การออกแบบเครื่องแต่งกายละครเวทีเรื่องการมาเยือนของหญิงชรา ภายใต้รูปแบบศิลปะลัทธิคิวบิสม์

The Costume Design under the Concept of Cubism for Kan Ma Yuean Khong Ying Cha Ra

คณพศ วิรัตนชัย[1]
Kanapoot Virattanachai

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มาจากการวิจัยสร้างสรรค์เรื่อง การออกแบบเครื่องแต่งกายละครเวทีเรื่องการมาเยือนของหญิงชราภายใต้รูปแบบศิลปะลัทธิคิวบิสม์มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอการสร้างสรรค์งานออกแบบและจัดสร้างเครื่องแต่งกายละครเวทีเรื่องการมาเยือนของหญิงชราภายใต้รูปแบบศิลปะลัทธิคิวบิสม์ การวิจัยครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพและการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายในละครเวทีเรื่องการมาเยือนของหญิงชราจากบทดัดแปลงและกำกับการแสดงโดย อาทรี วณิชตระกูล ผลการวิจัยพบว่าศิลปะคิวบิสม์เป็นศิลปะที่หลีกหนีความงามในลักษณะแบบเดิมเป็นการค้นหาความงามแบบใหม่ที่ไม่ได้เกิดจากการเลียนแบบความงามตามปกติที่ได้จากรสสัมผัสทางการมองเห็น กระบวนการออกแบบได้แบ่งตัวละครออกเป็น 4 กลุ่ม คือ ผู้มาเยือน ผู้มาต้อนรับ ผู้มาแล้วจากไปและผู้เร่งเร้าในการตัดสินใจ การวิจัยกำหนดใช้ศิลปะลัทธิคิวบิสม์เพื่อออกแบบเครื่องแต่งกายละครเวทีเรื่องการมาเยือนของหญิงได้กำหนดแนวทางการออกแบบให้มีความสอดคล้องและเชื่อมโยงกับตัวละครหลักของเรื่องโดยใช้เทคนิคการสร้างรูปทรงของเครื่องแต่งกายให้มีการทับซ้อน และมีการแสดงอารมณ์ภายในโดยกำหนดสีหลักคือสีน้ำเงินที่มาจากจินตภาพที่ทำงานกับผู้กำกับผสมกับเครื่องแต่งกายแบบนิวลุค (new look) ในยุค 1940 เพื่อให้สะท้อนสภาพตัวละครและเกิดการเปรียบเทียบกันของตัวละครในเรื่อง การออกแบบเครื่องแต่งกายใช้เทคนิคการตัดเย็บเพื่อทำให้ตัวละครแต่ละกลุ่มมีสถานภาพและชนชั้นในสังคม ความสัมพันธ์ด้วยการสร้างความเด่นชัดและการสร้างบุคลิกลักษณะใหม่ของตัวละครเพื่อเป็นไปตามแนวคิดที่ผู้กำกับการแสดงกำหนดไว้จึงสามารถทำให้ภาพตัวละครชาวเมืองกูเลนที่ต้องการให้เห็นความผิดเพี้ยนบิดเบี้ยวไม่สมจริงและความต้องการภายในของตัวละครเอกปรากฏภาพบนเวทีอย่างชัดเจน

คำสำคัญ: การออกแบบเครื่องแต่งกาย / ศิลปะคิวบิสม์ / ละครเวที

[1]อาจารย์ประจำหลักสูตรศิลปะการแสดง สาขาดนตรีและการแสดง คณะดนตรีและการแสดง มหาวิทยาลัยบูรพา

Abstract

This research paper was from creative research, *The Costume Design under the Concept of Cubism for Kan Ma Yuean Khong Ying Cha Ra*. The objective of the research were to examine costume design and construction from the Cubism. The methodology was employed by qualitative research and creative production. *Kan Ma Yuean Khong Ying Cha Ra*, which was adapted from the original western dramatic literature, The Visit and directed by Artri Vanichtrakul. The findings reveal that the Cubism is new beauty which reconstructs visual and perspective. The Characters were separated into 4 groups for design process; the visitors, the receptors, the guests and the decision makers. The costume design was inspired from Cubism' s elements such as passage, collage and inner expression which were determined the design concept to construct the costume by *New Look*. The key tone of costume design was blue; therefore, the costume sewing techniques were designed to build apparently characters which relation, status and class in the story. These approaches are the directions to deliver a message of the plays from costumes design that projects the grotesque and untruth of Gulen city; in addition, the protagonist was clearly portrayed on stage spectacle.

Keyword: costume design; cubism; theatre

บทนำ

ตัวละครชื่อ แคล ซาคานัสเซียนหญิงสูงวัย อายุ 62 ปีจากบทละครเรื่อง การมาเยือนของหญิงชรา (Der Besuch der alten Dame) ของ ฟรีดรีช ดีรเรนมัตต์ คือตัวละครหญิงสูงอายุที่มีนิสัยและท่าทีที่ประหลาดเกินจากปกติวิสัยมนุษย์ทั่วไปด้วยสภาพพิกลพิการขณะเดียวกันก็อยู่ในสภาวะผู้หญิงชั้นสูงทั้งร่ำรวยทั้งชื่อเสียงเงินทองและมีวิถีการดำรงอยู่แตกต่างจากคนปกติ จากลักษณะของตัวละครดังกล่าวจึงทำให้ผู้สร้างสรรค์มีความสนใจฉากหลังของเรื่องซึ่งเป็นเมืองเก่าที่เคยรุ่งเรืองแต่ปัจจุบันนั้นแสนแร้นแค้นชาวเมืองลำบากยากเข็ญการเข้ามาของผู้หญิงอย่างแคล ซาคานัสเซียนยิ่งตอกย้ำถึงความแปลกประหลาดและทำให้เห็นถึงชนชั้นทางสังคมที่มีความแตกต่างกันมากขึ้นทั้งที่ไม่ควรเดินทางกลับมาชำระแค้นที่เคยผิดหวังที่บ้านเกิดคือเมืองกูลเลนซึ่งแต่ก่อนเป็นเมืองที่มีชื่อเสียงและร่ำรวยแต่กลับเป็นเมืองที่ทรุดโทรมไร้คนเหลียวแล การแก้แค้นครั้งนี้ของเธอคือการนำพาความสุข เงินและบารมีนำมามอบให้คนในเมืองเหล่านั้นโดยมีข้อแม้ที่ว่าทุกคนในเมืองจะมีความสุขได้ก็ต่อเมื่อชายที่เธอนั้นเคยรักในอดีตนั่นคือ อัลเฟร็ด อิลนั้นต้องตาย

ละครเรื่องการมาเยือนของหญิงชราขึ้นเวทีแสดงครั้งแรกในปี ค.ศ. 1955 ประสบความสำเร็จอย่างมากมายและได้นำมาผลิตเป็นภาพยนตร์ในปี ค.ศ. 1964 โดยใช้ชื่อว่า “The Visit” ละครเรื่องนี้นำเสนอละครในลักษณะการประชดถากถาง (satire) เปรียบเปรยล้อเลียน (Parodie) ตลกชวนหัว (komodien) และลักษณะเป็นโกรเทสก์ (groteske) คือสภาพแน่นิ่งเมื่ออาการหัวเราะและร้องไห้ออกมาพร้อมๆ กัน เมื่อกล่าวถึงความเป็นโกรเทสก์ในละครเรื่องนี้จึงสามารถเห็นได้จากการขยายความให้ดูมโหฬารเกินธรรมดาโดยเห็นได้จากทุกอย่างที่เกี่ยวข้องกับตัวละครเอกที่เหนือปกติธรรมดา การนำเอาของต่างชนิดต่างธรรมชาติมารวมกันทำให้เกิดความขัดแย้ง ผิดปกติเช่นการนำคนให้มาอยู่ในระดับเดียวกันกับสัตว์ คนใช้เป็นเหมือนสัตว์เลี้ยงหรือทำให้คนเหมือนหุ่นหรือตุ๊กตา รวมถึงการนำเสนอความหมายเชิงสัญลักษณ์เช่นการใช้รองเท้าสีเหลืองในละครที่มีความแปลก ผิดปกติ (เนื่องจากสีเหลืองไม่ใช่สีสำหรับรองเท้าโดยปกติโดยเฉพาะเมื่อ 50 ปี ดังที่ อำภา โอตระกูล (2547, น.124) ได้เขียนอธิบายถึงลักษณะโกรเทสก์ (groteske) ในบทละครเรื่องการมาเยือนของหญิงชราของฟรีดิช ดีเรนมัตต์โดยอธิบายถึงความสำคัญของบทละครเรื่องนี้ไว้ว่า การที่ชาวเมืองกลายเป็นตุ๊กตาเป็นเครื่องมือของหญิงชรา ความเปลี่ยนแปลงในความเป็นอยู่การแต่งตัว คำพูด และแม้แต่ค่านิยมของชีวิตทำให้พวกเขากลายเป็นตัวตลกสำหรับคนดูและเป็นมัจจุราชสำหรับอิลเพราะความร่ำรวยของชาวเมืองคือความสิ้นสุดในชีวิตของอิล ตัวละครแคลซึ่งเป็นตัวละครหญิงชรามีความเป็นอยู่ผิดแปลกจากคนทั่วไปและไม่รู้สึกถึงความผิดปกติของตัวเองเลยเธอดำเนินการตามแผนแก้แค้นที่เธอต้องการอย่างถึงที่สุดตามใจต้องการเพราะเธอมีเงิน เงินทำให้เธอกลายเป็นคนเหนือกฎหมายอิสระ จะทำอะไรก็ได้

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้สร้างสรรค์เป็นผู้ออกแบบและอาจารย์สอนวิชาออกแบบเครื่องแต่งกายจึงเล็งเห็นถึงความสำคัญว่าบทละครเวทีเรื่องนี้เป็นบทละครที่น่าสนใจในการสร้างสรรค์เพราะเมื่อศึกษาบทละครพบว่า ผู้เขียนบทละครซ่อนความหมายอันซับซ้อนมากขึ้นยิ่งทำให้น่าสนใจที่จะนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานทางด้านการออกแบบสำหรับการแสดง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการออกแบบเสื้อผ้าสำหรับการแสดงละครเรื่องนี้ท้าทายความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานและยังเป็นการฝึกศักยภาพของผู้วิจัยเพื่อพัฒนาความชำนาญในการปฏิบัติงานสอน จากการศึกษาบทละครเรื่องการมาเยือนของหญิงชราผู้สร้างสรรค์เชื่อมโยงความรู้สึกและกำหนดจินตภาพจากแนวคิดการทับซ้อนของผู้คนในสังคมโดยเฉพาะปรากฏการณ์ที่พบเห็นจากการเปลี่ยนแปลงเศรษฐกิจของผู้คนในแต่ละชนชั้น โดยมีความสนใจนำศิลปะลัทธิคิวบิสม์เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับตัวละคร ทั้งนี้สมภพ จงจิตต์โพธา (2544, น. 1-3) ได้กล่าวถึงแนวคิดทางศิลปะเพื่อแสวงหาแนวทางใหม่โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อต่อต้านสัจนิยม ลัทธิคิวบิสม์จึงเป็นลัทธิทางศิลปกรรมที่มุ่งแสดงการเปลี่ยนแปลงรูปทรงธรรมชาติมาสู่โครงสร้างทางเรขาคณิตในลักษณะที่ทับซ้อนกันหรือสลับกันอันมีรูปทรงเป็นเหลี่ยมสันโดยมีความเชื่อว่าโครงสร้างเรขาคณิตเป็นรากฐานของรูปทรงในธรรมชาติทั้งมวลเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์และใช้แนวคิดทางศิลปะและการออกแบบเพื่อเข้าสู่ความสมบูรณ์ในการเป็นมนุษย์ของตัวละคร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

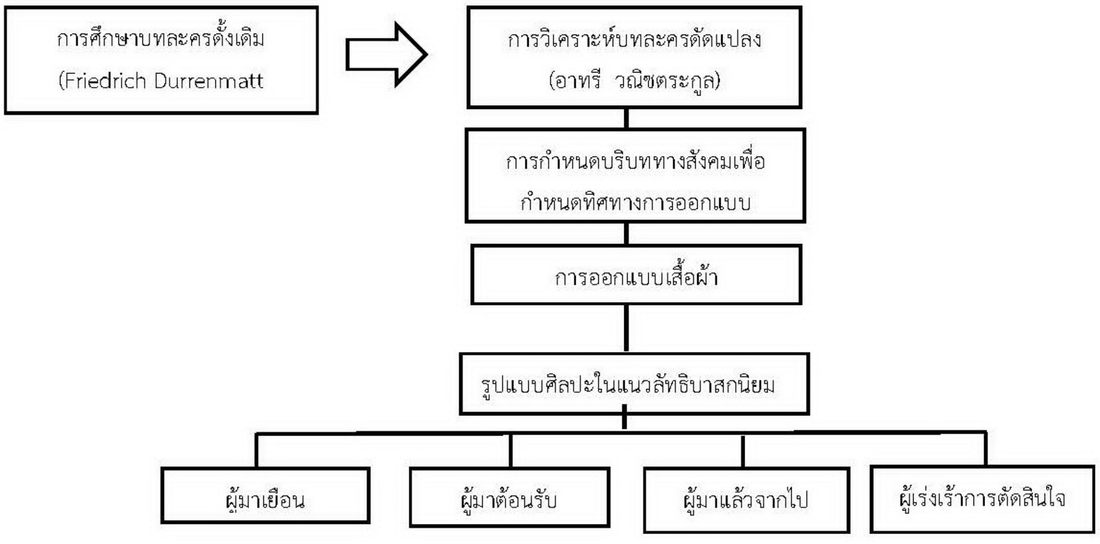
เพื่อนำเสนอการสร้างสรรค์งานออกแบบและจัดสร้างเครื่องแต่งกายละครเวทีเรื่องการมาเยือนของหญิงชราภายใต้รูปแบบศิลปะลัทธิคิวบิสม์

วิธีดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัยนี้ผู้สร้างสรรค์ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพและการสร้างสรรค์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

- การรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร ตำรา หนังสือ บทความวิชาการ งานวิจัย และการสัมภาษณ์ การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย และนำข้อมูลมาจัดระเบียบตามลำดับความสำคัญตามหัวเรื่อง เพื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การพรรณาวิเคราะห์
- วิธีการที่ใช้ในการวิจัยคือ การสัมภาษณ์รายบุคคลและการสัมภาษณ์เฉพาะกลุ่ม ผู้สร้างสรรค์ได้ทำการสัมภาษณ์แบบเฉพาะเจาะจงคือ คุณนภัทร ดีประหลาด ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ และสัมภาษณ์ผู้ชมเฉพาะกลุ่มภายหลังจบการแสดง
- การออกแบบและการจัดสร้าง แนวทางการสร้างสรรค์ผลงานอยู่ภายใต้การกำกับการแสดงของ ดร.อาทรี วณิชตระกูล
- การนำผลงานเสนอต่อสาธารณชน โดยเปิดการแสดงต่อสาธารณชนจำนวน 5 รอบ ณ ศูนย์ศิลปะการละครสดใส พันธุมโกมล คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

กรอบความคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบความคิดการวิจัย
ที่มา : คณพศ วิรัตนชัย

ผลการวิจัย

ตามที่ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดโจทย์การวิจัยโดยกำหนดใช้ศิลปะลัทธิคิวบิสม์เพื่อออกแบบเครื่องแต่งกายละครเวทีเรื่องการมาเยือนของหญิงได้กำหนดแนวทางการออกแบบให้มีความสอดคล้องและเชื่อมโยงกับตัวละครหลักของเรื่อง ดังนั้นผู้สร้างสรรค์จึงมุ่งศึกษาผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกายที่ใช้งานรูปแบบศิลปะคิวบิสม์ในการออกแบบและการสร้างสรรค์ เนื่องจากมีความสนใจในความงามที่แตกต่างไปจากรูปลักษณ์เดิม ศิลปะคิวบิสม์เป็นศิลปะที่หลีกหนีความงามในลักษณะแบบเดิมเป็นการค้นหาความงามแบบใหม่ที่ไม่ได้เกิดจากการเลียนแบบความงามตามปกติที่ได้จากรสสัมผัสทางการมองเห็น เป็นความงามที่แตกต่างจึงเกิดแรงบันดาลใจที่จะใช้ความงามทางคิวบิสม์มาผสมผสานในงานออกแบบเครื่องแต่งกายในการสร้างสรรค์ผลงาน

1. ศิลปะลัทธิคิวบิสม์

การวิจัยครั้งนี้ผู้สร้างสรรค์ได้ทำการวิจัยในส่วนของการออกแบบเครื่องแต่งกายเป็นหลักโดยเริ่มทำงานจากบทละครฉบับแปลโดยอาจารย์อำภา โอตระกูล จากการศึกษาเบื้องต้นพบว่าเครื่องแต่งกายในละครส่งผลต่อการเล่าเรื่องและมีความสัมพันธ์กับแก่นของเรื่อง ในการวิจัยครั้งนี้จึงทำการสร้างสรรค์จากบทละครดัดแปลงซึ่งดัดแปลงบทโดย ผศ.ดร.อาทรี วณิชตระกูล ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดใช้แนวคิดเพื่อการออกแบบเสื้อผ้าที่ใช้ในการแสดงโดยนำแนวคิดจากศิลปะลัทธิคิวบิสม์มาใช้ในการออกแบบจากการศึกษาเอกสารวิชาการต่างๆ สรุปได้ดังนี้ กำจร สุนพงษ์ศรี (อ้างถึงในสมภพ จงจิตต์โพธา, น. 28) ได้กล่าวถึงจุดกำเนิดของคิวบิสม์ไว้ว่า คิวบิสม์เป็นชื่อรูปแบบศิลปะชนิดหนึ่งซึ่งมีแนวการค้นหาคุณค่าของศิลปะตามแนวทางของตนเองโดยใช้โครงสร้างทางเรขาคณิตเป็นรากฐานของรูปทรงในธรรมชาติเพราะถ้ามีความเข้าใจรูปทรงของโลกภายนอกและโครงสร้างความเป็นจริงแล้วก็สามารถมองดูรูปทรงต่างๆ เป็นเหลี่ยมเป็นลูกบาศก์ได้ง่ายโดยมุ่งเน้นคุณค่าของปริมาตร (volume) กับอากาศที่มีความสัมพันธ์กันในภาพและไม่เห็นด้วยกับหลักการของอิมเพรสชั่นนิสม์ซึ่งละเลยความสำคัญของรูปทรงและปริมาตร เช่นเดียวกันกับที่สมภพ จงจิตต์โพธา (2544, น. 30) ได้กล่าวไว้ว่าจุดเริ่มต้นของศิลปะคิวบิสม์มาจากศิลปินชื่อปิกัสโซ (Plabo Picasso) และบราค (Braque) การสร้างงานจิตกรรมแบบคิวบิสม์ได้รับอิทธิพลโดยตรงจากศิลปะของแวนโก๊ะและโกแก็ง งานศิลปะคิวบิสม์ในยุคแรกมุ่งเน้นที่การวิเคราะห์รูปทรงให้มีการตกแต่งภายนอกเหนือจากสภาพที่เป็นอยู่ในธรรมชาติ เน้นเรื่องน้ำหนักระหว่างช่องของวัตถุต่อวัตถุซึ่งเป็นทัศนะเดียวกันกับการเสนอข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะคิวบิสม์ของ วิรุณ ตั้งเจริญ (2539, น. 135) ซึ่งได้กล่าวไว้ว่าการรับรู้ลักษณะศิลปะคิวบิสม์นั้นเป็นการเน้นการรับรู้โครงสร้างของวัตถุในลักษณะง่ายๆ ไม่ซับซ้อนโดยรับรู้ถึงสภาพส่วนรวมมากกว่ารายละเอียดซึ่งได้รับอิทธิพลจากหลักจิตวิทยาเกสตอลท์ด้วย

2. กระบวนการออกแบบเครื่องแต่งกาย

ละครเรื่องนี้เป็นละครดัดแปลงใหม่สิ่งที่ผู้กำกับและเป็นผู้ดัดแปลงบทใส่เรื่องราวเกี่ยวกับพุทธศาสนาเข้าในบริบทภายในบทละคร ดังนั้นบทละครเรื่องนี้ส่วนที่เปลี่ยนแปลงไปจากบทละครดั้งเดิมคือตัวละครอิลและลูกชายมีความเป็นมนุษย์ที่มีความรู้สึกและมีการเลือกและตัดสินใจอย่างเห็นได้ชัด โดยเห็นได้จากกระบวนการคิดของตัวละครที่ซับซ้อนแบบมนุษย์มากขึ้นจากบทละครเดิมที่ต้องการให้ละครนั้นดูแปลกจากมนุษย์ เช่นการแสดงอาการหรือความรู้สึกแต่เพียงเล็กน้อย เพื่อต้องการส่งสารที่ตรงกันข้าม อีกทั้งบทละครดัดแปลงได้สร้างความสัมพันธ์แบบมนุษย์ทั่วไปอย่างเห็นได้ชัด เช่นตัวละครลูกนั้นไม่มีบทบาทเป็นเพียงตัวละครประกอบว่ามีลูกเท่านั้นที่เป็นส่วนที่งานกำกับต้องการให้เห็นส่วนนี้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น กระบวนการทำงานครั้งนี้ผู้สร้างสรรค์ได้สอบถามถึงทิศทางและความต้องการของผู้กำกับเรื่องรูปแบบ สไตล์ฉากและเครื่องแต่งกายว่าผู้กำกับมีความต้องการนำเสนออย่างไรเพื่อให้แนวความคิดในงานออกแบบเป็นไปในทิศทางเดียวกัน เพื่อนำไปสู่ความเข้าใจแนวทางในการสร้างสรรค์โดยกำหนดให้อยู่ในจินตภาพเดียวกันก่อนที่จะเริ่มสร้างสรรค์ ทั้งนี้ผู้กำกับการแสดงมีความเห็นว่าภาพบนเวทีนั้นมีความต้องการให้เห็นความแตกต่างของคนสองกลุ่มหลักบนเวที กลุ่มหนึ่งเป็นพวกตัวละครของแคลที่เดินทางเข้ามาเยือน กลุ่มสองคือกลุ่มของชาวเมืองที่ประสบความเดือดร้อนอย่างหนักหน่วงในชีวิต เครื่องแต่งกายในละครเวทีเรื่องนี้จึงสามารถสะท้อนแก่นความคิดหลักของละครที่นำเสนอความจริงของชีวิตที่แสดงให้เห็นว่ามนุษย์สามารถทำได้ทุกอย่างเพื่อให้ตอบสนองความต้องการของตนนี้ได้อย่างตรงไปตรงมาในบทที่ไม่ตรงไปตรงมาและทำให้ผู้ชมที่ได้รับชมละครเวทีเรื่องนี้ต้องคิดตลอดเวลาในการชมละครจึงสามารถเข้าใจสารของละครที่ส่งไปหาผู้ชมได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

2.1 การวิเคราะห์ตัวละคร

ผู้กำกับการแสดงได้กล่าวถึงความสำคัญของการสร้างสรรค์ผลงานไว้ดังนี้ อาทรี วณิชตระกุล (2561, น. 129-143) ได้กำหนดเป้าประสงค์ของละครเพื่อให้สามารถสื่อสารกับผู้ชมคนไทยที่มาชมผลงานสร้างสรรค์ละครที่มีตัวบทต้นฉบับเป็นบทที่ได้รับการยอมรับโดยเลือกบทละครเรื่อง เดอะ วิสิท (The Visit) ของฟรีดิช ดีเรนมัตต์ (Friedrich Durrenmatt) นักการละครชาวสวิตเซอร์แลนด์มาใช้เป็นตัวบทในการศึกษาโดยใช้บทฉบับแปลเป็นภาษาไทยของศาสตราจารย์พิเศษ ดร.อำภา โอตระกูล ตอนต้นเรื่องทุกคนตั้งหน้าตั้งตารอแคลร์ ซาคานัสเซียนเศรษฐีนีชราซึ่งเคยอาศัยอยู่ที่เมืองนี้ในช่วงต้นของชีวิตทุกคนต่างมีความหวังว่าจะได้รับความช่วยเหลือจากเธอ แต่การณ์กลับกลายว่าแคลยื่นข้อเสนอให้ใครก็ตามที่สังหารอัลเฟร็ด อิล คู่รักเก่าวัยเยาว์ของเธอเพื่อแลกกับการบริจาคเงินก้อนใหญ่ให้ทุกคนในเมือง ในชั้นต้นคนทั้งเมืองต่างพร้อมใจกันปฏิเสธข้อเสนอของแคลแต่เมื่อเวลาผ่านไปจนถึงตอนท้ายเรื่อง ผู้ชมจะเห็นความเปลี่ยนแปลงของชาวเมืองทุกคนอย่างชัดเจน บทสรุปของเรื่องเรียกร้องให้ผู้ชมฉุกคิดถึงสังคมที่ให้คุณค่ากับวัตถุในที่นี้คือการให้ความสำคัญกับเงินตรามากกว่าความถูกต้อง

แคล ตัวละครเอกของเรื่อง ตัวละครผู้นำเอาเงินทอง ความร่ำรวยเข้ามาสู่เมืองที่ในอดีตเคยรุ่งเรืองโดยตั้งคำถามว่าอะไรคือสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงพลังอำนาจที่แคลควรมีมากพอที่จะทำให้ชาวเมืองนั้นเชื่อในตัวของแคล จึงได้ศึกษาและรวบรวมข้อมูลว่าอะไรคือสิ่งที่แสดงให้เห็นพลัง อำนาจที่สามารถทำให้ผู้คนศรัทธาในตัวแคลได้บ้าง โดยเลือกใช้วิธีคิดและการตีความตามพื้นที่ที่ตัวละครปรากฏ โดยออกเป็น 4 กลุ่มซึ่งได้อธิบาย

รายละเอียดไว้ในกระบวนการออกแบบ โดยแบ่งได้ดังนี้

1. กลุ่มผู้มาเยือน
2. กลุ่มผู้มาต้อนรับ
3. กลุ่มผู้มาแล้วจากไป
4. กลุ่มผู้เร่งเร้าในการตัดสินใจ

2.2 แนวคิดที่ใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย

2.2.1 การนำแนวคิดด้านศาสนาและศิลปะในยุคโกธิคในกระบวนการออกแบบประการแรก ผู้สร้างสรรค์คิดคือคำว่า ผู้นำ ซึ่งแสดงออกถึงการเป็นผู้มีอำนาจในการนำพาสิ่งต่างๆ มาอันรวมไปถึงผู้คน ความหวัง ความศรัทธา ซึ่งในเมืองไทยปัจจุบันมักปรากฏคำนี้เข้ามามีบทบาทในสังคมจนทำให้เกิดทั้งความสามัคคีและความขัดแย้งในสังคมไทยหรือแม้แต่สังคมอื่นๆ จากแนวคิดดังกล่าวผู้สร้างสรรค์ได้ทำการวิเคราะห์เพื่อกำหนดสัญลักษณ์และความหมายเพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบทำให้มองเห็นถึงพลัง อำนาจและความศรัทธาสูงสุดที่สามารถนำพามวลชนได้

2.2.2 ผู้สร้างสรรค์ได้ทำการศึกษาและรวบรวมข้อมูลของผู้นำทางศาสนาต่างๆ โดยมีความสนใจในบทบาทของประมุขแห่งศาสนาคริสต์เนื่องจากมีความสนใจรูปทรงของเสื้อผ้าที่สง่างาม เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบชุดต่างๆ ของตัวละครแคล เช่นหมวกและเสื้อคลุมเพราะเป็นภาพที่สง่างามและเห็นได้ชัดเจนที่สุดเมื่อปรากฏผ่านสื่อตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน

2.2.3 ผู้สร้างสรรค์มีความสนใจลักษณะทางบุคลิกภาพของตัวละครแคลจึงตีความว่าเธอมีพลังอำนาจเสมือนนายทหารเพื่อนำไปเป็นแรงบันดาลใจที่ใช้ในการออกแบบเสื้อผ้าสำหรับตัวละครแคลเช่นเดียวกัน

2.2.4 จินตภาพของเครื่องแต่งกายเกิดจากการออกแบบโปสเตอร์ที่ใช้ในการแสดง โดยผู้กำกับและทีมออกแบบสื่อสำหรับการประชาสัมพันธ์ ดังนั้นผู้กำกับจึงเลือกทิศทางการออกแบบของงานวิจัยครั้งนี้คือคิวบิสม์และนำมากำหนดทิศทางการเลือกสีในการออกแบบคือสีน้ำเงิน ซึ่งเป็นทิศทางจากผู้กำกับในการกำหนดสีเครื่องแต่งกายตัวละครหลักว่าสีน้ำเงินไม่ได้ให้ค่าความรู้สึกของสีที่ให้ความรู้สึกสุขแบบสีฟ้าหรือทุกข์เกินไปแบบสีดำเป็นสีที่ทำให้เกิดพลังและเอกภาพกับตัวละครได้ ภาพของผู้หญิงสีน้ำเงินดูมีพลังมากหากตัวละครสวมใส่เสื้อผ้าที่มีรูปทรงชัดเจน มีเหลี่ยมคมชัดเจนจะทำให้ตัวละครสง่างาม มีพลังและดูฉลาด

ภาพที่ 1 ภาพที่ใช้ประชาสัมพันธ์ละครเวที

ออกแบบโดย : ณวรา พิไชยแพทย์

2.2.5 การกำหนดยุคสมัยของละคร จากการทำงานกับบทละครและผู้กำกับ ผู้สร้างสรรค์พบว่าละครเรื่องนี้เป็นละครที่ไม่มีการกำหนดยุคสมัย ด้วยเหตุนี้ผู้สร้างสรรค์จึงมีความต้องการสร้างวัฒนธรรมของเครื่องแต่งกายตามสมัยในยุคที่เมืองกูลเลนซึ่งเป็นเมืองที่เคยรุ่งเรืองตามที่บทละครได้กล่าวไว้โดยได้กำหนดเครื่องแต่งกายของผู้ติดตามแคลซึ่งมาจากเมืองที่ทันสมัยและรุ่งเรืองในยุคเดียวกัน ดังนั้นเมื่อนึกถึงคำว่าเครื่องแต่งกายในยุคที่เศรษฐกิจย่ำแย่แต่คนแต่งกายสวยงาม ผู้สร้างสรรค์จึงกำหนดจินตภาพเพื่อสร้างวัฒนธรรมของเครื่องแต่งกายตัวละครคือนิวลุค (new look) ของคริสเตียน ดิออร์ (Christion Dior) ซึ่งเป็นเสื้อผ้าที่ดูแปลกตาในยุคที่เศรษฐกิจตกต่ำอันเนื่องมาจากสงครามเพื่อนำโครงร่างของเครื่องแต่งกายมาใช้สำหรับตัวละครเอก

3. การจัดสร้างเครื่องแต่งกายภายใต้แนวคิดศิลปะลัทธิคิวบิสม์

การสร้างสรรค์งานออกแบบและจัดสร้างเครื่องแต่งกายละครเวทีเรื่องการมาเยือนของหญิงชราผู้สร้างสรรค์เชื่อมโยงความรู้สึกและกำหนดจินตภาพจากแนวคิดการทับซ้อนของผู้คนในสังคมโดยเฉพาะปรากฏการณ์ที่พบเห็นจากการเปลี่ยนแปลงเศรษฐกิจของผู้คนในแต่ละชนชั้นโดยได้กำหนดแนวทางการออกแบบให้มีความสอดคล้องและเชื่อมโยงกับตัวละครหลักของเรื่องคือ แคล ซาคานัสเซียน ที่นำพาสิ่งที่ตนมี แจกกระจายความสุขให้กับผู้คนในกูลเลนเพื่อเป็นการแก้แค้นอิลผู้เป็นที่รักในอดีตจึงมีความสนใจแนวคิดแนวคิดลัทธิบาสกนิยมเพื่อแสวงหาแนวทางใหม่โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อต่อต้านสัจนิยม ลัทธิคิวบิสม์จึงเป็นลัทธิทางศิลปกรรมที่มุ่งแสดงการเปลี่ยนแปลงรูปทรงธรรมชาติมาสู่โครงสร้างทางเรขาคณิตในลักษณะที่ทับซ้อนกันหรือสลับกันอันมีรูปทรงเป็นเหลี่ยมโดยมีความเชื่อว่าโครงสร้างเรขาคณิตเป็นรากฐานของรูปทรงในธรรมชาติทั้งมวลเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์และใช้แนวคิดทางศิลปะและการออกแบบเพื่อเข้าสู่ความสมบูรณ์ในการเป็นมนุษย์ของตัวละคร ดังนั้นการใช้ศิลปะลัทธิคิวบิสม์เพื่อออกแบบเครื่องแต่งกายละครเวทีเรื่องการมาเยือนของหญิงชราจึงได้กำหนดแนวทางการออกแบบให้มีความสอดคล้องและ

เชื่อมโยงกับตัวละครหลักของเรื่องคือ แคล ซาคานัสเซียน ที่นำพาสิ่งที่ตนมีแจกกระจายความสุขให้กับผู้คนในเมืองกูลเลนเพื่อเป็นการแก้แค้นอิลผู้เป็นที่รักในอดีต ดังนั้นโจทย์ของการสร้างสรรค์ในครั้งนี้จึงเป็นการเล่าเรื่องผ่านเครื่องแต่งกายของตัวละครตั้งแต่ต้นเรื่องจนสุดท้ายของเรื่อง การออกแบบครั้งนี้จะเห็นถึงการพัฒนาการของเครื่องแต่งกายในแต่ละฉากของนักแสดงตั้งแต่ต้นจนสุดท้าย จะได้เห็นการกระจายของอำนาจที่แคล นำไปสู่ตัวละครทุกตัวในเรื่อง เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นถึงความพังพินาศที่เกิดจากอำนาจเงินทองภายในระบบสังคมของเมืองกูลเลน และที่สำคัญที่สุดภาพจากเครื่องแต่งกายเมื่อร่วมอยู่กับการแสดงแล้วเห็นภาพของอิลที่หมดหนทางที่จะหนีพ้นกรรมในสิ่งที่ตนเคยก่อไว้เมื่อครั้งอดีต

เมื่อผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาศิลปะลัทธิคิวบิสม์แล้วจึงนำผลสรุปมาเข้าสู่กระบวนการวิจัยเพื่อออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานตามวัตถุประสงค์ที่ผู้สร้างสรรค์กำหนดไว้จึงสรุปแนวคิดของศิลปะลัทธิคิวบิสม์เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบและสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายคือ แนวคิดของคิวบิสม์นั้นมีแก่นของความต้องการแสวงหาสิ่งใหม่เพราะต้องการหลีกหนีออกจากความงามในรูปแบบเดิมซึ่งสอดคล้องกับการวิเคราะห์บทละครและชะตากรรมของตัวละครในเรื่องคือ ชาวบ้านที่มีความต้องการเปลี่ยนแปลงทุกอย่างตามกันสามารถเปลี่ยนแปลงอะไรก็ได้ที่ดีกว่าหรือที่ตนเองไม่ชอบเพราะเห็นว่าสิ่งที่สำคัญคือเงินแนวคิดนี้จึงมีความสัมพันธ์กันกับความต้องการของตัวละคร ผู้สร้างสรรค์จึงต้องการกำหนดแนวคิดในการออกแบบที่ต้องการแสวงหาความงามแบบอื่นๆ ที่เคยมี เคยเห็น เคยเป็น การเลือกใช้องค์ประกอบศิลป์จากศิลปะลัทธิคิวบิสม์สามารถนำส่งสารและสร้างเอกภาพใหม่ให้กับตัวละครได้เป็นอย่างดี โดยกำหนดหลักการออกแบบเครื่องแต่งกายจากการวิเคราะห์ศิลปะลัทธิคิวบิสม์เพื่อนำไปใช้เป็นแนวทางในการวิจัย ดังนี้

1. การเปลี่ยนแปลงรูปทรงให้มีการตกแต่งภายนอกเหนือจากสภาพที่เป็นอยู่ในธรรมชาติ วิธีการทำให้เสื้อผ้าเปลี่ยนแปลงรูปทรงไปในวิถีที่แตกต่างจากรูปทรงของเสื้อผ้าในชีวิตจริงให้บิดเบี้ยว

2. การวางทับซ้อนและเหลื่อมล้ำด้วยจังหวะซ้ำของปริมาตรและรูปทรงซึ่งบางครั้งทำให้เห็นปริมาณที่เกินหรือมากกว่าที่ควรเป็นไปตามปกติของมนุษย์ วิธีการคือวางรูปแบบของปกเสื้อให้เกิดความทับซ้อนกันจนเกินจริง ทำให้คนดูมองเห็นถึงความมากคนเกินปกติ

3. การสร้างพื้นผิวด้วยการเดินเส้นที่ทำให้เกิดความซับซ้อนของลวดลายเพื่อแสดงให้เห็นความวุ่นวายและผสมผสานปนเปอย่างยุ่งเหยิง วิธีคือสร้างเส้นบนพื้นผิวของผ้าให้ดูเป็นเส้นที่วุ่นวายซับซ้อน

4. การใช้อัตลักษณ์เฉพาะตัวซึ่งสุนทรียเจตคติของปิกัสโซที่เน้นการแสดงด้านอารมณ์และการสร้างสรรค์ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดมนุษยนิยมและปรัชญาอัตถิภาวนิยมที่มองว่ามนุษย์มีอิสรภาพในการสร้างสรรค์และสามารถเลือกดำเนินชีวิตไปในแนวทางของตนสู่การเป็นนายตัวเองและเจตคติแสดงถึงสภาวะเพลิดเพลินต่อการสร้างสรรค์มองเห็นความเป็นไปได้ใหม่ๆ ของชีวิต วิธีการคือการทำงานในครั้งนี้จะใช้วิธีการวางรูปทรงของส่วนต่างๆ ของเสื้อผ้าในลักษณะเน้นไปทางงานภาพเขียนของปิกัสโซเป็นหลัก

ภาพที่ 2-3 แบบร่างเสื้อผ้าตัวละครแคล

ที่มา: คณพศ วิรัตนชัย

ภาพที่ 4 ภาพตัวละครแคลท่ามกลางตัวละครชาวเมืองกูเลนจากการแสดง

ที่มา: นภัส ดีประหลาด

จากภาพประกอบข้างต้นการจัดสร้างเครื่องแต่งกายตัวละครหลักเพื่อต้องการผลักดันความรู้สึกภายในของตัวละครให้ปรากฏออกมาเป็นลักษณะบุคลิกภาพ ความแตกต่าง โดดเด่น มีพลังและอำนาจสามารถทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพของตัวละครตลอดจนความสัมพันธ์ของตัวละครกับตัวละครอื่นๆ ลักษณะของการออกแบบเครื่องแต่งกายปรากฏในรูปแบบเหมือนจริงที่ถูกปรับโครงร่างของเครื่องแต่งกาย

ด้วยรูปทรง การซ้อนกัน เส้นต่างๆ โดยการลดทอน บิดเบือนรูปทรงและทำให้เกิดความรู้สึกอิสระที่ตัวละครต้องการซึ่งเป็นเอกภาพบนความหลากหลายของตัวละครบนเวที

ภาพที่ 5 ภาพตัวละครแคลจากการแสดง

ที่มา: นภัส ดีประหลาด

จุดมุ่งหมายสำคัญของการสร้างเครื่องแต่งกายโดยกำหนดแนวคิดและรูปลักษณ์จากศิลปะคิวบิสม์ตามภาพที่ปรากฏเพื่อต้องการขับเน้นให้ตัวละครมีความเด่นชัด แสดงออกถึงความคิด ความรู้สึกสะท้อนให้เห็นแนวคิดของละครที่ผู้กำกับการแสดงต้องการโดยเน้นการใช้ความแตกต่างของบริบทในสังคมระหว่างตัวละครกลุ่มต่างๆ ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้วิธีการจัดองค์ประกอบเพื่อเป็นแนวทางคลี่คลายความสมจริงในการสร้างเครื่องแต่งกาย ดังนี้

- สถานภาพและชนชั้นในสังคม นอกจากนั้นยังคำนึงถึงพัฒนาการของตัวละครหลักตั้งแต่ต้นเรื่องจนจบเรื่องเพื่อรักษาเอกภาพในการเล่าเรื่องและการนำเสนอภาพบนเวทีให้มีความสอดคล้องกับการดำเนินเรื่องเพื่อทำให้โลกของละครปรากฏขึ้นอย่างสมบูรณ์ โดยเฉพาะตัวละครกลุ่มผู้มาเยือนโครงร่างของเสื้อผ้าจะถูกสื่อสารให้เห็นลำดับชั้นของตัวละครในเรื่องอย่างชัดเจน
- การสร้างความสัมพันธ์ เครื่องแต่งกายของตัวละครในแต่ละกลุ่มถูกออกแบบให้มีการแต่งกายคล้ายกันตามสภาพแวดล้อม เช่นตัวละครแคลคือตัวละครที่มีอำนาจและฐานะ ดังนั้นคนรอบข้างที่อยู่ใกล้ชิดตัวละครหลักก็มีฐานะไปด้วยอำนาจของตัวละครหลักและตัวละครชาวกูลเลนก็เป็นชาวเมืองที่เคยมีฐานะ
- การสร้างความเด่นชัด ผู้สร้างสรรค์ให้ความสนใจกับตัวละครหลักเพื่อสร้างให้เครื่องแต่งกายสามารถดึงสายตาของผู้ชมและสร้างความมั่นใจโดยทำให้ความวิปริตแปลกประหลาดของตัวละครที่มีความบิดเบี้ยวซึ่งถูกแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มคือ กลุ่มตัวละครชาวเมืองกูลเลนที่มีการแสดงออกแบบปากไม่ตรงกับใจและตกเป็นทาสของอำนาจเงิน และกลุ่มตัวละครเอกที่มีความโกรธแค้นฝังรากลึก การออกแบบเสื้อผ้าที่มีลักษณะผสมคิวบิสม์สำหรับตัวละครนี้ ที่มีจุดประสงค์เพื่อทำให้ผู้ชมสามารถเห็นในความความบิดเบี้ยวของตัวละครนี้ที่กำลังแทรกซึมความคิวบิสม์ไปยังกลุ่มแรกที่เป็นชาวเมือง ทำให้เห็นภาพบนเวทีชัดเจนมากขึ้น

- การสร้างรูปลักษณ์ใหม่ให้นักแสดง สำหรับการแสดงการมาเยือนของหญิงชราครั้งนี้ ผู้กำกับการแสดงคัดเลือกนักแสดงชายเพื่อสวมบทบาทเป็นตัวละครเอกซึ่งเป็นเพศหญิง ดังนั้นผู้สร้างสรรค์จึงสร้างรูปร่าง สัดส่วนให้เกิดความสง่างาม และดัดแปลงโครงสร้างส่วนหัวไหล่ให้คลุม, ปกปิดให้มีสรีระตามแบบผู้หญิง นอกจากนั้นยังกำหนดร่างแบบกระโปรงให้มีเป็นกระโปรงทรงยาวเพื่อทำให้มีความสง่างามและสวยสง่ากว่าตัวละครอื่นๆ เป็นต้น

ภาพที่ 6 ภาพชาวเมืองกูลเลนจากการแสดง

ที่มา: คณพศ วิรัตนชัย

สรุปผลการวิจัย

ผู้สร้างสรรค์ใช้แนวคิดการออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครหลักในการเลือกภาพที่จะปรากฏในละคร โดยใช้แนวคิดว่าตัวละครแคลคือตัวละครที่มีอำนาจและฐานะ ดังนั้นคนรอบข้างที่อยู่ใกล้ชิดตัวละครหลักก็มีฐานะไปด้วยเพราะอำนาจของตัวละครหลัก และตัวละครชาวกูลเลนก็เป็นชาวเมืองที่เคยมีฐานะ ดังนั้นผู้สร้างสรรค์จึงเลือกจินตภาพเพื่อใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายจากผู้สร้างสรรค์เลือกใช้ภาพของเสื้อผ้าในกลุ่มของคนเมือง กลุ่มนักธุรกิจในการนำมาสร้างสรรค์ผลงานโดยได้กำหนดแนวคิด รูปแบบ สไตล์การออกแบบเครื่องแต่งกายจากการพูดคุยกับผู้กำกับนั้นคือโดมิโน่ นำความเอนเอียงของโดมิโน่ที่กำลังจะล้มให้ความรู้สึกว่าไม่สมบูรณ์ เอนเอียง เพื่อสะท้อนถึงแก่นของละครเวทีเรื่องนี้ของตัวละครที่กำลังเล่าเรื่องราวความรักในช่วงหนึ่งของชีวิตกับความหวังที่ต้องการมีชีวิตคู่สักครั้งในชีวิต แต่ก็ไม่ได้เป็นไปดังที่หวังไว้ ดังนั้นการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับตัวละครผู้สร้างสรรค์จึงมีความต้องการสะท้อนลักษณะและบุคลิกภาพของตัวละครในเรื่องออกมาให้เด่นชัดที่สุด โดยต้องการให้ตัวละครมีความสมบูรณ์ อีกทั้งการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับตัวละครได้กำหนดใช้สัดส่วนของนักแสดงที่รูปร่างอวบมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบเครื่องแต่งกายในช่วงแรก การร่างแบบเครื่องแต่งกายจึงมีเสื้อคลุมเพื่อปกปิดรูปร่างนักแสดงในส่วนที่ไม่มั่นใจ จากการกำหนดแนวทางการออกแบบเครื่องแต่งกายจากการวิเคราะห์ศิลปะลัทธิคิวบิสม์เพื่อนำไปใช้เป็นแนวทางในการจัดสร้างเครื่องแต่งกายภายใต้แนวคิดศิลปะลัทธิคิวบิสม์ สามารถสรุปได้ดังนี้

1. โครงร่างเงา ผู้สร้างสรรค์กำหนดโครงร่างเครื่องแต่งกายโดยเฉพาะตัวละครเอกของเรื่องที่มีความตั้งใจให้ตัวละครนั้นไม่ได้มีลักษณะของมนุษย์มีหลากหลายมิติในความซับซ้อนของบุคลิก โดยใช้แนวคิดเสื้อผ้าผู้นำทางศาสนามาใช้ในการออกแบบ นอกจากนั้นผู้สร้างสรรค์ยังใช้วัฒนธรรมเครื่องแต่งกายแฟชั่นสำหรับตัวละครคือ นิวลุค (new look) ของคริสเตียน ดิออร์ (Christion Dior) ซึ่งเป็นเสื้อผ้าที่ดูแปลกตาในยุคที่เศรษฐกิจตกต่ำอันเนื่องมาจากสงครามเพื่อนำโครงร่างของเครื่องแต่งกายมาใช้สำหรับตัวละครเอก

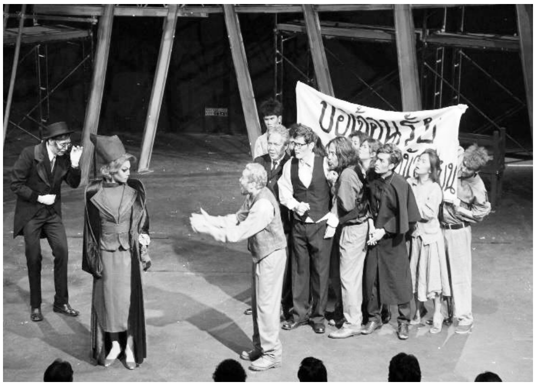
ภาพที่ 7 ภาพถ่ายเสื้อผ้าตัวละครแคล

ที่มา: คณพศ วิรัตนชัย

2. สีที่ใช้ในการออกแบบเสื้อผ้าสำหรับตัวละครเอกคือสีน้ำเงินซึ่งเป็นการกำหนดแนวคิดในการออกแบบจากผู้กำกับการแสดง เนื่องจากสีน้ำเงินไม่ได้ให้ค่าความรู้สึกของสีที่ให้ความรู้สึกสุขแบบสีฟ้าหรือทุกข์เกินไปแบบสีดำ เป็นสีที่ทำให้เกิดพลังและเอกภาพกับตัวละครได้ ภาพของผู้หญิงสีน้ำเงินดูมีพลังหากตัวละครสวมใส่เสื้อผ้าที่มีรูปทรงชัดเจน มีเหลี่ยมคมชัดเจนจะทำให้ตัวละครสง่างามทำให้ตัวละครมีบุคลิกที่มีพลังและฉลาดแหลมคม

3. การบ่งบอกสภาพสังคมและชนชั้น ตัวละครในเรื่องถูกแบ่งแยกตามบทบาทของตัวละครไว้ 4 กลุ่ม โดยแบ่งตามพื้นที่ของตัวละครที่ปรากฏในเรื่องเช่น ตัวละครผู้มาเยี่ยมเยือน ตัวละครชาวเมืองกูลเลนผู้มาต้อนรับ ตัวละครที่เข้ามาแล้วจากไปและตัวละครที่เป็นส่วนเร่งเร้าการตัดสินใจ ดังนั้นการออกแบบเครื่องแต่งกายในละครจึงมีการแบ่งชนชั้นตามสถานะทางสังคมและบทบาทของตัวละครไว้อย่างชัดเจน เพื่อให้ผู้ชมสามารถแบ่งแยกตัวละครในเรื่องและสร้างภาพที่ปรากฏบนเวทีให้เห็นความแตกต่างของผู้คนในสังคมในแต่ละสถานการณ์ได้อย่างชัดเจน

ภาพที่ 8 ภาพเครื่องแต่งกายของตัวละครต่างชนชั้น



ที่มา: นภัส ดีประหลาด

4. การสร้างจุดเด่นด้วยการวางทับซ้อนและเหลื่อมล้ำด้วยจังหวะซ้ำของปริมาตรและรูปทรงตามที่ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดใช้ศิลปะลัทธิคิวบิสม์เพื่อนำมาใช้ในการสื่อสารถึงความรู้สึกภายในตัวละครและสารของเรื่องที่ต้องการให้เห็นถึงความบิดเบี้ยว ไม่เป็นไปตามกติกาและความถูกต้อง การนำแนวคิดคอลลาจ (Collage Art) มาใช้ในการสร้างรูปทรงบนปกเสื้อของเครื่องแต่งกายตัวละครจะทำให้จุดเด่นของตัวละครกลุ่มนี้แตกต่างกับตัวละครกลุ่มอื่นๆ อย่างชัดเจน

ภาพที่ 9-11 แบบร่างเสื้อผ้าตัวละครแคล

ที่มา: คณพศ วิรัตนชัย

5. แนวคิดมนุษยนิยมและปรัชญาอัตถิภาวนิยมที่มองว่ามนุษย์มีอิสรภาพในการสร้างสรรค์และสามารถเลือกดำเนินชีวิตไปในแนวทางของตนสู่การเป็นนายตัวเอง การสร้างเส้นบนส่วนต่างๆ ของเครื่องแต่งกายเพื่อสะท้อนความขัดแย้งภายในจิตใจและขับเน้นกิเลสตัณหาของตัวละคร ตัวละครที่มีกิเลสตัณหาและปรารถนาในอำนาจเงินหรือตกเป็นทางของอำนาจเงินจะปรากฏเส้นย้ำบนเครื่องแต่งกายชัดเจนหรือมีหลายเส้นจนดูวุ่นวายตามกิเลสภายในจิตใจของตัวละครนั้นๆ

ภาพที่ 12-13 ลักษณะการสร้างลวดลายบนเครื่องแต่งกาย

ที่มา: คณพศ วิรัตนชัย

การอภิปรายผล

การใช้สุนทรียะของศิลปะคิวบิสม์เพื่อการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับละครเวทีเรื่องการมาเยือนของหญิงชรามีความสัมพันธ์ในเชิงของความพยายามหลีกหนีสิ่งเดิมเพื่อสร้างสิ่งใหม่ที่มีความอิสระโดยความเด่นชัดของรูปทรงและการใช้เทคนิคการปะติดปะต่อ การทำซ้ำนำมาเป็นองค์ประกอบในการออกแบบและตัดเย็บเสื้อผ้า เพื่อช่วยผลักความรู้สึก ความคิดภายในตัวละครให้สามารถขับเน้นตัวละครบนเวทีให้เด่นชัด เมื่อความจริงถูกปิดบังให้บิดเบี้ยว เมื่อตัวละครให้ความสำคัญกับคุณค่าทางวัตถุแต่แนวทางการสร้างสรรค์เสื้อผ้าสำหรับละครมุ่งลดทอน ปรับแต่งและหลีกหนีจากโครงสร้างเดิมของวัตถุจึงทำให้เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายสามารถสร้างความสัมพันธ์กับบริบทของละครเพราะเมื่อตัวละครสามารถหลุดออกจากความอยาก ความติดข้องในความยินดี ความพอใจจนยึดติดและเป็นกิเลส ดังนั้นการออกแบบและสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายจึงสามารถนำความผิดเพี้ยนบิดเบี้ยว ไม่สมจริงให้ปรากฏเป็นตัวละครชาวเมืองกูลเลนและตัวละครเอกเพื่อนำเสนอละครและสร้างภาพบนเวทีให้ภาวะความไม่มั่นคง ความระแวงหวาดกลัวของตัวละครปรากฏออกมาได้ชัดเจน

ข้อเสนอแนะ

การวิจัยในครั้งนี้ผู้สร้างสรรค์ได้ทำการศึกษาค้นคว้าแนวทางศิลปะลัทธิคิวบิสม์โดยการรวบรวมเอกสาร งานวิชาการ งานวิจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ผู้สร้างสรรค์นำข้อมูลที่ได้จากการวิจัยมากำหนดแรงบันดาลใจ หาจินตภาพโดยมุ่งเน้นการสร้างสรรค์ตามการวิเคราะห์และการตีความจากบทละครและนำเสนอผลงานต่อสาธารณชน จากปัญหาที่พบในกระบวนการทำงานและเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาผลงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ ผู้สร้างสรรค์มีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. จากกระบวนการทำงานผู้สร้างสรรค์พบว่าแนวคิดคิวบิสม์มีผลต่องานออกแบบเครื่องแต่งกายอย่างเด่นชัดจึงเป็นเหตุให้เสื้อผ้าในละครสามารถบอกความรู้สึกภายในตัวละครได้ ดังนั้นผู้สร้างสรรค์จึงมีความเห็นว่าหากนำแนวคิดจากการออกแบบเครื่องแต่งกายเป็นทิศทางที่สัมพันธ์กับแนวคิดในการกำกับการแสดงจะทำให้ภาพที่ปรากฏบนเวทีและตัวละครเป็นไปในทิศทางเดียวกันมากขึ้น

2. ระยะเวลาในการผลิตและการวางแผนการซ้อมเครื่องแต่งกาย (Dress Rehearsal) มีส่วนช่วยให้นักแสดงทำความคุ้นชิ้นกับเสื้อผ้า และค้นหาลักษณะและบุคลิกภาพของตัวละครได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ดังนั้นการทำงานวิจัยในครั้งต่อไปนักแสดงควรได้ทดลองกับเสื้อผ้าตามระยะเวลาในการผลิตเพื่อให้นักแสดงสามารถเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาแนวทางการออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครด้วย

บรรณานุกรม

ฤทธิรงค์ จิวากานนท์. (2557). *ศิลปะการออกแบบเครื่องแต่งกายละครเวทีสมัยใหม่*. กรุงเทพฯ: คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เรนมัตต์,ฟรีดริช ดีร. (2547). *บทละครการมาเยือนของหญิงชราและโรมูลสมหาราช แปลจาก Der Besuch der alten Dame and Romulus der Große แปลโดย อำภา โอตระกูล*. กรุงเทพ, โครงการจัดพิมพ์คบไฟ.

วิรุณ ตั้งเจริญ. (2539). *ประวัติศาสตร์ศิลป์และการออกแบบ*. กรุงเทพฯ: คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สมภพ จงจิตต์โพธา. (2544). *จิตรกรรมแนวคิดบิสม์: กรณีศึกษาผลงานจิตรกรรมของปาโบล ปิกัสโซ (ช่วง ค.ศ. 1906-1915)*. วิทยานิพนธ์. ปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต, วิชาเอกทัศนศิลป์: ศิลปะสมัยใหม่ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

อาทรี วณิชตระกูล. (2561). *การมาเยือนของหญิงชรา: ปฏิบัติการสร้างสรรค์ละครฝรั่งเพื่อผู้ชมไทย*. วารสารไทยศึกษา, 14 (2), 125-150.