

การออกแบบฉากรูปแบบสัญลักษณ์นิยมในละครสังคมนิยม:  
ละครเวทีเรื่อง Kitchen's Monologue

Realism theatre scene design using the symbolic approach. :  
Kitchen's Monologue

คณพศ วิรัตน์ชัย<sup>1</sup>  
เกษมศักดิ์ ศรีโสภณ<sup>2</sup>

บทคัดย่อ

บทความวิชาการฉบับนี้เป็นการนำเสนอแนวคิดและวิธีการสร้างสรรค์ฉากละครเวทีโดยนำผลงานวิจัยศิลปะการแสดงเรื่อง “Kitchen's Monologue” ของนิสิตนำมาวิเคราะห์และอภิปรายเพื่อเสนอแนวทางการแก้ปัญหาการสร้างสรรค์และออกแบบฉากด้วยรูปแบบสัญลักษณ์นิยมให้สอดคล้องและเป็นไปตามที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการโดยนำเสนอแนวคิดหลักของการออกแบบคือ มนุษย์คนหนึ่งที่สามารถยืนหยัดอยู่ได้ด้วยตัวเองโดยไม่หวังว่าสถานการณ์นั้น ภายใต้แก่นเรื่องที่ต้องการนำเสนอ คือ ชีวิตที่สมบูรณ์ อาจไม่สมบูรณ์เสมอไป ผลการดำเนินการสร้างสรรค์พบว่าวิธีการออกแบบฉากรูปแบบสัญลักษณ์นิยม (symbolic set) ในละครสังคมนิยม (realism) นิสิตผู้เรียนมีปัญหาในการใช้สัญลักษณ์ในการสร้างฉากละครเวทีเพื่อสื่อสารกับผู้ชม จึงสรุปแนวทางในใช้สัญลักษณ์การออกแบบเพื่อวิเคราะห์ปัญหาแนวทางพร้อมนำเสนอวิธีการให้สอดคล้องไปตามผู้สร้างสรรค์ต้องการได้ดังนี้คือ การวิเคราะห์บทละคร วิเคราะห์ฉากในบทละคร วิเคราะห์ฉากที่ใช้ในการแสดง เพื่อการรับสารที่ละครเวทีต้องการให้เกิดเป็นภาพปรากฏบนพื้นที่ ผู้สร้างสรรค์เลือกตัดทอนสิ่งที่ไม่สำคัญต่อการแสดงออกโดยเลือกสิ่งที่มีผลต่อตัวละครรวมถึงพื้นที่ที่ตัวละครใช้ที่ทำให้สัญลักษณ์ที่ต้องการสื่อสารสามารถสื่อสารกับผู้ชมได้ โดยอาจเป็นเลือกใช้รูปงานศิลปะ หรือภาพที่สามารถบ่งบอกความต้องการสื่อสารเพื่อค้นหาจินตภาพที่นักออกแบบและผู้กำกับมองเห็นทิศทางการออกแบบที่ต้องการสื่อสารกับผู้ชมให้ไปในทิศทางเดียวกัน และนำไปสร้างสรรค์ตามแนวคิดและวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

**คำสำคัญ:** แนวคิดสัญลักษณ์นิยม / การออกแบบฉาก / การออกแบบเพื่อการแสดง

<sup>1</sup>อาจารย์ประจำสาขาศิลปะการแสดง คณะดนตรีและการแสดง มหาวิทยาลัยบูรพา

<sup>2</sup>ผู้วิจัย เรื่องการสร้างสรรค์งานออกแบบเพื่อการแสดงละครเวทีเรื่อง Kitchen's Monologue วิชาเอกศิลปะการแสดง คณะดนตรีและการแสดง มหาวิทยาลัยบูรพา

## Abstract

This academic paper presents the idea and process of creating a stage set by using a performing arts research written by a student titled “Kitchen’s Monologue” which results were analyzed and discussed the solution of creating and design problems. The main idea of conceptual design is “A man who can stably stand by himself in any situations” under the theme “A perfect life might be imperfect”. The study shows that the students cannot use the symbol well to create the scene and communicate with audience. The design of symbolic set in the realism theatre for analyzing and solve the problems needs 4 steps: play analysis; play scene analysis; stage scene analysis for making a realist scene; and select the symbolic image from the process of play scene analysis step. The creator reduced the unnecessary details which affect the characters and spaces involving the audience communication by using the pictures of art or the pictures that designer and director could understand in the same direction to create through the ideas and objectives.

**Keywords:** Symbolism; Scene Design; Theatre Design

---

### ความสำคัญและที่มา

จากประสบการณ์ทำงานและการสอนด้านการออกแบบสำหรับนิสิตวิชาเอกออกแบบเพื่อการแสดง เห็นว่านิสิตผู้สร้างสรรค์งานมักได้รับอิทธิพลแนวทางการออกแบบสัญลักษณ์นิยม (symbolism) มาเป็นแนวคิดและวิธีการออกแบบสำหรับการแสดง จึงพบว่านิสิตผู้สร้างสรรค์ใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมาย โดยไม่จำเป็น บ้างก็ใช้สัญลักษณ์ที่ไม่สามารถสื่อสารความหมายที่ต้องการออกมาได้ หรือบางครั้งนิสิตผู้สร้างสรรค์ผลงานเกิดความสับสนในสัญลักษณ์ที่ใช้ในเรื่องจนสารที่สื่อบิดเบี้ยวหลุดประเด็นทำให้ผู้ชมคิดไปในทางอื่นที่ไม่เกี่ยวข้องกับงานเลยก็มี

บทความวิชาการฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งจากผลงานวิจัยศิลปะการแสดงเรื่อง “Kitchen’s Monologue” ของ นายเกษมศักดิ์ ศรีโสภณ นิสิตวิชาเอกศิลปะการแสดง กลุ่มวิชาออกแบบเพื่อการแสดง คณะดนตรีและการแสดง มหาวิทยาลัยบูรพา โดยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัยเพื่อการออกแบบ จัดสร้างฉากและเครื่องแต่งกายในรูปแบบละครเวทีเพื่อสร้างภาพปรากฏบนเวทีหรือพื้นที่การจัดแสดงให้เป็นไปตามที่ผู้ประพันธ์กำหนดในบทละครเวทีซึ่งเป็นงานศิลปะการละครนิพนธ์ที่เขียนบทและนำแสดงโดย นางสาวศานิตา เศรษฐามารักษ์ กำกับการแสดงโดย นางสาว ลลิตภัทร มุลทรัพย์

บทละครเรื่อง Kitchen’s Monologue เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับผู้หญิงสถานภาพโสดและมีความหวัง ต้องการมีคู่ครองสักครั้งในชีวิต ทำให้ตัวละครคิดไปเองว่าการใช้ชีวิตแบบมีคู่ครองนั้นเป็นชีวิตที่สมบูรณ์แบบ

