



บทความวิจัย

การสร้างสรรค์ศิลปะการแสดงร่วมสมัยชุด “ยอมรับหรือยอมแพ้”

THE CREATION OF A CONTEMPORARY PERFORMANCE

“ACCEPT OR SURRENDER”

ศักดิ์ชัย เอี่ยมกระสินธุ์ (SAKCHAI IAMKRASIN)*

วันที่รับบทความ 19 พฤษภาคม.2566

วันที่แก้ไขบทความ 19 มิถุนายน 2566

วันที่ตอบรับบทความ 22 มิถุนายน. 2566

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัยชุด “ยอมรับหรือยอมแพ้” เพื่อสื่อสารในเรื่องการปรับตัวของมนุษย์เพื่อให้สามารถมีชีวิตรอดในภาวะวิกฤติการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา หรือโรค Covid-19 โดยการศึกษาข้อมูลของโรค Covid-19 มาประยุกต์กับวิธีการนำเสนอศิลปะการแสดงชุด “การพ้องดาบร่วมสมัย” ร่วมกับทฤษฎีสัญญะศาสตร์ ผ่านกลวิธีการสร้างละครแบบมีส่วนร่วม หรือ Devising Theatre ได้แก่ 1) การเลือกสรรประเด็นในการนำเสนอ ผู้วิจัยได้ทำงานร่วมกับอาจารย์ที่ปรึกษาชั้นงาน เพื่อคัดเลือกประเด็นที่น่าสนใจและมีผลต่อการสร้างการตระหนักรู้แก่ผู้ชมในเรื่องความร้ายแรงและการป้องกันตัวเองจากเชื้อไวรัสโคโรนา โดยได้คัดเลือกประเด็นสภาวะเศรษฐกิจที่ประชาชนอยู่ในภาวะที่ต้องดิ้นรนจากจำนวนรายได้ที่ลดลงแต่รายจ่ายเพิ่มมากขึ้น ในช่วงการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส แต่กลับไม่ได้รับการพูดถึงอย่างเป็นรูปธรรมมาใช้นำเสนอในงานชิ้นนี้ 2) การเปิดพื้นที่รับฟังความคิดเห็นเพื่อใช้ในการสร้างสรรค์รูปแบบการนำเสนอ ผู้วิจัยเปิดพื้นที่ให้นักแสดงทั้ง 2 คนมีส่วนร่วมในการออกแบบและนำเสนองานสร้างสรรค์ในมุมมองของตนเองเพื่อสร้างความรู้สึกมีส่วนร่วมในงาน เช่น การพ้องดาบร่วมสมัยที่มีการประยุกต์ศาสตร์ของศิลปะการป้องกันตัว

* นักศึกษาศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา,
E-mail. s65584947001@ssru.ac.th



โดยการใช้คาบแบบไทยเดิมผ่านท่าทางการเคลื่อนไหวที่สอดคล้องกับท่วงท่าเพื่อแสดงออกถึงความหมายแบบมีนัยยะ และทำการร้อยเรียงท่าทางผ่านการแสดงในรูปแบบ Contemporary Dance รวมถึงการดำเนินเรื่องของตัวละครหลัก (Plot) ที่ออกแบบให้สอดคล้องกับบริบทของชีวิตจริงของนักแสดงทั้ง 2 คนที่มีอาชีพศิลปินการแสดงอิสระ เป็นต้น

ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์การแสดงขึ้นในรูปแบบของภาพยนตร์สั้นที่มีความยาวตลอดเนื้อหาไม่เกิน 5 นาที และไม่มีการใช้บทสนทนาใด ๆ ของตัวละคร จากนั้นจึงได้ดำเนินการเผยแพร่อย่างเป็นทางการบนเว็บไซต์ www.youtube.com เมื่อวันที่ 26 เมษายน 2563 ที่ผ่านมา

คำสำคัญ: โควิด-19 / เชื้อไวรัสโคโรนา / การแสดงอย่างมีส่วนร่วม / ศิลปะการแสดง / ศึกษาศาสตร์ / การแสดงสร้างสรรค์



Abstract

The purpose of this article is to create a contemporary performance The Creation of a Contemporary Performance “Accept or Surrender” for communicate about human adaptation to survive in a crisis “COVID-19” The creative work of art, this piece has brought scientific knowledge to apply the presentation method by using performing arts "Contemporary sword dance" and the use of The Semiotics Theory. In which the researcher studied and selected the concepts and methods of The Devising Theatre as follow; 1) Selection of issues in presentation. In which the researcher worked with the work piece advisor to select issues of interest and affecting awareness among viewer, in the matter of seriousness and protecting yourself from Corona virus. By selecting economic issues that people are struggling with falling incomes but increasing expenses. During the spread of the virus but has not received concrete talks to present in this work. 2) Opening up the listening space for use in creating presentations. The researcher provided space for both actors to participate in the design and creative presentation in their own perspective to create a sense of participation in the work example Contemporary sword dance with the application of martial arts by using the Traditional Thai sword through the movement of the symbol, which implies the meaning and compose gestures through acting in the form of Contemporary Dance Including the progression of the main characters (Plot) Designed in accordance with the real life context of both actors who are professionals, independent actors.

The researcher created this performance in the form of short movies, that are no longer than 5 minutes in length and does not use any dialogue of the characters After that it has been publicized through the website www.youtube.com on the 26th of April 2020.

Keywords: COVID-19 / Corona Virus / The Devising Theatre / Performance Arts / Creative Arts



บทนำ

ภายใต้สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรค COVID-19 ส่งผลกระทบต่อทุกภาคส่วน รวมไปถึงทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่อการดำเนินชีวิตของผู้คนและสังคมไปเป็นวิถีใหม่อย่างสิ้นเชิง รัฐบาลไทยมีการออกมาตรการการเฝ้าระวังและขอความร่วมมือประชาชนจากทุกภาคส่วนในการรักษาระยะห่างระหว่างกัน (Social Distancing) (BBC, 2563) โดยนับตั้งแต่การแพร่ระบาดของโรคอุบัติใหม่ การรักษา ระยะห่างระหว่างกันได้กลายเป็นวิถีการดำเนินชีวิตแบบใหม่ของคน ชณะเดียวกันการสื่อสารแบบไร้สายหรืออินเทอร์เน็ตก็เติบโตขึ้นอย่างรวดเร็ว เนื่องจากต้องมีการสื่อสารและเผยแพร่ให้กับประชาชนได้มีความรู้ ความเข้าใจ ตระหนักถึงอันตรายและความร้ายแรงของโรคระบาดครั้งนี้

ผู้วิจัยเห็นถึงความสำคัญและช่องทางการสื่อสารดังกล่าวที่ทำให้ผู้คนเข้าถึงข้อมูลเรื่องโรค Covid-19 เพื่อเตรียมพร้อมรับมือกับและติดตามสถานการณ์ได้อย่างทันท่วงที ประกอบกับปัจจุบันแวดวงศิลปะการแสดงมีศิลปินที่ใช้ช่องทางออนไลน์ในการเผยแพร่งานได้อย่างน่าสนใจ รวมถึงสร้างสรรค์ศิลปะการแสดงร่วมสมัยอย่างสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรค Covid-19 อาทิ การแสดงชุด CORONAVIDEO ของนักเต้นกลุ่ม RB Dance Company (2520, ออนไลน์) ซึ่งเป็นตัวอย่างที่แสดงให้เห็นว่าศิลปะการแสดงไม่ได้ถูกจำกัดช่องทางการนำเสนอไปยังผู้รับสาร ผู้วิจัยจึงเห็นความเป็นไปได้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะการแสดงและเผยแพร่สู่สาธารณชนโดยใช้ช่องทางดังกล่าวเช่นกัน

ผู้วิจัยจึงได้ศึกษา ค้นคว้าการกำเนิด รวมถึงการแพร่ระบาดของโรค Covid-19 การแพร่กระจายของโรค รวมถึงวิธีการป้องกันตนเองที่ถูกต้องตามสุขอนามัย นอกจากนี้ ผู้วิจัยสนใจกระบวนการทำงานละครแบบ Devising Theatre ซึ่งเป็นกระบวนการที่เน้นการเปิดรับฟังความคิดเห็นจากผู้ร่วมสร้างสรรค์งานอย่างกว้างขวาง มีผลการวิจัยที่แสดงให้เห็นว่ากระบวนการทำงานละครแบบ Devising Theatre นั้น นอกจากสามารถช่วยให้เกิดการสร้างสรรค์ละครที่มีเนื้อหาสาระในการนำเสนอที่น่าสนใจและตรงประเด็นแล้ว ยังมีส่วนช่วยให้ผู้ร่วมสร้างสรรค์การแสดงได้เรียนรู้ทักษะและประเด็นต่าง ๆ ไปพร้อม ๆ กับการสร้างสรรค์ละครด้วย (ปวลักชี สุรัสวดี, 2561; เพียงโพธิ์พูนย สัตราวาทะ, 2554) พบว่าผู้วิจัยมีแนวคิดในการผสมผสานความรู้ในเรื่องของทฤษฎีสัญญะศาสตร์ในการเล่าสื่อความหมายผ่านนัยยะต่าง ๆ เพื่อเป็นการสื่อให้ผู้รับสารเห็นถึงความหมายที่เชื่อมโยงในระดับที่ลึกซึ้งมากกว่าการรับรู้ด้วยสายตาจากภาพที่ปรากฏในชิ้นงานเพียงเท่านั้น (กาญจนา แก้วเทพ และคณะ, 2555)

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงเกิดแนวคิดที่จะนำความรู้เรื่องโรค Covid-19 และการใช้สัญญาณในการสื่อความหมาย ผ่านกระบวนการทำงานแสดงแบบมีส่วนร่วม (Devising Theatre) มาประกอบสร้างศิลปะการแสดงสร้างสรรค์ชุด “ยอมรับหรือยอมแพ้” เพื่อสื่อสารและเผยแพร่สู่สาธารณชนเรื่อง



การปรับตัวของมนุษย์เพื่อให้สามารถมีชีวิตรอดในภาวะวิกฤติการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา หรือ โรค Covid-19

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะการแสดงที่มีการนำความรู้เรื่องโรค Covid-19 ผสมกับการออกแบบการนำเสนอโดยใช้ทฤษฎีสัญญะศาสตร์ ผ่านการประยุกต์ใช้หลักการ Devising Theatre ในขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

วิธีการดำเนินวิจัย

1. การศึกษาข้อมูลด้านเอกสารที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ 1) โรค Covid-19 2) กระบวนการทำงานละครแบบมีส่วนร่วม หรือ Devising Theatre และ 3) ทฤษฎีสัญญะศาสตร์
2. ดำเนินการสร้างโครงเรื่องและวางแผนการนำเสนอ โดยการนำข้อมูลที่ได้ศึกษามาทั้งหมดและคัดสรรประเด็นที่น่าสนใจและออกแบบวิธีการนำเสนอ
3. การสร้าง Story Board เพื่อการสื่อสารที่ตรงกันและนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบหาคุณภาพในการนำเสนองานศิลปะการแสดงสร้างสรรค์
4. ลงพื้นที่ภาคสนาม เพื่อเตรียมความพร้อมของสถานที่ ไฟ และอุปกรณ์ประกอบฉากต่าง ๆ
5. การสร้างสรรค์งานแสดง (ขั้นที่ 1) เป็นขั้นตอนการเตรียมการถ่ายทำงานแสดง การจัดทำ Story Board การคัดเลือกนักแสดง การหาสถานที่ถ่ายทำ การเตรียมความพร้อมของฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก แสง ตลอดจนการถ่ายทำ
6. การสร้างสรรค์งานแสดง (ขั้นที่ 2) การตัดต่อ ลำดับภาพ และสร้างงาน Computer Graphic
7. ตรวจสอบเพื่อหาคุณภาพและทำการเผยแพร่ โดยดำเนินการหลังมีการตรวจสอบคุณภาพจากอาจารย์ที่ปรึกษาเรียบร้อยแล้ว

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร รวบรวมข้อมูล และทำการวิเคราะห์ รวมถึงประยุกต์แนวคิด ตลอดจนสังเคราะห์ข้อมูลที่ได้ เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานชุด “ยอมรับหรือยอมแพ้” โดยผู้วิจัยได้ทำการสรุปเนื้อหาต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องโดยมีรายละเอียด ดังนี้

โรค COVID-19

ไวรัสโคโรนาที่แพร่กระจายไปทั่วโลก ณ ช่วงเวลานั้น มีทั้งหมด 7 สายพันธุ์ ซึ่งไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ที่กำลังระบาดนับเป็นสายพันธุ์ที่ 7 เบื้องต้นสันนิษฐานว่าเชื่อมโยงกับตลาดขายส่งปลา



และอาหารทะเลขนาดใหญ่ในเมืองอู่ฮั่น ประเทศจีน ปัจจุบันไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ได้แพร่ระบาดไปแล้วไม่น้อยกว่า 185 ประเทศทั่วโลกและมีผู้ติดเชื้อกว่า 3,344,435 คน มีผู้เสียชีวิตไปกว่า 238,788 คน ข้อมูล ณ วันที่ 12 พฤษภาคม 2563 (BBC Thai, 2563) ในขณะที่ประเทศไทยมีรายงานทั้งจำนวนผู้ติดเชื้อ จำนวนผู้ที่รักษาหาย และจำนวนผู้เสียชีวิตสะสมจากศูนย์บริหารสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 หรือ คบค. ซึ่งจำนวนตัวเลขมีแนวโน้มสูงขึ้น แสดงให้เห็นถึงอันตรายและความร้ายแรงของโรคระบาดที่อยู่ในสภาวะวิกฤติ

นพ.โอภาส การย์กวินพงศ์ (อ้างถึงใน Hfocus, 2563) อธิบดีกรมวิทยาศาสตร์การแพทย์ ได้อธิบายถึงสายพันธุ์เชื้อไวรัสโคโรนาที่เกิดการระบาดในประเทศไทยว่าพบเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่ม B ที่เกิดการกลายพันธุ์จากกลุ่ม A ซึ่งพบมากในเมืองอู่ฮั่น ประเทศจีน และการระบาดเป็นไปอย่างรวดเร็วนอกประเทศจีน โดยในประเทศไทยพบถึงร้อยละ 85 และกลุ่ม C ที่เกิดการกลายพันธุ์จากกลุ่ม B โดยเริ่มพบการระบาดในยุโรปและสิงคโปร์ ในประเทศไทยพบร้อยละ 15 สายพันธุ์โควิด-19 พบว่ากลุ่ม B และ C ที่ระบาดในไทย มี 3 สายพันธุ์หลัก คือ S G และ V โดยสายพันธุ์ S พบมากที่สุด รองลงมาเป็น G และ V ตามลำดับ ซึ่งทั้งหมดนี้ยังไม่มีข้อมูลทางวิชาการแสดงผลที่แน่ชัดในสาเหตุของการก่อโรค

นพ.ประสิทธิ์ วัฒนาภา (อ้างถึงใน มหาวิทยาลัยมหิดล คณะวิทยาศาสตร์, 2563) ได้กล่าวถึงมาตรการการป้องกันที่มีชื่อว่า Shelter in Place ซึ่งเป็นการป้องกันและลดการแพร่ระบาดไว้ว่าเป็นนโยบายที่ยังอนุญาตให้ประชาชนสามารถออกจากบ้านได้ เช่น การออกไปซื้ออาหาร แต่ถึงอย่างไรขอให้มีการออกจากบ้านให้น้อยที่สุด ระยะเวลาใกล้ที่สุด ระยะทางสั้นที่สุด เพื่อลดความเสี่ยงในการรับและแพร่กระจายเชื้อ และที่สำคัญคือการรักษาระยะห่างระหว่างกัน (Social Distancing) และอย่าเข้าไปใกล้ชิดกับบุคคลอื่นเพราะการพูดคุยกันในระดับปกติจะมีละอองฝอยขนาดเล็กกว่า 5 ไมครอนที่ออกมาจบน้ำลาย จำนวน 3,000 ละอองในระยะ 1 เมตรหรือมากกว่านั้น (BBC Thai, 2563)

“กระบวนการประกอบสร้าง” หรือ Devising Theatre

กระบวนการทำงานละครรูปแบบ Devising Theatre เป็นกระบวนการทำงานที่มีความมุ่งหวังให้เกิดความมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์งานละครของทุกฝ่าย ทั้งนักแสดง ฝ่ายออกแบบ ผู้กำกับ โดยมีแนวคิดในการลดทอนอำนาจเบ็ดเสร็จของผู้กำกับ และเปิดโอกาสให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์งาน นอกจากนี้ยังเป็นการเปิดพื้นที่ให้ทีมงานการสร้างสรรค์ได้แสดงความสามารถ ดึงศักยภาพและประสบการณ์ส่วนตัวที่แต่ละคนมีอยู่มาร่วมกันสร้างสรรค์งานศิลปะทางด้านการแสดงโดยมีจุดมุ่งหมายเดียวกันและสื่อสารออกมาสู่สายตาผู้ชม

ธีระวัฒน์ มุลวิไล หนึ่งในผู้ร่วมก่อตั้งคณะละคร B-Floor และเป็นศิลปินที่ได้รับรางวัลศิลปาธร ปี 2561 ให้คำนิยามของคำว่า Devising Theatre ว่าเป็นกระบวนการเริ่มต้นการทำงานจากแนวคิดหรือการเห็นภาพที่เป็นเป้าหมายชัดเจนร่วมกันของทีมผู้สร้างงาน จากนั้นตัวกระบวนการละครจะเปิด



โอกาสให้ผู้เข้าร่วมการสร้างสรรค์งานได้แลกเปลี่ยน เรียนรู้ เสนอแนะในแง่มุมมองของตนเองซึ่งแตกต่างกันไปตามแต่ประสบการณ์การใช้ชีวิตของแต่ละบุคคล และผ่านการคัดเลือกเพื่อนำไปสะท้อนสิ่งที่ได้จากการร่วมมือสร้างสรรค์งานนั้นออกสู่สายตาและการตีความของผู้ชม (พันธวัฒน์ เศรษฐวิไล, 2562) สอดคล้องกับ ธนุพล ยินดี (2562) นักการละครและเจ้าหน้าที่กลุ่มมะขามป้อม และหนึ่งในผู้จัดและริเริ่มเทศกาลละครเพื่อการเปลี่ยนแปลง ครั้งที่ 1 ได้อธิบายว่าเป็นกระบวนการละครที่เน้นการค้นหาประเด็นหรือคำถามที่ซ่อนอยู่ภายในใจหรือเป็นที่สนใจของกลุ่มผู้สร้างสรรค์งานละคร และเมื่อได้ประเด็นที่เป็นจุดร่วมกันในการนำเสนอแล้วจึงหาจุดเชื่อมโยงกับสังคม ซึ่งจะทำให้ทุกคนในกระบวนการได้เกิดความรู้สึกมีส่วนร่วมและมีความเป็นเจ้าของชิ้นงานไปพร้อม ๆ กัน (ณิชกร ศรีเพชรดี, 2562)

ปวลักษณ์ สุรัสวดี (2561) ยังได้ชี้ให้เห็นถึงกระบวนการละครอย่างมีส่วนร่วม ระหว่างนักแสดงและผู้กำกับ ทำให้ค้นหาประเด็นและข้อมูลการนำเสนอ โดยมีเป้าหมายสูงสุดร่วมกันต่อการรับรู้ของผู้ชม ซึ่งยังสอดคล้องกับการศึกษาการสร้างบทละครไปด้วยการ Devising Theatre ของเพ็ญไพฑูรย์ สาตราวาหะ (2544) ที่มุ่งเน้นให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการสร้างละครได้มีส่วนร่วมทั้งในเรื่องของการเลือกเรื่อง การเขียนบทละคร การหาประเด็นในการนำเสนอ การแสดง การกำกับการแสดง หรือแม้แต่การออกแบบองค์ประกอบต่าง ๆ โดยที่ผู้เข้าร่วมในกระบวนการประกอบสร้างนั้น จำเป็นที่จะต้องมีความเข้าใจมีจุดมุ่งหมายเดียวกัน และใช้ความรู้ ความสามารถ ประสบการณ์และสัญชาตญาณของแต่ละคน ร่วมกันสร้างสรรค์และประกอบสร้างให้ชิ้นงานนั้นได้สำเร็จลง โดยไม่ได้ลดทอนเอกลักษณ์หรือภาพลักษณ์ของผู้ชมที่มีต่อละครใบ้แต่อย่างใด

จากการทบทวนข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ Devising Theatre ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และสรุปกระบวนการที่คาดว่าจะสามารถนำมาปรับใช้ในผลงานสร้างสรรค์ชุด “ยอมรับหรือยอมแพ้” ดังนี้

1. การทำงานร่วมกันภายใต้จุดมุ่งหมายเดียวกัน
2. การเปิดโอกาสให้ผู้อื่นได้แสดงความคิดเห็น
3. การยอมรับในศักยภาพ ตัวตน และประสบการณ์
4. การมีความรู้สึก “เป็นเจ้าของ” ผลงานสร้างสรรค์ร่วมกัน

ทั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อจำกัดในการเลือกการทำงานในรูปแบบ Devising Theatre มาใช้ได้เพียงบางส่วน เนื่องจากการทำงานในช่วงเวลาการแพร่ระบาดของโรคอยู่ภายใต้ข้อจำกัดหลายประการ อาทิ ระยะเวลาในการทำงาน นโยบายการเว้นระยะห่างระหว่างกัน (Social Distancing) แต่อย่างไรก็ดี กระบวนการ Devising Theatre ยังเป็นกระบวนการสำคัญที่มีบทบาทในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้



สัญญศาสตร์ : การสื่อสารเพื่อเติมเต็มความหมาย

สัญญศาสตร์คือศาสตร์ความรู้ที่ว่าด้วยเรื่องการทำงานของสัญญะ และทำการสำรวจกระบวนการที่ได้มาซึ่งความหมายภายในกระบวนการนี้ สัญญะมีส่วนประกอบที่สำคัญสองส่วน คือ รูปสัญญะและความหมายสัญญะ การแบ่งรูปสัญญะและความหมายสัญญะเป็นแนวคิดที่ได้มาจากปรัชญาของเพลโตที่จำแนกระหว่างรูปแบบและเนื้อหา ซึ่งการแบ่งแยกระหว่างสองส่วนนี้ เพอร์ดินันด์ เดอ โชซูร์ ได้แบ่งประเภทของความหมายที่อยู่ในสัญญะทุกอย่างว่ามี 2 ความหมาย คือ **ความหมายโดยอรรถ** หรือความหมายโดยตรง คือ ความหมายที่เข้าใจกันตามตัวอักษรเป็นความหมายที่เชื่อมโยงความสัมพันธ์ระดับแรกระหว่างตัวหมาย และตัวหมายถึง คนส่วนใหญ่จะเข้าใจตรงกัน เป็นที่ยอมรับกันทั่วไป หรือเป็นความหมายที่ระบุในพจนานุกรม **ความหมายโดยนัย** คือ ความหมายทางอ้อมที่เกิดจากการตกลงของกลุ่ม หรือเกิดจากประสบการณ์เฉพาะของบุคคล เป็นความหมายที่ถูกสร้างให้เชื่อมโยงลงไปอีกชั้นหนึ่งการที่จะถอดความหมายโดยนัยออกมาได้นั้นจะต้องมีความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมของแต่ละแห่ง เพราะจะทำให้เข้าใจความหมายได้อย่างกว้างขวางและลึกซึ้ง (กาญจนา แก้วเทพและคณะ, 2555)

ขณะที่สัญญะตามแนวคิดของเพียร์ซ (C. Peirce) (จอห์น นพดล วตินสุนทร, 2557) ให้ความสนใจในความสัมพันธ์ระหว่างตัวสัญญะกับวัตถุจริง โดยจัดแบ่งประเภทของสัญญะ ออกเป็น 3 แบบ คือ ไอคอน (Icon) เป็นสัญญะที่มีรูปร่างหน้าตาคล้ายกับวัตถุมากที่สุด เช่น ภาพถ่าย รูปปั้น รูปวาด โดยการถอดรหัสของ Icon เพียงแค่เห็นก็สามารถถอดความหมายถึงตัววัตถุได้ง่าย อินดิคัล (Index) เป็นสัญญะที่มีความเกี่ยวพันแบบเป็นเหตุเป็นผลโดยตรงกับวัตถุที่มีอยู่จริงเช่น ควันทไฟเป็น Index ของไฟหรือรอยเท้าสัตว์ก็จะเชื่อมโยงถึงสัตว์ การถอดรหัสของ Index จึงจำเป็นจะต้องอาศัยเหตุผลเชื่อมโยงเพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่าง Index กับวัตถุจริง ซิมโบว์ (Symbol) เป็นสัญญะที่ไม่มีความเกี่ยวพัน เชื่อมโยงอันใดเลยระหว่างตัวสัญญะกับวัตถุจริง หากแต่ความหมายเกิดจากการตกลงร่วมกันในหมู่ผู้ใช้สัญญะเช่น ตัวอักษร หรือโลโกต่าง ๆ ที่สร้างขึ้น การถอดรหัสจึงจำเป็นต้องอาศัยการเรียนรู้ร่วมกันของผู้ใช้สัญญะ

ในการประยุกต์ใช้ทฤษฎีเรื่องสัญญะเข้าสู่งานศิลปะการแสดงนั้น แพรว ธนิกุล (2560) ได้กล่าวถึงการศึกษาเกี่ยวกับการใช้สัญญะในละครโทรทัศน์ : กรณีศึกษาละคร นาดี ไว้ที่น่าสนใจว่าสัญญะที่ให้ความหมายโดยนัยเป็นการสื่อความหมายที่เข้าใจยาก เพราะบางสัญญะจะทราบและเข้าใจได้เฉพาะบุคคลเท่านั้น ทั้งนี้ในบทละครเรื่องดังกล่าวผู้ประพันธ์บทละครเรื่องนาดีมีการใช้สัญญะสำคัญคือพยานาคที่นำมาเชื่อมโยงสู่ความเชื่อทางพุทธศาสนา ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของทั้งโชซูร์ในเรื่องความหมายโดยนัยของสัญญะและสอดคล้องกับลักษณะทั้ง 3 แบบของเพียร์ซที่ว่าด้วยเรื่องของไอคอน อินดิคัล และซิมโบว์



งานศิลปะการแสดงสร้างสรรค์ของผู้วิจัยชั้นนี้ได้นำแนวคิดเรื่องสัญญาที่ว่าเรื่องความหมายโดยนัยของสัญญาของไซซูร์ และแนวคิด 3 ประการของเพียร์ชมาสอดแทรกไว้ในงานด้วย เพราะงานสร้างสรรค์ชั้นนี้ไม่มีการใช้บทสนทนาผ่านตัวละคร และผู้วิจัยได้เล็งเห็นว่าการใช้สัญญาในการสื่อความหมายแบบมีนัยยะจะเป็นอีกหนึ่งเครื่องมือทางการแสดงที่เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมในงานสร้างสรรค์ชั้นนี้ในด้านของการตีความและการให้ความหมายที่ส่งผลต่อเนื้อเรื่องอีกด้วย เช่น การใช้คาบแทนความอันตรายของเชื้อไวรัสโคโรนา-19 การใช้ท่าทางและลักษณะการนุ่งผ้าแดงและมัดเชือกของตัวละครมาใช้สื่อแทนการถูกผูกมัดในหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบ เป็นต้น

สรุปและวิเคราะห์ผลการวิจัย

จากการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้สร้างสรรคงานศิลปะการแสดงโดยใช้ข้อมูลเรื่องโรค Covid-19 นำเสนอผ่านภาพยนตร์สั้นที่มีการใช้สัญญาในการเล่าเรื่อง ซึ่งงานสร้างสรรค์ชั้นนี้ได้ดำเนินการผ่านกระบวนการทำงานละคร Devising Theatre โดยผู้วิจัยได้แบ่งกระบวนการสร้างสรรคการทำงานออกเป็นหัวข้อได้ ดังนี้

กระบวนการสร้างสรรคงาน

ผู้วิจัยได้จัดทำหนังสือขออนุญาตใช้พื้นที่ศูนย์จิตตปัญญาศึกษา มหาวิทยาลัยมหิดล เพื่อขอเช่าใช้พื้นที่ในการถ่ายทำ โดยได้ทำการสังเคราะห์ข้อมูลที่ได้ศึกษาทั้งหมดทั้งในรูปแบบของเอกสารทางวิชาการ ตำรา หนังสือและบทความที่เผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ต และเลือกข้อมูลที่จำเป็นมาจำแนกออกเป็นหัวข้อ ดังนี้

1. องค์ความรู้ที่สังเคราะห์ได้เพื่อนำมาใช้ในงานศิลปะการแสดงสร้างสรรค์

1.1 เชื้อไวรัสโคโรนา การป้องกันตัวเองจากเชื้อไวรัส อาทิ การใส่หน้ากากอนามัยของนักแสดง การใช้สเปรย์แอลกอฮอล์พ่นฆ่าเชื้อ การใช้ชุด PPE เพื่อป้องกันไวรัสและการแพร่ระบาดของ การเว้นระยะห่างระหว่างบุคคล (Social Distancing) รวมถึงความอันตรายของเชื้อไวรัสที่ปรากฏในแง่ของความกังวลและความกลัวจะติดเชื้อไวรัสในตัวละครหลักของเรื่อง

1.2 กระบวนการทำงานละคร Devising Theatre คือ กระบวนการการทำงานงานละครอย่างมีส่วนร่วมของทั้งอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้สร้างสรรคงาน และนักแสดงทั้ง 2 คน โดยเริ่มตั้งต้นในกระบวนการคัดเลือกประเด็นที่น่าสนใจในสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสเพื่อนำเสนอ (อาจารย์ที่ปรึกษา / ผู้สร้างสรรค) กระบวนการสร้างและปรับปรุงเนื้อหาของการนำเสนอ (อาจารย์ที่ปรึกษา / ผู้สร้างสรรค / นักแสดง) การนำเสนอสัญญาและรูปแบบการแสดงแบบไทยร่วมสมัย (ผู้สร้างสรรค / นักแสดง)



1.3 สัญญาศาสตร์ ผู้วิจัยใช้สัญญาะในการกระทำให้ (Action) ของตัวละคร อาทิ การล้างมืออย่างจริงจังพร้อมกับการฟังข่าวการแพร่ระบาด การมัดเชือกขมวดผ้าแดงเพื่อเตรียมการแสดง การใช้สเปรย์แอลกอฮอล์พ่นฆ่าเชื้อ ทำทางการแสดงฟ้อนดาบแบบไทยประยุกต์ การปิดตายประตูห้องที่ทำการแสดงโดยใช้เทปกั้นพื้นที่ การใช้สัญญาะในด้านภาพ เช่น บ้ายทางออกฉุกเฉิน แสงสว่างที่ปรากฏที่มีความ Contrast กัน เป็นต้น การใช้สัญญาะในวัตถุที่ปรากฏในงาน เช่น ดาบเพื่อสื่อถึงความอันตรายของเชื้อไวรัสโคโรนา เชือกคาดเอวเพื่อสื่อแทนการผูกมัด เป็นต้น

2. หลักการทำงานสร้างสรรค์

2.1 การตีความโจทย์หรือเงื่อนไขในการสร้างสรรค์งานศิลปะการแสดง ได้แก่ การเลือกประเด็นเพื่อสะท้อนแง่มุมที่สนใจในสถานการณ์ Covid-19 ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกนำเสนอเรื่องราวผ่านแง่มุมของตัวละครที่เป็นศิลปินที่ทำงานด้านการแสดงที่มีความรับผิดชอบในฐานะหัวหน้าครอบครัวที่ต้องหารายได้เพื่อดูแลคนในครอบครัว แต่ตัวละครพบกับอุปสรรคในการตัดสินใจดำเนินชีวิตซึ่งต้องเลือกระหว่างความจำเป็นในการหารายได้มาจุนเจือครอบครัวและจัดการรายจ่ายและความกังวลใจต่อสถานการณ์การแพร่ระบาดและโอกาสในการที่ตัวละครจะกลายเป็นผู้ติดเชื้อ และท้ายที่สุดตัวละครจึงตัดสินใจเลือกที่จะทำการแสดงผ่านการเผยแพร่ในรูปแบบออนไลน์ เพื่อแสดงถึงการยอมรับและปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ที่ยากลำบากนี้ หลังจากนั้นจึงเข้าสู่กระบวนการคิด การสร้างสรรค์การแสดงไทยแบบร่วมสมัย โดยผู้วิจัยเลือกการนำเสนอผ่านภาพยนตร์สั้น ความยาวไม่เกิน 5 นาที และใช้การเล่าเรื่องผ่านภาพโดยไม่ใช้บทสนทนาของตัวละคร รวมถึงการเลือกใช้การแสดงฟ้อนดาบแบบร่วมสมัย (Contemporary Dance) มาเป็นสื่อกลางในการสะท้อนสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง และขั้นตอนสุดท้ายคือ การหาจุดเชื่อมโยงในการใช้เพลงประกอบการแสดง ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาดนตรีประกอบการแสดง ได้แก่ “เพลงแสนหลวง ตีโนงร่วมสมัย” และหาจุดเชื่อมโยงตลอดจนความเป็นไปได้ในการใช้เพลงดังกล่าวซึ่งเป็นเพลงบรรเลง มีจังหวะสม่ำเสมอมาใช้ในการนำเสนอผลงาน

2.2 การพิจารณาและประเมินทรัพยากรและศักยภาพของผู้วิจัย ผู้วิจัยได้ทบทวนและแตกประเด็นปลีกย่อยที่ผู้วิจัยสามารถกระทำได้ด้วยตนเอง เนื่องจากข้อจำกัดโรคระบาด ดังนั้นการลดจำนวนผู้ร่วมงานให้ได้มากที่สุด รวมถึงผู้วิจัยจำเป็นต้องดึงศักยภาพทุกด้านของทั้งตนเอง นักแสดง รวมถึงทรัพยากรรอบตัวที่มีอยู่เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ชิ้นงานให้ได้ตามเป้าหมายที่ตั้งไว้

2.3 การเปิดพื้นที่ให้นักแสดงได้แสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ ผู้วิจัยได้คัดเลือกนักแสดงจำนวน 2 คน โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกดังนี้

2.3.1) นักแสดงคนที่ 1 ต้องมีทักษะของการแสดงศิลปวัฒนธรรมไทย เช่น การฟ้อน โดยมีทักษะในการผสมผสานรูปแบบการแสดงร่วมสมัย (Contemporary Dance) และสามารถประยุกต์การรำฟ้อนแบบจารีตเดิมตามแบบของไทยและการเต้นสมัยใหม่เข้าไว้ด้วยกัน



2.3.2) นักแสดงคนที่ 2 ต้องมีทักษะและมีความเข้าใจในการใช้มุกกล้องเพื่อเป็นผู้ช่วยผู้วิจัยในการถ่ายทำและเตรียมอุปกรณ์ประกอบฉาก (Props) ในการถ่ายทำจากการเปิดพื้นที่ของการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในสิ่งที่นักแสดงทั้ง 2 ท่านต้องการร่วมนำเสนอผ่านงานสร้างสรรค์ รวมถึงคัดเลือกความคิดเห็นของนักแสดงให้มีส่วนปรากฏในชิ้นงานสร้างสรรค์ ทำให้เกิดการเรียบเรียงองค์ความรู้ ออกแบบการนำเสนอ และใช้กระบวนการ Devising Theatre ร่วมกันระหว่างอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้วิจัย และนักแสดง จึงได้สรุปวิธีการและการเลือกภาพรูปแบบการนำเสนอ แสดงออกเป็น Story Board และทำให้เกิดการสร้างสรรค์ศิลปะการแสดงชุด “ยอมรับหรือยอมแพ้” โดยผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้ที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องและที่ปรึกษา ก่อนดำเนินการเผยแพร่สู่สาธารณะ ในวันที่ 26 เมษายน 2563 ตามที่อยู่เว็บไซต์ URL : <https://youtu.be/YrgS3TDKMSI> โดยมีคำอธิบายประกอบการนำเสนอผลงานในเว็บไซต์ ดังนี้ “ในภาวะที่ทุกคนต้องเรียนรู้และปรับตัว ธรรมชาติยังคงมีบทบาทและอำนาจที่ยิ่งใหญ่กว่าเราเสมอ ในฐานะ “มนุษย์” สิ่งที่เราจะทำได้ มีเพียงแค่เราจะยอมรับหรือจะยอมแพ้ อย่าให้คำว่าความจำเป็นของคุณ ทำร้ายคนที่คุณรัก”

ผู้วิจัยได้จัดทำตารางแสดงการเชื่อมโยงและใช้องค์ความรู้ทั้ง 3 ด้านซึ่งปรากฏในงานสร้างสรรค์ “ยอมรับหรือยอมแพ้” ได้ ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงตัวอย่างการจัดหมู่และอธิบายการนำองค์ความรู้มาใช้ในการสร้างสรรค์ชิ้นงาน

ที่มา : ศักดิ์ชัย เอี่ยมกระสินธุ์

ภาพที่ปรากฏ ในงานสร้างสรรค์	การนำองค์ความรู้ที่ศึกษามาประยุกต์ใช้		
	Devising Theatre	สัญญาศาสตร์	COVID-19
 ภาพที่ 1 การใช้สเปรย์พ่นยาฆ่าเชื้อ ที่มา : ศักดิ์ชัย เอี่ยมกระสินธุ์	-	ผู้วิจัยได้ใช้ภาพของการ์ตูนสเปรย์แอลกอฮอล์ลงบนตาบ ซึ่งเป็นอุปกรณ์การพ่น และให้ตาบแทนสัญญะที่หมายถึงเชื้อไวรัสโคโรนาที่เป็นเรื่องของความอันตราย แต่ในท้ายที่สุดแล้ว ตัวละครยังคงต้องเลือกที่จะพ่นโดยการใช้ตาบ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการอยู่	การใช้สเปรย์แอลกอฮอล์พ่นฆ่าเชื้อและป้องกันการสัมผัสเชื้อโดยตรงปรากฏในฉากของการเตรียมการแสดงของตัวละครหลัก



ภาพที่ปรากฏ ในงานสร้างสรรค์	การนำองค์ความรู้ที่ศึกษามาประยุกต์ใช้		
	Devising Theatre	สัญลักษณ์	COVID-19
		ในภาวะจำยอมและปรับตัวเพื่อให้อยู่รอดได้โดยมีเชื้อไวรัสเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต ในขณะที่ภาพการฟุ้งกระจายของแอลกอฮอล์สื่อถึงภาวะการแพร่กระจายของเชื้อไวรัสที่ฟุ้งกระจายไปในอากาศของไวรัส	
 ภาพที่ 2 การฟ้อนดาบแบบดั้งเดิม ที่มา : chananrog2015 chananrog2015.wordpress.com  ภาพที่ 3 การเลือกใช้ดาบในการแสดงสร้างสรรค์ ที่มา : ศักดิ์ชัย เขี่ยมกระสินธุ์	นักแสดงทั้ง 2 ท่านเสนอให้ผู้วิจัยเลือกใช้การฟ้อนดาบในการเล่าเรื่องเพื่อเป็นสัญลักษณ์สื่อถึงความอันตรายของเชื้อไวรัส รวมถึงการเลือกใช้ดาบจำนวน 3 เล่ม โดยทั่วไปการใช้ดาบอาจใช้เพียง 1-2 เล่มในการแสดง นักแสดงทั้ง 2 ท่านเสนอว่า การใช้ดาบ 3 เล่มนั้น จะทำให้ตัวละครจำเป็นต้องใช้ปากดาบดาบดาบ 1 เล่มไว้ตลอดการแสดง เพื่อสื่อให้เห็นถึงความอันตรายที่	ดาบ สื่อ ถึง ความอันตราย และการใช้ดาบ 3 เล่ม สื่อถึงการดำรงชีวิตที่ไม่คุ้นเคย ซึ่งต่างจากการใช้มือถือดาบเพียงข้างละเล่มโดยปกติ	-



ภาพที่ปรากฏ ในงานสร้างสรรค์	การนำองค์ความรู้ที่ศึกษามาประยุกต์ใช้		
	Devising Theatre	สัญญาศาสตร์	COVID-19
	อยู่ใกล้ตัวรวมถึงภาวะ ของความกลืนไม่เข้า คายไม่ออกของตัวละคร		
 ภาพที่ 4 การแสดงพ็อน ดาบแบบไทยร่วมสมัย ที่มา : ศักดิ์ชัย เอี่ยมกระสินธุ์	เป็นสัญญาที่ผู้วิจัย ได้รับจากกระบวนการ Devising Theatre ซึ่ง นักแสดงเป็นผู้นำเสนอ ด้วยตนเอง ทั้งในส่วน การเลือกใช้ดาบเพื่อ เป็นอุปกรณ์หลักใน การพ็อน ท่ารำการ พ็อนดาบที่นักแสดง คาบดาบไว้ในปาก ตลอดการแสดงเพื่อ แสดงให้เห็นถึงการใช้ ชีวิตที่ อยู่ใกล้ กับ อันตรายมากและอยู่ใน ภาวะที่กลืนไม่เข้าคาย ไม่ออก สะท้อนถึงการ ที่ตัวละครไม่สามารถ เลือกจะปฏิเสธการใช้ ชีวิตร่วมกับ ความ อันตราย (ดาบ) แต่ ในทางกลับกันตัวละคร กลับเลือกที่จะใช้ชีวิต ร่วมกับความอันตราย นี้ต่อไป	ท่ารำของการวาดมือ ซ้ายและขวาออกไป ด้านข้างตัวจนสุดมือ เพื่อสื่อถึงการดิ้นรนต่อ สู้และการพยายามเอา ชีวิตรอดจากภาวะที่ถูก บีบคั้น รวมถึงการคาบ ดาบที่แสดงให้เห็นถึง สภาวะความอันตรายที่ อยู่ใกล้ตัวและ ความรู้สึกกลืนไม่เข้า คายไม่ออกของ ตัวละคร	-



ภาพที่ปรากฏ ในงานสร้างสรรค์	การนำองค์ความรู้ที่ศึกษามาประยุกต์ใช้		
	Devising Theatre	สัญลักษณ์	COVID-19
	นักแสดงคนที่ 1 นำเสนอท่ารำที่ ผสมผสานระหว่างการ เคลื่อนไหวร่างกาย	การเคลื่อนไหวโดยใช้ การฝึกหัดแบบ ตัวอักษรของไทย ประกอบกับการควง ดาบ 2 มือ และการ เคลื่อนไหวจากด้านหลัง เป็นหันหน้า สื่อให้เห็น ถึงสภาวะการตัดสินใจ เผชิญหน้าอย่างเอา จริงเอาจังของตัวละคร ที่มีต่อความอันตรายที่ อยู่รอบตัว	-
ภาพที่ 5 การแสดงฟ้อน ดาบแบบไทยร่วมสมัย ที่มา : ศักดิ์ชัย เอี่ยมกระสินธุ์	แบบ Contemporary Dance และ การใช้ ลักษณะของขาและ แขนที่กางออก คล้าย ท่าทางของตัวอักษรใน ศิลปะการแสดงโขน แบบไทย		

อภิปรายผล

ศิลปะการแสดงสร้างสรรค์ชุด “ยอมรับหรือยอมแพ้” นี้ใช้องค์ความรู้ทั้ง 3 ส่วน ประกอบด้วย 1) ความรู้เรื่องเชื้อไวรัส โควิด-19 ในการสร้างเส้นเรื่องและการวางโครงเรื่องหลัก ตลอดจนแรงจูงใจและอุปสรรคที่ตัวละครต้องพบเจอ 2) การใช้กระบวนการ Devising Theatre เพื่อสร้างผลงานศิลปะการแสดงที่มีส่วนร่วมกันระหว่างผู้วิจัย อาจารย์ที่ปรึกษา และนักแสดงทั้ง 2 ท่าน เพื่อหารูปแบบและแง่มุมในการนำเสนอที่น่าสนใจและสร้างความมีส่วนร่วมของทุกคนในกระบวนการสร้างสรรค์งาน และ 3) การใช้สัญลักษณ์ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่ผู้วิจัยใช้เพื่อสื่อสารความหมายที่เป็นนัยยะซ่อนไว้ในส่วนต่าง ๆ ของเรื่อง ทั้งในการกระทำของตัวละคร ภาพ แสง วัตถุต่าง ๆ ทั้งนี้ การใช้สัญลักษณ์ในการสื่อสารทางศิลปะการแสดงนี้ได้ถูกใช้กันอย่างแพร่หลายทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ อาทิ การใช้สัญลักษณ์ในภาพยนตร์โฆษณาของการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย สำหรับนักท่องเที่ยวชาวไทย (รักจิต มั่นพลศรี, 2545) ได้มีการใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่สร้างสื่อความหมายหลักของการเที่ยวเพื่อทั้งในมุมมองของผู้ท่องเที่ยวเอง ซึ่งนำไปสู่ความหมายที่แสดงถึง การปลดปล่อย ผ่อนคลาย และความสนุกสนาน มีชีวิตชีวา ในขณะที่สัญลักษณ์ต่าง ๆ ในการสร้างสื่อความหมายหลักของการเที่ยวเพื่อชาติ นำไปสู่ความหมายที่แสดงถึง ความภูมิใจและความเป็นชาตินิยมอย่างเห็นได้ชัด ซึ่งในงาน



ศิลปะการแสดงสร้างสรรค์ของผู้วิเจ้านั้นได้มีการหยิบยกสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่เป็นสากลมาใช้ในการสื่อสารความหมายเช่นกัน อาทิ ป้ายทางออกฉุกเฉิน การใช้ดาบเพื่อสื่อความหมายถึงความอันตราย เป็นต้น

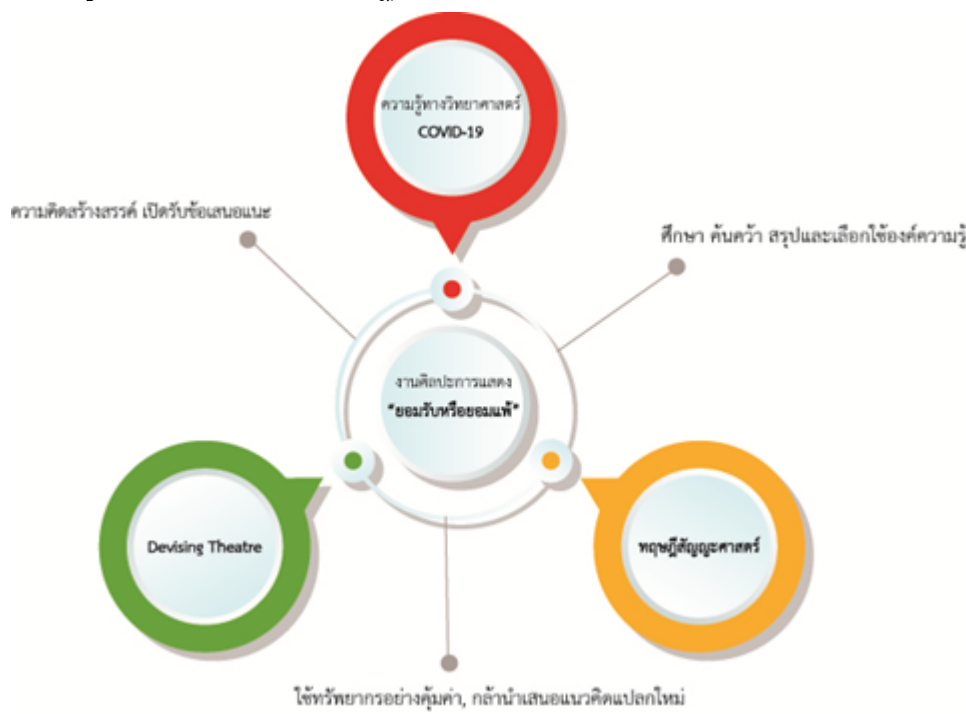
ผู้วิจัยได้เห็นถึงความสำคัญในการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายให้กับการสร้างสรรคงานชิ้นนี้ โดยเฉพาะเรื่องของการใช้ดาบ เพื่อเป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดงการฟ้อนร่วมสมัยที่สามารถตีความได้ในมุมที่หลากหลาย ทั้งในแง่ของความอันตราย การโยนถึงสภาวะกลืนไม่เข้าคายไม่ออก ตัวละครจะหลีกเลี่ยงนี้ก็ไม่สามารถทำได้ ในขณะที่ตัวละครก็ไม่สามารถที่จะใช้ชีวิตร่วมกับความอันตรายหรือดาบได้อย่างเป็นปกติสุขนัก เช่นเดียวกับ “ก๊อนหินนำโชค” ที่ปรากฏเป็นสัญลักษณ์สำคัญในภาพยนตร์สัญชาติเกาหลีเรื่อง Parasite ซึ่งก๊อนหินได้ถูกตีความหมายเป็นวัตถุนำโชคของครอบครัวคนจน เพราะหลังจากที่ตัวละครในครอบครัวคนจนได้หินมา ภาพยนตร์สื่อให้เห็นว่าทั้งครอบครัวดูคล้ายกับจะพบเจอแต่สถานการณ์ที่ตึ๋น ซึ่งฉากน้ำท่วมบ้านในเรื่อง Parasite นั้น เป็นฉากที่สมาชิกทุกคนล้วนเข้าไปหยิบสิ่งสำคัญของตัวเองเป็นอย่างแรก และสิ่งเดียวที่ตัวละครเอกลืมมาและนอนกอดอยู่ในโรงยิมคือก๊อนหินนำโชค จากฉากดังกล่าวอาจตีความได้ว่าครอบครัวคนจนมักจะหวังพึ่งโชคชะตาส่งยึดเหนี่ยวจิตใจก่อนจะลงมือทำ และมียังหลายฉากที่ตัวละครคนรวยและคนจนเข้าฉากร่วมกัน ที่ผู้กำกับ บง จุนโฮ ตั้งใจใส่เส้นแบ่งความรวยและจนของตัวละครออกจากกัน ไม่ว่าจะเป็น รอยต่อกระจก รอยมุมต่อผนังบ้าน หรือการถ่ายทำมุมมองที่บอกถึงชนชั้นต่ำและชนชั้นสูง โดยถ่ายจากมุมก้มหรือมุมเงย เป็นต้น (SabuySmile, 2563) ซึ่งการใช้แสงและมุมกล้องเพื่อสื่อความหมายนี้ งานสร้างสรรค์ “ยอมรับหรือยอมแพ้” ของผู้วิจัย ได้นำแนวคิดนี้มาใช้เพื่อแสดงให้เห็นถึงแง่มุมของความหวังและทางออกที่เป็นแสงสว่างปลายทางของตัวละครหลักและสังคมไทยในเรื่องของการแพร่ระบาดของโรค Covid-19 เช่นกัน

วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ (2560) ได้กล่าวไว้ในการสร้างสรรคผลงานการแสดง “ไล่ล่า” ซึ่งเป็นการสร้างสรรคงานแสดงโนราฟ้อนร่วมสมัย โดยการใช้แนวคิดของสตานิสลาฟสกี ที่มีแนวคิดหรือกลวิธีการแสดงของสตานิสลาฟสกีคือเครื่องมือทางการแสดงที่เสริมสร้างการทำงานเพื่อการสร้างสรรคอย่างเป็นระบบ 3 ประการ คือ สมมติภาวะ สถานการณ์จำลอง จินตนาการ ใช้การเชื่อมโยงหรือเทียบเคียงประสบการณ์ของตนเองในเงื่อนไขสถานการณ์สมมติและความต้องการของตัวละคร ซึ่งนักแสดงต้องตระหนักว่าตัวละครเป็นใคร อยู่ที่ไหน และการกระทำเหล่านั้นมีวัตถุประสงค์อย่างไร โดยผลการวิจัยคือนักแสดงจากเรื่อง “ไล่ล่า” สามารถเชื่อมโยงประสบการณ์ชีวิตของตนเองมาสร้างกระบวนการเข้าถึงตัวละครได้ ทำให้การสื่อสารการแสดงมีความสมจริง ผ่านกรอบแนวคิดการสร้างสรรคที่อยู่บนพื้นฐานของการแสดงโนราฟ้อนกับการใช้สื่อพื้นบ้านและการสร้างสรรคศิลปะการแสดงร่วมสมัย สอดคล้องกับสิ่งที่ผู้วิจัยได้ใช้ “การฟ้อนดาบแบบร่วมสมัย” ผ่านกระบวนการสร้างสรรคงานศิลปะการแสดงและนำเสนอในรูปแบบของภาพยนตร์เจียบบที่อาศัยการสื่อสารผ่านภาพ



มุกก๊อลอง และสะท้อนนัยยะผ่านวัตถุและการกระทำต่าง ๆ ของตัวละคร โดยถึงแม้ว่าในงานสร้างสรรค์ เรื่อง “ยอมรับหรือยอมแพ้” ของผู้วิจัยนั้น ไม่ได้มีการใช้กลวิธีการแสดงของ สตานิสลาฟสกี แต่ใช้ กระบวนการ Devising Theatre ซึ่งเป็นการทำงานร่วมกันของผู้ที่อยู่ร่วมในกระบวนการสร้างสรรค์ งานชิ้นนี้ ผู้วิจัยพบว่า นักแสดงทั้ง 2 ท่านยังสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์ชีวิตส่วนตัวเข้าสู่ การเล่าเรื่องและสามารถแสดงความรู้สึกด้านใน (Inner) ออกมาได้เป็นอย่างดี ซึ่งผู้วิจัยสันนิษฐานว่า ส่วนหนึ่งอาจเป็นเพราะโครงเรื่องที่นำเสนอในผลงานนั้นมีความใกล้เคียงกับชีวิตจริงของนักแสดงทั้ง 2 ท่านในหลายจุด เช่น การเป็นศิลปินการแสดงอิสระ การประสบภาวะยากลำบากในการหารายได้ใน สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรค Covid-19 หรือแม้กระทั่งการเป็นบทบาทหัวหน้าครอบครัวที่เป็น ผู้หารายได้หลักในการหาเลี้ยงคนทั้งครอบครัว เป็นต้น

ผู้วิจัยได้สรุปและจำแนกกระบวนการทำงานสร้างสรรค์ “ยอมรับหรือยอมแพ้” โดยแสดงใน รูปแบบของแผนภูมิภาพรวมทั้งได้ตั้งปรากฏในภาพที่ 6 ได้ ดังนี้



ภาพที่ 6 แผนภูมิแสดงการสร้างสร้งงาน “ยอมรับหรือยอมแพ้”

ที่มา : ศักดิ์ชัย เอี่ยมกระสินธุ์

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และเทียบเคียงงานแสดงสร้างสรรค์ “ยอมรับหรือยอมแพ้” กับงานศิลปะ สร้างสรรค์/ บทความ/ งานวิจัยอื่น ๆ โดยจำแนกออกในตารางที่ 2 ได้ดังนี้



ตารางที่ 2 การวิเคราะห์และเทียบเคียงงานแสดงสร้างสรรค์ “ยอมรับหรือยอมแพ้”

กับงานศิลปะสร้างสรรค์/ บทความ/ งานวิจัยอื่น ๆ

งานศิลปะ สร้างสรรค์/บทความ/ งานวิจัยอื่น ๆ	สิ่งที่ใช้เทียบเคียง	ผลการเทียบเคียง (สอดคล้อง/ ขัดแย้ง)	งานศิลปะการแสดง สร้างสรรค์ “ยอมรับหรือยอมแพ้”
การใช้สัญลักษณ์ใน ภาพยนตร์โฆษณา ของการท่องเที่ยว แห่งประเทศไทย สำหรับ นักท่องเที่ยวชาว ไทย	การใช้สัญลักษณ์เพื่อ “สื่อ” สาร (อารมณ์/ ความหมาย)	สอดคล้อง	การใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ ผ่านการกระทำของ ตัวละคร ภาพ แสง วัตถุ ต่าง ๆ เช่น ป้ายทางออก ฉุกเฉิน ตลอดจน อารมณ์ของการเล่าเรื่อง
สัญลักษณ์ใน ภาพยนตร์เรื่อง Parasite	การใช้สัญลักษณ์ศาสตร์ เพื่อ “แทน” ความหมาย (ก้อนหินน้ำโซด/ มุกกลิ้ง)	สอดคล้อง	การใช้ดาบเพื่อสื่อ ความหมายถึงความ อันตราย การใช้เชือก มัดเอว การใช้สเปรย์พ่น ฆ่าเชื้อ
“โล่ล่า” การสร้างสรรคการ แสดงโนราร่วมสมัย ตามแนวคิดกลวิธี การแสดงของ สตานิสลาฟสกี	การประยุกต์ ศิลปะการแสดง ดั้งเดิมผ่าน กระบวนการ สร้างสรรคงาน ศิลปะการแสดง (โนรา/ การตีทำรำ กระบี่)	“โล่ล่า” ↓ กลวิธีการ แสดงของ สตานิสลาฟ สกี “ยอมรับหรือ ยอมแพ้” ↓ กระบวนการ Devising Theatre	การเลือกใช้การพ้อง ดาบแบบร่วมสมัยและ การออกแบบท่าทางการ เคลื่อนไหวผ่าน กระบวนการสร้างสรรค์ งานศิลปะการแสดง



กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบคุณความร่วมมือจากทุกฝ่าย ประกอบด้วย

1. ผศ.ดร.วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ อาจารย์ที่ปรึกษาชิ้นงานศิลปะการแสดงสร้างสรรค์ “ยอมแพ้หรือยอมรับ” และอาจารย์ประจำรายวิชาศิลปะการแสดงสร้างสรรค์ หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
2. คุณศุภชัย ดนตรี (นักแสดงคนที่ 1)
3. คุณเอกลักษณ์ เลี่ยมทอง (นักแสดงคนที่ 2)
4. ศูนย์บริหารความปลอดภัย อาชีวอนามัย และสภาพแวดล้อมในการทำงาน (COSHEM) มหาวิทยาลัยมหิดล สำหรับความเชื่อใจในด้านองค์ความรู้ทางด้านความปลอดภัยทางชีวภาพและความรู้ที่เกี่ยวกับโรค Covid-19 ตลอดจนอุปกรณ์ป้องกันตนเองเบื้องต้นจากเชื้อไวรัสเพื่อใช้ในการประกอบการถ่ายทำและสร้างสรรค์งาน และศูนย์จิตตปัญญาศึกษา มหาวิทยาลัยมหิดล ที่เชื่อใจอุปกรณ์โสตทัศนูปกรณ์และสถานที่ในการถ่ายทำ

รายการอ้างอิง

- กาญจนา แก้วเทพ และคณะ. “สื่อเก่า – สื่อใหม่ : สัญญา อัตลักษณ์ ยุคการณ.” *วารสารวิทยาการ จัดการมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย*, 2555.
- มหาวิทยาลัยมหิดล คณะวิทยาศาสตร์, การคาดการณ์การระบาดของไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19), 2563, จาก <https://stang.sc.mahidol.ac.th/kb/?p=766>.
- จอห์น นพดล วตินสุนทร, *สรุปแนวคิดสัญวิทยาและการสร้างความหมาย (Semiology and Signification)*, 2557, จ ก <http://johnnopadon.blogspot.com/2014/02/semiology-and-signification.html>.
- ณิชกร ศรีเพชรดี. ธนุพล ยินดี นักการละครที่ชวนศิลปินเชียงใหม่ลุกขึ้นมา ACT UP ส่งสารเรื่องคับข้องใจ ใน สังคม , 2562, จ ก <https://thepotential.org/2019/11/27/thanupol-yindee-interview/>
- ปวงลักษณ์ สุรัสวดี. ““เจ้าผีเสื้อ” ละครประยุทธ์ประเด็นความฝันและความหวัง.” *วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 2561, (44-68).
- พันธวัฒน์ เศรษฐวิไล. 20 ปี ‘B-Floor’: คุยกับ ชีระวัฒน์ มุลวิไล ว่าด้วยละครใต้ดินและศิลปะแห่งความเป็นมนุษย์, 2562, จาก <https://www.the101.world/kage-mulvilai-interview/>
- เพียงไพฑูรย์ สาตราวาหะ. ไทยจำ : การศึกษาการสร้างบทละครไปด้วยการ Devising Theatre. *วารสารวิเทศศึกษา คณะวิเทศศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์*, 2554, (5-35).



- แพรว ธนิกุล. *ศึกษาสัญญาะในละครโทรทัศน์ : กรณีศึกษาละคร นาดี*. กรุงเทพมหานคร : คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ มหาวิทยาลัยนิด้า, 2560.
- Hfocus. นักวิจัยไทยถอด ‘รหัสพันธุกรรมโควิด 19’ ระบาดในไทย พบกลุ่ม B มากที่สุด, 2563, จาก <https://www.hfocus.org/content/2020/04/19177>
- รักจิต มั่นพลศรี. *การใช้สัญญาะในภาพยนตร์โฆษณาของการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย สำหรับนักท่องเที่ยวชาวไทย*. กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.
- วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ. ““โล่ล่า” การสร้างสรรค์การแสดงโนราร่วมสมัยตามแนวคิดกลวิธีการแสดงของสตานิสลาฟสกี.” *วารสารอักษรศาสตร์*, 46(2), 2560, (105-170).
- BBC Thai, โควิด-19 : แผนที่ อินโฟกราฟิก ยอดผู้ติดเชื้อทั่วโลกมีกว่า 3.38 ล้านราย ในสหรัฐฯ ยอดผู้เสียชีวิตทะลุ 6.5 หมื่นคน, 2563, สืบค้นจาก <https://www.bbc.com/thai/thailand-52090088>
- SabuySmile, ชวนตีความกับ 8 สัญญาะ ใน “Parasite ชนชั้นปรสิต” หนังที่ต้องซื้อเก็บ บอกได้เลยว่าดูครั้งเดียวคงไม่พอ, 2563, จาก <https://news.thaiware.com/18601.html>
- RB Dance Company. CORONAVIDEO [วิดีโอ]. (2020, 8, มีนาคม), จาก <https://www.youtube.com/watch?v=oktOCJZqhjo>.