



การประชุมวิชาการระดับชาติด้านศิลปะการแสดง 2562

“ทางไปสู่อัตลักษณ์และความหลากหลาย”

National Conference on Performing Arts 2019

: On the Path to Identity and Diversity

## ศิลปะแนวเชอร์เรียลลิสต์ สู่จักษะละครเวที: กรณีศึกษาละครเวทีเรื่อง เกมปล้นคนตาย

### Surrealism Art to Scenography Design: A case Study of The Loot a Stage Play

ภัคคพร พิมสาร<sup>1</sup>

#### บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นผลสรุปการศึกษาของผู้สร้างสรรค์ในผลงานสร้างสรรค์การออกแบบจากละครเวทีเรื่อง เกมปล้นคนตาย ประพันธ์โดย โจ ออร์ตัน (Joe Orton) แปลและกำกับการแสดง โดย อาจารย์ ดร.ณัฐกรณ์ รัตนชัยวงศ์ มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบจากละครเวทีเรื่อง เกมปล้นคนตาย ในรูปแบบ การนำเสนอแบบไม่สมจริง วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์จากการศึกษาวิเคราะห์บทละคร การอภิปรายร่วมกับผู้กำกับการแสดง และศึกษาผลงานละครเกมปล้นคนตายครั้งที่ผ่านมา ผลการศึกษาพบว่า 1) ปัจจัยภายนอก คือ งบประมาณในการผลิตฉกนั้นมีจำกัด จึงทำให้ผู้สร้างสรรค์ต้อง นำโครงสร้างจากที่มีอยู่เดิมมาปรับเปลี่ยนรูปทรงและจัดองค์ประกอบใหม่ ที่ยังสามารถสื่อสารแก่นของบทละคร เกมปล้นคนตาย ได้ 2) ปัจจัยภายใน คือ แนวคิดของผู้กำกับการแสดงที่ต้องการนำเสนอภาพความไม่สมจริง จากแรงบันดาลใจของภาพ The Son of Man ของเรเน่ มากริตต์ (Rene Magritte) ศิลปินยุคเชอร์เรียลลิสต์ (Surrealism) เป็นความเห็นอ่อนไหวทั้งด้านเรื่องราว ด้านรูป่างและรูปทรง ความเรี้හ์และผล ผ่านคำสำคัญใน การออกแบบจากแนวคิดสัญญาณ (Sign) ที่สื่อความหมายโดยตรง และความหมายแฝง ความว่างเปล่าของภาพท้องฟ้าที่สะท้อนอยู่บนฉาก กล่าวไปสืบขาวที่มีขนาดใหญ่ติดอยู่บนโครงสร้างจาก เสมือนหนึ่งว่ากล้ายไม่loyoy บนท้องฟ้า และความย้อนแย้งของอุปกรณ์ประกอบการแสดงที่นำมาใช้ ยังคงไว้ซึ่งเอกภาพของศิลปะแนวเชอร์เรียลลิสต์ ตรงตามแนวคิดของผู้กำกับการแสดง

คำสำคัญ: เกมปล้นคนตาย, เชอร์เรียลลิส, ฉก, สัญญาณ,

<sup>1</sup> อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา



## Abstract

This article is a summary of the study of creators in the creative work of ‘The Loot a Stage Play’ which is authored by Joe Orton, translated and directed by Dr. Nataporn Rattanachaiwong. The purpose of this is to design the stage of the ‘The Loot, a Stage Play’ in the form of unrealistic presentation, creative methods from the study of drama analysis, discussion with the director, and related results study of the previous drama ‘The Loot’ in various versions. The results of the study revealed that 1) the external factor is the limitation of the production budget. Thus, causing the creator to bring the remaining scene structures to be modified for shapes and rearranged elements that can still communicate the essence of ‘The Loot a Stage Play’. 2) The internal factor is the concept of the director who wants to present the unrealistic images from the inspiration of Rene Magritte's picture, The Son of Man, surrealism artist. This is a supernatural in both the story plot and shapes, including lack of reason and effect through key words in the design of the sign meaning that directly communicates and connotation the emptiness of the sky reflected on the scene, the large white orchid stuck on the scene structure as if the orchids were floating in the sky, and the contradiction of the display equipment used still maintaining the unity of art surrealism that meets the concept of the director.