แต่นั่นก็ทำให้ตัวละครเรียนรู้ว่าชีวิตที่สมบูรณ์แบบอาจไม่ได้สมบูรณ์แบบไปทั้งหมด บทความวิซิกการนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ปัญหาและแนวทางการออกแบบด้วยรูปแบบสัญลักษณ์นิยมพร้อมทั้งเสนอวิธีการที่จะนำพาการออกแบบฉากในเชิงสัญลักษณ์ให้สอดคล้องและเป็นไปตามที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการ โดยนำเสนอแนวคิดหลักของการออกแบบคือ มนุษย์คนหนึ่งที่สามารถยืนหยัดอยู่ได้ด้วยตัวเองโดยไม่หวังว่าสถานการณ์นั้นจะเป็นอย่างไร ผู้วิจัยสร้างฉากในสไตล์ที่เหมือนจริงตามเรื่องและบท แต่แทรกสัญลักษณ์บางอย่างที่ชัดเจนภายใต้แก่นเรื่องที่ต้องการนำเสนอคือ ชีวิตที่สมบูรณ์แบบ อาจไม่สมบูรณ์แบบเสมอไป (No Body Perfect)

### แนวคิดและวิธีการสร้างสรรค์

การทำงานนิสิตผู้สร้างสรรค์ผลงานเริ่มต้นที่การวิเคราะห์บทละคร ว่าฉากละครในเรื่องนี้น่าจะมีทิศทางของฉากตามบทเป็นในลักษณะใด และ ตัวละครส่งผลกระทบต่อฉากบ้าง โดยได้ให้กลุ่มผู้สร้างงานได้คุยกันว่าเมื่อสรุปแล้วในเรื่องงานภาพของการแสดงว่าอยากนำเสนอในละครเรื่องนี้จะไปในทิศทางฉากแบบใด

#### - การวิเคราะห์บทละคร

ละครเรื่อง Kitchen's Monologue มีโครงเรื่องดังนี้คือ พิม เป็นหญิงสาววัยกลางคนอายุประมาณ 35 ปี ที่ใช้ชีวิตอยู่ในสังคมเมืองปัจจุบันอย่างผู้หญิงคนอื่น ๆ ทั่วไปวันหนึ่ง เธอได้พบกับผู้ชายที่ทำงานที่ตัวเธอเองนั้นแอบชอบมานานโดยบังเอิญ เธอจึงได้ชวนเขามาทานอาหารค่ำที่คอนโดของเธอ เพื่อสานต่อในการใช้ชีวิตคู่ ที่ตัวเธอหวังมาโดยตลอด เธอตั้งใจจะทำอาหารมื้อนี้ด้วยตนเอง แต่เหตุการณ์ที่ไม่คาดฝันก็เกิดขึ้นเมื่อไฟดับทั้งคอนโดจากการไม่ระมัดระวังในการทำอาหารของเธอเอง ทำให้นัดในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามที่คาดไว้ ยิ่งร้ายไปกว่านั้นเมื่อถึงเวลาตามนัด ชายผู้นั้นไม่ได้มาตามทีนัดไว้

ด้วยบทละครที่เป็นการแสดงเดี่ยว ดังนั้นตัวละครในเรื่องนี้จึงมีเพียง 1 ตัวละครนั้น คือ พิม ผู้หญิงวัยกลางคนอายุประมาณ 35 ปี ทำงานแปลภาษาให้กับบริษัทแห่งหนึ่ง สถานะภาพ โสด นั้นหมายความว่าไม่มีคู่ครองและยิ่งกว่านั้นเธอไม่เคยมีคู่ครองมาก่อน เธอเติบโตมาในครอบครัวที่ไม่สมบูรณ์ สาเหตุเพราะพ่อและแม่หย่าร้างกันตั้งแต่ยังเป็นเด็ก เธอจึงต้องอาศัยอยู่กับแม่และน้องสาวมาตลอด เธอจึงเป็นผู้หญิงที่มองภายนอกเห็นแล้วรู้สึกได้ว่ามีจิตใจที่เข้มแข็งเปรียบเสมือนเสาหลักของบ้านดูแลทั้งแม่และน้องสาวเมื่อตนเองเมื่อโตขึ้นก็ทำงานหาค่าครองชีพในแต่ละเดือน เพื่อเลี้ยงครอบครัวของเธอด้วยตัวคนเดียวมาโดยตลอด เธอจึงเป็นผู้ที่แก้ปัญหาที่ประสบในชีวิตได้ดีและเข้ากับบุคคลอื่น ๆ ได้ อีกทั้งอุปนิสัยอารมณ์ขันขันร่าเริงอยู่ตลอดเวลา ยิ้มง่าย เป็นคนมองโลกในแง่ดี หาเรื่องสร้างความสุขและเสียงหัวเราะสร้างสีสันให้กับคนรอบข้างเพราะเหตุนี้ทำให้เธอมีเพื่อนมากมายที่รักเธอ ไม่ชอบอะไรไม่ถูกต้องแม้กระทั่งเรื่องเล็ก ๆ น้อยด้วยเหตุนี้ เธอจึงมีที่ต้องการความสมบูรณ์แบบ โดยที่ความรู้สึกภายในของตัวละครนี้ คือ เหงา เศร้า และมีความหวังกับการมีคู่ครอง หรือใครสักคนที่อยู่ข้าง ๆ เขาในเวลาที่เขาท้อ และ ผิดหวังเสียใจ แม้ชีวิตในตอนนี่ของพิมจะดูเหมือนสมบูรณ์แบบแล้วก็ตาม โดยมีแก่นเรื่องที่ต้องการนำเสนอคือ ชีวิตที่สมบูรณ์แบบอาจไม่สมบูรณ์แบบเสมอไป (No Body Perfect)

- กระบวนวิเคราะห์ฉากในบทละคร

ภาพรวมทั้งหมดที่อยู่บนพื้นที่จัดแสดงที่จะปรากฏให้ผู้ชมได้เห็น ไม่ว่าจะเป็น ฉาก เสียง สี แสง เครื่องแต่งกาย รวมถึงการแสดงของนักแสดง สิ่งที่เกี่ยวข้องกับผู้ชมจะมุ่งไปในภาพที่ตรงตามเนื้อเรื่องจะเป็นฉากจะเป็นลักษณะ แบบ Realism ซึ่งบทละครนั้นได้กล่าวว่าเป็นห้องชุดขนาดใหญ่ในคอนโดแห่งหนึ่ง ห้องในคอนโดนั้นประกอบไปด้วย ห้องนอน ห้องน้ำ และมุมห้องที่เป็นครัว และพื้นที่นั่งเล่น ซึ่งพื้นที่ที่ตัวละครใช้มากที่สุดนั่นคือ ครัวและพื้นที่นั่งเล่น ซึ่งเป็นพื้นที่ใช้ในการประกอบอาหารและพักผ่อนของตัวละคร ทุกอย่างจัดแบบห้องของผู้หญิงโสดทำงานบริษัทที่ใช้ชีวิตอยู่คนเดียวในเมืองหลวงใหญ่ นั่นคือกรุงเทพมหานคร

จากบทละครที่วางไว้แนวคิดในการออกแบบที่ผู้กำกับ นักแสดง และนักออกแบบเห็นเหมือนกันคือ มนุษย์คนหนึ่งที่สามารถยืนหยัดอยู่ได้ด้วยลำแข้งของตัวเองไม่หวังว่าสถานการณ์นั้นจะเป็นอย่างไร

