต้องการหลักของตัวละครอนาเดาเนื่องจากเธอถูกโมโตเมียค จิกิดานด์กลั่นแกล้ง ทั้งๆ ที่เธอต้องการที่จะเข้าไปเล่นด้วยอย่างเป็นมิตร และถูกคนในหมู่บ้านร่วมกันขับไล่ให้เธอไปอยู่ที่อื่น นอกจากนี้ยังเป็นฉากที่สะท้อนให้เห็นถึงประเด็นของการทำให้เป็นอื่น (otherness) ซึ่งเชื่อมโยงกับแก่นสาระสำคัญของเรื่องนี้อีกด้วย ทั้งยังสะท้อนไปถึงภาวะของคนที่เป็นผู้ถูกกระทำอย่างอนาเดาต่อสถานการณ์อันโหดร้ายนี้

จนเมื่อเข้าองค์ที่ 2 ในบทละครเรื่องนี้จะเป็นจุด Climax หรือจุดเปลี่ยนสำคัญของเรื่อง เพราะตัวละครหลักได้ตัดสินใจกระทำการสิ่งที่จะทำให้เปลี่ยนชีวิตของตัวละครไป ซึ่งในเรื่องนี้ตัวละครหลักได้ตัดสินใจที่จะทิ้งความเป็นมนุษย์ แลกกับการเป็นสัตว์เพื่อให้ลืมเรื่องราวที่เจ็บปวดแต่ในฉากที่ 3 และ 4 ขององค์นี้เรื่องราวที่เกิดขึ้นจะค่อนข้างคลี่คลายมากขึ้น จนเมื่อเข้าองค์ที่ 3 ซึ่งเป็นฉากสุดท้ายของเรื่อง ตามการวิเคราะห์โครงสร้างของผู้วิจัยในฉากสุดท้ายถือว่าเป็น Conclusion หรือฉากที่คลี่คลายเรื่องราวทั้งหมด โดยตัวละครในเรื่องได้เรียนรู้ถึงข้อผิดพลาดในการกระทำของตนเองกันทั้งสิ้น

จากการวิเคราะห์ถึงโครงสร้างบทละครโดยแบ่งเป็นฉากอย่างละเอียดนั้นทำให้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ถึงหน้าที่ของแต่ละฉากทำงานต่อเรื่องทั้งหมด ทั้งยังเห็นถึงภาวะและจุดเปลี่ยนต่างๆ ของตัวละครได้อย่างชัดเจนมากขึ้น ซึ่งส่งผลให้ผู้วิจัยเห็นถึงแก่นสาระที่ผู้ประพันธ์ต้องการสื่อสารกับผู้อ่าน และเป็นแนวทางให้ผู้วิจัยสามารถเลือกนำเสนอแก่นสาระที่สำคัญมานำเสนอกับผู้ชมได้ในลำดับต่อไป

แก่นสาระสำคัญของเรื่อง (Theme)

จากการวิเคราะห์บทละครอย่างละเอียดแล้วนั้นผู้วิจัยเลือกนำเสนอแก่นสาระสำคัญของเรื่องโดยใจความดังนี้ “การสร้างความเป็นอื่นให้กับคนที่แตกต่างจากเราส่งผลให้บุคคลนั้นถูกกีดกันและเกิดบาดแผลในจิตใจ แต่การยอมรับในความแตกต่างของกันและกัน และชื่นชมในความแตกต่างของตนเอง จะนำมาซึ่งการอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข” ซึ่งเหตุผลที่ผู้วิจัยเลือกแก่นสาระนี้ขึ้นมาเพื่อนำเสนอแก่ผู้ชมเป็นเพราะว่าเราต่างเล็งเห็นว่ามนุษย์ทุกคนล้วนเคยประสบพบเจอกับประเด็นปัญหานี้มาไม่ว่าจะกี่ยุคหรือกี่สมัยก็ตาม ซึ่งเราต่างเคยเป็นทั้งผู้ที่ทำให้คนอื่นแตกต่างจากเรา กีดกัน หรือกลั่นแกล้งเขา และยังเป็นทั้งผู้ที่ถูกกระทำสิ่งต่างๆ เหล่านี้อีกด้วย หรือในบางครั้งเราเองอาจจะเป็นคนที่อยู่ตรงกลางและสังเกตเหตุการณ์ก็เป็นได้ นับว่าวงจรการกีดกันผู้อื่นนี้ส่งผลกระทบต่อผู้ที่ถูกกระทำอย่างแน่นอน โดยภายในเรื่องเราจะเห็นได้จากตัวละครหลัก ซึ่งก็คืออนาเดาที่ถูกกีดกันจากคนในหมู่บ้าน กล่าวคือคนในหมู่บ้านเองก็เหมือนร่วมมือกันสร้างความเป็นอื่น (Otherness) ให้กับ อนาเดา แต่ในแง่ของการนำเสนอแก่นสาระ

สำคัญสำหรับผู้ชมนั้นหากผู้วิจัยนำเสนอเพียงแต่ผลเสียที่เกิดขึ้นภายในเรื่อง อาจทำให้แง่มุมของการกีดกันหรือการสร้างความเป็นอื่นให้กับคนที่แตกต่างจากเรามีแต่แง่มุมที่โหดร้ายจนเกินไป ผู้วิจัยจึงต้องการนำเสนอให้เห็นว่าหากเรานั้นสามารถยอมรับความแตกต่างของกันและกัน หรือชื่นชมในความต่างนั้นได้จริงๆ เราก็จะสามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างมีความสุข ดังในตัวบทละครเองจะเห็นได้จากการใช้ชีวิตอยู่ป่าของบรรดาเหล่าสัตว์ เพราะถึงแม้สัตว์แต่ละตัวจะมีความแตกต่างทางสายพันธุ์ ลักษณะรูปร่างแต่พวกมันก็อาศัยอยู่ร่วมกันและหวังดีกันได้เสมอ

การวิเคราะห์ตัวละคร อนาคตา

การวิเคราะห์ตัวละครเป็นขั้นตอนที่สำคัญที่สุดสำหรับผู้วิจัยในครั้งนี้ เนื่องจากก่อนที่จะค้นหาวีธีการทางการแสดงที่เหมาะสมสำหรับตัวละครได้นั้น ผู้วิจัยจำเป็นต้องศึกษาและเข้าใจเกี่ยวกับตัวละครที่จะรับบทบาทในทุกๆ ด้านซึ่งในบทที่ 2 ผู้วิจัยได้อธิบายถึงลักษณะโดยพื้นฐานที่ผู้วิจัยวิเคราะห์ไว้แล้ว โดยลักษณะพื้นฐานของอนาคตาตามที่ระบุไว้คืออนาคตาเป็นเด็กอายุ 10 ปี

ในทางกายภาพนั้นเธอมีลักษณะสัณฐานและสีผิวที่ซีดอ่อนแตกต่างจากคนในหมู่บ้าน เป็นเด็กผู้หญิงที่ถูกคนในหมู่บ้านกีดกัน และอาศัยอยู่กับพ่อชื่อ คาร์วิก และแม่ชื่ออานาร์ดิค เป็นต้น แต่ในบทนี้ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์ตัวละครอย่างละเอียดขึ้นโดยวิเคราะห์ถึงประสบการณ์ชีวิตของตัวละครอนาคตา ภาวะภายในจิตใจช่วงต่างๆ ภายในเรื่อง ลักษณะนิสัย รวมไปถึงความต้องการของตัวละคร

วิเคราะห์ความต้องการของตัวละคร

ความต้องการสูงสุดในชีวิตของอนาคตา คือ ต้องการเป็นที่ยอมรับของคนในหมู่บ้าน เห็นได้จากการกระทำของเธอตลอดทั้งเรื่องที่พยายามเข้าหาเพื่อนๆ และอธิบายให้ทุกคนในหมู่บ้านเข้าใจในตัวตนที่เธอเป็น ทั้งยังสามารถเห็นได้จากบทพูดที่เธอแสดงความรู้สึกกับตาร์โต้ ดังต่อไปนี้

องก์ 1 ฉาก 3 หน้า 13

อนาคตา ตาร์โต้ ทำไมในฤดูหนาว ท้องฟ้าถึงเป็นสีเทา ข้าไม่รู้ สิ่งที่ข้าต้องการก็คือข้าอยากเป็นเหมือนคนอื่นๆ ข้าอยากเล่นกับเจ้า ร้องเพลงกับเจ้า และอยากพบหน้าพ่อกับแม่อีกครั้ง ข้ารักพวกเขา เจ้าเชื่อข้ารีเปล่า ข้าอยากเป็นเพื่อนกับทุกๆ คนในหมู่บ้าน แต่พวกเขาไม่ยอมรับข้า มีเจ้าคนเดียวที่พยายามเข้าใจข้า ข้าเคยตื่นขึ้นมาแล้วบอกกับตัวเองว่า “วันนี้จะต้องไม่เหมือนกับวันอื่นๆ” เพราะแม่ข้าบอกว่า “อนาคตา ทุกๆ เช้าวันใหม่

ก็คือการเริ่มต้นของสิ่งใหม่ๆ เสมอ” แต่มันไม่จริง ในแต่ละวันข้ากลับพบกับสิ่งเดิมๆ ทุกๆ เช้า ข้าตื่นขึ้นอย่างหวาดผวา จนกระทั่งวันนี้ มันเป็นวันที่แย่ที่สุดเลย

นอกจากนี้ในแต่ละฉากตัวละครยังมีความต้องการแทรกอยู่เสมอ โดยผู้วิจัยจะอธิบายถึงความต้องการในแต่ละฉากที่ตัวละครมีตัวละครปรากฏอยู่

องค์ 1

ฉากที่ 2 : อนาคตต้องการที่จะให้เพื่อนๆ ยอมรับ เห็นได้จากการกระทำหลัก ซึ่งก็คือการที่เธอพยายามเข้าไปเล่นสนุกกับเด็กในหมู่บ้าน และแสดงความเป็นมิตรที่ดีต่อพวกเขา

ฉากที่ 3 : ต้องการให้ดาร์โต้ยอมรับในตัวตนของเธอ สามารถเห็นได้จากการที่เธอพยายามกล่าวถึงความต้องการในชีวิต เป้าหมายในชีวิตที่เธออยากจะเป็นต่างๆ

องค์ 2

ฉากที่ 1 : ต้องการให้เทพแห่งป่าเสกให้เธอกลายเป็นหมาป่า เพื่อที่จะได้ลิ้มเรื่องราวอันโหดร้ายที่เธอเจอ การกระทำที่เห็นได้ชัดคือการที่เธอยอมเดินทางมาที่ป่าซึ่งเป็นป่าที่ตามความเชื่อของหมู่บ้านเชื่อกันว่าเป็นป่าที่น่ากลัว และมีเทพแห่งป่าที่มีอำนาจมากในการปกครองป่าแห่งนี้คุ้มครองอยู่ ไม่มีเอสกิโมคนไหนกล้าเข้าไป แต่อนาคตได้เข้ามาและพยายามอ่อนน้อมด้วยการอธิบายนานาเพื่อให้ได้มาซึ่งความต้องการของเธอ

ฉากที่ 2 : ฉากนี้อาณาได้กลายเป็นหมาป่า และไม่หลงเหลือความทรงจำในช่วงของการเป็นมนุษย์ ความต้องการในฉากนี้คือ หมาป่าอนาคตต้องการที่จะออกไปสำรวจสิ่งที่อยู่รอบบริเวณป่าเนื่องจากเธอได้ฟังถึงเรื่องราวแปลกๆ ที่เกิดขึ้นนอกป่าแห่งนั้น ผสมผสานไปกับความจี้สงสัยของหมาป่า

ฉากที่ 3 : ต้องการขอความช่วยเหลือจากท่านเทพแห่งป่า เนื่องจากหาวดกลัวที่ชาวบ้านตั้งใจจะทำร้ายเธอ

องค์ 3

ฉากที่ 1 : ในฉากนี้อาณาเดิมมีสองความต้องการ โดยความต้องการแรกเกิดขึ้นช่วงที่เธอเห็นดาร์โต้ล้มและไม่สามารถขยับได้ เธอจึงต้องการช่วยให้ดาร์โต้ปลอดภัยจากอันตราย ส่วนอีกความต้องการหนึ่งเกิดขึ้นในช่วงสุดท้ายของเรื่อง ซึ่งเป็นช่วงที่เธอได้ตายและกลายเป็นวิญญาณแล้ว ช่วงนี้เธอเพียงอยากให้ทุกคนเข้าใจและยอมรับในตัวตนที่เธอเป็น และให้ทุกคนรู้ว่าเธอพร้อมที่จะให้อภัยแล้ว การกระทำที่สนับสนุนความต้องการนี้เห็นได้จากการที่อนาคตขอร้องให้ท่านเทพแห่งป่าช่วยให้คนในหมู่บ้านออกจากป่าอย่างปลอดภัย และพรั่ถามว่าพวกเขาเหล่านี้จะจดจำเธอได้หรือไม่ ในตอนท้ายของเรื่อง

ตัวอย่างบทพูด

องก์ 3 ฉาก 1 หน้า 31

อนาเดา ท่านเทพแห่งป่า ได้โปรด ให้ข้าช่วยพวกเขา

ท่านเทพแห่งป่า ข้าจะนำทางพวกเข้าไปจนถึงทางออกของป่านี้

อนาเดา พวกเขาจะเข้าใจหรือท่านเทพแห่งป่า แล้วพวกเขาจะจำเรื่องของข้าได้ยังไง

วิเคราะห์รูปลักษณะภายนอก

ตัวละครอนาเดาเป็นตัวละครที่ได้กลายร่างเป็นหมาป่าในช่วงครึ่งหลังของเรื่อง ผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องวิเคราะห์ถึงลักษณะรูปลักษณะภายนอกทั้งในช่วงของการเป็นมนุษย์และหมาป่า เพื่อเป็นส่วนช่วยในการเข้าถึงตัวละคร โดยมีรายละเอียด ดังนี้

มนุษย์	หมาป่า
• ผิวสีขาวซีด • ผมสีขาว • ลักษณะกระดูกสันหลังโค้งงอ ชอบเดินก้มตัว ดูห่อเหี่ยว เนื่องจากตัวละครมักเก็บตัว ทำงานเย็บปักถักร้อยในบ้าน ไม่ได้ออกมาทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น และมักถูกผู้อื่นกลั่นแกล้งเลยมีลักษณะร่างกายที่ปิดตัว • เคลื่อนไหวกระฉับกระเฉง ตามช่วงวัย แต่มีจังหวะการเดินที่ไม่เร็วมาก	• ลูกหมาป่า เพศเมีย • แข็งแรง เคลื่อนไหวคล่องแคล่ว • มีจังหวะการเดินที่ไม่เร็ว แต่เมื่อวิ่งเพื่อล่าเหยื่อ หรือรู้สึกตื่นเต้นจะมีจังหวะที่เร็วมาก • น้ำหนักตัวเยอะ และมีลักษณะที่ใหญ่กว่าสุนัขถึง 2 เท่า • ลักษณะช่วงลำตัว ออก และคอคอยึดขึ้น

ภาพตารางที่ 1 : วิเคราะห์ลักษณะรูปลักษณะภายนอกของตัวละคร อนาเดา

วิเคราะห์สถานะทางสังคม

อนาเตาเป็นลูกสาวของคาร์วิก นักล่าที่เก่งที่สุดในหมู่บ้านแม่น้ำปลาวาพันธ์ และ อานาร์ติก หญิงสาวที่มีความสามารถในการเย็บปักถักร้อย ตามโครงสร้างทางสังคมของหมู่บ้านนี้แล้วนั้นผู้หญิงจะนับว่าเป็นกลุ่มคนที่อยู่เบื้องล่างผู้ชาย ดังนั้นอนาเตาจึงถือว่าเป็นกลุ่มคนที่อยู่ชั้นล่างกว่าผู้ชาย ผสมผสานกับการที่เธอมีรูปร่างที่แตกต่างจากทุกคนในหมู่บ้านยังทำให้เธอเป็นบุคคลที่ถูกเพ่งเล็งจากชาวบ้าน ทำให้อนาเตาไม่สามารถมีสิทธิ์มีเสียงหรือกระทำการสิ่งใดในหมู่บ้านนี้ได้เลย เพียงแต่ว่าเธอมีพ่อและแม่ผู้เป็นที่น่านับถือของชาวบ้านคอยดูแลปกป้องอยู่จึงทำให้เธอสามารถอาศัยอยู่ในหมู่บ้านได้ ภายในกลุ่มเด็ก ๆ ของหมู่บ้าน อนาเตามักจะถูกกลั่นแกล้ง ล้อเลียนอยู่เสมอ มีเพียง ดาร์โต้ เพื่อนเพียงคนเดียวของเธอ ที่คอยดูแลและเข้าใจเธอเสมอ นอกจากนี้อนาเตายังเป็นเด็กสาวเพียงคนเดียวในหมู่บ้านที่มีฝีมือการตัดเย็บเสื้อผ้าที่เหนือกว่าคนอื่น ๆ เนื่องจากแม่ของเธอเป็นคนสอนด้วยตนเอง

วิเคราะห์จิตวิทยาภายใน

อนาเตาเป็นเด็กสาวที่มีจิตใจดี และมีความพยายามเป็นอย่างสูง เห็นได้จากการที่ตลอดทั้งเรื่องเธอพยายามที่จะเข้าหาทุกๆ คนด้วยการอธิบายไม่ใช้การใช้ความรุนแรง เธอมักจะแสดงความเป็นมิตรที่ดีแก่เหล่าบรรดาเด็กในหมู่บ้านเพื่อที่ทุกคนจะได้ยอมรับและเข้าใจเธอ นอกจากนี้เธอยังมีความละเอียดอ่อนเป็นอย่างมาก ผลมาจากการที่เธอใส่ใจในเรื่องของการเย็บเสื้อผ้าและรองเท้าให้กับพ่อและแม่ของเธอเอง ภายในใจลึกๆ เธอมีความรู้สึกที่โดดเดี่ยวและแว้งคว้างเนื่องจากพ่อกับแม่มีความสำคัญต่อชีวิตเธอเป็นอย่างมาก แต่เมื่อทั้งคู่จากเธอไปทำให้เธอต้องใช้ชีวิตด้วยตนเอง

อนาเตารู้สึกโดดเดี่ยวอยู่ภายในใจอย่างมาก สังเกตได้จากการที่เธออธิบายถึงช่วงเวลาที่ยังชีพแล้วไม่มีพ่อกับแม่อยู่ด้วย เปรียบเปรยกับความรู้สึก “หนาว” ซึ่งสะท้อนถึงอารมณ์แว้งคว้างขาดความอบอุ่น จากการกระทำที่คนในหมู่บ้านกระทำกับเธอมาตั้งแต่เกิดทำให้อนาเตารู้สึกทุกข์ทรมานกับสิ่งที่ตนต้องเจอเป็นอย่างมากเห็นได้จากช่วงบทสนทนาที่เธอเปิดเผยถึงความรู้สึกภายในใจของตนเองต่อสิ่งที่เจอกับท่านเทพแห่งป่า และถึงแม้ว่าเธอจะเจอแต่เหตุการณ์ที่บั่นทอนจิตใจแต่อนาเตาก็คงเป็นคนที่มีทัศนคติที่ดีในการมองโลก ซึ่งส่วนสำคัญที่ทำให้เธอมองโลกแบบนี้เป็นเพราะคำสอนของแม่เธอนั่นเอง สามารถเห็นได้จากคำพูดระบายความในใจของเธอต่อดาร์โต้

ในช่วงของการเป็นหมาป่าอนาเตามักจะแสดงสภาวะจิตใจที่ต้องการจะแก้แค้นอยู่เสมอ เนื่องจากเธอจำเรื่องราวที่เกิดขึ้นกับเธอได้ครั้งเมื่อเป็นมนุษย์ ทำให้เธอกลัวที่จะเผชิญหน้าต่อผู้กับคนในหมู่บ้าน แต่ท้ายที่สุดด้วยความที่ลึกๆ แล้วจิตใจของเธอบริสุทธิ์และ

ดิงตามทำให้อนาเดาที่อยู่ในร่างหมาป่าเรียนรู้ที่จะให้อภัยและยอมรับในสิ่งที่ตนกำลังจะพบเจอ ดิงบทสนทนาที่ท่าเทพแห่งป่าได้กล่าวกับเธอไว้ก่อนที่เธอจะจากป่าไป นอกจากเธอจะให้อภัย ต่อการกระทำอันแสนโหดร้ายของคนในหมู่บ้านแล้วนั้น เธอยังกล้าที่จะเผชิญหน้าสู้กับคนใน หมู่บ้านเป็นครั้งสุดท้ายก่อนที่จะเธอจะจากโลกแห่งนี้ไป

วิเคราะห์ความสัมพันธ์กับตัวละครอื่น

นอกจากการวิเคราะห์มุมมองต่างๆ ของตัวละครแล้วการวิเคราะห์และศึกษาเกี่ยวกับ ความสัมพันธ์ของตัวละครนั้น กับตัวละครอื่นๆ ภายในเรื่องก็เป็นส่วนช่วยให้ผู้วิจัยสามารถ เข้าใจและนำไปใช้ในการค้นหาตัวละครได้มากยิ่งขึ้น ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ไว้ดังนี้

ความสัมพันธ์กับพ่อ (คาร์วิก)

ในตอนแรกคาร์วิกจะไม่กล้ายอมรับที่อนาเดามีลักษณะที่แปลกไปจากคนในหมู่บ้าน แต่ด้วยความรักที่มีให้กับลูก ทำให้คาร์วิกพยายามปกป้องอนาเดาอย่างเต็มที่ ไม่ว่าจะเป็นการ พยายามพูดอธิบายว่าอนาเดาจะเป็นคนดีและเป็นเหมือนเอลกิโมคนอื่นได้ในอนาคต นอกจากนี้ คาร์วิกยังเป็นผู้ที่สอนให้อนาเดาเป็นคนที่เข้มแข็งอีกด้วย ไม่ใช่เพียงแค่การกระทำที่คอยมอบ ให้อนาเดา แต่เขายังเป็นอีกหนึ่งคนที่คอยสอนให้อนาเดาอดทน กล้าเผชิญหน้ากับสิ่งต่างๆ และ ยอมรับในสิ่งที่เธอเป็นอีกด้วย

ความสัมพันธ์กับแม่ (อานาร์ดิก)

อนาเดาจะมีความผูกพันกับแม่มากกว่าพ่อ เพราะอานาร์ดิกจะคอยเลี้ยงดูและสอน ให้อนาเดารู้จักการเย็บปักถักร้อย งานดูแลบ้านต่างๆ ตามแบบฉบับของผู้หญิงเอลกิโมตาม บริบท ซึ่งอานาร์ดิกได้สอนให้อนาเดารู้จักการทำงานอย่างประณีตและละเอียดกับมัน อีก สิ่งหนึ่งคืออนาเดามีทัศนคติการมองโลกที่กว้างและเป็นแง่บวกซึ่งเหมือนกับแม่ของตนเองเป็น อย่างมาก อานาร์ดิกจึงเหมือนเป็นที่พึ่งที่สำคัญที่สุดในชีวิตของอนาเดา

ความสัมพันธ์กับคาร์โด

คาร์โดนั้นเป็นเพื่อนสนิทเพียงคนเดียวที่อนาเดามีภายในหมู่บ้าน ทั้งเขาและอนาเดา ได้เกิดในวันเดียวกัน และคาร์โดก็มักจะคอยช่วยเหลือและหวังดีกับอนาเดาเสมอ เขาจะคอย ปกป้องอนาเดาจากกลุ่มเพื่อนเวลาโดนแกล้ง อนาเดาจึงให้ความไว้วางใจกับคาร์โดรองลงมา ต่อจากพ่อและแม่ของเธอ เมื่อพ่อกับแม่ไม่อยู่คาร์โดจึงเป็นเพียงที่พึ่งเดียวที่อนาเดาสามารถ พึ่งพาได้

ความสัมพันธ์กับโมโดเมียดและชิกิดานัด

ทั้งสองเป็นเด็กในหมู่บ้านที่มีอายุใกล้เคียงกับอนาเดา ด้วยความที่อนาเดามีลักษณะ แตกต่างจากเพื่อนทั้งคู่จึงมักล้อเลียนและไม่ยอมให้อนาเดาเล่นกับพวกของตน อนาเดาจึงไม่

สามารถเข้าไปเล่นได้ แต่หากมีโอกาสเธอก็จะพยายามเข้าไปเล่นได้บ่อยครั้ง อนาคตที่ดีจะเป็นเพื่อนกับสองคนนี้เสมอ

ความสัมพันธ์กับดิเร็ก อะทาฮาและชาวบ้านในหมู่บ้าน

ดิเร็กนับเป็นบุคคลที่มีอิทธิพลต่อจุดเปลี่ยนในชีวิตของอนาเตาเป็นอย่างมาก เพราะเขาเป็นผู้ที่เริ่มไล่อนาเตาไปจากหมู่บ้านในวันเดียวกันกับที่ดาร์โดกับโมโตเมียมีเรื่องทะเลาะกัน ส่วนอะทาฮาผู้เฒ่าของหมู่บ้าน และคนอื่นๆ ก็ได้พยายามกีดกันอนาเตาจากการใช้ชีวิตในหมู่บ้านเสมอตั้งแต่เธอยังเป็นเด็กทารก

จากการวิเคราะห์หัตถ์ความบทรละคร และตัวละครอนาเตาภายในทำให้ผู้วิจัยเข้าใจและเรียนรู้ถึงแง่มุมต่างๆ ของตัวละครได้อย่างละเอียดมากยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นส่วนช่วยให้เมื่อค้นหาการเข้าถึงตัวละครผ่านวิธีการทางการแสดงต่างๆ ทำให้ผู้วิจัยสามารถเป็นตัวละครได้อย่างสมจริงมากที่สุด

2. กระบวนการฝึกซ้อมและการค้นหาการแสดง

หลังจากที่ได้วิเคราะห์บทละครและตัวละคร อนาเตาจากเรื่องตำนานหมาป่าแดนหนาวอย่างละเอียดแล้ว ผู้วิจัยได้นำเอาวิธีการทางการแสดงที่คิดว่าสามารถนำมาใช้ในการค้นหาตัวละครนี้ได้เหมาะสม มาทดลองในช่วงของการฝึกซ้อม เพื่อเลือกวิธีการที่ดีที่สุดสำหรับการรับบทเป็น อนาเตา โดยในกระบวนการฝึกซ้อมค้นหา ผู้วิจัยจะแบ่งกระบวนการในการฝึกซ้อมออกเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ กระบวนการเตรียมความพร้อมร่างกาย กระบวนการเข้าถึงตัวละคร และ กระบวนการฝึกซ้อมกับเรื่อง

กระบวนการเตรียมความพร้อมร่างกาย

ขั้นตอนการเตรียมความพร้อมของร่างกายเป็นขั้นตอนแรกๆ ที่ผู้วิจัยปฏิบัติก่อนการฝึกซ้อมทุกวัน เนื่องจากร่างกายเป็นเครื่องมือสำคัญที่สุดของนักแสดงในการแสดง การเตรียมความพร้อมร่างกายของนักแสดงแต่ละคนจะมีวิธีการที่แตกต่างกันไป โดยผู้วิจัยจะเน้นการเตรียมความพร้อมไปในด้านของการฝึกความแข็งแรงของกล้ามเนื้อส่วนแกนกลางของร่างกาย (core training) และการยืดร่างกาย (Stretching) เพราะวิธีการทางการแสดงที่ผู้วิจัยจะใช้ในการฝึกฝนนั้นจำเป็นต้องมีร่างกายส่วนหน้าท้องที่แข็งแรง และควรมีร่างกายที่ยืดหยุ่น

โดยขั้นตอนแรกคือขั้นตอนของการอบอุ่นร่างกาย (Warm up exercise) ซึ่งเน้นทำให้ร่างกายเกิดความร้อน เพื่อให้พร้อมต่อการใช้งาน เมื่ออุณหภูมิร่างกายเริ่มร้อนแล้ว เราจะสามารถขยับและเคลื่อนไหวได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยขั้นตอนต่อไปคือการยืดร่างกาย (Stretching) ขั้นตอนนี้ช่วยให้เส้นกล้ามเนื้อส่วนต่างๆ เกิดความยืดหยุ่น ทำให้

สามารถขยับร่างกายได้มากขึ้น ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการเป็นนักแสดงอย่างมาก เพราะตัวละครที่ผู้วิจัยแสดงต้องใช้ร่างกายเคลื่อนไหวอย่างละเอียด อีกขั้นตอนที่สำคัญคือการฝึกความแข็งแรงของร่างกายโดยเฉพาะส่วนแกนกลางของร่างกายตั้งแต่ ออก ลำตัว จนถึงท้องน้อย (Core Training) ซึ่งเป็นขั้นตอนที่สำคัญที่สุดในการเตรียมความพร้อมของร่างกายก่อนการฝึก เพราะการค้นหาวิธีการทางการแสดงที่ผู้วิจัยเลือกศึกษาจำเป็นต้องใช้แกนกลางของร่างกายเป็นจุดศูนย์กลางของพลังงานในการแสดง หรือที่เรียกว่า Center ในการค้นหาเป็นหลัก

สิ่งสำคัญที่ผู้วิจัยค้นพบในการเตรียมความพร้อมร่างกายคือการฝึกฝนท่าเหล่านี้ หากจะฝึกได้อย่างมีประสิทธิภาพและไม่เกิดการบาดเจ็บ ผู้วิจัยควรกำหนดลมหายใจให้สัมพันธ์กับร่างกายในขณะที่ฝึก เนื่องจากลมหายใจเป็นส่วนช่วยสำคัญในการเคลื่อนไหวเสมอ นอกจากการปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ จะทำให้ผู้วิจัยมีร่างกายที่พร้อมต่อการรับบทบาทมากขึ้นอีกด้วย หลังจากเตรียมร่างกายให้พร้อมต่อการใช้งานแล้วนั้น ผู้วิจัยจึงสามารถฝึกฝนกระบวนการต่อไปได้ อันได้แก่กระบวนการเข้าถึงตัวละคร ซึ่งเป็นขั้นตอนที่สำคัญต่อตัวผู้วิจัยเป็นอย่างมาก เนื่องจากเป็นส่วนสำคัญในการช่วยให้ผู้วิจัยสามารถรับบทบาทนาตาได้

กระบวนการเข้าถึงตัวละคร (Characterization)

ก่อนที่จะเข้าถึงตัวละครได้นั้น ผู้วิจัยจำเป็นต้องค้นหาวิธีการทางการแสดงที่เหมาะสมต่อการเข้าถึงตัวละครผ่านการฝึกฝนและทดลองเสียก่อน เนื่องจากการเข้าถึงตัวละครสามารถทำได้หลากหลายวิธี ในฐานะนักแสดง ผู้วิจัยจึงต้องหาวิธีที่เหมาะสมที่สุดเพื่อให้ตนเองสามารถรับบทบาทเป็น ตัวละครนาตาได้อย่างสมจริงที่สุด ดังนั้นกระบวนการเข้าถึงตัวละครนี้จึงถูกแบ่งเป็น 2 ช่วงการฝึกด้วยกัน ได้แก่ ช่วงของการค้นหาทดลองวิธีการทางการแสดง และช่วงของการเข้าถึงตัวละคร ตามลำดับ

การค้นหาผ่านการทดลองด้วยวิธีการทางการแสดง (Acting Approach)

ในกระบวนการนี้ผู้วิจัยได้เลือกทำงานกับแบบฝึกหัดของ Lecoq Technique และ Chekhov Technique เพื่อใช้ในการค้นหาแนวทางที่คาดว่าจะสามารถนำไปใช้ในช่วงของการเข้าถึงตัวละครได้ เพราะวิธีของทั้งสองเป็นวิธีที่ผู้วิจัยเคยมีโอกาสดูฝึกฝนมาก่อนนั้นมีความเหมาะสมในการใช้ค้นหาตัวละคร ทั้งยังเป็นวิธีที่สามารถนำไปใช้กับการเข้าถึงตัวละครนาตาได้

วิธีการทางการแสดงของ Lecoq Technique

จากการศึกษาเกี่ยวกับประวัติและแนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีทางการแสดงของ Jacques Lecoq ผู้วิจัยได้เลือกวิธีการทางการแสดงที่จะนำมาทดลองค้นหาสำหรับการสร้างตัวละคร

อนาเดา โดยเลือกจากวิธีที่เคยมีโอกาสได้ศึกษาและทดลองในการสร้างตัวละครมาก่อนหน้านี้ และเป็นวิธีที่ผู้วิจัยศึกษาและเกิดความสนใจที่จะนำมาค้นหาโดยใช้ร่างกายเป็นตัวแทนไปสู่การสร้างตัวละคร ผู้วิจัยได้เลือกวิธีการทางการแสดงมาทั้งหมด 2 วิธี ได้แก่ การศึกษา การเคลื่อนไหวของธาตุทั้งสี่: ดิน น้ำ ลม ไฟ (The four elements) และการเคลื่อนไหวของสัตว์ (Studying Animals) เนื่องจากที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดทฤษฎีทางการแสดง Lecoq ในรูปแบบของการศึกษาการเคลื่อนไหวของธาตุทั้งสี่แล้วนั้น พบว่า Lecoq มีความเชื่อว่าชีวิตมนุษย์จะมีความเชื่อมโยงกับธาตุทั้ง 4 นี้ โดยแต่ละคนจะมีส่วนประกอบของธาตุดิน น้ำ ลม ไฟ อยู่ในร่างกายในอัตราส่วนและสัดส่วนที่แตกต่างกันไป ซึ่งอิทธิพลของธาตุเหล่านี้จะส่งผลต่ออารมณ์และจิตใจ บางครั้งก็เห็นได้จากลักษณะภายนอกของบุคคล ในนิสัยใจคอและการแสดงออก แต่บางคนแม้จะเห็นไม่ชัดแต่ก็สามารถรู้สึกถึงได้ (สมพร พูราจ, 2554, น.61)

ซึ่งผู้วิจัยคาดว่าหากนำมาศึกษาและค้นหาจะสามารถทำให้ค้นพบวิธีในการเข้าตัวละครได้อย่างละเอียดและหลากหลายมากขึ้น และทั้งสองวิธีล้วนเป็นวิธีที่เคยได้ทดลองปฏิบัติในชั้นเรียนมาแล้ว ทำให้เข้าใจถึงการเลือกใช้ได้อย่างดี

การฝึกฝนโดยศึกษาการเคลื่อนไหวของธาตุทั้งสี่ :

ดิน น้ำ ลม ไฟ (The four elements)

ผู้วิจัยเลือกการฝึกฝนโดยใช้การสังเกตการเคลื่อนไหวของธาตุนี้ เนื่องจากโดยพื้นฐานแล้วนั้นผู้วิจัยมีความสามารถในการใช้ร่างกายและจินตนาการเป็นตัวตั้งต้นในการค้นหาตัวละคร ซึ่งวิธีการนี้เป็นวิธีที่อาศัยการทำงานของร่างกายและจินตนาการควบคู่ไปด้วยกันเพื่อส่งผลต่อความรู้สึกและบุคลิกต่างๆ ซึ่งวิธีนี้จะสามารถนำมาใช้ในการค้นหาลักษณะภายนอกและทำความเข้าใจภาวะอารมณ์ต่างๆ ของตัวละครได้เป็นอย่างดี โดยการฝึกฝนจะเริ่มจากการสังเกตถึงลักษณะการเคลื่อนไหวของธาตุต่างๆ จากความคุ้นเคยใกล้ตัว สังเกตถึงสี อุณหภูมิ และจังหวะของธาตุนั้นๆ ผ่านจินตนาการแล้วให้ร่างกายได้ลองซึมซับการเคลื่อนไหวและลักษณะของธาตุนั้นมาแสดงออกผ่านการเคลื่อนไหว เมื่อทำไประยะหนึ่งแล้วนั้นการเคลื่อนไหวทางร่างกายจะส่งผลให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกบางอย่างที่เชื่อมโยงกับธาตุในการค้นหาผู้วิจัยได้ทดลองฝึกฝนทั้งหมดเป็นจำนวน 2 ครั้ง โดยผู้วิจัยจะขอสรุปโดยแยกเป็นประเภทได้ ดังนี้

- **ธาตุดิน (Earth)**

การค้นหาการเคลื่อนไหวของธาตุดินนี้ ผู้วิจัยเริ่มจากการจินตนาการถึงลักษณะของสี กลิ่นและรูปร่างของดิน หลังจากนั้นจะใช้มือในการเป็นตัวเริ่มสัมผัสถึงอุณหภูมิ

ผิวสัมผัส และมวลของดินนั้นมากยิ่งขึ้น เมื่อสัมผัสในระยะหนึ่ง ผู้วิจัยจึงได้ลองจินตนาการว่าดินที่สัมผัสอยู่นี้เริ่มไหลเข้ามาสู่ร่างกาย และเริ่มปล่อยให้ร่างกายส่วนอื่นๆ ทำงานกับภาพจินตนาการนี้ต่อ เมื่อออกเคลื่อนไหวพบว่าอาการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นจะมีลักษณะที่หนักแน่น และเดินค่อนข้างช้า การเคลื่อนไหวเหล่านี้เริ่มส่งผลต่อความรู้สึกภายในของผู้วิจัยมากขึ้น โดยเมื่อมองไปรอบๆ พื้นที่ผู้วิจัยจะเกิดความรู้สึกว่าตนเองนั้นเป็นคนที่มีทัศนคติในการมองโลกที่ค่อนข้างปิด ไม่อยากพูดคุยกับใคร และเหมือนถูกสายตาอื่นจ้องดูอยู่ตลอดเวลา ทั้งนี้ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่าเป็นเพราะมวลที่อัดแน่นของดิน สีที่มีดำ และอุณหภูมิที่เย็นสนิท ส่งผลให้เกิดความรู้สึกเหล่านี้ขึ้น

จากการค้นหาข้างต้นนี้ผู้วิจัยพบว่าการใช้มือสัมผัสถึงลักษณะของดินก่อนหน้านี้ทำให้ตนเองสามารถรับรู้ถึงองค์ประกอบต่างๆ ของดินได้เป็นอย่างดี โดยเมื่อเริ่มเคลื่อนไหวจะสามารถนำเอาองค์ประกอบเหล่านั้นมาสู่ร่างกายได้ง่ายมากยิ่งขึ้น ซึ่งเชื่อมโยงกับที่ Lecoq ได้กล่าวไว้ว่า

“The sensation begins from hands, before spreading to the whole body.”

(Jacques Lecoq, 2000, p.88)

และการค้นหาในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ค้นพบว่าในขณะที่ค้นหาด้วย Dynamic ของธาตุดินทำให้เข้าใจถึงการมีทัศนคติการมองโลกแบบปิด เนื่องจากการใช้สายตาหรือน้ำหนักในการเดินจะดูหนักและทำให้ไม่อยากยุ่งเกี่ยวกับใคร จากการค้นพบนี้ผู้วิจัยจึงคาดว่าจะสามารถนำเอาไปใช้กับภาวะของการถูกกลั่นแกล้งได้ เพราะอนาคตจะไม่กล้าที่จะเผชิญหน้ากับโลกได้ด้วยตนเองมากนัก และการใช้สายตาที่ช่วยทำให้เห็นถึงลักษณะของคนที่ถูกกลั่นแกล้งได้เช่นเดียวกัน

• ธาตุน้ำ (Water)

ผู้วิจัยเริ่มค้นหาการเคลื่อนไหวของน้ำจากการจินตนาการถึงภาพของทะเล โดยในแต่ละครั้งจะมีภาพที่แตกต่างกันไป ซึ่งลักษณะของทะเลที่ผู้วิจัยจะจินตนาการถึงได้ง่ายที่สุดคือ ภาพของน้ำทะเลที่ใสสะอาด และนิ่งสงบ โดยสาเหตุที่ผู้วิจัยเห็นภาพของทะเลเป็นอันดับแรกนั้นเป็นเพราะมนุษย์จะมีความเชื่อมโยงกับทะเลมากที่สุดเมื่อพูดถึงน้ำ ตามการวิเคราะห์ที่ Lecoq ได้กล่าวเอาไว้ว่า

“we observe the movement of a body in relation to the sea”

(Jacques Lecoq, 2000, p.87)

เมื่อเห็นภาพทะเลได้อย่างชัดเจนแล้ว ผู้วิจัยจะสังเกตถึงลักษณะการเคลื่อนไหวของคลื่นที่ถูกลมพัดไปมา ลักษณะที่คลื่นเหวี่ยงซัดไปด้านหนึ่งและเคลื่อนกลับมายังจุดเดิม แล้ว

จึงค่อยๆ ปลอยให้ร่างกายตอบสนองต่อภาพที่เห็นโดยเริ่มจินตนาการว่าตนเองได้ถูกล้อมรอบไปด้วยน้ำทะเลที่เห็นในจินตนาการและปล่อยให้ น้ำเหล่านั้นไหลวนเข้ามาในร่างกายจนเป็นส่วนหนึ่งกับอวัยวะทั้งหมด แล้วจึงเริ่มขยับร่างกายให้เคลื่อนไหวเป็นน้ำในพื้นที่การค้นหา

การใช้ธาตุน้ำในการฝึกฝนทำให้ผู้วิจัยได้ค้นพบถึงอารมณ์ความรู้สึกของการไม่ยอมเข้าหาผู้อื่น เป็นบุคลิกของคนที่ยากใช้ชีวิตอยู่คนเดียว ซึ่งเป็นลักษณะที่แตกต่างไปจากตัวละครนาเตาโดยสิ้นเชิง เพราะบุคลิกนี้ค่อนข้างขัดกับความต้องการสูงสุดของตัวละคร ผู้วิจัยจึงคาดว่าวิธีการนี้อาจจะไม่เหมาะสมต่อการนำไปใช้ในการเข้าถึงตัวละคร

• ธาตุลม (Air)

การค้นหาการเคลื่อนไหวของธาตุนั้นผู้วิจัยต้องเริ่มจากการวิ่งไปรอบๆ ห้อง และทดลองไปยืนหน้าพัดลมหรือแอร์ที่กำลังทำงานอยู่เพื่อให้ร่างกายได้สัมผัสถึงลมที่พัดผ่านตัวเองก่อน เพื่อให้ร่างกายได้เริ่มสัมผัสถึงแรงของลมที่กระทำต่อร่างกายก่อนที่จะพาให้ตัวเองรับรู้ถึงมวลของลมก่อนที่จะใช้ร่างกายเปลี่ยนจากการวิ่งเพื่อสำรวจเป็นเริ่มเคลื่อนไหวในลักษณะเดียวกับลม

เนื่องจาก Lecoq เคยกล่าวเอาไว้ว่า

“เราจะสามารถเข้าใจลักษณะการเคลื่อนไหวของลมได้ก็ต่อเมื่อใช้ร่างกายวิ่งผ่านลมเพื่อให้ร่างกายได้สัมผัสถึงอากาศที่คอยพุงเราไว้ ในขณะที่วิ่งไปรอบๆ จะสัมผัสได้ถึงแรงที่กระทบกับร่างกาย แล้วลองให้ร่างกายตอบสนองกลับต่อแรงนั้น ให้เหมือนว่าแรงกำลังผลักเราอยู่ แต่ขณะเดียวกันเราก็จะสามารถผลักอากาศได้เช่นเดียวกัน”

Jacques Lecoq (อ้างถึงใน สมพร พุราจ, 2554)

การค้นหาที่ค่อนข้างใช้เวลาค้นหามากกว่าธาตุอื่นๆ เนื่องจากผู้วิจัยไม่สามารถปล่อยให้ร่างกายสัมผัสถึงแรงลมที่กระทบกับร่างกายได้อย่างเต็มที่มากนัก เพราะการสัมผัสประเภทนี้เป็นการสัมผัสที่ต้องใช้การตอบสนองค่อนข้างเร็ว ซึ่งนับว่าเป็นอุปสรรคหนึ่งในการค้นหาของผู้วิจัย แต่เมื่อใช้เวลาไประยะหนึ่งแล้ว ผู้วิจัยได้ค้นพบว่าการเคลื่อนไหวของลมจะทำให้ร่างกายมีน้ำหนักของการเดินที่เบามากขึ้น และในการเดินแต่ละครั้งจะมีแรงเหวี่ยงที่เกิดขึ้นจากการกระทบกับแรงลมอื่นๆ ซึ่งทำให้จังหวะการเดินค่อนข้างช้า และล่องลอย นอกจากนี้การเคลื่อนไหวทางร่างกายยังสามารถเชื่อมโยงไปถึงความรู้สึกภายในของผู้วิจัยได้ ทำให้ค้นพบลักษณะของคนที่มีบุคลิกสดใสเร็ว อารมณ์ดี โดยผู้วิจัยคาดว่า การเคลื่อนไหวโดยใช้ธาตุนั้นจะสามารถนำไปใช้กับการเข้าถึงตัวละครในช่วงที่

อนาเดากลายเป็นวิญญาณในตอนท้ายของเรื่องได้ เนื่องจากมีจังหวะการเคลื่อนไหวที่ค่อนข้างเบา และมีภาวะอารมณ์ที่ไม่โหดร้าย หรือทุกข์ทรมาน

• ธาตุไฟ (Fire)

ผู้วิจัยเริ่มฝึกฝนด้วยการจินตนาการถึงอุณหภูมิของไฟ ความร้อนที่ร่างกายเคยสัมผัส และจึงค่อยสังเกตถึงรูปแบบการเคลื่อนไหวของเปลวไฟที่มีลักษณะติดไปมา รวมไปถึงขนาดความใหญ่ของไฟ โดยผู้วิจัยจินตนาการถึงกองไฟเพราะเป็นภาพจินตนาการแรกๆ ที่มักจะนึกถึง หลังจากนั้นผู้วิจัยจะเริ่มหายใจเข้าและออกให้ลมหายใจสัมพันธ์ไปกับแนวการเคลื่อนไหวของไฟ วิธีนี้ทำให้ผู้วิจัยสามารถเข้าถึงรูปแบบการเคลื่อนไหวของไฟได้ง่ายมากยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นเพราะการเคลื่อนไหวของไฟนั้นจะเกิดจากการทำงานของส่วนภายในร่างกายก่อน โดยมักจะเคลื่อนไหวผ่านการหายใจจากกะบังลม ดังที่ Lecoq ได้กล่าวเอาไว้ในหนังสือ *The Moving body*

“Fire is born from within. It flows from breathing and from the diaphragm.”

(Jacques Lecoq, 2000, p.88)

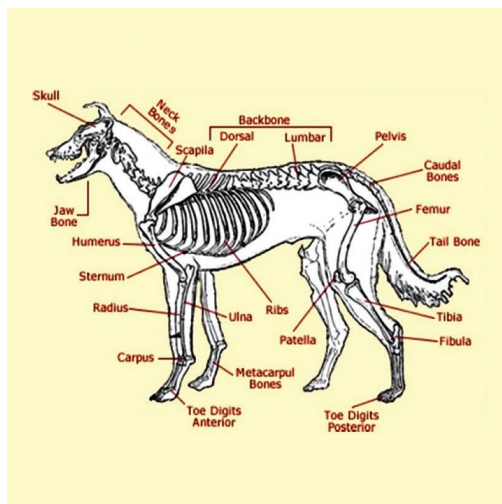
ลักษณะการเคลื่อนไหวที่ผู้วิจัยค้นพบนั้นจะมีลักษณะที่ขยับอย่างรวดเร็ว และมีทิศทางที่ติดอย่างไว้ทิศทางแต่เป็นเส้นตรง อย่างสม่ำเสมอ

เมื่อเคลื่อนไหวด้วยรูปแบบของไฟในระยะหนึ่งแล้วร่างกายได้ทำงานกับความรู้สึก ซึ่งทำให้ผู้วิจัยรู้สึกว่ามันเป็นคนที่มีความต้องการ ในการกระทำให้บางอย่างชัดเจนและรุนแรง อุณหภูมิที่ร้อนของไฟส่องออกผ่านทางสายตาอย่างเห็นได้ชัด โดยสายตาจะนิ่งและดูนิ่งและยังทำให้ร่างกายภายในร้อนจัดจนเหมือนจะปะทุ นอกจากนี้ยังส่งผลให้มีห้วงอารมณ์ที่โกรธและหงุดหงิดภายในอยู่ตลอด ซึ่งผู้วิจัยคาดว่า การเคลื่อนไหวของไฟจะสามารถนำไปใช้ในช่วงที่ตัวละครมีห้วงอารมณ์โกรธได้ทุกช่วง โดยเฉพาะช่วงที่ตัวละครอนาเดากลายเป็นหมาป่าและต้องการจะแก้แค้น เพราะธาตุไฟสามารถทำงานกับภาพจินตนาการ ร่างกายและลมหายใจของผู้วิจัยได้ดีกว่าธาตุอื่นๆ

หลังจากศึกษาการเคลื่อนไหวของธาตุทั้ง 4 แล้วนั้น ผู้วิจัยได้ค้นพบว่าการปล่อยให้ธาตุเหล่านี้ทำงานกับร่างกายจะทำให้เจอความหลากหลายของบุคลิกคนมากขึ้น ข้อค้นพบนี้มีความสอดคล้องกับที่ Lecoq เคยกล่าวเอาไว้ว่ามนุษย์มีส่วนประกอบของธาตุทั้งสี่อยู่ในตนเองในสัดส่วนที่แตกต่างกัน ดังจะส่งผลต่ออารมณ์และจิตใจ ซึ่งสามารถเห็นได้จากลักษณะภายนอกของบุคคล นิสัยและการแสดงออก (สมพร พุราจ, 2554, น. 61) ซึ่งทำให้ผู้วิจัยเห็นแนวทางในการเลือกใช้วิธีการเข้าถึงตัวละครที่หลากหลายด้วยเช่นกัน

การฝึกฝนโดยศึกษาการเคลื่อนไหวของสัตว์ (Studying animals)

ในการแสดงครั้งนี้ตัวละครนาเตาต้องมีช่วงที่เปลี่ยนจากมนุษย์เป็นหมาป่า ผู้วิจัยจึงเลือกที่จะใช้วิธีการแสดงนี้ในการค้นหาการเข้าถึงตัวละครโดยมุ่งเน้นไปที่การศึกษาหมาป่า โดยหวังอย่างยิ่งการฝึกฝนด้วยขั้นตอนนี้จะสามารถทำให้ผู้วิจัยสามารถเข้าใจและหาลักษณะของหมาป่าได้ชัดเจนและละเอียดมากขึ้น การทดลองจะเริ่มต้นจากการศึกษาถึงลักษณะทางกายภาพ โดยเทียบเคียงรูปร่างกายของตนเองกับรูป anatomy หมาป่า เน้นการสังเกตไปที่ลักษณะการวางกระดูกสันหลังและข้อต่างๆ



ภาพที่ 1 : Wolf Anatomy,

สืบค้น 8 พฤษภาคม 2562,

จาก <http://wolffacts.org/anatomy-of-wolf.html>

จากนั้นผู้วิจัยจะค่อยๆ ปรับกระดูกสันหลังของตัวเองให้ใกล้เคียงกับกระดูกของหมาป่า ดังรูปข้างต้น แล้วจึงค่อยๆ ปรับจากท่ายืนสองขามมาเป็นท่ายืนสี่ขา โดยจะมีข้อจำกัดทางด้านการใช้งานคือ บางครั้งจะต้องใช้เขาในการเดินเป็นขาหลังสองข้างแทนเท้า นอกจากปรับด้วยกายภาพแล้วผู้วิจัยยังสังเกตไปถึงลักษณะการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวันของหมาป่าอีกด้วย ไม่ว่าจะเป็นการนอน การนั่ง การเดิน การวิ่ง การหาอาหาร หรือการกินก็ตาม โดยจะศึกษาผ่านสื่อวิทัศน์ต่างๆ ทั้งวิทัศน์ที่เป็นสื่อสารคดี และสื่อให้ความรู้โดยตรง

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้สังเกตสายตาของหมาป่า เนื่องจากสายตาจะสามารถสื่ออารมณ์ความรู้สึกออกมาได้ดีที่สุด และอีกสิ่งหนึ่งที่สำคัญที่สุดในการศึกษาก็คือการสังเกตถึง ‘ลม

หายใจ’ เพราะผู้วิจัยค้นพบว่าลมหายใจเป็นจุดที่ทำให้ร่างกายและความรู้สึกเชื่อมโยงกัน
ได้เป็นอย่างดี ซึ่งมีส่วนช่วยให้ตนเองสามารถเข้าถึงการเป็นหมาป่าได้มีประสิทธิภาพและ
ใกล้เคียงที่สุด เมื่อผู้วิจัยสังเกตถึงลักษณะทางกายภาพและชีวิตความเป็นอยู่แล้วนั้น
ผู้วิจัยจึงได้ทดลองปรับร่างกายตนเองให้ใกล้เคียงกับหมาป่ามากที่สุด และทดลองใช้ชีวิตโดยดั่ง
เอาสัญชาตญาณของหมาป่าที่ได้ศึกษาไว้มาใช้ โดยผู้วิจัยได้เริ่มจากการตื่นนอนโดยใช้ร่างกาย
แบบหมาป่า หายใจและใช้ชีวิต ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการฝึกการใช้ร่างกายและใช้ชีวิตแบบหมาป่า
ตลอดระยะเวลาการฝึกซ้อมช่วงต้น ทำให้ผู้วิจัยสามารถเข้าใจถึงทัศนคติการมองโลกของหมาป่า
มากยิ่งขึ้น และยังสามารถจัดการร่างกายของตนเองให้ใกล้เคียงกับหมาป่าได้โดยไม่ติดขัดอีก
ด้วย ในการค้นหาการเคลื่อนไหวของหมาป่าครั้งนี้



ภาพที่ 2 : การแสดงจริง ฉากที่ผู้วิจัยแสดงเป็นหมาป่า

จากการศึกษาทดลองหาการเคลื่อนไหวของหมาป่า ทำให้ผู้วิจัยได้เห็นถึงอุปสรรค
ที่สำคัญของการเคลื่อนไหวแบบสัตว์ ซึ่งคือปัจจัยในเรื่องข้อแตกต่างทางด้านร่างกาย เช่น
หมาป่าเคลื่อนไหวโดยใช้ขาสี่ขา แต่มนุษย์ใช้สองขาในการเดิน ผู้วิจัยสามารถแก้ปัญหาด้วย
การฝึกปฏิบัติจนร่างกายเกิดความชิน จึงสามารถทำให้เคลื่อนไหวเป็นหมาป่าได้ใกล้เคียง
ที่สุด และผู้กำกับยังได้ให้ตัวละครสัตว์ในป่าสามารถเดินสองขาสลับกับสี่ขาได้ ซึ่งทำให้
ผู้วิจัยไม่ต้องเคลื่อนไหวเป็นสัตว์สี่ขาตลอดเวลา ทั้งนี้ในการค้นพบข้างต้นทั้งหมดจะถูกนำไป
คัดกรองและเลือกจุดที่เหมาะสมที่สุดในการเข้าถึงตัวละครอีกครั้ง

วิธีการทางการแสดงของ Chekhov Technique

Michael Chekhov ได้พัฒนาทฤษฎีทางการแสดงของ Stanislavsky โดยมีการ

ผสมผสาน โยคะ (Yoga), เทววิทยา (Theosophy), จิตวิทยา (Psychology) และสรีรวิทยา (Physiology) และเพิ่มแนวคิดของเขาก่อนหน้านี้ว่าสามารถเปลี่ยนจิตสำนึกของนักแสดงด้วย Psychological gesture (PG) (Lenard Petit, 2010) และเทคนิคการเคลื่อนไหว เขานั้นเป็นคนที่เน้นการทำงานโดยใช้จิตวิทยาภายในของนักแสดงแต่ละคนในการหาตัวละครต่างๆ ซึ่งการสร้างสรรคในแบบของตนเองจะช่วยให้เขามีมิติในการสร้างตัวละครที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น

ผู้วิจัยเลือกใช้วิธีการทางการแสดงของ Chekhov เป็นอีกหนึ่งตัวเลือกในการค้นหาเพราะว่าลักษณะของการฝึกฝนจะเน้นการใช้จินตนาการเชื่อมโยงกับจิตสู่การกระทำหรือความรู้สึก ซึ่งเป็นแนวทางที่มีส่วนช่วยในการเข้าถึงตัวละครได้เป็นอย่างดี ผู้วิจัยเลือกวิธีการมาใช้ฝึกฝนทั้งหมด 3 วิธี ได้แก่ Imaginary Center, Psychological Gesture และ Sensation: Floating ซึ่งมีการละเอียดในการค้นหาดังต่อไปนี้

• Imaginary Center

การใช้วิธีนี้ในการค้นหาตัวละครจะเริ่มต้นจากการใช้ ภาพ (image) เป็นตัวตั้งต้นแล้วนำภาพมาวางไว้ในจุดศูนย์กลางได้แก่ หัว (head), อก (chest), และท้องน้อย (pelvis) จุดใดจุดหนึ่ง แล้วลองทำอากัปกิริยาในชีวิตประจำวัน ในขณะที่ทำให้ภาพอยู่ที่จุดนั้น เช่นเดิม ไม่ว่าจะเดิน หรือทำอะไรก็ตาม โดยการค้นหาด้วยการทำ Imaginary center นี้ให้นึกเสมอว่าเราจะต้องยอมปล่อยให้ร่างกายได้ค้นหา เพื่อที่จิตภายในของเราจะได้เปลี่ยนตามไปด้วย แต่ควรระวังไว้เสมอว่าการทำวิธีนี้ไม่ใช่การพยายามแสดงออกมาว่า เรากำลังรู้สึกร้อนจากพระอาทิตย์ เพราะสิ่งนี้จะเป็นการบังคับอารมณ์มา ไม่มีส่วนช่วยในการค้นหาตัวละครแต่อย่างใด (Lenard, 2010)

ผู้วิจัยทดลองใช้วิธี Imaginary Center ในการค้นหาครั้งนี้เนื่องจากอนาเดาเป็นตัวละครที่มีภาวะภายในจิตใจค่อนข้างหลากหลายวิธีนี้จึงเป็นแนวทางที่เหมาะสมในการค้นหาจิตวิทยาภายในของตัวละครไม่ว่าจะเป็นห่วงอารมณ์ความรู้สึกต่าง ทั้งยังสามารถช่วยเป็นจุดเริ่มในการเข้าถึงตัวละครได้อีกด้วย โดยทำงานจากการเลือกภาพมาเป็นตัวตั้งต้นในการค้นหาซึ่งมีวิธีการเลือกได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นจากสิ่งที่ใกล้เคียงกับบริบทของเรื่อง เช่น น้ำแข็ง ภูเขาน้ำแข็ง หรือหิมะ หรือใช้ภาพที่สอดคล้องกับตัวละคร เช่น ภาพดอกไม้ที่แสดงถึงความผลิบาน สดใสเหมือนวัยเด็ก เป็นต้น เมื่อเลือกภาพได้แล้ว ผู้วิจัยจะสังเกตถึงรายละเอียดของสิ่งๆ นั้น ไม่ว่าจะเป็นลักษณะพื้นผิว สี รูปร่าง อุณหภูมิ หรือแม้กระทั่งกลิ่นก็ตาม เมื่อสังเกตภาพอย่างชัดเจนแล้ว ผู้วิจัยจะเลือกนำภาพจินตนาการนั้นมาวางในจุดศูนย์กลางของร่างกาย ซึ่งประกอบไปด้วย 3 จุดหลัก ได้แก่ หัว หน้าอก และช่วงสะโพก และสามารถเดินใช้ชีวิต กระทำสิ่งต่างๆ ได้ในขณะที่มีสิ่งต่างๆ อยู่ตามจุดศูนย์กลางภายในร่างกายเป็นปกติ ซึ่งแต่ละภาพจะ

ส่งผลต่อบุคลิกภาพ ทัศนคติ ความคิดที่แตกต่างกันไป ในการค้นหาครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกภาพมาทำงานเพื่อค้นหาตัวละครด้วยกันทั้งหมด 5 ภาพโดยสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ ภาพที่สอดคล้องกับตัวละคร และภาพที่สอดคล้องกับบริบท ทั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกจุดศูนย์กลางของร่างกายที่แตกต่างกันไปในการฝึกฝน เพื่อช่วยให้ร่างกายสามารถทำงานกับแรงกระตุ้นที่เกิดขึ้นได้หลากหลายมากขึ้น โดยผู้วิจัยจะเริ่มจากการค้นหาโดยใช้ภาพที่สอดคล้องกับตัวละคร เนื่องจากเป็นสิ่งที่ใกล้เคียงที่สุดหลังจากได้ตีความและทำความเข้าใจตัวละครเรียบร้อยแล้ว

เมื่อได้ทดลองค้นหาด้วย Imaginary Center แล้ว ผู้วิจัยค้นพบว่าการเข้าถึงตัวละครโดยใช้ภาพใดภาพหนึ่งเป็นตัวตั้งต้น ช่วยให้เกิดการเข้าถึงตัวละครได้อย่างน่าสนใจ เนื่องจากเราไม่จำเป็นต้องจะต้องเข้าถึงตัวละครด้วยการค่อยๆ เดิน ค่อยๆ นึกถึงภูมิหลังที่ซับซ้อนมากมาย เราเพียงสามารถนึกถึงภาพที่เคยทำงานด้วยแล้วเข้าไปในจุดศูนย์กลางที่ต้องการเท่านั้น เราก็สามารถเข้าไปเป็นตัวละครนั้นได้ เหมือนเตรียมตัวมาหลายชั่วโมงเลยทีเดียว แต่ปัญหาของการเลือกใช้วิธีของผู้วิจัยคงเป็นเรื่องของการที่เมื่อผู้วิจัยใช้วิธีการทำงานนี้เป็นตัวตั้งต้นแต่ในระหว่างเรื่องที่ตัวละครมีภาวะที่ซับซ้อนขึ้น ผู้วิจัยจะไม่สามารถสื่อสารภาวะอารมณ์นั้นๆ ออกมาได้ จึงจำเป็นต้องใช้วิธีการทางการแสดงอื่นเข้ามาช่วย ซึ่งวิธีนั้นก็คือ Psychological Gesture

• Psychological Gesture (PG)

วิธีการทางการแสดงนี้เป็นวิธีที่แสดงออกถึงความเป็นตัวละครผ่านความต้องการหลักที่ถูกย่อมาในรูปแบบที่ทำให้เข้าใจง่ายซึ่งในการทำงานของ PG นี้เขาก็ได้นำเอาสิ่งที่สำคัญที่สุดสำหรับเทคนิคการแสดงของ Stanislavsky ซึ่งก็คือ การที่นักแสดงมีความต้องการ (Objective) ควบคู่ไปกับการกระทำ (action) ตลอดทั้งเรื่อง มาทำงานเพื่อใช้ในการค้นหาการเป็นตัวละครอย่างละเอียดมากขึ้น โดยเขาเชื่อว่าความต้องการเป็นสิ่งที่มีความชัดเจนและมีพลังอยู่ในตัวทุกๆ การตัดสินใจของตัวละครจะยิ่งใหญ่เสมอ ถ้าหากนักแสดงไม่มีความต้องการ บทและเรื่องราวก็จะไร้ซึ่งความสำคัญทันที

ผู้วิจัยได้เลือกใช้วิธีนี้ในการค้นหาเพื่อช่วยในเรื่องความต้องการของตัวละครเนื่องจากการใช้ท่าทาง (gesture) ตามแบบที่ Chekhov ระบุไว้เป็นจุดเริ่มต้นจะช่วยให้ผู้วิจัยค้นพบแรงกระตุ้น (Impulse) ภายในของตัวละครได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ซึ่งส่งผลไปสู่การแสดงออกที่มีพลังและตรงกับความต้องการได้ โดย Chekhov ได้ระบุลักษณะของท่าทางเอาไว้ทั้งหมดดังนี้ยามเอาไว้ในหนังสือทฤษฎีทางการแสดงว่า

“five archetypal gesture to investigate this world of action: To push — to pull — to lift — to throw — to tear.”

(Chekhov as cited in Lenard, 2010)

ซึ่งการใช้ท่าทางเหล่านี้เป็นการกระทำเริ่มต้นจะทำให้การพูดหรือการกระทำของตัวละครตรงกับความต้องการมากยิ่งขึ้น โดยในการค้นหาผู้วิจัยได้เลือกท่าที่สอดคล้องกับความต้องการหลักของตัวละครไม่ว่าจะเป็น ท่าผลัก (push) ท่าดึง (pull) และท่าฉีก (tear) โดยผู้วิจัยจะเริ่มต้นหาจากการใช้มือ แขน และลำตัว อย่างใดอย่างหนึ่งในการทำท่าก่อน เช่น ใช้มือทั้งสองข้างผลักกำแพง หรือ ผลักในอากาศด้วยจังหวะ ช้า-เร็ว แตกต่างกันไป เมื่อใช้ร่างกายกระทำทำนั้นในระยะหนึ่งแล้วภายในร่างกายจะเกิด impulse ขึ้น โดยสัมผัสได้จากความร้อนและความรู้สึกปะทุภายใน โดยเมื่อร่างกายสัมผัสถึงสิ่งที่เกิดขึ้นภายในได้ชัดแล้ว ผู้วิจัยจะลองเดินในพื้นที่ และพูดบท ในขณะที่มี impulse ทำงานอยู่ภายในร่างกาย ซึ่งผลที่ได้จากการทำท่าแต่ละท่าก็จะปรากฏความต้องการที่เด่นชัดแตกต่างกันไป



ภาพที่ 3 : การฝึกใช้แรงผลักกับคู่แสดงด้วยวิธีการของ Chekhov

หลังจากที่ได้ทดลองค้นหาแรงที่ส่งผลต่อจิตวิทยาของตัวละครแล้วนั้นผู้วิจัยค้นพบว่าวิธีเหล่านี้เป็นวิธีที่ทำให้ผู้วิจัยเข้าใจถึงภาวะ ความต้องการของตัวละครได้อย่างละเอียดถี่ถ้วนมากขึ้นจากตอนที่วิเคราะห์ผ่านบทในช่วงก่อนหน้านี้ ซึ่งหากผู้วิจัยเลือกใช้แรงเหล่านี้ในห้วงต่างๆ อย่างถูกจุดแล้วนั้นผู้วิจัยพบว่าตัวละครจะมีมิติที่ดูหลากหลายมากยิ่งขึ้น แต่ปัญหาของการทดลองด้วยวิธีนี้นั้นคงเป็นปัญหาของการรักษาแรงกระตุ้นภายในที่เกิดขึ้นให้คงอยู่ตลอด เพราะในช่วงของการค้นหาหลายครั้งผู้วิจัยจำเป็นต้องทำท่าซ้ำในการเรียกแรงกระตุ้นอยู่เสมอ ซึ่งวิธีแก้ไขของผู้วิจัยคือการปล่อยให้ร่างกายได้คุ้นชินกับแรงกระตุ้นที่เกิดขึ้น หากทำแล้วไม่รู้สึกก็จะทำซ้ำจนร่างกายสามารถจดจำความรู้สึกที่เราเลือกไว้ในตอนต้นได้วิธีทางการแสดงสุดท้ายที่ผู้วิจัยเลือกที่จะนำมาทดลองค้นหานั้นคือการใช้ประสาทสัมผัสผ่านการลอย (Floating) ซึ่งผู้วิจัยคาดว่าจะสามารถนำไปใช้ได้ในช่วงที่ตัวละครกลายเป็นวิญญาณ

• Sensation: Floating

วิธีการสุดท้ายที่ผู้วิจัยเลือกนำมาศึกษาเป็นวิธีการใช้ประสาทสัมผัส (Sensation) เพื่อสร้างประสบการณ์ในการนำไปสู่การเข้าถึงตัวละคร กล่าวคือทุกๆ ประสบการณ์ที่ร่างกายเคยพบและสัมผัสจะทำให้ร่างกายของเรานั้นตอบสนองและจดจำสิ่งที่เกิดขึ้นได้ ซึ่งการใช้ประสาทสัมผัสทางร่างกายนี้จะสามารถทำให้เราย้อนนึกถึงความทรงจำต่อเหตุการณ์เหล่านั้นได้ บางครั้งเราอาจลืมความเศร้าที่อยู่ในจิตสำนึกของเราโดย Chekhov ได้วิเคราะห์ออกมาว่ามนุษย์ทุกคนจะมีประสาทสัมผัสหลักๆ ด้วยกัน 3 อย่าง ได้แก่ Floating, Falling และ Balancing ซึ่งลักษณะของประสาทสัมผัสทั้งหมดจะเชื่อมโยงไปถึงลักษณะการเคลื่อนไหวของร่างกายและความรู้สึกภายในได้เป็นอย่างดี โดยในการศึกษครั้งนี้ผู้วิจัยจะเลือกศึกษาถึงประสาทสัมผัสแบบ Floating หรือการลอย เนื่องจากลักษณะการทำงานของประสาทสัมผัสชนิดนี้จะนำพามาซึ่งความรู้สึกคิดบวก (positive feeling) การเคลื่อนไหวทางกายภาพจะมีลักษณะที่เคลื่อนไปด้านบน (upwards) รวบรวมว่าจิตใจของเราได้ถูกยกระดับขึ้นส่งผลให้เกิดความรู้สึกปลื้มปิติ รัก อิสระ และมีหวัง เป็นต้น (Lenard, 2010)

การค้นหาโดยใช้ประสาทสัมผัสของการลอยนี้เป็นวิธีที่ผู้วิจัยนำมาทดลองเพื่อหาจุดที่จะเข้าถึงตัวละครได้ในช่วงที่ตัวละครกลายเป็นวิญญาณ โดยเริ่มทำงานจากการให้นึกว่าตนเองสามารถลอยได้ และปล่อยให้ร่างกายทำงานกับการเคลื่อนไหวเสมือนร่างกายเรากำลังลอยขึ้นเรื่อยๆ ซึ่งสิ่งที่ค้นพบคือการเดินของผู้วิจัยจะมีลักษณะที่ช้าลง และเบามากยิ่งขึ้น มีความคล้ายกับวิญญาณที่ล่องลอยไปมา นอกจากนี้การให้ตนเองใช้เวลากับการลอยอยู่ในระยะหนึ่งจะทำให้เกิดความรู้สึกที่คิดบวกมากยิ่งขึ้น และนำพามาซึ่งการปล่อยวางบางอย่าง ความรู้สึกนี้เชื่อมโยงตามการวิเคราะห์ของ Chekhov ที่ว่า

“We speak of our spirits being lifted. Sensations of joy, pride, love, freedom, hope, etc. move in an upward direction.”

Chekhov (as cited in Lenard, 2010)

ประโยคข้างต้นมีความหมายว่าในขณะที่ผู้วิจัยเคลื่อนไหวในรูปแบบของการลอย นั้นความรู้สึกภายในจะมีความเชื่อมโยงกับความรู้สึกที่เป็นพลังบวกต่างๆ โดยเฉพาะความรู้สึกถึงอิสระและความหวัง ซึ่งเป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นในการค้นหาและสามารถนำไปใช้ได้กับตัวละครในช่วงท้ายเรื่องจริงๆ จากการค้นหาประสบการณ์ของการลอย ผู้วิจัยค้นพบปัญหาในช่วงของการทดลองคือ หากตนเองเพ่งความสนใจไปที่การบังคับให้ตนเองลอยจนเกินไปจะทำให้เกิดอาการวิงเวียนศีรษะได้ วิธีแก้คือผู้วิจัยต้องยอมปล่อยให้ร่างกายตอบสนองต่อประสาทสัมผัสนี้มากขึ้น โดยใช้ทั้งร่างกายในการเคลื่อนไหว และลดการคิดด้วยสมองให้น้อยลงจะทำให้ไม่

เกิดอาการเช่นนี้

เมื่อได้ทดลองค้นหาการเข้าถึงตัวละครด้วยวิธีการทางการแสดงต่างๆ เหล่านี้แล้วนั้น ผู้วิจัยค้นพบแนวทางในการเข้าถึงตัวละครที่หลากหลาย ซึ่งสามารถช่วยให้ตัวละครที่ผู้วิจัยรับบทบาทมีความสมบูรณ์มากที่สุด โดยขั้นตอนต่อไปผู้วิจัยจะกล่าวถึงวิธีในการเข้าถึงตัวละครที่ผู้วิจัยเลือกใช้และสามารถทำให้ตนเองรับบทบาทเป็นตัวละครได้อย่างมีประสิทธิภาพและสมจริงมากที่สุด

การเข้าถึงตัวละคร

หลังจากที่ได้ทดลองค้นหาวิธีการทางการแสดงต่างๆ แล้วนั้น ในขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่ผู้วิจัยเลือกวิธีที่เหมาะสมที่สุดในการนำมาใช้เข้าถึงตัวละคร เพื่อชอ้กับเรื่องในลำดับต่อไป ซึ่งวิธีการที่เลือกใช้นี้เป็นวิธีการที่ผู้วิจัยเลือกจากการค้นหาซ้ำและทดลองชอ้ผ่านบทสนทนา และฉากสำคัญต่างๆ เพื่อตรวจสอบความเหมาะสม อย่างไรก็ตามนอกจากการนำวิธีข้างต้นมาใช้ในการเข้าถึงตัวละครแล้วนั้น ผู้วิจัยยังได้มีวิธีการเสริมที่ค้นพบด้วยตนเองในระหว่างการฝึกชอ้อีกหลายวิธี โดยผู้วิจัยจะขออธิบายถึงขั้นตอนการเข้าถึงตัวละครที่ใช้จริง โดยแบ่งการเข้าถึงตัวละครเป็น 3 ช่วง ได้แก่ อนาคตช่วงเป็นมนุษย์ ช่วงเป็นหมาป่า และช่วงที่กลายเป็นวิญญาณ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

อนาคตช่วงเป็นมนุษย์

การเข้าถึงตัวละครอนาคตในช่วงมนุษย์เป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญมากเนื่องจากเป็นตัวละครยิดหลักในการเล่นทั้งเรื่องทั้งยังเป็นตัวแรกเริ่มของการกลายเป็นตัวละครต่อไป อีกด้วย ผู้วิจัยอาศัยการวิเคราะห์หัดความจากบทและวิธีการทางการแสดงที่เหมาะสมมาหลอมรวมจนสามารถเข้าถึงตัวละครได้ โดยเรียงลำดับการเข้าถึงตั้งแต่ก่อนเริ่มเรื่อง จนการหยิบใช้วิธีต่างๆ ในระหว่างเรื่อง ดังนี้

1. ทำสมาธิ และตั้งสติ

ก่อนการเข้าถึงตัวละครผู้วิจัยต้องทำสมาธิของตนเองให้นิ่ง และจดจ่ออยู่กับสิ่งที่กำลังจะดำเนินต่อไปก่อนเสมอ เพราะหากวันใดที่สมาธิไม่พร้อม สติไม่นิ่งการเข้าถึงตัวละครก็จะไร้ประสิทธิภาพโดยทันทีและทำให้การเล่นละครในรอบนั้นๆ ไม่มีประสิทธิภาพ

2. การนึกถึงสถานการณ์ที่ถูกกำหนดให้กับตัวละคร (Given circumstance) ทั้งเรื่องของภูมิหลัง (Background) และเหตุการณ์ก่อนหน้าตัวละครพบเจอ (Moment Before) ขั้นตอนนี้ผู้วิจัยจะใช้เพื่อเป็นการทบทวนให้ตนเองได้รู้ถึงเหตุการณ์ที่เคยเจอและกำลังจะเจอเมื่อเข้าไปในฉากแรก

3. จินตนาการถึงพื้นที่และบรรยากาศรอบตัว

การเข้าถึงตัวละครของผู้วิจัยต้องอาศัยการสร้างบรรยากาศรอบพื้นที่การแสดงให้

กลายเป็นสถานที่ที่หนึ่งเพื่อทำให้การเป็นตัวละครมีประสิทธิภาพมากขึ้น เนื่องจากสภาพ
สิ่งแวดล้อมที่เป็นอยู่ ณ ขณะนั้นกับสิ่งที่ตัวละครต้องเผชิญมีลักษณะที่แตกต่างกันอย่างมาก

4. ใช้ลักษณะทางกายภาพของเด็กตามพัฒนาการช่วงวัย

เมื่อสร้างบรรยากาศรอบตัวและนึกถึงภูมิหลังได้แล้ว ผู้วิจัยก็จะเข้าสู่การเป็นตัวละคร
ได้ในระดับหนึ่งหลังจากนั้น จะเริ่มปรับลักษณะท่าทางของตนเองให้เข้ากับการตีความ และ
พัฒนาการช่วงวัยของเด็กวัย 10 ปีมากยิ่งขึ้น ซึ่งจะมีลักษณะที่กระฉับกระเฉง ก้าวขาสั้น และ
มีพลังเยอะ สามารถวิ่งเล่นได้

5. ใช้ Psychological gesture ในภาวะสำคัญของตัวละคร

ผู้วิจัยได้นำเอาท่าทางทั้ง 3 ท่า ที่ได้ทดลองค้นหาก่อนหน้ามาทำงานกับตัวละคร
ซึ่งแต่ละท่าจะทำงานแตกต่างกัน โดยท่าทางแรกที่ผู้วิจัยใช้เป็นหลักได้แก่ท่าดึง (Pull)
เนื่องจากสอดคล้องกับความต้องการสูงสุดของตัวละคร จึงได้ถูกนำมาใช้ทุกครั้งเมื่อตัวละคร
ต้องการให้ทุกคนยอมรับในสิ่งที่ตนเองเป็น รวมไปถึงการร้องขอต่างๆ ผู้วิจัยจะนึกว่าตนเอง
มีมือที่ใช้ดึงท่านเทพแห่งป่าและคนในหมู่บ้านอยู่เสมอ เพื่อเป็นการดึงแรงไว้ให้คนที่ แรงต่อ
มาคือท่าผลัก (Push) ผู้วิจัยจะใช้ช่วง องค์ 1 ฉาก 2-3 ซึ่งจะใช้ในลักษณะต่างกัน โดยที่
ในฉาก 2 ผู้วิจัยจะใช้แรงผลักเพื่อปฏิเสธข้อกล่าวหาว่าร้ายของคนในหมู่บ้านโดยแสดงผ่าน
ท่าทางอย่างชัดเจน ในช่วงนั้นความต้องการจึงชัดมาก ส่วนฉาก 3 ผู้วิจัยจะใช้แรงกระตุ้น
ที่เกิดอยู่ภายในตนเองในการค่อยๆ ผลักตนเองออกจากตำราได้หลังจากที่เขาเชื่อว่า
อนาเดามีเวทมนตร์ ส่วนท่าฉีก (Tear) จะถูกนำมาใช้ทุกครั้งที่ตัวละครกล่าวถึงสิ่งที่ตนเองเป็น
เพื่อแสดงถึงความเกลียดชังและไม่พอใจที่ตนต้องมีรูปร่างที่แตกต่างจากผู้อื่น



ภาพที่ 4 : ภาพการแสดงจริงฉากที่อนาเดาย้อนวนขอพรจาก
เทพแห่งป่า (ผู้วิจัยใช้แรงดึงในการแสดง)



ภาพที่ 5 : ภาพการแสดงจริงจากที่อนาเตาพยายามปฏิเสธข้อกล่าวหา
ที่คนหมู่บ้านว่า และปฏิเสธการจับไล่ (ผู้วิจัยใช้แรงผลักดัน)

อนาเตาช่วงเป็นหมาป่า

การเข้าถึงตัวละครในช่วงนี้ค่อนข้างเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วเนื่องจากผู้วิจัยมีเวลาในการเปลี่ยนตัวละครจากมนุษย์เป็นสัตว์เพียงไม่ถึง 10 วินาที ทำให้ผู้วิจัยต้องเลือกเอาวิธีการที่ช่วยให้ตนเองสามารถเป็นตัวละครได้ทันที ซึ่งวิธีนั้นก็คือ การนำเอาการเคลื่อนไหวของหมาป่ามาใช้ โดยเริ่มจากการปรับลักษณะทางกายภาพของตนเองให้เป็นหมาป่า ไม่ว่าจะเป็นการปรับกระดูกสันหลัง กระดูกคอ ท่ายืน และการวางเท้า ให้เหมือนที่ได้ค้นหามาจากของ Lecoq หลังจากนั้นผู้วิจัยจะดึงลักษณะหลักของหมาป่าเพียง 3 ลักษณะมาใช้เป็นตัวตั้งต้น ซึ่งได้แก่ ความขี้สงสัย ความขี้เล่น และสัญชาตญาณความดุร้ายเพื่อการเอาตัวรอด นอกจากนี้ผู้วิจัยยังต้องปรับลมหายใจของตนเองให้กลายเป็นหมาป่า โดยปรับให้ตนเองหายใจเร็วขึ้น

อนาเตาช่วงเป็นวิญญาณ

วิธีการเข้าถึงตัวละครช่วงสุดท้ายของผู้วิจัยคือการเข้าถึงช่วงที่ตัวละครกลายเป็นวิญญาณ โดยช่วงนี้ผู้วิจัยได้นำหลักการ Sensation: Floating ของ Chekhov มาใช้ในการทำงาน ซึ่งจะเริ่มจากการจินตนาการว่าร่างกายตนเองค่อยๆ ลอยขึ้น และรอบข้างเต็มไปด้วยหมอก หลังจากนั้นจะเดินช้าๆ เหมือนที่เคยค้นหาไว้ และอีกสิ่งคือการมองว่าตัวละครตัวอื่นที่เห็นอยู่คนละโลกกับตนเอง จะช่วยทำให้เห็นเส้นแบ่งมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจำเป็นต้องคงความลอยของตนเองเอาไว้แม้จะเดินไปจุดไหนก็ตาม



ภาพที่ 6 : ภาพการแสดงจริงจากที่อนาแตกกลายเป็นวิญญาณ

สรุปผลการศึกษาและอภิปรายผล

การที่ผู้วิจัยได้ฝึกฝนด้วยวิธีการทางการแสดงของทั้ง Lecoq และ Chekhov นั้น ทำให้ผู้วิจัยได้ค้นพบสิ่งที่เป็นประโยชน์ต่อนักแสดง ไม่ว่าจะเป็นในการฝึกฝนโดยศึกษาการเคลื่อนไหวของธาตุทั้งสี่: ดิน น้ำ ลม ไฟ (The four elements) ทำให้ผู้วิจัยค้นพบว่าการที่มนุษย์มีส่วนประกอบของธาตุเหล่านี้อยู่ในตนเอง ส่งผลให้ผู้วิจัยสามารถสังเกตถึงการเคลื่อนไหวของธาตุเหล่านี้ได้อย่างรวดเร็วและเป็นธรรมชาติ ทั้งยังทำให้ผู้วิจัยได้ค้นพบบุคลิกของมนุษย์ที่หลากหลายกันไปในแต่ละครั้งอีกด้วย นอกจากนี้จะศึกษาการเคลื่อนไหวของธาตุแล้วนั้น ผู้วิจัยได้เลือกศึกษาการเคลื่อนไหวของสัตว์ (Studying animals) ซึ่งทำให้ผู้วิจัยได้มีโอกาสศึกษาถึงลักษณะทางกายภาพ (Anatomy) และลักษณะทางจิตวิทยา (Psychological) ของหมาป่า โดยการค้นหาลักษณะต่างๆ เหล่านี้ทำให้ผู้วิจัยค้นพบว่าอุปสรรคสำคัญในการศึกษาการเคลื่อนไหวของสัตว์คือการที่มนุษย์และสัตว์มีลักษณะทางกายภาพที่แตกต่างกัน เช่น มนุษย์ใช้สองขาในการเดิน แต่หมาป่าใช้สี่ขาในการเดิน ทำให้เวลาดันหาลักษณะการเคลื่อนไหวของหมาป่าจะเกิดความลำบากในการเดินวิ่งและการใช้ชีวิตอื่นๆ ซึ่งสิ่งนี้จะทำให้อุปสรรคนี้อันผ่านพ้นไปได้ต่อนักแสดงจะต้องฝึกฝนร่างกายให้เกิดความคุ้นชินกับการเคลื่อนไหวของสัตว์นั้นๆ หรือหาแนวทางกับผู้กำกับในการสร้างสรรค์การเคลื่อนไหวที่สามารถประยุกต์กับท่าเดินของมนุษย์ได้ ดังที่ผู้วิจัยได้เลือกทำในครั้งนี้

ในส่วนของการศึกษาและค้นหาด้วยวิธีการทางการแสดงของ Chekhov ผู้วิจัยได้เลือกศึกษาทั้งหมด 3 วิธีการด้วยกัน ซึ่งแต่ละวิธีสามารถช่วยให้ผู้วิจัยค้นหาตัวละครได้อย่างละเอียดมากยิ่งขึ้น โดยเริ่มจากการใช้ Imaginary Centre ในการเข้าถึงตัวละครอนาเตา การใช้วิธีนี้

ทำให้ผู้วิจัยค้นพบว่าเราสามารถเข้าไปเป็นตัวละครได้ โดยไม่จำเป็นต้องใช้เวลาในการเข้าตัวละครมากนัก เนื่องจากการใช้ภาพ (image) ใดภาพหนึ่งที่เชื่อมโยงกับตัวละครตามการตีความมาเป็นตัวตั้งต้นในการค้นหาและเลือกวางไว้ในจุดกลางของร่างกายนั้นจะส่งผลให้ร่างกายของเราเกิดแรงกระตุ้นที่นำไปถึงอารมณ์ความรู้สึกและการแสดงออกอย่างตัวละครได้นั่นเอง อย่างไรก็ตามการเลือกภาพที่เหมาะสมต้องอาศัยการตีความตัวละครโดยละเอียดแล้วเท่านั้น ไม่อย่างนั้นจะทำให้อาจเสียเวลาในการค้นหามากเกินไป ต่อมาผู้วิจัยได้ศึกษา Psychological Gesture (PG) ซึ่งเป็นวิธีที่ใช้ได้ผลในการเข้าถึงตัวละครเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะการใช้เพื่อความต้องการ (Objective) ของตัวละคร โดยวิธีนี้ทำให้ผู้วิจัยได้เข้าใจถึงภาวะความต้องการของตัวละครอย่างละเอียดถี่ถ้วนมากขึ้น ซึ่งปัญหาในการค้นหาด้วย PG นี้คือการรักษาแรงกระตุ้น (Impulse) ที่เกิดจากการท่าทาง (Gesture) ต่างๆ ให้คงอยู่ตลอด เพราะการใช้วิธีนี้ในการแสดงจำเป็นต้องให้ร่างกายได้รับรู้ถึง impulse ที่เกิดขึ้นในขณะที่ท่าทางเพื่อที่เราจะสามารถนำเอาแรงกระตุ้นนี้ไปใช้ในการกระทำและการพูดของตัวละครได้ นอกจากนี้ผู้วิจัยยังค้นพบว่าวิธีการนี้ไม่ใช่เพียงการท่าทางและส่งผลถึงแรงกระตุ้นภายในเพียงอย่างเดียว แต่แรงกระตุ้นภายในก็ส่งผลออกมาทางท่าทางด้วยเช่นกัน วิธีการสุดท้ายที่ผู้วิจัยเลือกศึกษาคือการใช้ประสาทสัมผัส Sensation โดยเลือกค้นหาเฉพาะ Floating ซึ่งการค้นหาด้วยวิธีนี้ทำให้ผู้วิจัยค้นพบว่าการปล่อยให้ร่างกายได้ตอบสนองต่อประสาทสัมผัสที่เคยเจอมาก่อนนั้นสามารถทำให้การเคลื่อนไหวของร่างกายเป็นไปตามลักษณะของประสาทสัมผัสนั้นได้ดี ทั้งยังส่งผลต่อความรู้สึกภายในอีกด้วย เช่น เมื่อผู้วิจัยนึกถึงการลอย ผู้วิจัยต้องยอมปล่อยให้ร่างกายทำงานโดยธรรมชาติ หากคิดแทนร่างกายมากเกินไปจะทำให้เกิดอาการวิงเวียนศีรษะและทำให้ไม่สามารถเคลื่อนไหวในลักษณะของการลอยได้ดั่งตนเอง

จากการศึกษาวิธีการทางการแสดงทั้งหมดนี้ทำให้ผู้วิจัยเรียนรู้ว่าร่างกายของเรานั้นสามารถตอบสนองและทำงานได้มากกว่าที่ตนเองคิดเสมอ ดังนั้นการมีร่างกายที่พร้อมเพียงพอต่อการฝึกซ้อมทำให้การค้นหามีประสิทธิภาพ ส่งผลให้มีเครื่องมือในการนำไปใช้ในการเข้าถึงตัวละครได้เป็นอย่างดี อย่างไรก็ตามหากร่างกายพร้อมต่อการใช้งาน แต่ในขณะที่ค้นหาเราไม่ยอมปล่อยให้ร่างกายสำรวจอย่างเต็มที่ การค้นหาครั้งนั้นก็อาจจะทำให้ตนเองไม่สามารถค้นพบสิ่งใดได้เลยก็เป็นได้ ดังนั้นเราควรที่จะปล่อยให้ร่างกายได้เป็นส่วนหลักในการค้นหาทุกๆ ครั้ง

ท้ายที่สุดหากกล่าวถึงพัฒนาการทางด้านทักษะการแสดงในการทำวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่าสิ่งที่ได้ลงมือทำด้วยตนเอง ทำให้ผู้วิจัยค้นพบถึงข้อเรียนรู้ ข้อผิดพลาดและแนวทางในการแก้ไขปัญหาต่างๆ ซึ่งเป็นประโยชน์สำคัญในการนำไปใช้ต่อยอดและพัฒนาตนเองต่อไปในอนาคตข้างหน้าได้ โดยในช่วงการแสดงจริง ขณะที่แสดงอยู่บนเวทีผู้วิจัยได้ค้นพบข้อเรียนรู้สำคัญว่าพลังงานที่ออกมาจากนักแสดงเป็นสิ่งที่ช่วยทำให้สารสำคัญในเรื่องส่งถึงผู้ชมได้ หาก

นักแสดงมีพลังไม่เพียงพอ เรื่องราวที่เกิดขึ้นบนเวทีก็จะดำเนินไปเรื่อยๆ และแก่นสารของเรื่องก็จะเลือนหายไปทันที ดังนั้นผู้วิจัยจะต้องเตรียมความพร้อมของตนเองก่อนแสดงทุกครั้ง ไม่ว่าจะเป็นความพร้อมทางด้านร่างกาย ความคิด และสมาธิ เพื่อให้ตนเองสามารถเป็นตัวละครได้อย่างเต็มที่โดยไม่นึกถึงเรื่องอื่น และเพื่อให้ตนเองพร้อมสำหรับการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าบนเวทีอีกด้วย ที่สำคัญที่สุดคือผู้วิจัยได้ก้าวข้ามผ่านอุปสรรคและความท้าทายต่อตัวละครนาตาในทุกข้อไม่ว่าจะเป็นการที่ตนเองสามารถเล่นเป็นตัวละครเด็กแบบจริงจังได้ การเปลี่ยนภาวะห้วงอารมณ์ที่หลากหลายได้อย่างชัดเจน หรือแม้กระทั่งการที่ตนเองสามารถเปลี่ยนตัวละครจากมนุษย์กลายเป็นสัตว์ได้ภายในระยะเวลาไม่ถึง 30 วินาที สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้วิจัยได้พัฒนาศักยภาพด้านการแสดงของตนเองทั้งสิ้น ซึ่งสิ่งที่ได้ค้นพบในการทำวิจัยครั้งนี้ จะส่งผลให้ผู้วิจัยมีเครื่องมือที่หลากหลายในการเลือกนำไปใช้เพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านการแสดงของตนเองต่อไปในอนาคต

บรรณานุกรม

Jacques Lecoq. (2000). *The Moving Body*. Great Britain: Methuen Publishing.

Joanna Halpert Kraus. (1997). *The Ice Wolf*. Applause: Brigham Young University.

Lenard Petit. (2010). *The Michael Chekhov Handbook*. Canada: Routledge.

Steve Shelokhonov. Michael Chekhov Biography. (Online) -. Available from <https://www.imdb.com/name/nm0155011/bio#quotes>

ปิยะวัฒน์ ธรรมกุลางกูร. (-). *แปลบทละครเรื่องตำนานหมาป่าแดนหนาว The Ice Wolf*. พิมพ์ครั้งที่ 1. -:-.

มัทนี รัตนิน. (2543). *ศิลปะการแสดงละครคน: หลักเบื้องต้น และการฝึกซ้อม*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

สมพร พูราจ. (2554). *Mime: ศิลปะท่าทางและการเคลื่อนไหว*. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.