**Keyword:** The Loot a Stage Play, surrealist, scene, sign



## บทนำ

ละครเวที เรื่อง เกมปล้นคนตาย เป็นบทละครเวทีแนวตรอกร้ายเสียดสีสังคม ที่ถูกแปลมาจากบทละครเวทีเรื่อง รู้ท (Loot) ประพันธ์โดย โจ ออร์ตัน (Joe Orton) ก็เป็นบทละครชิ้นเอกของประเทศอังกฤษ เรื่องราวเกี่ยวกับชัยข้าราชการเจ้าของบ้านที่ไม่เคยด่างพร้อยโดยเฉพาะเรื่องศีลธรรม ลูกชายเจ้าของบ้านผู้ที่ไม่เคยสนใจอะไรนอกจากตนเอง นางพยาบาลสาวสวยผู้ที่มีประวัติไม่ธรรมดា สาววัยหบุ่นผู้ที่มีสายตาเฉียบแหลม และศพ เมื่อชายปล้นธนาคาร 2 คน หนีการจับกุมของตำรวจ นำเงินของกลางก้อนใหญ่มาซ่อนไว้ในโรงพยาบาล เมื่อชัยปล้นธนาคาร 2 คน หนีการจับกุมของตำรวจ นำเงินของกลางก้อนใหญ่มาซ่อนไว้ในโรงพยาบาล เมื่อชัยจัดพิธีศพภายในบ้าน ด้วยมีความคิดว่าที่ที่ปลodor สุดคือที่ที่อันตรายมากที่สุด และเมื่อทุกคนเข้ามาอยู่ในบ้านหลังเดียวกันสันชาตญาณ การเอาตัวเองรอด จึงค่อยๆ prag นำไปสู่ความวุ่นวาย เกมปล้นคนตาย แปลและกำกับการแสดงโดย ณัฐภรณ์ รัตนชัยวงศ์ ได้ถูกจัดแสดงขึ้นมาด้วยกันสองช่วงเวลา คือเมื่อปีพ.ศ. 2555 และปีพ.ศ. 2558 โดยแต่ละช่วงเวลาผู้กำกับการแสดงมีแนวทางในการนำเสนอที่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง กล่าวคือ ทิศทางการนำเสนอเป็นแบบสมจริง (Realistic) และทิศทางการนำเสนอแบบไม่สมจริง (Non-Realistic) แต่ถึงอย่างไรก็ยังคงใจความหลักของบทละครอยู่ เช่นเดิม

ศิลปะแนวเซอร์เรียลลิسم (Surrealism) มีรูปแบบรากฐานมาจากกลุ่มศิลปะแบบดาดิ (Dada) ซึ่งเกิดขึ้นในช่วงต้นของยุคสมัยศตวรรษที่ 20 ในประเทศฝรั่งเศส ได้รับอิทธิพลแนวคิดของนักจิตวิเคราะห์โดยซิกมูนด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud, 1856-1939) และผลพวงจากการสังคมโลกครั้งที่สอง ที่มีผู้คนล้มตายจำนวนมาก ส่งผลให้ผู้ที่รอดชีวิตเกิดภาวะความเครียด หดหู่ สิ้นหวัง คนขาดครั้งทารในศาสนานี้มีเครื่องยืดเหยียวยจิตใจ ศิลปะแนวนี้จึงเป็นการหลีกหนีแนวทางเดิมของศิลปะที่ทำหน้าที่เพียงแค่บันทึกภาพของศิลปินแต่เป็นการนำความฝันมาตีความมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ และการเชื่อมโยงอิสระ ซึ่งเป็นพื้นฐานการมองโลกโดยเฉพาะอย่างยิ่งของวัตถุ (Object) บรรลุต่อให้ความสำคัญกับ “วัตถุ” ที่เป็นกลวิธีที่สำคัญในการนำมาสร้างสรรค์ เพราะวัตถุถือเป็น “สัญญาณ” อย่างหนึ่งกล่าวได้ว่า ศิลปินในยุคนี้สร้างสรรค์ผลงานจากการนำโลกของวัตถุมาตีความในมุมมองของความฝันของตนเอง จึงทำให้ผลงานมีลักษณะเหนือความจริงการถ่ายทอดภาพจากจิตใต้สำนึก ความเพ้อฝัน ความแปลกแยกโดยเดี่ยว ๆ ฯลฯ แต่ยังคงลักษณะของความจริง เป็นการใช้วัตถุที่เป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างสิ่งที่ออกมายจากส่วนลึกของจิตในตัวศิลปิน การให้อิสระกับวัตถุออกจากบทบาทเดิมที่สังคมกำหนด ศิลปินที่ถ่ายทอดผลงานแนวใหม่มากมาย เช่น Jean Arp, Max Ernst, Giorgio de Chirico, Man Ray, Joan Miro, Rene Magritte เป็นต้น

จากที่กล่าวมาผู้สร้างสรรค์เห็นว่า ศิลปะแนวเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism) นั้น มีความน่าสนใจที่ผู้สร้างสรรค์คาดว่าจะสามารถนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบจากละครเวทีเรื่อง เกมปล้นคนตาย ให้สามารถสื่อสารตรงตามวัตถุประสงค์ของผู้กำกับการแสดงที่ต้องการให้ภาพที่ prag นี้มีความไม่สมจริง



## วัตถุประสงค์

เพื่อทดลองสร้างสรรค์การออกแบบและจัดสร้างจากละครเวที เรื่อง เกมปล้นคนตาย ในรูปแบบจากละครไม่สมจริง (Non-Realistic)

## ขอบเขตการศึกษา

ศึกษารูปแบบการนำเสนอจากแนวสมจริงจากละครเวทีเรื่อง เกมปล้นคนตาย เมื่อปีพ.ศ. 2555

## วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

งานสร้างสรรค์นี้ ผู้สร้างสรรค์ใช้ระบบวิธีการดำเนินการวิจัยแบบเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ดาวิเคราะห์ และสังเคราะห์ โดยมีกระบวนการสร้างสรรค์แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

### 1. Pre-production

1.1 ศึกษาข้อมูลจากเอกสาร (Documentary Study) ได้แก่ หนังสือ เอกสาร บทความ วารสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศ จากห้องสมุดของสถาบันการศึกษาต่าง ๆ เช่น ศูนย์วิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ศูนย์วิทยทรัพยากร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

1.2 ศึกษาจากภาคสนาม (Field Study) เป็นการศึกษาข้อมูลจากแหล่งปฐมภูมิ (Primary Sources) ได้แก่ การสัมภาษณ์แบบเจาะจงทางลึก (In-depth Interview) กับผู้กำกับการแสดง

1.3 ศึกษาข้อมูลจากสื่อสารสนเทศ ได้แก่ การชมวิดีทัศน์บันทึกการแสดงละครเวทีเรื่อง เกมปล้นคนตาย เมื่อปีพ.ศ. 2555

### 2. Production

2.1 วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล (Data Analysis and Interpretation) แบบพรรณนาเชิงวิเคราะห์ ในการเปรียบเทียบรูปแบบฉบับ

#### 2.2 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน (Production Design)

การแบ่งฉาก (Scene Breakdown)

การออกแบบร่าง (Rough Sketch)

การทำแบบจำลองลักษณะของหน้าที่ใช้สอย (Function Model)

แบบจากสมบูรณ์ ขยายแบบฉบับเพื่อส่งผู้ผลิต

#### 2.3 ติดตั้งจากละครเวที

#### 2.4 จัดแสดงผลงาน



### 3. Post-production

#### 3.1 สรุปผลการสร้างสรรค์อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

#### 3.2 นำเสนอทบทความสร้างสรรค์

### ผลการวิเคราะห์

การออกแบบจากละครเวที่เรื่อง เกมปัลันคนตาย ครั้งนี้ เป็นครั้งที่สองที่ผู้กำกับการแสดงได้นำกลับมาแสดงใหม่อีกครั้งในช่วงเวลา 3 ปีที่ผ่านมา ผู้สร้างสรรค์เพิ่งจัดที่ส่งผลต่อการออกแบบสร้างสรรค์ 2 ปัจจัย อันได้แก่ 1. ปัจจัยภายนอก คือ เรื่องงบประมาณในการผลิตจากนั้นมีจำกัด จึงทำให้ผู้สร้างสรรค์ต้องนำโครงสร้างจากที่มีอยู่เดิมจากโครงการศิลปะนิพนธ์ของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทามาแปรสภาพนำกับมาใช้ใหม่ มาปรับเปลี่ยนรูปทรง และจัดเรียงองค์ประกอบใหม่ 2. ปัจจัยภายใน คือ แนวคิดของผู้กำกับการแสดงที่ต้องการนำเสนอภาพของฉากละครเวที่เรื่องนี้ ในลักษณะรูปแบบฉากรไม่สมจริง (Non-Realistic) โดยได้หยิบแนวคิดศิลปะเชอร์เรียลลิสม์ (Surrealism) นำไปสู่แนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ฉาก



ภาพที่ 1. ภาพเดออะ ชั้น อ็อฟ เดอะ แมน (The Son of the Man) ของเรเน่ มากริเต็ต (Rene Magritte)

แรงบันดาลใจของผู้กำกับการแสดง

ที่มา: <http://www.rene-magritte.com/son-of-man/>

จากการแรงบันดาลใจที่แนวคิดของผู้กำกับการแสดง ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาค้นคว้าศิลปิน เรเน่ มากริเต็ต (René Magritte, 1898-1967) และทำการวิเคราะห์ผลงาน พบร่ว่า ผลงานของเรเน่ มากริเต็ต มีลักษณะของวัตถุตามแนวทางของศิลปะเชอร์เรียลลิสม์ ที่ผู้สร้างสรรค์จึงนำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ ฉาก ตามตารางผลการวิเคราะห์ได้ดังนี้



## ตารางที่ 1. การวิเคราะห์แนวคิดศิลปะเชอร์เรียลลิสม์ของเรเน่ มากริตต์ (Rene Magritte)

กับการออกแบบจากละครเวทีเรื่อง เกมปล้นคนตาย

ที่มา: วัสดุพิมพ์

แนวคิดศิลปะเชอร์เรียลลิสม์ของเรเน่ มากริตต์ <sup>2</sup>	การออกแบบจากละครเวทีเรื่อง เกมปล้นคนตาย
<b>Isolation</b>	<b>Isolation</b>
การแปรเปลี่ยนรูปแบบการวางแผนวัตถุคู่กับสถานที่ใหม่	รูปแบบการนำเสนอจากแนวจริง (Realistic Setting) ไปสู่รูปแบบการนำเสนอจากแนวไม่สมจริง (Non-Realistic Setting) ในลักษณะศิลปะแบบ เชอร์เรียลลิสต์ (Surrealism)
<b>Modification</b>	<b>Modification</b>
การแปรสภาพของวัตถุ	การแปรสภาพของวัตถุที่เป็นโครงสร้างจากที่มีอยู่เดิม มาจัดเรียงโครงสร้างใหม่โดยการคำนึงถึงบทละครเป็นหลัก อันได้แก่ คำบรรยายฉาก (Scene Description) ทิศทางการเข้าออก การเคลื่อนไหว ของนักแสดง (Blocking/ Entrance Exit)
<b>Hybridization</b>	<b>Hybridization</b>
การผสมผสานระหว่างวัตถุสองสิ่งไปสู่การเกิดเป็นวัตถุใหม่	ลักษณะโครงสร้างจากที่เป็นแนวไม่สมจริง (Non-Realistic Setting) ผสมผสานอุปกรณ์ประกอบการแสดง (Props) ที่เป็นวัตถุสมจริง
<b>Change the Scale</b>	<b>Change the Scale</b>
การเปลี่ยนแปลงขนาด	การเปลี่ยนแปลงขนาดของวัตถุ ให้มีขนาดที่ใหญ่เกินจริง เพื่อเน้นย้ำคำสำคัญที่ผูกกับการแสดงต้องการ สื่อ
<b>Accidental Encounter</b>	<b>Accidental Encounter</b>
การสร้างสถานการณ์	การสร้างสถานการณ์ตามบทละคร การปลื้นเงินก้อนโตมาจากการน่าcar แล้วนำไปซ่อนในโลกของแม่ภัยในบ้าน

<sup>2</sup> Terry Barrett. Interpreting Art Reflecting, Wondering and Responding. (New York: McGraw-Hill, 2003): 17.



แนวคิดศิลปะเชอร์เรียลลิสต์ของเรเน่ มากริตต์ <sup>2</sup>	การออกแบบฉากระหว่าง เกมปล้นคนตาย
Double Image	Double Image
การสร้างภาพลวงตา	การสร้างภาพลวงตา ผู้สร้างสรรค์ใช้การระบบสื่อโคลงสร้างจากให้เป็นภาพเดียวกัน
Paradox	Paradox
การวางแผนวัตถุสองวัตถุคู่กัน	การวางแผนวัตถุสองวัตถุคู่กันในลักษณะที่ผิดแปลกไปจากเดิมที่คุ้นเคย
Conceptual Bipolarity	Conceptual Bipolarity
ลักษณะสองข้าม	ลักษณะสองข้ามมีสองประเด็น ประเด็นแรก คือ การกระทำของตัวละคร และประเด็นที่สอง คือ ความแตกต่างในรูปแบบของอุปกรณ์ประกอบการแสดง

จากการวิเคราะห์บทหล่อประกอบกับการอภิปรายร่วมกันกับผู้กำกับการแสดง ทำให้ผู้สร้างสรรค์พบคำสำคัญ (Keyword) ในบทหล่อเรื่อง เกมปล้นคนตาย คือ “กล้ายไม้ และความว่างเปล่า” ผู้สร้างสรรค์นำคำสำคัญทั้งสองคำดังกล่าว ไปสู่กระบวนการออกแบบ จาก “วัตถุ” สู่ “สัญญาณ” ตามแนวทางของศิลปะเชอร์เรียลลิสต์ ดังที่ได้กล่าวไว้ข้างต้น



ภาพที่ 2. ภาพแรงบันดาลใจของผู้สร้างสรรค์

ที่มา: ภัคพร พิมสาร



## ตารางที่ 2. การวิเคราะห์แนวคิดด้าน “วัตถุ” กับการสื่อความหมาย

ที่มา: ภัคพร พิมสาร

การวิเคราะห์แนวคิดด้าน “วัตถุ” จากบทละคร เรื่อง เกมปล้นคนตาย	การสื่อความหมาย
กล่าวไม่	ดอกไม้สีอ่อน การเชิดชูบูชา เป็นดอกไม้ประจำวันครู โดยกล่าวได้ว่า ดอกกล่าวไม้มีลักษณะและความหมายคล้ายคลึงกับงานจัดการศึกษาและสภาพชีวิตครู ซึ่งอยู่ท่าแคนใหญ่ที่ต้องอดทนต่อสู้เพื่ออุดมการณ์และอุทิศตนเพื่อการศึกษาของชาติ หม่อมหลวง ปืน มาลาภุล ผู้เป็นปูชนียบุคคลสำคัญในการศึกษาไทย ได้ประพันธ์โคลงบท “กล่าวไม้” ในฐานะครู เพื่อรอบให้แก่ครูทั่วประเทศ ไว้ดังนี้ “กล่าวไม้มีดอกข้า ฉันได <sup>๔</sup> การศึกษาเป็นไป เช่นนั้น <sup>๕</sup> แต่ออกดอกคราไว งานเด่น <sup>๖</sup> งานสั่งสอนปลูกปั้น เสร็จแล้วเสนางาม” <sup>๗</sup>
ห้องฟ้า	สื่อความหมายถึง ความฝันและการเป็นอิสระ ความว่างเปล่าไม่มีที่สิ้นสุด

## กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน (Production Design)

### การแบ่งฉาก (Scene Breakdown)

จากบทบรรยายฉาก (Scene Description) ได้อธิบายลักษณะของฉากเป็น บ้านเดี่ยวชั้นเดียว ย่านชานเมือง ภายในบ้านประกอบไปด้วย ประตูทางบ้านอยู่ทางด้านขวาด้านหลัง ทางข้ายมือเป็นทางไปยังห้องนอน บริเวณหน้าทางเข้าห้องนอนมีตู้เสื้อผ้า และโถงศพตั้งอยู่ ทางด้านข้ายด้านในมีเตียงผู้ป่วยหรือมีกับมีม่านบังสายตา ทางด้านขวาของเรือนเป็นมุนเเก้ว อีกมีหน้าต่างอยู่ทางด้านหลัง



## ติดตั้งฉากละครเวที



ภาพที่ 3. โครงสร้างฉากเดิมจากละคร  
เวทีศิลปนิพนธ์

ภาพที่ 4. การออกแบบโครงสร้างจาก  
ด้วยการใช้ขาคงเดิมมาจัดเรียงใหม่

ที่มา: ภัคคพร พิมสาร

จากภาพผู้สร้างสรรค์นำหลักการแปรสภาพของวัตถุ (Modification) และการสร้างภาพลวงตา (Double Image) ด้วยการระบายสีโครงสร้างจากให้เป็นท้องฟ้าไปทั่วทั้งโครงสร้างจาก และพื้นที่การแสดง สื่อถึงความเพ้อฝัน จินตนาการ พื้นที่ว่างเปล่าที่ไม่มีที่สิ้นสุด



ภาพที่ 5. โครงสร้างจากที่ถูกระบายสร้างพื้นผิวให้เป็นเหมือนห้องฟ้า ที่ผู้สร้างสรรค์ได้แรงบันดาลใจจาก  
ภาพเด lokale วิคตอเรีย (The Victory)

ที่มา: ภัคคพร พิมสาร



ภาพที่ 6. “กล้ายไม้” ที่เป็น “วัตถุ”  
ตามแนวคิดศิลปะเซอร์เรียลลิสม์



ภาพที่ 7. ความย้อนแย้งของลักษณะโครงสร้าง  
จาก และอุปกรณ์ประกอบการแสดง

ที่มา: ภัคพร พิมสาร

จากการแสดงถึงการเปลี่ยนแปลงขนาดของวัตถุ (Change the Scale) การออกแบบให้ “กล้ายไม้” มีขนาดที่ใหญ่เกินจริง เพื่อเน้นย้ำคำสำคัญที่ผู้กำกับการแสดงต้องการสื่อในเรื่องของ คุณค่า ความกลวง ความผิดเพี้ยน และการเสียดสี สอดคล้องกับ จุฬารัตน์ (2560) ได้กล่าวไว้ว่า ฉากรแนวเซอร์เรียลลิสม์ “ทำหน้าที่ในการนำเสนอสัญลักษณ์ผ่านวัตถุ ที่มีขนาดใหญ่ หรือตัวเพียงแค่เป็นองค์ประกอบของเวทีการแสดงเท่านั้น” (จุฬารัตน์ กะระเกดุ, 2560: 84) ไปสู่การผสมผสานระหว่างวัตถุสองสิ่งไปสู่การเกิดเป็นวัตถุใหม่ (Hybridization) จากลักษณะโครงสร้างจากที่เป็นแนวไม่สมจริง (Non-Realistic Setting) ผสมผสานคุณลักษณะประกอบการแสดง (Props) ที่เป็นวัตถุสมจริงด้วยการใช้ไฟหนังสีดำ และการวางแผนวัตถุคู่กันในลักษณะที่ผิดแปลกไปจากเดิมที่คุ้นเคย (Paradox) จากเดิมดอกกล้ายไม้คนทั่วไปนิยมบรรจุลงภาชนะ ในทางกลับกันการออกแบบจากลักษณะที่เรื่องนี้ ผู้สร้างสรรค์นำดอกกล้ายไม้ มาว้ออยเรียงต่อกันเป็นแนวยาวติดไปกับโครงสร้างของแจก



ภาพที่ 8. ลักษณะสองขั้วมีสองประเด็น (Conceptual Bipolarity) ความแตกต่างในรูปแบบของ  
อุปกรณ์ประกอบการแสดง  
ที่มา: ภัคพร พิมสาร

#### จัดแสดงผลงาน



ภาพที่ 9. ภาพจากสมบูรณ์ ตามแนวคิดศิลปะเซอร์เรียลลิสต์  
ที่มา: ภัคพร พิมสาร

#### อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การออกแบบจากละครเวที่เรื่อง เกมปล้นคนตาย ในครั้งนี้ ได้ปรับเปลี่ยนแนวทางในการนำเสนอ จากความสมจริง ไปสู่การทดลองสร้างสรรค์แบบไม่สมจริงด้วยรูปแบบศิลปะเซอร์เรียลลิสต์ ตามหลักการของศิลปินเรเน มากริเต็ตต์ (Rene Magritte) ทั้ง 8 ประการ อันได้แก่ การแปรเปลี่ยนรูปแบบการวางวัตถุกับสถานที่ใหม่ (Isolation) การแปรสภาพของวัตถุ (Modification) การผสมผสานระหว่างวัตถุสองสิ่งไปสู่การเกิดเป็นวัตถุใหม่ (Hybridization) การเปลี่ยนแปลงขนาด (Change the Scale) การสร้างสถานการณ์ (Accidental Encounter) การสร้างภาพลวงตา (Double Image) การวางวัตถุสองวัตถุคู่กัน (Paradox) และลักษณะสองขั้ว (Conceptual Bipolarity) สามารถสื่อถึงแก่นความคิดหลักของเรื่องตามวัตถุประสงค์ของผู้กำกับการแสดงได้อย่างชัดเจน



อย่างไรก็ตามในการออกแบบจากละครเวทีนั้น ผู้สร้างสรรค์ควรต้องจัดสรรงบประมาณให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้กำกับการแสดง เพื่อที่จะสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ตรงตามประสงค์ได้มากที่สุด แก่นความคิดหลักของบทละครเรื่อง เกมปล้นคนตาย ถือได้ว่าเป็นบทละครที่ร่วมสมัย การเสียดสีสังคม มีให้เห็นอยู่ในทุกยุคสมัย จนอาจจะกล่าวได้ว่า การนำแนวคิดศิลปะอื่น ๆ เข้ามาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์น่าจะมีความน่าสนใจต่อไป

### รายการอ้างอิง

- จุฬารัตน์ การะเกด. เอกสารนำเสนอการสร้างละครเวทีแนวเชอร์เรียลลิสม์ของอ็องโตแน็ง อาร์โต. วารสาร  
นิเทศสยามปริทัศน์ ปีที่ 16 ฉบับที่ 21. 2560.
- สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทร์วิโรฒ. รำลึกคุณปการ ศาสตราจารย์หม่อมหลวงปีน  
มาลาภล. กรุงเทพมหานคร: สันติศิริการพิมพ์. 2554.
- สุรีรัตน์ อุปพงศ์. อิทธิพลศิลปะเชอร์เรียลลิสม์ (Surrealism) ที่ปรากฏในการกำกับศิลป์ของมิเชล กอนดรี.  
Veridian E-Journal, Silpakorn University. ฉบับภาษาไทย มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และ  
ศิลปะ. ปีที่ 9 ฉบับที่ 2 เดือนพฤษภาคม-สิงหาคม 2559.
- สุรีรัตน์ อุปพงศ์. ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะและภาษาในเชอร์เรียลลิสม์ กรณีศึกษาการกำกับศิลป์.  
วารสารศิลป์ พิรศศรี. ปีที่ 4 ฉบับที่ 2 15 มีนาคม 2560.
- James Thrall Soby. René Magritte. Museum of Modern Art (New York, N.Y.) Publisher  
Distributed by Doubleday, Garden City, N.Y. 1965.
- MGR Online. (ออนไลน์). กลัวไม่ตอกไม้วันครู ผลงานชิ้นเยี่ยมของธรรมชาติ. เผยแพร่: 4 ม.ค. 2551.