- การวิเคราะห์ฉากที่ใช้ในการแสดง

โดยหลังจากที่กลุ่มผู้สร้างสรรค์ผลงานได้ทำความเข้าใจกับบทละครเรื่องนี้ จะเห็นถึงสถานที่ที่ปรากฏในบทละครนั้น คือ ห้องในคอนโดแห่งหนึ่ง ดังนั้นเป็นไปได้ว่าฉากของละครเวทีเรื่องนี้ ต้องจัดวางพื้นที่ส่วนที่สำคัญนั่นคือครัวให้ผู้ชมเห็นได้อย่างเด่นชัดเจเน เพื่อการรับสารที่ละครเวทีต้องการ สรุปได้ว่า ฉากของละครเวทีเรื่อง Kitchen's Monologue เป็นห้องในคอนโดที่มีพื้นที่ครัวเห็นได้อย่างชัดเจนและพื้นที่ที่มีความสำคัญลองลงมาประกอบสร้างให้เกิดเป็นภาพปรากฏบนพื้นที่ที่ใช้จัดแสดง

ผู้สร้างสรรค์สืบค้นข้อมูลบุคคลที่มีลักษณะของห้องภายในคอนโด ที่มีความใกล้เคียงกับห้องของตัวละครในเรื่องนี้ จึงสืบค้นว่าห้องแบบนี้ น่าจะมีน้ำจะมีที่ที่สามารถเทียบเคียงและใกล้เคียงกับห้องของตัวละครนี้ได้ ซึ่งก็ได้ห้องในคอนโดของคุณ พัชรศรี เบญจมาศ หรือที่ทุกคนรู้จักกันในนาม กาละแมร์ เป็นทั้งพิธีกร ผู้ประกาศข่าว คอลัมน์นิสต์ให้กับนิตยสาร และเป็นบุคคลที่ผู้สร้างสรรค์ชื่นชอบในความสามารถของเธอ จะได้สืบค้นข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับกิจวัตรประจำของเธอ และสถานที่พักอาศัยของเธอ ได้มาซึ่งข้อมูลที่จะเลือกมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบฉากละครเวทีเรื่องนี้ นั่นคือ ห้องของเธอ ผู้สร้างสรรค์เห็นควรรูปแบบห้องของเธอสามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบได้เป็นอย่างดี เพราะ บุคลิกและลักษณะของตัวละครบางอย่าง ตรงกับเธอ เช่น คุณกาละแมร์เป็นผู้หญิงโสด และวัยใกล้เคียงกับตัวละครในเรื่อง เพราะฉะนั้นการประดับตกแต่งห้องของผู้หญิงโสดในวัยทำงานมีความใกล้เคียงกันเป็นอย่างมาก แต่จะแตกต่างกันที่ความชื่นชอบในแต่ละบุคคล ผู้สร้างสรรค์จึงเลือกห้องของคุณกาละแมร์มาเป็นแนวทางในการออกแบบ ในการการสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้ ดังนั้นข้อมูลในส่วนนี้จึงมีความจำเป็นที่สามารถใช้ในการบ่งบอกถึงลักษณะตัวละครให้มีออกมาเด่นชัดมากยิ่งขึ้น ก่อนที่จะเริ่มดำเนินการในขั้นตอนการออกแบบในขั้นตอนต่อไป

ภาพที่ 1 ภาพห้องของคุณกมลละเมร์



ที่มา: <http://news.sanook.com> วันที่ 22 กันยายน 2558

จากนั้นผู้สร้างสรรค์สืบค้นข้อมูลเพื่อนำไปสู่การออกแบบฉากให้ออกมาสมบูรณ์และสอดคล้องกับแก่นของละครเวทีเรื่องนี้ ผู้สร้างสรรค์จึงค้นหาห้องครัวในสไตล์ที่ชอบ เลือกมาใช้เป็นแรงบันดาลใจเพิ่มเติมในการสร้างผลงานออกแบบฉากให้กับละครเวทีเรื่องนี้ เพราะ ครูนั้นเป็นพื้นที่สำคัญของตัวละครและใช้พื้นที่นี้สำหรับการแสดงมากที่สุดจึงรวบรวมข้อมูล

ภาพที่ 2 ภาพห้องในรูปแบบต่าง ๆ ที่ผู้สร้างสรรค์สนใจ



ที่มา: <https://www.pinterest.com> วันที่ 22 กันยายน 2558

## กระบวนการสร้างสรรค์สไตล์ Realism มาสู่ฉากในรูปแบบ Symbolic set

เมื่อผู้สร้างสรรค์ทำการวิเคราะห์ห์บทละคร และวางแผนการออกแบบเป็นที่เรียบร้อยแล้ว การเข้าสู่ขั้นตอนการออกแบบ นักออกแบบมีความต้องการให้ละครมีสัญลักษณ์ในผลงาน จึงได้เข้ามาปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาด้านงานออกแบบว่าหากมีความต้องการใช้สัญลักษณ์ในการออกแบบฉากละครแนวสัจนิยมนั้นมีหลักการคิดและการสร้างสรรค์อย่างไร

จากการรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูลข้างต้นจึงมีข้อเสนอในการออกแบบฉากรูปแบบ Symbolic set ในสไตล์ Realism เพื่อเป็นแนวทางการสร้างฉากในสไตล์ที่เหมือนจริงตามเรื่องและบท แต่แทรกสัญลักษณ์บางอย่างที่ชัดเจน เมื่อดูละครเสร็จจะสามารถเข้าใจสาร (แนวคิดหลักของการออกแบบ) ที่ต้องการจะบอกได้นั้นคือ มนุษย์คนหนึ่งที่สามารถยืนหยัดอยู่ได้ด้วยลำแข้งของตัวเองไม่หวั่นว่าสถานการณ์นั้นจะเป็นอย่างไร

เริ่มแรกตั้งคำถามกับนิสิตถึงคำว่า สัจนิยม ว่าคืออะไร คำตอบที่นิสิตได้ค้นหาข้อมูลและทำความเข้าใจ ให้เรียบเรียงเป็นประโยค อันได้แก่

- ศิลปะที่เกิดขึ้นแบบเหมือนจริง
- การแสดงที่สร้างขึ้นมาจากความจริง
- ความคล้ายคลึงหรือเลียนแบบของจริง
- จินตนาการที่สร้างสรรค์มาจากความจริง

หลังจากนั้นให้นิสิตรวบรวมว่าสิ่งที่จะสร้างสรรค์เป็นงานฉากละครของตนเองนั้นจะสรุปว่าอย่างไร เมื่อนิสิตรวบรวมประโยคขึ้นมาอีกครั้ง สัจนิยมของนิสิตในการนำเสนอในครั้งนี้คือ การออกแบบฉากละครที่มีรูปแบบที่ได้รับแรงบันดาลใจจากความเป็นจริงที่สัมผัสได้ เริ่มเข้าสู่กระบวนการของการเรียนรู้เรื่องสัญลักษณ์ ซึ่งสิ่งนี้เป็นสิ่งที่ก่อเกิดคำถามอันนำมาซึ่งบทความนี้ คือ งานสัญลักษณ์ในงานฉากละครจะสามารถเข้าถึงผู้ชมได้อย่างไร โดยกลับไปทีลักษณะการเรียนรู้คล้ายกับการหาความหมายของคำว่า สัญลักษณ์นิยม ว่าอะไรคือความหมายของคำว่าสัญลักษณ์แล้วเรียบเรียงเป็นประโยค

- ตัวแทนสำหรับสื่อความหมาย
- สิ่งที่ทำให้ความหมายแทนที่มีรูปร่างที่แตกต่างไม่เหมือนเดิมแต่ให้ความหมายเหมือนเดิม
- สิ่งที่อธิบายความรู้สึกในลักษณะที่สัมผัสได้ทางกายภาพ
- รูปร่างรูปทรงที่สามารถบรรยายความหมายที่ไม่สามารถอธิบายแบบคำพูดได้อย่างมีศิลปะ
- ศิลปะการเล่าเรื่องแบบไม่ตรงไปตรงมา
- ลัทธิทางศิลปะที่เล่าความหมายทางภาพแทนการบอกเล่าแบบตรงไปตรงมา

ต่อมาจึงลองหาภาพตัวอย่างงานทางศิลปะที่มีสัญลักษณ์มานำเสนอแก่นิสิต อธิบายและตั้งคำถามว่าสิ่งไหนในภาพที่เป็นสัญลักษณ์ และให้ความหมายอย่างไร เป็นตัวอย่างให้นิสิตเกิดความเข้าใจ สามารถอธิบายและตีความได้ แล้วจึงนำไปสู่เรื่องรูปแบบฉากแบบประเภท Symbolic sets และสไตล์ฉากประเภท Symbolism ว่าทั้งสองประเภทนี้ใช้ในงานละครประเภทอะไรและนิสิตจะใช้ได้อย่างไรบ้างซึ่งเป็นทฤษฎีสำคัญของการเรียนการออกแบบฉากละครที่นิสิตควรจะต้องรับรู้เป็นอย่างดีก่อนสร้างสรรค์ผลงานทุกครั้ง

จากนั้นจึงให้นิสิตรวบรวมประโยคของคำว่า สัญลักษณ์นิยมในงานฉากละคร หมายถึงอะไร นิสิตจึงสรุปจากข้อมูลจากหนังสือและความเข้าใจได้ว่า เป็นงานออกแบบฉากที่ต้องการสื่อสารประโยคหรือนัยยะสำคัญบางอย่างโดยสัญลักษณ์ในงานนั้นอาจจะมีทั้งสัมพันธ์กันทั้งงาน หรือไม่สัมพันธ์กันกับงานก็ได้ แต่มุ่งเน้นให้สัญลักษณ์เป็นตัวสื่อสาร สิ่งเหล่านั้นไปสู่ผู้ชม

จากข้างต้นจึงให้โจทย์กลับไปให้กับนิสิตผู้ออกแบบและกลุ่มนิสิตผู้สร้างสรรค์ว่า เมื่ออ่านบทละครแล้วเห็นจินตภาพเชิงสัญลักษณ์อะไรบ้าง ลองค้นหารูปที่เราสนใจมานำเสนอ หลังจากนั้น สิ่งที่ได้กลับมาจากการพูดคุยในกลุ่มของนิสิตผู้สร้างงานคือสัญลักษณ์มากมาย จึงให้นิสิตเลือกอย่างเดียวที่จะบอกแนวคิดเรื่องนี้ให้ได้มากที่สุด นั่นก็คือแก่นเรื่องที่ต้องการนำเสนอซึ่งคือ ชีวิตที่สมบูรณ์อาจไม่สมบูรณ์เสมอไป (No Body Perfect )

- จินตภาพทางสัญลักษณ์ที่ได้เลือกนำเสนอ

จากโจทย์ที่ได้แนะนำให้ผู้สร้างสรรค์ผลงานเลือก จินตภาพในเชิงสัญลักษณ์ร่วมกันทั้งผู้กำกับและนักแสดงที่เป็นเจ้าของบทละคร โดยอธิบายได้ว่าสิ่งนั้นมีที่มาที่ไปอย่างไรคือ ภาพของโดมิโนที่ล้มต่อกัน แต่บังเอิญมีหนึ่งชิ้นที่ไม่ล้มแม้ว่าจะมีตัวอื่นมาล้มทับ แต่มันสามารถตั้งอยู่ได้

ภาพที่ 3 โดมิโนที่เอียงทับกันแต่มีตัวหนึ่งที่ไม่ล้มจากแรงและน้ำหนักของตัวอื่น



ที่มา: <http://emupdates.com/page/7/>

ผู้สร้างสรรค์ผลงานมีความเห็นว่า ผู้หญิงที่เป็นตัวละครที่ชื่อ พิม เป็นผู้หญิงที่ไม่ว่าจะเกิดอะไรขึ้นผู้หญิงคนนั้นจะพยายามอยู่ให้ได้ แม้เรื่องที่เกิดขึ้นจะหนักหนาสาหัสเท่าไร ถ้ามันบังเอิญเกิดขึ้นกับชีวิต มันก็ช่วยไม่ได้เพราะมันเกิดขึ้นแล้ว สิ่งที่จะทำให้ตัวเองอยู่รอดอย่างมีความสุขคือการต้องอยู่กับสิ่งนั้นอย่างสามัคคีกัน คือคิดว่าสิ่งนั้นไม่ได้เดือดร้อนอะไร เพียงแค่เราอยู่กับมันอย่างรู้จักกัน สิ่งนั้นก็เป็นที่ปกติ จึงได้ทดลองสร้างงานออกแบบฉากให้สอดคล้องกับจินตภาพทางสัญลักษณ์ที่ได้เลือก โดยมีกระบวนการออกแบบดังนี้

#### 1. การออกแบบฉากครั้งที่ 1

การคิดและออกแบบภาพฉาก (ร่าง) เรื่องนี้ครั้งแรกนิสิตผู้สร้างสรรค์งาน เลือกจากวิธีคิดภาพจากความเป็นไปได้ของเรื่องจากบทละคร คือ เกิดขึ้นในห้องของคอนโดแห่งหนึ่ง ช่วงเวลาเย็นใกล้ค่ำ ซึ่งสถานการณ์ครั้งนี้เป็นการเล่าเรื่องตัวละครที่เกิดสถานการณ์ขึ้นจริงในเวลาที่กำหนด จึงใช้วิธีการในแนวทางสัญนิยมในการสร้างสรรค์ผลงาน ที่มีรูปแบบฉากเป็นลักษณะ Box set

จากสถานที่และเหตุการณ์ตามที่ละครได้เขียนไว้จึงนำแนวคิดสัจนิยม และแรงบันดาลใจที่ได้มาจากจินตภาพคือ ตัวโดมิโนที่เอนเอียง สามารถสร้างความรู้สึกรำคาญกำลังจะล้มลงเพื่อเชื่อมโยงไปถึงแก่นของเรื่องได้นำมาเป็นแนวทางประกอบสร้างเพื่อการออกแบบร่างฉาก ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า การออกแบบฉาก สร้างสรรค์ในรูปแบบสไตล์สัจนิยม โดยมีโดมิโนเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบฉาก สามารถกำหนดรูปแบบร่างของฉากในครั้งแรกดังนี้

ภาพที่ 4 แบบร่างฉากครั้งแรก



ที่มา: เกษมศักดิ์ ศรีโสภณ วันที่ 21 มิถุนายน 2558

ผู้สร้างสรรค์เลือกตัดทอนสิ่งที่ไม่ได้มีความสำคัญต่อการแสดงออก และเลือกสิ่งที่สำคัญมีผลต่อตัวละครรวมถึงพื้นที่ที่ตัวละครใช้มากที่สุดจะส่งผลต่อเรื่องราวที่ผู้ชมจะได้ชม นั่นคือ คราว นักแสดงจะเลือกใช้พื้นที่คราวในการแสดงมากกว่าพื้นที่อื่น ๆ ในฉากที่ปรากฏตามที่ผู้ประพันธ์ได้ระบุไว้ อีกทั้งบทพูดที่สำคัญ ๆ ในบทประพันธ์ที่ผู้ชมรับฟังสามารถเชื่อมโยงไปถึงแก่นของละครเรื่องนี้ได้ตัวละครก็พูดตรงสถานที่นี้ จึงเลือกวางคราวไว้ตรงกลางของห้องเพื่อให้เห็นชัดเจนมากยิ่งขึ้น ก่อนที่เลือกว่าสิ่งที่มีความสำคัญต่อตัวละครลงลงมาประกอบให้สมบูรณ์และเกิดความสวยงามต่อไป

หลังจากที่ผู้ออกแบบได้ร่างแบบ จึงเกิดคำถามเกิดขึ้น 2 ข้อที่อาจารย์ที่ปรึกษาและผู้กำกับการแสดงพบ คือ

1. ส่วนของคราวอยู่ไหน แล้วจะทำอย่างไรกับการแสดงที่ต้องใช้พื้นที่ทำอาหารไปมากกว่า 50%
2. โดมิโนที่นำมาใช้ไม่ได้สื่อสารสิ่งที่เราจะบอกกับเรื่องเป็นเพียงภาพที่ปรากฏเท่านั้นว่ามี

โดมิโนในฉาก

ดังนั้นผู้สร้างสรรค์จึงเกิดความสับสนที่จะเลือกใช้พื้นที่ในการแสดงว่าส่วนไหน และจะทำให้สัญลักษณ์สามารถสื่อสารได้อย่างไรในฉากแบบนี้ตามความเหมาะสมและสามารถสื่อสารกับแนวคิดหลักของละคร ดังนั้นจึงเกิดการวิเคราะห์เรื่องการใช้พื้นที่แล้วตั้งคำถามว่า ถ้าเราเห็นโดมิโนตามจินตภาพที่ปรากฏแล้ว ผู้สร้างสรรค์มีความคิดและจินตนาการถึงอะไรเป็นลำดับแรกโดยผลที่ได้คือ ความเอียงของตัวโดมิโนที่ไม่ล้ม และยังคงตั้ง



คำถามและโจทย์ของการสร้างสรรค์ว่าความเอียงที่ไม่ล้มอันนั้นแล้วรวมกับห้องของตัวละครนี้ถึงภาพอะไร เพื่อนำไปพัฒนาการออกแบบต่อไป

เมื่อทดลองออกแบบจากจินตภาพที่ 1 เป็นที่เรียบร้อย ผู้สร้างสรรค์จึงดำเนินการออกแบบจินตภาพที่ 2, 3 และ 4 เพื่อเป็นการเปิดประตูสู่แนวคิดในการสร้างผลงาน จากการพัฒนาแนวทางการออกแบบเพื่อหาภาพที่สามารถสื่อสารถึง 2 สิ่งที่กำลังไขว่คว้ากันได้นั้น ผู้สร้างสรรค์ผลงานคัดเลือกจินตภาพมาจำนวน 3 ภาพ เพื่อนำมาเสนอ ดังนี้คือ ภาพงานศิลปะการจัดวางที่ชื่อ Broken houses ศิลปะของศิลปิน Ofra Lapid เป็นงานประติมากรรมที่มีรูปลักษณะของบ้านจำลองที่กำลังพัง โดยผู้สร้างสรรค์เน้นไปที่บ้านหลังหนึ่งจากหลาย ๆ หลังที่ประกอบเป็นชิ้นผลงาน ในผลงานชิ้นนี้ทำให้นึกไปถึงความเอียงแบบโดมิโนตาม ที่ปรากฏดังจินตภาพแรก

ภาพที่ 5 ผลงาน Broken houses ของ Ofra Lapid



ที่มา: <http://www.dailyartmuse.com/2012/02/20/ofra-lapid/>

กระบวนการออกแบบเพื่อหาจินตภาพ อาจารย์ที่ปรึกษาได้ตั้งคำถามกับผู้สร้างสรรค์เพื่อเปรียบเทียบจินตภาพแรกกับจินตภาพอื่นที่สามารถทำให้เกิดความรู้สึกตามแนวคิดในการออกแบบจากโจทย์กำหนดให้ผู้สร้างสรรค์ พบว่าภาพที่ได้กลับมาคือภาพบ้านเอียงจากภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน (Tim Burton) เรื่อง Big Fish บ้านหลังนี้ในภาพยนตร์นำเสนอให้ตัวละครในเรื่องอาศัยในบ้านตั้งแต่เป็นบ้านธรรมดา (ตั้งตรงปกติ) จนกระทั่งบ้านเก่าและมีสภาพเอียงจนจะพังแต่ตัวละครก็ยังอาศัยอยู่ในบ้านหลังนั้น

ภาพที่ 6 ภาพบ้านเอียงจากภาพยนตร์เรื่อง Big Fish กำกับภาพยนตร์ โดย Tim Burton



ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Big Fish

จากภาพที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง Big Fish ทำให้เกิดความรู้สึกถึงความไม่มีความสุข และความพยายามที่จะอยู่กับมันอย่างปกติที่สุดโดยไม่มองถึงเป็นปัญหาแม้รู้ย่อว่าในขณะนั้นตัวละครพบปัญหาก็ตาม นอกจากความรู้สึกนี้ยังเกิดการย้อนความทรงจำที่มีอยู่ เป็นภาพความทรงจำต่างๆที่เคยได้เห็นบ้านเอียงไม่สมส่วน ทำให้เกิดนึกถึงบ้านคนยากจนหรือคนที่มีความเป็นอยู่ลำบากที่มีก็มีบ้านที่ค่อนข้างผุพัง แต่ก็ยังมีชีวิตอยู่ได้ในบ้านของตนเอง และบางบ้านดูเป็นบ้านที่ดูสงบสุข ผู้สร้างสรรค์จึงได้พบส่วนที่ตรงกับแก่นของเรื่องได้ คือ “ชีวิตที่ไม่สมบูรณ์แบบไม่จำเป็นที่จะต้องอยู่ในที่ที่สมบูรณ์แบบเสมอไป” เพียงแต่ที่ผู้ที่อยู่那儿มีความสุขกับสิ่งที่เป็นไปได้อย่างเข้าใจ จึงนำประโยคดังกล่าวมาเสริมให้แนวคิดในการสร้างงานในการออกแบบนั้นสมบูรณ์แบบ

ภาพที่ 7 ภาพบ้านเอียงที่มีคนอาศัยอยู่จริง

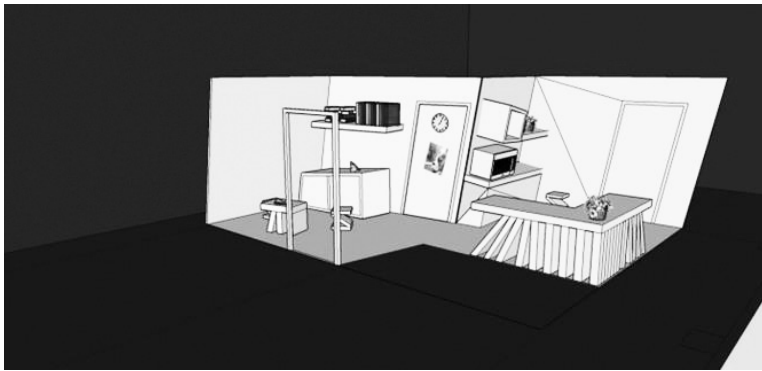


ที่มา: <http://www.weekendhobby.com/board/boat/shtml/25749.shtml>

## 2. การออกแบบฉากในครั้งที่ 3

จากจินตภาพและการค้นหาข้อมูลต่าง ๆ ที่กล่าวมาข้างต้น ผู้สร้างสรรค์จึงสร้างแบบร่างฉากในครั้งที่ 2 โดยปรับให้เกิดความสมบูรณ์ตามแนวคิดและสไตล์มากยิ่งขึ้นเห็นได้จากโครงสร้างของฉากมีความบิดเบี้ยวไม่เป็นรูปทรงตามความคิดของห้องทั่วไป รวมไปถึงสิ่งของที่อยู่ในฉากเองก็มีความลาดเอียงบิดเบี้ยวด้วยเช่นกัน ทำให้แบบร่างฉากแบบที่สองนั้นต่างจากแบบร่างฉากในครั้งแรก

ภาพที่ 8 แบบร่างฉากครั้งที่ 2



ที่มา: เกษมศักดิ์ ศรีโสภณ วันที่ 15 กรกฎาคม 2558

### การทดลองจัดการกับพื้นที่จริงในกระบวนการออกแบบ

หลังจากที่มีการออกแบบฉากในครั้งที่สอง นักออกแบบจึงได้ทดลองจัดพื้นที่ระหว่างแบบร่างกับพื้นที่เพื่อทดลองค้นหาแนวทางในงานกำกับและงานออกแบบโดยการทดลองจัดสร้างจำลองพื้นที่ในเทศกาล Burapha Senior Project ครั้งที่ 7 ทำให้เห็นถึงการจัดวางฉากในพื้นที่จัดแสดงรวมถึงพื้นที่ที่มีผลต่อการแสดงของนักแสดงตามแบบร่างฉากแบบที่ 2 เพื่อให้ทีมงานทุกฝ่ายได้ทำงานในพื้นที่จัดแสดง ผู้ออกแบบได้ทดลองนำสิ่งของที่มีผลต่อตัวละครให้นักแสดงได้ทดลองใช้สิ่งของที่มีอยู่ในฉากจริงมาไว้ในฉากบนพื้นที่จัดแสดงเพื่อดูว่าแนวทางในการออกแบบฉากสามารถใช้งานได้จริงตามที่แบบร่างฉากที่กำหนดไว้ได้หรือไม่ ผู้สร้างสรรค์ได้จัดทำแบบสอบถามเกี่ยวกับฉากขึ้นมาเพื่อเป็นการประเมินและสรุปผลจากผู้ชมที่มาชมละครเวทีเรื่อง Kitchen's Monologue ว่ามีความคิดเห็นต่อฉากของละครเวทีเรื่องนี้อย่างไรเพื่อนำไปประกอบการปรับแก้แบบร่างฉาก จากแบบสอบถามที่ได้ให้ผู้ชมแสดงความคิดเห็นต่อฉากของละครเวทีเรื่อง Kitchen's Monologue สรุปได้ว่าผู้ชมส่วนใหญ่ต้องการเห็นฉากที่มีความเพ้อฝันมากกว่านี้ และข้อบกพร่องของที่ทำให้ผู้ชมไม่เห็นครบทุกมุมมองโดยที่ให้ความคิดเห็นว่าควรจัดการกับพื้นที่ใหม่

จากความคิดเห็นของผู้ชมทำให้ผู้สร้างสรรค์พบว่า แบบร่างฉากแบบที่ 2 การจัดการพื้นที่แสดงยังไม่สมบูรณ์ ความเอียงของผนังที่ผู้ชมเห็นจากแบบร่างต่างให้ความเห็นในเชิงความงามในการออกแบบมากกว่า

ความหมายของสัญลักษณ์ที่ต้องการนำเสนอ และสีที่ใช้ในแบบร่างยังไม่สื่อสาร และทำให้เกิดความน่าสนใจ ผู้ชมเกิดความรู้สึกอึดอัด ผู้ออกแบบจึงนำข้อเสนอแนะมาพัฒนาเป็นแนวทางในการแก้ไขแบบร่างฉากในครั้งที่ 3 ให้สมบูรณ์มากขึ้น

ภาพที่ 9 ทดลองจัดพื้นที่ในสถานที่การแสดงจริง



ที่มา: เกษมศักดิ์ ศรีโสภณ วันที่ 15 กรกฎาคม 2558

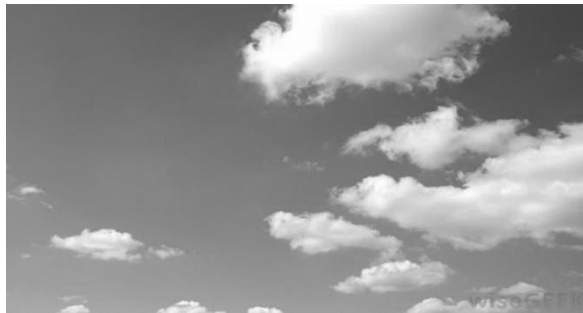
### 3. การออกแบบฉากในครั้งที่ 3

ผลจากการทดลองการออกแบบในครั้งที่ 3 ผู้ออกแบบและผู้ร่วมสร้างสรรค์งานนำผลจากการจัดแสดง มาวิเคราะห์เพื่อหาแนวทางการแก้ไขการออกแบบโดยกลับไปทบทวนจินตภาพของบ้านที่เอียง ประเด็นที่นำมาวิเคราะห์คือ ทุกคนที่อยู่ในบ้านนั้นอยู่ได้อย่างไร อยู่ได้จริงหรือ แล้วถ้าเป็นเราอยู่เราจะอยู่ได้ใช่ไหม จึงเกิดข้อสรุปว่าน่าจะเป็นจริงได้ เพราะมันเกิดขึ้นแล้วและทุกคนก็ยังเห็นอยู่และพวกเขาเหล่านั้นน่าจะรับมือกับมันได้ จึงได้ออกแบบใหม่อีกครั้ง โจทย์ในการแสดงของนักแสดงคือ ตัวละครที่ชื่อพิมสามารถอยู่ก็สิ่งที่ไปอย่างเข้าใจ รับรู้สิ่งที่เกิดขึ้นและไม่ได้มองสิ่งนั้นเป็นปัญหาในชีวิต

การออกแบบครั้งนี้ผู้ออกแบบจึงเลือกศึกษาข้อมูลและวิเคราะห์ห้องที่ตัวละครอาศัยอยู่ พื้นในห้อง จะมีความลาดเอียงเพื่อให้เห็นถึงความลำบากในชีวิตของตัวละคร มากกว่าพื้นปกติที่เดินได้อย่างสะดวก เพื่อสร้างภาพให้ผู้ชมเห็นถึงการเคลื่อนที่ของนักแสดงที่ไม่ปกติมนุษย์ โดยการร่วมมือกับผู้กำกับและนักแสดง ตัวละครยังคงทำให้การแสดงนั้นแบบปกติและไม่ได้กล่าวหรือแสดงถึงความผิดปกติของฉากที่ลาดเอียงนี้

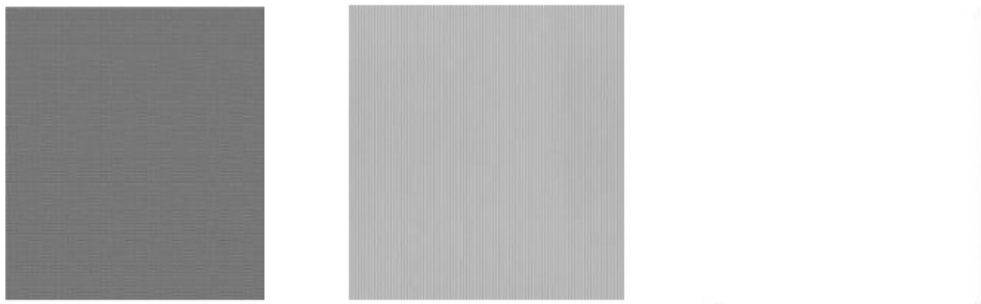
การเลือกงานออกแบบในครั้งนี้ผู้สร้างผลงานเลือกใช้สีฟ้าที่จะบอกความรู้สึกของภาพบนเวที โดยสีฟ้าที่เลือกจะเป็นสีฟ้าของท้องฟ้า ที่สว่างสดใส เพื่อบอกความรู้สึกของภาพที่มีความสุขผ่านการแสดงซึ่งในบทระนั้นจะมีภาพของผู้หญิงที่ประสบอุปสรรคตลอดทั้งเรื่อง แต่ก็ยังมีความสุขอยู่ท่ามกลางสิ่งเหล่านั้น ได้อย่างรู้ตนและรับมือกับปัญหาได้เป็นอย่างดีตลอดทั้งเรื่อง

ภาพที่ 10 สีของท้องฟ้าที่ถูกเลือกใช้ในการสร้างชิ้นผลงาน



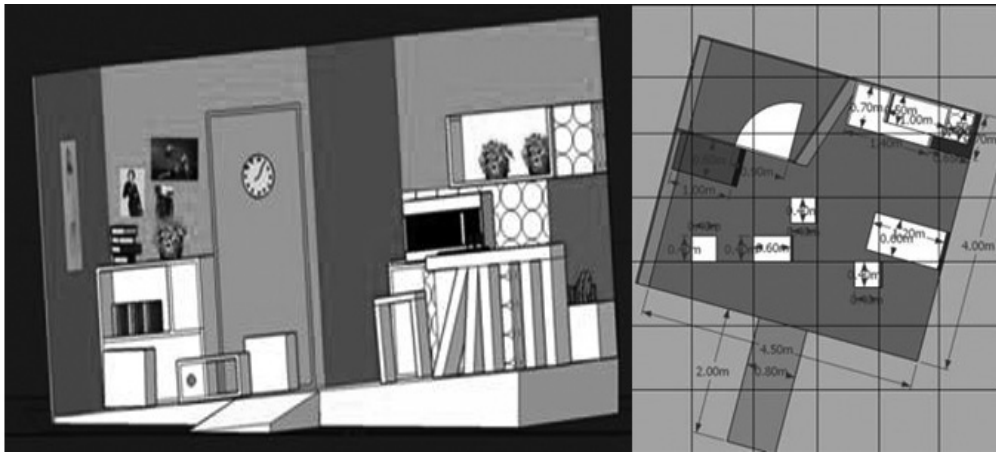
ที่มา: <http://www.wisegeek.com/why-is-the-sky-blue.htm>

ภาพที่ 11 โทนสีที่ใช้เทา ฟ้ำ ขาว



ที่มา: <http://www.bloggang.com> วันที่ 22 กันยายน 2558

ภาพที่ 12 แบบร่างฉากและภาพแปลนครั้งที่ 3



ที่มา: เกษมศักดิ์ ศรีโสภณ วันที่ 25 กันยายน 2558

ภาพที่ 13 ติดตั้งพื้นเอียงและส่วนประกอบต่าง ๆ ของฉากในเรื่อง



ที่มา: เกษมศักดิ์ ศรีโสภณ วันที่วันที่ 11 พฤศจิกายน 2558

### วันแสดงผลงาน

การนำเสนอผลงานละครเวทีต่อสาธารณชน พบว่าผู้ชมยังไม่เห็นชีวิตสาวโสดที่อยู่ตามลำพังคนเดียว ฉากดูเรียบร้อยไปเหมือนห้องใหม่ที่ถูกทาสีแล้วเพิ่งเข้ามาอยู่ จึงทำให้ความมีชีวิตมันขาดหายไปบางเวลา เพราะผู้สร้างสรรค์ขาดประสบการณ์ในการสร้างชิ้นผลงานเช่น เทคนิคการลงสี การตัดไม้ การวาด หรือการจัดองค์ประกอบในฉากจึงอาจจะทำให้ชิ้นผลงานไม่สมบูรณ์หนัก

สิ่งที่ผู้ชมให้ความคิดเห็นซึ่งเป็นจุดสำคัญในการทำงานร่วมกันระหว่างผู้ออกแบบฉากและผู้กำกับ การแสดงคือ การนำสัญลักษณ์ไปใช้ในการทำงานในครั้งนี้ มีผู้ชมเข้าใจในสิ่งที่ผู้สร้างผลงานนำเสนอผ่านฉาก มีเสียงสะท้อนที่เห็นถึงการอยู่อย่างมีความสุขของตัวละครผ่านความไม่สมบูรณ์ของตัวละคร การอภิปราย

มุมมองและประเด็นคำถามเรื่องการใช้ชีวิตของคนที่มีปัญหาและจัดการกับปัญหาได้อย่างไร ฉากได้นำพาคำถามของผู้ชมมากมายในช่วงสนทนาอย่างน่าสนใจในประเด็นและไปสู่แก่นของเรื่องได้ดี นั่นก็คือ ชีวิตที่สมบูรณ์ อาจไม่สมบูรณ์เสมอไป (No Body Perfect)

ภาพที่ 14 ฉากขณะแสดงละครเวทีเรื่อง Kitchen's monologue



ที่มา: เกษมศักดิ์ ศรีโสภณ วันที่ 14 พฤศจิกายน 2558

### สรุปผล

จากการสร้างสรรค์ผลงานของ นายเกษมศักดิ์ ศรีโสภณ จะมองเห็นวิธีการที่จะนำพาการออกแบบฉากในเชิงสัญลักษณ์ได้เป็นหัวข้อโดยสรุปเป็นขั้นตอนได้ดังต่อไปนี้

- ขั้นตอนที่ 1 อ่านและวิเคราะห์บทอย่างละเอียด มองเห็นประเด็นที่บทละครนำเสนออย่างเข้าใจ
- ขั้นตอนที่ 2 ประชุมกับผู้กำกับให้เห็นสิ่งที่นักออกแบบอยากจะนำเสนอ โดยสิ่งนั้นต้องไม่ทำให้งานกำกับคลาดเคลื่อนจากสิ่งที่กำลังจะสื่อสารกับผู้ชม
- ขั้นตอนที่ 3 รวบรวมข้อมูลต่าง ๆ จากการวิเคราะห์อันเป็นทั้งข้อความหนังสือหรือรูปภาพในการอ้างอิงเพื่อจะนำมาใช้ในการออกแบบ
- ขั้นตอนที่ 4 ค้นหาจินตภาพในเชิงสัญลักษณ์ ที่เราจะสื่อสารกับผู้ชม อาจเป็นรูปงานศิลปะหรือที่บ่งบอกถึงสิ่งที่ต้องการสื่อสาร
- ขั้นตอนที่ 5 ค้นหาจินตภาพที่นักออกแบบและผู้กำกับมองเห็นร่วมกันเพื่อจะหาทิศทางในการที่จะออกแบบที่ต้องการสื่อสารกับผู้ชมให้ไปในทิศทางเดียวกัน
- ขั้นตอนที่ 6 นำจินตภาพและข้อมูลอ้างอิงมารวมกันเพื่อใช้ในการออกแบบ
- ขั้นตอนที่ 7 ทำการออกแบบฉาก โดยการออกแบบนั้นต้องมีความสัมพันธ์กับงานในการกำกับสามารถตรวจสอบจากงานได้ว่าเมื่อตัวละครทำกิจกรรมในการกำกับร่วมไปกับการออกแบบแล้วสัญลักษณ์ที่กำหนดไว้สามารถจะสื่อสารไปกับเรื่องที่แสดงอย่างสอดคล้องและลงตัวตามที่วางแผน จึงจะทำให้การออกแบบนั้นสำเร็จ

## การอภิปราย

ในการเขียนบทความในครั้งนี้ผู้เขียนบทความได้ทดลองการสอนกับนิสิตเป็นเวลา 2 ปี พบปัญหาของการทำงานแบ่งเป็น 3 ส่วน

ส่วนที่หนึ่ง นิสิตขาดความรู้และความเข้าใจในเรื่องที่เกี่ยวกับงานประเภทสัญลักษณ์ อันเนื่องจากส่วนใหญ่มีประสบการณ์น้อยในการมองงานศิลปะและขาดความลึกซึ้งในการที่จะตีความผลงานที่ผ่านตา จึงมีความจำเป็นต้องนำทางนิสิตให้เริ่มสนใจที่จะหัดมองหัตวิเคราะห์งาน โดยเริ่มจากงานศิลปะทางทัศนศิลป์ที่มีรูปแบบที่ไม่ซับซ้อนมากนักและค่อยพัฒนาระดับความซับซ้อนมากขึ้น และเริ่มเป็นงานศิลปะรูปแบบอื่นที่จะนำทางไปสู่งานประเภทฉากละครที่นิสิตสนใจ เช่น การแสดง ละคร ภาพยนตร์ จากนั้นจึงฝึกการนำไปใช้ในการมองฉากละครในรูปแบบที่เป็นสัญลักษณ์ในลักษณะต่าง ๆ โดยเฉพาะรูปแบบฉากละครประเภท Symbolic sets และสไตล์ฉากละคร Symbolism

ส่วนที่สอง นิสิตอาจจะมีประสบการณ์ในการค้นหาจินตภาพในการทำงานกับผู้กำกับ อันเนื่องจากการที่ประชุมกันน้อยบ้าง ขาดประสบการณ์ในการค้นหาภาพบ้าง หรือไม่เข้าใจว่าจะนำภาพไหนมาใช้เป็นจินตภาพ อาจารย์จึงต้องให้เวลากับนิสิตผู้สร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งอาจจะต้องแนะนำให้ค้นหาจากประสบการณ์ที่พบเห็นที่ใกล้ตัวนิสิตก่อนในการนำพาให้เกิดจินตภาพแรก เพราะนิสิตส่วนใหญ่ขาดประสบการณ์ทางชีวิต จากนั้นจึงแนะนำวิธีการค้นหาภาพให้สอดคล้องกับประสบการณ์ที่นิสิตค้นหา จึงจะนำพาไปได้ดีขึ้น อาจจะมีการฝึกการยกตัวอย่างทางจินตภาพหลากหลายให้นิสิตได้เทียบเคียงในการนำไปใช้ในการออกแบบ เพราะละครเรื่องเดียวสามารถตีความผลงานได้หลายรูปแบบและแต่แก่งของเรื่องหรือการจะนำเสนอเรื่องอื่นที่นอกเหนือจากแก่นที่กล่าวไว้ข้างต้น

ส่วนที่สาม นิสิตส่วนใหญ่จะมักใช้ภาพสัญลักษณ์ในการออกแบบแบบไม่สัมพันธ์กับการแสดง บางชิ้นงานสัญลักษณ์บอกความหมายทุกอย่างตั้งแต่แรกเห็น ทำให้งานออกแบบดูไม่น่าสนใจหรือบอกความหมายตรงเกินไปจนทำให้ผู้ชมรับสารและคาดเดาเรื่องราวของการแสดงนั้นตั้งแต่ต้น อาจารย์จึงต้องแนะนำนิสิตกลับไปสู่การแสดงและการกำกับ ว่าบางชิ้นผลงานนั้นสัญลักษณ์ที่ใช้นั้นจะอยู่ร่วมกับการแสดงได้อย่างไรที่จะทำให้ความหมายที่จะสื่อสารนั้นไปร่วมกันจนสื่อความหมายหรือขัดแย้งกันจนสื่อความหมายที่ผู้กำกับต้องการและไปในทิศทางเดียวกัน

ในการทำงานของนักออกแบบฉากในเชิงสัญลักษณ์ สิ่งสำคัญที่สุดคือการทำงานกับผู้กำกับเป็นสิ่งสำคัญ โดยเฉพาะผู้กำกับเพราะเป็นผู้นำทิศทางในการนำทางการสื่อความหมายของเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ มิใช่การออกแบบนั้นเพียงแค่การสื่อสารอย่างตรงไปตรงมาเพียงอย่างเดียว แต่ต้องสัมพันธ์ไปกับการแสดงอย่างสอดคล้องและสวยงามในเชิงการสื่อความหมาย การออกแบบในเชิงสัญลักษณ์จึงประสบความสำเร็จและเข้าถึงผู้ชมอย่างมีชั้นเชิงทางศิลปะ



### บรรณานุกรม

- ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์. (2553). *ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: บริษัท วาดศิลป์ จำกัด.
- จิระพัฒน์ พิตรปรีชา.(2552). *โลกศิลปะศตวรรษที่ 20*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ.
- กำจร สุนพงษ์ศรี. (2551). *ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก 3*. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กำจร สุนพงษ์ศรี. (2554). *ศิลปะสมัยใหม่*. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กฤษรา(ซูโรมาน) วริศราภูริษา. (2551). *งานฉากละคร 1*. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: บริษัท วี.พรีนท์(1991) จำกัด.
- กฤษรา(ซูโรมาน) วริศราภูริษา. (2557). *การจัดฉากเบื้องต้น BASIC STAGECRAFT*. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ:จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นพมาศ แวหงส์. (2553). *ปริทัศน์การละคร*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย