

การใช้มาสก์ เทคนิค ของ ฌาค เลอคอก เพื่อพัฒนาความสามารถของนักแสดงเพื่อเข้าสู่การเป็นตัว
ละคร : กรณีศึกษา เดนิซ ซาเวจ ในบทละครเรื่อง ซาเวจ อิม โลบ ของ จอห์น แพทริก แชนลีย์



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปการละคร ภาควิชาศิลปการละคร
คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2566

THE USE OF JACQUES LECOQ'S MASK TECHNIQUE FOR IMPROVING ACTOR'S ABILITY
TO EMBODY A CHARACTER: A CASE STUDY OF DENISE SAVAGE IN JOHN PATRICK
SHANLEY'S *SAVAGE IN LIMBO*



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts in Dramatic Arts
Department of Dramatic Arts
Faculty Of Arts
Chulalongkorn University
Academic Year 2023

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การใช้มาสก์ เทคนิค ของ ฉาก เลอคอก เพื่อพัฒนา
ความสามารถของนักแสดงเพื่อเข้าสู่การเป็นตัวละคร :
กรณีศึกษา เดนิซ ซาเวจ ในบทละครเรื่อง ซาเวจ อิน ลิมโบ
ของ จอห์น แพทริก แชนลีย์

โดย

น.ส.ภรินทร์ลดา อภาภิรม

สาขาวิชา

ศิลปการละคร

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พันพัสสา ฐปเทียน

คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัยเป็นส่วนหนึ่งของ
การศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต

..... คณบดีคณะอักษรศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.สุรเดช โชติอุดมพันธ์)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปริดา มโนมัยพิบูลย์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พันพัสสา ฐปเทียน)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรรณชัญ พลจันทร์)

ภรินทร์ลดา อาภาภิรม : การใช้มาสก์ เทคนิค ของ ฉาก เลอคอก เพื่อพัฒนา
 ความสามารถของนักแสดงเพื่อเข้าสู่การเป็นตัวละคร : กรณีศึกษา เดนิซ ซาเวจ ในบท
 ละครเรื่อง *ซาเวจ อิน ลิมโบ* ของ จอห์น แพทริก แชนลีย์ . (THE USE OF
 JACQUES LECOQ'S MASK TECHNIQUE FOR IMPROVING ACTOR'S ABILITY TO
 EMBODY A CHARACTER: A CASE STUDY OF DENISE SAVAGE IN JOHN
 PATRICK SHANLEY'S *SAVAGE IN LIMBO*) อ.ที่ปรึกษาหลัก : ผศ. ดร. พันพัสสา ฐป
 เทียน

ฉาก เลอคอก เป็นหนึ่งในนักการละครที่ริเริ่มนำเอาหน้ากากเข้ามาปรับใช้ในการฝึกฝน
 นักแสดงเพื่อเสริมสร้างทักษะทางอวัจนภาษาและพัฒนาศักยภาพร่างกายของนักแสดง เลอคอก
 เชื่อว่าทักษะทางอวัจนภาษาจะช่วยเพิ่มพลังให้กับคำพูดของตัวละคร หรือกล่าวโดยง่ายคือ ช่วยให้
 สิ่งที่ตัวละครพูดถึงความหมายและชัดเจนมากขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยให้ตัวละครมีมิติและเป็น
 เอกลักษณ์อีกด้วย ผู้วิจัยได้ทดลองนำแบบฝึกหัด มาส์ก เทคนิค ของเลอคอกมาใช้ในการเข้าสู่การ
 เป็นตัวละคร เดนิซ ซาเวจ จากบทละครเรื่อง *ซาเวจ อิน ลิมโบ* ซึ่งเป็นตัวละครที่แตกต่างจากผู้วิจัย
 อย่างมากไม่ว่าจะเป็น ปุ่มหลัง บุคลิก อุปนิสัย บริบททางสังคม ยุคสมัย และวัฒนธรรมที่ไกลตัว
 โดยมีสมมติฐานว่า การใช้ มาส์ก เทคนิค ของเลอคอกจะช่วยให้ผู้วิจัยเข้าสู่การเป็นตัวละครได้อย่าง
 สมบูรณ์มากขึ้น และสื่อสารสภาวะอารมณ์ ความรู้สึกที่ซับซ้อนของตัวละครผ่านอวัจนภาษาได้
 อย่างชัดเจนมากขึ้น โดยผู้วิจัยใช้ มาส์ก เทคนิค ใน 4 ลักษณะคือ 1) การสร้างสรรค์ตัวละคร 2)
 ค้นหาแก่นของตัวละคร 3) สร้างบุคลิกและอุปนิสัยภายนอก และ 4) พัฒนาศักยภาพของร่างกาย
 และจิตใจ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และประเมินผลจากการปฏิบัติจริง พร้อมทั้งบันทึกกระบวนการทำงาน
 การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางการแสดง แบบสอบถามจากผู้ชม และการชมวิดีโอบันทึกการแสดง
 ผลการวิจัยพบว่าการฝึกฝน มาส์ก เทคนิค อย่างต่อเนื่องจะช่วยขยายศักยภาพร่างกายของนักแสดง
 ได้ค้นพบอิสรภาพทั้งในการเคลื่อนไหวและเสียง ได้รู้จักร่างกายของตนเองมากขึ้น และเข้าใจ
 หลักการของอวัจนภาษาบนเวทีมากขึ้น ซึ่งช่วยให้นักแสดงเข้าบทบาทเป็นตัวละครได้สมบูรณ์ขึ้น
 แต่ในขณะเดียวกัน มาส์ก เทคนิค เป็นเพียงหนึ่งในเครื่องมือตั้งนั้นก่อนที่จะเข้าสู่การใช้แบบฝึกหัด
 นักแสดงควรต้องวิเคราะห์ตัวละครอย่างละเอียดถี่ถ้วนก่อน

สาขาวิชา ศิลปการละคร

ปีการศึกษา 2566

ลายมือชื่อนิสิต

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

6388013522 : MAJOR DRAMATIC ARTS

KEYWORD: Mask Technique, Acting, character embodiment

Prynlada Arbhabhira : THE USE OF JACQUES LECOQ'S MASK TECHNIQUE FOR IMPROVING ACTOR'S ABILITY TO EMBODY A CHARACTER: A CASE STUDY OF DENISE SAVAGE IN JOHN PATRICK SHANLEY'S *SAVAGE IN LIMBO*.

Advisor: Asst. Prof. BHANBHASSA DHUBTHIEN, Ph.D.

Jacques Lecoq was one of the pioneering dramatists who incorporated masks into his pedagogy, aiming to enhance actor's proficiency in physical expression. Lecoq believed that movements enhance the subtext of the character's dialogue and assist actors in creating distinctive characters. In this research, I, as the researcher, used Denise Savage's character from the play "Savage in Limbo" as a case study, highlighting the disparities between the character and myself in terms of physicality, social context, historical periods, and cultural background. I posit that Mask Technique will aid in a better character embodiment and improve the communication of intricate emotions through body language. Mask Technique exercises are used in 4 areas 1) character development 2) character's essence exploration 3) building the character's public persona 4) physical enhancement and concentration. This research involves collecting and analyzing data from rehearsal records, interviewing experts, audience feedback, and video recordings. Results show that consistent mask technique training expands actors' physical capabilities, deepening physical awareness and enhancing freedom of voice and movement on stage, resulting in more comprehensive character embodiment. While valuable, integrating mask technique into a meticulous character analysis optimizes results.

Field of Study: Dramatic Arts

Student's Signature

Academic Year: 2023

Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเล่มนี้จะสำเร็จไม่ได้หากปราศจากความกรุณาจากคณาจารย์หลายท่าน ผู้วิจัยกราบ
ขอบพระคุณอาจารย์ที่ปรึกษาของผู้วิจัย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พนัสนิศา ฐูปเทียน ผู้คอยสนับสนุนและ
ชี้แนะระหว่างการทำวิจัยและจัดทำเล่มวิทยานิพนธ์จนสำเร็จลุล่วง รวมทั้งคอยผลักดันให้ผู้วิจัยเชื่อมั่น
และพัฒนาศักยภาพของตนเองต่อไป และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรรณชวีญ พลจันทร์ ผู้มอบองค์
ความรู้อันเป็นประโยชน์ยิ่ง รวมถึงช่วยฝึกฝนให้ผู้วิจัยอย่างใกล้ชิด

ขอขอบคุณศิลปินและทีมงานละครเรื่อง ซาเวจ อิน ลิมโบ ทุกท่านที่สละเวลาอันมีค่ามาร่วม
สร้างสรรค์ละครเวทีเรื่องนี้ให้เกิดขึ้นได้ โดยเฉพาะ คุณ นพพันธ์ บุญใหญ่ ผู้กำกับการแสดง ที่คอย
ช่วยเหลือและให้คำแนะนำแก่ผู้วิจัยตลอดกระบวนการซ้อมจนถึงวันสุดท้ายของการแสดง

ท้ายสุดนี้ ผู้วิจัยขออุทิศความสำเร็จทั้งหมดนี้ให้แก่ครอบครัวของผู้วิจัยผู้เป็นกำลังสนับสนุน
สำคัญในชีวิต และเป็นผู้ที่มอบโอกาสทางการศึกษาที่ดีให้แก่ผู้วิจัยเสมอมา

ภรินทร์ลดา อาภาภิรม

สารบัญ

	หน้า
.....	ค
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ช
สารบัญรูปภาพ.....	ฌ
บทที่ 1	10
บทนำ.....	10
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	10
1.2 วัตถุประสงค์งานวิจัย	12
1.3 สมมติฐานในงานวิจัย.....	12
1.4 ขอบเขตการวิจัย.....	13
1.5 ระเบียบการวิจัย	13
1.6 ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย	13
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	14
บทที่ 2	15
แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	15
2.1 จุดกำเนิดและการทำงานของหน้ากาก.....	15
2.2 ท่าทางและการเคลื่อนไหวของมนุษย์.....	16

2.3 หลักการสอนของฉมาค เลอคอก	19
2.4 การศึกษาภาษาของท่าทาง	30
บทที่ 3	33
กระบวนการดำเนินการวิจัย	33
3.1 ช่วงระยะการทำงานก่อนกระบวนการซ้อม (Pre-Production)	33
3.2 ช่วงกระบวนการซ้อม (Production)	57
3.3 ช่วงการซ้อมเสมือนจริง.....	73
3.4 ช่วงวันแสดงจริง	75
บทที่ 4	80
อภิปรายผล	80
4.1 ข้อค้นพบในการใช้แบบฝึกหัด มาส์ก เทคนิค ในการเข้าสู่การเป็นตัวละคร	81
4.2 ปัญหาที่พบในกระบวนการวิจัยและแนวทางแก้ไข	86
บทที่ 5	87
สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ.....	87
5.1 การเตรียมพร้อมร่างกายและจิตใจ.....	88
5.2 การค้นหาตัวละคร.....	88
5.3 การเข้าสู่การเป็นตัวละคร	89
5.4 การฝึกฝน	89
บรรณานุกรม.....	91
ภาคผนวก ก.....	93
ภาคผนวก ข.....	132
ประวัติผู้เขียน	135

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 ขั้นตอนการทำแบบฝึกหัดทำต้นไม้.....	37
ตารางที่ 2 แบบฝึกหัดการเดิน.....	41
ตารางที่ 3 ตัวละครและความสัมพันธ์.....	53
ตารางที่ 4 รายละเอียดการซ้อมและจุดประสงค์.....	59
ตารางที่ 5 ข้อค้นพบจากการทำแบบฝึกหัดหน้ากาก เอ็กซ์เพรสซีฟ มาร์ส.....	66
ตารางที่ 6 การทำงานในรอบการแสดงจริง.....	75



สารบัญรูปภาพ

	หน้า
รูปที่ 1 ตัวอย่างหน้ากาก ลาร์วัล มาส์ก.....	48
รูปที่ 2 ตัวอย่างการออกแบบฉากและแสง	56
รูปที่ 3 การใช้พื้นที่ของนักแสดงบนโต๊ะ.....	57
รูปที่ 4 ตัวอย่างภาพวาดแรกที่ใช้ในแบบฝึกหัด	63
รูปที่ 5 ตัวอย่างภาพวาดที่สองแบบลดความซับซ้อน	63
รูปที่ 6 หน้ากากจริงที่ใช้ในกระบวนการซ้อม.....	65
รูปที่ 7 ภาพตัวอย่างระหว่างการแสดง	69
รูปที่ 8 ตัวอย่างการวางตำแหน่งตัวละคร.....	71
รูปที่ 9 ตัวอย่างการแสดงออกของเดนิซช่วงแรกและหลังตามลำดับ	74
รูปที่ 10 ตัวอย่างพฤติกรรมติดตัวระหว่างการแสดง เช่า เขา อยู่.....	84

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

คอนสแตนติน สแตนนิสลอฟสกี (Constantin Stanislavski) กล่าวว่า การสร้างตัวละครนั้นไม่มีสูตรสำเร็จเหมือนสูตรทำอาหาร ตัวละครที่สมจริงนั้นมักเกิดจากความเข้าใจของนักแสดงเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ไม่ว่าจะในด้านกายภาพ สภาวะจิตใจ อารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด และจิตวิญญาณ ทั้งหมดนี้คือส่วนประกอบที่นักแสดงต้องตระหนักเมื่อต้องเข้าบทบาทเป็นตัวละครอย่างสมจริง (Stanislavski, 2013) ผู้วิจัยเล็งเห็นถึงความสำคัญของการสร้างลักษณะเฉพาะทางกายภาพของตัวละคร ซึ่งเป็นหนึ่งในส่วนประกอบสำคัญที่ช่วยให้ตัวละครมีความสมจริงเสมือนมนุษย์คนหนึ่ง รวมถึงการแสดงออกทางกายภาพเป็นหนึ่งในวิธีการที่มนุษย์ใช้สื่อสารถึงสภาวะจิตใจและอารมณ์ของตน ฌาคส์ เลคอก (Jacques Lecoq) ซึ่งเป็นผู้คิดค้น มาส์ก เทคนิก (mask technique) กล่าวไว้ว่า ถ้าตัวละครที่สร้างขึ้นเหมือนกันกับผู้แสดงอย่างสิ้นเชิง ไม่ถือว่าเป็นละคร รวมถึง หนึ่งในสิ่งสำคัญของละครเวที คือ การส่งภาษาภาพจากเวทีไปสู่ผู้ชม (Lecoq, Carasso, & Lallias, 2001 น. 63) ดังนั้นนักแสดงเมื่อต้องเข้าบทเป็นตัวละคร ต้องสามารถสื่อสารสภาวะจิตใจและอารมณ์ผ่านทางอวัจนภาษา (Body language) ได้ด้วย จึงจะเรียกได้ว่านักแสดงผู้นั้นเข้าถึงบทบาทตัวละครอย่างสมบูรณ์

ผู้วิจัยในฐานะนักแสดงมีปัญหาในการเข้าถึงบทบาทตัวละครที่มีความซับซ้อนทางสภาวะอารมณ์ เนื่องจากมีทักษะในการแสดงออกทางอวัจนภาษาน้อย จึงไม่สามารถสื่อสารสภาวะดังกล่าวให้ผู้ชมเห็นได้อย่างชัดเจน ทำให้ตัวละครขาดมิติ อีกทั้งบางครั้งนักแสดงพบพฤติกรรมเฉพาะของตัวเองไปเสียไว้ในตัวละครที่ตนแสดง ซึ่งอาจไม่สอดคล้องกับภูมิหลังหรือสภาวะของตัวละครนั้น ตัวละครในฐานะมนุษย์คนหนึ่งย่อมมีพฤติกรรมและท่าทางเฉพาะตน ดังนั้น การแสดงออกทางอวัจนภาษาเมื่อเปรียบเทียบกับสถานการณ์หรือสภาวะอารมณ์ต่างๆ ย่อมแตกต่างจากตัวนักแสดงเช่นกัน รวมถึงการนำเสนอละครบางชนิด เช่น ละครที่มีกลิ่นอายของ เซอร์เรียลลิสม์ ที่ให้ความสำคัญกับการตีแผ่ความจริงในจิตใต้สำนึกของตัวละครให้คนดูเห็น (Cohn, 1964 น. 160) ซึ่งบางครั้งไม่สามารถสื่อสารจากบทพูดได้ทั้งหมด จึงนับว่าเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งที่นักแสดงควรทำความเข้าใจและฝึกฝนการสื่อสารผ่านอวัจนภาษา เพื่อจะสามารถสื่อสารความซับซ้อนทางสภาวะจิตใจและอารมณ์ของตัวละครผ่านการแสดงออกทางกายภาพได้เช่นกัน

เดิมที เลคอก เป็นนักกีฬาชาวฝรั่งเศส ที่มีความสนใจเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวของร่างกายและเชื่อว่า ความสามารถทางกายภาพทางการกีฬาสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ เขาได้

พัฒนาแนวคิดนี้และนำมาผนวกเข้ากับทักษะการแสดงและเริ่มก้าวเข้าสู่การเป็นครูฝึกสอนการแสดงที่เน้นการเคลื่อนไหวของร่างกายเป็นหลัก เลอคอกเดินทางไปเยอรมันและอิตาลีเพื่อศึกษาเกี่ยวกับศิลปะการละคร และได้เรียนรู้การแสดงหน้าฉากจากหลายวัฒนธรรม อาทิ คอมมีเดีย เดลอาร์เต (Commedia dell'arte) จากประเทศอิตาลี และ โนะ (Noh) จากประเทศญี่ปุ่น ซึ่งเขานำมาปรับและพัฒนาให้เป็นแบบฝึกหัดการแสดงในเวลาต่อมา มาส์ก เทคนิค ของเลอคอก เป็นแนวทางการฝึกฝน โดยมุ่งเน้นการค้นหา เสียง ท่าทางและพฤติกรรมเฉพาะตัวของตัวละครผ่านหน้าฉาก และแบบฝึกหัดต่างๆที่มีพื้นฐานหลักมาจากละครใบ้ (mime) เลอคอกเชื่อว่าละครใบ้ถูกเข้าใจอย่างผิวเผินว่าเป็นการลอกเลียนแบบท่าทางพฤติกรรมมนุษย์เพียงเปลือกนอก แต่แท้จริงแล้วเป็นการสื่อสารเชิงสัญลักษณ์ (symbol) ที่ต้องเข้าใจถึงเบื้องลึกของจิตใจและความรู้สึกของมนุษย์เพื่อให้ออกมาแสดงพฤติกรรมดังกล่าวออกมาทางอวัจนภาษามากกว่า เลอคอกกล่าวว่า การแสดงละครสมัยใหม่ตัดขาดตัวเองจากการเคลื่อนไหวของร่างกาย เพราะพวกเขาจมอยู่กับบทพูด แต่ทักษะของละครใบ้จะช่วยให้เต็มเต็มอากัปกิริยา และเพิ่มพลังให้กับคำพูดของตัวละคร (Lecoq, 2006 น. 126-127)

ผู้วิจัยจะมุ่งเน้นไปที่ 2 แบบฝึกหัด ดังนี้ 1) นิวทรัล มาส์ก (neutral mask) ซึ่งเป็นหน้าฉากเต็มใบหน้า มีสีหน้าอ่อนคลายและเรียบเฉย เลอคอกพัฒนาแบบฝึกหัดนี้ขึ้นเพื่อช่วยให้นักแสดงสามารถละทิ้งพฤติกรรมเฉพาะตัว มอบอิสรภาพในการเคลื่อนไหว และค้นหาจุดสมดุลของการเคลื่อนไหวของตัวเอง เพื่อในอนาคตสามารถขยายศักยภาพในการเคลื่อนไหวให้กว้างและหลากหลายมากขึ้น (Lecoq, Carasso, & Lallias, 2001 น. 105) 2) เอกสเปรสซีฟ มาส์ก (expressive mask) ซึ่งเป็นหน้าฉากที่มีลักษณะเป็นตัวละครอย่างชัดเจนไม่เหมือน นิวทรัล มาส์ก เลอคอกสร้างแบบฝึกหัดนี้ขึ้น เพื่อให้นักแสดงค้นหาชุดพฤติกรรมและบุคลิกภาพที่สอดคล้องกับลักษณะเฉพาะของตัวละครนั้น รวมถึงการแสดงออกของสภาวะจิตใจผ่านการกระทำในสถานการณ์ที่แตกต่างกันไป โดยใช้วิธีการด้นสด (improvisation) ตามสถานการณ์ ทั้งที่อยู่ในและนอกบทละคร โดยผู้วิจัยมีจุดมุ่งหมายเพื่อฝึกฝนการลดอัตตาของตน และได้ทดลองค้นหาการเคลื่อนไหวในรูปแบบใหม่ที่ไม่ใช่การเคลื่อนไหวที่เป็นพฤติกรรมติดตัวของผู้วิจัยในการเข้าสู่การเป็นตัวละคร กุญแจสำคัญของมาส์ก เทคนิค คือนักแสดงต้องฝึกฝนและเรียนรู้ที่จะแสดงเป็นคนอื่นนอกจากตัวเอง ในขณะที่ต้องดำรงอยู่ภายในเพื่อเข้าใจกลไกของร่างกายตนเองไปด้วย จึงเรียกว่า “เรียนรู้ที่จะเลิกเป็นตัวเอง แต่ใช้ตัวเองเป็นเครื่องมือในการแสดง” (Lecoq, Carasso, & Lallias, 2001 น. 63)

ผู้วิจัยเลือกตัวละคร เดนิซ ซาเวจ (Denise Savage) จากบทละครเรื่อง ซาเวจ อิน ลิมโบ (Savage In Limbo) ประพันธ์โดย จอห์น แพทริก ชานลีย์ (John Patrick Shanley) เป็นกรณีศึกษา ชานลีย์เขียนบทประพันธ์เรื่องนี้ขึ้นในปี ค.ศ. 1984 โดยใช้ตัวละครห้าตัวเป็นตัวสะท้อนสภาวะและบรรทัดฐานของสังคมในยุคทศวรรษที่ 80 ซึ่งเป็นยุคที่เรียกว่า ‘ทศวรรษแห่งความโลภ’ หรือ ‘The Greed Decade’ ยุคของการประดับตนด้วย อำนาจ บารมี และเงินทอง ในขณะที่อุดมการณ์และ

ความเชื่อเพื่อเพื่อนมนุษย์ของยุคทศวรรษที่ 60 และ 70 ได้ตายจากไป โดยแขนงที่ตั้งใจประพันธ์บทละครนี้ในรูปแบบ คอนเสิร์ต เพลย์ (concert play) ซึ่งเป็นการจับ ละครเรียลลิสม์ (realism) และ เซอร์เรียลลิสม์ (surrealism) มาชนกัน โดยหากมองเพียงผิวเผินอาจเหมือนละครเรียลลิสม์ทั่วไป แต่แท้จริงแล้วสถานการณ์ในเรื่องกลับเหมือนอยู่ในฝันร้ายเสียมากกว่า (Drake, 1987) ตัวละคร เดนิช ซาเวจ สะท้อนสภาวะของการเปลี่ยนผ่านของยุคผ่านความขัดแย้งภายในตัวละคร ซึ่งแสดงออกผ่านคำพูด สภาวะอารมณ์ที่ซับซ้อนและเหวี่ยงไปมา เดนิชต้องการดิ้นให้หลุดจากการกดทับของความเชื่อเดิมที่ทำให้เธอกลายเป็น ‘คนนอก’ ในสังคม กล่าวคือ เป็นผู้หญิงเหงาวิยสามสิบสองที่ยังไม่เคยเสียพรหมจรรย์ ที่ไม่ได้มีเงินทองหรือความสำเร็จมากมายในชีวิต แต่ความกลัวทำให้เธอไม่สามารถก้าวผ่านไปจากจุดนี้ได้ เธอติดอยู่ระหว่างสองชั่วความคิด คือชั่วความคิดที่ตายแล้วกับชั่วความคิดใหม่ เมื่อตัวละครเปรียบเสมือนตัวแทนของยุคสมัย ดังนั้นทักษะการแสดงผ่าน วจนภาษามีความสำคัญมากในการเข้าถึงบทบาทตัวละครนี้ เนื่องจากสิ่งที่เธอพูดหรือแสดงออกนั้นแทบไม่สอดคล้องกับสภาวะจิตใจของเธอเลย อีกทั้งยังมีการเหวี่ยงไปมาของสภาวะอารมณ์ของตัวละคร การสื่อสารและส่งภาษาภาพให้เห็นความขัดแย้งดังกล่าวอย่างชัดเจนยิ่งขึ้น

ผู้วิจัยเชื่อว่าการใช้ มาร์สก์ เทคนิค ที่เน้นการฝึกฝนทักษะการสื่อสารแบบอวัจนภาษาในกระบวนการซ้อม จะช่วยให้ผู้วิจัยในฐานะนักแสดงสามารถสร้างตัวละครที่มีเอกลักษณ์และมีความซับซ้อนของสภาวะอารมณ์และจิตใจได้อย่างละเอียดยิ่งขึ้น อีกทั้งยังสามารถสื่อสาร สภาวะจิตใจ อารมณ์ ความรู้สึกนึกคิดผ่านทางอวัจนภาษาให้ปรากฏชัดเจน เพื่อให้คนดูได้รับสารที่บทละครต้องการสื่ออย่างสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

1.2 วัตถุประสงค์งานวิจัย

- 1.2.1 เพื่อศึกษาการเข้าถึงบทบาทตัวละครที่มีความซับซ้อนทางอารมณ์และสภาวะจิตใจกรณีศึกษา ตัวละคร เดนิช จากบทละครเรื่อง ซาเวจ อิน ลิมโบ
- 1.2.2 เพื่อศึกษา มาร์สก์ เทคนิค ของเลอคอก และนำมาใช้ในการสร้างตัวละคร เดนิช ซาเวจ
- 1.2.3 เพื่อศึกษาการสื่อสารสภาวะทางอารมณ์และสภาวะจิตใจของตัวละคร เดนิช ซาเวจ ผ่านทางอวัจนภาษา

1.3 สมมติฐานในงานวิจัย

การศึกษาและฝึกฝน มาร์สก์ เทคนิค ของ เลอคอก จะสามารถช่วยให้ผู้วิจัยในฐานะนักแสดง ในการเข้าสู่การเป็นตัวละคร และสามารถสื่อสาร รวมถึงแสดงออกถึงสภาวะจิตใจและอารมณ์ที่ซับซ้อนของตัวละคร เดนิช ซาเวจ ผ่านทางอวัจนภาษาได้

1.4 ขอบเขตการวิจัย

- 1.4.1 ศึกษาผลลัพธ์จากการฝึกฝนตามชุดแบบฝึกหัด มาร์สก์ เทคนิค ของ ฉภาค เลอคอก
- 1.4.2 ประเมินผลจากพัฒนาการระหว่างการแสดงเก่าของผู้วิจัย เรื่อง เช่า เขา อยู่ และรอบแสดงจริงของ ซาเวจ อิน ลิมโบ จำนวน 3 รอบการแสดง

1.5 ระเบียบการวิจัย

- 1.5.1 ทบทวนวรรณกรรม ทฤษฎีและเอกสารที่เกี่ยวข้อง
 - 1.5.1.1 แพลบท ศึกษาทละครเรื่อง ซาเวจ อิน ลิมโบ ตีความตัวละครอย่างละเอียด หาแก่นของเรื่องและสารที่ตัวละครต้องการสื่อ
 - 1.5.1.2 ศึกษาแบบฝึกหัด มาร์สก์ เทคนิค ของเลอคอก โดยมุ่งเน้นที่ 2 แบบฝึกหัดคือ นิวทรัล มาร์สก์ และ เอกสเปรสซีฟ มาร์สก์
- 1.5.2 ศึกษาแบบฝึกหัด มาร์สก์ เทคนิค ของเลอคอก โดยมุ่งเน้นที่ 2 แบบฝึกหัดคือ นิวทรัล มาร์สก์ และ เอกสเปรสซีฟ มาร์สก์
- 1.5.3 เข้าอบรมแบบฝึกหัด มาร์สก์ เทคนิค กับผู้เชี่ยวชาญ และเข้าสู่กระบวนการซ้อมโดยใช้หลักการ มาร์สก์ เทคนิค ของเลอคอก
- 1.5.4 จัดการแสดงผลผลิตจากการทดลอง
- 1.5.5 สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการแสดง ผู้กำกับการแสดง และเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามจากผู้ชมท่านอื่น เพื่อนำมาวิเคราะห์และประเมินผล
- 1.5.6 สรุปผลงานวิจัยพร้อมข้อเสนอแนะ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

1.6 ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

ลำดับที่	ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย	ระยะเวลา
1	ทบทวนและศึกษาแบบฝึกหัด มาร์สก์ เทคนิค ของเลอคอก ศึกษาและแปลบทละคร	พฤศจิกายน 2564 - ธันวาคม 2564
2	วิเคราะห์บทและตัวละคร เข้าอบรมแบบฝึกหัด มาร์สก์ เทคนิคกับผู้เชี่ยวชาญ	มกราคม 2565 - กุมภาพันธ์ 2565
3	กระบวนการซ้อม ประกอบด้วย การสร้างตัวละคร และเข้าถึงอารมณ์และสภาวะจิตใจของตัวละคร โดยใช้แบบฝึกหัด มาร์สก์ เทคนิคของเลอคอก	มกราคม 2565 - เมษายน 2565

4	จัดแสดงผลผลิตจากการทดลอง	พฤษภาคม 2565
5	สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการแสดง ผู้กำกับการแสดง และเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามจากผู้ชมท่านอื่น เพื่อนำมาวิเคราะห์และประเมินผล	พฤษภาคม 2565 - กรกฎาคม 2565
6	สรุปผลงานวิจัยพร้อมข้อเสนอแนะ	สิงหาคม 2565 – ธันวาคม 2566

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.7.1 เป็นแนวทางในการใช้มาสก์ เทคนิค เพื่อช่วยในการสื่อสารสภาวะจิตใจของตัวละคร
- 1.7.2 เป็นแนวทางในการศึกษาตัวละครในบทละครเรื่องอื่นต่อไป



บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 จุดกำเนิดและการทำงานของหน้ากาก

จุดกำเนิดของหน้ากากนั้นเริ่มต้นขึ้นพร้อมกับกำเนิด สังคมของมนุษย์ หน้ากากมักถูกใช้ในการเล่าเรื่องเกี่ยวกับกับสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติ ตำนาน และเรื่องเล่าเกี่ยวกับพระเจ้า หน้ากากถูกใช้เป็นสัญลักษณ์แทนสิ่งที่มองไม่เห็นด้วยตาเหล่านี้ เพื่อให้คนในสังคมเข้าใจและศรัทธาในเรื่องเล่าเหล่านี้ อย่างพร้อมเพรียงเป็นหนึ่งใน จึงกล่าวได้ว่า ในประวัติศาสตร์ หน้ากากถูกใช้เป็นเครื่องมือทางศาสนา ของอารยธรรมต่างๆ ในโลก แต่อารยธรรมกรีกเป็นหนึ่งในที่ที่นักวิจัยลงความเห็นว่าเป็นที่แรกที่นำ หน้ากากมาใช้ในการแสดงละครเวที หลังจากนั้นก็สืบทอดต่อมาถึง ยุคกลาง ที่ใช้หน้ากากในการแสดง ละครศาสนา และพัฒนามาเป็น คอมมีเดีย เดลลาร์เต (Commedia dell'arte) ซึ่งถือว่าเป็นละคร สำหรับสามัญชนที่โฉบฉวย ตลกโปกฮา และ เสียดสี เสียดมากกว่าเป็นเรื่องเกี่ยวกับศาสนา แต่สิ่งหนึ่งที่มีเหมือนกันคือ หน้ากากมีคุณลักษณะที่คล้ายคลึงกันในแต่ละอารยธรรมคือ ก่อให้เกิดบรรยากาศของความแปลก เหนือธรรมชาติ และเหนือมนุษย์ ไม่ว่าจะสวยงาม เรียบเฉย หรือน่าเกลียด น่ากลัวก็ตาม แต่เป็นที่ประจักษ์แก่ผู้ที่ได้ชม

ต่อมาหน้ากากได้ถูกใช้อย่างแพร่หลายในละครเวทีมากขึ้นใน ยุโรป อเมริกา และ เอเชีย เนื่องจากนักการละครหลายๆคนได้นำหน้ากากมาทดลองใช้เพื่อพัฒนาทักษะการแสดง หนึ่งในนักการ ละครที่ทำให้การใช้หน้ากากเป็นที่รู้จักในละครยุคโมเดิร์นก็คือ ฌาค โคโป (Jacques Copeau) ผู้เป็น นักการละครคนแรกๆที่นำหน้ากากเข้ามาใช้ในการฝึกฝนนักแสดง เขานำคุณลักษณะที่เป็นที่ประจักษ์ ดังกล่าวมาแตกยอดต่อ และศึกษาหน้ากากในมุมมองของ สุนทรียศาสตร์ของจิตวิทยามนุษย์ (Psycho-aesthetic) กล่าวคือ การใช้หน้ากากมีผลอย่างไรต่อการรับรู้อารมณ์ ความรู้สึกของตัวละคร หรือ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นบนเวที ซึ่งก็ได้มีนักการละครหลายคนที่น่าสนใจในเรื่องนี้เช่นเดียวกัน ซึ่งผลกระทบ ของการใช้หน้ากากที่สรุปได้โดยรวม การใช้หน้ากากทำให้ สภาวะอารมณ์และจิตใจของตัวละคร หรือ สถานการณ์บนเวที เข้มข้นขึ้นอย่างชัดเจน และนี่เองคือความขัดแย้ง (paradox) ในตัวของมันเองที่ เกิดขึ้น เพราะการใส่หน้ากากคือการปิดบังหรือบดบังใบหน้า หากแต่มันทำให้คนดูรับรู้ถึงความรู้สึกที่ เข้มข้นดังกล่าวได้อย่างไร ข้อสันนิษฐานคือ การสวมใส่หน้ากาก ทำให้นักแสดงเกิดการรับรู้แบบ 2 ชั้น หรือ “dual-consciousness” ชั้นหนึ่งคือ การรับรู้ถึงตัวตนของนักแสดงผู้ที่กำลังใส่หน้ากากอยู่ อีก ชั้นหนึ่ง คือการรับรู้ถึงตัวตนของหน้ากากที่ตนสวมใส่ (Ebong, 1984 น. 2-3) ดังที่ได้กล่าวไปข้างต้น เมื่อนักแสดงเห็นหน้ากากที่น่าเกลียดน่ากลัว ตัวตนของเขาจะถูกหลอมรวมกับการแสดงออกที่ สอดคล้องกับความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากหน้ากาก และเมื่อหน้ากากบดบังใบหน้าของนักแสดงร่างกายจึง

เป็นหนทางเดียวในการสื่อสารของนักแสดง ที่จะสื่อถึงอารมณ์ความรู้สึก หรือ จุดมุ่งหมายของตัวละคร ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า ผู้ชมเมื่อได้เห็นหน้าากแบบต่างๆ ก็จะก่อให้เกิดความรู้สึกที่มีต่อสิ่งที่เห็น ตามมุมมองของแต่ละคน ผนวกกับการเคลื่อนไหวของนักแสดง จึงก่อให้เกิดความรู้สึกที่เข้มข้นกว่า หากผู้แสดงสวมใส่หน้าากนั่นเอง นักแสดงกลายเป็นเพียงผู้ขับเคลื่อนให้ตัวละครที่ถือกำเนิดขึ้นมีชีวิตและเคลื่อนไหวได้ ซึ่งเป็นพื้นฐานของการแสดงในปัจจุบัน “ต้นกำเนิดของทฤษฎีการแสดงของสตานิสลาฟสกี ว่าด้วยเรื่อง “psycho-physical” ก็ได้พื้นฐานมาจากหน้าาก เพราะหลักการนั้น คล้ายคลึงกันมาก ซึ่งคือการเปลี่ยนผ่านของการรับรู้ของตัวตนไปเป็นการรับรู้ของตัวละคร” (Ebong, 1984 น. 3) หากแต่เราไม่สามารถเป็นตัวละครได้ทั้งหมดคงเป็นไปได้ เนื่องด้วยความแตกต่างของตัวบุคคลของนักแสดงที่หลอมรวมกับตัวละครทำให้เกิดเป็นตัวละครที่มีกลิ่นอายแตกต่างกันนั่นเอง

2.2 ท่าทางและการเคลื่อนไหวของมนุษย์

โคโป เล็งเห็นถึงผลกระทบของการสวมหน้าากดังที่กล่าวไว้ข้างต้น จึงได้นำหลักการนี้มาพัฒนาการฝึกฝนนักแสดงเพื่อให้นักแสดงเรียนรู้เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวที่มีผลจากสภาวะภายในของตัวละคร และสามารถกลายเป็นตัวละครผ่านอวัจนภาษาและเสียง ต่อมาเมื่อนักการละครที่ให้ความสนใจและต่อยอดการใช้หน้าากในการฝึกฝนนักแสดงมากขึ้นในจุดประสงค์ที่แตกต่างกันไป เลอคอก ก็เป็นหนึ่งในนั้น เขาได้รวบรวมการวิเคราะห์ของเขาเรื่องการเคลื่อนไหวและท่าทางของมนุษย์ (movement and gesture) พฤติกรรมการลอกเลียนแบบของมนุษย์ ผนวกกับข้อมูลทางประวัติศาสตร์และพัฒนาการของละครใบ้และคอมมีเดีย เดลอาร์เต ซึ่งต่อมา เลอคอกได้ใช้ข้อสรุปผลจากการวิเคราะห์เหล่านี้ในการพัฒนาหลักการสอนและการฝึกฝนนักเรียนของเขา เลอคอกกล่าวถึงพฤติกรรมลอกเลียนแบบของมนุษย์ไว้ว่า มนุษย์เมื่อยังเด็กใช้การลอกเลียนแบบในการเรียนรู้โลกและการปฏิบัติตัวเมื่อต้องอยู่ร่วมกันในสังคม ดังนั้นมนุษย์ทุกคนจึงมีพฤติกรรมที่ติดตัวมาตั้งแต่เด็กจนกลายเป็นส่วนหนึ่งในบุคลิกภาพของเขา ไม่ว่าจะเป็นการเดิน การนั่ง หรือ การพูด เราทั้งหมดมีวิธีเฉพาะตัวที่แตกต่างกัน ดังนั้นตัวละครเองจึงต้องมีพฤติกรรมเฉพาะตัวเหมือนกับมนุษย์โดยทั่วไปเช่นกัน ดังที่เลอคอกได้อ้าง มาร์เซล จูส (Marcel Jousse) จากหนังสือ *Anthopologie du Geste* ว่า “มนุษย์คิดด้วยร่างกายทั้งหมด พวกเขาถูกสร้างขึ้นจากท่าทางและพฤติกรรมที่ซับซ้อนที่กำเนิดขึ้นจากความเป็นจริงที่พวกเขาประสบ ถ้าไม่มีสิ่งเหล่านี้ ก็ไม่มีมนุษย์” (อ้างถึงใน Lecoq, 2006 น. 4) จึงสรุปได้ว่าการแสดงออกและการสื่อสารของมนุษย์จึงออกมาจากท่าทาง ไม่ว่าจะโดยรู้ตัว ไม่รู้ตัว หรือเป็นไปตามสัญชาตญาณก็ตาม ซึ่งเลอคอกได้นิยามปรากฏการณ์นี้เป็น วงจรทางกายภาพ (Physical Circuit) การแสดงละครใบ้จึงได้ถือกำเนิดขึ้นจากการลอกเลียนแบบพฤติกรรมของมนุษย์นั่นเอง

เลอคอกหลงใหลเกี่ยวกับเรื่องการเคลื่อนไหวของร่างกายตั้งแต่ก่อนที่เขาจะเป็นนักการละครเสียอีก เขาเริ่มเส้นทางนี้จากการเป็นนักกีฬามาก่อน เขาเข้าศึกษาต่อมหาวิทยาลัยด้านพลศึกษา และในช่วงเวลาเดียวกันนั้นเขาได้รู้จักเกี่ยวกับการแสดงละครเวทีผ่านการประท้วงในยุคที่เยอรมันเข้ายึดครองฝรั่งเศสในสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 และมันทำให้เขาเริ่มรู้สึกสนใจเกี่ยวกับการแสดงมากขึ้น หลังจากจบการศึกษาเขาได้เข้าทำงานที่ L'Education par le jeu dramatique ซึ่งเป็นโรงเรียนการแสดงที่ก่อตั้งขึ้นโดย Jean-Louis Barrault เจ้าของการแสดงระหว่างการประชุมที่ตึงใจเลอคอกนั่นเอง ที่นั่นเขาได้เริ่มสอนเกี่ยวกับการแสดงออกผ่านการเคลื่อนไหว (Physical Expression) ในระหว่างนั้น เขาก็ได้ฝึกฝนการละครไปพร้อมๆ กัน หลังจากนั้นเลอคอกได้เดินทางไปศึกษาเกี่ยวกับการละครที่หลากหลายประเทศในยุโรปและที่นั่นเองที่เขาได้ค้นพบการแสดงหน้ากากแบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการแสดง โนะ (Noh) ที่มีต้นกำเนิดที่ญี่ปุ่น หรือการแสดง คอมมีเดีย เดลอาร์เต ที่มีต้นกำเนิดจากอิตาลี ที่โดดเด่นในเรื่องของการเคลื่อนไหวของร่างกาย ซึ่งผู้จัดการแสดงโนะที่เลอคอกได้ไปชมครั้งแรกนั้นเป็นลูกศิษย์ของ โคโป นักการละครยุคแรกๆ ที่นำหน้ากากเข้ามาใช้ในการฝึกนักแสดงนั่นเอง ซึ่งเลอคอกเองยอมรับว่าผลงานของเขานั้นได้อ้างอิงมาจากงานของโคโปอยู่หลายครั้ง (Lecoq, Carasso, & Lallias, 2001 น. 5) เลอคอกได้นำองค์ความรู้จากการแสดงหน้ากากทั้ง โนะ คอมมีเดีย เดลอาร์เต และ กรีก ทาจิติ เข้ามาปรับใช้ในการเรียนการสอนของเขา นอกจากนี้สิ่งที่เขาให้ความสำคัญเป็นพิเศษอีกอย่างหนึ่งก็คือ ละครใบ้

เลอคอกได้สังเคราะห์หัวใจของการแสดงละครใบ้ว่า ละครใบ้โดยเนื้อแท้มิใช่การลอกเลียนแบบแต่เพียงเปลือกนอกของพฤติกรรมมนุษย์เท่านั้น หากแต่เป็นการลอกเลียนแบบในเชิงสัญลักษณ์ โดยต้องทำความเข้าใจถึงเบื้องลึกของจิตใจและความรู้สึกของมนุษย์ เพื่อให้กำเนิดตัวละครที่อาศัยอยู่ในร่างกายของเราจนเปรียบเป็นธรรมชาติที่สอง (Second nature) (Lecoq, 2006 น. 68-69) ซึ่งเขาได้นำไปรวมกับการฝึกฝนละครหน้ากาก ซึ่งเน้นการใช้การเคลื่อนไหวของร่างกายในการสื่อสาร จนถึงกำเนิดขึ้นเป็นหลักการสอนของเลอคอกซึ่งมุ่งเน้น การสื่อสารโดยใช้การเคลื่อนไหวของร่างกายเพื่อสื่อสารถึงอารมณ์ความรู้สึกและตัวตนของตัวละคร ซึ่งเลอคอกได้กล่าวไว้ว่า “Modern Theatre has lost its sense of movement and of silence that dramatic action had lost in its preoccupation with text. Mime will restore the power of the word to the art of theatre” (Lecoq, 2006 น. 126-127) ซึ่งหมายถึง การแสดงละครสมัยใหม่ตัดขาดตัวเองจากการเคลื่อนไหวของร่างกาย เพราะพวกเขาจมอยู่กับบทพูด แต่ทักษะของละครใบ้จะช่วยเติมเต็มอากัปกริยา และเพิ่มพลังให้กับคำพูดของตัวละคร ซึ่งผู้วิจัยได้ข้อสรุปว่า หากนักแสดงมีทักษะในการสื่อสารทางอวัจนภาษาที่ชัดเจนจะช่วยให้สามารถสื่อสารกับผู้ชมได้ดียิ่งขึ้น และช่วยให้สิ่งที่ตัวละครพูดมีความหมายและชัดเจนมากขึ้นด้วยเช่นกัน.

ผู้วิจัยได้สืบค้นเนื้อหาเกี่ยวกับหลักการสอนของเลอคอก จากหนังสือเรื่อง *The Moving Body* (2001) ซึ่งเลอคอกเป็นผู้เขียนเอง และ *Enacting Lecoq: Movement in theatre, Cognition, and Life* (2019) ของ มายยา เมอร์ฟี ลูกศิษย์ของเลอคอกเอง ผู้วิจัยจึงได้แบ่งหลักการสอนของเลอคอกนั้น แบ่งเป็น 2 ช่วงใหญ่ๆ ดังนี้

1) การฝึกฝนร่างกาย เพื่อเพิ่มศักยภาพและการตอบสนองของทั้งร่างกายและเสียงของนักแสดง โดยผ่านแบบฝึกหัดหน้ากาท่างๆ เช่น นิวทรัล มาร์สก์ (Neutral Mask) ลาร์วัล มาร์สก์ (Larval mask) เอ็กซ์เพรสซีฟ มาร์สก์ (Expressive Masks) คาแรคเตอร์ มาร์สก์ (Character Mask) และ ฮาล์ฟ มาร์สก์ (Half Masks) ที่มีจุดประสงค์แตกต่างกันไป เช่น นิวทรัล มาร์สก์ ใช้เพื่อให้นักแสดงละทิ้งพฤติกรรมที่ติดตัวเรามา และให้การกระทำทุกอย่างเป็นกลางมากที่สุด ส่วนหน้ากาท่างอื่นๆ ใช้เพื่อสร้างตัวละคร เป็นต้น อีกหนึ่งหลักสำคัญ ที่เลอคอกนำมาจากการแสดงละครใบ้ และละครคอมเมดี้ เดลลาร์เต (Commedia dell'arte) คือ การด้นสด (Improvisation) โดยมีจุดประสงค์ให้นักแสดงได้ทดลองและเสาะหา เสียง วิธีการพูด หรือ ลักษณะกายภาพต่างๆ ของตัวละครในทุกแง่มุม และสนับสนุนให้นักแสดงขยายขอบเขตในการใช้ร่างกาย โดยฝึกฝนให้นักแสดงใช้พื้นที่ในการแสดงอย่างเต็มที่ ออกท่าทางให้ใหญ่ที่สุดและค่อยๆ ลดลงมาให้เหลือเล็กที่สุดจนเกือบไม่ขยับเขยื้อน เพื่อให้นักแสดงสามารถเคลื่อนไหวร่างกายได้อย่างมีประสิทธิภาพและเพิ่มพลวัต (Dynamic) ในการแสดง

2) การศึกษาภาษาของท่าทาง เพื่อให้นักแสดงได้ขยายศักยภาพในการสื่อสารอารมณ์และสภาวะจิตใจของตัวละครผ่านทางอวัจนภาษาได้หลากหลายและมีชั้นเชิงมากขึ้น ซึ่งในขั้นตอนนี้ร่างกายของนักแสดงจะพร้อมจากการฝึกฝนก่อนหน้านี้ เพื่อการแปลสภาวะที่ตัวละครประสบอยู่ ออกมาเป็นท่าทาง พฤติกรรม หรือ เสียง ซึ่งเลอคอกก็ยังคงฝึกในส่วนที่สองนี้ผ่านการด้นสดเช่นเดียวกับขั้นตอนแรก หากแต่เป็นการด้นสดผ่านธีมต่างๆ เช่น เมโลดราม่า คอมเมดี้ หรือ แทรจิกดี เป็นต้น

เนื่องจากกระบวนการวิจัยของผู้วิจัยต้องการนำหลักการสอนของเลอคอกมาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการฝึกฝน เพื่อสร้างตัวละคร เดนิซ ซาเวจ จากบทละครเรื่อง ซาเวจ อิน ลิมโบ ดังนั้นผู้วิจัยจำเป็นต้องทำความเข้าใจถึงที่มาและความสำคัญของการเคลื่อนไหวและท่าทางของมนุษย์เพื่อสร้างตัวละครที่มีหลายมิติและสมจริง นอกเหนือจากการตีความและวิเคราะห์ตัวละครจากบทแล้ว ผู้วิจัยเห็นว่าการศึกษาหลักการและวิธีการฝึกฝนของเลอคอก เพื่อค้นหาพฤติกรรม ท่าทาง เสียง และวิธีพูดที่เฉพาะตัวของซาเวจ จะช่วยส่งเสริมตัวละครให้มีหลายมิติและสมจริงมากขึ้น รวมทั้งความเข้าใจเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวและท่าทางของมนุษย์จะช่วยให้เราเข้าใจการแสดงออกของตัวละครได้มากขึ้น และท้ายที่สุด เลอคอกสนับสนุนให้นักแสดงทุกคนออกไปสังเกตผู้คน ฝึกฝนวิเคราะห์การเคลื่อนไหวและพฤติกรรมต่างๆ ของพวกเขา เพื่อเก็บไว้คลังข้อมูลของตัวเอง เพราะการเลียนแบบนั้นเกิดขึ้น

จากสิ่งที่มนุษย์เคยเห็นหรือเคยได้ยินเท่านั้น ดังนั้นยิ่งนักแสดงมีฐานข้อมูลกว้างขึ้นเท่าไรก็สามารถสร้างตัวละครที่มีความหลากหลายและเฉพาะตัวได้มากขึ้นเท่านั้น

2.3 หลักการสอนของฌาค เลอคอก

2.3.1 การต้นสด

ในช่วงแรกของการฝึกฝนนักแสดง เลอคอกจะให้นักแสดงเริ่มจากการต้นสดก่อน แต่การต้นสดของเลอคอกนั้น นักแสดงจะต้องสื่อสารผ่านทางอวัจนภาษาเท่านั้น เหตุผลที่เลอคอกต้องการให้นักแสดงเริ่มการฝึกหัดโดยไม่ฟังเสียงก่อนเพราะว่าหลายครั้งที่นักแสดงฟังเสียงในการสื่อสารแต่เพียงอย่างเดียว นักแสดงมักลืมนำต้นกำเนิดของเสียงหรือคำพูดมาจากที่ใด เลอคอกจึงอยากให้นักแสดงคุ้นชินกับความเงียบให้ได้ เลอคอกกล่าวว่า ความเงียบที่เกิดขึ้นระหว่างที่มนุษย์ปฏิสัมพันธ์กัน คือช่วงก่อนและหลังบทสนทนา ความเงียบที่เกิดขึ้นหลังการสนทนา เป็นความเงียบที่เกิดขึ้นเพราะเขาได้พูดในสิ่งที่คิดไปหมดแล้ว แต่สิ่งที่เลอคอกเน้นย้ำคือ ความเงียบที่เกิดขึ้นก่อนบทสนทนา เพราะจุดกำเนิดของเสียงหรือบทสนทนาไม่ว่าจะของมนุษย์หรือตัวละคร เกิดขึ้นจากความคิด สภาวะของจิตใจ และอารมณ์ของบุคคลนั้น ดังนั้นเลอคอกจึงสนับสนุนให้นักแสดงทุกคนสำรวจความรู้สึก ความคิด หรือการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นก่อนคำพูด เพื่อให้นักแสดงได้เข้าใจว่า คำพูดไม่ได้เกิดขึ้นอย่างไม่มีที่มาที่ไป

เลอคอกกล่าวว่า สิ่งที่จะทำลายความเงียบได้นั้นมี 2 สิ่ง นั่นคือ บทพูด (speech) หรือ การกระทำ หรือเรียกเพื่อให้เข้าใจง่ายว่า แอคชั่น (action) (Lecoq, Carasso, & Lallias, 2001 น. 30) โดยแอคชั่นนั้น นอกเหนือจากการทำอะไรบางอย่าง ไปถึงการเคลื่อนไหว หรือพฤติกรรมทั้งหมดของตัวละคร แต่กระนั้นนักแสดงหลายคนก็ติดกับดักของการพยายาม ‘ทำ’ อะไรก็ได้เพื่อหลีกเลี่ยงความเงียบ เพราะความเงียบทำให้นักแสดงหลายคนรู้สึกกระอักกระอ่วน แต่แอคชั่นที่เกิดขึ้นไม่ได้มีแรงจูงใจ (motivation) ที่ชัดเจน บางครั้งก็มองข้าม ละเลยนักแสดงที่เล่นคู่กัน เลอคอกเน้นย้ำกับนักแสดงทุกคนว่า แอคชั่นใดๆ ควรมีบ่อกำเนิดมาจากการตอบสนอง (reaction) จากสิ่งเร้า ไม่ว่าจะจากภายนอกหรือภายใน เช่น ตัวละครที่อื่น สถานการณ์ที่เกิดขึ้น หรือ สภาวะภายในของตัวละครเอง เป็นต้น แต่โดยส่วนมากอารมณ์หรือสภาวะภายในของตัวละครที่เกิดขึ้นก็มักจะมีจุดกำเนิดจากสิ่งเร้าภายนอก จึงกล่าวได้ว่า อวัจนภาษา มีความสำคัญอย่างยิ่งในการสื่อสารสภาวะอารมณ์และความรู้สึกนึกคิดภายในของตัวละคร นักแสดงไม่ควรยึดเอาแต่คำจำกัดความของอารมณ์มาเป็นหลักในการแสดง เช่น เมื่อเศร้าต้องร้องไห้ หน้าตาเหยเก แต่การแสดงออกของอารมณ์เศร้าของแต่ละคนมีหลากหลายมาก ดังนั้น จะใช้เพียงแคคำจำกัดความโดยกว้างมากกำหนดแอคชั่นไม่ได้ ตัวอย่างโจทย์ที่เลอคอกมักจะใช้คือ ‘เมื่อตัวละครกลับไปห้องนอนในวัยเด็กของเขา’ ซึ่งใจความหลัก หรือ อิม ของการต้น

สดนี้คือ การค้นพบความทรงจำอีกครั้ง (rediscovery) (Lecoq, Carasso, & Lallias, 2001 น. 31) ดังนั้น สิ่งที่จะกำหนดแอกชั่นของตัวละครคือการตอบสนองของอารมณ์ผ่านสัมผัสทั้งห้า คือ รูป รส กลิ่น เสียง สัมผัส ต่อความทรงจำที่ถูกค้นพบ ณ สถานที่นี้ ซึ่งจะแตกต่างกับการค้นพบบางสิ่งบางอย่างเป็นครั้งแรก เป็นต้น โดยการค้นสดของเลอคอกจะเป็นการให้นักแสดงใช้เพียงอวัจนภาษาในการสื่อสารเท่านั้น แบบฝึกหัดนี้ เลอคอกให้ชื่อว่า “Psychological Replay” หรือ การย้อนเหตุการณ์ที่มีผลทางจิตวิทยากับนักแสดง โดยส่วนมากในช่วงแรกของการฝึกฝนการค้นสด เลอคอกจะให้โจทย์เป็นสถานการณ์ สถานที่ พร้อมคำอธิบายอย่างชัดเจนเพื่อให้นักแสดงเห็นภาพ ตัวอย่างเช่น

คุณถูกเชิญมาร่วมดื่มคอกเทลที่อพาร์ทเมนท์ของหญิงชราผู้ร่ำรวย ในวันศุกร์เวลา 5 โมงเย็น แยกที่ถูกเชิญมาไม่รู้จกกันมาก่อน ที่อพาร์ทเมนท์นั้นปูเสื่อเปอร์เซียหรูหรา มีโคมระย้า และงานศิลปะยุคเรเนซองส์แขวนไว้ที่ฝาผนัง มีเครื่องขามดินเผาของจีนวางอยู่บนแท่นโซฟา อพาร์ทเมนท์ที่ว่านั้นอยู่บนชั้น 2 นอกหน้าต่างมองออกไปเห็นถนนใหญ่อยู่ด้านล่าง บริเวณนั้นมีบาร์เครื่องดื่ม ที่มีชั้นวางเหล้าชนิดต่างๆ มากมาย แยกทั้ง 5 คน ค่อยๆ ปรากฏตัวขึ้นทีละคน โดยคนแรกที่มาถึงไม่เคยคิดว่าตนจะเป็นคนแรกที่มาถึงอพาร์ทเมนท์ที่ว่างเปล่าไร้ผู้คน จากนั้นคนที่สอง สาม ก็ตามมาเป็นลำดับจนถึงคนสุดท้าย แต่ไร้เงาของหญิงชราเจ้าของคำเชิญ พวกเขาทั้งห้าตกอยู่ในเหตุการณ์ของการต้องรออย่างไร้จุดหมาย (Lecoq, Carasso, & Lallias, 2001 น. 32)

จากโจทย์ดังกล่าวนักแสดงไม่จำเป็นต้องค้นหาธีมของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เพราะคำตอบนั้นอยู่ในโจทย์แล้วก็คือ ‘การรอคอย’ ซึ่งเลอคอกเรียกธีมเหล่านี้ว่า Psychological Theme หรือ ธีมทางจิตวิทยาที่มนุษย์มีประสบการณ์ร่วมกัน หลังจากนั้นเลอคอกจะค่อยๆ ลดรายละเอียดของโจทย์ลงเพื่อให้นักแสดงได้ลองค้นหาธีมของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เช่น มีตัวละคร 2 ตัวกำลังจะเดินสวนกัน แต่สายตาของทั้ง 2 มาบรรจบกันพอดี เกิดความเข้มข้นทางอารมณ์ระหว่างสองตัวละครขึ้นท่ามกลางความเงียบ หลังจากนั้นก็มีตัวละครที่สามเข้ามา และสังเกตเห็นตัวละครทั้งสอง และตัวละครที่สี่ที่เฝ้ามองทั้งสามตัวละครอยู่ห่างๆ (Lecoq, Carasso, & Lallias, 2001 น. 34) ทั้งนี้ก็เพื่อให้นักแสดงร่วมค้นหาไปพร้อมกันว่า เหตุการณ์นี้คืออะไร พวกเขาเป็นใคร เกิดอะไรขึ้นระหว่างตัวละครทั้งหมด เป็นต้น เมื่อนักแสดงได้ทดลองค้นหา ก็จะเกิดธีมที่ซับซ้อนยิ่งขึ้น เลอคอกให้อิสระกับนักแสดงในการตอบสนองต่อสถานการณ์ตรงหน้า และอยากให้นักแสดงก้าวข้ามขอบเขตของการเคลื่อนไหวแบบในชีวิตประจำวันไปจนถึงเหนือจริง โดยจุดมุ่งหมายหลักของแบบฝึกหัดทั้งหมดที่กล่าวไปข้างต้น ก็เพื่อให้นักแสดงเข้าใจว่า ก่อนที่จะไปถึงบทสนทนา อวัจนภาษามีพลังในการสื่อสารไม่แพ้กับคำพูดเลยทีเดียว แต่จุดกำเนิดของแอกชั่นนั้นมาจากการตอบสนองผ่านสัมผัสทั้งห้าที่ตนเอง

2.3.2 หน้ากากและการแสดง

ในละครกรีกโบราณ จุดประสงค์ของการใส่หน้ากากคือ ช่วยให้ผู้ชมที่อยู่ในโรงละครขนาดใหญ่ รับรู้ว่ามีตัวละครแต่ละตัวเป็นใคร และมีอุปนิสัยหรือภาวะอารมณ์อย่างไร สิ่งนี้เกิดจากเมื่อนักแสดงสวมใส่หน้ากากแล้ว การแสดงออกทั้งหมดจะอยู่ที่การเคลื่อนไหวของร่างกายเป็นสำคัญ นักแสดงเมื่อต้องสื่อสารถึงผู้ชม ไม่ว่าจะป็นจุดมุ่งหมาย อารมณ์ หรือ เจตนาารมย์ ของตัวละคร เนื่องจากใบหน้าทั้งหมดถูกบดบัง จึงทำให้วัจนภาษาชัดเจนและเด่นชัดขึ้นอย่างเห็นได้ชัด สิ่งนี้เองก็เป็นสิ่งสำคัญที่เลอคอกต้องการฝึกฝนนักแสดงของเขา มายยา เมอร์ฟี (Maiya Murphy) เป็นหนึ่งในลูกศิษย์ที่ได้ศึกษากับเลอคอก ได้รวบรวมหลักการสอน แนวความคิดที่สำคัญเกี่ยวกับการละครของเลอคอก ซึ่งเมอร์ฟีได้สรุปถึงการสร้างรูปแบบของนักแสดงแบบใหม่ที่เลอคอกเรียกว่า แอคเตอร์-ครีเอเตอร์ (Actor-creator) หรือ การสร้างนักแสดงที่มีความสามารถในการสร้างสรรค์งานได้ด้วยตนเอง โดยเป็นอิสระจากอาจารย์ ซึ่งเลอคอกเน้นย้ำว่าการสอนของเขาเป็นพื้นที่เพื่อการค้นหาและทดลองของนักเรียนเท่านั้น (Murphy, 2018 น. 35) สิ่งสำคัญคือ เพื่อปลดปล่อยความกดดันของการกลัวทำผิดของนักเรียนและให้อิสระในการสร้างสรรค์มากขึ้นนั่นเอง นอกจากนี้ เมอร์ฟียังได้กล่าวถึงความสำคัญระหว่างนักแสดง พื้นที่ และผู้ชม ซึ่งเลอคอกถือว่าเป็นสิ่งสำคัญของการละครเลยก็ว่าได้ เลอคอกเชื่อว่า ในการละครตะวันตกผู้ชมกลายเป็นส่วนที่นักแสดงมองข้ามไป แต่เลอคอกนั้นถือว่าผู้ชมคือส่วนสำคัญที่ทำให้เกิดคำว่าละครขึ้น ทุกอย่างที่สร้างสรรค์ขึ้นของนักแสดงก็เพื่อผู้ชม การแสดงจะสำเร็จได้นั้นนักแสดงจะต้องสามารถส่งสารไปถึงผู้ชมได้ด้วย ไม่ใช่เพียงแค่ตัวนักแสดงคนเดียวที่รับรู้ถึงความรู้สึกที่เกิดขึ้นภายใน (Murphy, 2018 น. 165) ดังนั้น การสื่อสารผ่านการเคลื่อนไหวของร่างกายนั้นเป็นหัวใจสำคัญของการฝึกฝนการแสดงของเลอคอก

เลอคอกใช้หน้ากากเป็นเครื่องมือสำคัญในหลักการสอนของเขา เมอร์ฟีได้สรุปความสำคัญในการใช้หน้ากากของเลอคอกไว้ว่า หน้ากากซึ่งปิดบังใบหน้าทั้งหมดของนักแสดงนั้น จะช่วยให้นักแสดงมีอิสระที่จะสามารถเข้าถึงการเคลื่อนไหวหรือกำเนิดร่างกายใหม่ ที่แตกต่างจากร่างกายเดิมของนักแสดง และยิ่งความแตกต่างระหว่างนักแสดงกับหน้ากากมีมากเท่าไร พื้นที่ในการสร้างสรรค์ของนักแสดงก็มีมากขึ้นเท่านั้น (Murphy, 2018 น. 170) นอกจากนี้ หน้ากากยังสามารถดึงนักแสดงเข้าสู่การเป็นตัวละครอื่นได้ทันที และช่วยให้นักแสดงคุ้นชินกับการเข้าสู่บทบาทของตัวละครได้ดีขึ้น เมอร์ฟียังเสริมอีกว่า เนื่องจากหน้ากากนั้นจะปกปิดเพียงใบหน้าด้านหน้าของนักแสดงเท่านั้น นักแสดงจึงต้องตื่นรู้เกี่ยวกับพื้นที่ของการแสดงและการมองเห็นของผู้ชมอยู่เสมอ ความสามารถเหล่านี้จะคงอยู่กับนักแสดงต่อไปถึงแม้ว่าจะไม่ได้สวมใส่หน้ากากแล้วก็ตาม (Murphy, 2018 น. 164-165)

2.3.3 หน้ากาก นิวทรัล มาร์สก์ (Neutral Mask)

การใช้หน้ากาก นิวทรัล มาร์สก์ เป็นลำดับถัดมาจากแบบฝึกหัดต้นสด ซึ่งเลอคอกถือว่าเป็นหนึ่งในหัวใจในการสอนของเขาเลยทีเดียว หน้ากาก นิวทรัล เป็นหน้ากากที่มีสีหน้าเรียบนิ่ง และสมมาตร ที่ให้ความรู้สึกสงบแต่ผู้ที่ได้เห็น และเมื่อนักแสดงได้สวมใส่หน้ากากดังกล่าว จะทำให้นักแสดงอยู่ในภาวะของความสมดุล เป็นภาวะ ‘ก่อนเกิดแอคชั่น’ (prior to action) (Lecoq, Carasso, & Lallias, 2001 น. 36) และภาวะของการเปิดรับต่อทุกอย่างที่อยู่รอบตัว เพราะไม่มีความขัดแย้งภายใน เลอคอกถือว่าหน้ากาก นิวทรัล มาร์สก์ เป็นหน้ากากพื้นฐานก่อนที่นักแสดงจะเข้าสู่หน้ากากอื่นๆ ต่อไป หน้ากาก นิวทรัล มาร์สก์ นั้นแตกต่างกับหน้ากากอื่นตรงที่ นิวทรัล มาร์สก์ ไม่ใช่ตัวละครใด ไม่มีเพศ และความรู้สึก นิวทรัล มาร์สก์ เป็นเพียงสิ่งมีชีวิตที่อยู่ในภาวะสมดุล (equilibrium) หน้ากาก นิวทรัล มาร์สก์ จึงทำให้นักแสดงเคลื่อนไหวอย่างซื่อสัตย์ต่อความรู้สึกโดยปราศจากการพยายาม ‘แสดง’ ซึ่งเป็นจุดตั้งต้นสำคัญของการเข้าสู่การเป็นตัวละคร เลอคอกเชื่อว่าเมื่อนักแสดงสามารถเข้าสู่ภาวะสมดุลและได้ลบล้างพฤติกรรมที่เคยชิน นักแสดงจะกลายเป็นกระดาดขาว และพร้อมที่จะเข้าสู่การเป็นตัวละครเมื่อนักแสดงใส่หน้ากากจะทำให้ใบหน้าถูกบดบัง ทำให้นักแสดงรู้สึกเป็นอิสระจากตัวตนของตนเอง มีอิสระที่จะค้นหาการเคลื่อนไหวใหม่และเปิดรับทุกอย่างที่อยู่รอบตัวผ่านสัมผัสทั้งห้าได้ดียิ่งขึ้น และเมื่อใบหน้าถูกบดบัง ทำให้สื่อสารตามปกติไม่ได้ เนื่องจากมนุษย์สื่อสารและอ่านอารมณ์ของกันและกันผ่านการมองเห็น ดังนั้น ร่างกายของนักแสดงทั้งหมดจึงต้องกลายเป็นใบหน้าที่จะสื่อสารกับผู้ชม

ในบทเรียนแรก เลอคอกต้องการให้นักแสดงคลุกคลีอยู่กับหน้ากากก่อนที่จะเริ่มทำแบบฝึกหัดใดๆทั้งสิ้น นักแสดงจะต้องลองสัมผัส สวมใส่ และสังเกตความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อใส่หน้ากาก เช่น อึดอัด หรือ ผ่อนคลาย เป็นต้น เมื่อนักแสดงเริ่มคุ้นเคยกับการที่ต้องสวมหน้ากาก เลอคอกจะเริ่มให้นักแสดงผนวกตัวตนเข้ากับหน้ากากที่ตนเองใส่ โดยการสัมผัสใบหน้าใหม่ที่เกิดจากการสวมหน้ากาก แล้วทดลองเคลื่อนไหว และส่งเสียงเพื่อปลดปล่อยความรู้สึกที่เกิดขึ้นมา โดยส่วนมากนักแสดงจะรู้สึกคล้ายได้เป็นผู้สังเกตการเคลื่อนไหวของตนเอง ได้รับรู้การเคลื่อนไหวของร่างกายตัวเองเป็นครั้งแรก รวมถึงการตอบสนองทุกอย่างดูซ้ำลง (Lecoq, Carasso, & Lallias, 2001 น. 40) ซึ่งผู้วิจัยคิดว่าเป็นประโยชน์ต่อนักแสดงมาก เพราะทำให้นักแสดงได้รู้ว่าศักยภาพของร่างกายของตนเองอยู่ในจุดใด ได้สังเกตว่ามีการเคลื่อนไหวหรือพฤติกรรมใดที่นักแสดงมักจะทำโดยไม่ได้ตั้งใจ นอกจากนี้ ยังได้มองเข้าไปสู่ภายในว่า การเคลื่อนไหวสร้างผลกระทบต่ออารมณ์และความรู้สึกของนักแสดงอย่างไรบ้าง ทำให้นักแสดงได้ละทิ้งตัวตนและพฤติกรรมที่ติดตัวไปให้ได้ นอกจากนี้เลอคอกพบว่าการได้สวมใส่หน้ากากทำให้ใบหน้าของนักแสดงที่ถูกหน้ากากบดบังอยู่ผ่อนคลายและเป็นอิสระจากการพยายามแสดงอย่างสิ้นเชิง และเมื่อถึงเวลาที่นักแสดงต้องถอดหน้ากากออกใบหน้าของ

นักแสดงจะคุ้นชินกับความเป็นอิสระนี้ และไม่ติดอยู่กับการพยายามแสดงสีหน้าเพื่อบ่งบอกอารมณ์ที่ไม่ใช่การตอบสนองจากสถานการณ์ภายนอกอย่างแท้จริง

หลังจากที่นักแสดงเริ่มคุ้นเคยกับการผนวกตัวตนเข้ากับหน้าฉากแล้ว เลอคอกก็จะให้เริ่มจากการต้นสดระหว่างที่ใส่หน้าฉากอยู่ โดยเริ่มจาก ต้นสดเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน เช่น ตอนตื่นนอน การบอกลาเพื่อนรักที่ต้องเดินทางไปทีอื่น เป็นต้น ซึ่งเป็นเหตุการณ์ที่ปกติธรรมดา ที่คนเราไม่ได้นึกถึงหรือแม้แต่สังเกตมัน เลอคอกชี้ให้เห็นว่า สิ่งที่คุณเหมือนง่าย แต่ถ้านักแสดงต้องสื่อสารผ่านการเคลื่อนไหวของร่างกายอย่างเดียวนั้น ไม่ใช่เรื่องง่าย (Lecoq, Carasso, & Lallias, 2001 น. 41) เพราะสิ่งที่นักแสดงส่วนใหญ่มักจะเลือกทำในการสื่อสารว่ากำลังตื่นนอน หากไม่ได้ใส่หน้าฉากก็คือ ค่อยๆ ลืมตา หาว ทำหน้าตาจืดจาง เป็นต้น แต่เมื่อใส่หน้าฉากแล้วพวกเขาไม่สามารถทำแบบนั้นได้ แม้แต่การบอกลาเองก็เช่นกัน เราทุกคนในฐานะมนุษย์มีชุดความคิดเดียวกันว่าการจากลาจะประกอบด้วยพฤติกรรมแบบใดบ้าง แต่เลอคอกอยากให้นักแสดงก้าวข้ามชุดความคิดเหล่านั้นไป และรับรู้ถึงความเศร้าโศก เสียใจของการจากลาผ่านทางร่างกายแล้วแสดงออกมาให้ผู้ชมได้รับรู้ และการแสดงออกเหล่านี้ไม่มีถูกหรือผิด มีเพียงว่าเป็นการแสดงออกที่ซื่อสัตย์ต่อความรู้สึกจริงหรือไม่ ถึงแม้การจากลาของแต่ละคนย่อมแตกต่างกันไปเพราะร่างกายของแต่ละคนนั้นต่างกัน แต่ความรู้สึกที่แสดงออกมาเป็นสิ่งที่มนุษย์รับรู้และเข้าใจร่วมกัน หรือเรียกว่า Collective Experience (Lecoq, Carasso, & Lallias, 2001 น. 42) เพื่อให้นักแสดงทุกคนเข้าใจว่า แบบฝึกหัดต่อจากนี้ นักแสดงจะต้องเรียนรู้ที่จะเป็นกระดาษที่ว่างเปล่า 'ไม่ต้อง' แสดง' แต่ปล่อยให้ร่างกายค้นพบวิธีที่จะแสดงออกถึงความรู้สึกต่าง ๆ นั้นเอง เป็นการเคลื่อนไหวที่ไม่ได้ถูกปรุงแต่งด้วยความคิดที่จะต้องเป็นตัวละคร แต่เป็นความรู้สึกดิบๆ ที่นักแสดงรู้สึก ณ ขณะนั้น

แบบฝึกหัดหน้าฉากนิวัตรล มาส์กของเลอคอก มีอยู่โดยสังเขปดังนี้

CHULALONGKORN UNIVERSITY

1) การเดินทางผ่านธรรมชาติ

แบบฝึกหัดนี้เป็นการจำลองให้นักแสดงที่สวมหน้าฉาก นิวัตรล มาส์ก ต้องเดินทางผ่านธรรมชาติในหลายรูปแบบ เดินทางผ่านป่า ไปเจอกับเทือกเขาใหญ่ หรือ การเดินข้ามลำธาร ไปเจอกับน้ำตกสูง เป็นต้น เลอคอกต้องการให้นักแสดงได้ฝึกฝนการใช้จินตนาการผ่านการรับรู้ผ่านสัมผัสทั้งห้าของมนุษย์ คือ รูป รส กลิ่น เสียง สัมผัส เมื่อเดินทางผ่านพื้นที่ต่าง นักแสดงจะต้องสื่อสารสิ่งที่รับรู้ผ่านสัมผัสทั้งห้าผ่านการเคลื่อนไหวของร่างกาย เลอคอกกล่าวว่า “เมื่อเป็นเช่นนั้น หากนักแสดงกำลังเดินผ่านป่า เขาทั้งหมดต้องกลายเป็นป่า เมื่อพวกเขาอยู่บนเทือกเขา เขาทั้งหมดต้องรู้สึกถึงเท้าที่กำลังสัมผัสเทือกเขา และกลายเป็นเทือกเขา” (Lecoq, Carasso, & Lallias, 2001 น. 42) และในขั้นตอนต่อมาก็คือให้นักแสดงต้นสดในสถานการณ์เดิม แต่ต่างไปเพียงเวลา สภาพอากาศ อุณหภูมิ ซึ่ง

เลอคอกจะเพิ่มความรุนแรงมากขึ้นเช่น นักแสดงต้องเดินผ่านปาที่กำลังไฟไหม้ หรือข้ามผ่านแม่น้ำที่เชี่ยวกราก เป็นต้น

ผู้วิจัยสรุปได้ว่า แบบฝึกหัดนี้มีจุดประสงค์เพื่อให้ให้นักแสดงได้ฝึกฝนการจินตนาการผ่านสัมผัสทั้งห้า ได้ทดลองอยู่กับเหตุการณ์ที่ตนอาจไม่เคยผ่านมาก่อน และได้เคลื่อนไหวในแบบที่ตนไม่เคยทำในชีวิตประจำวัน ที่สำคัญก็เพื่อให้นักแสดงได้ฝึกฝนและขยายศักยภาพของการเคลื่อนไหวของตนเอง และที่สำคัญก็คือการอยู่ในสมาธิและการอยู่ในปัจจุบันขณะ

2) การเลียนแบบเอกลักษณ์ของธรรมชาติ (Identification)

แบบฝึกหัดนี้เลอคอกจะให้นักแสดงเลียนแบบการเป็นธาตุต่างๆในธรรมชาติ คือ ดิน น้ำ ลม และไฟ เช่น เมื่อนักแสดงจะต้องเป็นน้ำ น้ำมีหลากหลายรูปแบบ นักแสดงจะต้องลองเป็นทั้ง น้ำทะเล แม่น้ำ ทะเลสาบ หรือ หยดน้ำ โดยเริ่มจากสภาวะที่อ่อนโยนที่สุด เช่น น้ำทะเลในวันที่อากาศดี ไปจนถึงรุนแรงที่สุด เช่น น้ำทะเลท่ามกลางพายุ นักแสดงจะทำเช่นเดียวกับธาตุอื่นๆ และเมื่อครบธาตุหลักแล้วก็จะไปสู่อย่างอื่น เช่น เหล็ก ไม้ กระจดาช เป็นต้น (Lecoq, Carasso, & Lallias, 2001 น. 43-45) ทั้งหมดนี้ก็เพื่อให้ให้นักแสดงได้ขยายศักยภาพและความสามารถในการเคลื่อนไหวของนักแสดงให้เกินไปกว่าความเป็นจริง ซึ่งเป็นการเคลื่อนไหวที่นอกเหนือจากการเคลื่อนไหวของมนุษย์ธรรมดา รวมถึงได้รับรู้ถึงคุณลักษณะ รูปแบบ และพลวัต (dynamic) ที่แตกต่างกัน และรู้ว่าเขตที่แตกต่างกันออกไปในคุณลักษณะเดียวกันเป็นอย่างไร เช่นเดียวกับตัวอย่างของน้ำในคุณลักษณะที่ต่างกันดังที่กล่าวไว้ข้างต้น นอกจากนั้นยังได้ค้นพบจังหวะในการเคลื่อนไหวที่เชื่อมกับคุณลักษณะของแต่ละธาตุที่ต่างกันในแต่ละธาตุ และต่างกันในแต่ละสถานการณ์อีกด้วย เลอคอกเชื่อว่าการฝึกนี้จะมีประโยชน์มาก เพราะหลายๆครั้งสภาวะจิตใจของแต่ละคนนั้นก็สามารเปรียบเปรยกับเอกลักษณ์ของธรรมชาติได้เช่นกัน ตัวอย่างเช่น โกรธเหมือนไฟสุ่มอก เป็นต้น ซึ่งนักเรียนสามารถนำไปปรับใช้ต่อในอนาคตได้ โดยเลอคอกเรียกสิ่งนี้ว่า Universal poetic awareness หรือ การตระหนักรู้ของการเปรียบเปรยในบทกวีที่เป็นสากล ที่ผู้ชมทุกคนรับรู้และเข้าใจร่วมกัน

หลังจากนั้นนักแสดงจะได้ลองถอดหน้ากากนิวทรัล มาส์กออกเพื่อไปสู่แบบฝึกหัดต่อมา คือ การเปลี่ยนเอกลักษณ์ของธรรมชาติให้กลายเป็นมนุษย์ นักแสดงจะได้ลองเคลื่อนไหว และเปล่งเสียง ซึ่งแต่ละธาตุก็ทำให้เกิดการเคลื่อนไหวและเสียงที่แตกต่างกันไป เช่น เมื่อลมเป็นมนุษย์พฤติกรรมที่เกิดขึ้นก็คือ การไม่อยู่นิ่ง เคลื่อนไหวไปมาอย่างต่อเนื่องแต่ไม่มีจังหวะที่แน่นอน เป็นต้น ซึ่งแบบฝึกหัดนี้จะเป็นหนึ่งในเครื่องมือที่เป็นประโยชน์ในการสร้างตัวละครต่อไป โดยนักแสดงสามารถทดลองไปถึงการเลียนแบบเอกลักษณ์ของสัตว์แล้วแปลงให้กลายเป็นคนก็ได้เช่นกัน หากนักแสดงมีคลังของอวัจนภาษามากเท่าใดก็จะสามารถสร้างตัวละครที่มีเอกลักษณ์ได้ดีขึ้นเท่านั้น ไม่เพียงเท่านั้น เลอคอกมักจะให้นักแสดงลองย้อนกระบวนการดังกล่าว กล่าวคือ เริ่มที่บุคลิกของตัว

ละคร หรือ อารมณ์ของตัวละคร แล้วย้อนกลับไปสู่ เอกลักษณ์ของธรรมชาติ ซึ่งเมื่อค้นพบแล้ว อาจจะทำให้นักแสดงได้ค้นพบการเคลื่อนไหว หรือพฤติกรรมอื่นๆที่อยู่ในเอกลักษณ์ต่างๆของธรรมชาติเพื่อนำมาเสริมให้การแสดงออกของตัวละครชัดเจนมากยิ่งขึ้น

นอกจากการเลียนแบบเอกลักษณ์ของธรรมชาติ ยังมีการเลียนแบบสิ่งที่เป็นนามธรรมอีกด้วย เช่น สี เสียง หรือโครงสร้างของสิ่งก่อสร้าง ที่ก่อให้เกิดอารมณ์และความรู้สึกเช่นเดียวกัน เลอคอกเชื่อว่า สี หรือรูปร่างของอาคารสถานที่ ต่างให้ความรู้สึกที่แตกต่างกันไป มีจังหวะ และความเข้มข้นของการเคลื่อนไหวที่ต่างกัน แต่เมื่อการเคลื่อนไหวดังกล่าวมาจากสิ่งที่เป็นนามธรรม นักแสดงจึงได้เป็นอิสระที่จะทดลองและก้าวผ่านขอบเขตของร่างกายตัวเองได้อย่างเป็นอิสระ ขึ้นอยู่กับการตีความของนักแสดงแต่ละคน ซึ่งการเคลื่อนไหวทั้งหมดไม่จำเป็นจะต้องเป็นการเคลื่อนไหวที่มาจากโลกความเป็นจริงก็ได้ เริ่มต้นเลอคอกจะให้นักแสดงทดลองเข้าสู่การเคลื่อนไหวตามสีเดียว แล้วจึงขยับไปสู่การเคลื่อนไหวจากสีของภาพวาด ซึ่งการเคลื่อนไหวนั้นต้องเกิดจากความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากสีที่ประกอบอยู่ในภาพวาด ไม่ใช่การลอกเลียนท่าทางจากภาพวาดนั้น

อีกหนึ่งแบบฝึกหัดที่เลอคอกให้ความสำคัญคือ การเลียนแบบเอกลักษณ์ของเสียง โดยจะใช้เสียงดนตรีเป็นสื่อการสอน โดยให้นักแสดงฟังส่วนประกอบทั้งหมดที่ทำให้เกิดเสียงดนตรี และตีความการเคลื่อนไหวของเสียงนั้นออกมาตามการเคลื่อนไหวของร่างกาย เลอคอกต้องการให้นักแสดงสังเกตว่าเสียงเพลงนั้น ผลักหรือดึงพวกเขาไปในทิศทางใด ทำให้พวกเขารู้สึกอย่างไร เขาอยากให้นักแสดงเล่น และโต้ตอบกับเสียงเพลงเหมือนกับเสียงเพลงเป็นตัวละครที่อยู่ในฉากกับพวกเขาด้วย เขาไม่ต้องการให้แบบฝึกหัดนี้เป็นเพียงการฟังเพลงและคิดท่าเต้น แต่นักแสดงจะต้องสังเกตลงลึกไปมากกว่านั้น ว่าเสียงทำนองเพลง หรือจังหวะมีผลต่อความรู้สึกและการเคลื่อนไหวของร่างกายอย่างไรบ้าง

แบบฝึกหัดทั้งหมดที่ได้กล่าวมาข้างต้นเป็นแบบฝึกหัดเพื่อเตรียมความพร้อมให้กับนักแสดง ช่วยให้ได้ฝึกเรื่องของการจินตนาการ ฝึกการอยู่กับปัจจุบันขณะ ขยายศักยภาพของร่างกาย และช่วยให้นักแสดงเข้าใจว่าการเคลื่อนไหวสามารถสื่อสารกับผู้ชมได้อย่างลึกซึ้ง เลอคอกต้องการให้ “เมื่อนักแสดงขยับร่างกาย ผู้ชมสามารถรับรู้ถึงจังหวะ เสียง สี หรือแสง ได้” (Lecoq, Carasso, & Lallias, 2001 น. 53) ที่สำคัญคือนักแสดงได้เรียนรู้ว่าพฤติกรรมเฉพาะตัวของตนเองมีอะไรบ้าง ได้ฝึกฝนในเรื่องของการสังเกตสิ่งแวดล้อมรอบตัว หรือสิ่งเร้าต่างๆว่าก่อให้เกิดอารมณ์และการตอบสนองอย่างไรโดยไม่ผ่านการปรุงแต่ง ความรู้สึก หรือความเห็นต่อสถานการณ์ เพื่อให้นักแสดงได้รู้ว่าจุดสมดุลนั้นอยู่ที่ตรงไหน และช่วยให้สามารถละทิ้งพฤติกรรมที่ติดตัวของตนได้ง่ายขึ้น เพื่อให้เข้าสู่การเป็นตัวละครได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

3.2.2 หน้ากาก เอ็กซ์เพรสซิฟ มาร์สก์ (Expressive Mask)

หน้ากากต่อมาที่เลอคอกจะให้นักแสดงใช้เรียกว่า เอ็กซ์เพรสซิฟ มาร์สก์ หน้ากากนี้จะมีความแตกต่างกับนิวทริล มาร์สก์ ตรงที่ ในขณะที่หน้ากากนิวทริล มาร์สก์ มีความเป็นไปได้ไม่รู้จัก แต่เอ็กซ์เพรสซิฟ มาร์สก์ จะมีความจำกัดในการเคลื่อนไหว อยู่ที่นักแสดงกำลังใส่หน้ากากแบบไหนอยู่ เพราะหน้ากาก เอ็กซ์เพรสซิฟ มาร์สก์จะมีลักษณะเป็นตัวละครมากกว่า หากแต่เป็นลักษณะตัวละครโดยกว้าง ทำให้การตีความตัวละครไม่มีซับซ้อนมาก ทั้งนี้เพื่อให้นักแสดงได้ทดลองเคลื่อนไหวอย่างมีเจตคติ (attitude) ของตัวละคร ภายใต้ร่มของ เอ็กซ์เพรสซิฟ มาร์สก์ สามารถแบ่งย่อยออกมาเป็น ลาวัล มาร์สก์ (Larval Mask) และ คาแรกเตอร์ มาร์สก์ (Character Mask)

ลาวัล มาร์สก์ เป็นหน้ากากที่ปรับมาจาก หน้ากากที่เห็นในเทศกาลจากเมืองบาเซล ประเทศ สวิตเซอร์แลนด์ โดยจะเป็นหน้ากากเต็มใบหน้า ที่มีส่วนประกอบของใบหน้าที่ไม่เหมือนมนุษย์ บ้างอาจจะมีจมูกที่ใหญ่โต หรือปากที่เล็กเกินจริง เป็นต้น ส่วนคาแรกเตอร์ มาร์สก์ เป็นหน้ากากเต็มใบหน้าเช่นเดียวกันแต่จะมีลักษณะใกล้เคียงกับมนุษย์มากกว่า ลาวัล มาร์สก์ แต่ก็จะมีลักษณะความเป็นตัวละครเช่นเดียวกัน เช่น หน้าตาที่ยาวยื่น คิ้วขมวด หรือ มีแก้มป่อง และมุมปากยิ้ม คล้ายเด็ก เป็นต้น ลักษณะที่ดีของ เอ็กซ์เพรสซิฟ มาร์สก์ คือ ไม่ใช่หน้ากากที่แสดงอารมณ์อย่างใดอย่างหนึ่ง แต่เป็นหน้ากากที่สามารถเปลี่ยนแปลงไปได้ตามการเคลื่อนไหวของนักแสดง โดยขั้นตอนแรกๆของแบบฝึกหัด เลอคอกจะให้นักเรียนลองใส่หน้ากากเลย และทดลองให้นักแสดงหลอมรวมไปกับ หน้ากากในสถานการณ์ต่างๆ เช่น ตัวละครนี้ มีความสุข เศร้า อิจฉา เป็นต้น แล้วทดลองดูว่า หน้ากากทำให้การตอบสนองของนักแสดงภายใต้หน้านั้น เป็นไปอย่างไร โดยทั้งหมดนี้ เลอคอก ยังไม่ให้นักแสดงใช้เสียงและใช้เพียงการเคลื่อนไหวเท่านั้น เลอคอกกล่าวว่าหลายครั้งที่หน้ากากแต่ละอันอาจจะไม่ตอบสนองกับบางอารมณ์และการเคลื่อนไหวบางอย่าง แต่ในขณะเดียวกัน นักแสดงก็จะได้เรียนรู้และค้นพบไปพร้อมกันว่าหน้ากากนี้เป็นตัวละครแบบไหน มีพฤติกรรมหรือการเคลื่อนไหวแบบใด ถึงแม้ว่านักแสดงกำลังใส่หน้ากากที่มีลักษณะเป็นตัวละคร แต่เลอคอกไม่ต้องการให้นักแสดงยึดติดกับลักษณะของตัวละครดังกล่าวว่า น่าจะต้องแสดงออกแบบไหน อีกทั้งไม่ให้นักแสดงมอง กระดาษระหว่างทำแบบฝึกหัดอีกด้วย ทั้งหมดก็เพื่อให้นักแสดงต้องได้ทดลองเข้าสู่การเป็นตัวละครนั้นจริงๆ เลอคอกกล่าวว่า การหลอมรวมกับหน้ากาก คือการให้กำเนิดตัวละครจากข้างในตัวนักแสดง เป็นความรู้สึกและการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นจากภายใน (Lecoq, Carasso, & Lallias, 2001 น. 57)

แบบฝึกหัดเริ่มแรก ดังที่ได้กล่าวมา เลอคอกจะให้นักแสดงลองดันสตรระหว่งที่ใส่ลาวัล มาร์สก์ ในสถานการณ์ในชีวิตประจำวันเพื่อให้เริ่มคุ้นเคยกับหน้ากาก หลังจากนั้นเลอคอกจะให้โจทย์ที่เป็นแนวแฟนตาซีมากขึ้น ตัวอย่างเช่น

นี่เป็นสิ่งมีชีวิตที่มาจากดาวอื่นที่ถูกจับตัวมาที่ห้องทดลองเพื่อทำการทดสอบต่างๆ จะมีนักแสดงอื่นที่ไม่ได้ใส่หน้ากากและสวมเสื้อกาวน์มาทำการทดลอง พวกเขาจะให้โจทย์เพื่อให้สิ่งมีชีวิตนี้ทำตาม เช่น ให้ออกเดิน ลองผลักสิ่งมีชีวิตนี้ไปมา หรือทดลองทำให้มันกลัว และดูการตอบสนองของมัน

เนื่องจากกลัว มาส์กนั้นมีความเหนียมมนุษย์ เลอคอกจึงส่งเสริมให้นักแสดงทุกคนเคลื่อนไหวอย่างเหนียมมนุษย์เช่นเดียวกัน เพื่อให้นักแสดงได้ใช้จินตนาการอย่างเต็มที่ แบบฝึกหัดต่อมาคือ การทดลองเข้าสู่การเป็นตัวละครที่ตรงข้ามกับลักษณะของหน้ากาก หรือที่เลอคอกเรียกว่าแบบฝึกหัด Counter Mask หรือ หน้ากากชั่วตรงข้าม โดยแบบฝึกหัดนี้จะใช้คาแรกเตอร์ มาส์ก ตัวอย่างเช่น หน้ากากลักษณะดูเหมือนไม่ค่อยฉลาด ที่โดยปกตินักแสดงจะเคลื่อนไหวตามลักษณะหน้ากากที่ตนใส่ แต่ครั้งนี้จะให้นักแสดงลองเข้าเป็นตัวละครที่เป็นอัจฉริยะ ฉลาดหลักแหลม และมั่นใจในตัวเอง กลายเป็นตัวละครที่ส่องภายใต้หน้ากากเดียวกัน จุดมุ่งหมายของแบบฝึกหัดนี้ก็เพื่อให้นักแสดงเข้าใจว่า ลักษณะภายนอกของตัวละครไม่ใช่สิ่งที่ตัวละครเป็นภายในเสมอไป และแบบฝึกหัดสุดท้ายคือการรวมลักษณะทั้งสองของตัวละคร กล่าวคือ รวมตัวละครที่ดีความจากลักษณะหน้ากาก และตัวละครจากหน้ากากชั่วตรงข้าม จากตัวอย่างข้างต้น ลักษณะของหน้ากากดูเป็นคนไม่ค่อยฉลาด แต่แท้จริงแล้วเขาเป็นอัจฉริยะ ที่ไม่มั่นใจในตัวเอง และข่มขำ เป็นต้น ซึ่งนี่เป็นตัวอย่างของการสร้างตัวละครที่มีหลายมิตินั่นเอง

อีกหนึ่งสิ่งที่แตกต่างกันระหว่างนิวทรัล มาส์ก และ เอ็กซ์เพรสซีฟ มาส์ก คือความน่าจะเป็นที่หลากหลายขึ้นในฉากการเดินสวด ฉากระหว่างชายและหญิงที่พบกัน ถ้านักแสดงอยู่ในหน้ากากนิวทรัล มาส์ก ฉากดังกล่าวก็จะเป็นการพบกันอย่างตรงไปตรงมา ไม่มีจุดขัดแย้งระหว่างกัน แต่ถ้าเป็น เอ็กซ์เพรสซีฟ มาส์ก ในสถานการณ์เดียวกัน อาจเกิดจุดขัดแย้ง หรือความเข้มข้นของฉาก เนื่องจากแต่ละตัวละครมีเจตคติและทัศนคติของตนเอง ซึ่งอาจจะทำให้การพบกันระหว่างสองตัวละครเกิดจุดหักเหพลิกผันของสถานการณ์ได้มากกว่านิวทรัล มาส์ก

กล่าวได้ว่า ในช่วงของการฝึกฝนนักแสดง เลอคอกมุ่งเน้นเรื่องเกี่ยวกับการสร้างตัวละคร โดยผ่านการใช้การเลียนแบบลักษณะของธรรมชาติ เสียง สี สัตว์ เพื่อเข้าสู่การเป็นตัวละคร เพราะหนึ่งสิ่งที่เลอคอกกล่าวก็คือ นักแสดงจะใช้บุคลิกของตนเองเป็นตัวตั้งต้นในการสร้างตัวละคร หากตัวละครที่สร้างเหมือนกับตัวตนของนักแสดงทุกอย่าง ละครก็ไม่เกิด (Lecoq, Carasso, & Lallias, 2001 น. 63) เพราะการแสดงละครเวทีนั้น ภาพทุกอย่าง ในนี้รวมถึงการเคลื่อนไหวและพฤติกรรมทั้งหมด จะต้องส่งสารที่ละครต้องการบอกไปถึงผู้ชม ดังนั้น การเคลื่อนไหวที่เราคุ้นชินในชีวิตประจำวัน ไม่สามารถนำมาใช้ในการแสดงได้ทั้งหมด หน้ากากจึงเป็นตัวสำคัญที่จะฝึกให้นักแสดงได้เป็นอย่างดี นอกจากตัวเอง ได้ฝึกการเคลื่อนไหวที่อยู่นอกเหนือจากความคุ้นชิน และใช้ตัวเองเป็นเครื่องมือในการสื่อสารไม่ใช่เล่นเป็นตัวเอง เมอร์ฟี ได้กล่าวถึงแนวความคิดเกี่ยวกับภาษาของเลอคอกอีกด้วยว่า เลอ

คอกเชื่อว่าการเคลื่อนไหวของร่างกายเป็นพื้นฐานของการสื่อสารของคำพูดด้วยเช่นกัน โดยการฝึกฝนด้วยหน้ากาดังที่กล่าวไปข้างต้นนั้นจะไม่มีการใช้คำพูดในการฝึกฝนเลย เพื่อให้นักแสดงได้เริ่มจากการสื่อสารด้วยท่าทางได้อย่างชัดเจนก่อน และเมื่อพื้นฐานมั่นคงแล้วการสื่อสารด้วยคำพูดเป็นเพียงการต่อยอดต่อไปเท่านั้น เพราะหลายๆ ครั้งนักแสดงจะติดอยู่กับการวิเคราะห์บทละครและความหมายของมันแต่ไม่สามารถสื่อสารสิ่งนั้นให้ผู้ชมรับรู้ได้ ดังนั้น นักแสดงสามารถแสดงความหมายที่แท้จริง (Subtext) ที่อยู่ภายใต้บทพูดออกมาผ่านการเคลื่อนไหวของร่างกายได้ไม่ว่าจะเป็นละครสไตลี้ดก็ตาม (Murphy, 2018 น. 176)

2.3.4 หน้ากาก คอมมีเดีย เดล อาร์เต (Commedia dell'arte)

คอมมีเดีย เดล อาร์เต เป็นการแสดงแนวคอมเมดี้ (comedy) ที่เป็นที่ยอดนิยมในประเทศอิตาลีในศตวรรษที่ 16 และศตวรรษที่ 17 โดยเป็นการแสดงที่ไม่มีบท และจะแสดงบนเวทีหรือไม่มีเวทีก็ได้ นักแสดงจะใช้วิธีด้นสดทั้งบทพูดและการเคลื่อนไหวระหว่างการแสดง โดยการแสดงจะเป็นเหตุการณ์ฉากสั้นๆ ซึ่งมีชื่อเรียกว่า ลาซซี (Lazzi) โดยที่ตัวละครทั้งหมดในการแสดงจะเป็นตัวละครที่ไม่มี ความซับซ้อน หรือ type characters ที่มีชื่อเรียกเฉพาะตัว เช่น ตัวละครคนใช้ที่ตลกโปกฮา ชื่อ อาร์เลชชีโน (Arlecchino) หรือ นายพลจอมโอ้อวด ชื่อ คาปีตาโน (Capitano) เป็นต้น ความสนุกและตื่นเต้นของละครคอมมีเดีย เดล อาร์เต อยู่ที่ความสดของการแสดงและการเคลื่อนไหวที่โลดโผน (McDowell, 1942 น. 47) โดยส่วนมากการแสดงคอมมีเดีย เดล อาร์เตนั้นจะมีธีมหลักคือเรื่องความต้องการของมนุษย์ เช่น ความหิวโหย, ความรัก, ความโลภ เป็นต้น เป็นตัวนำและผลักดันให้เกิดแอคชั่นของตัวละคร โดยเลอคอกได้นำเอาหลักการของการแสดงเหล่านี้มาใช้ในการฝึกฝนนักแสดง

หน้ากาคอมมีเดีย เดล อาร์เต หรือเรียกอีกอย่างว่า หน้ากากฮาล์ฟ มาส์กโดยเว้นช่วงล่างของใบหน้าไว้ แต่ละหน้ากาก็จะมีลักษณะเฉพาะตามตัวละครของคอมมีเดีย เดลอาร์เต ตามที่ได้กล่าวไปข้างต้น เลอคอกจะให้นักแสดงทดลองหาการเคลื่อนไหวผ่านหน้ากาคือที่ตนใส่ เมื่อนักแสดงได้ทดลองใส่หน้ากาก็จะพบว่าตัวละครจะยังไม่มีชีวิตจนกว่านักแสดงจะผนวกตัวเองเข้ากับตัวหน้ากาคือถ้าให้กล่าวในทางปฏิบัติก็คือใบหน้าส่วนด้านล่างที่ไม่ได้ถูกหน้ากาคบดบังจะต้องผนวกเข้ากับหน้ากาคือที่ปกปิดบริเวณส่วนบนของใบหน้า เพื่อให้เกิดเป็นใบหน้าของตัวละครที่สมบูรณ์ หลังจากนั้นสิ่งที่นักแสดงต้องคำนึงต่อมาก็คือ การเคลื่อนไหวของตัวละครดังกล่าว ซึ่งเลอคอกสนับสนุนให้นักแสดงทดลองเคลื่อนไหวอย่างมีอิสระ โดยไม่ต้องคำนึงว่าหน้ากาคือที่ตนใส่คือตัวละครใดใน คอมมีเดีย เดล อาร์เต แต่จิตวิญญาณของตัวละครนั้นคืออะไร เดวิด กริฟฟิธ (David Griffith) ผู้เขียนหนังสือ *Mask a Release of Acting Resource: Acting through mask (1998)* ได้กล่าวไว้อย่างน่าสนใจว่าหลังจากนักแสดงได้ลองใส่หน้ากาคือแล้ว ใบหน้าจริงของพวกเขาจะเปลี่ยนไปกลายเป็นใบหน้าใหม่ ของตัวละคร ดังนั้น การเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นจะถูกกระตุ้นขึ้นมาจากรูปร่างหน้าตาใหม่ของพวกเขา

เป็นการเคลื่อนไหวที่เฉพาะตัวของตัวละครนั้น ไม่ว่าจะเป็นจังหวะของการเคลื่อนไหว บุคลิก หรือ พฤติกรรมต่างๆ ซึ่งก็คือจิตวิญญาณของตัวละครนั้นนั่นเอง (Griffiths, 1998 น. 39) เนื่องจาก หน้ากาก คอมมีเดีย เดลอาร์เต มีลักษณะที่เป็นตัวละครอย่างเห็นได้ชัด เลอคอกไม่ต้องการให้นักแสดงติดอยู่ในกรอบคำจำกัดความของตัวละครดังกล่าว เช่น หน้ากาก คาปิตาโน ซึ่งเป็นนายพลจอมโหด นักแสดงไม่จำเป็นต้องเอาคำจำกัดความดังกล่าวเป็นที่ตั้งในการหาพฤติกรรมของตัวละคร แต่เป็นการค้นหาจิตวิญญาณของตัวละครนั้นมากกว่า

เลอคอกจะให้นักแสดงทำการค้นสุดกับคู่แสดงที่ใส่หน้ากากเป็นอีกตัวละครหนึ่ง โดยมีโจทย์เป็นสถานการณ์และความต้องการ โจทย์ที่นักเรียนได้รับมักจะเป็นสถานการณ์ธรรมดา เช่น ตัวละครต้องการกินสปาเกตตี้ แต่อีกตัวละครหนึ่งต้องเอาสปาเกตตี้ไปทิ้ง เลอคอกต้องการให้นักแสดงค้นขอบเขตของสถานการณ์ให้ถึงขีดสุดว่า นักแสดงจะสามารถพาตัวละครทั้งสองไปจบที่ตรงไหน แต่อีกส่วนหนึ่งที่ต้องเพิ่มเข้ามาในการใส่หน้ากากครึ่งใบหน้าก็คือ การใช้เสียง ปัญหาที่พบบ่อยของนักแสดงก็คือใช้เสียงและจังหวะการพูดของตัวเองเมื่อเข้าสู่การเป็นตัวละคร เลอคอกจึงให้นักแสดงลองฝึกการใช้เสียงพร้อมกับการใส่หน้ากาก เพราะเมื่อนักแสดงใส่หน้ากากครึ่งใบแล้ว ถึงแม้ว่าด้านล่างนักแสดงจะมีอิสระในการใช้เสียง แต่รูปทรงของปากที่ต้องรับกับหน้ากากครึ่งบนด้วย และนี่เองที่จะเป็นจุดบังคับให้นักแสดงต้องค้นหาเสียงที่มากับรูปปากที่แตกต่างไปตามแต่ละหน้ากากที่ตนใส่ แต่แน่นอนว่าการเคลื่อนไหวก็ยังคงเป็นส่วนสำคัญในการแสดงดั้งเดิม โดยเสียงจะทำหน้าที่เป็นส่วนเสริมให้การเคลื่อนไหวชัดเจนขึ้น ดังที่เลอคอกกล่าวไว้ว่า “When Pantalone (a character) falls into a rage and does a somersault, the spectators should not say ‘What a wonderful somersault!’, but ‘What a wonderful rage!’” (Lecoq, Carasso, & Lallias, 2001 น. 123) ฉะนั้น การเคลื่อนไหวทั้งหมดที่เกิดขึ้นจะต้องเป็นการเคลื่อนไหวเพื่อสื่อสารไม่ว่าจะเป็นอารมณ์ความรู้สึก หรือ ความคิดต่างๆ ไม่ใช่การเคลื่อนไหวที่ไม่ชัดเจนและไม่มีจุดหมาย

หลังจากที่ผู้วิจัยได้ทบทวนหลักการสอนของเลอคอกในส่วนของการใช้หน้ากากแล้ว ผู้วิจัยพบว่าปัญหาของนักแสดงส่วนใหญ่ นั้นคล้ายกับปัญหาที่ผู้วิจัยประสบด้วยตัวเอง นั่นคือนักแสดงมักจะใช้พฤติกรรมที่ติดตัวของตนเองมาใช้ในการเป็นตัวละคร ซึ่งบางครั้งนักแสดงเองไม่รู้ตัวว่าตนทำพฤติกรรมดังกล่าวระหว่างเป็นตัวละคร เพราะโดยส่วนมากการแสดงออกพฤติกรรมหรือบุคลิกภาพของมนุษย์มาจากจิตใต้สำนึก และด้วยเหตุนี้นักแสดงหลายคนจึงประสบปัญหาในการใช้อวัจนภาษาเพื่อสื่อสารและหันไปพึ่งบทพูดในการสื่อสารเพียงเท่านั้น แบบฝึกหัดของเลอคอกจึงมีประโยชน์มาก เพราะนอกจากการช่วยในการล้างพฤติกรรมที่ติดตัวของนักแสดงแล้ว ยังช่วยให้นักแสดงเรียนรู้ที่จะใช้ร่างกายในการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยฝึกให้นักแสดงคุ้นชินกับการเชื่อมต่ออารมณ์ความรู้สึกนึกคิดกับการเคลื่อนไหวได้ดีขึ้น ทำให้เกิดการสื่อสารทางอวัจนภาษาได้อย่างแยบยลมากขึ้น นอกจากนี้ ยังได้ปลดปล่อยนักแสดงจากการยึดติดตัวตนของตัวเอง เนื่องจากการใส่หน้ากากได้มอบ

อิสระจากการเป็นตัวองให้แก่นักแสดงและช่วยให้นักแสดงกล้าที่จะทดลองการเคลื่อนไหวใหม่ที่อาจเรียกได้ว่า ‘ไม่เป็นตัวเอง’ ก็ได้ แต่แท้จริงแล้ว คือการเคลื่อนไหวที่นักแสดงทำได้แต่ไม่เคยได้ใช้ในชีวิตของตัวเองเสียมากกว่า และเมื่อนักแสดงรู้ขอบเขตศักยภาพของร่างกายที่กว้างขึ้น นักแสดงก็มีเครื่องมือที่สามารถหยิบไปใช้ได้ในอนาคตในการสร้างตัวละครนั่นเอง การใช้ มาส์ก เทคนิค กล่าวย่างง่ายคือ นักแสดงใช้วิธีเข้าสู่การเป็นตัวละคร จากภายนอกสู่ภายใน (Outside-in) หรือ ให้การเคลื่อนไหวของร่างกายกระตุ้นให้เกิดความรู้สึก นักแสดงปล่อยให้ทุกอย่างเกิดขึ้นโดยปล่อยวางการควบคุมของร่างกายและความรู้สึก ที่สำคัญคือ นักแสดงจะต้องไม่วางแผนว่าจะทำอะไรเพื่อให้เกิดผลลัพธ์แบบใดแบบหนึ่ง

2.4 การศึกษาภาษาของท่าทาง

2.4.1 การอ่านเครื่อง

เลอคอกเชื่อว่าการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นบนเวทีควรเป็นการเคลื่อนไหวที่มีความหมายเสมอ หน้าที่ของการเคลื่อนไหวมีอยู่ 3 ประการคือ 1) การบ่งบอก (indicate) บางสิ่ง 2) เป็นแอคชั่น 3) แสดงให้เห็นสภาวะภายในของตัวละคร ตัวอย่างเช่น ยกแขนขึ้นเพื่อชี้บอกทาง ยกแขนขึ้นเพื่อหยิบของที่อยู่บนชั้น หรือ ยกแขนขึ้นก่ายหน้าเพราะความเบื่อ เป็นต้น (Lecoq, Carasso, & Lallias, 2001 น. 63) แบบฝึกหัดที่สำคัญของเลอคอกที่เป็นพื้นฐานของทุกแบบฝึกหัดก็คือ การเตรียมร่างกายให้พร้อม เพื่อให้ร่างกายพร้อมจะตอบสนองกับสถานการณ์หรือสภาวะภายในของตัวละคร การอ่านเครื่องของเลอคอกจะคล้ายคลึงกับการอ่านเครื่องก่อนเล่นกีฬา จะมีท่าทางเช่น การยืดแขน ยืดตัวไปทางซ้ายและขวา เป็นต้น แตกต่างกันอยู่ที่จุดประสงค์บางประการ ประการแรกก็คือ เลอคอกจะให้นักแสดงทดลองขยายการเคลื่อนไหวให้ใหญ่ที่สุด หากเป็นการแกว่งแขนก็ให้แกว่งให้ได้มากที่สุด เพื่อให้ให้นักแสดงรู้ถึงขอบเขตการเคลื่อนไหวของตน หรือให้ทดลองลดการเคลื่อนไหวให้เล็กที่สุดเพื่อจุดประสงค์เดียวกัน ประการต่อมาก็คือ ให้นักแสดงค้นการ ‘dramatic dynamic’ กล่าวคือการเคลื่อนไหวทั้งหมดก่อให้เกิดความรู้สึกและความหมายอย่างไร เช่น หากเราเหวี่ยงแขนให้แรงที่สุดทำให้ร่างกายขาดความสมดุล และเมื่อร่างกายรู้สึกขาดสมดุลนักแสดงตีความและรู้สึกกับมันอย่างไร เป็นต้น ดังนั้นจุดประสงค์โดยรวมของเลอคอก คือการให้นักแสดงได้ทดลองขยายศักยภาพของร่างกายให้เคลื่อนไหวได้อย่างหลากหลาย และยืดหยุ่นขึ้น นอกจากนี้ ยังให้นักแสดงได้ทดลองค้นหาและตีความหมายจากการเคลื่อนไหวในท่วงท่าต่างๆด้วย ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญเพื่อให้นักแสดงเข้าใจการสื่อสารของร่างกายมากขึ้นและสามารถสื่อสารทางอวัจนภาษาได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้นเมื่อเข้าสู่ช่วงแบบฝึกหัด

ในขั้นตอนต่อมา เสียง จะเริ่มเข้ามามีบทบาทมากขึ้น ถึงแม้ว่าเลอคอกจะไม่อนุญาตให้นักเรียนใช้เสียงในการสื่อสารให้ช่วงต้น แต่ก็ไม่สามารถปฏิเสธได้ว่าทุกการเคลื่อนไหวสามารถ

ก่อให้เกิดเสียงที่แตกต่างกันไป เลอคอกจะให้นักเรียนได้ทดลองเคลื่อนไหวไปพร้อมกับการออกเสียง เสียงดังกล่าวอาจเป็นได้ทั้ง คำพูด กลอน หรือเสียงที่ไม่มีความหมายก็ได้ แต่เริ่มแรกนั้นการหายใจ ต้องมาก่อน หลังจากที่นักแสดงได้ทดลองเคลื่อนไหวในท่วงท่าต่างๆจากเล็กที่สุดไปจนใหญ่ที่สุดแล้ว เลอคอกจะให้นักแสดงค้นหาจังหวะของการหายใจที่เกิดขึ้นจากการเคลื่อนไหวดังกล่าว ใช้ตัวอย่าง เดิมจากการแกว่งแขน หากเราต้องการจะแกว่งแขนให้แรงที่สุด เมื่อเรายกแขนขึ้นเราจะหายใจเข้า และเมื่อจะแกว่งแขนลงมาจะหายใจออกแรงเพื่อให้เราสามารถแกว่งแขนได้แรงขึ้น เป็นต้น และจากการเคลื่อนไหวนี้นักแสดงทดลองปล่อยเสียงออกมาพร้อมกับลมหายใจและการแกว่งแขนว่าเสียงที่ ออกมาเป็นเสียงแบบใด และให้ความหมายหรือความรู้สึกอย่างไร แน่นอนว่าเมื่อทั้งสามส่วนประกอบ เข้าด้วยกันคือ 1) การเคลื่อนไหว 2) ลมหายใจ 3) เสียง จะทำให้การเคลื่อนไหวเกิดความหมาย สภาวะอารมณ์และความรู้สึกที่ชัดเจนได้มากยิ่งขึ้น

2.4.2 การวิเคราะห์การเคลื่อนไหว

เลอคอกให้ความสำคัญมากต่อการวิเคราะห์ว่าการเคลื่อนไหวในท่วงท่าต่างๆของมนุษย์ เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อ หรือข้อต่อ ในลักษณะใดบ้าง เลอคอกได้ค้นพบหลักสำคัญที่เป็นส่วนประกอบของการเคลื่อนไหว คือ 1) *Undulation* หรือ การเคลื่อนไหวไปในทางเดียวกัน เหมือนกับคลื่นน้ำ 2) *Inverse Undulation* หรือ การเคลื่อนไหวที่ไม่มีทิศทางชัดเจน 3) *Ecllosion* หรือ การขยายออกเหมือนผีเสื้อที่ออกจากดักแด้ (Lecoq, Carasso, & Lallias, 2001 น. 75)

Undulation คือการเคลื่อนที่จากจุดหนึ่งไปอีกจุดหนึ่งอย่างต่อเนื่อง สำหรับมนุษย์ก็คือการ เดิน จุดที่ทำให้มนุษย์เคลื่อนที่ก็คือบริเวณเชิงกรานที่เป็นจุดเชื่อมต่อระหว่างขาและลำตัว ซึ่งบริเวณ ช่วงล่างจะเป็นตัวนำลำตัวช่วงบน ซึ่งจะเป็นการเดินหน้า หรือเดินถอยหลังก็เหมือนกัน ส่วน *Invert Undulation* นั่นก็คือการเคลื่อนที่เช่นเดียวกัน เพียงแต่ไม่ได้ไปในทางเดียว แต่การเคลื่อนที่จะนำโดย ศีรษะ และการเคลื่อนที่จะถูกกระตุ้นจากปัจจัยภายนอก เลอคอกให้ตัวอย่างที่ทำให้เห็นภาพก็คือ นัก หากคุณมองนกอยู่แล้วต้องการจะตามมันไป ลำตัวคุณจะถูกนำโดยส่วนหัวที่กำลังจับจ้องนกตัวนี้อยู่ (Lecoq, Carasso, & Lallias, 2001 น. 77) ในขณะที่การเคลื่อนไหวแบบ *Undulation* เป็นการ เคลื่อนไหวที่ตัวผู้เคลื่อนไหวเป็นคนตัดสินใจเอง แต่ *Invert Undulation* จะเป็นการตอบสนองต่อสิ่ง รั่วภายนอก แต่ทั้งสองการเคลื่อนไหวยังมีจุดที่เหมือนกันก็คือ หากมองเป็นการเคลื่อนที่ในแนวตั้งจะ มีการขึ้นและลงของลำตัวด้วย คือ การยืนตรงให้สูงที่สุด การแอ่นหลัง และ การก้มหลัง เราในฐานะ มนุษย์จะผ่านการเคลื่อนไหวเหล่านี้ผ่านการเติบโตของร่างกายตั้งแต่เด็กไปจนถึงวัยชรา หากสังเกตจะ พบว่า เด็กจะมีหลังที่แอ่นเวลายืน เมื่อเราโตขึ้นหลังจะตรง และเมื่อเราแก่ลงหลังของเราจะโค้งไปตาม กาลเวลา ส่วน *Ecllosion* เป็นการเคลื่อนไหวที่ขยายออกจากจุดศูนย์กลาง การเคลื่อนไหวจะเริ่มที่ การห่อตัวอยู่ที่พื้นและจบลงด้วยการขยายออกในแนวตั้ง คือยืนตรงแขนเหยียดออกทั้งสองข้าง

ลักษณะคล้ายไม้กางเขน การเคลื่อนที่แบบ *Eclosion* ทุกส่วนในร่างกายจะขยับในจังหวะเดียวกัน ไม่มีส่วนใดที่ขยับเร็วหรือช้ากว่ากัน เมื่อนักแสดงได้ทดลองฝึกการเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐานเหล่านี้แล้ว นักแสดงสามารถจะวิเคราะห์การเคลื่อนไหวได้ว่าตนกำลังเคลื่อนไหวไปในลักษณะใด รวมถึงสามารถนำมาดัดแปลง หรือปรับใช้ในการแสดงต่อไปได้ เลอคอกจะให้นักแสดงทดลองเช่นเดียวกับตอนอุ่นเครื่องก็คือ จากการเคลื่อนไหวใหญ่ที่สุดไปสู่การเคลื่อนไหวที่เล็กที่สุด และให้นักแสดงสังเกตความรู้สึกที่เกิดขึ้น เพื่อสามารถนำไปใช้เมื่อเข้าสู่การเป็นตัวละครต่อไป

จากการศึกษาการสอนของเลอคอก ผู้วิจัยได้ข้อสรุปว่า จุดมุ่งหมายสำคัญของเลอคอก คือ ต้องการเตรียมความพร้อมของร่างกายนักแสดง ให้นักแสดงได้รู้จักการเคลื่อนไหวของร่างกายอย่างถ่องแท้ ได้เรียนรู้ว่าการเคลื่อนไหวในลักษณะต่างๆกระทบต่อความคิด อารมณ์และความรู้สึกอย่างไร รวมถึงได้ฝึกฝนเพื่อขยายศักยภาพของร่างกายในการเคลื่อนไหว และหากนักแสดงสามารถฝึกฝนสิ่งเหล่านี้จนติดตัวแล้วก็เปรียบเหมือนมีเครื่องมือในการสื่อสารทางอวัจนภาษาได้อย่างเสรีและมีประสิทธิภาพมากขึ้นเมื่อต้องเข้าเป็นตัวละคร นอกจากนี้ การฝึกฝนด้วยหน้ากากของเลอคอกเอง ก็ช่วยให้นักแสดงได้ก้าวผ่านอัตตาของตนและกลายเป็นตัวละครได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น สามารถมอบความเป็นเอกลักษณ์ของตัวละครนั้นผ่านบุคลิก พฤติกรรม ท่วงท่า และเสียงได้อีกด้วย ผู้วิจัยเชื่อว่าการเคลื่อนไหวบนเวทีหรือหน้ากล้องก็ตาม ไม่เหมือนกับการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน เสียทีเดียว การเคลื่อนไหวบนเวทีต้องเป็นการเคลื่อนไหวที่ได้ผ่านการกลั่นกรองมาแล้ว เป็นการเคลื่อนไหวที่มีจุดมุ่งหมายและความหมาย ไม่ว่าจะเป็นการสื่อจุดประสงค์ของตัวละคร หรือการแสดงออกให้เห็นถึงสภาวะภายในของตัวละครก็ดี ดังนั้นนักแสดงไม่ควรใช้บุคลิกหรือพฤติกรรมเฉพาะตัวของตนทั้งหมดในการเข้าสู่การเป็นตัวละคร รวมถึงควรขจัดหรือลดทอนการเคลื่อนไหวที่ไม่ได้สื่อความหมายออกไปอีกด้วย เพราะหลายครั้งที่การเคลื่อนไหวบางอย่างที่เกิดขึ้นระหว่างการแสดงเป็นการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นจากการระบายความตื่นเต้นหรือความประหม่าของตัวนักแสดงเอง ผู้วิจัยเองก็มีพฤติกรรมที่มักจะทำโดยไม่รู้ตัวเวลารู้สึกประหม่า ซึ่งบางครั้งพฤติกรรมเหล่านั้นก็เล็ดลอดเข้าไปในการแสดง ซึ่ง ณ เวลานั้นตัวละครอาจจะไม่ได้รู้สึกแบบนั้นอยู่ ผู้วิจัยจึงเชื่อว่า การฝึกฝนแบบฝึกหัดหน้ากากของเลอคอกจะช่วยขยายศักยภาพของตัวผู้วิจัยให้สามารถเข้าสู่การเป็นตัวละคร และช่วยให้การสื่อสารทางอวัจนภาษาของผู้วิจัยสามารถสื่อสารไปจนถึงผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

บทที่ 3

กระบวนการดำเนินการวิจัย

3.1 ช่วงระยะการทำงานก่อนกระบวนการซ้อม (Pre-Production)

3.1.1 แบบฝึกหัด มาส์ก เทคนิค ของ ผศ.ดร. วรณชวีญ พลจันทร์

ผู้วิจัยได้สืบค้นหาผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับการใช้มาส์ก เทคนิคในการสอนการแสดงซึ่งยังไม่ได้เป็นที่แพร่หลายมากนักในประเทศไทย ผู้วิจัยได้พบกับ ผศ.ดร. วรณชวีญ พลจันทร์ อาจารย์ประจำภาควิชาจิตกรรมและศิลปกรรม วิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยมหิดล ผู้สอนวิชาการแสดงและกำกับการแสดง ผศ.ดร.วรณชวีญ ศึกษาปริญญาตรีจากคณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาการละคร มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ปริญญาโทที่ Goldsmiths College, University of London และปริญญาเอกที่ School of Oriental and African Studies, University of London ซึ่งในระหว่างนั้น ผศ.ดร.วรณชวีญได้เข้าร่วมอบรมและเรียนหลักสูตร มาส์ก เทคนิค และได้นำมาพัฒนาเป็นหลักการสอนของตนเอง ผู้วิจัยได้มีโอกาสเข้าอบรมเกี่ยวกับการใช้มาส์ก เทคนิคในการแสดงกับ ผศ.ดร.วรณชวีญ ซึ่งเป็นการสัมมนาเชิงปฏิบัติการพิเศษที่จัดขึ้นใน ภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และพบว่า การสอนของ ผศ.ดร.วรณชวีญ มีหลักการสอนที่คล้ายคลึงกับหลักการสอน มาส์ก เทคนิค ของ ฉาค เลอคอก ผู้วิจัยจึงได้ขอให้ ผศ.ดร.วรณชวีญ สร้างหลักสูตรรวบรัดเฉพาะสำหรับการใช้ มาส์ก เทคนิค ในการเข้าสู่การเป็นตัวละครเพื่องานวิจัยชิ้นนี้ โดยหลักสูตรเฉพาะที่ ผศ.ดร.วรณชวีญ ได้สร้างขึ้นมีทั้งหมด 3 ครั้ง โดยแบ่งเป็นครั้งละ 6-8 ชั่วโมง ในการฝึกฝนผู้วิจัยจะมีนักแสดงอีกหนึ่งท่านมาช่วยเป็นคู่มือในการฝึกฝนแบบฝึกหัดทั้งหมดที่จำเป็นจะต้องแสดงเป็นคู่ โดยในระหว่างการอบรมผู้วิจัยต้องไปซ้อมแบบฝึกหัดที่ได้เรียนไปในครั้งก่อนหน้า พร้อมรายงานผลให้ผู้ฝึกทราบ

หลักการสอนของ ผศ.ดร.วรณชวีญ ใกล้เคียงกับของ เลอคอก เพราะ ผศ.ดร. วรณชวีญ เชื่อว่า การใช้ มาส์ก เทคนิคจะช่วยให้นักแสดงสามารถละทิ้งพฤติกรรม บุคลิก และท่วงท่าที่ติดเป็นนิสัยของนักแสดง เพื่อค้นพบการเคลื่อนไหวใหม่ที่นักแสดงไม่เคยได้ใช้ในชีวิตประจำวัน และเจตปรัพยากรที่ซ่อนอยู่ภายในของตัวนักแสดงเอง รวมทั้งขยายศักยภาพของร่างกายนักแสดงเพื่อสามารถเคลื่อนไหวได้ง่ายและมีประสิทธิภาพมากขึ้น รวมถึงนักแสดงสามารถเข้าสู่ภาวะการเคลื่อนไหวที่สมดุล การใช้ประโยชน์จากสัญชาตญาณ และความตื่นรู้มากกว่าใช้ความคิด กล่าวคือ การปล่อยให้ร่างกายเป็นผู้นำ เพื่อให้การตอบสนองต่อสิ่งเร้าภายนอกจริงที่สุด ไม่ใช่การพยายาม ‘แสดง’ อีกทั้งการละทิ้งอดีตและจำนวนต่อหน้าหากที่นักแสดงใส่ เพื่อเข้าสู่ตัวละครที่มีชีวิตอยู่บนความจริง ณ ปัจจุบันขณะ ทั้งนี้ก็เพื่อให้นักแสดงมีร่างกายและทักษะที่พร้อมต่อการแสดงออกทางอวัจนภาษาที่

ชัดเจนและสามารถเข้าสู่การเป็นตัวละครที่มีความเฉพาะตัวโดยนักแสดงใช้ร่างกายของตนเองเป็นเครื่องมือ ไม่ใช่ใช้อัตตาของตนเป็นตัวตั้งในการสร้างตัวละคร ในรายละเอียดของแบบฝึกหัดที่ ผศ.ดร. วรณชวีญ ได้จัดทำขึ้นมีความแตกต่างกับของเลอคอกเล็กน้อย คือ การอุ่นเครื่องของ ผศ.ดร. วรณชวีญ จะใช้โยคะเข้ามาช่วย ต่างกับเลอคอกที่ใช้การอุ่นเครื่องแบบนักกีฬา และในการฝึกการเคลื่อนไหวเบื้องต้น ผศ.ดร. วรณชวีญ ได้เลือกผสมแบบฝึกหัดการเดิน ของ ทาดาชิ ซูซูกิ (Tadashi Suzuki) มาใช้ ซึ่งผู้วิจัยจะกล่าวถึงรายละเอียดต่อไปในบทนี้ ส่วนที่เหลือนั้น ผศ.ดร. วรณชวีญ ได้เลือกแบบฝึกหัดที่คล้ายคลึงกับของเลอคอกทั้งหมด โดยจะมุ่งเน้นไปที่การใช้หน้ากาก นิวทริล มาส์ก คาแรกเตอร์ มาส์ก และหน้ากากคอมมีเดีย เดล อาร์เต หรือ ฮาล์ฟ มาส์ก ในการอบรม โดยใช้วิธีการค้นสดเป็นส่วนใหญ่ในการฝึกฝน

ผศ.ดร. วรณชวีญ เชื่อว่า มาส์ก เทคนิคเป็นการฝึกฝนที่มีประโยชน์อย่างมากในการช่วยนักแสดงที่ต้องการเข้าสู่การเป็นตัวละครที่แตกต่างกับตัวนักแสดงเป็นอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นในแง่ปมหลัง ลักษณะนิสัย ทักษะคติ หรือเคยผ่านประสบการณ์ในชีวิตที่นักแสดงไม่เคยประสบมาก่อน เป็นต้น หน้ากากจะช่วยให้นักแสดงได้ค้นพบทรัพยากรที่ซ่อนอยู่ในตัวนักแสดง ที่ตัวนักแสดงเองอาจไม่เคยรู้ว่าตนมีมาก่อนออกมาใช้ได้ ส่วนหนึ่งเป็นเพราะเมื่อนักแสดงสวมหน้ากากที่ปิดบังใบหน้าจะช่วยทำให้รู้สึกปลอดภัยที่จะละทิ้งอัตตาของตน กล่าวทำในสิ่งที่ตนไม่เคยทำ และหลุดออกจากกรอบความคิดเดิมของตัวเองได้ง่ายขึ้น ทำให้ทรัพยากรในตัวดังกล่าวได้เผยออกมา นอกจากนี้ ผศ.ดร. วรณชวีญ ยังให้ความสำคัญอย่างมากกับการใช้สัญชาตญาณ ความตื่นรู้ของจิต และความคิดสร้างสรรค์ให้ทำงานแทนที่สมองที่ใช้ความคิดในการวางแผนและคิดอย่างเป็นเหตุเป็นผล เนื่องจากต้องการให้นักแสดงหลุดพ้นจากการพยายาม ‘แสดง’ มาเป็นการอยู่กับสิ่งที่เกิดขึ้น ณ ปัจจุบันขณะ และการตอบสนองต่อสถานการณ์ตรงหน้ามากกว่า เพราะอวัจนภาษานั้นเป็นการสื่อสารที่เกิดขึ้นจากการตอบสนองของจิตใต้สำนึก ดังนั้น การอยู่กับปัจจุบันขณะ ศักยภาพของร่างกายและการตอบสนองอย่างเป็นอิสระของร่างกายจึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างมาก

ผู้วิจัยมีจุดประสงค์ที่จะใช้การฝึกฝนแบบฝึกหัดและหลักการของ มาส์ก เทคนิค เพื่อเข้าสู่การเป็นตัวละคร เดนิซ ซาเวจ ในละครเวทีเรื่อง ซาเวจ อิน ลิมโบ โดยอาศัยข้อมูลจากสัมภาษณ์เชิงปฏิบัติการกับ ผศ.ดร. วรณชวีญ มาปรับใช้ในกระบวนการซ้อม ซึ่งในกระบวนการซ้อมจริงผู้วิจัยได้ใช้ หน้ากาก คอมมีเดีย เดลอาร์เต เป็นหลัก ผนวกกับแบบฝึกหัดที่ได้เรียนไปในการขยายศักยภาพเพื่อเข้าสู่การเป็นตัวละครอย่างเป็นรูปธรรมตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัยต่อไป

ดังที่ได้กล่าวไปข้างต้นว่า ผศ.ดร. วรณชวีญ ได้นำศาสตร์ในแขนงอื่นเข้ามาผสมผสานกับหลักการสอนด้วย โดยส่วนใหญ่จะอยู่ในกระบวนการแรกก่อนเข้าสู่แบบฝึกหัดจริง ซึ่งคือการเตรียมพร้อมร่างกาย ในลำดับแรกคือการทำสมาธิ คล้ายกับการทำสมาธิทางพุทธศาสนา ต่างไปตรงที่นักแสดงจะต้องนอนราบไปกับพื้นแทนที่จะนั่ง คำว่า *สมาธิ* ในทางพุทธแปลว่า ภาวะจิตที่ตั้งมั่น จิตที่เดินเรียบ

ไม่วอกแวก ไม่ฟุ้งซ่าน ไม่กระสับกระส่าย เป็นจิตที่จดจ่ออยู่กับสิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยไม่มีสิ่งอื่นเข้ามาแทรก กวนได้ เมื่อจิตเป็นสมาธิจะทำให้จิตนิ่ง มองเห็นและรับรู้สิ่งต่างได้ชัดเจนขึ้น เกิดความสงบ (สมเด็จพระพุทธโฆษาจารย์ (ป. อ. ปยุตฺโต), 2566) ซึ่งสิ่งเหล่านี้คือจุดประสงค์หลักในการให้นักแสดงฝึกทำสมาธิก่อนเริ่มเรียนทุกครั้ง เพื่อเตรียมพร้อมให้นักแสดงตื่นรู้อยู่กับปัจจุบันขณะ ปล่อยวางสิ่งที่เกิดขึ้นก่อนจะเข้ามาในห้องเรียนเพื่อให้จิตใจสงบ และเพื่อให้นักแสดงสามารถจดจ่ออยู่กับสิ่งที่เกิดขึ้นตรงหน้า โดยไม่ต้องคิดถึงอนาคต กล่าวคือ วางแผนสิ่งที่จะทำ หรือที่จะแสดง หรือผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้น หากทำสิ่งนั้นหรือสิ่งนี้

ศาสตร์ต่อมาที่แทรกซึมอยู่ในขั้นตอนการเตรียมพร้อมร่างกายคือโยคะ โยคะ ถือว่าเป็นปรัชญาแขนงหนึ่งที่มีประวัติมายาวนานกว่า 3,000 – 5,000 ปีก่อนคริสตกาล มีต้นกำเนิดอยู่ที่ประเทศอินเดีย โดยมีความเกี่ยวพันกับปรัชญาของศาสนาฮินดู โยคะ ตามความหมายแล้วคือกระบวนการที่รวมกายและใจเข้าไว้ด้วยกัน คล้ายการทำสมาธิในทางพุทธในขณะที่ผนวกการเคลื่อนไหวเข้าไปด้วย กล่าวโดยง่ายคือ การมีสติรู้ตัวอยู่กับร่างกายตลอดเวลา นอกจากเรื่องของการเคลื่อนไหวแล้ว หลักสำคัญอีกอย่างในศาสตร์ของโยคะก็คือ ปรานยามา (Pranya) คือการฝึกควบคุมการหายใจเพื่อจิตเกิดสมาธิและเพื่อให้ร่างกายได้รับพลังชีวิต หรือในทางวิทยาศาสตร์ก็คือ ได้รับออกซิเจนเต็มที่ช่วยให้เกิดความสมดุลของร่างกายและการเคลื่อนไหว นอกจากนี้ ยังช่วยให้สามารถกำหนดอิริยาบถต่างๆ ได้ อย่างละเอียดและประณีตขึ้นเนื่องจากกำหนดสมาธิอยู่กับการเคลื่อนไหวของร่างกายนั่นเอง (นลินรัตน์ อุ่นแก้ว, 2022 น. 419) โดยผศ.ดร.วรรณขวัญ ได้นำจุดนี้มาฝึกฝนนักแสดงในการเตรียมความพร้อมของร่างกาย ก็คือการได้ฝึกความแข็งแรง และยืดหยุ่นของร่างกายเพื่อเพิ่มศักยภาพในการเคลื่อนไหว แต่ในขณะเดียวกันก็ยังฝึกฝนสมาธิให้อยู่กับการเคลื่อนไหวของร่างกาย เพื่อให้นักแสดงคุ้นชินกับการตื่นรู้อยู่กับปัจจุบันขณะถึงแม้ว่าจะขยับร่างกายอยู่ก็ตาม รวมถึงรับรู้และกำหนดการเคลื่อนไหวของร่างกายได้อย่างละเอียดมากขึ้น และนักแสดงได้เรียนรู้ขอบเขตของร่างกายตนเอง ณ ปัจจุบันและรับรู้ถึงการเปลี่ยนแปลงเมื่อฝึกฝนต่อไป ผศ.ดร.วรรณขวัญเชื่อว่าการผนวกรวมศาสตร์ของโยคะมีประโยชน์ในการฝึกฝนแล้วก็มีประโยชน์เวลาจะต้องขึ้นแสดงบนเวทีอีกด้วย เพราะเมื่อจิตใจสงบนิ่งแล้วก็จะช่วยคลายความตึงเครียด ความกลัวที่เกิดขึ้นเพราะจิตที่ว้าวุ่นมัววนเวียนคิดถึงอนาคตที่อาจจะเกิดขึ้น อีกทั้งช่วยให้มีสมาธิในการจดจ่ออยู่กับการเข้าสู่ตัวละครได้อีกด้วย

ในกระบวนการฝึกฝนร่างกาย ผศ.ดร.วรรณขวัญ ได้นำหนึ่งในแบบฝึกหัดของ ทาดาชิ ซูซูกิ มาดัดแปลงใช้ในกระบวนการฝึกฝนด้วย ทาดาชิ ซูซูกิ เป็นนักการละครชาวญี่ปุ่นที่เป็นที่ยอมรับว่ามีหัวก้าวหน้าเป็นอย่างมากในยุคทศวรรษที่ 60-70 ซูซูกิได้สังเคราะห์การแสดงพื้นบ้านเดิมของญี่ปุ่นอย่างโนะ และ คาบูกิ เป็นกระบวนการแบบใหม่ของการสร้างละครเวที ซูซูกิชื่นชมการแสดงดังกล่าวในแง่ของการฝึกฝนร่างกายของนักแสดงให้สามารถควบคุมการเคลื่อนไหวในทุกอิริยาบถอย่างละเอียดและประณีต สร้างการแสดงและตัวละครที่มีชีวิตชีวาเป็นอย่างมาก (Goto, 1989 น. 105)

ดังนั้น หลักการสอนของซูซูกิจึงมีการฝึกฝนร่างกายเช่นเดียวกับการแสดงดั้งเดิมดังกล่าวอยู่ในกระบวนการด้วย หากแต่เป็นการนำมาสังเคราะห์และประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับละครเวทีร่วมสมัยหนึ่งในแบบฝึกหัดที่โด่งดังของซูซูกิที่ ผศ.ดร. วรณชวีญ นำมาปรับใช้ในหลักสูตรคือ แบบฝึกหัดการเดิน ซึ่งจุดมุ่งหมายของแบบฝึกหัดดังกล่าว ให้นักแสดงสามารถควบคุมกล้ามเนื้อ ฝึกฝนความแข็งแรงของร่างกาย และบังคับร่างกายให้เคลื่อนไหวในรูปแบบอื่นที่นอกเหนือจากการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น นอกจากนี้ ยังฝึกเรื่องการตระหนักรู้ของร่างกายจากภายใน หรือ *Internal Body Awareness* (Allain, 1998 น. 75) ซึ่งถือว่าเป็นการฝึกสมาธิในรูปแบบหนึ่งอีกด้วย ผศ.ดร.วรณชวีญจึงได้นำแบบฝึกหัดการเดินของซูซูกิมาย่อให้เหลือเพียงครึ่งละ 1 ชั่วโมง รวมถึงลดจำนวนลักษณะการเดินในแบบฝึกหัดจากของเดิมที่มี 10 ท่า เหลือเพียง 1 ท่าเท่านั้น

ถึงแม้ว่าหลักการสอนของ ผศ.ดร. วรณชวีญ จะมีการนำศาสตร์จากแขนงอื่นเข้ามาผสมผสาน แต่ก็เพื่อจุดประสงค์ที่คล้ายกันกับเลอคอก ซึ่งมุ่งเน้นเรื่องการตื่นรู้ภายใน การอยู่กับปัจจุบันขณะ ศักยภาพ และการเตรียมพร้อมของร่างกายของนักแสดง ซึ่งการผสมศาสตร์ดังกล่าวจะอยู่ที่กระบวนการเตรียมร่างกายก่อนที่จะเริ่มเข้าสู่แบบฝึกหัดอื่นๆต่อไป

3.1.2 แบบฝึกหัดเพื่อขยายศักยภาพของจิตใจและร่างกาย

ผศ.ดร.วรณชวีญให้ความสำคัญกับเรื่องของสมาธิและการเตรียมความพร้อมของร่างกายก่อนเข้าสู่แบบฝึกหัดอื่น โดยจะแบ่งเป็นแบบฝึกหัดได้ทั้งหมด 2 แบบฝึกหัด ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1) แบบฝึกหัดสุริยสนมัสการ

นักแสดงจะเริ่มด้วยการนอนราบกับพื้นและตั้งสมาธิจดจ่ออยู่กับลมหายใจเพื่อเข้าสู่สมาธิและกลับสู่การตื่นรู้อยู่กับปัจจุบันขณะ รวมถึงให้ปล่อยเรื่องราวหรืออารมณ์ที่อยู่กับนักแสดงตอนนี้ไป รวมถึงปล่อยให้กล้ามเนื้อที่ตึงจากความเครียดหรือเกิดจากพฤติกรรมที่เคยชินได้ผ่อนคลาย เพื่อกลับสู่จุดสมดุล หลังจากนั้นจะเข้าสู่การทำ สุริยสนมัสการ (Sun Salute) ซึ่งเป็นหนึ่งในท่าของโยคะ ผศ.ดร. วรณชวีญจะให้นักแสดงทำท่าดังกล่าวทั้งหมด 12 ครั้ง โดยการเคลื่อนไหวทั้งหมดจะต้องสอดคล้องกับลมหายใจด้วย ขั้นตอนของการทำท่าสุริยสนมัสการมีรายละเอียดต่อไปนี้

- ก. ให้นักแสดงยืนตรงเท้าชิดกัน พนมมือที่อก และมีสติอยู่กับลมหายใจเข้าออก เมื่อรู้สึกว่ามีสมาธิแล้ว ให้หายใจเข้ายกมือที่พนมขึ้น แขนเหยียดตรงขึ้นเหนือศีรษะ หายใจออกพร้อมกับก้มศีรษะลงปลายนิ้วแตะที่พื้น หายใจให้วางมือทั้งสองลงที่พื้น หลังจากนั้นหายใจพร้อมกระโดดหรือก้าวขาทั้งสองข้างไปด้านหลังเป็นท่าแพลงก์ (plank) ค้างไว้ทั้งหมด 5 ลมหายใจเข้าออก

- ข. หายใจออกเหยียดตัวไปด้านหลังโดยที่ขาทั้งสองข้างยังเหยียดตรง เหมือนกับพีระมิด ค้างไว้ 5 ลมหายใจเข้าออก
- ค. หายใจเข้าก้าวขาหนึ่งข้างมาด้านหน้า (ทำสลับซ้าย-ขวาจนครบ 12 ครั้ง) ขาด้านหน้าตั้งฉากกับพื้น ขาด้านหลังเหยียดตรงมือทั้งสองยังอยู่ มองตรงไปด้านหน้า ค้างไว้ 5 ลมหายใจเข้าออก
- ง. หายใจเข้าก้าวขาที่อยู่ด้านหลังมาชิดกับขาหน้า เหยียดขาตรง มื่อยังวางอยู่ที่พื้น ค้างไว้ 5 ลมหายใจเข้าออก
- จ. หายใจเข้าพนมมือเหยียดแขนตรงวาดแขนทั้งสองข้างขึ้นเหนือศีรษะ สายตามองไปตามมือ หายใจออกลดมือลงมาพนมที่กลางอก หายใจเข้าออกจนมีสมาธิ และเริ่มขั้นตอนที่ 1 อีกครั้ง

แบบฝึกหัดนี้มีจุดประสงค์เพื่อช่วยให้ได้อุ่นเครื่องร่างกายให้ตื่นตัวและเพื่อให้ร่างกายมีความยืดหยุ่นมากขึ้น รวมถึงการใช้ลมหายใจที่สอดคล้องเพื่อให้การเคลื่อนไหวได้อย่างลื่นไหลและมีพลัง ซึ่ง ผศ.ดร.วรรณขวัญ แนะนำให้ทำทุกครั้งก่อนการซ้อมและการแสดงทุกครั้ง เพราะนอกจากจะช่วยเรื่องความพร้อมของร่างกายแล้ว ยังช่วยให้นักแสดงได้ทำสมาธิไปด้วยระหว่างที่เคลื่อนไหว และเมื่อมีสมาธิจดจ่อกับปัจจุบันขณะแล้วจะช่วยคลายความกังวลและอาการตื่นเวทีได้เป็นอย่างดี

2) แบบฝึกหัดท่าต้นไม้

ต่อมาจะเข้าสู่อีกหนึ่งท่าโยคะชื่อว่า ท่าต้นไม้ หรือ Tree Pose ที่จะต้องใช้ทักษะการทรงตัวเพิ่มขึ้น ตามความยากของท่าที่จะเพิ่มขึ้นทีละระดับจนครบทั้งหมด 4 ระดับ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 1 ขั้นตอนการทำแบบฝึกหัดท่าต้นไม้

ระดับความยาก	รายละเอียดการเคลื่อนไหว
1	นักแสดงยืนตรงเท้าชิดกัน ยืนทรงตัวอยู่กับขาข้างใดข้างหนึ่ง ยกขาอีกข้างหนึ่งขึ้นงอเข่าตั้งฉากกับพื้น ตามองตรงไปข้างหน้า หลังจากนั้นเปิดเข่าของขาด้านที่ยกขึ้นไปด้านข้าง ใช้มือช่วยเอาฝ่าเท้าแนบกับขาด้านในของขาด้านที่ยืนทรงตัวเมื่อยืนทรงตัวได้ดีแล้ว ให้เอามือพนมไว้ที่กลางอก ค้างไว้ 5 ลมหายใจเข้าออก

2	หากสามารถทรงตัวในขั้นที่ 1 ครบทั้ง 5 ลมหายใจโดยไม่เซ ให้ค้างทุกอย่างไว้เหมือนเดิม ตามองตรงไปด้านหน้า แต่กางแขนที่พนมมือออกทั้งสองข้างเหมือนไม้กางเขน จากนั้นค้างไว้ 5 ลมหายใจเข้าออก
3	หากสามารถทรงตัวในขั้นที่ 2 ครบทั้ง 5 ลมหายใจโดยไม่เซ ให้ค้างท่าทุกอย่างไว้เหมือนเดิม ตามองตรงไปด้านหน้า แต่ประสานมือทั้งสองข้างโดยฝ่ามือหันไปด้านหน้า เหยียดแขนให้ตรงแล้วยืดมือขึ้นเหนือศีรษะ แขนทั้งสองชนาบไหล่ ค้างไว้ 5 ลมหายใจเข้าออก
4	หากสามารถทรงตัวในขั้นที่ 3 ครบทั้ง 5 ลมหายใจโดยไม่เซ ให้ค้างท่าทุกอย่างไว้เหมือนเดิม แล้วหลับตา จากนั้นค้างท่าไว้ให้นานที่สุดเท่าที่จะทำได้

หากนักแสดงไม่สามารถค้างท่าในขั้นที่ 1-3 ได้ครบ 5 ลมหายใจได้ จะต้องกลับไปเริ่มใหม่ที่ระดับที่ 1 จนกว่าจะสามารถทำท่าทั้งหมดได้จนถึงระดับที่ 4 โดยไม่ล้มเลย ทั้งหมดนี้การเคลื่อนไหวยังคงต้องสอดคล้องไปกับลมหายใจคล้ายกับแบบฝึกหัดสุริยะนมัสการ โดย ผศ.ดร.วรรณขวัญ จะให้นักแสดงทดลองหาวิธีที่จะสามารถทรงตัวอยู่ในระดับที่ 4 ได้นานที่สุด ในระยะแรกผู้วิจัยเผชิญกับปัญหาในการทรงตัวหลายครั้ง โดยระดับที่ 4 นั้นจะไม่สามารถค้างได้นานกว่า 1-2 ลมหายใจเท่านั้น ผศ.ดร.วรรณขวัญ จึงให้ผู้วิจัยหยุดคิดถึงปลายทางของแบบฝึกหัด อย่จจดจ่อกับผลลัพธ์สุดท้าย หรือจดจ่อกับที่จะไปถึงขั้นสุดท้ายให้ได้ แต่ให้มีสติอยู่กับทุกการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้น ณ ปัจจุบัน สิ่งที่ดีที่สุดคือการจดจ่อกับลมหายใจเข้าออก ซึ่งแบบฝึกหัดนี้จะช่วยให้นักแสดงจะต้องอยู่ปัจจุบันขณะ และมีสมาธิอยู่กับลมหายใจให้ได้จริง จึงจะทำแบบฝึกหัดนี้ได้สำเร็จ ซึ่งผู้วิจัยเองพบว่าการจดจ่อกับลมหายใจช่วยให้สามารถทรงตัวอยู่ได้นานขึ้นตามที่ผศ.ดร.วรรณขวัญกล่าวไว้จริง

แบบฝึกหัดทั้งหมดที่กล่าวมาข้างต้นมีจุดประสงค์หลักเพื่อเตรียมความพร้อมของนักแสดงทั้งด้านจิตใจและร่างกาย ในเรื่องของสมาธิ ช่วยให้อารมณ์ผ่อนคลาย ยืดหยุ่นมากขึ้น และฝึกฝนการตื่นรู้ภายในระหว่างการเคลื่อนไหว เพื่อกลับสู่จุดสมดุลให้ได้ รวมถึงให้นักแสดงฝึกฝนการปล่อยวาง ในที่นี้ ผศ.ดร.วรรณขวัญ หมายถึงการปล่อยวางจากการควบคุมผลลัพธ์หรือวางแผนใดๆ ปล่อยให้ร่างกายและลมหายใจได้ทำหน้าที่ไปในแต่ละท่วงท่าการเคลื่อนไหวโดยไม่จดจ่อกอยู่ที่ปลายทางของแบบฝึกหัด เช่นเดียวกับตอนที่อยู่บนเวที ตัวละครเองไม่ได้ใช้ชีวิตเพื่อให้ไปถึงท้ายซีน แต่พวกเขาใช้ชีวิตไปแต่ละวินาทีเหมือนพวกเราตอนนี้

3.1.3 แบบฝึกฝนเพื่อปลูกสัญชาตญาณและจินตนาการ

แบบฝึกหัดนี้ของ ผศ.ดร.วรรณขวัญ ถึงแม้จะไม่เหมือนกับแบบฝึกหัดของเลอคอก แต่มีเป้าประสงค์คล้ายกันคือ เพื่อให้นักแสดงได้ค้นพบการเคลื่อนไหวใหม่ที่เกิดขึ้นจากการปล่อยวางความคิดเพื่อให้ร่างกายเป็นอิสระ และให้การเคลื่อนไหวจากการตอบสนองต่อสิ่งเร้า ไม่ว่าจะจากภายนอกหรือภายใน โดยไม่ต้องผ่านการวิเคราะห์มากเกินไป แต่มาจากสัญชาตญาณและการรับรู้ รวมถึงการฝึกฝนจินตนาการ ในที่นี้คือการเห็นและรับรู้สิ่งที่ไม่ได้อยู่จริงตรงหน้าผ่านสัมผัสทั้ง 5 ของมนุษย์คือ รูป รส กลิ่น เสียง สัมผัส หรือสัมผัสใดสัมผัสหนึ่ง โดยมี 4 แบบฝึกหัดย่อย รายละเอียดดังนี้

1) แบบฝึกหัดมองตามนิ้ว

ผู้ปฏิบัติ 2 คนหันหน้าเข้าหากัน โดยท่านหนึ่งจะเป็นผู้นำและอีกท่านเป็นผู้ตาม ผู้นำจะวาดนิ้วไปในอากาศและให้ผู้ตามมองตามนิ้ว หลังจากนั้นผู้ตามจะต้องทำซ้ำอีกครั้งให้เหมือนกับผู้นำให้ได้มากที่สุด ผศ.ดร.วรรณขวัญให้ผู้ปฏิบัติทั้งสองทดลองว่า จะทำอย่างไรให้สามารถวาดนิ้วให้เหมือนกับต้นแบบมากที่สุด ผู้วิจัยได้ทดลองโดยเริ่มจากการจำการเคลื่อนไหวของตาเมื่อมองตามนิ้วมือของผู้นำ แต่ก็ยังพบว่า มีข้อผิดพลาดอยู่ หรือบางครั้งพอถึงตอนที่ตัวเองก็ไม่สามารถทำการเคลื่อนไหวซ้ำได้เพราะลืมน ผู้วิจัยจึงเปลี่ยนวิธีเป็นการจำภาพทั้งหมดของการเคลื่อนไหวของต้นแบบ และจินตนาการถึงภาพที่ได้เห็นระหว่างที่เคลื่อนไหว พบว่ามีข้อผิดพลาดลดลง ผศ.ดร.วรรณขวัญ ได้สรุปจุดประสงค์ที่แท้จริงของแบบฝึกหัดนี้ไว้ว่า คือการฝึกสมาธิในรูปแบบการจำ กล่าวคือ หากนักแสดงวอกแวก ไม่มีสมาธิกับสิ่งตรงหน้าก็จะไม่สามารถจำทำได้ ผู้วิจัยมีทัศนะว่าหากไม่ใช้จินตนาการเพื่อสร้างภาพการเคลื่อนไหวซ้ำเพื่อทำตามก็จะทำได้ไม่แม่นยำเท่า ผู้วิจัยจึงอยากรวมแบบฝึกหัดดังกล่าวไว้ในหมวดแบบฝึกหัดที่ช่วยฝึกฝนจินตนาการ

2) แบบฝึกหัดปลดปล่อยร่างกาย

แบบฝึกหัดมีจุดประสงค์หลักเพื่อฝึกให้นักแสดงปลดปล่อยร่างกายจากการควบคุมของความคิดวิเคราะห์ทั้งหลาย และปลูกให้สัญชาตญาณเป็นผู้นำทางแทน รวมถึงการฝึกฝนจินตนาการต่อเนื่องจากแบบฝึกหัดข้างต้น โดยมีรายละเอียดแบบฝึกหัดดังนี้

- ก. ผู้ปฏิบัติหลับตาและตั้งสมาธิด้วยการเพ่งที่ลมหายใจเข้าออก เมื่อผู้ปฏิบัติพร้อมให้ลืมนิ้วขึ้นและยกแขนข้างที่ถนัดขึ้นให้มือตั้งฉากกับระดับสายตา
- ข. เพ่งสมาธิไปที่หลังมือและจินตนาการว่ามีจุดอยู่ที่หลังมือ จุดนั้นจะมีหน้าตาอย่างไรก็ได้

- ค. ให้จุดที่จินตนาการดังกล่าวนำทางนักแสดงไปรอบบริเวณห้อง โดยนักแสดงมีหน้าที่แค่เคลื่อนไหวตามจุดที่นำทางไปรอบห้องเท่านั้น
- ง. ผศ.ดร.วรรณขวัญ จะให้สัญญาณเพื่อให้ผู้ปฏิบัติเอามือลง แต่ยังให้เพ่งมองจุดอยู่ด้านหน้าเหมือนเดิมและเคลื่อนไหวเพื่อตามจุดดังกล่าวต่อไป

ผู้วิจัยพบว่าไม่สามารถเพ่งสมาธิเพื่อสร้างจินตนาการได้นาน จึงทำให้การเคลื่อนไหวบางส่วนเกิดจากการคิดว่าจะเคลื่อนไหวอย่างไรต่อ ซึ่งผศ.ดร.วรรณขวัญสามารถสังเกตได้ เพราะการเคลื่อนไหวเหล่านี้มักจะมีแบบแผน (pattern) ที่ซ้ำกัน แต่เมื่อผู้วิจัยฝึกฝนไปเรื่อยๆ ก็พบว่าสามารถเพ่งสมาธิและเห็นจุดได้นานขึ้นและเมื่อจุดหายไป ผู้วิจัยจะหยุดการเคลื่อนไหวเพื่อเพ่งสมาธิให้เห็นจุดอีกครั้งก่อนเคลื่อนไหว พบว่าเมื่อปล่อยร่างกายให้เคลื่อนไหวโดยปล่อยความคิดวิเคราะห์จากการควบคุมร่างกาย ทำให้ค้นพบจังหวะและการเคลื่อนไหวที่แปลกใหม่อย่างไม่มีแบบแผน ซึ่งเลอคอกเองก็สังเกตเห็นถึงความสำคัญในจุดนี้เช่นเดียวกัน เพราะเมื่อความคิดวิเคราะห์เข้ามาควบคุมร่างกายแล้วจะทำให้ผู้ปฏิบัติพยายาม ‘แสดง’ แต่ไม่ใช้การให้ร่างกายตอบสนองต่อสถานการณ์ตรงหน้าอย่างแท้จริง ดังนั้น ผศ.ดร.วรรณขวัญ จึงต้องการให้นักแสดงเข้าใจถึงความสำคัญของการปลุกให้สัญชาตญาณเข้ามามีส่วนในการฝึกฝนการแสดงด้วย

3) แบบฝึกหัดการเต้น

แบบฝึกหัดนี้ มีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้ปฏิบัติเรียนรู้ที่จะใช้ร่างกายเป็นสื่อในการสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกและสภาวะภายในของตนเอง รวมถึงได้ค้นหาศักยภาพของร่างกายที่ไม่เคยได้ใช้ ในชีวิตประจำวันออกมาใช้ได้มากขึ้น เพื่อเพิ่มทักษะในการใช้ร่างกายเพิ่มขึ้น และฝึกฝนเรื่องของความคิดสร้างสรรค์อีกด้วย คล้ายกับเลอคอกเองที่มีแบบฝึกหัด *เขียนแบบเอกลักษณ์ของเสียง* ที่ให้เสรีภาพแก่ผู้ปฏิบัติว่าอยากจะตีความสิ่งที่ได้ยินและสื่อสารเสียงเพลงและจังหวะผ่านร่างกายออกมา

ขั้นตอนในการทำแบบฝึกหัด

ผู้ปฏิบัติหลับตาและฟังเพลง เมื่อเพลงเริ่มให้ปล่อยร่างกายให้เคลื่อนไหวไปตามจังหวะของเพลงโดยในขั้นตอนแรก ผศ.ดร.วรรณขวัญจะเป็นผู้กำหนดให้ส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายเท่านั้นที่สามารถขยับได้ หลังจากนั้นจึงให้นักแสดงเคลื่อนไหวร่างกายทั้งหมดเองตามอหิยาศัย โดยที่ ผศ.ดร.วรรณขวัญ จะทำการเปลี่ยนเพลงไปเรื่อยๆ ที่มีจังหวะและรูปแบบแตกต่างกันออกไป และให้ผู้ปฏิบัติตอบสนองต่อสิ่งที่ได้ยินผ่านทางร่างกาย

ถึงแม้ว่าขั้นตอนจะไม่ได้ยากเท่าไรนักแต่การเคลื่อนไหวของร่างกายนี้ต่างจากการเดินที่มีแบบแผน การที่ ผศ.ดร.วรรณขวัญ ให้เริ่มจากการขยับส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายก่อน เช่น หัวเข่า แขน มือ หรือ หัว ก็เพื่อให้ผู้ปฏิบัติหลุดออกจากแบบแผนเดิมของการเคลื่อนไหวตามปกติของร่างกาย ในช่วงแรกผู้วิจัยยังไม่สามารถปลดปล่อยร่างกายให้เคลื่อนไหวไปตามเสียงดนตรีได้อย่างเป็นอิสระเต็มที่ แต่เป็นการเคลื่อนไหวเหมือนการ ‘เดิน’ ที่ผู้วิจัยคุ้นชิน ผศ.ดร.วรรณขวัญจึงให้ผู้วิจัยหยุดการเคลื่อนไหวแล้วกลับมาฟังสมาธิที่ลมหายใจก่อน เมื่อหายใจเข้าถึงจังหวะเพลงแล้วจึงค่อยเริ่มต้นการเคลื่อนไหว ผู้วิจัยมีทัศนคติว่าหากเริ่มที่ลมหายใจก่อน ช่วยให้การเคลื่อนไหวของร่างกายเป็นอิสระและสอดคล้องกันมากขึ้น และเมื่อมีสมาธิกับลมหายใจแล้ว ยังช่วยปลดปล่อยร่างกายจากความคิด ให้สัญชาตญาณและปฏิกิริยาตอบสนองเป็นตัวนำการเคลื่อนไหวได้ดีมากขึ้น ซึ่งนำไปสู่การเคลื่อนไหวที่เป็นอิสระและไม่ติดอยู่กับความเคยชินเดิม

4) แบบฝึกหัดการเดิน (Walking Exercise)

ผศ.ดร.วรรณขวัญ ได้นำส่วนหนึ่งของแบบฝึกหัดการเดินจากซูซูกิมาดัดแปลงเพื่อใช้ขยายศักยภาพร่างกายของนักแสดง ซึ่งจะต่างกับการฝึกฝนร่างกายของเลอคอกที่มีพื้นฐานมาจากการกีฬาเสียเป็นส่วนใหญ่ แต่จุดประสงค์หลักที่ต้องการให้นักแสดงมีศักยภาพในการเคลื่อนไหวที่หลากหลายและรู้จักร่างกายของตนเองอย่างถ่องแท้ เพื่อสามารถใช้ร่างกายเพื่อเป็นเครื่องมือที่ช่วยเสริมการเข้าสู่การเป็นตัวละครและสามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยการเดินในแบบฝึกหัดจะมีทั้งหมด 4 ขั้นตอน มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตารางที่ 2 แบบฝึกหัดการเดิน

ขั้นที่	รายละเอียดการเดิน
1	ให้ผู้ปฏิบัติเดินแบบปกติ แต่เน้นการทรงตัวของร่างกายที่อ่อนบนให้อยู่นิ่งที่สุด สายตามองตรงไปข้างหน้า ผู้ปฏิบัติต้องมีสมาธิอยู่กับร่างกายว่ามีกล้ามเนื้อหรือข้อต่อส่วนใดบ้างที่ขยับ
2	ให้ผู้ปฏิบัติเดินช้าลงโดยกำหนดลมหายใจเข้าออกให้สอดคล้องกับการเคลื่อนไหว หายใจเข้ายกขาแล้วเหยียดไปข้างหน้า ปลายเท้าตั้งฉากกับพื้น หายใจออกเมื่อส้นเท้าแตะพื้น ค่อยๆวางเท้าลงทีละส่วน โดยที่เท้าหลังค่อยๆยกขึ้นจากพื้นที่ละส่วนเริ่มจากส้นเท้า

3	ทำเช่นเดียวกับขั้นที่ 2 แต่เท้าทั้งสองจะไม่ยกขึ้นจากพื้นทั้งหมด จะต้องมีส่วนที่สัมผัสพื้นอยู่เสมอ เช่นเวลาที่ยกเท้าก้าวไปด้านหน้า ปลายเท้าจะต้องลากสัมผัสกับพื้น โดยขั้นนี้จะเคลื่อนไหวช้าลงกว่าขั้นที่ 2 และช้าลงเรื่อยๆ
4	ผู้ปฏิบัติกลับไปเดินแบบปกติ แต่พึงสมาธิและตื่นรู้ตลอดเวลากล้ามเนื้อส่วนใดและข้อต่อใดขยับอย่างไรบ้าง และแตกต่างจากตอนที่เดินในขั้นแรกอย่างไรบ้าง

สิ่งที่ผู้ปฏิบัติจะได้เรียนรู้จากแบบฝึกหัดนี้ก็คือการมีสมาธิอยู่กับปัจจุบัน ไม่ใช่เพ่งอยู่ที่ปลายทางของการเดินเพียงอย่างเดียว ซึ่งเป็นหนึ่งในหัวใจหลักของการฝึกฝนนักแสดงของผศ.ดร.วรรณขวัญ และเลอคอก นักแสดงจะต้องเรียนรู้ที่จะตอบสนองต่อสถานการณ์ตรงหน้าที่เกิดขึ้นและมีศักยภาพร่างกายที่พร้อมจะตอบสนองอย่างเป็นอิสระ นอกจากนี้ ยังได้เรียนรู้เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวอย่างสมดุล เนื่องจากแบบฝึกหัดต้องการให้ผู้ปฏิบัติเดินเข้ามา จึงทำให้การทรงตัวนั้นยากขึ้นเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะขั้นที่ 3 ที่เท้าต้องสัมผัสพื้นอยู่ตลอด จึงทำให้ต้องตื่นรู้และปรับการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเพื่อที่สามารถทรงตัวได้จนถึงสุดทางเดิน ซึ่งการฝึกฝนความสมดุลนี้จะเป็นการปูทางเพื่อเข้าสู่แบบฝึกหัดหน้าากต่อไป

3.1.4 แบบฝึกหัดหน้าาก นิวทริล มาร์ส

ในหลักสูตรของผศ.ดร.วรรณขวัญ จะใช้หน้าากทั้งหมด 3 ชนิดด้วยกัน คือ 1) นิวทริล มาร์ส 2) คาแร็กเตอร์ มาร์ส 3) หน้าาก คอมมิเดีย เดลอาร์เต หรือเรียกอีกอย่างว่า *Half Mask* โดยหลักการสอนคล้ายคลึงกับการสอนของเลอคอกเป็นอย่างมาก การฝึกฝนหน้าาก นิวทริล มาร์สนั้น จะใช้วิธีการด้นสดเหมือนกับเลอคอก โดยผศ.ดร.วรรณขวัญจะให้โจทย์สำหรับผู้ปฏิบัติ ให้ปฏิบัติทีละคน ผู้ปฏิบัติจะใส่หน้าากแล้วเข้าสู่การเป็นหน้าากทั้งการหายใจ และการเคลื่อนไหวทั้งหมด ผศ.ดร.วรรณขวัญเน้นย้ำว่า หน้าากนิวทริลนั้นอยู่ในภาวะสมดุลอย่างมาก กล่าวคือหน้าากไม่ได้มีอารมณ์ใดนอกจากความสงบ ดังนั้นหากผู้ปฏิบัติตั้งใจ ‘แสดง’ โดยไม่ได้เป็นการตอบสนองของร่างกายที่แท้จริง จะสามารถดูออกได้ทันที เนื่องจากเมื่อใบหน้าของผู้ปฏิบัติโดนบังอยู่ ดังนั้นร่างกายทั้งหมดและลมหายใจเท่านั้นที่เป็นตัวสื่อสาร หากการเคลื่อนไหวไม่สอดคล้องกับอารมณ์ที่เกิดขึ้นหรือแม้แต่ไม่สอดคล้องกับลมหายใจก็สามารถรู้ได้ทันทีว่าเป็นการตอบสนองที่ไม่ได้เกิดจากสถานการณ์ที่แท้จริง โดยแบบฝึกหัดจะให้ผู้ปฏิบัติทำทีละคน และผู้ปฏิบัติท่านอื่นจะเป็นผู้สังเกตการณ์ โจทย์ที่ผู้วิจัยได้รับมีดังนี้

ก. เมื่อตัวละครเห็นทะเลเป็นครั้งแรก

ข. เมื่อตัวละครมาถึงหน้าผา

ค. เมื่อตัวละครมาถึงน้ำตก

ง. เมื่อตัวละครเล่นกับไฟ

ขั้นตอนในการทำแบบฝึกหัด

ในขั้นตอนของแบบฝึกหัดผู้ปฏิบัติจะสวมหน้ากาก และหันหลังให้ผู้สังเกตการณ์ จากนั้นเริ่มทำสมาธิโดยมุ่งไปที่ลมหายใจ ผศ.ดร.วรรณขวัญจะให้ผู้ปฏิบัติสัมผัสหน้ากากที่อยู่บนใบหน้า เสมือนว่าหน้ากากได้กลายเป็นใบหน้าจริงของผู้ปฏิบัติแล้ว จากนั้นให้ผู้ปฏิบัติสวมบทบาทและหลอมรวมเป็นส่วนหนึ่งของหน้ากาก หลังจากนั้น ผศ.ดร. วรรณขวัญจะให้ผู้ปฏิบัติสร้างฉากทะเลดังกล่าวในจินตนาการโดยการ เรียกสัมผัสทั้ง 5 กลับมา (Recall) เช่น เสียงของคลื่นทะเล หรือบรรยากาศรอบตัวสัมผัสถึงอุณหภูมิ สัมผัสทรายที่อยู่ใต้เท้า ได้กลิ่นน้ำทะเล เป็นต้น โดยจินตนาการว่าทะเลอยู่ด้านหลัง และเมื่อเรียกสัมผัสต่างๆกลับมาได้ชัดเจนแล้ว ให้หันหลังกลับมาองทะเลเป็นครั้งแรกในชีวิต หลังจากได้เห็นภาพทะเลตรงหน้าแล้วให้ผู้ปฏิบัติชิมซบทุกอย่าง กางมือออกแล้วหายใจเข้าให้สุดจึงเป็นการจบการค้นสุดแรก ส่วนแบบฝึกหัดที่เหลือจะเริ่มต้นเหมือนกันแต่แตกต่างกันในรายละเอียด อาทิ เมื่อมาถึงหน้าผา แทนที่ด้านหน้าจะเป็นทะเลก็ให้เห็นเป็นผาสูงชัน และก้มลงมองด้านล่างว่าหุบเขาด้านล่างนั้นลึกเท่าไร หลังจากนั้นให้มองไปด้านหน้าให้สุดขอบฟ้า กางแขนออกแล้วหายใจให้ลึกที่สุดจึงเป็นการจบการค้นสุด เป็นต้น

ผู้วิจัยพบว่าเมื่อเรียกสัมผัสทั้ง 5 โดยเว้นการมองเห็นเอาไว้ก่อน ทำให้ภาพของฉากเมื่อหันหลังกลับมาองชัดเจนและมีรายละเอียดขึ้นอย่างมาก ซึ่งช่วยให้ปฏิกิริยาตอบสนองที่เกิดขึ้น ‘เป็นจริง’ มากที่สุด ไม่ใช่การพยายาม ‘แสดง’ ในแบบฝึกหัดนี้ ผศ.ดร.วรรณขวัญเน้นย้ำเรื่องปฏิกิริยาตอบสนองจากสัมผัสทั้งห้า หรือสถานการณ์ที่อยู่ตรงหน้า และถึงอารมณ์ที่เกิดขึ้นภายในด้วยจากสถานการณ์ตรงหน้าด้วย ผู้วิจัยพบว่าหลังจากที่เรียกสัมผัสกลับมาครบทั้งหมดแล้ว ฉากที่อยู่ตรงหน้าสร้างความรู้สึกที่ชัดเจนของแต่ละฉาก เช่นในฉากหน้าผา ผู้วิจัยพบว่าร่างกายตอบสนองถึงอารมณ์หวาดกลัวอย่างชัดเจน โดยลมหายใจเริ่มถี่และแรงขึ้นเมื่อเห็นหุบเขาด้านล่างว่าลึก รวมถึงการเคลื่อนไหวที่แข็งทื่อจากความกลัว แต่เมื่อมองไปด้านหน้าและเห็นทิวทัศน์ของภูเขาสุดลูกหูลูกตา กลับสร้างความรู้สึกอิมเมคและน่าเกรงขาม ทำให้ลมหายใจเริ่มช้าลงและลึกมากขึ้น เป็นต้น ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่าอารมณ์และความรู้สึกที่เกิดขึ้นภายในมีผลจากสถานการณ์ตรงหน้าที่สร้างขึ้นจากการเรียกสัมผัสทั้ง 5 และส่งผลต่อการเคลื่อนไหวและลมหายใจของผู้วิจัยแตกต่างกันไปในแต่ละสถานการณ์

นอกจากนี้เมื่อใบหน้าของผู้วิจัยถูกบดบังอยู่ภายใต้หน้ากากทำให้ผู้วิจัยรู้สึกเป็นอิสระในการเคลื่อนไหวมากขึ้น เห็นได้อย่างชัดเจนจากโจทย์ เมื่อตัวละครเล่นกับไฟ ผศ.ดร.วรรณขวัญจะให้ผู้ปฏิบัตินั่งก้มหน้าและขดตัวอยู่กับพื้น เมื่อเรียกสัมผัสทั้ง 5 ครบแล้ว ผู้ปฏิบัติเงยหน้าขึ้นเห็นเปลวไฟที่

อยู่รอบตัวจะต้องตบพื้นเป็นจังหวะของเปลวไฟที่เห็น ซึ่งการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นจากการตอบสนองต่อสถานการณ์ด้านหน้าเป็นการเคลื่อนไหวที่แตกต่างจากการเคลื่อนไหวที่ผู้วิจัยคุ้นเคยในชีวิตประจำวันเป็นอย่างมาก และเนื่องจากเปลวไฟนั้นเคลื่อนที่ไปในหลายทิศทางและมีจังหวะที่แตกต่างจากการเคลื่อนไหวของมนุษย์ดังนั้นต้องมีสมาธิเพื่อให้ภาพที่เห็นในจินตนาการชัดเจนมากที่สุด ตามทัศนะของผู้วิจัย หน้ากากนิวทรัล มาร์สก์ เหมือนเป็นสิ่งมีชีวิตแปลกประหลาดที่ไม่เคยเห็นสิ่งต่างๆ อย่างที่มนุษย์คุ้นเคยและการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นในการต้นสดสะท้อนไปตามหน้าากากที่ผู้วิจัยสวมใส่ รวมถึงลมหายใจที่แตกต่างกันไปในแต่ละสถานการณ์และความรู้สึกมีผลกระทบต่อท่วงท่าและจังหวะของการเคลื่อนไหวเป็นอย่างมาก จึงกล่าวได้ว่าการสวมใส่หน้ากากนิวทรัล มาร์สก์ ได้ช่วยลดพฤติกรรมที่ติดตัวของผู้วิจัยออกไป ได้เรียนรู้ที่จะตอบสนองต่อสถานการณ์ตรงหน้าโดยไม่ได้พึ่งแค่เพียงสีหน้า แต่เป็นลมหายใจ การเคลื่อนไหวในองค์กรรวมทั้งสื่อสารออกมาเป็นอวัจนภาษา ซึ่งแบบฝึกหัดนี้จะคล้ายแบบฝึกหัด *การเลียนแบบเอกลักษณ์ของธรรมชาติ* ของเลอคอกที่สร้างขึ้นเพื่อให้นักแสดงมีคลังของอวัจนภาษาเพิ่มเติม รวมถึงเพิ่มพลวัต (Dynamic) ของการเคลื่อนไหวที่สามารถสื่อสารสิ่งที่เป็นนามธรรมได้มากขึ้น เช่น การเคลื่อนไหวของตัวละครที่โกรธเหมือนกับเปลวไฟ เป็นต้น ผศ.ดร.วรรณขวัญได้ให้ความคิดเห็นหลังจากที่ได้สังเกตการณ์ต้นสดว่า *การเคลื่อนไหวของผู้วิจัยดูเป็นอิสระมากขึ้นกว่าตอนที่ไม่ได้ใส่หน้ากาก และถึงแม้ว่าผู้สังเกตการณ์จะไม่ได้เห็นภาพที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นในจินตนาการ แต่สามารถรับรู้ถึงความรู้สึกและสภาวะอารมณ์ของตัวละครได้ค่อนข้างดี*

ผู้วิจัยมีทัศนะว่าแบบฝึกหัด นิวทรัล มาร์สก์ ช่วยให้ผู้วิจัยได้ปลดปล่อยการคุมของสมองและให้ร่างกายเคลื่อนไหวไปตามสัญชาตญาณที่ตอบสนองต่อสิ่งเร้าทั้งจากภายนอกและภายใน รวมถึงช่วยในเรื่องการฝึกสมาธิ เพราะการเรียกใช้สัมผัสทั้ง 5 นั้นต้องใช้สมาธิเป็นอย่างมากเพื่อให้ภาพในจินตนาการนั้นชัดเจนและคงอยู่ได้นานที่สุด รวมถึงการหายใจเป็นสิ่งที่สำคัญเป็นอย่างมากในการแสดงเพราะส่งผลกระทบต่อการทำงานของร่างกายอย่างชัดเจน ผศ.ดร.วรรณขวัญเอง ได้กล่าวไว้เพิ่มเติมว่า *ทุกอย่างเริ่มที่การหายใจก่อน เมื่อต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครก็ให้หลวมหายใจของตัวละคร จึงค่อยหาพฤติกรรมและการเคลื่อนไหวของร่างกาย และการเคลื่อนไหวของร่างกายนั้นส่งผลกระทบต่อลมหายใจอย่างไรต่อไป จุดมุ่งหมายหลักของแบบฝึกหัดนิวทรัล มาร์สก์ จะไม่ใช่การสร้างตัวละครแต่เป็นการฝึกฝนให้ผู้ปฏิบัติตอบสนองต่อสถานการณ์และเรียนรู้ที่จะหาวิธีสื่อสารสิ่งเหล่านั้นผ่านร่างกายโดยปราศจากการปรุงแต่ง หรือการพยายาม ‘แสดง’*

3.1.5 แบบฝึกหัดเพื่อสร้างตัวละคร

หลังจากที่ผู้ปฏิบัติได้ฝึกฝนแบบฝึกหัดนิวทรัล มาร์สก์ แล้ว ผศ.ดร.วรรณขวัญ จะให้ผู้ปฏิบัติเข้าสู่แบบฝึกหัดเพื่อการสร้างตัวละครเป็นอันดับต่อไป เพื่อเข้าสู่หน้าากากที่มีความเป็นตัวละครมากขึ้น หรือ คาแรกเตอร์ มาร์สก์ หรือดั่งที่เลอคอกได้จัดหมวดหมู่ไว้ใน เอ็กซ์เพรสซิฟ มาร์สก์ ในขั้นตอนแรก

นั้นผู้ปฏิบัติจะยังไม่ได้สวมหน้ากาก โดยมีแบบฝึกหัดย่อยทั้งหมด 2 แบบฝึกหัด มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) แบบฝึกหัดศูนย์กลางของร่างกาย

แบบฝึกหัดนี้เป็นการสำรวจว่าการใช้ส่วนต่างๆของร่างกายเป็นจุดศูนย์กลางในการเคลื่อนไหวมีผลกระทบต่อพฤติกรรม การเคลื่อนไหว และรูปร่างของร่างกายอย่างไร เพื่อนำสิ่งที่ค้นพบมาปรับใช้ในการสร้างตัวละคร

ขั้นตอนการทำแบบฝึกหัด

ผศ.ดร.วรรณขวัญจะเป็นผู้ให้โจทย์กับผู้ปฏิบัติ อาทิ ให้ผู้ปฏิบัติจินตนาการว่าตนมีจมูกที่ยาวออกไปมาก หรือจมูกใหญ่มาก การเคลื่อนไหวของร่างกายและรูปร่างของร่างกายจะแตกต่างกันไปอย่างไร หรือการทดลองใช้ส่วนต่างๆของเท้าในการเคลื่อนไหว เช่น ลှนเท้า ปลายเท้า ลှนในของเท้า และลှนนอกของเท้า ส่งผลกระทบต่ออย่างไร เป็นต้น ขั้นตอนต่อมาของแบบฝึกหัดคือการเสริมดนตรีเข้าไปด้วย ผศ.ดร.วรรณขวัญจะให้ผู้ปฏิบัติจินตนาการว่าเป็นสิ่งมีชีวิตชนิดหนึ่งที่ไม่มีใบหน้า แต่ให้ใช้ร่างกายส่วนอื่นแทนใบหน้า เช่น คอก เข่า หรือแม้แต่นิ้ว แล้วลองเคลื่อนไหวตามเสียงดนตรี

จากการทดลองเชิงปฏิบัติผู้วิจัยพบว่าไม่ว่าจะเป็นการจินตนาการว่าส่วนต่างๆของร่างกายมีรูปร่างที่ไม่เหมือนเดิม หรือการใช้ส่วนที่ผิดแปลกออกไปในการเคลื่อนไหว สร้างผลกระทบต่อพฤติกรรม จังหวะของการเคลื่อนไหวและลมหายใจเป็นอย่างมาก เนื่องจากศูนย์กลางของร่างกาย (Center) ที่ค้ำขึ้นของผู้วิจัยเปลี่ยนไป มนุษย์แต่ละคนมีศูนย์กลางของร่างกายที่ต่างกัน บางคนศูนย์กลางอาจอยู่ที่หน้าอก บางคนอาจอยู่ที่บริเวณสะโพก ร่างกายทั้งหมดก็จะเคลื่อนไหวตามศูนย์กลางนั้น ทำให้เกิดท่วงท่าเวลาเคลื่อนไหว เช่น เดิน นั่ง วิ่ง หรือกระโดด ที่แตกต่างกัน หรือหากเกิดความไม่สมดุลของส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายถึงแม้จะใช้ศูนย์กลางเดิม ก็จะทำให้เกิดการเคลื่อนไหวหรือพฤติกรรมที่แตกต่างออกไปเช่นกัน ผศ.ดร.วรรณขวัญยังเสริมอีกว่า เมื่อผู้ปฏิบัติไม่ทดลองใช้ส่วนต่างๆของร่างกายแตกต่างไปจากเดิม จะทำให้ผู้ปฏิบัติไม่สามารถใช้สมองคิดวิเคราะห์แบบเหตุผลได้ ทำให้ผู้ปฏิบัติจำเป็นต้องละทิ้งความเคยชินเดิม ช่วยขยายศักยภาพและความเป็นไปได้ในการเคลื่อนไหวได้ง่ายขึ้น

ผู้วิจัยมีทัศนคติว่าแบบฝึกหัดนี้นอกจากจะฝึกผู้ปฏิบัติให้ออกจากกรอบการเคลื่อนไหวเดิม เพื่อค้นพบศักยภาพในการเคลื่อนไหวใหม่แล้ว ยังมีประโยชน์ในการสร้างตัวละครที่มีลักษณะการเคลื่อนไหวเฉพาะได้เป็นอย่างดี เช่น ตัวละครที่มีความผิดปกติของร่างกายเช่น ขากระเผลก เป็นต้น ผศ.ดร.วรรณขวัญเรียกวิธีการนี้ว่า การสร้างตัวละครจากการเคลื่อนไหว ซึ่งผู้ปฏิบัติสามารถค้นหาการ

เคลื่อนไหวในอิริยาบถต่างๆของตัวละครนี้ และหากเพิ่มเสียงดนตรีเข้ามาในการฝึกจะยิ่งช่วยขยายความเป็นไปได้ในการเคลื่อนไหวได้เพิ่มขึ้น

2) แบบฝึกหัดวาดภาพ

แบบฝึกหัดนี้มีความคล้ายคลึงกับแบบฝึกหัด เลียนแบบเอกลักษณ์ของสิ่งที่เป็นนามธรรมของ เลอคอก เลอคอกเล็กให้นักแสดงของเขาใช้ภาพวาดเป็นต้นแบบในการทำแบบฝึกหัด แต่ของ ผศ.ดร. วรณชัชวัญมีความแตกต่างกับแบบฝึกหัดของเลอคอกเล็กน้อยตรงที่ต้นแบบในการทำแบบฝึกหัดจะเป็นภาพที่ผู้ปฏิบัติวาดขึ้นเอง เป็นลวดลาย มากกว่าเป็นภาพเหมือน

ขั้นตอนการทำแบบฝึกหัด

เริ่มต้นด้วยการแกะกระดาษวาดภาพ 2 แผ่นไว้ที่ฝาผนังโดยที่กระดาษดังกล่าวอยู่ตรงกับระดับสายตาของผู้ปฏิบัติ หลังจากนั้นผู้ปฏิบัติจะหลับตาเพื่อตั้งสมาธิ เมื่อรู้สึกว่ามีสมาธิแล้วให้ผู้ปฏิบัติลืมตาแล้วพุ่งไปที่กระดาษ ปล่อยให้เส้นและลวดลายปรากฏขึ้นตรงหน้า หลังจาก ผศ.ดร. วรณชัชวัญ ให้สัญญาณ ผู้ปฏิบัติจะเดินเข้าไปวาดลวดลายที่เห็นในจินตนาการลงบนกระดาษใบที่ 1 เมื่อวาดเสร็จแล้วให้ผู้ปฏิบัติเดินกลับมาที่จุดเริ่มต้นแล้วหลับตาเพื่อตั้งสมาธิอีกครั้ง เมื่อได้รับสัญญาณให้ผู้ปฏิบัติลืมตาแล้วจ้องไปที่กระดาษแผ่นแรกที่ตนวาด จากนั้นให้เดินไปที่กระดาษใบที่ 2 ที่อยู่ข้างกัน แล้ววาดลวดลายเดิมแต่เป็นแบบที่ลดความซับซ้อนลง และดูง่ายขึ้น เมื่อเสร็จสิ้นการวาดรูปแล้ว ผศ.ดร. วรณชัชวัญ จะให้ผู้ปฏิบัติเคลื่อนไหวร่างกายโดยเลียนแบบจากลวดลายของกระดาษแผ่นที่ 1 จากนั้นจึงให้ทดลองเคลื่อนไหวตามลวดลายของกระดาษแผ่นที่ 2 ตามลำดับ หลังจากนั้นผู้ปฏิบัติจะลองนำการเคลื่อนไหวที่ค้นพบมาปรับเป็นการเคลื่อนไหวของตัวละคร และให้ทดลองเคลื่อนไหวในท่วงท่าและอิริยาบถต่างๆ

การเคลื่อนไหวที่เลียนแบบจากลวดลายจากกระดาษแผ่นแรกจะมีความซับซ้อน สดุดึง และดูเหน็ดเหนื่อยเมื่อเทียบกับการเคลื่อนไหวที่เลียนแบบจากลวดลายของกระดาษใบที่ 2 ซึ่งเป็นกระบวนการจริงในการปรับเอาแบบฝึกหัดนี้ไปใช้ในการสร้างตัวละคร ที่ ผศ.ดร. วรณชัชวัญ ต้องการให้ผู้ปฏิบัติเข้าใจ กล่าวคือ การนำเอาการเลียนแบบการเคลื่อนไหวของสิ่งที่เป็นนามธรรม ให้เป็นรูปธรรมมากขึ้น คือเป็นพฤติกรรมและท่วงท่าของมนุษย์มากขึ้น ผู้มีทัศนะว่าแบบฝึกหัดนี้สามารถนำไปปรับใช้เพื่อค้นหาพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากสภาวะอารมณ์และความรู้สึกภายในได้ดี หรือแม้แต่ช่วยหาแก่นหลัก (essense) ของตัวละครตัวนั้นได้อย่างเป็นรูปธรรมและมีประสิทธิภาพมากขึ้น

3.1.6 แบบฝึกหัด เอ็กซ์เพรสซิฟ มาร์สก์

ในขั้นตอนต่อไปผู้ปฏิบัติจะเริ่มเข้าสู่การสวมหน้ากาก เอ็กซ์เพรสซิฟ มาร์สก์ โดย ผศ.ดร.วรรณ ขวัญจะให้เริ่มที่หน้ากากเต็มใบหน้าก่อน คือ ลาวัล มาร์สก์ จากนั้นเป็น คาแรคเตอร์ มาร์สก์ แล้วจึงเป็น หน้ากาก คอมมิเดี่ย เดลอาร์เต หรือ ฮาล์ฟ มาร์สก์ ตามลำดับ แบบฝึกหัดนี้จะต้องใช้ผู้ปฏิบัติทั้งหมด 2 คน เพื่อดันสตาบที่ผู้ปฏิบัติได้รับโจทย์มา โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ขั้นตอนเบื้องต้นเพื่อเข้าสู่หน้ากาก

หลังจากที่ผู้ปฏิบัติสวมหน้ากาก ให้ค่อยๆ ล้มผัสหน้ากากที่อยู่บนใบหน้าของตนและให้หน้ากาก กลายเป็นส่วนหนึ่งของร่างกายของผู้ปฏิบัติ หลังจากนั้นให้ผู้ปฏิบัติทดลองเข้าสู่การเป็นตัวละครนี้โดย ค้นหาการหายใจของใบหน้าใหม่นี้ หลังจากนั้นเริ่มเคลื่อนไหวตามการหายใจดังกล่าว ทดลองการ เคลื่อนไหวในอวกาศปฏิกิริยาต่างๆ รวมถึงเริ่มเปล่งเสียงที่เกิดจากการเคลื่อนไหวด้วย ซึ่งเสียงดังกล่าวจะ ยังไม่ใช่คำพูด หลังจากนั้นผู้ปฏิบัติจะต้องค้นหาจุดศูนย์กลางของร่างกายของตัวเอง หลังจากนั้น จึงเข้าสู่การดันสตาบกับคู่แสดงตามโจทย์ที่ได้รับ

ผศ.ดร.วรรณขวัญให้ผู้ปฏิบัติเริ่มที่หน้ากาก ลาวัล มาร์สก์ ก่อน เพราะเนื่องจากหน้ากากดังกล่าว จะมีหน้าตาเหมือนการ์ตูนมากกว่าหน้ามนุษย์ทั่วไป ทำให้ลักษณะมีส่วนประกอบของใบหน้าที่ชัดเจน กว่ามนุษย์ทั่วไป เช่น มีจมูกที่ใหญ่กว่าปกติ ปากที่ใหญ่กว่าปกติ เป็นต้น ทำให้การค้นหาจุดศูนย์กลาง ของร่างกายค่อนข้างง่ายกว่า รวมถึงมีอิสระในการเคลื่อนไหวได้มากกว่าเพราะไม่ต้องอิงกับพฤติกรรม ของมนุษย์ ตัวอย่างหน้ากากที่ผู้วิจัยได้รับเป็นหน้ากากที่มีจมูกใหญ่ที่สุดในใบหน้า ทำให้ลมหายใจที่ ค้นพบค่อนข้างช้าจึงทำให้การเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นช้าตามไปด้วย นอกจากนี้เมื่อหายใจเข้าออกช้าและ ลึกขึ้นทำให้รู้สึกจุดศูนย์กลางของตัวเองอยู่ที่บริเวณท้องด้านล่างอีกด้วย ดังนั้นร่างกายส่วนที่ เหลือจะเคลื่อนไหวตามท้อง ดังนั้นเมื่อ เดิน วิ่ง หรือนั่ง ทำให้มีลักษณะคล้ายกับคนแก่ เสียงที่เปล่ง ออกมาก็ค่อนข้างทุ้มต่ำกว่าเสียงปกติของผู้วิจัย แตกต่างกับตอนที่ผู้วิจัยได้รับคาแรคเตอร์ มาร์สก์ เป็น หน้ากากที่มีจมูกแหลมยาว จังหวะการหายใจที่ค้นพบจะเร็วกว่ามาก ทำให้จังหวะการเคลื่อนไหวเร็ว ขึ้นด้วยเช่นกัน ผู้วิจัยพบว่า การเคลื่อนไหวของตัวเองครั้งนี้มีลักษณะคล้ายกับนก เพราะศูนย์กลางการ เคลื่อนไหวที่ผู้วิจัยพบคืออยู่ที่ใบหน้า ทำให้หลังและคอของผู้วิจัยตรงมากกว่าตอนที่ใส่ลาวัล มาร์สก์ และเสียงที่ออกมานั้นเล็กและแหลมกว่า



รูปที่ 1 ตัวอย่างหน้ากาก ลาร์วัล มาร์ส

โจทย์ที่ผู้ปฏิบัติได้รับจะเป็นฉากในชีวิตประจำวัน โดยมีความต้องการที่ไม่ซับซ้อน เช่น ตัวละครหนึ่งต้องการนอนบนโซฟา แต่อีกตัวละครหนึ่งไม่ต้องการแบ่งพื้นที่ของโซฟาให้ใครทั้งนั้น เป็นต้น โดยจุดประสงค์ของแบบฝึกหัดนี้ไม่ต้องการวัดว่าตัวละครของผู้ปฏิบัติทำตามความต้องการได้สำเร็จหรือไม่ แต่ต้องการให้ผู้ปฏิบัติได้ทดลองการเข้าสู่การเป็นตัวละครผ่านหน้ากากให้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ กล่าวคือ ผู้ปฏิบัติสามารถละทิ้งพฤติกรรมติดตัวของตัวเอง และสร้างพฤติกรรมเฉพาะของตัวละครหน้ากากที่ตนเองได้รับอย่างมีประสิทธิภาพ สิ่งที่ผู้วิจัยค้นพบคือ การใส่หน้ากากทำให้การค้นหาตัวละครทำได้ง่ายมากขึ้น เพราะเมื่อใส่หน้ากากแล้วทำให้ผู้วิจัยรู้สึกที่ตัวเองได้กลายเป็นตัวละครอื่นที่ไม่ใช่ตนเองในลักษณะรูปธรรมเนื่องจากใบหน้าที่ไม่เหมือนเดิม ทำให้สามารถละทิ้งพฤติกรรมติดตัวได้ง่ายขึ้น และทำให้ผู้วิจัยรู้สึกเป็นอิสระในการสำรวจการเคลื่อนไหวใหม่ๆที่ไม่คุ้นเคยมากขึ้นอีกด้วย การเคลื่อนไหวใหม่ที่ออกมาระหว่างทำการค้นสดใหญ่กว่าการเคลื่อนไหวของมนุษย์มากเป็นเพราะเมื่อใบหน้าถูกบดบังทำให้การเคลื่อนไหวของร่างกายต้องชัดเจนมากขึ้นเพื่อสื่อสารกับคู่แสดง นอกจากนี้การปรับร่างกายให้เข้ากับลักษณะของหน้ากากก็เป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่ทำให้การเคลื่อนไหวแตกต่างไปจากการเคลื่อนไหวเดิมของผู้วิจัย เสียงที่ออกมาระหว่างการค้นสดถึงแม้จะเป็นเนื้อเสียงเดิมของผู้วิจัย แต่จังหวะและโทนเสียงแปร่งไปจากเดิม เพราะจังหวะการเคลื่อนไหวและลักษณะการเคลื่อนไหวที่แตกต่างไปตามหน้ากากที่ใส่ เช่น หากการเคลื่อนไหวค่อนข้างเร็วส่งผลให้เสียงออกมามีลักษณะแหลมสูงกว่าการเคลื่อนไหวที่ช้า

หน้ากากสุดท้ายที่ผศ.ดร.วรรณขวัญใช้ในหลักสูตรคือ หน้ากาก คอมมิเดี่ย เดลอาร์เต หรือ ฮาล์ฟ มาร์ส ซึ่งหน้ากากดังกล่าวจะมีครึ่งใบหน้าบนและปล่อยส่วนปากของนักแสดงไว้ ดังนั้นในขั้นตอนเบื้องต้นในการเข้าสู่หน้ากากจะทำเหมือนที่ได้กล่าวไว้ข้างต้น แต่เพิ่มเติมคือการสร้างใบหน้าของตัวละคร โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ขั้นตอนการสร้างใบหน้าของตัวละคร

เมื่อผู้ปฏิบัติสวมหน้ากากแล้ว ให้สัมผัสหน้ากากที่ตนเองใส่ จากนั้นให้เริ่มขยับส่วนครึ่งล่างของใบหน้าให้สอดคล้องกับหน้ากากที่ตนเองใส่ ใช้มือสัมผัส (หรือส่องกระจกดู) ทั้งใบหน้าว่าได้หลอมรวมกับหน้ากากครึ่งบนได้สมบูรณ์แล้ว จึงเข้าสู่ขั้นตอนหาลมหายใจ เสียง และจุดศูนย์กลางของการเคลื่อนไหวต่อไป

แบบฝึกหัดจะเป็นการต้นสดจากสถานการณ์ง่ายๆเช่นเดิม แต่ครั้งนี้ ผศ.ดร.วรรณขวัญจะให้ผู้ปฏิบัติใช้เสียงมากขึ้น หากมีคำพูดที่หลุดออกมาด้วยก็ปล่อยให้เกิดขึ้น สิ่งที่ผศ.ดร.วรรณขวัญยังคงเน้นย้ำก็คือ การไม่วางแผนกับการต้นสดมากเกินไปว่าจะทำอะไรเพื่อให้ตัวละครทำภารกิจสำเร็จซึ่งเป็นปัญหาที่ผู้วิจัยประสบ ที่ผศ.ดร.วรรณขวัญได้เสนอแนะว่าให้ผู้วิจัยปรับจุดสนใจไปที่การตอบสนองของร่างกายต่อสถานการณ์แทน เพราะการตอบสนองทำให้เกิดแอกชั่นของตัวละครอย่างต่อเนื่องและถึงแม้ว่าการเคลื่อนไหวจะใหญ่กว่ามนุษย์ทั่วไปแต่เป็นการเคลื่อนไหวที่สมจริงและเหมาะสมสำหรับตัวละครดังกล่าว การใส่หน้ากาก คอมมิเดีย เดลอาร์เต่ ส่งผลต่อเสียงที่ออกมาระหว่างการต้นสดอย่างมาก เพราะเมื่อรูปปากที่เปลี่ยนไปตามหน้ากากที่ผู้วิจัยสวมใส่

สิ่งที่ผู้วิจัยได้พบระหว่างฝึกฝนกับผศ.ดร.วรรณขวัญคือ 1) ความสำคัญของการขยายศักยภาพของร่างกายเพื่อจะสามารถเป็นตัวกลางในการสื่อสาร 2) การมีสมาธิอยู่กับปัจจุบันขณะปล่อยให้ร่างกายเป็นอิสระจากการควบคุมของสมองและใช้สัญชาตญาณในการเคลื่อนไหว และตอบสนองกับสถานการณ์ตรงหน้า 3) เมื่อผู้วิจัยอยู่ภายใต้หน้ากาก ทำให้รู้สึกมีอิสระในการใช้การเคลื่อนไหวที่ตนเองไม่คุ้นเคย จึงได้ค้นพบศักยภาพในการเคลื่อนไหวที่ซ่อนอยู่ที่ไม่เคยได้ใช้ในชีวิตปัจจุบัน 4) ความสำคัญของลมหายใจ ซึ่งเป็นตัวกำหนดจังหวะของชีวิตตัวละครเลยก็ว่าได้ เมื่อจบจากการฝึกฝนกับผศ.ดร.วรรณขวัญแล้ว ผู้วิจัยจะนำสิ่งที่ได้เรียนรู้มาปฏิบัติใช้กับการซ้อมละครจริงต่อไป

3.1.7 การศึกษาและวิเคราะห์บทละคร

กรณีศึกษาที่ผู้วิจัยได้คัดเลือกมาคือละครเวทีเรื่อง ซาเวจ อิน ลิมโบ (Savage In Limbo) ประพันธ์โดย จอห์น แพททริก ชานเลย์ (John Patrick Shanley) ในปี ค.ศ. 1984 ชานเลย์เติบโตในย่าน เดอะ บรองซ์ (The Bronx) ในมลรัฐนิวยอร์ก ประเทศสหรัฐอเมริกาในช่วงยุคทศวรรษที่ 60 ย่านเดอะ บรองซ์ ถือว่าเป็นย่านที่มีอาชญากรรมและความรุนแรงสูง ซึ่งละครเวทีนี้ก็เกิดในย่านนี้เช่นกัน ดังนั้นเราจะเห็นความรุนแรงเหล่านี้ในเรื่องราวของตัวละคร รวมถึงบทพูดที่ค่อนข้างหยาบกระด้างและหยาบคาย เพราะนั่นคือสิ่งที่ชานเลย์คุ้นเคยตอนที่เขาเป็นเด็ก

ซาเวจ อิน ลิมโบ เป็นบทละครที่เหมาะสมเป็นกรณีศึกษาการวิจัยด้วยสาเหตุดังต่อไปนี้ 1) ตัวละครมีปมหลัง บุคลิก และอุปนิสัย แตกต่างกับผู้วิจัยเป็นอย่างมาก 2) บริบททางสังคม ยุคสมัย และวัฒนธรรมที่ไกลตัว 3) เป็นละครเวทีแนวตลกเสียดสี บทพูดจึงมีความซับซ้อนในแง่ของความหมาย ภายใต้คำพูดที่ต้องสื่อสารให้ชัดเจนเพื่อสื่อสารแก่นของเรื่องและอารมณ์ของผู้ชม ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นว่าการใช้แบบฝึกหัดหน้าฉากที่ได้ไปฝึกฝนมาเพื่อช่วยเพิ่มศักยภาพในการสื่อสารทางอวัจนภาษาจะช่วยให้ในการเข้าสู่การเป็นตัวละคร และเสริมสร้างให้บทพูดของตัวละครมีความหมายชัดเจนขึ้น โดยเลือกเก็บข้อมูลจาก บันทึกการซ้อมของนักแสดง ข้อเสนอแนะจากผู้กำกับและทีมงาน วิดีโอบันทึกการซ้อม และแบบสอบถามจากผู้ชมการแสดงเพื่อนำข้อมูลทั้งหมดมาประเมินผล

1) การวิเคราะห์บริบททางสังคมและวัฒนธรรมของบทประพันธ์

ละครเวทีเรื่อง ซาเวจ อิน ลิมโบ เกิดขึ้นที่บาร์แห่งหนึ่งในย่านเดอะ บรองซ์ ในคืนวันจันทร์ ละครทั้งเรื่องมีเพียงฉากเดียวและเรื่องทั้งหมดที่เกิดขึ้นก็เกิดขึ้นในคืนเดียวกันนั้น ตัวละครทั้ง 5 คนในเรื่องมีจุดประสงค์เดียวกันคือต้องการจะเปลี่ยนแปลงตนเอง พวกเขาต้องเลือกระหว่าง ‘ความเป็น’ กับ ‘ความตาย’ หรือไม่ก็ต้องกลายเป็น ‘คนนอก’ (Ryan, 2006 น. 16) ในที่นี้ความเป็นและความตายที่กล่าวถึงเป็นในเชิงสัญลักษณ์ คือความเป็นและความตายในเชิงบริบทโครงสร้างทางสังคม ในช่วงยุคทศวรรษที่ 80 ในประเทศสหรัฐอเมริกาเป็นช่วงที่เรียกว่า *The Greed Decade* หรือ ยุคแห่งความโลภ ที่เกิดขึ้นในยุคประธานาธิบดี โรนัลด์ เรแกน (Ronald Reagan) ชาวอเมริกันจำนวนมากมีทัศนคติที่ต้องการขยายการบริโภคของฟุ่มเฟือย พวกเขาต้องการหาเงินให้ได้เยอะที่สุด มีรถสปอร์ตหรู มีครอบครัวที่ดี และมีการศึกษาที่ดีเพื่อให้ได้มาซึ่งสถานะทางสังคมและความสำเร็จทางหน้าที่การงาน ในช่วงยุคดังกล่าวปริมาณการขายของรถหรูพุ่งสูงขึ้น และความนิยมที่จะศึกษาต่อปริญญาโทด้านบริหารธุรกิจก็สูงมากขึ้น เพราะพวกเขาเชื่อว่าแหล่งที่ทำเงินที่ดีที่สุดก็คือการทำธุรกิจหรือการทำงานในสถาบันการเงินนั่นเอง (McKenzie, 1992 น. 91) ดังนั้นใครที่ไม่สามารถมีสิ่งเหล่านี้ก็ไม่ต่างอะไรกับความตายในบริบทของสังคมนั่นเอง หรืออีกทางเลือกหนึ่งก็คือไม่สนใจโครงสร้างทางสังคมเหล่านั้นและตัดสินใจเป็น ‘คนนอก’ ของสังคมเสียแทน

เดนิซ ซาเวจ (Denise Savage) ซึ่งเป็นตัวละครเอกในเรื่องนั้นถึงแม้จะต้องการเปลี่ยนแปลงตัวเอง แต่ก็ไม่อาจก้าวข้ามไปสู่ยุคแห่งความโลภได้ เธอมีเพียงความรู้และทฤษฎีแต่ไม่เคยได้ลงมือทำอะไรเป็นชิ้นเป็นอันเลยซักอย่าง เธอยังอาศัยอยู่ที่บ้านกับแม่ของเธอ มีงานที่แสนจะน่าเบื่อ อีกทั้งยังเป็นสาวพรหมจรรย์ในวัย 32 ปี ส่วน ลินดา โรตันดา (Linda Rotunda) และแฟนหนุ่มของเธอ โทนี่ อารอนิกา (Tony Aronica) ทั้งสองตัวละครเป็นตัวแทนของคนในยุคแห่งความโลภที่เพียรหาความสุขจากสิ่งภายนอก แต่ก็ไม่สามารถพบเจอความสุขจริงๆได้ ทั้งคู่เองก็ต้องการเปลี่ยนแปลงตัวเองด้วยเช่นกัน โทนี่ต้องการเปลี่ยนแปลงตัวเองก็เลยคิดจะแต่งตัวแบบใหม่และไปมีสัมพันธ์กับผู้หญิงที่ ‘ไม่

สวย' เขาจึงทิ้งลินดาที่เป็นสาวสวยในย่านไป ลินดาเองก็หาความสุขจากทุกคืนวันจันทร์ที่เธอจะได้อยู่กับโทนี่ แต่เมื่อโทนี่ทิ้งเธอไป เธอไม่มีคืนวันจันทร์อีกแล้ว เธอจึงทำทุกวิถีทางให้โทนี่กลับมา เธอใช้รูปลักษณ์ภายนอก และความสวยของเธอเพื่อให้โทนี่กลับมาสนใจแต่ก็ไม่เป็นผล ส่วน เมิร์ก (Murk) เจ้าของบาร์ และ เอพริล ไวท์ (April White) ลูกค้าประจำที่บาร์ เป็นตัวแทนของคนที่เป็น 'คนนอก' ในสังคม เมิร์กทำกิจวัตรเดิมซ้ำไปซ้ำมา เขาไม่ต้องการการเปลี่ยนแปลงในชีวิต เขาไม่ร้องขออะไรเพิ่มเติมไปกว่านี้ซึ่งสวนทางกับแนวความคิดของยุคแห่งความโลภ เอพริลก็ได้ทิ้งความหวังและความฝันทั้งหมดของเธอไปแล้ว สิ่งที่ทำตอนนี้มีเพียงนั่งดื่มเหล้า เมา แล้วก็หลับอยู่ที่บาร์ แบบนี้ซ้ำไปซ้ำมา เช่นกัน พวกเขากลายเป็นคนนอกกระแสของสังคมในยุคนั้น เมื่อมองดูตัวละครทั้งหมดโดยรวมแล้ว พวกเขาคือกลุ่มคนที่สังคมมองว่าไม่เข้าข่าย 'ความสำเร็จ' ตามบริบทของสังคมในยุคแห่งความโลภ พวกเขาไม่ได้มีเงิน ทรัพย์สิน งานที่มั่นคง หรือชีวิตครอบครัวที่เป็นปกติ

เรื่องราวของละครเรื่องนี้เกิดขึ้นที่บาร์ในย่าน เดอะ บรองซ์ ในช่วงยุคทศวรรษที่ 80 ของสหรัฐอเมริกา ในระหว่างที่ทุกคนกำลังไขว่คว้าหาความสำเร็จและเงินทอง ผู้คนที่อาศัยอยู่ที่เดอะ บรองซ์ คล้ายกับคนนอกของสังคม เพราะถือว่าเป็นหนึ่งในเขตที่ยากจนที่สุดของสหรัฐอเมริกา ประชากรส่วนใหญ่ที่อาศัยอยู่ในเขต เดอะ บรองซ์ เป็นผู้อพยพจากประเทศต่างๆ โดยเฉพาะ เยอรมนี อิตาลี และยุโรปตะวันออก แอฟริกาแคริบเบียน และชาวแอฟริกันอเมริกัน ที่เข้ามาหาโอกาสในการทำงาน ประชากรส่วนใหญ่ในเขตจึงเป็นผู้มีรายได้ต่ำ นอกจากนั้น ยังมีชุมชนแออัดเป็นจำนวนมากนำมาซึ่งปัญหาเยาวชนที่อยู่นอกระบบการศึกษาจำนวนมากเพราะต้องออกมาทำงานช่วยเหลือครอบครัว รวมถึงอาชญากรรมและยาเสพติด ("สังคมแสนเหลื่อมล้ำ The Bronx หลุมดำคนจนในนิวยอร์ก," 2565) บทละครเรื่องนี้ได้สะท้อนถึงคุณภาพชีวิตและสภาพสังคมในย่านเดอะ บรองซ์ผ่านตัวละครทั้ง 5 ตัว ตัวอย่างเช่น โทนี่ เขาไม่ได้มีงานเป็นหลักแหล่ง อาศัยอยู่ในโรงรถของญาติ เดนิซ และ ลินดา ที่ยังต้องอาศัยอยู่กับครอบครัว เพราะไม่สามารถออกไปเช่าที่อยู่อาศัยของตัวเองได้ เอพริล ก็ได้เล่าเรื่องของบาทหลวงที่เธอรู้จัก ที่กลายเป็นคนไร้บ้าน ติดสุราเรื้อรัง และถูกขับไล่ออกจากชุมชน เป็นต้น อีกทั้งการเลือกใช้ภาษาในการประพันธ์ก็เป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่สะท้อนถึงสภาพสังคมในเขตเดอะ บรองซ์ เพราะตัวละครส่วนใหญ่จะใช้ภาษาพูดที่ไม่ถูกหลักไวยากรณ์ มีสำเนียงแปร่ง โดยผู้ประพันธ์ใช้วิธีสะกดคำตามสำเนียงของตัวละคร และแน่นอนว่ามีคำหยาบอยู่ในบทค่อนข้างเยอะ ซึ่งเป็นภาษาที่คนในชุมชนพูดคุยกันเป็นประจำ

2) การวิเคราะห์และแปลบท

เนื่องจากบทละครเรื่อง ซาเวจ อิน ลิมโบ ยังไม่มีบทแปลเป็นภาษาไทย ผู้วิจัยจึงต้องอ่านบทประพันธ์ดั้งเดิมพร้อมทั้งศึกษาบริบททางสังคมของประเทศสหรัฐอเมริกาในยุคทศวรรษที่ 80 และสภาพสังคมในชุมชน เดอะ บรองซ์ เพื่อใช้อ้างอิงในการแปลบท เพราะในกระบวนการแปลนั้นต้องมี

การตีความบทและปรับบทให้เข้ากับบริบทของสังคมไทย นอกจากนั้นระดับของการใช้ภาษาของตัวละครในภาษาอังกฤษก็ต้องถูกปรับให้เข้ากับภาษาไทยด้วย เพื่อสื่อถึงสถานะทางสังคมของตัวละคร เช่น ตอนที่ตัวละครโทนี่ทะเลาะกับลินดา ในบทดั้งเดิมโทนี่ใช้ประโยคที่ว่า “*You’re a real cow, Linda. You’re a real milker. An I’m not what’s just good for some barnyard yahoo bullshit. No way.*” (Shanley, 1986) ผู้วิจัยจึงต้องหาคำเรียกผู้หญิงที่อยู่กับผู้ชายมากหน้าหลายตาอยู่ในระดับภาษาเดียวกันที่คนไทยจะเข้าใจ จากคำว่า “*You’re a real cow*” เป็น “*เธอมันแรดวะ*” เป็นต้น

การได้อ่านบทดั้งเดิมและแปลบทด้วยตัวเองทำให้ผู้วิจัยมีความเข้าใจบทประพันธ์มากขึ้น เนื่องจากผู้วิจัยจำเป็นต้องสืบค้นบริบททางสังคมและวัฒนธรรม และได้ตีความบทไปพร้อมๆกันในระหว่างที่แปล รวมถึงเข้าใจความหมายภายใต้คำพูดมากขึ้น เพราะต้องหาทางสื่อสารความหมายเหล่านั้นภายใต้คำหรือประโยคที่ผู้วิจัยเลือกใช้อีกด้วย นอกจากจะเข้าใจบทของตัวละคร เดนิซ ซาเวจที่ผู้วิจัยเล่นแล้ว ยังเข้าใจตัวละครที่เหลือในเรื่องได้อย่างดีมากขึ้นอีกด้วย นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้วิจัยสามารถจับบทพูดได้อย่างรวดเร็วมากขึ้นอีกด้วย

3) แก่นของเรื่อง

หลังจากที่ผู้วิจัยได้สืบค้นเกี่ยวกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรม รวมถึงตัวบทดั้งเดิมแล้วก็มี ความเข้าบทและตัวละครมากขึ้น ผู้วิจัยได้วิเคราะห์บทพร้อมกับผู้กำกับและได้ข้อสังเกตเพิ่มเติมดังต่อไปนี้ 1) บทพูดที่ไม่เป็นธรรมชาติมากนัก ถึงแม้ว่าตัวละครจะไม่ได้ใช้ภาษาที่สวยหูหรือสำเนียงที่ไพเราะในการพูดแต่สิ่งที่พวกเขากล่าวถึงหลายครั้งมีความเป็นกวีและปรัชญาอยู่ภายใต้คำพูด ตัวอย่างเช่น เมื่อโทนี่บอกกับลินดาว่าเขาจะเปลี่ยนตัวเอง โดยการเปลี่ยนเสื้อผ้าของเขาเสียใหม่ สิ่งที่ลินดาตอบกลับเขาไปคือ “*ถึงแกจะเปลี่ยนเสื้อผ้าตั้งแต่วันนี้จนปีใหม่ มันก็ไม่ช่วยทำอะไรทั้งนั้น สิ่งทีแกควรจะทำนะ โทนี่ที่รัก คือซักผ้าของตัวเองซะ เสื้อผ้าใหม่ไม่ได้ทำให้แกเป็นคนดีขึ้นหรอก การจัดการกับสิ่งสกปรกของตัวเองต่างหากละ แกเข้าใจที่ฉันทพูดมั๊ย แล้วแกก็มีกองผ้าเน่าๆที่ไม่ได้ซักอีกเยอะซะด้วย ถึงแกจะเดินหนีมันไป มันก็ยังกองอยู่ตรงนั้น*” เป็นต้น 2) คำอธิบายของฉากที่ชี้เข้าไปในแนวการนำเสนอแบบ เซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism) ตัวอย่างเช่น ทุกครั้งที่มีคนสั่งเครื่องดื่มในบาร์ เมิร์กสามารถหยิบเครื่องดื่มออกมาจากใต้บาร์ได้ทันที โดยที่ไม่มีขวดเหล้าใดๆอยู่ที่บาร์เลยแม้แต่ขวดเดียว เป็นต้น 3) ผู้ประพันธ์ให้คำจำกัดความบทละครเรื่องนี้ว่าเป็น ‘*Concert Play*’ ในความหมายของผู้ประพันธ์คือ เป็นบทละครที่เป็นเหมือนห้วงของความคิดและความรู้สึกของตัวละครเสียมากกว่า เรื่องราวตามปกติที่มีโครงสร้าง และตัวละครแต่ละตัวมีพื้นที่ที่จะแสดงตัวตน ความคิด และความรู้สึกได้มากกว่าละครแบบแนชเซอร์เรียลลิสม์ (Ryan, 2006 น. 14) จึงสรุปความได้ว่าผู้ประพันธ์ต้องการให้ละครเรื่องนี้สมจริงแต่ใช้ความเหนือจริงเพื่อสะท้อนความจริงของชีวิต ให้ผู้ชมได้สะท้อนคิดมากกว่ามี

อารมณ์ร่วมไปกับตัวละคร โดยความจริงดังกล่าว คือการดิ้นรนของทั้ง 5 ตัวละครที่พยายามอยู่รอดไปตามยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไปและไม่อยากให้ตัวเองต้องตกลงไปอยู่กลางสุดของโครงสร้างสังคม กล่าวคือไม่อยากถูกเหมารวมไปว่าเป็นพวก ‘จู้แพ้’

ตัวละครหลัก เคนนิซ คือ ทุกอย่างที่ตรงกันข้ามกับความหมายของความสำเร็จในยุคแห่งความโกลา นอกจากนี้ เเธยังมีชีวิตโดดเดี่ยวมากกว่าตัวละครอื่นตรงที่เธอยังไม่เคยมีคนรักเลยสักคนเดียว ตลอดทั้งเรื่องเธอได้พร่ำบอกทุกคนว่าเธอจะเปลี่ยนแปลงตัวเองให้สำเร็จ แต่ถึงกระนั้นเมื่อถึงตอนจบของละคร มีเพียงเคนนิซคนเดียวที่ไม่อาจก้าวผ่านการเปลี่ยนแปลงได้เพราะเธอไม่กล้าที่จะตัดสินใจเลือกเส้นทางของชีวิตตัวเองและยึดติดอยู่กับความคิดแบบเดิมของตัวเอง ในขณะที่โทนี่และลินดาในตอนสุดท้ายตกลงที่จะสร้างครอบครัวร่วมกัน เมริกและเอพริลก็ตัดสินใจว่าจะเป็น ‘คนนอก’ ของสังคมด้วยกัน ผู้วิจัยและผู้กำกับจึงได้หารือร่วมกันและสรุปว่า ความคิดหลักของละครเรื่องนี้คือ *สิ่งเดียวที่จะทำให้ชีวิตเดินไปข้างหน้าได้คือการตัดสินใจลงมือทำเพื่อก้าวผ่านความเปลี่ยนแปลงในชีวิต* สิ่งที่คุณจะได้รับจากการชมละครเรื่องนี้ก็คือ ได้รับความกล้าที่จะตัดสินใจทำอะไรที่จะเดินหน้าไปกับชีวิตและความเปลี่ยนแปลง ไม่เช่นนั้นพวกเขาอาจจะต้องลงเอยเหมือนกับตัวละครเอกในเรื่องนี้

3.1.8 ตัวละครหลักในเรื่อง

ดังที่ได้กล่าวไปข้างต้น ตัวละครหลักของเรื่องมีทั้งหมด 5 ตัว โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตารางที่ 3 ตัวละครและความสัมพันธ์

ชื่อ	ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร
เคนนิซ ซาเวจ	<ul style="list-style-type: none"> - ตัวละครหลักของเรื่อง อาศัยอยู่กับแม่ - เธอรู้จักกับเมริกเจ้าของบาร์ประจำที่เธอไปอยู่บ่อยๆ
ลินดา โรทันดา	<ul style="list-style-type: none"> - เพื่อนสมัยเรียนของเคนนิซ พวกเขาไม่ได้สนิทกันมากเท่าไรตั้งแต่สมัยเรียน แต่เคนนิซรู้ข่าวคราวของลินดาผ่านการซุบซิบของคนในชุมชน - ลินดาอาศัยอยู่กับครอบครัวและมีแฟนหนุ่มที่คบกันชื่อโทนี่ อารอนิกา
โทนี่ อารอนิกา	<ul style="list-style-type: none"> - หนุ่มหล่อ หน้าตาดีที่สุดในย่าน เขาชอบใส่กางเกงหนังและได้ชื่อว่าเจ้าชู้มาก ถึงแม้ว่าเขาจะไม่มียานพาหนะและอาศัยอยู่ในโรงรถของลุงเขา

	<ul style="list-style-type: none"> - เขาและลินดามักจะไปมาหาสู่กันทุกวันจันทร์ แต่ในวันจันทร์ที่เกิดเรื่องเขาตัดสินใจบอกเลิกกับลินดา เพราะเขาอยากลองคบกับผู้หญิงไม่สวยดูบ้าง
เมิร์ก	<ul style="list-style-type: none"> - เจ้าของบาร์ที่เกิดเรื่อง ถึงแม้เขาจะดูไร้อารมณ์และไม่มีอารมณ์ขัน เขามักจะดูแลลูกค้าผู้หญิงเจ้าประจำที่เมาและนอนหลับอยู่ที่บาร์ของเขา เธอชื่อ เอพริล ไวท์ - เขาสนใจและสนิทกับเอพริล มากที่สุด
เอพริล ไวท์	<ul style="list-style-type: none"> - เธอเป็นเพื่อนสมัยเรียนกับเดนิชและลินดา - เธอเคยสวยและสดใสมากในสมัยเรียน และมีความฝันอยากบวชเป็นแมชีและไปช่วยเหลือคนอื่นที่อินเดีย - เนื่องจากเธอเมาอยู่ตลอดเวลาทำให้เธอมีอารมณ์เหวี่ยงขึ้นลงอย่างไม่มีปี่มีขลุ่ย มีเพียงเมิร์กคนเดียวเท่านั้นที่เข้าใจเธอ

ตัวละครทั้งหมดพบกันในบาร์ของเมิร์กในคืนวันจันทร์ โดยมีจุดมุ่งหมายที่กล่าวไว้ในบทที่เหมือนกันคือ พวกเขาต้องการเปลี่ยนแปลงตนเอง ในรูปแบบที่แตกต่างกันไป เนื่องจากพวกเขาไม่พอใจกับชีวิตของตัวเองในตอนนี ผู้วิจัยมีทัศนะว่าเดนิชต้องการหาความแปลกใหม่ให้ชีวิตที่ซ้ำซากจำเจ ลินดาต้องการหาเป้าหมายใหม่ในชีวิตหลังจากโดนแฟนหนุ่มทิ้ง โทนี่ต้องการออกจากวังวนของผู้หญิงและเช็กส์ เขาอยากรู้เรื่องอื่นในโลกนี้บ้าง เอพริลเองที่ถึงแม้จะหมดหวังกับความฝันไปแล้วแต่เธอก็ยินดีจะมีเพื่อนใหม่ ซึ่งก็คือ เดนิชและลินดา ส่วนเมิร์กยังคงยืนยันว่าเขาชอบชีวิตที่เหมือนเดิมทุกวันของเขา แต่ถึงกระนั้นในคืนที่ทุกคนกำลังจะเปลี่ยนแปลงตัวเอง เขาก็ได้ตัดสินใจขอเอพริลแต่งงานโดยให้เหตุผลว่า “เพื่อให้ทุกอย่างเหมือนเดิม” เพื่อให้เอพริลยังคงมากินเหล้าอยู่กับเขาที่บาร์ทุกวัน แต่ถึงกระนั้นการกระทำของเขาก็เป็นการเปลี่ยนแปลงชีวิตของทั้งสองคนเช่นกัน

1) การวิเคราะห์ตัวละคร

ตามขอบเขตการศึกษาผู้วิจัยวิเคราะห์ตัวละครหลัก เดนิช ซาเวจใน 3 หัวข้อต่อไปนี้ 1) บุคลิกภายนอก และอุปนิสัยของตัวละคร (public persona) 2) ความต้องการภายในของตัวละคร (need) 3) ปมหรือข้อต่อที่ยืดจากความขัดแย้งระหว่างบุคลิกภายนอกและความต้องการภายใน (tragic flaw)

- บุคลิกภายนอก แข็งแรงถึงแม้จะตัวเล็ก มุทะลุ ฮึกท้าว
- อุปนิสัย มีความคิดเป็นของตัวเอง ตรงไปตรงมากับคำพูด แต่ก็ไม่ไว้ใจใครง่ายๆ มีความหวาดระแวง
- ความต้องการ เธอต้องการไขว่คว้าใครก็ได้ที่รักและเข้าใจเธอเธอและไม่ทำให้เธอรู้สึกโดดเดี่ยว
- ปม/ข้อด้อย เนื่องจากเธอไม่ค่อยมีปฏิสัมพันธ์กับใครมากนักทำให้เธอเข้าหาคนไม่เป็น รวมถึงความกลัวและความหวาดระแวงทำให้เธอไม่ชอบสถานการณ์ที่เธอไร้การควบคุมหรือคาดเดาไม่ได้

เดนิซ ซาเวจ เป็นตัวละครหลักของเรื่อง เธอเป็นสาวพรหมจรรย์อายุ 32 ปี ทำงานเป็นพนักงานกินเงินเดือนธรรมดา เธออาศัยอยู่กับแม่ของเธอที่ป่วยและไม่เคยออกจากบ้านไปที่ไหนเลย ไม่มีข้อมูลในบทเกี่ยวกับสมาชิกครอบครัวคนอื่นของเธอ เธอไม่มีเพื่อนและไม่มีคนรัก สถานที่ที่เธอชอบไปบ่อยๆก็คือบาร์ในละแวกบ้านของเธอซึ่งเป็นฉากที่เกิดเรื่องทั้งหมด เรียกได้ว่าเดนิซเป็นผู้หญิงที่โดดเดี่ยวเป็นอย่างมาก แต่บุคลิกภาพภายนอกของเธอ ทำเหมือนว่าเธอไม่เป็นอะไร เธอมุ่งมั่นใจในตัวเอง พุดจาโผงผางและตรงไปตรงมา เธอกลัวที่จะเถียงและแสดงความคิดเห็นของเธอโดยไม่กลัวใคร เดนิซถือว่าเป็นผู้หญิงที่มีความคิดความอ่านและหน้าที่การงานมากกว่าตัวละครอื่นในเรื่อง ในฉากแรกของเธอเข้ามาที่บาร์ประจำของเธอในคืนวันจันทร์ ประกาศร่ำว่าเธอเกลียดชีวิตของเธอที่น่าเบื่อ เธอเบื่อแม่ของเธอที่ไม่พูดอะไร วันๆเอาแต่ดูโทรทัศน์ วันนี้เธอทนไม่ได้แล้วถ้าจะต้องดูโทรทัศน์รายการเดิมๆ อีก เธอต้องการหาอะไรแปลกใหม่ในชีวิต เธอต้องการเปลี่ยนแปลงตัวเอง เมื่อเรื่องดำเนินต่อไปจึงได้รู้ว่าแท้จริงแล้วเดนิซเป็นคนทีโดดเดี่ยวมาก และด้วยความที่เธอไม่ได้ปฏิสัมพันธ์กับผู้คนมากทำให้เธอตัดสินใจโดยที่ไม่ได้คิดถึงผู้อื่น เช่นลิปโทนี่แฟนเก่าของลินดา เพราะเธอไม่อยากจะ เป็นสาวพรหมจรรย์อีกต่อไป ทำให้ลินดาและเดนิซทะเลาะกัน เป็นต้น รวมถึงที่เธอมีอาการที่ค่อนข้างหวาดระแวงทำให้เธอมีพฤติกรรมที่ขอบหยิบสำหรับไฟขึ้นมาเล่นอยู่เรื่อยๆ

ผู้วิจัยจึงสรุปว่าถึงแม้ภายนอก เดนิซจะดูมีความมั่นใจ พุดจาฉะฉานและตรงไปตรงมา และไม่กลัวใคร แต่ภายในแล้วเธอมีความเจ็บปวดและโดดเดี่ยวอย่างมาก และความหวาดระแวงของเธอน่าจะมีสาเหตุมาจากการที่เธอกลัวว่าเธอจะไม่เหลือใคร ถึงแม้คนนั้นจะเป็นแม่ของเธอที่เธอแสนจะเหนียวแน่น ด้วยเหตุนี้เธอจึงไม่สามารถก้าวข้ามผ่านความกลัวของเธอไปสู่การเปลี่ยนแปลงของชีวิตนั่นเอง

3.1.9 การนำเสนอของผู้กำกับ

ผู้กำกับยังคงรูปแบบการนำเสนอในแนว เซอเรียลลิสม์ จากคำอธิบายบางส่วนที่ได้อ่านในบทประพันธ์การออกแบบฉากจะไม่ได้อิงถึงความเป็นจริงมากนัก แต่จะดึงเอาส่วนประกอบที่ดูแล้วทำให้ผู้ชมสามารถรับรู้ได้ว่าเรื่องราวเกิดขึ้นที่บาร์ เช่น เก้าอี้ โต๊ะ เคาน์เตอร์เครื่องดื่ม เป็นต้น ส่วนแสงที่ใช้จะเป็นแสงสลัวคล้ายกับบาร์ทั่วไปแต่จะมีสปอตไลท์ฉายลงตรงโต๊ะตรงกลาง



รูปที่ 2 ตัวอย่างการออกแบบฉากและแสง

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ผู้กำกับสังเกตเห็นว่าละครเวทีเรื่องนี้ถึงแม้ว่าจะมีองค์เดียวแต่มีปริมาณบทพูดค่อนข้างเยอะ และมีบทพูดเดี่ยวที่ค่อนข้างยาวผู้กำกับจึงเสนอให้ตัวละครสามารถใช้พื้นที่บนโต๊ะตรงกลางด้วย ส่วนหนึ่งเพราะบทพูดเดี่ยวของตัวละครมีลักษณะคล้ายกับสุนทรพจน์ผู้กำกับจึงให้นักแสดงขึ้นไปพูดบทของตนเองที่กลางโต๊ะได้เพื่อให้ความรู้สึกเหมือนพูดกับผู้ชมไปพร้อมกัน รวมถึงนักแสดงสามารถขึ้นไปพูดกับตัวละครอื่นตรงกลางโต๊ะได้เช่นเดียวกัน แต่การนำเสนอยังคงเป็นละครเวทีที่มีกำแพงที่ 4 อยู่ กล่าวคือผู้ชมไม่ได้ถูกรวมเข้าไปในเรื่องราวแต่เป็นผู้สังเกตการณ์เหมือนละครเวทีทั่วไป โดยที่ตัวละครอยู่ในโลกของตัวเองและไม่ได้รับรู้ถึงการมีอยู่ของผู้ชม



รูปที่ 3 การใช้พื้นที่ของนักแสดงบนโต๊ะ

ในช่วงการทำงานก่อนกระบวนการซ้อมเป็นช่วงที่ผู้วิจัยใช้เวลาในฝึกฝนแบบฝึกหัด มาร์สก์ เทคนิคทั้งหมดที่ได้ฝึกฝนกับผศ.ดร.วรรณขวัญโดยมีข้อจำกัดในแง่ของเวลา เนื่องจากผู้ฝึกสอนมีเวลาในการอบรมค่อนข้างน้อย จึงเป็นหน้าที่ของผู้วิจัยที่จะต้องหมั่นฝึกฝนแบบฝึกหัดด้วยตัวเอง ซึ่งโดยส่วนมากจะเป็นแบบฝึกหัดเพื่อฝึกฝนสมาธิ และฝึกฝนศักยภาพของร่างกาย เพื่อเตรียมพร้อมก่อนเข้าสู่กระบวนการซ้อม ที่เห็นได้ชัดคือในตอนต้นผู้วิจัยค่อนข้างเหนื่อยง่ายจากแบบฝึกหัดเตรียมพร้อมร่างกาย แต่เมื่อฝึกฝนเป็นประจำทำให้ผู้วิจัยค่อยๆมีพลังกำลังเพิ่มขึ้น และถ้าผู้วิจัยผนวกการทำสมาธิกับลมหายใจไปพร้อมกับการเคลื่อนไหวด้วย จะยิ่งทำให้เหนื่อยน้อยลงไปอีก เนื่องจากผู้วิจัยฟังความสนใจไปที่ลมหายใจเข้าออก จึงทำให้ช่วยลืมความเหนื่อยไปได้บ้าง นอกจากนี้การที่ได้ฝึกฝนมาร์สก์เทคนิคด้วยตนเองพร้อมกับผู้ฝึกสอนทำให้ผู้วิจัยเข้าใจถึงความสำคัญของการสื่อสารทางอวัจนภาษามากขึ้นว่า การเคลื่อนไหวของร่างกายสามารถสื่อสารได้หลากหลายมากโดยไม่ต้องใช้คำพูดแม้แต่คำเดียว อีกทั้งผู้วิจัยได้ค้นพบแง่มุมใหม่ของตนในการแสดงออกทางอวัจนภาษาของตนเองที่ไม่เคยได้ใช้ในชีวิตประจำวัน นอกจากนี้ยังได้สังเกตเห็นถึงจุดอ่อนของตนเองที่ต้องแก้ไข อาทิ พลังกำลังที่มีน้อย ร่างกายและเสียงที่ยังไม่เป็นอิสระ รวมถึงการก้าวผ่านความกลัวของตัวเอง ในที่นี้คือ ความกลัวที่จะถูกคนอื่นตัดสิน แต่เมื่อผู้วิจัยอยู่ภายใต้หน้ากากแล้ว ผู้วิจัยรู้สึกปลอดภัย และปล่อยวางอัตตาของตนเองได้มากขึ้น คล้ายกับว่า ผู้วิจัยได้เข้าใจอย่างเป็นรูปธรรมแล้วว่าตัวละครตัวนี้ไม่ใช่ตัวตนของผู้วิจัยเนื่องจากใบหน้าที่เปลี่ยนไปจากการใส่หน้ากาก และกล้าที่จะขยายขอบเขตการเคลื่อนไหวออกไปกว้างกว่าเดิม

3.2 ช่วงกระบวนการซ้อม (Production)

หลังจากที่ผู้วิจัยได้ปรึกษากับผู้กำกับเกี่ยวกับแนวทางการนำเสนอของบทละครแล้วก็จะเข้าสู่กระบวนการซ้อม โดยผู้วิจัยแบ่งเป็น 2 ส่วนคือ 1) การซ้อมด้วยตัวเองโดยผู้วิจัยจะใช้แนวคิด ทฤษฎี และแบบฝึกหัดหน้าฉากที่ได้ฝึกฝนกับ ผศ.ดร.วรรณขวัญ เป็นแนวทางในการฝึกซ้อม 2) การซ้อมร่วมกับผู้กำกับและนักแสดงท่านอื่น เพื่อประเมินผลและรับข้อเสนอแนะ และนำไปปรับการซ้อมต่อไป ผู้วิจัยได้ทดลองนำแบบฝึกหัดของผศ.ดร.วรรณขวัญมาใช้ทั้งในการสร้างตัวละครและการเข้าสู่

การเป็นตัวละคร และนำสิ่งที่ค้นพบไปเชื่อมร่วมกับนักแสดงท่านอื่น โดยการฝึกซ้อมเดี่ยวของผู้วิจัย แบ่งเป็นขั้นตอนได้ดังต่อไปนี้

3.2.1 ขั้นตอนการสร้างตัวละคร

เป้าหมายหลักของผู้วิจัยในขั้นนี้คือ การค้นหาภาพของตัวละครที่ชัดเจนขึ้น ทั้งบุคลิกภายนอก และอุปนิสัย รวมถึงสภาวะและความต้องการภายในของตัวละคร ปมและข้อขัดแย้งของตัวละคร หลังจากนั้นนำสิ่งที่ค้นพบไปนำเสนอต่อผู้กำกับเพื่อให้เห็นภาพตัวละครที่สอดคล้องกัน รวมถึงสอดคล้องกับรูปแบบการนำเสนอของผู้กำกับ โดยผู้วิจัยจะรับข้อเสนอแนะจากผู้กำกับเพื่อนำกลับมาปรับปรุงซ้อมต่อไป ซึ่งในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยจะต้องได้ชุดพฤติกรรม การเคลื่อนไหว และเสียงของตัวละคร

3.2.2 ขั้นตอนการลงรายละเอียดในแต่ละฉาก

ในขั้นตอนนี้การซ้อมจะเป็นการซ้อมควบคู่กันไประหว่างการซ้อมเดี่ยวและการซ้อมกับนักแสดงท่านอื่น โดยผู้วิจัยจะลงรายละเอียดในแต่ละฉากเพื่อนำชุดพฤติกรรม การเคลื่อนไหวและเสียงที่ได้พบในขั้นตอนแรกมาใช้ในการสื่อสารกับตัวละครอื่น สื่อสาร subtext ภายใต้บทพูดให้ได้ชัดเจนมากขึ้น ซึ่งผู้วิจัยจะต้องทำการซ้อมเดี่ยวในแต่ละฉาก และหลังจากนั้นนำสิ่งที่ค้นพบไปทดลองซ้อมกับนักแสดงท่านอื่น เพื่อขัดเกลาแต่ละฉากให้สมบูรณ์มากขึ้น ในขั้นตอนนี้จะมีการลงรายละเอียดในเรื่องของการเคลื่อนไหวบนเวทีที่ผู้วิจัยต้องจดจำ รวมถึงการจดจำบททั้งหมดด้วย

3.2.3 ขั้นตอนการซ้อมเสมือนจริง

ในขั้นตอนนี้คือการนำสิ่งที่ได้ค้นพบและปรับแก้มาใช้ในการซ้อมภายในพื้นที่จริงพร้อมกับนักแสดงทุกท่าน และการซ้อมกับฝ่ายเทคนิคอื่น เช่น แสงและเสียง รวมถึงการทดลองใส่ชุดจริงที่จะใส่ในการแสดง ในขั้นตอนนี้จะเป็นการซ้อมตั้งแต่ต้นจนจบโดยไม่หยุดพัก เพื่อทดลองกระบวนการแสดงทั้งหมด ประเมินพละกำลังของนักแสดง และประเมินว่ามีส่วนใดที่ต้องแยกซ้อมเพิ่มเป็นพิเศษ เพื่อให้นักแสดงทุกท่านมีความมั่นใจทั้งเรื่องของบท การเคลื่อนไหวบนเวที และสอดคล้องกับงานเทคนิคอื่นด้วย

ตารางที่ 4 รายละเอียดการซ้อมและจุดประสงค์

ขั้นที่	รายละเอียดการซ้อม	จุดประสงค์ของแบบฝึกหัด	เป้าหมายของผู้วิจัย
1	การเตรียมความพร้อมของร่างกาย	เพื่อขยายศักยภาพของร่างกายและฝึกฝนสมาธิ	เพื่อขยายขอบเขตของการเคลื่อนไหวเดิมของตนเอง และร่างกายเป็นอิสระมากขึ้น
	การค้นหาแก่นของตัวละครผ่านการเคลื่อนไหว	1) ใช้การหาจุดศูนย์กลางของการเคลื่อนไหวเพื่อหาท่วงท่าของตัวละคร 2) ใช้การเคลื่อนไหวตามภาพวาดในการช่วยค้นหาสภาวะภายใน	เพื่อค้นหาจังหวะของลมหายใจและการเคลื่อนไหวของตัวละคร
	การค้นหาบุคลิกและอุปนิสัยภายนอกของตัวละคร	ใช้หน้ากาก คอมมิเดี่ย เดลอาร์เต ในการค้นหาเจตคติของตัวละคร	1) เพื่อค้นพบชุดพฤติกรรมติดตัวของตัวละคร 2) ค้นพบเสียงของตัวละคร
2	1) การค้นหาจังหวะโดยรวมของละครพร้อมทั้งนักแสดงทุกท่าน 2) ซ้อมลงรายละเอียดในแต่ละฉาก รวมถึงการซ้อมเคลื่อนไหวบนเวทีพร้อมนักแสดงทุกท่าน	1) ใช้หน้ากาก คอมมิเดี่ย เดลอาร์เต ในการซ้อมเดี่ยวของแต่ละฉาก เพื่อค้นหาการเคลื่อนไหว และแรงจูงใจ (motivation) ในการเคลื่อนไหว 2) ฝึกซ้อมการเคลื่อนไหวและเสียงเหมือนใส่หน้ากาก	1) เพื่อให้การสื่อสารทางอวัจนภาษามีความชัดเจนยิ่งขึ้นในแต่ละฉาก 2) เพื่อให้คุ้นชินกับการเคลื่อนไหวของตัวละครแบบไม่ได้ใส่หน้ากาก

3	การซ้อมแบบเสมือนจริง	การใช้แบบฝึกหัดที่ได้ฝึกฝนมาในการแก้ไขการแสดง	เพื่อเวลาให้การแสดงสมบูรณ์และการเคลื่อนไหวของตัวละครกลายเป็นธรรมชาติที่สองของผู้วิจัย
---	----------------------	---	---

3.2.1 ขั้นตอนการสร้างตัวละคร

ขั้นตอนนี้ผู้วิจัยจะทำการซ้อมด้วยตัวเองเป็นส่วนมากเพื่อค้นหาภาพของตัวละครตามที่ผู้วิจัยเข้าใจจากการวิเคราะห์ตัวละคร โดยผู้วิจัยจะเน้นการค้นหาแก่นของตัวละคร และบุคลิกภายนอกของตัวละคร รวมถึงการฝึกฝนร่างกายของผู้วิจัยในมิติศักยภาพในการเคลื่อนไหว และมีผลกำลังมากขึ้น

1) การอ่านบทครั้งแรก (First Reading)

หลังจากที่ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ตัวละครแล้ว ผู้วิจัยจึงเริ่มการทำงานในส่วนของนักแสดง พร้อมกับกับนักแสดงท่านอื่น โดยเริ่มการจากอ่านบทละครทั้งเรื่องพร้อมกันแบบยังไม่ลุกเดิน เพื่อให้นักแสดง รวมถึงผู้กำกับได้เห็นภาพรวมของเรื่องราวพร้อมกัน โดยผู้กำกับจะเป็นผู้อ่านคำอธิบายฉาก (stage direction) ในขั้นตอนนี้ผู้กำกับไม่ต้องการให้นักแสดงต้องพยายามแสดง แต่อยากให้นักแสดงทุกคนได้ยืมสิ่งที่ตนเองพูดและทำความเข้าใจทพุดของตนเอง โดยในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยจะจดบันทึกสิ่งที่ค้นพบเพิ่มเติม เช่น อารมณ์ความรู้สึกที่เกิดขึ้นระหว่างตอบทกับตัวละครอื่น หรือข้อมูลเพิ่มเติมที่อยู่ในบท ผู้วิจัยจะใช้แบบฝึกหัดสมาธิและร่างกายของผศ.ดร.วราภรณ์ขวัญโดยเพ่งสมาธิไปที่ลมหายใจ เพื่อให้ผู้วิจัยมีสมาธิอยู่กับปัจจุบันขณะ และปล่อยให้คำพูดออกมาโดยไม่วางแผนว่าจะพูดบทเหล่านั้นอย่างไร

การอ่านบทครั้งแรกพร้อมกับนักแสดงท่านอื่นทำให้ผู้วิจัยเข้าใจสถานการณ์ในเรื่องมากขึ้น เพราะถึงแม้ว่าผู้วิจัยจะมีโอกาสได้ทำความเข้าใจทก่อนหน้านักแสดงท่านอื่น แต่การตีความตัวละครของนักแสดงท่านอื่นแตกต่างกับการตีความตัวละครอื่นของผู้วิจัยเอง ทำให้ผู้วิจัยได้ค้นพบความรู้สึกและความหมายใหม่ของคำพูดของตัวละครอื่นๆ ที่ส่งผลต่อความรู้สึกของผู้วิจัยเอง รวมถึงช่วยให้ภาพของตัวละครอื่นมีความชัดเจนขึ้นอีกด้วย จากการอ่านบทครั้งแรกผู้วิจัยพบว่าถึงแม้ผู้วิจัยจะได้วิเคราะห์ตัวละครมาแล้วล่วงหน้า และมีความเข้าใจตัวละครพอสมควรแล้ว แต่ก็ยังไม่ได้ค้นพบแรงจูงใจของตัวละครในการพูดบทเหล่านั้นออกมา ซึ่งการอ่านบทเฉยๆเพื่อให้ได้ยืมและพยายามทำความเข้าใจคำพูดเหล่านั้น ช่วยกระตุ้นให้ผู้วิจัยตั้งคำถามกับบทมากขึ้นว่าตัวละครพูดสิ่งเหล่านั้นออกมาเพราะเหตุใด ตัวอย่างเช่น บทพูดเดี่ยวแรกของเดนิช ที่เธอพูดถึงความรู้สึก และความคิดเห็นของตัวเองเกี่ยวกับชีวิต และสิ่งที่เธอต้องการ เดนิชกล่าวว่า

“ฉันชั้นรู้สึกเข้มแข็งอะ รู้สึกเหมือนถูกล่ามโซ่ที่ฉันจะกระตุกให้ขาดเมื่อไหร่ก็ได้ ฉันรู้สึกพร้อมมาก เวลาฉันไปทำงาน ฉันรู้สึกว่าฉันยึดบริษัทได้ทั้งบริษัท แต่ก็ได้แต่นั่งพิมพ์งานไปวันๆ เวลาฉันกลับบ้านแล้วฉันเห็นแม่ฉันนั่งอยู่ที่เก้าอี้ แล้วฉันอยากเขวี้ยงเข่าออกนอกหน้าต่าง ปูพรมแดง แล้วก็จัดปาร์ตี้ใหญ่ๆ ชวนทุกคนมาให้หมดเลย ฉันอยากไปห้องสมุดแล้วกวาดหนังสือทั้งหมดลงมาจากชั้น แล้วก็ทิ้งหนังสือเล่มบนโต๊ะ แล้วก็ถกความคิดกับทุกคน ฉันอยากจะทำทุกอย่างที่ฉันคิดอยากจะทำทุกอย่างที่ฉันคิดให้ทุกคนฟัง...”

ผู้วิจัยได้ค้นพบว่าสภาวะภายในของเดนิซนั้นคือความสิ้นหวังเสียมากกว่า เธอหวังอยากจะเปลี่ยนชีวิตของตัวเองแต่เธอไม่สามารถทำได้ ถึงแม้ว่าเธอจะพูดว่าเธอรู้สึกแข็งแรงมีพลังก็ตาม เธอรู้สึกว่าไม่มีใครที่เข้าใจเธอจริงๆ เป็นต้น ในการอ่านบทครั้งแรกผู้วิจัยพบว่า เนื่องจากผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ตัวละครมาก่อนหน้าที่จะพบผู้กำกับและนักแสดงท่านอื่น ทำให้ผู้วิจัยติดอยู่กับผลการวิเคราะห์ตัวละครและทำให้การพูดบทนั้นออกมาตามแบบการวิเคราะห์ของผู้วิจัย ผู้วิจัยจึงเลือกใช้แบบฝึกหัดลมหายใจของผศ.ดร.วราภรณ์ชวัญในการช่วยทำสมาธิและอยู่กับปัจจุบันขณะให้ได้มากที่สุด เพื่อช่วยให้ผู้วิจัยได้อยู่กับบทพูดจริงๆ และเพื่อจะได้เข้าใจตัวละครในแง่มุมที่ลึกซึ้ง รวมถึงรู้สึกถึงสภาวะจิตใจของตัวละครได้มากยิ่งขึ้น หลังจากที่ผู้วิจัยมีสมาธิอยู่กับปัจจุบันและไม่ปล่อยให้สมองเข้ามาควบคุม วางแผนแล้ว นอกจากจะช่วยให้ได้ยินสิ่งที่ตัวละครพยายามจะสื่อสาร ยังได้ยินและเข้าใจบทพูดของตัวละครอื่นที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการตอบสนองของเดนิซมากขึ้นอีกด้วย

หลังจากการอ่านบทพร้อมกันประมาณ 2 ครั้ง ตั้งแต่ต้นจนจบทำให้ผู้กำกับสังเกตเห็นว่า นอกจากละครเรื่องนี้จะมีบทพูดเยอะแล้ว บทพูดเดียวของแต่ละตัวละครถ้าอ่านในรอบแรกจะเห็นว่าเป็นข้อมูลจำนวนมากที่บางครั้งฟังดูไม่เกี่ยวข้องกัน ทำให้ผู้วิจัยเองในฐานะคนฟังรู้สึกอึดอัดจนคลายไม่ถูก ดังนั้นนักแสดงต้องเข้าใจว่าตัวละครเหล่านี้กำลังพูดเรื่องอะไรอยู่ และตัวละครพูดบทเหล่านี้เพราะอะไร เพื่อที่จะสามารถสื่อสารสิ่งเหล่านั้นให้ผู้ชมเข้าใจ การสื่อสารทางอวัจนภาษาจึงสำคัญเป็นอย่างมากในการช่วยให้ผู้ชมได้รับสารและรับรู้สภาวะของตัวละครได้ภายใต้บทพูดเหล่านั้น ตัวอย่างเช่น ตอนที่เดนิซเล่าความฝันของเธอให้โทนี่ฟังเพื่อโน้มน้าวให้เขาช่วยเธอ

“ฉันฝันว่าฉันส่องกระจก แล้วฉันก็เห็นหนังที่แถมฉันแหม่งหลุดออกมา ฉันก็เลยดึงมันออกมา แล้วฉันก็เห็นอีกชิ้นหนึ่งที่ใหญ่กว่าหลุดออกมา ฉันก็เลยดึงมันออกมาด้วย สุดท้ายฉันลอกหนังหน้าฉันออกเหมือนดึงทิชชูจนหมด แล้วฉันก็ส่องกระจก ปรากฏว่าเหลือแค่แกนสีน้ำตาลตรงที่เคยเป็นหัวฉัน แต่ฉันกลับดีใจ ดีใจที่หน้าฉันหายไปจนหมด แล้วจู่ๆฉันก็ได้ยินคนพูดว่า ตาเธอสวยจัง เพราะมันเป็นสิ่งเดียวที่เหลืออยู่ แค่ว่าแล้วที่เหลือก็ว่างเปล่า ฉันไม่ได้ขอให้เธอมาแต่งงานกับฉันโทนี่ ลินดามี

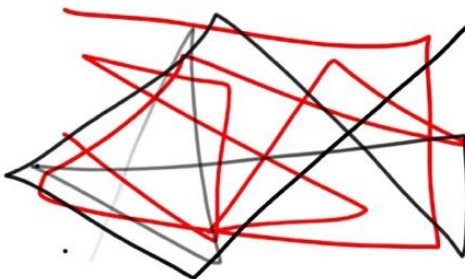
ข้อเสนอให้เธอแบบนี้ ฉันก็มีอีกแบบหนึ่งของฉัน ฉันพยายามจะดึงหนังหน้าฉันออกจนหมดจนเหลือแค่ตา เธออยากจะมองตาฉันไหม”

ถึงแม้ความฝันของเธอจะดูออกสยองขวัญ แต่ก็แฝงความสิ้นหวังเพราะเธอคิดว่าโทนี่คือโอกาสสุดท้ายที่อาจจะช่วยให้เธอได้ก้าวออกจากชีวิตแย่ๆของตัวเอง ดังนั้นผู้วิจัยจำเป็นต้องกลับไปตีความบทพูดทั้งหมดเพื่อถ่วงน้ำหนักความหมายภายใต้คำพูดให้ชัดเจนขึ้น เพื่อสร้างความหมายและความเข้มข้นให้กับบทพูดมากขึ้น

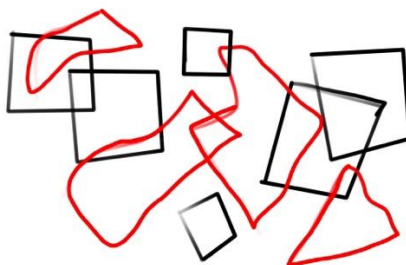
2) การค้นหาแก่นของตัวละคร เดนิซ ซาเวจ

การสร้างตัวละครให้ชัดเจนถือเป็นหนึ่งในเรื่องที่สำคัญที่สุดที่ผู้กำกับเองก็ให้ความสำคัญเป็นอย่างมากเช่นเดียวกัน ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกใช้แบบฝึกหัดค้นหาจุดศูนย์กลางของตัวละครผนวกกับการเคลื่อนไหวตามเสียงดนตรีและแบบฝึกหัดภาพวาด เพื่อค้นหาแก่นของตัวละครเดนิซ ในการซ้อมทุกครั้งผู้วิจัยจะเริ่มด้วยแบบฝึกหัดชุดเตรียมพร้อมร่างกายทุกครั้ง เพราะผู้วิจัยต้องการขยายศักยภาพของร่างกายทั้งในด้านความแข็งแรงและความเป็นอิสระในการเคลื่อนไหวด้วย หลังจากเตรียมความพร้อมร่างกายและสมาธิเรียบร้อยแล้ว

ผู้วิจัยจะทดลองเริ่มจากแบบฝึกหัดภาพวาดก่อน โดยจะทดลองวาดลวดลายลงบนแผ่นกระดาษจากการตีความตัวละครของผู้วิจัยเอง แล้วจึงทดลองเคลื่อนไหวตามลวดลายบนแผ่นกระดาษนั้น ผู้วิจัยพบว่าภาพที่ออกมาเป็นเส้นที่ค่อนข้างยุ่งเหยิงและแข็งกระด้าง ซึ่งสะท้อนสภาวะภายในของเดนิซที่สับสนและหวาดกลัว แต่ภายนอกของเธอดูตรงกันข้ามคือแข็งแกร่ง เธอมุ่งมั่นต้องการเปลี่ยนแปลงชีวิตที่จำเจ แต่เธอเองกลัวที่จะออกไปเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงนั้น ผู้วิจัยเริ่มจากการเคลื่อนไหวตามภาพวาดแรกผลที่ได้รับคือ ลมหายใจของตัวละครจะเร็วกว่าของตัวเอง รวมถึงพบว่าการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นจะผลุนผลัน รวดเร็ว และไม่มีความนุ่มนวล อีกทั้งสภาวะอารมณ์ที่เกิดขึ้นจากการเคลื่อนไหวในลักษณะดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยรู้สึกไม่สงบ กระวนกระวาย และวิตกกังวล หลังจากนั้นผู้วิจัยได้วาดภาพที่สองซึ่งลดความซับซ้อนจากภาพวาดแรกลง ผู้วิจัยเก็บลมหายใจและสภาวะอารมณ์ที่ค้นพบจากการเคลื่อนไหวตามภาพแรกไว้ แต่เคลื่อนไหวอย่างเป็นระเบียบมากขึ้นตามรูปภาพที่สอง พบว่าถึงแม้จะพยายามเคลื่อนไหวอย่างเป็นระเบียบ แต่ความผลุนผลันและรวดเร็วของการเคลื่อนไหวยังมีให้เห็นอยู่เป็นครั้งคราว และค้นพบว่าทำให้เกิดความรู้สึกอึดอัดเพิ่มขึ้นกว่าตอนแรก



รูปที่ 4 ตัวอย่างภาพวาดแรกที่ใช้ในแบบฝึกหัด



รูปที่ 5 ตัวอย่างภาพวาดที่สองแบบลดความซับซ้อน

ในส่วนของแบบฝึกหัดการเคลื่อนไหวพร้อมเสียงดนตรีผู้วิจัยจึงทดลองใช้เพลงที่มีจังหวะค่อนข้างเร็วมาใช้เพื่อหาความเป็นไปได้ในการเคลื่อนไหวและเพื่อหาจุดศูนย์กลางในการเคลื่อนไหวของตัวละครเพิ่มเติม โดยผู้วิจัยใช้เพลง L'estate III Presto ของ Vivaldi มาใช้ในการทดลอง ผู้วิจัยพบว่าส่วนศีรษะเป็นส่วนที่เคลื่อนไหวเร็วกว่าส่วนอื่นของร่างกาย การเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นจะมีลักษณะคล้ายการเคลื่อนไหวของนก ผู้วิจัยมีทัศนะว่าการใช้ศีรษะเป็นจุดศูนย์กลางในการเคลื่อนไหวจะช่วยสื่อสารสภาวะความวิตกกังวลและหวาดกลัวภายในของเดนิชได้ดีขึ้น เพราะเมื่อศีรษะขยับไปมาบ่อยจะให้ความรู้สึกคล้ายกับคนที่กังวลและระแวงระวังอันตรายจากภายนอก ผู้วิจัยจึงได้เลือกใช้ศีรษะเป็นจุดศูนย์กลางในการเคลื่อนไหวของเดนิช หลังจากนั้นผู้วิจัยค่อยๆปรับการเคลื่อนไหวที่ค้นพบให้เป็นการเคลื่อนไหวในอิริยาบถต่างๆในชีวิตประจำวัน เช่น เดิน นั่ง นอน วิ่ง เป็นต้น ผู้วิจัยพบว่าหากตัวละครจะต้องนั่งหรือนอนอยู่เป็นเวลานานจะทำให้รู้สึกอึดอัดและอยู่ไม่สุข ทำให้ต้องเปลี่ยนอิริยาบถอยู่บ่อยๆ ซึ่งผู้วิจัยสังเกตเห็นว่าสามารถนำไปใช้เป็นแรงจูงใจในหลายสถานการณ์ในเรื่อง เช่น บทพูดของเดนิชที่มักจะไม่ปะติดปะต่อ และเป็นตอนๆ จากระหว่างพูดเรื่องหนึ่งก็เปลี่ยนไปพูดอีกเรื่องหนึ่งที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกัน ซึ่งน่าจะเกิดจากภาวะไม่สงบและกระวนกระวายภายในของเดนิช และในจุดนี้ผู้วิจัยสามารถใช้อัจฉริยะภาษาที่ค้นพบนี้ในการเสริมให้บทพูดของเดนิชมีพลวัตมากขึ้นได้อีกด้วย

หลังจากที่ผู้วิจัยได้ไปนำเสนอผลการทดลองให้ผู้กำกับ ผู้กำกับจึงอยากให้ผู้วิจัยทดลองหาแรงจูงใจของสำหรับไฟที่เดินชุกมาที่บาร์ด้วย ในบทพูดมีการกล่าวถึงไฟอยู่หลายครั้ง ผู้วิจัยจึงทดลองการเคลื่อนไหวในอิริยาบถต่างๆพร้อมกับสำหรับไฟ พบว่าการมีไฟอยู่ด้วยทำให้เมื่อผู้วิจัยเริ่มจะรู้สึกอึดอัดหากนั่งอยู่เป็นเวลานาน แทนที่จะต้องเปลี่ยนอิริยาบถ ผู้วิจัยจะใช้การสับไฟหรือเล่นกับไฟเพื่อช่วยลดความรู้สึกอึดอัด ผู้วิจัยจึงได้ค้นพบว่าแรงจูงใจของการนำไฟติดตัวไปที่ต่างๆของเดินชุกเพื่อช่วยลดอาการวิตกกังวลและอึดอัดที่เธอรู้สึกอยู่ภายในได้ จึงทำให้พบว่าสภาวะภายในของเดินชุกอยู่ในขั้นเปราะบางมาก เนื่องจากเธอไม่สามารถเก็บความรู้สึกภายในของเธอได้เองแต่ต้องใช้ตัวช่วยอย่างสำหรับไฟเพื่อให้เธอสามารถใช้ชีวิตร่วมกับคนอื่นได้อย่างเป็นปกติขึ้น

ปัญหาและแนวทางแก้ไข

ผู้วิจัยพบว่าเพลงมีส่วนช่วยเป็นอย่างมากในการหาจังหวะการเคลื่อนไหวและลมหายใจของเดินชุก ในขณะที่ภาพวาดช่วยกระตุ้นสภาวะภายในของตัวละครได้ค่อนข้างดี ผู้วิจัยใช้การจำภาพวาดในการช่วยกระตุ้นความรู้สึกสับสน กระสับกระส่าย และการเคลื่อนไหวที่แข็งและรวดเร็วได้ ถึงแม้ภาพวาดนั้นจะไม่ได้อยู่ตรงหน้าแล้วก็ตาม แต่ปัญหาที่พบคือการเคลื่อนไหวที่ผู้วิจัยค้นพบในการทำแบบฝึกหัดทั้งหมดข้างต้นยังมีความแตกต่างกับการเคลื่อนไหวของมนุษย์อยู่พอสมควรในแง่ความขยายใหญ่ของการเคลื่อนไหว ดังนั้นผู้วิจัยจึงต้องค่อยๆปรับลดความใหญ่ของการเคลื่อนไหวลงเพื่อให้ดูเป็นการเคลื่อนไหวของบุคคลทั่วไปมากขึ้น ทั้งนี้หลังจากที่ได้ทำแบบฝึกหัดทั้งหมดทำให้ผู้วิจัยสามารถสร้างตัวละครที่เป็นรูปธรรมมากขึ้นจากการวิเคราะห์ตัวละครอย่างเดียว ผู้วิจัยมีทัศนะว่าการเชื่อมแก่นของตัวละครเข้ากับการเคลื่อนไหวและลมหายใจจะช่วยให้การค้นหาชุดพฤติกรรมและอากัปกริยาของตัวละครต่อไปนั้นง่ายขึ้น โดยจัดการเคลื่อนไหวที่ได้ค้นพบในช่วงนี้เป็นการเคลื่อนไหวตามสัญชาตญาณของตัวละครที่สื่อถึง ความต้องการภายในของตัวละคร ในที่นี้สำหรับเดินชุกคือ **ความต้องการที่อยากจะมีคนเข้าใจและรักเธอ และไม่ยอมโดดเดี่ยว** แต่ในเมื่อโลกที่เธออยู่นั้นไม่เป็นไปตามความต้องการของเธอ เธอจึงมีความหวาดกลัว สิ้นหวัง และวิตกกังวล นั่นเอง ซึ่งความต้องการภายในดังกล่าวจะต้องซ่อนอยู่ภายใต้บุคลิกภายนอกของตัวละครนั่นเองและจะไม่ได้เผยตัวให้เห็นตลอดเวลา

3) การค้นหาอุปนิสัยและบุคลิกภายนอกของตัวละคร เดินชุก ซาเวจ

ผู้วิจัยได้นำแบบฝึกหัด เอ็กซ์เพรสซิฟ มาร์ก มาใช้ในการค้นหาอุปนิสัยและบุคลิกภายนอกของเดินชุก ผู้วิจัยเลือกใช้หน้ากาก คอมมิเดีย เดลลาร์เต ที่เป็นหน้ากากครึ่งใบหน้ามาใช้เพื่อช่วยในการค้นหาเสียงของเดินชุกไปพร้อมกัน โดยตัวละครในคอมมิเดีย เดลลาร์เต ที่ผู้วิจัยเลือกใช้คือ ซานนิ (Zanni) เดิมทีตัวละครซานนิเป็นตัวละครคนรับใช้ที่ตลกโปกฮา เขาเป็นชนชั้นแรงงานที่ไม่ได้ถูกสอนมารยาท พูดจาหยาบกระด้าง และภายนอกดูเป็นคนโง่เขลา แต่หลายครั้งตัวละครซานนินำมาใช้ใน

ลักษณะที่ซับซ้อนกว่าคำจำกัดความโดยทั่วไป โดยบางครั้งชานนิถูกนำมาเล่นเป็นตัวละครที่ดูโง่เขลาเพียงภายนอกแต่แท้จริงแล้วมีเล่ห์เหลี่ยมที่ทำให้หลายๆคนคิดไม่ถึง อีกหนึ่งอุปนิสัยที่ถูกบันทึกไว้คือชานนิหิวตลอดเวลา ซึ่งตรงกับคำจำกัดความของเดนิชจากในบทดั้งเดิมที่แซนเลย์ได้เขียนไว้ว่า “She’s in pain, paranoid and full of hunger.” (Shanley, 1986) ซึ่งในที่นี้ผู้วิจัยมีทัศนะว่าความหิวของเดนิชไม่ใช่ความหิวที่แปลตรงตัว แต่เป็นความหิวกระหายและอยากได้บางสิ่งบางอย่าง ซึ่งสำหรับตัวละครชานนิเองก็สามารถตีความในแบบเดียวกันได้เช่นกัน



รูปที่ 6 หน้ากากจริงที่ใช้ในกระบวนการซ้อม

เหตุผลที่ผู้วิจัยเลือกใช้หน้ากากชานนิ เนื่องจากเดนิชเองก็ถือว่าเป็นตัวละครชนชั้นแรงงานเช่นเดียวกัน รวมถึงบุคลิกภายนอกที่เป็นคนแข็งแรง มุทะลุ อีกห้า พุดจาชวานผ่าซาก ซึ่งค่อนข้างตรงกับลักษณะอุปนิสัยของตัวละครชานนิ ดังนั้นการใช้หน้ากากชานนิน่าจะช่วยให้ผู้วิจัยค้นชุดพฤติกรรมเคลื่อนไหวที่น่าสนใจและสามารถนำมาใช้เพื่อเข้าสู่การเป็นตัวละครได้ดี อีกทั้งลักษณะของตัวละครชานนิที่มีจมูกค่อนข้างใหญ่ บริเวณข้างแก้มที่ยกขึ้นทำให้รูปปากของผู้วิจัยเปลี่ยนไป เนื่องจากผู้วิจัยต้องยกมุมปากขึ้นเพื่อรับกับลักษณะของหน้ากากทำให้ปากปิดไม่สนิท ซึ่งทำให้น้ำตาของตัวละครดูตลกมากขึ้น และด้วยเหตุนี้ในละครคอมมิดี เดลอาร์เต ทำให้ไม่มีใครถือสาหากชานนิจะพูดจาอะไรแปลกๆ เพราะพวกเขามองว่าชานนิเป็นแค่คนที่ไม่รู้จะอะไรจึงพูดอย่างไม่มีคิด ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าคล้ายกับตัวละครของเดนิชอยู่พอสมควร เป้าหมายหลักของผู้วิจัยที่ใช้แบบฝึกหัดนี้เพื่อ ค้นหาชุดพฤติกรรม อากัปกริยา และเสียงของเดนิช

ผู้วิจัยเริ่มการทดลองโดยสวมใส่หน้ากากแล้วค่อยๆขยับใบหน้าด้านล่างให้เข้ากับหน้ากากชานนิที่หน้ากระຈก เพื่อค้นหาใบหน้าของตัวละคร หลังจากนั้นผู้วิจัยเริ่มทดลองโดยนำลมหายใจหวน และจุดศูนย์กลางการเคลื่อนไหวที่พบก่อนหน้านี้เข้ามาผนวกกับการใส่หน้ากาก ผู้วิจัยทดลองเคลื่อนไหวตามอากัปกริยาทั่วไป อาทิ นอน นั่ง เดิน วิ่ง กิน รวมถึงการเล่นกับสำหรับไฟที่เดนิชพก

พบว่าลมหายใจและการเคลื่อนไหวช้าลงกว่าตอนที่ทำแบบฝึกหัดแรก แต่ยังคงเร็วกว่าลมหายใจปกติของผู้วิจัย สิ่งที่ยังคงอยู่คือตัวละครยังคงอยู่ไม่สุขและอึดอัดหากต้องอยู่เฉยๆเป็นระยะเวลาานาน อารมณ์และความรู้สึกของความวิตกกังวลยังคงอยู่ สิ่งแปลกที่ผู้วิจัยค้นพบก็คือเมื่อผู้วิจัยใส่หน้ากาก แล้วต้องผนวกใบหน้าของด้านล่างของตนเองให้เข้ากับหน้ากากทำให้มุมปากยกขึ้นอยู่ตลอดเวลา ช่วยให้อารมณ์ความวิตกกังวลหรือกระวนกระวายในตอนที่ทำแบบฝึกหัดแรกลดลง ผู้วิจัยจึงคิดว่าเดนิซอาจสามารถใช้วิธีนี้ในการช่วยให้ความกังวลของเธอลดลง ด้วยการยิ้มหรือหัวเราะกลบเกลื่อนหลังจากที่ทดลองเคลื่อนไหวแล้วผู้วิจัยก็เริ่มนำบทพูดเข้ามาผนวกกับการเคลื่อนไหวตามอากัปกรณ์ที่กล่าวไปข้างต้น สิ่งที่ค้นพบมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 5 ข้อค้นพบจากการทำแบบฝึกหัดหน้ากาก เอ็กซ์เพรสซิฟ มาร์ก

บุคลิก ภายนอก	ข้อค้นพบ	การนำไปปรับใช้
เสียง	<ul style="list-style-type: none"> - เสียงที่ค้นพบก่อนหน้าแหลมแต่ตั้ง - จังหวะการพูดเร็ว พูดจนกว่าลมจะหมดแล้วค่อยหายใจเพื่อพูดต่อ - เวลาพูดใช้มือในการพูดค่อนข้างเยอะ 	<ul style="list-style-type: none"> - เดนิซเป็นคนเสียงแหลม พูดเสียงดัง สร้างความน่ารำคาญให้กับคนรอบข้าง - เดนิซเป็นคนที่คิดอยู่ตลอดเวลา ทำให้เธอเกือบพูดไม่ทันหากเธออยากจะทำพูดให้ทันกับความคิดตนเอง - ทำให้สิ่งที่เธอพูดกลายเป็นความคิดที่เป็นตอนและไม่ปะติดปะต่อกัน
อากัปกรณ์	<ul style="list-style-type: none"> - อยู่ไม่สุขเมื่อต้องนั่งรอ นานๆ มักจะต้องหาทางเคลื่อนไหวร่างกายส่วนใดส่วนหนึ่ง เช่น เขย่าขา จับคู่มือของตนเอง หรือ หันไปมองรอบๆ เป็นต้น - เวลายืนขาไม่เหยียดตรง จะงอบริเวณเข่าเล็กน้อย 	<ul style="list-style-type: none"> - เดนิซถึงจะเป็นผู้หญิงตัวเล็กแต่เธอไม่ได้มีอากัปกรณ์เป็นกุลสตรีตามค่านิยมของวัฒนธรรม - เดนิซไม่เคยยืน นั่ง หรือนอนขาชิดกัน - ถึงแม้เธอจะพยายามแต่งตัวตามค่านิยมของกุลสตรี เช่น ใส่กระโปรงหรือส้นสูงแต่การ

	<ul style="list-style-type: none"> - เนื่องจากจุมูกที่ค่อนข้างใหญ่ถึงแม้จะยื่นเฉยๆแต่คอและศีรษะจะอยู่ไม่นิ่ง คล้ายกับต้องคอยสร้างสมดุลศีรษะกับร่างกาย ส่วนล่างอยู่ตลอดเวลา - ปลายเท้าเปิดออกเล็กน้อย เวลาเดิน เพื่อให้สมดุล 	เคลื่อนไหวของเธอไม่ได้ไปในทางเดียวกับการแต่งตัวของเธอเลย
พฤติกรรม	<ul style="list-style-type: none"> - มักจะหิบบไฟขึ้นมาสับหรือเปิดไฟเพื่อเรียงสัญลักษณ์ เมื่อเริ่มรู้สึกอึดอัดและวิตกกังวล - การเรียงไฟคือ เรียงจากโพธิ์ดำ ดอกจิก ข้าวหลามตัด และหัวใจ เมื่อเรียงเสร็จก็จะสับให้สัญลักษณ์ผสมกันอีกครั้ง - หิบบครีมทามือขึ้นมานวดและทาเมื่อรู้สึกกระวนกระวาย หรือ เศร้า และเจ็บปวด 	<ul style="list-style-type: none"> - นำมาใช้เป็นพฤติกรรมติดตัวของเดนิซเพื่อสื่อว่าเธอมีสภาวะภายในที่ไม่ปกติและเปราะบาง จนเธอต้องหาพฤติกรรมเหล่านี้เพื่อรับมือกับมันในชีวิตประจำวัน

ปัญหาและแนวทางแก้ไข

ในขั้นตอนของการสร้างสรรค์ตัวละคร ผู้วิจัยได้เรียนเชิญ อาจารย์ที่ปรึกษา ผศ.ดร.พนัสนิสา ฐปเทียน เข้ามาเพื่อประเมินผลและชี้แนะเกี่ยวกับปัญหาที่พบ ปัญหาที่เกิดขึ้นในขั้นตอนนี้คือ ผู้วิจัยเผยให้เห็นความต้องการภายในของตัวละครมากเกินไป การสื่อสารทางอวัจภาษาที่เกิดขึ้นก็คือ ร่างกายงุ่มงอ ดูไม่มั่นคง และไม่มีความมั่นใจ ภาพที่ออกมาเลยกลายเป็น เดนิซ ดูขี้อาย และ เดนิซเหมือนยอมรับตัวตนที่แท้จริงของตนเองตั้งแต่แรก ทำให้มิติของตัวละครหายไป อาจารย์ที่ปรึกษาให้ข้อเสนอแนะว่า “ฉากแรกที่เปิดตัวเดนิซเข้ามา จะต้องเข้ามาด้วย public persona” (สัมภาษณ์วันที่ 21 มี.ค. 65) แนวทางในการแก้ไขปัญหา คือ ต้องค้นหาการเดินทางของตัวละครตั้งแต่ต้นจนจบ จากเดนิซที่เข้ามาตอนแรก ไปจบที่เกิดบัคคั้งในตอนจบได้อย่างไร ซึ่งอาจารย์ที่ปรึกษากล่าวเพิ่มเติมว่า

ความต้องการภายในของเดนิซไม่เคยหายไป ดังนั้นจะต้องเพิ่มสภาวะของการควบคุมเข้ามา กล่าวคือ “ร่างกายของเดนิซจะไม่ดูผ่อนคลายสบาย จะต้องมีความ tense อยู่ในการเคลื่อนไหว ไม่ยอมผ่อนคลายให้ใครเห็นบาดแผลข้างในตั้งแต่แรก ความบ้ำคั่งในตอนสุดท้ายของเรื่องจึงจะน่าเชื่อมากขึ้นสำหรับคนดู” (สัมภาษณ์ วันที่ 21 มี.ค. 65) ดังนั้นการค้นหาแค่เพียงภายในตัวเรื่องอย่างเดียวไม่เพียงพอ อาจารย์ที่ปรึกษาจึงแนะนำให้ผู้วิจัยทดลองใช้แบบฝึกหัดในการค้นสดปุมหลังของตัวละครเพิ่มเติม ตัวอย่างเช่น ชีวิตประจำวันของเดนิซทำอะไรบ้าง เวลาที่เดนิซอยู่คนเดียวเธอทำอะไร เพื่อให้ผู้วิจัยเข้าใจว่า ทำไมเธอถึงเกลียดชีวิตที่เป็นอยู่และต้องการเปลี่ยนแปลงตัวเอง หรือ การรับมือสภาวะภายในด้วยการเล่นไฟ เกิดขึ้นเพราะอะไร และไฟสำหรับนี่มีความสำคัญกับเดนิซอย่างไร เป็นต้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงต้องใช้แบบฝึกหัดอื่นเข้ามาผสมกับแบบฝึกหัดหน้ากาท เช่น การเขียนไดอารี่ประจำวันในฐานะตัวละคร เป็นต้น เพื่อให้มีวัตถุดิบในการค้นสดเพิ่มเติม รวมถึงฝึกฝนการค้นสดช่วงเวลาตัวละครอยู่คนเดียวในชีวิตประจำวัน หรือเรียกว่าแบบฝึกหัด Private Moment เพื่อให้เห็นความแตกต่างของ ความต้องการภายใน และ อุปนิสัยและบุคลิกภายนอก อย่างชัดเจนมากขึ้น และ ความขัดแย้งระหว่างสองอย่างนี้จะช่วยสร้าง ปมหรือข้อเสีย ของตัวละครในลักษณะรูปธรรมได้ชัดเจนมากขึ้น

จากที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ปมของตัวละครของเดนิซ ไว้ว่า เธอไม่ชอบสถานการณ์ที่ควบคุมไม่ได้ ดังนั้น เธอจึงชอบทำอะไรซ้ำเติมจึงทำให้เกิดเป็นพฤติกรรมย้ำคิดย้ำทำ ยกตัวอย่างเรื่องการเล่นไฟ ทักษะคิดเรื่องของไฟจึงชัดเจนมากขึ้น เพราะมันทำให้เธอควบคุมสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้ หลายครั้งในบทเธอจึงมักชวนตัวละครอื่นมาเล่นไฟกับเธอ ซึ่งทำให้ทัศนคติต่อการเล่นไฟของเดนิซชัดเจนยิ่งขึ้น ผู้วิจัยได้นำเสนอข้อค้นพบนี้กับผู้กำกับ ซึ่งผู้กำกับเองก็เห็นว่าเป็นพฤติกรรมที่น่าสนใจและสามารถนำมาเสริมให้ตัวละครชัดเจนยิ่งขึ้น เช่น หลายครั้งระหว่างที่ตัวละครอื่นกำลังพูดอะไรบางอย่างอยู่ กิจกรรมที่เดนิซทำอาจจะเป็นการขยับของบนโต๊ะให้เรียวร้อย เป็นต้น

3.2.2 การขอมลงรายละเอียดแต่ละฉากพร้อมทั้งนักแสดงท่านอื่น

1) จังหวะของบทละคร

หลังจากที่ผู้วิจัยและนักแสดงท่านอื่นได้ไปวิเคราะห์ตัวละครที่ตนเล่นแล้วก็จะเป็นการขอมร่วมกันในแต่ละฉากเรียงไปตามเนื้อเรื่อง ในช่วงแรกผู้กำกับอนุญาตให้นักแสดงสามารถถืบทไปด้วยระหว่างขอม ซึ่งในขั้นตอนนี้ผู้กำกับต้องการหาจังหวะของละครเรื่องนี้ในองค์รวมว่าควรจะไปในทิศทางใดอย่างไรก็ดี ผู้กำกับจัดละครเรื่องนี้อยู่ในละครประเภทละครตลกเสียดสี ที่ตัวละครจะต้องมีการลับฝีปากกัน ดังนั้นจังหวะของละครเรื่องนี้โดยรวมควรต้องเร็วในการโต้ตอบ คล้ายกับ ‘การตีปิงปอง’ ตามที่ผู้กำกับให้คำจำกัดความ (สัมภาษณ์ วันที่ 1 มี.ค. 65) นักแสดงจึงต้องชัดเจนเรื่องแรงจูงใจในการโต้ตอบ และตื่นรู้กับสภาวะอารมณ์ที่เกิดขึ้นตลอดเวลา เนื่องจากเวลาในการตอบสนองค่อนข้าง

สิ้น นอกจากนี้นักแสดงทุกคนยังต้องช่วยกันส่งจังหวะเพื่อคงความตื่นเต้นและสนุกสนานของเนื้อเรื่องอีกด้วย

ปัญหาที่ค้นพบในช่วงแรกคือ ผู้วิจัยติดอยู่กับการวางแผนการเคลื่อนไหวของตัวละครจากการซ้อมเดี่ยว จนหลายครั้งการตอบสนองที่เกิดขึ้นดูไม่เป็นธรรมชาติ นอกจากนี้ในบางฉากที่ต้องการความเป็นอันหนึ่งอันเดียวในแง่จังหวะของเรื่อง ตัวอย่างเช่น ฉากที่ต้องลับฝีปากกันระหว่างสองตัวละคร จังหวะของตัวละครทั้งสองไม่สอดคล้องกัน แนวทางในการแก้ไขของผู้วิจัยคือ ซ้อมการเคลื่อนไหวของตัวละครให้มากพอจน เพื่อผู้วิจัยจะสามารถใช้สมาธิอยู่กับปัจจุบันขณะ สถานการณ์ที่เกิดขึ้นในตัวละคร รวมถึงนักแสดงที่อยู่ในฉากร่วมกันมากขึ้น ดังที่เลอคอกกล่าวไว้ว่า การแสดงไม่ใช่แค่การกระทำ (action) แต่เป็นการตอบสนอง (reaction) ต่อสิ่งเร้าทั้งภายนอกและภายในนั่นเอง

ในการซ้อมพร้อมกับนักแสดงท่านอื่น ผู้วิจัยนำสิ่งที่ได้ค้นพบจากการซ้อมเดี่ยวเข้าไปใช้ในการเข้าสู่การเป็นตัวละคร โดยผู้วิจัยเริ่มที่จังหวะลมหายใจและจังหวะการเคลื่อนไหวของเดนิซ ต่อมาคือการนำเอาจุดศูนย์กลางการเคลื่อนไหวที่ค้นพบมาใช้ในการซ้อม การซ้อมรวมแตกต่างจากการซ้อมเดี่ยวตรงที่ ตัวละครมีการเชื่อมต่อกันระหว่างการกระทำของตัวละครหนึ่งไปสู่อีกตัวละครหนึ่ง กล่าวคือ เหตุและผลของการกระทำ (cause and effect) ตัวอย่างเช่น ผู้กำกับได้ใช้การค้นพบของผู้วิจัยเรื่องจุดศูนย์กลางการเคลื่อนไหวของเดนิซ ที่อยู่ที่ศีรษะ ส่งผลกับตัวละครตัวอื่นในฉากช่วงท้ายที่เดนิซเข้าตาจนและเริ่มที่จะบ้าคลั่ง เพราะเธอรู้ตัวแล้วว่าเธอไม่อาจหนีจากชีวิตที่เธอเกลียดไปได้ เอพริลจึงเข้ามาห้ามเธอโดยพยายามจับหัวของเธอเอาไว้เพื่อให้เธอนิ่งขึ้น เป็นต้น



รูปที่ 7 ภาพตัวอย่างระหว่างการแสดง

และเนื่องด้วยจังหวะของการเคลื่อนไหวโดยรวมของตัวละครเดนิซค่อนข้างเร็ว เรื่องของพลังกำลังของผู้วิจัยกลายเป็นหนึ่งในปัญหาที่ผู้วิจัยประสบ เนื่องจากหลายครั้งผู้วิจัยไม่สามารถคง

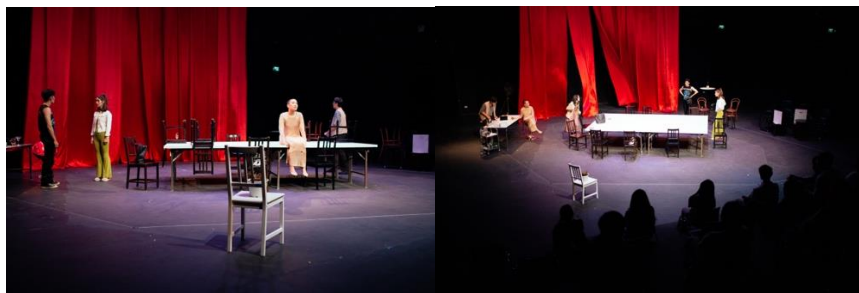
พละกำลังเพื่อดันตัวละครเดินไปจนถึงช่วงที่บ๊าคลังในช่วงท้ายของละครได้ ซึ่งอาจารย์ที่ปรึกษาได้ชี้แนะผู้วิจัยว่า ผู้วิจัย “ต้องออกกำลังเพิ่มเติม เพื่อให้ร่างกายพร้อมที่จะใช้เสียงและการเคลื่อนไหวของร่างกายมากกว่านี้” (สัมภาษณ์ วันที่ 21 มี.ค. 65) สิ่งที่ผู้วิจัยเลือกทำก็คือก่อนการซ้อมทุกครั้งไม่ว่าจะเป็น การซ้อมเดี่ยวหรือการซ้อมพร้อมกันนักแสดงท่านอื่นผู้วิจัยจะใช้แบบฝึกหัดเตรียมพร้อมร่างกายก่อนการฝึกซ้อมทุกครั้ง รวมถึงแบบฝึกหัดที่ใช้ขยายศักยภาพของร่างกาย อย่างเช่นแบบฝึกหัดการเดินที่ได้ฝึกฝนกับผศ.ดร.วรรณขวัญ ผลลัพธ์ที่ได้ก็คือเรื่องของสมาธิและความยืดหยุ่นของร่างกายที่เพิ่มขึ้น รวมถึงช่วยให้กล้ามเนื้อผ่อนคลายและเป็นอิสระในการเคลื่อนไหวมากขึ้น นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่าร่างกายแข็งแรงมากขึ้นและสามารถเล่นตั้งแต่ต้นจนจบเรื่องโดยคงพละกำลังไว้ได้มากขึ้นเป็นลำดับหลังจากทำแบบฝึกหัดอีกด้วย

2) การลงตำแหน่งของตัวละครในแต่ละฉาก (blocking)

การลงตำแหน่งตัวละครเป็นเรื่องสำคัญมากในละครเวทีเรื่องนี้ เนื่องจากมีตัวละครอยู่ในฉากถึง 5 ตัว และทุกตัวจะอยู่บนเวทีตลอดเวลา ยกเว้นในตอนสุดท้ายที่ผู้กำกับให้เดินชพุดบทย่อยของตนเองระหว่างที่เดินเข้าไปในบริเวณของคนดู ถึงแม้ว่าผู้กำกับจะให้อิสระนักแสดงในการหาการเคลื่อนไหวของตัวละครบนเวที แต่การวางตำแหน่งของตัวละครในบางครั้งต้องวางในแง่เทคนิค เช่น เพื่อไม่ให้บังตัวละครอื่น หรือเพื่อให้ตัวละครที่กำลังพูดบทย่อยอยู่เด่นขึ้น เป็นต้น และผู้กำกับเองค่อนข้างละเอียดในเรื่องภาพบนเวทีจึงมีการกำหนดการเคลื่อนไหวในบางจุดที่เฉพาะเจาะจงอยู่พอสมควรเพื่อความสวยงามของฉาก ผู้วิจัยจึงต้องค้นหาแรงจูงใจในการเคลื่อนไหวที่เหมาะสมในการเคลื่อนไหวไปบนเวที

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY





รูปที่ 8 ตัวอย่างการวางตำแหน่งตัวละคร

ผู้วิจัยจึงเลือกนำสิ่งที่ค้นพบในการทดลองกับหน้าฉาก คอมมิเดีย เดลอาร์เตมาใช้ในแง่ที่ เดนิซ เป็นคนที่ไม่สุข เธอไม่สามารถทนอยู่กับอาการปฏิกิริยาเดิมได้นาน และต้องการเคลื่อนที่หรือ ขยับทุกครั้งเมื่อรู้สึกอึดอัด วิตกกังวล หรือกำลังตกอยู่ในภวังค์ความคิดของตัวเอง ผู้วิจัยจึงนำจุดนี้มา ใช้ในการเคลื่อนไหวของเดนิซ ซึ่งการเคลื่อนไหวดังกล่าวอาจจะทำไปพร้อมกับพฤติกรรมอื่นๆของเธอ ด้วย ซึ่งช่วยให้การเคลื่อนไหวของผู้วิจัยส่วนหนึ่งเป็นการตอบสนองของสภาวะภายในของตัวละคร ด้วย ซึ่งจะช่วยสร้างความหมายและสื่อสารเกี่ยวกับตัวละครให้คนดูเห็น มากกว่าเป็นเพียงการ เคลื่อนไหวเพื่อเทคนิคอย่างเดียว

3) เสียง

ในขั้นตอนต่อมาของการซ้อม เรื่องของเสียงเป็นสิ่งสำคัญที่ผู้กำกับเน้นย้ำกับนักแสดง เนื่องจาก ด้วยละครเรื่องนี้มีบทพูดค่อนข้างมาก นักแสดงจะต้องสื่อสารผ่านเสียงให้ได้ไม่ว่าจะเป็นความหมาย ภายใต้อำพุด ทศนคติของตัวละคร หรือสภาวะ อารมณ์ของตัวละคร ณ เวลานั้น ผู้กำกับให้ ข้อเสนอแนะในเรื่องนี้ว่า “คิดว่าเหมือนกับเล่นละครวิทยุ” คนดูจะต้องเข้าใจสารผ่านเสียงให้ได้ ดังนั้นทุกคำพูดจะต้องชัดเจน (สัมภาษณ์ วันที่ 1 มี.ค. 65) ในช่วงแรกของการซ้อมผู้กำกับต้องการให้ นักแสดงทุกคนฝึกฝนในการพูดบทย่างชัดเจนไม่ว่าจะอยู่ในอิริยาบถใดก็ตามเช่น การกระซิบ ร้องให้ หัวเราะ หรือ ตอนที่ตัวละครอยู่นอกเวที ระหว่างที่ซ้อมเดี่ยวระหว่างสัปดาห์ผู้วิจัยจะใช้น้ำฉากคอม มิเดีย เดลอาร์เต ในการซ้อมแต่ละฉาก เพื่อลงรายละเอียดในเรื่องของพฤติกรรม อากัปกิริยา และ บุคลิกภายนอกของตัวละคร พร้อมทั้งฝึกซ้อมการพูดบทย่างใต้หน้าฉากไปด้วย

ปัญหาและแนวทางแก้ไข

ปัญหาที่พบคือ เสียงที่ผู้วิจัยค้นพบระหว่างการฝึกซ้อมเดี่ยวเป็นเสียงที่สูงและแผดดัง ซึ่งผู้ กำกับรู้สึกว่ายังไม่เหมาะสมกับตัวละครเดนิซมากนัก เนื่องจากเสียงสูงทำให้ตัวละครเดนิซขาดพลัง ความแข็งแรง และ ความมั่นคงไป แนวทางในการแก้ไขก็คือ ผู้วิจัยต้องทดลองการหาเสียงใหม่ และ ต้องฝึกฝนการหายใจของตัวละครใหม่ ถึงแม้ตัวละครจะมีจังหวะลมหายใจที่เร็วกว่าแต่จะอย่างไร

ให้ลมหายใจนั้นลึกด้วย เพื่อช่วยให้การเปล่งเสียงมีพลังมากขึ้น ผู้วิจัยจึงปรับเปลี่ยนการหายใจให้ลดความเร็วลงเล็กน้อย แต่ลึกขึ้น พบว่า เสียงมีพลัง แข็งแรง และดั่งขึ้น ผู้วิจัยมีทัศนะว่าแบบฝึกหัดการเตรียมพร้อมของร่างกายมีส่วนช่วยในเรื่องของเสียงได้ด้วย เนื่องจากแบบฝึกหัดดังกล่าวช่วยในเรื่องการตื่นรู้ของการเคลื่อนไหวพร้อมกับการหายใจด้วย จึงช่วยผู้วิจัยให้ไม่ลืมที่จะหายใจให้สอดคล้องกับการเคลื่อนไหว ตัวอย่างเช่น เมื่อตัวละครต้องพูดบทเดี่ยวที่ค่อนข้างยาวไปพร้อมกับเคลื่อนไหว ทำให้หลายครั้งผู้วิจัยเริ่มเหนื่อยและไม่สามารถคงจังหวะของการพูดได้ ดังนั้นฝึกให้ลมหายใจสอดคล้องกับการเคลื่อนไหวมีส่วนช่วยเป็นอย่างมาก

นอกจากนี้หลายครั้งที่ผู้วิจัยเมื่อแสดงร่วมกับนักแสดงท่านอื่นแล้วเริ่มที่จะซึมซับจังหวะการพูดของกันและกัน ซึ่งผู้กำกับได้ให้ข้อเสนอแนะกับผู้วิจัยรวมถึงนักแสดงท่านอื่น ค้นหาจังหวะในการพูดแต่ละประโยคอย่างชัดเจน เพื่อที่จะหลีกเลี่ยงการเอาเสียง จังหวะ หรือแม้แต่ทัศนคติของตัวละครอื่นมาเป็นของตัวเอง เพราะการมีจังหวะที่หลากหลายของตัวละครแต่ละตัวจะช่วยให้แต่ละฉากมีพลวัตมากขึ้น แนวทางในการแก้ไขในจุดนี้ ผู้วิจัยใช้หน้ากาก คอมมิเดีย เดลอาร์เต ในระหว่างท่องจำบท วิธีการคือ ผู้วิจัยจะใส่หน้ากาก คอมมิเดีย เดลอาร์เต แล้วทำกิจกรรมต่างๆ เช่น กวาดบ้าน หรือล้างจาน ระหว่างท่องบทไปด้วย เพื่อให้คุ้นเคยกับการพูดไปพร้อมกับทำกิจกรรมอื่นไปด้วย และเมื่อถึงเวลาจำเป็นต้องถอดหน้ากากในการซ้อม ผู้วิจัยจะยังสามารถพูดให้เหมือนกับตอนที่ใส่หน้ากากได้

อีกหนึ่งปัญหาก็คือ หลายครั้งที่ผู้วิจัยรวมถึงนักแสดงท่านอื่นติดกับการพูดแล้วต้องมองหน้าตัวละครอีกฝ่ายอยู่ตลอดเวลา รวมถึงระหว่างที่นั่งฟังก็จะฟังอย่างเดียว ทำให้บางครั้งขาดความหลากหลายของแอคชั่นและพลวัตภายในฉาก และเสียงเบาเนื่องจากนักแสดงพูดเพียงให้ตัวละครอีกตัวหนึ่งได้ยินเท่านั้น ผู้กำกับจึงอยากให้นักแสดงมีความตื่นรู้ของพื้นที่มากขึ้นว่าพื้นที่ในการแสดงไม่ใช่แค่สำหรับนักแสดงที่แสดงกับตนเอง แต่เป็นการส่งสารและส่งภาพที่ชัดเจนให้ผู้ชมรู้ ดังนั้นการพูดไม่จำเป็นต้องพูดกับอีกตัวละครอย่างเดียว เพราะในบางจังหวะจุดมุ่งหมายของการพูดคือการรำพึงรำพันกับตัวเองโดยไม่ได้สนใจอีกฝ่ายนี้ รวมถึงฝ่ายที่ฟังอยู่เองก็อาจจะฟังบ้าง ไม่ได้ฟังบ้าง และมีแอคชั่นอื่นๆ ประกอบไปด้วย แล้วแต่เป้าประสงค์ของแต่ละฉากไป ดังนั้นผู้วิจัยและนักแสดงทุกคนจะต้องลองวิเคราะห์ดูในทุกฉากถึงแม้ว่าตนเองจะไม่มีบทพูด แต่ตัวละครทุกตัวอยู่บนเวทีตลอดเวลา และสิ่งที่จะช่วยเติมเต็มในช่วงเวลาที่ตัวละครไม่ได้ทำอะไรก็คือ พฤติกรรมและอากัปกริยา ดังที่ได้กล่าวไปว่า เคนนี่ซิมมักจะเล่นหรือสับไฟ รวมถึงติดการคั่นกระเป่าหาคิริมาทามือ ซึ่งสามารถนำพฤติกรรมเหล่านี้มาใช้ในช่วงเวลาดังกล่าวได้เป็นอย่างดี ในขณะเดียวกัน หากในบทที่มีการตอบสนอง เช่น “อะ ว้ายยังนะ” หรือ “เดี่ยว พูดใหม่สิ” นักแสดงจะต้องได้ยินสิ่งที่อีกตัวละครพูดจริงๆ และเข้าใจว่าสิ่งที่อีกตัวละครพูดมีผลต่อตัวตัวละครของตนเองอย่างไรด้วย

3.3 ช่วงการซ้อมเสมือนจริง

ในขั้นตอนนี้จะเป็นการซ้อมตั้งแต่ต้นจนจบโดยไม่หยุดพร้อมกับแต่งชุดจริงในการแสดง พร้อมกับการเคลื่อนไหวตามการลงตำแหน่งบนเวทีทั้งหมด โดยผู้วิจัยทำการซ้อมเสมือนจริงทั้งหมด 4 ครั้ง โดยแบ่งเป็นการซ้อมแบบไม่มีคนดูทั้งหมด 2 ครั้ง และซ้อมแบบมีคนดูทั้งหมด 2 ครั้ง ซึ่งในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยจะไม่ได้เน้นแบบฝึกหัดหน้ากากคอมมีเดีย เดลอาร์เต มากเท่ากับในขั้นต่อนก่อนหน้านี้ เนื่องจากผู้วิจัยต้องการให้ตนเองสามารถเข้าสู่อารมณ์เป็นตัวละครได้ และคงการเป็นตัวละครได้ถึงแม้จะถอดหน้ากากแล้วก็ตาม โดยแบบฝึกหัดที่จะใช้ในขั้นตอนนี้จะเป็นแบบฝึกหัดที่เน้นการขยายศักยภาพของร่างกาย และแบบฝึกหัดการทำสมาธิเพื่อให้อยู่กับปัจจุบันขณะ

เมื่อผู้วิจัยมาถึงที่โรงละครก็จะเริ่มด้วยแบบฝึกหัดเตรียมพร้อมร่างกาย สุรียนัมสการ 1 ชุด หากมีเวลาพอผู้วิจัยก็จะทำชุดท่าเต้นไม้ด้วย เพื่อทำสมาธิและช่วยบรรเทาอาการตื่นเวที ที่เกิดจากความกังวล เพราะเมื่อได้ใช้แรงและทำสมาธิช่วยให้ลดความกังวลและความเครียดลงได้เป็นอย่างมาก และเมื่อผู้วิจัยกลับมาอยู่กับปัจจุบันก็ทำให้ผู้วิจัยเลิกคิดกังวลถึงเรื่องที่ยังไม่ได้เกิดขึ้นในอนาคตได้ แต่ต้องระมัดระวังไม่ให้ร่างกายเหนื่อยจนเกินไป หลังจากนั้นผู้วิจัยก็จะทำการวอร์มเสียงร่วมกับนักแสดงท่านอื่น และเมื่อใกล้ถึงเวลาขึ้นเวทีจริง ผู้วิจัยก็ทำการเพ่งสมาธิอยู่กับลมหายใจเพื่อทำสมาธิ หลังจากนั้นเริ่มเตรียมพร้อมเพื่อเข้าสู่อารมณ์เป็นตัวละคร โดยเริ่มที่การเคลื่อนไหวร่างกายและปรับลมหายใจให้เป็นตัวละคร เดนิซ ซาเวจ แต่เตรียมพร้อมสภาวะของอารมณ์และจิตใจของเดนิซก่อนจะเข้าฉากแรกตามที่ผู้วิจัยร่วมกันวิเคราะห์กับผู้กำกับแล้วว่า วันนี้ น่าจะเป็นวันที่เส้นฟางสุดท้ายของเดนิซขาด หลังจากกลับจากที่ทำงานที่เธอไม่รัก เมื่อถึงบ้านก็มาเจอแม่ที่เก่าอึดอัด นิ่งดูรายการโทรทัศน์ที่เดิม ใช้ชีวิตซ้ำเดิม ไม่เคยออกจากบ้าน ไร้ชีวิตชีวา ความรู้สึกของเดนิซคือความสิ้นหวังและความหวาดกลัวว่าวันหนึ่งถ้าเธอยังไม่เปลี่ยนแปลงชีวิตของเธอ เธอก็จะพบจุดจบเดียวกันกับแม่ เธอจึงตัดสินใจออกจากบ้านด้วยความหวังว่าเธอจะออกมาข้างนอก และสนุกกับค่าคืนนี้ ซึ่งสภาวะความตื่นเต็นนี้จะต้องเห็นอย่างชัดเจนในฉากแรกที่เธอเดินเข้ามาในบาร์ ผู้วิจัยพบว่า การเตรียมพร้อมก่อนเข้าฉากแรกค่อนข้างท้าทายมากสำหรับผู้วิจัย เพราะโดยส่วนมากผู้วิจัยจะใช้เพลงที่มีจังหวะสนุกสนานในการช่วยเตรียมพร้อม พร้อมทั้งขยับร่างกายเพื่อช่วยในขั้นตอนนี้ แต่ในขณะที่เดียวกันก็ต้องซ่อนความสิ้นหวังและความกลัวไว้ ภายใต้ความตื่นเต็นดังกล่าวด้วย ซึ่งผู้วิจัยพบว่าหากภาพในจินตนาการของเรื่องราวที่เกิดขึ้นก่อนเข้าฉากชัดเจนเท่าไร ปฏิกริยาที่ตอบสนองก็จะสมจริงมากขึ้นเท่านั้น โดยใช้วิธี recall ประสาทสัมผัสทั้ง 5 เหมือนกับแบบฝึกหัด นิวทริล มาร์ส

สิ่งที่ผู้วิจัยค้นพบเพิ่มเติมในช่วงที่ได้สวมชุดจริงในการแสดง คือ ชุดเสื้อผ้าจริงช่วยให้ผู้วิจัยค้นพบการเคลื่อนไหวใหม่ของตัวละครเพิ่มเติม ชุดจริงของสมพิศที่ฝ้ายเสื้อผ้าได้ออกแบบไว้ ก็คือชุดเดรส ที่มีเข็มขัดรัดเอว พร้อมกับเสื้อคลุมแขนยาว เดนิซจะใส่สั้นสูงสีดำแล้วใส่ถุงน่องครอบรอบเท้าสั้นสูงไปอีกทีหนึ่ง ซึ่งแรงบันดาลใจในการออกแบบนี้ก็คือ การที่เดนิซไม่สามารถปล่อยวาง หรือปล่อยการ

ควบคุมจากชีวิตของตัวเองและสิ่งเหล่านี้คือการกักขังตัวเองจากการเปลี่ยนแปลงโดยไม่รู้ตัว การเคลื่อนไหวที่ผู้วิจัยพบระหว่างใส่ชุดจริงก็คือ เนื่องจากการเคลื่อนไหวที่ผลุนผลันของเธอ ทำให้การเคลื่อนไหวเวลาใส่สั้นสูงทำให้ดูไม่มั่นคงนัก ผู้กำกับจึงให้เก็บความรู้สึกดังกล่าวไปใช้ให้คล้ายกับว่า เคนนิซไม่ถนัดเดินบนส้นสูงแต่ที่ใส่มาในวันนี้ ก็เพราะเธอตั้งใจจะเปลี่ยนแปลงตัวเอง ในด้านอวัจนภาษาจะช่วยเสริมให้ความตึง (tense) ของร่างกายในการพยายามจะควบคุมอะไรบางอย่างแสดงออกได้ชัดเจนขึ้น กล่าวคือ ทั้งควบคุมการเดิน ที่สะท้อนไปพร้อมกับการควบคุมสภาวะที่ไม่สงบภายในของเธอ และถึงแม้ว่าเธอจะอยากถอดส้นสูงออก แต่เธอก็ทำไม่ได้เพราะมีถุงน่องสวมทับไว้ ตรงข้ามกับเอพริลที่ถอดรองเท้าส้นสูงของเธอ แล้วเดินเท้าเปล่าทั้งเรื่อง ซึ่งในตอนหลังที่เคนนิซไม่สามารถควบคุมอารมณ์ของเธอได้ เธอเองก็ไม่สามารถควบคุมการเดินของตัวเองได้เช่นกัน ซึ่งผู้วิจัยมีทัศนะว่าการสื่อสารทางอวัจนภาษาดังกล่าว จะช่วยสื่อสารให้ผู้ชมเห็นภาพการเปลี่ยนแปลงได้ชัดเจนยิ่งขึ้น



รูปที่ 9 ตัวอย่างการแสดงออกของเคนนิซช่วงแรกและหลังตามลำดับ

เหตุการณ์ไม่คาดฝันได้เกิดขึ้นในรอบการแสดงเสมือนจริงรอบสุดท้ายที่ได้เปิดให้ผู้ชมร่วมสังเกตการณ์ด้วยก็คือ หนึ่งในนักแสดงพูดบทข้ามฉากที่เล่นอยู่ไปประมาณ 5-6 หน้า โดยไม่รู้ตัวทำให้ข้ามฉากไปหลายฉากมาก ซึ่งอาจทำให้ผู้ชมสับสนได้เนื่องจากต้องมีการพูดถึงฉากที่ข้ามไปด้วย ในขณะที่ผู้วิจัยได้ยินว่านักแสดงท่านดังกล่าวพูดบทข้ามฉากไปนั้น ด้วยความตกใจผู้วิจัยหลุดออกจากการเป็นตัวละครทันที เมื่อมองไปรอบๆผู้วิจัยเห็นว่านักแสดงท่านอื่นก็ตกใจด้วยเช่นกัน แต่นักแสดงท่านดังกล่าวยังคงแสดงต่อไป ผู้วิจัยในขณะนั้นคิดว่าจะต้องย้อนกลับไปอย่างไรได้บ้างจนลืมนับบทรอบเพราะสมาธิของผู้วิจัยไม่ได้อยู่ในสถานการณ์ตรงหน้าอีกต่อไป แต่ผู้วิจัยจำเป็นต้องพูดบทไปก่อน เมื่อได้สติว่าน่าจะย้อนกลับไปไม่ได้แล้ว ผู้วิจัยค่อยๆเริ่มกลับเข้าสู่การเป็นตัวละครอีกครั้งบนเวที โดยผู้วิจัยเลือกการควบคุมลมหายใจ และเพ่งสมาธิไปที่จุดศูนย์กลางการเคลื่อนไหวทันที ผู้วิจัยต้องใช้เวลาซักพักในการกลับเข้าสู่การเป็นตัวละครอีกครั้งแต่พบว่าลมหายใจช่วยเป็นอย่างมาก เพราะเมื่อควบคุมลมหายใจได้ช่วยให้ผู้วิจัยลดความตื่นตระหนกลงได้และมีสติมากขึ้นในการกลับเข้าสู่การเป็น

ตัวละคร และเมื่อถึงต้องพูดถึงฉากที่ได้ข้ามไปผู้วิจัยและนักแสดงท่านอื่นได้ใช้วิธีขยายความเพื่อความเข้าใจของผู้ชม ทำให้รอบการแสดงดังกล่าวจบเร็วกว่ากำหนดถึง 20 นาที

หลังจากจบการแสดง นักแสดงทุกคนรวมถึงผู้กำกับได้พูดคุยถึงปัญหาที่เกิดขึ้นพร้อมกัน ได้ข้อสรุปว่า นักแสดงท่านดังกล่าวแรงในการพูดบทมากเกินไปอาจจะด้วยความตื่นเต้นเป็นปัจจัย จนทำให้ไม่อยู่กับปัจจุบันขณะว่าในขณะนี้ตัวละครกำลังถกเถียงกันถึงเรื่องใดอยู่ ทำให้หลุดไปพูดบทที่เป็นการถกเถียงเช่นกันแต่อยู่ล่วงหน้าไปถึง 5 หน้า ส่วนผู้วิจัยเองก็ไม่สามารถควบคุมสติได้เมื่อเกิดเหตุดังกล่าว ทำให้ใช้เวลาซักพักในการกลับเข้าสู่ตัวละครเพื่อที่เรื่องจะไปต่อได้ ผู้กำกับจึงแนะนำว่าในรอบการแสดงจริงอยากให้นักแสดงทุกคนนั่งต่อบทร่วมกันตั้งแต่ต้นจนจบก่อนที่จะเริ่มเตรียมพร้อมร่างกาย และในระหว่างการต่อบทให้มีสติอยู่กับคำพูดของตนและตัวละครอื่นๆ ไม่ใช่การต่อบทแบบท่องอาขยาน เพราะทำให้เกิดเป็นความเคยชินจนนักแสดงไม่ได้อยู่กับปัจจุบันมากพอ และเพื่อให้นักแสดงจดจำลำดับเหตุการณ์ได้อย่างแม่นยำมากขึ้น และหากเกิดเหตุการณ์เช่นวันนี้อีก ก็ให้ตั้งสติอย่าตื่นตระหนก และแก้ปัญหาไปเท่าที่ทำได้ในฐานะตัวละคร เพราะผู้ชมไม่ทราบว่าเป็นเรื่องราวเป็นอย่างไรอยู่แล้ว หากนักแสดงหลุดออกจากตัวละครยิ่งอาจจะทำให้ผู้ชมสังเกตและรู้ว่าเกิดความผิดพลาดขึ้นจะยิ่งทำให้สถานการณ์แย่งลงกว่าเดิม

3.4 ช่วงวันแสดงจริง

การแสดงเรื่อง ซาเวจ อิน ลิมโบ ถูกจัดขึ้นทั้งหมด 3 รอบ วันที่ 7 พฤษภาคม 2565 เวลา 19.30 น. วันที่ 8 พฤษภาคม เวลา 14.00 และ 19.30 น. ณ ศูนย์ศิลปะการละครสดใส พันธุมโกมล โดยมีรายละเอียดขั้นตอนการทำงาน ดังนี้

ตารางที่ 6 การทำงานในรอบการแสดงจริง

เวลา	ระยะเวลา	รายละเอียดการทำงาน
14.30 – 16.30	120 นาที	เปลี่ยนชุดและแต่งหน้านักแสดงทุกท่าน ในระหว่างการแต่งตัวนักแสดงต่อบทร่วมกัน
16.30 – 17.30	60 นาที	เตรียมพร้อมร่างกายและเสียง
17.30 – 18.30	60 นาที	รับประทานอาหาร และพักผ่อน
18.30 – 19.00	30 นาที	พูดคุยกับผู้กำกับ และซ้อมเทคนิคที่ยังติดขัดจากการซ้อมเสมือนจริง
19.00 – 19.40	40 นาที	นักแสดงทำสมาธิหลังเวทีตามอัธยาศัย

19.40 – 21.15	95 นาที	เวลาแสดงจริง
21.15 – 21.45	30 นาที	เสวนาพร้อมผู้กำกับ นักแสดง และผศ.ดร.วรรณขวัญ และผู้ชม เพื่อพูดคุยเกี่ยวกับการทำงาน และตอบคำถามจากผู้ชม (เฉพาะรอบสุดท้ายวันที่ 8 พฤษภาคม)
21.30 – 22.00	30 นาที	เสวนากับผู้กำกับและรับข้อเสนอแนะ

ในรอบการแสดงจริงทั้งสามรอบไม่มีปัญหาเรื่องของเทคนิคเลย ผู้กำกับสะท้อนว่านักแสดงทุกคนรวมถึงผู้วิจัยสามารถคงคุณภาพของการแสดงทั้ง 3 รอบไว้อยู่ในระดับที่น่าพึงพอใจ ถึงแม้ในรอบแรกจะมีความตื่นเต้นมากกว่ารอบอื่นทำให้ช่วงต้นของเรื่องผู้กำกับรู้สึกถึงความตึงเครียด เคลื่อนไหวที่ยังไม่เป็นอิสระ และการพูดบทที่ดูไม่มีทัศนคติชัดเจนแต่เป็นการพูดบทตามความเคยชิน แต่ใน 2 รอบสุดท้าย นักแสดงทุกคนรู้สึกผ่อนคลายและมีความมั่นใจมากขึ้น (สัมภาษณ์ วันที่ 8 พ.ค. 65) ผู้วิจัยก็มีทัศนคติคล้ายคลึงกับผู้กำกับว่าในรอบแรกผู้วิจัยตื่นเต้นมากกว่าในรอบเพราะเป็นรอบแรกที่ต้องแสดงกับผู้ชมจริง และถึงแม้ว่าจะเตรียมพร้อมร่างกายแล้วก็ยังไม่สามารถสลัดความตื่นเต้นออกไปได้ในช่วงแรกของการแสดง แต่ในรอบอื่นๆผู้วิจัยพบว่าสามารถจัดการกับความรู้สึกตื่นเต้นได้ดีมากขึ้น เนื่องจากในระหว่างที่ผู้วิจัยทำสมาธิอยู่ที่หลังเวที ผู้วิจัยเพิ่มเวลาในการทำสมาธิกับลมหายใจมากขึ้นกว่าการเตรียมพร้อมก่อนเข้าฉากซึ่งตรงข้ามกับวันแรกของการแสดงที่ผู้วิจัยให้เวลากับการเตรียมพร้อมเข้าสู่ฉากมากกว่า ทำให้ผู้วิจัยสงบมากขึ้นและสามารถจัดความกังวลถึงอนาคตได้ดีกว่าวันแรก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

3.4.1 ปัญหาและข้อค้นพบระหว่างรอบการแสดงจริง

1) การตอบสนองของคนดู

ผู้วิจัยพบว่าการตอบสนองต่อคนดูมีผลต่อการแสดงของผู้วิจัย เนื่องจากละครเรื่องนี้เป็นละครตลกเสียดสี ทุกครั้งที่คนดูหัวเราะในจุดที่เป็นจุดตลกของฉาก ผู้วิจัยจะรู้สึกดีและมีความมั่นใจมากขึ้นในการแสดง ทำให้บางครั้งผู้วิจัยคาดหวังว่าผู้ชมจะตอบสนองเหมือนกันในฉากเดียวกัน แต่เมื่อใดที่ผู้วิจัยคาดหวังว่าจะมีเสียงหัวเราะ เสียงหัวเราะมักจะไม่เกิดขึ้น ผู้วิจัยได้มาวิเคราะห์ในจุดนี้ค้นพบว่า เมื่อใดที่ผู้วิจัยคาดหวังกับผู้ชม เมื่อนั้นคือผู้วิจัยได้ออกมาจากตัวละครแล้ว เพราะในโลกของตัวละครนั้นไม่มีผู้ชม และอีกจุดหนึ่งก็คือผู้วิจัยไม่ได้อยู่และตอบสนองกับเหตุการณ์ตรงหน้าอย่างแท้จริง ในละครตลกผู้ชมจะหัวเราะด้วยเหตุผลหลายอย่าง เช่น บ้างก็หัวเราะในความบกพร่องของตัว

ละคร หัวเราะในความสับสนอลเวงของสถานการณ์ หรือ หัวเราะเพราะสิ่งที่ตัวละครทำผิดพลาดก็เคย เป็นสิ่งที่ตนเคยทำเช่นกัน เป็นต้น (ปริทัศน์ศิลปการละคร, 2565 น. 24-25) แต่สิ่งที่เหมือนกันคือ ผู้ชมหัวเราะเพราะตัวละครตอบสนองต่อสถานการณ์เหล่านั้นจริง โดยไม่ได้หวังให้ใครมาหัวเราะพวกเขา ในรอบการแสดงจริงผู้วิจัยจึงพยายามตั้งสมาธิอยู่กับปัจจุบันขณะให้ได้มากที่สุด เพ่งจุดสนใจไปที่สถานการณ์ที่เกิดขึ้น รวมถึงการตอบสนองของตัวละครอื่น ตื่นรู้กับอารมณ์และความรู้สึกของตัวละคร เพื่อให้การตอบสนองของตัวละครสมจริงมากที่สุด และเป็นตัวละครอย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุดในการสื่อสารทั้งวจนภาษาและอวจนภาษาโดยไม่วางแผนว่าจะแสดงอย่างไรในแต่ละรอบการแสดง ทำให้การตอบสนองในบางช่วงอย่างแตกต่างกันไปในแต่ละรอบการแสดง ในเรื่องของการตอบสนองของผู้ชมเองก็หลากหลายไปในแต่ละรอบการแสดงด้วยเช่นกัน สามารถเรียกเสียงหัวเราะจากผู้ชมได้ในหลายช่วงการแสดงในทุกรอบ

2) ศักยภาพของร่างกายและพลังกำลัง

ผู้วิจัยพบว่าถึงแม้ผู้วิจัยจะฝึกฝนแบบฝึกหัดเพื่อเตรียมพร้อมของร่างกาย และแบบฝึกหัดเพื่อขยายศักยภาพของร่างกายอย่างมีวินัยแล้ว แต่เนื่องจากการซ้อมแบบเสมือนจริงนั้นติดกับรอบการแสดงจริงทำให้เมื่อถึงวันท่ายๆของรอบแสดงจริงแล้ว ผู้วิจัยรู้สึกอ่อนล้า และเริ่มมีอาการเจ็บคอเนื่องจากใช้เสียงอย่างหนักติดต่อกันหลายวัน ในช่วงวันแสดงจริง ผู้กำกับได้แนะนำให้ผู้วิจัยลดจำนวนรอบในการทำแบบฝึกหัดเพื่อเตรียมพร้อมร่างกายลง เพื่อรักษาพลังงานเอาไว้ใช้ในการแสดง รวมถึงไม่ต้องใช้เสียงมากเกินไปในช่วงการวอร์มเสียงเช่นเดียวกัน เพื่อไม่ให้มีอาการเจ็บคอแฉ่ง ผู้วิจัยเองก็ได้ประเมินพลังกำลังของตนหลังจากการซ้อมเสมือนจริงแล้วว่าจำเป็นต้องลดรอบแบบฝึกหัดตามที่ผู้กำกับแนะนำ ผู้วิจัยจึงใช้เวลาที่เหลือไปกับการทำสมาธิ และทบทวนจังหวะลมหายใจและจุดศูนย์กลางการเคลื่อนไหวของตัวละครแทน ทำให้ผู้วิจัยสามารถควบคุมประสิทธิภาพของการแสดงจริงทุกรอบได้อยู่ในระดับใกล้เคียงกันตามที่ผู้กำกับกล่าว

สิ่งที่ผิดจากการคาดคะเนของผู้วิจัยก็คือ การแสดงในวันสุดท้ายที่มี 2 รอบ ผู้วิจัยคาดเดาไว้ว่าผู้วิจัยจะต้องเหนื่อยมากในรอบสุดท้าย แต่กลายเป็นว่ารอบสุดท้ายเป็นรอบที่ผู้กำกับสะท้อนว่าผู้วิจัยดูผ่อนคลาย และเป็นตัวละครได้อย่างเป็นธรรมชาติที่สุดในทุกรอบที่ผ่านมา การตอบสนองของผู้ชมอยู่ในแนวทางที่ดี เพราะมี ขำ หัวเราะมากที่สุดในทุกรอบอีกด้วย ผู้วิจัยมีทัศนคติว่าเนื่องจากเป็นการแสดงรอบสุดท้าย ผู้วิจัยจึงรู้สึกเบาใจและตื่นตื้นน้อยลง จึงทำให้เป็นรอบที่ผ่อนคลายและไม่มี ความกังวล รวมถึงผู้วิจัยรวบรวมพลังกำลังทั้งหมดที่มีลงไปในการแสดงครั้งนี้โดยไม่ต้องเผื่อพลังไว้แล้ว ทำให้ผู้วิจัยสามารถอยู่กับปัจจุบันขณะได้มากที่สุด และช่วยให้ร่างกายเป็นอิสระในการเคลื่อนไหว รวมถึงสามารถคงจังหวะของละครที่เข้มข้นมากขึ้นเรื่อยๆไปจนจบได้เป็นอย่างดี

3.4.2 ประเมินผลหลังจากการแสดงจริง

ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูล ข้อคิดเห็นที่ได้รับจากผู้ชมจากแบบสอบถาม รวมถึงการสัมภาษณ์ อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ฝึกสอนแบบฝึกหัด มาร์สก์ เทคนิค และผู้กำกับ เพื่อนำไปวิเคราะห์และสรุป อภิปรายข้อค้นพบ และวิเคราะห์ผลตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัยต่อไป

1) ข้อคิดเห็นจากผู้ชม

ผู้วิจัยได้รวบรวมแบบสอบถามจากผู้วิจัยทั้ง 3 รอบการแสดง จัดเป็น ผู้ชมทั่วไปจำนวน 71% และ นักเรียน นิสิต เป็นจำนวนทั้งหมด 29% จากผู้ชมทั้งหมดที่ตอบแบบสอบถาม ผู้ชมส่วนใหญ่เห็นด้วยว่าผู้วิจัยสามารถเข้าบทบาทเป็น เดนิซ ซาเวจ ได้อย่างสมจริง โดยมีหนึ่งในข้อคิดเห็นกล่าวว่า ผู้วิจัยสามารถ “เข้าถึงตัวละครได้ดี ทั้งท่าทาง สีหน้า แววตา บุคลิกนิสัย มีการนำเสนอการเคลื่อนไหว ร่างกาย และน้ำเสียงสอดคล้องกับตัวละคร” ในส่วนของการใช้ร่างกายและการเคลื่อนไหว ผู้ชมส่วนใหญ่เห็นด้วยว่า ผู้วิจัยสามารถใช้ร่างกายอย่างเป็นอิสระ เป็นธรรมชาติ และสามารถสื่อความหมาย ผ่านการแสดงออกทางร่างกายได้อย่างดี โดยมีหนึ่งในผู้ชมที่ให้ความเห็นว่า น่าจะทำได้ดีกว่านี้แต่ติดเรื่องชุดที่ทำให้เคลื่อนไหวได้อย่างไม่เต็มที่ รวมถึงอีกท่านหนึ่งที่ทำให้ความเห็นว่าการเคลื่อนไหวของผู้วิจัยยังจำกัดอยู่เล็กน้อยในช่วงไหล่ และสามารถแสดงถึงความมั่นใจของตัวละครได้มากกว่านี้ได้ ในส่วนของเสียง ผู้ชมส่วนใหญ่ให้ข้อคิดเห็นว่า ผู้วิจัยสามารถใช้เสียงสื่ออารมณ์ได้ดี เป็นอิสระ ไหลลื่น ไม่ตะกุกตะกักถึงแม้ว่าบทจะยาวมากก็ยังฟังทันและเข้าใจ มีข้อคิดเห็นในบางส่วนที่บอกว่า “มีช่วงที่เห็นว่านักแสดงอาจจะเหนื่อยทำให้เสียงแผ่วลงไปบ้าง” และมีข้อคิดเห็นที่น่าสนใจว่า เมื่อเห็นว่าผู้วิจัยมีอารมณ์ร่วมมากขึ้น “ร่วมกับระยะเวลาที่ละครดำเนินไปทำให้คุณภาพของเสียงดีขึ้น” และในข้อสุดท้ายผู้วิจัยขอให้ผู้ชมสะท้อนว่า จากพฤติกรรม ท่าทาง การกระทำ การพูดจา หรือ เสียงของตัวละคร เดนิซ ผู้ชมคิดว่าตัวละครตกอยู่ในสภาวะใด ผู้ชมส่วนใหญ่ให้คำตอบในทิศทางเดียวกันก็คือ ตัวละครมีความสับสน โดดเดี่ยว ต้องการใครซักคน หลงทาง กลัวไม่กล้าทำอะไรเพื่อเปลี่ยนแปลงชีวิต และอยากหลุดพ้นจากชีวิตที่จำเจ

2) ข้อคิดเห็นจากผู้กำกับและผู้เชี่ยวชาญด้านการแสดง

ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อคิดเห็นจากการสัมภาษณ์แลกเปลี่ยนความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญทางการแสดง ได้แก่ ผศ.ดร. พันพิศสา ฐูปเทียน ผู้เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา และ ผศ.ดร. วรณชัชวัญ พลจันทร์ ผู้ฝึกสอนแบบฝึกหัด มาร์สก์ เทคนิค สรุปลงได้ดังนี้ ผู้วิจัยสามารถเข้าสู่การเป็นตัวละครที่แตกต่างกับตัวผู้วิจัยได้มีประสิทธิภาพ และสมจริงมากขึ้น อาจารย์ที่ปรึกษาได้สะท้อนกับผู้วิจัยว่า หลังจากที่ได้ให้ข้อเสนอแนะในช่วงแรกว่าผู้วิจัยยังสร้างตัวละครที่ไม่รอบด้านพอ แต่เมื่อได้กลับไปพิจารณาและเข้าใจหลักการในการสร้างตัวละครมากขึ้น ทำให้ผู้วิจัยใช้แบบฝึกหัด มาร์สก์ เทคนิค ในการสร้างสรรค์ตัว

ละครในเชิงลึกมากขึ้น กล่าวคือ ไม่ได้สร้างเพียงแค่บุคลิกภายนอกเพียงอย่างเดียว แต่สามารถสร้างสภาวะภายในที่ส่งผลให้เกิดชุดพฤติกรรมที่เชื่อมโยงกันได้ดียิ่งขึ้น ผลงานในครั้งนี้ถือว่า ผู้วิจัยได้ขยายศักยภาพในการเข้าสู่การเป็นตัวละครที่หลากหลายจากเดิมได้มากขึ้น ในส่วนของศักยภาพร่างกาย ผู้ฝึกสอน มาส์ก เทคนิค ได้ให้ข้อคิดเห็นกับผู้วิจัยว่า ผู้วิจัยแข็งแรงขึ้นจากวันแรกที่ได้มาฝึกฝนกับผู้ฝึกสอน และร่างกายเป็นอิสระในการเคลื่อนไหวมากขึ้นด้วย แต่สิ่งที่ยังสามารถปรับปรุงได้เพิ่มเติมก็คือเรื่องของเสียง ผู้ฝึกสอนให้ความเห็นว่าผู้วิจัยสามารถค้นหาเสียงที่เป็นเอกลักษณ์ให้กับตัวละคร เดนิช ได้มากกว่านี้ ในที่นี้ก็เพื่อให้เชื่อมโยงกับตัวละครในบทดั้งเดิมที่ต้องมีสำเนียงเฉพาะของคนที่อาศัยอยู่ใน เดอะ บรองซ์ เพราะท่วงทำนองการพูดยังคงคล้ายคลึงกับของผู้วิจัยเองอยู่พอสมควร

ในส่วนของ นพพันธ์ บุญใหญ่ ผู้กำกับการแสดงได้ให้ความเห็นว่า ผู้วิจัยพัฒนาในเรื่องของความเป็นอิสระของร่างกายและเสียงได้ดีมากขึ้นมาก เพราะในช่วงแรกของการฝึกซ้อม ผู้กำกับได้สะท้อนว่าผู้วิจัยยังไม่สามารถเคลื่อนไหวไปตามภาพที่ผู้กำกับคิดไว้ หรือเปล่งเสียงได้เท่ากับที่ผู้กำกับคิดไว้ได้ แต่ด้วยการมีวินัยในการฝึกฝนทำให้ผู้วิจัยสามารถก้าวข้ามขอบเขตของการเคลื่อนไหว รวมถึงการใช้เสียงเดิมได้กว้างขึ้น และสร้างตัวละคร เดนิช ซาเวจ ในแบบฉบับของผู้วิจัยได้ดี นอกจากนี้ยังสามารถมีไหวพริบในการแก้ปัญหา และจัดการกับตัวเองในสภาวะที่พบกับปัญหาได้ดี สำหรับตัวผู้กำกับเอง สิ่งที่ผู้วิจัยสามารถพัฒนาได้เพิ่มก็คือ เรื่องของเสียง และ พลังกำลังในการแสดง

บทที่ 4

อภิปรายผล

การเข้าบทบาทเป็นตัวละครมีขั้นตอนและวิธีที่หลากหลาย นอกจากจะต้องทำความเข้าใจตัวละครอย่างลึกซึ้งผ่านการวิเคราะห์แล้ว จะต้องสามารถสร้างสรรค์ตัวละครและสื่อสารให้คนดูเข้าใจทั้งตัวตนของตัวละครในลักษณะเป็นรูปธรรม รวมถึงสื่อสารใจความของเนื้อเรื่องที่อยู่ในบทพูดได้เป็นอย่างดีด้วย ตลอดกระบวนการตั้งแต่การฝึกฝนจนถึงวันแสดงจริง ผู้วิจัยพบว่า การนำแบบฝึกหัดมาสก์ เทคนิค ของฉาค เลอคอก ที่ผู้วิจัยได้ไปฝึกอบรมกับ ผศ. ดร. วรณชัชวัญ พลจันทร์ มาปรับใช้ในกระบวนการสร้างสรรค์และเข้าสู่การเป็นตัวละครช่วยให้ผู้วิจัยสามารถเข้าสู่บทบาทของตัวละครที่มีความแตกต่างกับตัวผู้วิจัยทั้งในแง่ของบุคลิก วัฒนธรรม บริบทของสังคม และยุคสมัย ได้อย่างมีประสิทธิภาพและสมจริงมากขึ้น เมื่อเทียบกับผลงานเก่าที่ผู้วิจัยได้เคยแสดงในละครเรื่อง เช่า เขา อยู่ แต่ถึงกระนั้นผู้วิจัยค้นพบว่าการใช้เพียงเทคนิคใดเทคนิคหนึ่งอาจทำให้การเข้าสู่บทบาทตัวละครไม่สมบูรณ์เท่าที่ควร รวมถึงก่อนจะเข้าสู่การเป็นตัวละคร ผู้วิจัยจำเป็นต้องรู้จักตัวละครเป็นอย่างดีก่อนในทุกแง่มุม ทั้งภาพลักษณ์ภายนอก บุคลิก อุปนิสัย และ ปมที่อยู่ลึกที่สุดในจิตใจของตัวละครตัวนั้น เพราะมาสก์ เทคนิค เปรียบเสมือนเครื่องมือเท่านั้น อยู่ที่ตัวนักแสดงเองว่าจะใช้ มาสก์ เทคนิค นี้ อย่างไร ในการสร้างสรรค์ตัวละคร

งานวิจัย “การใช้แบบฝึกหัด มาสก์ เทคนิค ของ ฉาค เลอคอก ในการขยายศักยภาพของนักแสดงเพื่อเข้าสู่การเป็นตัวละคร : กรณีศึกษา ตัวละคร เคนนิช ซาเวจ จากบทละครเรื่อง ซาเวจ อินลิมโบ” มุ่งเน้นในการใช้ มาสก์ เทคนิค เพื่อขยายศักยภาพและเพิ่มทักษะในด้านอวัจนภาษาเพื่อสร้างสรรค์ตัวละครที่สมจริงและมีมิติรอบด้านมากขึ้น ผู้วิจัยใช้แบบฝึกหัดตั้งแต่การเตรียมพร้อมร่างกายไปจนถึงแบบฝึกหัดหน้าฉากในการขยายศักยภาพร่างกาย ค้นหาการแสดงออกภายนอก หรือ บุคลิกและอุปนิสัย และสื่อสารสภาวะภายในของตัวละครออกมาทางอวัจนภาษาสู่ผู้ชม นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้ใช้แบบฝึกหัดที่ได้ฝึกฝนมาปรับใช้เพื่อแก้ปัญหาบางประการในการแสดงอีกด้วย หลังจากที่ได้นำเสนอผลผลิตจากการวิจัย ผู้วิจัยได้รวบรวมผลการประเมินทั้งแบบสอบถาม การสัมภาษณ์ บันทึกการแสดงของผู้วิจัยเอง รวมถึงการย้อนชมวิดีโอการแสดงของตนเองเพื่อเปรียบเทียบกับ การแสดงชิ้นเก่าเรื่อง เช่า เขา อยู่ ก่อนที่ผู้วิจัยจะได้ฝึกฝน มาสก์ เทคนิค เพื่อการวิเคราะห์และอภิปรายผลการวิจัยในบทนี้

4.1 ข้อค้นพบในการใช้แบบฝึกหัด มาร์ก เทคนิค ในการเข้าสู่การเป็นตัวละคร

ในการเข้าสู่การเป็นตัวละครที่ผ่านมาจากตัวผู้วิจัยเองมีขั้นตอนคล้ายกันก็คือ วิเคราะห์ตัวละคร จากบทละคร สร้างปมหลัง เข้าใจตัวละครทั้งภายนอกและสภาวะภายใน หลังจากนั้นผู้วิจัยจะใช้วิธี นำพาตนเองเข้าไปสู่สภาวะเดียวกับตัวละครโดยการเทียบเคียง กล่าวอย่างง่ายคือ ผู้วิจัยใช้ ประสบการณ์จากชีวิตหรือจินตนาการถึงประสบการณ์ที่ก่อให้เกิดสภาวะอารมณ์และความรู้สึก เดียวกันกับตัวละคร แต่ผู้วิจัยไม่ได้นึกถึงการแปลงข้อค้นพบเกี่ยวกับตัวละครออกมาในลักษณะ รูปธรรมที่ชัดเจนมากพอ และใช้ปฏิกิริยาตอบสนองของร่างกายในแบบของตัวเอง ดังนั้น ตัวละครที่ผู้วิจัยนำเสนอจึงไม่มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว กล่าวคือตัวละครทุกตัวแสดงออกคล้ายกับ ตัวของผู้วิจัยเองทำให้เมื่อต้องเข้าสู่บทบาทตัวละครที่แตกต่างกับตัวผู้วิจัยมากๆ ทำได้ไม่สมจริง เท่าที่ควร ดังที่ได้กล่าวไปในบทที่ 2 ว่า ละครเวทีเป็นการสื่อสารด้วยภาพ บทพูดบางครั้งไม่ได้ชี้ตรง ต่อสภาวะจิตใจหรืออารมณ์ของตัวละครเสมอไป แต่การแสดงออกทางอวัจนภาษาของมนุษย์ยากที่จะ โโกหกได้ เมื่อผู้วิจัยได้นำแบบฝึกหัด มาร์กเทคนิคมาใช้ในการเข้าสู่บทบาทตัวละคร ผู้วิจัยได้พบ รายละเอียดเพิ่มขึ้นในกระบวนการสร้างสรรค์ตัวละครที่ต้องอาศัยการฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ

4.1.1 ศักยภาพของร่างกายและสมาธิ

การขยายศักยภาพของร่างกายเป็นหนึ่งในสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้นักแสดงสารคดีใช้ร่างกายของตน เป็นเครื่องมือได้อย่างเต็มสมรรถนะ ในระหว่างกระบวนการวิจัยในช่วงแรกผู้วิจัยพบว่าตนเองมี พลังกำลังไม่เพียงพอที่จะคงระดับพลังงานตั้งแต่ต้นจนจบการแสดงได้ หลังจากที่ผู้วิจัยหมั่นฝึกฝน แบบฝึกหัดเพื่อฝึกสมาธิและเตรียมพร้อมร่างกายผู้วิจัยพบว่า ร่างกายแข็งแรงขึ้น และช่วยให้ผู้วิจัย ขยายขอบเขตของการเคลื่อนไหวร่างกายออกไปได้กว้างขึ้น กล่าวอย่างง่ายคือ สามารถเคลื่อนไหว ร่างกายในแบบที่ไม่คุ้นเคยได้หลากหลายมากขึ้น ดังที่ได้ทบทวนไปในบทที่ 2 เลอคอกต้องการให้ นักแสดงก้าวข้ามความคุ้นเคย และขยายขอบเขตของการเคลื่อนไหวของตนเองตั้งแต่เล็กที่สุดไปจนถึง ใหญ่ที่สุดได้ เพื่อที่จะมีคลังเครื่องมือที่เปรียบพร้อมในการเป็นตัวละครใดก็ได้ ผู้วิจัยจึงได้เรียนรู้ด้วย ว่าแบบฝึกหัดนี้ไม่ใช่เทคนิค แต่กระบวนการฝึกฝนการดังกล่าวต้องพึ่งเวลาและการฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ ถึงแม้ว่าผู้วิจัยจะมีระยะเวลาเพียง 3 เดือน แต่ก็เห็นความเปลี่ยนแปลงของสมรรถนะร่างกายได้ พอสมควร ถึงแม้ว่าในบางรอบการแสดงจริงอาจจะไม่สามารถคงระดับพลังงานให้คงที่ในตอนท้ายได้ แต่ก็พัฒนาขึ้นจากในช่วงระยะการซ้อมอย่างเห็นได้ชัด

นอกจากร่างกายแล้วผู้วิจัยพบว่าแบบฝึกหัดดังกล่าวยังช่วยฝึกฝนสมาธิให้เข้มแข็งขึ้นอีกด้วย ในทัศนะของผู้วิจัยสมาธิเป็นอีกหนึ่งทักษะที่นักแสดงพึงมี เพราะสมาธิจะช่วยให้นักแสดงอยู่กับ ปัจจุบันขณะได้ยาวนานมากขึ้น รับรู้สิ่งที่เกิดขึ้นตรงหน้าว่ามีผลกระทบอย่างไรต่อตัวละคร รวมถึง ช่วยเรื่องของจินตนาการและการเปิดประสาทสัมผัสทั้ง 5 เพื่อให้เกิดปฏิกิริยาตอบสนองแท้จริงต่อสิ่ง

เร้าภายนอก รวมถึงตื่นรู้ต่อสภาวะอารมณ์และความรู้สึกภายในด้วย ดังที่กล่าวไว้ในบทที่ 2 และ 3 เลอคอกและผศ.ดร.วรรณขวัญจัดให้แบบฝึกหัดตามศาสตร์ เทคนิค เป็นการฝึกฝนนักแสดงแบบ outside-in หรือจากภายนอกสู่ภายใน กล่าวคือ การให้สิ่งเร้าภายนอกส่งผลต่อการเคลื่อนไหวและส่งผลไปสู่ความรู้สึก สำหรับตัวผู้วิจัยเองเห็นพ้องกับคำจำกัดความดังกล่าว แต่อยากจะเสริมเติมจากการทำวิจัยว่ากระบวนการดังกล่าวอาจเรียกได้ว่า เป็นการทำงานในลักษณะวัฏจักร กล่าวคือ เมื่อเปิดรับต่อสิ่งเร้าภายนอกแล้ว เกิดการตอบสนองของร่างกายและความรู้สึก จากนั้นความรู้สึกที่ได้ก่อตัวขึ้นสร้าง การตอบสนองของร่างกายและการเคลื่อนไหวต่อเนื่องไปอีก ดังนั้นสิ่งเร้าไม่ได้มีเพียงสิ่งเร้าภายนอก แต่รวมถึงสิ่งเร้าภายในที่ก่อกำเนิดขึ้นพร้อมกันด้วย ทั้งนี้นักแสดงจะต้องมีสมาธิเพื่อให้การทำงานเป็นวัฏจักรต่อเนื่อง เพราะหากนักแสดงไม่มีสมาธิกับปัจจุบันจะทำให้กลายเป็นการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นเป็นเพียงการเคลื่อนไหวแบบกลไกที่ถูกวางแผนจากความคิดเท่านั้น

4.1.2 ความสำคัญของลมหายใจและจังหวะของตัวละคร

หลังจากจบกระบวนการวิจัยผู้วิจัยได้ค้นพบว่า ลมหายใจเป็นปัจจัยที่สำคัญมากในการเข้าสู่การเป็นตัวละคร ลมหายใจนอกจากจะช่วยในเรื่องของการทำสมาธิแล้ว ยังช่วยค้นหาจังหวะชีวิตของตัวละครได้อีกด้วย ผู้วิจัยได้เรียนรู้ในระหว่างกระบวนการวิจัยว่า มนุษย์แต่ละคนมีจังหวะของการเคลื่อนไหวร่างกายที่แตกต่างกันไปตามอุปนิสัย บางคนชอบทำอะไรเร็วๆ บางคนมีที่นิสัยสบายๆก็อาจจะเคลื่อนไหวช้ากว่า และจังหวะของลมหายใจของแต่ละคนก็จะสอดคล้องกับจังหวะการเคลื่อนไหว ดังนั้นก่อนการค้นหาการเคลื่อนไหวของตัวละครนักแสดงจะต้องรู้ว่าตัวละครที่จะต้องเข้าสู่บทบาทมีบุคลิกและอุปนิสัยอย่างไร จึงค่อยเริ่มค้นหาจังหวะของตัวละครนั้น ผู้วิจัยพบว่ากระบวนการในการหาจังหวะของตัวละครช่วยให้ทั้งผู้วิจัยและผู้กำกับเห็นภาพตัวละครเด่นชัดได้ชัดเจนและตรงกันมากขึ้น เนื่องจากกระบวนการดังกล่าวช่วยให้ผู้วิจัยสามารถแปลข้อค้นพบจากการวิเคราะห์ตัวละครออกมาเป็นการแสดงออกทางอวัจนภาษาที่เป็นรูปธรรม เมื่อผู้วิจัยค้นพบจังหวะของลมหายใจของตัวละครแล้ว ทำให้ผู้วิจัยได้ค้นพบจังหวะการเคลื่อนไหวที่สอดคล้องไปกับจังหวะลมหายใจ ซึ่งการเคลื่อนไหวดังกล่าวแสดงออกถึงสภาวะภายในของเด่นชัด ทำให้ผู้วิจัยสามารถนำสิ่งที่ค้นพบไปต่อยอดในการหาพฤติกรรมเฉพาะตัวของตัวละครได้ เช่น การนำไฟออกมาสูบ หรือเล่นกับไฟ เป็นการช่วยให้เด่นชัดสงบลงจากความกังวลภายใน เป็นต้น

ผู้วิจัยมีทัศนะว่ากระบวนการค้นหาจังหวะลมหายใจและการเคลื่อนไหวของตัวละครถือว่าเป็นรากฐานที่สำคัญในการเข้าสู่การเป็นตัวละคร เพราะจังหวะทั้งสองเป็นภาพสะท้อนของแก่นและสภาวะภายในของตัวละคร หลังจากนั้นนักแสดงสามารถต่อยอดในการค้นหามิติอื่นๆเพิ่มเติม เช่น พฤติกรรมเฉพาะตัว บุคลิกอื่นๆ ได้ง่ายขึ้น รวมถึงในเหตุการณ์ที่ได้กล่าวไปในบทที่ 3 ว่าผู้วิจัยหลุดออกจากการเป็นตัวละครระหว่างการแสดง และสิ่งที่ช่วยให้ผู้วิจัยกลับเข้าสู่ตัวละครได้อย่างรวดเร็ว

ที่สุดคือ เฟ่งสมาธิและเข้าสู่จังหวะลมหายใจของตัวละคร จึงอาจสรุปได้ว่าลมหายใจเป็นหนึ่งในหัวใจสำคัญและเป็นสิ่งแรกที่นักแสดงควรค้นหาเพื่อการเข้าสู่การเป็นตัวละคร

4.1.3 หน้ากากและอัตตา

แบบฝึกหัด มาส์ก เทคนิค ของเลอคอกเน้นย้ำเรื่องการลบล้างพฤติกรรมที่ติดตัวนักแสดง เพื่อให้ตัวนักแสดงกลายเป็นกระดาษขาว และสามารถเข้าสู่การเป็นตัวละครได้อย่างแท้จริง ดังที่เลอคอกได้กล่าว ว่า “ *if the character becomes identical with personality (of the actor), there is no play*” หรือ หากตัวละครมีบุคลิกเดียวกันกับนักแสดง ก็ไม่มีละครเวที นักแสดงจะต้องเรียนรู้ที่จะเล่นไม่เล่นเป็นตัวเอง แต่ใช้ตัวเองเป็นเครื่องมือในการเป็นตัวละคร (Lecoq, Carasso, & Lallias, 2001 น. 63) ผู้วิจัยพบว่าการลบล้างพฤติกรรมติดตัวไม่ใช่เรื่องง่าย เนื่องจากพฤติกรรมเหล่านั้นกลายเป็นกลไกตอบสนองอัตโนมัติที่เราเรียนรู้และใช้มาเป็นเวลานาน สำหรับตัวผู้วิจัยการสวมใส่หน้ากากมีส่วนช่วยทำให้ผู้วิจัยมีความกล้าที่จะทดลองการเคลื่อนไหวหรือเสียงใหม่ๆ ที่ไม่คุ้นเคย เนื่องจากเมื่อผู้วิจัยใส่หน้ากากแล้วทำให้รู้สึกแปลกแยก (dissociate) และเป็นอิสระจากตัวตนของตัวเอง ทำให้ความพะวงกับเกี่ยวตัวเอง (self-awareness) ลดลงไปได้มาก ซึ่งเป็นประโยชน์อย่างมากเมื่อต้องเข้าสู่การเป็นตัวละครที่แตกต่างกับตนเอง ในกรณีของเดนิซ ผู้วิจัยเลือกใช้หน้ากากตัวละครในคอมมีเดีย เดลอาร์เต ชื่อ ซานนิ ในการค้นหาบุคลิกภายนอก ซึ่งแตกต่างกับการเคลื่อนไหวที่มาจากแก่นของตัวละครที่กล่าวมาข้างต้น บุคลิกภายนอกของตัวละครเดนิซ ตรงกันข้ามกับสภาวะภายในที่เปราะบาง ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกใช้พฤติกรรมที่ค้นพบจากแบบฝึกหัด เอ็กซ์เพรสซิฟ มาส์ก มาใช้สวมทับอีกชั้นหนึ่ง เพื่อสร้างมิติให้แก่ตัวละคร แต่ถึงกระนั้นพฤติกรรมติดตัวของผู้วิจัยก็ไม่สามารถลบล้างไปได้ทั้งหมด ซึ่งผู้วิจัยไม่ได้ถือว่าเป็นความล้มเหลว เพราะเป็นไปไม่ได้เลยที่มนุษย์เราจะกลายเป็นคนอื่นอย่างสมบูรณ์

สิ่งที่ผู้วิจัยพบว่าช่วยเสริมจากการฝึกฝนด้วยหน้ากากก็คือ ความตื่นรู้เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวของตนเอง อย่างแรกคือ รับรู้ว่าการติดตัวของตัวนักแสดงมีอะไรบ้าง และตอบสนองในลักษณะใดบ้าง ตัวอย่างเช่น ตัวผู้วิจัยมีพฤติกรรมชอบกัดเล็บตัวเองเมื่อรู้สึกตื่นเต้น เมื่อผู้วิจัยกลับไปดูวิดีโอการแสดงเก่าเรื่องเช่า เขา อยู่ที่ผู้วิจัยรับบทเป็นชมพู่ อดีตลูกสาวร้านขายกล้วยเดี่ยว ที่หนีออกจากบ้านไปแต่งงานกับแฟนหนุ่มหลังจากนั้นทั้งสองเปิดธุรกิจขนาดเล็กด้วยกัน ก่อนจะตกอับอีกครั้งเพราะติดการพนัน ผู้วิจัยเคลื่อนไหวคล้ายคลึงกับตนเองในชีวิตประจำวันมาก เช่นตัวละครกัดเล็บเหมือนกับตัวผู้วิจัยเองหลายครั้ง ซึ่งผู้วิจัยทำไปโดยไม่รู้ตัว รวมถึงท่าทางอื่นๆ เช่นเวลาคุยโทรศัพท์ ผู้วิจัยมักจะพาดแขนด้านหนึ่งไว้กับลำตัวและตั้งคอกแขนด้านที่ถือโทรศัพท์ไว้ ซึ่งในวิดีโอก็พบเห็นพฤติกรรมเหล่านี้ทุกครั้งที่ตัวละครคุยโทรศัพท์ และอีกครั้งที่ผู้วิจัยแสดงพฤติกรรมดังกล่าวโดยไม่รู้ตัว ผู้วิจัยเข้าบทบาทเป็นตัวละครชมพู่โดยไม่ได้คำนึงว่าพฤติกรรมเฉพาะตัวของชมพู่เป็นอย่างไรและเลือกชุด

พฤติกรรมที่เหมาะสมของตัวละครดังกล่าว ผู้วิจัยเข้าใจตัวละครชมพูในเชิงการวิเคราะห์ว่าชมพูเป็นผู้หญิงสู้ชีวิตและไม่เกรงกลัวที่จะออกมาใช้ชีวิตเองตั้งแต่วัยรุ่น แต่ไม่สามารถเปลี่ยนสิ่งที่วิเคราะห์ออกมาในเชิงรูปธรรมที่มีประสิทธิภาพมากนัก เพราะพฤติกรรมที่แสดงออกมาไม่ได้สื่อถึงอุปนิสัยดังกล่าวของชมพู ดังนั้นหากนักแสดงมีความตื่นรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมติดตัวเหล่านี้ก็จะช่วยให้นักแสดงเลือกใช้หรือไม่เลือกใช้พฤติกรรมใดให้เหมาะสมกับตัวละครได้ดียิ่งขึ้น ในขณะที่ตัวละครเดินผู้วิจัยไม่ได้ใช้พฤติกรรมติดตัวของตัวเองมาใช้ แต่ค้นหาผ่านแบบฝึกหัดเอ็กซ์เพรสซิฟ มาร์สก์ เพื่อให้ได้พฤติกรรมที่เหมาะสมกับตัวละครและสื่อสารได้อย่างชัดเจนมากขึ้นว่าตัวละครมีอุปนิสัยอย่างไร อย่างเป็นทางการคือเวลาในการฝึกฝน เช่นเดียวกับทักษะอื่นๆ ทักษะการแสดงต้องใช้เวลาในการฝึกฝนเพื่อจึงจะมีความเชี่ยวชาญ เนื่องจากผู้วิจัยมีเวลาเพียง 3 เดือนในการทดลองใช้ มาร์สก์ เทคนิค ในการแสดงจึงทำให้ยังมีบางครั้งที่การเข้าสู่ตัวละครยังไม่สมบูรณ์ จุดอ่อนอยู่ที่การใช้เสียงของผู้วิจัยที่บางครั้งยังคงดูไม่มีพลังเท่าที่ควร แต่ถึงกระนั้นเมื่อเทียบเคียงเสียงและจังหวะการพูดระหว่างตัวละครชมพูและเดินแล้วก็ยังเห็นความแตกต่าง โดยเสียงของชมพูผู้วิจัยใช้เสียงและจังหวะการพูดของผู้วิจัยเอง ในขณะที่เดินจะมีเสียงสูงกว่าและจังหวะการพูดเร็วที่เร็วกว่าปกติ จึงสรุปได้ว่าการใช้แบบฝึกหัดมาร์สก์ เทคนิค ช่วยให้ผู้วิจัยเข้าใจการแสดงออกทางอวัจนภาษามากขึ้น เรียนรู้ที่จะค้นหาทรัพยากรที่ยังซ่อนอยู่ในตัวออกมาใช้ มากกว่าที่จะใช้ความเคยชินของตนเอง การใช้ มาร์สก์ เทคนิค จึงไม่ใช่การลบล้างตัวตนหรืออัตตาแต่เป็นการตื่นรู้ของร่างกายในฐานะนักแสดง และการเลือกใช้การเคลื่อนไหวที่มีความหมายหรือสื่อสารบางสิ่งบางอย่างกับผู้ชม จึงจะเป็นการสื่อสารทางอวัจนภาษาที่มีประสิทธิภาพ



รูปที่ 10 ตัวอย่างพฤติกรรมติดตัวระหว่างการแสดง เข้า เขา อยู่

4.1.4 การเคลื่อนไหวอย่างมีประสิทธิภาพ (Economic Movement)

ดังที่ได้กล่าวไปข้างต้นเรื่องของ การเคลื่อนไหวที่มีความหมาย ในที่นี้ผู้วิจัยหมายถึง การเคลื่อนไหวอย่างมีประสิทธิภาพ ตามที่เลอคอกให้ความหมายการเคลื่อนไหวบนเวทีไว้ว่า *“In the theatre making a movement is never a mechanical act but must always be a gesture that is justified.”* (Lecoq, Carasso, & Lallias, 2001 น. 69) ผู้วิจัยพบว่าหลังจากที่ได้ฝึกฝนมาสัก เทคนิค ในกระบวนการวิจัยทำให้ผู้วิจัยเข้าใจถึงการเคลื่อนไหวเท่าที่จำเป็นเพื่อการสื่อสารมากขึ้น เพราะเมื่อได้ย้อนดูวิดีโอการแสดงของตัวละครชมพู ผู้วิจัยพบว่ามี การเคลื่อนไหวบางอย่างที่เกิดขึ้นโดยไม่ได้สื่อสารอะไรเกี่ยวกับตัวละครแต่เป็นการเคลื่อนไหวของผู้วิจัยที่เกิดขึ้นบ้างจากความเคยชิน บ้างจากการพยายามลดความตึงตัวของตนเองในฐานะนักแสดงโดยไม่รู้ตัว เช่น พฤติกรรมกักเล็บ ดังที่ได้กล่าวไปก่อนหน้านี้ แต่การฝึกฝนแบบฝึกหัด นิวทริล มาร์สก์ ทำให้ผู้วิจัยเล็งเห็นถึงความสำคัญของการสื่อสารทางอวัจนภาษาที่ปราศจากการปรุงแต่งและไม่ซับซ้อน แต่มีประสิทธิภาพในการสื่อสารได้ว่าตัวละครกำลังพบเจอสิ่งใดและสิ่งนั้นส่งผลกระทบอย่างไรต่อตัวละครบ้าง ซึ่งผู้วิจัยใช้เป็นหลักในการกำหนดการเคลื่อนไหวและเลือกชุดพฤติกรรมของตัวละครเดนิซ และผลจากแบบสอบถามหลังจากการแสดงจริงพบว่า ผู้ชมส่วนใหญ่เข้าใจสภาวะภายในของตัวละครเดนิซไปในทิศทางเดียวกัน คือ เดนิซ สับสน โดดเดี่ยว หลงทาง และหวาดกลัวความเปลี่ยนแปลง โดยที่ตัวละครไม่ได้พูดถึงเลยในบท ผู้วิจัยจึงสรุปว่า การเคลื่อนไหวของตัวละครไม่จำเป็นจะต้องมีความซับซ้อนหรือพิเศษ เพียงแต่เป็นการเคลื่อนไหวอย่างมีประสิทธิภาพในการสื่อความหมายก็จะช่วยให้การเข้าสู่การเป็นตัวละครมีประสิทธิภาพมากขึ้น กล่าวคือ ผู้ชมสามารถเข้าใจตัวละครและวิเคราะห์ตัวละครจากการกระทำได้อย่างชัดเจนว่า ตัวละครมีบุคลิก อุปนิสัย ข้อดี และสภาวะอารมณ์ ความรู้สึกอย่างไร

4.1.5 อีสรภาพในการเคลื่อนไหวและออกเสียง

ทักษะที่ผู้วิจัยพบว่าได้รับการพัฒนาในระหว่างกระบวนการวิจัยก็คือ อีสรภาพของร่างกายในการเคลื่อนไหวและส่งเสียง ซึ่งถือว่าเป็นทักษะที่เป็นประโยชน์มากสำหรับตัวผู้วิจัยเอง อีสรภาพในการเคลื่อนไหวในที่นี้คือ การก้าวข้ามผ่านการวิเคราะห์ของสมองไปสู่การปล่อยให้ร่างกายได้ตอบสนองอย่างเป็นอิสระตามสัญชาตญาณ ซึ่งเป็นขั้นตอนสำคัญช่วยให้ผู้วิจัยได้ค้นพบการเคลื่อนไหวใหม่และเสียงใหม่ ช่วยขยายขอบเขตของการเคลื่อนไหวของตัวผู้วิจัยให้กว้างขึ้น และช่วยให้ผู้วิจัยได้ลดอัตตาหรือก้าวผ่านคำจำกัดความตัวตนที่มี เช่น ผู้วิจัยไม่ใช่คนเสียงดัง หรือผู้วิจัยเป็นคนสบายๆ แต่เปิดกว้างว่าภายในตัวผู้วิจัยเองยังมีทรัพยากรอีกมากมายที่ยังไม่ได้ค้นพบ แต่แบบฝึกหัด มาร์สก์ เทคนิค ได้ช่วยให้ผู้วิจัยได้มีวิธีในค้นหาทรัพยากรเหล่านั้นอย่างมีกระบวนการชัดเจนมากขึ้น ช่วยขยายศักยภาพของผู้วิจัยในการเข้าสู่การเป็นตัวละครที่หลากหลายได้มากขึ้น

4.2 ปัญหาที่พบในกระบวนการวิจัยและแนวทางแก้ไข

ในช่วงแรกของการใช้แบบฝึกหัด มาร์สก์ เทคนิค ในกระบวนการวิจัย ผู้วิจัยยังเลือกการเคลื่อนไหวของตัวละครได้ยังไม่มีประสิทธิภาพมากพอ เนื่องจากในช่วงแรกผู้วิจัยแสดงการเคลื่อนไหวตามสภาวะและความต้องการของตัวละคร ตามที่อาจารย์ที่ปรึกษาได้ให้ข้อเสนอแนะในช่วงต้นว่า การเคลื่อนไหวที่แสดงออกถึงสภาวะภายในของตัวละครจะต้องไม่ได้ออกมาให้ผู้ชมเห็นอย่างชัดเจนในตอนแรก ตัวละครมักจะปิดบังไว้ด้วยบุคลิกภายนอก ดังนั้นผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องกลับไปวิเคราะห์ตัวละครอย่างละเอียดอีกครั้งว่าบุคลิกภายนอกที่ว่าจะสามารถสื่อสารออกมาในรูปแบบอวัจนภาษาอย่างไรบ้าง ในช่วงแรกผู้วิจัยหาการบุคลิกภายนอกของตัวละครผ่านแบบฝึกหัด เอ็กซ์เพรสซีฟ มาร์สก์ แต่การเคลื่อนไหวระหว่างการซ้อมกลายเป็นการเคลื่อนไหวแบบกลไกมากกว่า ผู้วิจัยจึงต้องใช้แบบฝึกหัดอื่นเข้ามาเสริมในการเข้าสู่การเป็นตัวละคร โดยเฉพาะแบบฝึกหัด *Private moment* หรือแบบฝึกหัดต้นสดเวลาที่ตัวละครอยู่ตัวคนเดียว ที่ช่วยให้ผู้วิจัยสามารถแยกแยะได้อย่างละเอียดมากขึ้นว่า การเคลื่อนไหวใดคือบุคลิกภายนอก และการเคลื่อนไหวใดคือแก่นของตัวละคร และทำไมตัวละครนี้จึงสร้างบุคลิกภายนอกในลักษณะนี้ กรณีของเดนิซก็เพื่อจะซ่อนความเปราะบางของสภาวะจิตใจ และความรู้สึกที่ไม่อยากแปลกแยกจากคนอื่น จึงสร้างบุคลิกที่มีความมั่นใจ พุดจาโฉงฉางและฮึกห้าว นั่นเอง เมื่อเข้าใจเหตุผลของพฤติกรรมมากขึ้น แรงจูงใจในการเคลื่อนไหวจึงค่อยชัดเจนมากขึ้น และเมื่อฝึกฝนมากขึ้นก็ช่วยให้การเคลื่อนไหวดังกล่าวกลายเป็นธรรมชาติที่สอง ทั้งนี้เพื่อที่จะเข้าบทบาทเป็นตัวละครได้อย่างสมจริง และสร้างสรรค์ตัวละครที่มีมิติรอบด้านมากขึ้น มิเช่นนั้นตัวละครเดนิซจะกลายเป็นตัวละครที่ไม่มีมิติและไม่มีการเปลี่ยนแปลงของตัวละคร (character arc) ที่ชัดเจนตั้งแต่ต้นจนจบ

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยในฐานะนักแสดงมุ่งหวังที่จะค้นหาวิธีและแนวทางในการขยายศักยภาพและพัฒนาทักษะของตนเองในฐานะนักแสดง รวมถึงหนทางในการแก้ปัญหาการแสดงที่ผู้วิจัยประสบ ในระหว่างที่ศึกษาปริญญาโทหลักสูตรศิลปการละคร ผู้วิจัยได้มีโอกาสได้สัมมนาเชิงปฏิบัติหลายครั้งกับผู้เชี่ยวชาญทางการแสดงในหลากหลายแขนงที่เปิดเป็นประสบการณ์และวิธีการใหม่ที่ผู้วิจัยยังไม่เคยได้สัมผัส ผู้วิจัยสนใจเกี่ยวกับเรื่องการสื่อสารทางอวัจนภาษาและการแสดงเป็นพิเศษเนื่องจากเป็นหลักการแขนงที่ผู้วิจัยยังไม่เคยทดลองใช้ในการฝึกฝนตนเองในฐานะนักแสดง หลังจากที่ได้ศึกษาและค้นคว้าในเบื้องต้นผู้วิจัยเห็นความเป็นไปได้ของการใช้ มาร์สก์ เทคนิค ในการพัฒนาศักยภาพในการเข้าสู่การเป็นตัวละคร ในขณะที่เดียวกันผู้วิจัยเองก็มีข้อสงสัยว่า มาร์สก์ เทคนิค จะสามารถช่วยให้ผู้วิจัยสามารถเข้าสู่การเป็นตัวละครที่แตกต่างกับตัวผู้วิจัยในทุกแง่มุมได้อย่างมีประสิทธิภาพได้หรือไม่ จึงเป็นที่มาของคำถามในงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยได้เลือกเอาตัวละครเดนิซ จากบทละครเรื่อง ซาเวจ อินลิมโบ ซึ่งเป็นตัวละครที่ผู้วิจัยเคยได้ฝึกฝนจากสัปดาห์ละครเรื่องนี้ระหว่างที่ศึกษาปริญญาตรี ซึ่งผู้วิจัยพบว่าไม่สามารถเข้าสู่การเป็นตัวละครเดนิซได้อย่างสมบูรณ์เท่าที่ควรและได้รับคอมเมนต์จากอาจารย์ผู้สอนในตอนนั้นว่า ผู้วิจัยไม่สามารถสวมบทบาทเป็นเดนิซได้อย่างสมบูรณ์ จึงถือว่าเป็นตัวละครที่ทำนายสำหรับตัวผู้วิจัยในการสร้างสรรค์และสวมบทบาท

มาร์สก์ เทคนิค ของ ฉาค เลอคอก เป็นหนึ่งในหลักการฝึกฝนนักแสดงที่เป็นที่รู้จักในสากลอย่างกว้างขวาง โดยเลอคอกได้นำส่วนผสมของการฝึกร่างกายในทางกีฬา ผสมกับ องค์ความรู้และการฝึกฝน ละครใบ้ และละครหน้ากาก ออกมาเป็นกระบวนการฝึกฝนนักแสดงของตน เพื่อฝึกฝนทักษะในการสื่อสารทางอวัจนภาษา รวมถึงขยายศักยภาพของร่างกายนักแสดงอีกด้วย เลอคอกเชื่อว่า ปัญหาใหญ่ของนักแสดงหลายคนคือ ติดอยู่กับบทพูดและการวิเคราะห์ตัวละคร แต่ไม่สามารถถ่ายทอดสิ่งเหล่านั้นออกมาได้อย่างเป็นรูปธรรม หรือกล่าวอย่างง่ายคือ นักแสดงเข้าใจถึงสภาวะของตัวละครอยู่ผู้เดียวโดยที่ไม่สามารถสื่อสารให้ผู้ชมเข้าใจไปพร้อมกันได้ หลักการของเลอคอกคือ การฝึกฝนสมาธิ จินตนาการ ความตื่นรู้ของร่างกาย ขยายศักยภาพของร่างกาย รวมถึงการเข้าสู่การเป็นตัวละคร โดยผู้วิจัยได้เข้ารับการอบรมกับผศ.ดร.วรรณขวัญ พลจันทร์ ผู้เชี่ยวชาญด้านมาร์สก์ เทคนิค ในประเทศไทย ซึ่งมีหลักการสอนที่คล้ายกับเลอคอก

เมื่อได้เข้ารับการฝึกฝน มาร์สก์ เทคนิค จากการประเมินตนเองผู้วิจัยพบว่า ทั้งแบบฝึกหัดหน้ากาก และแบบฝึกหัดรวมอื่นๆในกระบวนการฝึกฝน ส่งผลให้ผู้วิจัยได้พัฒนาศักยภาพของร่างกายให้มีผละกำลังมากขึ้น ปลอดภัยให้ร่างกายเป็นอิสระในการเคลื่อนไหว นอกจากนี้ยังขยาย

ขอบเขตของการเคลื่อนไหวให้กว้างขึ้น มีความตื่นตัวของร่างกายเพื่อที่จะสามารถละทิ้งพฤติกรรมที่ติดตัวของตนเองเพื่อที่จะสามารถเข้าบทบาทเป็นตัวละครได้อย่างสมจริงมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้การใช้มาสก์ เทคนิคยังช่วยทำให้ภาพของตัวละครชัดเจน ทั้งในด้านบุคลิกภาพ พฤติกรรม สภาวะอารมณ์ ความรู้สึก ความต้องการภายใน รวมถึงปมขัดแย้งภายในของตัวละคร โดยผู้วิจัยมีความเข้าใจเกี่ยวกับอวัจนภาษาและสามารถสื่อสารสภาวะภายในดังกล่าวของตัวละครให้ผู้ชมรับรู้ได้ชัดเจนมากขึ้น จากแบบสอบถามผู้ชมผู้วิจัยได้รับผลตอบรับเชิงบวกในแง่ของความอิสระของร่างกายและเสียงบนเวที นอกจากนี้ผู้ชมส่วนใหญ่ตอบตรงกันเมื่อผู้วิจัยถามเกี่ยวกับสภาวะภายในของตัวละครเดี๋ยวนี้อีกด้วย ในส่วนของการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญทางการแสดงและผู้กำกับเองก็ได้รับผลลัพธ์ในเชิงบวกว่าผู้วิจัยมีความกล้าในการเคลื่อนไหวของร่างกายและการใช้เสียงมากขึ้น โดยเฉพาะทางผู้กำกับที่ได้เห็นผู้วิจัยตั้งแต่เริ่มซ้อมไปจนถึงวันแสดงจริงก็ประเมินว่าผู้วิจัยสามารถเข้าบทบาทเป็นเดีนซีได้สมจริงและมีมิติได้ดี

จากคำถามที่ว่าการใช้แบบฝึกหัดมาสก์ เทคนิคจะช่วยให้ผู้วิจัยสามารถเข้าสู่บทบาทตัวละครที่แตกต่างจากตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพได้อย่างไร ผู้วิจัยค้นพบคำตอบว่าการสื่อสารทางอวัจนภาษาจะช่วยให้ผู้วิจัยสามารถแปลการวิเคราะห์ตัวละครให้ออกมาเป็นรูปธรรมมากพอที่จะสร้าง ‘ภาพ’ ของตัวละครบนเวทีที่มีความเป็นเอกลักษณ์และมีมิติสมจริง รวมถึงช่วยเสริมให้บทพูดของตัวละครมีพลังและสื่อสารความหมายภายใต้คำพูดได้ชัดเจน ที่สำคัญคือผู้วิจัยสามารถสิ่งเหล่านี้สื่อสารไปถึงผู้ชมได้เป็นอย่างดี อีกทั้งมาสก์ เทคนิคยังช่วยให้ผู้วิจัยชุดทรัพยากรที่มีอยู่กับเนื้อตัวออกมาใช้ในการเข้าสู่บทบาทของตัวละครที่แตกต่างจากตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้วิจัยได้สรุปการใช้แบบฝึกหัด มาสก์ เทคนิค เพื่อขยายศักยภาพในการเข้าสู่การเป็นตัวละครไว้ดังนี้

5.1 การเตรียมพร้อมร่างกายและจิตใจ

แบบฝึกหัดในการเตรียมพร้อมร่างกายของนักแสดงนั้นส่วนหนึ่งก็เพื่อขยายศักยภาพร่างกายของนักแสดงเพื่อให้ขยายขอบเขตของการเคลื่อนไหวออกไปได้กว้างขึ้น สามารถเข้าสู่บทบาทตัวละครที่หลากหลายได้มากขึ้น และในแบบฝึกหัดเดียวกันนั้นก็ช่วยฝึกสมาธิของนักแสดงไปพร้อมกัน เพื่อให้นักแสดงอยู่กับปัจจุบันขณะไม่คิดวางแผนหรือพยายาม “แสดง” รวมถึงเพื่อให้เกิดความตื่นตัวของร่างกาย กล่าวคือ นักแสดงรู้ตัวว่ากำลังเคลื่อนไหวในลักษณะของตัวละครอยู่ และสามารถละทิ้งพฤติกรรมติดตัวของนักแสดงเพื่อเข้าสู่บทบาทตัวละครอย่างเป็นปัจเจกบุคคลได้

5.2 การค้นหาตัวละคร

ในขั้นตอนนี้นักแสดงจะต้องวิเคราะห์ตัวละครอย่างละเอียด ไม่ว่าจะเป็นปมหลัง บุคลิกและอุปนิสัยภายนอก ความต้องการ สภาวะภายใน ปมหรือข้อด้อย ของตัวละคร เมื่อนักแสดงเข้าใจตัว

ละครอย่างละเอียดแล้ว จึงใช้แบบฝึกหัดเพื่อเข้าสู่การเป็นตัวละครในการค้นหาและแปลข้อวิเคราะห์ ออกมาเป็นอวัจนภาษา โดยการค้นหาจังหวะลมหายใจและการเคลื่อนไหวของตัวละคร จาก แบบฝึกหัด อาทิ แบบฝึกหัดเคลื่อนไหวพร้อมเสียงดนตรี และ แบบฝึกหัดเคลื่อนไหวตามรูปภาพ เป็นต้น เพื่อค้นหาแก่น (essence) ของตัวละคร ในที่นี้คือสภาวะภายในทั้งหมดของตัวละคร ซึ่งในขั้นตอนนี้นักแสดงอาจค้นพบชุดพฤติกรรมที่น่าสนใจของตัวละครที่สามารถเก็บมาใช้เมื่อเข้าสู่การค้นหาการ แสดงออกภายนอกหรือบุคลิกและอุปนิสัยของตัวละคร

5.3 การเข้าสู่การเป็นตัวละคร

ตัวละครเช่นเดียวกับมนุษย์ทั่วไป ย่อมมีความซับซ้อนหลากหลายมิติ ดังนั้นเมื่อนักแสดง ค้นพบสภาวะภายในแล้ว ต่อมาก็คือการค้นหาบุคลิกหรืออุปนิสัยภายนอก ซึ่งในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยใช้ หน้ากาก คอมมิคเดีย เดลอาร์เต มาใช้ในการฝึกฝน เพื่อค้นหาชุดพฤติกรรมของตัวละครที่ส่งผลมาจาก ปุ่มหลัง ปม หรือ ข้อด้อย และ สภาวะอารมณ์และความรู้สึกภายในของตัวละคร ซึ่งอาจจะแสดงออก ในเชิงที่แตกต่างกันไป เช่น ตัวละครบางตัวอาจพยายามปิดบังปมหรือข้อด้อยบางอย่างของตน ทำให้ แสดงออกในทิศทางตรงกันข้าม เหมือนกับตัวละครเดนิซที่สภาวะภายในเปราะบางแต่พยายาม แสดงออกว่าตัวเองมั่นใจ เป็นต้น ซึ่งนักแสดงสามารถหาข้อมูลบางส่วนได้จากบทละคร หรือต้อง ตัดสินใจร่วมกับผู้กำกับเพื่อให้ภาพของตัวละครชัดเจน

5.4 การฝึกฝน

การฝึกฝนและพัฒนาทักษะของนักแสดงเป็นเรื่องจำเป็นสำหรับการฝึกฝนทุกอย่าง แต่ในที่นี้ ผู้วิจัยมีทัศนะว่า มาร์สก์ เทคนิค จำเป็นต้องมีการฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอและมีเวลาเพียงพอในการฝึกฝน เพื่อที่จะสามารถใช้เทคนิคดังกล่าวในการเข้าสู่การเป็นตัวละครที่มีประสิทธิภาพอย่างแท้จริง เนื่องจาก มาร์สก์ เทคนิค เปรียบเสมือนการที่นักแสดงจะต้องลิ้มการเป็นตัวเอง ซึ่งทำได้ยากมาก เนื่องจากการแสดงออกทางอวัจนภาษาของตัวบุคคลเหมือนกับการขับรถที่เมื่อเป็นแล้วยากมากที่จะ ลิ้มได้ การกระทำ ท่วงท่า การเคลื่อนไหว กลายเป็นอัตโนมัติ ดังนั้นนักแสดงจำเป็นต้องฝึกฝนให้การ เคลื่อนไหวของตัวละครกลายเป็นธรรมชาติที่สองของนักแสดงเอง ผู้วิจัยมีเวลาทั้งหมดประมาณ 3 เดือนในการฝึกฝนในการใช้มาร์สก์ เทคนิคเพื่อเข้าสู่การเป็นตัวละคร ซึ่งผู้วิจัยประเมินว่ายังเป็นเวลาที่ น้อยเกินไป จึงต้องนำแบบฝึกหัดอื่นเข้ามาเสริมเพื่อเข้าสู่การเป็นตัวละครได้ดีพอสำหรับการแสดงจริง อาทิ แบบฝึกหัด Private moment และการเทียบเคียงประสบการณ์ เป็นต้น

อย่างไรก็ดี การได้ฝึกฝนมาร์สก์ เทคนิคจากการวิจัยนี้ช่วยให้ผู้วิจัยได้เห็นศักยภาพของตัวเอง ในฐานะนักแสดง ได้ค้นพบอิสระภาพในทั้งในการเคลื่อนไหวและเสียงที่ผู้วิจัยประสบปัญหาอยู่เสมอ ได้ รู้จักร่างกายของตนเองมากขึ้น และเข้าใจหลักการของอวัจนภาษาบนเวทีมากขึ้น นักแสดงนอก

จะต้องสื่อสารบทความผ่านคำพูด ก็จะต้องสร้างตัวละครที่มีความเป็นมนุษย์ผ่านการสื่อสารในทางอวัจนภาษาเพิ่มเติมด้วย โดยมาสก์ เทคนิคเป็นเครื่องมืออย่างดีที่จะช่วยให้นักแสดงได้เพิ่มทักษะในด้านนี้ และนำมาปรับใช้ในการเข้าสู่การเป็นตัวละคร ในขณะที่เดียวกันผู้วิจัยค้นพบว่า มาสก์ เทคนิค นอกจากจะใช้เพื่อการเข้าสู่การเป็นตัวละครแล้วยังช่วยนักแสดงในอีกหลายแง่มุม เช่น การฝึกฝนจินตนาการ การอยู่กับปัจจุบันขณะ การใช้สัญชาตญาณให้เป็นประโยชน์ในการแสดง รวมถึงการลดอัตตาของตนเอง เป็นต้น ผู้วิจัยได้ประสบกับตนเองว่าการที่ได้ใส่หน้ากากทำให้ผู้วิจัยได้ปลดปล่อยอัตตาของตนเองและกล้าที่จะทดลองสิ่งใหม่ หรือทำท่ายตัวเองในแบบที่ไม่เคยทำมาก่อน และได้พบอิสรภาพในร่างกายของตัวเองบนเวทีอย่างที่ไม่เคยเป็นมาก่อน ซึ่งการวิจัยนี้เป็นเพียงหนึ่งในกรณีศึกษาเท่านั้น ผู้วิจัยไม่สามารถบอกได้ว่านักแสดงท่านอื่นจะประสบสิ่งเดียวกันกับผู้วิจัยหรือไม่ เช่นเดียวกับเทคนิคการฝึกนักแสดงทั่วไป นักแสดงจำเป็นต้องเข้าใจปัญหาทางการแสดงของตน เพื่อค้นหาการฝึกฝนที่เหมาะสมที่จะสามารถช่วยพัฒนาทักษะของตน

มาสก์ เทคนิคถือว่าเป็นหนึ่งในเครื่องมือที่จะช่วยให้นักแสดงสามารถเข้าสู่บทบาทตัวละครได้อย่างสมบูรณ์มากขึ้น กระนั้นสิ่งสำคัญเช่น การวิเคราะห์ตัวละครอย่างละเอียด และความเข้าใจตัวละครอย่างถ่องแท้ยังมีความจำเป็นเป็นอย่างมากในกระบวนการ เพราะหากนักแสดงมัวแต่มุ่งไปที่การเคลื่อนไหวแต่เพียงอย่างเดียว โดยไม่ได้คำนึงถึงที่มาที่ไป แรงจูงใจ หรือความหมายที่ต้องการสื่อแล้ว การเคลื่อนไหวนั้นก็ไม่มีประสิทธิภาพ และไม่มีประโยชน์ ดังนั้นผู้วิจัยมีทัศนะว่าการเข้าสู่บทบาทการเป็นตัวละครมีความซับซ้อนกว่าเรื่องของอวัจนภาษาแต่เพียงอย่างเดียว ผู้วิจัยจึงไม่อยากยึดติดอยู่กับหลักการเดียว แต่ใช้หลักการแสดงอื่นเข้ามาประกอบใช้ เพื่อพัฒนาทักษะของนักแสดงในการเข้าสู่การเป็นตัวละครได้อย่างมีประสิทธิภาพและสมบูรณ์มากขึ้นต่อไป

บรรณานุกรม

- Allain, P. (1998). Suzuki Training. *TDR (1988-)*, 42(1), 66-89.
<http://www.jstor.org.chula.idm.oclc.org/stable/1146647>
- Cohn, R. (1964). Surrealism And Today's French Theatre. *Yale French Studies*(31), 159-165. <https://doi.org/10.2307/2929739>
- Drake, S. (1987). 'Savage in Limbo': Play Probes Loneliness in Daily Life. *Los Angeles Times*. <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1987-07-01-ca-654-story.html>
- Ebong, I. A. (1984). Mask and Masking: A Survey of Their Universal Application to Theatre Practice. *Anthropos*, 79(1/3), 1-12.
<http://www.jstor.org.chula.idm.oclc.org/stable/40460787>
- Goto, Y. (1989). The Theatrical Fusion of Suzuki Tadashi. *Asian Theatre Journal*, 6(2), 103-123. <https://doi.org/10.2307/1124454>
- Griffiths, D. (1998). *Acting through mask* (Vol. 1). Psychology Press.
- Lecoq, J. (2006). *Theatre of Movement and Gesture*. Taylor & Francis.
<https://books.google.co.th/books?id=Xy5-AgAAOBAJ>
- Lecoq, J., Carasso, J. G., & Lallias, J. C. (2001). *The Moving Body: Teaching Creative Theatre*. Routledge.
- McDowell, J. H. (1942). Some Pictorial Aspects of Early "Commedia dell'arte" Acting. *Studies in Philology*, 39(1), 47-64.
<http://www.jstor.org.chula.idm.oclc.org/stable/4172556>
- McKenzie, R. B. (1992). Was It a Decade of Greed? *The Public Interest*.
https://www.nationalaffairs.com/public_interest/detail/was-it-a-decade-of-greed
- Murphy, M. (2018). *Enacting Lecoq: Movement in Theatre, Cognition, and Life*. Springer.
- Ryan, Y. M. (2006). *A costume design for John Patrick Shanley's "Savage in Limbo"* [University of Maryland, College Park].
- Shanley, J. P. (1986). *Savage in Limbo: A Concert Play*. Dramatists Play Service.
- Stanislavski, C. (2013). *Building a character*. A&C Black.

- นลินรัตน์ อุ่นแก้ว. (2022). วิจารณ์เรื่อง โยคะเพื่อพัฒนาร่างกายและจิตใจ : คู่มือฝึกโยคะเพื่อการเจริญสติ โดย น.พ. แพทย์พงษ์ วรพงศ์พิเชษฐ. วารสารบัณฑิตศึกษามหาจุฬาลงกรณ์, 9(4), 415-423. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jg-mcukk/article/view/256662>
- ปริทัศน์ศิลปการละคร. (2565). (นพมาส แวหวงส์ บรรณาธิการ). ภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมเด็จพระพุทธโฆษาจารย์ (ป. อ. ปยุตฺโต). (2566). สมานิแบบพุทธ (พิมพ์ครั้งที่ 32). <https://www.watnyanaves.net/th/book-full-text/431>
- สังคมแสนเหลื่อมล้ำ The Bronx หลุมดำคนจนในนิวยอร์ก. (2565). โพสต์ทูเดย์. <https://www.posttoday.com/international-news/672668>





ภาคผนวก ก.
บทละครเรื่อง ซาเวจ อิน ลิมโบ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

บทละครเรื่อง ซาเวจ อิน ลิมโบ

บทดั้งเดิม

จอห์น แพททริก แชนเลย์

แปลและดัดแปลงเพื่อการแสดง

ภรินทร์ลดา อภาภิรม

ตัวละคร

หมาก (Murk) : ผู้ชายรูปร่างสูงใหญ่, ผมสีน้ำตาล หน้าตาดี แต่ไม่มีอารมณ์ขันเลยแม้แต่น้อย เราไม่เคยเห็นเค้ารีนเครื่องตีไม้สัก เขาเนรมิตเครื่องตีขึ้นมาจากไหนก็ไม่ทราบแน่ชัด เขาเดินกระเผลกๆ (ใส่ข่าไม้)

ขวัญใจ มิตรไมตรี (April White): สาวผู้ดูโหดร้าย พัง เหนื่อยอ่อน แต่มีร่องรอยของความสวยในอดีตบนใบหน้า จากต้นเรื่องที่ดูเหมือนคนธรรมดาเธอค่อยๆกลายเป็นเกือบควบคุมตัวเองไม่ได้อย่างแทบไร้รอยต่อระหว่างสองสภาวะจิตใจของเธอ

สมพิศ แก้วงาม (Denise Savage): ผู้หญิงตัวเล็ก ผมยุ่งๆ เธอดูเข้มแข็ง หัวรุนแรง ยึดมั่นในความคิด แต่ก็ไม่พอใจกับชีวิต และกลัว เธอมีความเจ็บปวดอยู่ในใจ ชี้อาการระแวง และมีความโหยหาบางอย่าง และมีความอยากรู้อยากเห็นเรื่องคนอื่น

ทิพา ทินกรณ (Linda Rotundra): ผู้หญิง สวยแบบจัดเต็ม ทั้งการแต่งตัวและแต่งหน้า มีลักษณะการพูดเฉพาะตัว เธอรูปร่างเป็น ‘ผู้หญิง’ มาก เธอออกเสียงท่อนางว่า ‘ทานง’

ทะนง วุฒิอารยสกุล (Tony Aronica): หนุ่มหล่อ แต่มีความไม่มั่นใจในตัวเองซ่อนอยู่ และขาดความอบอุ่น

ในเรื่องทุกตัวละคร อายุ 32 ปีเท่ากัน

ภายในบาร์ย่านเมืองเก่า มีต้นไม้เขียวเงาสองกระถางประดับอยู่ที่บาร์เครื่องดื่ม ด้านหลังบาร์ไม่มี
 ขวดเหล้าอยู่เลย ด้านหน้าเวทีมีโต๊ะสี่เหลี่ยมเล็กๆ อยู่ห่างกันพอสมควร แต่ละโต๊ะมีเก้าอี้ 1 ตัว โต๊ะ
 ทั้งหมดดูเหมือนไม่ได้ใช้มาซักพัก บนบาร์เครื่องดื่มก็ดูไม่ค่อยสะอาดนัก และอากาศไม่ค่อยถ่ายเท
 มีรอยสีเหลี่ยมสีดำติดอยู่ที่พื้น ซึ่งเป็นจุดที่เคยมีตู้เพลงวางอยู่ด้านขวาของเวที แสงไฟสว่างเกินกว่าจะ
 เป็นบาร์ ไฟฟลูออเรสเซนต์สีฟ้า สว่างจนไม่สามารถซ่อนอะไรได้เลย
 ตั้งแต่เริ่มเรื่องเราเห็น หมากและขวัญใจ อยู่บนเวที หมากนั่งอยู่หนึ่งๆ ด้วยสีหน้าเรียบเฉยของเขา เขาใส่
 เสื้อเชิ้ตที่ดูดีพอสมควรกับเนคไท กางเกงสีทึบกับเข็มขัดโพลีเอสเตอร์ และรองเท้าหนังสีดำ เขากำลัง
 นั่งสังเกตดูขวัญใจ เธอนั่งอยู่บนเก้าอี้ stool อันเดียวที่ริมบาร์เครื่องดื่ม เธอหลับเอาหัวซุกอยู่บนแขน
 หมากตัดลิ้นใจปลุกเธอ

หมาก: ขวัญใจ ขวัญใจ ขวัญใจ ขวัญใจ

ขวัญใจ: อะไร?

หมาก: เธอหลับไป

ขวัญใจ: ตรงบาร์นี่หรือ?

หมาก: ใช่

ขวัญใจ: ไม่จริงอะ

หมาก: จริง

ขวัญใจ: โอเค ก็ได้ถ้านายว่างั้น เต็มให้หน่อยสิ ฉันกำลังกริมได้ที่

หมาก: ไหนเงินอะ?

ขวัญใจ: ใครบอกว่าฉันมีเงิน

หมาก: ไม่มีเงิน ก็ไม่ต้องกิน

หมากเสิร์ฟเครื่องดื่มให้ขวัญใจในแก้วใบเล็กที่ดูสวยงาม เธอจิบเครื่องดื่มของเธอ สมพิศ แก้วงาม เดิน
 กระทั่งเท้าเข้ามา เธอมองไปรอบๆ หน้าตาดูไม่พอใจกับสภาพบาร์ที่เธอเห็นเท่าไรนัก เธอสวมชุดเด
 รสลีครามที่ไม่พอดีตัว กับรองเท้าส้นสูงสีดำ เธอสะพายกระเป๋าสีดำใบไม่ใหญ่มากนัก เธออยากจะวาง
 มั่นลงแต่ไม่รู้ว่าจะวางไว้ที่ไหนดี

สมพิศ: นี่ก็โหมงแล้ว?

หมาก: ทุ้มครึ่ง

สมพิศ: คนหายไปไหนหมด? ไม่มีใครซักคน ไม่มีแหม่งซักคนเลยหรือ

หมาก: นี่คืนวันจันทร์

- สมพิศ: ฉันทุตส่าห์อยากจะมาสนุกซักหน่อย
- หมาก: สมพิศ นี่คืนวันจันทร์ เอาอะไรมา
- สมพิศ: เอาเหอะ ก็ไม่ต่างกับคืนอื่นเท่าไรหรอก ทำไมไม่เอาถั่วมาวางไว้ที่บาร์ซักหน่อยวะ? ให้ตายเหอะ
- หมาก: ที่นี่ไม่มีถั่ว
- สมพิศ: หรืออะไรก็ได้ ขนมหิ้วเล่นอะ พยายามหน่อย
- หมาก: ทิวหรือ?
- สมพิศ: เปล่า
- หมาก: นั่งลงมัย
- สมพิศ: ฉันทไม่อยากรนั่ง
- หมาก: โอเค งั้นก็ยืนไป
- สมพิศ: พลังฉันทมันลั่นวะ แกเข้าใจมัย? ฉันทยังสาว ฉันทยังแข็งแรง ฉันทเพิ่งกินไก่อย่างสองตัวกับข้าวเหนียวมา นี่เพิ่งห่มครึ่ง ฉันททนไม่ไหวถ้าจะต้องนั่งดูทีวีต่อไปในชีวิตนี้ แล้วฉันทก็ไม่อยากรนั่งอยู่ในอะพาร์ตเมนต์เหม็นเยี้ยวแมว กับแม่ที่นั้งขึ้นอืดอยู่เฉยๆ ได้อีกแม้แต่วิเดียว ไม่งั้นฉันทต้องออกแตกตายแน่ๆ ฉันทก็เลยแต่งตัว ใส่ส้นสูง แลมพกเงินสดมาเยอะชะด้วย เพราะงั้น...มีอะไรสนุกๆให้ทำบ้างมัย?
- หมาก: ทำไมไม่ไป บาร์ Cotter อะ
- สมพิศ: ไปมาแล้ว โคตรกร่อย
- หมาก: พี.ซี. อะ
- สมพิศ: พี.ซี. ก็โล่งชะ
- หมาก: งั้นก็นั่งลง ไปที่ไหนมันก็คืนวันจันทร์เหมือนกันทั้งนั้นแหละ
- สมพิศ: เฮ้ย! เดี่ยว ไม่ อย่าบอกนะ...ตุ้เพลงไปไหน?
- หมาก: พังแล้ว วันก่อนอยู่ตุ้ๆก็ได้กลิ่นไหม้ เลยให้ศุนย์มายกไป เดี่ยวอันใหม่จะมากอีกสองสามวัน
- สมพิศ: แปลว่าไม่มีตุ้เพลง?
- หมาก: ไม่มีตุ้เพลงคืนนี้
- สมพิศ: อกอีแป้นจะแตก
- หมาก: เออ แล้วแต่แก
- สมพิศ: นี่มันนรกชัดๆ
- หมาก: อ่าอะ (สมพิศเดินโซเซไปที่โต๊ะซ้ายมือด้วยความรู้สึกโหวงเหวง เธอหยิบสำหรับไพ่เก่าๆออกมาจากกระเป๋าถือ และเริ่มเล่น Solitaire) จะกินอะไร?
- สมพิศ: ไม่กิน

หมาก: เธอต้องกินซักอย่าง

สมพิศ: ทำไม?

หมาก: มันเป็นกฎ

สมพิศ: ไวน์ขาวแก้วนี้

หมาก: ได้ แก้วละร้อย ฉันไม่ไปเสิร์ฟนะ แล้วก็จ่ายก่อนกินด้วย

สมพิศ: ทำไม?

หมาก: มันเป็นกฎ

สมพิศ: ก็ได้วะ (เธอเดินไปหยิบไวน์ที่บาร์ พร้อมกับจ่ายเงิน) หมาก...

หมาก: ว่า?

สมพิศ: เล่นพูลกันมั๊ย?

หมาก: ไม่

หมากหยิบขวดน้ำออกมาจากใต้บาร์ เขาเดินกระเผลกๆออกจากหลังบาร์เพื่อไปรดน้ำต้นไม้สอง
กระถางที่วางอยู่ในร้าน

สมพิศ: หมาก จะรดไปทำไมวะ? มันตายแล้ว

หมาก: พวกมันไม่รู้ตัวซักหน่อย (ทิพา ผู้หญิง สวยแบบจัดเต็ม ทั้งการแต่งตัวและแต่งหน้า เดินเข้ามา
มาในร้าน เธอ นั่งลงที่โต๊ะที่ว่างอยู่ แล้วเริ่มร้องไห้) ตีอะไร?

สมพิศ: ตาบอดหรืออะหมาก ให้เวลาเขาหน่อยสิ

หมาก: ก็ได้

สมพิศ: ทิพา?

ทิพา: สมพิศ?

สมพิศ: หวัดดี

ทิพา: หวัดดี

สมพิศ: แกจะให้ฉันแกล้งทำเป็นไม่เห็นว่าคุณร้องไห้อยู่มั๊ย?

ทิพา: จะทำอะไรก็ทำเถอะ

หมาก: คุณจะตีอะไร?

ทิพา: รัสเซีย เนลล์ ไม่เอาน้ำแข็ง

หมาก: โอเค

ทิพา: ฉันมีเรื่อง โอเคมั๊ย? แต่ฉันไม่รู้จักแกตีพอจะเล่าให้ฟัง

สมพิศ: อะไรกัน เราอยู่โรงเรียนเดียวกันมาก่อนนะ

- ทิพา: แค่ม.ต้นเท่านั้นแหละ
- สมพิศ: ตามใจ ไม่ใช่เพื่อนก็ไม่ใช่ ร้องให้ไปคนเดียวแล้วกัน
- ทิพา: ไม่เตี้ยมาก่อน ฉันทิ้งกลับบ้านไม่ได้ตอนนี้ มันเร็วไป แม่ฉันต้องสงสัยแน่ว่าเกิดอะไรขึ้น แล้วนางก็จะต้องมาเค้นคำตอบจากฉัน
- สมพิศ: แกอยากเล่นพูลมัย?
- หมาก: รัสเซีย เนลล์ได้แล้ว ทั้งหมด 140
- ทิพา: โอเค
- สมพิศ: ลองทิ้งไว้ซักพัก แกล้งหมากมัน...แล้วแกร้องไห้ทำไม?
- ทิพา: ก็แฟนฉัน ทะนงอะ อยู่ดีๆก็เป็นบ้าอะไรไม่รู้
- สมพิศ: แกหมายถึง ทะนง วุฒิอารยสกุล ไซม์มัย?
- ทิพา: ใช่
- สมพิศ: คนที่ชอบใส่กางเกงหนัง
- ทิพา: ก็บางที
- สมพิศ: ที่หล่อยๆ
- ทิพา: อืม นั่นแหละ
- สมพิศ: คนที่ทำแกท้องเมื่อปีที่แล้ว
- ทิพา: แกไปเอามาจากไหน?
- สมพิศ: ก็ได้ยินมา
- ทิพา: ไม่มีใครทำฉันท้องซักหน่อย
- สมพิศ: อย่าแกลเลยทิพา แกมันเป็นตัวตลกประจำหมู่บ้าน แกแหม่งท้องทุกครั้งที่ยุคเดิน อย่าโกหกเลย ใครๆเค้าก็รู้กันว่า แกอะ ปล่อยตัว แฉมเจริญพันธุ์โคตรๆด้วย
- ทิพา: นี่แกตำฉันหรือ?
- สมพิศ: เปล่า ฉันก็พูดจาแบบนี้อยู่แล้ว ก็เลยต้องอยู่คนเดียวแบบเหงาๆ เพราะแบบนี้ไง ฉันทิ้งไม่มีแฟนแบบ ทะนง วุฒิอารยสกุล ไซม์มัย ใช่มั้ย? อย่างน้อยก็เป็นเหตุผลนึง
- หมาก: เฮ้ย! มารับเครื่องตี๋มด้วย
- สมพิศ: เห็นมัย มันทนไม่ได้ โกล้บ้าแล้ว ปล่อยให้รอไปอีกหน่อย
- หมาก: จะทิ้งแก้วไว้ตรงนี้ทั้งคืนก็ได้ ฉันทิ้งสนหรือ แต่ต้องจ่ายก่อนกิน 140 บาท ฉันทิ้งอยู่

ทิพาเดินไปจ่ายเงิน หยิบเครื่องตี๋ม แล้วเดินกลับมาที่โต๊ะ

สมพิศ: มันไม่เคยโตเลย มันยังคิดว่าเล่นตบแปะอยู่ที่สนามเด็กเล่นอยู่เลย

- หมาก: ฉันไม่เคยเลยตบแปะ
- สมพิศ: เออ เอาเหอะ
- หมาก: เคยเล่นแต่ตีจับ
- สมพิศ: ตี~~~~~
- หมาก: หุบปากเหอะ สมพิศ
- สมพิศ: นายนี้ไม่รับมุกใครไม่เป็นเลยใช้มัย
- หมาก: บอกให้หุบปากไป
- สมพิศ: โอเค อย่าเพิ่งหัวเสียสิ (พูดกับทิพา) แล้วสรุปว่าไง เกิดอะไรขึ้น หรือว่าต้องอีกแล้ว?
- ทิพา: ไม่ใช่ ก็ทะเลาะกันแหละ มันเป็นบ้าอะไรไม่รู้
- สมพิศ: มันตีแกหรือ?
- ทิพา: ไม่ใช่
- สมพิศ: แล้วมันทำอะไรล่ะ?
- ทิพา: มันอยากไปคบผู้หญิงคนอื่น
- สมพิศ: ว่าไงนะ?
- ทิพา: มันอยากไปคบผู้หญิงคนอื่น
- สมพิศ: เออ ฉันเข้าใจ แต่มันก็เป็นเรื่องธรรมดาหรือเปล่า?
- ทิพา: ไม่ ไม่ แกไม่เข้าใจ
- สมพิศ: ก็แล้วแต่แกแล้วกัน
- ทิพา: มันอยากคบกับผู้หญิงไม่สวย
- สมพิศ: พวกนางอาจจะดูไม่สวยสำหรับแก แต่เขาอาจจะมองว่าสวยก็ได้
- ทิพา: แกไม่เข้าใจฉัน มันบอกฉันว่า ทิพา ฉันอยากคบกับผู้หญิงหน้าปลวก
- สมพิศ: มันว่าจั้นหรือ?
- ทิพา: ใช่
- สมพิศ: หมายความว่ายังไง?
- ทิพา: มันก็หมายความว่ามันพูดไป
- สมพิศ: เป็นไปไม่ได้ ผู้ชายที่ไหนจะไปจับผู้หญิงที่ตัวเองคิดว่าหน้าปลวกวะ ถ้าพวกมันลงเอยกับผู้หญิงหน้าปลวก ก็เพราะมันผิดพลาดอะไรบางอย่างที่ทำให้คิดว่าผู้หญิงคนนั้นหน้าตาดี เช่น เมา หรือ บ้า หรือ เป็นไอ้ห่วย แต่ผู้ชายอย่างทะเลาะงั้น?! ผู้ชายอย่างทะเลาะงั้นไม่มีทางลงเอยกับผู้หญิงหน้าปลวกแน่ๆ เธอรู้มั๊ยว่าทำไม ฉันว่าเขาดูแบบตึบๆ มีความตึบๆเถื่อนๆอยู่ในตัว
- ทิพา: แกพูดอะไรของแกวะ? แกจะพูดเรื่องที่ผมไม่รู้แล้วทำไม ฉันบอกแกว่ามันเกิดเรื่องแบบนี้ขึ้นแล้วแกก็บอกว่ามันไม่ได้เกิดขึ้น ก็มันกำลังเกิดขึ้นอยู่นี่ไง! ทะเลาะงั้นอยากคบกับผู้หญิงหน้า

ปลวกเพราะอะไรก็ไม่รู้ ฉันรายงานสดจากที่เกิดเหตุอยู่นี่ไง เพราะงั้นอย่ามาบอกว่ามันไม่มีทางเกิดขึ้นได้ ทุกวันคืนวันจันทร์ ฉันจะไปหาเขาที่บ้านเพื่อจะได้ใช้เวลาอยู่ด้วยกัน แต่คืนนี้ฉันไปถึง หน้าเขาเหมือนมีอะไรอยู่ในใจ หน้าแบบบอกบุญไม่รับ เหมือนฉันเป็นคนแปลกหน้า ฉันกลัวมาก แล้วพอฉันจับตัวเขา เขาก็ปิดมือฉันออก แล้วก็พูดว่า เรามีเรื่องต้องคุยกัน ใครที่โหนดเขาคุยกันก่อนจะนอนด้วยกันวะ มันมีอะไรต้องคุยกันด้วยเหรอ? ถ้าผู้หญิงมีเรื่องอยากคุยกับผู้ชาย ส่วนใหญ่ก็คือเธออยากให้เราเข้าใจเธอมากขึ้น แต่เมื่อไหร่ที่ผู้ชายบอกว่าอยากคุยแล้วยังไม่ไหวกับตัวด้วยอะ มันต้องแย่มากแน่ๆ ฉันพยายามจะเปลี่ยนเรื่อง พยายามอ้อยอิ่งเต็มที่ แต่มันเหมือนมีอะไรกวนใจเขาอยู่ ขนาดแม่ฉันยังรู้เลยว่าทะนงอะหล่อลากไส้ ขนาดแม่ฉันนะ แม่ยังอยากได้เองเลยด้วยซ้ำมั้ง แม่ฉันรู้แหละว่าฉันไปโหนดทุกคืนวันจันทร์ ฉันมักจะกลับบ้านดึก บางทีก็เช้า แต่นางไม่เคยว่าอะไรเลย ทั้งที่ปกติต้องเฆ่ยับแล้ว แต่เพราะแม่รู้ว่าฉันไปโหนด แล้วนางก็อยากให้ฉันได้เขา ครั้งนึงตอนฉันกำลังจะไปหาทะนง นางมากระซิบที่หูฉันพอจะได้ไม่ได้ยิน “เอาให้ได้นะ ทิพา”...แค่นี้เลย เอาให้ได้นะ ทิพา แล้วตอนนี้เขาไม่ยอมคบกับฉัน แล้วไปคบกับผู้หญิงหน้าปลวกแทน ฉันเลยบอกว่า ฉันทำให้ตัวเองให้หน้าปลวกเพื่อเขาก็ได้ แต่เขาบอกว่าไม่ได้หรอก ฉันทำไม่ได้หรอก ฉันอายจนไม่รู้จะเอาหน้าไปซุกไว้ที่โหนด ฉันรู้สึกว่าการตัวเองน่าเกลียด ฉันรู้สึกอ้วน ทะนงไม่ยอมคบกับฉันอีกต่อไปแล้ว

สมพิศ: แกไม่อ้วนซึกหน่อย...แค่เกือบ ไม่ได้อ้วน จั่นเล่นไฟกันมัย?

ทิพา: ไม่

สมพิศ: ไฟพวกนี้ก็น่าๆหมดแล้วอยู่ดี มีคืนนึงฉันวางมันทิ้งไว้ใกล้เครื่องทำความชื้น หลังจากนั้นมันก็ยุบไปหมด ที่ฉันต้องซื้อเครื่องทำความชื้นมาเพราะแม่ฉันกำลังจะแห้งตาย เขาไม่เคยไปโหนดเลย เขาไปโหนดไม่ได้ แล้วในออฟาร์ทเม้นท์เราแม่งก็ร้อนดับแตก วันนึงฉันมองเขาแล้วรู้สึกเหมือนเขาเป็นต้นไม้เฉาๆ ฉันก็เลยออกไปซื้อเครื่องทำความชื้นมาเปิดให้เขาทุกคืน ถึงแม่จะยังดูเหมือนลูกเกดอบแห้ง แต่ฉันก็รู้สึกดีขึ้นหน่อย เพราะอย่างน้อยฉันได้ทำอะไรบ้าง ไม่ได้ปล่อยไปตามมีตามเกิด ฉันพูดจริงทำจริงนะ ช่างแม่งเถอะ พูดจาเลอะเทอะมาตั้งแต่เรื่องเครื่องทำความชื้นละ เอาเป็นว่าไฟพวกนี้แม่งห่วย ไอ้พวกช่างทรง พวกแม่มอทั้งหลายที่บอกว่าพอเปิดไฟแล้วจะเห็นอนาคตนะ พอฉันมองไฟฉันแล้ว แม่งไม่เคยเห็นอนาคตของตัวเองเลยอะ ฉันเห็นแต่ชีวิตห่วยๆ จนจะเป็นบ้าอยู่แล้ว

ทิพา: แกพูดอะไรของแกวะ?

สมพิศ: ฉันพูดถึงความตึงเครียดไง ฉันพูดถึงเวลาที่แกเดินแล้วมีอะไรไม่รู้ติดอยู่ที่สันรองเท้าแต่แกเอามันไม่ออก ความรู้สึกที่แกแตกต่างจากคนอื่น แบบว่า รู้สึกเหมือนอยู่คนเดียว มันเหมือนมีกำแพงกั้นเอาไว้ เหมือนแกอยู่ในตู้กระจก ในโหนดแก้ว ได้แค่ฝันถึงดอกไม้สวยๆ แต่พอดมแล้ว

ได้กลิ่น...ความตายของตัวเอง เหมือนคนมองผ่านอึอะไรบางอย่างเนี่ย แล้วเวลาแกจับตัวใครก็เหมือนมีอะไรสวมมือแกอยู่อะ

ทิพา: ฉันไม่เข้าใจแก

สมพิศ: ฉันพยายามจะบอกอะไรแกบางอย่าง แต่มันไม่ง่าย

ทิพา: เออ บอกฉันมาเถอะ

สมพิศ: ฉันยังชิงอยู่

ทิพา: อะไรนะ?

สมพิศ: แกได้ยินฉันแล้ว แกแค่ตกใจเฉยๆ ฉันยังชิงอยู่

ทิพา: แกจะโกหกฉันทำไม

สมพิศ: ตอนแรกฉันคิดว่าฉันแค่โชคไม่ดี ฉันไม่เหมือนแกหนิ ฉันมันปากพล่อย แต่แรกๆมันก็ไม่แปลกหรอกที่ยังชิง เพราะแกกลัว เขาก็กลัว แคใครคนนึงตะโกน เฮ้! แมงก็หนีกันกระเจิงแล้ว ตอนแรกมันเป็นแบบนี้ แล้วอยู่ดีๆมันก็กลายเป็นเรื่องสำคัญขึ้นมา เกือบทุกคนที่ฉันรู้จัก แมงเสียชิงกันไปทีละคนสองคน แกเข้าใจมั๊ย? จนเหลือฉันอยู่คนเดียว เสียชิงไปซะเลยตอนนั้นน่าจะง่ายกว่า แมงเป็นกลายเป็นเรื่องที่ทุกคนเอาแต่พูดถึง ฉันรู้สึกเหมือนตัวเองเป็นแกะดำ ฉันเก็บมันเอาไว้รออะไรซักอย่าง ไม่ใช่ผู้ชาย...ไม่ใช่ผู้ชาย ฉันเก็บเอาไว้รออะไรบางอย่าง คอยพูดว่า ไม่ ไม่เอา ฉันไม่ต้องการชีวิตแบบนั้นเพียงเพราะมันอยู่ตรงหน้าหรอก แล้วเป็นไงล่ะ ฉัน 32 แล้ว ยังพูดว่า ไม่ ไม่เอา แล้วชีวิตก็ไม่ได้ให้มีอะไรมากกว่านั้น สุดท้ายฉันก็ไม่ต้องการชีวิตแบบนี้อยู่ดี

ทิพา: แกยังชิงอยู่หรือ?

สมพิศ: เออ

ทิพา: เชี่ย...

สมพิศ: พูดอะไรหน่อยสิ

ทิพา: เป็นยังไงมั้งวะ?

สมพิศ: เหมือนกลั่นหายใจไว้ แต่ยังไม่เคยปล่อยลมออกมาเลยซักครั้ง....ไม่อะ ไม่ใช่แบบนั้น...

ทิพา: ฉันไม่เคยเจอใครที่โตแล้ว ที่ยังไม่เคย...นั่นแหละ...ฉันรู้สึกเหมือนแสร้งบางอย่างที่ฉันไม่รู้

สมพิศ: เอาเป็นว่า แสร้งบางอย่างที่ฉันไม่รู้ก็แล้วกัน

ทิพา: แต่ทุกคนที่ฉันรู้จัก ร้องอย่างเดียวกับที่ฉันรู้ มันเหมือนความรู้พื้นฐาน แต่สิ่งที่แสร้ง มันเหมือนความลับอะ แสร้งสักยังไงบ้าง?

สมพิศ: ฉันชั้นรู้สึกเข้มแข็งวะ รู้สึกเหมือนถูกล่ามโซ่ที่ฉันจะกระตุกให้ขาดเมื่อไหร่ก็ได้ ฉันรู้สึกพร้อมมาก เวลาฉันไปทำงาน ฉันรู้สึกว่าคุณยัดบริษัทได้ทั้งบริษัท แต่ก็ได้แต่นั่งพิมพ์งานไปวันๆ เวลาฉันกลับบ้านแล้วฉันเห็นแม่ฉันนั่งอยู่ที่เก้าอี้ แล้วฉันอยากเขวี้ยงเขาออกนอกหน้าต่าง ปู

พรหมแดง แล้วก็จัดปาร์ตี้ใหญ่ๆ ชวนทุกคนมาให้หมดเลย ฉันอยากไปห้องสมุดแล้วกวาดหนังสือทั้งหมดลงมาจากชั้น แล้วก็กางหนังสือแม่งทุกเล่มบนโต๊ะ แล้วก็ถกความคิดกับทุกคน ฉันอยากจะพูดทุกอย่างที่ฉันคิดอยากจะพูดทุกอย่างที่ฉันคิดให้ทุกคนฟัง แก่รู้มัยว่าสังคมมันป่วยเพราะอะไร ทุกคนแม่งฉลาดเกินไป ฉันรู้ณะว่ามันฟังดูเหมือนบ้า แต่ฉันพูดจริง เหมือนทุกคนรู้ทุกอย่างแล้ว แล้วก็ถกเรื่องทุกอย่างไปหมดแล้ว ทุกประเด็นแม่งกระจ่างหมดแล้ว แล้วทุกคนตกลงเรื่องทุกอย่างไปหมดแล้วตั้งแต่ก่อนฉันเกิดอีก แม่งไม่แพ้เลย เหมือนที่ทุกคนรู้เรื่องแรงโน้มถ่วงแล้ว ก็เลยไม่มีใครพูดถึงแรงโน้มถ่วงอีก มันเป็นประเด็นที่ตายแล้ว คุณฉันสิ! ตีนฉันติดอยู่กับพื้น เยี่ยมไปเลย แต่มันไม่ใช่! มันเป็นเพราะแรงโน้มถ่วงไง ทุกคนแม่งลืมไปแล้ว เพราะมันเป็นสิ่งที่รู้แล้ว คิดแล้ว ทำแล้ว ก็เลยช่างแม่ง แม่งไม่แพ้เลย ฉันถูกสังคมปิดกั้นจากชีวิตดีๆ เพราะอีความฉลาดพวกนี้ ที่แม่งไม่ปล่อยให้ฉันได้เป็นคนค้นพบเรื่องใหม่เลย ชักเรื่องเดียว! เรื่องความรักก็เหมือนกัน ตอนเป็นเด็กแกก็เห็นมันในหนัง บางทีแกก็คุยกับแม่ แกต้องคุยกับเพื่อนอยู่แล้วแน่ๆ แล้วแกก็รู้เอง ไซ้มัย? แล้วแกก็ไปมีความรัก ความรักมันคือสิ่งที่แกเคยได้ยินในหนังหรือมีคนเล่าให้ฟัง แล้วแกแม่งอยู่ตรงไหนในความรักวะ? แกทำได้แค่ชี้ว่าความรักอยู่ที่ไหน แล้วก็ตั้งชื่อให้มัน ความรักแม่งไม่ต่างอะไรกับแรงโน้มถ่วง แม่งไม่ต่างอะไรจากทุกๆ เรื่อง แล้วทุกๆ เรื่องแม่งก็เป็นประเด็นที่ตายห่าหมดแล้ว

ทิพา: เป็นชิงแล้วรู้สึกแบบนี้หรือ?

สมพิศ: แค่ส่วนนี้ ส่วนที่ดีแล้วนะ

ทิพา: แกอยากเป็นเพื่อนกับฉันมัย?

สมพิศ: ฉันทำไม่เป็นหรอก

ทิพา: ฉันก็เหมือนกัน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สมพิศ: ทำไมอยากเป็นเพื่อนกับฉันล่ะ? CHULALONGKORN UNIVERSITY

ทิพา: เพราะฉันต้องการ การเปลี่ยนแปลง แล้วแกก็ไม่เหมือนใคร

สมพิศ: แกจะทำอะไร?

ทิพา: อะไรที่คนเขาทำกันเวลาต้องเปลี่ยนแปลงตัวเองไง

หมาก: เฮ้ย เสี่ยงเบาๆ หน่อย

สมพิศ: อย่างงู!

ทิพา: ชีวิตฉันมีแค่วันจันทร์ ฉันฆ่าปฏิทินเพื่อรอวันจันทร์ แค่นั้น แล้วตอนนี้ฉันไม่มีวันจันทร์อีกต่อไปแล้ว ฉะนั้นฉันต้องเปลี่ยนแปลง เพราะตอนนี้ฉันอยู่ดีๆ ทุกอย่างในชีวิตฉันก็แย่งเปลี่ยนไปมาไม่เหมือนเดิมเลยซักวัน แลมหตอนนี้ฉันไม่มีวันจันทร์อีกต่อไปแล้ว ฉันอายุ 32 แล้วแม่งมายุ่มยามกับชีวิตเฮงซวยของฉันอยู่เลย อีกหน่อยฉันคงต้องไปเจอกับผู้ชายที่ได้

บันได ฉันต้องเปลี่ยนแปลงเพื่อตัวฉันเอง ไม่ว่าจะมันจะต้องเจ็บปวดขนาดไหนก็ตาม ฉันไม่
อยากทำหอรกนะ กลัวก็กลัว แต่ถ้าไม่ทำก็ บ้ายบายทิพาแล้วละคราวนี้ แก่ต้องช่วยฉันนะ

สมพิศ: ยังไง?

ทิพา: ออย่ามาถามฉัน ฉันไม่รู้ ฉันต้องเปลี่ยนแปลง รู้แค่นี้

สมพิศ: ที่ถาม เพราะฉันก็ต้องเปลี่ยนเหมือนกัน

ทิพา: เราทำยังไงต่อดี?

สมพิศ: ไม่รู้สิ

ทิพา: ฉันกลัว...ฉันกลัวมากเลย

สมพิศ: ทำไมล่ะ?

ทิพา: ฉันต้องย้ายออกจากบ้าน

สมพิศ: ก็ย้ายสิ

ทิพา: แล้วทำไมแกไม่ย้ายออกด้วยล่ะ? (ไม่มีคำตอบ) ทำไมไม่ย้ายออกจากบ้าน

สมพิศ: ฉันย้ายไม่ได้หรอก

ทิพา: ทำไมไม่ได้

สมพิศ: แม่ฉันป่วย เขาต้องอยู่บ้าน เขาติดบ้าน ฉันทิ้งเขาไม่ได้หรอก

ทิพา: เราก็กังวลเหมือนกันปะ?

สมพิศ: ฉันมีห้องดีๆ มีหนังสือดีๆให้อ่าน แล้วฉันต้องคอยเติมน้ำเครื่องทำความชื้นอยู่ตลอด แถม
ตอนนี้แม่ฉันต้องใช้ไม้เท้าเดินด้วย ถ้าฉันทิ้งเขาไว้ น่าจะตายภายในสามวัน

ทิพา: แก่ก็กลัวเหมือนกัน

สมพิศ: เปล่า ฉันไม่ได้กลัว

ทิพา: ไม่ แก่กลัว

สมพิศ: เออ ฉันกลัว

ทิพา: ฉันคิดว่าแกจะไม่กลัวซะอีก

สมพิศ: ฉันกลัวทุกอย่างนั่นแหละ ฉันมองเห็นความผิดพลาดที่อาจจะเกิดขึ้นกับทุกอย่าง ฉันก็เลยไม่
ทำแม่งซักอย่าง นี่แหละอย่างหนึ่งที่ฉันเกลียดเกี่ยวกับตัวเอง ฉันแม่งขี้ขลาด

ทิพา: เราต้องเป็นเพื่อนกันแล้วล่ะ

สมพิศ: เอาสิ

ทิพา: ฉันไม่เคยมีเพื่อนผู้หญิงมาก่อนเลย นี่ครั้งแรก

สมพิศ: ฉันไม่เคยมีเพื่อนเลยซักคน ฉันไม่มีเวลาเพราะต้องดูแลแม่ แล้วไหนจะทำงานอีก ฉันเคยแต่คุย
กับคน พุดไปก็เหงาเนอะ ฉันแม่งโคตรเหงาเลยเอาจริง

ทิพา: บางที....บางทีเราควรหาอะไรทำด้วยกัน

สมพิศ: เช่นอะไร?

ทิพา: ไม่รู้สิ ไปเต้นด้วยกันหรืออะไรซักอย่าง

สมพิศ: เต้น?

ทิพา: หรืออะไรก็ได้

สมพิศ: ฉันไม่เต้น

ทิพา: หรืออะไรก็ได้

สมพิศ: หรือว่าเราควร...เออ ไม่รู้สิ...เซ่อพาร์ทเมนท์ด้วยกันมั๊ย?

ทิพา: เหรอ? เออ ก็ถือว่าเป็นการเปลี่ยนแปลง ใหม่มั๊ย?

สมพิศ: ก็เป็นโอเคเดียเนิง

ทิพา: งั้นตอนนี้เราก็เป็นเพื่อนสาวกันแล้วใช่มั๊ย? เพื่อนสาวสองคน คุยกันเรื่องเช่าบ้านอยู่ด้วยกัน

ขวัญใจ: ไหน? ใครอยากมีเพื่อน? ฉันเป็นเพื่อนให้ได้นะ

หมาก: เจียบไปเลย

ขวัญใจ: ไม่ ฉันพูดจริง ฉันพร้อมเป็นเพื่อนกับคนที่อยากมีเพื่อน

หมาก: นอนไปเลย

ขวัญใจ: ฉันนอนไม่ได้ หมาก ถึงฉันจะเหนื่อยมากก็ตาม ถ้าฉันนอนนาน เตียวเธอก็ไล่ฉันไปจากร้าน
มันเป็นกฎแล้วมันก็ยุติธรรมไม่ใช่หรอ? ไหน? ใครอยากมีเพื่อน ทำไมพวกเธอหน้าคู้จัง

สมพิศ: แกต้องรู้จักพวกเราอยู่แล้ว เราเรียนโรงเรียนเดียวกันไง

ขวัญใจ: อ้อ เออ โรงเรียนเดียวกัน เธอชื่ออะไรนะ?

สมพิศ: สมพิศ แก้วงาม

ขวัญใจ: แล้วเธอล่ะ

ทิพา: ทิพา ทินกรณ  CHULALONGKORN UNIVERSITY

ขวัญใจ: แล้วฉันชื่ออะไร

ทิพา: ฉันจำชื่อเธอไม่ได้

สมพิศ: เธอชื่อ ขวัญใจ...ขวัญใจ มิตรไมตรี

ขวัญใจ: ถูกต้อง

ทิพา: ขวัญใจ มิตรไมตรีหรอ?

ขวัญใจ: ก็ใช่นะสิ

ทิพา: โอ้ มาย ก้อด

ขวัญใจ: พังใช่มั๊ย?

ทิพา: เธอดูไม่เหมือนเดิม

ขวัญใจ: พัง

หมาก: เธอดูโตดเด่นมาก

ขวัญใจ: ขอบใจนะ

ทิพา: ขวัญใจ มิตรไมตรี...ฉันขอโทษนะ คือฉันไม่ได้ตั้งใจจะ...เธอไม่ได้ไปบวชซีแล้วหรือ?

ขวัญใจ: ฉันหรือ? อู๊ปส์

ทิพา: ตอนนี้เธอต้องเป็นแม่ซีไปแล้วสิ แล้วก็ไปช่วยคนป่วยที่อินเดียอะไรแบบนั้น เธอเป็นคนประกาศที่หน้าห้องเรียนตอนนั้นว่าเธอจะลาสิกขาไปบวชซี ฉันนี่อึ้งไปเลย ตอนนั้นเธอสวยมาก

ขวัญใจ: ฉันเคยสวย

สมพิศ: นั่นสิ เธอเคยสวยมาก

หมาก: ตอนนี้ก็ยังคงสวยอยู่

ขวัญใจ: ตอนนั้นเหมือนเธอท้องไข่ม้อย ฉันจำได้ เธอหายไปตอน ม.2 ครูทิพย์บอกพวกเราว่าเธอกลืนเข็มลงไป แล้วฉันก็ได้ยินพวกเพื่อนๆหึงเริ่มเม้าท์กัน ฉันไม่ชอบเลย คนเม้าท์เรื่องเธอเยอะมาก ฉันว่าทุเรศ เป็นการกระทำที่ทุเรศมาก แต่ฉันจำได้ว่าเธอท้อง

ทิพา: ฉันว่าแกก็ซี้เม้าไม่แพ้กันนะ

ขวัญใจ: โทษที ฉันแค่พยายามจะจำเรื่องเธอไป

หมาก: นี่ เครื่องดื่มเธอ

ขวัญใจ: ฮะ? นี่ฉันสร้างแล้วหรือ หมากมีความสามารถพิเศษทำให้ฉันกริมได้ที่อยู่เสมอ ฉันก็เลยอยู่เป็นเพื่อนเขาที่นี้ ที่ฉันไม่ได้ไปบวชซี ก็เพราะหลวงพี่โรจน์ หลวงพี่โรจน์เป็นพระที่น่ารัก รูปร่างดี เขาชอบเล่าเรื่องการบวชซีที่อินเดียให้ฉันฟัง แล้วอยู่มาวันหนึ่งช่วงปี 40' เขาก็เบื่อๆ เป็นพระที่น่ารักและรูปร่างดีแล้ว ก็เลยสึกซะงั้น แต่เขาก็ยังอยู่แถวนี้แหละ เขาชอบมาيينอยู่ที่ มุมถนนใส่ชุดคนธรรมดาเดินเตร็ดเตร่อยู่ตรงนั้น แล้วจากนั้นเขาก็เริ่มอ้วน เพราะชอบกิน เบียร์ขวดลิตร ผมแพ้พระรุงพะรัง ไม่มีใครกล้าคุยกับเขาเพราะเขาดูโคตรแยะ แต่เขาก็ไม่ได้สนใจอะไร เขาก็ยังอยู่ตรงนั้น เขายืน แล้วก็ยืน แล้วก็ยืนอยู่ตรงนั้นยังกับเสาไฟอย่างนั้นแหละ

หมาก: ใครๆก็รู้อะไรทั้งนั้นแหละ

ขวัญใจ: ใครๆก็ลืมน่าทั้งนั้นแหละ ซึ่งก็อาจจะเป็นเรื่องดีก็ได้นะ แต่ฉันจำได้ สุดท้ายทุกคนเริ่มทนไม่ไหวที่จะเห็นอีพระจระจัดยืนเตร็ดเตร่อยู่ตรงนั้น พวกผู้ชายแถวนี้รวมกลุ่มกันแล้วก็วิ่งไล่ตะเพิดเขาไป พวกนักเลง พวกมันไล่หลวงพี่โรจน์ออกจากเมืองไป ไม่รู้ชะตากรรมเขาเป็นยังไงบ้างเลย เพราะฉะนั้นฉันเลยไม่ได้บวชซี เตียว...มันเป็นเหตุเป็นผลมัยนะ แต่นั่นแหละ ฉันเลยไม่ได้มุ่งหาหมัวไปอินเดีย...ช่วยด้วย ช่วยฉันด้วย

หมาก: ขวัญใจ

ขวัญใจ: ไม่ ช่วยฉันหน่อย ฉันว่าฉันมีปัญหามานานแล้ว ถึงมันจะไม่ได้ทำให้ชีวิตฉันแตกต่างไปเท่าไร แต่ชีวิตมันยาวเกินไป ฉันเพิ่งจะ 32 แต่ฉันมีเวลาว่างเยอะมาก ฉันต้องมีชีวิตอยู่ไปอีก 30 40 ปีแค่นั้นจ้องมันผ่านไปเรื่อยๆ อยากจะล้มตายไปเลยก็ไม่ได้ แล้วพอฉันกินเหล้าทุกอย่างก็พรั่งพรูออกมา ทุกอย่างี่ฉันเป็น สัญชาติญาณสัตว์ สัญชาติญาณสัตว์มันชัดขึ้นเรื่อยๆ จนความเมาของฉันก็เริ่มจะควบคุมมันไม่อยู่ มีแค่ฉันกับสัญชาติญาณสัตว์ ฉันพยายามจะอยู่กับร่องกับรอย แต่สัตว์ป่าพยายามจะแหกกรงออกมา เพราะแบบนี้เลยมีคนบ้าไป

หมาก: ขวัญใจ

ขวัญใจ: ไม่! พวกเขาอยู่กับร่องกับรอยไม่ได้ ไม่ว่าจะพยายามขนาดไหน จะทุบหัว ตบหน้าตัวเอง ทั้งผมจนหมดหัว จนสภาพแม่งไม่ใช่คนแล้วก็เหอะ เวลากินเหล้าก็เหมือนกัน ยิ่งกิน ยิ่งกินมากขึ้นเท่าไร มันยิ่งเมาน้อยลง เหมือนกินแล้วมันผ่านแค่ส่วนหนึ่ง แค่ส่วนหนึ่งในตัวแกเท่านั้น แล้วพอมันยิ่งผ่านเยอะมากขึ้นเท่าไร ส่วนนั้นมันก็จะค่อยๆ ตายไปที่ละนิด ทีละนิด จนกระทั่งแม่งตายสนิท แล้วตอนจบ หรือกลางเรื่องฉันก็ไม่รู้ ระยะเวลาที่แกกำลังเดินอยู่ในวังวนนี้ เข้าใจปะ วังวนของชีวิต แกก็ลากไอ้ศพเนี่ยไปด้วย แล้วสัญชาติญาณสัตว์แม่งก็ต่อสู้กับแกอยู่ตลอด แล้วถ้าวันนึงมันชนะ วันนั้นแหละที่เขาต้องเอาตัวแกไป

หมาก: เธอต้องเงียบได้แล้ว

ขวัญใจ: ฉันไม่อยากเป็นคนบ้าที่เค้เอาไปไว้ที่ศรีธัญญาณี

สมพิศ: แกต้องตั้งสติ

ขวัญใจ: คิดว่าฉันไม่รู้เหรอ?

หมาก: เตี่ยฉันดูแลขวัญใจเอง

สมพิศ: จำ เอาสี เอาเหล้าให้กินอีกซักแก้วเป็นไง

หมาก: แกออกไปเลย ไป ถ้าจะพูดจาแบบนี้

สมพิศ: ฉันมีเหล้าอยู่ที่นี่ แล้วฉันเป็นลูกค้ำ จ่ายเงินแล้วด้วย ฉันจะพูดอะไรก็ได้...ขวัญใจ

ขวัญใจ: ว่าไง?

สมพิศ: พวกเราไปเช่าอพาร์ทเมนท์อยู่ด้วยกันมัย

ทิพา: พวกเราไหน?

สมพิศ: ก็ฉัน แก พวกเราสามคนไง

ทิพา: ฮะ? นางด้วยเหรอ? แกล้อเล่นใช่มัย

สมพิศ: แกลองคิดดู ฉันกลัว แกก็กลัว แต่นางแม่งเกินกว่านั้นไปแล้วอะ ถ้าเราจะช่วยนาง เราก็จะกล้าทำทุกอย่างที่เรากลัว พวกเราก็ไม่ได้ดีไปกว่านางหรอก เรามองเห็นนางเป็นแบบนี้ ไม่

ต่างอะไรกับส่องกระจกหอรอก เมื่อไหร่ที่เรารู้สึกว่าคุณอย่างแม่งยากเกินไป เราก็จะได้มี
ข้ออ้างว่าเราต้องทำเพื่อนางไง

ขวัญใจ: พวกเธอน่ารักจัง

ทิพา: ฉันไม่อยากอยู่กับผู้หญิงแบบนี้

สมพิศ: ตื่นได้แล้ว ทิพา พวกเรามันก็ละเทะไม่ต่างกันเลย คุณนาง นั่นคือแก นั่นคือแกนะ

ทิพา: ก็ได้ งั้นหาที่กัน

ขวัญใจ: ฉันจะมีห้องของตัวเองมั๊ย?

สมพิศ: แน่นอน

ขวัญใจ: น่ารักอีกแล้ว

ทะนง วุฒิวารยสกุลเดินเข้ามาจากฝั่งคนดู เขาใส่เสื้อเชิ้ตไม่ติดกระดุมบน ห้อยพระเครื่องเส้นทอง
กางเกงหนังสีดำ ถึงจะแต่งตัวแบบนี้แต่ก็ดูเท่ๆ แต่เขาดูลังเล ไม่แน่ใจอะไรบางอย่าง

สมพิศ: ทะนง วุฒิวารยสกุล

ทะนง: กูรู้ว่าตัวเองชื่ออะไร

เขาเดินเข้ามาในฉาก

ทิพา: ทะนง

ทะนง: เฮ้ย! เธอคิดว่ามันง่ายนักหรือที่จะทิ้งสาวฮอตอย่างเธอ? เธอแม่งไม่รู้อะไรเลย

สมพิศ: ถ้านายจะลอยหน้าลอยตาเข้ามาเพื่อดูถูกเธอละก็ ไปซะเหอะ

ทะนง: อย่าเสือก (กับ ทิพา) เธอแม่งไม่รู้อะไรเลย มันไม่ใช่ มันไม่ใช่ที่พูดเลย ฉันแค่พยายามจะ
อธิบายสิ่งที่ฉันคิด ฉันเหมือนเด็กเพิ่งหัดพูด มันยากเข้าใจปะ ฉันรู้ว่าเธอไม่เข้าใจ ฉันเลยต้อง
ตามหาเธอ ทิพา ทินกรณ ที่ฉันพูดไปมันไม่ใช่ทั้งหมด ที่ผ่านมาเธอเป็นคนดี แล้วเราก็มีอะไร
ดีๆด้วยกัน

ทิพา: ไซ้ ที่ผ่านมามันดี

ทะนง: ฉันรู้ว่าสักถึงความร้อนแรงของเธอตลอด เธอรู้มั๊ย...ถ่านไฟเก่ายังร้อนอยู่ตลอดถ้าเป็นเธอ

ทิพา: ทะนง

ทะนง: แต่ที่ฉันมาที่นี่ไม่ได้มาพูดเรื่องนี้หรอก

ทิพา: แกจะเอาอย่างไรกันแน่

ทะนง: เมื่ออาทิตย์ที่แล้วฉันนั่งพักอยู่ในรถ แลวๆนี่แหละ เพราะฉันกินเหล้าไปสองสามแก้วแล้วเริ่มจะมีเมายๆ ก็เลยอยากจะทำอะไรสักอย่าง ฉันก็นั่งอยู่ดีๆ จู่ๆผู้หญิงคนนั้นก็เปิดประตูเข้ามาในรถ แล้วเธอก็พูดกับฉัน เธอแหม่งพูดเร็วมากยังกับกำลังแรบอยู่ เรื่องสหภาพโซเวียต เรื่องเศรษฐกิจ อสังหาริมทรัพย์พวกนั้น แล้วก็เรื่องว่ารัสเซียรู้สึกยังไงที่จีนแหม่งอยู่ใกล้ๆ เธอแหม่งพูดทุกอย่าง ทุกเรื่องเกี่ยวกับสหภาพโซเวียต น่าจะพูดอยู่ประมาณสองชั่วโมงได้ เรื่องรัสเซียแหม่งพาราโนยาเกี่ยวกับทุกอย่าง สำนักข่าว TASS เรื่อง Gulag แล้วฉันแหม่งก็นั่งอยู่ตรงนั้นแล้วก็ชิมซบทุกอย่าง เรื่องทางรถไฟ ทรานส์ ซิเบเรีย รถถังที่พวกเขาอยู่ที่ยุโรปตะวันออก ทำไมพวกเขาต้องนำเข้าข้าวสาลีจากอเมริกา แล้วเธอก็พูดจนจบ เธอพูดเรื่องทุกอย่างที่เธอรู้ให้ฉันฟัง ฉันก็เลยพาเธอไปที่เบาะหลัง แล้วฉันก็เอาเธอ แล้วเธอรู้อะไรมัย มันเป็นครั้งสุดท้ายที่ดีที่สุดที่สุดยอดที่สุดเท่าที่ฉันเคยมีมา แล้วก็ไม่ใช่เพราะว่าเธอเล่นท่าอากาศยานหรืออะไรพวกนั้น มันเป็นเพราะว่าเธอเล่าเรื่องสหภาพโซเวียตให้ฉันฟัง จากนั้นเธอก็ไป แต่ประเด็นคือ หลอนแหม่งหน้าปลวก ฉันแหม่งไม่อยากจะสาธยายเลย ปลวกเหี้ยๆ ฉันไม่เคยคิดว่าฉันจะมีอะไรกับพวกผู้หญิงแบบนี้ได้เลย มันเกิดขึ้นจากอะไรก็ไม่รู้ อยู่ดีๆมันก็เกิดขึ้น แล้วมันกลายเป็นดีกว่าที่ฉันคิดไว้ เธอเริ่มเข้าใจสิ่งที่ฉันพยายามอธิบายหรือยัง? รู้หรือยังว่าฉันพูดเรื่องอะไรอยู่? ฉันเคยแต่หาผู้หญิงแบบเธอ แต่ในที่สุด สิ่งที่แหม่งมาหาฉัน สิ่งที่ทะลวงผ่านกำแพงเข้ามามันเป็นคนละอย่างเลย เป็นบางอย่างที่ฉันไม่เคยคิด เป็นอะไรที่ฉันแหม่งไม่รู้จักมาก่อนเลย ตอนที่ฉันอธิบายให้เธอฟังก็เลยพูดว่า ผู้หญิงหน้าปลวก เพราะฉันไม่รู้จะอธิบายมันว่าอะไร ในโลกนี้มันยังมีคนอื่นอีกอีก แหม่งยังกับนิยายไซไฟ เหมือนมันยังมีอีกมิติหนึ่งที่เรามองไม่เห็น แล้วฉันหลุดเข้าไปในมิตินั้นแป๊บหนึ่ง แล้วมันก็ ว๊าบ ‘มิติผู้หญิงหน้าปลวก’ ฉันแหม่งเหมือนพวกคนที่ทำงานโรงงานแล้วเขาก็เอาเครื่องจักรใหม่มาติด เหมือนฉันต้องเรียนรู้ทุกอย่างใหม่ ไม่งั้นฉันก็ไม่มีที่ยืน ผู้หญิงบางคนมีไว้มอง บางคนก็ไม่ใช่ ฉันอยากจะเห็นสิ่งที่ฉันไม่เคยเห็นมาก่อน แล้วก็ปล่อยให้สิ่งที่ฉันมักจะมองหาให้ผ่านไป ฉันเคยทำสิ่งที่เรามีด้วยกันมาหมดแล้วทิพา ฉันอยู่กับเธอมาแล้ว ฉันคุยกับเธอหมดแล้ว ฉันรู้หมดแล้วว่ามันมีอะไรบ้าง นั่นแหละสิ่งที่ฉันต้องการสื่อ ตอนที่ฉันบอกกับเธอว่า เธอไม่รู้อะไรเลย แต่ก่อนหน้าฉันไม่รู้ว่าจะต้องใช้คำว่าอะไร เธอเห็นสิ่งที่ฉันเห็น เธอรู้อะไรที่ฉันรู้ แต่ฉันอยากจะเห็นอย่างอื่น อยากจะรู้อย่างอื่นบ้าง ฉันอายุ 32 แล้ว ฉันต้องเปลี่ยนตัวเองบ้าง

ทิพา: แกทำให้ฉันโมโห

ทะนง: ฉันว่าแล้วเธอต้องไม่เข้าใจ

ทิพา: ฉันเข้าใจ

ทะนง: เข้าใจหึหึอะไรละ

ทิพา: แต่สิ่งที่ทำให้ฉันยี้ะมากคือ แกคิดว่าแกรู้จักฉันดี แต่แกไม่ได้รู้อะไรเกี่ยวกับฉันเลย

ทะนง: โธ่เอ๊ย ทิพา ฉันรู้ใส่รู้ฟุ้งเธอหมดแล้ว

ทิพา: แก่เห็นเท่าที่ฉันอยากให้เห็นเท่านั้นแหละ อีโง่ แค่นั้นจริงๆ ฉันให้แกเห็นเท่าที่ฉันคิดว่าแกจะรับได้ เท่าที่ฉันคิดว่าแกอยากเห็น แกไม่รู้จักฉันเลยต่างหาก

ทะนง: เธอพูดอะไรของเธอวะ เธอจะบอกว่าเธอรู้เรื่องสหภาพโซเวียตตั้งไหนหรือ?

ทิพา: ไม่ใช่ มีงนิฉลาดเนอะ กูไม่ได้พูดแบบนั้น!

ทะนง: งั้นอะไรล่ะ?

ทิพา: ฉันแม่งเหมือนผีเลยวะ ฉันอยู่ตรงนี้แต่ไม่มีใครเห็นฉัน ฉันพูดอะไรก็ไม่มีใครได้ยิน

ขวัญใจ: ฉันได้ยินเธอนะ

สมพิศ: ฉันด้วย ฉันว่าพวกนั้นต่างหากที่เป็นผี

หมาก: แอ้

ทะนง: แอ้ อะไร แล้วมึงเป็นใครวะ ไอ้สัตว์ พวกมึงรู้มัยว่าพวกมึงเป็นอะไร? ว่าไง? พวกมึงแม่งไม่กล้าพอเว้ย! ไซ้ มึงเคยเห็นหนังเก่าๆที่มีคนลุกขึ้นมาจากหลุมกลางสนามรบ ที่แม่งระเบิดกันตุมตาม ไฟลุก คนยิงปืนรัวใส่กัน แล้วก็เริ่มสูกลับมัย? พวกมึงคิดแค่ช่างแม่งเหอะ ไซ้มัย? ชีวิตนี้มีครั้งเดียว มึงจะยอมคลานเข้าไปเรื่อยๆหรือ ลุกขึ้นมาสิวะ! พวกมึงต้องกล้าๆหน่อย เพื่อตัวพวกมึงเอง เพราะไม่มีใครจะมากล้าแทนพวกมึง แล้วก็ไม่มีใครแคร์ด้วย เขี่ยอะไรกันวะ พวกมึงคิดว่ามึงจะอยู่ค่าฟ้าหรือไง มึงอยู่ไม่ได้ ลุกขึ้นมาได้แล้ว จะปล่อยชีวิตไปเปล่าๆไปแบบนี้หรือ ที่กูพูดให้ฟังเพราะกูรู้ว่ากูกำลังพูดอะไรอยู่ ฉะนั้นพวกมึงฟังกูดีๆนะ สูญเปล่า! กูแม่งอยากจะถูกแช่แข็งไว้จนกว่ากูจะพร้อมเริ่มทำอะไรซักอย่าง เพราะกูไม่อยากให้เวลามันเสียไปเฉยๆ แบบสูญเปล่า เข้าใจมัย? พวกง่าวอย่างพวกมึงรู้จักคำว่า สูญเปล่า บ้างมัย? กูนี้แหละ คือนิยามคำว่าสูญเปล่า กูแม่งคือตัวบัญญัติของคำว่าสูญเปล่า กูมีกิจวัตรคือ กูเจอกับผู้หญิงในรถแล้วก็ในห้องนอน ในรถแล้วก็ในห้องนอน ในรถแล้วก็ในห้องนอน แล้วกูใช้สมองในการทำเรื่องพวกนี้ แค่นี้ยะ เท่าเศษหมากรฝรั่ง แล้วกูก็ลืมเอาส่วนที่ไม่ได้ใช้ไปเก็บ กูไม่ได้เอาไปเก็บใส่ตู้เย็นแล้วมันก็เริ่มเน่า กลิ่นเหี้ยอะไรวะ? อ้อ กลิ่นไอ้ทะนงไง เพราะแม่งกำลังเน่าหมดแล้ว!

ทิพา: เออ มาดมอทิพาด้วยสิ เพราะแม่งก็กำลังเน่าเหมือนกัน กูจะบอกอะไรให้ณะ ถ้ามึงใช้เศษสมองแค่นั้นกับทิพา มึงคิดว่าเศษส่วนเท่าไรของทิพาที่มึงได้ไป ฮะ? ลองตีโจทย์ให้ออกดู แล้วผู้หญิงที่เล่านิทาน สหภาพ โซเวียตให้มึงฟังนะ เขาก็รู้เรื่องนี้อยู่แล้วไง ไอ้โง่เอ๊ย! ตอนที่เขากลับไปเขาได้อะไรใหม่บ้างมัย? หรือมึงได้ให้อะไรเขามัย? มึงก็ให้เท่าที่มึงให้กู ขย่มเตี้ยกันมันส์ๆก็เท่านั้น เพราะมึงทำได้แค่นั้นไง ที ผู้หญิงหน้าปลวก ถูย! กูขอละทะนง กูจะบ้าตาย

ทะนง: เธอพูดอะไรของเธออะ เธอไม่เหมือนเดิม

- ทิพา: แกได้ฟังที่ตัวเองพูดบ้างมั๊ย? สมองเท่าเม็ดกวยจี ฉันทงงเลยว่ แกเดินไปไหนมาไหนถูกได้
ยังง
- ทะนง: ไม่อ่ะ เธอพูดจาไม่เหมือนเดิม
- ทิพา: ก็เพราะว่าแกพูดจาขึ้นบรมงกว่าที่ฉันทเคยชินง แกควรไปพบแพทย์เหมือนในหนังสือที่แก
ดูได้ละ แกกำลังขโมยสมองของสาวๆหน้าปลวก เพราะบนโลกของแกมันไม่มีสมองง
- สมพิศ: อย่าไปว่าเขาเลย
- ทิพา: แกว่าอะไรนะ?
- สมพิศ: แกไม่เห็นว่ามันเป็นเรื่องดีหรือ? เขาคิดไม่เหมือนพวกผู้ชายเลยว่ แกไม่รู้หรือว่ามันยาก
ขนาดไหนที่ผู้ชายอย่างเขาจะใช้อย่างอื่นคิด นอกใช้จากข้างน้อยของตัวเอง ฉันทคิดว่ามัน
เป็นไปได้ด้วยซ้ำ
- ทะนง: เฮ้ย! พูดไรเกรงใจกันบ้าง
- ขวัญใจ: ฉันทว่าเธอน่ารักดี ฉันทไม่ได้จะทำอะไรเธอหรอกนะ แต่ฉันทคิดว่าเธอน่ารักดี
- หมาก: ก็แค่หน้าหล่อเฉยๆ
- ทิพา: อย่าตีเมเยะนั้ล่ะ ขวัญใจ เดียวจะหน้าปลวกไม่รู้ตัว แล้วทะนงก็จะทนไม่ไหว ต้องปรีเข้าไป
จับแก ส่วนสมพิศ แกผิดเต็มๆ ยังงมันก็ยังใช้ข้างน้อยคิดอยู่ดี โอเดียที่แม่งสุดจะพิศของมัน
ก็เพราะมันอยากจะข่มเบาะหลังกับผู้หญิงอีกเยะๆง (กับ ทะนง) มึงมันควาย ถ้าไม่ได้อยู่
บนเตียง มึงก็ควายดีๆนี่เอง
- ขวัญใจ: เขาไม่เห็นจะดูง่เลยนะ
- ทะนง: เธอไม่พยายามจะเข้าใจ ฉันทขอโทษแล้วกันที่พยายามจะพูดตรงๆ เธอมันง่อย่างฉันทคิดไว้ไม่
มีผิด แค่งคนละแบบกับที่ฉันทคิดไว้ เธอก็แค่อยากออกกำลังทุกวันจันทร์ แล้วก็ไม่ได้สนใจ
อะไรอย่างอื่นเลย เธอคงคิดว่าน่าจะมีดีถ้าฉันทพูดไม่ได้ ไซ้มั๊ย? เธอคงอยากใหฉันทเป็นแค่สัตว์
ตัวนึ่ง เป็นลิง เป็นกระตึง ที่ทำให้เธอแบบที่เธออยากได้ เสรีจแล้วก็ไปนอนใต้ต้นไม้หรือใต้เหี้ย
อะไรซักอย่างที่จะไม่ไปกวนใจเธอ แต่นันไม่ไซ้ฉันท ไม่ไซ้อย่างฉันทอยากจะเป็น เธอมันแรดว่ะ
ทิพา แรดเหี้ยๆ แล้วฉันทก็ไม่ได้มีดีแค่ให้สัตว์ในฟาร์มมาเอาแบบนี้ ไม่มีทาง เธอพูดถูกแล้ว ฉันท
ไม่รู้จักเธอเลย ฉันทว่าเธอแรด เพราะว่าเธอมันแรดจริงๆ แล้วตอนนี้ฉันทเห็นเธอเป็นผู้หญิงแรด
เพราะนั่นคือสิ่งที่เธออยากจะเป็น
- ทิพา: ไปตายไป
- ทะนง: ไม่ไป ยังไม่มีอารมณ์ไปตายตอนนี้ โอเค? ฉันทยังไม่อยากล้มลงตายตอนนี้
- ทิพา: แล้วจะยังงต่อไป?
- ทะนง: ฉันทจะเปลี่ยนแปลงตัวเอง
- ทิพา: ฮะ?

- ทะนง: ตั้งแต่หัวจดเท้า ฉันจะกลายเป็นคนใหม่
- ทิพา: แก่ไม่มีน้ำยาพอจะเปลี่ยนแปลงหรอก
- ทะนง: ฉันมีมากกว่าที่เธอคิดเยอะ
- สมพิศ: แล้วเธอจะเอาความกล้ามาจากไหน? เสร็จแล้วยังไงต่อ? จะกล้าไปเพื่อใคร? เธอทำไม่ได้
 หรอก มันเหมือนเอามือจับเอาตัวเองแล้วพยายามพุงตัวเองให้ลุกขึ้น
- ทะนง: กูทำได้ อีบ้า อย่ามาขวางทางกูก็แล้วกัน กูเอาทุกอย่างในชีวิตเป็นประกัน กูแม่งจะสู้จนสุดใจ
 ขาดดินเลย กูจะทำให้สุดขยอไปเลย แล้วก็จะชนะให้พวกมึงเห็น หลังจากนั้นกูจะเปลี่ยนจาก
 หน้ามือเป็นหลังมือเลย
- สมพิศ: แกจะเปลี่ยนเป็นอะไร?
- ทะนง: ไม่รู้ ฉันจะซื้อเสื้อผ้าใหม่ (มองไปทางหมาก) อาจจะมีประมาณนั้น
- ทิพา: เสื้อผ้าแกมันทำไม?
- ทะนง: ก็มันเป็นของฉันไง
- ทิพา: แค่เปลี่ยนเสื้อผ้ามันไม่ได้ช่วยอะไรแกเลยนะ
- ทะนง: เธอรู้ได้ไง?
- ทิพา: ถึงแกจะเปลี่ยนเสื้อผ้างตั้งแต่วันนี้จนปีใหม่ มันก็ไม่ช่วยทำอะไรทั้งนั้นแหละ สิ่งที่คุณควรจะทำ
 นะ ทะนงที่รัก คือซักผ้าของตัวเองซะ เสื้อผ้าใหม่ไม่ได้ทำให้แกเป็นคนดีขึ้นหรอก การจัดการ
 กับสิ่งสกปรกของตัวเองต่างหากละ แกเข้าใจที่ฉันพูดอยู่มั๊ย แล้วแกก็มีกองผ้าเน่าๆที่ไม่ได้ซัก
 อีกเยอะซะด้วย ถึงแกจะเดินหนีมันไป มันก็ยังกองอยู่ตรงนั้น
- ทะนง: เธอพูดอะไรของเธอ? กองผ้าไหน?
- ทิพา: อย่างฉันนี่ไง
- สมพิศ: ทิพา แกจะดึงเขากลับมาทำไม?
- ทิพา: ฉันดึงเขากลับจากไหน? เขาจะไปไหน?
- สมพิศ: ฉันก็ไม่ว่า จากวัฏจักรที่เขาติดอยู่ละมั๊ย เฮ้ย! ฉันมีความคิดดีๆจะให้ทะนงมาอยู่กับพวกเรา
 ด้วยเป็นไง?
- ทะนง: พวกเราไหน?
- สมพิศ: ก็มี ฉัน แล้วก็ขวัญใจ แล้วก็ทิพา ใจ เรากำลังจะหาอาร์ทเม้นท์ด้วยกันเพื่อเริ่มชีวิตใหม่
- ทิพา: แล้วเขาจะอยู่ยังไงเธอสมพิศ
- สมพิศ: หมายความว่าไง
- ทะนง: ผู้หญิงสามคน?
- ทิพา: แหม...ไม่ต้องตื่นเต้นไปหรอกจ้ะ (กับ สมพิศ) แกคิดว่าเราจะไปอยู่กันที่ไหน ทองหล่อหรืไง?
- สมพิศ: อย่าเพิ่งรีบตัดสินใจสิ ทิพา ฉันก็แค่เสนอไอเดียแค่นั้นเอง ก็ลองคิดดูก่อนสิ

- ทิพา: ขวัญใจ แก่ ฉัน แล้วก็เขา ในอพาร์ทเมนท์เดียวกัน?
- สมพิศ: ทะนง ตอนนี้อยู่ที่ไหนเธอ?
- ทะนง: ฉันนอนในโรงรถ ลุงฉันมีโรงรถใหญ่แต่ไม่มีรถ ฉันก็เลยเอารถฉันไปจอดที่นั่นแล้วก็เตียงด้วย
ฉันคิดว่าฉันไม่ค่อยชอบไอเดียเธอเท่าไร
- สมพิศ: ทำไมล่ะ?
- ทะนง: มันแปลกๆยังไงอยู่
- สมพิศ: แล้วไง?
- ทะนง: เหมือนต้องไปอยู่ในหอแต่ตัวแตก
- ทิพา: ฉันไม่เอาด้วย
- สมพิศ: อย่าเพิ่งใจร้อนสิ
- ทิพา: แม่ฉันต้องกอดลินตายแน่ๆ
- สมพิศ: แต่แม่แกไม่ได้มาอยู่กับพวกเราซะหน่อย
- ทิพา: ฉันจะไม่แบ่งเขาให้ใคร
- ทะนง: ฉันไม่ได้เป็นของเธอนะ
- ทิพา: เป็นของฉันมากกว่าพวกนางก็แล้วกัน
- ทะนง: ฉันไม่ได้เป็นของใครทั้งนั้น
- ทิพา: ฉันไม่ยอมแบ่งเขา
- สมพิศ: เอาล่ะ เอาล่ะ จ้าแกก็ออกจากกลุ่มไป
- ทิพา: หมายความว่าไง ฉันออกจากกลุ่ม?
- สมพิศ: อย่างที่บอกอะทะนง เรื่องที่เธออยากจะทำเปลี่ยนแปลง ฉันว่าเรื่องแบบนี้ทำคนเดียวไม่ได้หรอก
ฉันมาคิดดีๆแล้ว ฉันว่าเป็นไปไม่ได้
- ทิพา: หมายความว่าไง ฉันออกจากกลุ่ม?
- ขวัญใจ: เอาแล้ว...
- สมพิศ: ฉันรู้ว่าเธอก็คิดแบบนั้นเหมือนกัน เพราะจ้าเธอถึงต้องหาคนอื่นไง ฉันจะบอกอะไรเธออย่างหนึ่ง
นะ ทะนง เป็นเรื่องที่ฉันพิสูจน์ได้
- ทิพา: อีสมพิศ แก่เล่นอะไรของแก?
- ขวัญใจ: ฉันว่าต้องมีสิงอยู่ในเหล่าฉันแน่ๆ
- หมาก: (เปลี่ยนแก้วให้เธอใหม่ทันที) มันไม่มีอะไรแปลกๆในนั้นหรอก
- สมพิศ: ฉันยังไม่เคยได้ไปถึงช่วงชีวิตที่เธอกำลังอยู่ตอนนี้เลยทะนง ฉันได้แต่อ่านหนังสือ แล้วก็คิด
เรื่องต่างๆ ใช้ชีวิตในส่วนที่เธอยังไม่เคยได้ใช้ ฉันต่างกับเธอ
- ทะนง: จ้าเธอ?

- สมพิศ: ทุกอณูในตัวฉันต่างกับเธอ เธอไม่รู้สึกหรือทะนง? เธอสังเกตหรือว่ามันไม่มีแรงดึงดูดอะไรเลยระหว่างเราสองคน
- ทะนง: ฉันไม่รู้สึกอะไรเลย
- สมพิศ: ก็ใช่ไง ฉันเป็นสิ่งที่ปกติเธอไม่ต้องการ ฉะนั้นฉันเป็นสิ่งที่เธอต้องการถ้าเธออยากเปลี่ยนแปลง
- ทะนง: เชี่ย...ขอฉันคิดแป๊บนึง
- ทิพา: อีสมพิศ แก้วงาม...มึงกำลังทำอะไรอยู่?
- สมพิศ: ฉันกำลังจะแย่งเขามา
- ทิพา: ว่าไงนะ?
- สมพิศ: แก่ได้ยินฉันแล้ว ฉันพยายามจะแย่งเขามาจากแก
- ทิพา: อีเลว
- สมพิศ: ฉันบอกแล้วไงว่าฉันกำลังรออะไรบางอย่างอยู่
- ทิพา: มึงไม่ได้บอกว่าบางอย่างของมึงคือแฟนกู
- สมพิศ: ถ้ากูบอก มึงจะไปตามน้ำกับกูหรือทิพา? แต่กูต้องไปตามน้ำ
- ขวัญใจ: ลิงพวกนั้นแม่งมีเสียม แล้วกำลังเล่นรีๆซาวสารกันอยู่!
- สมพิศ: เลิกบ้าได้แล้วขวัญใจ!
- ขวัญใจ: ฉันทำไม่ได้
- หมาก: แกอยู่ยุ่งกับเธอนะ
- ขวัญใจ: นี่หมายความว่า เราจะไม่หาอาร์ทเม้นท์อยู่ด้วยกันแล้วหรือ
- ทิพา: นั่นสิ แล้วเรื่องอาร์ทเม้นท์หละ ไหนแกอยากจะเป็นรูมเมทเพื่อนสาวของฉันไง
- สมพิศ: ฉันเปลี่ยนแผนแล้ว
- ทิพา: แกไม่เคยเห็นฉันเป็นเพื่อน
- สมพิศ: ฉันเห็น แต่มันก็ต้องพาฉันไปเจอทางสว่างด้วยสิ ถ้ามันเป็นแค่ทางนิ่งแต่ไม่ใช่ทางออก ฉันก็ต้องไปหาทางอื่น โอกาสแม่งไม่ได้มาบ่อยๆหรอกนะ...ทะนง
- ทิพา: ตอนนี่แกชีวิตของแกกำลังตกอยู่ในอันตราย
- สมพิศ: ฉันไม่สน
- ทิพา: ฉันจะตบแกให้หน้าหายไปซักครึ่งนึงดีมั๊ย?
- สมพิศ: ก็ยังดีกว่าส่วนที่หายไปจากชีวิตฉันก็แล้วกัน ทะนง...ฉันยังชิงอยู่
- ทะนง: ฮะ? ว่าไงนะ? ไม่ต้องพูดละ พอเลยทั้งคู่ พวกเธอพยายามจะแทรกแซงชีวิตฉัน ฉันไม่รู้หรอกกว่าตัวเองกำลังทำอะไรอยู่ แต่ฉันมีเป้าหมายของฉัน พวกเธอเหมือนนางมารสองคนที่พยายามจะดึงฉันให้ต่ำลง อยาตึงฉันสิ นี่...ฉันมีเพื่อนคนหนึ่ง ชื่อจิมมี่ มันเขี้ยวระเบิดตะปูใส่

พี่สาวตัวเอง มันก็เลยโดนขังคุกอยู่เจ็ดปี เพิ่งออกมาเมื่ออาทิตย์ที่แล้ว ฉันเจอมันที่ปาร์ตี้ นั่งอยู่ที่โซฟา มีสาว ๆ รายล้อมเต็มไปหมด แต่พอฉันมองไป ยังเห็นมันเหมือนตอนที่อยู่ในคุกอยู่เลย พวกเขาขังมันไว้เจ็ดปี คุกอยู่ในใจมันไปแล้วไม่ว่ามันจะอยู่ที่ไหน ฉันก็มีคุกอยู่ในใจเหมือนกัน กรงเหล็กที่ชีวิตจับฉันขังไว้ ฉันมองทุกอย่างผ่านลูกกรงเหล็ก มาได้รู้จักพวกเธอ ได้เห็นเธออยู่ตรงนี้ แต่งตัวออกมาเที่ยว แล้วก็หายใจทิ้งไปวันๆ ฉันไม่เอาด้วย ฉันรู้ว่ามันอาจจะฟังดูไร้สาระ แต่ฉันคิดแบบนั้น มันเหมือนเหยื่ออะไรนะ เม็ดกวางจี้จิวๆ ที่แมงอยู่ในหัวฉัน ไข่ม้อย? ฉันไม่อยากเป็น ทะนง วุฒิอารยสกุล อีกต่อไปแล้ว พวกเธอไม่มีสิทธิ์พูดอะไรเรื่องฉัน เพราะไม่มีใครรู้จักฉันเลยซักคน

สมพิศ: แล้วเธอคิดว่าเธอรู้จักฉันนั้นหรือ?

ทะนง: เธอก็เป็นไปอีกคนหรือ ฮะ? ฉันไม่สนใจว่าเธอเป็นใครหรือกนะ โอเคมัย? กูไม่สนใจว่ามึงจะเป็นเหยื่ออะไรทั้งนั้นแหละ มีแค่ปัญหาของตัวเองก็มากพอแล้ว

ทิพา: แต่ฉันรู้ว่าเธอคือใคร

สมพิศ: ใคร?

ทิพา: เธอมันก็แค่อีแรด ร้าน ที่อยากจะได้ผู้ชายจนตัวสั่น ที่คิดว่าทุกครั้งที่มันอยาก ก็จะต้องหาผู้ชายใหม่มาส่อง need ตัวเองไง

สมพิศ: แมงเป็นคำจำกัดความตัวฉันที่แย่ที่สุดเท่าที่เคยได้ยินมา

ทิพา: สำหรับมึง แค่นี้ก็พอ

สมพิศ: แต่นั่นไม่ใช่กูเลย

ทิพา: กูไม่สนใจ กูไม่จำเป็นต้องให้ความยุติธรรมอะไรกับมึงเลย เพราะมึงกำลังจะแย่งแฟนกู

ทะนง: ผู้หญิงพวกนี้แมง

ทิพา: พูดแบบนี้หมายความว่าไง

ทะนง: อ้อ พระเจ้าครับ ผมควรจะต้องรู้ ต้องเข้าใจว่าผู้หญิงคืออะไร ไข่ม้อย? เธอมีรู แล้วฉันไม่ได้เป็นคนใส่มันไว้ จำไว้ด้วย ฉันก็เคยเป็นเพลย์บอยเล่นสนุกสาว ๆ อยู่เหมือนกัน สมัยที่ฉันอยู่แถวรัชดาฯ ตั้งแต่สมัยที่เธอชอบบอกแม่ว่าไปวัดลาดพร้าวหรือแมงที่ไหนซักที่นึง แต่จริงๆ แล้วเธอมาหาฉัน

ทิพา: มึงมันอีเปรตลวงโลก ไอ้แม่เห็ด

ทะนง: อะไรอีกล่ะ?

ทิพา: ไข่ม้อย ที่พูดพร่ำเพื่อถึงผู้หญิงหน้าปลวก? คนที่จะมาทำให้มึงเป็นคนใหม่ ฮะ?!

ทะนง: ใช่ แต่ฉัน

ทิพา: อย่ามาพูด มึงเองก็หวังอะไรจากพวกนาง เหมือนกับที่กูหวังจากมึงนั่นแหละ

ทะนง: ก็อาจจะ แต่ฉัน...

ทิพา: มึงก็มันแค้กี่ข้างน้อยที่มองหารู เหมือนกับที่มึงบอกว่ากูเป็นแค้รูเหมือนกันนั่นแหละ

ทะนง: ฉันทู้สึกเหมือนตัวเองเป็นวิญญาณร่อนเร่

ทิพา: อะ คราวนี้เป็นผีไปอีก

ทะนง: ใช่ ฉันทูตอะไรผิดรีเง? แมงม่มีใครฟังกั้นเลยซ้กคน ได้ยินแต่คำที่แมงทำให้ตัวเองม่โหแล้วก็พาลใส่คนทูต เมื่อไหร่จะจบจะสิ้นซ้กที่

ทิพา: จบสิ้นอะไร

ทะนง: จบสิ้นที่...จบสิ้นที่เป็นฉันท

ทิพา: ไม่มีวัน

สมพิศ: อาจจะไม่ไหวแล้วก็ได้

ทิพา: อยู่ๆทูตเหี้ยอะไรอีกวะ?

สมพิศ: เราอาจจะช่วยกันทำให้ทุกอย่างแมงจบสิ้นก็ได้ ทะนง เธออยากออกจากกรุงเทพฯมั๊ย?

ทะนง: กูปวดหัววะ หัวแมงปีบจนตาจะเหล่แล้ว

หมาก: เฮ้ย! มึงจะกินอะไร

ทะนง: ไม่กิน

หมาก: งั้นก็ออกไป

สมพิศ: เฮ้ย! ฉันทูคุยกับเขาอยู่

ทิพา: ไม่ ฉันทูคุยอยู่

หมาก: ห้ามคนม่กินอะไรอยู่ในร้าน

สมพิศ: เมื่อกี้เขาก็ม่ได้กินอะไรอยู่ตั้งนาน

หมาก: เมื่อกี้ฉันทูหยวนให้

สมพิศ: งั้นฉันทูเลี้ยงเอง เธอจะกินอะไร?

ทะนง: ฉันทูม่อยากกิน

ทิพา: ดี

สมพิศ: ฉันทูเลี้ยง เอาอะไรมาก็ได้

ทิพา: ม่ต้องมาเลี้ยงเหล่าเขา

สมพิศ: กูจะทำอะไรมันก็เรื่องของกู

ทิพา: ถ้ามึงเอามือล้งเข้าไปในกระเป่า กูจะตบหน้ามึง

สมพิศ: มึงม่อยากทำแบบนั้นหรือท ิพา

ทิพา: ไม่ กูอยากทำแบบนั้นมากๆเลย คนที่เลี้ยงเหล่าทะนงได้คนเดียว คือกู

ทะนง: แต่ฉันทูม่อยากกินเหล่า

ทิพา: ใครถามมึง? (กับ หมาก) เอาบรันทูดีแก้วนี้

ขวัญใจ: เป็นเครื่องตี๋มที่สวยงามมาก เป็นเครื่องตี๋มช่วงคริสต์มาส

หมาก: บรันตีแก้วละ 450 นะ

ทิพา: ภูไม่สนว่ามันจะก่พนักที่หมื่นบาท มึงเอาบรันตีให้เข้า เดียวนี้! นี่ (จ่ายเงิน) แกรู้มัยว่าฉันคิดว่า
ง? ฉันคิดว่าแกเชื่ออะไรในจักรวาลนี้ไม่ได้ซักอย่างเดียว ฉันเชื่ออะไรไม่ได้อีกแล้ว

ทิพาเริ่มร้องไห้

หมาก: เฮ้ย...เฮ้ย อย่าร้องไห้

ขวัญใจ: หมากไม่ชอบบให้ใครร้องไห้ มันทำให้เขานึกถึงน้ำตาของแม่ที่เสียให้เขา

สมพิศ: นี่ ทิพา...ฉันขอโทษ ฉันไม่ได้ตั้งใจ....จะทำตัวแบบนี้

ทะนง: เขาร้องไห้ขายนะ

ทิพา: (หยุดร้องไห้) แกไม่รู้จักฉัน (ร้องไห้ต่อ)

ทะนง: ก็ได้ ฉันไม่รู้จักเธอก็ได้ เธอ 'ดูเหมือน' เป็นคนร้องไห้ขายนะ...นี่ อย่าให้อะไรมาทำให้
เธอเสียใจง่ายสิ เรื่องทั้งหมดมันไม่ได้แยขนาดนั้นซักหน่อย

สมพิศ: ไข่แก สู้ๆนะ

ทิพา: เซี่ย ฉันแหม่งเกลียดมาก

สมพิศ: เกลียดอะไร

ทิพา: คนที่บอกว่า สู้ๆนะ ใครถามไม่ทราบ? ฉันรู้สึกแย แล้วฉันก็มีเหตุผลที่ฉันรู้สึกแย ทุกคนแหม่ง
หลอกฉัน ตีสองหน้า ชีวิตแหม่งก็เหี้ย ฉันไม่มีเพื่อนเลยซักคน ไม่มีใครรักฉันเลยซักคน อนาคต
แหม่งก็ดูริบหรี่ แถมฉันแหม่งอ้วนขึ้น อีกสิบปีฉันคงกลายเป็นช้ำน้ำ แล้วแกยังมีหน้ามาบอกให้
ฉันสู้ๆอีกหรือ มึงเป็นเหี้ยอะไร? มึงเป็นบ้าหรือ? คิดสิ คิด! ฉันแหม่งมีเรื่องอะไรให้ยินดีอีก
หรือ? ฉันมีแต่เรื่องให้ร้องไห้ อย่าแย่งของของฉัน ถึงแม่ของของฉันมันจะห่วยแตก แล้วก็
ปล่อยให้ฉันไม่เหลืออะไรแบบนี้ ชีวิตกูมันห่วย ชีวิตมึงก็ห่วย มึงก็ห่วย อย่ามาบอกให้กูเลิก
ร้องไห้ พวกมึงสมควรต้องเริ่มร้องไห้ได้แล้ว พวกมึงควรต้องสำเหนียกแล้วก็เริ่มตีกอกชกหัวได้
แล้วแล้วก็เลิกเสือกกับกูซักที อีพวกเหี้ย ตีสองหน้า

ทะนง: ก็ได้ จั้ก็ร้องไปเลย

ทิพา: (หยุดร้องไห้) แกอย่ามาสั่งฉัน

ทิพาหยิบแก้วบรันตีขึ้นมาตี๋มจนหมดเกลี้ยง

หมาก: (กับ ทะนง) แก้วนี้หมดแล้ว ตี๋มอะไรต่อ?

ทะนง: กูไม่กิน

หมาก: ี่นก็ออกไป

ทะนง: (กับ หมาก) มึงน่าจะไปสมัครเป็นเทศกิจนะ

สมพิศ: เตี่ยฉันเลี้ยงเอง แล้วก็เลิกคิดไปไกลได้แล้ว เธอจะดื่มอะไร?

ทะนง: กูไม่กินอะไรทั้งนั้น

ทิพา: เขาดื่มบรันดี

ขวัญใจ: แม่ฉันเคยดื่มบรันดีสี่แก้วตอนวันคริสต์มาส แล้วหลังจากนั้น...เธอก็ตาย

สมพิศ: ตามนั้น เอาบรันดีให้เขาหน่อย

ขวัญใจ: เธอดื่มเข้าไปสี่แก้ว แล้วเธอก็หายใจออก ชู่วววว แล้วก็ไม่หายใจเข้าอีกเลย เธอหายใจออกจนหมดอายุขัย

ขวัญใจเริ่มร้องเพลง 'Silent Night' เบาๆ คลอไปตลอดการสนทนา

หมาก: ตอนนี้ฉันชักจะโมโหจริงๆแล้วนะ พวกแกทำให้ขวัญใจอารมณ์เสีย เธอแหม่งหลุดไปวัน

คริสต์มาสอีกแล้ว เธอจะหลุดไปวันคริสต์มาสเวลาที่เธออารมณ์เสีย ขวัญใจ ขวัญใจ ขวัญใจ

สมพิศ: ี่ ฉันจ่ายตังค์ไปแล้วนะ ทำเครื่องดื่มชะสิ

หมาก: รอแปะบึงได้มั๊ย ฉันรับออเดอร์แล้ว ไปนั่งรอที่โต๊ะ ไป

หมากหยิบแว่นทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้าขึ้นมาจาก การนั้นก็ทาแก้มตัวเองเป็นสีแดง

ทะนง: เขาทำอะไรนะ? จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ทิพา: ฉันก็ไม่รู้ CHULALONGKORN UNIVERSITY

สมพิศ: หมาก?

หมากเริ่มแต่งตัว ใส่เสื้อผ้าที่ละชิ้น จนเราเห็นว่าเขากำลังแต่งชุด ซานตาครอส

หมาก: ปัญหาของคนส่วนใหญ่คือ ทุกคนคิดว่าตัวเองมีตัวตนเดียว ก็เลยไม่เคยคิดว่าสิ่งที่ตัวเองพูดมันจะไปกระทบใครบ้าง ทุกคนก็เลยแหม่งพูดเรื่องโง่ๆทุกอย่างที่คิด แล้วก็ทำเรื่องโง่ๆโดยที่แหม่งไม่มีเหตุผลด้วยซ้ำ ซึ่งนำไปสู่อะไร? โลกที่แหม่งและตุ่มเป๊ะไง! จิงเกอร์เบล จิงเกอร์เบล จิงเกอร์เบล...

ขวัญใจ: นั่นคุณใหม่้มั๊ย? คุณซานต้า

หมาก: โฮ่ว โฮ่ว โฮ่ว ฉันเองขวัญใจ

ขวัญใจ: ดีใจที่เจอคุณอีกนะ

หมาก: ฉันก็ดีใจที่ได้เจอเธอ ขวัญใจ

ขวัญใจ: คุณได้จดหมายฉันบ้างมั๊ยคะ?

หมาก: ได้สิ

ขวัญใจ: ฉันไม่รู้ว่าจะต้องจำหน้าของว่าอะไร

หมาก: ฉันได้จดหมายแล้ว

ขวัญใจ: ฉันกลัวว่าคุณจะไม่มาแล้ว เพราะว่าฉันเป็นคนไม่ดี

หมาก: ฉันยกโทษให้เธอ

ขวัญใจ: จริงหรือคะ?

หมาก: จริงสิ

ขวัญใจ: จริงๆนะ?

หมาก: จริง ฉันมีของมาให้เธอด้วย

ขวัญใจ: เหนือคะ?

หมาก: (หมากหยิบของขวัญที่ห่ออย่างสวยงามออกมาจากใต้บาร์เครื่องดื่ม) ของขวัญ ฉันเอามาด้วย จากชั่วโลกเหนือเลยนะ

ขวัญใจ: ฉันไม่สมควรจะได้ของขวัญหรอกคะ

หมาก: ไม่ เธอสมควรได้รับของขวัญนี้ เธอเป็นเด็กดีมากขวัญใจ

ขวัญใจ: ฉันเหนือคะ?

หมาก: เธอเป็นเด็กดีบนโลกที่แสนดี เธอเป็นจริงๆ ผู้ช่วยฉันกับฉันทำงานกันอย่างหนักเลยเพื่อจะทำของขวัญให้เธอ กล่องอาจจะเย็นหน่อยนะ เพราะเพิ่งมาจากชั่วโลกเหนือ

ขวัญใจ: ขอบคุณค่ะ อู๊ย เย็นจริงๆด้วย

เธอค่อยๆแกะห่อของขวัญออก ข้างในมีกล่องดนตรี เธอเปิดกล่องดนตรีออก มีเสียงเพลงไพเราะ

ออกมา

หมาก: สุขสันต์วันคริสต์มาส ขวัญใจ

ขวัญใจ: สุขสันต์วันคริสต์มาสค่ะ

หมาก: เธอชอบของขวัญมั๊ย?

ขวัญใจ: ชอบมากๆเลยคะ

หมาก: เอาหละ เธอสัญญากับฉันสิ ว่าจะเป็นคนดี

ขวัญใจ: สัญญาค่ะ

หมาก: แล้วเธอจะหมั่นสวดมนต์?

ขวัญใจ: ค่ะ

หมาก: และเธอก็จะไม่เป็นบ้า?

ขวัญใจ: ไม่เป็นค่ะ

หมาก: โอเค ดี (เขาหยิบกล่องดนตรีคืนมาแล้วก็เก็บไว้ที่เดิม) จิงเกอร์เบล จิงเกอร์เบล จิงเกิ้ลอลเดอะเวย์... (เขาร้องเพลงกับตัวเองระหว่างที่ถอดชุดซานต้าออก) ...แล้วทุกคนทำแบบนั้นใส่คนอื่นแล้วก็พูดว่า เออ ฉันไม่รู้ทำไมมันโลกมันถึงเป็นแบบนี้ มันเป็นแบบนี้ก็เพราะทุกคนแหม่งทำกันแบบนี้ไง มันเป็นเหตุเป็นผลกัน มันเป็นเรื่องของความรับผิดชอบ ทุกคนควรจะต้องรับผิดชอบในสิ่งที่ตัวเองทำ (กับ สมพิศ) เมื่อกี้เธอสั่ง บรันตีไซมัย?

สมพิศ: ใช่

ขวัญใจ: หมากๆ เติมให้ฉันด้วยสิ กำลังกรีมได้ที่เลย

หมาก: รอเดี๋ยวนะขวัญใจ

ขวัญใจ: โอเค

ทะนง: เมื่อกี้กูทำอะไรไปวะ?

หมาก: อย่าทำเป็นเรื่องใหญ่ได้มัย

ทะนง: แต่เมื่อกี้แหม่งคือเหี้ยอะไรวะ? มึงเป็นซานตาครอส

หมาก: กูบอกว่าอย่าทำเป็นเรื่องใหญ่ไ้

ขวัญใจ: หมากเขาไม่ชอบ เขาไม่ชอบเวลาคนพูดถึงเขา

หมาก: เพราะมันไม่มีประโยชน์อะไรไ้ จะทำให้เสียเรื่องทำไม

ทิพา: แต่แกดีกับเธอมาก

หมาก: คุณกันเรื่องอื่นได้มัย?

สมพิศ: แกแหม่งเหมือนตัวจริงเลย มีชุดเซ็ดด้วย

หมาก: ทะนง! ทำอะไรชักอย่างนี้ จะคุยเรื่องอื่นกันได้หรือยัง

ทะนง: ทำอะไร?

หมาก: อะไรก็ได้ที่ไม่เกี่ยวกับกู

ทะนง: โอเค...กูนี่ก็ไม่ออกวะ

ทิพา: ไม่แปลกใจซักนิด

สมพิศ: เพราะงี้เธอถึงต้องการฉันทะนง เพราะเธอไม่รู้อะไรเลยนอกจะเรื่องผู้หญิง รถ แล้วก็เรื่องบนเตียง

ทะนง: แล้วก็เรื่อง สหภาพโซเวียต

สมพิศ: อ้อ เหรอ งั้นเล่าให้ฉันฟังเรื่อง สหภาพโซเวียตหน่อยสิ

ทะนง: พวกเขาต้องการข้าวสาลีจากอเมริกา

สมพิศ: ทำไมล่ะ

ทะนง: ไม่ได้อะ

สมพิศ: ไม่ได้อะไร?

ทะนง: ฉันจำไม่ได้แล้ว

สมพิศ: เธอรู้มัยว่าทำไม? เพราะมันไม่ใช่ของเธอไง ผู้หญิงหน้าปลวกเอาบางอย่างมาให้เธอ แล้วเขาก็เอากลับไปด้วย เธอไม่เคยได้เก็บมันไว้ ตอนนั้นฉันรู้แล้วว่าฉันพลาดตรงไหน ฉันเสนอให้พรหมจรรย์ให้เธอ แล้วถ้าเธอเอามันไป เธอก็จะกลับมาอยู่จุดเดิม แล้วเธอก็จะได้ของของฉันไป

ทะนง: นี่ ฟังนะ กูไม่ได้ขอให้มึงมาวิเคราะห์ชีวิตกู...

สมพิศ: ถ้าฉันเสนอพรหมจรรย์ให้เธอ แล้วเธอเอาไป มันก็จะกลายเป็นฉันแค่มานแทนที่ทิพา

ทิพา: ใครมาแทนที่ฉัน?

สมพิศ: ใช่แล้ว เราก็จะวนกลับมาที่เดิม วันวันเดิมที่เราไม่อยากอยู่ตั้งแต่แรก

ทะนง: กูงกับมึง

สมพิศ: แน่นอนล่ะ เพราะฉันกำลังจะไปอีกทางนึง ฉันจะปิดตัวเองให้แน่น แน่นเหมือนขวดเหล้าที่แม่กลอยอยู่ในทะเลตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา รอดคนมาเจอ เธอต้องการฉันทะนง เธอต้องเป็นคนที่จะเจอฉัน

ทะนง: บางที เธออาจจะมียางอย่างที่คุณต้องการ

สมพิศ: ก็อาจจะ

ทิพา: ไม่ใช่ว่าฉันก็มีสิ่งที่หล่อนมีหรือ?

สมพิศ: แกมันโง่ แกยอมให้เขาไป แกยอมให้เขาได้ไปง่ายๆ

ทิพา: (ตรงรี่เข้าไปหาสมพิศ แล้วก็หยุด) ฉันไม่อยากจะฆ่าแก ฉันอยากชนะ ฉันจะไว้ชีวิตแก

สมพิศ: ข้อเสนอของฉันคือ พรหมจรรย์ มันเหมือนสถานที่บนแผนที่ เธอเข้าใจที่ฉันพูดมัย? เธอไปตรงนั้นไม่ได้ ถึงแม้เธอจะไปมาหมดแล้วทุกที่ แต่ฉันอยู่ตรงนั้น ฉันพาเธอไปได้ เธอบอกว่าเธออยากหลุดออกมาจากคุกชีวิตไซม์มัย เพราะเธอติดแหงกอยู่ในกรง ไม่รู้ว่าจะออกมาอย่างไร นี่ไง ทางออก เธอมาอยู่กับฉัน อยู่ในห้องที่ไม่มีมีเตียง

ทะนง: ไม่มีเตียง ไม่มีเตียง แปลว่าไม่มี...(ทำท่า)

สมพิศ: ใช่

ทะนง: ฉันไม่เคยเจอเรื่องแบบนี้มาก่อน ไม่เคยเจอมาก่อนเลยจริงๆ ถึงมันจะฟังดูธรรมดา แต่ฉันไม่เคยเจอแบบนี้ เธอรู้มัยว่าฉันโคตรดิ่ง ชีวิตแม่งก็พัง แถมยังซึมเศร้าอีก

ทิพา: เธอพูดถูกแล้วแหละ ฉันมันเป็นผู้หญิงแรด แต่ฉันไม่เป็นก็ได้ ฉันทำตัวแรดเพราะฉันนึกว่านั่นเป็นสิ่งที่เธอต้องการ ขย่มเตียงกันมันส์ๆ แล้วก็ลากันไป ฉันเข้าใจผิดเอง ค่าฉันสิ แต่ฉันรู้ว่าฉันไม่ได้เข้าใจผิดเพราะนั่นเป็นสิ่งที่เธอต้องการจนกระทั่งช่วงหลังนี้ ไข่ม้อย? แล้วตอนนี้เธอก็เปลี่ยนไป แล้วทำไมล่ะ? ฉันเปลี่ยนบ้างไม่ได้หรือ? เธอไม่เห็นหรือว่าฉันอยากเปลี่ยนตัวเองขนาดไหน ฉันไม่เห็นเข้าใจเลยว่าทำไมเราต้องเริ่มใหม่จากศูนย์ด้วยวะ เธอเอาฉันไปด้วยสิ ะนาง เราจะได้ไปด้วยกัน เธอจะใช้ชีวิตโดยที่ทิ้งคนไปเรื่อยๆนั้นหรือ? เธอไม่กลัวเหงาบ้างหรือ? ไม่กลัวหรือ? ชีวิตมันอาจจะมิแค่นี้ก็ได้ที่รัก อยากจะคิดหรือทำอะไรบ้างก็ทำไปเถอะ แต่อย่าลืมนะว่าท้ายที่สุดแล้ว เธออาจจะเหลือตัวคนเดียว หลายนคนก็เป็นแบบนั้น ลองดูรอบๆตัวสิ ฉันไม่ต้องพูดก็ได้ เธอแค่ลืมตาขึ้นมามองแล้วเธอก็จะเห็นเอง เหมือนไปไม้ที่หล่นลอยไปตามสายน้ำ (กับ สมพิศ) ส่วนแกไม่เคยเสียพรหมจรรย์ เพราะสิ่งเดียวที่แกไม่เคยได้ใช้เลยทั้งชีวิตก็คือร่างกายของแก แต่ใน...ในหัวสมองใดๆของแกคงคิดเรื่องนี้นั้นไปวนมาตั้งแต่เริ่มเป็นแมนส์ อย่าคิดว่าฉันไม่รู้ แกคงคิดว่าแกเลิศเลอเหลือเกินสินะ ฉันหิว อยากกินอะไรซักอย่าง (หยิบแก้วบรันตีขึ้นมาดื่มจนหมดเกลี้ยง) อร่อยมาก

ขวัญใจ: เธอดื่มไปแล้วสองแก้ว อีกสองแก้วเธอก็ตายแล้วนะ

ทะนาง: ฉันไปละ

ทะนางเดินออกมาฝั่งคนดู

สมพิศ: เธอจะไปไหน?

ทะนาง: ฉันก็ไม่รู้เหมือนกัน

ทิพา: เธอจะกลับบ้านหรือ?

สมพิศ: อยู่ก่อนสิ

ทะนางอยู่ทางเดินตรงคนดู หันเข้าหาเวที

ทะนาง: แล้วไงต่อ กลับไปอยู่ห้องที่ไม่มีเตียง? กับเธอนั้นหรือ? เพื่ออะไร?

ทิพา: ฉันมีข้อเสนอ แต่งงานกับฉัน

ทะนาง: ว่าไงนะ?

ขวัญใจ: อู๋ตายแล้ว เขาขอแต่งงานกัน

ทิพา: แต่งงานกับฉัน

สมพิศ: นี่คืออะไร?

ทิพา: การลงมือทำไง

สมพิศ: ฉันไม่ได้หมายความว่าอย่างนั้น

ทิพา: ฉันไม่สนว่าแกหมายถึงอะไร เธอจะแต่งงานกับฉันมั้ย ทะนง? ถ้าเธออยากแต่ง เราก็แต่งกันได้เลย ถ้าเธออยากได้อะไรแปลกใหม่ ฉันก็แปลกใหม่ได้ ฉันจะลองดู

สมพิศ: มุกเก่าแบบนี้ เขาใช้กันมาเป็นชาติแล้ว

ทิพา: แต่ยังไม่มีใครในห้องนี้เคยทำหนิ

สมพิศ: ก็ไม่ได้ทำให้มันใหม่ขึ้นหรอก

ทิพา: ฉันไม่ได้ต้องการเป็นคนแรกที่ทำ

สมพิศ: นั่นแหละปัญหาของแก

ทิพา: นั่นแหละปัญหาของแก เพราะแกพยายามจะเป็นคนแรกที่ริเริ่มทำทุกอย่าง

สมพิศ: ฉันพยายาม?! สิ่งที่คุณพยายามก็คือ ลูกขึ้นมาใช้ชีวิต ฉันไม่อยากเป็นเหมือนพวกคนที่ตายไปแป๊บหนึ่งแล้วฟื้นกลับมาบอกว่าพวกเขาเห็น...ว่าลูกขึ้นมาเห็นตัวเองนอนตายอยู่ตรงนั้น ฉันพยายามงั้นหรือ? ฉันเคยฝัน เป็นฝันที่ลือกหลอนฉันมาตลอด แมงโคตรหลอน ฉันฝันว่าฉันส่องกระจก แล้วก็เห็นหนังที่แก้มฉันแมงเริ่มหลุดออกมา ฉันก็เลยดึงมันออก แล้วฉันก็เห็นอีกชิ้นหนึ่งที่ใหญ่กว่าหลุดออกมา ฉันก็เลยดึงมันออกด้วย สุดท้ายฉันลอกหนังออกเหมือนทิชชูจนหมดหน้า แล้วฉันก็ส่องกระจก ปรากฏว่าเหลือแค่แกนสีน้ำตาลตรงที่เป็นหัวฉัน แต่ฉันกลับดีใจ ดีใจที่หน้าฉันหายไปจนหมด แล้วจู่ๆก็มีคนพูดขึ้นมาว่า ตาเธอสวยจัง เพราะนั่นเป็นสิ่งที่เดียวที่เหลืออยู่ แค่ว่าแล้วที่เหลือก็ว่างเปล่า ฉันไม่ได้ขอให้เธอมาแต่งงานกับฉันนะ ทิพามีข้อเสนอให้เธอแบบนึง ฉันก็มีอีกแบบนึงของฉัน ฉันพยายามจะดึงหน้าฉันออกจนหมดจนเหลือแค่ตา เธออยากจะทำตาฉันมั้ย?

ทะนง: พูดหยาบอะไรของมึงวะ? แมงทางเลือกแต่ละอันของพวกมึงนี่แมงหลุดโลกชิบหาย คนนึงก็บอกจะซักผ้าให้ ส่วนอีกคนบอกจะดึงหน้าฉันจนหมด

ทิพา: แล้วแกต้องการใคร ฉัน หรือ มัน?

ทะนง: ฉันไม่รู้จะพูดยังไง

ทิพา: นางยังซิงอยู่ นางอายุ32แล้วแต่ ยังซิงอยู่ ให้พูดจริงๆ มันเป็นเรื่องน่าเศร้านะ เธอยังไม่เคยได้ร่วมรักกับใครมาก่อน แล้วตอนนี้ก็เริ่มดูเหมือนเป็นซิมเศร่าอีก นี่คือนี่ที่เธออยากได้หรือ? สาวซิมเศร่าที่ช่วยอะไรเธอไม่ได้ซักอย่าง?

สมพิศ: กูเกลียดมึง

ทิพา: เอาเลย กูโอเค

สมพิศ: มึงแหกหน้ากูเรื่องนี้เพราะมันง่ายสินะ

ทิพา: กูแหกหน้ามึงเรื่องนี้เพราะมันมีเหตุผล

ขวัญใจ: ฉันทอยากพูดอะไรหน่อย

หมาก: ขวัญใจ

ขวัญใจ: ทะนง เธอจะแต่งงานกับฉันมั๊ย?

ทะนง: มึงพูดกับกูหรือ

ขวัญใจ: เธอแต่งงานกับฉันดีกว่า ฉันกินที่ไม่เยอะหรือ

หมาก: ว่าไง? นายจะแต่งงานกับเธอมั๊ย?

ทะนง: ไม่

หมาก: ดีแล้ว

ขวัญใจ: ฉันทคิดหวังนะทะนง ฉันทนึกว่าเราจะมือนาคตด้วยกัน

สมพิศ: เอ้อ...อนาคต อนาคตเหมือนไฟเผาๆพวกนี้จันหรือ?

ทิพา: ช่างหัวอนาคตแม่ง ทะนงถ้าเธอเดินออกจากที่นี่ไปโดยไม่มีฉันทแล้วเธอจะไปไหน? เธอไปได้เองหรือ? เธอไม่รู้ว่ตัวเองอยู่ไหนด้วยซ้ำ ฉันทก็ไม่รู้เหมือนกัน นี่ฉันทซีเรียสนะ ทะนง วุฒิอารยสกุล

ทะนง: เชี่ยเอ๊ย ยากชิบหาย ฉันทไม่เคยคิดเลยว่าแม่งต้องยากขนาดนี้

สมพิศ: หรือเธออยากจะนอนหลับไปเรื่อยๆจนวันตายละ อะโรมันแยกว่ากัน ทะนง ฉันทเชื่อว่ายังมีชีวิตอีกแบบนึ่งรอเราอยู่ ชีวิตที่มันไม่ตายซากแบบนี้ ฉันทให้ข้อเสนอเธอไปแล้ว ฉันทให้ชีวิตที่เธอไม่เคยรู้จักมาก่อนได้ บางอยากรที่ความอยากรู้อยากเห็นยังไปไม่ถึงด้วยซ้ำ

ทะนงเดินกลับมาที่เวที จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ทะนง: (ด้วยความอ่อนโยน) เธอจะทำอะไรละ

สมพิศ: ฉันทพยายามจะเริ่ม...ชีวิตใหม่

ทะนง: มันไม่ได้ผลหรือ

ทิพา: ฉันททำให้เธอตัวเองว่าอะไรได้ผล

ทิพาเดินไปจูบทะนง ทั้งสองจูบกันอยู่ซักพัก แล้วจู่ๆทิพาก็หยุด เธอหมุนทะนงไปอีกด้านนึ่ง แล้วเธอก็หันหลังชนกับเขา เธอเอาแขนทั้งสองข้างคล้องแขนเขาไว้แล้วก็ยกเขาขึ้น ยึดตัวเขา หลังจากนั้นก็ปล่อยเขาลงพื้น แล้วก็เดินออกมา

ทะนง: อืม เมื่อกี้ดีมาก

ขวัญใจ: ฉันแอบอิจฉานะเนี่ย

ทิพา: ไม่มีใครทำให้เธอได้เหมือนที่ฉันทำหรอก

หมาก: ขวัญใจ

ขวัญใจ: ว่ายังไง?

หมาก: แต่งงานกับฉันนะ

ขวัญใจ: เตี่ยวนะ ฉันว่าฉันมีเงินๆหัว

หมาก: ถ้าเราแต่งงานกัน ทุกอย่างจะเป็นเหมือนตอนนี้ทุกประการ ไม่มีการเปลี่ยนแปลงอะไรทั้งนั้น

สมพิศ: ถ้าแบบนี้จะแต่งงานไปทำไมวะ

หมาก: เพื่อให้ทุกอย่างมันเหมือนเดิมไง ฉัน32แล้วนะ ว่าไง?

ขวัญใจ: อืมม...ไม่หละ

หมาก: เหรอ...

ขวัญใจ: ฉันชอบไปท่องเที่ยวแล้วก็เป็นอิสระแบบนี้

หมาก: อ่าฮะ

ขวัญใจ: ก่อนเราจะตัดสินใจทำอะไร เราควรจะแน่ใจว่ามันมีอะไรระหว่างเราจริงๆก่อน ไม่ใช่ที่เราตัดสินใจแบบนั้นเพราะเราควรต้องทำหรือเพราะความคิดแปลกๆของเธอ เธอเข้าใจมั๊ย?

หมาก: โอเค ฉันตัดเธอออก เธอไม่มีเครดิตแล้ว ไม่มีเครื่องตีพิมพ์ให้เธอแล้ว

ขวัญใจ: โอเค ฉันรับคำขอของเธอ

หมาก: ขอบคุณมาก เธอทำให้ฉันเป็นผู้ชายที่มีความสุขที่สุด

ทิพา: แกมีความสุขแล้วหรอ? ไม่ยิ้มซักหน่อยหละ

หมาก: ไม่ ฉันไม่ยิ้ม ขวัญใจเตี่ยวนะฉันเลี้ยงน้ำเธอเอง เพราะเธอเป็นคู่หมั้นของฉัน

ขวัญใจ: งั้นฉันขอรับดี เอาแก้วใหญ่ๆเลยแล้วก็เสิร์ฟบนที่รองแก้วลูกไม้สีขาว

หมาก: ได้เลย

ขวัญใจ: อย่างที่ฉันเคยเล่าไปแล้ว ว่าเป็นเครื่องตีพิมพ์ที่ฆ่าแม่ของฉัน ส่วนพ่อของฉันก็ตายแบบไม่มีเหตุผล ซึ่งเป็นการตายในแบบที่ฉันว่าเศร้าที่สุด แต่แม่ของฉัน คนที่โง่พอที่จะรักฉันได้ แม่ฉันตายเพราะเครื่องตีพิมพ์ที่หมากกำลังจะเสิร์ฟให้ฉัน ฉันมักจะหาคำปลอบใจจากที่ไหนก็ได้ที่ฉันพอจะหาได้ ถึงแม้ว่าสิ่งนั้นจะทำให้ฉันเศร้าก็ตาม

หมาก: (เสิร์ฟเครื่องดื่มบนที่รองเท้าลายลูกไม้) นี่

ทิพา: นี่ ฉันถามไปนานแล้วนะ ทะนง อย่าทำให้ฉันต้องลุ้นได้มั๊ย?

สมพิศ: ฉันด้วย

ทิพา: แกเลิกล้อเล่นกับเรื่องนี้ซักทีเหอะสมพิศ สำหรับแกเรื่องนี้มันก็แค่เป็นไอเดียในหัวแกแค่นั้น แม่งเป็นไอเดียลมๆแล้งๆ แต่สำหรับฉัน มันคือชีวิตของฉัน

สมพิศ: แก่ไม่คิดว่ามันก็เป็นชีวิตของฉันเหมือนกันหรือ?

ทิพา: จินตนาการของฉันก็เป็นไอเดียลๆแฉ่งๆในหัวแก เพราะแกยังไม่เคยได้ใช้ชีวิตเลยเท่าที่ฉันดูแล้ว แกรออะไรอยู่ได้วะ? อายุเท่าแกแล้วยังไม่เสียพรหมจรรย์อีก เอาจริงเหอะ แม่งเป็นเรื่องตลกหึหึอะไรวะ ฉันเคยมีลูกมาแล้วสามคน คนนึงป้าฉันเอาไปเลี้ยง ส่วนอีกสองคนไปอยู่กับใครก็ไม่รู้ เรื่องนี้แม่งทำให้ฉันใจแทบสลาย แต่เอาเป็นว่าฉันมีลูกสามคน แล้วฉันก็ไม่ต้องไปรอใครที่ไหนเพราะมันเป็นเรื่องของฉัน เพราะนี่คือชีวิตฉัน เข้าใจมั๊ย? นี่คือชีวิตของฉัน โรงละครของฉัน เรื่องที่ฉันต้องพาไปเอง จัดการชีวิตไปตามชะตาของฉัน แล้วหนึ่งในเด็กนั้นเป็นลูกเธอ

ทะนง: ว่าไงนะ!

ทิพา: ใช้แล้วจะ พ่อคุณหนูหัว เธอควรจะรู้ได้แล้ว แล้วฉันเคยไปขออะไรจากเธอมั๊ย? ฉันจัดการเรื่องของตัวเอง เธอมีลูกชาย เขาอยู่กับป้าฉัน เขาชื่อ ภิรมจรรย์พงษ์

ขวัญใจ: ยินดีด้วยนะ

ทะนง: หุบปาก

ขวัญใจ: ฉันขอโทษ

ทิพา: เธอเคยพูดว่าไงนะ? ฉันแม่งแย่มากๆกับสมพิศใช่มั๊ย เธอพูดว่าเธอเฝ้าฝันอยากจะมีชีวิตใหม่แบบที่เธอต้องการนั่นหรือ? มันเริ่มมานานแล้ว รู้ไว้ด้วย หนังสือนี้แม่งเล่นมาซักพักใหญ่แล้ว แล้วดูสิ่งที่เธอพลาดไปเพราะความโง่งมของเธอสิ เธอพลาดวินาทีที่ลูกตัวเองเกิด เธอเห็นหรือยังว่าทำไมฉันถึงเหนื่อย? เพราะฉันต้องแบกลูกชายมาแล้วก็คน (กับ สมพิศ) ส่วนแกเคยแบกอะไรมาบ้าง? หัวใจที่ถูกล็อกไว้หรือ วิ่งไปวิ่งมาพร้อมกับกางเกงในเหล็กของแกนั่นหรือ

สมพิศ: ออย่า

ทิพา: ฉันไม่ได้ตั้งใจจะใจร้าย แต่แกมาทำฉันก่อน ฉันก็ต้องสู้สิ (กับ ทะนง) แล้วฉันต้องบอกอะไรเธออีกอย่างนึง พ่อขุนแผน ตอนนี้ฉันกำลังแบก วุฒิอารยสกุล อีกคนนึงอยู่

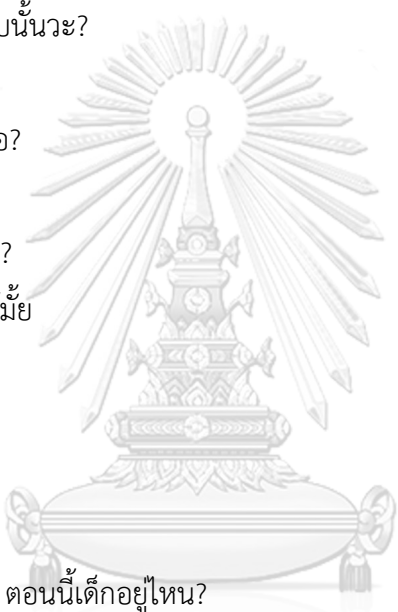
ทะนง: ออย่า ไม่ได้ล้อฉันเล่นใช่มั๊ย?

ทิพา: ขอฉันขำหน่อยเธอ โทษทีนะ แต่เธอแม่งไม่รู้อะไรเลย เธอคงไม่ได้เปิดสวิตช์สมองมาซักพักใหญ่ ใช่มั๊ย? ยังมีคนอื่นอยู่บนโลกนี้กับเธอด้วยนะ อีโง่ มีเรื่องอีกมากมายที่ไม่มีเธออยู่ในนั้น เธอมั่นใจเหลือเกินว่าเธอเป็นดวงอาทิตย์ ที่มีพระจันทร์ ดวงดาวต่างๆโคจรอยู่รอบๆเธอ คิดพระเจ้าสร้างเธอขึ้นมา แล้วก็สร้างคนอื่นไว้เป็นเครื่องประดับสินะ ถ้าน้ำท่วมโลกขึ้นมา เธอจะได้ขึ้นเรือโนอาคนแรกเลยสิ ใช่มั๊ย? ฉันว่าน่าจะไม่มีหรอกจริงๆฉันก็ไม่ได้มีปัญหาอะไรหรอก เพราะฉันไม่แคร์

ทะนง: ลูกฉันหน้าตาเป็นยังไง

- ทิพา: น่ารังเกียจมากๆ พอใจมั๊ย?
- ทะนง: โอเค ฉันสมควรโดนแล้ว
- หมาก: เครื่องดื่มหมดแล้ว นายจะกินอะไรต่อ?
- สมพิศ: ้วย แกพอได้แล้วมั๊ย ฮะ?
- หมาก: ทุกคนต้องมีเครื่องดื่มที่ดื่มอยู่ ถ้าหมดแล้ว ก็ไปซะ
- สมพิศ: ใครเป็นคนคิดกฎนี้ขึ้นมาวะ?
- หมาก: ฉันเอง
- สมพิศ: แต่มันหมดไปตั้งยี่สิบนาทีแล้วนะ ทำไมเพิ่งมาเคร่งตอนนี้?
- หมาก: มันยังไม่หมดจนกว่าฉันบอกว่ามันหมด
- สมพิศ: แกแต่งตัวเป็นซานตาครอสทำไม?
- หมาก: หุบปาก สมพิศ
- สมพิศ: ฉันแม่งไม่เข้าใจเรื่องอะไรที่นี้เลย ปกติเวลาที่มีเรื่อง มันก็ต้องมีต้นเหตุ แต่ที่นี้แม่งมีแต่เรื่องไร้เหตุผลสิ้นดี
- ทิพา: แกได้แต่พูดเรื่องคนอื่น แกน่าจะหัดพูดเฉพาะเรื่องของตัวเองบ้างนะ
- หมาก: (กับ ทะนง) เครื่องดื่มหมดแล้ว นายอยากดื่มอะไรต่อ?
- สมพิศ: แกจะเอาแต่เติม แล้วพวกเราก็แตกจนหมดเกลี้ยงไม่ได้ จันคินนี้แม่งก็ไม่จบไม่สิ้น แล้วก็แบบนี้วนไปเรื่อยๆ มันคือความตาย ความตาย เราต้องออกมาจากเรื่องนี้ให้ได้ เราต้องออกมาจากวังวนเว้ยหมาก
- หมาก: ฉันไม่เห็นรู้สึกแบบนั้นเลย แกคิดว่าเดินอยู่บนสนามกับระเบิดมันดีกว่าชีวิตเดิมๆจันหรือ?
- สมพิศ: ฉันเชื่อในการลงมือทำ
- หมาก: แกอยากจะวังวนไปเรื่อยๆจนแก่เหี่ยว ก็เอาเลย ตามสบายเลย (กับ ทะนง) เครื่องดื่มหมดแล้ว นายอยากดื่มอะไรต่อ?
- สมพิศ: เขาไม่ดื่มอะไรทั้งนั้น แกจะถามอีกที? แกจะไปเพื่อเหยื่ออะไรวะ? ฉันหมายถึง แกคิดว่าจะทำแบบนี้ไปตลอดชีวิต? จันแบบนี้จะต้องรออีกล่ะ ถ้าแก่เห็นไฟทั้งหมดไปแล้วว่าอนาคตจะเป็นยังไง มันก็ไม่เหลืออะไรแล้วสิ? เหมือนหนังสือที่ทุกหน้าแม่งเหมือนกันหมด ทำไมไม่เอาหินทุ่มหัวตัวเองตายไปเลยวะ ถ้าทุกครั้งที่เราดื่มหมดมึงก็จะถามว่า ดื่มอะไรต่อ ทุกครั้งไม่ว่ามึงจะรู้สึกยังไง ไม่ว่าจะกับใครก็ตาม จันมึงก็เป็นใครก็ได้ หรือไม่ต้องเป็นใครเลยก็ได้ เป็นหุ่นยนต์ไปเลยที่แม่งกดปุ่มเอา เป็นกำแพงไปเลยที่เด็กเอาไว้เคาะบอลอะ เป็นเชือกที่ฉันเอาไว้ผูกคอตายก็ได้ แม่งจะมีประโยชน์อะไรวะ? จะมีประโยชน์อะไร (กับทะนง) ฉันทำอะไรผิดมากหรือที่เกิดมา?

- ทะนง: คนที่จะรู้คำตอบก็คือ เธอนั่นแหละ ฉันไม่ใช่เธอ ฉันจะไปรู้ได้อย่างไร ฉันยังไม่รู้เลยว่าจะใช้ชีวิตของตัวเองยังไง แต่ฉันก็ยังไม่รู้ แค่ต้องใช้ชีวิตต่อไป มีเรื่องให้ต้องทำอีกเยอะแยะไปหมด ลองคิดดูซักแป๊บสิ ฉันก็ต้องคิด
- หมาก: เครื่องดื่มหมดแล้ว นายอยากดื่มอะไรต่อ
- ทะนง: ไม่เอา ขอคิดแป๊บนึง ฉันมีลูกชายหรือ?
- ทิพา: เออ
- ทะนง: เขาชื่อ ภิรมรจรัชพงษ์
- ทิพา: เออ
- ทะนง: ใครตั้งชื่อให้เขาแบบนี้วะ?
- ทิพา: ฉันเอง
- ทะนง: แล้วคนเรียกได้หรือ?
- ทิพา: ได้สิ ก็มันชื่อเขาอะ
- ทะนง: ทำไมเธอไม่บอกฉัน?
- ทิพา: อย่าให้ฉันต้องขำได้มัย
- ทะนง: ก็ได้ ก็ได้
- ทิพา: ก็ได้อะไร?
- ทะนง: ฉันคิดอยู่ เข้าใจ?
- ทิพา: เข้าใจอะไร
- ทะนง: เธอใจเย็นแป๊บนึงสิ ตอนนี้เด็กอยู่ไหน?
- ทิพา: อยู่กับป้าฉัน
- ทะนง: เธอเอามันกลับมาได้มัย?
- ทิพา: ก็คงได้มัย
- หมาก: ออกไปซะ ทะนง
- ทะนง: กูว่าต้นไม้มึงตายหมดแล้วนะ! ทำไมไม่เอามันออกไปทิ้งบ้างหละ
- หมาก: อยากน้อยพวกต้นไม้มึงก็ยังไม่ใจได้
- ทะนง: ทิพา ฉันไม่รู้จักเธอ
- ทิพา: ฉันรู้ว่าเธอไม่รู้ แต่เธอรู้จักฉัน
- ทะนง: ฉันยังอยากทำอะไรอีกเป็นสิบอย่าง
- ทิพา: ถ้าอย่างนั้นก็ทำตามทีอย่างทำแล้วกัน
- ทะนง: เวลาเธอตอบตกลงกับอะไรบางอย่าง เธอก็ต้องปฏิเสธอะไรอีกหลายอย่างเพราะว่าเธอตกลงกับบางอย่างไปแล้ว



ทิพา: แต่ถ้าเธอไม่หัดตัดสินใจอะไรซักอย่าง มันก็จะแยกกับเธอเอง
 สมพิศ: แต่นั่นไม่ใช่การลงมือทำ
 ทิพา: แกรู้อะไรมัย? แกแหม่งเป็นที่สุดของการไม่ทำอะไรซักอย่าง ฉันจะหมดความอดทนกับแกแล้ว
 นะ แกไม่เคยตัดสินใจทำอะไรซักอย่างตั้งแต่ฉันรู้จักแกมา ทำไมแกไม่กินเหล้าซักสอง
 สามแก้วแล้วก็ออกไปเจอกับคนแถวนี้ซะหละ

เจียบ

ทะนง: กูของบริษัทดีแกว่ึง
 หมาก: ได้
 ขวัญใจ: ฉันว่าสิ่งที่เธอไม่ได้ซาบซึ้งกับมันนะ สมพิศ คือกิจวัตรประจำวัน
 สมพิศ: แต่ฉันว่าอะไรมัย?
 ขวัญใจ: อะไรเธอ?
 สมพิศ: ฉันว่าแกควรจะเป็นบ้าได้แล้ว
 หมาก: เฮ้ย!
 สมพิศ: ทำไมแกไม่สติหลุดไปซะเลยวะ
 ขวัญใจ: เธอไม่รู้ซะแล้วว่ามันหมายความว่ายังไง
 สมพิศ: แกพาตัวเองไปศรีริฎญาเถอะสุดสวย ฉันว่านะ แล้วอย่าลืมใส่ชุดคนไข้แล้วรัดให้มันแน่นๆทุก
 เข้าด้วย ก่อนแกจะอาละวาด
 หมาก: เลิกดำเขาได้แล้ว
 สมพิศ: ฉันไม่เห็นไมใครดำเธอซักคน ไม่เห็นมีใครสนใจเธอซักนิดเลย
 หมาก: ฉันพูดจริงนะสมพิศ แกหุบปากได้แล้ว
 ทิพา: ฉันว่าแกนั่นแหละที่บ้า แกแหม่งเละเทะไปหมดแล้ว
 สมพิศ: แกว่างั้นหรือ?
 ทิพา: ใช่ ฉันว่างั้น ฉันเข้ามาร้องห่มร้องไห้แล้วแกก็บอกว่าเราควรเป็นเพื่อนกัน แล้วก็ไปเช่าอะพาร์
 ทเมนต์ด้วยกัน กับขวัญใจด้วย แล้วพอแฟนฉันเข้ามา แกก็ไปจิบเขาแล้วก็ลืมฉันไปเลย
 ใช่มัย? แล้วนี่แกยังจะบอกขวัญใจให้เป็นบ้าอีก ซึ่งแหม่งเป็นความคิดที่แย่มาก แล้วแกจะให้ฉัน
 คิดกับแกยังไง ฮะ? สมพิศ
 สมพิศ: ฉันไม่สน ฉันไม่สนว่าแกจะคิดยังไงกับฉัน แกต้องการอะไรวะ? แกอยากให้ฉันทำตัวเหมือน
 คนในทีวีหรือ? แกตัดสินใจว่าคนนึงจะต้องเป็นแบบนี้แบบนี้ แล้วเขามีสิทธิ์เป็นได้อย่างเดียว
 หรือ? ฉันไม่รู้ด้วยซ้ำว่าฉันเป็นยังไง หรือว่าฉันเป็นใคร แล้วฉันก็ไม่รู้ว่าต้องไปหาคำตอบที่

ไหนด ฉันไม่รู้ว่าจะต้องทำยังไงถึงจะเป็นคนแบบที่ฉันอยากเป็นได้ ฉันแหม่งไม่รู้อะไรเลย แต่อย่างหนึ่งที่ฉันรู้คือ ฉันต้องย้ายออกจากบ้าน แก่ก็ด้วย ฉันต้องออกจากโลกที่ฉันอยู่แล้วหนีไปซะ

หมาก: ออกไป

สมพิศ: ฉันยังมีเครื่องตีอยู่ตรงหน้าเลยนี่แล้วยังกินไม่หมดด้วย พวกเราแหม่งอยู่กันที่ปากเหว เหมือนเกิดที่ปากเหวกันหมดนี่แหละ แล้วไง? มึงอยากจะตายที่ปากเหวด้วยมั๊ย? หรืออยากจะตายบนเตียง? พวกมึงคิดว่าจะอยู่จนค้าดินค้าฟ้าหรือไง พอมมีคนบอกว่าอย่ากระโดดจากปากเหวนะ เตียวตาย แต่พวกมึงก็ยังจะกระโดดกันลงไปอีก เหี้ย เหี้ยเอ๊ย ก็พวกเราไม่รู้หนิ เราไม่รู้อะไรที่เรายังไม่เคยทำ แล้วคนอื่นๆก็ให้คำตอบอะไรกับเราไม่ได้ พวกมึงไม่เบื่อที่จะอยู่กันแบบนี้หรือ? ถ้าชีวิตมันมีอยู่แค่นี้? แต่พวกมึงก็รู้ว่ามันไม่ได้มีแค่นี้ เออ กูรู้กูมันเหี้ย แล้วกูก็รู้ว่าตัวเองทำเหี้ยอะไรอยู่ แต่พวกมึงได้ยืนที่กูพูดมั๊ย? พวกมึงได้ยืนสิ ไซ้มั๊ย พวกมึงรู้ที่อยู่เต็มอกว่านี่มันไม่ใช่ชีวิต นี่แหม่งไม่ใช่ชีวิต ไม่ใช่ชีวิต ผู้หญิงหน้าปลวกหรือ ไซ้มั๊ยทะนง? สิ่งใหม่ๆอะไรก็ได้ฉันไม่สน ได้โปรดเถอะ ลูกข้างขออะไรก็ได้ เพราะนี่แหม่งไม่ใช่ชีวิต ตาใหม่ หูใหม่ มือใหม่ เอาจิตวิญญาณกูคืนมา เอาเพื่อนกูคืนมา เอาพระเจ้าคืนมา เอาพ่อกูคืนมา แล้วก็ช่วยเอาอิพรหมจรรย์นี้ออกไปจากชีวิตกูซักที! กูหิว! กูหิว! กูหิว! ถ้าไม่มีใครให้อะไรกูซักอย่าง กูจะต้องตายแน่ๆ กูอยากเล่นพูล (หยิบไม้สนุกขึ้นมาแล้วใช้เป็นหอกหรือไม้คทา) ใครก็ได้เล่นพูลกับกูที (ไม่มีใครขยับ) ฉันมาที่นี้ประจำ หลากๆคืน ฉันก็ต้องเล่นพูลคนเดียว ฉันชอบพูลนะ แกตีลูกสีขาว แล้วมันก็ไปโดนลูกอื่น แล้วมันก็กระเด็นไปตรงนั้นตรงนี้ ตอนที่ฉันเริ่มเล่นฉันก็ได้ทำอะไรที่ต้องเล่นคนเดียวนะ แต่ชักพุกมันก็เริ่มน่าเบื่อ ลูกสนุกมันไม่ทำอะไรนอกจากแกจะทำมัน คนที่ทำคือแก พวกมันก็เหมือนก้อนหิน เหมือนฉันแหม่งเป็นมนุษย์ถ้า อยู่ในถ้ำ เล่นกับก้อนหิน ใครก็ได้เล่นพูลกับฉันที พวกแกเป็นลูกแทง แทงฉันให้บินไปเลยก็ได้ ถ้าพวกแกไม่อยากจะโดดจากปากเหว ก็ผลักฉันลงไปเลย พวกแกแหม่งไม่กล้าพอจะอยู่คนเดียว นั่งเล่นกับก้อนหินคนเดียวด้วยซ้ำ

หมาก: แกต้องการอะไรสมพิศ?

สมพิศ: ฉันไม่อยากให้แกใส่ชุดสีแดง เห็นแล้วย้อนนึกถึงบางอย่างในอดีตที่ฉันกลับไปไม่ได้แล้ว

ทะนง: มาสิ เธออยากให้ฉันเล่นพูลด้วยไซ้มั๊ย? ฉันเล่นด้วยก็ได้

สมพิศ: ไม่

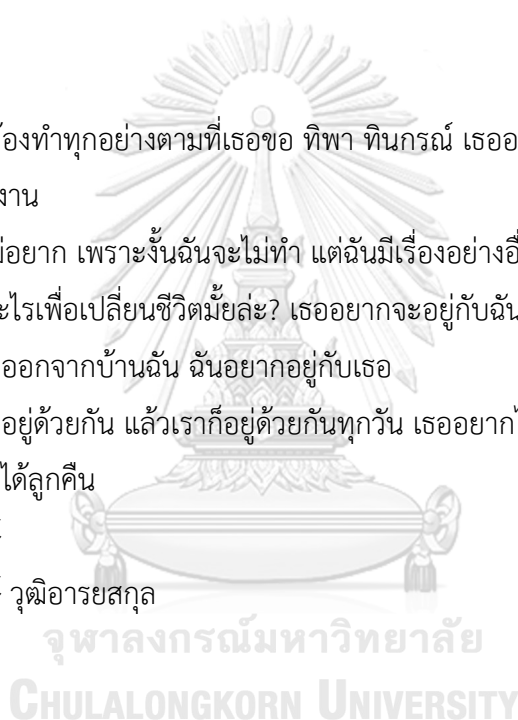
ขวัญใจ: เธออยากให้ฉันบวชไปแล้วไปอินเดียหรือ?

สมพิศ: ไม่

ทิพา: สรุบอยากเป็นเพื่อนกันมั๊ยเนี่ย

สมพิศ: ฉันไม่รู้ต้องทำยังไง

- ทิพา: ตามนั้น บาย (กับทะนง) สรุปรเธอจะแต่งงานกับฉันมั๊ยเนี่ย
- ทะนง: โอ๊ย ขอเวลาก่อนหน่อยสิ
- ทิพา: ฉันให้เวลาเธอไปแล้วก็ไม่เห็นจะมีคำตอบซักที
- ทะนง: งั้นก็ให้เวลาตอนนี้เลย กดดันชิบหาย อาจจะไม่รู้สิ.... บางทีนี่อาจจะเป็นสิ่งที่มันควรจะเป็นก็ได้ ก็ได้ งั้นเราไปหาที่กัน
- ทิพา: ที่?
- ทะนง: ไซ่ ที่
- ทิพา: แล้วคือ เราจะแต่งงานที่นั่นหรือ?
- ทะนง: ไม่มีทาง
- ทิพา: ฮะ...ทำไม
- ทะนง: เพราะฉันไม่ต้องทำทุกอย่างตามที่เธอขอ ทิพา ทินกรณ เธออยากจะไปอยู่กับฉันที่นั่นมั๊ย?
- ทิพา: ฉันอยากแต่งงาน
- ทะนง: ฉันรู้ แต่ฉันไม่อยาก เพราะงั้นฉันจะไม่ทำ แต่ฉันมีเรื่องอย่างอื่นที่อยากทำ ว่าไง? เธออยากจะทำอะไรเพื่อเปลี่ยนชีวิตมั๊ยล่ะ? เธออยากอยู่อยู่กับฉันมั๊ย?
- ทิพา: เออ ฉันอยากออกจากบ้านฉัน ฉันอยากอยู่กับเธอ
- ทะนง: งั้นเราจะหาที่อยู่ด้วยกัน แล้วเราก็อยู่ด้วยกันทุกวัน เธออยากได้ลูกมั๊ย?
- ทิพา: เออ ฉันอยากได้ลูก
- ทะนง: ภิรมจรัชพงษ์
- ทิพา: ภิรมจรัชพงษ์ วุฒิอารยสกุล
- สมพิศ: ทิพา
- ทิพา: ว่าไง?
- สมพิศ: ลาก่อน
- ขวัญใจ: (กับ สมพิศ) เธออยากให้ฉันทำอะไรมั๊ย?
- หมาก: ขวัญใจ
- ขวัญใจ: จำ?
- หมาก: เรากำลังจะแต่งงานกันไง
- ขวัญใจ: เออ ไซ่
- สมพิศ: เธอบอกว่าข้างในเธอมีสัญชาติญาณสัตว์อยู่มั๊ย?
- ขวัญใจ: ไซ่



สมพิศ: ฉันก็มี ฉันก็มี ฉันมีอยู่หนึ่งตัว ตัวแมงโคตรใหญ่เลยแหละ เป็นอย่างเดียวในตัวฉันที่ฉันรัก ฉัน
 ไม่ได้รักมันมาตลอดหรอก แค่ช่วงนี้ ช่วงนี้ ช่วงนี้ เป็นสิ่งเดียวในตัวฉัน เป็นสิ่งเดียวในตัวทุก
 คน ที่ไม่ใช่คำต่อแผลห่วยๆ ฉัน! อยู่! คน! เดียว!

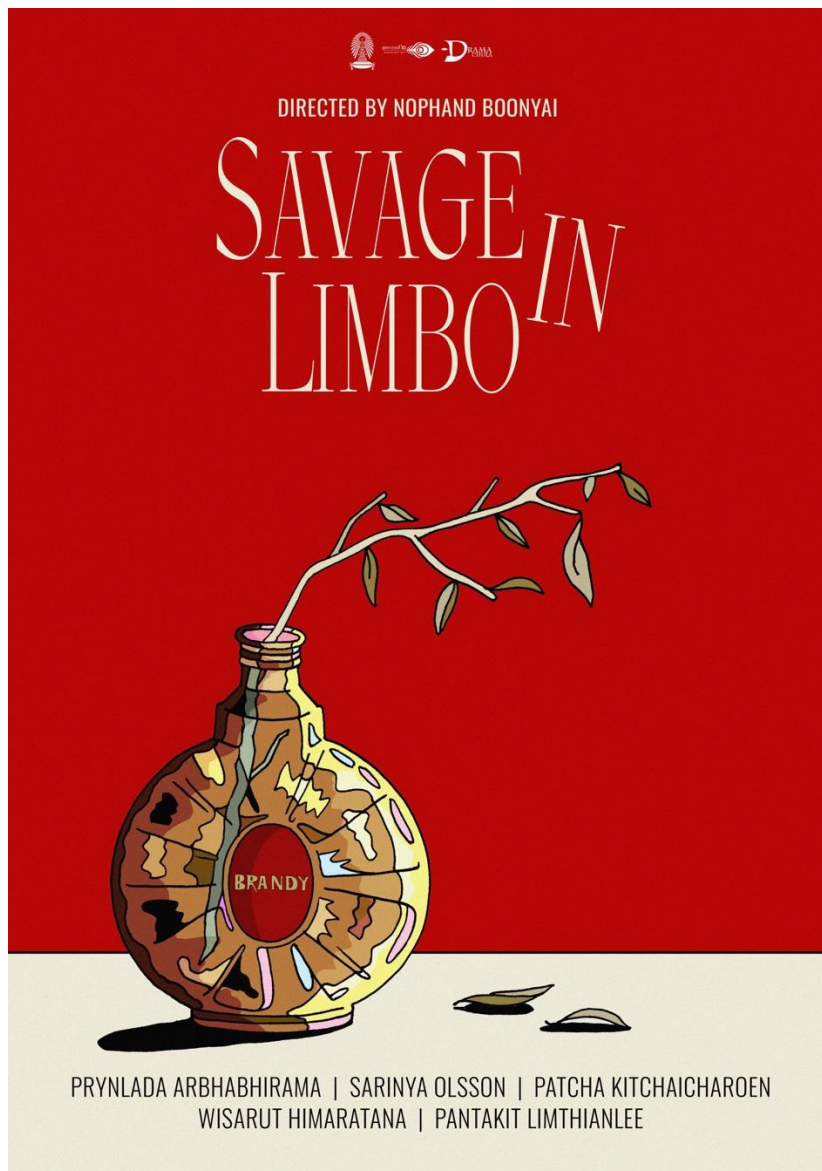
หมาก: ถึงเวลาปิดร้านแล้ว ออเดอร์สุดท้าย ออเดอร์สุดท้าย ออเดอร์สุดท้าย

ไฟมีด





โปสเตอร์การแสดง



รูปตัวอย่างการซ้อม



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	ภรินทร์ลดา อาภาภิรม
วัน เดือน ปี เกิด	11 มกราคม 2532
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
วุฒิการศึกษา	Bachelor of Arts in Communications, California State University, Fullerton Two Year Conservatory Certificate, The Lee Strasberg Theatre and Film Institute, New York
ที่อยู่ปัจจุบัน	39/4 ซอยรัชดาภิเษก 32 ถนนรัชดาภิเษก แขวงจันทระเกษม เขตจตุจักร กทม. 10900



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY