

04

ได้รับบทความ : 28/04/2566 | แก้ไขบทความ : 09/08/2566 | ตอบรับบทความ : 12/08/2566
Received : 28/04/2023 | Revised : 09/08/2023 | Accepted : 12/08/2023



การสร้างสรรคดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ เรื่อง Me-Memory: การสำรวจความทรงจำและพื้นที่

The Making of Video Performance “Me-Memory”: An Exploration of Memory and Space

.....
ปนัดดา อิมสะอาด¹, ธนัชพร กิตติก้อง²
Panadda Imsaart¹, Tanatchaporn Kittikong²

¹ นักศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาศิลปะการแสดง
แขนงวิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาศิลปะการแสดง
แขนงวิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น / ผู้รับผิดชอบบทความ (อีเมล: tanaki@kku.ac.th)

¹ Undergraduate Student from Performing Arts Program, Faculty of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University
² Assistant Professor at Performance Practice Program, Faculty of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University
Corresponding Author (E-mail: tanaki@kku.ac.th)

บทคัดย่อ

Me-Memory เป็นผลงานศิลปะการแสดงนิพนธ์ในระดับปริญญาตรีในรูปแบบวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ (Video Performance) ที่เกิดจากการตั้งคำถามต่อตนเองเพื่อค้นหาและสำรวจตัวตนผ่านความทรงจำ ด้วยกระบวนการสร้างสรรค์ที่กลับไปเยี่ยมเยือนความทรงจำในพื้นที่จริงและในพื้นที่ความรู้สึกของตนเอง ผ่านเรื่องราวความทรงจำที่ได้รับการบอกเล่าโดย พ่อ แม่ ยาย และตา มีกรอบแนวคิดในการทำงาน คือ ความทรงจำ (Memory) พื้นที่ (space) การแสดง (Performance) และกลวิธีการเคลื่อนไหวร่างกายในฐานะการภาวนา ประกอบไปด้วยกระบวนการสร้างสรรค์ 5 ขั้นตอน ได้แก่ (1) การสำรวจและวิเคราะห์เรื่องเล่าความทรงจำของคนในครอบครัว (2) การค้นหาแนวทางการนำเสนอ (3) การแสดงและการถ่ายทำ (4) การตัดต่อภาพเสียง (5) การจัดแสดงผลงาน ผลการดำเนินงานพบว่า **Me-Memory** สามารถนำเสนอกระบวนการสำรวจความทรงจำของผู้สร้างสรรค์ผ่านภาพวิดีโอที่บันทึกการแสดงในพื้นที่ เสียงจากเรื่องเล่าความทรงจำของคนในครอบครัว และการตัดต่อภาพ โดยภาพการแสดงที่ปรากฏเป็นการเคลื่อนไหวร่างกายนั้นเป็นผลผลิตจากกระบวนการสำรวจการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัสทางร่างกายกับพื้นที่และการสำรวจความรู้สึกภายในจิตใจร่วมกับเหตุการณ์ในอดีต การแสดงนำเสนอสถานะความรู้สึกและความเข้าใจในตนเองในการสำรวจความทรงจำ

คำสำคัญ : วิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์, การแสดง, ความทรงจำ, พื้นที่, กระบวนการสร้างสรรค์

Abstract

The Video Performance **Me-Memory** is an undergraduate thesis for Performing Arts Degree. Its concept arises from questioning and exploring oneself through memory. The creative process aims to revisit my (creator's) personal memories as well as my parents', grandmother's and grandfather's memories of 'me' through stories they told. The conceptual framework includes Memory, Space, Performance, and Mindfulness/Meditation-based Movement. There are 5 steps in the creative process of: (1) exploring and analyzing narratives from family memories; (2) searching for presentation methods; (3) performing and filming; (4) video and sound editing and (5) Public Exhibitions. The results show that **Me-Memory** can present the process of exploring memory through creator's bodily perceptions of space and inner feelings in conjunction with the stories. The performance is the product of this exploration. The footage of performance in the space, those stories from the memories through voices and the editing techniques are used in this video performance. The performance presents feelings and self-understanding based on exploration of memories.

Keywords : Video Performance, Performance, Memory, Space, Creative Process

บทนำ

ผู้สร้างสรรคเป็นคนที่ไม่ชอบจดบันทึกเรื่องราวต่าง ๆ แต่ชอบฟังเรื่องราวของตนเองผ่านคนในครอบครัว ไม่ว่าเหตุการณ์นั้นจะผ่านมานานแค่ไหน ก็ยังชอบให้ครอบครัวเล่าถึงตัวเราซ้ำ ๆ เพราะการได้ฟังเรื่องราวเหล่านั้นมักทำให้ผู้สร้างสรรคได้ย้อนกลับไปนึกถึงตัวเองในวัยนั้น ได้รับรู้หรือมองเห็นตัวเองจากเหตุการณ์ในอดีต ในมุมมองของ พ่อ แม่ ยาย และตา จึงเกิดเป็นความสนใจในประเด็นของการกลับไปค้นหาตัวตนในอดีตผ่านความทรงจำของคนในครอบครัว

ถึงแม้ว่าผู้สร้างสรรคและครอบครัวได้เผชิญเหตุการณ์ในอดีตร่วมกัน แต่การระลึกย้อนไปที่ความทรงจำเหล่านั้นและการเล่ารายละเอียดของแต่ละคนถึงเรื่องราว ความรู้สึกของเหตุการณ์นั้น ๆ กลับไม่เหมือนกัน สำหรับผู้สร้างสรรคแล้ว เมื่อได้ฟังบางเรื่องบางเหตุการณ์ก็ระลึกรู้ชัดเจนนึ้นมาทันที บางเรื่อง บางเหตุการณ์แม้ฟังไปเท่าใดก็บางเบาและจำเหตุการณ์เกือบไม่ได้ หรือบางครั้งตัวเราเองกลับจำเหตุการณ์ และเรื่องราวที่ต่างออกไปจากมุมมองของผู้เล่า แต่ทุกครั้งที่ได้ฟังเหตุการณ์จากความทรงจำ ผู้สร้างสรรครู้สึกได้ถึงคุณค่าของเรื่องราว และบุคคลที่อยู่ในเรื่องเล่าด้วย เพราะฉะนั้น การกลับไปเยี่ยมเยือนความทรงจำ จึงเป็นวิธีที่ผู้สร้างสรรคใช้ค้นหาตัวตนของตนเองโดยสำรวจความรู้สึกภายในใจที่สัมพันธ์กับความทรงจำเหล่านั้น

ผู้สร้างสรรคตั้งคำถามถึงการกลับไปเยี่ยมเยือนความทรงจำในอดีตครั้งนี้ว่า การใช้เรื่องราวความทรงจำจาก พ่อ แม่ ยาย และตา และการกลับไป ณ สถานที่ที่เคยเกิดเหตุการณ์เหล่านั้น จะเป็นส่วนช่วยในการระลึกถึงความทรงจำในอดีตได้ชัดเจนยิ่งขึ้นและจะสามารถค้นพบตัวตนในอดีตระหว่างการค้นหาได้หรือไม่ อย่างไร โดยมีคำถามนำวิจัยว่า การสร้างสรรคผลงานการแสดงในรูปแบบวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ที่อาศัยความทรงจำและพื้นที่นั้นสามารถทำได้อย่างไร มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรคผลงานด้านการแสดงในรูปแบบวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ผ่านการค้นหาตัวตนผ่านความทรงจำและพื้นที่ในอดีตและปัจจุบัน ในบทความนี้ผู้สร้างสรรคจะวิเคราะห์แนวคิด กระบวนการสร้างสรรค และผลงานของตนเอง เพื่อตอบคำถามข้างต้น รวมถึงผลกระทบที่อาจทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงและการได้เรียนรู้เกี่ยวกับตนเองในปัจจุบัน

กรอบแนวคิดและทฤษฎีในกระบวนการสร้างสรรค

1. ความทรงจำ

ความทรงจำนั้นสามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภทใหญ่ ๆ ได้แก่ ความทรงจำที่เกิดขึ้นจากการทำอะไรซ้ำ ๆ (Semantic Memory) ความทรงจำที่เชื่อมโยงกับเวลาและสถานที่ (Episodic

Memory) และความทรงจำที่อยู่ในกล้ามเนื้อ (Muscle Memory) (Choktapra, 2022) ซึ่งในผลงานชิ้นนี้ต้องการสำรวจความทรงจำที่เชื่อมโยงกับเวลาและสถานที่ หรืออีกชื่อหนึ่งคือ ความทรงจำอาศัยเหตุการณ์

ความทรงจำอาศัยเหตุการณ์ (Episodic Memory) เป็นความทรงจำที่เชื่อมโยงกับเวลา (time) และสถานที่ (place) และรายละเอียดต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในอดีต เปรียบเทียบกับการจำได้ เป็นจุดสำคัญในการบันทึกประสบการณ์ของตนเอง หากจะขยายความให้เข้าใจง่ายเกี่ยวกับความทรงจำอาศัยเหตุการณ์ คือ การทำให้เราสามารถย้อนกลับไปเยี่ยมเยือนช่วงเวลานั้นในความทรงจำได้ เช่น สถานการณ์บางอย่างในปัจจุบันที่อาจมีส่วนช่วยในการพาเราไปกลับไปเยี่ยมเยือนความทรงจำที่ทำให้ระลึกถึงเหตุการณ์ในอดีต ไม่ว่าจะเป็นการกลับไปใช้เวลาอยู่กับสถานที่เดิม หรือ การได้ฟังเรื่องราวของตนเองถึงพื้นที่ที่เคยเป็นเหตุการณ์ในอดีต ย่อมมีผลต่อการประสบและย้อนระลึกได้ถึงเหตุการณ์ในอดีตได้อีกครั้งหนึ่ง (จุไรรัตน์ ดวงจันทร์, 2559) เป็นวิธีที่เราสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับความรู้สึกในอดีตไปพร้อมกับสถานการณ์ในปัจจุบัน

ในขณะที่ความทรงจำอาศัยเหตุการณ์เป็นความทรงจำที่เชื่อมโยงกับเวลาและสถานที่ เป็นจุดสำคัญ แต่ในเหตุการณ์เดียวกันนั้นผู้เล่าแต่ละคนกลับเล่าไม่เหมือนกัน เป็นเพราะในสมองของแต่ละคนให้ความสนใจไม่เท่ากัน (Choktapra, 2022) อีกทั้งการศึกษากระบวนการทำงานและลักษณะของความทรงจำอาศัยเหตุการณ์ยังพบว่า เมื่ออารมณ์เพิ่มขึ้นจะกระตุ้นให้เกิดการจดจำรายละเอียดของเหตุการณ์มากขึ้น และในทางตรงกันข้าม ความทรงจำอาศัยเหตุการณ์จะมีความบกพร่องร่วมไปกับอารมณ์ได้ (ภัทรา สุดสาคร และคณะ, 2559) ดังนั้นความทรงจำอาศัยเหตุการณ์ที่ครอบคลุมนั้นกับสิ่งที่ผู้สร้างสรรคจำได้นั้นอาจไม่ตรงกัน หรือบางเหตุการณ์อาจจำไม่ได้ เป็นเพราะแต่ละคนให้ความสนใจไม่เท่ากัน หรือเกิดอารมณ์ร่วมกับเหตุการณ์ไม่เหมือนกัน อย่างไรก็ตาม Nora (1992 อ้างถึงใน อังกูร หงส์ณานูเคราะห์, 2560) เห็นว่าความทรงจำนั้นเชื่อมโยงอยู่กับปัจจุบัน เนื่องจากเรื่องราวในอดีตเป็นสิ่งที่ได้รับการจัดการให้เหมาะสมสอดคล้องกับความรู้สึกและอารมณ์ในปัจจุบันที่เกี่ยวข้องกับความทรงจำนั้น เพราะฉะนั้นการกลับไปสำรวจความทรงจำในครั้งนี้จึงไม่ได้มีจุดมุ่งหมายในการค้นหาความจริงของเหตุการณ์ แต่เป็นการสำรวจความรู้สึกที่เกี่ยวกับเหตุการณ์เพื่อสร้างการเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองในอดีตที่เชื่อมโยงกับปัจจุบันนั่นเอง

ทฤษฎีด้านการแสดงละครเวทีที่ได้มีการกล่าวถึงความทรงจำในเชิงการทำงานของนักแสดง เช่น ความทรงจำทางอารมณ์ (Emotional Memory) โดย Stanislavski ใช้คำว่าความทรงจำทางอารมณ์เพื่อแสดงให้เห็นถึงประสบการณ์เชิงอารมณ์ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวหรือเหตุการณ์ในอดีต เพื่อให้นักแสดงสำรวจและฝึกฝนเชิงเทคนิคการแสดง ช่วยให้นักแสดงไม่หมกหมุ่นกับการกระทำการแสดงออกทางอารมณ์มากเกินไป แต่กระตุ้นให้เรียนรู้การเกิด

ขึ้นของความรู้สึกทางอารมณ์ผ่านความทรงจำของตนเอง ซึ่งนักแสดงจะต้องใช้ประสบการณ์ตนเองในการระลึกถึงความทรงจำทางอารมณ์ ผ่านการเปิดประสาทสัมผัสต่าง ๆ เพราะฉะนั้น การศึกษาและให้ความสนใจเกี่ยวกับความทรงจำจึงเป็นอีกหนึ่งแนวทางที่นิยมในการนำมาใช้เป็นเทคนิคหรือแรงบันดาลใจในกระบวนการสร้างสรรค์ได้ด้วยนั่นเอง

2. พื้นที่

ในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้เห็นว่า พื้นที่ เป็นแนวคิดที่ไม่ได้หมายถึงเพียงพื้นที่เชิงกายภาพหรือสถานที่ หากเป็นการมองในเชิงนามธรรมที่สัมพันธ์การประกอบสร้างความหมาย การให้ความหมายของปฏิสัมพันธ์ในพื้นที่ยังหยั่งลึกไปถึงตัวตนแต่ละบุคคลหรืออัตลักษณ์ เพราะการนิยามตัวตนย่อมต้องเชื่อมโยงกับพื้นที่เพื่อบ่งบอกว่าเราเป็นใคร เหมือนหรือแตกต่างจากผู้อื่นอย่างไรด้วย (ศรัณย์ภัทร์ บุญชก, 2563) จึงอาจกล่าวได้ว่า ความทรงจำเกี่ยวกับสถานที่เป็นองค์ประกอบสำคัญหนึ่งต่อการระบุถึงตัวตนและการมีอยู่ของบุคคลทั้งลักษณะนามธรรมและรูปธรรม รวมถึงการปรุงแต่งจากการรับรู้ของสิ่งรอบตัว (จุริพร เพชรกิ่ง, 2564) เพราะฉะนั้น “พื้นที่” ที่ผู้สร้างสรรค์เลือกทำงานด้วยจึงหมายถึงใน 2 ลักษณะ ได้แก่ “สถานที่” จากความทรงจำของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับตัวผู้สร้างสรรค์ เป็นสถานที่ที่มีปฏิสัมพันธ์เกิดขึ้นระหว่างตัวผู้สร้างสรรค์กับคนในครอบครัวผ่านเหตุการณ์และเรื่องราวต่าง ๆ ในวัยเด็ก สถานที่เหล่านี้จึงมีส่วนเชื่อมโยงต่อตัวตนของผู้สร้างสรรค์และเป็นจุดเข้าถึงการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัสกับเรื่องราวในความทรงจำซึ่งเป็น “พื้นที่ภายใน” ได้

3. MbM

ผู้สร้างสรรค์ได้เรียนรู้กลวิธีที่เรียกว่า MbM (Meditation/Mindfulness-based Movement) ซึ่งเป็นหลักการเคลื่อนไหวร่างกายในฐานะภาวนาจากโครงการวิจัย “MbM: กลวิธีการฝึกฝนนักแสดงเพื่อสร้างพลังแห่งการอยู่กับปัจจุบันขณะด้วยแนวทางการภาวนาทางพระพุทธศาสนาของไทยและการเคลื่อนไหวโหมติกส์” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนพร กิตติกิจ เป็นผู้วิจัย ซึ่งผู้สร้างสรรค์เป็นอาสาสมัครโครงการวิจัยนี้ในระหว่างเดือนพฤษภาคม-พฤศจิกายน 2565

การภาวนาจิตผ่านการเคลื่อนไหวร่างกายสำหรับการฝึกฝนนักแสดงนี้เป็นหลักปฏิบัติที่ได้พัฒนาจากฐานการภาวนาในศาสนาพุทธนิกายเถรวาท โดยให้การเคลื่อนไหวของร่างกายในการเจริญสติ การระลึกถึงในปัจจุบันขณะ ไม่ว่าจะเคลื่อนไหวแบบใดก็ตาม เป็นฐานในการสังเกตตนเองผ่านการเคลื่อนไหวของร่างกายและการเคลื่อนไหวของจิตใจ เรียนรู้ถึงสภาวะต่าง ๆ เช่น ความคิด ความทรงจำ หรือความรู้สึก ที่เกิดขึ้นภายในจิตใจและตอบโต้กับสิ่งที่เกิดขึ้น

1 คาดว่าจะเสร็จสิ้นกระบวนการวิจัยภายในปี พ.ศ.2566

โดยเป้าหมายสำคัญคือ นักแสดงจะสามารถสร้างสรรค์และเข้าถึงประสบการณ์ในระหว่างการแสดงของตนเองได้ (ธนัพร กิตติก้อง, 2561)

ในผลงานชิ้นนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้นำเอากลวิธีและเทคนิคของ MbM ที่เป็นการสำรวจความรู้สึกผ่านการภาวนาเข้ามาใช้ในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง ตั้งแต่จุดตั้งต้นจนถึงการสร้างงาน เนื่องจาก MbM เป็นสิ่งที่ทำให้ตัวผู้สร้างสรรค์มีสติอยู่กับลมหายใจและสามารถเชื่อมโยงกับความรู้สึกเชื่อมโยงกับเรื่องราวความทรงจำของครอบครัวได้ดี ซึ่งการเลือกใช้ MbM สามารถเปิดการรับรู้ประสาทสัมผัสทั้งห้าได้ดี ทั้ง รูป รส กลิ่น เสียงและสัมผัสในการลงไปทำงานกับพื้นที่ ช่วยในการแยกแยะความรู้สึก สามารถเลือกใช้สิ่งเร้าต่าง ๆ ที่เข้ามาผ่านประสาทสัมผัสเพื่อต่อยอดเป็นการทำงานได้

4. วิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ (Video Performance)

การแสดงหรือเพอร์ฟอร์แมนซ์ให้เห็นมิติหรือมุมมองใหม่ในการแสดงที่หลากหลายทั้งในเชิงวิธีการและแนวคิด เพอร์ฟอร์แมนซ์มักเน้นการแสดงที่ไม่มีบทและให้ความสำคัญกับกระบวนการ เน้นการรับรู้ถึงปัจจุบันขณะ รูปแบบการทดลอง การรื้อโครงสร้าง การค้นหาวิธีการใหม่ ๆ ของการแสดงออก เพื่อนำเสนอผลงานที่เอื้อให้เกิดการตีความที่หลากหลายและเปิดโอกาสให้ผู้ชมรับรู้และตีความตามแต่ประสบการณ์ของตน (Carlson, 2004 อ้างถึงใน ธนัพร กิตติก้อง, 2563) การสร้างสรรค์การแสดงในรูปแบบวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ได้รับแรงบันดาลใจจากรูปแบบการทำงานของวิดีโออาร์ตที่มีรูปแบบศิลปะที่ยืดหยุ่น โดยสามารถนำภาพและเสียงมาผสมผสานกันได้แบบไม่จำกัดเทคนิคหรือวิธีการ สามารถใช้การเล่าเรื่องราวหรือลำดับเหตุการณ์โดยไม่จำเป็นต้องสอดคล้องกับโครงสร้างตามแบบแผนเดิม วิดีโออาร์ตถือว่าเป็นเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ในความเป็นสุนทรีย์ได้อย่างไม่จำกัด จะเห็นได้จากคุณสมบัติ เช่น การรวมและผสมผสานความหลากหลายขององค์ประกอบเพื่อให้งานมีความน่าสนใจ อีกทั้งรูปแบบดิจิทัลของงานวิดีโอที่เอื้อต่อการสื่อสารความคิดและแสดงผลงานได้อย่างไม่จำกัด (Sylvia Martin, 2009: 23 อ้างถึงใน ศุภชัย อารีรุ่งเรือง, 2555)

ผลงานการแสดงเรื่อง **Me-Memory** ต้องการเน้นให้ผู้ชมรับรู้ผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น เสียงจากการเล่าเรื่อง พื้นที่ การเคลื่อนไหวร่างกายของนักแสดง และการติดต่อ โดยในฐานะนักแสดงผู้สร้างสรรค์ผลงานนั้นจะทำงานในพื้นที่ด้วย MbM เพื่อเน้นการแสดงออกด้านสภาวะความรู้สึกและการเคลื่อนไหวร่างกาย และการอยู่ในพื้นที่ ณ ขณะที่ทำการสำรวจความทรงจำ ผู้สร้างสรรค์จึงเลือกนำเสนอผลงานในรูปแบบวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ เนื่องจากต้องการถ่ายทอดบรรยากาศของพื้นที่จริง และความรู้สึก ณ เวลาการบันทึก ผ่านการบันทึกวิดีโอเพื่อเรียบเรียงความรู้สึกและประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในพื้นที่นั้น

ในการเลือกใช้คำว่า “วิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์” ในกระบวนการสร้างสรรค์นี้จึงหมายถึงการให้ความสำคัญกับการแสดง (performance) ของนักแสดงเป็นหลักก่อน โดยการแสดงนั้น

จะบันทึกในรูปแบบวิดีโอ และอาศัยเทคนิคในแนวทางของวิดีโออาร์ตในการตัดต่อ เพื่อนำเสนอ หรือ ขยายการแสดงของนักแสดง “วิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์” จึงเป็นทางเลือกที่ตอบโจทย์สำหรับผู้สร้างสรรคที่อยากนำเสนอ เอื้อต่อการทำงานของผู้สร้างสรรคที่สามารถนำเสนอแบบไม่จำกัดวิธีการ สามารถถึงเอาองค์ประกอบต่าง ๆ เข้ามาใช้ตามที่ต้องการจะสื่อสารให้ผู้ชมรับรู้ได้ในแบบเฉพาะตัว โดยเป้าหมายของผลงานและคุณค่าของผลงานก็ยังคงมุ่งเน้นการสื่อสารกับผู้ชม ด้านการรับรู้ ระดับอารมณ์ ความรู้สึก คุณค่าทางความคิด เป็นการสร้างความเข้าใจของผู้ชมผ่านการรับรู้ทางกาย ใจ และความคิดไปพร้อมกัน (ศุภชัย อาริรุ้งเรือง, 2555)

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

การเชื่อมโยงแนวคิด ความทรงจำ พื้นที่ การสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ (Video Performance) และกลวิธีของ MbM เป็นแนวทางและขอบเขตในการออกแบบกระบวนการสร้างสรรค์ **Me-Memory** กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้อาศัยแนวทางของการวิจัยการแสดง มีจุดมุ่งหมายในการสร้างสรรค์เพื่อค้นหารูปแบบหรือวิธีการสร้างสรรค์ให้เกิดผลงาน โดยผลลัพธ์ที่ได้จะเป็นประโยชน์ในเชิงรูปแบบวิธีการสร้างสรรค์และการค้นหาเชิงแนวคิดที่สามารถประเมินผลได้ในทางปฏิบัติและใช้อ้างอิงในหลักวิธีการได้ (Hadley, 2013 อ้างอิงถึงใน ธนพร กิตติกิจ, 2563)

ผู้สร้างสรรครวบรวมและบันทึกข้อมูลจากกระบวนการสร้างสรรค์ที่ได้จากการจดบันทึกของผู้สร้างสรรค การสังเกตการณ์กระบวนการสร้างสรรค์ทั้งการถ่ายทำและตัดต่อ การสะท้อนประสบการณ์ของผู้สร้างสรรคร่วมกับที่ปรึกษาและทีมงาน โดยผู้สร้างสรรคทำหน้าที่เป็นผู้กำกับผลงาน เป็นนักแสดง และเป็นผู้เรียบเรียงเนื้อหาการตัดต่อ รวมทั้งบริหารจัดการกระบวนการสร้างสรรค์ทั้งหมดด้วยตนเอง

การสร้างสรรค์ผลงานเรื่อง **Me-Memory** สามารถแบ่งออกเป็นขั้นตอนดังนี้ (1) การสำรวจและวิเคราะห์เรื่องเล่าความทรงจำของคนในครอบครัว (2) การค้นหาแนวทางในการนำเสนอ (3) การถ่ายทำ (4) การตัดต่อภาพ เสียง และ (5) การจัดแสดงผลงาน โดยผลลัพธ์ของงาน **Me-Memory** มีทั้งหมด 4 ตอน (Episode) ประกอบไปด้วย ตอนที่ 1 ยาย ตอนที่ 2 พ่อ ตอนที่ 3 แม่ และตอนที่ 4 ตา โดยในบทความนี้จะนำเสนอกระบวนการสร้างสรรค์และการวิเคราะห์ไปตามลักษณะของขั้นตอนทั้ง 5 ด้าน พร้อม ๆ กัน

ขั้นตอนที่ 1 การสำรวจและวิเคราะห์เรื่องเล่าความทรงจำของคนในครอบครัว

การเข้าไปพูดคุยสัมภาษณ์กับบุคคลในครอบครัว ได้แก่ พ่อ แม่ ตา ยาย ถึงเรื่องราวเหตุการณ์ในความทรงจำของเขาที่เกี่ยวกับผู้สร้างสรรคในวัยเด็ก หลังจากได้บทสัมภาษณ์แล้ว

จึงนำคลิปเสียงมาถอดบทสัมภาษณ์เพื่อเรียบเรียงและเลือกเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ โดยแต่ละตอน (Episode) จะมีเรื่องราวเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นต่างกันไป ดังนี้

ตอนที่ 1 ยาย (ในคลิปเสียงจะเป็นภาษาอีสาน)

เมื่อเล่าถึงการใช้ชีวิตที่ผ่านมาในวัยเด็ก ความทรงจำของผู้สร้างสรรคที่มีร่วมกับยายก็จะชัดเจนกว่าคนอื่น ๆ ในครอบครัว เนื่องจากใช้เวลาด้วยกันกับยายมาก ไม่ว่าจะเป็นช่วงเวลาที่มีความสุข สนุก เจ็บปวด ร้องไห้ ก็จะมียายคอยอยู่ปลอบประโลม ผู้สร้างสรรคจำเรื่องเล่าความทรงจำของยายได้ เช่น ยายลงมาหาที่ทุ่งนา แล้วตนเองรีบวิ่งไปหา จึงสะดุดก้อนหินล้มค้างแตก และอีกเหตุการณ์ที่ตกลงไปนอนแช่โคลน ฝ่ายยายทำนา เหตุการณ์เหล่านี้ผู้สร้างสรรคจำได้แบบเป็นภาพที่ไม่ชัดเจน แต่ความรู้สึกในความทรงจำของเหตุการณ์นั้นชัดเจนมาก สถานที่ที่เหตุการณ์นั้นเกิดขึ้น คือ ทุ่งนาและเถียงนา ที่ผู้สร้างสรรคมักตามยายไปด้วย ยายเล่าเหตุการณ์ได้อย่างชัดเจนเป็นฉาก ๆ และจํายละเอียดได้มากกว่าตัวผู้สร้างสรรคเอง ในแต่ละเรื่องราวที่ยายเล่า ผู้สร้างสรรคสัมผัสได้ถึงความรู้สึกของยายที่มีต่อแต่ละเหตุการณ์ ความเป็นห่วงและความเอ็นดูจากน้ำเสียงและแวตาทของยาย การได้กลับมาฟังยายเล่าถึงเหตุการณ์ในวันนั้น ส่งผลให้ตัวผู้สร้างสรรคนึกย้อนกลับไปถึงเหตุการณ์ในความทรงจำครั้งนั้นไปพร้อม ๆ กับยาย เกิดความรู้สึกร่วมและรับรู้ได้ถึงบรรยากาศ ณ ตรงนั้น ยายเล่าถึงตัวผู้สร้างสรรคที่ตนเองยังจำไม่ได้เลยว่า “ตน” เคยทำแบบนี้ เคยเป็นคนแบบนี้ ทำให้ผู้สร้างสรรคกลับมาองตัวเองถึงสิ่งที่เป็นอยู่ในปัจจุบันอีกด้วย

ตอนที่ 2 พ่อ (ในคลิปเสียงจะเป็นภาษาไทยผสมภาษาอีสาน)

พ่อเป็นคนที่พูดห้วนและเสียงดัง แต่ก็เป็นคนที่คอยตามใจ และคอยสอนให้ใช้ชีวิตในแบบของพ่อ เรื่องเล่าความทรงจำของพ่อเป็นเหตุการณ์ที่พ่อเดินทางไปทำนาอีกฝั่งที่ไกลออกไป ผู้สร้างสรรคในวัยเด็กจึงเดินออกจากเปลร้องไห้ตามไปหาพ่อ อีกเหตุการณ์หนึ่ง คือ การขอตามติดพ่อไปในสถานที่ต่าง ๆ ขอตามพ่อไปตกปลา ไปดูพ่อตกปลา ไปเฝ้าพ่อทำนา แล้วแอบไปปิ่นต้นไม้ สถานที่ที่เหตุการณ์เกิดขึ้นก็คือทุ่งนา ในระหว่างการเล่าของพ่อ สิ่งแรกที่รับรู้ได้คือพ่อยังคงรู้สึกถึงเด็กดื้อและเอาแต่ใจคนนั้น พ่อพูดซ้ำ ๆ ว่า “คอยวิ่งตามพ่อร้องไห้จะไปแต่กับพ่ออย่างเดียว” พ่อพูดถึงฉัน เด็กที่ร้องไห้นั้นจะตามพ่อไปให้ได้อย่างเดียว เด็กผู้หญิงที่มีความซนชอบไปปิ่นป่าต้นไม้ที่ถ่ายทอดผ่านความรู้สึกของพ่อ การได้ฟังพ่อเล่าถึงเหตุการณ์ในวันนั้นส่งผลให้ตัวผู้สร้างสรรครู้สึกประทับใจ เพราะไม่คาดคิดว่าพ่อจะจำเรื่องราวได้ แต่พ่อได้ฟังผู้สร้างสรรคก็เหมือนได้กลับไปอยู่ในเหตุการณ์ที่พ่อเล่าอีกครั้ง ส่งผลต่อความรู้สึกที่สำคัญผ่านความสัมพันธ์พ่อและลูกในช่วงเวลานั้น

ตอนที่ 3 แม่ (ในคลิปเสียงจะเป็นภาษาไทยผสมภาษาอีสาน)

ตัวผู้สร้างสรรคกับแม่มีช่วงเวลาที่ใช้ร่วมกันน้อย เพราะแม่ต้องไปทำงานและเลิกเด็ก

เวลาส่วนใหญ่ที่ได้ใช้ร่วมกันมักจะเป็นตอนเช้าที่แม่จะคอยดูแลจัดการก่อนไปส่งที่โรงเรียน เป็นช่วงเวลาที่แม่ขับรถจักรยานยนต์ไปส่งที่โรงเรียนจากทุ่งนา เรื่องเล่าความทรงจำของแม่ คือเหตุการณ์ที่แม่ขับรถจักรยานยนต์ตกหลุมเสียหลัก ล้ม และอีกเหตุการณ์ที่ผู้สร้างสรรค์ปั่นจักรยานหนีแม่ไปเล่นกับเพื่อน สถานที่ที่เหตุการณ์เกิดขึ้นคือถนนเส้นที่ใช้เดินทางไปทุ่งนา สิ่งแรกที่รับรู้จากเรื่องราวของแม่คือความพยายามที่จะกลับไปนึกถึงเรื่องราววัยเด็กของเรา แม่มีความตื่นเต้นที่ได้เล่าเหตุการณ์แต่ละอย่างให้ฟัง เพราะเราทั้งคู่ไม่ค่อยได้สื่อสารกันนัก การได้กลับมาฟังแม่เล่าถึงเหตุการณ์ในวันนั้นส่งผลให้ผู้สร้างสรรค์เฝ้ามองกับการนึกถึงเหตุการณ์ที่แม่ขับรถมอเตอร์ไซด์เสียหลักพาล้ม และรับรู้ได้ถึงความกังวลและความห่วงใยของแม่ที่มีต่อผู้สร้างสรรค์ในเหตุการณ์นั้น

ตอนที่ 4 ตา

ในศิลปะชิ้นนั้นจะไม่ค่อยมีคำพูด หรืออาจจะไม่สามารถจับคำพูดได้ เนื่องจากตาไม่สามารถเล่าความทรงจำที่เคยเกิดขึ้นกับตัวผู้สร้างสรรค์ได้ การเล่าเรื่องของตาจึงเป็นการเล่าในมุมมองของผู้สร้างสรรค์แทนเหตุการณ์ในความทรงจำต่อตาก่อนที่ตาจะป่วย ตาเป็นคนช่วยยายดูแลในวัยเด็ก ตาทำของเล่นจากต้นไผ่ ต้นกล้วยให้ ตาเป็นคนสอนทักษะชีวิตในหลาย ๆ ด้าน เช่น วิธีการหาปลาขาย เพื่อสอนให้รู้จักหารายได้ หลังจากตาประสบอุบัติเหตุทำให้ตาไม่สามารถกลับมาสื่อสารได้อย่างปกติ มีการตอบโต้สื่อสารน้อยลง แต่ต่ายังคงรับรู้ในสิ่งที่คนในครอบครัวต้องการจะสื่อสาร ผู้สร้างสรรค์เองรับรู้ถึงสิ่งที่ตาพยายามจะสื่อสาร มีทั้งความสงสัยและความพยายามที่จะได้ตอบกัน มีเพียงการมอง และเสียงหัวเราะที่เกิดขึ้น ถึงแม้ว่าตาจะไม่สามารถสื่อสารกับเราถึงความทรงจำต่าง ๆ ได้ และลึก ๆ แล้วฉันรู้สึกเสียใจ แต่สิ่งที่ทำให้ดีใจ คือ การที่ต่ายังจำตัวผู้สร้างสรรค์ในปัจจุบันได้ รู้ว่าฉันคือใคร ในการสื่อสารครั้งนี้ ตาเป็นผู้ฟัง และพยายามจะตอบโต้เท่าที่จะทำได้ เพียงเท่านี้ก็รู้สึกดีใจที่ตาพูดด้วยแล้ว

ขั้นตอนที่ 2 การค้นหาใจหายและแนวทางในการนำเสนอ

ตัวผู้สร้างสรรค์จะทำการแสดงโดยอาศัย “เหตุการณ์” ที่ได้จากการพูดคุย และ “สถานที่” ที่เลือกไว้ เป็นจุดตั้งต้นค้นหาแนวทางการทำงาน ผู้สร้างสรรค์จะเป็นผู้ทำหน้าที่สำรวจความทรงจำผ่านการถ่ายทอดการแสดงด้วยการเคลื่อนไหวร่างกายในพื้นที่นั้น ๆ ใช้กลวิธี MBM เพื่อเปิดการรับรู้ผ่านร่างกาย ณ ปัจจุบันขณะโดยทำงานกับพื้นที่และความทรงจำ การใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้าเพื่อเข้าถึงความทรงจำ และหวังว่าจะสามารถถ่ายทอดสภาวะอารมณ์และความรู้สึกที่เกิดขึ้นภายในใจได้ การทำการแสดงจะไม่ได้กำหนดท่าทางหรือเวลาที่ตายตัว ภาพที่จะเกิดขึ้นเป็นการบันทึกการสำรวจในพื้นที่

โจทย์ในการค้นหา ตอนที่ 1 ยาย

ช่วงที่ 1 เหตุการณ์: ยายกลับมาหาหลานที่ทุ่งนา หลานดีใจรีบวิ่งไปหายายแต่สะดุด

ก้อนหินล้มค้างแตก

พื้นที่: บริเวณเถียงนาเก่าที่เกิดเหตุจริง

ความทรงจำ : ความทรงจำมีภาพชัดเจนในตอนที่ยังล้มค้างแตก

ช่วงที่ 2 เหตุการณ์: หลานชอบตามยายไปทำนาไปนอนผ่านอนแซ่โคลนเล่นรอยยาย

ทำนา

พื้นที่: บริเวณทุ่งนาที่เคยเกิดเหตุจริง

ความทรงจำ: ความทรงจำมีภาพชัดเจนถึงภาพที่แซ่โคลนเล่นรอยยาย

โจทย์ในการค้นหา ตอนที่ 2 พ่อ

ช่วงที่ 1 เหตุการณ์: เป็นเด็กที่ติดพ่อมาก ไปไหนก็ร้องไห้จะตามพ่อไปอย่างเดียว

พื้นที่: บริเวณทุ่งนาที่เคยเกิดเหตุจริง

ความทรงจำ: ความทรงจำชัดเจนทั้งภาพและความรู้สึกที่เคยเกิดขึ้น ตอนที่ยังร้องไห้

ตามหาพ่อ

ช่วงที่ 2 เหตุการณ์: ตามพ่อไปตกปลาแล้วก็ชอบร้องไห้อยากกลับบ้าน เวลาที่ไปด้วยก็ชอบไปรังแกสัตว์เล็ก ไปปีนต้นไม้

พื้นที่: บริเวณทุ่งนาที่เคยเกิดเหตุจริง

ความทรงจำ: ความทรงจำในช่วงนี้จะกลาง ๆ ถึงเหตุการณ์ที่ไปรอพ่อ หรือไปปีนต้นไม้

โจทย์ในการค้นหา ตอนที่ 3 แม่

ช่วงที่ 1 เหตุการณ์: แม่ขับรถเสียหลักพาลูกรถล้มเพราะฝนตกถนนเป็นหลุมทำให้มองไม่เห็นทาง

พื้นที่ : ถนนเส้นที่ใช้ในการเดินทางไปยังทุ่งนา

ความทรงจำ: ความทรงจำในช่วงนี้จะกลาง ๆ ไม่ค่อยชัด เหลือเพียงความรู้สึกที่จำได้ว่าเคยเกิดขึ้นจริง

ช่วงที่ 2 เหตุการณ์: ลูกปั่นจักรยานหนีไปเล่นกับเพื่อน ไม่เชื่อฟังที่แม่ห้ามไม่ให้ไป

พื้นที่ : ถนนเส้นที่ใช้ในการเดินทางไปยังทุ่งนา

ความทรงจำ: ความทรงจำชัดเจนทั้งภาพและความรู้สึกที่เคยเกิดขึ้นตอนที่รีบหนีแม่ไปเล่นกับเพื่อน

โจทย์ในการค้นหา ตอนที่ 4 ตา

ช่วงที่ 1 เหตุการณ์: ตาพาไปดูการหาลา ตาทำของเล่นจากต้นไผ่ดัดกล้วยให้หลาน
พื้นที่ : หุ่นาบริเวณใกล้เคียงที่มีต้นไม้ที่ต้องการ

ความทรงจำ: ความทรงจำที่ชัดเจนของตัวผู้สร้างสรรคที่มีต่อตา

ช่วงที่ 2 เหตุการณ์:ตาเป็นคนที่แข็งแรงและคอยดูแลครอบครัว

พื้นที่ : หุ่นาบริเวณใกล้เคียงที่มีต้นไม้ที่ต้องการ

ความทรงจำ: ความทรงจำเกี่ยวกับตาเป็นคนที่แข็งแรงและคอยดูแลครอบครัว

ในการค้นหาแนวทางของการถ่ายทำ ผู้สร้างสรรคได้ลองวางบทบาทที่สอดคล้องกับความทรงจำไว้เบื้องต้นเพื่อเป็นแนวทางในการถ่ายทำ แต่จะตัดสินใจเมื่อการลงไปดูสถานที่จริงว่ามุกกล้องควรเป็นแบบไหน มีการถ่ายบล็อกรื้อดไว้เพื่อนำไปวิเคราะห์เชื่อมโยงสถานที่กับเหตุการณ์ โดยวันถ่ายทำจริงจะให้ความยืดหยุ่นและอาจปรับเปลี่ยนตามสถานการณ์ โดยมีเพียงในตอนของ ตา ที่จะมีความหมายการนำเสนอที่แตกต่างออกไปจากตอนที่ 1-3 เนื่องจากเหตุการณ์และสถานที่นั้นไม่ได้ถูกระบุอย่างชัดเจน ผู้สร้างสรรคเลือกใช้การนำเสนอผลงานโดยสัญลักษณ์ คือ ต้นไม้ใหญ่ที่ปัจจุบันกลายเป็นต้นไม้แห้งที่ไม่เหลือใบ แต่ถูกล้อมรอบด้วยต้นไม้เล็ก ๆ แทนภาพการมองเห็นการเปลี่ยนแปลงของตา พื้นที่ที่เลือกคือหุ่นาบริเวณใกล้เคียงต้นไม้นั้นในแง่เดียวกันของการถ่ายทำตอนอื่น ๆ โดยเป้าหมายหลักคือการทำงานกับโจทย์ที่ตนเองได้ตั้งไว้

ขั้นตอนที่ 3 การถ่ายทำ

ในระหว่างการถ่ายทำกับโจทย์ที่ตนเองได้ตั้งไว้ในฐานะนักแสดงผู้สำรวจและค้นหานั้น มีผลที่เกิดขึ้นดังนี้

ตอนที่ 1 ยาย

ในโจทย์ของยายทั้งสองโจทย์นั้นใช้วิธีเดียวกันในการค้นหา คือ ใช้เหตุการณ์เป็นจุดตั้งต้นในการทำงาน ในระหว่างการทำงานกับพื้นที่และร่างกายนั้น เหตุการณ์มีผลต่อการทำงาน ผู้สร้างสรรคจึงสามารถรับรู้ถึงความรู้สึกในอดีตผ่านการเคลื่อนไหวจากประสาทสัมผัสทั้งห้าได้เป็นอย่างดี แต่ในระหว่างการค้นหานั้นไม่สามารถทำให้เห็นภาพความทรงจำในอดีตมากไปกว่าเดิม จึงทำให้ผู้สร้างสรรคถ่ายทอดสภาวะความรู้สึกที่รับรู้จากการมองเห็นและรับรู้ถึงความรู้สึกในอดีตออกมาผ่านการเคลื่อนไหวร่างกาย ณ ขณะนั้น

ตอนที่ 2 พ่อ

ในโจทย์แรก ระหว่างการค้นหานั้น ความรู้สึกในเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นยังชัดเจนเมื่อปะทะ

กับพื้นที่ การกระทำและการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นจึงเป็นการเดินตามหาพวณเวียนอยู่แบบนั้น ส่วนในโจทย์ที่สองนั้น เหตุการณ์กลับไม่ได้มีผลต่อการทำงาน ส่วนใหญ่แล้วเป็นเรื่องของพื้นที่ ที่ทำงานกับประสาทสัมผัสของร่างกาย เกิดการเข้าถึงความทรงจำทางอารมณ์มากกว่าและทำให้เกิดเป็นการเคลื่อนไหวร่างกาย ณ ช่วงเวลานั้น

ตอนที่ 3 แม่

ในโจทย์แรก เนื่องจากความทรงจำไม่ค่อยชัดเจน จึงใช้การเลือกการทำงานกับพื้นที่ที่เป็นลักษณะทางยาวและประสาทสัมผัสจากร่างกายมาก กลายเป็นการเคลื่อนไหวร่างกายในการวิ่งอยู่ตลอดเวลา เกิดความรู้สึกภายในจิตใจที่เต็มไปด้วยความทูลุกทูลในการเดินทางที่สะท้อนกับเหตุการณ์นั้น เช่นเดียวกันกับโจทย์ที่ 2 ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้ความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากความทรงจำ กลายเป็นการเคลื่อนไหวร่างกายผ่านสภาวะอารมณ์ที่เกิดขึ้นในการทำงานในพื้นที่นั้น

ตอนที่ 4 ตา

ในโจทย์ของตานี้ทำเช่นเดียวกัน คือ ใช้ประสาทสัมผัสในการทำงานกับพื้นที่ เพื่อกระตุ้นให้สามารถเข้าถึงความรู้สึก หรือความทรงจำ ณ ขณะนั้น สิ่งที่ทำทำงานกับตัวผู้สร้างสรรค์ คือ ความทรงจำทางอารมณ์ ผ่านการมองเห็นความเปลี่ยนแปลงของตาคากอดีตถึงปัจจุบัน และการยอมรับภายในใจของผู้สร้างสรรค์กับสิ่งที่เกิดขึ้น แม้จะไม่สามารถขยายภาพความทรงจำในอดีตได้ แต่สามารถสะท้อนผ่านการเคลื่อนไหวร่างกายของผู้สร้างสรรค์ที่มีความวุ่นวายจนค่อย ๆ ลดลงเป็นความสงบนิ่งพร้อมลมหายใจ

แม้การทำงานในการถ่ายทำจะไม่ได้เป็นไปตามที่แผนที่วางไว้ทั้งหมดแต่การทำงานก็ยังคงดำเนินต่อไปได้ เนื่องจากโจทย์ที่กำหนดไว้นั้นเป็นโจทย์ที่เอื้อต่อการค้นหาและสำรวจ ผู้สร้างสรรค์สามารถกำหนดขอบเขตการทำงานในสถานการณ์และบริบทต่าง ๆ ได้ โดยยังคงแนวทางที่กำหนดไว้ได้บนความยืดหยุ่นทางวิธีการ

ขั้นตอนที่ 4 การติดต่อภาพและเสียง

การติดต่อในแต่ละตอนมีความแตกต่างกันไปทั้งในแง่ของภาพความจำที่ชัดเจนจากเรื่องเล่า หรือเรื่องของพื้นที่ที่มีส่วนสำคัญในการทำงานที่ได้จากถ่ายทำ ซึ่งกระบวนการทดลองในการถ่ายทำยังส่งผลมาถึงการเลือกภาพ ติดต่อ ให้เป็นไปตามแนวทางที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการจะสื่อสารออกไป ดังนี้

ตอนที่ 1 ยาย เล่าเรื่องเกี่ยวกับตัวผู้สร้างสรรค์กับการลงไปใช้ชีวิตที่ทุ่งนาในวัยเด็ก ดีใจที่ยายมาหาจนวังสวดถอนหินจากบันไดเถียงนาหลังเก่าแล้วดวงแตกและชอบลงไปนอนแช่โคลนรอยยายทำนา



ภาพที่ 1 ตัวอย่างบางส่วนในตอนของยาย
 ลิงค์ผลงานการแสดง: <https://vimeo.com/857731325?share=copy>

การตัดต่อ เรียบเรียงและนำเสนอภาพมีสองลักษณะ คือ เรียบเรียงตัดต่อโดยสอดคล้องกับเรื่องราวจากความทรงจำของยายที่บอกเล่าในคลิปเสียง โดยผู้สร้างสรรค์เลือกภาพที่เชื่อมโยงกับเรื่องราว พื้นที่ การเคลื่อนไหวที่สื่อถึงความรู้สึกในเรื่องราวที่ยายเป็นผู้เล่าผสมผสานไปกับ การเรียบเรียงตัดต่อความรู้สึกที่เกิดขึ้นภายในใจของตัวผู้สร้างสรรค์ในปัจจุบันจากการฟังเรื่องเล่าของยาย เพื่อนำเสนอภาพการกลับไปสำรวจตัวตนในอดีตและสิ่งที่ทำให้ผู้สร้างสรรค์เป็นอยู่ในปัจจุบัน

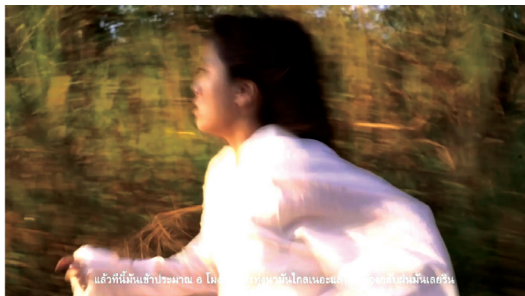
ตอนที่ 2 พ่อ เล่าเรื่องเกี่ยวกับตัวผู้สร้างสรรค์ในวัยเด็กที่ติดพ่อ ชอบร้องไห้ตามพ่อไปทุกที่ ทั้งไปทำนา ไปตกปลา พอไปแล้วก็ร้องไห้อยากจะกลับบ้าน และสิ่งที่พ่อสอนให้เป็นคนที่ไม่กลัวอะไร สอนด้วยความจริงไม่โกหกเพราะการโดนโกหกตั้งแต่วัยเด็กจะทำให้เป็นคนกลัวความจริง



ภาพที่ 2 ตัวอย่างบางส่วนในตอนของพ่อ
 ลิงค์ผลงานการแสดง: <https://vimeo.com/857731846?share=copy>

การตัดต่อ เรียบเรียง และนำเสนอภาพมีการใช้ “พื้นที่” เป็นหลัก เพื่อสื่อสารความสำคัญของเรื่องราว บุคคล พื้นที่ และความรู้สึก พื้นที่ เป็นฐานของความทรงจำ ผสมผสานกับเรื่องเล่าเหตุการณ์ของพ่อที่ทำหน้าที่เป็นตัวกระตุ้นให้เกิดภาวะความรู้สึก การนำเสนอมี 2 ลักษณะ คือ ภาพการเคลื่อนไหวที่เกิดจากการรับรู้ของตัวผู้สร้างสรรค์ในพื้นที่นั้น ๆ และ อีกภาพเป็นการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นจากความรู้สึกภายในใจของตัวผู้สร้างสรรค์จากการฟังเรื่องเล่าของพ่อ ผู้สร้างสรรค์ได้กลับมามองเห็นความรู้สึกที่เคยเกิดขึ้นภายในจิตใจตัวเองที่ต้องเผชิญหน้ากับความกลัวการห่างไกลจากพ่อ และยังส่งผลมาถึงปัจจุบันด้วย

ตอนที่ 3 แม่ เล่าเกี่ยวกับการเดินทางไปรับไปส่ง แม่บอกว่าตัวเองเป็นคนที่ขี้รถเก่งที่สุดแต่ระหว่างทางกลับบ้านวันนั้นก็เกิดอุบัติเหตุ และเรื่องเล่าที่แม่น้อยใจตัวผู้สร้างสรรค์ในวัยเด็กที่ดื้อกับแม่



ภาพที่ 3 ตัวอย่างบางส่วนในตอนของแม่

ลิงค์ผลงานการแสดง: <https://vimeo.com/857732385?share=copy>

การตัดต่อ เรียบเรียง และนำเสนอภาพมีการใช้ “เหตุการณ์” เป็นหลัก มีการเทียบเคียงภาพเหตุการณ์ที่เคยเกิดขึ้นในอดีต เนื่องจากภาพความทรงจำร่วมกับแม่ การเรียบเรียงภาพขยายเรื่องเล่าผ่านเสียงของแม่ เกิดเป็นการนำเสนอภาพในสองลักษณะคือ ภาพการเคลื่อนไหวที่เกิดจากการรับรู้ของตัวผู้สร้างสรรค์ไปตามการเล่าเรื่องของแม่และพื้นที่ และ อีกภาพเป็นการเคลื่อนไหวร่างกายด้วยความรู้สึกที่เกิดขึ้นภายในใจของตัวผู้สร้างสรรค์ ผู้สร้างสรรค์ได้กลับมามองเห็นความรู้สึกไว้วางใจและความรู้สึกปลอดภัยและอบอุ่นเมื่อมีแม่อยู่ด้วย

ตอนที่ 4 ตา เล่าในส่วนความทรงจำของผู้สร้างสรรค์ที่มีต่อตาแทน เนื่องจากตาไม่สามารถเล่าความทรงจำที่มีต่อตัวผู้สร้างสรรค์ได้อย่างที่กล่าวไปในข้างต้น โดยเปรียบตาให้เป็นต้นไม้ใหญ่ที่ไม่มีใบแต่ล้อมรอบไปด้วยต้นไม้ใบเขียวที่ให้ความรู้สึกถึงเปลี่ยนแปลงท่ามกลางการเติบโตของสิ่งรอบข้าง ต้นไม้ใหญ่ที่เริ่มเหี่ยวเฉาร่วงโรยแต่ต้นไม้เล็กกำลังเติบโต



ภาพที่ 4 ตัวอย่างบางส่วนในตอนของตา

ลิงค์ผลงานการแสดง: <https://vimeo.com/857733164?share=copy>

การตัดต่อ เรียบเรียง และนำเสนอภาพในตอนที่ 4 เป็นภาพที่สร้างขึ้นจากมุมมองผู้สร้างสรรค์ที่มีต่อตา ในตอนนี้ยังคงมีเสียงจากตาในการประกอบภาพวิดีโอ แต่ความหมายของภาพจะมาจากการตีความในความทรงจำของผู้สร้างสรรค์โดยใช้การเปรียบเทียบเชิงสัญลักษณ์ได้ภาพที่เกิดขึ้นในสองลักษณะเช่นเดียวกัน คือภาพการเคลื่อนไหวที่เกิดจากการรับรู้ของผู้สร้างสรรค์ไปตามภาพของตาที่วางไว้ อีกภาพเป็นการเคลื่อนไหวร่างกายด้วยความรู้สึกที่เกิดขึ้นภายในใจของผู้สร้างสรรค์จากการฟังเสียงของตา ผู้สร้างสรรค์ได้กลับมาเห็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นในอดีตว่าตนเองเคยเป็นคนที่ยึดติดและไม่ชอบความเปลี่ยนแปลงหรือให้คนรอบตัวเปลี่ยนไป

ขั้นตอนที่ 5 การจัดแสดงผลงาน

การจัดแสดงผลงาน Me-Memory ได้จัดแสดงลงบนเว็บไซต์ www.bhenyukhue-performance.com และจัดนิทรรศการ “เป็น อยู่ คือ” โดยจัดแสดงวิดีโอการแสดงและรวมถึงการแสดงสดในวันที่กำหนด โดยงานจัดขึ้นระหว่างวันที่ 21 - 29 พฤศจิกายน 2565 เวลา 10.00 - 18.00 น. ณ หอศิลป์ ดนตรีศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ผลงานการแสดง Me-Memory ตอนที่ 1 ยาย ได้ฉายในช่วงนิทรรศการ ส่วนตอนอื่น ๆ นั้น ได้จัดแสดงผ่านเว็บไซต์ในช่วงปลายเดือนมกราคม 2566 เป็นต้นมา ท่านยังสามารถเข้าชมผลงานทุกชิ้นภายใต้นิทรรศการ “เป็น อยู่ คือ” ได้ที่ <https://vimeo.com/showcase/10606955>



ภาพที่ 5 ภาพโปสเตอร์นิทรรศการผลงานการแสดงวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์

บทวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

การสร้างสรรคดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์เรื่อง “Me-Memory” ทั้ง 4 ตอนนั้น ผู้สร้างสรรค์พบว่าแต่ละตอนมีความแตกต่างกัน ได้ค้นพบและเรียนรู้ตนเองต่างกันไปในแต่ละเรื่องราว ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

ตอนที่ 1 ยาย กระบวนการสร้างสรรค์นั้นได้จากการฟังเรื่องเล่า เลือกทำงานกับ “ความทรงจำที่ชัดเจน” ในจิตใจของผู้สร้างสรรค์ ใช้ “พื้นที่” เป็นตัวตั้งต้นในการทำงาน จากนั้นลงไปสำรวจ ไม่ว่าจะเป็นความทรงจำ ความรู้สึกที่เคยเกิดขึ้น การรับรู้จากสิ่งรอบข้างจากพื้นที่และนำไปสู่การทำความเข้าใจต่อตนเองและการเชื่อมโยงตัวตนจากอดีตสู่ปัจจุบันได้ และพบว่าตนเองนั้น มีตัวตนในอดีตที่เป็นคนยึดติดกับตัวบุคคล (ยาย) จนเกิดเป็นความรู้สึกปลอดภัยเมื่ออยู่ด้วย และส่งผลถึงปัจจุบันที่ยังเป็นคนที่ไม่สามารถให้ความไว้วางใจกับใครได้ง่าย ๆ

ตอนที่ 2 พ่อ กระบวนการสร้างสรรค์นั้นได้จากการฟังเรื่องเล่า เลือกทำงานกับ “ความทรงจำที่ชัดเจน” และ “ความทรงจำที่เลือนลาง” ใช้ “พื้นที่” เป็นตัวตั้งต้นในการทำงาน ค้นหาและทำความเข้าใจกับ “ความรู้สึก” ที่เกิดขึ้นในระหว่างการทำงาน นำไปสู่การทำค้นพบความทรงจำทางอารมณ์ที่เคยเกิดขึ้น จึงเชื่อมโยงกับความเข้าใจต่อตัวตนจากอดีตสู่ปัจจุบันได้ ปัจจุบันผู้สร้างสรรค์เรียนรู้และกล้าที่จะเผชิญกับความกลัวที่เกิดขึ้นภายในใจที่เคยเป็นคนกลัวความห่างจากพ่อ และระลึกถึงวิธีการสอนของพ่อที่ทำให้เป็นคนกล้า สามารถยอมรับความจริงได้ แม้ลึก ๆ ในใจยังมีความกลัวในอดีตซ่อนอยู่ภายในจิตใจ แต่ตัวผู้สร้างสรรค์ในปัจจุบันมีความกล้าที่จะเผชิญหน้ากับสิ่งเหล่านั้น

ตอนที่ 3 แม่ กระบวนการสร้างสรรค์นั้นได้จากการฟังเรื่องเล่า เลือกทำงานกับ “ความ

ทรงจำเลือนลาง” มาเป็นตัวตั้งต้นในการทำงาน กลายเป็นแนวทางของการสร้างภาพของชิ้นงาน ความเลือนลางนั้นเหมือนกับภาพวิ่งเร็วแล้วหายไป ใช้ความรู้สึกที่เกิดขึ้นในการเคลื่อนไหวร่างกาย ใช้การรับรู้ในพื้นที่นั้นในการกระตุ้นและทำงานกับการรับรู้และความทรงจำผ่านเรื่องราวที่ได้ยิน จึงพบความทรงจำทางอารมณ์ที่เคยเกิดขึ้น โดยผู้สร้างสรรค์รับรู้ถึงตนเองในอดีตที่ยึดติดกับตัวบุคคล (แม่) จนเกิดเป็นความรู้สึกปลอดภัยเมื่ออยู่ด้วย และส่งผลต่อตนเองในปัจจุบันที่จะเลือกไว้วางใจบุคคลเหมือนกับยาย

ตอนที่ 4 ตา มีความแตกต่างไปจากตอนอื่น ๆ เนื่องจากเป็นมุมมองความทรงจำผู้สร้างสรรค์ที่มีต่อตา โดยเลือกทำงานกับ “ความทรงจำที่ชัดเจน” ใช้ภาพที่ได้มาตีความและเปรียบเทียบเชิงสัญลักษณ์ ใช้ “พื้นที่” ที่ใกล้เคียงกับการเปรียบเทียบในการทำงาน ใช้ “พื้นที่” ในการสำรวจการเคลื่อนไหวร่างกาย ได้พบความรู้สึกบางอย่างที่สะท้อนถึงตาและทำให้การเคลื่อนไหวร่างกายกลับเชิงซ้ำและหยุดนิ่ง ความรู้สึกบางอย่างที่เกิดขึ้นนั้นเป็นความว่างเปล่าที่ทำให้ผู้สร้างสรรค์ต้องพยายามเรียนรู้และยอมรับว่าไม่มีสิ่งใดที่ไม่เปลี่ยนแปลง การทำงานตอนที่ 4 นี้ทำให้ผู้สร้างสรรค์มองเห็นตนเองในอดีตว่าเคยเป็นคนยึดมั่น ไม่ชอบความเปลี่ยนแปลง ไม่ชอบให้คนรอบตัวเปลี่ยนไป ปัจจุบันผู้สร้างสรรค์พยายามอยู่กับการเปลี่ยนแปลงให้ได้มากยิ่งขึ้น

บทสรุป

วิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์เรื่อง **Me-Memory** ทั้งหมด 4 ตอน มีกระบวนการสร้างสรรค์ที่เอื้อให้ผู้สร้างสรรค์เองได้เรียนรู้ตัวตนในอดีตผ่านการสำรวจพื้นที่ ความทรงจำ และถ่ายทอดออกมาเป็นงานศิลปะตามความต้องการและการตีความเชื่อมโยงของผู้สร้างสรรค์ การแสดงนั้นไม่ได้กำหนดโดยท่าทางหรือเวลาที่ตายตัว แต่ใช้โจทย์ในการทำงาน ผ่านกลวิธี MbM เพื่อเปิดประสาทสัมผัสทั้ง 5 เพื่อเข้าถึง “ความทรงจำ” และนำไปสู่การค้นหาตัวตนในอดีต การระลึกอยู่อยู่กับลมหายใจและปัจจุบันขณะ โดยการเคลื่อนไหวจะถูกแสดงผ่านโจทย์ของเหตุการณ์ พื้นที่หรือสถานที่ และความรู้สึกภายในที่เกิดขึ้น เป็นตัวกำหนด กระตุ้น และส่งผลต่อการเคลื่อนไหวร่างกายในแต่ละช่วง การเคลื่อนไหวร่างกายจึงเป็นการแสดงถึงสภาวะความรู้สึกที่เกิดขึ้น ณ ขณะนั้น เป็นร่องรอยของการสำรวจตนเองผ่านความทรงจำของครอบครัวที่มีต่อตัวผู้สร้างสรรค์ การลงมือปฏิบัติเพื่อสำรวจตัวตนผ่านพื้นที่และความทรงจำ เกิดเป็นความเข้าใจในร่างกาย จิตใจ อารมณ์ ความคิดที่เกิดขึ้น ณ ขณะนั้น สิ่งที่เห็นได้ชัดเจนมักจะเป็น “ความทรงจำด้านอารมณ์” หรือ “ความรู้สึก” มากกว่า “ภาพความทรงจำ” ที่เห็นเป็นภาพเป็นฉาก ๆ การที่ผู้สร้างสรรค์ได้พยายามสำรวจผ่านการฝึกฝนแยกแยะและสังเกตการรับรู้ของตนเองและสภาวะอารมณ์ที่เกิดขึ้น ณ ปัจจุบันขณะ การทำงานกับพื้นที่ต่าง ๆ สามารถเป็นแนวทางในการ

สร้างสรรค์ผลงานที่ออกมาจากประสบการณ์ส่วนตัว ซึ่งถือว่าเป็นผลงานที่เกี่ยวข้องกับการทำงานสะท้อนตนเอง (self-reflection) อันเป็นคุณลักษณะสำคัญของงานประเภทนี้

กิตติกรรมประกาศ

ผู้สร้างสรรค์ขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนพร กิตติก้อง ที่เปิดโอกาสให้ได้ทำงานตามความสนใจ คุณศิริวรรณ ปากเมย ที่คอยให้ความช่วยเหลือในการถ่ายทำ ขอขอบคุณเพื่อน ๆ ทีม “เป็น อยู่ คือ” ทีมงานและคณาจารย์สาขาวิชาการแสดงทุกท่าน และขอขอบคุณครอบครัว คุณพ่อมาวิน อิมสะอาด คุณแม่รุ่งฤดี ดวงพิมพ์ คุณดาทองสุข ดวงพิมพ์ และคุณยายคำใส ดวงพิมพ์ ที่เป็นทั้งแรงบันดาลใจและกำลังใจในการทำงานชิ้นนี้

เอกสารอ้างอิง

- จุรีพร เพชรกิ่ง. (2564). ความทรงจำกับสถานที่ผ่านสัมผัส. *วารสารศิลป์ พีระศรี*, 9(1), 106-141.
- จุไรรัตน์ ดวงจันทร์. (2559). การจำความสัมพันธ์: แนวคิดและการประยุกต์ใช้กับผู้สูงอายุ. *วารสารศูนย์การศึกษาแพทยศาสตร์คลินิก โรงพยาบาลพระปกเกล้า*, 33(4), 359-369.
- ธัญพร กิตติกิจ. (2562). การขยายประสบการณ์ภายในของตัวละครด้วยวิธีปฏิบัติภาวนาทาง พระพุทธรูปศาสนา: กรณีศึกษา ตัวละคร นาก จาก Land & Skin: The Ballad of Nak Phra Khanong. *วารสารวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่*, 10(1), 345-392.
- ธัญพร กิตติกิจ. (2563). การแสดง/PERFORMANCE: ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเพอร์ฟอร์แมนซ์. โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ภัทรา สุดสาคร, สุดสบาย จุลกัทพะ, สุวิทย์ เจริญศักดิ์, และ เอียรชัย งามทิพย์วัฒนา. (2559). ผลของโปรแกรมการฝึกความจำด้านเหตุการณ์ที่เน้นกระบวนการด้านอารมณ์ในผู้สูงอายุ. *วารสารสมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย*, 61(3), 241-252.
- ศรัณย์ภัทร์ บุญชก. (2563). ลิลิตนิทราชาคริต พื้นที่ เวลา พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว. *วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร*, 40(4), 99-119.
- ศุภชัย อารีรุ่งเรือง. (2555). *วิดีโออาร์ต ชุมมารผจญ* [วิทยานิพนธ์ศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อังกูร หงส์คณานุเคราะห์. (2560). ความหมายของพื้นที่ เงื่อนไขของความทรงจำ : ความสัมพันธ์ระหว่างความทรงจำกับการให้ความหมายของพื้นที่ บ้านห้วยกบ. *วารสารสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์*, 43(2), 155-168.
- Choktapra, Thanwarat. (2565). *สรุปหนังสือ “Remember: ศาสตร์แห่งการจำและศิลปะแห่งการลืม”*. <https://missiontothemoon.co/book-review-remember-lisa-genova/>