

การออกแบบสัญลักษณ์ที่ปรากฏในการสร้างสรรค์ชุด กาดเมืองผี¹

received 11 JUN 2024 revised 17 AUG 2024 accepted 22 AUG 2024

ดวงพร มีทรัพย์

อาจารย์ ดร.

สาขาวิชาศิลปะการแสดง

ภาควิชาศิลปะไทย คณะวิจิตรศิลป์

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

บทคัดย่อ

บทความฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์การแสดงจากตำนาน “กาดเมืองผี” เพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ ในตำบลศรีดงเย็น อำเภอไชยปราการ จังหวัดเชียงใหม่ เป็นการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ในรูปแบบล้านนาร่วมสมัยตามองค์ประกอบทางด้านการแสดงต่าง ๆ อย่างครบถ้วน พร้อมทั้งนำเสนอผลสำเร็จการแสดงบนเวทีที่เป็นที่ยอมรับ โดยประโยชน์ที่ได้จากการนำเสนอผลงานครั้งนี้ตอบตามวัตถุประสงค์ของงานที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้คือ ได้การแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์จากเรื่องเล่าตำนานของสถานที่ท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ “กาดเมืองผี” ในตำบลศรีดงเย็น อำเภอไชยปราการ จังหวัดเชียงใหม่ และเป็นการประชาสัมพันธ์สถานที่ท่องเที่ยวดังกล่าวผ่านการแสดงสร้างสรรค์ชุด “กาดเมืองผี” อีกด้วย โดยในการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำองค์ความรู้ในเรื่องการกำหนดสัญลักษณ์ให้สามารถสื่อความหมายแบบมีนัยยะต่าง ๆ ในผลงานนาฏศิลป์มาเป็นส่วนสำคัญในการดำเนินงาน เนื่องจากการสร้างสัญลักษณ์ให้ปรากฏในการแสดงนับเป็นส่วนสำคัญในการสร้างคุณค่าให้กับผลงาน เป็นวิธีหนึ่งที่กระตุ้นให้ผู้ชมได้คิด วิเคราะห์ และได้รรถรสจากการสื่อสารอันซับซ้อนผ่านสัญลักษณ์ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น สัญลักษณ์หรือสัญลักษณ์มีหน้าที่สื่อความหมายที่มากกว่าสิ่งที่มองเห็นและมากกว่าสิ่งที่ป็นอยู่

ในการสร้างสรรค์ผลงานชุด กาดเมืองผี มีการสอดแทรกสัญลักษณ์เพื่อเป็นการเพิ่มมิติและเป็นการเพิ่มคุณค่าให้แก่ผลงาน เนื่องจากการตั้งสัญลักษณ์ไว้ให้ผู้ชมได้คิดต่อ คิดตาม และจินตนาการ โดยในบทความเรื่องการออกแบบสัญลักษณ์ที่ปรากฏในการแสดงสร้างสรรค์ชุดกาดเมืองผีนี้ ผู้วิจัยได้กล่าวถึงการออกแบบสัญลักษณ์ใน 2 องค์ประกอบ การแสดงที่สำคัญ คือการออกแบบเครื่องแต่งกายและการออกแบบลีลาท่าทาง ซึ่งเป็นองค์ประกอบหลักที่ผู้วิจัยตั้งใจให้ปรากฏสัญลักษณ์ไว้ เพื่อให้ผู้ชมสามารถจินตนาการความหมายตามการแสดงได้ เป็นการสร้างคุณค่าและความหมายให้กับผลงานสร้างสรรค์ชุดกาดเมืองผีนี้ได้

คำสำคัญ: สัญลักษณ์, สัญลักษณ์, นาฏศิลป์, การแสดงสร้างสรรค์, ล้านนาสร้างสรรค์

¹บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์การแสดงจากตำนาน “กาดเมืองผี” เพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ ในตำบลศรีดงเย็น อำเภอไชยปราการ จังหวัดเชียงใหม่ ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยจากทุนพัฒนานักวิจัยรุ่นใหม่ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ประจำปี 2022 ดำเนินการวิจัยแล้วเสร็จปี 2023

The Symbolic Design Appeared in ‘Kad Muang Phi’ Creative Performance²

Tuangporn Meesup

Ph.D. Lecturer

Program in Performing Arts,

Department of Thai Arts,

Chiang Mai University

Abstract

This article is part of a research project on the creation of a performance based on the legend of “Kad Muang Phi” to support eco-tourism in Si Dong Yen Subdistrict, Chai Prakan District, Chiang Mai Province. The project involves creating a contemporary Lanna-style dance performance that fully incorporates various performance elements. The successful stage performance was well-received, aligning with the objectives set by the author. These objectives included creating a creative dance performance inspired by the legend of the eco-tourism site “Kad Muang Phi” in Si Dong Yen Subdistrict, Chai Prakan District, Chiang Mai Province, and promoting this tourist site through the creative performance “Kad Muang Phi.” In this creation, the author applied knowledge of semiotic design to convey layered meanings in the dance performance. This is crucial because incorporating semiotics into the performance enhances the value of the work. It allows the audience to think, analyze, and appreciate the complex communication conveyed through the symbols created by the artist. Semiotics or symbols function to convey meanings beyond what is visibly apparent and more than what they inherently represent.

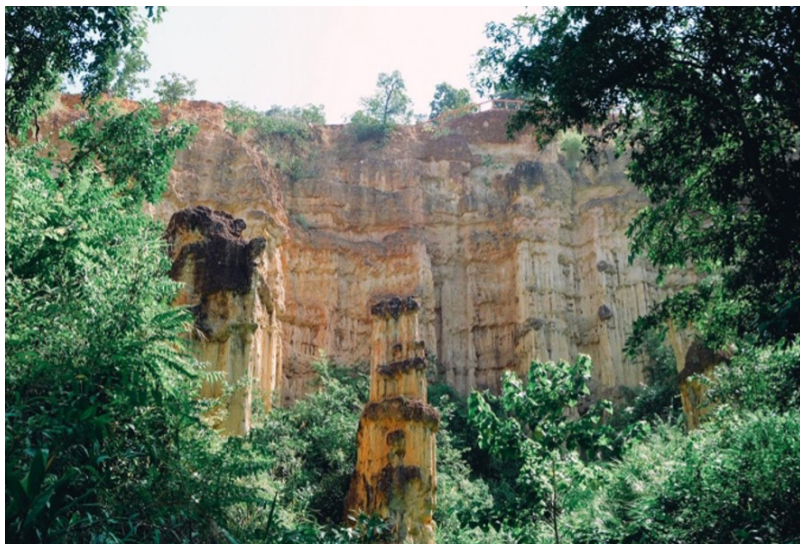
²This article is part of a research project titled “Creating Performances from the Legend of ‘Kad Muang Phi’ to Support Eco-tourism in Sri Dong Yen Subdistrict, Chai Prakan District, Chiang Mai Province.” The project received research funding from Chiang Mai University Junior Research Fellowship Program for the year 2022 and was completed in 2023.

In the creation of the “Kad Muang Phi”, symbols were inserted by specifying signs to add dimension and value to the work. By leaving signs for the audience, there will be an opportunity to process, follow along, and imagine. In this article, the author discusses sign design in two important representational elements which are costume design and gesture design. Thus, the audience can imagine the meaning of the performance and adds value and meaning for this “Kad Muang Phi” creative work.

Keywords: Symbols, Semiotics, Dance Works, Creative Works, Creative Lanna Style

ที่มาและความสำคัญของการแสดงล้านนาสร้างสรรค์ชุดภาคเมืองผี

ภาคเมืองผี เป็นสถานที่ท่องเที่ยวในตำบลศรีดงเย็น อำเภอไชยปราการ จังหวัดเชียงใหม่ มีลักษณะภูมิประเทศเป็นหินทรายที่ถูกกัดกร่อนนานนับล้านปี ลักษณะคล้ายแพะเมืองผีของจังหวัดแพร่ ตั้งอยู่ห่างจากที่ว่าการอำเภอไชยปราการ 5 กิโลเมตร ใช้เวลาเดินทางจากตัวเมืองเชียงใหม่ประมาณหนึ่งชั่วโมงครึ่ง โดยที่ผ่านมากาดเมืองผียังไม่เป็นที่สนใจของนักท่องเที่ยวมากนัก เนื่องจากขาดความพร้อมหลายด้าน แต่ในปัจจุบันเริ่มมีนักท่องเที่ยวเข้ามาชมความมหัศจรรย์ของธรรมชาติของภาคเมืองผีมากยิ่งขึ้น ซึ่งมีจุดเด่นคือเป็นพื้นที่ที่มีลักษณะเป็นดินพังทลายเนื่องจากโดนฝนมาเป็นเวลายาวนานจนเกิดเป็นแท่งหินและเสาหิน มีรูปร่างต่าง ๆ มากมาย พื้นที่ที่ตั้งอยู่ในหุบเขาที่มีทิวทัศน์สวยงามมาก ระยะทางการเดินชมธรรมชาติของภาคเมืองผีนี้ประมาณ 1 กิโลเมตร นอกจากลักษณะทางภูมิประเทศของภาคเมืองผีที่เป็นที่สวยงามน่าประทับใจของนักท่องเที่ยวแล้ว ภาคเมืองผียังมีตำนานเรื่องเล่าเรื่องเร้นลับที่เล่าต่อกันมา นับได้ว่าตำนานนี้เป็นส่วนหนึ่งที่ดึงดูดนักท่องเที่ยวให้มาเยี่ยมชมสถานที่ท่องเที่ยวแห่งนี้



ภาพที่ 1 สถานที่ท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ภาคเมืองผี

Note: From Facebook, 2019

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นถึงความสำคัญของสถานที่ท่องเที่ยวภาคเมืองผี อำเภอไชยปราการ จังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งเป็นสถานที่ท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ธรรมชาติ โดยผู้วิจัยมีความสนใจในตำนานเร้นลับที่เล่าขานสืบต่อกันมา จึงนำมาสร้างสรรค์เป็นการแสดงเพื่อเล่าถึงเรื่องราวที่ถูกเล่าขาน สร้างตำนานให้มีภาพที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ด้วยการสร้างสรรค์เป็นการแสดงนาฏศิลป์รูปแบบล้านนาร่วมสมัยเพื่อให้ตำนานนั้นไม่ได้เป็นเพียงเรื่องเล่า โดยนับเป็นการส่งต่อข้อมูลส่วนหนึ่งของสถานที่ท่องเที่ยวให้เป็นที่รู้จัก โดยในการออกแบบการแสดงครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบให้มีสัญลักษณ์หรือสัญลักษณ์ปรากฏอยู่ในองค์ประกอบการแสดง เพื่อให้เกิดสุนทรียะในการรับชม รวมถึงให้เกิดการสื่อสารอย่างไม่ตรงไปตรงมา เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้ตีความจากภาพการแสดงที่ปรากฏ ร่วมกับองค์ประกอบการแสดงที่เกิดขึ้น สร้างเป็นความเข้าใจในงานศิลปะการแสดงที่แตกต่างกันไปตามประสบการณ์

ที่ผ่านมาของผู้รับชม ในบทความฉบับนี้ผู้วิจัยจะอธิบายถึงสัญญาณที่ปรากฏใน 2 องค์ประกอบการแสดงหลัก คือ องค์ประกอบการแสดงด้านเครื่องแต่งกายและองค์ประกอบการแสดงเรื่องลีลาท่าทาง โดยผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า การสร้างสรรค์การแสดงครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ในเรื่องการนำองค์ความรู้ทางด้านศิลปะการแสดง มาบูรณาการกับข้อมูลที่ทำการศึกษา เพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่ สร้างความสำคัญ และสร้างคุณค่าให้แก่สถานที่ท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ธรรมชาติ “กาดเมืองผี” รวมถึงเป็นประโยชน์และสร้างคุณค่าแก่วงการศิลปะการแสดงต่อไป

องค์ประกอบการแสดงล้านนาสร้างสรรค์ชุดกาดเมืองผี

องค์ประกอบของงานศิลปะแต่ละประเภทจะมีความแตกต่างกันออกไป ทั้งจำนวนองค์ประกอบและ รายละเอียดของแต่ละองค์ประกอบ ทั้งนี้ งานด้านศิลปะการแสดงมีจำนวนองค์ประกอบและรายละเอียดที่มีส่วนสำคัญกับผลงานเช่นกัน เนื่องจากแต่ละองค์ประกอบล้วนเป็นแนวทางให้การแสดงมีความสมบูรณ์ ในส่วนของการออกแบบการแสดงล้านนาสร้างสรรค์ชุดกาดเมืองผีนี้ ผู้วิจัยกำหนดให้มีทั้งสิ้น 8 องค์ประกอบ ประกอบไปด้วย 1) การออกแบบบท 2) การคัดเลือกผู้แสดง 3) การออกแบบลีลาท่าทาง 4) การออกแบบเสียงประกอบการแสดง 5) การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง 6) การออกแบบเครื่องแต่งกายประกอบการแสดง 7) การออกแบบพื้นที่ที่ใช้ในการแสดง และ 8) การออกแบบแสงประกอบการแสดง โดยในองค์ประกอบการแสดงทั้งหมดนี้ ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบให้มีความสอดคล้องกันไปตามเค้าโครงของการแสดง เพื่อก่อให้เกิดสุนทรียะที่ครบถ้วนและสมบูรณ์

ในการออกแบบองค์ประกอบการแสดงล้านนาสร้างสรรค์ชุดกาดเมืองผีนี้ ผู้วิจัยมีการกล่าวถึงองค์ประกอบทุกด้าน โดยสามารถอธิบายพอสังเขปได้ดังนี้

1. การออกแบบบท บทของการแสดงนับเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ เนื่องจากบทเป็นโครงของเรื่องราว กำหนดตัวนักแสดง ลักษณะ บทบาท และลีลาที่ปรากฏของนักแสดง บทมีหน้าที่ในการกำหนดเรื่องราว ลำดับความสำคัญ และเป็นเส้นนำเรื่องราว โดยกำหนดให้บทในเรื่องนี้เป็นการเดินทางหาของป่าของหญิงชายชาวบ้านคู่หนึ่ง จากนั้นหญิงชายได้หลงเข้าไปในหมู่บ้านที่มีการซื้อขายของกันอย่างครึกครื้น กระทั่งออกจากหมู่บ้านมาจึงพบว่าของที่ซื้อมานั้นกลายเป็นใบไม้ และตลาดที่ได้แวะผ่านมานั้นไม่มีอยู่จริง

2. การคัดเลือกผู้แสดง การคัดเลือกผู้แสดงมีความสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากผู้แสดงมีหน้าที่ในการถ่ายทอดเรื่องราวที่ผู้วิจัยคิด เพื่อนำเสนอสู่สายตาของผู้ชม ผู้แสดงมีหน้าที่ในการบอกเล่าความคิดที่เป็นนามธรรมผ่านการเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อส่งสารต่อให้กับผู้ชม ดังนั้นผู้แสดงจึงมีความสัมพันธ์กับเทคนิคการแสดงที่ต้องสอดคล้องไปกับบทด้วยเช่นกัน โดยการสร้างสรรค์การแสดงชุดกาดเมืองผีนี้ ผู้วิจัยคัดเลือกนักแสดงที่มีความสามารถด้านนาฏศิลป์ไทยเป็นหลัก ไม่จำกัดสรีระรูปร่าง เนื่องจากเนื้อเรื่องเป็นเรื่องราวของชาวบ้านทั่วไป โดยกำหนดให้เป็นผู้แสดงจำนวนชาย 3 คน และหญิง 7 คน

3. การออกแบบลีลา ในการออกแบบลีลาของการแสดงชุดภาคเมืองผี ผู้วิจัยเลือกใช้การเคลื่อนไหวรูปแบบนาฏศิลป์ไทยสร้างสรรค์ร่วมกับเทคนิคอื่น ๆ แบบล้านนาให้ออกมาเป็นการเคลื่อนไหวที่เรียกว่าล้านนาสร้างสรรค์ กล่าวคือเป็นการเคลื่อนไหวที่มุ่งเน้นความอ่อนช้อย สอดแทรกท่าที่เป็นเอกลักษณ์ของการฟ้อนทางภาคเหนือไว้ เช่น ท่าบิดบัวบาน ท่าวงสูงกลางศีรษะ และการฟ้อนเจิง เนื่องด้วยเรื่องราวตำนานของภาคเมืองผีเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในจังหวัดเชียงใหม่ นอกจากนี้ ยังมีการสร้างสรรค์และปรับท่าทางให้มีความสนุกสนานและกระชับขึ้นเพื่อให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

4. การออกแบบเสียง ผู้วิจัยเลือกใช้เป็นเสียงเครื่องดนตรีผสมผสานกับการแทรกเสียงอิเล็กทรอนิกส์อื่น ๆ เพื่อสร้างบรรยากาศในการแสดงให้ชัดเจน โดยรูปแบบของดนตรีเป็นดนตรีประเภทล้านนาสร้างสรรค์ ให้กลิ่นอายของความเป็นล้านนาตามบทที่กำหนดไว้ของการแสดง

5. การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงชุดภาคเมืองผีนี้ ผู้วิจัยเลือกนำเอาสิ่งของที่ใช้ในการดำเนินชีวิต ประกอบไปด้วย กระจาด กระบุง กระดัง ตะกร้า หาบ โดยบรรจุพืชผักต่าง ๆ ไว้ภายใน เป็นการจำลองการไปจ่ายตลาดของชาวบ้าน

6. การออกแบบเครื่องแต่งกาย ในการออกแบบเครื่องแต่งกายนับเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ การแต่งกายเป็นไปในรูปแบบล้านนา โดยผู้วิจัยเลือกใช้โทนสีให้เป็นกลุ่มสีธรรมชาติ นอกจากนี้การออกแบบเครื่องแต่งกายของการแสดงชุดภาคเมืองผีนี้ ยังเป็นองค์ประกอบที่ผู้วิจัยเลือกสอดแทรกสัญลักษณ์ไว้ เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ โดยจะอธิบายอย่างละเอียดในหัวข้อ สัญลักษณ์ที่ปรากฏในการแสดงสร้างสรรค์ชุดภาคเมืองผีต่อไป

7. การออกแบบพื้นที่แสดง การแสดงล้านนาสร้างสรรค์ชุดภาคเมืองผีได้บันทึกการแสดงแบบเคลื่อนไหว ณ เจ็กเนย์สตูดิโอ ตำบลป่าตัน จังหวัดเชียงใหม่ และได้นำการบันทึกการแสดงดังกล่าวไปเผยแพร่สู่สาธารณชน ในการนำเสนอผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ระดับชาติ ครั้งที่ 7 ในวันที่ 16 ธันวาคม 2566 โดย สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

8. การออกแบบแสงประกอบการแสดง แสงที่ใช้ประกอบการแสดงภาคเมืองผีเป็นการจัดไฟอาคารให้สว่าง ไม่ได้ตกแต่งแสงสีเพิ่มเติมใด ๆ เนื่องจากผู้วิจัยถ่ายทำเพื่อบันทึกท่าทางการเคลื่อนไหวให้เห็นได้อย่างชัดเจน

ผู้วิจัยได้ออกแบบการแสดงชุดภาคเมืองผีตามองค์ประกอบต่าง ๆ แล้วเล็งเห็นความสำคัญของ 2 องค์ประกอบที่สามารถทำการสอดแทรกสัญลักษณ์เข้าไปเพื่อสร้างสุนทรียะแก่ผู้ชมได้ ผู้วิจัยจึงออกแบบให้สัญลักษณ์ปรากฏอยู่ในองค์ประกอบการแสดงในด้านเครื่องแต่งกายและองค์ประกอบการแสดงด้านลีลาท่าทาง เนื่องจากเป็นองค์ประกอบที่สามารถมองเห็นได้ชัดเจนอย่างเป็นรูปธรรม สามารถออกแบบให้สิ่งที่ปรากฏเห็นนั้นเป็นสิ่งที่ไม่มีใช้ตามสภาพที่เห็นได้ โดยสามารถออกแบบให้มีความไม่ตรงไปตรงมา เพื่อให้เกิดการตีความจากสิ่งที่ปรากฏได้

สัญลักษณ์ที่ปรากฏในการแสดงสร้างสรรค์ชุด กาดเมืองผี

ในการออกแบบการแสดงล่านาสร้างสรรค์ชุดกาดเมืองผี ผู้วิจัยได้ใช้ทฤษฎีที่มีชื่อว่า “สัญวิทยา” ซึ่งเป็นทฤษฎีที่สำคัญในหลากหลายศาสตร์ ในศาสตร์ด้านศิลปะการแสดงก็นำเอาหลักการของทฤษฎีดังกล่าวมาใช้ เพื่อให้ผลงานนั้นมีหลากหลายมิติและมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ดังที่ ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร ให้ข้อมูลเกี่ยวกับสัญลักษณ์ในด้านภาพยนตร์ว่า ภาพยนตร์คือหน่วยในอุดมคติของการศึกษาแบบสัญวิทยา เนื่องจากในภาพยนตร์มีทั้งภาพ เสียง เพลง การกระทำ การแสดง และเนื้อเรื่องที่สามารสร้างคามหมายได้ทั้งสิ้น (Charoensin-o-larn, 2002, p.17) ทรรศนะดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า ศิลปะแห่งศิลปะการแสดง เป็นศาสตร์ที่สามารถพบเห็นสัญลักษณ์ได้มากมาย แตกต่างกันไปตามรูปแบบที่น่าเสนอ เนื่องจากการกำหนดสัญลักษณ์นั้นมีหลากหลายวิธีการ โดยไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร ยังกล่าวเพิ่มเติมว่า สัญลักษณ์คืออะไรก็ตามที่ก่อให้เกิดคามหมาย โดยการเทียบเคียงให้เห็นถึงความแตกต่างไปจากสิ่งอื่น และคนในสังคมยอมรับหรือเข้าใจในนี้ สัญลักษณ์จึงไม่จำเป็นต้องเป็นเครื่องหมายในภาษาแต่อย่างใด ภาพยนตร์ การเดินของคนในเมือง รองเท้า หรือการไม่สวมรองเท้าในสังคมที่บูชาการใส่รองเท้า ต่างก็เป็นสัญลักษณ์ได้ทั้งสิ้น (Charoensin-o-larn, 2002, p. 17) ซึ่งสามารถตีความได้ว่า สัญลักษณ์ไม่ใช่ข้อมูลในเชิงภาษาเพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่ยังสามารถหมายรวมถึงความเข้าใจตรงกันของคนหรือสังคมกลุ่มหนึ่งได้ด้วยเช่นกัน ในขณะที่ กาญจนา แก้วเทพ กล่าวว่า สัญลักษณ์ (Sign) หมายถึงสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อให้มีความหมาย (Meaning) แทนของจริงหรือตัวจริง (Object) ในตัวบท (Text) และในบริบท (Context) หนึ่ง ๆ สิ่งที่น่ามาใช้เป็นสัญลักษณ์นั้นอาจเป็นวัตถุ สิ่งของ หรืออาจเป็นรูปภาพ สัญลักษณ์ที่เรารู้จักกันมากที่สุดก็คือภาษา ถึงแม้ว่า “สัญลักษณ์” จะเป็นเพียงตัวแทนความหมายของความเป็นจริง แต่นั่นก็มิได้ทำให้สัญลักษณ์มีความสำคัญลดน้อยลงเลย (Kaewthep, n.d. อ้างใน Tonthapthai, 2012, p. 17) โดยผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าสัญลักษณ์ในงานนาฏศิลป์มีความคล้ายคลึงกันกับในภาพยนตร์คือ มีแสง สี เสียง เนื้อเรื่อง และการแสดงเช่นเดียวกัน ทั้งหมดล้วนเป็นสิ่งที่ใช้สื่อสารในรูปแบบสัญลักษณ์ได้ทั้งสิ้น

นอกจากนี้แล้ว โรลันด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes) ผู้ศึกษากระบวนการสร้างคามหมาย ยังได้แสดงทรรศนะถึงทฤษฎีสัญวิทยา ในเรื่องกระบวนการสร้างคามหมาย 2 ขั้นตอน (Ketek, 2018, p. 50) ได้แก่

ขั้นตอนที่ 1 การตีความหมายโดยอรรถ (Denotation Meaning) คือการตีความหมายในขั้นตอนแรก ซึ่งเป็นความหมายที่ส่วนใหญ่เข้าใจตรงกัน เป็นความหมายที่ชัดเจนของสัญลักษณ์ในการตีความหมายโดยตรงอยู่แล้ว

ขั้นตอนที่ 2 การตีความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) คือการตีความหมายทางอ้อม เกิดขึ้นจากการตีความหมายโดยอัตวิสัย (Subjectivity) เป็นสิ่งที่ขึ้นอยู่กับค่านิยมทางวัฒนธรรม หรือเกิดจากข้อตกลงของกลุ่มหรือประสบการณ์เฉพาะบุคคล ซึ่งมีความสำคัญในแง่ของการรับรู้และการตีความหมาย

จากข้อมูลข้างต้น พบว่าความคิดเห็นที่กล่าวมาทั้งหมดมีความสอดคล้องกัน โดยสัญญาณมี 2 รูปแบบ รูปแบบที่ 1 คือการให้สิ่งที่เห็นอยู่นั้นเป็นสัญลักษณ์ หรือแสดงความเข้าใจตรงกันในกลุ่มคนหรือสังคมนั้น ๆ เช่น ลักษณะการแต่งกายด้วยการพันอกและนุ่งซิ่น เป็นลักษณะการแต่งกายรูปแบบความนิยมของหญิงสาวชาวล้านนา จนเกิดเป็นสัญลักษณ์ที่สะท้อนวัฒนธรรมการแต่งกายของสังคมดังกล่าวขึ้น และรูปแบบที่ 2 คือ การให้สัญญาณทำหน้าที่แฝง โดยแสดงออกว่าสิ่งที่เห็นอาจไม่ใช่ความหมายที่ต้องการให้เห็น แต่ให้ความหมายตามความเข้าใจของแต่ละบุคคลตามวัฒนธรรม ค่านิยม หรือประสบการณ์ของแต่ละบุคคล เช่น การกำมือสองข้างกระแทกลงหลาย ๆ ครั้ง หมายถึงการทำท่าขุดดิน เป็นต้น โดยจากทฤษฎีสัญญาวิทยาที่ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลมานั้น ผู้วิจัยได้นำมาบูรณาการร่วมกับการออกแบบการแสดงชุดภาคเมืองผี โดยใช้ทฤษฎีสัญญาวิทยาเข้ามามีส่วนในการออกแบบเครื่องแต่งกายและการออกแบบลีลาท่าทาง โดยใช้การให้ความหมายทั้ง 2 รูปแบบตามที่ได้กล่าวมาข้างต้น ซึ่งผู้วิจัยจะทำการอธิบายรายละเอียดของการออกแบบสัญญาณในการแสดงต่อไป

การออกแบบสัญญาณในเครื่องแต่งกายการแสดงสร้างสรรค์ชุดภาคเมืองผี

ในการออกแบบเครื่องแต่งกายการแสดงล้านนาสร้างสรรค์ชุด ภาคเมืองผี ผู้วิจัยได้ทำการสอดแทรกสัญญาณไว้ทั้งในโทนสีที่เลือกใช้ ลักษณะของการแต่งกาย รวมถึงเครื่องประดับศีรษะของนักแสดง ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดโทนสีที่ครอบคลุมการแสดงเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบไว้ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 โทนสีธรรมชาติในการออกแบบเครื่องแต่งกายการแสดงชุดภาคเมืองผี

Note: From © Tuangporn Meesup 25/10/2022

จากภาพที่ 2 ได้แสดงให้เห็นว่าโทนสีของการแสดงในภาพรวม ทั้งอารมณ์ของการแสดง รวมไปถึงสีของเครื่องแต่งกายที่ใช้ในการออกแบบ โดยผู้วิจัยจะทำการอธิบายรายละเอียดสัญญาณในเครื่องแต่งกายดังนี้

1) การออกแบบทรงผมและเครื่องประดับศีรษะ

ในการออกแบบทรงผมของการแสดงชุดภาคเมืองผี ผู้วิจัยกำหนดให้ผู้แสดงหญิงเกล้าผมมวยกลางศีรษะบริเวณด้านหลังเหนือท้ายทอย เครื่องประดับศีรษะแบ่งเป็น 2 ประเภท คือดอกไม้แห้งและดอกไม้สด ดังภาพที่ 3 และ 4



ภาพที่ 3 การออกแบบเครื่องประดับผมผู้แสดงเป็นผี
Note: From © Tuangporn Meesup 25/10/2022

คำบรรยายจากภาพ: ผู้แสดงหญิงเป็นผีประดับศีรษะด้วยดอกไม้แห้ง ปักด้วยปืนขนเม่น

ความหมายของสัญลักษณ์ที่ปรากฏ: การพยายามสร้างตัวตนให้ใกล้เคียงมนุษย์แม้ไม่มีชีวิตแล้ว โดยเป็นการนำเอาสิ่งที่หาได้ตามป่าอันเป็นสถานที่เกิดขึ้นของตำนานมาประดับศีรษะ แสดงถึงความความงามและหมายถึงความเป็นหนึ่งเดียวกันกับธรรมชาติ



ภาพที่ 4 การออกแบบเครื่องประดับผมผู้แสดงเป็นชาวบ้าน
Note: From © Tuangporn Meesup 25/10/2022

คำบรรยายจากภาพ: ผู้แสดงหญิงชาวบ้านประดับศีรษะด้วยดอกหางนกยูงไทยสด และปักปิ่นแม่แจ่ม
ความหมายของสัญลักษณ์ที่ปรากฏ: การประดับด้วยดอกไม้สดสื่อถึงความเป็นชีวิตชีวา ความสดใส แสดงถึงความเป็น
ปัจจุบัน และแสดงถึงวิถีชีวิตของหญิงสาวชาวล้านนา

จากการประดับผมทั้ง 2 ประเภท จะเห็นได้ว่าการออกแบบเครื่องประดับผมของนักแสดงมีความเหมือนกันคือ
การใช้ดอกไม้และปักปิ่นผม แต่แตกต่างกันที่ความสดของดอกไม้และวัสดุของปักปิ่นผม โดยผู้วิจัยได้ออกแบบ
ให้แตกต่างกัน เพื่อแสดงสัญลักษณ์ถึงความต่างของความเป็นชีวิตกับไม่มีชีวิต และความเป็นธรรมชาติดั้งเดิมกับความ
สมัยใหม่ที่มีการใช้ปักปิ่นที่มีวัสดุที่ถูกพัฒนาขึ้น ให้เห็นถึงความต่างของช่วงเวลาด้วย

2) การออกแบบเครื่องแต่งกาย

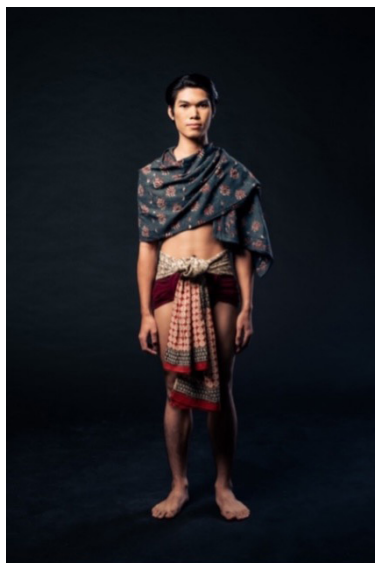
ในการออกแบบเครื่องแต่งกายผู้วิจัยได้กำหนดให้เป็นการแต่งกายแบบชาวล้านนาปกติทั่วไป แต่เลือกใช้โทนสีที่
สื่อความหมายตามเนื้อหาของการแสดงแตกต่างกันไป ดังนี้



ภาพที่ 5 การออกแบบเครื่องแต่งกายชาวบ้านหญิง
Note: From © Tuangporn Meesup 25/10/2022

คำบรรยายจากภาพ: ชาวล้านนาแต่งกายด้วยผ้าพันอกสีน้ำตาล ห่มสไบพิมพ์ลายมีสีส้ม และนุ่งซิ่นดำ

ความหมายของสัญลักษณ์ที่ปรากฏ: ลักษณะการแต่งกายเป็นไปตามรูปหญิงสาวชาวล้านนา โดยใช้โทนสีเข้มเป็นพื้น
แล้วใช้สีสว่างตัดสลับ นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังเลือกใช้ผ้าซิ่นที่มีลวดลาย เพื่อแสดงถึงความเป็นธรรมชาติของการแต่งกาย
ของหญิงชาวล้านนา



ภาพที่ 6 การออกแบบเครื่องแต่งกายชาวบ้านชาย

Note: From © Tuangporn Meesup 25/10/2022

คำบรรยายจากภาพ: ชาวบ้านชายไม่สวมเสื้อผ้าทอนบนแต่ใช้ผ้าฝ้ายพิมพ์ลายพาดไหล่ ส่วนล่างนุ่งเค็ดมาม ใช้ผ้าพิมพ์ลายพันเอวปล่อยชายด้านหน้า

ความหมายของสัญลักษณ์ที่ปรากฏ: การเลือกใช้โทนสีเข้มสลับกับลายในเครื่องแต่งกายชาวบ้านชาย เพื่อแสดงสัญลักษณ์ถึงค่านิยมด้านการแต่งกายของชาวล้านนาในยุคหลัง โดยผู้วิจัยเลือกใช้ลวดลายเข้ามาประกอบเพื่อสื่อถึงความสดใส มีชีวิตชีวา และเป็นธรรมชาติของการแต่งกายแบบชาวล้านนา



ภาพที่ 7 การออกแบบเครื่องแต่งกายผีผู้หญิง

Note: From © Tuangporn Meesup 25/10/2022

คำบรรยายจากภาพ: ผู้แสดงหญิงแต่งกายลักษณะเดียวกันด้วยโทนสีธรรมชาติคือ พันอก นุ่งขึ้น และมีผ้าคลุมไหล่

ความหมายของสัญลักษณ์ที่ปรากฏ: ผู้วิจัยออกแบบโทนสีเป็นสัญลักษณ์ของความเป็นธรรมชาติในป่าเขา ลักษณะการแต่งกายเป็นการพันอก นุ่งขึ้น และคลุมไหล่ เพื่อแสดงความเป็นหญิงสาวชาวล้านนา นอกจากนี้ ผ้าคลุมไหล่ยังถูกใช้เป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดงเพื่อสื่อสารความหมายตามเนื้อหาการแสดง โดยเมื่อบทเป็นผี ผู้แสดงเป็นผีทั้งหมดจะเอาผ้าคลุมไหล่มาคลุมศีรษะไว้ แต่เมื่อตอนแปลงเป็นชาวบ้านในตลาด ผู้แสดงจะนำผ้ามาพาดบนไหล่ในลักษณะต่าง ๆ



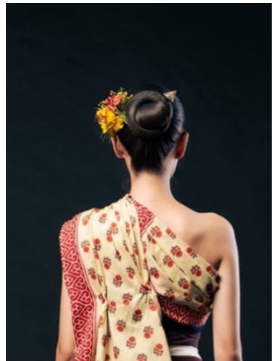
ภาพที่ 8 การออกแบบเครื่องแต่งกายผีผู้ชาย

Note: From © Tuangporn Meesup 25/10/2022

คำบรรยายจากภาพ: ผู้แสดงชายแต่งกายลักษณะเดียวกันด้วยโทนสีธรรมชาติคือ นุ่งเค็ดม้าม ผ้าพันเอว และผ้าคลุมคอ

ความหมายของสัญลักษณ์ที่ปรากฏ: ผู้วิจัยออกแบบให้โทนสีเป็นสัญลักษณ์ของความเป็นธรรมชาติในป่า ลักษณะการแต่งกายเป็นการนุ่งเค็ดม้าม มีผ้าคลุมไหล่ เพื่อแสดงถึงความเป็นชายชาวล้านนา นอกจากนี้ผ้าคลุมไหล่ยังถูกใช้เป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดงเพื่อสื่อสารความหมายเช่นเดียวกับผู้แสดงผีผู้หญิงคือ ผู้แสดงจะนำผ้ามาคลุมศีรษะในตอนผี และจะนำผ้าคลุมไหล่ในลักษณะแตกต่างกันในตอนที่เป็นชาวบ้านขายของในตลาด

ตารางที่ 1 สรุปการเปรียบเทียบการออกแบบเครื่องแต่งกายของผู้แสดงผีและชาวบ้าน

ลำดับ	ชื่อภาพ	ผู้แสดงผี	ผู้แสดงชาวบ้าน	คำอธิบาย
1	การออกแบบเครื่องประดับผม	 ภาพที่ 9 เครื่องประดับผม ผู้แสดงเป็นชาวบ้าน Note: From © Tuangporn Meesup 25/10/2022	 ภาพที่ 10 เครื่องประดับผม ผู้แสดงเป็นผี Note: From © Tuangporn Meesup 25/10/2022	เครื่องประดับผมของผู้แสดงหญิงประกอบไปด้วยดอกไม้และปิ่น โดยภาพชายผู้แสดงเป็นผีจะใช้ดอกไม้แห้งทั้งหมด สื่อถึงความงามที่ไม่มีชีวิตอยู่จริง ในขณะที่ภาพชาวบ้านผู้แสดงชาวบ้านประดับด้วยดอกไม้สด แสดงถึงความสดใส มีชีวิตชีวา
2	การออกแบบเครื่องแต่งกายหญิง	 ภาพที่ 11 เครื่องแต่งกายผีผู้หญิง Note: From © Tuangporn Meesup 25/10/2022	 ภาพที่ 12 เครื่องแต่งกายชาวบ้านหญิง Note: From © Tuangporn Meesup 25/10/2022	ผู้แสดงทั้งสองภาพแต่งกายด้วยการพันอก นุ่งซิ่น และพาดผ้าสไบเหมือนกัน แต่มีความแตกต่างกันในส่วนรายละเอียดของโทนสีและลวดลาย ผู้แสดงผีในภาพชายจะใช้โทนสีธรรมชาติไม่มีลวดลาย สื่อถึงความเป็นธรรมชาติ ในขณะที่ผู้แสดงชาวบ้านในภาพชายแต่งกายมีสีสันทัน และมีลวดลาย สื่อถึงความมีชีวิตของมนุษย์ ความสดใสของหญิงสาว

Note: From © Tuangporn Meesup 25/10/2022

ตารางที่ 1 สรุปการเปรียบเทียบการออกแบบเครื่องแต่งกายของผู้แสดงผีและชาวบ้าน (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อภาพ	ผู้แสดงผี	ผู้แสดงชาวบ้าน	คำอธิบาย
3	การออกแบบเครื่องแต่งกายชาย	 ภาพที่ 13 การออกแบบเครื่องแต่งกายผีผู้ชาย Note: From © Tuangporn Meesup 25/10/2022	 ภาพที่ 14 การออกแบบเครื่องแต่งกายชาวบ้านชาย Note: From © Tuangporn Meesup 25/10/2022	ผู้แสดงในภาพทั้งสองแต่งกายด้วยองค์ประกอบเช่นเดียวกันคือ ไม่สวมเสื้อ ช่วงล่างนุ่งเค็ดม้าม มีผ้าผูกเอว และผ้าคลุมไหล่ ต่างกันที่โทนสีและลวดลายของผ้า โดยผู้แสดงผีภาพซ้ายแต่งกายด้วยโทนสีธรรมชาติ ไม่มีลวดลาย เป็นสัญลักษณ์ของป่าเขา ในขณะที่ผู้แสดงชาวบ้านในภาพขวาแต่งกายด้วยสีส้มและลวดลายสวยงาม เป็นสัญลักษณ์ของความเป็นมนุษย์ มีชีวิตชีวา

Note: From © Tuangporn Meesup 25/10/2022

การออกแบบสัญลักษณ์ในลีลาท่าทางการแสดงสร้างสรรค์ชุดกาดเมืองผี

การออกแบบลีลาท่าทางเป็นองค์ประกอบที่สามารถสอดแทรกสัญลักษณ์ได้ผ่านการเคลื่อนไหวร่างกายและการจัดตำแหน่งของผู้แสดง โดยในการสร้างสรรค์ชุด กาดเมืองผี นี้ ผู้วิจัยได้ออกแบบโดยแทรกสัญลักษณ์ไว้ใน 5 ท่าหลักดังนี้



ภาพที่ 15 การออกแบบลีลาท่าทางกลุ่มผี

Note: From © Tuangporn Meesup 25/10/2022

คำบรรยายจากภาพ: มีลักษณะท่าที่ผู้แสดงทุกคนคลุมผ้าปิดหน้าและลำตัวช่วงบน เอียงศีรษะทางขวา มือทั้งสองยื่นไปทางขวาในระดับไหล่ สะบัดผ้าคลุมให้พลิ้วตามแรงมือ เท้าขวาอยู่ด้านหน้า

ความหมายของสัญลักษณ์ที่ปรากฏ: ผู้วิจัยกำหนดให้การคลุมผ้าแทนการไม่มีตัวตนอยู่จริงหรือวิญญาณ และการสะบัดผ้าแสดงถึงความพลิ้วไหวของใบไม้ กิ่งไม้ อันเป็นธรรมชาติในป่า เนื่องจากผีตามเนื้อเรื่องอยู่ในป่า จึงเลือกใช้สัญลักษณ์แสดงออกทางลีลาท่าทางรวมถึงการใช้ผ้าเป็นอุปกรณ์ประกอบร่วมเพื่อสื่อความหมาย



ภาพที่ 16 การออกแบบลีลาท่าทางเก็บผลไม้

Note: From © Tuangporn Meesup 25/10/2022

คำบรรยายจากภาพ: ผู้แสดงชายยืนเป็นฐาน ซี่มื่อไปทางซ้าย ผู้แสดงหญิงนั่งบนไหล่ขวาและนั่งบนหน้าขาซ้ายของผู้แสดงชาย มือขวาและมือซ้ายทำท่าเก็บผลไม้

ความหมายของสัญลักษณ์ที่ปรากฏ: ผู้วิจัยออกแบบให้การนั่งไหล่และการนั่งบนหน้าขา สื่อความหมายถึงการปันปายให้ผู้แสดงหญิงสูงขึ้นเพื่อเก็บผลไม้ที่อยู่สูงได้ โดยมีสัญลักษณ์ที่มือปรากฏให้เห็นว่า ปันปายขึ้นไปเพื่อเด็ดผลไม้โดยไม่ต้องใช้ผลไม้จริงมาประกอบการแสดง



ภาพที่ 17 การออกแบบลีลาท่าทาง ฝ้าดู

Note: From © Tuangporn Meesup 25/10/2022

คำบรรยายจากภาพ: ผู้แสดงชาวบ้านหญิงและชายแสดงท่าทางพากันเก็บผลไม้ ในขณะที่ด้านหลัง ผู้แสดงเป็นผียืนเป็นกลุ่ม เอียงศีรษะไปทางซ้ายและขยับเท้าไปทางขวา มือทั้งสองแบตั้งวาดเป็นวงกลมจากขวา วนขึ้นแล้ววาดลงมาด้านขวาเช่นเดิม

ความหมายของสัญลักษณ์ที่ปรากฏ: ผู้วิจัยกำหนดให้ลักษณะท่าของกลุ่มผู้แสดงเป็นผีแสดงสัญลักษณ์แสดงถึงการเฝ้าดูการกระทำของผู้แสดงชาวบ้านหญิงและชาย การเคลื่อนที่เป็นกลุ่มไปทางขวา สื่อถึงการคอยมองอยู่ตลอดเวลา แม้หญิงชายจะเดินทางต่อไปในป่าโดยไม่รู้ตัวว่ามีคนอื่น ๆ อีกนอกจากทั้งสองคน และคนกลุ่มนั้นคอยเฝ้ามองอยู่ตลอดเวลา



ภาพที่ 18 การออกแบบลีลาท่าทาง หาของป่า
Note: From © Tuangporn Meesup 25/10/2022

คำบรรยายจากภาพ: ผู้แสดงชายและหญิงเอียงศีรษะไปทางซ้ายเล็กน้อย กำมือทั้งสองในลักษณะคล้ายกำลังขุด
นั่งบนส้นเท้า กระแทกมือทั้งสองลงเป็นจังหวะ

ความหมายของสัญลักษณ์ที่ปรากฏ: ลักษณะการกำมือกระแทกลงเป็นจังหวะคือสัญลักษณ์ของการถือเครื่องมือขุดดิน
โดยผู้วิจัยออกแบบให้ท่าทางนี้คือการขุดดินเพื่อหาของป่าตามวิถีชีวิตของชาวล้านนา โดยเลือกใช้วิธีการทำท่าทาง
แสดงสัญลักษณ์ โดยไม่จำเป็นต้องมีอุปกรณ์ที่ใช้ขุดมาประกอบการแสดงจริง

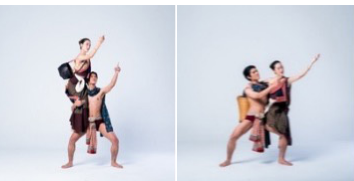


ภาพที่ 19 การออกแบบลีลาท่าทาง ป่าและภูเขาหิน
Note: From © Tuangporn Meesup 25/10/2022

คำบรรยายจากภาพ: ผู้แสดงทุกคนคลุมผ้า ยืนนิ่งและหมอบลง ยกแขนขึ้นในลักษณะต่าง ๆ กัน

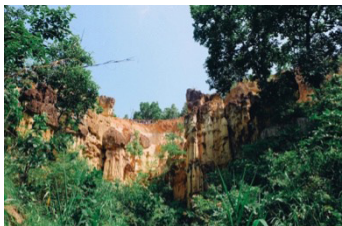
ความหมายของสัญลักษณ์ที่ปรากฏ: ในลักษณะท่าทางดังที่เห็น ผู้วิจัยออกแบบให้ผู้แสดงยืนตำแหน่งที่มีความสัมพันธ์กัน เพื่อเป็นสัญลักษณ์ของบรรยากาศในป่า ที่ประกอบไปด้วยโขดหิน ต้นไม้ ใบไม้สด และใบไม้แห้ง ผู้วิจัยเลือกใช้การทำท่าทางทดแทนการใช้อุปกรณ์ประกอบฉากที่เป็นอุปกรณ์สมจริง เพื่อให้ได้มิติมุมมองใหม่ในผลงาน และเพื่อให้ผู้ชมสามารถใช้จินตนาการภาพที่เห็นตามได้

ตารางที่ 2 ตารางสรุปการเปรียบเทียบการออกแบบสัญลักษณ์ในลีลาท่าทาง

ลำดับ	ลีลาท่าทางที่สื่อสัญลักษณ์	ภาพที่ต้องการสื่อสาร	คำอธิบาย
1	 ภาพที่ 20 การออกแบบลีลาท่าทางกลุ่มผีและการเฝ้าดู Note: From © Tuangporn Meesup 25/10/2022	 ภาพที่ 21 ภาพที่ต้องการสื่อสารถึงการจ้องมอง Note: From The Standard, 2021	ผู้วิจัยออกแบบให้ผู้แสดงยืนเป็นกลุ่มและคลุมผ้าที่ศีรษะตามการออกแบบเครื่องแต่งกายที่ให้การคลุมผ้าเป็นสัญลักษณ์ขณะที่เป็นผี ในส่วนของลีลาท่าทาง ผู้วิจัยมุ่งเน้นที่การยืนเป็นกลุ่ม เพื่อสื่อถึงความลึกซึ้งและสายตาทะลากลากหลายคู่ที่จ้องมองดูหนุ่มสาวชาวบ้านอยู่ตลอดเวลา
2	 ภาพที่ 22 การออกแบบลีลาท่าทางเก็บผลไม้ Note: From © Tuangporn Meesup 25/10/2022	 ภาพที่ 23 ภาพที่ต้องการสื่อสารถึงการเก็บผลไม้ Note: From MGR Online, 2023	ผู้วิจัยออกแบบท่าเก็บผลไม้ โดยมีสัญลักษณ์ที่ต้องการสื่อคือการปีนต่อตัว หมายถึงการเก็บผลไม้ในที่สูงจากพื้นดิน และการใช้มือเปล่าทำท่าเก็บผลไม้ เป็นสัญลักษณ์ของการกระทำโดยไม่ต้องมีผลไม้จริงเป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดง

Note: From © Tuangporn Meesup 25/10/2022

ตารางที่ 2 ตารางสรุปการเปรียบเทียบการออกแบบสัญลักษณ์ในลีลาท่าทาง (ต่อ)

ลำดับ	ลีลาท่าทางที่สื่อสัญลักษณ์	ภาพที่ต้องการสื่อสาร	คำอธิบาย
3	 ภาพที่ 24 การออกแบบลีลาท่าทาง หาของป่า Note: From © Tuangporn Meesup 25/10/2022	 ภาพที่ 25 ภาพที่ต้องการสื่อสารถึงการหาของป่า Note: From Youtube, 2020	การออกแบบท่าชุด โดยผู้วิจัยให้การกำมือคือสัญลักษณ์ของการถืออุปกรณ์ที่ใช้ชุด เป็นการท่าประกอบโดยไม่มีอุปกรณ์ประกอบการแสดงจริง
4	 ภาพที่ 26 การออกแบบลีลาท่าทาง ป่าและภูเขาหิน Note: From © Tuangporn Meesup 25/10/2022	 ภาพที่ 27 สถานที่ท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ภาคเมืองผิ Note: From Facebook, 2019	การออกแบบลีลาท่าทางป่าและภูเขาหิน ผู้วิจัยได้ใช้โทนสีธรรมชาติร่วมกับการจัดวางตำแหน่งของผู้แสดงให้มีความสลับซับซ้อนกัน ออกแบบลีลาให้เป็นการยกแขนขึ้นในระดับต่าง ๆ เพื่อเป็นสัญลักษณ์ของกิ่งก้านของต้นไม้ รวมถึงคลุมผ้าที่ศีรษะ เพื่อลดทอนความเป็นมนุษย์ลงและเป็นไปตามการออกแบบเครื่องแต่งกายที่ต้องการให้ผ้าคลุมหน้าสื่อถึงผู้แสดงในขณะเป็นผี

Note: From © Tuangporn Meesup 25/10/2022

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การแสดงล้านนาสร้างสรรค์ชุดกาตเมืองผี มีการสร้างสรรค์ขึ้นตามองค์ประกอบการแสดงต่าง ๆ อย่างครบถ้วน เพื่อให้การแสดงมีความสมบูรณ์มากที่สุด ในขณะเดียวกัน ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์การแสดงโดยสอดแทรกสัญลักษณ์ เข้าไว้ด้วยใน 2 องค์ประกอบที่สำคัญ ได้แก่ การออกแบบเครื่องแต่งกายและการออกแบบลีลาท่าทาง โดยใน 2 องค์ประกอบนี้ มีรายละเอียดที่ผู้วิจัยสามารถสอดแทรกความคิดในเชิงสัญลักษณ์เข้าไปได้อย่างอิสระ จากการ ศึกษาข้อมูลในเรื่องสัญลักษณ์นิกายการให้ความเห็นเกี่ยวกับสัญลักษณ์ในมุมมองที่สนับสนุนกันว่า สัญลักษณ์ไม่ได้ถูก ใช้ในด้านภาษาเท่านั้น หากแต่ถูกใช้ในงานศิลป์ต่าง ๆ ด้วย ทั้งในงานทัศนศิลป์ สถาปัตยกรรม แม้กระทั่งในงาน นาฏศิลป์ อีกทั้งสัญลักษณ์ยังสามารถใช้กับสิ่งใดก็ได้ที่ต้องการสื่อความหมายตามผู้วิจัย เนื่องจากสัญลักษณ์สามารถ ปรากฏอยู่ได้ทุกองค์ประกอบของการแสดง ด้วยความเห็นดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้เลือกออกแบบการแสดงสร้างสรรค์ ชุดกาตเมืองผี โดยกำหนดสัญลักษณ์ให้ปรากฏในการออกแบบเครื่องแต่งกายและการออกแบบลีลาท่าทาง โดยสรุป ได้ดังนี้

1) การออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้วิจัยสร้างสรรค์การแสดงโดยเลือกใช้สีโทนธรรมชาติมาเป็นสีหลักในการออกแบบ เครื่องแต่งกาย ประกอบไปด้วย สีน้ำตาล สีเขียว สีเทา สีส้มอิฐ และสีขาว เป็นต้น เพื่อสื่อความหมายตามบรรยากาศ ของเรื่องราวตำนานที่เกิดขึ้นในป่า โดยการออกแบบเครื่องแต่งกายเป็นไปในรูปแบบล้านนา คือ ผู้หญิงรวบผม ติดดอกไม้ ช่วงบนพักอก ช่วงล่างนุ่งซิ่น และมีผ้าคลุมไหล่ ผู้ชายช่วงบนไม่สวมเสื้อ ช่วงล่างนุ่งเตี๊ยม และมี ผ้าคลุมไหล่ โดยสัญลักษณ์จากการออกแบบรูปแบบชุดคือ เพื่อสะท้อนถึงวัฒนธรรมการแต่งกายของชาวยุโรปล้านนา รวมถึงมีการสอดแทรกสัญลักษณ์ไว้ในโทนสีของเครื่องแต่งกาย โดยออกแบบให้ผู้แสดงเป็นผีทั้งชายและหญิงแต่งกาย ด้วยโทนสีเป็นสีธรรมชาติที่หลากหลาย คละกันไปตามความเหมาะสม เพื่อแสดงถึงถิ่นที่อาศัยของเหล่าผีที่อยู่ใน ป่าตามธรรมชาติ และผู้แสดงที่เป็นหญิงชายชาวบ้านจะแต่งกายด้วยโทนสีสดใสกว่า มีลวดลายเล็กน้อย แสดง ถึงความมีชีวิต ความเป็นชาวบ้าน และเพื่อให้เห็นความแตกต่างของบทบาทผู้แสดงทั้ง 2 ประเภท นอกจากนี้ ในการตัดดอกไม้ประดับศีรษะของผู้แสดงหญิง ยังมีสัญลักษณ์ปรากฏด้วย คือผู้แสดงเป็นหญิงชาวบ้านหาของป่าจะ ประดับศีรษะด้วยการตัดดอกหางนกยูงไทยในลักษณะของดอกไม้สด สื่อความหมายถึงความมีชีวิตชีวา เป็นปัจจุบัน และความสดใสของหญิงสาวชาวล้านนา ในขณะที่ผู้แสดงที่เป็นผีในป่าจะประดับศีรษะด้วยดอกไม้แห้ง สื่อความ หมายถึงความไม่มีชีวิต แต่ยังคงรูปดอกไม้เพื่อสื่อว่าผีผู้หญิงเหล่านั้นพยายามทำตนให้ใกล้เคียงมนุษย์มากที่สุด

2) ลีลาท่าทางประกอบการแสดง ผู้วิจัยได้นำมาอธิบายสัญลักษณ์เป็นจำนวน 5 ท่า ประกอบไปด้วย 1) การออกแบบ ลีลาท่าทางกลุ่มผี 2) การออกแบบลีลาท่าทางเก็บผลไม้ 3) การออกแบบลีลาท่าทางเฝ้าดู 4) การออกแบบลีลา ท่าทางหาของป่า และ 5) การออกแบบลีลาท่าทางป่าและภูเขาหิน โดยผู้วิจัยได้ออกแบบให้การเคลื่อนไหวของ ผู้แสดงสามารถสื่อความหมายไปตามที่ต้องการ โดยสัญลักษณ์ที่เห็นได้ชัดคือ เมื่อผู้แสดงจะแสดงออกถึงความเป็น ผี ผู้แสดงจะนำผ้าคลุมไหล่ขึ้นมากลุมใบหน้าและลำตัวช่วงบนไว้ขณะแสดง โดยผู้วิจัยสามารถอธิบายโดยสรุปคือ

1) ท่าทางกลุ่มผี ออกแบบให้ทุกคนคลุมผ้า ยืนเป็นกลุ่ม แล้วเล่นชายผ้าที่คลุมอยู่ เพื่อให้ชายผ้าพลิ้วไหว สื่อความ รู้สึกถึงความเป็นธรรมชาติของต้นไม้ ใบไม้ในป่า 2) ท่าทางเก็บผลไม้ ผู้วิจัยออกแบบให้หญิงชายชาวบ้านใช้มือ ทำท่าเก็บผลไม้ โดยไม่มีผลไม้จริงเป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดง อีกทั้งออกแบบให้มีการต่อตัว โดยให้ผู้แสดงหญิง

นั่งบนหน้าขาและไหล่ของผู้แสดงชาย เพื่อสื่อถึงวิถีของคนหาของป่าที่เมื่อจะเก็บผลที่อยู่สูงจะมีการปีนป่ายเพื่อช่วยเหลือกัน 3) ท่าเฝ้าดู ผู้วิจัยออกแบบให้ชายและหญิงชาวบ้านทำท่าทางเก็บผลไม้ห้อยคล้องกัน ในขณะที่กลุ่มผีใช้ผ้าคลุมไหล่คลุมศีรษะ ยืนเป็นกลุ่ม และขยับเท้าไปทางขวาจนสุดทาง พร้อมทั้งวาดมือย้ายจากฝั่งขวามาฝั่งซ้าย ทำมือซ้ำ ๆ กันในขณะที่ขยับเท้า เพื่อสื่อความหมายถึงการแอบมองอยู่ไกล ๆ และการเคลื่อนที่ไปทางขวา สื่อถึงช่วงเวลาที่ผ่านมา ที่หญิงชายชาวบ้านทำการหาของป่า จนเวลาผ่านไปนานแล้วแต่ไม่ทราบว่ามีบางสิ่งเฝ้าดูอยู่ 4) หาของป่า ผู้วิจัยออกแบบให้หญิงชายชาวบ้านทำมือในลักษณะกำหลวม ๆ กระแทกลงที่พื้น สื่อถึงการขุดเพื่อหาของในดิน เป็นการใช้ท่าทางเป็นสัญลักษณ์แทนความหมาย และ 5) ท่าป่าและภูเขาหิน ผู้วิจัยออกแบบให้ผู้แสดงเป็นผีทั้งหมดใช้ผ้าคลุมศีรษะ ยืนในลักษณะที่แตกต่างกัน ใช้ลักษณะท่าแทนสิ่งที่พบได้ในป่า เช่น ต้นไม้ ก้อนหิน ใบไม้ และกิ่งไม้ เป็นต้น

จากที่กล่าวมา ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์การแสดงชุดภาคเมืองผีอย่างเป็นระบบกระทั่งผลงานสมบูรณ์ โดยใช้หลักการออกแบบการแสดงร่วมกับการใช้สัญลักษณ์แทรกไว้ในการแสดง เพื่อส่งเสริมให้การแสดงสร้างสรรค์ชุดภาคเมืองผีนี้ มีความหมาย มีคุณค่า และสามารถสื่อสารมุมมองใหม่ ๆ ให้กับผู้ชมได้ และผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าบทความเรื่องการออกแบบสัญลักษณ์ที่ปรากฏในการแสดงสร้างสรรค์การแสดงล้านนาร่วมสมัยชุดภาคเมืองผีนี้ จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจในงานศิลปะการแสดงและการใช้สัญลักษณ์ สัญลักษณ์ หรือทฤษฎีสัญญะวิทยามาร่วมออกแบบการแสดงต่อไปได้

ข้อเสนอแนะ

ในการใช้ทฤษฎีสัญญะวิทยามาร่วมกับการออกแบบการแสดงนั้น ยังสามารถใช้ร่วมกับองค์ประกอบอื่น ๆ ได้ นอกจากการออกแบบเครื่องแต่งกายและลีลาท่าทาง เช่น สามารถให้สัญลักษณ์แทรกอยู่ในเสียง ฉาก หรือแสง ซึ่งเป็นประเด็นที่มีความน่าสนใจ หากมีผู้ที่สนใจในประเด็นเรื่องใกล้เคียงกัน สามารถใช้บทความนี้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ต่อไปได้

References

- Butri, P. (2023, July 31). “Luk Pui”, a delicious wild fruit in Phang Nga [“Luk Pui”, a delicious wild fruit from Phang Nga] [Image]. MGR Online. <https://mgronline.com/travel/detail/9660000068948>.
- Charoensin-O-Larn, C. (2002). *Sanya Witthayā Khrōngsāngniyom Langkhrōngsāngniyom Kap Kānsuksā Ratthasāt [Semiology, Structuralism, Post-Structuralism and The Study of Political Science]*. Bangkok: Wipasa.
- Fang Inside. (2019, October 3). *kāt mīrangphī “ ‘ō . Chai Prākān chō . Chīang Mai*. facebook. <https://www.facebook.com/fanginside/posts/-กาดเมืองฝั่-อไชยปรากการ-จเชียงใหม่-เรียกได้ว่า เป็นอีกหนึ่งปรากฏการณ์ธรรมชาติ-ที่/519519188802351>.
- Ketlek S. (2018). *Kānsāng san nāttaya sin phūa sathōn phāp khwām chūa rīrang kumān thōng nai sangkhom Thai [The Creation of A dance to reflect Beliefs in “Kuman Thong” in Thai Society]* [Doctoral dissertation]. Chulalongkorn University.
- Madamkob. (2020, March 10). *Kēb phək hīwān khud khī bēā hī khxng pā pī thəng khxbkhrəw [Collect sweet vegetables, dig up egg sockets, and find forest products for the whole family]* [Image]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=V1Haq5t-58Sl>.
- Siwapornpan, S. (2021, October 12). *Suicide Forest Village hīrang sīxng khway cāk phū kākəb Ju-On thī ca phā phū chm khēā sū ‘pā hāeng kā khā taw tūy’ 13 t.Kh. Nī [Suicide Forest Village, a horror film from the director of Ju-On, will take viewers into the ‘forest of suicide’ on October 13th]* [Image]. The Standard. <https://thestandard.co/suicide-forest-village>.
- Tonthapthai N. (2012). *Kān wi nai phāpphayon khōtsanā thāngthō rathat thī mī dek pentīra lakhōn lak [Semiotic Analysis of Television Commercials with Children as Main Characters]* [Master’s thesis]. Bangkok University.