ศิลปะเอโดะกับการออกแบบฉาก กรณีศึกษา : ละครเวทีเรื่อง เสียงรถลากจากหุบเขาอุบาสุเทะ

ดร.ภัคคพร พิมสาร[1]

แขนงวิชาศิลปะการละครและความเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์ สาขาวิชาศิลปะการแสดงคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

pukkaporn.pi@ssru.ac.th

บทคัดย่อ

ตำนานทิ้งคนแก่ เป็นวรรณกรรมญี่ปุ่นที่มีเรื่องเล่ามายาวนานตั้งสมัยเอโดะ เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวาง จึงได้ถูกนำไปผลิตเป็นภาพยนตร์เมื่อปี ค.ศ.1958และ ค.ศ.1983 ตำนานทิ้งคนแก่ สะท้อนให้เห็นการตระหนักถึงคุณค่าของผู้สูงวัยและการตั้งคำถามความกตัญญูต่อบุพการี ในสภาวะของยุคสมัยที่เปลี่ยนไปอย่างรวดเร็ว จึงเป็นที่มาของ บทละเวทีเรื่อง เสียงรถลากจากหุบเขาอุบาสุเทะ งานวิจัยชิ้นนี้เป็นงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์และสังเคราะห์ศิลปะในยุคสมัยเอโดะ นำไปสู่แนวทางการออกแบบภาพการแสดงที่ปรากฏบนเวที และเพื่อออกแบบสร้างสรรค์งานออกแบบฉาก ละครเวทีเรื่อง เสียงรถลากจากหุบเขาอุบาสุเทะ ที่สามารถสื่อสารกับผู้ชมร่วมสมัยได้ วิธีการดำเนินงาน แบ่งออกเป็น 3 ช่วงได้แก่ ช่วงเตรียมข้อมูลการวิเคราะห์ข้อมูล (Pre-production) ช่วงการออกแบบและนำเสนอผลงาน (Production) และช่วงสรุปผล (Post-Production)

ผลที่ได้จากการวิจัย จากจำนวนฉากทั้งสิ้น 15 ฉาก ผู้วิจัยใช้เครื่องมือในการวิเคราะห์ฉาก (Scene Breakdown) รวมถึงสัญญะสำคัญที่ผู้กำกับการแสดงต้องการ มาเป็นหลักในการกำหนดฉาก ได้ทั้งสิ้น 4 ฉาก ประกอบกับการสร้างภาพที่ปรากฏขึ้นบนเวทีในลักษณะภาพงาน 2 มิติ สร้างมิติความลึก ด้วยการใช้หลักทางทัศนียภาพ การซ้อนทับกันของวัตถุ สีที่ใช้เป็นโทนสีน้ำตาล สีเทา และเขียว

คำสำคัญ : ศิลปะเอโดะ, การออกแบบ, ฉาก, เสียงรถลากจากหุบเขาอุบาสุเทะ

Abstract

The legend of old people is a Japanese literature that dates back to the Edo period. It was produced as a film in 1958 and 1983. The myth of leaving old people reflects the realization of the values of the elderly and the questioning of gratitude for the bumblebee. In the rapidly changing era, it is the source of A stage-by-stage chapter. The Ubasute Sound. This creation aims to analyze and synthesize art in the Edo period. This leads to a way to design the visuals that appear on stage and to design the creation of scene designs The Ubasute Sound. That can

[1] อาจารย์ประจำหลักสูตรศิลปะการแสดง แขนงวิชาศิลปะการละครและความเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

communicate. Creative methods are divided into three phases: pre-production, production and post production.

As a result of the creation of 15 scenes, the creators used the tool to analyze the scene (Scene Breakdown). As well as the key symbols that the director wants, it is primarily to define four scenes, together with creating images that appear on stage in a 2D visual way, creating depth dimensions by using the principles of scenery, overlapping of objects. The colors used are brown, gray, and green.

Keywords: Edo Art, Design, Scene, The Ubasute Sound

บทนำ

จากข้อมูลสำนักงานสถิติแห่งชาติ คาดการณ์ไว้ว่า ประเทศไทยจะเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุอย่างเต็มตัวในปี พ.ศ.2565 และในปี พ.ศ. 2573 จะมีสัดส่วนประชากรสูงวัยเพิ่มขึ้นอยู่ที่ร้อยละ 26.9 ของประชากรทั้งประเทศ จากการที่สังคมไทยกลายเป็นสังคมผู้สูงอายุ ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีภาวะความเสี่ยงเรื่องสุขภาพกายเนื่องจากการเสื่อมของสภาพร่างกาย นำไปสู่การเสียบทบาททางสังคม ส่งผลโดยตรงต่อสภาพจิตใจของผู้สูงอายุ ดังนั้นคณะกรรมการผู้สูงอายุแห่งชาติ จึงได้ปรับแผนปฏิบัติการ (พ.ศ. 2563-2565) ที่ให้ความสำคัญกับ 7 ประเด็นหลัก ได้แก่ 1).การรณรงค์ให้สังคมตระหนักถึงความจำเป็นของการเตรียมการเข้าสู่การเป็นผู้สูงอายุ คนวัยทำงานมีความเข้าใจถึงการเตรียมตัวด้านต่างๆ เช่น รายได้ สุขภาพ ที่อยู่อาศัย 2).สังคมมีทัศนะเชิงบวกต่อผู้สูงอายุ ไม่มองว่าผู้สูงอายุเป็นภาระต่อสังคม 3).การจ้างงานผู้สูงอายุเพื่อให้รู้สึกว่าตนมีคุณค่า 4).กลุ่มผู้สูงอายุที่ครอบครัวยากจน จะเน้นให้ลูกหลานกลับมาอยู่กับครอบครัวมากขึ้น 5).การปรับเปลี่ยนโรงเรียนขนาดเล็กให้เป็นสถานที่พัฒนาผู้สูงอายุในชุมชน 6).การส่งเสริมการออมทั้งแรงงานในระบบและนอกระบบ เพื่อมีเงินไว้ใช้ในวัยเกษียณ และ 7).การส่งเสริมและสนับสนุนให้มีการผลิตหรือฝึกอบรมบุคลากรด้านผู้สูงอายุในระดับวิชาชีพอย่างเพียงพอและมีมาตรฐาน

บทละครเวทีเรื่อง เสียงรถลากจากหุบเขาอุบาสุเทะ ประพันธ์บทโดย ดร.สรรัตน์ จิรบวรวิสุทธิ์ ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจมาจากตำนานทิ้งคนแก่ของประเทศญี่ปุ่น เป็นตำนานที่มีการเล่ามาตั้งแต่สมัยโบราณสืบกันมา สะท้อนให้เห็นถึงความคิดและการแสดงออก การปฏิบัติตัวต่อผู้สูงอายุของคนญี่ปุ่นในสมัยโบราณ ปัจจัยในการทอดทิ้งคนแก่โดยมีสาเหตุมาส่วนของกฎระเบียบของเมือง ความเชื่อที่ว่าคนแก่ไร้ประโยชน์ ไปจนถึงปัจจัยด้านสภาวะความยากจนอดอยาก บทละครเวทีเรื่อง เสียงรถลากจากหุบเขาอุบาสุเทะ เป็นการเล่าเรื่องของชายชราพิการผู้เป็นบิดา อาศัยอยู่กับลูกสาวที่เป็นหม้ายมีลูกติด อาศัยอยู่ในชนบทห่างไกลผู้คน มีฐานะยากจน เลี้ยงชีพด้วยการทำไร่นา ด้วยความแร้นแค้นของครอบครัวทำให้ลูกสาวต้องขายตัวเพื่อแลกกับข้าวสาร ชายชราพิการผู้เป็นพ่อที่ไม่สามารถช่วยเหลือครอบครัวได้ เกิดความรู้สึกถึงการไร้คุณค่าและการเป็นภาระของครอบครัว และด้วยบริบททางสังคม ธรรมเนียมปฏิบัติในสมัยนั้น เมื่อสมาชิกภายในครอบครัวมีอายุถึง 70 ปี เมื่อใดนั้น คนในบ้านจะต้องนำคนแก่ผู้นั้นขึ้นไปทิ้งบนภูเขา การตัดสินของชายชราพิการผู้เป็นบิดา กับการตัดสินของลูกสาว

การสะท้อนความหมายของคำว่า “ทดแทน” ของชายชราพิการผู้ที่ไม่เคยเลี้ยงดูลูกสาว คำว่า “กตัญญู” ของหญิงสาว “ความหวัง” ที่มีอย่างเปี่ยมล้นในตัวหลานชาย ความรู้จักผิดชอบชั่วดีภายในจิตใจที่สื่อสัญญะแทนด้วย พระจันทร์ และเทพจันทรา บทละครเวทีเรื่อง เสียงรถลากจากหุบเขาอุบาสุเทะ สะท้อนแง่มุมที่น่าสนใจให้ผู้ชมได้ตระหนักเห็นคุณค่า และความสำคัญของคนแก่ ในการเตรียมการเข้าสู่การเป็นผู้สูงอายุ และการสร้างให้สังคมมีทัศนะเชิงบวกต่อผู้สูงอายุ ไม่มองว่าผู้สูงอายุเป็นภาระต่อสังคมนั้น ทำให้ผู้วิจัยเห็นว่าการแสดงละครเวทีเรื่อง เสียงรถลากจากหุบเขาอุบาสุเทะ นี้ น่าจะเป็นเครื่องมือหนึ่งที่จะสามารถสื่อสารและสร้างการรับรู้ให้ผู้ชมร่วมสมัยถึงคุณค่าและความสำคัญของคนชราได้เป็นอย่างดี

ศาสตร์ทางด้านศิลปะการแสดง จึงถูกนำมาเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการสื่อสารเรื่องราว และการถ่ายทอดแนวคิดของบทละครเรื่องนี้ให้ปรากฏขึ้นบนเวทีการแสดง องค์ประกอบหนึ่งที่มีความสำคัญและมีส่วนช่วยถ่ายทอดมโนทัศน์ มโนภาพอารมณ์ความรู้สึกสร้างการดึงดูดและความน่าสนใจให้แก่บทละคร นั้นได้แก่ งานทางด้านการกำกับศิลป์ (Art Direction) โดย ฮอลิแกนด์ ได้กล่าวว่า “ผู้กำกับศิลป์จะทำหน้าที่ในการควบคุมดูแลฝ่ายงานสร้างสรรค์ด้านศิลปะทั้งหมด อันหมายถึง การออกแบบฉาก อุปกรณ์ประกอบการแสดง ฝ่ายสถานที่ในการถ่ายทำ ฝ่ายเครื่องแต่งกาย ทีมงานสร้างฉาก และฝ่ายเทคนิคพิเศษ ” (Fionnuala Halligan: 8) ดังนั้นการกำกับศิลป์จึงเป็นอีกวิธีการหนึ่งที่ทำให้ภาพที่ปรากฏมีความสมจริงไปกับบริบทของบทละคร เป็นการสร้างเรื่องราวจากตัวอักษรให้ปรากฏขึ้นเป็นภาพ มากไปกว่านั้น การกำกับศิลป์ยังทำให้เกิดเป็นสุนทรียะ โดยมีองค์ความรู้เชิงศิลปะ มาบูรณาการ ผ่านกระบวนการวิเคราะห์สังเคราะห์ จากที่กล่าวมาข้างนั้น ผู้วิจัยมีความสนใจในการออกแบบสร้างสรรค์งานด้านฉากเพื่อเสริมสร้างสุนทรียะ แนวคิด อารมณ์ความรู้สึก ของบทละครเวทีเรื่อง เสียงรถลากจากหุบเขาอุบาสุเทะ ประกอบกับสุนทรียะความงามแบบศิลปะเอโดะนั้นมีความงาม และมีเทคนิคทางด้านงานจิตรกรรมภาพพิมพ์ที่น่าสนใจ ซึ่งผู้วิจัยคาดว่าจะนำสามารถนำมาเป็นแนวทางในการสร้างโลกเสมือนของบทละครเรื่องนี้ให้ปรากฏขึ้นบนเวทีได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ดังนั้น งานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ชิ้นนี้ ผู้วิจัยต้องดำเนินการศึกษาค้นคว้า เก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อนำมาวิเคราะห์จนเกิดเป็นแนวคิดในการออกแบบสร้างผลงานทางศิลปกรรม จากนั้นนำองค์ความรู้ที่ได้ถอดความในลักษณะการอธิบายการสร้างสรรค์เชิงพรรณนา

สมมุติฐานงาน

จากบทละครเรื่อง เสียงรถลากจากหุบเขาอุบาสุเทะ ที่มีจำนวนฉากหลายสถานที่นั้น ผู้วิจัยจะมีวิธีการออกแบบฉากให้สามารถเล่าเรื่องและสื่อสารสาระสำคัญของบทละครได้อย่างสมบูรณ์ภายใน 1 ฉาก ได้อย่างไร

วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

1. เพื่อศึกษา วิเคราะห์และสังเคราะห์ศิลปะในยุคสมัยเอโดะ นำไปสู่แนวทางการออกแบบภาพการแสดงที่ปรากฏบนเวที

2. เพื่อออกแบบสร้างสรรค์งานออกแบบฉาก ละครเวทีเรื่อง เสียงรถลากจากหุบเขาอุบาสุเทะ ที่สามารถสื่อสารกับผู้ชมร่วมสมัยได้

ระเบียบวิธีการสร้างสรรค์

ขอบเขตการสร้างสรรค์

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา ประกอบด้วยเนื้อหา 3 ส่วน ได้แก่ 1).หนังสือตำนานทิ้งคนแก่ในเรื่องเล่าญี่ปุ่น ของ ศาสตราจารย์ ดร. อรรถยา สุวรรณระดา 2).บทละครเวทีเรื่อง เสียงรถลากจากหุบเขาอุบาสุเทะ ประพันธ์บทโดย ดร.สรรัตน์ จิรบวรวิสุทธิ์[2] และ 3).แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องด้านการออกแบบฉาก

2. ขอบเขตด้านเวลา ผู้วิจัยกำหนดช่วงขอบเขตของช่วงเวลาในการสร้างสรรค์ผลงาน ตั้งแต่เดือนมีนาคม 2564 - มีนาคม 2565

3. ขอบเขตด้านพื้นที่ สตูดิโอชั้น 4 หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร เลขที่ 939 ถนนพระรามที่ 1 แขวง วังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330

4. ขอบเขตด้านการสร้างสรรค์ผลงาน ออกแบบฉากสำหรับการแสดง จำนวน 1 ฉาก

กระบวนการสร้างสรรค์

ผู้วิจัยมีกระบวนการสร้างสรรค์ 3 ช่วง ดังนี้คือ

1.ช่วงการศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูล (Pre-Production) ประกอบด้วยขั้นตอนต่อไปนี้

1.1 เครื่องมือที่ใช้ในรวบรวมข้อมูล ได้แก่

1.1.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ในงานวิจัยสร้างสรรค์ชิ้นนี้ ประกอบด้วย 2 ส่วน คือ 1.กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key Informant) เป็นผู้ที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับการแสดงละครเวที เรื่อง เสียงรถลากจากหุบเขาอุบาสุเทะ จำนวน 3 ท่าน ได้แก่ 1).ดร.สรรัตน์ จิรบวรวิสุทธิ์ ผู้ประพันธ์บทละคร 2). ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประภัสสร จันทร์สถิตย์พร[3] ผู้กำกับการแสดง และ 3). อาจารย์นภัสรพี สุนทรธิรนันท์ ผู้ออกแบบการแสดง 2. กลุ่มผู้ให้ข้อมูลรอง (Secondary Informant) เป็นผู้ที่มีความใกล้ชิดกับวัฒนธรรมของญี่ปุ่น มามากกว่า 10 ปี จำนวน 2 ท่าน คือ คุณมาสะ ยามาโมโต และคุณฐิติมา ยามาโมโต

1.1.2 แบบจดบันทึกการสังเกตการณ์ (Observation) เป็นการดูซ้อมการแสดง บันทึกการเคลื่อนไหว การใช้พื้นที่ และทิศทางการเข้าออกของนักแสดง

1.1.3 แบบสัมภาษณ์ (Interview) เป็นการสัมภาษณ์ผู้กำกับการแสดง ผู้ประพันธ์ และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ

1.1.4 แบบฟอร์มการวิเคราะห์ฉาก (Scene Breakdown)

1.1.5 แบบจำลองพื้นที่ (Model) โดยทำแบบจำลองพื้นที่ด้วยขนาดมาตราส่วนที่ 1: 50

1.2 ศึกษาค้นคว้าเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร สื่อสารสนเทศ และข้อมูลจากการสัมภาษณ์ (Data Collection)

2.ช่วงการออกแบบพัฒนาแบบ และนำเสนอผลงาน (Production) เป็นการวิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูล เพื่อนำเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 9 ขั้นตอน ดังนี้ 1). การกำหนดภาพแนวคิดหลัก (Key Art) 2). แบบร่างฉาก

[2] นักเขียนบทละครโทรทัศน์ คอลัมนิสต์ นักเขียน อาจารย์พิเศษมหาวิทยาลัยรัฐบาลและเอกชน

[3] อาจารย์ประจำภาควิชาวาทวิทยาและสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

(Sketch Design) 3). การตรวจสอบ (Examine) 4). การพัฒนาแบบ (Development) 5). การตรวจสอบ (Examine) 6). การผลิตผลงาน (Produce) 7). การประกอบสร้าง (Design Construction) 8). การซ้อมทางเทคนิค (Technical Rehearsal) และ 9). การแสดงจริง (Performance)

3.ช่วงการประเมินผลงาน (Post-Production) และการถอดองค์ความรู้

3.1 การประเมินผลงาน (Evaluation) ที่ประกอบผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญ และผู้ที่เกี่ยวข้อง จำนวน 3 ท่าน ได้แก่

3.1.1ผู้กำกับการแสดง คือ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประภัสสร จันทร์สถิตย์พร

3.1.2หน่วยงานภาครัฐสถานศึกษาสอนทางด้านการออกแบบเพื่อการแสดงภายในสถานศึกษามาไม่น้อยกว่า 10 ปี คือ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ณัฐคม แช่มเย็น อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปะการละคอน คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

3.1.3ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบฉากหรือผู้ประกอบการด้านศิลปะการแสดง มีผลงานและประสบการณ์ทำงานสู่สาธารณชน ไม่น้อยกว่า 10 ปี คือ คุณวีระชัย วรรัตนชัยกุล นักออกแบบฉาก บริษัทซีเนริโอ จำกัด

3.2 การถอดองค์ความรู้ ตีพิมพ์บทความ

ผลการวิจัย

แนวความคิดในการสร้างสรรค์

ผู้วิจัยมีการนำแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน 2 ชุดแนวคิด คือ 1).แนวคิดของศิลปะยุคเอโดะ พบว่าลักษณะงานศิลปะเด่นในสมัยเอโดะ คือ มีศิลปะภาพพิมพ์อุคิโยเอะ (Ukiyo-e) โดยมุ่งเน้นมิติของรูปแบบผลงาน องค์ประกอบทางทัศนศิลป์ และหลักสุนทรียศาสตร์ของผลงานกลุ่มอุคิโยเอะ 2).แนวคิดสัญญะการสื่อความหมาย ที่ได้จากการวิเคราะห์บทละครและการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลัก รวมถึงทีมงานผู้เกี่ยวข้อง เพื่อหาคำสำคัญ (Key Word) จากชุดแนวคิด 2 ชุดนี้ ผู้วิจัยจึงนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ โดยใช้หลักการสร้างสรรค์ผลงานของศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.สุรพล วิรุฬห์รักษ์ มาเป็นขั้นตอนในการเขียน อธิบายผลงานชิ้นนี้

ขั้นตอนในการออกแบบสร้างสรรค์

ผู้วิจัยนำขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานของศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.สุรพล วิรุฬห์รักษ์ ทั้ง 7 ขั้นตอน ดังนี้ คือ 1). การกำหนดภาพแนวคิดหลัก 2). แบบร่าง 3). การพัฒนาแบบ 4).การประกอบสร้าง 5).การเก็บรายละเอียด 6).การนำเสนอผลงาน และ 7).การประเมินผลงาน แต่ทั้งนี้ผู้วิจัยเห็นว่าขั้นตอนทั้ง 7 ขั้นตอนนี้สำหรับการงานด้านฉากละครเวทีนี้ยังไม่ครอบคลุมกระบวนการทำงาน ผู้วิจัยจึงได้เพิ่มเติมขั้นตอน 2 ขั้นตอน คือ 1).ขั้นตอนของการตรวจสอบ ซึ่งในงานชิ้นนี้มีการตรวจสอบผลงาน 2 ขั้น โดยขั้นแรกจะตรวจสอบหลังจากแบบร่าง และครั้งที่สองตรวจสอบหลังการพัฒนาแบบ โดยผู้ที่ตรวจสอบผลงานคือ ผู้กำกับการแสดง และ 2).ขั้นตอนการซ้อมทางเทคนิค ซึ่งขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่สำคัญมาก เพราะนักแสดงซ้อมการแสดงกับฉากและทุกองค์ประกอบแบบเสมือนจริงทุกประการ เพื่อสร้างความแม่นยำและเป็นการสร้างความมั่นใจให้แก่นักแสดงและทีมงาน ก่อนเริ่มทำการแสดงจริง

การวิเคราะห์พื้นที่ เป็นสิ่งสำคัญอันดับแรกที่ผู้ออกแบบฉากต้องคำนึงถึง เพราะเกี่ยวเนื่องกับ

นักแสดง ขนาดสัดส่วนของโครงสร้างฉากที่ต้องสัมพันธ์กับพื้นที่การแสดงโดยตรง ขอบเขตด้านพื้นที่คือสตูดิโอชั้น 4 หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร ลักษณะทางกายภาพพื้นที่ค่อนข้างเป็นจะสี่เหลี่ยมจัตุรัส จากมุมมองด้านซ้ายมือมีความยาว 21.5 เมตร ด้านขวามือมีความยาว 13.10 เมตร ด้านหลังมีความยาว 17.7 เมตร พื้นที่ใช้สอยโดยประมาณ 370 ตารางเมตร ความสูงโดยประมาณ 3.40 เมตร

รูปที่ 1: สตูดิโอชั้น 4
หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร
ที่มา : ผู้วิจัย, 2564.

การวิเคราะห์ลักษณะทางกายภาพของพื้นที่การแสดง มีรายละเอียด ได้ดังนี้

1.จากเอกสารพื้นที่ ที่ผู้วิจัยได้รับจากเจ้าหน้าที่หอศิลปวัฒนธรรมแห่งประเทศไทยมา นั้นพบว่า ความสูงจากพื้นถึงเพดานนั้นมีความคลาดเคลื่อน จากเอกสารแจ้งไว้ระยะความสูงที่ 3.4 เมตร แต่เมื่อผู้วิจัยลงสำรวจพื้นที่จริง และทำการวัดระยะความสูงจากพื้นถึงเพดานข้างบนสุดนั้น มีความสูงที่ 4.10 เมตร แต่จากพื้นถึงแนวโครงเหล็กที่ใช้สำหรับติดตั้งโคมไฟ มีความสูงที่ 3.9 เมตร อีกทั้งยังไม่นับรวมกับขนาดของโคมไฟที่นำมาติดตั้ง ซึ่งนั้นหมายความว่า ความสูงของฉากที่ผู้วิจัยจะทำการออกแบบนั้น ต้องมีความสูงไม่เกิน 3.2 เมตร เพื่อทิ้งระยะให้แสงได้ทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ

2. พื้นที่ด้านบนประกอบด้วยโครงเหล็ก ที่มีการใช้งานด้วยกัน 2 ลักษณะคือ

2.1 โครงเหล็กราวม่าน มีโดยรอบของพื้นที่ สามารถปิดม่านได้รอบทั้งพื้นที่ ทั้ง 4 ด้าน ลักษณะเป็นผ้าม่านจับเป็นลอนสีดำ มีการถ่วงโซ่ไว้ที่ชายผ้าม่านสามารถถอดเก็บได้ ทำให้พื้นที่การแสดงนี้สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความต้องการ โดยมีระยะของม่านจะห่างจากผนังโดยประมาณ 1 เมตร สำหรับงานชิ้นนี้จะทำการปิดม่าน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านหลัง ด้านข้างซ้ายและขวา โดยที่แต่ละด้านนั้น จะมีการเว้นช่องขนาด 1 เมตร สำหรับเป็นทางเข้าออกของนักแสดง

2.2 โครงเหล็กสำหรับติดตั้งอุปกรณ์โคมไฟ และติดตั้งฉาก โดยโครงเหล็กนี้ห่างจากเพดานลงมาประมาณ 50 เซนติเมตร ลักษณะของโครงเหล็ก จะวางเป็นตารางสี่เหลี่ยม ผู้วิจัยพบว่าตำแหน่งของโครงเหล็กบางช่วง ไม่สามารถใช้ติดตั้งฉากหรือแขวนโคมไฟได้ตามความต้องการของผู้วิจัย ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ปรึกษากับผู้ออกแบบแสง เพื่อนำเหล็กเส้น (Pipe) ที่มีความยาวมาตรฐาน 6 เมตร มาเสริมในส่วนที่โครงเหล็กเดิมของพื้นที่ไม่เอื้ออำนวย

3.ลักษณะของพื้นที่ เป็นพื้นปูนขัดมันเรียบค่อนข้างเงา และลื่น ซึ่งพื้นในลักษณะนี้ค่อนข้างที่จะไม่ค่อยเหมาะกับการจัดการแสดงเท่าไรนัก เนื่องจากความเงาของพื้น เมื่อแสงตกกระทบ อาจจะเกิดแสงหรือเงาสะท้อนขึ้นมา รบกวนการแสดง ด้วยเหตุนี้แนวทางการแก้ไขปัญหาคือ การนำพื้นยางมาปูรองพื้นที่การแสดงอีกชั้น เพื่อช่วยลดความสะท้อนของแสง ป้องกันการลื่นของนักแสดงในการเคลื่อนไหว นอกจากนี้พื้นยางยังช่วยเอื้อต่อการติดตั้งฉาก ไม่ให้พื้นเกิดความเสียหาย แต่ด้วยงบประมาณผู้วิจัยไม่

สามารถจัดสรรงบประมาณในการจัดซื้อผ้ายางปูรอบพื้นที่การแสดงทั้งหมด ผู้วิจัยจึงเลือกใช้ผ้ายางปูเฉพาะแค่บริเวณที่ติดตั้งฉากเท่านั้น สำหรับพื้นที่ที่นักแสดงใช้สำหรับทำการแสดง หรือการเคลื่อนไหวนั้น ผู้วิจัยคิดว่าควรให้นักแสดงใส่รองเท้าที่มีพื้นยางที่ค่อนข้างหนา เพื่อป้องกันการลื่น

การวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยวิเคราะห์เนื้อหา เพื่อนำไปสู่แนวทางในการออกแบบฉาก ดังนี้

การวิเคราะห์เนื้อหา ตำนานทิ้งคนแก่ในเรื่องเล่าญี่ปุ่น ของ ศาสตราจารย์ ดร. อรรถยา สุวรรณระดา จากการศึกษาพบว่ามีสัญญะที่สำคัญ 2 ประการ ได้แก่ 1.ภูเขา และ 2.พระจันทร์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ภูเขา

ตำนานทิ้งป้าแก่ของเมืองฌินะโนะ ภูเขาโอะบะซุเตะ ชื่อ ภูเขาอุบะซุเตะ (Ubasute) มาจาก คำว่า “อุบะ” หมายถึง “หญิงแก่” ส่วนคำว่า “ซุเตะ” แปลว่า “ทิ้ง” ดังนั้นภูเขาโอะบะซุเตะ จึงหมายถึง “ภูเขาทิ้งป้าแก่” หรือเรียกได้ว่าเป็นภูเขาที่ใช้เป็นที่ฝังศพ หรือเป็นสุสาน แสดงให้เห็นถึงความยากลำบาก ความหนาวเหน็บแล้งแห้ง

พระจันทร์

ในตำนานทิ้งคนแก่ของญี่ปุ่นนั้น มีการบรรยายถึงพระจันทร์ การใช้พระจันทร์เป็นสัญญะแทนความหมายเปรียบเสมือนตัวแทนของความรู้ผิดชอบชั่วดี แสงจันทร์ที่สาดส่องลงมาชำระจิตใจ พระจันทร์ที่ภูเขาโอะบะซุเตะในวรรณกรรมญี่ปุ่นนั้นจะมีกล่าวถึงเป็นลำดับแรกๆ ตั้งแต่ในสมัยเฮฮันมีการกล่าวถึงค่านิยมการชมพระจันทร์ในฤดูใบไม้ร่วง ซากุระอิ ยุโส กล่าวไว้ว่า “ความรู้สึกของคนญี่ปุ่นสมัยโบราณที่มีต่อพระจันทร์ ได้ก่อให้เกิดเจ้าหญิงคะงุยะ และอาจกล่าวได้ว่าความงดงามที่แปลกประหลาดของเจ้าหญิงคะงุยะสะท้อนให้เห็นถึงจิตใจที่ชื่นชมความงามของแสงจันทร์ของคนญี่ปุ่นในสมัยโบราณ” (ซากุระอิ ยุโส, 1990: 129) มุระซะกิ ฌิกิบุ นักเขียนสมัยเฮฮัน กล่าวถึงพระจันทร์ไว้ว่า “พระจันทร์ที่ภูเขาโอะบะซุเตะทอแสงส่องสว่างขึ้นมาบนฟากฟ้า ยิ่งคล้อยดึกก็ยิ่งคิดฟุ้งซ่านถึงเรื่องต่างๆนานาๆ” สมัยเฮฮันตัวละครในวรรณกรรมจะออกมาชื่นชมความงามของพระจันทร์ในยามค่ำคืน โดยหวังว่าจะช่วยปลอบประโลมจิตใจให้คลายความทุกข์ได้ ซึ่งในวรรณกรรมนี้เน้นบรรยายความงามของพระจันทร์ไปพร้อมกับการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร

จากที่กล่าวมา จะเห็นได้ว่าพระจันทร์ที่ภูเขาโอะบะซุเตะ มีความสัมพันธ์กันมาอย่างช้านาน ปรากฏอ้างในวรรณกรรมญี่ปุ่นหลายเรื่อง ภาพความงดงามของพระจันทร์สะท้อนอารมณ์ความรู้สึกที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นความเหงา ความเปล่าเปลี่ยว ความลึกลับ ความหวัง ไปสู่ความเป็นอนิจจัง นอกไปจากนั้นแสงจันทร์ที่สาดส่องมีสัญญะสื่อถึงการรู้ผิดชอบชั่วดี การเดินทางที่ถูกต้อง ดังนั้นภาพพระจันทร์ที่ภูเขาโอะบะซุเตะ จึงถือได้ว่าเป็นจุดเด่นที่สำคัญของตำนานทิ้งคนแก่ในญี่ปุ่น

บทละครเวทีเรื่อง เสียงรถลากจากหุบเขาอุบาสุเทะ ประพันธ์บทโดย อาจารย์ ดร.สรรัตน์ จิรบวรวิสุทธิ์ จากการศึกษาพบว่า บทละครเวทีเรื่องเสียงรถลากจากหุบเขาอุบาสุเทะ ลักษณะการประพันธ์แบบเขียนคำกลอนฉันทลักษณ์ที่ไม่เกิน 17 คำ มีนักเล่าเรื่อง มีการเต้นประกอบการเล่าเรื่อง ประกอบกับการตั้งคำถามในการสร้างสรรค์ว่า จากบทละครที่มีจำนวนฉากหลายสถานที่นั้น ผู้วิจัยจะสามารถออกแบบฉากให้สามารถเล่าเรื่องและสื่อสารสาระสำคัญของบทละครได้อย่างสมบูรณ์ภายใน 1

ฉาก ได้อย่างไร จากคำถามในการวิจัย ผู้วิจัยจึงได้ใช้เครื่องมือแบบฟอร์มการวิเคราะห์ฉาก (Scene Breakdown) มาทำการวิเคราะห์บทละคร จึงพบว่ามีจำนวนฉากทั้งสิ้น 15 ฉาก เห็นลำดับเหตุการณ์ของเรื่องได้ชัดเจนมากขึ้น ว่าฉากไหนมีการใช้ฉากซ้ำกัน แต่เปลี่ยนแค่ช่วงเวลา ฉากไหนสามารถใช้พื้นร่วมกันได้โดยใช้แสงเป็นตัวช่วยในการแบ่งพื้นที่การแสดง การใช้พื้นที่ของนักแสดง โดยเรียงลำดับความสำคัญการใช้งาน (Function) และพื้นที่การแสดง (Acting Area) เป็นสำคัญ ประกอบกับการสัมภาษณ์ผู้ประพันธ์ และผู้กำกับการแสดง ถึงสิ่งเป็นสัญญะที่ต้องการให้ปรากฏบนเวทีการแสดงสามารถสื่อสารแนวคิดหลักของบทละคร ผลคือผู้วิจัยได้วางโครงหลักรวมของฉากเป็น ฉากป่าไผ่ 1 ฉาก ที่ประกอบด้วยฉากย่อยจำนวน 4 ฉาก โดยเรียงตามลำดับความสำคัญ ดังนี้คือ 1.ป่าไผ่ 2.กระท่อม (ทั้งภายนอก/ภายใน) 3.ภูเขา (เนินภูเขา, ลานเนินเขาขั้นที่1 และลานเนินเขาขั้นที่ 2) และ 4.ลานหน้าหมู่บ้าน จากที่กล่าวนั้น จึงเป็นตัวแปรให้ผู้วิจัยเลือกใช้การนำเสนอฉากในแนว Presentation Form ในลักษณะฉากหลายฉากเรียงลำดับ (Multiple Setting) ใช้พื้นที่เดียวกัน แต่ละฉากมีความสมบูรณ์ด้วยตัวเอง (Single Setting)

รถลาก

อุปกรณ์ประกอบการแสดง ที่ถือว่าเป็นสัญญะที่สำคัญที่สุดของบทละครเรื่องนี้ คือ รถลาก ซึ่งรถลากในบทละครเรื่องนี้ มีหน้าที่ใช้สอยตั้งแต่ต้นแรกจนถึงจบเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นใช้สำหรับเป็นของเล่น เป็นพาหนะของของ ไปถึงเป็นพาหนะที่สู่ความตาย และสุดท้ายก็กลับมามีวัฏจักรเหมือนเดิม จึงทำให้ผู้วิจัยต้องออกแบบรถลากที่สามารถเห็นพัฒนาการการเปลี่ยนแปลง ไปพร้อมการดำเนินเรื่อง

อีกทั้งจากการสัมภาษณ์ผู้ประพันธ์ และผู้กำกับการแสดง ในประเด็นเรื่องอารมณ์ความรู้สึกหลังจากการที่ได้อ่านบท ผู้วิจัยจึงได้คำที่เป็นคำสำคัญ (Key Word) ที่จะนำมาใช้ ในการออกแบบดังนี้ คือ ความหดหู่ ความเศร้า ความเหน็บหนาว สีที่เห็น ได้แก่ คือ น้ำตาล สีม่วง สีเขียวขี้ม้า และสีเทา

ภาพของอุคิโยเอะ

คำว่า อุคิโย (Ukiyo) มีรากศัพท์แต่เดิมที่ได้รับอิทธิพลมาจากศาสนาพุทธ ที่มีความหมายตามตัวอักษรว่า “โลกแห่งทุกข์” หลังจากนั้นจึงรับเอาความหมายในภาษาจีนคำว่า ฝูเซิง มาใช้ ซึ่งหมายถึงถึง “ชีวิตที่ไม่เที่ยง” อุคิโย (Ukiyo) โดยรวมความหมายตามศาสนาพุทธ จึงหมายถึง "โลกนี้ไม่เที่ยง" ทั้งนี้ในภาษาญี่ปุ่นนั้น คำว่า อุคิโยะเอะ (Ukiyo) มาจากคำว่า อุคิโย (Ukiyo) แปลว่า “ทางโลก” เป็นภาพเขียนที่แสดงออกตามสภาพของโลก ส่วนคำว่า เอะ(e) แปลว่า “ภาพ” ในสมัยเอโดะเป็นรูปแบบวัฒนธรรมของสามัญชนที่เริ่มเฟื่องฟู แต่ก่อนเป็นภาพเขียนลักษณะสีน้ำ แสดงให้เห็นถึงเรื่องราววิถีชีวิตของคนชนชั้นกลางไปจนถึงต่ำ โดยเฉพาะจากแหล่งความสำราญรื่นรมย์ ราชสำนัก ศาสนา ประวัติศาสตร์ รวมถึงความงามของสตรีเพศ เกอิชา นักมวยปล้ำ ซูโม่ การร้องรำทำเพลง การแสดงละครคาบูกิ ตลอดจนความสวยงามสภาพแวดล้อม ภูมิทัศน์ ถือได้ว่า ภาพอุคิโยเอะ คือ “ภาพวาดบันเทิงเริงรมย์ทางโลก” ด้วยเหตุนี้ทำ ให้ภาพพิมพ์สีน้ำแบบอุคิโยเอะได้รับความนิยม และแพร่หลายเป็นอย่างมาก จึงได้มีการพัฒนาภาพวาดเป็นการทำภาพแม่พิมพ์ไม้ อุคิโยะเอะ (Ukiyoe) ในการจัดองค์ประกอบของภาพจะมีลักษณะการจัดวางแบบไม่สมดุลย์ การตัดทอนรายละเอียด ของรูปทรง ให้เรียบง่าย มิติในเชิงปรัชญาที่ไม่มีความซับซ้อน เป็นการ

แสดงออกที่ตรงไปตรงมายังคงเสมือนจริง ใช้เส้นที่เรียบง่าย และสีแบบแบนๆ ในลักษณะภาพ 2 มิติ ที่แสดงออกอย่างชัดเจนในด้านอารมณ์และความรู้สึก

จากการวิเคราะห์พื้นที่ รูปแบบของผลงานนำเสนอ และเนื้อหา แล้วนั้น ผู้วิจัยจึงนำมาเข้าขั้นตอนของกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ดังนี้

1. การกำหนดภาพแนวคิดหลัก (Key Art)

รูปที่ 2 : ภาพแนวคิดหลัก (Key Art)
ที่มา : ผู้วิจัย, 2564.

จากภาพผู้วิจัยนำสัญญะที่ได้จากการวิเคราะห์มาหาภาพศิลปะในยุคสมัยเอโดะ ภาพแนวคิดหลัก (Key Art) ที่ได้มานั้นจะต้องเป็นแนวทางในการออกแบบและสะท้อนมวลอารมณ์ความรู้สึกของบทละครได้ โดยลักษณะของภาพฉากที่ปรากฏขึ้นบนเวทีนั้น จะมีลักษณะคล้ายกับภาพวาดบนกระดาษวาด มีการสร้างทัศนียภาพที่มีความลึก ด้วยการใช้เส้นจากภาพผู้วิจัยนำสัญญะที่ได้จากการวิเคราะห์มาหาภาพศิลปะในยุคสมัยเอโดะ ภาพแนวคิดหลัก (Key Art) ที่ได้มานั้นจะต้องเป็นแนวทางในการออกแบบและสะท้อนมวลอารมณ์ความรู้สึกของบทละครได้ โดยลักษณะของภาพฉากที่ปรากฏขึ้นบนเวทีนั้น จะมีลักษณะคล้ายกับภาพวาดบนกระดาษวาด มีการสร้างทัศนียภาพที่มีความลึก ด้วยการใช้เส้นหลอกสายตาการลื่นไหลของภาพ ด้วยการใช้เส้นโค้ง หรือรูปร่างที่แสดงถึงความคลุมเครือ ไม่ชัดเจน การใช้สีบนฉากจะออกโทนสีน้ำตาล เทา เขียวเทาๆ มีการลื่นไหลของลายเส้น การใช้สีที่ประกอบกับสุนทรียะความงามของญี่ปุ่น คือความคลุมเครือ การตัดทอนรายละเอียดให้เกิดความเรียบง่ายถูกนำไปกับบรรยากาศของความเป็นป่าไผ่ และภูเขา ส่วนที่เป็นกระท่อมของตัวละครผู้วิจัยต้องการออกมาให้เสมือนจริงมากที่สุด เพื่อต้องการสื่อสาร สะท้อน “ความจริง” ของจิตใจภายในของตัวละคร ตลอดจนมวลอารมณ์ที่หลากหลายภายในครอบครัวของตัวละคร

1. แบบร่างฉาก (Sketch Design)

รูปที่ 3 : แบบร่างฉาก (Sketch Design) ครั้งที่ 1
ที่มา : ทนงศักดิ์ บุญไชยเดช, 2564.

จากแบบร่างฉาก (Sketch Design) ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยเลือกองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ของเส้นในลักษณะเส้นโค้งมาใช้ แทนทางเดินบนภูเขา โดยมีจุดเริ่มต้นจาก Downstage Left ไปยัง Upstage Right มีแนวต้นไผ่มาวางโดยรอบ 3 ด้านของพื้นที่การแสดง โดยเบื้องต้นผู้วิจัยเลือกใช้ผ้าดิบ มาพิมพ์เป็นลายต้นไผ่ การจัดวางเป็นแนวตั้งตรง และเอียง บ้างก็

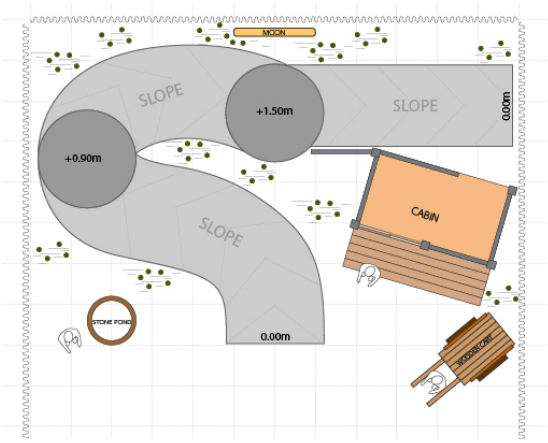
ซ้อนทับกัน เพื่อให้เกิดมิติความลึก ด้านหลังแนวต้นไผ่ใช้เป็นผ้าดำของโรงละคร ตำแหน่งของกระท่อมจะอยู่ตรง Upstage Left

3. การตรวจสอบ (Examine)

เมื่อนำแบบร่างฉาก (Sketch Design) ครั้งที่ 1 เป็นการตรวจสอบแบบในด้านของพื้นที่การใช้สอย และการเคลื่อนไหวของนักแสดง (Function and Acting Area) จากที่ผู้กำกับการแสดงและผู้ออกแบบการแสดง พิจารณาแล้วนั้น มีการปรับแก้แบบเพื่อให้สอดคล้องกับการแสดงมากขึ้น ดังนี้ คือ 1.แนวทางเดินขึ้นภูเขาตัดให้มีขนาดที่สั้นลง เพื่อที่จะได้มีพื้นที่โล่งข้างหน้าเวทีใช้สำหรับเป็นฉากลานหน้าหมู่บ้าน 2.ทางเดินภูเขายังขาดเนินพักในจุดที่ 2 ดังนั้นในแนวทางแก้ไขคือจะต้องมีการปรับแนวเส้นโค้งของภูเขาให้โค้งเข้าไปยัง Upstage Left โดยพื้นที่ของเนินภูเขาขั้นที่ 2 นั้น จะอยู่ตรงบริเวณ Upstage Centre ยังไม่เห็นภาพของกระท่อมว่ามีลักษณะเช่นไร ซึ่งในเบื้องต้นผู้กำกับการแสดงต้องการให้ผู้ชมสามารถมองเห็นภาพการแสดงบางฉากข้างในได้

4. การพัฒนาแบบ (Development)

ผู้วิจัยทำการออกแบบกระท่อม จากความต้องการของผู้กำกับการแสดงที่ต้องการให้ผู้ชมเห็นภาพการแสดงภายในกระท่อมได้ ผู้วิจัยจึงได้นำผ้าดิบที่มีความหนา 12 ปอนด์ มาใช้แทนแผ่นไม้ และระบายสีให้มีความใกล้เคียงกับแผ่นไม้ ในการออกแบบกระท่อมสมัยเอโดะนั้นมีค่อนข้างมีความยาก เนื่องด้วยภาพที่สืบค้นจากอินเตอร์เน็ตนั้น มีความหลากหลาย ผู้วิจัยจึงให้กลุ่มผู้ให้ข้อมูลรองเป็นผู้ตรวจสอบภาพรวมถึงการให้กลุ่มผู้ให้ข้อมูลรองส่งภาพกระท่อมมา ประกอบกับได้ปรึกษากับผู้ออกแบบการแสดง ถึงความน่าจะเป็นและขนบของแบบบ้านในสมัยเอโดะว่าควรมีลักษณะเช่นไร จึงได้แนวทางว่า “ควรคำนึงถึงการใช้สอยของตัวละคร เป็นสำคัญ ส่วนองค์ประกอบอื่นด้านความถูกต้องหรือความสวยงามนั้น สามารถที่จะทำให้เสมือนจริงได้” ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกออกแบบกระท่อมให้มีชานกระท่อมที่ยื่นออกมา ประตูกระท่อมสามารถเลื่อนได้ ผนังด้านหน้าของกระท่อมใช้ผ้าดิบแทนไม้แผ่น ด้านหลังคาทำให้มีความโปร่ง โดยการตัดทอนหลังคาออกให้เหลือเพียงแค่โครงหลังคา เพื่อแสงสามารถส่องลงไปถึง ในส่วนของรถลาก ที่ต้องมีพัฒนาการไปกับบริบทของเรื่อง ผู้วิจัยจึงทำการออกแบบส่วนประกอบของรถลากที่สามารถถอดชิ้นส่วนด้านข้างออกได้ พระจันทร์ที่เป็นสัญญะที่สำคัญของเรื่อง ผู้วิจัยเลือกใช้วิธีการพิมพ์ผ้าที่มีลายของดวงจันทร์ ให้กลืนไปกับภาพพื้นหลัง ถ้าไม่ส่องแสงลงไปยังพื้นที่ดวงจันทร์ ก็จะมองไม่เห็น เพื่อต้องการสื่อความถึง ความคลุมเครือ ในลักษณะความงามแบบญี่ปุ่น



รูปที่ 4: การพัฒนาแบบพื้นที่และแบบกระท่อม

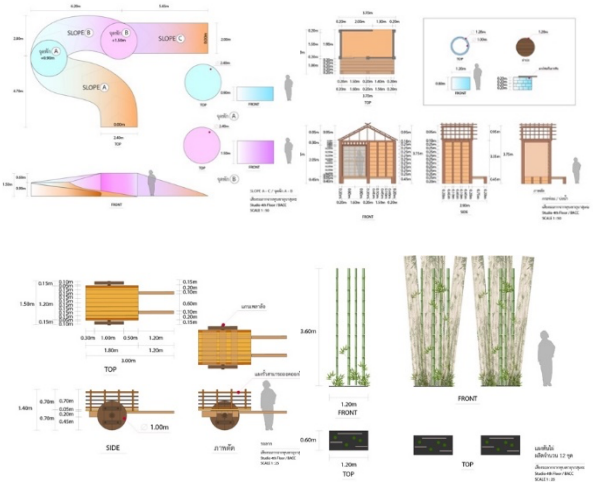
ที่มา : ผู้วิจัย, 2564.

5. การตรวจสอบ (Examine)

การตรวจสอบ (Examine) ครั้งที่ 2 นี้ เป็นการตรวจสอบที่ครอบคลุมประเด็นเรื่องพื้นที่การใช้สอย และการเคลื่อนไหวของนักแสดง (Function and Acting Area) และสุนทรียะความงามตามบริบทของบทละคร จากผู้ให้ข้อมูลหลัก ผู้ให้ข้อมูลรอง และทีมงานที่เกี่ยวข้อง ผลการตรวจสอบพบว่า ประเด็นด้านพื้นที่ค่อนข้างที่จะเอื้อต่อการแสดง มีข้อกังวลเล็กน้อยในส่วนของระยะทางของภูเขาที่สั้นไป อาจจะต้องใช้การแสดงของนักแสดงช่วย รวมถึงการเปลี่ยนของแสงให้เห็นว่าระยะทางมันยาว ส่วนประเด็นด้านสุนทรียความงามนั้น ทั้งสามกลุ่มมีความชื่นชอบ เหมือนภาพวาดในสมัยเอโดะ

6. การผลิตผลงาน (Produce)

ขั้นตอนของการผลิตชิ้นงานฉาก ผู้วิจัยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ 3D Max เข้ามาช่วยในการแตกแบบชิ้นงาน เพื่อความรวดเร็วและความแม่นยำของสัดส่วน ส่วนภาพพื้นหลังผู้วิจัยนำภาพมาทำการตกแต่งใหม่ แต่ยังคงแนวคิดหลักไว้



รูปที่ 5: การเขียนแบบรายละเอียดชิ้นงาน
ที่มา : ผู้วิจัย, 2564.

วัสดุหลักที่ใช้ในการผลิตชิ้นงาน ได้แก่ เหล็ก และไม้เก่า ซึ่งเหล็กที่นำมาใช้เอามาใช้สำหรับการสร้างเป็นฐานของกระท่อม และโครงฐานของรถลาก เพื่อให้เกิดความแข็งแรง ก่อนการเลือกใช้วัสดุผู้วิจัยจะต้องพิจารณาถึงน้ำหนักของนักแสดงที่ต้องใช้ชิ้นส่วนนั้น รวมถึงลักษณะการเคลื่อนไหวของนักแสดงว่าเป็นอย่างไร เพื่อที่ทีมผลิตจะได้คำนวณการใช้เหล็กได้อย่างเหมาะสม ในขณะเดียวกันถ้าเลือกใช้วัสดุไม่เหมาะสมโดยที่มีขนาดและน้ำหนักที่มากจนเกินไปนั้น จะยิ่งเพิ่มความลำบากในการเคลื่อนไหวของนักแสดงด้วยเช่นกัน เหตุผลที่เลือกใช้ไม้เก่ามาผลิตชิ้นงาน เพราะผู้วิจัยต้องการพื้นผิวที่ดูแล้วมีความเก่า และให้ความรู้สึกถึงความยากจนสอดคล้องกับบริบทของละคร ลักษณะของการระบายสีจะไม่มีปาดสีแบบเรียบเนียน จะเป็นการระบายสีแบบทิ้งทีแปรงของแปรงทาสีไว้ เพื่อสร้างพื้นผิวให้เสมือนไม้

7. การประกอบสร้าง (Design Construction)

ลำดับขั้นของการติดตั้งชิ้นงาน โดยคำนึงจากสิ่งที่อยู่ด้านหลังสุดก่อนพื้นที่การแสดงก่อน เพราะจะเป็นพื้นที่สามารถทำงานได้น้อยที่สุดถ้าฉากทุกอย่างวางข้างหน้า และเพื่อให้เกิดความสะดวกรวดเร็วในการทำงาน และต้องปูพื้นตรงบริเวณที่มี

การติดตั้งฉาก เพื่อไม่ให้พื้นเกิดความเสียหาย ฉะนั้นในการติดตั้งผลงานครั้งนี้ ผู้วิจัยจัดเรียงลำดับในการติดตั้ง ดังนี้คือ 1).การติดตั้งภาพพื้นหลัง ด้วยการเจาะผ้าเป็นตาไก่แล้วใช้สายรัดสายไฟสีดำ (Cable Tie) เป็นตัวยึดผ้าไว้กับโครงเหล็ก ซึ่งวิธีการติดตั้งจะเริ่มจากเส้นกลางของแนวผ้ากับกึ่งกลางของแนวเหล็กด้านหลัง 2).การติดตั้งเนินภูเขา 3).การติดตั้งกระท่อม โดยชิ้นส่วนของกระท่อมนี้มีการผลิตแยกชิ้นจากภายนอกมาเรียบร้อยแล้ว เมื่อมาถึงพื้นที่การแสดงจึงทำแค่นำมาประกอบเข้าด้วยกัน 4.การติดตั้งแนวต้นไผ่

รูปที่ 6 : การประกอบสร้างฉากในพื้นที่ สตูดิโอ ชั้น 4 หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร
ที่มา : ผู้วิจัย, 2564.

8. การซ้อมทางเทคนิค (Technical Rehearsal)

ลักษณะการซ้อมทางเทคนิค เป็นการซ้อมให้นักแสดงได้เดินบริเวณพื้นที่การแสดง (Walk Through) พร้อมกับเทคนิคด้านแสง เครื่องแต่งกาย และอุปกรณ์ประกอบการแสดง เพื่อสร้างความคุ้นเคยระหว่างนักแสดง ทางเข้าออกของนักแสดง ปัญหาที่พบคือ ความลื่นของพื้นผิวเนินภูเขากับล้อของรถลาก ด้วยวัสดุที่นำมาใช้ประกอบสร้างเป็นล้อรถลากนั้น ทำจากไม้ จึงทำให้ล้อขาดแรงต้านเวลานักแสดงทำการลากรถลากลงนั้นนั้นจึงค่อนข้างลำบาก นักแสดงต้องค่อยๆพยุงรถลากลงมา การแก้ปัญหาอีกวิธีคือ การสลัดสีน้ำพลาสติกให้กระจายทั่วพื้นผิว เพื่อเป็นการลดความมันของพื้นผิวได้ ในส่วนของพื้นที่บนเนินเขาขั้นที่ 1 ไปขั้นที่ 2 นั้นค่อนข้างจะมีระยะทางสั้น เนื่องด้วยข้อจำกัดความสูงทางโครงสร้างของพื้นที่การแสดงที่ไม่สูงมากนัก ทำให้ระยะความสูงของเนินเขาไม่สามารถสูงได้เท่าที่ควร แนวทางการแก้ไขปัญหา คือ มีการใช้แสงช่วยในการเปลี่ยนบรรยากาศ และการแสดงของนักแสดงช่วย

รูปที่ 7 : การซ้อมทางเทคนิค
(Technical Rehearsal)
ที่มา : ผู้วิจัย, 2564.

9. การแสดงจริง (Performance)

จากสถานการณ์โรคระบาดโควิด 19 ส่งผลทำให้ไม่สามารถเปิดทำการแสดงจริงได้ ทางทีมผู้วิจัยมีแนวทางในการแก้ไขปัญหาดังกล่าว ด้วยวิธีการบันทึกการแสดงแทนการแสดงสดบนเวที ดังนั้น

รูปแบบการนำเสนอผลงานจึงถูกเปลี่ยนไปยังสื่อโลกออนไลน์ ต่อไป

รูปที่ 8: ภาพบันทึกการแสดง
ที่มา : ประภัสสร จันทร์สถิตพร, 2564

สรุปและอภิปรายผล

การสร้างสรรค์การออกแบบฉากละครเวทีเรื่อง เสียงรถลากจากหุบเขาอุบาสุเทะ ที่มีการตั้งคำถามถึงการออกแบบฉากที่มีหลายสถานที่ ให้อยู่ในฉากเพียง 1 ฉาก ประกอบกับการนำศิลปะสมัยเอโดะมา เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์นั้น จะสามารถสร้างภาพที่ปรากฏบนเวทีให้สื่อสารกับผู้ชมได้หรือไม่นั้น ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการสร้างสรรค์ ได้ 2 ประเด็น ดังนี้

1.การกำหนดโลกของบทละคร

ละครเวทีเรื่อง เสียงรถลากจากหุบเขาอุบาสุเทะ เป็นบทละครที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากตำนานทิ้งคนแก่ ซึ่งเป็นวรรณกรรมของประเทศญี่ปุ่นในสมัยเอโดะ สะท้อนวิถีชีวิต วัฒนธรรม ค่านิยม และความเชื่อ รวมถึงธรรมเนียมปฏิบัติการทิ้งคนแก่บนภูเขาที่ห่างไกล คนแก่ที่ไม่สามารถช่วยเหลือตนเองและครอบครัวได้ บทละครต้องการสื่อสาระให้ผู้ชมได้ตระหนักถึงความกตัญญูของตนเองต่อบุพการี บทละครเรื่องนี้จึงมีลักษณะเป็นละครประเภทโศกนาฏกรรม ถึงแสดงออกถึงความรู้สึกหดหู่ เศร้าโศก ความหวังของตัวละคร นำไปสู่จุดจบความหายนะ และการตั้งคำถามกับผู้ชมได้กลับไปทบทวนและตระหนักถึงการเห็นคุณค่าของผู้สูงวัย จากบทละครเรื่องนี้ที่มีจำนวนฉากทั้งหมด 15 ฉาก การสร้างสรรค์ฉากให้ปรากฏบนเวทีให้ครบทุกฉาก ทุกสถานที่ตามบทละครนั้น ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นสิ่งที่ค่อนข้างยากพอสมควร เนื่องจากลักษณะทางกายภาพของพื้นที่การแสดง ไม่ได้เอื้ออำนวยต่อการติดตั้งเทคนิคในการเปลี่ยนฉาก อีกทั้งงบประมาณที่มีจำกัด จากปัจจัยดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีหลักในการคัดเลือกฉาก (Selected) ด้วยการใช้เครื่องมือในการวิเคราะห์บทละคร (Scene Breakdown) มาใช้ในการวิเคราะห์ พบว่า ลำดับและความถี่ของฉากที่ปรากฏบนเวที ประกอบกับสัญญะสำคัญที่ผู้กำกับการแสดงต้องการสื่อสาร จากจำนวนฉากที่อยู่ในบทละคร 15 ฉาก เมื่อใช้หลักการนี้ทำให้เหลือฉากที่สำคัญ ที่ยังสามารถสื่อสารเรื่องราวได้ทั้งหมดจำนวนทั้งสิ้น 4 ฉาก โดยภาพรวมที่ปรากฏขึ้นบนเวทีนั้นจะเป็นฉากของป่าไผ่ ที่มีการแบ่งพื้นที่การใช้สอย เป็น 1.ฉากกระท่อม 2.ฉากลานหน้าหมู่บ้าน 3.ฉากภูเขาเนินที่ 1 และ 4.ฉากภูเขา เนินที่ 2 ซึ่งผลจากการใช้เครื่องมือในการวิเคราะห์บทละคร (Scene Breakdown) สอดคล้องกับหลักการออกแบบฉากของวีระชัย วรรัตนชัยกุล ที่ให้ทรรศนะไว้ดังนี้ “สิ่งที่สำคัญที่เป็นหัวใจหลักของการออกแบบฉาก นักออกแบบต้องเข้าใจบทละคร และเข้าใจในสาระที่บทละครต้องการสื่อสาร นอกเหนือจากบทละครและนั้นความคิดของผู้กำกับการแสดง การตั้งคำถามกับตนเองว่าในฐานะผู้ออกแบบต้องการสร้างโลกให้ผู้ชมเห็นอะไร ต้องการบอกอะไรแค่ผู้ชม การนำเครื่องมือการวิเคราะห์บทละคร (Scene Breakdown) มาใช้จึงเปรียบเสมือนการลำดับฉาก เพื่อให้เห็น

ความสำคัญของการใช้พื้นที่การตัวละคร สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่จะช่วยให้นักออกแบบ สามารถนำมาเป็นแนวทางในการสร้างโลกของละคร ให้ปรากฏขึ้นบนเวทีได้อย่างเหมาะสมกับบริบทของละครเรื่องนั้น” (วีระชัย วรรัตนชัยกุล, สัมภาษณ์, 2564) นอกจากนั้นเมื่อทำการสอบถามผู้ชมร่วมสมัยหลังจากได้ชมการแสดง ผลปรากฏว่าการใช้พื้นที่ การนำเสนอภาพฉากที่ปรากฏบนเวทีนั้นค่อนข้างมีความเหมาะสมกับบริบทของเรื่องได้เป็นอย่างดี ปัณณทัต โพธิเวชกุล (2564) ได้ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับภาพของฉากละครเวทีเรื่องนี้ เอาไว้ว่าสิ่งที่ปรากฏขึ้นบนเวทีไม่ว่าจะเป็น ทางเนินภูเขา กระท่อม ต้นไผ่ ภาพของพระจันทร์ นั้นมีความสมบูรณ์ด้วยตัวมันเอง มีความเป็นเอกภาพ การใช้พื้นที่ของตัวละครในแต่ละฉากนั้น มีความลื่นไหลเป็นอย่างดี แสงที่ปรากฏขึ้นนั้นสามารถช่วยทำให้แบ่งพื้นที่การแสดงได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น

2.สุนทรียะของเอโดะกับการออกแบบฉาก

ผลงานวิจัยเรื่อง ศิลปะเอโดะกับการออกแบบฉาก กรณีศึกษา : ละครเวทีเรื่อง เสียงรถลากจากหุบเขาอุบาสุเทะ ผู้วิจัยได้นำลักษณะเด่นของศิลปะสมัยเอโดะ มาเป็นแนวทางในการออกแบบฉากด้วยการใช้องค์ประกอบทางทัศนธาตุมาใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารกับสัญญะที่สำคัญของเรื่อง พบว่า 1.ภาพวาดที่มีลักษณะ 2 มิติ สร้างมิติด้วยการให้แสงและเงา และการใช้หลักของทัศนภาพการซ้อนทับกันของภาพ ซึ่งปรากฏให้เห็นจากฉากของป่าไผ่ ที่ผู้วิจัยนำการใช้ผ้าดิบมาระบายสีเป็นลำต้นไผ่ โดยในการระบายนั้นจะใช้เทคนิคฝีแปรงที่ค่อนข้างหยาบซ้อนทับในระยะหน้าอีกชั้นด้วยลำต้นไผ่ที่เป็นของจริง 2.เส้นโค้ง ที่สื่อความลื่นไหล ที่ปรากฏในภาพวาดสมัยเอโดะนั้น ผู้วิจัยนำเอา ทัศนธาตุเรื่องของเส้นโค้งมาใช้ในการสื่อสาร โดยเส้นโค้งนี้ถูกนำไปใช้กับ เส้นขอบวัตถุที่เป็น ภูเขา ทำให้ ระยะและแนวขอบของภูเขา ให้ความรู้สึกถึงความไกลได้เป็นอย่างดี นอกจากทัศนธาตุที่ถูกนำมาเป็นเครื่องมือแล้วนั้น ผู้วิจัยยังได้หยิบยืม โทนสีที่ปรากฏบนภาพวาดในสมัยเอโดะมาใช้ ซึ่งผลจากการใช้สี โทนน้ำตาล เทา โดยที่ไม่ว่าจะเป็นสีอะไรที่ผู้วิจัยใช้ สีเหล่านั้นจะต้องถูกการผสมสีเทา หรือ ไม่ก็สีน้ำตาลลงไปด้วยเสมอ ยกตัวอย่างเช่น สีน้ำตาลเทา สีน้ำตาลอ่อน ของตัวกระท่อม พระจันทร์ รถลาก สีเขียวเทา สีเขียวน้ำตาล ของต้นไผ่ ของสีเทาน้ำตาล ของภูเขา เป็นต้น ผลการใช้สีโทนน้ำตาล เทา นี้ ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของจิรายุ พงส์วรุตม์ เรื่อง สีเทาในวัฒนธรรมญี่ปุ่นสมัยเอโดะ กล่าวไว้ว่า สมัยกลางของเอโดะนั้นประชาชนทั่วไปถูกสั่งห้ามใช้สีแดง สีม่วง และสีที่มีความสด และสวยนั้น จะใช้สำหรับคนชนชั้นสูงเท่านั้นโดยสีที่มีความสดใสนั้น ดังนั้นเพื่อให้ยังคงได้ใช้สีกลุ่มนี้อยู่โดยที่ไม่ขัดต่อขนมธรรมเนียมจึงมีการเจือสีต่าง ๆ ลงไปในสีที่ถูกห้ามเพื่อลดความสดและความสว่างของเนื้อสี ทำให้เกิดกลุ่มสีน้ำตาล กลุ่มสีเทา และกลุ่มสีน้ำเงินขึ้นใหม่ ด้วยความที่เป็นสีที่มีความเรียบง่าย สุขุม ไม่โดดเด่น ไม่เผยตัวอย่างโฉ่งฉ่าง อีกทั้งสียังสื่อสารมวลอารมณ์ความรู้สึกที่มีความหม่น ไม่ชัดเจน มีความคลุมเครือ อีกด้วยเช่นกัน

ข้อเสนอแนะ

1. การค้นคว้าศึกษาหาข้อมูล ที่ได้จากการวิเคราะห์บทละครนั้น นักออกแบบควรต้องศึกษาค้นคว้าหาสุนทรียะความงามข้อมูลจากแหล่งอื่นที่นอกเหนือไปจากศาสตร์ที่ตนเองกำลังทำการสร้างสรรค์ผลงาน นอกจากจะได้แนวทางที่หลากหลายแล้วนั้น ยังทำให้ผลงานการออกแบบฉากมีมิติที่หลากหลายมากขึ้น ยิ่งงานมีมิติที่หลากหลาย นั้นยิ่ง

ทำให้สามารถสื่อสารไปยังผู้ชมได้อย่างกว้างขวาง ทำให้การสื่อสารนั้นมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2. ตัวผลงานด้านการออกแบบเพื่อการแสดง ไม่ว่าจะเป็น การออกแบบฉาก การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง การออกแบบเครื่องแต่งกาย รวมไปถึงการออกแบบแสงนั้น เมื่อการแสดงจบลง ผลงานการออกแบบเหล่านี้ ควรจะต่อยอดไปสู่ลักษณะการเผยแพร่ผลงานในลักษณะอื่นๆต่อไปได้ เช่น การจัดแสดงผลงานในลักษณะศิลปะแบบจัดวาง การจัดนิทรรศการ เพื่อนำไปสู่การสร้างมูลค่าของออกแบบต่อไปในรูปแบบศิลปะลักษณะต่างๆ

เอกสารอ้างอิง

จิรายุ พงส์วรุตม์. (2559). **สีเทาในวัฒนธรรมญี่ปุ่นสมัยเอโดะ.** วารสารศิลป์ พีระศรี, 4(1), หน้า 211-244.

จิรายุ พงส์วรุตม์. (2560). **สีน้ำตาลในวัฒนธรรมญี่ปุ่นสมัยเอโดะ.** วารสารศิลป์ พีระศรี, 5(1), หน้า215-243.

เดือนเต็ม กฤษดาธานนท์. (2564). **บทวิจารณ์หนังสือตำนานทิ้งคนแก่ในเรื่องเล่าญี่ปุ่น.** วารสารเครือข่ายญี่ปุ่นศึกษา, 11(1). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

เมตตา ศิริสุข. (2549). **ศิลปะภาพพิมพ์ : กรณีศึกษาสุนทรียภาพในผลงานภาพพิมพ์แกะไม้กลุ่มอุคิโยเอะ**(ปริญญานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). สาขาวิชาทัศนศิลป์: ศิลปะสมัยใหม่. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. กรุงเทพฯ.

สุรพล วิรุฬห์รักษ์. (2555). **เอกสารประกอบการบรรยายในงานประชุมวิชาการนานาชาติ เรื่อง ASEAN Arts Research.** ในงานประชุมวิชาการนานาชาติ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. วันที่ 22-23 กันยายน 2555.

อรรถยา สุวรรณระดา. (2552). **พระจันทร์ในวรรณกรรมญี่ปุ่น เรื่อง โทะชะนิกกิ.** วารสารมนุษยศาสตร์, 16(1). หน้า40-51.

อัญชนา นังคลา. อุกิโยเอะ **แรงบันดาลใจจากญี่ปุ่นสู่ผลงานภาพพิมพ์ร่วมสมัยแบบไทย.** บทความงานวิจัย/งานสร้างสรรค์ในศาสตร์ด้านศิลปกรรมของอาจารย์และบุคลากร คณะศิลปกรรมศาสตร์. หน้า28-33. มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์. ปัตตานี.

สื่อออนไลน์

การศึกษาเกี่ยวกับ Engawa: ประเพณีของญี่ปุ่นและการฟื้นฟูร่วมสมัย. สืบค้น 10 มกราคม 2565, จาก https://ichi.pro/th/kar-suks-a-keiyw-kab-engawa-prapheni-khxng-yipun-laea-kar-funfu-rwm-smay-249390971692992.

ประภัสสร จันทร์สถิตพร. (2564). https://www.facebook.com/page/เสียงรถลากจากหุบเขาอุบาสุเทะUbasutesound.

สัมภาษณ์

ฐิติมา ยามาโมโต. สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 13 เมษายน พ.ศ. 2564.

ปัณณทัต โพธิเวชกุล. สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 20 สิงหาคม พ.ศ. 2564.

มาสะ ยามาโมโต. สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 20 เมษายน พ.ศ. 2564.

ประภัสสร จันทร์สถิตพร. สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 11 มีนาคม พ.ศ. 2564.

นภัสรพี สุนทรธิรนันท์ สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 19 เมษายน พ.ศ. 2564.

วีระชัย วรรัตนชัยกุล. สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 25 ธันวาคม พ.ศ. 2564.

สรรัตน์ จิรบวรวิสุทธิ์. สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 10 มีนาคม พ.ศ. 2564.