



โครงการศึกษากระบวนการผลิตละครเวที
เรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร

นายจิตรกร	สิทธิศักดิ์
นางสาวธวีพร	ผลบุญ
นางสาวธัญชนิตา	อภิธนาดล
นายปรเมษฐ์	โชติวิชัย
นายวิษุทธิ์	เตชะเพิ่มผล
นางสาวเวธกา	โตล่า
นางสาวศิริพรรณ	สระเกษิ
นายสุทิวีส	ไทรฟัก
นายกนต์ธร	แสสลับ
นางสาวกังสดาล	แก้วพูนทรัพย์
นางสาวญาณิศา	คุณธรรม
นางสาวพรทิพย์	กิจดำรงชัย
นางสาวพิมพ์มาดา	ใจสักเสริญ
นางสาวพัทธพารัตชา	แก้วมาลูน
นายสมรภูมิ	จันทร์นาคา

สาขาศิลปะการแสดง
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



โครงการศึกษากระบวนการผลิตละครเวที
เรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร

นายจิตรกร	สิทธิศักดิ์
นางสาวธวีพร	ผลบุญ
นางสาวธัญชนิตา	อภิชนาดล
นายปรเมษฐ์	โชติวิชัย
นายวิษุทธิ์	เตชะเพิ่มผล
นางสาวเวรกา	ไต้ล่า
นางสาวศิริพรรณ	สระเกษิ
นายสุทิวีส	ไทรฟัก
นายกนต์ธร	แสสลับ
นางสาวกังสดาล	แก้วพูนทรัพย์
นางสาวญาณิศา	คุณธรรม
นางสาวพรทิพย์	กิจดำรงชัย
นางสาวพิมพ์มาดา	ใจสักเสริญ
นางสาวพัทธ์พัธชา	แก้วมาลุน
นายสมรภูมิ	จันทร์นาคา

ศิลปะการแสดงนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต

สาขาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2565

ศิลปะการแสดงนิพนธ์
โครงการศึกษากระบวนการผลิตละครเวที
เรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร

ของ		
นายจิตรกร	สิทธิศักดิ์	รหัสประจำตัว 62110010163
นางสาวธวีพร	ผลบุญ	รหัสประจำตัว 62110010168
นางสาวธัญชนิตา	อภิธนาดล	รหัสประจำตัว 62110010169
นายปรเมษฐ์	โชติวิชัย	รหัสประจำตัว 62110010171
นายวิษุทธิ์	เตชะเพิ่มผล	รหัสประจำตัว 62110010178
นางสาวเวธกา	โตล่า	รหัสประจำตัว 62110010179
นางสาวศิริพรรณ	สระเกษี	รหัสประจำตัว 62110010180
นายสุทิวส์	ไทรฟัก	รหัสประจำตัว 62110010186
นายกนต์ธร	แสสลับ	รหัสประจำตัว 62110010250
นางสาวกังสดาล	แก้วพูนทรัพย์	รหัสประจำตัว 62110010251
นางสาวญาณิศา	คุณธรรม	รหัสประจำตัว 62110010253
นางสาวพรทิพย์	กิจดำรงชัย	รหัสประจำตัว 62110010260
นางสาวพิมพ์มาดา	ใจสักเสริญ	รหัสประจำตัว 62110010262
นางสาวพัทธพารัตนา	แก้วมาลูน	รหัสประจำตัว 62110010265
นายสมรภูมิ	จันทร์นาคา	รหัสประจำตัว 62110010272

ศิลปะการแสดงนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

.....
หัวหน้าสาขาวิชาศิลปะการแสดง

.....
อาจารย์ที่ปรึกษา

สารบัญ

บทที่ 1 บทนำ	หน้า
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์	3
1.3 ขอบเขตการศึกษาค้นคว้า	3
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
บทที่ 2 ข้อมูลสัมพันธ	5
2.1 ข้อมูลสัมพันธด้านการกำกับการแสดง	5
2.1.1 ข้อมูลที่เกี่ยวกับบทละคร	
เรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร	5
2.1.1.1 ประวัติผู้แต่งบทละครเวที โจเอล ฮอร์วูล	5
2.1.1.2 ประวัติผู้แต่งวรรณกรรมต้นฉบับ นีล เกแมน	5
2.1.1.3 ผู้แปลบทละครเรื่อง	
The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร	6
2.1.2 การวิเคราะห์และตีความบทละครในการกำกับการแสดง	6
2.1.3 ความคิดหลักของบทละครที่ใช้ในการกำกับการแสดง	7
2.1.4 แนวคิดและทฤษฎีในการกำกับการแสดง	
เรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร	7
2.1.4.1 ละครสร้างสรรค์ (Creative Drama)	7
2.1.4.2 ละครที่เน้นกระบวนการกลุ่ม (Devising Theatre)	8
2.1.4.3 ละครเคลื่อนไหวร่างกาย (Physical Theatre)	8
2.1.4.4 แนวคิดละครแบบเหมือนจริง (Realistic)	8
2.1.4.5 ละครแนวต่อต้านสัจนิยม (Anti – realism)	8
2.2 ข้อมูลสัมพันธด้านการแสดง	10
2.2.1 เครื่องมือของนักแสดง	10
2.2.1.1 ทักษะทางด้านร่างกาย (Body)	10
2.2.1.2 ความรู้สึกและอารมณ์ (Feeling & Emotion)	11
2.2.1.3 Muscle Memory	12
2.2.2 ทฤษฎีในการแสดง	12

2.2.2.1	Konstantin Stanislavski	12
2.2.2.2	Sanford Meisner	13
2.2.2.3	การด้นสด (Improvisation)	14
2.2.2.4	Animal Acting หรือ Animal Exercise	14
2.3	ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบฉากละครเพื่อการแสดง	15
2.3.1	แนวคิดและทฤษฎีในการออกแบบฉาก	15
2.3.1.1	การหมุนวนของกาลเวลา	15
2.3.1.2	การทับซ้อนของความทรงจำ	17
2.4	ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากเพื่อการแสดง	17
2.4.1	แนวคิดและทฤษฎีในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก	17
2.4.1.1	เฟอร์นิเจอร์มัลติฟังก์ชัน (Multifunctional Furniture)	17
2.4.1.2	ศิลปะมินิมอลลิสม์ (Minimalism)	18
2.4.1.3	ศิลปะแบบเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism)	18
2.4.1.4	ทฤษฎีจิตใต้สำนึก	19
2.5	ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย และเครื่องแต่งกายพิเศษเพื่อการแสดง	19
2.5.1	แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย	19
2.5.1.1	ทฤษฎีจิตวิทยาเครื่องแต่งกายของบุคคล และการนำมาใช้ในละครเวที	22
2.5.1.2	สรุปผลแนวคิดและทฤษฎีที่ใช้	23
2.5.2	แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายพิเศษ	23
2.6	ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบแสงเพื่อการแสดง	24
2.6.1	แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการเบื้องต้นที่ใช้ในการออกแบบแสง	24
2.6.1.1	สีของแสงใต้มหาสมุทร	25
2.6.1.2	อุณหภูมิแสงของแสงประดิษฐ์	26
2.7	ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการแสดง	28
2.7.1	แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย	28
2.7.1.1	การสร้างภาพด้วยการหยดสี	28
2.7.1.2	การวาดภาพ	29

บทที่ 3 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงาน	30
3.1 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการกำกับการแสดง	30
3.1.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการกำกับการแสดง (Pre-Production)	30
3.1.1.1 แนวความคิดเบื้องต้นการคัดเลือกผู้กำกับการแสดง	30
3.1.1.2 การคัดเลือกบทละคร	31
3.1.1.3 ปัจจัยในการคัดเลือกบทละคร	32
3.1.1.4 การวิเคราะห์บทละคร	33
3.1.1.5 การคัดเลือกนักแสดง	49
3.1.1.6 การคัดเลือกทีมงานออกแบบ	63
3.1.2 กระบวนการกำกับการแสดง (Pre-Production)	67
3.1.2.1 กระบวนการกำกับการแสดงและหาวิธีการนำเสนอละครเวที	67
3.1.2.2 การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%)	76
3.1.2.3 การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%)	86
3.1.2.4 การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%)	97
3.1.2.5 การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 4 (100%)	104
3.1.2.6 การซ้อมใหญ่ (Dress Rehearsal)	115
3.1.3 ปัญหาและแนวทางแก้ไขในช่วงการส่งความคืบหน้า	116
3.1.4 ผลงานด้านการแสดง (Production)	119
3.1.4.1 ผลงานการแสดงรอบที่ 1	119
3.1.4.2 ผลงานการแสดงรอบที่ 2	120
3.1.4.3 ผลงานการแสดงรอบที่ 3	122
3.1.5 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-Production)	124
3.2 การสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดง	124
3.2.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-Production)	124
3.2.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง (Pre-Production)	151
3.2.3 ปัญหาและแนวทางการแก้ไข	164
3.2.4 ผลงานด้านการแสดง (Production)	176
3.2.5 ขั้นตอนการทำงานหลังจากแสดง (Post-Production)	178
3.3 การพัฒนาการสร้างสรรค์ด้านการออกแบบฉาก	178
3.3.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-Production)	178
3.3.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม	178

3.3.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอฉากละครเวที	179
3.3.1.3 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้า ข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบฉาก	179
3.3.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง (Pre-Production)	183
3.3.2.1 การส่งความคืบหน้า 30%	183
3.3.2.2 การส่งความคืบหน้า 50%	183
3.3.2.3 การส่งความคืบหน้า 70%	185
3.3.2.4 การส่งความคืบหน้า 100%	186
3.3.2.5 ปัญหาและแนวทางแก้ไข	188
3.3.3 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการออกแบบ (Production)	189
3.3.3.1 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการแสดง	189
3.3.4 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-Production)	201
3.4 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบอุปกรณ์ฉาก	201
3.4.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-Production)	201
3.4.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม	201
3.4.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอ	203
3.4.1.3 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้า ข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบ	204
3.4.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง	205
3.4.2.1 การส่งความคืบหน้า 30%	205
3.4.2.2 การส่งความคืบหน้า 50%	206
3.4.2.3 การส่งความคืบหน้า 70%	209
3.4.2.4 การส่งความคืบหน้า 100%	228
3.4.3 ขั้นตอนผลิตผลงานด้านออกแบบ (Production)	230
3.4.3.1 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการแสดง	230
3.4.3.2 ผลงานการแสดง	232
3.4.4 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-Production)	234
3.5 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงาน ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายและเครื่องแต่งกายพิเศษ	234
3.5.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-Production)	234
3.5.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม	234

3.5.1.2	การกำหนดทิศทางในการนำเสนอ	237
3.5.1.3	การวิเคราะห์บทละคร และการค้นคว้า ข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบ	239
3.5.2	กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง (Pre-Production)	240
3.5.2.1	การส่งความคืบหน้า 30%	240
3.5.2.2	การส่งความคืบหน้า 50%	247
3.5.2.3	การส่งความคืบหน้า 70%	254
3.5.2.4	การส่งความคืบหน้า 100%	263
3.5.2.5	ปัญหาและแนวทางการแก้ไข	274
3.5.3	ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านออกแบบ (Production)	276
3.5.3.1	ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการแสดง	276
3.5.3.2	ผลงานการแสดง	304
3.5.4	ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-Production)	324
3.6	การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบแสง	325
3.6.1	ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-Production)	325
3.6.1.1	การศึกษบทละครดั้งเดิม	325
3.6.1.2	การกำหนดทิศทางการนำเสนอ	325
3.6.1.3	การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้า ข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบ	327
3.6.2	กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง (Pre-Production)	328
3.6.2.1	การส่งความคืบหน้า 30%	328
3.6.2.2	การส่งความคืบหน้า 50%	329
3.6.2.3	การส่งความคืบหน้า 70%	331
3.6.2.4	การส่งความคืบหน้า 100%	332
3.6.2.5	ปัญหาและแนวทางการแก้ไข	338
3.6.3	ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านออกแบบ (Production)	340
3.6.3.1	ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการแสดง	340
3.6.3.2	ผลงานการแสดง	343
3.6.4	ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-Production)	355
3.7	การสร้างสรรค์ผลงานด้านการสื่อมัลติมีเดียในการแสดงละครเวที	356
3.7.1	ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-Production)	356

3.7.1.1 การศึกษาทละครดั้งเดิม	356
3.7.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอ	356
3.7.1.3 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้า ข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบมัลติมีเดีย	357
3.7.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง	357
3.7.2.1 การส่งความคืบหน้า 30%	357
3.7.2.2 การส่งความคืบหน้า 50%	358
3.7.2.3 การส่งความคืบหน้า 70%	359
3.7.2.4 การส่งความคืบหน้า 100%	361
3.7.2.5 ปัญหาและแนวทางแก้ไข	363
3.7.3 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านออกแบบ (Production)	364
3.7.3.1 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการแสดง	364
3.7.4 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-Production)	366
บทที่ 4 สรุปผลจากการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงาน	367
4.1 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านกำกับการแสดง	367
4.1.1 ผลที่ได้จากการศึกษาและสร้างสรรค์ผลงานด้านกำกับการแสดง	367
4.1.2 ปัญหาและแนวทางแก้ไขปัญหาด้านกำกับการแสดง	368
4.1.3 ข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านกำกับการแสดง	369
4.1.4 ข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรค์ผลงานด้านกำกับการแสดง	369
4.2 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดง	370
4.2.1 ผลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดง	370
4.2.2 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขปัญหาด้านการแสดง	370
4.2.3 ข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านการแสดง	372
4.2.4 ข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรค์ผลงานการแสดง	372
4.3 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบฉาก	373
4.3.1 สิ่งที่ได้เรียนรู้จากกระบวนการทำงานด้านการออกแบบฉาก	373
4.3.2 ข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านการออกแบบฉาก	373
4.3.3 ข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบฉาก	374
4.4 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก	374
4.4.1 สิ่งที่ได้เรียนรู้จากกระบวนการทำงานด้านการอุปกรณ์ประกอบฉาก	374

4.4.2	ข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก	375
4.4.3	ข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก	375
4.5	สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย และเครื่องแต่งกายพิเศษ	376
4.5.1	สิ่งที่ได้เรียนรู้จากกระบวนการทำงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย และเครื่องแต่งกายพิเศษ	376
4.5.2	ข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย และเครื่องแต่งกายพิเศษ	377
4.5.3	ข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย และเครื่องแต่งพิเศษ	377
4.6	สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบแสง	377
4.6.1	สิ่งที่ได้เรียนรู้จากกระบวนการทำงานด้านการออกแบบแสง	377
4.6.2	ข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านการออกแบบแสง	379
4.6.3	ข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบแสง	379
4.7	สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย	380
4.7.1	สิ่งที่ได้เรียนรู้จากกระบวนการทำงานด้านออกแบบสื่อมัลติมีเดีย	380
4.7.2	ข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย	381
4.7.3	ข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย	381
4.8	ข้อเสนอแนะ	381
4.8.1	หัวข้อในการประเมินโครงการและกิจกรรม	384
4.8.2	ข้อเสนอแนะและข้อคิดเห็นเพิ่มเติม	385
4.8.3	ข้อเสนอแนะจากผู้ชมทางช่องทางออนไลน์	387
	บรรณานุกรม	390
	ภาคผนวก เอกสารประกอบการประชาสัมพันธ์	395

สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพที่ 2.1 : ภาพเบื้องต้นแสดงถึงระดับความลึกที่แสงสามารถส่องผ่านน้ำทะเลได้	25
ภาพที่ 2.2 : ภาพแสดงเปรียบเทียบความยาวคลื่นแสงสีต่าง ๆ	26
ภาพที่ 2.3 : ภาพแสดงตัวอย่างอุณหภูมิมิติสัมพันธ์	27
ภาพที่ 3.1 : ภาพบรรยากาศการคัดเลือกนักแสดง	50
ภาพที่ 3.2 : ทีมงานนักแสดง	62
ภาพที่ 3.3 : ภาพทีมงานนักแสดง ทีมงานผู้ช่วย และทีมออกแบบ	62
ภาพที่ 3.4 : ภาพทีมงานออกแบบ	66
ภาพที่ 3.5 : ภาพผู้กำกับ ทีมนักแสดง และทีมงานออกแบบ	67
ภาพที่ 3.6 : ภาพวาดในกิจกรรมละลายพฤติกรรม (1)	69
ภาพที่ 3.7 : ภาพวาดในกิจกรรมละลายพฤติกรรม (2)	69
ภาพที่ 3.8 : การเปิดโปรดักชัน (1)	70
ภาพที่ 3.9 : การเปิดโปรดักชัน (2)	71
ภาพที่ 3.10 : กฎการอยู่ร่วมกันของทุกคนในโปรดักชัน	72
ภาพที่ 3.11 : ภาพตารางวางแผนรายสัปดาห์	73
ภาพที่ 3.12 : ภาพตารางวางแผนรายวัน	74
ภาพที่ 3.13 : ตารางวางแผนรายเดือน	75
ภาพที่ 3.14 : การอ่านบทร่วมกันครั้งแรก	76
ภาพที่ 3.15 : การหาแนวคิดหลักของบทละครร่วมกัน	77
ภาพที่ 3.16 : กระบวนการสร้างงานการแสดงแบบกลุ่ม	78
ภาพที่ 3.17 : กระบวนการซ้อมแบบถือบท	79
ภาพที่ 3.18 : กระบวนการซ้อมโดยวางบท	80
ภาพที่ 3.19 : กระบวนการทำตัวละคร	81
ภาพที่ 3.20 : การทำตัวละครกับนักแสดง	82
ภาพที่ 3.21 : การทำงานของนักแสดงกับวิธีการเล่าเรื่องของผู้กำกับกับการแสดง	83
ภาพที่ 3.22 : นำเสนอการค้นคว้างานออกแบบ	83
ภาพที่ 3.23 : การค้นคว้าสถานที่	84
ภาพที่ 3.24 : ภาพการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%)	84
ภาพที่ 3.25 : ภาพผู้กำกับ ทีมนักแสดงและทีมออกแบบการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 30	85
ภาพที่ 3.26 : วิเคราะห์บทละครการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%)	87

ภาพที่ 3.27 : ภาพการบ้านมุมมองนักแสดงต่อตัวละคร	92
ภาพที่ 3.28 : การทำงานของนักแสดงร่วมกับเสียง	93
ภาพที่ 3.29 : พื้นที่เวทีกับนักแสดง	94
ภาพที่ 3.30 : การสร้างสรรค์องค์ประกอบศิลป์บนพื้นที่เวที	94
ภาพที่ 3.31 : การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%) (1)	95
ภาพที่ 3.32 : การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%) (2)	96
ภาพที่ 3.33 : ภาพที่นักแสดงในการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%)	96
ภาพที่ 3.34 : ภาพการซ้อมอย่างต่อเนื่องในช่วงการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%)	97
ภาพที่ 3.35 : วิเคราะห์บทละครในช่วงการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%)	98
ภาพที่ 3.36 : วิธีการค้นหาตัวละคร	99
ภาพที่ 3.37 : ภาพวิธีการค้นหาภาพในการนำเสนอละครเวที	100
ภาพที่ 3.38 : ภาพการซ้อมกับเทคนิคด้านฉากละครเวที	100
ภาพที่ 3.39 : ภาพการซ้อมกับเทคนิคด้านฉากละครเวที	101
ภาพที่ 3.40 : ภาพงานออกแบบที่มีส่วนร่วมต่อการสร้างสรรค์	102
ภาพที่ 3.41 : การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%)	103
ภาพที่ 3.42 : ภาพผู้กำกับ นักแสดงและทีมออกแบบการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%)	104
ภาพที่ 3.43 : การทำตัวละครแบบเก็บรายละเอียด	106
ภาพที่ 3.44 : ภาพบรรยากาศหลังการซ้อม	107
ภาพที่ 3.45 : ภาพการซ้อมเทคนิคด้านฉากละครเวที	108
ภาพที่ 3.46 : ภาพการซ้อมเทคนิคด้านอุปกรณ์ประกอบฉาก	108
ภาพที่ 3.47 : ภาพการซ้อมเทคนิคด้านเครื่องแต่งกายพิเศษ	109
ภาพที่ 3.48 : ภาพการซ้อมเทคนิคด้านแสงละครเวที	110
ภาพที่ 3.49 : ภาพการซ้อมเทคนิคด้านเสียงละครเวที	111
ภาพที่ 3.50 : ภาพการซ้อมเทคนิคด้านมัลติมีเดีย	111
ภาพที่ 3.51 : การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 4 (100%)	113
ภาพที่ 3.52 : ภาพทีมงาน Production ในการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 4 (100%)	114
ภาพที่ 3.53 : ภาพการซ้อมใหญ่ (1)	115
ภาพที่ 3.54 : ภาพการซ้อมใหญ่ (2)	116
ภาพที่ 3.55 : ภาพผลงานการแสดง รอบที่ 1 (1)	120
ภาพที่ 3.56 : ภาพผลงานการแสดง รอบที่ 1 (2)	120
ภาพที่ 3.57 : ภาพผลงานการแสดง รอบที่ 2	121

ภาพที่ 3.58 : ภาพเบื้องหลังการแสดงละครเวที รอบที่ 2	122
ภาพที่ 3.59 : ภาพผลงานการแสดง รอบที่ 3 (1)	123
ภาพที่ 3.60 : ภาพผลงานการแสดง รอบที่ 3 (2)	123
ภาพที่ 3.61 : ภาพพื้นที่ West Sussex	180
ภาพที่ 3.62 : ภาพบ้านเด็กชาย	180
ภาพที่ 3.63 : ภายในบ้านเด็กชาย	181
ภาพที่ 3.64 : ภายนอกบ้านแฮมป์สตันค็อกและหนองน้ำ	181
ภาพที่ 3.65 : ภายในบ้านแฮมป์สตันค็อก	182
ภาพที่ 3.66 : ภาพป่าและทางเข้าโลกอีกด้าน	182
ภาพที่ 3.67 : ภาพรวมสถานที่และสภาพแวดล้อม	183
ภาพที่ 3.68 : ภาพรวมแนวคิดที่ออกแบบฉาก	184
ภาพที่ 3.69 : ภาพฉากในเทศกาลงานปล่อยผี	184
ภาพที่ 3.70 : ภาพแปลนและสเก็ตฉาก	185
ภาพที่ 3.71 : โมเดลฉากจำลอง	185
ภาพที่ 3.72 : ภาพสเก็ตสมบูรณ์ของฉาก	186
ภาพที่ 3.73 : ภาพสเก็ตสีพื้นของฉาก	186
ภาพที่ 3.74 : ภาพสเก็ตฉากประตู หน้าต่าง ต้นไม้	187
ภาพที่ 3.75 : ภาพโมเดลจำลองฉาก (1:25)	187
ภาพที่ 3.76 : ภาพการใช้พื้นที่บนเวทีและใช้ประตูหน้าต่างจำลอง	189
ภาพที่ 3.77 : ซั้อุปกรณ์ตกแต่งฉากที่ไต้หวัน	190
ภาพที่ 3.78 : สั่งอุปกรณ์และสีเตรียมทำงาน	190
ภาพที่ 3.79 : ซั้อผ้าสำหรับตกแต่งฉากที่พายุริต	190
ภาพที่ 3.80 : ซั้อุปกรณ์เตรียมทำงานที่ Mr.DIY	191
ภาพที่ 3.81 : ซั้อุปกรณ์เตรียมทำงานที่สำเพ็ง	191
ภาพที่ 3.82 : ภาพกระบวนการสร้างโครงไม้	192
ภาพที่ 3.83 : ภาพกระบวนการติดโครงกรงไก่	193
ภาพที่ 3.84 : ภาพกระบวนการตกแต่งด้วยท่อ	193
ภาพที่ 3.85 : ภาพกระบวนการติดเปเปอร์มาเซ่	194
ภาพที่ 3.86 : ภาพกระบวนการติดผ้ามุ้งอ่อนสีน้ำตาลและผ้าลูกไม้ดำ	194
ภาพที่ 3.87 : ภาพกระบวนการทาสีทั้งหมดและติดหญ้า	195
ภาพที่ 3.88 : ภาพการทำโครงต้นไม้ใหญ่	195

ภาพที่ 3.89 : ภาพการทำโครงต้นไม้ใหญ่	196
ภาพที่ 3.90 : ภาพกระบวนการทำต้นไม้ใหญ่	197
ภาพที่ 3.91 : ภาพการเตรียมฉากในโรงละคร	198
ภาพที่ 3.92 : ภาพรวมการพื้นที่พื้นและปรับแก้ต้นไม้อื่น ๆ	199
ภาพที่ 3.93 : ภาพบางส่วนในการแสดงจริงและเทคนิคพิเศษ	200
ภาพที่ 3.94 : การศึกษาค้นคว้าอุปกรณ์ประกอบฉาก	202
ภาพที่ 3.95 : การกำหนดธีมอุปกรณ์ประกอบฉาก	202
ภาพที่ 3.96 : ภาพอุปกรณ์ประกอบฉากภายในบ้านเล็ทตี้	205
ภาพที่ 3.97 : ภาพอุปกรณ์ประกอบฉากภายในบ้านเด็กชาย	206
ภาพที่ 3.98 : ภาพการกำหนดอุปกรณ์ประกอบฉากของบ้านเล็ทตี้ และบ้านเด็กชาย	207
ภาพที่ 3.99 : ภาพแสดงการใช้งานของเคาท์เตอร์บาร์ และเตาผิง (1)	207
ภาพที่ 3.100 : ภาพแสดงการใช้งานของเคาท์เตอร์บาร์ และเตาผิง (2)	208
ภาพที่ 3.101 : ภาพจำลองของเคาท์เตอร์บาร์ เตาผิง และโต๊ะอาหาร	208
ภาพที่ 3.102 : ภาพกระบวนการประกอบโต๊ะอาหาร	209
ภาพที่ 3.103 : ภาพการซื้ออุปกรณ์ประกอบฉาก	210
ภาพที่ 3.104 : ภาพการลงสีเตาผิง	211
ภาพที่ 3.105 : เคาท์เตอร์บาร์เมื่อประกอบสำเร็จ	212
ภาพที่ 3.106 : เตาผิงเมื่อประกอบสำเร็จและลองวางสิ่งของ	212
ภาพที่ 3.107 : ภาพร่างและฟังก์ชันของดอกบลูเบลล์	213
ภาพที่ 3.108 : ภาพอุปกรณ์ในการทำงาน	213
ภาพที่ 3.109 : ภาพกระบวนการประกอบอุปกรณ์ประกอบฉาก	214
ภาพที่ 3.110 : ตารางแสดง Breakdown อุปกรณ์ประกอบฉาก	215
ภาพที่ 3.111 : ภาพการจัดวางของให้เป็นระเบียบของเคาท์เตอร์บาร์ และเตาผิง	228
ภาพที่ 3.112 : ภาพอุปกรณ์ประกอบฉากประเภทอาหาร	229
ภาพที่ 3.113 : ภาพอุปกรณ์ประกอบฉากประเภทใช้เทคนิคพิเศษ	230
ภาพที่ 3.114 : ภาพเคาท์เตอร์บาร์และเตาผิงแบบสมบูรณ์	231
ภาพที่ 3.115 : ภาพผลงานการแสดง (1)	232
ภาพที่ 3.116 : ภาพผลงานการแสดง (2)	233
ภาพที่ 3.117 : การศึกษาบทละครดั้งเดิมของเครื่องแต่งกาย (สุทิวส์ ไทรฟัก)	235
ภาพที่ 3.118 : การศึกษาบทละครดั้งเดิมของเครื่องแต่งกายพิเศษ (จิตรกร สิทธิศักดิ์)	236
ภาพที่ 3.119 : การศึกษาบทละครดั้งเดิมของเครื่องแต่งกายพิเศษ (วิชยุตม์ เตชะเพิ่มผล)	236

ภาพที่ 3.120 : concept (1)	237
ภาพที่ 3.121 : concept (2)	238
ภาพที่ 3.122 : concept (3)	239
ภาพที่ 3.123 : เล็ตตี้ เฮมป์สต็อก (30%)	240
ภาพที่ 3.124 : จินนี่ เฮมป์สต็อก (30%)	241
ภาพที่ 3.125 : คุณนายเฮมป์สต็อก (30%)	242
ภาพที่ 3.126 : เด็กชาย (30%)	243
ภาพที่ 3.127 : น้องสาว (30%)	243
ภาพที่ 3.128 : พ่อและเด็กชายตอนโต (30%)	244
ภาพที่ 3.129 : เออร์ชูลา ร่างแรก, ร่างสอง และร่างสาม (30%)	245
ภาพที่ 3.130 : นักเกอร์ หลุมนักเกอร์ แรงบันดาลใจการออกแบบตัวละครสการ์แซช (30%)	246
ภาพที่ 3.131 : การ์กอยล์ แรงบันดาลใจในการออกแบบตัวเสนียด (30%)	246
ภาพที่ 3.132 : เล็ตตี้ เฮมป์สต็อก (50%)	248
ภาพที่ 3.133 : จินนี่ เฮมป์สต็อก (50%)	249
ภาพที่ 3.134 : คุณนายเฮมป์สต็อก (50%)	249
ภาพที่ 3.135 : เด็กชาย (50%)	250
ภาพที่ 3.136 : น้องสาว (50%)	251
ภาพที่ 3.137 : พ่อและเด็กชายตอนโต (50%)	251
ภาพที่ 3.138 : เออร์ชูลาและสการ์แซช (50%)	252
ภาพที่ 3.139 : สการ์แซช (50%)	253
ภาพที่ 3.140 : นกเสนียด (50%)	253
ภาพที่ 3.141 : เล็ตตี้ เฮมป์สต็อก (70%)	254
ภาพที่ 3.142 : จินนี่ เฮมป์สต็อก (70%)	254
ภาพที่ 3.143 : คุณนายเฮมป์สต็อก (70%)	255
ภาพที่ 3.144 : เด็กชาย (70%)	255
ภาพที่ 3.145 : น้องสาว (70%)	256
ภาพที่ 3.146 : พ่อและเด็กชายตอนโต (70%)	256
ภาพที่ 3.147 : ตาราง Breakdown เครื่องแต่งกายของตัวละคร	257
ภาพที่ 3.148 : ตาราง Breakdown เล็ตตี้ เฮมป์สต็อก	257
ภาพที่ 3.149 : ตาราง Breakdown จินนี่ เฮมป์สต็อก	258
ภาพที่ 3.150 : ตาราง Breakdown คุณนายเฮมป์สต็อก	258

ภาพที่ 3.151 : ตาราง Breakdown เด็กชาย	259
ภาพที่ 3.152 : ตาราง Breakdown น้องสาว	259
ภาพที่ 3.153 : ตาราง Breakdown พ่อและเด็กชายตอนโต	260
ภาพที่ 3.154 : เออร์ซูลา (70%)	260
ภาพที่ 3.155 : สการ์แรช (70%)	261
ภาพที่ 3.156 : นกเสนียด (70%)	262
ภาพที่ 3.157 : ตลาดโรงเกลือ อรัญประเทศ จังหวัดสระแก้ว	263
ภาพที่ 3.158 : เลือกซื้อผ้าที่ไซนาเวิลด์	264
ภาพที่ 3.159 : ภาพการไปเลือกซื้อเครื่องแต่งกายที่ Union Mall	264
ภาพที่ 3.160 : เลือกซื้อเครื่องแต่งกายที่ Uniqlo สาขา เซ็นทรัลพระราม 9	265
ภาพที่ 3.161 : เลือกซื้อเครื่องแต่งกายที่พารูร์ด และสำเพ็ง	265
ภาพที่ 3.162 : เลือกซื้อผ้าที่เสื่อป่าปลาซ่า	266
ภาพที่ 3.163 : เล็ตตี้ เฮมป์สต็อก (100%)	267
ภาพที่ 3.164 : จินนี่ เฮมป์สต็อก (100%)	268
ภาพที่ 3.165 : คุณนายเฮมป์สต็อก (100%)	268
ภาพที่ 3.166 : เด็กชาย (100%)	269
ภาพที่ 3.167 : น้องสาว (100%)	270
ภาพที่ 3.168 : พ่อ (100%)	271
ภาพที่ 3.169 : เด็กชายตอนโต (100%)	272
ภาพที่ 3.170 : เออร์ซูลา (100%)	272
ภาพที่ 3.171 : สการ์แรช (100%)	273
ภาพที่ 3.172 : นกเสนียด (100%)	273
ภาพที่ 3.173 : แปะภาพตารางการเข้าออกของนักแสดงไว้ที่ข้างวัง	277
ภาพที่ 3.174 : รีดเครื่องแต่งกายก่อนทำการแสดง	277
ภาพที่ 3.175 : จัดเตรียมเสื้อผ้าและรองเท้าให้เป็นระเบียบ พร้อมสำหรับให้นักแสดงสวมใส่	278
ภาพที่ 3.176 : นักร้องนักแสดงให้มาแต่งหน้าและทำผมล่วงหน้าก่อนการแสดงจะเริ่ม	279
ภาพที่ 3.177 : เล็ตตี้ เฮมป์สต็อก เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (1)	280
ภาพที่ 3.178 : เล็ตตี้ เฮมป์สต็อก เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (2)	281
ภาพที่ 3.179 : เล็ตตี้ เฮมป์สต็อก เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (3)	282
ภาพที่ 3.180 : จินนี่ เฮมป์สต็อก เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (1)	283
ภาพที่ 3.181 : จินนี่ เฮมป์สต็อก เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (2)	284

ภาพที่ 3.182 : คุณนายแฮมป์สตัดก์ เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (1)	285
ภาพที่ 3.183 : คุณนายแฮมป์สตัดก์ เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (2)	286
ภาพที่ 3.184 : เด็กชาย เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (1)	287
ภาพที่ 3.185 : เด็กชาย เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (2)	288
ภาพที่ 3.186 : เด็กชาย เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (3)	289
ภาพที่ 3.187 : เด็กชาย เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (4)	290
ภาพที่ 3.188 : เด็กชาย เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (5)	291
ภาพที่ 3.189 : น้องสาว เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (1)	292
ภาพที่ 3.190 : น้องสาว เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (2)	293
ภาพที่ 3.191 : น้องสาว เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (3)	294
ภาพที่ 3.192 : พ่อ เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (1)	295
ภาพที่ 3.193 : พ่อ เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (2)	296
ภาพที่ 3.194 : พ่อ เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (3)	297
ภาพที่ 3.195 : พ่อ เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (4)	298
ภาพที่ 3.196 : เด็กชายตอนโต เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง	299
ภาพที่ 3.197 : เออร์ซูลา เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (1)	300
ภาพที่ 3.198 : เออร์ซูลา เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (2)	301
ภาพที่ 3.199 : เออร์ซูลา เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (3)	302
ภาพที่ 3.200 : การกลับมาเจอกันอีกครั้งระหว่างคุณนายแฮมป์สตัดก์และเด็กชายตอนโต	304
ภาพที่ 3.201 : การเจอกันครั้งแรก ระหว่างเล็ดดี้และเด็กชาย	304
ภาพที่ 3.202 : ครอบครัวแฮมป์สตัดก์พาเด็กชายไปยังมหาสมุทรครั้งแรก	305
ภาพที่ 3.203 : ครอบครัวบ้านเด็กชาย	305
ภาพที่ 3.204 : คุณนายแฮมป์สตัดก์และจินนี่แฮมป์สตัดก์	306
ภาพที่ 3.205 : เล็ดดี้กำลังต่อสู้กับสการ์แซช	306
ภาพที่ 3.206 : เล็ดดี้และเด็กชายอยู่ในป่า	307
ภาพที่ 3.207 : เออร์ซูลาเข้ามายังบ้านของเด็กชาย	307
ภาพที่ 3.208 : เด็กชายหนีออกจากบ้าน	308
ภาพที่ 3.209 : สการ์แซชแปลงร่างเป็นตัวใหญ่	308
ภาพที่ 3.210 : เออร์ซูลากับต่อสู้กับตัวเสนียด	309
ภาพที่ 3.211 : ตัวเสนียดกินเล็ดดี้	309
ภาพที่ 3.212 : ส่งเล็ดดี้	310

ภาพที่ 3.213 : อาร์มภพ	310
ภาพที่ 3.214 : เด็กชายและน้องสาวกำลังถกเถียงกัน	311
ภาพที่ 3.215 : ครอบครัวเฮมป์สตัดด์ดูเหรียญที่ออกมาจากคอเด็กชาย	311
ภาพที่ 3.216 : เล็ตตี้และเด็กชายกำลังผจญภัยในป่า	312
ภาพที่ 3.217 : เด็กชายและน้องสาวกำลังเถียงกันว่าเนคไทของพ่ออยู่ที่ไหน	312
ภาพที่ 3.218 : เออร์ซูลากำลังผูกเนคไทให้พ่อ	313
ภาพที่ 3.219 : เออร์ซูลาเข้ามาควบคุมคนในบ้านเด็กชาย	313
ภาพที่ 3.220 : เด็กชายไปยังบ้านเฮมป์สตัดด์หลังจากหนีออกจากบ้าน	314
ภาพที่ 3.221 : เด็กชายนั่งคุยกับเล็ตตี้ที่บ้านเฮมป์สตัดด์	314
ภาพที่ 3.222 : เล็ตตี้พาเด็กชายไปยังมหาสมุทร	315
ภาพที่ 3.223 : เด็กชายขณะอยู่ในวงแหวนนางฟ้า	315
ภาพที่ 3.224 : สการ์แซชแปลงร่างเป็นตัวใหญ่	316
ภาพที่ 3.225 : เออร์ซูลาแปลงร่างเป็นร่างที่ 2 และมาตามเด็กชาย	316
ภาพที่ 3.226 : สการ์แซชในป่า	317
ภาพที่ 3.227 : ตัวเสียดกำลังกินเล็ตตี้	317
ภาพที่ 3.228 : ตัวเสียดกำลังต่อสู้กับเล็ตตี้ เด็กชาย และจินนี่	318
ภาพที่ 3.229 : พ่อกำลังพูดคุยกับเด็กชาย	318
ภาพที่ 3.230 : คุณนายเฮมป์สตัดด์กำลังเย็บแผลที่มือให้เด็กชาย	319
ภาพที่ 3.231 : เล็ตตี้กลับไปยังโลกที่จากมา	319
ภาพที่ 3.232 : จินนี่ มอบผ้าพันคอของเล็ตตี้ ให้กับเด็กชาย	320
ภาพที่ 3.233 : เด็กชายกลับไปยังบ้าน หลังจากที่ถูกเล็ตตี้จากไป	320
ภาพที่ 3.234 : เด็กชายช่วยพ่อแต่งตัวก่อนพ่อจะออกไปทำงาน	321
ภาพที่ 3.235 : คุณนายเฮมป์สตัดด์และจินนี่ กำลังเล่าเรื่องราวในอดีตให้เด็กชายตอนโตฟัง	321
ภาพที่ 3.236 : คุณนายเฮมป์สตัดด์ ส่งเด็กชายตอนโตกลับไปยังงานศพของพ่อ	322
ภาพที่ 3.237 : เด็กชายโดนสการ์แซชฉกไปที่มีชื่อเสียงหน้าในป่า	322
ภาพที่ 3.238 : เออร์ซูลาแปลงเป็นร่าง 3 และกำลังจะต่อสู้กับเล็ตตี้กับเด็กชาย	323
ภาพที่ 3.239 : เออร์ซูลาแปลงร่างเป็นร่าง 2 และกำลังต่อสู้กับเด็กชาย	323
ภาพที่ 3.240 : ตัวเสียดกำลังต่อสู้กับเออร์ซูลา	324
ภาพที่ 3.241 : ทำความสะอาดชุดของนักแสดงที่ไม่สามารถนำไปใช้งานต่อได้	324
ภาพที่ 3.242 : การศึกษาบทละครดั้งเดิมของแสง (1)	325
ภาพที่ 3.243 : การศึกษาบทละครดั้งเดิมของแสง (2)	326

ภาพที่ 3.244 : ภาพการนำเสนอความคืบหน้า 30%	328
ภาพที่ 3.245 : การทดลองสะท้อนแสงไฟจากแผ่นโพลีเอทิลีน	330
ภาพที่ 3.246 : ภาพรวมของการนำเสนอแสงในเทศกาลปล่อยผี	330
ภาพที่ 3.247 : แพลนติดตั้งโคมไฟ	336
ภาพที่ 3.248 : ภาพโถ้จากแผ่นพอลิเอทิลีนเหนียวแฉะมือ	337
ภาพที่ 3.249 : ภาพทดลองหาลงศาการสะท้อนของแผ่นโพลีเอทิลีน	337
ภาพที่ 3.250 : ภาพทดสอบการสะท้อนสีเครื่องแต่งกายเมื่อโดนแบลคไลต์	338
ภาพที่ 3.251 : ภาพแพลนติดตั้งโคมไฟที่ส่งให้ผู้ช่วย	340
ภาพที่ 3.252 : ตารางแสดงรายละเอียดชนิดของโคมไฟและตำแหน่งติดตั้งที่ส่งให้ผู้ช่วย	341
ภาพที่ 3.253 : ภาพทดลองแบลคไลต์กับเครื่องแต่งกายพิเศษ	341
ภาพที่ 3.254 : ภาพเตรียมการแสดง	342
ภาพที่ 3.255 : ภาพฉากอาร์มภท (ผลงานการแสดงรอบที่ 1)	343
ภาพที่ 3.256 : ภาพฉากที่ 2 บรรยากาศบ้านไร่เฮมปัสต็อก (ผลงานการแสดงรอบที่ 1)	343
ภาพที่ 3.257 : ภาพฉากที่ 4 บรรยากาศในป่า (ผลงานการแสดงรอบที่ 1)	343
ภาพที่ 3.258 : ภาพฉากที่ 7 เด็กชายหนีเออร์ซูลา (ผลงานการแสดงรอบที่ 1)	344
ภาพที่ 3.259 : ภาพฉากที่ 3 ต่อสู้กับเออร์ซูลา (ผลงานการแสดงรอบที่ 1)	344
ภาพที่ 3.260 : ภาพฉากที่ 4 วงแหวนนางฟ้า (ผลงานการแสดงรอบที่ 1)	344
ภาพที่ 3.261 : ภาพฉากที่ 5 บรรยากาศในมหาสมุทร (ผลงานการแสดงรอบที่ 1)	345
ภาพที่ 3.262 : ภาพฉากที่ 5 นกเสนียดกินเลือดดี (ผลงานการแสดงรอบที่ 1)	345
ภาพที่ 3.263 : ภาพฉากที่ 5 ส่งเลือดดีกลับมหาสมุทร (ผลงานการแสดงรอบที่ 1)	345
ภาพที่ 3.264 : ภาพจบฉากสุดท้าย (ผลงานการแสดงรอบที่ 1)	346
ภาพที่ 3.265 : ภาพฉากที่ 6 เออร์ซูลากับเด็กชาย (ผลงานการแสดงรอบที่ 2)	346
ภาพที่ 3.266 : ภาพฉากที่ 7 พ่อจับเด็กชายกอดน้ำ (ผลงานการแสดงรอบที่ 2)	346
ภาพที่ 3.267 : ภาพฉากที่ 7 เด็กชายหนีออกจากบ้าน (ผลงานการแสดงรอบที่ 2)	347
ภาพที่ 3.268 : ภาพฉากที่ 1 เล็ดดีพาเด็กชายกลับบ้านไร่ (ผลงานการแสดงรอบที่ 2)	347
ภาพที่ 3.269 : ภาพฉากที่ 3 ต่อสู้กับเออร์ซูลา (ผลงานการแสดงรอบที่ 2)	347
ภาพที่ 3.270 : ภาพฉากที่ 4 วงแหวนนางฟ้า (ผลงานการแสดงรอบที่ 2)	348
ภาพที่ 3.271 : ภาพฉากที่ 5 นกเสนียดกินเลือดดี (ผลงานการแสดงรอบที่ 2)	348
ภาพที่ 3.272 : ภาพฉากที่ 5 ส่งเลือดดีกลับมหาสมุทร (ผลงานการแสดงรอบที่ 2)	348
ภาพที่ 3.273 : ภาพฉากอาร์มภท (ผลงานการแสดงรอบที่ 3)	349
ภาพที่ 3.274 : ภาพฉากที่ 1 บรรยากาศบ้านไร่เฮมปัสต็อก (ผลงานการแสดงรอบที่ 3)	349

ภาพที่ 3.275 : ภาพฉากที่ 1 หนองน้ำหลังบ้านไร่เฮมป์สต็อก (ผลงานการแสดงรอบที่ 3)	350
ภาพที่ 3.276 : ภาพฉากที่ 4 บรรยากาศในป่า (ผลงานการแสดงรอบที่ 3)	350
ภาพที่ 3.277 : ภาพฉากที่ 4 ต่อสู้กับสการ์แซช (ผลงานการแสดงรอบที่ 3)	350
ภาพที่ 3.278 : ภาพฉากที่ 5 ดึงหนอน (ผลงานการแสดงรอบที่ 3)	351
ภาพที่ 3.279 : ภาพฉากที่ 7 เด็กชายหนีออกจากบ้าน (ผลงานการแสดงรอบที่ 3)	351
ภาพที่ 3.280 : ภาพฉากที่ 7 เออร์ซูลาเจอตัวเด็กชาย (ผลงานการแสดงรอบที่ 3)	351
ภาพที่ 3.281 : ภาพฉากที่ 1 เด็กชายนอนพักที่บ้านไร่ (ผลงานการแสดงรอบที่ 3)	352
ภาพที่ 3.282 : ภาพฉากที่ 3 ต่อสู้กับเออร์ซูลา (ผลงานการแสดงรอบที่ 3)	352
ภาพที่ 3.283 : ภาพฉากที่ 5 บรรยากาศในมหาสมุทร (ผลงานการแสดงรอบที่ 3)	353
ภาพที่ 3.284 : ภาพฉากที่ 5 นกเสนียดกินเลือดดี (ผลงานการแสดงรอบที่ 3)	353
ภาพที่ 3.285 : ภาพฉากที่ 5 คุณนายเฮมป์สต็อกไล่นกเสนียด (ผลงานการแสดงรอบที่ 3)	353
ภาพที่ 3.286 : ภาพฉากที่ 5 ส่งเลือดที่กลับมหาสมุทร (ผลงานการแสดงรอบที่ 3)	354
ภาพที่ 3.287 : ภาพฉากที่ 6 พ่อเปลี่ยนเป็นชายวัยกลางคน (ผลงานการแสดงรอบที่ 3)	354
ภาพที่ 3.288 : ภาพจบฉากสุดท้าย (ผลงานการแสดงรอบที่ 3)	354
ภาพที่ 3.289 : ภาพรวมทีมผู้ออกแบบเพื่อการแสดง	355
ภาพที่ 3.290 : การศึกษาบทละครดั้งเดิมของสื่อมัลติมีเดีย	356
ภาพที่ 3.291 : เบซเลค (ทะเล)	357
ภาพที่ 3.292 : ในป่าลึก	357
ภาพที่ 3.293 : สไลด์การอัปเดต 50%	358
ภาพที่ 3.294 : ทดลองหยดสีในกระดาดร้อยปอนด์	359
ภาพที่ 3.295 : ทดลองหยดสีในตู้ปลา	359
ภาพที่ 3.296 : ตาราง Breakdown โดยรวม	360
ภาพที่ 3.297 : เบลลอบคลิป	361
ภาพที่ 3.298 : ภาพวาดความทรงจำ	361
ภาพที่ 3.299 : มหาสมุทร (พื้นหลัง)	362
ภาพที่ 3.300 : คลิปความทรงจำ	362
ภาพที่ 3.301 : ลองเช็คเครื่องโปรเจคเตอร์เวลาฉายออกไป	364
ภาพที่ 3.302 : ช่วงรอบแสดง ซีนเลือดที่กับเด็กชายเข้าป่า	365
ภาพที่ 3.303 : ซีนป่ามีบางอย่างกำลังจะเกิดขึ้น	365
ภาพที่ 4.1 : ภาพแผนภูมิผลการประเมินโครงการและกิจกรรม	385
ภาพที่ 4.2 : ภาพข้อเสนอแนะและข้อคิดเห็นจากผู้ชม	385

ภาพที่ 4.3 : ภาพข้อเสนอแนะและข้อคิดเห็นจากผู้ชมทางช่องทางออนไลน์ (1)	387
ภาพที่ 4.4 : ภาพข้อเสนอแนะและข้อคิดเห็นจากผู้ชมทางช่องทางออนไลน์ (2)	389
ภาพที่ 4.5 : ภาพโปสเตอร์โปรโมท (1)	396
ภาพที่ 4.6 : ภาพโปสเตอร์โปรโมท (2)	397
ภาพที่ 4.7 : ภาพโปสเตอร์โปรโมทเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ประจำปีการศึกษา 2565	398
ภาพที่ 4.8 : ภาพ QR Code Line Official ในการจองบัตร	398
ภาพที่ 4.9 : ภาพประชาสัมพันธ์เมื่อบัตรขายหมด	399
ภาพที่ 4.10 : ภาพประชาสัมพันธ์การรับบัตรและการเดินทาง	400
ภาพที่ 4.11 : ภาพลงโปรโมทใน IG รุ่น 26 marathon	402
ภาพที่ 4.12 : ภาพผู้กำกับ นักแสดงและทีมงานฝ่ายออกแบบ	403
ภาพที่ 4.13 : ภาพมหาสมุทร	406



สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 3.1 : การวิเคราะห์โครงเรื่อง	33
ตารางที่ 3.2 : ลักษณะและความต้องการของตัวละครหลักเบื้องต้น	52
ตารางที่ 3.3 : ตารางแสดงการวิเคราะห์โครงเรื่อง	87
ตารางที่ 3.4 : ปัญหาและแนวทางแก้ไขในช่วงการส่งความคืบหน้าของผู้กำกับการแสดง	116
ตารางที่ 3.5 : ตารางแสดงการเตรียมตัวก่อนการคัดเลือกนักแสดง	124
ตารางที่ 3.6 : ตารางแสดงความสัมพันธ์ของตัวละครเด็กชาย	126
ตารางที่ 3.7 : ตารางแสดงพัฒนาการของตัวละครเด็กชาย	127
ตารางที่ 3.8 : ตารางแสดงความสัมพันธ์ของตัวละครเลดี้ตี	131
ตารางที่ 3.9 : ตารางแสดงพัฒนาการของตัวละครเลดี้ตี	132
ตารางที่ 3.10 : ตารางแสดงความสัมพันธ์ของตัวละครคุณนายแฮมป์สตัดอก	137
ตารางที่ 3.11 : ตารางแสดงพัฒนาการของตัวละครคุณนายแฮมป์สตัดอก	138
ตารางที่ 3.12 : ตารางแสดงความสัมพันธ์ของตัวละครจินนี่	141
ตารางที่ 3.13 : ตารางแสดงพัฒนาการของตัวละครจินนี่	141
ตารางที่ 3.14 : ตารางแสดงความสัมพันธ์ของตัวละครน้องสาว	144
ตารางที่ 3.15 : ตารางแสดงพัฒนาการของตัวละครน้องสาว	145
ตารางที่ 3.16 : ตารางแสดงความสัมพันธ์ของตัวละครเออร์ชูลา / สการ์แซช	149
ตารางที่ 3.17 : ตารางแสดงพัฒนาการของตัวละครเออร์ชูลา / สการ์แซช	150
ตารางที่ 3.18 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไข (นายกนต์ธร แสสลับ)	164
ตารางที่ 3.19 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไข (นางสาวพิมพ์มาดา ใจสักเสริญ)	166
ตารางที่ 3.20 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไข (นางสาวญาณิศา คุณธรรม)	168
ตารางที่ 3.21 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไข (นางสาวพัชพัรดา แก้วมาลูน)	170
ตารางที่ 3.22 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไข (นางสาวกังสดาล แก้วพูนทรัพย์)	172
ตารางที่ 3.23 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไข (นางสาวพรทิพย์ กิจดำรงชัย)	175
ตารางที่ 3.24 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไข (ผู้ออกแบบฉาก)	188
ตารางที่ 3.25 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไข (ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย)	274
ตารางที่ 3.26 : ตารางกำหนดภาพรวมแสงในแต่ละฉาก	331
ตารางที่ 3.27 : ตารางแสดงลำดับแสงเทคนิคพิเศษในแต่ละฉากขององค์ที่ 1	332
ตารางที่ 3.28 : ตารางแสดงลำดับแสงเทคนิคพิเศษในแต่ละฉากขององค์ที่ 2	334
ตารางที่ 3.29 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไข (ผู้ออกแบบแสง)	338

ตารางที่ 3.30 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไข (ผู้ออกแบบสื่อมัลติมีเดีย)	363
ตารางที่ 4.1 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขปัญหาด้านกำกับการแสดง	368
ตารางที่ 4.2 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขปัญหาด้านการแสดง	370
ตารางที่ 4.3 : แบบประเมินผลละครเวที	382



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ถ้าหากว่าวันนี้คือ “ปัจจุบัน” เมื่อวานก็คือ “อดีต”

หากเราจดจำอดีตในรูปแบบของนามธรรม และ รูปธรรม ผู้ศึกษาก็จะนับว่าสิ่งนั้นคือ “ความทรงจำ” เราทุกคนล้วนเติบโตมาจากความทรงจำด้วยกันทั้งสิ้น ซึ่งเราไม่สามารถจดจำรายละเอียดทุกส่วนของชีวิตไปได้หมดทุกเรื่อง เรามักจะเลือกจำในสิ่งที่เราอยากจำ รวมไปถึงเรื่องราวที่ทำให้เราเจ็บปวด แม้เราอยากจะจดจำเรื่องที่สวยงาม แต่เราก็ไม่สามารถลบเรื่องราวที่เป็นบาดแผลในจิตใจของเราออกไปได้

เพราะโตเป็นผู้ใหญ่จึงเจ็บปวด นักเขียนและกวีหลายคนว่าไว้ เริ่มเรื่องในงานเขียนจำนวนมากเลยพูดถึง “ความเป็นเด็ก” (Childhood) และการ “สูญเสียความไร้เดียงสา” (Loss of innocence) แม้แต่ผู้ใหญ่อย่างพวกเราทุกวันนี้บางวันยังมองย้อนไปหาตัวเองในวัยเด็ก เรานึกถึงสมัยที่เรายังอยู่ในช่วงเวลาแห่งความไร้เดียงสา เป็นวัยแห่งความสุขและการมองโลกอย่างสดใสและเต็มไปด้วยความสนใจ เมื่อมองตัวเองในทุกวันนี้ วันที่เรา “กร้านโลกมากขึ้น” วันที่เหตุการณ์ เรื่องราว ความรับผิดชอบและเรื่องราวร้ายๆ ต่างๆ ค่อยๆ กัดกร่อนความเป็นเด็กของเราออกไป จนเรากลายเป็นผู้ใหญ่อย่างทุกวันนี้ ดังที่ Brian W. Aldiss กล่าวไว้ว่า “When childhood dies, it's corpses are called adults” ซึ่งแปลได้ว่า “เมื่อความเป็นเด็กได้ตายลง ศพของมันเรียกว่าผู้ใหญ่” (Vanat Putnark, 2560)

แต่แท้จริงแล้ว สิ่งที่เราโหยหาอยู่นั้น ไม่ใช่ตัวตนในวัยเด็กของเรา แต่เป็นความสุขในช่วงเวลานั้น ที่เราได้เพลิดเพลินลิ้มมันไปในความทรงจำ แต่ในความทรงจำ ไม่ใช่มีเพียงแค่เรื่องที่ดี มันยังมีความทรงจำที่เจ็บปวด ที่เรามักเรียกกันว่า “บาดแผลทางใจในวัยเด็ก” เกิดขึ้นมาจากประสบการณ์เลวร้ายที่เคยเกิดขึ้นในวัยเด็ก และยังคงรู้สึกถึงมันได้อยู่ คล้าย ๆ กับว่ามันเป็นเหตุการณ์ที่ฝังใจ ซึ่งบางครั้งก็สามารถจดจำเหตุการณ์ได้ แต่บางครั้งก็นึกไม่ออกหรือไม่รู้เลยว่ามันเคยมีเหตุการณ์อะไรเกิดขึ้นกับตัวเอง แต่มันยังรู้สึกได้อยู่บ่อย ๆ โดยบาดแผลทางใจในวัยเด็กนั้น ไม่จำเป็นต้องเกิดขึ้นจากเหตุการณ์ใหญ่ ๆ หรือรุนแรง แต่มันสามารถเกิดจากเหตุการณ์ใดก็ได้ที่สร้างความรู้สึกไม่ดีเป็นอย่างมาก เช่น

การทะเลาะภายในครอบครัว, พ่อ แม่ หย่าร้าง, การสูญเสียคนสำคัญในชีวิต เป็นต้น สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้เป็นเหมือนบาดแผลที่ทิ้งรอยแผลเป็นไว้ให้กับเรา ถึงแม้ว่าจะผ่านช่วงเวลานั้นไป รอยแผลอาจจะเบาบางลง แต่มันก็ยังคงทิ้งไว้ซึ่งความเจ็บปวดที่กัดลึกเข้าไปภายในจิตใจ และไม่อาจลบความรู้สึกเหล่านั้นทิ้งไปได้เลย จึงกลายเป็นความทรงจำที่เจ็บปวดมาจนถึงปัจจุบัน เมื่อเราผ่านเรื่องราวเหล่านั้นมาได้เราก็จะเจอปัญหาที่ใหญ่ขึ้นตามอายุ ทำให้สิ่งที่เคยหนักหนาในตอนนั้นกลับกลายเป็นเรื่องธรรมดาในตอนนี้อย่างไรก็ตาม แต่เมื่อเรามองกลับไปสังเกตในรายละเอียดชีวิต สิ่งนั้นจะกลายเป็น “ประสบการณ์” ที่สั่งสมกลายเป็นสิ่งที่เรียกว่า “ความทรงจำ” (นิลบล สุขวณิช, ม.ป.ป.)

จากข้อความดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า “ความทรงจำ” ก็เปรียบเป็นเสมือนดาบสองคม เพราะความทรงจำล้วนแล้วแต่เป็น “อดีต” หากเราเลือกที่จะจมอยู่กับมันมากเกินไป เราก็จะไม่ได้เจอกับ “ปัจจุบัน” ของตัวเรา ความทรงจำเป็นส่วนที่ทำให้มนุษย์ทุกคนเติบโตขึ้นมาได้ จากความทรงจำที่ดีและความทรงจำที่เจ็บปวด เพราะเราทุกคนล้วนแล้วแต่ต้องเติบโตขึ้นและก้าวผ่านเรื่องราวในอดีต หากเรากลัวที่จะยอมรับความเจ็บปวด เราก็จะพบเจอกับปัจจุบันที่ดีในอนาคตเสมอ

ละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร ได้รับแรงบันดาลใจมาจากละครเวทีเรื่อง “The Ocean at The End of The Lane” หรือชื่อภาษาไทยคือ “มหาสมุทรที่ สุดปลายถนน” เขียนโดย โจเอล ฮอร์วูด (Joel Horwood) ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจมาจากงานเขียนวรรณกรรมเรื่อง “The Ocean at The End of The Lane” หรือชื่อภาษาไทยคือ “มหาสมุทรที่ สุดปลายถนน” เขียนโดย นีล เกแมน (Neil Gaiman) ที่กำลังเล่าถึงชายวัยกลางคนหนึ่งที่กำลังพบกับปัญหาในชีวิตและพบกับการสูญเสียพ่อของเขา เมื่อเขาได้กลับมายังสถานที่เก่า ๆ ทำให้เรื่องราวความทรงจำของเขาค่อย ๆ หวนคืนกลับมา ทั้งเรื่องมิตรภาพ รุหนอนในจิตใจที่เปรียบเสมือนบาดแผลในวัยเด็กที่เขาได้พบเจอ ค่อย ๆ กลับมา ทำให้เขาอยากที่จะเข้าใจและทำให้บาดแผลนั้นหายไป เพราะเขาคิดว่าถ้าเขาเข้าใจเรื่องราวต่าง ๆ บาดแผลในจิตใจของเขา มันอาจจะหายไปก็ได้ เขาจึงเลือกที่จะจมอยู่ในอดีต หาเหตุผลและอยากที่จะเข้าใจ แต่เมื่อเขาได้ย้อนกลับไปและได้เข้าใจ มันทำให้เขารู้แล้วว่า ชีวิตคนเราจะต้องเดินต่อไปข้างหน้า บาดแผลในจิตใจไม่มีวันจะหายไป แต่มันจะกลายเป็น “ความทรงจำ” ที่ทำให้เราเติบโตขึ้นและเผชิญกับเรื่องราวต่าง ๆ ในอนาคตต่อไป

ผู้ศึกษามีความเชื่อว่าละครเวทีจะเป็นตัวช่วยให้ผู้ศึกษารวมถึงผู้ชมละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร ได้เข้าใจเกี่ยวกับเรื่องราวในอดีตที่ผ่านเข้ามา และกลับมาตั้งคำถามกับตัวเองว่า การก้าวผ่านเรื่องราวในอดีตไม่ใช่เรื่องที่น่ากลัว แต่เป็นสิ่งที่ทำให้เราได้เติบโตขึ้น หากก้าวผ่านเรื่องราวเหล่านั้นมาได้ มันก็จะกลายเป็นประสบการณ์ส่วนหนึ่งในชีวิตของเราทุก

คน และเรื่องที่ผ่านมาอันล้นแล้วแต่เป็นความทรงจำ ละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร จึงมีความเหมาะสมที่ผู้ศึกษาจะนำละครเวทีเรื่องนี้มาศึกษาโดยผ่านกระบวนการการผลิตในรูปแบบของศิลปะการแสดงนิพนธ์ เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับผลิตงานละครเวที เพื่อที่จะนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ ได้รับประสบการณ์ สร้างสรรค์ผลงานในอนาคตต่อไป และกลายเป็นส่วนหนึ่งในความทรงจำของทุกคน

1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อศึกษากระบวนการการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการแสดงในรูปแบบละครเวที เรื่อง “The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร”

1.2.2 เพื่อศึกษาและค้นคว้าหาแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงในรูปแบบละครเวที เรื่อง “The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร”

1.3 ขอบเขตการศึกษาค้นคว้า

1.3.1 นายสมรภูมิ จันทน์นาคา ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการกำกับแสดงสำหรับละครเวทีเรื่อง “The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร”

1.3.2 นายกนต์ธร แสสลับ ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการแสดงสำหรับละครเวทีเรื่อง “The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร” ในบท เด็กชาย

1.3.3 นางสาวกังสตาล แก้วพูนทรัพย์ ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการแสดงสำหรับละครเวทีเรื่อง “The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร” ในบท น้องสาว

1.3.4 นางสาวญาณิศา คุณธรรม ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการแสดงสำหรับละครเวทีเรื่อง “The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร” ในบท คุณนายแฮมป์สตีอก

1.3.5 นางสาวพรทิพย์ กิจดำรงชัย ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการแสดงสำหรับละครเวทีเรื่อง “The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร” ในบท เออร์ซูลา / สการ์แซช

1.3.6 นางสาวพิมพ์มาตา ใจสักเสริญ ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการแสดงสำหรับละครเวทีเรื่อง “The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร” ในบท เล็ตตี้ แฮมป์สตีอก

1.3.7 นางสาวพัชรารัตษา แก้วมาลูน ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการแสดงสำหรับละครเวทีเรื่อง “The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร” ในบท จินนี่ แฮมป์สตีอก

1.3.8 นางสาวธวีพร ผลบุญ ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบฉากสำหรับละครเวทีเรื่อง “The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร”

1.3.9 นายปรเมษฐ์ โชติวิชัย ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากสำหรับละครเวทีเรื่อง “The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร”

1.3.10 นางสาวศิริพรรณ สระเกษี ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากสำหรับละครเวทีเรื่อง “The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร”

1.3.11 นายสุทิวส์ ไทรพิภก ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับละครเวทีเรื่อง “The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร”

1.3.12 นายจิตรกร สิทธิศักดิ์ ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบเครื่องแต่งกายพิเศษสำหรับละครเวทีเรื่อง “The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร”

1.3.13 นายวิษุทธิ์ เตชะเพิ่มผล ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบเครื่องแต่งกายพิเศษสำหรับละครเวทีเรื่อง “The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร”

1.3.14 นางสาวธัญชนิตา อภิธนาตล ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบแสงสำหรับละครเวทีเรื่อง “The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร”

1.3.15 นางสาวเวธกา โตล้ำ ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบสื่อมัลติมีเดียสำหรับละครเวทีเรื่อง “The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร”

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.4.1 เรียนรู้กระบวนการการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการแสดงในรูปแบบละครเวที

1.4.2 เรียนรู้แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงในรูปแบบละครเวที ด้านการเติบโต การเรียนรู้และเข้าใจเรื่องราวในอดีต ที่ถูกสะท้อนในบทละครเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร

บทที่ 2

ข้อมูลสัมพัทธ์

2.1 ข้อมูลสัมพัทธ์ด้านการกำกับแสดง

2.1.1 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับบทละครเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร

บทละครเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร ได้ถูกดัดแปลงมาจากบทละครเรื่อง “The Ocean at The End of The Lane” เป็นเรื่องราวของชายวัยกลางคนคนหนึ่ง ที่ได้กลับมาเยี่ยมบ้านเก่าในวัยเด็กของเขา เพื่อรำลึกความทรงจำที่เคยเกิดขึ้นเมื่อครั้งวัยเด็ก ซึ่งถูกประพันธ์ขึ้นโดย โจเอล ฮอร์วูด (Joel Horwood) และผู้แต่งบทละคร ได้รับแรงบันดาลใจมาจากหนังสือวรรณกรรมต้นฉบับเรื่อง “The Ocean at The End of The Lane” ซึ่งผู้ประพันธ์วรรณกรรมเรื่องนี้คือ นีล เกแมน (Neil Gaiman)

2.1.1.1 ประวัติผู้แต่งบทละครเวที โจเอล ฮอร์วูด (Joel Horwood)

โจเอล ฮอร์วูด (Joel Horwood) เป็นนักประพันธ์ นักเขียนบทละคร และผู้กำกับชาวอังกฤษ เกิดที่เมืองซัฟฟอล์ก ในประเทศอังกฤษ เขาเป็นหนึ่งในสมาชิกของโครงการ 50:50 The Equality Project ภายใต้องค์กร British Broadcasting Corporation (BBC) เป็นโครงการที่สร้างแรงบันดาลใจความคิดสร้างสรรค์และสนับสนุนผลงานโดยสื่อมวลชนระดับโลก ซึ่งเขามีผลงานที่ได้รับรางวัลจากการเขียนบทละครอีกมากมาย ยกตัวอย่างเช่น I Want My Hat Back, This Changes Everything และ Food มีบทละครอีกหลายเรื่องที่เขาเป็นผู้ประพันธ์ อีกทั้งยังมีบทละครที่เขาเป็นทั้งผู้เขียนบทละครและเป็นผู้กำกับอีกด้วย คือเรื่อง I Heart Peterborough และผลงานบทละครล่าสุดของเขาในนามโรงละคร National Theatre คือเรื่อง “The Ocean at The End of The Lane” ที่เขาได้ดัดแปลงมาจากวรรณกรรมชื่อดังของนีล เกแมน (Neil Gaiman) และได้รับรางวัลอย่างมากมายของ (Concord theatricals, 2022)

2.1.1.2 ประวัติผู้แต่งวรรณกรรมต้นฉบับ นีล เกแมน (Neil Gaiman)

นีล เกแมน (Neil Gaiman) เกิดวันที่ 10 พฤศจิกายน ค.ศ. 1960 ในพอร์ตเชสเตอร์ ประเทศอังกฤษ นีล เกแมน เป็นนักเขียนนวนิยายและการ์ตูนชาวอังกฤษ อีกทั้งยังเป็นนักพากย์เสียง นักแสดง ผู้สร้างภาพยนตร์และรายการทีวี ก่อนที่เขาจะกลายมาเป็นนักเขียนได้ เขาเริ่มจากการเป็นนักอ่านมาก่อน เขาใช้เวลากับการอ่านหนังสือตั้งแต่อายุ 4 ขวบ โดยเขาใช้เวลา

ส่วนใหญ่ไปกับการอ่านหนังสือและเข้าห้องสมุด เด็บโตมากับวรรณกรรมชื่อดังหลายเล่มยกตัวอย่าง เช่น he Ka of Gifford Hillary, The Haunting of Toby Jugg, The Chronicles of Narnia และ Alice’s Adventures in Wonderland ที่ต่อมาได้ส่งอิทธิพลต่องานเขียนของเขามาจนถึงปัจจุบัน

นีล เกแมน มีผลงานการเขียนหนังสือและผลงานนวนิยายมากมาย ผลงานที่โดดเด่นและได้รับความสนใจเป็นอย่างมาก ยกตัวอย่างเช่น The Sandman, Neverwhere, American Gods, Stardust, Coraline, The Graveyard Book, Good Omens และ The Ocean at the End of the Lane อีกทั้งยังได้รับรางวัลมากมาย เช่น รางวัล Hugo, รางวัล Nebula ฯลฯ ผลงานของเขาถูกนำไปแปลเป็นหลายภาษาทั่วโลก ถูกดัดแปลงเป็นสื่อประเภทต่าง ๆ มากมาย ไม่ว่าจะเป็นซีรีส์ หนังสือ หรือภาพยนตร์ ซึ่งมีชื่อของเขาเป็นผู้เขียนทั้งสิ้น 41 เรื่อง จนผู้คนยกให้เขาเป็น “ยอดนักเล่าเรื่องแห่งยุค” (อาทิมา สุรัจกุลวัฒนา, 2565)

2.1.1.3 ผู้แปลบทละครเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร

บทละครเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร ได้มีการเรียบเรียงและดัดแปลงใหม่จากบทละครเวทีเรื่อง “The Ocean at The End of The Lane” ซึ่งถูกประพันธ์ขึ้นโดย โจเอล ฮอร์วูด (Joel Horwood) และเพื่อให้เหมาะสมกับการตีความ การนำเสนอในรูปแบบที่ผู้ศึกษาต้องการอยากจะทำเรื่องราวในการแสดงให้ได้ประสิทธิภาพมากที่สุด จึงมีการเรียงเรียงและดัดแปลงบทละครขึ้นมาใหม่ โดยผู้ที่เรียบเรียงและประพันธ์บทละครเวทีขึ้นมาใหม่คือ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พันธุ์ชนะ สุนทรพิพิธ ได้เรียบเรียงภาษา และการเปรียบเทียบในเชิงสัญลักษณ์ โดยยกเรื่องราวของวรรณกรรมปีเตอร์แพน มาเป็นเรื่องราวเปรียบเทียบควบคู่ไปกับประเด็นเรื่องการเติบโตจากวัยเด็กไปสู่ชายวัยกลางคนของเรื่องนี้ ให้มีมุมมองในหลากหลายมิติมากยิ่งขึ้น จนกลายมาเป็นบทละครเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร

2.1.2 การวิเคราะห์และตีความบทละครในการกำกับการแสดง

การวิเคราะห์และการตีความบทละครในการแสดง มีความสำคัญต่อจุดเริ่มต้นของการทำละครเป็นอย่างมาก ทั้งแนวคิดการสร้างงานศิลปะและการแสดง รวมไปถึงจุดประสงค์ของบทละครด้วยเช่นกัน เพราะบทละคร ล้วนแล้วแต่มีผู้ประพันธ์ และผู้ประพันธ์ก็มีความต้องการที่จะเล่าต้องการจะสื่อสารให้กับผู้ชมในฐานะผู้ประพันธ์ ไม่เพียงแต่ต้องเข้าใจบทละคร แต่ต้องเข้าใจไปยังชีวประวัติของผู้ประพันธ์ ว่าเขาได้สร้างบทละครชิ้นนั้นขึ้นมาจากพื้นฐานของอะไร มีจุดประสงค์แบบไหน เพื่อให้เข้าใจมุมมองที่หลากหลายมากขึ้น อีกทั้งยังต้องเข้าใจทั้งในแง่ของบทละครที่มอบให้กับตัวละคร ว่าตัวละครคิดจะทำอะไร รู้สึกอย่างไร ตัดสินใจแบบไหน เพราะมันจะส่งผลต่อการพัฒนา

ของการเล่าเรื่อง ไปจนถึงสถานการณ์วิกฤตของเรื่อง จนนำไปสู่จุดคลี่คลายของเรื่องในตอนท้ายที่สุด เพราะบทละครจะนำพาให้ตัวละครและผู้ชมเกิดการเรียนรู้ระหว่างสถานการณ์ของเรื่อง ว่ามันมีความสำคัญต่อชีวิต ทำให้ผู้ชมสามารถรู้สึกและเข้าใจสารของเรื่องที่ต้องการจะสื่อได้มากขึ้น ดังนั้นการที่ผู้ศึกษาจะนำบทละครมาสื่อสารกับผู้ชม จะต้องมองเห็นถึงความสำคัญของการวิเคราะห์และตีความบทละคร เพื่อนำเสนอเนื้อหาของบทละครเรื่องนั้น ให้มีประสิทธิภาพมากที่สุด

2.1.3 ความคิดหลักของบทละครที่ใช้ในการกำกับการแสดง

ในฐานะผู้กำกับจะต้องมองเห็นถึงความสำคัญของการวิเคราะห์และตีความบทละคร เพราะนอกจากจะต้องเข้าใจสารที่เล่าผ่านเรื่องราว เพื่อส่งไปให้กับผู้ชมแล้วนั้น ยังสามารถเป็นตัวช่วยกำหนดทิศทางของการกำกับการแสดง หรือกำหนดแนวทางในการทำงาน ไปจนถึงในส่วนขององค์ประกอบอื่นอีกด้วย อีกทั้งยังสามารถเลือกสารและสิ่งที่จะเล่าให้กับผู้ชมได้ ทั้งประเด็นการเล่าเรื่อง และการตีความบท แต่ยังคงเนื้อหาและใจความหลักของผู้ประพันธ์ และนำเสนอผ่านสารที่ผู้ศึกษาต้องการจะสื่อให้กับผู้ชมในมุมมองที่หลากหลายมากขึ้น

เมื่อผู้ศึกษาได้ทำการศึกษา และตีความบทละครเรื่องนี้พร้อมกันกับทุกฝ่ายอย่างละเอียด จึงได้มองเห็นประเด็นหลักจากบทละคร และผู้ศึกษาต้องการที่จะนำมาเล่าเป็นเรื่องราวให้ผู้ชมได้รับรู้ด้วยความคิดหลักคือ “ความทรงจำ” เพราะความทรงจำ เปรียบเสมือนเป็นดาบสองคม เพราะความทรงจำล้วนแล้วแต่เป็น “อดีต” หากเราเลือกที่จะจมอยู่กับมันมากเกินไป เราก็จะไม่ได้เจอกับ “ปัจจุบัน” ของตัวเรา ความทรงจำเป็นส่วนที่ทำให้มนุษย์ทุกคนเติบโตขึ้นมาได้ จากความทรงจำที่ดี และความทรงจำที่เจ็บปวด ซึ่งความทรงจำเหล่านั้น จะสั่งสมกลายเป็นประสบการณ์ชีวิตของเราทุกคน

2.1.4 แนวคิดและทฤษฎีในการกำกับการแสดงเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร

2.1.4.1 ละครสร้างสรรค์ (Creative Drama)

ละครสร้างสรรค์ (Creative Drama) หมายถึง การแสดงละครที่มีบทสนทนาและเรื่องราวที่ทุกคนร่วมกันคิดและแสดงบทบาทในเรื่องนั้น การแสดงละครจะเป็นไปในเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้กระบวนการคิด การใช้ภาษาและท่าทางที่แสดงออกมาตามจินตนาการ เน้นการเปิดโอกาสให้ผู้แสดงใช้ความสามารถของตนในการใช้จินตนาการ ประสบการณ์ ความรู้สึก ของผู้แสดง และทำงานร่วมกันกับผู้กำกับ โดยจะใช้คำพูดที่สร้างจุดประสงค์ และเครื่องมือของนักแสดงที่มีเป็นหลัก และสร้างสรรค์ผลงานออกมาตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยผลลัพธ์จะขึ้นอยู่กับเครื่องมือของ

นักแสดงเป็นส่วนสำคัญ ส่วนผู้กำกับจะมีบทบาทโดยให้คำแนะนำและจุดประสงค์เพื่อนำพาไปถึงผลลัพธ์ที่ต้องการมากที่สุด (ราเชล แยมสุนทร, 2564 น. 305-315)

2.1.4.2 ละครที่เน้นกระบวนการกลุ่ม (Devising Theatre)

ละครที่เน้นกระบวนการกลุ่ม (Devising Theatre) เป็นกระบวนการที่ทุกคนมีหน้าที่ในการสร้างสรรค์งานเท่า ๆ กัน ไม่มีใครเป็นผู้นำผู้ตามชัดเจน และร่วมกันสร้างงานใหม่ผ่านประเด็นหนึ่ง ๆ ที่สมาชิกต้องการสื่อสาร ผ่านการคิด วิเคราะห์จากข้อมูลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าร่วมกัน มีการแลกเปลี่ยนทัศนคติ ของคนในกลุ่มที่นำเสนอความคิดเห็นร่วมกัน โดยนำเสนอผ่านเครื่องมือของนักแสดงที่ทำงานร่วมกับหลักการคิดของผู้กำกับและความคิดเห็นโดยรวมที่ศึกษาค้นคว้าร่วมกันเป็นหลัก เช่น ร่างกาย (Body Expression) เคลื่อนไหวอย่างมีพลัง (Group Dynamic) อารมณ์ร่วมระหว่างแสดง (Emotion) การแสดงด้นสด (Improvisation) และ มุมมอง (Vision) ดังนั้นจึงต้องใช้เครื่องมือของนักแสดงเพื่อขับเคลื่อนไปพร้อมกับองค์ประกอบอื่น ๆ ให้ไปในทิศทางเดียวกัน (พันธวัฒน์ เศรษฐวิไล, 2562)

2.1.4.3 ละครเคลื่อนไหวร่างกาย (Physical Theatre)

ละครเคลื่อนไหวร่างกาย (Physical Theatre) คือ ละครที่นำเสนอเรื่องราวผ่านการเคลื่อนไหวของร่างกายโดยไม่มีบทพูด จะใช้ร่างกายที่เป็นเครื่องมือของนักแสดงเป็นหลักในการนำเสนอเรื่องราว ด้วยความที่ไม่มีบทพูด ละครประเภทนี้ ต้องอาศัยสายตาและประสบการณ์ของผู้ชมช่วยตีความ ประสบการณ์ที่แตกต่างกันนี้เองจะสร้าง “พื้นที่คลุมเครือ” และเกิดเป็นภาพจินตนาการที่ได้ความหมายแตกต่างกันออกไป แต่ยังคงกำหนดรูปแบบและสารที่จะเล่าผ่านภาษากายของนักแสดง (ชนวิฑิตา ไกรศรีกุล, 2562)

2.1.4.4 แนวคิดละครแบบเหมือนจริง (Realistic)

ละครประเภทนี้เป็นละครประเภทที่มีความเหมือนกับชีวิตของคนเรามากที่สุด เป็นธรรมชาติ เน้นภาพความเป็นจริงในการดำรงชีวิตของมนุษย์ เพื่อสะท้อนปัญหาต่าง ๆ ของสังคม ทุกอย่างในเรื่องจะถูกยึดตามหลักของความเป็นจริงเป็นส่วนใหญ่

2.1.4.5 ละครแนวต่อต้านสัจนิยม (Anti – realism)

เป็นรูปแบบการละครที่คัดค้านความคิดของละครสัจนิยม และละครธรรมชาตินิยม จึงมีการนำเสนอในรูปแบบที่อิสระ แปลกใหม่ และการจัดแสดง “ความจริง” ให้ปรากฏบนเวทีโดยมาจาก “การแสวงหา” “ค้นคว้า” “ทดลอง” ดังที่ สดใส พันธุ์โกมล กล่าวไว้ว่า

“ผู้นำทางการละครทั้งในด้านการเขียนและการจัดเสนอ มักจะไม่ยอมติดอยู่กับรูปแบบและกฎเกณฑ์ใดๆ เป็นระยะเวลาอันยาวนานและมักจะทดลอง เพื่อแสวงหาแนวทางใหม่ ๆ อยู่ตลอดเวลา” (นพมาส แวหงส์, ม.ป.ป., น. 45)

นอกจากนั้นละครแนวต่อต้านสัจนิยม ยังมีรูปแบบแยกย่อยลงไปอีก ดังนี้

(1) **ละครสัญลักษณ์นิยม (Symbolism)** เป็นละครที่ใช้วัตถุหรือการกระทำที่เป็นสัญลักษณ์ ซึ่งจะกระตุ้นและโยงความรู้สึกนึกคิดของผู้ชมเข้ากับญาณพิเศษที่นักเขียนรู้สึกเกี่ยวกับความเป็นจริง ละครชนิดนี้ พยายามมองให้ลึกลงไปถึงสัจธรรมที่ไม่อาจจับต้องได้

(2) **ละครเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ (Expressionism)** เป็นละครที่เสนอความเป็นจริงตามความคิดของตัวละคร ซึ่งอาจไม่ตรงกับความเป็นจริงที่ปรากฏแก่สายตาคนทั่วไป โดยใช้ฉากที่มีสภาพไม่เหมือนจริง ใช้คำพูดที่ไม่เป็นเหตุเป็นผลนัก หรือใช้ข้อความสั้น ๆ ฉากแบบเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ มีลักษณะพิเศษที่สะท้อนความรู้สึกภายในของตัวละคร เน้นรูปลักษณะภายนอก สีสั้น และขนาดที่ผิดปกติกไป

จะเห็นได้ว่าทุกรูปแบบแนวคิดและทฤษฎีในการกำกับการแสดงเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร ล้วนแล้วแต่ใช้วิธีการที่นำพาผู้แสดงได้เปิดโอกาสในการใช้จินตนาการร่วมกับการแสดง และได้แบ่งปันความคิดเห็นร่วมกันกับทุกฝ่าย อีกทั้งยังนำพาไปพร้อมกับองค์ประกอบในส่วนต่าง ๆ ทั้งในเรื่องของฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก เครื่องแต่งกาย สื่อมัลติมีเดีย แสง และบทละคร เพื่อให้มีชีวิตปรากฏบนเวที ภายใต้ความคิดอันสำคัญคือ มุ่งกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความคิด การตั้งคำถาม และได้ใช้จินตนาการไปพร้อมกันกับการแสดง เพื่อต้องการให้สารที่สื่อออกไปส่งถึงผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด จึงได้เกิดวิธีการนำเสนอเรื่องที่เป็นรูปแบบใหม่ ที่มีทั้งละครสร้างสรรค์ (Creative Drama) ละครที่เน้นกระบวนการกลุ่ม (Devising Theatre) ละครเคลื่อนไหวร่างกาย (Physical Theatre) แนวคิดละครแบบเหมือนจริง (Realistic) และละครแนวต่อต้านสัจนิยม (Anti-realism) อาจจะมีบางทฤษฎีที่หยิบยกมาใช้เพียงเล็กน้อยในการนำเสนอ แต่ทุกส่วนล้วนแล้วแต่มีความสำคัญต่อการนำเสนอเรื่องโดยรวม เพราะละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร มีมุมมองที่หลากหลาย เพราะการพูดถึงในเรื่องของ “ความทรงจำ” หากจะให้ยกเพียงความทรงจำของผู้ศึกษาเพียงผู้เดียว ก็คงไม่เพียงพอต่อการนำเสนอของเรื่องมาให้ผู้ชมได้จินตนาการและรู้สึกถึงความทรงจำของเราทุกคน จึงต้องมีทั้งนำเสนอในรูปแบบที่เป็นจริง เพื่อได้สัมผัสผัสที่เข้าถึงชีวิตของมนุษย์ อีกทั้งนำเสนอในรูปแบบที่ไม่เหมือนจริง เพื่อเปิดกว้างทางจินตนาการ และอารมณ์ของมนุษย์ที่ยากเกินกว่าจะเข้าใจ ผู้ศึกษาจึงเลือกวิธีการนำเสนอเหล่านี้ เพื่อสร้างความทรงจำสำหรับทุกคน และเปิดให้ทุกคนได้เข้าถึงความทรงจำที่แสนล้ำค่าของตัวเอง

2.2. ข้อมูลสัมพันธด้านการแสดง

2.2.1 เครื่องมือของนักแสดง

การที่ผู้ชมจะได้รับสารจากเรื่องราวที่เรา กำลังจะเล่าได้นั้น แน่แน่นอนว่าต้องผ่านการเล่าเรื่องจากนักแสดงที่ถ่ายทอดเรื่องราว อารมณ์ ความรู้สึกนึกคิดผ่านตัวละครที่นักแสดงกำลังสวมบทบาทเป็นตัวละครนั้นอยู่ การที่นักแสดงจะสามารถถ่ายทอดเรื่องราวไปถึงผู้ชมได้ จำเป็นจะต้องมีเครื่องมือของนักแสดงเพื่อทำให้การแสดงออกมามีประสิทธิภาพมากที่สุด ซึ่งสิ่งที่สำคัญที่สุดนั้นก็คือนิสัยการฝึกฝน การพัฒนาตนเองไปพร้อม ๆ กับตัวละคร การเรียนรู้กายภาพ อารมณ์และความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร โดยเครื่องมือที่จำเป็นของการเป็นนักแสดงมีดังนี้

2.2.1.1 ทักษะทางด้านร่างกาย (Body)

อ.สุวภัทร พันธุ์ภพ (ม.ป.ป.) ร่างกายถือได้ว่าเป็นสิ่งสำคัญทางกายภาพ เป็นลักษณะภายนอกสิ่งแรกที่ผู้ชมจะได้เห็นเมื่อมีการปรากฏตัวขึ้นของตัวละคร นั่นก็คือ กิริยาท่าทางของนักแสดง (Gestures) นักแสดงจะต้องฝึกฝนให้รู้จักร่างกายของตนเองเป็นอย่างดี และใช้ร่างกายเพื่อสื่อสารรูปแบบลักษณะภายนอกของตัวละครที่แตกต่างกันออกไปในแต่ละบทบาท เช่น คนแก่จะมีท่าทางที่เชื่องช้า หลังงุ้ม ทหารจะเดินตัวตรง คอตั้งตรง นางแบบจะเดินทึงสะโพก ไบหน้าเขิด เป็นต้น รวมไปถึงการแสดงออกทางสีหน้าของนักแสดง (Facial Expression) สีหน้านั้นเป็นหน้าต่างของอารมณ์และความรู้สึกนึกคิดของนักแสดงได้อย่างดีที่สุด

(1) เสียง (Voice)

เสียงมีความสำคัญสำหรับนักแสดงเท่า ๆ กับร่างกาย เพราะเป็นสื่อที่แสดงอารมณ์อารมณ์และความรู้สึกนึกคิดออกมาให้ผู้อื่นเข้าใจความหมายได้ตามที่ต้องการ ซึ่งการพูดในละครจะต่างจากการพูดในชีวิตจริง เสียงพูดต้องดังชัดเจน เหมาะกับบทบาทของตัวละคร และการแสดงความรู้สึก (มัทนี รัตนิน, 2546) เสียงถือเป็นหนึ่งในเครื่องมือสำคัญของนักแสดง จะต้องมีการฝึกฝน ดังนี้

1.1) การฝึกการหายใจและการเปล่งเสียง (Voice Projection)

นักแสดงที่ถูกฝึกการหายใจมาอย่างถูกต้อง จะสามารถควบคุมการพูดให้สั้นไหล ไม่เหนื่อยง่าย ไม่สะดุด จะทำให้เสียงที่เปล่งออกมามีความดังกังวานได้อีกด้วย

1.2) ความกังวานของเสียง (Resonance) เสียงที่เปล่งออกมา

ด้วยการหายใจที่เต็มปอดอย่างถูกวิธี จะมีการสั่นสะเทือนจากทรวงอก คอ และปาก ซึ่งจะช่วยให้การแสดงมีพลัง และเกิดแรงดึงดูดต่อผู้ชมได้อย่างดี

1.3) ความถูกต้องชัดเจน (Pronunciation) การแสดงที่ดี นักแสดงจะต้องออกเสียงให้ชัดถ้อยชัดคำ และถูกต้องตามอักขระอย่างชัดเจน

1.4) น้ำเสียง (Tone) น้ำเสียงที่แตกต่างกันและสำคัญเป็นอย่างยิ่งในการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึก

1.5) ความดัง (Volume) การพูดในละครจะต้องมีความดังในปริมาณที่พอเหมาะ เพื่อให้ผู้ชมได้ยินและเข้าใจสารที่เราต้องการจะสื่ออย่างชัดเจน นักแสดงควรมีเทคนิคการใช้ความดังในการพูดที่หลากหลาย ให้เหมาะสมกับบทและตัวละคร

1.6) จังหวะ ลีลา ความหลากหลายในการพูด (Variation in speech) ช่วยให้การแสดงดูน่าสนใจ สมจริง และน่าติดตาม

2.2.1.2 ความรู้สึกและอารมณ์ (Feeling & Emotion)

ถ้าหากกล่าวตามทฤษฎี ความรู้สึก ก็คือ ปฏิกริยาภายในจิตใจของมนุษย์ ที่เป็นผลมาจากประสาทสัมผัสถูกระทบเข้ากับสิ่งต่าง ๆ ภายนอก ทำให้เกิดเป็นความรู้สึกต่าง ๆ ขึ้น เช่น ความรู้สึกพึงพอใจ ความสุข ความรู้สึกไม่พอใจ ความทุกข์ เป็นต้น ส่วนอารมณ์ คือ การเปลี่ยนแปลงทางจิตใจ ที่เป็นผลต่อเนื่องมาจากความรู้สึก ที่เกิดจากสิ่งภายนอกหรือสิ่งที่อยู่ภายในตัวมนุษย์กระทบเข้ากับจิตใจและความคิด เช่น อารมณ์รัก อารมณ์โกรธ อารมณ์กลัว อารมณ์อิจฉา เป็นต้น เมื่อมีอารมณ์เกิดขึ้นมนุษย์จะมีการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพบางอย่าง เช่น กล้ามเนื้อเกร็ง หัวใจเต้นแรง หน้าซีด ปากสั่น ตาเหลือก ฯลฯ ลักษณะทางกายภาพนี้จะเกิดขึ้นพร้อม ๆ กับการมีอารมณ์ ๆ หนึ่ง จนแทบแยกไม่ออกว่าสิ่งใดเกิดขึ้นก่อนกัน จึงทำให้เกิดเป็นทฤษฎีการแสดงที่เรียกว่า Inside Out และ Outside In

(1) Inside out คือ การแสดงที่เริ่มจากความรู้สึกและอารมณ์แล้วจึงนำไปสู่การแสดงออกกิริยา ท่าทางทางกายภาพภายนอก

(2) Outside in คือ การแสดงที่เริ่มจากลักษณะภายนอก กิริยา ท่าทางการที่นักแสดงมองเห็นและได้ยินสิ่งเร้ารอบตัวแล้วจึงเข้าไปกระตุ้นอารมณ์ความรู้สึกภายใน

2.2.1.3 Muscle Memory

การที่ร่างกายขยับหรือทำซ้ำ ๆ จนจำได้โดยไม่ต้องเริ่มใหม่ทุกครั้งที่ทำสิ่งนั้น ซึ่งความจำนี้ไม่ได้อยู่ที่กล้ามเนื้อ แต่อยู่ที่สมองส่วนความทรงจำ เช่น การเล่นกีตาร์เมื่อฝึกซ้ำ ๆ มือของเราจะเปลี่ยนคอร์ดได้ทันทีโดยอัตโนมัติ (J. Worakan, 2563)

2.2.2 ทฤษฎีในการแสดง

2.2.2.1 Konstantin Stanislavski

วอนส์คี้ ผดุงเศรษฐกิจ (2560, น.110-117) คอนสแตนติน สตานิสลาฟสกี ผู้กำกับชาวรัสเซียและเป็นผู้คิดค้นกลวิธีการแสดง เพื่อเป็นเครื่องมือให้นักแสดงสามารถเข้าถึงตัวละคร มีความเชื่อในบทบาทที่ตนได้รับอย่างเต็มใจ และสามารถเชื่อมโยงตนเองสู่เงื่อนไขของตัวละครได้ง่ายขึ้น ทฤษฎีการแสดงของสตานิสลาฟสกี (Stanislavski's Method of Acting) ถือได้ว่าเป็นทฤษฎีที่นิยมใช้ในการฝึกฝนการแสดง สตานิสลาฟสกีมีความเชื่อว่า เครื่องมือที่สำคัญที่สามารถสร้างเรื่องราวจากบทละครให้กลายเป็นความจริงได้ก็คือ จินตนาการ โดยมีองค์ประกอบที่สำคัญ 3 ข้อ ดังนี้

(1) **สมมติภาวะ (The Magic "IF")** คือ การให้นักแสดงสมมติว่าตนเองเป็นตัวละครที่ได้รับบทบาท และเชื่อในสถานการณ์ต่าง ๆ ในบทละครที่ตัวละครต้องเจอ โดยคิดว่า "ถ้า" ตัวละครมีลักษณะนิสัยเช่นนี้ มีการแสดงออกทางการกระทำหรือทางอารมณ์เช่นนี้ ที่เป็นผลมาจากภูมิหลังของตัวละคร และเมื่อตัวละครต้องเจอกับสถานการณ์นั้น ๆ นักแสดงจะทำอย่างไรที่จะเข้าถึงตัวละครโดยจินตนาการให้ใกล้เคียงกับความคิดของตัวละครอย่างแท้จริง โดยปราศจากบุคลิกและพฤติกรรมการแก้ปัญหาในแบบของนักแสดง

(2) **สถานการณ์จำลอง (Given Circumstances)** คือ สถานการณ์และข้อจำกัดของตัวละครที่บทละครกำหนดมา สถานการณ์ของเรื่องจะช่วยให้การแสดงสมเหตุสมผลเข้ากับเนื้อเรื่องมากขึ้น การแสดงโดยอยู่กับสถานการณ์ที่กำหนด จะทำให้การแสดงเป็นธรรมชาติเหมือนชีวิตจริง ไม่เป็นไปตามกำหนดอย่างเป็นลำดับเหมือนที่เห็นได้จากการแสดงแบบบอกเล่าทั่วไป

(3) **จินตนาการ (Imagination)** คือ การคิดสร้างภาพขึ้นในใจของนักแสดง โดยเชื่อมโยงหรือเทียบเคียงประสบการณ์ของตนเองในเงื่อนไขสถานการณ์สมมติ และความต้องการของตัวละคร ซึ่งนักแสดงต้องตระหนักว่าตัวละครเป็นใคร อยู่ที่ไหน และการกระทำเหล่านั้นมีวัตถุประสงค์อย่างไร กระบวนการเช่นนี้จะช่วยให้นักแสดงกำหนดพฤติกรรมของตัวละครให้มีความสมจริง และน่าเชื่อ เป็นการแสดงกิริยาต่าง ๆ ที่มีจุดมุ่งหมายและไหลลื่นอย่างเป็นธรรมชาติ

ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้เป็นแบบฝึกหัดที่นักแสดงต้องใช้จินตนาการในการตัดสินใจว่า ตัวละครที่ตนเองกำลังสวมบทบาทอยู่นั้นจะมีปฏิกิริยาและมีการกระทำ อารมณ์ความรู้สึกอย่างไรต่อเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นตรงหน้า ซึ่งจะนำไปสู่ทฤษฎีความจริงและความเชื่อ (Truth and Belief) ที่กล่าวว่าความจริงขณะแสดงละครไม่ใช่ความจริงในธรรมชาติ แต่เป็นความจริงที่จำลองขึ้น (Virtual Reality) ผู้แสดงต้องทำให้ดูสมจริงในใจได้ อีกทั้งยังมีทฤษฎีที่สามารถนำมาเป็นเครื่องมือในการแสดงได้ นั่นก็คือ

(1) Memory recall

เป็นวิธีการสร้างความเชื่อแบบหนึ่งที่นักแสดงใช้ในการเล่นละครหลายๆ ครั้ง นักแสดงต้องเล่นกับวัตถุที่ไม่มีจริง หรือคู่เล่นที่ไม่มีจริง รวมทั้งเล่นกับสถานการณ์ที่ตนเองอาจจะไม่เคยประสบพบเจอมาก่อน ซึ่งต้องใช้การจินตนาการและเทียบเคียงกับความทรงจำที่เคยเกิดขึ้น ขยายไปเรื่อย ๆ จนเทียบเท่ากับสิ่งที่ตัวละครประสบพบเจอ เป็นรูปแบบหนึ่งของการทำ Memory Recall โดยเริ่มจากประสาทสัมผัส รูป รส กลิ่น เสียง สัมผัสของวัตถุก่อน จากนั้นก็จะเริ่มเป็นการทำ Memory Recall กับความทรงจำรวมทั้งสิ่งต่าง ๆ ที่เคยเกิดขึ้นกับตนเอง การใช้ Memory Recall สามารถช่วยนักแสดงทั้งในเรื่องของการสร้างอารมณ์ร่วม หรือความรู้สึกหวนหาอดีต (Nostalgia) ได้เช่นกัน นักแสดงจะสามารถทำสิ่งต่าง ๆ ผ่านการเล่าเรื่องได้อย่างละเอียดและลึกซึ้งมากขึ้น (Act-Things, 2558)

(2) Shadow Scene หรือ The Moment Before

เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับตัวละคร แต่ไม่ได้ถูกนำเสนอให้ผู้ชมได้รับชม อาจเกิดก่อนหรือหลังของแต่ละซีน ซึ่งนักแสดงจะต้องรู้และทำความเข้าใจ เพื่อที่จะคงความต่อเนื่องของอารมณ์จากซีนก่อนหน้าและคงความต้องการของตัวละคร

2.2.2.2 Sanford Meisner

ไมส์เนอร์ได้นิยามคำว่า “การแสดง” ไว้ว่า ความสามารถในการ “การดำรงอยู่อย่างแท้จริง” ภายใต้โลกในจินตนาการที่ถูกสร้างขึ้น และเชื่อว่า การแสดง คือการมีสมาธิจดจ่ออยู่กับสิ่งที่ตัวละครต้องการจริง ๆ ทำในสิ่งที่ต้องทำ เมื่อนักแสดงอยู่บนเวที นักแสดงไม่ควรกังวลอยู่กับความคิดของตัวเองในฐานะนักแสดง แต่นักแสดงควรอยู่กับเรื่องราวและสถานการณ์ตรงหน้าที่กำลังเกิดขึ้น ณ ตอนนั้น และนักแสดงควรจะต้องรับตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นบนเวทีในบทบาทของตัวละคร หรือที่เรียกกันว่าการ “Being with the moment” ทั้งนี้ ไมส์เนอร์จึงให้ความสำคัญกับการด้นสด (Improvise) เป็นอย่างมาก เทคนิคการ Improvise จึงเป็นการฝึกฝนการตอบรับ การอยู่กับสถานการณ์ที่กำลังเกิดขึ้น ความเข้าใจตัวละคร และการแสดงออกทางอารมณ์ของตัวละครได้อย่างมีประสิทธิภาพ (The art of Acting and Direction, 2560)

2.2.2.3 การด้นสด (Improvisation)

การด้นสด คือ การสร้างบทพูด หรือ สร้างสถานการณ์ต่าง ๆ ด้วยตัวนักแสดงเอง โดยสถานการณ์หรือบทพูดนั้นไม่ได้ปรากฏอยู่ในบท และ ไม่มีการรู้ล่วงหน้าว่าจะเกิดอะไรขึ้น การด้นสดจะทำให้นักแสดงได้เรียนรู้ตัวละครและเข้าใจตัวละครมากขึ้นจากที่ผ่านการวิเคราะห์ตัวละครมาแล้ว อีกทั้งยังทำให้นักแสดงได้รับประสบการณ์ หรือ ความคิดใหม่ ๆ อารมณ์ความรู้สึกที่สดใหม่ของตัวละคร ในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจากการด้นสดอีกด้วย

2.2.2.4 Animal Acting หรือ Animal Exercise

การฝึกฝนเรียนรู้บุคลิกที่หลากหลาย ให้เกิดความเชื่อและปรับพฤติกรรมจากข้างใน เพื่อให้ค้นพบบุคลิกใหม่ของตนเอง และไม่ให้ยึดติดกับบุคลิกของตนเอง อีกทั้งยังช่วยในด้านกายภาพเมื่อนักแสดงจะต้องมีการสวมบทบาทเป็นตัวละครที่ต้องการความแพนตาซีหรือการลอกเลียนแบบสัตว์อีกด้วย

จากการที่ผู้ศึกษาได้ทำการศึกษาทฤษฎีในการแสดงที่เป็นที่นิยมทั่วโลก นักแสดงละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร นอกจากที่นักแสดงมีการใช้ร่างกายและเทคนิคการใช้เสียงเป็นเครื่องมือสำคัญแล้ว นักแสดงยังมีการใช้ทฤษฎีทั้งหมดที่กล่าวมาข้างต้น ไม่ว่าจะเป็นทฤษฎีของสตานิสลาฟสกี, ทฤษฎีของไมส์เนอร์, การด้นสด (Improvisation), Shadow scene และ Memory recall ในระหว่างการฝึกซ้อมการแสดง และมีการใช้ทฤษฎีของไมส์เนอร์เป็นหลักในช่วงของการแสดงจริงเมื่ออยู่บนเวที นั่นก็คือนักแสดงจะอยู่กับเรื่องราวและสถานการณ์ตรงหน้าที่กำลังเกิดขึ้นบนเวทีและเป็นการแสดงที่แสดงออกมาจากข้างในของตัวละครที่นักแสดงกำลังสวมบทบาทอยู่

นอกจากที่นักแสดงจะทำความเข้าใจตัวละครด้วยการวิเคราะห์ตัวละครแล้ว การใช้ทฤษฎีจากที่ได้ทำการศึกษามาและนำมาปฏิบัตินั้น ทำให้นักแสดงมีความเข้าใจลักษณะนิสัย อารมณ์ความรู้สึก เข้าใจความต้องการของตัวละครว่าทำไมตัวละครถึงมีวิธีการพูดแบบนี้ การแสดงออกและการกระทำของตัวละครในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ตัวละครต้องพบเจอในเรื่องราว ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นเครื่องมือที่นักแสดงนำมาใช้เพื่อนำมาสร้างและหลอมรวมเป็นตัวละครที่นักแสดงกำลังจะสวมบทบาทได้สมบูรณ์และมีประสิทธิภาพมากที่สุด

2.3 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบฉากละครเพื่อการแสดง

2.3.1 แนวคิดและทฤษฎีในการออกแบบฉาก

บทละครเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร เวอร์ชันนี้ ผู้ศึกษายกประเด็นหลักของเรื่อง เกี่ยวกับมุมมองที่แตกต่าง และความทรงจำที่จางหายระหว่างการเดินทางจากช่วงวัยเด็กไปถึงวัยผู้ใหญ่ เพราะการดำเนินเรื่องราวของเรื่องนี้ เริ่มด้วยปัจจุบันและย้อนความทรงจำกลับสู่อดีต ซึ่งตัวละครหลักของเรื่องสะท้อนให้ผู้ศึกษาเห็นว่า มันเกิดขึ้นได้ทั้งจากกาลเวลา หรือทั้งตัวละครเองกระทำให้มุมมองในความทรงจำที่มีอยู่นั้นเปลี่ยนไป นอกจากนี้ เรื่องนี้เป็นเรื่องที่มีความแฟนตาซี (Fantasy) ผสมผสานกับความไซไฟ (Sci-Fi) ทำให้สามารถคิดร่วมกับตัวละครได้ว่าเป็นเรื่องจริงหรือไม่จริง เพราะมีทฤษฎีที่มาสสนับสนุนเกี่ยวกับกาลเวลา ปรากฏในเรื่องดังนี้ “ทฤษฎีโลกคู่ขนาน” หรือ “มิติสัมพันธ์” และ “ทฤษฎีรูหนอน” ผู้ศึกษาจึงเริ่มเอาแนวคิดการหมุนวนของกาลเวลามาเป็นแกนกลางความหมายในฉากของเรื่อง ทำให้เกิดเทคนิค “การหมุน” การนำเทคนิคนี้มาใช้สามารถบ่งบอกได้ทั้งสถานที่ ที่เปลี่ยนไปได้หลายที่ เพราะสถานการณ์ในเรื่องเกิดขึ้นหลายสถานที่ และการหมุนเปลี่ยนยังสามารถสร้างพื้นที่ของการแสดงที่ให้ความรู้สึกแตกต่างกันในทุกครั้งที่ฉากเกิดการหมุนเปลี่ยนตำแหน่ง

นอกจากนี้ยังมีประเด็นย่อยอื่น ๆ อีก ที่เพิ่มจากเรื่องของกาลเวลาคือ ความสัมพันธ์ของเวลาในห้วงมิติหนึ่งกับอีกมิติหนึ่ง หรือความสัมพันธ์ของตัวละครที่สะท้อนไปถึงชีวิตจริงของครอบครัว และเพื่อนของตัวละคร สะท้อนตัวตนในช่วงเวลานึงของคนหลาย ๆ คนที่ลืมนึกไปว่าการเป็นเด็กเราเคยเป็นอย่างไร และรับรู้ว่าการเป็นผู้ใหญ่เราน่าจะเป็นอย่างไร ซึ่งสาเหตุที่ทำให้เราลืมนัดตน และเรื่องราวของเราไปอาจจะเกิดจากตัวเราที่ไม่อยากจำ หรือว่าอาจจะเพราะเรื่องราวที่เกิดขึ้นนั้นมันมากมายจนไม่สามารถจำได้ทั้งหมดก็เป็นไปได้

2.3.1.1 การหมุนวนของกาลเวลา

เป็นทฤษฎีของนักวิทยาศาสตร์ที่วิจัยกันมานานว่า กาลเวลานั้นสามารถเกิดสภาพเวลาที่หมุนวนเป็นรอบจากอดีตไปสู่อนาคต และย้อนกลับสู่อดีตอีกครั้งหรือไม่ จึงมีหลายทฤษฎีที่กล่าวถึงกาลเวลาโดยประมาณ ดังนี้

(1) **โลกคู่ขนาน (Parallel Universe)** คือ คำที่นักวิทยาศาสตร์ใช้อธิบายแนวคิดว่า อาจมีเอกภพอื่น ๆ ที่ปรากฏอยู่นอกเหนือจากเอกภพที่เรามองเห็นได้ หรือมีเส้นเวลาที่แตกต่างกันแตกแขนงออกไปมากมาย นักวิทยาศาสตร์หลายคนสร้างทฤษฎีมากมายไม่ว่าจะเป็น ทอม ชิฟพรีดท์ที่กล่าวว่า “ทำไมมันจึงมีเวลาที่เพียงพอสำหรับการสร้างดวงดาวและดาวเคราะห์ในเอกภพของเรา? เพราะเหตุใด เหล่าดวงดาวจึงส่องแสงในแบบของพวกมันด้วยปริมาณของ

พลังงานที่เหมาะสมพอดี?” Linde หนึ่งในผู้คิดค้นทฤษฎีการพองตัวของเอกภพกล่าวว่า เพียงชั่วขณะหลังการระเบิดครั้งใหญ่ หรือ บิ๊กแบง (Big bang) เอกภพขยายตัวอย่างต่อเนื่องและเป็นไปในแบบทวีคูณ จนเกิดทฤษฎีการพองตัวซ้ำไปซ้ำมา ทำให้มีกลุ่มเอกภพพองสบู่ (Bubble universe) เกิดขึ้น ดังนั้นเอกภพบางแห่งอาจมีกฎทางฟิสิกส์ที่แตกต่างออกไป บางแห่งอาจเหมือนกับเอกภพของเรา (Nadia drake, 2566)

คำถามเหล่านี้ เป็นเพียงคำถามที่ยังหาคำตอบไม่ได้ ทุกอย่างเป็นเพียงทฤษฎีที่ถูกคิดขึ้น แต่มันไม่ได้หมายความว่า ทฤษฎีโลกคู่ขนานนี้มันจะไม่มีอยู่จริง เพราะเพียงแค่หาคำตอบหรือทดสอบไม่ได้ แต่เพราะมันอาจจะแค่ไม่มีวิธีทดสอบว่าควรทำอย่างไร หรือวันหนึ่งอาจจะทดสอบได้ หรืออาจจะทำได้ แต่เอกภพก็สามารถเปลี่ยนแปลงไปได้เรื่อย ๆ อยู่ดี ทุกอย่างเลยน่าสนใจเป็นพิเศษ และควรค่าแก่การตั้งทฤษฎีต่อไป เพราะเอกภพไม่มีที่สิ้นสุดนั่นเอง

(2) ทฤษฎีรูหนอน (Wormhole) ไอน์สไตน์กล่าวไว้ว่า เราสามารถ "พับ" ให้ปริภูมิ-เวลา 2 ตำแหน่งที่อยู่แยกห่างกันไกลมาบรรจบกัน เพื่อย่นระยะทางและเดินทางข้ามเวลาได้ โดยทางลัดที่เกิดจากการพับมิติทั้งสี่นี้เรียกว่า "รูหนอน" (Wormhole) (BBC News ไทย, 2561) ซึ่งเป็นช่องทางคล้ายอุโมงค์เชื่อมต่อเวลาและสถานที่ที่ต่างกันอย่างสิ้นเชิง ทฤษฎีถูกคิดค้นขึ้นมาช้านาน จนกระทั่งล่าสุดมีนักวิทยาศาสตร์สามารถสร้าง “รูหนอนจำลอง” ขึ้นมาได้สำเร็จ เรียกว่า “รูหนอนทาร์ก” เพราะมีขนาดเล็กมาก และที่สำคัญคือนักวิทยาศาสตร์ยังไม่ได้สร้างมันขึ้นมาจริง ๆ ได้ในอวกาศ แต่เป็นการจำลองขึ้นมาด้วยคอมพิวเตอร์ควอนตัม โดยนักวิจัยได้ใช้คอมพิวเตอร์ควอนตัมของบริษัทกูเกิลที่ชื่อว่า Sycamore Quantum Processor ในการจำลองหลุมดำขนาดเล็กขึ้นมา 2 หลุม และส่งข้อความ หรือข้อมูลไปมาระหว่างทั้งสองหลุม และพบว่าสามารถส่งข้อความถึงกันได้ (PPTVOnline, 2565)

แม้ว่าการทดลองนี้จะเป็นแค่การจำลองเพียงเล็กน้อยแต่ก็สามารถสร้างรากฐานความแข็งแกร่งในการศึกษาทฤษฎีที่ไอน์สไตน์คิดค้นขึ้นมาได้ ถึงแม้ว่ามันจะห่างไกลความสำเร็จและยังดูเป็นไปได้ แต่นักวิทยาศาสตร์ก็ยังพยายามค้นหาต่อไป

นอกจากนี้ยังมีทฤษฎีเกี่ยวกับกาลเวลาของไอน์สไตน์ที่กล่าวว่า กาลเวลาเดินทางเป็นเส้นตรง และยังมีทฤษฎีกาลเวลาหมุนเหมือนน้ำวน ของศาสตราจารย์โรนัลด์ มัลเลตต์ จากมหาวิทยาลัยคอนเนตทิคัต ประเทศสหรัฐอเมริกา ที่เขาได้พยายามสร้างเครื่องข้ามเวลาด้วยความปรารถนาที่จะได้พบกับพ่อที่เสียชีวิตไปตั้งแต่เขายังเด็กอีกครั้ง โดยการสร้างลำแสงเลเซอร์หมุนเป็นวงกลม ด้วยอุปกรณ์ของเขา ให้เหมือนว่าเรากำลังคนแก้วกาแฟ หากปริภูมิและเวลามีความสัมพันธ์กันแล้ว มันก็อาจจะเกิดสภาพเวลาที่หมุนวนเป็นรอบจากอดีตไปสู่อนาคต และย้อนกลับสู่อดีตอีกครั้ง (Blog Eduhub, 2563)

2.3.1.2 การทับซ้อนของความทรงจำ

การทับซ้อนของความทรงจำ หรือ ความทรงจำที่ซับซ้อน (Reconstructive memory) เกิดขึ้นเพราะมีความทรงจำที่เป็นข้อมูลใหม่ทับถมกับความทรงจำชุดเก่า ทุกเรื่องราวในชีวิตสร้างขึ้นมาจากประสบการณ์ และถูกบันทึกไว้ในความทรงจำ (Memory) เรื่องที่ตีพิมพ์กลายเป็น “ความหมาย” เรื่องที่เลวร้ายมักกลายเป็น “ปม” ธรรมชาติของมนุษย์ที่จะเลือกจดจำ “ความสุข” และ “ความเศร้า” แต่ถ้าหากความเศร้านั้นมันทวีคูณอย่างมากจะเกิดการ “ฝังใจ” จนหาข้อมูลใหม่มาทับความเศร้าที่มีอยู่ออกไป (UNITX, 2562)

2.4 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากเพื่อการแสดง

2.4.1 แนวคิดและทฤษฎีในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

2.4.1.1 เฟอร์นิเจอร์มัลติฟังก์ชัน (Multifunctional Furniture)

เฟอร์นิเจอร์มัลติฟังก์ชัน (Multifunctional Furniture) คือ เฟอร์นิเจอร์ที่สามารถใช้งานได้หลากหลายรูปแบบ เช่น เตียงนอนพับได้หรือมีชั้นสำหรับจัดเก็บสิ่งของ โต๊ะพับที่ปรับได้หลายขนาด และอื่น ๆ อีกมากมาย ซึ่งคุณสมบัติขั้นต้นเหล่านี้ ทำให้ลดจำนวนเฟอร์นิเจอร์ลงไปได้อย่างมาก เพราะสามารถใช้งานได้หลากหลาย ลดพื้นที่ในการใช้สอย ลดการซื้อของใช้ที่ไม่จำเป็น อีกทั้งยังลดการใช้งบประมาณ และอำนวยความสะดวกในการดูแลรักษา การทำความสะอาดได้ดียิ่งขึ้น จากคำกล่าวที่ว่า “กล่อง 1 ใบ ถ้าหากให้ คน 10 คนเลือกจัดวางสิ่งของเข้าไป จะได้รูปแบบแตกต่างกัน 10 แบบ แต่จะมีไม่กี่แบบที่สามารถใส่ของได้มากที่สุดในกล่องใบนั้น” บ้านหรือห้องพักเองก็คงไม่ต่างจากกล่องใบนั้น ถ้าหากเรามีกล่องเพียงใบเดียว แล้วให้คุณเลือกลักษณะที่สำคัญที่สุดใส่เข้าไปในกล่องใบนั้น คุณก็จะเลือกอย่างพิถีพิถันที่สุด เพราะคุณรู้ว่ามันมีพื้นที่ในกล่องเพียงนิดเดียว สิ่งของในกล่องเปรียบได้คือ เฟอร์นิเจอร์ที่เราเลือกที่จะใส่เข้าไปในบ้านของเราและจัดสรรพื้นที่ได้อย่างมีคุณค่า (ปานเอง, 2564)

เฟอร์นิเจอร์มัลติฟังก์ชันที่นำมาใช้ในการแสดง ได้แก่ เคาะเตอร์บาร์ และเตาผิงของทั้งบ้านครอบครัวแฮมป์สตัน และบ้านครอบครัวของเด็กชาย เคาะเตอร์บาร์ของทั้งสองบ้าน มีฟังก์ชันหลักเพื่อจัดเก็บ จาน, โถงวง, ชามสลัด, ขวดนม, กล่องนม, ชามข้าวโอ๊ต, จานบิสกิต, แก้ว 3 ใบ, กาน้ำชา, โหลน้ำผึ้ง, ไม้พายสลัด, มีด, ซ้อนส้อม, กล่องพิซซา, กระจาเล็ดดี้, ผ้าเช็ดตัวเด็กชาย ผ้าเช็ดเคาะเตอร์บาร์, ตะกร้าไหมพรม, โหลใบชา, ฝาครอบแพนเค้ก, แพนเค้ก, เบคอน และเนคไท ให้เป็นระเบียบใช้เป็นลิ้นชักบ้านเด็กชาย ในส่วนของเตาผิง มีฟังก์ชันหลักเพื่อจัดเก็บ วิทยุ,

หนังสือปีเตอร์แพน, กล่องของขวัญของเออร์ซูลา, ไฟฉาย, กระเป๋าดึกชาย, โทรศัพท์บ้าน, แจกันดอกไม้ เป็นต้น

การออกแบบเฟอร์นิเจอร์ทั้งหมดนี้ออกแบบมาเพื่อให้เกิดการใช้สอยเพิ่มมากกว่าหนึ่งครั้ง ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่อการใช้งานต่อของสิ่งเดิม เพื่อง่ายต่อการใช้สอยที่เพิ่มเข้ามา โดยการใช้อุปกรณ์ประกอบฉากขึ้นเล็กมาจัดวางให้เกิดความแตกต่างกันระหว่างบ้านแฮมป์สตันและบ้านเด็กชาย เพื่อตอบสนองต่อการใช้ในลักษณะต่าง ๆ ทำให้เห็นถึงเฟอร์นิเจอร์เดิมกับการใช้สอยที่มีความหลากหลายได้มากขึ้น

2.4.1.2 ศิลปะมินิมอลลิสม์ (Minimalism)

ขยายขอบเขตแนวคิดของศิลปะนามธรรม (Abstract art) ที่ว่า ศิลปะควรมีความจริงแท้เป็นของตนเอง โดยไม่ต้องลอกเลียนสิ่งอื่นใด เพราะเรามักจะคิดว่า ศิลปะคือการนำเสนอภาพแทนจากมุมมองในโลกแห่งความเป็นจริง ไม่ว่าจะเป็นภาพแทนของบุคคล ทิวทัศน์ หรือวัตถุข่าวของต่าง ๆ ยกตัวอย่างเช่น ภาพวาดซูประปอง ก็เป็นภาพแทนของซูประปองของจริง หรือเป็นการสะท้อนประสบการณ์ภายในของบุคคล อย่างอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด แบบเดียวกับงานศิลปะ Abstract Expressionism แต่ศิลปินมินิมอลลิสม์ไม่พยายามนำเสนอภาพแทนเหล่านั้น พวกเขาต้องการให้ผู้ชมมองเห็น และตอบสนองต่อสิ่งที่อยู่ข้างหน้าพวกเขาโดยตรงไปตรงมา ดังนั้นสื่อวัสดุ หรือสิ่งที่ศิลปินใช้สร้างเป็นตัวแทน จึงเป็นความจริงแท้ด้วยตัวมันเอง ไม่ได้เป็นตัวแทนของอะไรทั้งสิ้น ศิลปินมินิมอลลิสม์เชื่อว่า สุนทรียะในงานศิลปะของพวกเขาคือการนำเสนอรูปแบบ และคุณค่าของความงามอันบริสุทธิ์เที่ยงแท้ (เพราะมันไม่ได้เสแสร้งหรือพยายามเป็นอะไรมากกว่าตัวของมันเอง) นั่นก็คือ ความเรียบง่าย ความมีระเบียบ และความสอดคล้องประสานกลมกลืนทางทัศนธาตุนั่นเอง (ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์, 2561)

2.4.1.3 ศิลปะแบบเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism)

หลักการของเซอร์เรียลลิสม์คือ จินตนาการเป็นส่วนสำคัญของการแสดงออก จินตนาการคือจิตไร้สำนึก และจิตไร้สำนึกเป็นภาวะของความฝัน ที่มีขอบเขตต่อเนื่องกันซึ่งนำไปสู่การสร้างสรรคงานศิลปะได้ สิ่งที่เราเห็นจากโลกภายนอกขณะตื่น เป็นเพียงปรากฏการณ์ทางการแทรกแซงความงามของพวกเขาคือความมหัศจรรย์ ความมหัศจรรย์เพียงอย่างเดียวที่สามารถสร้างศิลปะให้สมบูรณ์ได้ และยังให้ความรู้สึกที่เต็มไปด้วยความหมายต่อความรู้สึกของมนุษย์

2.4.1.4 ทฤษฎีจิตใต้สำนึก

ทฤษฎีจิตใต้สำนึกเป็นการพูดถึงจิตใต้สำนึกของเรา ว่าเป็นสิ่งที่ลึกลับ ซับซ้อน แต่หากว่าเราสามารถควบคุมมันได้ ก็จะทำให้เราควบคุมจิตใจ และการกระทำของผู้อื่นได้ (คาลอส บัญสุภา, 2564)

(1) ทฤษฎีปฏิกิริยาสั่งใต้สำนึก ปฏิกิริยาสั่งใต้สำนึกนั้นถูกแบ่งออกได้เป็น สองลักษณะ ดังนี้

1.1) ปฏิกิริยาสั่งใต้สำนึกอย่างแคบ เป็นการสั่งให้จิตใจของเรามี ความรู้สึกบางอย่าง โดยการใช้อะไรจากภายนอก

1.2) ปฏิกิริยาสั่งใต้สำนึกอย่างกว้าง เป็นลักษณะของการสั่งการ จิตโดยผ่านทางสัมผัส ทั้งตาที่เรามองเห็นภาพ ลิ้นที่คอยรับรสชาติ จมูกที่คอยสูดดมกลิ่น หูที่คอยฟัง เสียงและผิวหนังที่คอยสัมผัสสิ่งของต่าง ๆ

ทั้งหมดนี้ล้วนแต่เป็นช่องทางที่กำหนดความรู้สึกภายในจิตใจของเราให้ เป็นไปตามที่ได้รับมา

(2) ทฤษฎีนึกคิดผูกพัน หลักการของทฤษฎีนึกคิดผูกพันนี้กล่าวว่า คนเรามักจะมีความนึกคิดอย่างหนึ่งควบคู่กับสถานการณ์อย่างหนึ่งเสมอ ซึ่งนั่นอาจเกิดจาก ประสบการณ์ที่พบด้วยตนเอง หรือจากคำบอกเล่าของผู้อื่นที่น่าเชื่อถือ รวมทั้งจินตนาการที่เกิดจาก ความนึกคิดของตนเอง ซึ่งในแต่ละบุคคลนั้นอาจจะมีคล้ายกัน หรือต่างกันได้

(3) ทฤษฎีจิตของจิต ทฤษฎีนี้เชื่อว่าจิตของมนุษย์นั้นเป็นสิ่งที่คล้อยตาม ธรรมชาติที่พบเห็น โดยเห็นว่าการใช้ชีวิตของมนุษย์ทุกวันนี้มักจะเป็นผู้รับมากกว่าเป็นผู้ให้ ทำให้ชีวิต นั้นต้องคอยปรับตัวตามสภาพสิ่งแวดล้อมที่ได้รับมา จิตเองก็เป็นสิ่งที่ต้องคอยโน้มเอียงตาม สิ่งแวดล้อมไปอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ หลักการของทฤษฎีนี้ก็คือ การใช้ความโน้มเอียงของจิตใจที่มีต่อ สภาพแวดล้อมเป็นตัวแปรช่วยในการสะกดจิตให้เกิดประสิทธิภาพ (ดร.มนัส โกมลธา, 2556)

2.5 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายและเครื่องแต่งกายพิเศษเพื่อการแสดง

2.5.1 แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย

จากที่ผู้ศึกษาได้ทำการศึกษาค้นคว้าเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร ผู้ศึกษาหยิบยกประเด็นหลักของเรื่องทีกล่าวถึง ความทรงจำ มามองเป็นสองมุมมอง คือ ในมุมมองที่หนึ่งประสบการณ์และเรื่องราวที่ผ่านมาสั่งสมจนกลายเป็นความทรงจำ และในมุมมอง ที่สองความทรงจำที่ผ่านมาล้วนแล้วแต่เป็นอดีตที่เลือนลาง

ผู้ศึกษาได้แบ่งตัวละครออกเป็นสองกลุ่ม คือ

(1) ตัวละครที่ประสบการณ์และเรื่องราวที่ผ่านมา สัมผัสจนกลายเป็นความทรงจำ

เป็นตัวแทนของครอบครัวเฮมพ์สตัดจ์ประกอบด้วย คุณนายเฮมพ์สตัดจ์ จินนี่ เฮมพ์สตัดจ์ และ เล็ตตี้ เฮมพ์สตัดจ์ ซึ่งกลุ่มตัวละครกลุ่มนี้ ผู้ศึกษาได้รับแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่งกาย จากการซ้นทับของเลเยอร์เสื้อผ้า และเทคนิคการประสานคล้องกันของผ้าไหมพรม

การซ้นทับของเลเยอร์เสื้อผ้า และเทคนิคการประสานคล้องกันของผ้าไหมพรม เปรียบเสมือนประสบการณ์และเรื่องราวที่ผ่านมาสัมผัสหลอมรวมเข้าหากันเป็นส่วนหนึ่งส่วนเดียวกันคล้ายกับไหมพรมที่คล้องประสานเข้าหากันจนกลายเป็นอันหนึ่งอันเดียวกับผู้ศึกษาจึงหยิบยกทฤษฎีเกี่ยวกับความสามารถด้านความจำมาปรับใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย

กิลฟอร์ด (Guilford, 1956 : 221) กล่าวว่า ความจำเป็นความสามารถที่จะเก็บหน่วยความรู้ไว้ และสามารถระลึกได้หรือนำหน่วยความรู้นั้นออกมาใช้ได้ในลักษณะเดียวกันกับที่เก็บเข้าไว้ ความสามารถด้านความจำเป็นความสามารถที่จำเป็นในกิจกรรมทางสมองทุกแขนง

อดัมส์ (Adams, 1967 : 9) กล่าวว่า ความจำเป็นพฤติกรรมภายใน (Covert Behavior) ซึ่งเกิดขึ้นภายในจิตเช่นเดียวกับความรู้สึก การรับรู้ ความชอบ จินตนาการและพฤติกรรมทางสมองด้านอื่น ๆ ของมนุษย์

ชวาล แพร์ตกุล (2514 : 65) กล่าวว่า คุณลักษณะนี้ก็คือความสามารถของสมองในการบันทึกเรื่องราวต่าง ๆ รวมทั้งที่มีสติระลึกจนสามารถถ่ายทอดออกมาได้อย่างถูกต้อง

เชกคักดี โฆวาสินธุ์ (2525 : 121) กล่าวว่า ความจำ หมายถึง ความสามารถในการเก็บรักษา บันทึกเรื่องราวต่าง ๆ ไว้ในสมองอย่างถูกต้องรวดเร็ว และสามารถระลึกได้โดยสามารถถ่ายทอดสิ่งที่จำได้ออกมา

อเนก เพียรอนุกุลบุตร (2527 : 138) กล่าวว่า ความจำเป็นความสามารถที่จะทรงไว้ซึ่งสิ่งที่รับรู้ไว้แล้วระลึกออกมา อาจระลึกออกมาในรูปของรายละเอียด ภาพ ชื่อ สิ่งของ วัตถุ ประโยค และแนวคิด ความจำมี 2 ชนิดใหญ่ๆคือ ความจำอย่างมีความหมายและความจำอย่างไม่มี ความหมาย

ชาญวิทย์ เทียมบุญประเสริฐ (2528 : 163) กล่าวว่า ความจำเป็นสมรรถภาพในการจำเรื่องราวต่าง ๆ เหตุการณ์ ภาพ สัญลักษณ์ รายละเอียด สิ่งที่มีความหมายและสิ่งที่ไร้ความหมายและสามารถระลึกหรือถ่ายทอดออกมาได้

ไสว เลี่ยมแก้ว (2528 : 8) กล่าวว่า ความจำ หมายถึง ผลที่คงอยู่ในสมองหลังจากสิ่งเร้าได้หายไปจากสนามสัมผัสแล้ว ผลที่คงอยู่นี้จะอยู่ในรูปแบบของรหัสใด ๆ ที่เป็นผลจากการโยงสัมพันธ์

ลัวน สายยศ และอังคณา สายยศ (2541 : 161) กล่าวว่า ความจำเป็น ความสามารถในการระลึกนึกออกสิ่งที่ได้เรียนรู้ ได้มีประสบการณ์ ได้รับรู้มาแล้ว ความจำเป็น ความสามารถพื้นฐานอย่างหนึ่งของมนุษย์ซึ่งจะขาดเสียมิได้ ความคิดทั้งหลายก็มาจากการหาความสัมพันธ์ของความจำนั่นเอง แบบทดสอบวัดความจำจึงใช้วัดความสามารถในการระลึกนึกออกว่า สมองได้สิ่งสมอะไรไว้ จากที่เห็นมาแล้วและมีอยู่มากน้อยเพียงใดด้วย

จากความหมายที่กล่าวมาสรุปได้ว่า ความจำเป็นความสามารถของสมองในการบันทึกเรื่องราว เหตุการณ์ ประสบการณ์ และสิ่งของต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้องแม่นยำ แล้วสามารถระลึกหรือถ่ายทอดสิ่งที่จำออกมาได้อย่างถูกต้อง

อีกหนึ่งทฤษฎีเกี่ยวกับความสามารถด้านความจำ ทฤษฎีความจำสอง กระบวนการ (Two - Process Theory of Memory) ทฤษฎีสร้างขึ้นโดย แอตคินสัน และชิฟฟริน (Atkinson and Shiffrin) ในปี ค.ศ. 1968 กล่าวถึงความจำระยะสั้นหรือความจำทันทีที่ทันใดและความจำระยะยาวว่า ความจำระยะสั้นเป็นความจำชั่วคราว สิ่งใดก็ตามถ้าอยู่ในความจำระยะสั้น จะต้องได้รับการทบทวนอยู่ตลอดเวลา มิฉะนั้นความจำสิ่งนั้นจะสลายตัวไปอย่างรวดเร็ว ในการทบทวนนั้นเราจะไม่สามารถทบทวนทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่ในระบบความจำระยะสั้น ดังนั้นจำนวนที่เราจำได้ในความจำระยะสั้นจึงมีจำกัด การทบทวนป้องกันไม่ให้ความจำสลายตัวไปจากความจำระยะสั้น และถ้าสิ่งใดอยู่ในความจำระยะสั้นเป็นระยะเวลาที่ยาวนาน สิ่งนั้นก็จะมีโอกาสฝังตัวในความจำระยะยาว ถ้าเราจำสิ่งใดได้ในความจำระยะยาวที่ยาวนาน สิ่งนั้นก็จะมีโอกาสฝังตัวในความจำระยะยาว ถ้าเราจำสิ่งใดไว้ในความจำระยะยาวสิ่งนั้นก็ติดอยู่ในความทรงจำตลอดไป

(2) ตัวละครที่ความทรงจำที่ผ่านมาแล้วแต่เป็นอดีตที่เลื่อนราง

เป็นตัวแทนของครอบครัวเด็กชายประกอบด้วย เด็กชาย น้องสาว พ่อและเด็กผู้ชายตอนโต ซึ่งกลุ่มตัวละครกลุ่มนี้ผู้ศึกษาได้รับแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายโดยอิงตามยุคสมัยในบทละคร ซึ่งในบทละครมีสองช่วงเวลาคือ อดีตและปัจจุบัน ซึ่งละครเรื่องนี้ได้กำหนดให้ช่วงเวลาอดีตเกิดขึ้นในยุค 80's อยู่ในระหว่างปี ค.ศ.1981 - 1990 และจนถึงช่วงเวลาปัจจุบัน ในยุคที่ศตวรรษที่ 21 ของประเทศอังกฤษ ซึ่งการแบ่งออกเป็นสองกลุ่มแบบนี้จะทำให้เห็นความแตกต่างของเครื่องแต่งกายและความเป็นอยู่ที่แตกต่างกันได้อย่างชัดเจนของทั้งสองครอบครัว โดยในส่วนของครอบครัวเด็กชายมีแนวคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกาย ดังนี้

2.1) ออกแบบเครื่องแต่งกายโดยอิงตามยุคสมัยในบทละคร ซึ่งในบทละครมีสองช่วงเวลาคือ อดีตและปัจจุบัน ละครเรื่องนี้ได้กำหนดให้ช่วงเวลาอดีตเกิดขึ้นในยุค 80's อยู่ในระหว่างปี ค.ศ.1981 - 1990 และ จนถึงช่วงเวลาปัจจุบัน ในยุคที่ศตวรรษที่ 21 ของประเทศอังกฤษ

2.2) เสื้อผ้าที่สวมใส่มีการเปลี่ยนแปลงไปตามสถานการณ์ สถานที่ เวลา และยุคสมัย จึงนำการเปลี่ยนแปลงตามกาลเวลานี้ มาเป็นจุดเด่นของครอบครัวเด็กชาย กล่าวคือ กาลเวลาที่ล่วงเลยผ่านไปก็ทำให้อดีตที่ผ่านมาค่อยๆ เลือนรางหายไปตามช่วงเวลา

2.5.1.1 ทฤษฎีจิตวิทยาเครื่องแต่งกายของบุคคลและการนำมาใช้ในละครเวที สำหรับการออกแบบเครื่องแต่งกาย

ผู้ศึกษาหยิบยกทฤษฎีจิตวิทยาเครื่องแต่งกายของบุคคล และการนำมาใช้ในละครเวที มาปรับใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย เพื่อการแสดงหลาย ๆ เรื่อง อาจจะเป็นเสื้อผ้าที่ตัดเย็บขึ้นมาใหม่ ไม่มีในชีวิตประจำวัน แต่หลาย ๆ เรื่องก็เป็นเสื้อผ้าที่ใช้ในชีวิตประจำวันทั่วไปได้ ฉะนั้นความรู้เรื่อง จิตวิทยาในการใช้เครื่องแต่งกายก็นับเป็นสิ่งที่ช่วยให้นักออกแบบเครื่องแต่งกายได้ เข้าใจเหตุผลของตัวละครและสามารถออกแบบเครื่องแต่งกายได้เหมาะสมกับรสนิยมของตัวละครมากขึ้น ในหนังสือการแสดงและการออกแบบกล่าวไว้ถึงเรื่องนี้ว่า นักวิชาการบางกลุ่มเชื่อว่าลักษณะการแต่งกายของมนุษย์ทั้งหลายจะเป็นไปใน 3 ลักษณะ คือ

(1) แต่งในแบบที่เขาเหล่านั้นเป็นอยู่ กล่าวคือ ลักษณะเครื่องแต่งกายที่บุคคลกลุ่มนี้เลือกสวมใส่จะเป็นไปตามลักษณะนิสัย ความเคยชิน ภูมิหลังวิถีชีวิตและประสบการณ์ของคนเหล่านั้นจริง ๆ

(2) พวกที่แต่งกายในแบบที่เขาคิดว่าเขาเป็นเช่นนั้น

(3) พวกที่แต่งกายในรูปแบบที่พวกเขาต้องการจะเป็น (การแสดงและการออกแบบ, 2545)

นอกจากนี้แอนเดอร์สัน กล่าวถึง จิตวิทยาเครื่องแต่งกายเอาไว้ว่าเสื้อผ้าแสดงออกถึงทัศนคติของคนทั่ว ๆ ไป ต่อตัวของเขาเองและสังคมที่แวดล้อมเขาอยู่ ทั้งนี้ดูได้จากสิ่งต่าง ๆ ที่พวกเขาสวมใส่อยู่บนร่างกาย ตลอดจนวิธีที่พวกเขาใช้เสื้อผ้า เครื่องแต่งกายเหล่านั้นเราสามารถใส่เสื้อผ้าเพื่อเปลี่ยนแปลงสถานภาพทางสังคมได้ บุคคลใดที่ต้องการยกระดับสถานภาพทางสังคมก็จะพยายามแต่งกายให้แตกต่างไปจากกลุ่มเพื่อนฝูงที่ เป็นอยู่ในระดับอารมณ์บุคคลที่จิตใจเศร้าโศก... ก็มักจะเลือกเสื้อผ้าที่ช่วยเพิ่มความสดใสเข้มแข็ง ขณะที่บางคนอาจเลือกเสื้อผ้าที่ยิ่งเน้นความเศร้า และพยายามประกาศให้โลกรอบตัวล่วงรู้ว่าตนเอง เศร้าโศกก็เช่นเดียวกัน

บางท่านเชื่อว่าบุคคลที่เปิดเผยกล้าแสดงออกก็มักจะชอบสวมใส่เสื้อผ้าที่โดดเด่น แปลกเท่ เพราะไม่หวั่นต่อการเป็นจุดเด่น ขณะที่คนขี้อายชอบเก็บตัวมักจะเลือกแต่งกายเสื้อผ้า ที่สร้างความสบายใจให้ไม่โดดเด่นและมักจะมีลักษณะเช่นเดียวกับกลุ่มหรือฝูงชนทั่ว ๆ ไป (Barbara & Cletus Anderson, 1984, pp. 35)

2.5.1.2 สรุปผลแนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย

จากบทความข้างต้นที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าจิตวิทยาของเครื่องแต่งกาย จะสามารถนำมาเป็นตัวเสริมสร้างให้ตัวละครได้ เพราะการแต่งกายจะมีความเกี่ยวข้องกับลักษณะบุคลิกนิสัยของตัวบุคคล หากนำมาใช้ในการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายในละครเวที จะสามารถบอกถึงภูมิหลัง ความต้องการ หรือการพัฒนาของตัวละครได้เป็นอย่างดี

จากที่กล่าวมาข้างต้นของผู้ศึกษา สรุปคือ

(1) **ครอบครัวแฮมป์สตัด** ผู้ศึกษายกทฤษฎีเกี่ยวกับความสามารถด้านความจำมาปรับใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย

(2) **ครอบครัวเด็กชาย** ผู้ศึกษายกทฤษฎีจิตวิทยาเครื่องแต่งกายของบุคคลและการนำมาใช้ในละครเวทีมาปรับใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย

จะเห็นได้ว่าผู้ศึกษาแบ่งออกเป็นสองกลุ่ม สองครอบครัว เพื่อที่อยากให้เห็นความแตกต่างของเครื่องแต่งกายทั้งสองครอบครัวอย่างชัดเจน และบ่งบอกวิถีชีวิตความเป็นอยู่ กิจวัตรประจำวัน ของทั้งสองครอบครัวนี้ผ่านเครื่องแต่งกาย เพราะเครื่องแต่งกายนั้น เปรียบเสมือนแนวทางที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อส่งเสริมให้ตัวละครทุกตัวมีความเด่นชัดทางด้านกายภาพ และมีความเหมาะสมที่จะเป็นตัวละครนั้น ๆ ให้ได้มากที่สุด ซึ่งทฤษฎีต่าง ๆ เหล่านี้ล้วนเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานละครเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจมหาสมุทร ทำให้การผลิตละครออกมาได้สมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น

2.5.2 แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายพิเศษ

จากการที่ผู้ศึกษาได้อ่านหนังสือนวนิยาย เรื่อง “The Ocean At The End Of The Lane” หรือชื่อภาษาไทยคือ “มหาสมุทรที่สุดปลายถนน” และ บทละครแปลงเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร เรื่องราวของชายวัยกลางคนคนหนึ่ง เขาได้เดินทางไปยังงานศพพ่อของเขา ในระหว่างทางเขาได้พบกับหญิงชราที่บ้านไร่ที่สุดปลายถนน ทำให้เขาคำดิ่งลึกลงไปยังความทรงจำในวัยเด็ก ช่วงเวลาที่เด็กชายได้ใช้ชีวิตหมกมุ่นอยู่กับหนังสือของเขา ที่ทำให้เขาไม่ต้องการรู้สึกว่าเขาโดดเดี่ยวเพียงลำพัง พบว่าเด็กชายจึงหาที่พึ่งทางใจ ซึ่งนั่นก็คือหนังสือที่เขาอ่าน ตัวอย่างเช่น ปีเตอร์แพน เด็กชายที่ไม่มีวันโต, อลิซในแดนมหัศจรรย์ และนาเนียร์ เป็นต้น ที่จะพาเขาจมดิ่งเข้าสู่ห้วงแห่งจินตนาการ จนลืมโลกแห่งความเป็นจริง ละทิ้งความทรงจำ หรือ เรื่องราวที่ไม่ดีบางทีเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งหมด เล็ดดีและครอบครัวแฮมป์สตัดที่เด็กชายพบ อาจจะมีอยู่จริง หรือไม่ มีอยู่จริง เป็นตัวตนที่เด็กชายสร้างขึ้น ความทรงจำใหม่แทนที่ความทรงจำเก่าหรือเรื่องราวที่ดีแทนที่เรื่องราวที่ไม่ดี

ผู้ศึกษามองว่าจึงเกิดเป็นแนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายพิเศษ ทำให้เห็นถึง เด็กที่สร้างเพื่อนในจินตนาการขึ้นมา เนื่องจากมีความหว่าแว้ โดดเดี่ยวเดียวดายและอยู่ในครอบครัวที่พ่อแม่หย่าร้าง ถูกพ่อแม่ทอดทิ้ง นอกจากนี้ การที่พ่อแม่ให้ความอบอุ่นไม่เพียงพอ หรือไม่มีพ่อแม่ นับเป็นเหตุผลหนึ่งที่ทำให้เด็กมีเพื่อนในจินตนาการ เพื่อทดแทนบางสิ่งบางอย่างที่เขาขาดหายไปในชีวิตและเติมเต็มสิ่งที่ขาดไปในชีวิตจริง เด็กที่มีเพื่อนในจินตนาการมักพบในเด็กที่เป็น ลูกคนเดียวหรือลูกคนโต รวมทั้งมีพี่น้องที่อายุน้อยกว่ามาก ๆ เป็นสาเหตุหลักที่ทำให้เด็กนั้นต้องเล่นเพียงลำพังและเกิดเพื่อนในจินตนาการ (Manosevitz, Prentice, & Wilson, 1973, pp. 72-79) นอกจากนี้เด็กที่อยู่ในครอบครัวที่มีพ่อหรือแม่เพียงคนเดียวมักมีเพื่อนในจินตนาการ มากกว่าเด็กที่มีทั้งพ่อและแม่ (Cornelius & Yawkey, 1984)

อีกทั้งเหตุผลที่เด็กสร้างเพื่อนในจินตนาการขึ้นมา คือ ต้องการที่จะแสดงความสามารถและเป็นผู้ที่มีอำนาจในโลกของเขาเอง สิ่งเหล่านี้เรียกว่า “Effectance Motivation” และนี่คือเหตุผลที่แสดงให้เห็นว่าเพราะเหตุใดเพื่อนในจินตนาการจึงเกิดขึ้นตลอดเวลาในการเล่นและในกิจวัตรประจำวันของเด็ก เด็กจะใช้สถานการณ์ดังกล่าวนี้เป็นสถานการณ์ในการฝึกฝนและทดลองการมีอำนาจปกครองผู้อื่น เพื่อนในจินตนาการจะช่วยให้เด็กนั้นเอาชนะหรือชดเชยความรู้สึกที่สูญเสียหรือขาดความสามารถไป เด็กมีความต้องการและปรารถนาที่จะมีความสามารถในการเอาชนะอุปสรรคต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นได้ (Harter & Chao, 1992, pp. 350-363) ลักษณะของเพื่อนในจินตนาการมักจะเป็นเด็กชายหรือเด็กหญิงอายุใกล้เคียงกันกับเขา ทำหน้าที่เป็นเพื่อนที่ดี เป็นเพื่อนเล่นที่มีความสามารถพิเศษ ส่วนใหญ่มักจะมีพลังพิเศษเหนือมนุษย์ทั่วไป เช่น สามารถบินได้หรือเปลี่ยนรูปร่างลักษณะ หรือมีลักษณะทางร่างกายที่พิเศษออกไป อาจจะอยู่ในรูปร่างของสัตว์ นอกจากนี้ยังรวมไปถึงยอดมนุษย์ เช่น ซูเปอร์แมน แบทแมน สไปเดอร์แมน ผี ปีศาจ แม้กระทั่งศัตรู ซึ่งอาจจะไม่เป็นมิตรกับเด็กๆและทำให้เด็กกลัว (Gleason, Sebanc, & Hartup, 2000, pp. 419-428)

2.6 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบแสงเพื่อการแสดง

2.6.1 แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการเบื้องต้นที่ใช้ในการออกแบบแสง

แนวคิดและทฤษฎีสำหรับการออกแบบแสงเรื่องที่คุณศึกษาให้ความสนใจ ได้แก่ สีของแสงใต้หมาสมุทร และอุณหภูมิสีของแสงประดิษฐ์ ซึ่งมีการอธิบายเกี่ยวกับแนวคิดและทฤษฎีเอาไว้ ดังนี้

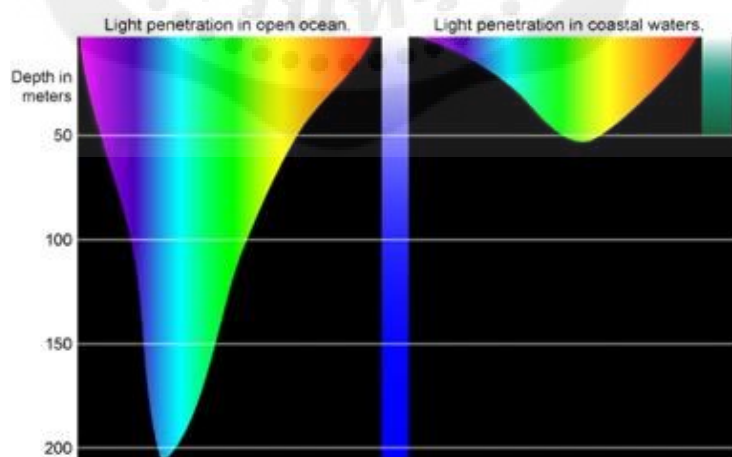
2.6.1.1 สีของแสงใต้มหาสมุทร

เมื่อมองลงไปใต้มหาสมุทรจะรับรู้ได้ทันทีว่าน้ำผิวนเปลี่ยนแสงของสีไป สีที่ปรากฏให้เห็นใต้มหาสมุทรจึงต่างไปจากเดิม เพราะน้ำดูดกลืนสีโทนอ่อนอย่างสีแดงและสีส้ม (เรียกกันว่า สีที่ความยาวคลื่นแสงของสียาว) และกระจายสีที่โทนเย็นกว่า (เรียกกันว่า สีที่ความยาวคลื่นแสงของสีสั้น)

หากนำวัตถุสีแดงลงไปใต้น้ำ ยิ่งลึกลงไปสีแดงจะยิ่งปรากฏให้เห็นได้น้อยลง ปรากฏการณ์นี้มีสาเหตุมาจากสีแดงที่สะท้อนกลับมายังดวงตามีปริมาณที่น้อยลง แต่ต้องจำไว้ก่อนว่าที่แอปเปิลแดงปรากฏเป็นสีแดงได้เป็นเพราะการดูดกลืนสีอื่น ๆ ทั้งหมดแล้วสะท้อนสีแดงกลับออกมา หากไม่มีแสงสีแดง แอปเปิลจะดูเป็นสีเทาหรือสีดำ

การทดลองนี้สามารถทดลองด้วยตัวเองได้โดยการครอบฟิลเตอร์สีน้ำเงินเข้ากับไฟฉายแล้วส่องวัตถุสีแดงภายในห้องมืด วัตถุสีแดงจะกลืนหายไปกับพื้นหลังสีดำ สิ่งสำคัญที่ต้องจำไว้คือ เวลาที่เห็นภาพของสัตว์ในมหาสมุทรลึกเป็นสีแดงสดนั้น เป็นเพราะการใช้ไฟสีขาวจําบนเรือดำน้ำในการให้แสงสว่างกับพวกมัน แต่ในสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติที่เป็นแสงสีน้ำเงินสลัวนั้น สัตว์ในมหาสมุทรลึกถูกมองเห็นเป็นสีเทาหรือสีดำ

น้ำไม่ได้เปลี่ยนเพียงสีของแสงแดดเท่านั้น แต่ยังเปลี่ยนความเข้มของแสงได้เป็นอย่างมากอีกด้วย ในน้ำทะเลที่โปร่งใส แสงที่สามารถมองเห็นได้จะลดลงประมาณ 10 เท่า ในทุก ๆ 75 เมตรที่ลึกลงไป นั่นหมายความว่า ที่ระยะ 75 เมตร แสงที่ผิวน้ำจะสว่างเพียง 10% และลึกลงไปอีก 2 เท่าที่ระยะ 150 เมตร แสงจะหรี่ลงอีก 10 เท่า หรือสว่างเพียง 1% ของแสงที่ผิวน้ำ (Edith Widder, Harbor Branch Oceanographic Institution, 2004)

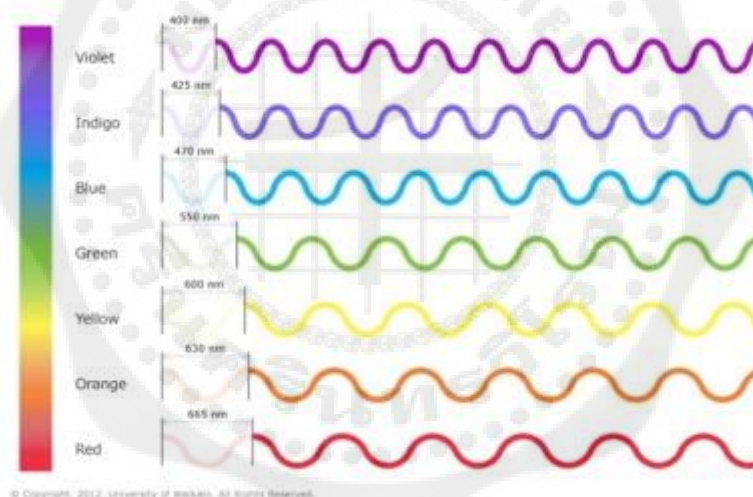


ภาพที่ 2.1 : แผนภาพเบื้องต้นที่แสดงถึงระดับความลึกที่แสงแต่ละสีสามารถส่องผ่านน้ำทะเลได้
ที่มาภาพ :

<https://oceanexplorer.noaa.gov/explorations/04deepscope/background/deeplight/media/diagram3.html>

เมื่อเราดำน้ำลึกลงไปเรื่อย ๆ สีแดงบนพื้นผิวของวัตถุจะค่อย ๆ จางหายไป และหายไปมากกว่า 90% ในระดับความลึก 5 เมตร ตามมาด้วยสีส้มที่ระดับความลึก 10 เมตร สีเหลืองที่ความลึก 20 เมตร สีเขียวอยู่ที่ 30 เมตร และสีสุดท้ายคือสีฟ้าที่ระดับ 60 เมตร เนื่องจากคลื่นแสงช่วงสีฟ้ามีพลังงานมากที่สุด และน้ำเองก็มีคุณสมบัติดูดกลืนคลื่นแสงสีฟ้าได้น้อยที่สุดด้วยเช่นกัน

ลึกกว่านี้ลงไปทุกอย่างจะเป็นสีดำ เมื่อคลื่นแสงทุกช่วงถูกดูดกลืนหายไป แต่ทั้งนี้บางสียังอาจมองเห็นได้มากกว่าหรือน้อยกว่าระดับความลึกที่ระบุ อันเนื่องมาจากปัจจัยอื่นประกอบเช่น ระยะห่างระหว่างตากับวัตถุ ยิ่งห่างมาก แม้จะไม่ลึกแต่สีที่เห็นก็จะซีดจางลงเช่นกัน เนื่องจากแสงต้องเดินทางไกลขึ้นกว่าจะมาสะท้อนเข้าดวงตาเรา และอีกหนึ่งปัจจัยสำคัญก็คือสมองของเราเอง สมองจะชดเชยสีที่หายไป นั่นคือเหตุผลว่าทำไมบางครั้งนักดำน้ำยังคงรู้สึกว่ายังคงเห็นวัตถุนั้น ๆ เป็นสีแดงอยู่ แม้จะซีดจางลงมากก็ตาม แต่หากใช้กล้องถ่ายภาพบันทึกไว้จะเห็นว่าสีจริง ๆ ของวัตถุเปลี่ยนไปแล้ว และไม่เหมือนกับที่ดวงตาเราเห็น (NGThai, 2018)



ภาพที่ 2.2 : ภาพแสดงเปรียบเทียบความยาวคลื่นแสงสีต่าง ๆ สีแดงมีความยาวคลื่นมากที่สุด พลังงานน้อยสุด ส่วนสีม่วงมีความยาวคลื่นสั้นที่สุด และมีพลังงานมากที่สุด

ที่มาภาพ : <https://www.sciencelearn.org.nz/resources/47-colours-of-light>

2.6.1.2 อุณหภูมิแสงของแสงประดิษฐ์

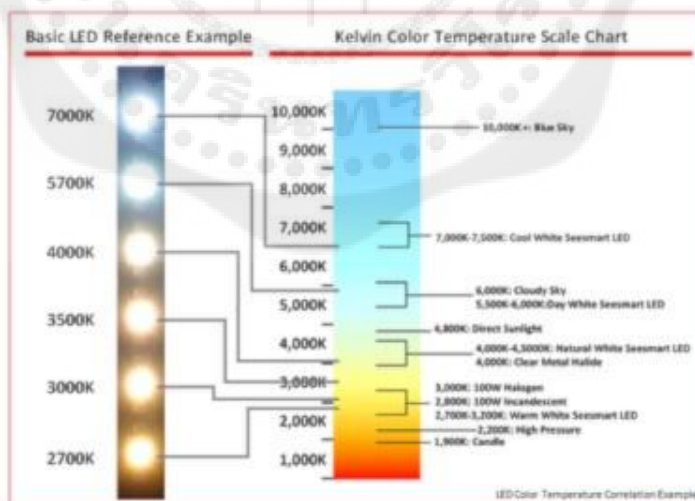
มนุษย์ได้มีการคิดค้นเทคโนโลยีแสงประดิษฐ์ขึ้นหลายประเภทที่ทำให้มีแสงส่องสว่างได้ทั้งในที่มืดและเวลาเย็น เห็นได้ชัดว่าบางเทคโนโลยีมีความคล้ายคลึงกับแหล่งกำเนิดแสงธรรมชาติมากกว่าที่อื่น ประดิษฐ์กรรมอย่างตะเกียงแก๊สและแสงจากหลอดไส้อาจดันให้เราไปสู่ “แสงประดิษฐ์” ก็จริง แต่ในแง่ของสีและสเปกตรัม เรายังคงอยู่ไม่ไกลจากแสงธรรมชาติและไฟในหลอดไส้ และหลอดฮาโลเจน แสงถูกสร้างขึ้นโดยให้ความร้อนแก่วัตถุ (ไส้หลอด) จนถึงอุณหภูมิที่สูงจนวัตถุนั้น

เริ่มคายความร้อนออกมา ด้วยเหตุนี้หลอดไส้จึงไม่มีประสิทธิภาพมากนัก เนื่องจากว่าไส้หลอดจำเป็นต้องอุ่นให้อุณหภูมิเพียงพอก่อนที่จะเริ่มเปล่งแสงได้เพียงพอ

อุณหภูมินี้หรือที่เรียกกันทั่วไปว่าอุณหภูมิสีคือ 2,700 เคลวินสำหรับหลอดไส้ และ 3,000 เคลวินสำหรับหลอดฮาโลเจน ในทางกลับกัน อุณหภูมิสีของดวงอาทิตย์อยู่ที่ประมาณ 5,500 เคลวิน (ร้อนกว่าไส้หลอดในหลอดไฟประมาณสองเท่า) ดังนั้นจึงให้โทนสีน้ำเงินมากกว่า (Waveform Lighting, 2018)

ค่าอุณหภูมิสีของแสง (Color Temperature) หรือค่าอุณหภูมิสีสัมพันธ์ (Correlated Colour Temperature, CCT) จะเป็นระบบการวัดแสงโดยมีหน่วยเป็นองศาเคลวิน (Degree Kelvin) และเป็นที่เข้าใจกันโดยทั่วไปว่าค่าองศาที่น้อยจะให้แสงโทนสีเหลืองและค่าองศาที่สูงขึ้นจะเป็นการให้แสงโทนสีขาวหรือแสงสีขาวอมฟ้า ตามลำดับ อย่างไรก็ตามบทความนี้จะกล่าวเฉพาะแสงสีขาวเท่านั้น อย่างไรก็ตาม แสงขาวนั้นจะไม่ใช้แสงสีขาวบริสุทธิ์ แต่จะถูกผสมด้วยเฉดสีอื่น ๆ เพียงเล็กน้อยเพื่อให้เกิดเป็นแสงสีขาวที่แตกต่างกัน ดังนั้นจึงทำให้งานตกแต่งนั้นหลากหลายมากขึ้น และยังเพิ่มเสน่ห์สถานที่อีกด้วย โดยทั่วไปแสงสีขาวจะถูกแบ่งออกเป็น 3 เฉดขาวหลัก ๆ คือ

- (1) แสงสีขาวอมเหลือง (Warm White) [2700 - 3200K]
 - (2) แสงสีขาวพระอาทิตย์ (Day Light) [5500 - 6500K]
 - (3) แสงสีขาวอมฟ้า (Cool White) [6500 - 7500K]
- (Rawee Lighting, no date)



ภาพที่ 2.3 : ภาพแสดงตัวอย่างอุณหภูมิสีสัมพันธ์

ที่มาภาพ : <https://www.rawee-lighting.com/image/upload/cct.jpg>

จากข้อมูลแนวคิดเรื่อง สีของแสงใต้มหาสมุทร และอุณหภูมิต่ำของแสงประดิษฐ์ ที่ผู้ศึกษาได้ค้นคว้า พบว่า แนวคิดเหล่านี้มีความน่าสนใจและสอดคล้องกับเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร อีกทั้งยังมีความเป็นไปได้ในการนำไปต่อยอด และประยุกต์ใช้สำหรับการออกแบบแสงเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร ให้เกิดรูปแบบการนำเสนอที่เป็นไปตามที่ผู้ศึกษาคาดหวังไว้ในการสื่อสารเรื่องราวผ่านการออกแบบแสง

2.7 ข้อมูลสัมพัทธ์ด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการแสดง

2.7.1 แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย

หลังจากที่ผู้ศึกษาได้อ่านและทำความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร ผู้ศึกษาได้ตีความความผิดเพี้ยน และความจมลึกในความทรงจำที่จางหายไประหว่างการเดินทางของเด็กชายไปสู่ผู้ใหญ่มาก ผู้ศึกษาเล็งเห็นตัวละครที่เล่าย้อนเวลาอดีต ซึ่งทำให้เกิดการจินตนาการและบางอย่างอาจจะผิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริง และความทรงจำเลื่อนกลางที่จมลึกอยู่ในใจของเด็กชาย เราจึงสามารถคิดร่วมกับตัวละครได้ว่าเป็นความจริงหรือไม่จริง และด้วยความที่เรื่องนี้เป็นละครแนวแฟนตาซี ผู้ศึกษาจึงได้นำหยดสีและภาพวาด นำมาเล่าความทรงจำของเด็กชายที่อาจจะผิดเพี้ยนและมีจินตนาการต่างไปจากความเป็นจริง

2.7.1.1 การสร้างภาพด้วยการหยดสี

การสร้างภาพด้วยการหยดสี เป็นเทคนิคการสร้างภาพอีกแบบหนึ่ง ที่ให้ภาพสวยงามและเกิดจินตนาการ เป็นการเริ่มต้นในการเรียนรู้เกี่ยวกับการวาดภาพและการใช้สีน้ำหรือสีโปสเตอร์ ใช้สีน้ำแบบที่มีประกายชิมเมอร์ใส่ในภาชนะแล้วรินสีลงไปบนกระดาษ ทั้งแนวตั้งและแนวนอน โดยกระดาษที่วางแนวนอน เมื่อเทสีลงไปแล้วต้องคอยเอียงกระดาษเพื่อให้สีไหลออกข้างเป็นรูปทรงสวยงาม ที่ทำเช่นนี้ก็เพื่อให้สังเกตทิศทางและความเร็วในการไหลของแต่ละสี (สีที่มีความข้นมากจะไหลช้า ส่วนสีที่ผสมน้ำเข้าไปมากจะไหลเร็ว)

ขั้นตอนการหยดสี

1. ผสมสี
2. หยดสีลงบนกระดาษ
3. ใช้สีหลายๆ สีหยดลงบนกระดาษ

เทคนิคการหยดสีให้ได้ภาพที่สวยงาม

1. ผสมสีกับน้ำให้เหลวพอเหมาะไม่ข้นหรือเหลวเกินไป
2. ใช้สีที่หลากหลาย

3. ใช้กระดาษวาดภาพ 100 ปอนด์ขึ้นไป
4. หากต้องการให้สีกระจายมากให้ยกพู่กันสูงจากกระดาษ หากไม่ต้องการให้สีกระจายให้ยกพู่กันต่ำ
5. เมื่อหยดสีเสร็จแล้วควรนำไปผึ่งลมประมาณ 30 นาทีให้แห้ง ไม่ควรนำไปผึ่งแดด เพราะจะทำให้กระดาษบิดไม่สวยงาม

2.7.1.2 การวาดภาพ

การวาดภาพ คือ การถ่ายทอดอารมณ์ส่วนตัวของบุคคลนั้น ๆ ออกมาเป็นลวดลายบนวัตถุชนิดต่าง ๆ เช่น กระดาษ, อุปกรณ์เครื่องมือ เครื่องใช้, ผ้า, ติกร้าบ้านช่อง และอีกมากมายที่เราเห็นเป็นภาพไม่ว่าจะเป็นภาพการ์ตูน ภาพคนเหมือน ภาพที่เป็นลายเส้น เป็นต้น

การวาดเส้น (Drawing) เป็นพื้นฐานของงานทัศนศิลป์และการออกแบบมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เพราะการวาดเส้นทำให้เข้าใจเรื่องของ รูปทรง โครงสร้าง สัดส่วน ระยะแสงเงา ที่จะนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างงานศิลปะโดยการสร้างภาพสองมิติและสามมิติ โดยใช้เครื่องมือที่อำนวยความสะดวกที่หาง่ายในท้องตลาดในปัจจุบัน เช่น ดินสอไม้ทั่วไป ดินสอสี ลงบนกระดาษหรือวัสดุอื่นอย่าง กระดาษ ฯลฯ ที่จะนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างงานศิลปะ

วาดเส้น (Drawing) เป็นวิธีการสร้างภาพเพื่อสื่อความหมายทางการมองเห็นรูปร่างของวัตถุ สิ่งของ บรรยากาศ และการเกิดมิติของภาพในขั้นเริ่มแรก คือ ปัจจัยขั้นพื้นฐาน ซึ่งเราต้องการแสดงออกหรือนำเสนอ ในบางอย่างเป็นรูปแบบของเราออกมา หรือเป็นการแสดงออกด้านอารมณ์ให้ผู้อื่นรับรู้จากภาพของผู้วาด และรูปภาพธรรมชาติ ฯลฯ

วาดเส้นเป็นพื้นฐานของงานทัศนศิลป์และออกแบบด้วย เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ สถาปัตยกรรม ออกแบบตกแต่ง ศิลปะไทย ลายรดน้ำ เป็นต้น ก่อนที่จะสร้างสรรค์งานศิลปะแขนงต่าง ๆ ดังที่ยกตัวอย่างมา จำเป็นที่จะต้องมีความชำนาญทางการวาดเส้นให้แม่นยำเสียก่อน และเมื่อมีความชำนาญทางการวาดเส้นแล้วก็จะทำให้การทำงานศิลปะต่าง ๆ ง่ายขึ้น

บทที่ 3

การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงาน

3.1 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการกำกับการแสดง

3.1.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการกำกับการแสดง (Pre-Production)

3.1.1.1 นำเสนอแนวความคิดเบื้องต้นสำหรับการคัดเลือกผู้กำกับการแสดง

ผู้ศึกษาได้เลือกประเด็นและแนวความคิดเบื้องต้นที่จะนำมาเลือกและค้นหาคณะละคร ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนจุดเริ่มต้น ที่จะนำไปสู่การเลือกบทละครที่เหมาะสมกับความต้องการของผู้ศึกษาได้มากที่สุด โดยวิธีการจะเป็นแนวทางตั้งคำถามกับความคิดของผู้ศึกษา เพื่อให้ได้คำตอบที่เจาะจง และชัดเจนมากที่สุด โดยจะใช้หลักการ “WH Question” ในการตั้งคำถามกับแนวความคิดของผู้ศึกษา กับเรื่องราวที่สนใจ จะเป็นทั้งบทละคร หนังสือ หรือ ภาพยนตร์ เพื่อที่จะนำมาใช้ในการตั้งคำถามและหาแนวคิดที่ชัดเจน

(1) **ทำไม (Why)** “ทำไม” Subject ที่เลือกมา จึงเป็นประเด็นที่ตัวเราสนใจ มันดึงดูดเราในแง่มุมไหน ผ่านกระบวนการอธิบายถึงที่มาและภูมิหลังที่ Subject ที่เราเลือกมานั้นติดอยู่ในใจของเรา จีบใจของเรา / โดยอาจจะเริ่มต้นด้วยการอธิบายส่วนนี้ จาก Theme ของเรื่องที่เราเองคิดว่ามันมีความสำคัญกับตัวเรา

(2) **อย่างไร (How)** ประเด็น หรือ Theme หรือ สิ่งที่เราสนใจใน subject ที่เราเลือกมานั้น มันส่งผลกับเรา “อย่างไร” ผ่านการอธิบายถึง consequences ของมันที่ส่งผลกระทบต่อตัวเรา โดยสามารถเป็นไปได้ ทั้งในส่วนของการทำงานที่มันทำหน้าที่ในการผลักดันตัวเรา หรือ ในส่วนของการที่มันปรากฏเป็นอุปสรรค ทำให้เราคิดว่าจำเป็นจะต้องก้าวข้ามผ่านมันไปให้ได้

(3) **อะไร (What)** พยายามหาคำตอบว่า “อะไร” เป็นกระบวนการ วิธีการ หรือ กลยุทธ์ ที่ปรากฏใน Subject ที่เราเลือกมา ที่มันมีความสำคัญต่อการทำหน้าที่นำพาให้เราสนใจดึงดูดใจ และเชื่อม “Why” ของเรา เข้ากับ Subject นั้น ๆ

(4) **ใคร (Who)** เขียนเล่าและอธิบายว่าสนใจ “ใคร” บ้าง ใน Subject ที่เลือกมา และเพราะเหตุใด ทำไมจึงคิดว่า บุคคลนั้น (หรือสิ่งนั้น) มีความสำคัญกับ Subject ถ้าไม่มีบุคคลนั้น สิ่งนั้น เรื่องเล่าจะเปลี่ยนไปไหม หรือ ไม่เปลี่ยน (ทั้งนี้ Who ในที่นี้ อาจจะเป็นหรือไม่เป็น protagonist ในเรื่องก็ได้ ไม่จำกัด / มันอาจจะเป็นเพียงแค่ symbol หรือ motif บางอย่างที่เราสนใจ)

(5) เวลา (When) อธิบายสภาวะการเกิดขึ้นและการดำรงอยู่ ของ “เวลา” ใน subject ที่เลือกมา ว่าทำไมจึงคิดว่าน่าสนใจ โดยสามารถอธิบายได้ในทุกมิติ ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของระยะเวลาที่เนื้อเรื่องเกิดขึ้น / ทำไม มิติของเวลาเช่นนั้น จึงส่งผลและทำงานกับเรา ไปจนถึง การเปรียบเทียบสภาวะของเวลาเข้ากับองค์ประกอบอื่น ๆ รอบตัวเรา

3.1.1.2 การคัดเลือกบทละคร

กระบวนการคัดเลือกบทละครถือเป็นขั้นถัดมาและถือเป็นขั้นตอนที่สำคัญที่สุดสำหรับการเริ่มต้นทำละคร เนื่องด้วยคนที่สามารถจะตระหนักกับบทละครมากที่สุดก็คือ ผู้กำกับ การแสดง สิ่งที่สำคัญในการเลือกบทละครที่ได้นั้นไม่ใช่เพียงแต่ข้อความที่จะมุ่งเน้นสอนคนดู แต่ควรมีอรรถรส ความบันเทิง คุณค่า ที่สอดแทรกไว้ในละครเรื่องนั้นด้วย และจากที่ผู้ศึกษาได้แนวคิดและประเด็นจากการตั้งคำถาม “WH Question” แล้วนั้น ผู้ศึกษาได้ทำการเลือกบทละครที่ตอบโจทย์กับความต้องการและประเด็นที่ผู้ศึกษาต้องการจะนำเสนอให้ผู้ชม โดยผู้ศึกษาได้เลือกบทละครเรื่อง “The Ocean at The End of The Lane” “มหาสมุทรที่สูญปลายถนน” โดยมีแนวคิดเริ่มต้นในการเลือกบทละคร ดังนี้

(1) การเติบโต ละครเรื่องนี้เป็นเรื่องเกี่ยวกับชีวิตและเรื่องประสบการณ์ของมนุษย์ โดยจะเริ่มแทนมุมมองจากเด็กคนหนึ่งที่ได้เติบโตมาบนโลก และเจอกับอุปสรรคและปัญหามากมายของชีวิต และค้นพบหนทางในการเอาตัวรอดบนโลกที่แสนกว้างใหญ่ เพื่อเรียนรู้และเติบโตขึ้นมาให้เป็นตัวตนที่ดีที่สุดแบบที่เขาจะเป็น

(2) มุมมองความคิดของแต่ละช่วงวัย นำเสนอในด้านความแตกต่างทางด้านความคิด ในแต่ละช่วงวัย ด้วยประสบการณ์ของแต่ละคนที่สั่งสมมาแตกต่างกันไป ทำให้เกิดข้อเปรียบเทียบมุมมองของแต่ละช่วงวัยนั้นว่า ในมุมมองของคนโตมากกว่า ก็ไม่ได้ถูกเสมอไป และมุมมองของคนโตก็น้อยกว่า ก็ไม่ได้ถูกเสมอไปเช่นกัน อยู่ที่ว่าแต่ละคนจะนำประสบการณ์เหล่านั้นมาใช้ให้ถูกกับสถานการณ์ชีวิต ได้อย่างไร

(3) ความทรงจำ มนุษย์มีความรู้และประสบการณ์ของชีวิต ให้ตามค้นหา และเรียนรู้ อย่างไม่มีที่สิ้นสุด เราทุกคนจะเติบโตและได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ในชีวิต เราล้วนแล้วแต่เริ่มจากวัยเด็กกันทั้งสิ้น และในวัยเด็กเรามีความทรงจำและฝันอีกมากมายที่อยากจะทำ แต่พอเติบโตและเรียนรู้กับโลกมากขึ้นผู้ใหญ่ ที่จะเป็นตัวเราในอนาคต บางทีกลับไม่ใช่อย่างที่เราคิด ทำให้เกิดหลุมช่องโหว่ของความหมายของชีวิตจริง ๆ ว่ามันคืออะไร เราต้องทำตามในสิ่งที่เขาโรยเส้นทางเอาไว้ หรือเราควรเป็นเด็กที่ตามหาเส้นทางใหม่ ๆ ในแบบที่มีแค่เราเท่านั้นที่รู้ และสิ่งที่กล่าวมาทั้งหมดนั้น มันคือประสบการณ์ที่มนุษย์คนนึงจะได้เรียนรู้บนโลกใบนี้ และสั่งสมจากความทรงจำที่สร้างเป็นตัวเราในปัจจุบัน

จากแนวคิดข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า ผู้ศึกษาแนวคิดและประเด็นที่ว่า “ความทรงจำ” เป็นตัวส่งสมประสบการณ์ทั้งหมดของมนุษย์ ทั้งความทรงจำที่ดี และความทรงจำที่เจ็บปวดมาตั้งแต่วัยเด็ก และผ่านเรื่องราวเหล่านั้นมา จนมาเป็นตัวเราในปัจจุบัน และผู้ศึกษา ได้เลือกละครที่บอกเล่าประเด็นเกี่ยวกับ ความทรงจำ หรือประสบการณ์ของมนุษย์ และยังมีทั้งความเป็นเด็กและผู้ใหญ่ไปในตัว ซึ่งผู้ศึกษาได้ค้นคว้าและค้นหาข้อมูลของบทละครเรื่อง “The Ocean at The End of The Lane” และผ่านการตีความและดัดแปลงจนกลายมาเป็นบทละครเรื่อง “The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร”

3.1.1.3 ปัจจัยในการคัดเลือกบทละคร

นอกจากนั้นแนวคิดและประเด็นที่ผู้ศึกษาสนใจอยากจะทำเรื่องราวแล้ว นั้น ยังมีปัจจัยแวดล้อมและอื่น ๆ ที่ผู้ศึกษาจะต้องคำนึงถึง เนื่องจากการคัดเลือกบทละครที่จะนำมาสร้างสรรค์ในครั้งนี้ เป็นผลงานละครเวทีเพื่อการศึกษา ทำให้มีปัจจัยต่าง ๆ ที่ต้องคำนึงถึง ดังนี้

(1) **นักแสดง** ด้วยปัจจัยหลักที่จะต้องเลือกนักแสดงจากนิสิตชั้นปีที่ 4 เพื่อให้ผู้ศึกษาในด้านการแสดงจะได้ศึกษากระบวนการการเป็นนักแสดงได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ ดังนั้นบทละครที่เลือกต้องมีตัวละครที่น่าสนใจ ทำทายต่อนักแสดง รวมถึงควรคำนึงถึงเพศและอายุของตัวละคร และบทละครควรจะมีการตีความได้หลากหลายรูปแบบ เพื่อที่สามารถจะปรับเปลี่ยนตามปัจจัยของนักแสดงได้ โดยที่ไม่ส่งผลกระทบต่อการเล่นของเรื่อง อย่างเช่น ตัวละครในเรื่อง คุณนายแฮมป์สตัด ที่บทละครต้นฉบับต้องใช้คนมีอายุ แต่ด้วยที่รูปแบบละครสามารถปรับเปลี่ยนเป็นมีอายุในด้านประสบการณ์แทนได้ จึงไม่จำเป็นต้องมีอายุมากตามลักษณะทางกายภาพ เป็นต้น

(2) **ความเหมาะสมในการสร้างสรรค์ผลงาน** ละครเรื่องนี้เกิดขึ้นในหลายสถานที่ ผ่านช่วงเวลาหลายช่วงเวลา เพื่ออำนวยความสะดวกในการสร้างสรรค์ผลงานละครเวที ให้ตอบสนองกับปัจจัยเรื่องงบประมาณในการสร้าง ทำให้ผู้ศึกษาและทีมงานออกแบบต้องประเมินถึงความเป็นไปได้ในการสร้างสรรค์องค์ประกอบศิลป์ต่าง ๆ ให้สามารถอยู่บนพื้นที่ได้จริง ด้วยการลดทอนและหารูปแบบในการนำเสนอ ที่ผู้ศึกษาเห็นว่าตอบสนองให้ละครเรื่อง “The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร” สามารถสร้างสรรค์ผลงาน ณ หอนาฏลักษณะได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด

(3) **ผู้ชม** เป็นส่วนสำคัญที่สุดต่อการประมวลผลของละคร หากละครไม่มีผู้ชม ก็ไม่สามารถเป็นกระบวนการการทำละครที่สมบูรณ์ได้ ดังนั้นเราควรเลือกบทละครให้เหมาะสมกับความต้องการของผู้ชม และสามารถเข้าถึงได้ทุกเพศ ทุกวัย นอกจากนั้นผู้ชมควรได้รับประสบการณ์บางอย่างจากละคร ที่ส่งผลต่อการใช้ชีวิตของผู้ชม ทั้งในด้านกระบวนการคิด และการกระทำ เป็นต้น

นอกจากนั้นผู้ศึกษายังสนใจกระบวนการสร้างผลงานละครเวที ผ่านกระบวนการของ Devising Theatre ที่เน้นการทำงานเป็นกลุ่มกับนักแสดงและทีมงาน โดยที่ผู้กำกับเป็นผู้นำใน กระบวนการทำ Workshop เพื่อให้ได้ซึ่งวัตถุประสงค์ของกิจกรรมนั้น ๆ

3.1.1.4 การวิเคราะห์บทละคร

เมื่อผู้ศึกษาได้รับการอนุมัติให้สามารถสร้างสรรค์ผลงานละครเวที เรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร แล้วนั้น ขั้นตอนต่อไปของกระบวนการทำงานของผู้ศึกษาคือการวิเคราะห์บทละคร โดยหัวข้อที่ผู้ศึกษาได้ทำการค้นคว้าและวิเคราะห์เจาะลึก ลงรายละเอียดกับบทละครมากขึ้นดังนี้

(1) **โครงเรื่อง** บทละครเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร เป็นบทละครที่มีเนื้อหาและรายละเอียดมากมายถูกแฝงอยู่ในบทละคร ผู้ประพันธ์ได้เรียงเรียงบทละครในการเล่าเรื่องโดยนำเสนอผ่านการใช้จินตนาการ รูปแบบแฟนตาซี เทนือธรรมชาติ จึงมีการเล่าเรื่องที่สามารถเข้าใจได้ง่าย และสนุก แต่ยังแฝงความเป็นพื้นฐานของมนุษย์ลงไปในเรื่อง และเล่าผสมผสานกันอย่างลงตัว ผู้ศึกษาจึงต้องแบ่งลำดับเหตุการณ์ เพื่อให้ง่ายต่อการทำงานและให้ทุก ๆ ฝ่ายเข้าใจไปในทิศทางเดียวกัน ผู้ศึกษาจึงแบ่งขั้นตอนในแต่ละเหตุการณ์ที่เป็นการดำเนินเรื่องไว้เป็นลำดับดังนี้

ชื่อฉาก	โครงเรื่อง	Message	Function
องค์ 1			
อารัมภบท “การกลับมา ของเด็กชาย”	<ul style="list-style-type: none"> - ชายวัยกลางคนคนหนึ่งตกอยู่ในภาวะวังงวนของความทรงจำ ได้นึกถึงความทรงจำที่เคยเกิดขึ้น และได้ยินคำพูดของใครบางคนในความทรงจำว่า “อย่าเชื่อในสิ่งที่ตามองเห็น” - การกลับมาของชายวัยกลางคนคนหนึ่ง และได้พบกับ “คุณนายแฮมป์สตัดด์” ที่หนองน้ำหลังบ้านของเธอ พร้อมกับ การสูญเสียที่พ่อของเขาได้ตายจาก บาดแผลภายในจิตใจของ 	<ul style="list-style-type: none"> - การวนเวียนของความทรงจำ มีทั้ง อดีต ปัจจุบัน และอนาคต - บาดแผลที่ฝังใจ มันไม่มีทางหายไป 	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้ Visual เล่าเรื่องว่ามีหลายคน que เดินผ่านเขาไป เหมือนความทรงจำที่ไหลผ่านเข้ามา ใช้ตัวละครหลักทุกตัว - เปิดตัวละคร คุณนายแฮมป์สตัดด์ และ ผู้ชาย - ผู้ชาย สลับคาแรคเตอร์ เป็น พ่อ ของ เด็กชาย ในอดีต

	<p>เขา และสิ่งนั้นเรียกว่า “รูหนอน” และ หนองน้ำของ เล็ตตี้ เพื่อนในวัยเด็กของผู้ชาย ที่เธอเคยเรียกมันว่า “มหาสมุทร”</p> <p>- “ผู้ชาย” ได้ย้อนเรื่องราว กลับไปยังอดีตในวัยเด็ก ในวันที่ เกิดเหตุการณ์คนเช่าห้องตาย ในเช้าวันเกิดปีที่ 14</p>		<p>- คุณนายแฮมป์สโตกเป็น ตัวจุดฉนวนให้ผู้ชายย้อน นึกถึงเรื่องราวที่เคยเกิดขึ้น</p>
<p>ฉากที่ 1 “เพื่อนเก่าและ มหาสมุทร”</p>	<p>- พ่อ และ เด็กชาย พุดถึงคนเช่าห้องของพวกเขา ที่ซิมเมอร์รถ พวกเขา แล้วมาฆ่าตัวตาย ที่หน้าบ้านไร่ตระกูลแฮมป์สโตก</p> <p>- “เล็ตตี้” เขามาชักชวนให้ เด็กชายไปยังบ้านไร่แฮมป์สโตกของเขา ในระหว่างรอพ่อของเด็กชาย และพุดถึงสาเหตุการตายของคนเช่าบ้าน</p> <p>- “จินนี่” แม่ของเล็ตตี้ และ คุณนายแฮมป์สโตก ทำความรู้จักกับ เด็กชาย และพุดถึงสิ่งที่ผู้เช่าห้องฆ่าตัวตายเพราะปล่อยให้ ความโลภควบคุมจิตใจ เอาเงินที่มีทั้งหมดไปเล่นพนัน ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของปัญหาที่จะเกิดขึ้น</p>	<p>- ความโลภที่มากเกินไป สามารถทำลายตัวเราได้</p> <p>- การพบเจอกับปัญหาในชีวิต ก็เหมือนกับการเล่นเกมเพื่อผ่านได้ไปได้</p>	<p>- เปิดตัวละครบ้านแฮมป์สโตก และ เด็กชาย แนะนำให้รู้จักตัวละครมากขึ้น</p> <p>- เห็นถึงความสัมพันธ์ของตัวละครมากขึ้น</p> <p>- เปลี่ยนสถานที่ด้วยการ อุปกรณ์และฉาก ด้วยนักแสดง</p> <p>- บ้านแฮมป์สโตกเป็นคนคอยชี้แนะข้อมูลให้กับเด็กชาย</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - เล็ตตี้ พาเด็กชายไปยังหนองน้ำหลังบ้านไร่แฮมป์สตัดก ที่ที่เธอบอกว่ามันเป็น มหาสมุทร - เด็กชายพบปลาตายในหนองน้ำ เล็ตตี้ผ้าทองปลา และพบเหรียญ 50 เพนนี ความแปลกประหลาดเริ่มเกิดขึ้น เป็นสัญญาณของปัญหาที่จะเกิดขึ้น - พ่อตามเด็กผู้ชายกลับบ้านหลังจากที่จัดการปัญหาเรื่องคนเช่าห้องฆ่าตัวตาย 		
<p>ฉากที่ 2 “ความฝันและเหรียญ”</p>	<ul style="list-style-type: none"> - พ่อ และ เด็กชาย พูดถึงการฆ่าตัวตายของคนเช่าห้องว่ามันนี้เง่า เพราะต้องฆ่าตัวตายเพราะเงิน ซึ่งเกิดความขัดแย้งกับพ่อที่มองว่ามันเป็นเรื่องสำคัญ และพ่อยังห้ามให้เด็กชายเล่าเรื่องนี้กับน้องสาว - “น้องสาว” ที่พูดถึงผู้เช่าห้องที่หายไปจากบ้าน เธอคิดว่าเขาย้ายออก เธอจึงบอกให้พี่ย้ายกลับไปยังห้องของตัวเอง และเกิดการขัดแย้ง เพราะพ่อไม่ให้ย้ายกลับ เพราะต้องหาคนเช่าห้องคนใหม่ - ตอนกลางคืน เด็กชายอ่านหนังสืออยู่ในห้องครัว แต่ 	<ul style="list-style-type: none"> - การตั้งคำถามกับความสำคัญของเงิน และการมีคุณค่าในการใช้ชีวิต - เห็นถึงความจำเป็นของเงิน และความไม่เข้าใจในมุมมองของเด็กกับผู้ใหญ่ - เห็นถึงปัญหาหรือปัจจัยต่าง ๆ ที่กำลังจะเจอเมื่อเด็กชายเติบโต เช่น เงิน สภาพแวดล้อม สังคม 	<ul style="list-style-type: none"> - แนะนำตัวละครฝั่งบ้านเด็กชาย และ บรรยากาศเวลาอยู่ในบ้านที่ต่างไปจากบ้านแฮมป์สตัดก - เหรียญที่ติดคอ คือจุดเริ่มต้นปัญหาที่เกิดขึ้นกับตัวเด็กชายที่จะเกิดขึ้นต่อไปภายในเรื่อง - เด็กชายกำลังพบเจอกับปัญหาที่เกิดขึ้น

	<p>ระหว่างนั้นเขาก็รู้สึกเหมือนอยู่ในความฝัน เขาฝันว่าเหรียญติดคอของเขา จนเขาส้ำลักมันออกมา และตื่นขึ้นพบว่าเหรียญที่ติดคอเขาจริง ๆ</p> <p>- เช้าวันใหม่ พ่อไปทำงาน และน้องสาวก็พบกับจดหมายที่มีสลากกินแบ่งได้รางวัลเป็นเงิน ซึ่งมันบังเอิญกับเด็กชายที่ฝันว่าเหรียญติดคอ</p> <p>- เล็ตตีมาหาเด็กชายที่บ้าน และขอดูเหรียญที่ติดคอเด็กชายเมื่อคืน และบอกกับเขาว่ามันเป็นสัญญาณของอะไรบางอย่างที่กำลังจะเข้ามาหลอกลวงผู้คน รวมถึงเด็กชายและครอบครัวของเขา</p>	<p>- เห็นถึงเรื่องเงินกำลังจะเข้ามาครอบครองจิตใจของคน</p>	
<p>ฉากที่ 3 “การรุกรานของปีศาจ”</p>	<p>- เล็ตตีพาเด็กชายมาที่บ้านของเขา เพื่อมาค้นหาคำตอบเรื่องเหรียญที่ติดคอเด็กชาย พร้อมกับเงินนี้และคุณนายแฮมป์สตัดอกเพื่อที่จะหาทางแก้ไขและหยุดพวกปรสิทที่กำลังจะเข้ามายังโลกของเด็กชาย</p>	<p>- เงิน เป็นสิ่งที่มนุษย์ปรารถนา มนุษย์จึงสร้างความโลภขึ้น แต่ความโลภนั้น มันสามารถกลับมาทำลายชีวิตของเราได้</p> <p>- โลกแห่งความจริงและจินตนาการ เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เพราะมันถูกผสมและสร้างขึ้นจาก</p>	<p>- เด็กชาย เริ่มเรียนรู้และเปิดรับความเห็นจากบ้านแฮมป์สตัดอก</p> <p>- บ้านแฮมป์สตัดอกเป็นตัวช่วยให้เด็กชายคิดและตระหนักกับสิ่งที่เกิดขึ้นรอบตัว</p>

		ความทรงจำ และการคิด ตั้งคำถามของมนุษย์	
ฉากที่ 4 “โลกคู่ขนาน”	- เล็ตตี้และเด็กชาย เดินทาง มายังป่าหลังบ้านของเขา ที่ที่ เป็นทางเชื่อมไปยังโลกคู่ขนาน ระหว่างเดินทาง พวกเขาต้อง ตามหาของเพื่อนำทางไปยังที่ ของปรสิต และเมื่อได้ของครบ ก็ได้เจอกับมังกรปีศาจ “สการ์ แรช” เล็ตตี้ต่อสู้กับมัน แต่ ปีศาจก็ได้โจมตีเด็กชายในตอน ที่พวกเขาไม่ทันระวังตัว แต่ ท้ายที่สุดเล็ตตี้ก็ผนึกปีศาจไว้ใน ป่าพิศวงแห่งนี้ได้	- ไม่มีอะไรเป็นไปอย่างที่ ตาของเรามองเห็น - ชื่อไม่ได้เป็นตัวบ่งบอก ตัวตนของเรา - มนุษย์โหยหาเงิน เพราะคิดว่าเงินสามารถ สร้างความสุข แต่เงินก็ สามารถสร้างความทุกข์ ให้ได้เช่นกัน	- เปลี่ยนสถานที่ด้วย อุปกรณ์และฉาก โดยใช้ อองซอมและนักแสดง - การข้ามมายังโลก คู่ขนานเป็นเหมือนการเข้า มายังโลกแห่งปัญหาและ สิ่งที่มนุษย์ไม่ต้องการ - เด็กชายยังไม่กล้าที่จะ เผชิญปัญหาที่กำลังเกิดขึ้น และปัญหานั้น กำลังจะ เกิดกับตัวเขาในไม่ช้า
ฉากที่ 5 “รูหนอน”	- เด็กชายกลับมายังบ้านของเขา และเขารู้สึกถึงความเจ็บแปลบ และคัน ได้จากมือข้างที่เขาโดน สการ์แรชฉก และได้พบว่ามึ กวางโปอยู่ที่มีมือ และมีบางอย่าง กำลังตื่นอยู่ข้างใน เขาใช้แหวน พยายามดึงมันออกมา และมันก็ ออกมาเพียงส่วนหนึ่ง มันเป็น หนอนสีชมพู ถึงเขาจะดึงหนอน ออกมาแล้ว “รูหนอน” นั้น ก็ ยังคงอยู่	- บาดแผลภายในจิตใจ ไม่สามารถลบออกไปได้ มันจะยังคงอยู่เสมอ	- ใช้อองซอมแทนภาพการ ดึงหนอนออกจากมือ - ปัญหาที่กำลังจะเข้ามา ยังโลกของเด็กชาย
ฉากที่ 6 “การมาถึงของ เออร์ซูลา”	- เช้าวันใหม่ น้องสาวลงมากิน ข้าวเช้า และได้พูดคุยกับใครสัก คนในครัว เด็กชายเดินลงมา จากบนห้อง และได้เจอกับ “เออร์ซูลา” ผู้เช่าห้องคนใหม่	- มนุษย์ไม่ยอมรับการ เปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น จึง เกิดเป็นปัญหาที่ส่งผลต่อ จิตใจ	- เปิดตัวละคร “เออร์ซูลา” ที่เข้ามาอยู่ภายใน บ้านของเด็กชาย

	<p>ที่จะมารับบทเป็นพี่เลี้ยงดูแลทุกคนภายในบ้านตามที่ทุกคนต้องการ แต่เด็กชายกลับมองเห็นความผิดปกติ และเชื่อว่าเธอคือปรสิตจากโลกคู่ขนานในระหว่างที่ทุกคนภายในบ้านกำลังกินข้าว เด็กชายก็พยายามบอกพ่อของเขาว่าเธอไม่น่าไว้วางใจ แต่พ่อของเขากลับมองว่าเด็กชายเอาแต่ใจ และทำตัวเสียมารยาท</p> <p>- พ่อของเขาไปทำงาน ในระหว่างนั้น เออร์ซูลาก็พยายามควบคุมทั้งน้องสาว และเด็กชาย ให้ทำตามในแบบที่เขาต้องการ แต่เด็กชายไม่ยอมและขัดขืน และต้องการจะหลบหนีไปหาเล็ดดี้ เพื่อนของเขา เพื่อต้องการให้เธอช่วยจัดการกับปัญหาที่เกิดขึ้น แต่เออร์ซูลาใช้พลังและควบคุมให้เด็กชายไม่สามารถหนีออกไปได้</p>	<p>- การไม่รับฟังปัญหาซึ่งกันและกัน จึงเกิดเป็นการขัดแย้ง และเป็นปัญหาต่อกันและกันในที่สุด</p> <p>- การเติมเต็มความต้องการของมนุษย์ มันไม่มีที่สิ้นสุด</p>	<p>- เกิดความขัดแย้งระหว่างพ่อกับเด็กชาย</p> <p>- เด็กชาย พยายามขัดขืนกับเออร์ซูลา และพยายามหาทางออกจากปัญหานี้ เป็นจุดนำไปยังปัญหาหลักของเรื่อง</p> <p>- เออร์ซูลาเป็นตัวจุดฉนวนปัญหาของเด็กชาย ให้มากทวีคูณมากยิ่งขึ้น</p>
<p>ฉากที่ 7 “หมดหนทาง หนี”</p>	<p>- พ่อกลับมาจากที่ทำงาน และได้ยินเรื่องที่เออร์ซูลาบอกกับพ่อของเขาว่าเด็กชายใส่ร้ายเธอไปในทางที่แย่ หลังจากนั้นทุกคนก็กำลังจะกินข้าวเย็น แต่เด็กชายไม่ยอมกิน และได้ตะโกนด่าทอเออร์ซูลาว่าเธอเป็นปรสิต ทำให้พ่อของเขา</p>	<p>- ความขัดแย้งเกิดจากการที่คนสองคนไม่เปิดใจรับฟังกันมากพอ ทำให้เกิดปัญหาระหว่างกันมากที่สุด</p> <p>- การที่เรามีความต้องการของตัวเองมาก</p>	<p>- เด็กชายเกิดความขัดแย้งหลักกับพ่อ บทลงโทษของพ่อที่ทำกับเด็กชายมันกลายเป็นบาดแผลในจิตใจของเขา</p>

	<p>โมโห และเกิดการทะเลาะระหว่างทั้งสองคน พ่อต้องการให้เด็กชายขอโทษเออร์ซูลา แต่เด็กชายไม่ยอม และได้หนีขึ้นไปบนห้อง</p> <p>- พ่อของเด็กชายตามขึ้นมาบนห้อง และกำลังจะลงโทษที่เด็กชายตำหนิเออร์ซูลา โดยที่พ่อของเขาลากเด็กชายเข้ามาในห้องน้ำ และเปิดก๊อกในอ่างอาบน้ำ เพื่อต้องการลงโทษให้เด็กชายรู้สึกผิดที่ตัวเองได้ทำแบบนั้นลงไป จึงเกิดการขัดแย้งระหว่างพ่อและเด็กชาย ที่พ่อของเขาได้กดคอของเด็กชายลงไปในห้องน้ำ เพื่อให้เขาขาดอากาศหายใจ แต่เด็กชายก็พยายามเอาตัวรอดโดยที่เขาได้ดึงเนคไทพ่อของเขา และพยายามพยุงตัวขึ้นมาจากอ่างอาบน้ำ จากนั้น พ่อของเขาก็เดินออกจากห้องไป น้องสาวหยิบผ้าขนหนูมาให้ และจากนั้นเออร์ซูลาก็มาพูดกับเด็กชายให้เชื่อฟัง และไม่หนีไปหาเล็ดดี้ เพราะเออร์ซูลาสามารถได้ยินทุกอย่างที่เขาคิด</p> <p>- หลังจากนั้น เด็กชายก็หาทางหนี โดยเขาคิดได้ว่าถ้าเออร์ซูลา</p>	<p>เกินไป ในบางที่ก็ไปบังคับคนอื่น</p> <p>- การจมปักอยู่กับอดีต บางที่ก็ทำให้เราลืมมองเห็นปัจจุบัน</p> <p>- การหนีปัญหาไม่เคยทำให้คนเราพบทางออก</p>	<p>- เออร์ซูลาเป็นตัวทำให้เกิดปัญหาที่เกิดขึ้นกับเด็กชายทวีคูณมากยิ่งขึ้น</p> <p>- ความอ่อนแอของแต่ละตัวละคร</p> <p>- เออร์ซูลาควบคุมบ้านเด็กชาย</p> <p>- เปลี่ยนสถานที่ด้วยการใช้อุปกรณ์และฉาก โดยใช้ห้องซอมกับนักแสดงเป็นคนเปลี่ยน และใช้ Visual เป็นการสื่อความหมายแทนภาพที่เกิดขึ้นจริง และสิ่งที่ใช้จินตนาการ</p> <p>- การปกป้องเด็กชายของเล็ดดี้ เป็นเหมือนพื้นที่ปลอดภัย</p>
--	---	---	---

	<p>ได้ยินทุกอย่างที่เขาคิด เขาก็จะหลอกเออร์ชูลาให้เชื่อว่า เขานั้นกำลังอ่านหนังสืออยู่ และในระหว่างนั้นเขาก็จะได้หนีไปหา เล็ตตี้ได้ และเขาก็ได้ตัดสินใจหนีออกจากบ้าน ปีนออกหน้าต่างห้องของเขาลงไป และระหว่างที่เขากำลังหนี เขาก็เห็นว่าพ่อของเขากับเออร์ชูลา เต็มรำกัน และกำลังจะมีความสัมพันธ์ที่ลึกซึ้งกว่าคนเช่าห้อง เขาทนเห็นภาพนั้นไม่ได้ เขาเสียใจและพยายามวิ่งหนีไปให้ไกลที่สุด แต่สุดท้าย เออร์ชูลาก็ตามความคิดของเขาได้ทัน และระหว่างที่เออร์ชูลากำลังจะจับเขากลับบ้านนั้น เล็ตตี้ก็โผล่มาช่วยเขาได้ทันเวลาพอดี</p>		
ชื่อฉาก	โครงเรื่อง	Message	Function
องค์ 2			
ฉากที่ 1 “ความทรงจำและการลืม”	<ul style="list-style-type: none"> - เล็ตตี้พาเด็กชายมาที่บ้านของเขาและได้รับการดูแลจากจินนี่ เธอเซ็ดตัว เตรียมข้าวและอาหารให้กิน พร้อมกับหาเสื้อผ้าใหม่ให้ใส่ และจินนี่ก็รับรู้ได้ว่า พ่อของเด็กชายกำลังมาที่นี่ เพื่อพาเด็กชายกลับบ้าน - เด็กชายไม่อยากจะกลับบ้าน เพราะเขาจะต้องเจอกับเออร์ชูลาอีกครั้ง เล็ตตี้จึงหาทาง 	<ul style="list-style-type: none"> - การหนีปัญหา ไม่ใช่ทางออกเสมอไป - การสร้างความทรงจำที่ดีอันใหม่ บางเวลามันก็สามารถช่วยบรรเทาความเจ็บปวดได้ แต่ความเจ็บปวด มันจะไม่หายไป 	<ul style="list-style-type: none"> - บ้านแฮมป์สตัดอก ทำหน้าที่เป็นพื้นที่ปลอดภัยของเด็กชาย และคอยช่วยเหลือชี้แนะกับเขา - เล็ตตี้เป็นคนพาเด็กชายไปยังโลกคู่ขนาน เขาจึงต้องจัดการเรื่องที่เกิดขึ้น

	<p>ช่วยเหลือ โดยขอร้องให้ คุณนายเฮมป์สตัดอกช่วยทำการ ตัดและต่อความทรงจำพ่อของเขา ให้ลืมเหตุการณ์ที่ทำโทษเขาไป เมื่อพ่อของเขามาถึง คุณนายเฮมป์สตัดอกและเงินนี้ก็จัดการกับพ่อและน้องสาวของเด็กชาย จนพวกเขากลับบ้านไปในที่สุด</p> <p>- เด็กชายพบว่าเขายังบาดเจ็บที่ฝ่ามือ ตรงรูหนอนที่เกิดจากการฉกของสการ์แรช และคุณนายเฮมป์สตัดอกก็ได้บอกกับเขาว่า มันเป็นเพราะปรสิตตัวนั้น ต้องการทิ้งรูหนอนเอาไว้ใช้เพื่อกลับไปยังโลกของมันได้ และเงินนี้ก็บอกกับเล็ดตี้ว่า เขาต้องเป็นคนคอยจัดการเรื่องที่เกิดขึ้นเอง สิ่งที่คุณนายเฮมป์สตัดอกช่วยได้ในตอนนี้ ก็เพียงแต่รักษาและบรรเทาอาการบาดเจ็บเท่านั้น และเด็กชายก็ขอโทษกับเล็ดตี้ที่ก่อนหน้านี้ไม่ยอมบอกความจริงออกไป และทั้งคู่ก็แยกย้ายกันเข้านอนพักผ่อน</p>	<p>- การลืมอะไรบางอย่าง เริ่มจากที่ตัวเรา เมื่อเราตัดสินใจที่ลืมอะไรบางอย่างแล้ว สิ่งนั้นจะไม่เคยเกิดขึ้น</p> <p>- เราไม่สามารถหนีปัญหาที่เข้ามาหาเราได้ มีแต่ต้องเผชิญหน้าและอยู่กับมัน</p> <p>- ในชีวิตล้วนแล้วแต่มีสิ่ง ที่สร้างความเจ็บทั้งสิ้น แต่สิ่งนั้นจะทำให้เราเติบโตขึ้น</p> <p>- จิตวิญญาณของเรา ไม่มีวันทำลายได้</p>	<p>- เด็กชายเข้าใจว่าตัวเองไม่ได้แบกรับทุกอย่างไว้คนเดียว</p> <p>- เด็กชายยังกลัวที่จะเผชิญหน้ากับปัญหาที่จะเกิดขึ้น แต่เล็ดตี้ก็ทำให้เขารู้ว่าถ้าเขาเลือกที่จะทำอะไรสักอย่าง ก็แสดงว่าเขาก็โตขึ้นมาบ้างแล้ว</p>
<p>ฉากที่ 2 “ของเล่นที่แตกหัก”</p>	<p>- เด็กชายตื่นขึ้นมาในเช้าวันใหม่ และเจอกับเงินนี้ ที่กำลังจัดเตรียมอาหารเช้าในครัว และทั้งสองก็พูดถึงวิธีการที่เออร์ซุ</p>	<p>- ฝันร้ายเป็นเรื่องที่น่ากลัว แต่เมื่อเราตื่นขึ้น มันก็หายไปเสมอ เหมือนกับเรื่องร้าย ๆ ที่</p>	<p>- เด็กชายตัดสินใจจะเผชิญปัญหาที่เกิดขึ้นของตัวเอง</p>

	<p>ลาเข้ามาครอบครองครอบครัวของเด็กชาย และมีคุณนายเฮมพ์สต็อกเข้ามาเป็นตัวเสริมในบทสนทนา และได้รู้ว่าวิธีการที่เออร์ซูลาทำ คือเสนอสิ่งที่มนุษย์ต้องการ และเมื่อพวกเขาต้องการสิ่งนั้น ก็จะตกเป็นทาสของพวกเขาตลอดกาล ทำให้เด็กชายร้อนรนที่จะไปช่วยครอบครัวของเขา</p> <p>- แต่เล็ดตี้ก็วิ่งพรวดเข้ามาทางประตู เหมือนกับเธอเพิ่งกลับมาจากการเดินทางไปข้างนอกมาตลอดคืน เล็ดตี้ไปหาของไว้ใช้ต่อกรกับเออร์ซูลา นั่นก็คือของเล่นที่ผุพัง มันเอาไว้ใช้สำหรับเรียกตัวเสนียด เพื่อเป็นตัวล่อให้เออร์ซูลากลับไปยังโลกของมัน และเด็กชายก็อาสาจะเป็นคนไปจัดการเออร์ซูลากับเล็ดตี้</p> <p>- เล็ดตี้กับเด็กชายเดินทางไปยังบ้านของเด็กชาย และวางของเล่นผุพังไว้รอบ ๆ ตัวบ้าน เพื่อใช้เป็นตัวล่อเรียกพวกเสนียดออกมาไว้ต่อกรกับเออร์ซูลา เพราะนกเสนียดมันสามารถกัดกินทุกอย่างที่ขวางหน้า และสิ่งนั้นจะถูกลิ้มไปจากโลก</p>	<p>เข้ามา ถ้าเราผ่านมันมาได้ มันก็เป็นเพียงอดีต ที่เคยเกิดขึ้น</p> <p>- หากมนุษย์ยินยอมให้ความโลภครอบงำ ก็จะตกเป็นทาสของความโลภตลอดกาล</p>	<p>- เล็ดตี้ตัดสินใจในการจัดการปัญหาที่ตัวเองสร้างขึ้น</p> <p>- จินนี่และคุณนายเฮมพ์สต็อกตัดสินใจให้เด็กทั้งสอง เผชิญปัญหาด้วยตัวเอง</p>
--	--	--	--

<p>ฉากที่ 3 “เผชิญหน้า”</p>	<p>- เด็กชายและเล็ดตีเผชิญหน้าและพยายามเจรจากับเออร์ซูลา แต่เออร์ซูลากลับปฏิเสธ เธอต้องการที่จะอยู่ที่โลกแห่งนี้ จากนั้น เออร์ซูลาที่เป็นร่างปีศาจปริศนาขนาดใหญ่ ก็ได้พยายามต่อสู้เพื่อแย่งชิงเด็กชายกับเล็ดตี แต่เล็ดตีรู้ว่าไม่สามารถสู้กับเธอได้ จึงพยายามเจรจากับเออร์ซูลามุตรุหนอนกลับไปยังโลกเดิม ก่อนที่ตัวเสนียดจะมากัดกินพวกเขา</p> <p>- และแล้วนกเสนียดก็มาถึง มันบินเหนือหัวพวกเขาและรอกัดกินสิ่งที่มนุษย์ไม่ต้องการ เออร์ซูลาหวาดกลัวและอ่อนวอนให้เด็กชายเปิดทางและยอมรับเพื่อให้เขาได้กลับไป เพราะมันเป็นทางเดียวที่จะทำให้เธอสามารถกลับไปได้ แต่เด็กชายกลับปฏิเสธ เพราะเขาคิดว่าเออร์ซูลานั้นควบคุมพ่อและน้องสาวของเขา ท้ายที่สุด เออร์ซูลาก็โดนพวกนกเสนียดกัดกินและหายไปตลอดกาล</p>	<p>- ความโลภจะยังคงอยู่กับมนุษย์ ถ้าหากมนุษย์ยังมีความต้องการที่ไม่สิ้นสุด</p> <p>- ทุกการเปลี่ยนแปลงของการกระทำ มนุษย์เลือกที่จะตัดสินใจด้วยตัวเองทั้งสิ้น</p> <p>- หากสิ่งใดที่มนุษย์ไม่ต้องการ ก็จะหายไปจากความทรงจำตลอดกาล</p>	<p>- เด็กชายปฏิเสธเออร์ซูลา เพราะเขายังจมปักอยู่กับอดีต และไม่ยอมรับการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้น</p> <p>- เด็กชายกลัวการที่จะไม่มีตัวตน</p> <p>- เออร์ซูลากลับการที่จะไม่มีตัวตน</p>
<p>ฉากที่ 4 “วงแหวนนางฟ้า”</p>	<p>- เล็ดตีและเด็กชายหนีจากเสนียดมายังวงแหวนนางฟ้า เพราะนกเสนียดยังต้องการรูหนอนที่หัวใจของเด็กชายอยู่ แต่นกเสนียดจะไม่สามารถเข้า</p>	<p>- เด็กทุกคนล้วนเติบโตขึ้น ไม่มีใครสามารถเป็นเด็กได้ตลอดกาล แต่เราทุกคน ล้วนมีเด็กคนนั้นอยู่ในตัวเสมอ</p>	<p>- เด็กผู้ชายตัดสินใจกล้าเผชิญกับปัญหา แม้ว่ามันจะต้องเจ็บปวดและทรมานก็ตาม</p>

	<p>มาในวงแหวนนางฟ้าได้ หากเขาไม่ยินยอมที่จะก้าวออกไป เล็ตตั้งใจพยายามหาทางช่วยเด็กชาย โดยการที่เขาจะพามหาสมุทรมาหาเด็กชาย และได้บอกกับเด็กชายไว้ว่าให้รอจนกว่าเขาจะกลับมา</p> <p>- เด็กชายพยายามอ่านหนังสือเพื่อข่มความกลัวของเขาเอาไว้ และจากนั้นน้องสาวและพ่อของเขา ก็เข้ามาล่อลวงให้เขาออกจากวงแหวนนางฟ้า เด็กชายพยายามพิสูจน์ว่าทั้งสองคนเป็นตัวจริงด้วยคำถามที่มีแค่เขาเท่านั้น ที่จะรู้ว่าเป็นตัวจริง แต่แล้วน้องสาวก็เป็นเพียงนกเสนียดที่พยายามล่อลวงเขาให้ออกไป แต่กับพ่อของเขา ต่างออกไป เพราะพ่อของเขาได้ให้คำตอบที่ถูกต้องสำหรับเขา จากนั้นพ่อก็เดินจากไป และต่อมาก็มียกเสียงนกเสนียดที่พยายามล่อลวงให้เขาออกไป และยอมรับกับการถูกลืมจากโลกนี้</p> <p>- เล็ตตีกลับมาพร้อมกับถังน้ำใบใหญ่ ในนั้นมีมหาสมุทรที่เธอกับคุณนายแฮมป์สโตกพยายามใส่มันลงไปในถัง และจากนั้นทั้ง</p>	<p>- หากเรายังอยู่ในความทรงจำของใครสักคน เราก็จะยังมีตัวตนอยู่เสมอ</p> <p>- ไม่มีใครกำหนดตัวตนเราได้ นอกจากเราเป็นคนกำหนดมันเอง</p>	<p>- พ่อและน้องสาว เข้ามาเป็นตัวกระตุ้นให้เด็กชายกล้าตัดสินใจกับการเผชิญปัญหา</p> <p>- นกเสนียดทำหน้าที่เป็นตัวแทนความกลัวของเด็กชาย ที่กลัวว่าตัวเองจะหายไป</p>
--	--	---	--

	สองก็ได้ก้าวลงไปในถังน้ำ เพื่อดำดิ่งลงไปในมหาสมุทร		
ฉากที่ 5 “มหาสมุทร”	<p>- หลังจากที่เล็ตตีและเด็กชายได้ก้าวลงไปในถังน้ำ เขาก็ได้พบเจอกับมหาสมุทรที่บอกเล่าเรื่องราวของเขา มหาสมุทรที่เต็มไปด้วยความทรงจำทั้งหลาย และเด็กชายต้องการที่จะอยู่ที่แห่งนี้ตลอดไป เพราะถ้าเขาอยู่ที่นี้ เขาก็จะไม่ตายไปจากโลกนี้ เขาจะยังอยู่ แต่เล็ตตีก็บอกกับเขาว่า เขาไม่สามารถอยู่ที่นี้ เพราะเขาจะไม่มีวันได้ขึ้นฝั่ง และสิ่งในที่สุดว่าอะไรคือความจริง และท้ายที่สุดเด็กชายก็ตัดสินใจที่จะไปต่อกับเล็ตตี</p> <p>- เด็กชายกับเล็ตตีได้มาอยู่ที่หนองน้ำหลังบ้านไร่ และมีจิ้งจิววิ่งเข้ามาหาพวกเขาแล้วบอกกับทั้งสองว่านกเสนียดมันกำลังเข้ามาในฟาร์ม เพื่อมากัดกินรูหนอนของเด็กชาย และพวกเขาก็พยายามไล่กนกเสนียดออกไป แต่มันไม่มีทางกลับไปหากมันไม่ได้ในสิ่งที่พวกมันต้องการ ในที่สุด เด็กชายก็ตัดสินใจเสียสละตัวเอง เพราะเขาคิดว่าเขาคือต้นเหตุของเรื่องทั้งหมด ถ้าเขายอมถูกกัดกิน เรื่องทุกอย่างก็จะดีเหมือนเดิม แต่เล็ตตีกลับ</p>	<p>- อดีต ควรทำให้เราเดินต่อไปข้างหน้า ไม่ใช่จมอยู่กับที่</p> <p>- หากเราเลือกที่จะอยู่กับอดีตมากจนเกินไป เราจะสูญเสียตัวเองในปัจจุบันไปในที่สุด</p> <p>- ความทรงจำทั้งหมดที่เคยเกิดขึ้น มันจะยังคงอยู่เสมอ หากเรายังจดจำมัน</p> <p>- หากเราก้าวผ่านบาดแผลในจิตใจไปได้ แล้วนั้น เราจะเติบโตเป็นคนที่ดีขึ้นกว่าเดิม</p> <p>- กฎและกติกาสรางไว้เพื่อให้มนุษย์ได้ยับยั้งความโลภของตัวเอง</p> <p>- เราทุกคนล้วนต้องเผชิญความเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ แม้ว่าความเปลี่ยนแปลงนั้น จะทำให้เราเจ็บปวดก็ตาม</p>	<p>- เด็กชายอยากที่อยู่ในความทรงจำไปตลอดกาล</p> <p>- เล็ตตี คอยดึงเด็กชายให้ก้าวเดินต่อไปข้างหน้า</p> <p>- เด็กชายตัดสินใจกล้าเผชิญกับความกลัวที่จะเติบโตขึ้น และเสียสละตัวเอง เพื่อที่จะปกป้องทุกคน</p> <p>- เล็ตตีเสียสละตัวเองเพื่อปกป้องเด็กชายให้ยังคงอยู่และเติบโตต่อไปด้วยหัวใจที่มีรูหนอน</p> <p>- จิ้งจิวและคุณนายแฮมป์สตัดอกยอมรับในการเปลี่ยนแปลง</p> <p>- เด็กชายยอมรับและก้าวเดินต่อไป</p> <p>- พ่อได้เปลี่ยนคาแรคเตอร์กลับไปเป็นผู้ชายตอนต้นเรื่อง</p>

	<p>เอาตัวของเขาเข้าไปปกป้อง เด็กชาย และยอมโดนนกเสนียด จิกกินตัวของเธอแทน</p> <p>- คุณนายแฮมป์สตัดอกตื่นจาก การหลับไหล แต่เข้ามาไล่พวก นกเสนียดด้วยพลังและความมี อำนาจ จนพวกนกเสนียดยอม กลับไปในทางของมัน แต่มันก็ สายเกินไป เล็ดตี้เจ็บปวดเกิน กว่าจะรับไหว เล็ดตี้นอนนิ่งไม่ ตอบสนอง และเงินนี้ ได้เข้ามา โอบร่างของเธอไว้ และนำร่าง ของเธอไปส่งยังมหาสมุทรของ เล็ดตี้อเอง</p> <p>- จากนั้นคุณนายแฮมป์สตัดอก และเงินนี้ ก็ได้พาเด็กชาย กลับไปส่งยังบ้านของเขาเอง และได้กล่าวจากลากัน โดยที่ เด็กชายได้จดจำว่าเล็ดตี้นั้น ได้ เดินทางไปที่ออสเตรเลีย</p> <p>- น้องสาว และเด็กชายกำลังจะ ไปโรงเรียน และพ่อของพวกเขา ก็กำลังจะไปทำงาน ระหว่างนั้น เด็กชายได้กล่าวคำขอบคุณกับ พ่อ และพ่อก็ได้ให้คำยินดีกับ เขาเช่นกัน</p>	<p>- ไม่ว่าตัวเราจะเติบโต และเปลี่ยนแปลงจาก เดิมมากแค่ไหน แต่สิ่งที่ เราผ่านมานั้น มันก็ยัง เป็นตัวเราอยู่เสมอ</p>	
<p>ฉากที่ 6 “หนองน้ำ”</p>	<p>- ผู้ชายได้ยืนอยู่ที่หนองน้ำหลัง ร้านไร่แฮมป์สตัดอก และได้ถาม</p>	<p>- หากเรายังจดจำใครสัก คนไว้ในความทรงจำ เขา</p>	<p>- ผู้ชาย เป็นตัวแทนของ เด็กชายที่เติบโตขึ้น</p>

	<p>กับคุณนายเฮมป์สตัดอกว่าเรื่องที่ เกิดขึ้นมันเคยเกิดขึ้นจริงหรือไม่ แต่คุณนายเฮมป์สตัดอกก็ไม่ได้ให้ คำตอบที่แน่ชัดกับเขา เพียงแต่ พูดถึงการเปลี่ยนแปลงของ ความทรงจำ ผู้ชายเหมือนจะ คิดว่าเรื่องทุกอย่างเขาจำได้ เพียงว่าเขาแค่มาถึงที่นี่ แต่เงินนี้ ก็ห้ามปรามไว้ ว่าเขานั้นกลับมา ที่นี่ทุกครั้งที่เขามีความทุกข์ หรือเรื่องหนักใจ หรือแม้กระทั่ง คิดถึงเพื่อนคนเก่าของเขา และ เขาก็ได้โทษตัวเองว่าเป็นคนทำ ให้เล็ดตีได้จากไป แต่เงินนี้ก็ให้ คำตอบว่า เล็ดตีได้จากไปเพื่อให้ เขาได้อยู่ต่อ และจดจำเรื่องราว ของเธอ ทำดีที่สุดผู้ชายก็ได้ถาม ว่าเขาจะจดจำเรื่องทั้งหมดได้ หรือไม่ แต่คุณนายเฮมป์สตัดอกก็ ได้ให้คำตอบเพียงแค่ว่า เขาเป็น คนเดียว ที่จะรู้คำตอบนั้น</p> <p>- ผู้ชายหลับตาลง พอลืมตาขึ้น เขาจำได้เพียงว่าเขามาที่นี่เพื่อ มาเยี่ยมเพื่อนเก่าของเขา ผาก ไว้เพียงคำกล่าวทักทายเล็ดตีกับ คุณนายเฮมป์สตัดอก จากนั้นเขา จึงเดินทางต่อไปยังงานศพพ่อ ของเขาเช่นเดิม และมีชีวิตต่อไป</p>	<p>คนนั้นก็ยังคงอยู่กับ เราเสมอ</p> <p>- ความเจ็บปวดที่เรา เผชิญ หากเราผ่านมันมา ได้ มันจะเป็นเพียงแค ประสบการณ์ที่เคย เกิดขึ้น และท้ายที่สุดมัน จะกลายเป็นความทรงจำ ที่อยู่กับตัวเราเสมอ</p> <p>- เราจะจดจำหรือจะลืม อะไรบางอย่าง มันขึ้นอยู่กับ ใจเรา เราจดจำมันแบบ ไหน</p> <p>- ความทรงจำเป็นส่วน หนึ่งของวัฏจักรชีวิต เวียนว่ายตายเกิด เพราะ มันประสบการณ์ของ คนเรา ทั้ง อดีต ปัจจุบัน ไปจนถึงจินตนาการใน อนาคต</p>	<p>- คุณนายเฮมป์สตัดอกและ เงินนี้เป็นคนคอยตั้งคำถาม ให้เขาได้คิดและตอบด้วย ตัวเอง</p> <p>- ผู้ชายได้เข้าใจเรื่องราว ทั้งหมดที่เกิดขึ้น เรียนรู้ และยอมรับที่จะก้าวเดิน ต่อไป</p>
--	---	---	--

ตารางที่ 3.1 : การวิเคราะห์โครงเรื่องละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร

ที่มา : ผู้ศึกษา

ตารางแสดงการวิเคราะห์โครงเรื่องนั้นเป็นเพียงจุดเริ่มต้นของกระบวนการศึกษา เพราะในระหว่างช่วงการศึกษานั้น ผู้ศึกษามีการปรับเปลี่ยนและพัฒนาไปตามความเหมาะสมต่อการนำเสนอของเรื่องอยู่เสมอ เพราะด้วยวิธีการศึกษาที่ใช้รูปแบบละคร Devising Theatre จึงมีการค้นหาร่วมกับนักแสดงและองค์ประกอบของงานศิลปะร่วมกันอยู่เสมอ เพื่อให้ได้รูปแบบและละครเวทีที่สมบูรณ์แบบและมีประสิทธิภาพมากที่สุด

(2) **ตัวละคร** การวิเคราะห์ตัวละครนั้น เป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้เราเข้าใจตัวละครแต่ละตัวมากยิ่งขึ้น และด้วยบทละครของละครเวทีเรื่องนี้ ถูกพัฒนามาจากวรรณกรรม จึงได้มีบทของตัวละครที่แยกย่อยลงไป ดังนั้นผู้ศึกษาจึงได้เลือกที่จะแบ่งหน้าที่สำคัญของตัวละครในเรื่องดังนี้

2.1) ตัวละครหลัก (Protagonist) ตัวละครที่เป็นตัวละครหลักของเรื่องคือ “เด็กชาย” เป็นตัวละครหลักที่ผู้ศึกษาเลือก และมองเห็นความสำคัญที่จะให้เป็นตัวละครหลัก เนื่องจากตัวละครนี้ ผู้ศึกษาได้เลือกมาเป็นตัวแทนของเด็กที่กำลังเติบโตขึ้นเป็นวัยผู้ใหญ่ และยังไม่สามารถก้าวผ่านความเจ็บปวดที่เจอได้ จึงต้องให้ตัวละครนี้ได้เรียนรู้ที่จะเผชิญกับปัญหา ว่าถ้าหากเขาก้าวผ่านปัญหาเหล่านั้นมาได้ มันก็จะเป็นเพียงความทรงจำที่เคยเกิดขึ้น และปัญหาเหล่านั้นจะทำให้เขาได้เป็น “ผู้ชาย” ผู้ใหญ่ในรูปแบบเขาอยากเข้าใจมากยิ่งขึ้น

2.2) ตัวละครตรงข้าม (Antagonist) ตัวละครที่เป็นตัวละครตรงข้ามของเรื่องคือ “พ่อ” เป็นตัวละครที่ผู้ศึกษาเลือก และมองเห็นความสำคัญที่จะให้เป็นตัวละครตรงข้ามกับเด็กชาย เนื่องจากตัวละครนี้ ผู้ศึกษาได้เลือกมาเป็นตัวแทนของความเป็นผู้ใหญ่ ที่กำลังเผชิญกับปัญหาและจัดการกับสิ่งต่าง ๆ รอบตัว และในบางครั้งมันก็ยากเกินกว่าจะรับไหว จึงเป็นตัวละครที่มีแนวคิดขัดแย้งกับตัวละครเด็กชาย ที่ยังไม่เข้าใจกับคำว่าความเป็นผู้ใหญ่ โดยตัวละครตรงข้ามนั้น ไม่ได้มีเพียงตัวเดียว แต่มีตัวละคร “เออร์ซูลา/สการ์แซช” ที่เป็นตัวกระตุ้นให้ปัญหาที่ตัวละครตรงข้ามกำลังประสบพบเจอ เพิ่มความขัดแย้งกับแนวคิดของตัวละครหลักอย่าง เด็กชาย อีกด้วย

2.3) ผู้ชี้แนะแนวทาง (Mentor) ตัวละครที่เป็นผู้ชี้แนะแนวทางของเรื่อง คือ “คุณนายแฮมป์สตัดอก” เป็นตัวละครที่ผู้ศึกษาเลือก และมองเห็นความสำคัญที่จะให้เป็นตัวละครที่ชี้แนะแนวทางให้กับตัวละครหลักอย่าง เด็กชาย ผู้ศึกษาได้เลือกมาเป็นผู้ช่วยให้ตัวละครหลัก ได้มองเรื่องราว และปัญหาที่เกิดขึ้นรอบตัวอย่างหลวมมองมากขึ้น และเป็นคนที่คอยช่วยตั้งคำถาม และชี้แนะแนวทางที่จะทำให้เกิดการเรียนรู้และเปลี่ยนแปลงบางอย่างในทางที่ดีขึ้น นอกจากนี้ ยังมีตัวละครที่เป็นผู้ชี้แนะแนวทางให้กับตัวละครหลักคือ “จินนี่” เธอทำหน้าที่เป็นเหมือนตัวละครที่คอยซัพพอร์ตให้กับตัวละครหลักได้ก้าวเดินต่ออย่างปลอดภัย และยังเป็นเหมือนพื้นที่ปลอดภัยให้กับตัวละครหลักเพื่อบรรเทาปัญหาที่เจอ และมองเห็นความเปราะบางทั้งตัวละครหลักและตัวละครที่ชี้แนะแนวทางอย่างเขาอีกด้วย

2.4) เพื่อนคู่คิดตัวละครหลัก (Partner) ตัวละครที่เป็นเพื่อนคู่คิดของตัวละครหลักของเรื่อง คือ “เล็ดดี้” เป็นตัวละครที่ผู้ศึกษาเลือก และมองเห็นความสำคัญที่จะให้เป็นตัวละครที่เป็นเพื่อนคู่คิดของตัวละครหลักอย่าง เด็กชาย เธอทำหน้าที่เป็นเหมือนเพื่อนที่คอยอยู่เคียงข้างของตัวตัวละครหลัก ทั้งการก้าวผ่านปัญหา และการเรียนรู้ไปพร้อมกัน ในบางเวลาที่ทำหน้าที่เป็นเหมือนตัวละครที่ชี้แนะแนวทาง พร้อมทั้งซัพพอร์ตและปกป้องตัวละครหลักให้ได้ก้าวเดินไปในทิศทางที่สามารถเรียนรู้กับปัญหาที่ตัวละครหลักเผชิญได้อย่างปลอดภัยมากยิ่งขึ้น

(3) แก่นเรื่อง แก่นเรื่องนั้นถือเป็นหัวใจหลักของการสร้างสรรค์ละครเวที โดยมักจะเป็นประโยคที่ประกอบด้วยประธาน กิริยา และกรรม เพื่อความหมายที่ชัดเจน หรือบางครั้งแก่นเรื่องอาจเป็นการตั้งคำถาม โดยมีจุดประสงค์เพื่อบอกสารบางอย่างแก่คนดูหลังจากได้วิเคราะห์บทแล้ว ผู้ศึกษาเห็นว่าแก่นเรื่องที่สำคัญที่สุดคือประโยคที่ว่า “เราเติบโตด้วยความสัมพันธ์ที่ล้ำค่า และความทรงจำที่เจ็บปวด” กล่าวคือ เราทุกคนจะเติบโตขึ้นได้ จะต้องก้าวผ่านและเรียนรู้เรื่องราวที่เข้ามาในชีวิต ทั้งสิ่งที่เป็นบาดแผลทางจิตใจ เหตุการณ์ฝังใจ การสูญเสียอะไรบางอย่างในชีวิต หรือแม้กระทั่งความสัมพันธ์ที่ล้ำค่า หรือความทรงจำที่ดีนั่นเอง แต่เราจะต้องจดจำให้กลายเป็นประสบการณ์ชีวิตที่สั่งสมจนกลายเป็นตัวเรา ไม่เพียงแต่จมปลักอยู่กับอดีต ปัญหาที่เข้ามาในชีวิต ที่เข้ามาส่งผลให้เราไม่สามารถก้าวเดินต่อไปในอนาคต แต่จงเรียนรู้ที่จะอยู่กับมัน และก้าวผ่านไป และจดจำสิ่งเหล่านั้นไว้เป็นเพียงความทรงจำของเราทุกคน

(4) แนวคิดของผู้กำกับ สำหรับแนวคิดของผู้กำกับของการวิเคราะห์บทละคร ผู้ศึกษายังไม่มีภาพที่เกิดจากจินตนาการแนชัดบนเวทีจริงได้ เนื่องจากยังขาดองค์ประกอบในการสร้างละครอีกมาก แต่สิ่งที่ผู้ศึกษาได้ทำการนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ภาพทั้งหมดนั้นคือแนวคิดของผู้กำกับ (Director concept) และแนวคิดในการกำกับรูปแบบละคร Devising Theatre ซึ่งต่อมาเมื่อได้ฝ่ายนักแสดง และทีมงานฝ่ายออกแบบแล้วนั้น จึงเกิดกระบวนการศึกษาบทละครร่วมกัน ให้เกิดเป็นหนึ่งในภาพที่ทุกคนได้นำมาทำความเข้าใจเกี่ยวกับละครในทิศทางเดียวกัน โดยมีแนวคิดจากหลักการที่ใช้ แก่นเรื่อง (Theme) คำสำคัญ (Keyword) มุมมอง (Vision) ความขัดแย้ง (Conflict) อีกทั้ง บรรยากาศ (Mood & Tone) เป็นตัวสร้างองค์ประกอบและกำหนดทิศทางสารของเรื่อง

3.1.1.5 การคัดเลือกนักแสดง

ส่วนของการคัดเลือกนักแสดงนั้น ผู้ศึกษาได้เลือกนักแสดงที่มีความเป็นตัวละครนั้น ๆ และทำการบ้านกับตัวละครนั้น ๆ ออกมาเป็นอย่างดี และมีไหวพริบการแสดงด้นสด (Improvisation) อีกทั้งทักษะทางการแสดงเฉพาะตัว ที่ดีพอที่จะพาตัวละครออกไปสู่ผู้ชมได้เป็นอย่างดี เพราะในบางครั้ง ลักษณะภายนอกส่วนบุคคลของนักแสดง อาจตรงตามลักษณะภายนอกของ

ตัวละครทุกประการ แต่มีแนวคิดและการแสดงออกตรงข้ามกับตัวละคร ในขณะที่เดียวกัน นักแสดงบางคนมีลักษณะภายนอกไม่ตรงตามลักษณะภายนอกของตัวละครที่ถูกกำหนดมา แต่ในแง่ของการแสดงออกทางพฤติกรรมและความคิดของตัวละคร สามารถพัฒนาและต่อยอดตามกระบวนการได้ และที่สำคัญ ต้องพร้อมที่จะเล่าเรื่องราวและความคิดของตัวเองได้ตลอดระยะเวลาในช่วงของการซ้อมและการแสดง



ภาพที่ 3.1 : ภาพบรรยากาศการคัดเลือกนักแสดง
ของละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร
ที่มา : ผู้ศึกษา

(1) **ขอบเขตในการคัดเลือกนักแสดง** ด้วยรูปแบบกระบวนการ Devising Theatre นั้น เน้นไปที่การทำงานร่วมกันระหว่างทางของทั้งนักแสดง และผู้กำกับ เพื่อพัฒนาตัวละครและสารของเรื่องไปในทิศทางที่ชัดเจน และส่งผลต่อผู้ชมมากที่สุด ซึ่งผู้ศึกษาจึงต้องมีขอบเขตในการคัดเลือกนักแสดงที่เหมาะสมกับการพัฒนาตัวละครตามกระบวนการ ดังนี้

1.1) ตัวละครที่เปิดการคัดเลือก เบื้องต้นตัวละครหลัก ที่เปิดการคัดเลือกนักแสดงเป็น 7 นักแสดง 8 ตัวละคร คือ เด็กชาย, เล็ตตี้, จินนี่, คุณนายแฮมป์สตัดก, เออร์ชูลา หรือ สการ์แซช, น้องสาว และ ผู้ชาย/พ่อ ผู้ศึกษาจึงต้องเปิดการคัดเลือกนักแสดงแบบเปิด (Open Audition) จากผู้ร่วมศึกษาในตำแหน่งนักแสดงทั้งหมด เพื่อให้ทุกคนได้เตรียมตัวในการวิเคราะห์ตัวละครที่สนใจรับบทและทำการคัดเลือก

1.2) ข้อจำกัดของเวลา เนื่องจากเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ ปี 2565 นี้ ได้มีละครทั้งหมด 4 เรื่อง การบริหารเวลาในการคัดเลือกนักแสดงจึงเป็นสิ่งสำคัญ โดยได้เปิดให้นักแสดงเข้า 3 รอบ รอบแรกจะเป็นในส่วนของกรณีที่นักแสดงเตรียมการแสดงจากบทที่เตรียมไว้ให้ออดิชั่น รอบที่ 2 จะเป็นส่วนของการ Improvise และพูดคุยถึงทัศนคติที่มีต่อตัวละคร และรอบที่ 3 เป็นการจับคู่เล่นกับนักแสดงที่ต้องเล่นด้วยกัน ว่ามีเคมีที่สามารถเข้ากันได้มากน้อยแค่ไหน

1.3) เปิดการคัดเลือกตัวละครเพิ่มเติม เนื่องจากมีบทตัวละครหลัก ซึ่งก็คือตัวละคร “ผู้ชาย/พ่อ” ซึ่งไม่มีนักแสดงที่เหมาะสมกับบทบาทของตัวละครนั้น จึงได้ทำการเปิดการคัดเลือกตัวละครหลักเพิ่มเติม ซึ่งใช้วิธีการคัดเลือกแบบเปิด (Open Audition) อีกครั้ง เพื่อเปิดโอกาสให้นักแสดงชั้นปีที่ 1 ถึง 3 ได้ทำการแสดงร่วมกับโปรดักชันด้วยเช่นกัน

1.4) การคำนึงถึงภาพรวมของเทศกาล จากที่กล่าวไว้ข้างต้น จะมีละครประจำเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ทั้งหมด 4 เรื่อง ผู้กำกับทั้ง 4 คน จะต้องลำดับความสำคัญและคิดถึงประโยชน์ในการเข้ารับบทของนักแสดงเป็นอันดับแรก เพื่อพัฒนาศักยภาพและศึกษาในตัวละครได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด และเมื่อผู้กำกับทั้ง 4 คน ตกผลงที่จะสรุบนักแสดงทั้งหมดแล้ว จะถือเป็นที่ยี่สิบสุดในกระบวนการคัดเลือกนักแสดงหลัก

1.5) การคัดเลือกนักแสดงเพิ่มเติมแบบเจาะจง หลังจากการคัดเลือกนักแสดงตัวละครหลักเสร็จสิ้นทั้งหมดแล้วนั้น ผู้ศึกษาที่ได้นำรูปแบบละคร Devising Theatre มาเป็นตัวค้นหาวิธีการเล่าเรื่องของละคร ซึ่งในระหว่างพัฒนากระบวนการ ผู้ศึกษาค้นพบว่าต้องการ “นักแสดงหมู่วมวล” (Ensemble) และ “ฝูงนกเสียด” (Hunger Birds) มาทำให้เรื่องมีมุมมองที่หลากหลายและลึกซึ้งมากขึ้น และยังเป็นตัวช่วยในการเกิดภาพจินตนาการที่หลากหลายมากขึ้นในแง่ของการเล่าเรื่องที่ต้องใช้จินตนาการในการสร้างภาพบนเวที จึงมีการใช้วิธีคัดเลือกนักแสดงแบบเจาะจง (Try Out) เพื่อลดระยะเวลาในการคัดเลือกนักแสดง และเนื่องจากผู้ศึกษามองเห็นถึงศักยภาพของนักแสดงที่ผู้ศึกษาได้ทำการคัดเลือกมา ทั้งด้านกายภาพและทัศนคติ อีกทั้งยังมีเครื่องมือที่โดดเด่นเฉพาะ ซึ่งเหมาะแก่การรับบทของตัวละครนั้น ๆ

(2) วิธีการคัดเลือกนักแสดง จากขอบเขตในการคัดเลือกนักแสดงข้างต้น นำมาสู่การวิเคราะห์แนวทางและลักษณะเฉพาะของตัวละครเบื้องต้น ก่อนผู้ศึกษาจะทำการคัดเลือกนักแสดง ผู้ศึกษาได้ทำการวิเคราะห์ตัวละครอย่างถี่ถ้วน เพื่อให้เกิดความผิดพลาดในการคัดเลือกนักแสดงน้อยที่สุด แต่ในขณะเดียวกัน หากนักแสดงมีการตีความที่ต่างจากผู้ศึกษา แต่เป็นมุมมองที่น่าสนใจต่อการนำเสนอของตัวละคร และมีแนวทางที่สามารถพัฒนาต่อไปได้ เพื่อให้สารของเรื่องมีมุมมองที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น ผู้ศึกษาก็เปิดรับมุมมองนั้นด้วยเช่นกัน โดยลักษณะและความต้องการของตัวละครที่ผู้ศึกษาวิเคราะห์เบื้องต้น มีรายละเอียดดังนี้

ตัวละคร	ข้อมูล	วิธีการ Audition
<p>เด็กชาย (ช)</p>	<p>ตัวละคร : อายุ 14 ปี ชอบอ่านหนังสือ เป็นเด็กที่ฉลาด มีจินตนาการและซึ่สงสัย มีปมเรื่องที่แม่ของเขาเสียไปในวัยเด็ก ทำให้เขากลายเป็นเด็กเก็บตัวไม่สูงส่งกับใคร</p> <p>ความต้องการตัวละคร : ต้องการปกป้องครอบครัวของเขาจากเออร์ซูลา พี่เลี้ยงที่เข้ามาครอบงำชีวิตและครอบครัวของเขา / ต้องการหลุดออกจากเส้นทางที่พ่อเขาพยายามอยากให้เป็น เขาอยากเป็นในแบบที่เขาเป็น ไม่ใช่แบบที่พ่ออยากให้เป็น และไม่อยากโตเป็นผู้ใหญ่ เพราะเขากลัวการเติบโต</p> <p>สิ่งที่อยากเห็น / คุณสมบัติ : ช่างจินตนาการ ฉลาด ชอบตั้งคำถามกับสิ่งต่าง ๆ มีปมในใจบางอย่างที่เข้ากับตัวละคร มีความภายนอกเข้มแข็งแต่ข้างในมีความกลัว มีวุฒิภาวะที่โตกว่าวัย แต่เป็นการโตที่มีมุมมองชีวิตในแบบของตัวเอง</p>	<p>Scene/บทภายในเรื่อง:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ซีนที่กินข้าวร่วมกันกับพ่อ และเออร์ซูลา 2. ซีนที่เจอกับเออร์ซูลาครั้งแรก และพยายามจะหนีออกจากพื้นที่บ้านแล้วโดนเออร์ซูลาจับได้ 3. ซีนที่ต่อสู้กับสการ์แรทครั้งแรก มีเลือดที่อยู่ด้วย 4. ซีนที่ได้เจอกับครอบครัวแฮมป์สตัดครั้งแรก และพูดคุยเกี่ยวกับคนตาย <p>เรื่องส่วนตัว/ทัศนคติ/ความเกี่ยวข้อง :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ทำไมถึงอยากเล่นละครเรื่องนี้ เพราะอะไร 2. สายตาเด็กชาย เห็นเออร์ซูลาเป็นอะไรสำหรับเขา / คนทั่วไปมองเห็นเออร์ซูลาเป็นปีศาจแบบเด็กชายไหม 3. มีเรื่องราวอะไรที่คิดว่าคล้ายกับตัวละครเด็กชาย 4. คิดว่าบ้านแฮมป์สตัดก มีอยู่จริงไหม ในสายตาของแต่ละคน 5. คิดว่าคนในหมู่บ้านเห็นครอบครัวแฮมป์สตัดไหม <p>Situation:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ถ้าตัวเด็กชาย ได้พูดกับพ่อของเขาเป็นครั้งสุดท้าย เขาอยากพูดอะไร

		<p>2. ถ้าตัวเด็กชายสามารถบอกอะไรบางอย่างกับพ่อของเขาได้ อยากบอกอะไร</p> <p>Homework:</p> <ol style="list-style-type: none"> เขียนไดอารี่ของเด็กผู้ชายในช่วงไหนก็ได้ มาสักประมาณครึ่งกระดาษ A4 และวาดภาพอะไรก็ได้ที่อยากจะบอกเกี่ยวกับตัวเด็กชาย อ่านและทำความเข้าใจในแต่ละซีนที่บอกไปข้างต้น
<p>เล็ดตี้ เสมป์สต็อก (ญ)</p>	<p>ตัวละคร : อายุราว 15 ปี เป็นเด็กสาวที่ร่าเริง มีความกล้าหาญ อ่อนโยน มีความเป็นผู้ใหญ่ในตัว จริงใจกับผู้อื่น มีพลังวิเศษ</p> <p>ความต้องการตัวละคร : ต้องการปกป้องเพื่อนของเขาและครอบครัวของตนเอง ทำในสิ่งที่ตนเองตั้งใจเป้าหมายให้ถึงที่สุด</p> <p>สิ่งที่อยากเห็น / คุณสมบัติ : มีภาวะความเป็นผู้นำ กล้าคิดกล้าทำ มองโลกในแง่บวก เห็นอกเห็นใจ ฉลาด กล้าหาญ แก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี มีความเชื่อมั่นในตัวเอง อารมณ์ขัน ร่าเริง มีความกวนหน่อย ๆ ตรงไปตรงมา</p>	<p>Scene/บทภายในเรื่อง:</p> <ol style="list-style-type: none"> ซีนที่เจอกับเด็กชายครั้งแรกและพาเขาไปยังบ้านไร่เสมป์สต็อก ซีนที่พาเด็กชายมาเจอครอบครัวเสมป์สต็อก และพูดถึงเหตุการณ์คนตาย ซีนที่เดินทางข้ามมิติไปกับเด็กชาย และต่อสู้กับสการ์แซช ซีนที่ต่อสู้กับเออร์ซูลา ตอนที่เด็กชายหนีออกจากบ้าน <p>เรื่องส่วนตัว/ทัศนคติ/ความเกี่ยวข้อง :</p> <ol style="list-style-type: none"> คิดว่าเล็ดตี้มาจากที่ไหน หรือที่มาที่ไปของเธอ เพราะอะไร ทำไม เล็ดตี้ถึงยอมช่วยเด็กชาย เพราะอะไร คิดว่าบ้านเสมป์สต็อก มีอยู่จริงไหม เพราะอะไร ในชีวิตของแต่ละคนมีเล็ดตี้ของตัวเองไหม คนนั้นคือใคร

		<p>Situation:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ถ้าเกิดเลือกอาวุธหนึ่งอย่าง ไว้ใช้ต่อสู้กับปีศาจ จะเลือกอะไร เพราะอะไร มันมี Function ยังไงบ้าง 2. ถ้าเกิดว่ามีคนทะเลาะกันอยู่ตรงหน้า จะทำยังไง 3. ถ้าอยู่กับเพื่อนผู้ชายสองคนจะเป็นยังไง <p>Homework:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. อ่านและทำความเข้าใจในแต่ละซีนที่บอกไปข้างต้น 2. ถ้าเกิดว่า เล็ตตี่ก่อนตาย สามารถเขียนจดหมายหาได้ 1 คน จะเขียนถึงใคร และจะเขียนอะไร ให้เขียนมาครึ่งหน้ากระดาษ A4
<p>จินนี่ เฮมป์สต็อก (ญ)</p>	<p>ตัวละคร : อายุราว 44 ปี เป็นคนอัยาศัยดี ร่ำรวย ไม่เป็นภัยกับใคร เป็นคนมีระเบียบเรียบร้อย เข้าถึงง่าย รักครอบครัว มีพลังวิเศษ</p> <p>ความต้องการตัวละคร : ต้องการปกป้องคนสำคัญในชีวิตของเขา</p> <p>สิ่งที่อยากเห็น / คุณสมบัติ : เป็นคนเห็นอกเห็นใจ มีจินตนาการ มองโลกในแง่บวก มีความตลกธรรมชาติ ช่างจัดแจงจัดการต่าง ๆ มีวุฒิภาวะความเป็นผู้ใหญ่ แต่ก็ไม่หัวโบราณจนเกินไป อยู่ครึ่ง ๆ กลาง ๆ รับฟัง เข้าใจคนอื่นได้ดี เข้าใจสัจธรรมโลก</p>	<p>Scene/บทภายในเรื่อง:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ซีนที่เจอกับเด็กชายครั้งแรก และทำกับข้าวให้กิน 2. ซีนที่พูดถึงเหตุการณ์ของคนตายข้างบ้านไร่เฮมป์สต็อก พร้อมกับเล็ตตี่ เด็กชาย และคุณนายเฮมป์สต็อกคนเก่า <p>เรื่องส่วนตัว/ทัศนคติ/ความเกี่ยวข้อง :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. คิดว่าจินนี่ เฮมป์สต็อกในความคิดแต่ละคนนั้น มองเขาเป็นคนยังไง 2. คิดว่าอะไรคือสิ่งที่จินนี่ เฮมป์สต็อกกลัวมากที่สุด เพราะอะไร 3. คิดว่าครอบครัวบ้านเฮมป์สต็อกมีอยู่จริงไหม เพราะอะไร

		<p>4. คิดว่าตัวเองเหมือน จินนี่ เหมปัสตีอกตรงไหนบ้าง</p> <p>Situation:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ถ้าลูกขอไปเที่ยวกับเพื่อนผู้ชาย จะยอมให้ลูกไปไหม และเพราะอะไร 2. ถ้าต้องเจอกับเพื่อนที่ไม่ได้เจอกันนาน แล้วเราจะหาบทสนทนาคุยกับเพื่อนยังไงบ้าง <p>Homework:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. อ่านและทำความเข้าใจในแต่ละซีนที่บอกไปข้างต้น
<p>คุณนายเฮมปัสตีอก (ณ)</p>	<p>ตัวละคร : อายุไม่สามารถประเมินได้ หยั่งรู้ในสิ่งต่าง ๆ รอบตัวทุกอย่าง มีจิตใจที่เมตตา ใจดี และไม่โอ้อวด มีพลังวิเศษ</p> <p>ความต้องการตัวละคร : ต้องการปกป้องครอบครัวของตนเอง และอยากให้คนรอบข้างมีความสุข</p> <p>สิ่งที่อยากเห็น / คุณสมบัติ : เป็นคนเห็นใจผู้อื่น มีประสบการณ์สูง มองโลกในแง่บวก มีจินตนาการ มีความหัวโบราณหน่อย ๆ เข้าใจคนอื่นได้ดี สามารถรับฟังคนอื่นได้ดี เล่าเรื่องเก่ง เข้าใจสัจธรรมโลก</p>	<p>Scene/บทภายในเรื่อง:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ซีนที่เจอกับตัวผู้ชายตอนต้นเรื่อง 2. ซีนที่เจอกับเด็กชายครั้งแรก และพูดคุยเกี่ยวกับคนตายพร้อมกับครอบครัวของเขา <p>เรื่องส่วนตัว/ทัศนคติ/ความเกี่ยวข้อง :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. คิดว่าคุณนายเฮมปัสตีอกมีอยู่จริงไหม เพราะอะไร 2. คิดว่าคุณนายเฮมปัสตีอก อายุเท่าไร 3. คิดว่าอะไรสำคัญที่สุดต่อการมีชีวิตอยู่บนโลกนี้ 4. ให้คำนิยามเกี่ยวกับ การใช้ชีวิตของตัวเองมา 3 คำ คือคำว่าอะไรบ้าง <p>Situation:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ถ้าเกิดว่าวันหนึ่ง เราได้ข้ามเวลาไปเจอกับตัวเราในอนาคตอีก 20

		<p>ปี เราจะบอกอะไรกับเขา หรือทำอะไรกับเขา / ถ้าได้ยืมเวลาไปเจอกับตัวเราในวัยเด็ก เราอยากจะบอกอะไรกับเขา และทำอะไรกับเขา</p> <ol style="list-style-type: none"> เล่าเรื่องเกี่ยวกับวัยเด็กที่ประทับใจของตัวเองให้ฟังหน่อย ให้เล่นเป็นตัวการ์ตูน, เล่นเป็นละครเชคสเปียร์, เล่นเป็นคนซีโมโห, เล่นเป็นคนใจดี <p>Homework:</p> <ol style="list-style-type: none"> อ่านและทำความเข้าใจในแต่ละซีนที่บอกไปข้างต้น
<p>เออร์ซูลา/สการ์แรช (ญ)</p>	<p>ตัวละคร : อายุ 33 ปี พี่เลี้ยงของเด็กชาย เป็นผู้หญิงมีเสน่ห์ ชอบทำตัวตีสองหน้า บุคลิกนิสัยทำตัวเป็นคนดี แต่ข้างในร้ายลึก</p> <p>ความต้องการตัวละคร : ต้องการแก้แค้นมนุษย์ที่ทอดทิ้งตัวของเขาไป (ดีความเป็นขยะต่าง ๆ ขยะที่คนไม่ต้องการ) และพยายามยึดยึดสิ่งๆที่ตนเองต้องการให้คนอื่นทำในแบบที่เขาต้องการ</p> <p>สิ่งที่อยากเห็น / คุณสมบัติ : (เออร์ซูลา) เจ้าบงการ มีความเจ้าเล่ห์ แก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี ฉลาดแกมโกง มีความอยากเอาชนะคนอื่น เป็นคนขวนขวาย และมีเสน่ห์เป็นของตัวเอง มีความคิดเป็นของตัวเอง / (สการ์แรช) เจ้าบงการ มี</p>	<p>Scene/บทภายในเรื่อง:</p> <ol style="list-style-type: none"> ซีนที่กินข้าวร่วมกันกับพ่อ และเด็กชาย ซีนที่เจอกับเด็กชายครั้งแรก และพยายามดูแลเด็กชายให้อยู่ในบ้าน (สการ์แรช) ซีนที่ต่อสู้กับเล็ดดี และเด็กชายตอนต้นเรื่อง ซีนที่ตามเด็กชายที่หนีออกจากบ้าน แล้วต่อสู้กับเล็ดดี <p>เรื่องส่วนตัว/ทัศนคติ/ความเกี่ยวข้อง :</p> <ol style="list-style-type: none"> คิดว่าตัวเองเหมาะกับเออร์ซูลา ยังไงบ้าง / ทำไมถึงสนใจในตัวเออร์ซูลา เพราะอะไร คิดว่าสิ่งที่ต้องการ กับสิ่งที่จำเป็น อันไหนสำคัญกว่ากัน เพราะอะไร แต่ละคนเคยเจอเออร์ซูลาบ้างมั๊ย

	<p>จินตนาการ มีความคิดเป็นของตัวเอง เป็นคนมีพลังเอนเนอร์จี้เยอะ ร้ายกาจ</p>	<p>Situation:</p> <ol style="list-style-type: none"> เลือกอุปกรณ์หนึ่งอย่างที่คิดว่าจะเป็นชิ้นส่วนตัวแทนเราเอาไว้ต่อสู้ <p>Homework:</p> <ol style="list-style-type: none"> อ่านและทำความเข้าใจในแต่ละชิ้นที่บอกไปข้างต้น
<p>น้องสาว (ณ)</p>	<p>ตัวละคร : อายุ 12 ปี ชอบเล่นเปียโน รักในเสียงดนตรี ชอบโดนเอาใจใส่ มีนิสัยที่เอาแต่ใจ ไม่ชอบโดนเอาเปรียบ ชี้ฟ้อง เข้ากับคนอื่นได้ง่าย</p> <p>ความต้องการตัวละคร : ต้องการให้คนอื่นเข้าใจในตัวของตัวเอง และอยากเป็นคนที่คุณอื่นรัก</p> <p>สิ่งที่อยากเห็น / คุณสมบัติ : มีความดี หัวรั้นหน่อย ๆ เอาแต่ใจ ชอบเอาชนะคนอื่น พูดเก่ง หงุดหงิดง่าย มีความคิดเป็นของตัวเอง มีความสดใสวัยเด็ก หน้าตาน่ารัก มีความพูดแล้วน่ารำคาญหน่อย ๆ เข้ากับคนอื่นได้ง่าย</p>	<p>Scene/บทภายในเรื่อง:</p> <ol style="list-style-type: none"> ชิ้นที่เจอเออร์ซูลาครั้งแรก ชิ้นในห้องนอนที่พูดคุยกับเด็กชาย ชิ้นที่กินข้าวพร้อมกับพ่อ เด็กชาย และเออร์ซูลา <p>เรื่องส่วนตัว/ทัศนคติ/ความเกี่ยวข้อง :</p> <ol style="list-style-type: none"> คิดว่าอะไรสำคัญที่สุดสำหรับตัวน้องสาว มีพี่น้องไหม เล่าชีวิตพี่น้องของตัวเองให้ฟังหน่อย ถ้าไม่มี อยากมีหรือไม่อยากมี เพราะอะไร <p>Situation:</p> <ol style="list-style-type: none"> เล่าเรื่องราวที่ประทับใจในวัยเด็กให้ฟังหน่อย หากต้องเลือกร้านอาหารกินข้าวกับเพื่อน ๆ แล้วไม่รู้ว่าจะเลือกกินอะไร เราจะเลือกกินตามคนอื่น หรือให้คนอื่นมากินตามเรา <p>Homework:</p> <ol style="list-style-type: none"> เขียนไดอารี่ของน้องสาวในช่วงเวลาใดก็ได้มาครึ่งหน้ากระดาษ A4 อ่านและทำความเข้าใจในแต่ละชิ้นที่บอกไปข้างต้น

<p>ผู้ชาย/พ่อ (ช)</p>	<p>ตัวละคร : อายุ 45 ปี เป็นคนขยัน มีระเบียบ และมีเหตุผล มีปมเรื่องการสูญเสียภรรยา ทำให้เขาต้องกลายเป็นเสาหลักของครอบครัว และจริงจังกับเรื่องการหาเงินเลี้ยงชีพมากขึ้น</p> <p>ความต้องการตัวละคร : (ผู้ชาย) ต้องการค้นหาคำตอบและหาที่พึ่งทางใจจากแผลหรือเหตุการณ์ที่เขาได้พบเจอการสูญเสียจากการตายของพ่อของเขา จึงมายังบ้านไร่เฮมป์สต็อก เพื่อมาตามหาชิ้นส่วนความทรงจำ และพยายามทำความเข้าใจเกี่ยวกับการกระทำของพ่อของเขา ที่มันเป็นปมของเขาตั้งแต่เด็กจนถึงตอนนี้</p> <p>(พ่อ) ต้องการให้ลูกชายของตนเองเติบโตเป็นผู้ใหญ่ และสามารถเลี้ยงดูตัวเองได้ และดูแลน้องสาวต่อจากเขาได้ ในวันที่เขาไม่อยู่</p> <p>สิ่งที่อยากเห็น / คุณสมบัติ : มีความเป็นพ่อ เข้มงวด มีระเบียบ มีประสบการณ์สูง มีเหตุผล support การกระทำ มีวุฒิภาวะ ความเป็นผู้ใหญ่พอสมควร มองโลกในความเป็นจริง</p>	<p>Scene/บทภายในเรื่อง:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ซีนที่กินข้าวร่วมกันกับเด็กชายและเออร์ชูลา 2. ซีนที่ต้องคุยกับเออร์ชูลาที่สวนดอกกุหลาบ เขาจะคุยอะไร 3. (Epic Scene) ซีนที่พอกดเด็กชายจมน้ำในอ่าง <p>เรื่องส่วนตัว/ทัศนคติ/ความเกี่ยวข้อง :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. มีประสบการณ์อะไรไหม ที่เคยเจอหรือคล้ายกันกับตัวเด็กชายและพ่อ 2. คิดว่ามุมมองตัวพ่อที่มองเด็กชาย เขามองตัวเด็กชายเป็นยังไง 3. ถ้าได้พูดกับพ่อตัวเองเป็นครั้งสุดท้ายก่อนที่เขาจะตาย อยากจะพูดอะไร <p>Situation:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ถ้าตัวพ่อจะเลือกชื่อของขวัญให้ลูกเขาจะชื่ออะไร และเพราะอะไร 2. ถ้าเกิดว่าโดนที่ทำงานไล่ออก เขาจะทำยังไง <p>Homework:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. อ่านและทำความเข้าใจในแต่ละซีนที่บอกไปข้างต้น
---------------------------	---	---

ตารางที่ 3.2 : ลักษณะและความต้องการของตัวละครหลักเบื้องต้น
ละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร
ที่มา : ผู้ศึกษา

(3) ผู้ที่ผ่านการคัดเลือกเป็นนักแสดง เมื่อสิ้นสุดกระบวนการคัดเลือกนักแสดงทั้งหมดแล้วก็จะได้นักแสดงที่มารับบทเป็นตัวละครต่าง ๆ ทั้งหมด ดังนี้

3.1) เด็กชาย

รับบทโดย นายกนต์ธร แสสลับ

เหตุผลที่เลือก คือ นักแสดงมีการตีความของตัวละครมาเป็นอย่างดี เข้าใจในมุมมองของตัวละคร และยังมีสติและไหวพริบรับมือกับการ Improvise ได้อย่างดีเยี่ยม มีส่วนที่นักแสดงมีทัศนคติคล้ายคลึงกับตัวละครเด็กชาย จึงเป็นจุดเชื่อมโยงที่ดีที่จะทำให้นักแสดงถ่ายทอดการแสดงของตนเองนั้นออกมาอย่างบริสุทธิ์ใจ เพราะนั่นคือสิ่งสำคัญที่จะทำให้ผู้ชมเห็นอกเห็นใจต่อตัวละครเด็กชาย และต้องการเอาใจช่วยให้เขาผ่านพ้นเรื่องราวเหล่านั้นมาได้ และที่สำคัญนักแสดงยังมีจิตวิญญาณที่อยากจะเล่าและสื่อสารเรื่องราวกับผู้ชม จึงเป็นส่วนที่ทำให้ผู้ศึกษาตัดสินใจเลือกให้นักแสดงได้รับบทเด็กชายนั่นเอง

3.2) เล็ตตี้ เหมปัสต็อก

รับบทโดย นางสาวพิมพ์มาดา ใจลักเสริญ

เหตุผลที่เลือก คือ นักแสดงมีการตีความและวิเคราะห์กับตัวละคร มีไหวพริบรับมือกับการ Improvise ได้เป็นอย่างดี อีกทั้งทักษะทางด้านการแสดงออกที่ถ่ายทอดออกมาได้อย่างลึกซึ้ง และยังมีลักษณะท่าทางที่แสดงออกอย่างตรงไปตรงมา ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของวัยเด็กที่ไร้เดียงสาอย่างตัวละครเล็ตตี้ และยังมีวุฒิภาวะความเป็นผู้นำที่มากกว่าเด็กทั่วไปอยู่อีกด้วย ซึ่งนักแสดงสามารถตีความและดึงเสน่ห์ทั้งตัวนักแสดงเองและของตัวละครเข้ามาผสมกันได้อย่างลงตัว และทำให้ตัวละครดูมีมิติมากยิ่งขึ้น และที่สำคัญ นักแสดงมีความต้องการอยากเล่าผ่านตัวละครและสื่อสารกับผู้ชมเป็นอย่างมาก ทำให้ทุกสิ่งที่ถ่ายทอดออกมามีความบริสุทธิ์ใจ ที่ส่งมอบให้ผู้ชมได้รู้สึกตามตัวนักแสดงและตัวละครที่เขาได้ถ่ายทอดมันออกมาอีกด้วย

3.3) จินนี่ เหมปัสต็อก

รับบทโดย นางสาวพัชราภา แก้วมาลุน

เหตุผลที่เลือก คือ นักแสดงมีทักษะทางด้านการแสดงเป็นอย่างดี และเป็นคนที่สามารถพลิกแพลงการแสดงของตัวเองได้อย่างคล่องตัว ให้สามารถเข้ากับสถานการณ์ได้อยู่เสมอ อีกทั้งไหวพริบทางด้านการแสดง และการแสดงออกอย่างลึกซึ้งของตัวนักแสดงเอง ที่นำไปอยู่ในจุดไหนก็สามารถตีโจทย์ที่ให้ ออกมาได้เป็นอย่างดี และที่สำคัญที่สุดคือเสน่ห์เฉพาะตัวของนักแสดงเอง ที่เป็นคนลึกซึ้งและเห็นอกเห็นใจคน จึงกลายเป็นจุดที่เชื่อมโยงกับตัวละครได้อย่างลงตัว และได้ถูกถ่ายทอดออกมาอย่างจริงใจ

3.4) คุณนายเฮมป์สตัดอก

รับบทโดย นางสาวญาณิศา คุณธรรม

เหตุผลที่เลือก คือ นักแสดงมีพลังงานการแสดงที่ถ่ายทอดออกมาได้อย่างดีเยี่ยม มีทักษะการแสดงทางด้านอารมณ์และเข้าใจตัวละครได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังเป็นนักแสดงที่สามารถอยู่กับสถานการณ์โดยที่นำตัวเองไปเป็นตัวละครได้อย่างน่าสนใจ ซึ่งปัจจัยข้างต้นทำให้นักแสดงสามารถสร้างสถานการณ์ที่เกินคาด (Magic Moment) ไปกว่าตัวละครที่ผู้กำกับมองภาพไว้ และยังเป็นมุมมองการตีความที่น่าสนใจเป็นอย่างมาก ซึ่งเหมาะกับตัวละคร คุณนายเฮมป์สตัดอก ที่เป็นตัวละครที่มีมุมมองที่หลากหลาย อีกทั้งมีมุมมองและทัศนคติที่มีประสบการณ์ในการมองโลกที่มากกว่าคนทั่วไป โดยที่นักแสดงก็ยังสามารถรับมือกับโจทย์ทุกอย่างที่มอบให้ได้เป็นอย่างดี และนักแสดงยังมีจิตวิญญาณของนักแสดงเล่าเรื่อง สิ่งนี้จะเป็นส่วนที่ทำให้นักแสดงผลักดันความสามารถของตัวเอง และหาวิธีการถ่ายทอดตัวละครออกมาในรูปแบบที่ดีที่สุดเสมอ

3.5) เออร์ซูลา หรือ สการ์แรช

รับบทโดย นางสาวพรทิพย์ กิจดำรงชัย

เหตุผลที่เลือก คือ นักแสดงมีการตีความและวิเคราะห์ตัวละครได้เป็นอย่างดี เข้าใจในมุมมองของตัวละครและถ่ายทอดออกมา มีทักษะทางการแสดงที่หลากหลาย และยังสามารถรับมือกับการ Improvise ได้อย่างดีเยี่ยม อีกทั้งนักแสดงมีเสน่ห์และเอกลักษณ์เฉพาะตัว ทั้งด้านบุคลิก ลักษณะทางกายภาพ น้ำเสียง ที่เหมาะแก่การเป็นตัวละครเออร์ซูลา เป็นคนที่มีความสามารถดึงดูดคนรอบข้างให้จับสายตาไปที่นักแสดงได้อยู่เสมอ และที่สำคัญนักแสดงมีความต้องการอยากถ่ายทอดเรื่องราวของตัวละครเป็นอย่างมาก ซึ่งนั่นเป็นส่วนที่ทำให้นักแสดงมีจิตวิญญาณที่สามารถพร้อมเรียนรู้และพัฒนาได้อยู่เสมอ

3.6) น้องสาว

รับบทโดย นางสาวกังสดาล แก้วพูนทรัพย์

เหตุผลที่เลือก คือ ผู้กำกับมองเห็นถึงทักษะและความสามารถของนักแสดง ว่านักแสดงมีทักษะการแสดงที่หลากหลาย ที่สามารถนำไปพลิกแพลงกับตัวละครได้ และยังมีแสดงออกทางด้านอารมณ์ได้อย่างลึกซึ้ง พร้อมทั้งลักษณะ บุคลิกทางกายภาพที่เป็นเสน่ห์เฉพาะตัวของนักแสดงเอง ที่เหมาะกับตัวละครของน้องสาวได้อย่างลงตัว และอีกทั้งยังมีความสามารถเฉพาะตัว ที่จะเป็นส่วนช่วยในการทำงานของรูปแบบละครเวที Devising Theatre ได้อย่างดีเยี่ยมอีกด้วย และที่สำคัญที่สุด นักแสดงมีจิตวิญญาณที่อยากจะทำเรื่องราวผ่านตัวละคร ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่จะสามารถทำให้นักแสดงพร้อมเปลี่ยนแปลงและพัฒนาต่อยอดตนเอง เพื่อให้ได้จุดประสงค์สารของเรื่องและความต้องการของตัวละคร ได้อย่างดีที่สุด

3.7) ผู้ชาย และ พ่อ

รับบทโดย นายศรุต อมศิริ

เหตุผลที่เลือก คือ นักแสดงมีลักษณะ บุคลิกทางกายภาพที่เหมาะสมกับวัยของตัวละคร ผู้ชาย และ พ่อ อีกทั้งในแง่การแสดงที่ถ่ายทอดออกมา นักแสดงมีวุฒิภาวะที่เป็นผู้นำและมีอำนาจที่สามารถนำไปพัฒนาต่อยอดของตัวละคร พ่อ ได้ และด้วยทัศนคติของตัวนักแสดงเองที่มีเรื่องราวคล้ายคลึงกับตัวละคร ผู้ชาย ที่เป็นคนต้องการคำตอบของชีวิต และการเติบโตเป็นผู้ใหญ่ ซึ่งในส่วนนี้ทัศนคติของนักแสดงจะเป็นส่วนสำคัญอย่างมาก ต่อการพัฒนาตัวละครทั้งสองตัวนี้ เพราะทั้งสองตัวละครมีจุดเชื่อมโยงกันอยู่นั่นก็คือ การก้าวผ่านปัญหาเพื่อเติบโตมากยิ่งขึ้น ซึ่งในส่วนนี้นักแสดงมีจิตวิญญาณที่จะสามารถถ่ายทอดตัวละครนี้ออกมาได้อย่างดี เพราะมันถูกถ่ายทอดออกมาจากเบื้องลึกของตัวนักแสดงเอง

3.8) ผู่งอังกอร์เบิร์ต (ผูนงเสียด)

รับบทโดย นายฉัททวัต หอประสาทสุข

นายชินกฤต เพ็ชรมณี

นายรัชชานนท์ โคตรมณี

เหตุผลที่เลือก คือ นักแสดงมีทักษะการแสดงที่เฉพาะตัว นั่นก็คือทักษะการแสดงเคลื่อนไหวร่างกาย (Physical Movement) ที่จะสามารถรับบทตัวละครนี้ได้เป็นอย่างดี อีกทั้งลักษณะทางกายภาพที่เหมาะสมแก่การรับบทของตัวละครนี้ และด้วยทัศนคติแนวคิดของนักแสดงเอง ร่วมกับแนวคิดของผู้กำกับที่สามารถมีส่วนช่วยคิดและต่อยอดของภาพการแสดงบนเวทีด้วยกระบวนการ Devising Theatre จึงเกิดเป็นเครื่องมือหลักที่เป็นส่วนพัฒนาของตัวละครได้อย่างดี และที่สำคัญที่สุดนักแสดงมีจิตวิญญาณที่อยากจะเล่าสารของเรื่องเป็นอย่างมาก จึงเป็นตัวบ่งบอกที่ดีว่านักแสดงพร้อมพัฒนาการแสดงของตนเองให้ดีที่สุดอยู่เสมอ อีกทั้งทำให้การถ่ายทอดการแสดงมีความจริงมากขึ้น และส่งผลต่อกับผู้ชมได้อย่างลึกซึ้ง

3.9) นักแสดงหมู่วมวล

รับบทโดย นายภาดา อึ้งวานิช

นายเจเรมี ชัมพ์เตอร์

นายวชิราวุธ ราชสุว

นางสาวกัญญาณัฐ สังเมียน

นางสาวกฤษนิชา พุ่มอรุณ

นางสาวพลาภรณ์ ศรีชัย

เหตุผลที่เลือก คือ นักแสดงมีทักษะการแสดงที่เฉพาะตัว นั่นก็คือทักษะการแสดงเคลื่อนไหวร่างกาย (Physical Movement) ที่จะสามารถนำมาพัฒนาต่อยอด

วิธีการเล่าเรื่องได้อย่างดี อีกทั้งลักษณะทางกายภาพที่เหมาะสม และด้วยเครื่องมือและแนวคิดของนักแสดงร่วมกับแนวคิดของผู้กำกับที่สามารถมีส่วนร่วมช่วยคิดและต่อยอดของภาพการแสดงบนเวทีด้วยกระบวนการ Devising Theatre จึงเกิดเป็นเครื่องมือหลักที่เป็นส่วนพัฒนาของตัวละครได้อย่างดีเยี่ยม และที่สำคัญที่สุดนักแสดงมีจิตวิญญาณที่อยากจะเล่าสารของเรื่องอย่างมาก จึงเป็นตัวบ่งบอกที่ดีว่านักแสดงพร้อมพัฒนาการแสดงของตนเองให้ดีที่สุดอยู่เสมอ อีกทั้งทำให้การถ่ายทอดการแสดงมีหลากหลายในแง่มุมมองและช่วยสร้างจินตนาการที่ส่งผลกับผู้ชมได้อย่างลึกซึ้ง



ภาพที่ 3.2 : ทีมงานนักแสดงละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.3 : ภาพทีมงานนักแสดง ทีมงานผู้ช่วย และทีมงานออกแบบของละครเวที
เรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร
ที่มา : ผู้ศึกษา

3.1.1.6 การคัดเลือกทีมงานออกแบบ

การคัดเลือกทีมงานออกแบบในการสร้างสรรค์ผลงานละครเวที ผู้ศึกษาจะดูจากการตีความบทละคร แนวคิดและทัศนคติที่มีต่อละคร โดยในกระบวนการนี้ ผู้ออกแบบนั้นเป็นการคัดเลือกตามความสมัครใจของผู้ศึกษาส่วนของการออกแบบเพื่อการแสดง โดยเริ่มจากให้ผู้ศึกษาการออกแบบด้านการแสดงนั้นอ่านบทละครและวิเคราะห์ตีความของละครในเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ทั้ง 4 เรื่อง ผู้ศึกษาเปิดโอกาสในการฟังความคิดเห็นของผู้ออกแบบทุกคนในการสร้างองค์ประกอบศิลป์ เพื่อนำมาต่อยอดแนวคิดและจินตนาการร่วมกันในการสร้างสรรค์ละครเวทีกับแนวคิดของผู้ศึกษาด้วย เพราะสิ่งสำคัญที่จะทำงานร่วมกันกับผู้ออกแบบ มีจุดประสงค์เดียวกันคือสื่อสารเนื้อหาของละคร และนำเสนอกับผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพที่สุด

(1) **ขอบเขตในการคัดเลือกทีมงานออกแบบ** เบื้องต้นในส่วนของทีมงานออกแบบเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร ต้องการผู้ออกแบบทั้งหมด 8 คน โดยทั้งหมดมี 6 ตำแหน่ง คือ ผู้ออกแบบฉาก ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายพิเศษ ผู้ออกแบบแสง และ ผู้ออกแบบสื่อมัลติมีเดีย การคัดเลือกนั้นเริ่มต้นจากความสนใจและสมัครใจของผู้ศึกษาด้านการออกแบบเพื่อการแสดงเป็นอันดับแรก

1.1) **ข้อจำกัดของเวลา และ สถานที่** เนื่องจากเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ ปี 2565 มีละครเวทีทั้งหมด 4 เรื่อง การบริหารเวลาในการคัดเลือกนักออกแบบจึงเป็นสิ่งจำเป็น ซึ่งผู้คัดเลือกต้องแสดงออกมาให้ดีที่สุดภายในเวลาที่กำหนด อีกทั้งละครยังถูกจัดแสดงขึ้น ณ หอนาฏลักษณะ ชั้น 5 คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ซึ่งเป็นโรงละครที่ถูกออกแบบเพื่อใช้งานหลายรูปแบบ และที่นั่งคนดูถูกกำหนดไว้แล้ว แนวทางงานนำเสนอจึงเป็นส่วนสำคัญ เพื่อให้ละครเรื่องนี้สามารถใช้พื้นที่ได้คุ้มค่า หลากหลาย และสวยงามอย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด

1.2) **เกณฑ์การคัดเลือกนักออกแบบ** ผู้ศึกษาจะคำนึงถึงการต่อยอดของละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร เป็นอันดับแรก ผู้ศึกษาจะดูความคิดสร้างสรรค์ของทีมงานนักออกแบบ และการต่อยอดเพิ่มเติมขององค์ประกอบศิลป์ในละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร ที่จะเป็นส่วนช่วยเสริมสร้างการเล่าสารของเรื่องให้มีประสิทธิภาพมากที่สุด

1.3) **การคำนึงถึงภาพรวมของเทศกาล** เนื่องจากที่กล่าวข้างต้นคือจะมีละครประจำเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ถึง 4 เรื่อง ผู้กำกับทั้งหมด 4 คน จะต้องลำดับความสำคัญและนึกถึงประโยชน์ในการเข้ารับบทบาทเพื่อพัฒนาศักยภาพผู้ออกแบบในตำแหน่งต่าง ๆ เป็นอันดับแรก เมื่อตกลงที่จะสรุปตำแหน่งผู้ออกแบบทั้งหมดถือเป็นอันสิ้นสุด

(2) ผู้ที่ผ่านการคัดเลือกเป็นนักออกแบบ จากขอบเขตในการคัดเลือกนักออกแบบเพื่อการแสดงข้างต้น เมื่อสิ้นสุดกระบวนการคัดเลือกนักออกแบบแล้ว จึงได้นักออกแบบเพื่อการแสดง ดังนี้

2.1) ผู้ออกแบบฉาก

โดย นางสาววิพร ผลบุญ

เหตุผลที่เลือก คือ ผู้ศึกษาสนใจในแง่การออกแบบองค์ประกอบศิลป์ของฉาก คำสำคัญที่ว่า “กักขัง ถูกทับถม ต่างมุมมอง” เป็นแนวคิดตั้งต้นที่นักออกแบบฉากได้นำเสนอความคิดสร้างสรรค์ที่สามารถนำมาต่อยอดในบทรูปลักษณ์ที่ได้เป็นอย่างดี และนักออกแบบฉากยังใช้องค์ประกอบที่สำคัญสำหรับพื้นที่การแสดง นั่นก็คือ เวที ได้เป็นอย่างดี ไม่เพียงแต่ออกแบบงานศิลป์ แต่ยังออกแบบการใช้สอยพื้นที่ได้อย่างน่าสนใจ และสามารถนำไปต่อยอดกับแนวคิดของผู้ศึกษาได้ในระหว่างพัฒนากระบวนการ และยังมีกรอบแบบรูปแบบงานศิลป์ที่เป็นองค์ประกอบที่สวยงามให้กับละครเวทีเรื่องนี้ อีกทั้งยังถ่ายทอดความหมายและสัญลักษณ์ของเรื่องได้อย่างแยบยล จึงเป็นส่วนที่ทำให้ผู้ศึกษาสนใจทั้งด้านความสามารถและรูปแบบผลงานของนักออกแบบฉาก

2.2) ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

โดย นางสาวศิริพรรณ สระเกษิ

นายปรเมษฐ์ โชติวิชัย

เหตุผลที่เลือก คือ ผู้ศึกษามองเห็นจุดเด่นจากแนวคิดของนักออกแบบทั้งสองคน ว่ามีจุดร่วมที่สามารถใช้ศักยภาพของนักออกแบบทั้งสองคน มาพัฒนางานศิลป์ร่วมกันได้ ทั้งคำตั้งต้นความคิดที่ว่า “ความทรงจำ การเติบโต ผืนร้าย” และ “หนึ่งเดียว สองด้าน สร้างขึ้น” เป็นส่วนตั้งต้นแนวคิดของนักออกแบบทั้งสองในการสร้าง Concept Designs ที่เกิดขึ้นใหม่ในละครเวทีเรื่องนี้ ผู้ศึกษาคิดว่าแนวคิด “ผืนร้ายที่มันบิดเบี้ยว” หากนำมาผสมกับ “สองด้านที่แตกต่างมุมมอง” ทำให้เกิดการเรียนรู้ จึงเป็นสิ่งที่ “สร้างขึ้นใหม่และเติบโตมากยิ่งขึ้น” จะทำให้งานออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากของนักออกแบบทั้งสองคน มีสิ่งที่น่าสนใจและสามารถสื่อความหมายของเรื่องผ่านองค์ประกอบศิลป์ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุดให้กับละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร

2.3) ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย

โดย นายสุทิวาส ไทรพิทักษ์

เหตุผลที่เลือก คือ นักออกแบบเครื่องแต่งกายได้นำเสนอแนวคิดที่สร้างสรรค์ และมีการตีความต่อยอดจากการวิเคราะห์บทรูปลักษณ์เรื่องนี้ได้เป็นอย่างดีมาก ด้วยทั้งคำสำคัญตั้งต้นที่ว่า “ความสัมพันธ์ เคียงข้าง ความทรงจำ” ซึ่งคำสำคัญทั้งสามคำนี้ได้ถูกนำมา

พัฒนาต่อยอดในการออกแบบเครื่องแต่งกายได้อย่างมีสัญลักษณ์ (Symbol) และให้ความหมายกับทั้งลักษณะตัวละคร ภูมิหลังตัวละคร และสารของเรื่องอีกด้วย ซึ่งเป็นตัวช่วยในการต่อยอดสร้างสรรค์กระบวนการพัฒนาตัวละคร และในการนำเสนอละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร ได้อย่างสมบูรณ์มากขึ้น

2.4) ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายพิเศษ

โดย นายจิตรกร ลิทธิศักดิ์

นายวิษุวัตม์ เตชะเพิ่มผล

เหตุผลที่เลือก คือ ผู้ศึกษามองเห็นถึงทักษะและความสามารถของนักออกแบบเครื่องแต่งกายพิเศษทั้งสองเป็นอย่างดี ว่าเป็นคนที่สามารถสร้างสรรค์ผลงานออกมาได้อย่างดีเยี่ยม และผู้ศึกษายังมองเห็นว่า นักออกแบบทั้งสองคน ได้ศึกษารูปแบบกระบวนการละครและวิเคราะห์บทละครออกมาได้อย่างถี่ถ้วน และนำมาพัฒนาต่อยอดเป็นเครื่องแต่งกายพิเศษด้วยแนวคิดตั้งต้นที่ว่า “อุปสรรค ความทรงจำ การเติบโต” และ “ความทรงจำ มนต์วิเศษ การเอาตัวรอด” ทั้งสองแนวคิดนี้ เป็นส่วนที่ทำให้ผู้ศึกษาสนใจที่จะสามารถทำให้องค์ประกอบภาพมีหลากหลายมุมมองมากยิ่งขึ้น และงานออกแบบเครื่องแต่งกายยังส่งผลต่อแนวคิดของผู้ศึกษาที่จะเห็นแนวทางต่อยอดทั้งในแง่กระบวนการละคร และการพัฒนาการของตัวละคร อีกทั้งยังส่งผลต่อการสร้างการตีความของละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร ในรูปแบบใหม่อีกด้วย

2.5) ผู้ออกแบบแสง

โดย นางสาวธัญชนิตา อภินาตล

เหตุผลที่เลือก คือ ผู้ศึกษาสนใจในความคิดสร้างสรรค์ของนักออกแบบแสงที่สามารถนำไปพัฒนาต่อยอดกับละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร ได้เป็นอย่างดี ในคำสำคัญตั้งต้นที่ว่า “มิตรภาพ เจ็บปวด เติบโต” เป็นเชิงหมายความว่า มิตรภาพเป็นตัวแทนของความเชื่อมโยง เจ็บปวดเป็นตัวแทนของการแตกร้าง และเติบโตเป็นตัวแทนของความเปล่งประกาย ซึ่งทั้งสามคำถูกพัฒนาต่อยอดที่นำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบแสงที่เกิดขึ้นก่อน Concept Design ในการพัฒนางานออกแบบแสง โดยมีแนวคิดที่น่าสนใจในเรื่องของ “วิสัยทัศน์ใต้น้ำ” (Underwater Vision) ที่นำเสนอในแง่ของมุมมองใต้น้ำองค์ประกอบแสงที่มีสัญลักษณ์ (Symbol) อีกทั้งยังมีมิติในการสร้างพื้นที่และบรรยากาศของเรื่องได้อย่างสมบูรณ์ ที่ส่งผลต่อการนำเสนอเรื่องราวและความหมายของเรื่องได้เป็นอย่างดี ซึ่งทำให้ผู้ศึกษามองเห็นว่า แนวคิดและวิธีการนำเสนอของนักออกแบบแสงนั้น สามารถนำไปพัฒนาและต่อยอดในกระบวนการละคร และทำให้มีประสิทธิภาพในการสื่อสารของเรื่องราวได้มากยิ่งขึ้น

2.6) ผู้ออกแบบสื่อมัลติมีเดีย

โดย นางสาวเวรกา โตล้ำ

เหตุผลที่เลือก คือ ผู้ศึกษามองเห็นความสามารถทักษะในการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบและแนวคิดของนักออกแบบสื่อมัลติมีเดีย ผ่านจากการนำเสนอรูปแบบ Concept Design ที่สามารถนำไปต่อยอดจากทักษะและแนวคิดของผู้กำกับที่วิเคราะห์และตีความบทละครไว้อยู่แล้วนั้น จะสามารถเสริมสร้างในส่วนที่สำคัญต่อเรื่องได้อย่างหลากหลาย และสร้างความพิเศษให้มากยิ่งขึ้นกับละครเวที เรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจมหาสมุทร อีกทั้งยังเพื่อให้ นักออกแบบสื่อมัลติมีเดีย นั้นได้เรียนรู้และพัฒนาเครื่องมือของตนให้มีทักษะที่หลากหลายและพลิกแพลงได้หลากหลายรูปแบบ ซึ่งเหมาะแก่การรังสรรค์งานในด้านสื่อมัลติมีเดียที่มีความคล่องตัว สามารถสร้างจินตนาการได้จากทักษะและเครื่องมือของตนเองได้อย่างอิสระ



ภาพที่ 3.4 : ภาพที่ทีมงานออกแบบ ละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจมหาสมุทร
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.5 : ภาพผู้กำกับ ทีมนักแสดง และทีมงานออกแบบ
ละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร
ที่มา : ผู้ศึกษา

3.1.2 กระบวนการกำกับการแสดง (Pre-Production)

3.1.2.1 กระบวนการกำกับการแสดงและหาวิธีการนำเสนอละครเวที

(1) การละลายพฤติกรรมก่อนการกำกับการแสดง เนื่องจากนักแสดงและนักออกแบบของละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร มีคนจำนวนมาก ผู้ศึกษาจึงใช้กระบวนการ Devising Theatre ในการละลายพฤติกรรมของทุกคน เพราะผู้ศึกษาเชื่อว่า ถ้าทุกคนสนิทกัน เข้าใจกัน เชื่อใจกัน ทุกคนจะมีความสุขในการทำงานและพร้อมช่วยกันสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ออกมาให้ดีที่สุด และผลงานที่สร้างออกมาจะเต็มไปด้วยพลังและมวลพลังงานที่ดีที่ส่งต่อไปถึงผู้ชมได้ ผู้ศึกษาจึงคิดและสร้างวิธีการละลายพฤติกรรมไว้ดังนี้

1.1) Ensemble Workshop ในช่วงแรกผู้ศึกษาได้เน้นไปที่การทำงานเป็นกลุ่ม เพื่อที่จะรวมมวลของทั้งฝั่งทีมนักแสดงและฝั่งทีมงานออกแบบ เพื่อให้เกิดเป็นหมู่ มวลหนึ่งเดียวกัน ทีมงานออกแบบจะได้เข้าใจว่า ความรู้สึกของนักแสดงเป็นอย่างไร และฝั่งของนักแสดงเอง ก็จะได้เข้าใจทีมงานออกแบบว่าคิดอย่างไรกับวิธีการทำงานด้วย

1.2) การสร้างจินตนาการ ผู้ศึกษามองเห็นว่าละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร นั้นเป็นละครที่ต้องใช้จินตนาการเป็นอย่างมาก จึงจัดทำ Workshop ระหว่างทั้งทีมนักแสดงและทีมงานออกแบบเพื่อให้เกิดการสร้างสรรคสิ่งใหม่ร่วมกันผ่านกระบวนการ Devising Theatre โดยรูปแบบกิจกรรมจะมีขั้นตอนที่เริ่มจากการเดินไต่ระดับ (Level) จากนั้นจึงเป็นฝูงปลาที่ทำให้ทุกคนสังเกตและเริ่มทำท่าทางที่เหมือนกัน และในท้ายที่สุดจึงเป็นกระบวนการที่ทุกคนสร้างประติมากรรมบางอย่างโดยที่มีผู้กำกับให้โจทย์ในการสร้างร่วมกัน จึงเกิดเป็นภาพที่ถูกสร้างจากจินตนาการของทุกคน

1.3) การสร้างโลกใบใหม่ เป็นกระบวนการที่ให้ทั้งทีมนักแสดงและทีมออกแบบ ได้สร้างโลกของมิติคู่ขนาน และสร้างมหาสมุทรของทุกคนร่วมกัน เนื่องจากผู้ศึกษาไม่มีภาพสำเร็จที่จะนำไปสร้างภาพที่เกิดขึ้นบนเวที จึงได้เกิดเป็นกระบวนการ Workshop ที่ทุกคนได้ร่วมสร้างได้เป็นจุดตั้งต้นแนวคิดจินตนาการของเรื่องร่วมกัน โดยมีขั้นตอนกระบวนการที่เริ่มจากผู้ศึกษาให้โจทย์ในการสร้างโลกใบนี้ โดยมีโจทย์ว่า “ทุกคนเป็นเสมือนมนุษย์ต่างดาว ที่มาจากคนละที่และย้ายมาอยู่ยังดาวแห่งนี้ จึงต้องเกิดการสร้างเมืองแห่งนี้ขึ้นใหม่ และยังต้องสร้างประชากรให้อยู่กันเป็นวัฒนธรรมมากขึ้น โดยที่สื่อสารกันโดยไม่รู้ภาษา เป็นเพียงภาษากายเท่านั้น” จากนั้นผู้ศึกษาก็ดูปฏิบัติการที่ทั้งทีมนักแสดงและทีมออกแบบสร้างร่วมกัน หากทั้งสองฝั่งเริ่มร่วมกันสร้างเป็นหนึ่งเดียวก็น่าจะเริ่มให้โจทย์การสร้างประติมากรรมของเมืองที่เป็นจุดสำคัญที่ทุกคนได้ยึดเหนี่ยวจิตใจ และจากนั้นจึงส่งปีศาจเข้าไปบุกเมืองและทำลายประติมากรรมนั้น และให้ทั้งสองฝั่งที่รวมเป็นหนึ่งปกป้องร่วมกัน แต่ท้ายที่สุดประติมากรรมนั้นก็ถูกพังทลาย แต่ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นคือ ทุกคนกลับร่วมกันสร้างขึ้นมาใหม่ จึงเป็นตัวบ่งชี้ได้แล้วว่า ทุกคนหาจุดร่วมในความรู้สึกและจินตนาการร่วมกันได้

1.4) การวาดภาพ หลังจากที่ทำกระบวนการ Workshop ทางกายภาพไปแล้วนั้น ผู้ศึกษามีกระบวนการที่บันทึกจินตนาการที่ทุกคนสร้างร่วมกัน โดยนำมาเป็นภาพวาดที่ทุกคนต่างนำความคิดและจินตนาการมาสร้างออกเป็นรูปธรรมมากขึ้น โดยให้โจทย์เป็นการวาด สร้าง “มหาสมุทรของทุกคน” กับ “บ้านเฮมป์สต็อกของทุกคน” แบ่งเป็นกระดาษสองแผ่นและร่วมกันวาดภาพจากจินตนาการของทุกคน เพื่อเป็นตัวบันทึกสิ่งที่ทุกคนได้ร่วมสร้างด้วยกัน และยังเป็นพื้นฐานที่นำไปสู่การสร้างสรรคผลงานละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร ได้อีกด้วย



ภาพที่ 3.6 : ภาพวาดในกิจกรรมละลายพฤติกรรม
 ละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร (1)
 ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.7 : ภาพวาดในกิจกรรมละลายพฤติกรรม
 ละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร (2)
 ที่มา : ผู้ศึกษา

(2) **เปิดโปรดักชัน** เป็นการเปิดโปรดักชันของเทศกาลละครประจำเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ปี 2565 เพื่อให้้องนิสิตชั้นปีที่ 1 ถึง 3 ที่สนใจอยากจะเข้าร่วมกระบวนการสร้างละครเวทีในแต่ละเรื่องที่มีทั้งหมด 4 เรื่อง เพื่อหาคนที่อยากมีส่วนร่วมในการพัฒนากระบวนการละครไปพร้อมกับทีมโปรดักชัน โดยแต่ละเรื่องจะทำรูปแบบนำเสนอละครเวทีเป็นแค่ส่วนหนึ่งภายในเรื่อง อาจจะเกี่ยวข้องโดยตรงกับเรื่องหรือแค่เพียงส่วนหนึ่งของเรื่องก็ได้ แต่ยังคงความเอกลักษณ์และวิธีการเล่าเอาไว้ เพื่อให้ทุกคนได้ทราบว่ามีวิธีการทำงานและวิธีการเล่าของแต่ละเรื่องเป็นอย่างไร แล้วให้นิสิตชั้นปีที่ 1 ถึง 3 ตัดสินใจตามความสมัครใจของตน หรือเป็นตามรายวิชานั้นเอง



ภาพที่ 3.8 : การเปิดโปรดักชัน
ของละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร (1)
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.9 : การเปิดโปรดักชั่น
 ของละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร (2)
 ที่มา : ผู้ศึกษา

(3) การสร้างกฎการอยู่ร่วมกัน เนื่องจากกระบวนการซ้อมละครเป็นระยะเวลาที่ยาวนาน ผู้ศึกษาจึงมองเห็นว่า ควรมีจุดตกลงร่วมกันเพื่อไม่ให้เกิดปัญหาที่ตามมาภายหลัง แต่ยังเป็นตัวช่วยกำหนดในการตัดสินใจร่วมกันของทุกคน อีกทั้งยังเป็นตัวช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีต่อกันได้อีกด้วย จึงได้สร้างกฎการอยู่ร่วมกันขึ้นมา



ภาพที่ 3.10 : กฎการอยู่ร่วมกันของทุกคนในโปรटकซัน
ละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร
ที่มา : ผู้ศึกษา

(4) กระบวนการซ้อม กระบวนการซ้อมถือเป็นขั้นตอนที่สำคัญมากสำหรับการทำละครเวที เพราะเป็นช่วงที่ต้องใช้ระยะเวลาในการพัฒนาละครเวทีหนึ่งเรื่องให้เกิดเป็นชิ้นงานที่สร้างสรรค์มากที่สุด จึงต้องใช้เวลาบ่มเพาะออกมาอย่างดีที่สุด ผู้ศึกษาจึงต้องจัดแบ่งระยะเวลาวางแผนกระบวนการซ้อมเป็นอย่างดี ผู้ศึกษาใช้กระบวนการ Devising Theatre ในการสร้างสรรค์ละคร ผู้ศึกษาจึงต้องยั้งค้ำจนถึงปัจจัยระยะเวลาที่เหมาะสมสำหรับการสร้างสรรค์งาน เพื่อหาแนวทางแก้ไขและพัฒนาต่อไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเนื่องจากกระบวนการศึกษานั้น ได้มีการส่งอัปเดตผลงาน โดยจะต้องส่งทั้งหมด 4 ครั้ง แบ่งเป็นการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%) การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%) การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%) และ การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 4

(100%) ดังนั้นผู้ศึกษาจึงได้ทำการวางแผนการจัดตารางการทำงานไว้ 3 รูปแบบ เพื่อไว้ปรับใช้สำหรับการดำเนินงานในแต่ละช่วง โดยมีรูปแบบการจัดตารางวางแผนการทำงาน ดังนี้

4.1) ตารางวางแผนรายสัปดาห์ (Weekly Planning Schedule) ผู้ศึกษาใช้วิธีการจัดตารางวางแผนรูปแบบนี้เป็นหลัก เนื่องจากโปรดักชัน (Production) ของผู้ศึกษามีคนจำนวนมาก และแต่ละคนจะมีภารกิจส่วนตัวที่แตกต่างกัน การจัดตารางรายสัปดาห์จึงง่ายต่อการกำหนดคิวการซ้อมมากที่สุด นอกจากนี้ผู้ศึกษาได้สร้างตารางการดำเนินงานตลอดการศึกษาเพื่อแสดงให้เห็นช่วงเวลาในการสร้างสรรค์ผลงานอีกด้วย และด้วยรูปแบบตารางวางแผนรายสัปดาห์ เป็นรูปแบบที่ระยะเวลาสั้นจึงสามารถรายงานความคืบหน้าได้อย่างกระชับและรวดเร็ว มีการพัฒนาได้อย่างต่อเนื่องกว่ารายเดือนที่เป็นโครงสร้างหลัก ผู้ศึกษาจึงคิดว่า การจัดตารางวางแผนรายสัปดาห์จึงเหมาะกับกระบวนการ Devising Theatre มากที่สุด

ตารางซ้อม (13-17/02/66)

-หมายเหตุ-
ตารางอาจมีการปรับเปลี่ยนตามสถานการณ์

ผู้ช่วยผู้กำกับ และ sound&media เข้ามาได้ทุกเวลาที่ว่าง

ทีมงานออกแบบสามารถเข้ามาดูได้ตลอด แต่ขอให้แจ้ง ผู้กำกับก่อนล่วงหน้าอย่างน้อยสุด 3 ชม

จันทร์ 13	อังคาร 14	อังคาร 14
เช้า 10.30-12.30 น. > สตู 1 -จาก 7 องค์กร 1 จากกตนา (คนย์, ไตเติล, จิวดี, พุกกุ นักแสดงปี 4)	เช้า 10.00-12.30 น. > สตู 1 -รันทิ่งเรื่อง (คนย์ + นักแสดงปี 4)	เช้า 10.30-12.30 น. > สตู 1 -รันไว้ รอดูแพลนในสัปดาห์
-เบรค-	-เบรค-	-เบรค-
บ่าย 14.00 - 16.00 น. > สตู 1 -workshop power (พินมา, พอยใจ, จิวดี)	บ่าย 13.30 - 16.00 น. > ห้องจาก -จาก 4 องค์กร 1 ตอนเล็ดตี้ต่อผู้สการ์แซ (เออร์ชูลา) (จิวดี, พินมา, ไตเติล, อองซอม ปี2 ที่ว่าง)	บ่าย 13.30 - 16.00 น. > สตู 1 -ประชุม ปี 4 เรื่อง การจัดการ Production (ปี 4 ทุกคน ทั้งออกแบบและกำกับ)
-เบรค-	-เบรค-	-เบรค-
เย็น 16.15 - 18.45 น. > สตู 1 -จาก 4 องค์กร 2 วงแหวนนางฟ้า ย่อชิน (ไตเติล, พินมา, พุกกุ, คนย์, นักแสดงปี 4)	เย็น 16.15 - 18.45 น. > สตู 1 -จะบ้านเด็กชายทุกชิ้น ครูบีมช่วยเจาะ (คนย์, ไตเติล, พุกกุ, จิวดี)	เย็น 16.15 - 17.30 น. > สตู 1 -จาก 7 องค์กร 1 ตอนเดินร่าและบทปีเตอร์แพน (ไตเติล, จิวดี, คนย์, อองซอม ปี 2)
พฤหัสบดี 16	ศุกร์ 17	
เช้า 8.30-11.15 น. > หอนาฏ (วันไว้ก่อนรอดูความคืบหน้า)	เช้า 10.30- 12.30 น. > สตู 1	
-เบรค-	-เบรค-	
บ่าย 13.30-16.00น. > สตู 1 -เล็ดตี้คุยกับเด็กชายสองคน องค์กร 2 จาก 1, วางของ เล่น องค์กร 2 จาก 2 (พินมา, ไตเติล)	บ่าย 13.30 - 16.00 น. > สตู 1	
-เบรค-		
16.15-18.45 น. > สตู 1 -องค์กร 2 จาก 1 จะจิงหว่ารายละเอียด ครูบีมช่วยเจาะ (พินมา, ไตเติล, เฟรมมีลี, พอยใจ, พุกกุ, คนย์)	เย็น 17.30-19.30 น. > สตู 1 -จาก 5 องค์กร 2 ต่อสู้กับตัวเสนียด (เฟรมมีลี, พอยใจ, ไตเติล, ตัวเสนียด ปี 3)	
-ฮินความฝันเด็กชาย เทรียญิตคอก ให้ครูบีมช่วย (ไตเติล)		

ภาพที่ 3.11 : ภาพตารางวางแผนรายสัปดาห์
ของละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร
ที่มา : ผู้ศึกษา

4.2) ตารางวางแผนรายวัน (Daily Planning Schedule) เป็น

รูปแบบการวางแผนที่เฉพาะเจาะจง เพราะสามารถกำหนดรายละเอียดของวัน เพื่อกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจนในสิ่งที่จะได้ในแต่ละวัน เพื่อให้ได้จุดประสงค์หรือเป้าหมายและนำไปพัฒนาต่อในวันถัดไป ส่วนใหญ่การจัดตารางรายวันจะถูกนำมาใช้กับการพัฒนาและหาวิธีเล่าเรื่องควบคู่ไปกับนักแสดงเป็นหลัก เพราะส่วนที่จะนำมาใช้พัฒนาเล่าเรื่องส่วนใหญ่จะเป็นการพัฒนาจากเครื่องมือนักแสดง และเมื่อได้โครงสร้างและวิธีการเล่าแล้วนั้น จึงนำไปพัฒนาควบคู่ไปกับงานออกแบบในภายหลัง

THE BOY AND THE OCEAN				THE BOY AND THE OCEAN			
วันอาทิตย์ที่ 19 มีนาคม 2566 Production office : ดิกลีปกรรมาศาสตร์ ชั้น 5 หอนาฏลีลาณ์ Time : 7.00-17.00 น.				วันจันทร์ที่ 20 มีนาคม 2566 Production office : ดิกลีปกรรมาศาสตร์ ชั้น 5 หอนาฏลีลาณ์ Time : 7.00-20.00 น.			
Time	Detail	Location	Note	Time	Detail	Location	Note
7.00 - 12.30 น.	- ทีมฉากพื้นที่ขึ้นทั้งหมด จำกัดไม่มีเพิ่ม - ทีมไฟ เก็บสายไฟ, โฟลว ไฟโต๊ะ	หอนาฏลีลาณ์	(ทีมฉาก,ทีมไฟ)	7.00-8.00 น.	- ทีมฉากทำยูนิทอน เก็บรายละเอียด เก็บเมม และเก็บของท่าความสะอาด - ทีมไฟ โฟลวไฟเก็บเมม	หอนาฏลีลาณ์	(ทีมฉาก,ทีมไฟ)
12.30 - 13.30 น. พักกลางวัน				12.30 - 13.30 น. พักกลางวัน			
13.30 - 16.30 น.	- ทีมฉากพื้นที่ขึ้นโต๊ะ - ทีมไฟโฟลวไฟโต๊ะให้เสร็จ คร่าวๆ (ลง block ไฟแบบ ไม่มีนักแสดงขึ้น blocking)	หอนาฏลีลาณ์	(ทีมฉาก,ทีมไฟ)	8.00-12.30 น.	- นักแสดงเข้า block หอนาฏลีลาณ์ - block ไฟ กับนักแสดง - สองเทคนิค sound & media (ครูเข้มเข้า)	หอนาฏลีลาณ์	- ทีมไฟ - ทีมฉาก / Props - ทีม Sound & Media - ทีมนักแสดง - ผู้ช่วยอี 3
16.30 น. เป็นต้นไป	- เริ่มทยอยลงศึก - วางแผนการจัดการสำหรับ สัปดาห์หน้า	หน้าห้องสมุด	(ดิกลีป 17.00 น.)	13.30-16.30 น.	- นักแสดงเข้า block หอนาฏลีลาณ์ - block ไฟ กับนักแสดง - สองเทคนิค sound & media - ทีมฉากและทีม special costume เข้ามาวางมือและทีมอีกร	หอนาฏลีลาณ์	- ทีมไฟ - ทีมฉาก / Props - ทีม Sound & Media - ทีมนักแสดง - ผู้ช่วยอี 3
				16.30-17.00 น.	- นักแสดงเตรียมตัววัน วนเริ่มร่างกาย - Special Costume สองเบสิทสุด ที่ถืออยู่ใช้กับเทคนิค - ทุกฝ่าย เตรียมพร้อม เก็บของวัน	หอนาฏลีลาณ์	(ทีม Props เช็ค Props นักแสดง) (นักแสดงเตรียมแต่งตัวนักแสดงที่ ต้องลงกับเทคนิค) (ทีมออกแบบเตรียมความ เรียบร้อย)
				17.00-19.00 น.	- นักแสดงและทีมออกแบบ วันทั้ง เรื่อง (สองเทคนิค)	หอนาฏลีลาณ์	ทั้ง Production
				19.00-19.30 น.	- ทีมเคสชี้แจง ปีครบทุกอย่างให้ เรียบร้อย	หอนาฏลีลาณ์	(เช็คความเรียบร้อย)
				19.30 เป็นต้นไป	- ทยอยลงจากศึก - Feedback	หน้าห้องสมุด	

ภาพที่ 3.12 : ภาพตารางวางแผนรายวันของละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร
ที่มา : ผู้ศึกษา

4.3) ตารางวางแผนรายเดือน (Monthly Planning Schedule) ผู้ศึกษาใช้รูปแบบวางแผนรายเดือนสำหรับการจัดตารางนักแสดงเป็นหลัก โดยเอาไว้ใช้จัดตารางเวลาของนักแสดงเอง เพื่อให้รู้จำนวนของนักแสดงที่สามารถพร้อมกับการดำเนินการพัฒนาในแต่ละฉากของเรื่อง จะได้นำมาจัดแบ่งเวลาซ้อมได้ถูกต้องและมีประสิทธิภาพมากที่สุด และยังไว้ใช้เพื่อมองแผนการทำงานภาพรวม และนำไปลงรายละเอียดในรูปแบบตารางวางแผนรายสัปดาห์ (Weekly Planning Schedule) ในลำดับต่อไป

ตารางวางแผนรายเดือน มีนาคม 2566						
จันทร์	อังคาร	พุธ	พฤหัสบดี	ศุกร์	เสาร์	อาทิตย์
27	28	1 -เก็บรายละเอียด องค์ 1	2 -ชิน 7 ปีเตอร์แพน และทลบทหนีเออร์ซูลา	3 -Run องค์ 1	4	5
6 -ประชุมวางแผนกับ ทีมงานทุกฝ่าย	7 -ปรึกษากับอาจารย์ องค์ 2 ฉาก 1 -เก็บรายละเอียดองค์ 2	8 -เก็บรายละเอียด Action องค์ 2 ฉาก 3	9 -เก็บรายละเอียดองค์ 2 ฉาก 4/5	10 -Run องค์ 2	11	12
13 -เก็บรายละเอียดองค์ 1 และซ้อมคู่กับ องค์ประกอบศิลป์ทุก อย่าง	14 -ซ้อมในฉากที่มีการใช้ องค์ประกอบศิลป์ เป็นหลัก	15 -อัปเดตความคืบหน้า ผลงานทั้งหมด และ รวบรวมองค์ประกอบ ทั้งหมดเพื่อ เตรียมพร้อม	16 -Run องค์ 1 กับ เทคนิคทั้งหมด (ตอน เช้า) -Run องค์ 2 กับ เทคนิคทั้งหมด (ตอน เย็น)	17 -Run ทั้งเรื่องกับ องค์ประกอบทั้งหมด	18 -เก็บรายละเอียด ฉากที่มีนักแสดงหมู่ มวล	19 -Setting ฉาก และเตรียมโรง ละคร
20 -ชวนไฟ เฟ้นท์ฉาก เตรียมทุกอย่างสำหรับ การแสดง	21 -Blocking ตำแหน่ง ไฟ ฉาก พร็อพ และ ลองเทคนิคทุกฝ่าย (ตอนเช้า) -Run ทั้งเรื่องกับเวที จริง และทดลอง เทคนิค (ตอนเย็น)	22 -Run Dress Rehearsal -ปรับแก้รายละเอียด ในแต่ละฉาก ทั้ง เทคนิค และการแสดง	23 วันแสดง	24 วันแสดง	25 วันแสดง	26
27	28	29	30	31	1	2

ภาพที่ 3.13 : ตารางวางแผนรายเดือน

ของละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.1.2.2 การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%)

การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%) สิ่งที่จะต้องเกิดขึ้นในด้านการกำกับการแสดง คือ ต้องเห็นแนวทางและวิธีการในการเล่าเรื่องของผู้กำกับ ว่ามีวิธีนำเสนอสารและแนวคิดของเรื่องอย่างไร ซึ่งระยะเวลาในการซ้อมคือตั้งแต่วันที่ 11 สิงหาคม 2565 ถึงกำหนดวันส่งความคืบหน้าวันที่ 22 กันยายน 2565 โดยระหว่างการซ้อมผู้ศึกษามีวิธีในการดำเนินงาน ดังนี้

(1) บท การทำงานกับบทเป็นเรื่องที่สำคัญและต้องเอาใจใส่เป็นอย่างมาก เพราะบทจะเป็นเครื่องมือช่วยในการกำหนดทิศทางสารของเรื่องได้ ซึ่งบทละครเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร ได้ทำการดัดแปลงบริบทมาจากต้นฉบับ เพื่อหาวิธีการนำเสนอที่เป็นเอกลักษณ์และความต้องการที่อยากจะนำเสนอแนวคิดและวิธีการของผู้ศึกษา แต่ยังคงสารของเรื่องเอาไว้เช่นเดิม และใช้รูปแบบละคร Devising Theatre เป็นตัวค้นหาภาพและวิธีการเล่าของเรื่องพร้อมกับเรียงเรียงบทนั่นเอง

1.1) การอ่านบทร่วมกันครั้งแรก (First Reading) ถือเป็นเรื่องสำคัญเป็นอย่างยิ่งสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานละครเวที The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร เพื่อให้ทุกฝ่ายทุกหน้าที่ได้มองเห็นทิศทางและเข้าใจในตัวบทร่วมกัน อีกทั้งยังเป็นการหาจุดบกพร่องและช่องโหว่ของบทละคร โดยการอ่านบทครั้งนี้จะมีบทละครเพียงองค์ 1 เท่านั้น เนื่องจากจะต้องหาวิธีการเล่าเรื่องจากกระบวนการ Devising Theatre ในการค้นหารูปแบบการนำเสนอเพื่อค้นหาทั้งภาพวิธีการเล่าในรูปแบบของผู้ศึกษาเอง และจากนั้นจึงจะได้นำไปพัฒนาเป็นบทละครในองค์ถัดไป โดยการอ่านบทร่วมกันครั้งแรกนี้มีผู้เข้าร่วมอ่าน ดังนี้ ผู้กำกับการแสดง นักแสดงทุกคน ผู้ออกแบบทุกฝ่าย และผู้ช่วยทุกฝ่าย กระบวนการนี้จึงเกิดขึ้นเป็นอันดับแรก หลังจากเปิดโปรดักชัน (Production) เพื่อให้หนีตชันปีที่ 1 ถึง 3 ที่สนใจได้เข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างผลงาน การอ่านบทร่วมกันนั้นมีความจำเป็นเป็นอย่างมาก เนื่องจากเป็นจุดเริ่มต้นเข้าสู่กระบวนการสร้างสรรค์ละครอย่างเต็มรูปแบบ



ภาพที่ 3.14 : การอ่านบทร่วมกันครั้งแรกของ
ละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร
ที่มา : ผู้ศึกษา

(2) **นักแสดง** ช่วงแรกของการซ้อม ผู้กำกับจะเริ่มจากการพูดคุยกับนักแสดงทั้งหมด เพื่อทำให้เกิด ความเข้าใจเกี่ยวกับบทละครที่จะถูกปรับบริบทให้มากขึ้น แล้วเมื่อได้ทำการอ่านบทละครร่วมกันแล้ว ก็จะเริ่มเข้าสู่การซ้อมกับนักแสดง โดยผู้ศึกษามีวิธีการดำเนินงานดังนี้

2.1) กระบวนการสร้างงานการแสดงแบบกลุ่ม (Workshop)

ในขั้นตอนแรก ผู้ศึกษาและทีมนักแสดงทำการ Workshop พื้นฐานการแสดงก่อนที่จะเริ่มการอ่านบทเป็นการเตรียมความพร้อมก่อนที่จะลงรายละเอียดทั้งในด้านของตัวละครและแนวความคิดในการสื่อสาร นักแสดงจึงต้องสร้างลักษณะนิสัยและความคุ้นชินกับการซ้อมในรูปแบบ Devising Theatre เสียก่อน เพื่อที่นักแสดงจะได้มีความสามารถและไหวพริบในระหว่างพัฒนาการของละครและตัวละครไปด้วย และอีกทั้งยังเป็นส่วนที่ช่วยให้นักแสดงมีทางเลือกในการแสดงมากยิ่งขึ้น เพราะผู้ศึกษาจะต้องใช้ความสามารถของนักแสดงเป็นหลักในการหารูปแบบการนำเสนอภาพที่จะเกิดขึ้นบนเวที ขั้นตอนนี้ถือเป็นส่วนสำคัญมากสำหรับละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร



ภาพที่ 3.16 : กระบวนการสร้างงานการแสดงแบบกลุ่ม
ของละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร
ที่มา : ผู้ศึกษา

2.2) การซ้อมโดยถือบท ในช่วงแรกของการซ้อมการแสดง นักแสดงจะถือบทอ่านในการซ้อม เพื่อเป็นการช่วยในการจำบทและเกิดความคุ้นชินกับตัวละคร ซึ่งในการซ้อมแบบถือบทอ่านนั้น ผู้กำกับการแสดงจะไม่กำหนดทิศทางการเคลื่อนไหว (Blocking) และการกระทำ (Action) ของนักแสดง หากแต่ปล่อยให้นักแสดงได้เคลื่อนไหวอย่างเป็นอิสระตามความเข้าใจของนักแสดงที่มีผลต่อการกระทำของตัวละคร ทั้งนี้ผู้กำกับการแสดงจะสามารถเห็นได้ว่านักแสดงมีความเข้าใจต่อตัวละครและบทละครได้มากน้อยเพียงใด ในขณะเดียวกันผู้กำกับจะสามารถเข้าใจตัวละครมากยิ่งขึ้นจากสิ่งที่นักแสดง แสดงออกมา



ภาพที่ 3.17 : กระบวนการซ้อมแบบถือบท
ของละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร
ที่มา : ผู้ศึกษา

2.3) การซ้อมโดยวางบท เมื่อนักแสดงสามารถท่องจำบทของตนเองได้แล้วในระดับหนึ่ง การซ้อมโดยนักแสดงไม่ถือบทจึงเกิดขึ้นเพื่อให้นักแสดงได้อยู่กับสถานการณ์ตรงหน้าและอยู่กับคู่แสดง อีกทั้งเพื่อให้นักแสดงคุ้นชินกับสภาพแวดล้อมของพื้นที่ภายในฉากหรืออุปกรณ์ประกอบฉากที่นักแสดงต้องใช้ และคุ้นชินกับการเคลื่อนที่ไปในพื้นที่ต่าง ๆ อีกด้วย



ภาพที่ 3.18 : กระบวนการซ้อมโดยวางบท
ของละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร
ที่มา : ผู้ศึกษา

2.4) การทำตัวละคร การทำตัวละครให้กับนักแสดง เพื่อช่วยให้นักแสดงสามารถเข้าใจตัวละครได้เพิ่มมากขึ้น แรกเริ่มในการสร้างตัวละครกับนักแสดง ผู้กำกับการแสดงและนักแสดงจะช่วยกัน สร้างภูมิหลังให้แก่ตัวละครที่ตนได้รับ เพื่อให้รู้ว่าตัวละครนั้น ๆ ได้ผ่านเหตุการณ์อะไรมาบ้าง มีลักษณะภายในอย่างไร มีทัศนคติอย่างไร ทำไมถึงเป็นแบบนั้น เมื่อนักแสดงพอจะเข้าใจภูมิหลังของตัวละครแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือสร้างความสัมพันธ์ให้กับตัวละครที่มีความสัมพันธ์ต่อกัน หารูปแบบและวิธีการนำเสนอของแต่ละตัวละครให้มีมุมมองและมีมิติมากขึ้น



ภาพที่ 3.19 : กระบวนการทำตัวละคร
ของละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร
ที่มา : ผู้ศึกษา

2.5) การซ้อมแยกเป็นแต่ละฉาก ผู้ศึกษาแบ่งการซ้อมเป็นตามแต่ละฉากของเนื้อเรื่อง เพื่อง่ายต่อการมีสมาธิและสามารถเก็บรายละเอียดได้อย่างครบถ้วน และพัฒนาไปต่อได้ง่ายทีละฉาก โดยผู้ศึกษาจะแบ่งเป็นสามส่วนที่เป็นหลัก คือกลุ่มฉาก “บ้านเด็กชาย”

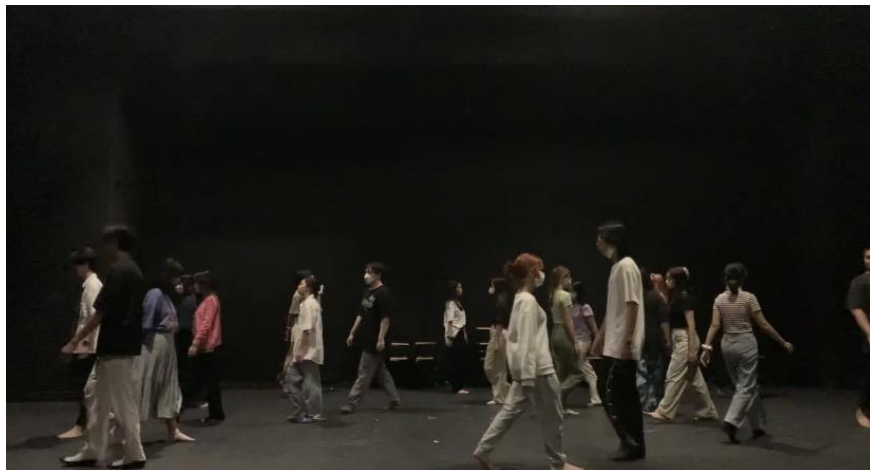
“บ้านแฮมป์สตัดด์” และ “โลกคู่ขนาน” ที่จะเป็นกลุ่มฉากหลักในละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร



ภาพที่ 3.20 : การทำตัวละครกับนักแสดง
ของละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร
ที่มา : ผู้ศึกษา

(3) เวที ส่วนใหญ่การแรกเริ่มพื้นที่ของเวทีนั้น จะยังเป็นการค้นหาร่วมกับนักแสดง เปิดอิสระให้กับนักแสดงได้เดินในแต่ละ Blocking ที่เป็นการเคลื่อนไหวในชีวิตของตัวละครได้อย่างอิสระ แต่จะมีการกำหนดของ Blocking ในส่วนที่เป็นการเล่าเรื่องที่สื่อความหมายภาพของแต่ละฉากไปแต่ละภาพ เพื่อยังคงวิธีคิดและแนวทางการนำเสนอของผู้ศึกษาเองด้วย

3.1) การทำงานของนักแสดงกับวิธีการเล่าเรื่องของผู้กำกับการแสดง เนื่องจากสถานที่ภายในเรื่องมีการเปลี่ยนผ่านหลายสถานที่ จึงต้องหาวิธีการเปลี่ยนสถานที่โดยที่ไม่กระทบต่อผลการดำเนินเรื่อง จึงมีการใช้นักแสดงเป็นตัวช่วยเปลี่ยนสถานที่และยังเป็นตัวช่วยให้กับนักแสดงได้อยู่กับสถานที่และสถานการณ์อยู่เสมอ จึงเกิดเป็นฟังก์ชันที่นักแสดงทำงานกับพื้นที่และองค์ประกอบฉากโดยรวมทั้งหมด และอีกทั้งนักแสดงยังเป็นส่วนหลักที่ทำให้เกิดภาพการเล่าเรื่องผ่านพื้นที่และ Blocking อีกด้วย

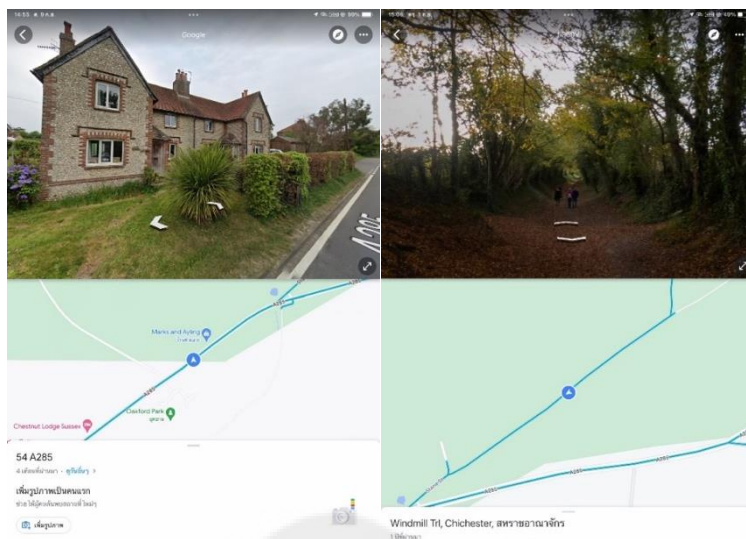


ภาพที่ 3.21 : การทำงานของนักแสดงกับวิธีการเล่าเรื่องของผู้กำกับการแสดง
ของละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร
ที่มา : ผู้ศึกษา

(4) งานออกแบบ ส่วนใหญ่นั้นจะเป็นเป็นช่วงกระบวนการค้นหาไปพร้อมกับแนวคิดหลัก (Theme) ที่มีการค้นหาทั้งบรรยากาศ (Mood & Tone) สถานที่ (Location) และข้อมูลต่าง ๆ ที่มีส่วนช่วยพัฒนาองค์ประกอบในการสร้างสถานการณ์ของเรื่อง พร้อมกับการพัฒนาควบคู่ไปกับการนำเสนอแนวทางของผู้กำกับการแสดงและวิธีการนำเสนอผ่านนักแสดง งานออกแบบจึงเป็นส่วนช่วยเสริมในวิธีการเล่าของผู้กำกับและการค้นหาไปร่วมกับนักแสดง และนำมาเสริมแนวคิดจากภาพองค์ประกอบที่เกิดขึ้นจาก Concept Design เพื่อหาแนวทางและนำไปพัฒนาต่อในการอัปเดตผลงานครั้งต่อไป



ภาพที่ 3.22 : นำเสนอการค้นคว้างานออกแบบ
ของละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.23 : การค้นคว้าสถานที่ของละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร
ที่มา : Google Map

(5) การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%) ในการส่งความคืบหน้า 30% ครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้สร้างสรรค์ผลงานทั้งหมด 5 ฉาก โดยเลือกส่งในฉาก อาร์มภบท, องค์กร 1 ฉาก 1, องค์กร 1 ฉาก 2, องค์กร 1 ฉาก 3 และ องค์กร 1 ฉาก 6 ซึ่งเป็นฉากที่ได้เห็นตัวละครหลักครบทุกตัว และเลือกมาเพราะเป็นช่วงที่นำเสนอต้นเรื่องของละคร ที่จะนำพาไปสู่ปัญหาที่เกิดภายในเรื่อง เนื้อเรื่องคือเริ่มจากที่ผู้ชายกลับมายังบ้านเก่าของเขาและย้อนความทรงจำในวัยเด็กและพบเจอคนเช่าห้องที่มาฆ่าตัวตายหน้าบ้านแฮมป์สตีอก เป็นต้นกำเนิดของการเข้ามาถึงของปรสิตอย่างสการ์แซช และได้ดำเนินไปถึงการปรากฏตัวของเออร์ชูลานั่นเอง ซึ่งทั้งหมดใช้เวลาในการแสดงประมาณ 40 นาที



ภาพที่ 3.24 : ภาพการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%)
ละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร
ที่มา : ผู้ศึกษา

(6) สรุปการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%) จากการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%) นั้น ผู้ศึกษาได้รับคำแนะนำจากคณะอาจารย์และที่ปรึกษาว่า วิธีการนำเสนอที่น่าสนใจ และสามารถนำไปพัฒนาต่อได้ สามารถยึดรูปแบบการนำเสนอนี้เป็นหลักเพื่อต่อยอดในฉากต่อ ๆ ไป และพัฒนาโดยใช้นักแสดงเป็นฟังก์ชันหลักในการนำเสนอภาพให้กับผู้ชม แล้วพัฒนาต่อโดยหาวิธีการสร้างสรรค์ในการนำเสนอภาพที่จะสื่อให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น วิธีการที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น แต่อาจจะต้องคำนึงถึงภาพที่เกิดมากขึ้น ที่อาจจะก่อความงุนงงไปสำหรับการนำเสนอสารของเรื่อง จึงต้องหาส่วนที่ลงตัวทั้งภาพการนำเสนอที่น่าสนใจ และสารของเรื่องยังดำเนินไปได้อย่างราบรื่นและน่าติดตามมากที่สุด



ภาพที่ 3.25 : ภาพผู้กำกับ ทีมนักแสดงและทีมงานออกแบบในการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%)
ละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร
ที่มา : ผู้ศึกษา

3.1.2.3 การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%)

การส่งความคืบหน้า 50% ในด้านการกำกับกับการแสดง สิ่งที่คุณศึกษาต้องทำคือ การทำตัวอย่างละครแบบละครสั้น (Teaser) เพื่อนำไปจัดแสดงในเทศกาลปล่อยผีประจำปีการศึกษา 2565 ซึ่งละครสั้นนี้ไม่จำเป็นต้องเกี่ยวกับเนื้อเรื่องหลักของบทละครจริง แต่ผู้ศึกษาจะต้องดึงจุดเด่นของละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร เพื่อหาวิธีการนำเสนอที่น่าสนใจ ดึงดูดให้กับผู้ชมอยากติดตามและอยากรับชมละครเวทีแบบเต็มรูปแบบ และอีกทั้งยังสามารถเป็นตัวพัฒนากระบวนการสร้างละครที่เปิดอิสระทางด้านจินตนาการในการสร้างสรรค์ผลงานออกมาได้อีกด้วย ซึ่งระยะเวลาในการซ้อมคือตั้งแต่วันที่ 23 กันยายน 2565 ถึงกำหนดวันส่งความคืบหน้าวันที่ 28 ตุลาคม 2565 โดยระหว่างการซ้อมผู้ศึกษามีวิธีในการดำเนินงานดังนี้

(1) บท ในการส่งความคืบหน้า 50% ผู้ศึกษาจะต้องสร้างตัวอย่างละครขึ้นมาใหม่จึงต้องคิดบทละครใหม่เพื่อใช้สำหรับการถ่ายทอดเรื่องราว ทั้งผู้ศึกษา ทีมงานนักแสดง และทีมงานออกแบบ ได้มีการประชุมและออกความคิดเห็นร่วมกัน ร่วมกันตั้งคำถาม (WH Question) ที่เป็นตัวหาเหตุและผลที่จำเป็นต่อความสำคัญในการเล่าเรื่อง เพื่อหาแนวคิดหลัก (Theme) และนำไปพัฒนาเป็นบทละครที่รวบรวมใจความสำคัญสารที่ทุกคนต้องการจะนำเสนอร่วมกันและหาบรรยากาศ (Mood & Tone) ของเรื่อง โดยผ่านวิธีการนำเสนอการเล่าเรื่องของผู้ศึกษาที่ทำงานร่วมกันกับนักแสดงและรวมถึงองค์ประกอบศิลป์อีกด้วย

1.1) การวิเคราะห์บท หลังจากที่ผู้ศึกษาได้แนวคิดหลักที่จะนำเสนอสารของเรื่องแล้วนั้น ผู้ศึกษาจึงได้เรียบเรียงบทขึ้นมาใหม่ เพื่อนำมาสร้างเป็นบทละครแบบสั้น และเมื่อผู้ศึกษาเขียนบทเสร็จ จึงได้นำบทมาให้นักแสดงอ่านและตีความค้นคว้าเพิ่มเติมจากในบทว่าสามารถมีวิธีการนำเสนอผ่านตัวละครอย่างไรบ้างในฐานะของนักแสดง จึงเกิดเป็นกระบวนการวิเคราะห์บท และหาแนวทางการนำเสนอร่วมกันกับนักแสดง



ภาพที่ 3.26 : วิเคราะห์บทละครการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%)
ละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร
ที่มา : ผู้ศึกษา

1.2) โครงเรื่อง (Plot) เมื่อผู้ศึกษาได้ประชุมสรุปผลจากการตั้งคำถามหัวข้อตั้งต้นของเรื่องร่วมกันกับทีมนักแสดงและทีมออกแบบ จนได้หัวข้อตั้งต้นของเรื่อง คือ “การจากไปของเด็กชาย” จะเล่าถึงวันที่ครอบครัวของเด็กชายตัดสินใจย้ายออกจากบ้าน และเด็กชายกำลังจะเก็บของเพื่อเดินทางออกจากเมือง ในวันที่เขากำลังจากจากเมืองนี้ไป เขาก็ได้เดินทางไปตามทางถนน และได้ไปหยุดอยู่ที่สุดปลายถนนสายนี้ และได้เจอกับบ้านไร่หลังหนึ่งถูกตั้งอยู่ และนั่นคือ “บ้านไร่แฮมป์สตัดอก” เขาจำได้ว่า เขาเคยมาที่นี่ในวัยเด็กและมีเพื่อนคนหนึ่งชื่อว่า “เล็ดดี้” และต้องการจะกล่าวลา ก่อนที่จะไม่ได้เจอกับคนในบ้านหลังนั้นอีก ซึ่งจะเล่าตรงข้ามกับเนื้อเรื่องหลักที่ผู้ชายนั้นได้กลับมายังบ้านเก่าในวัยเด็กของเขา แต่ยังคงเก็บใจความสำคัญของเรื่องเอาไว้อยู่ นั่นก็คือ “ความทรงจำ” ไม่ว่าจะเป็นการจากไปหรือการกลับมา มันล้นแล้วแต่พูดถึงในแง่ของความทรงจำเสมอ หากเราจดจำใครสักคนไว้ในความทรงจำ เขาก็จะไม่เคยจากไป และจะได้อนกลับมาพบเจอกันอีกอย่างแน่นอน และผู้ศึกษาได้ทำรายละเอียดการวิเคราะห์โครงเรื่องไว้ดังนี้

ชื่อฉาก	โครงเรื่อง	Message	Function
ฉากที่ 1 “หน้าบ้านไร่ แฮมป์สตัดอก”	ครอบครัวของเด็กชายตัดสินใจย้ายออกจากบ้าน เด็กชายกำลังจะเก็บของเพื่อเดินทางออกจากเมือง ในวันที่กำลังจะจากเมืองนี้ไป เขาก็ได้เดินทางไปตามทางถนน และได้ไปหยุดอยู่	- การจากลาและการสูญเสีย - ย้อนอดีตและการวนเวียนของความทรงจำ	- เด็กชายมาย้อนความทรงจำของตัวเอง - เปิดตัวละครเด็กชายและคุณนายแฮมป์สตัดอก

	<p>ที่สุตปลายถนนสายนี้ และได้เจอกับบ้านไร่หลังหนึ่งถูกตั้งอยู่และนั่นคือบ้านไร่เฮมป์สต็อก เขาจำได้ว่า เขาเคยมาที่นี่ในวัยเด็กและมีเพื่อนคนหนึ่งชื่อวาลีตี้ และต้องการจะกล่าวลาก่อนที่จะไม่ได้เจอกับคนในบ้าน หลังจากนั้นอีกและทำให้เขาได้มาพบกับคุณนายเฮมป์สต็อกที่นั่น และย้อนความทรงจำเก่า ๆ เหล่านี้อีกครั้งหนึ่ง</p>		
<p>ฉากที่ 2 “บ้านไร่เฮมป์สต็อก”</p>	<p>เหตุการณ์ในปัจจุบันถูกเปลี่ยนไปเป็นอดีตในวันที่คนเช่าห้องของเด็กผู้ชายได้ตายอยู่ที่หน้าบ้านไร่ครอบครัวเฮมป์สต็อก เด็กชายยังคงเป็นตัวเด็กชายในวัยอายุ 20 ปี ที่เสมือนว่าเขาได้ท้อเวลาในอดีตอีกครั้ง เขาสับสนกับสิ่งที่เกิดขึ้น จู่ ๆ ก็มีเด็กผู้หญิงคนหนึ่งวิ่งเข้ามา แล้วตะโกนเรียกใครสักคน และตัวเด็กชายก็ได้เข้ามาในสถานการณ์บ้านเฮมป์สต็อก โดยที่ทุกคนเหมือนมองไม่เห็นตัวของเขา เด็กชายยืนมองสถานการณ์ของทุกคนที่กำลังพูดถึงเหตุการณ์คนตายและเกิดการตั้งคำถามกับสิ่งที่เกิดขึ้น จนท้ายที่สุดบ้านเฮมป์สต็อกก็ได้พูดเป็นเสียงเดียวกันว่า “อย่าเชื่อในสิ่งที่ตา</p>	<p>- ความทรงจำที่เคยเกิดขึ้นจะคงอยู่เสมอ - อย่าเชื่อในสิ่งที่ตามองเห็น ให้เชื่อในเสียงหัวใจของตัวเอง</p>	<p>- เด็กชายย้อนมายังอดีตของตัวเอง และมองเห็นเรื่องราวที่เกิดขึ้น - ทำให้เด็กชายเกิดการตั้งคำถาม กับสิ่งที่เขาได้เผชิญปัญหามาแล้ว - เปิดตัวละครเรื่องนี้และเล็ตี้</p>

	มองเห็น” และเด็กชายก็กลับมาฟังเสียงจากตัวเอง		
ฉากที่ 3 “บ้านเด็กชาย”	<p>เด็กชายได้เปลี่ยนสถานที่มาอยู่ที่บ้านของเขาเอง ซึ่งเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นคือทุกคนภายในบ้านกำลังตามหาตัวเด็กชายอยู่ แต่เขาก็ยืนอยู่ตรงนั้น แต่พ่อและน้องสาวก็ไม่มีใครมองเห็นเขาแล้วจู่ ๆ ก็มีหญิงสาวที่ชื่อเออร์ซูลาปรากฏตัวขึ้น และเธอก็ได้ชี้มาทางตัวเด็กชาย จากนั้นทุกคนจึงมองเห็นเขา พ่อและน้องสาวก็ได้ต่อว่าเด็กชายที่ทำตัวเป็นเด็ก จากนั้น สถานการณ์และสถานที่ก็เปลี่ยนเป็นอีกที่ บรรยากาศเริ่มเปลี่ยนไป มันทั้งมืด และวังเวง ทุกคนกำลังพูดสิ่งที่ทำร้ายจิตใจกัน</p> <p>บรรยากาศโดยรอบมืดลงไปหมด แทบจะมองไม่เห็นใครเป็นใคร มีเพียงแสงล้อมรอบเด็กชายไว้ ราวกับเป็นพื้นที่ที่เขาจะปลอดภัยที่สุดในตอนนี้</p> <p>ยิ่งเวลาผ่านไปนานเท่าไร เออร์ซูลาเธอก็เริ่มดูเหมือนจะมีพลังมากขึ้น ราวกับว่าเธอมีตัวตนอยู่บนพื้นตัวบนโลกใบนี้ และทุกเสียงทุกตัวตนกำลังจ้องมองและกดดันไปที่เด็กชายทั้งหมด และแล้วก็มีเสียงของ</p>	<p>- ความทรงจำที่ดี หรือแย่ มันจะติดตามเรามาอยู่เสมอ แต่เราต้องอยู่กับมันให้ได้</p> <p>- อย่าให้ความทุกข์ในอดีตที่ผ่านมาครอบงำตัวเรา จนมองไม่เห็นตัวตนและความสุขในปัจจุบัน</p>	<p>- เด็กชายกลับมาเผชิญปัญหาในวัยเด็กอีกครั้ง</p> <p>- เปิดตัวละคร พ่อ น้องสาว และเออร์ซูลา</p> <p>- ใช้เทคนิคองค์ประกอบศิลป์ในการแทนภาพปีศาจที่ขนาดใหญ่ และพลังอำนาจ ไข่มวลของนักแสดงทุกคนแทนพลังงานของเออร์ซูลา</p>

	<p>เลือดดีดังผ่านเสียงทั้งหมดขึ้นมา เป็นเสียงที่กล้าหาญและสดใสไปพร้อม ๆ กัน และเธอก็ก้าวเข้ามาในเส้นแบ่งของความมืด และพาเด็กชายหนีออกจากที่แห่งนั้น</p>		
<p>ฉากที่ 4 “มหาสมุทร”</p>	<p>เด็กชายได้กลับมาสัมผัสมหาสมุทรของเขาอีกครั้ง โดยมีเลือดดีจับมือข้างหนึ่งของเขาไว้ และทั้งสองก็ได้พูดถึงความทรงจำที่ผ่านเข้ามาและกำลังจะดำเนินต่อ เขากลัวที่จะจากลาและจดจำใครไว้ไม่ได้ แต่เลือดดีก็ให้คำยืนยัน ถ้าหากเขาเลือกที่จะจดจำ เธอก็จะยังอยู่เสมอ</p>	<p>- ความทรงจำจะคงอยู่กับเราเสมอ ไม่เคยหายไป</p> <p>- การจมปลักอยู่กับอดีต จะทำให้เราไม่มองเห็นปัจจุบันของตัวเอง</p>	<p>- เด็กชายได้กลับมาถึงมหาสมุทร และเรียนรู้ถึงความทรงจำที่ผ่านเข้ามาทั้งหมดของตัวเอง</p> <p>- ยอมรับผลการกระทำในอดีต และก้าวเดินต่อไป</p>
<p>ฉากที่ 5 “หน้าบ้านไร่เฮมพ์สต็อก”</p>	<p>เด็กชายกลับมาอยู่ในช่วงเวลานี้ปัจจุบันที่หน้าบ้านไร่เฮมพ์สต็อก ที่ที่เดียวกับตอนต้นเรื่อง เขายืนนั่งราวกับประหม่อมผลเรื่องราวทั้งหมด ว่าสิ่งที่เขาได้พบเจอที่ผ่านมานั้น เป็นเรื่องจริงหรือแค่ความฝัน ในขณะที่เด็กชายกำลังครุ่นคิดอยู่นั้น ก็มีคุณนายเฮมพ์สต็อก เดินตรงเข้ามาที่ที่เด็กชายยืนอยู่ เหมือนว่าเธอ กำลังรอเด็กชายคนนี้อย่างตลอด และพูดถึงสิ่งที่เด็กชายได้พบเจอว่าเป็นอย่างไร เด็กชายได้ตอบคำถามและนึกตกลงกับตัวเองในใจว่า</p>	<p>- การจดจำความทรงจำอะไรบางอย่าง มันขึ้นอยู่กับตัวเรา ว่าเราจะเลือกจดจำมันแบบไหน</p>	<p>- เด็กชายจดจำเรื่องราวทั้งหมดได้ เรียนรู้ที่จะเข้าใจ และก้าวเดินต่อไปในอนาคต</p>

	สิ่ง ๆ นั้นจะเป็นมหาสมุทรของเขาเสมอ		
--	-------------------------------------	--	--

ตารางที่ 3.3 : ตารางแสดงการวิเคราะห์โครงเรื่อง
ละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร
สำหรับการใช้ส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%)
ที่มา : ผู้ศึกษา

(2) นักแสดง ในการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%) นักแสดงจะต้องทำงานกับวิธีการนำเสนอจากภาพของผู้กำกับ และพัฒนาตัวละครจากกระบวนการ Devising Theatre ผู้ศึกษาต้องการจะให้นักแสดงสามารถพัฒนาเครื่องมือรอบด้าน เพื่อที่จะพร้อมต่อการสร้างเครื่องมือและภาพที่ต้องการจะนำเสนอ จึงมีการ Workshop พร้อมกับการคิดหาภาพร่วมกันไปกับการตีความของบท ว่ามุมมองของเรื่องสามารถสร้างภาพในจินตนาการของแต่ละคนไปในทิศทางไหนได้บ้าง จึงหาวิธีในการทำงานส่วนนี้เพื่อเป็นเครื่องมือให้นักแสดงเกิดความเข้าใจกับการทำงานกับการสื่อสารเรื่องราวผ่านตัวละครมากยิ่งขึ้น ผู้ศึกษามีวิธีในการดำเนินงาน ดังนี้

2.1) มุมมองของนักแสดงที่มีต่อตัวละคร ผู้ศึกษาต้องการอยากเห็นมุมมองของนักแสดงที่มีต่อตัวละคร ว่าในระหว่างการพัฒนาตัวละครก่อนจะส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%) นักแสดงมีมุมมองและวิธีคิดอย่างไร ผู้ศึกษาจึงได้ให้การบ้านกับนักแสดง โดยหารูปภาพการกระทำของบุคคล ที่สามารถบอกเล่าลักษณะของตัวละครของตัวเองได้มากที่สุด จากนั้นจึงนำมานั่งวิเคราะห์ร่วมกัน ว่าเหตุผลในการเลือกภาพนั้น มีเหตุผลอะไรบ้างในการเลือกภาพนั้นมา สิ่งนี้จะทำให้นักแสดงมองเห็นภาพของตัวละครมากยิ่งขึ้น ไม่ใช่เพียงแต่วิเคราะห์และตีความ แต่ยังสามารถเห็นลักษณะท่าทาง ที่พอดคล้องคลึงกันกับตัวละคร ซึ่งจะได้นำไปต่อยอดในการสร้างตัวละครได้ต่อไปในอนาคต



ภาพที่ 3.27 : ภาพการบ้านมุมมองนักแสดงต่อตัวละคร
ละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร
ที่มา : ผู้ศึกษา

2.2) ลักษณะท่าทางของตัวละคร พัฒนามาจากมุมมองนักแสดงที่มีต่อตัวละคร เพื่อให้เข้าใจและซึมซับไปยังการกระทำของนักแสดง ผู้ศึกษาจึงได้คิดหาวิธี Workshop โดยที่ให้นักแสดง เคลื่อนไหวร่างกายอย่างอิสระ (Movement) ในขณะที่กำลังเป็นตัวละคร โดยให้โจทย์ว่า “สื่อสารอารมณ์ของตัวละคร ณ ตอนนั้นผ่านการเคลื่อนไหวร่างกายโดยไม่มีคำพูด” เพื่อให้นักแสดงได้ลองทำลักษณะท่าทางที่มากกว่าการเคลื่อนไหวปกติที่เป็นแค่การเดิน นั่ง ลุก แต่ให้เคลื่อนไหวอย่างอิสระเพื่อทำให้ร่างกายคุ้นชินกับการแสดงตามอารมณ์และความรู้สึกของตัวละคร มากกว่าการแสดงท่าทางตามความคิดของนักแสดง และอีกทั้งยังทำให้นักแสดงรู้จักกับร่างกายและท่าทางของตัวละครมากยิ่งขึ้น

2.3) การสร้างมวลรวม ในส่วนนี้จะเป็นส่วนที่ทำให้ให้นักแสดงสามารถมองเห็นทิศทางการเล่าเรื่องไปยังจุดเดียวกัน เพื่อที่จะทำให้นักแสดงมองเห็นจุดความต้องการของตัวละครทุกตัวว่าในท้ายที่สุด ทุกตัวละครมีหน้าที่เพื่อพาผู้ชมเข้าใจสารของเรื่อง ไม่ใช่แค่เพียงตัวละครของตัวเอง และเมื่อมองเห็นมองเห็นเป็นจุดเดียวกัน จะสามารถนำเสนอเรื่องราวได้อย่างแข็งแรงมากยิ่งขึ้น จึงได้ทำการ Workshop เพื่อตอบโจทย์ต่อเครื่องมือและความเข้าใจของนักแสดง โดยที่ให้นักแสดงทำกิจกรรมร่วมกัน ทั้งในแง่ของการตีความตัวละคร และการค้นหาภาพในการนำเสนอเรื่อง ซึ่งล้วนแล้วแต่เกิดจากการค้นหาของนักแสดง และเมื่อได้ทำการลอง Workshop เสร็จ

แล้วนั้น ผู้ศึกษาจะปรึกษาร่วมกับนักแสดงว่าสิ่งที่ได้กระทำไปนั้น มีส่วนไหนที่สามารถหยิบมาเป็นการเล่าเรื่องและนำเสนอใจพอที่จะทำไปพัฒนาต่อได้

2.4) การทำงานร่วมกับเสียง ผู้ศึกษาเลือกใช้เสียงเข้ามาเป็นเครื่องมือช่วยในการเล่าเรื่อง ซึ่งช่วยให้สามารถกระชับจังหวะของเรื่องได้ดีมากขึ้น นักแสดงจะได้เรียนรู้วิธีการจับจังหวะและการทำเข้าใจกับอารมณ์ของเพลง เพราะเพลงสามารถนำมาพัฒนาต่อยอดเป็นการกระทำ (Action) ของนักแสดง จากนั้นจึงนำมาประยุกต์ใช้ในการแสดงของตนเอง ทำให้นักแสดงสามารถแสดงออกมาได้ถึงอารมณ์ ตรงจังหวะ บรรยากาศ และสถานการณ์ของเรื่องมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยกระชับจังหวะการเล่าเรื่องได้ดี ทำให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงอารมณ์และบรรยากาศของสถานการณ์ในเรื่องมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 3.28 : การทำงานของนักแสดงร่วมกับเสียง
ละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร
ที่มา : ผู้ศึกษา

(3) เวที พื้นที่ของการแสดงเป็นส่วนสำคัญ เนื่องจากผู้ศึกษาใช้พื้นที่ของเวทีเป็นส่วนคิดภาพที่จะเกิดขึ้นต่อการนำเสนอเรื่อง และเป็นตัวกลางที่ทำให้ผู้ศึกษาได้ทำงานร่วมกับทีมงานออกแบบฉากและส่วนองค์ประกอบศิลป์อื่น ๆ ซึ่งพื้นที่เวทีมีส่วนส่งผลกับหลายอย่างของผลงานในการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%) โดยผู้ศึกษาแบ่งแยกย่อยไว้ดังนี้

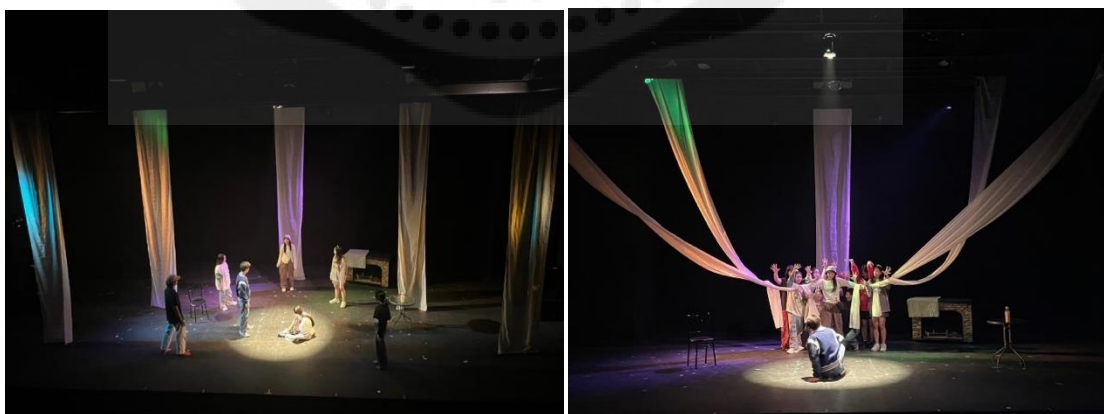
3.1) พื้นที่เวทีกับนักแสดง เป็นส่วนช่วยวาง Blocking ให้กับนักแสดงทั้งใช้ในการ Workshop และพัฒนาไปจนเป็นภาพสำเร็จของการนำเสนอ ล้วนแล้วแต่ใช้พื้นที่เวทีเป็นตัวกลางของการสื่อสารและวิสัยคิดของผู้ศึกษาที่ค้นหาร่วมกันกับนักแสดง ทั้งในแง่ของ

ภาพที่จะใช้สื่อกับคนดู และกำหนดพื้นที่ให้กับนักแสดงได้รู้ขอบเขตในการกระทำต่อการสื่อความหมายของแต่ละฉาก



ภาพที่ 3.29 : พื้นที่เวทีกับนักแสดงละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร
ที่มา : ผู้ศึกษา

3.2) การสร้างสรรค์องค์ประกอบศิลป์บนพื้นที่บนเวที ที่ทีมงานออกแบบได้ทำงานกับพื้นที่และสร้างสรรค์ชิ้นงานออกมาเป็นภาพองค์ประกอบที่สำคัญต่อการเล่าเรื่อง ทั้งในแง่ของ ฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก เครื่องแต่งกาย เครื่องแต่งกายพิเศษ แสง และมัลติมีเดียมีส่วนเสริมสร้างให้กับการนำเสนอเรื่องและต่อยอดแนวคิดของผู้ศึกษาให้ไปในทิศทางเดียวกัน ทำให้ผู้ศึกษาได้นำผลงานของทีมงานออกแบบมาเป็นส่วนพัฒนาภาพจินตนาการบนพื้นที่เวทีได้ดียิ่งขึ้น



ภาพที่ 3.30 : การสร้างสรรค์องค์ประกอบศิลป์บนพื้นที่เวที
ละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร
ที่มา : ผู้ศึกษา

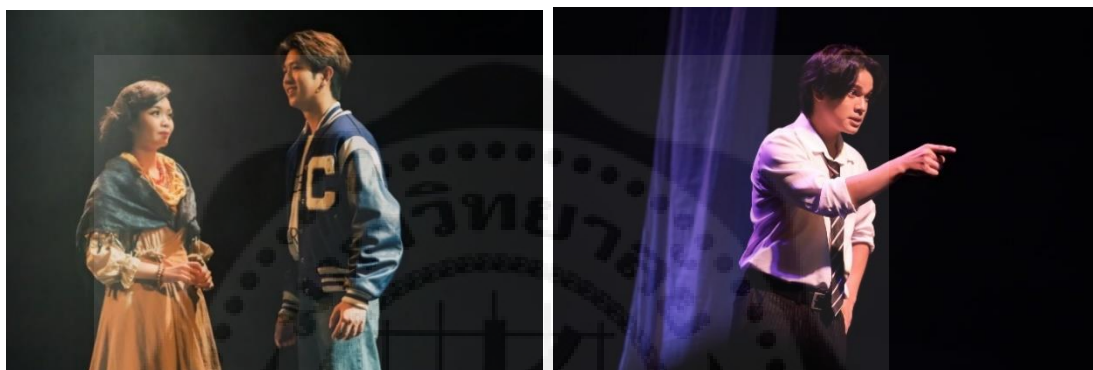
(4) **งานออกแบบ** งานออกแบบเป็นส่วนช่วยเสริมองค์ประกอบภาพในการนำเสนอเรื่องราวได้อย่างมาก เนื่องจากทีมงานออกแบบได้พัฒนาแนวคิดต่อยอดจากที่ผู้ศึกษาได้พัฒนาภาพและหาวิธีการเล่นกับนักแสดง และนำมาสร้างออกมาเป็นผลงานที่มีส่วนช่วยเสริมให้สารของเรื่องออกมาเป็นภาพสื่อความหมายได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังทำให้องค์ประกอบศิลป์ดูสวยงามอีกด้วย

(5) **การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%)** การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%) ในรูปแบบละครสั้น (Teaser) ได้ถูกนำมาจัดแสดงในเทศกาลปล่อยผี ประจำปีการศึกษา 2565 ซึ่งถือว่าเป็นการแสดงครั้งแรกต่อหน้าผู้ชมทั่วไป โดยความยาวในการแสดงครั้งนี้อยู่ที่ประมาณ 10 นาที ตลอดระหว่างการพัฒนาผลงาน กลุ่มผู้ศึกษาตั้งใจและมีความพยายามอย่างมาก เพื่ออยากให้ผลงานที่ถ่ายทอดสู่ผู้ชมนั้นออกมาดีที่สุด และอีกทั้งยังอยากให้ผู้ชมได้รู้จักกับละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร มากยิ่งขึ้น และเมื่อผลงานแสดงได้ถูกนำเสนอออกมา ผู้ศึกษามีความพอใจเป็นอย่างยิ่งที่สามารถสร้างผลงานออกมาได้ตามที่คาดหวัง และยังสามารถนำผลงานในครั้งนี้ไปเป็นส่วนช่วยในการพัฒนาชิ้นงานครั้งถัดไปได้อีกด้วย



ภาพที่ 3.31 : การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%) (1)
ละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร
ที่มา : Jira Joke Theatre Photographer

(6) สรุปรูปการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%) ผู้ศึกษาได้นำวิธีการที่ใช้ในการพัฒนาผลงานการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%) มาพัฒนาต่อยอดในผลงานรูปแบบละครสั้น (Teaser) ครั้งนี้ จากความคิดเห็น คำติชม และข้อเสนอแนะ มีความคิดเห็นที่สามารถนำไปพัฒนาและต่อยอดในเรื่องหลักได้ เพียงแต่ใช้พื้นที่ให้คุ้มค่ามากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังมีส่วนที่สามารถใช้องค์ประกอบต่าง ๆ ที่ช่วยในการนำเสนอภาพของผู้ศึกษาได้ดียิ่งกว่านี้ และดึงศักยภาพของนักแสดงออกมาใช้ให้คุ้มค่าและสอดคล้องกับการนำเสนองานของทีมงานออกแบบอย่างที่เคยเป็นมาเพียงแต่ต่อยอดให้ดียิ่งขึ้นกว่าเดิม



ภาพที่ 3.32 : การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%) (2)
ละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร
ที่มา : Jira Joke Theatre Photographer



ภาพที่ 3.33 : ภาพทีมนักแสดงในการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%)
ละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร
ที่มา : ผู้ศึกษา

3.1.2.4 การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%) การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%) ในด้านการกำกับแสดง สิ่งที่ต้องเกิดขึ้นในละครจะเหมือนกับการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%) แต่จะต้องมีความคืบหน้าของชิ้นงาน ต้องเห็นสารที่ต้องการจะเล่าในเรื่องและวิธีการนำเสนอที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น และหลังจากการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%) และ ช่วงที่ 2 (50%) นั้น ผู้ศึกษาได้นำเอาคำแนะนำทั้งข้อดีและข้อเสียมาใช้เป็นพื้นฐานในการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%) ซึ่งระยะเวลาในการซ้อมคือตั้งแต่วันที่ 29 ตุลาคม 2565 ถึงกำหนดวันส่งความคืบหน้าวันที่ 8 ธันวาคม 2565

(1) การซ้อมอย่างต่อเนื่อง ผู้ศึกษาแก้ไขผลงานจากการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%) ตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ พร้อมทั้งสร้างและฝึกซ้อมฉากต่อไปด้วยกระบวนการ Devising Theatre ซึ่งพอถึงตอนนี้ ผู้ศึกษาและนักแสดงทุกคนเริ่มคุ้นชินกับกระบวนการนี้มากขึ้น จึงทำให้สร้างสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างสนุกสนานและน่าสนใจมากขึ้น แต่ด้วยหลังจากการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%) มีการเว้นระยะห่างยาวนานจากเนื้อเรื่องหลัก จึงต้องใช้เวลาในการรื้อฟื้นสิ่งที่เคยทำอยู่เป็นเวลานานพอสมควร ที่จะใช้เวลาในการค้นหาภาพวิธีการเล่าใหม่พร้อมกับหาแนวทางการแก้ไขให้ดียิ่งขึ้นด้วยระยะเวลาที่เวลาที่เหลือก่อนจะถึงการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%) นั่นเอง



ภาพที่ 3.34 : ภาพการซ้อมอย่างต่อเนื่องในช่วงการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%)

ละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร

ที่มา : ผู้ศึกษา

(2) บท เนื่องจากบทละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร ในตอนส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%) มีเพียงแค่องค์ 1 ทำให้ผู้ศึกษาต้องใช้กระบวนการพัฒนาละคร Devising Theatre เป็นการพัฒนาทั้งเนื้อเรื่องและตัวละครไปก่อน แต่พอมาถึงช่วงการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%) บทละครได้เขียนเสร็จสมบูรณ์ทั้งเรื่อง ซึ่งเขียนและดัดแปลงโดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พันธุ์ชนะ สุนทรพิพิธ ทำให้ผู้ศึกษาในมองเห็นโครงเรื่องได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น และทำการตีความบททั้งเรื่องใหม่ เพื่อหาสารและแนวคิดที่จะนำมาเป็นตัวสื่อสารกับผู้ชม และนำไปพัฒนาเป็นชิ้นงานของผู้ศึกษาต่อไป

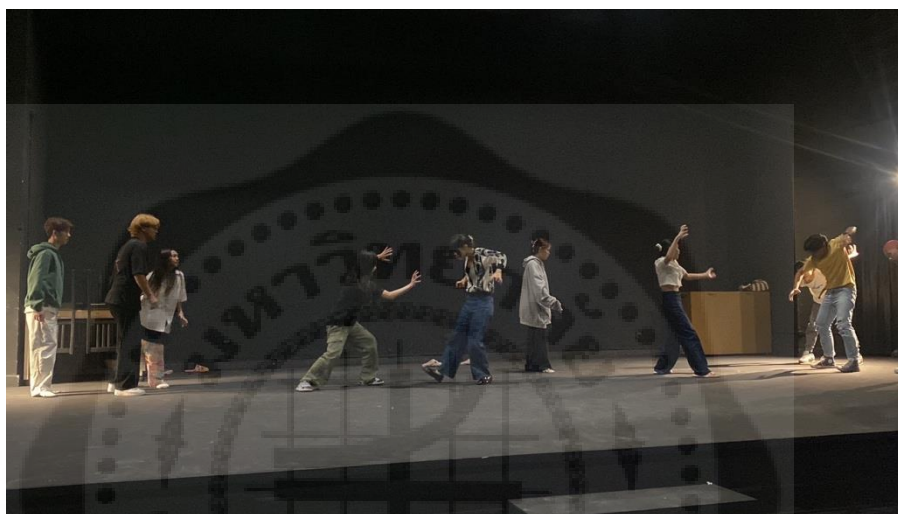


ภาพที่ 3.35 : วิเคราะห์บทละครในช่วงการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%)
ละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร
ที่มา : ผู้ศึกษา

(3) นักแสดง การทำงานร่วมกับทีมงานนักแสดงในครั้งนี้ ผู้ศึกษามีจุดเชื่อมโยงในการทำงานร่วมกับทีมงานนักแสดงโดยมีบทเป็นตัวกลางในการค้นหาวิธีการพัฒนาด้วยกระบวนการ Devising Theatre ที่จะต่อยอดขึ้นไปจากเดิม โดยมีสารตั้งต้นจากเนื้อหาของบทละครและการตีความจากตัวละครภายในบท เพื่อหามิติและมุมมอง (Vision) ที่นักแสดงมีต่อตัวละคร เมื่อวิเคราะห์กันอย่างถี่ถ้วนแล้ว ผู้ศึกษาจึงเก็บความคิดเห็นของนักแสดงทุกคนไปสร้างเป็นกระบวนการค้นหา ร่วมกันในรูปแบบ Creative Drama และมาทำการค้นหาร่วมกันในแง่ของการนำเสนอภาพที่จะเกิดขึ้นบนเวที

3.1) วิธีการค้นหาตัวละคร ผู้ศึกษาและทีมงานนักแสดง ได้คิดหาวิธีการนำเสนอของตัวละครกันขึ้นมามากมาย เพื่อทำให้เห็นมุมมองในการตีความและนำเสนอของตัวละครได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น เพราะนักแสดงที่ทำงานควบคู่กับตัวละครนั้น เป็นส่วน

สำคัญที่ทำให้ผู้ศึกษาเห็นทิศทางในการนำเสนอเรื่องราวได้อย่างดีที่สุด และตอบโจทย์ร่วมกันทั้งตัวนักแสดงกับตัวละคร และผู้ศึกษาเองด้วย ผู้ศึกษาจึงได้มีการ Workshop ค้นหาตัวละครควบคู่ไปกับการซ้อมบทละครในฉาก ในทุกครั้งก่อนการซ้อมบทละครในฉาก ผู้ศึกษาจะมีวิธีการ Workshop กับนักแสดงที่นำพาไปรู้จักกับตัวละครมากยิ่งขึ้นก่อนที่จะเริ่มซ้อมบทภายในเรื่อง เพื่อให้นักแสดงเข้าใจมุมมองที่มีต่อตัวละครมากกว่าในบท และสามารถถ่ายทอดผ่านการแสดงออกมาได้อย่างธรรมชาติมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 3.36 : วิธีการค้นหาตัวละครของละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร
ที่มา : ผู้ศึกษา

3.2) การค้นหาภาพในการนำเสนอละครเวที นักแสดงเป็นเครื่องมือสำคัญต่อการสร้างภาพในจินตนาการของผู้ศึกษา เพราะด้วยการทำงาน (Function) ของนักแสดงที่มีต่อเรื่อง ผู้ศึกษาจะใช้เครื่องมือทางด้านการแสดงจากตัวนักแสดงเป็นหลัก ทั้งในแง่การสร้างภาพที่เป็นฉากเหนือธรรมชาติ (Fantasy) ฉากที่ใช้ภาพเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic) หรือ วิธีที่เปลี่ยนสถานที่ภายในเรื่อง ล้วนแล้วแต่ใช้นักแสดงเป็นตัวดำเนินเรื่องหลัก ผู้ศึกษาจึงได้มีการค้นหาวิธีการเล่าและนำเสนอไปพร้อมกับนักแสดง เพื่อหาจุดระหว่างกลางว่าภาพในจินตนาการของผู้ศึกษาและเครื่องมือของนักแสดง มีจุดร่วมกันที่จะสามารถสร้างภาพออกมานำเสนอด้วยวิธีการใดบ้าง จึงเกิดการค้นหาภาพการนำเสนอร่วมกัน ด้วยวิธีการ Devising Theatre โดยที่ยึดสารของเรื่องเป็นหลักที่จะใช้เป็นตัวตั้งต้นในการหาภาพมานำเสนอแทนความหมายสิ่งนั้น



ภาพที่ 3.37 : ภาพวิธีการค้นหาภาพในการนำเสนอละครเวที
ละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร
ที่มา : ผู้ศึกษา

3.3) การซ้อมเทคนิคด้านฉาก นักแสดงทำงานร่วมกับฉากเพื่อสร้างสรรค์พื้นที่ของเวทีให้มีหลากหลายมากยิ่งขึ้น และอีกทั้งยังสร้างมิติและมุมมองที่มากขึ้นกว่าเดิม นักแสดงจึงต้องมีการซ้อมร่วมกับทั้งฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก เพราะในละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร นั้น มีการใช้องค์ประกอบศิลป์มาเป็นส่วนสร้างเสริมให้การแสดงของนักแสดงเป็นอย่างมาก และยังเป็นตัวช่วยในการสร้างสรรควิธีการนำเสนอให้กับผู้ศึกษาอีกด้วย และเพราะสิ่งนี้นักแสดงจึงต้องมีการเน้นการซ้อมเพื่อสร้างความคุ้นชินกับองค์ประกอบจนทำให้เหมือนเป็นส่วนหนึ่งกับสถานการณ์ของตัวเอง



ภาพที่ 3.38 : ภาพการซ้อมกับเทคนิคด้านฉากละครเวที
ละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร
ที่มา : ผู้ศึกษา

(4) เวที พื้นที่เวทีของการแสดงเป็นส่วนสำคัญในการซ้อม เนื่องจากผู้ศึกษาต้องคำนึงถึงพื้นที่ภาพรวมที่จะต้องเกิดภายในเรื่อง และเรื่องระยะห่างของพื้นที่ ที่ส่งผลต่อทั้งตัวละครในระหว่างการแสดง ทำให้ต้องมีการกำหนดพื้นที่ (Blocking) เพื่อให้รู้ขอบเขตอย่างพอประมาณ แต่พื้นที่เวทียังมีส่วนสำคัญอีกทั้งในแง่การพัฒนาของภาพที่จะเกิดขึ้นบนเวที ผู้ศึกษาต้องคำนึงถึงทิศทางในการนำเสนอต่อสายตาผู้ชม เพื่อให้ครอบคลุมต่อนั่งของผู้ชม แต่จะต้องใช้พื้นที่ของเวทีอย่างคุ้มค่า หลากหลาย และได้ประสิทธิภาพมากที่สุด จึงเกิดเป็นการกำหนดพื้นที่ (Blocking) ที่น่าสนใจมากยิ่งขึ้น ที่ไม่ใช่เพียงแต่นักแสดงจะต้องอยู่เพียงแค่พื้นที่บนเวที (Stage) แต่รวมไปถึงทั้งโรงละครที่สามารถใช้พื้นที่สื่อสารกับผู้ชมได้อย่างคุ้มค่าอย่างมากที่สุด



ภาพที่ 3.39 : ภาพการซ้อมกับเทคนิคด้านฉากละครเวที
ละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร
ที่มา : ผู้ศึกษา

(5) งานออกแบบ ในส่วนของงานออกแบบเป็นส่วนช่วยเสริมพัฒนาจากภาพกระบวนการนำเสนอที่ผู้ศึกษาและทีมงานนักแสดงได้สร้างขึ้นมา ทำให้องค์ประกอบของละครดูมีมิติมากยิ่งขึ้น ผู้ศึกษาหลังจากที่ได้บทละครทั้งเรื่องอย่างสมบูรณ์แล้วนั้น ได้ทำการประชุมและอัปเดตร่วมกันกับทั้งทีมงานนักแสดงและทีมออกแบบ เพื่อให้เห็นแนวทางการพัฒนาชิ้นงานองค์ประกอบของงานศิลป์ในทุกฝ่าย ว่าหลังจากที่ได้พัฒนาและค้นคว้าข้อมูลมาแล้วนั้น มีแนวคิดอย่างไรในการพัฒนาสร้างสรรค์เป็นชิ้นงาน เพื่อให้ผู้ศึกษาจะได้เห็นแนวทางในการนำไปพัฒนาต่อยอดในการสร้างสรรค์ภาพบนเวที

5.1) งานออกแบบที่มีส่วนร่วมต่อการสร้างสรรค์ละครเวที ด้วยกระบวนการ Devising Theatre ผู้ศึกษาจะต้องฟังเครื่องมือที่มีอยู่แล้วนั้นของแต่ละบุคคลไปพัฒนาต่อยอดให้เป็นชิ้นงานสร้างสรรค์ในรูปแบบเฉพาะของผู้ศึกษา จึงต้องฟังความสามารถในการ

สร้างสรรค์งานองค์ประกอบศิลป์ของทีมออกแบบทุกฝ่าย แต่ยังมีบางส่วนที่ต้องนำมาพัฒนาและต่อยอดช่วยแนวคิดของผู้ศึกษาเพิ่มเติม เพราะในส่วนที่ผู้ศึกษาเว้นไว้ในกระบวนการค้นหาภาพในแต่ละฉาก ล้วนแล้วแต่เป็นฉากที่ต้องพึ่งองค์ประกอบของงานศิลป์ที่ต้องเข้ามามีส่วนช่วยเสริมสร้างแนวคิดและจินตนาการหรือหาวิธีการที่จะตอบโจทย์ต่อการนำเสนอภาพของผู้ศึกษาได้มากยิ่งขึ้น เพื่อที่จะได้นำไปพัฒนาและต่อยอดให้องค์ประกอบของละครมีประสิทธิภาพและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 3.40 : ภาพงานออกแบบที่มีส่วนร่วมต่อการสร้างสรรค์
ละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร
ที่มา : ผู้ศึกษา

(6) การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%) การส่งความคืบหน้าในครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้สร้างสรรค์ผลงานและได้เลือกส่งเนื้อเรื่องทั้งหมดในองก์ 1 ไปถึงจน องก์ 2 ฉาก 2 เริ่มตั้งแต่ต้นเรื่องที่ผู้ชายกลับมาที่บ้านเก่าของเขาและกลับไปยังบ้านแฮมป์สตัดอกเพื่อรำลึกความหลังจนได้ย้อนกลับมาเป็นเด็กชายที่เผชิญปัญหาต่าง ๆ ภายในเรื่อง ที่ดำเนินไปถึงการหลบหนีของเด็กชายหลังจากโดนพอกคหน้า การต่อสู้ของเออร์ชูลากับเล็ดตี และไปจนถึงการหาทางไล่เออร์ชูลากลับไปยังโลกคู่ขนานของเธอ เหตุผลที่ผู้ศึกษาเลือกส่งความคืบหน้าของละครถึงฉากนี้นั้น เป็นเพราะผู้ศึกษาต้องการจะทำให้ช่วงแรกของบทละครมีความชัดเจนในทิศทางการเล่าเรื่องมากยิ่งขึ้นในการนำเสนอเพื่อที่จะสามารถนำไปเป็นตัวตั้งต้นในการพัฒนาฉากต่อไปที่จะมีทั้งความยากในการหาวิธีการนำเสนอมากยิ่งขึ้น เพราะต้องพึ่งองค์ประกอบและเทคนิคอีกหลายอย่าง เพื่อช่วยเสริมสร้างวิธีการเล่าได้ดีมากยิ่งขึ้น โดยการส่งความคืบหน้าครั้งนี้ ใช้เวลาในการแสดงไปทั้งหมดประมาณ 1 ชั่วโมง 10 นาที



ภาพที่ 3.41 : การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%)
ละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร
ที่มา : ผู้ศึกษา

(7) **สรุปการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%)** หลังจากที่ทำกรส่งความคืบหน้าของละคร ความเห็นจากทั้งผู้ศึกษาและอาจารย์ เห็นว่าเนื้อเรื่องและการดำเนินเรื่องของตัวละครดำเนินไปได้อย่างราบรื่นและค่อนข้างเป็นที่น่าสนใจ แต่ยังมีจุดที่ต้องนำมาปรับแก้ในรายละเอียดต่าง ๆ ซึ่งการส่งความคืบหน้าครั้งนี้ทำให้ผู้ศึกษาได้มองเห็นจุดบกพร่องของการเล่าเรื่องในหลายจุด ที่จะเป็นส่วนร้อยเรียงเรื่องได้ลงตัวและไปในทิศทางเดียวกัน ทั้งในแง่ของการเปลี่ยนผ่าน (Transition) ภายในเรื่อง ที่นำนักแสดงหลักและนักแสดงหมู่มาลง สองกลุ่มหลักที่จะเป็นตัวเปลี่ยนผ่านและนำพาเรื่องไปแต่ละฉาก ต้องมีเหตุผลหรือหลักการ (Logical) ในการใช้งานของการทำงาน (Function) ของนักแสดงทั้งสองกลุ่มอย่างชัดเจน เพื่อให้การเล่าเรื่องสามารถกระจ่างและติดตามได้ง่ายมากยิ่งขึ้น และยังมีบางภาพในแต่ละฉากที่สามารถลดทอนการเล่าสื่อสารของภาพให้น้อยลง และเหลือไว้เพียงแต่สิ่งที่สำคัญเพื่อไม่ให้เกิดความยุ่งยากสำหรับหน้าที่ของนักแสดง และยังส่งผลต่อการสื่อสารของเรื่องอีกด้วย อีกทั้งยังต้องพึงองค์ประกอบของงานศิลป์เพื่อช่วยเสริมสร้างวิธีการเล่าของผู้ศึกษาให้มีมิติที่หลากหลายมากกว่าการใช้แค่นักแสดงเป็นส่วนการทำงานหลักของเรื่อง (Function)

แต่จะต้องพึงองค์ประกอบและวิธีการใช้งานของงานออกแบบทุกฝ่าย เพื่อช่วยเสริมสร้างละครเวที เรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร ให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 3.42 : ภาพผู้กำกับ ทีมงานนักแสดง และทีมงานออกแบบในการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%)
ละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร
ที่มา : ผู้ศึกษา

3.1.2.5 การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 4 (100%)

ในการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 4 (100%) ในด้านการกำกับการแสดง สิ่งที่ต้องเกิดขึ้น คือ ละครจะต้องดำเนินไปจนถึงตอนจบของเรื่อง และจะต้องเห็นวิธีการนำเสนอของรูปแบบ ละคร แนวคิด และที่สำคัญที่สุด คือสารที่ต้องการอยากเล่าให้กับผู้ชม ผู้ศึกษาจะต้องนำผลลัพธ์ทุกอย่างออกมาให้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด เพื่อให้ให้เห็นภาพรวมของละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร จะมีทิศทางในการนำเสนอต่อสายตาผู้ชมอย่างไรบ้าง นั่นเอง ซึ่งระยะเวลาในการซ้อมคือตั้งแต่วันที่ 21 มกราคม 2565 ถึง กำหนดวันส่งความคืบหน้าวันที่ 2 กุมภาพันธ์ 2566

(1) บท หลังจากการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%) ผู้ศึกษาและทีมนักแสดงยังมีส่วนท้ายของบทละครที่ยังไม่ได้ตีความและวิเคราะห์ แล้วนำมาคั่นทาระหว่างการแสดงอย่างละเอียดถี่ถ้วนค่อนข้างมาก เพราะต้องการจะลงรายละเอียดกับส่วนของต้นเรื่องและกลางเรื่องให้ได้เท่าที่ควรก่อน จึงจะเริ่มวิเคราะห์ในช่วงท้ายของบทละครและนำมาคั่นหาวิธีการนำเสนอโดยผ่านกระบวนการ Devising Theatre ผู้ศึกษาจึงเริ่มทำการศึกษาร่วมกับทีมนักแสดงเพื่อที่จะนำไปพัฒนาต่อจนถึงตอนจบของเรื่อง และจากนั้นจึงจะนำเนื้อเรื่องทั้งหมดมารวบรวมเป็นเนื้อเรื่องเดียวกัน และกำหนดทิศทางของเรื่องได้อย่างชัดเจน

(2) การซ้อมเจาะเพื่อแก้ไขรายละเอียดทางด้านการกำกับการแสดง หลังจากการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%) แล้วนั้น ผู้ศึกษาต้องการแก้ไขภาพและรายละเอียดของแต่ละฉากที่จะทำให้ลบบจุดบกพร่องของละครออกไปได้มากที่สุด โดยมุ่งเน้นไปที่การแก้ไขภาพที่ปรากฏ ให้สอดคล้องกับตัวละครหรือแก้ไขบางฉากภายในเรื่อง เพื่อให้การเล่าเรื่องนั้นลื่นไหลมากที่สุด รวมถึงการเลือกภาพและวิธีการนำเสนอของเรื่องที่จะต้องหาคำประกอบและเคลียร์วิธีการใช้งานของกลุ่มนักแสดงหลักและนักแสดงหมู่รวม ที่เป็นผู้ดำเนินเรื่องจะต้องมีเงื่อนไขในการใช้ที่มีความหมายต่อการดำเนินเรื่องหลัก เป็นช่วงที่ผู้ศึกษาได้รับการพัฒนาวิคิดและการทำงานมากที่สุดจากกระบวนการ Devising Theatre เพราะจะต้องนำองค์ประกอบทั้งหมด ทั้งในแง่ของเครื่องมือการแสดง และงานออกแบบของทุกฝ่ายมาสร้างผ่านวิธีการนำเสนอของผู้ศึกษาเอง

(3) นักแสดง ในส่วนของนักแสดงจะต้องมีการพัฒนาความคืบหน้าทั้งเครื่องมือการแสดงและด้านการตีความของตัวละคร เพราะเนื่องจากในช่วงการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%) ยังมีฉากที่นักแสดงเองนั้นยังไม่ได้ลองค้นคว้าตัวละครเพิ่มเติมจากในฉากนั้น หากได้ทำการวิเคราะห์ ตีความ และนำไปพัฒนาด้วยกระบวนการ Devising Theatre จะทำให้นักแสดงได้พัฒนาการของตัวละคร และเข้าใจในสารของเรื่องยิ่งขึ้น ผู้ศึกษาจึงมีขั้นตอนและวิธีการพัฒนาร่วมกับนักแสดง ดังนี้

3.1) การทำตัวละครแบบเก็บรายละเอียด ผู้ศึกษาคิดว่าการทำตัวละครร่วมกันกับนักแสดงนั้น จะทำให้เห็นพัฒนาการ การเล่าเรื่องของละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร ได้มากที่สุด จึงได้มีการให้การบ้านกับนักแสดงทุกคน โดยให้ไปเขียนเส้นเรื่องของตัวละครที่มีผลกับเรื่อง โดยแบ่งเป็นช่วง ตอนต้นของเรื่อง ตอนกลางของเรื่อง และตอนจบของเรื่อง ว่าแต่ละตัวละครมีช่วงเวลาส่งผลต่อเรื่องในช่วงเวลาใด และมีผลกับเรื่องอย่างไรบ้าง เพื่อให้เห็นการพัฒนาของตัวละครทุกตัว ที่จะส่งผลต่อการเข้าเป็นส่วนหนึ่งของการเล่าสารของเรื่อง เพราะผู้ศึกษาคิดว่า ทุกตัวละครล้วนมีส่วนสำคัญต่อเนื้อเรื่องทั้งสิ้น จึงอยากเก็บรายละเอียดของทุกตัวละครที่มีผลต่อเนื้อเรื่องให้ได้มากที่สุด เพื่อที่จะทำให้สารของเรื่องได้ส่งถึงผู้ชมได้อย่างหลากหลายมุมมอง และครบถ้วนมากที่สุด



ภาพที่ 3.43 : การทำตัวละครแบบเก็บรายละเอียด
ของละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร
ที่มา : ผู้ศึกษา

3.2) การหาสารที่สำคัญของแต่ละฉากร่วมกับนักแสดง

เนื่องจากละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร เป็นละครที่พูดถึงในเรื่องของ “ความทรงจำ” ผู้ศึกษาคิดว่า ในแง่ของเรื่องความทรงจำและประสบการณ์ของทุกคนนั้น ล้วนไม่เหมือนกัน ทั้งกับนักแสดงและตัวละครเองก็ไม่ได้เหมือนกัน ผู้ศึกษาจึงหาจุดเชื่อมโยงของนักแสดงและตัวละคร เพื่อถ่ายทอดความทรงจำของแต่ละคนได้อย่างลึกซึ้ง เพราะผู้ศึกษาคิดว่า เรื่องของความรูสึกมันเป็นเรื่องที่จับต้องไม่ได้ เพียงแต่ต้องทำให้ได้รูสึกเท่านั้น เพราะฉะนั้นนักแสดงจึงต้องมีความรูสึกร่วมด้วยไปกับการเล่าเรื่อง ผู้ชมจึงจะได้รับรูสึกของตัวละคร ผู้ศึกษาจึงได้ทำการ Workshop ร่วมกับนักแสดง โดยให้เล่าความทรงจำของตัวเองที่ดีที่สุดและที่ชอบที่สุด นำมาบอกเล่าเรื่องราวให้กับนักแสดงทุกคนฟัง จากนั้นจึงหยิบความทรงจำของทุกคนที่มีความคล้ายกับตัวละครในเรื่อง และนำไปเป็นจุดเชื่อมโยงเพื่อให้นักแสดงได้รูสึกถึงว่า ความทรงจำเหล่านั้นก็เป็นส่วนหนึ่งของพวกเขาเองเช่นกัน



ภาพที่ 3.44 : ภาพบรรยากาศหลังการซ้อม
ของละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร
ที่มา : ผู้ศึกษา

(4) การซ้อมกับเทคนิค กระบวนการซ้อมเทคนิคเป็นกระบวนการที่ต้องใช้เวลาในการซ้อมทั้งผู้กำกับ นักแสดง และทีมงานออกแบทุกฝ่าย และจะต้องมีการเก็บรายละเอียดในแต่ละฝ่าย เพื่อให้ชิ้นงานนั้นออกมาได้ดีที่สุด จึงต้องใช้ความอดทนเป็นอย่างมากและต้องให้ความสำคัญในรายละเอียดทั้งองค์ประกอบศิลป์และการแสดง เพื่อมองหาคู่ร่วมของการสร้างสรรค์ผลงานละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร ผู้ศึกษาจะต้องเป็นคนหาทิศทางในการนำเสนอองค์ประกอบของทุกฝ่ายนำมารวบรวมและเล่าไปในทิศทางเดียวกัน

4.1) การซ้อมเทคนิคด้านฉาก ทั้งผู้ศึกษา และทีมงานนักแสดงจะต้องทำงานร่วมกับฉากเพื่อสร้างสรรค์พื้นที่ของเวทีให้มีหลากหลายมากยิ่งขึ้น และอีกทั้งยังสร้างมิติและมุมมองที่มากขึ้นกว่าเดิม นักแสดงจึงต้องมีการซ้อมร่วมกับทั้งฉาก เพราะในละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร นั้นมีการใช้องค์ประกอบศิลป์มาเป็นส่วนร่วมเสริมให้การแสดงของนักแสดงเป็นอย่างมาก และยังเป็นตัวช่วยในการสร้างสรรค์วิธีการนำเสนอให้กับผู้ศึกษาให้เกิดพื้นที่ (Blocking) ในการใช้งานบนพื้นที่เวทีอีกด้วย และเพราะสิ่งนี้นักแสดงจึงต้องมีการเน้นการซ้อมเพื่อสร้างความคุ้นชินกับองค์ประกอบจนทำให้เหมือนเป็นส่วนหนึ่งกับสถานการณ์ของตัวเอง



ภาพที่ 3.45 : ภาพการซ้อมเทคนิคด้านฉากละครเวที
เรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร
ที่มา : ผู้ศึกษา

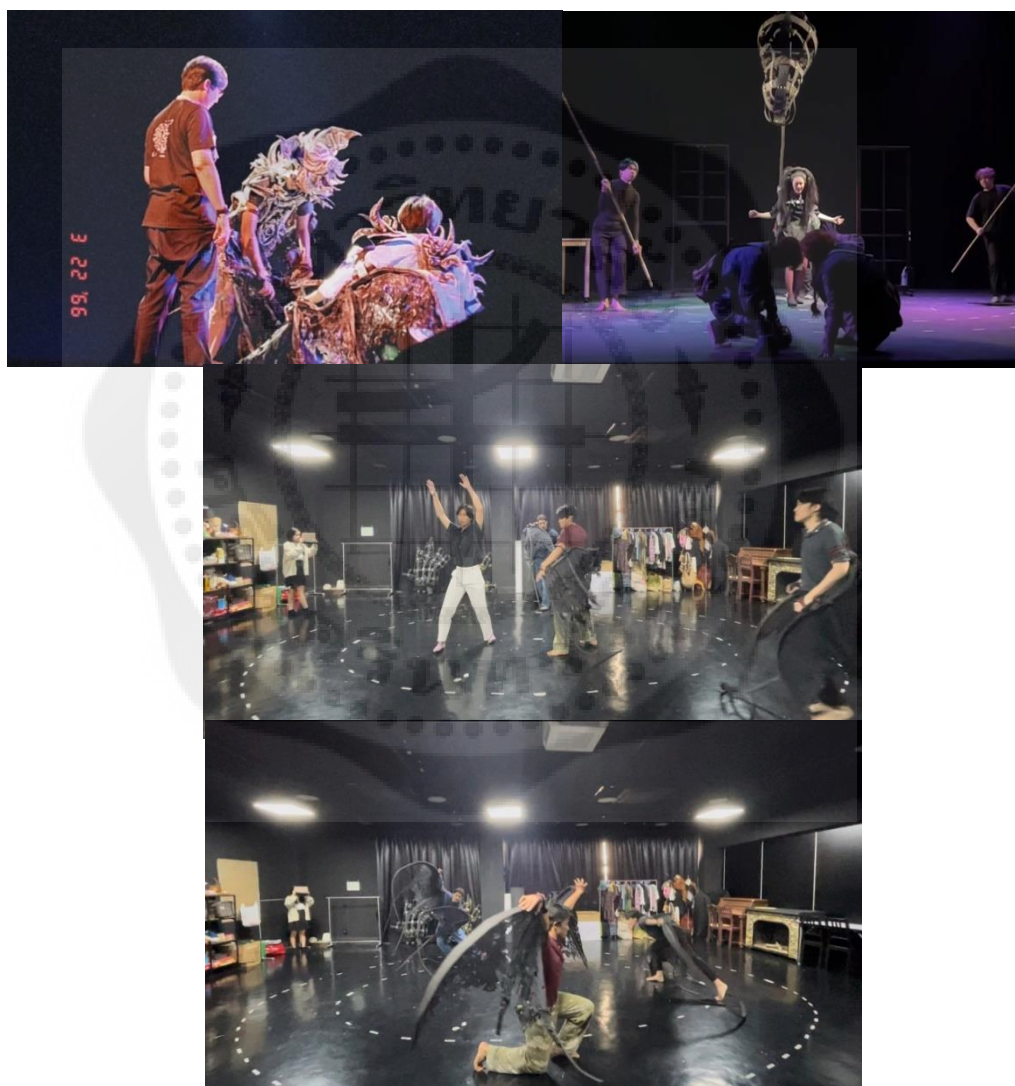
4.2) การซ้อมเทคนิคด้านอุปกรณ์ประกอบฉาก อุปกรณ์ประกอบฉากเป็นส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์ภาพและวิธีการนำเสนอของเรื่อง เพราะผู้ศึกษาได้นำอุปกรณ์ประกอบฉากมาหาวิธีการสร้างภาพที่เกิดขึ้นบนเวทีรวมทั้งการใช้เครื่องมือของนักแสดง ที่เป็นคนนำพาอุปกรณ์ประกอบฉาก สร้างสรรค์ผ่านกระบวนการค้นหา Creative Drama นำเสนอสิ่งที่อุปกรณ์ประกอบฉากเป็นมากกว่าที่เห็น ด้วยแนวคิดที่ว่า “อย่าเชื่อในสิ่งที่ตามองเห็น” และต้องสามารถมีการใช้งานที่หลากหลายได้อีกด้วย จึงต้องฟุ้งอุปกรณ์ประกอบฉาก และแนวคิดที่นำมาพัฒนาต่อยอดให้ถ่ายทอดสารของเรื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด



ภาพที่ 3.46 : ภาพการซ้อมเทคนิคด้านอุปกรณ์ประกอบฉาก
ละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร
ที่มา : ผู้ศึกษา

4.3) การซ้อมเทคนิคด้านเครื่องแต่งกายพิเศษ เครื่องแต่งกาย

พิเศษมีส่วนสำคัญเป็นอย่างมากในการค้นหาวิธีการนำเสนอร่วมกับกระบวนการ Devising Theatre ของผู้ศึกษา เพราะเป็นส่วนที่ต้องเน้นการซ้อมและค้นหาวิธีการใช้งานร่วมกันกับเครื่องแต่งกายพิเศษ เพราะการใช้งานของเครื่องแต่งกายพิเศษจะมีผลร่วมกับการแสดงของนักแสดงอีกด้วย จึงต้องนำมาใช้ฝึกซ้อมและหาวิธีการใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด เพื่อให้ภาพที่สร้างสรรค์ออกมามีความหมาย สวยงาม เหมาะแก่การนำเสนอการเล่าเรื่องของฉากนั้น และทำหน้าที่ของการนำเสนอของทั้งตัวละครและเนื้อเรื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด



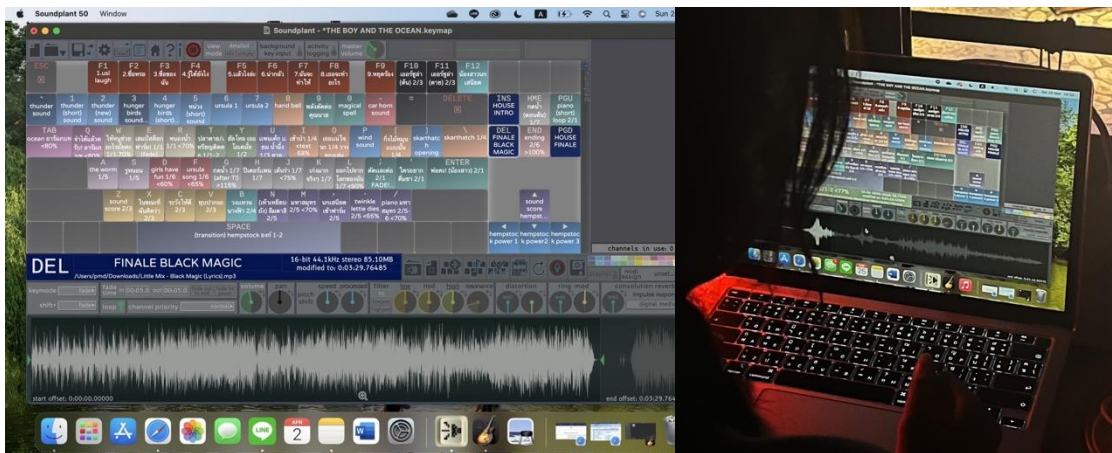
ภาพที่ 3.47 : ภาพการซ้อมเทคนิคด้านเครื่องแต่งกายพิเศษ
ละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร
ที่มา : ผู้ศึกษา

4.4) การซ้อมเทคนิคด้านแสง การซ้อมเทคนิคด้านแสงนั้น มีเวลาในการซ้อมน้อยอย่างมาก เนื่องจากเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ในปีนี้มีทั้ง 4 เรื่อง จึงทำให้มีข้อจำกัดด้านเวลา และ ข้อจำกัดในการแขวนไฟ ซึ่งจะต้องแขวนไฟเพื่อการส่งความคืบหน้าสำหรับละครเรื่องอื่นด้วย ดังนั้นผู้ออกแบบแสงจึงต้องวางแผนเตรียมพร้อม และหาแนวทางการออกแบบมาอย่างดี ผู้ออกแบบแสงจำเป็นต้องทำงานร่วมกันกับผู้กำกับ นักแสดง และเสียงประกอบไปด้วยกัน เพื่อให้มีการสื่อสารกันในการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพและเข้าใจกันและกัน และการซ้อมเทคนิคทางด้านแสงนั้น เพื่อให้นักแสดงได้รู้ว่าบรรยากาศของเรื่องจะเป็นอย่างไร ตำแหน่งของพื้นที่ไฟ ลำดับการเปลี่ยนฉากที่ต้องทำงานร่วมกับแสง อีกทั้งเทคนิคด้านแสงยังเป็นองค์ประกอบสำคัญ ที่จะต้องทำงานร่วมกันกับการแสดงของนักแสดงเป็นหลักอีกด้วย เพราะจะต้องซ้อมทั้งคิวในการกระทำของนักแสดงที่ส่งผลต่อเรื่อง ทั้งหมดนี้เพื่อจะทำให้การแสดงนั้นไหลลื่นอย่างมากที่สุด



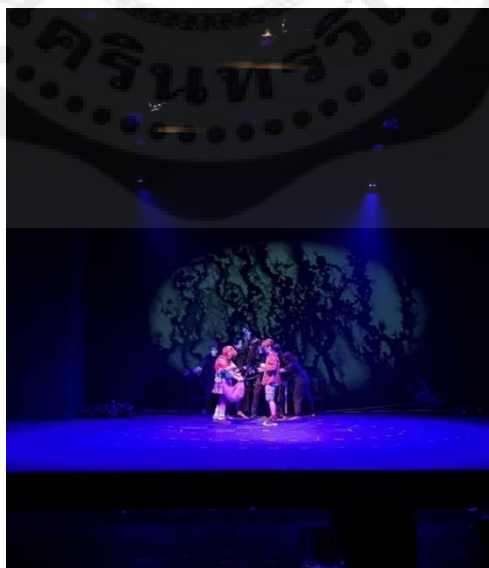
ภาพที่ 3.48 : ภาพการซ้อมเทคนิคด้านแสงละครเวที
เรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร
ที่มา : ผู้ศึกษา

4.5) การซ้อมเทคนิคด้านเสียง การใช้เทคนิคด้านเสียงนั้น นับได้ว่าเป็นส่วนประกอบสำคัญอย่างมาก ที่จะทำให้การเล่าเรื่องของละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร ให้มีความน่าสนใจและเต็มรูปแบบมากยิ่งขึ้น เพราะเสียงเป็นส่วนช่วยทำให้จินตนาการบรรยากาศสถานการณ์ภายในของเรื่องได้อรชรอย่างมากที่สุด ผู้ศึกษาจึงต้องมีการซ้อมเทคนิคทางด้านเสียงร่วมกันกับนักแสดง ให้เสมือนเป็นส่วนหนึ่งของการแสดงและการนำเสนอของแต่ละฉาก เทคนิคทางด้านเสียงนั้นจึงจะต้องคัดเลือกให้เหมาะสมกับทั้งสถานการณ์ของตัวละครภายในเรื่อง บรรยากาศของแสง และที่สำคัญที่สุดต้องตอบโจทย์ต่อการนำเสนอของเรื่องอีกด้วย จึงต้องมีการเน้นการซ้อมเทคนิคทางด้านเสียงพร้อมกับองค์ประกอบต่าง ๆ เพื่อให้การแสดงมีความสมบูรณ์แบบมากที่สุด



ภาพที่ 3.49 : ภาพการซ้อมเทคนิคด้านเสียงละครเวที
เรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร
ที่มา : ผู้ศึกษา

4.6) การซ้อมเทคนิคด้านมัลติมีเดีย เทคนิคด้านมัลติมีเดียมีความสำคัญต่อการนำเสนอภาพในฉากที่มีการใช้จินตนาการอย่างมาก หรือมีความมหัศจรรย์ยกตัวอย่างในฉากที่สำคัญที่สุดต่อภายในเรื่อง นั่นก็คือฉาก “มหาสมุทร” ที่จะต้องถ่ายทอดความทรงจำของเด็กชาย จึงต้องพึ่งงานสร้างสรรค์งานออกแบบด้านมัลติมีเดียที่มีความยืดหยุ่นในการสร้างจินตนาการให้กับคนดูได้ โดยใช้ภาพ Visual ที่สวยงามถ่ายทอดอารมณ์ให้กับคนดูได้รู้สึกนั่นเอง จึงต้องมีการซ้อมร่วมกันกับทุกฝ่าย ทั้งนักแสดง แสง เสียง และองค์ประกอบทั้งหมด เพื่อให้มีประสิทธิภาพในการถ่ายทอดมากที่สุด



ภาพที่ 3.50 : ภาพการซ้อมเทคนิคด้านมัลติมีเดีย
ละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร
ที่มา : ผู้ศึกษา

(5) **เวที** การใช้พื้นที่เวทีในการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 4 (100%) นั้นมีความสำคัญต่อวิธีการนำเสนอเรื่องของผู้ศึกษาเป็นอย่างมาก เพราะพื้นที่ในการแสดงที่ผู้ศึกษาได้ใช้สร้างสรรค์ภาพทั้งหมดผ่านองค์ประกอบงานศิลป์ที่มีส่วนมาช่วยเป็นเครื่องมือในการพัฒนาภาพที่ผู้ศึกษาได้คิดหาการนำเสนอ ผู้ศึกษาจะต้องจัดสรรและใช้งานให้มีประสิทธิภาพมากที่สุดต่อการนำเสนอของเรื่อง เพื่อสร้างพื้นที่ (Blocking) ในการนำเสนอที่หลากหลาย และดึงศักยภาพของทุกคนในการสร้างสรรค์ผลงานออกมาสู่พื้นที่เวที

5.1) การจัดตำแหน่งการเคลื่อนไหวบนเวที (Blocking)

หลังจากที่นักแสดงสามารถคุ้นชินกับพื้นที่แล้วนั้น ผู้ศึกษาจะต้องทำการจัดตำแหน่งการเคลื่อนไหวบนเวที ซึ่งถือเป็นหน้าที่สำคัญของผู้กำกับการแสดงในการสร้างภาพให้เกิดขึ้นบนเวที ผู้ศึกษามีภาพในการสร้างสรรค์และจัดตำแหน่งของการแสดง จากนั้นจึงนำไปกำหนดทิศทางตำแหน่งหรือการเคลื่อนไหวของแต่ละตัวละครแต่ละตัวที่อยู่ในฉาก นอกจากการจัดตำแหน่งการเคลื่อนไหวที่ต้องคำนึงถึงเรื่องภาพที่สวยงามตามที่ต้องการ ผู้ศึกษาายังต้องคำนึงถึงความต้องการของตัวละคร แรงจูงใจในการเคลื่อนไหวหรือทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งของตัวละครเสมอ การเคลื่อนไหวของตัวละคร ล้วนต้องมีเหตุผล อีกทั้งการจัดตำแหน่งพื้นที่บนเวที (Blocking) ยังเป็นตัวช่วยในการทำงานร่วมกับองค์ประกอบของงานศิลป์ทุกฝ่าย ที่จะเป็นตัวกลางในการวางตำแหน่งต่าง ๆ และสามารถสร้างสรรค์ภาพที่สวยงามตามความต้องการและความแน่ชัดในการแสดงของทุกรอบนั่นเอง

(6) **งานออกแบบ** ในการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 4 (100%) จะต้องเห็นองค์ประกอบของงานออกแบบทั้งหมดที่ทำงานร่วมกันกับนักแสดงและผู้กำกับการแสดง เพื่อเห็นภาพรวมของเรื่องทั้งหมดก่อนจะนำไปสู่สายตาของผู้ชม ว่าองค์ประกอบศิลป์ทั้งหมดมีการออกแบบและแนวความคิดการนำเสนอถ่ายทอดผ่านการเล่าเรื่องราวอย่างไรบ้าง และจะต้องมีทิศทางการเล่าเพื่อตอบโจทย์ต่อการเล่าเรื่องหลัก จากที่ผู้ศึกษาได้กำหนดทิศทางเอาไว้ในตัวเอง เพื่อให้ละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร เป็นละครเวทีที่สมบูรณ์แบบมากที่สุด

(7) **การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 4 (100%)** การส่งความคืบหน้าในครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้สร้างสรรค์ผลงานของละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร ตั้งแต่ต้นเรื่องไปจนถึงตอนจบของเรื่อง โดยระยะเวลาของการแสดงอยู่ที่ประมาณ 2 ชั่วโมง 25 นาที ผู้ศึกษาได้นำองค์ประกอบทั้งหมดทั้งในด้านการแสดง และองค์ประกอบศิลป์ มาพัฒนาเป็นละครที่เต็มรูปแบบจนจบเรื่อง ในระหว่างที่พัฒนากระบวนการการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 4 (100%) นั้น ผู้ศึกษาได้มองเห็นภาพรวมของเรื่องมากยิ่งขึ้น จึงสามารถเก็บรายละเอียดในแต่ละฉากได้มากขึ้นว่า ในส่วนที่ยังตกหล่นไปสำหรับสารของเรื่อง ผู้ศึกษาก็สามารถร้อยเรียงให้ละครสื่อสารไปในทิศทางเดียวกันมากขึ้น เมื่อเตรียมความพร้อมรายละเอียดทั้งหมดแล้วนั้น จึงได้เตรียมการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 4 (100%) เพื่อนำความคิดเห็น ข้อติชม ไปพัฒนาต่อในอนาคต



ภาพที่ 3.51 : การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 4 (100%)
ละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร
ที่มา : ผู้ศึกษา

(8) **สรุปการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 4 (100%)** ผลของการแสดงในการส่งความคืบหน้าครั้งนี้ ผู้ศึกษาและอาจารย์ได้เห็นพ้องกันว่า การนำเสนอเรื่องนั้น มีความสนุกสนาน น่าสนใจเป็นอย่างมาก แต่จะต้องทำให้ละครกระชับและอยู่ในระยะเวลาการแสดงภายใน 2 ชั่วโมง นอกจากนั้นสามารถนำไปพัฒนาต่อและเก็บรายละเอียดแต่เพียงจุดที่สำคัญ สามารถลดทอนหรือเพิ่มในส่วนที่ยังขาดไปสำหรับการเล่าเรื่อง โดยยังมีส่วนที่ต้องปรับแก้ในบางส่วน อย่างเช่นฉากที่อยู่ในบ้านของเด็กชาย ว่าสามารถทำให้กระชับได้มากยิ่งขึ้น และภาพวิธีการนำเสนอในฉากหลากหลายสถานที่ ไม่จำเป็นต้องเปลี่ยนสถานที่หากไม่จำเป็น โดยให้มุ่งเน้นไปที่วิธีการดำเนินเรื่องเป็นหลัก และฉากที่สามารถนำมารวมกันเพื่อความเข้มข้นของเรื่องที่จะส่งผลกระทบต่อตัวละครหลักอย่างเด็กชาย ในฉากวงแหวนนางฟ้า ที่ให้พ่อและน้องสาวออกมาล้อมวงเด็กชายให้ออกจากวงแหวนพร้อมกันได้ แต่ยังคงใจความสำคัญของสารที่จะสื่อไว้ได้อยู่ เพียงแต่ต้องหาวิธีการนำเสนอที่กระชับและน่าสนใจ นอกจากนั้นจะเป็นส่วนเก็บรายละเอียดทั้งทางด้านเทคนิคออกแบบและการแสดง ทั้งในเรื่องของการเปลี่ยนผ่านของฉาก (Transition) ที่จะทำให้นักแสดงได้รู้จังหวะมากขึ้น ไม่กังวล ลดทอนในสิ่งที่ไม่จำเป็น เทคนิคของเสียง (Sound) ที่เป็นส่วนช่วยในด้านการแสดง สามารถกำหนดจังหวะของการกระทำของนักแสดงให้มีจังหวะที่กระชับมากยิ่งขึ้นหากใช้เสียงเป็นตัวช่วยในการสร้างบรรยากาศและ

ยังกำหนดทิศทางและจังหวะได้อีกด้วย และอีกทั้งอุปกรณ์ประกอบฉากและเครื่องแต่งกายพิเศษ ที่จะมีส่วนช่วยในการเสริมสร้างภาพให้กับผู้กำกับในการหาภาพมานำเสนอได้อย่างคล่องตัวและรวดเร็วมากยิ่งขึ้น เป็นช่วงที่ได้นำองค์ประกอบของทุกฝ่ายมาทำงานร่วมกัน และร่วมกันสร้างจินตนาการไปในทิศทางเดียวกันจึงเกิดเป็นละครที่กำลังพัฒนาไปได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 3.52 : ภาพทีมงาน Production ในการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 4 (100%)
ของละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร
ที่มา : ผู้ศึกษา

3.1.2.6 การซ้อมใหญ่ (Dress Rehearsal)

ในขั้นตอนนี้ผู้ศึกษาเปรียบเสมือนการจำลองรอบการแสดงในรอบจริง ทั้งระยะเวลาทั้งหมด ในการแต่งหน้า ทำผม เปลี่ยนชุด และการเปลี่ยนชุดจริงขณะทำการแสดง มีการใช้เทคนิค และองค์ประกอบศิลป์ทั้งหมดบนเวทีเหมือนกันกับรอบการแสดงจริงทั้งหมด รวมไปถึงเวลาเริ่มที่ตรงกับรอบการแสดงด้วย เพื่อให้ทีมงานทั้งหมดไม่ว่าจะเป็นผู้กำกับ นักแสดง ผู้ออกแบบฝ่ายต่าง ๆ รวมไปถึงผู้ช่วยในฝ่ายต่าง ๆ และทีมงาน ได้ทดลองเสมือนรอบการแสดงจริง โดยนักแสดงนั้นจะได้จำความรู้สึกที่เกิดขึ้น ลดความประหม่า และความตึงเครียดในการแสดงลง และละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร ใช้เวลาในการแสดงประมาณ 2 ชั่วโมง อีกทั้งความจำเป็นในการทดลองรอบการแสดงเสมือนจริงนั้น ยังทำให้ผู้ออกแบบและทีมงานได้ตรวจสอบประสิทธิภาพทั้งหมดในเทคนิคที่ตนเองออกแบบอีกครั้ง หากมีข้อบกพร่องจะได้ทำการแก้ไขได้ทัน และอีกทั้งทีมงานนักแสดง ผู้กำกับการแสดง สามารถแก้ไขหรือปรับแก้การนำเสนอละครเวทีได้ทันในส่วนที่รายละเอียดเล็กน้อย ที่เป็นส่วนเพิ่มเติมเสริมให้ละครพร้อมที่จะส่งต่อสู่สายตาผู้ชมก่อนจะถึงรอบการแสดงจริง



ภาพที่ 3.53 : ภาพการซ้อมใหญ่ของละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.54 : ภาพการซ้อมใหญ่ของละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร (2)
ที่มา : ผู้ศึกษา

3.1.3 ปัญหาและแนวทางแก้ไขในช่วงการส่งความคืบหน้า

ผู้กำกับการแสดง นายสมรภูมิ จันทร์นาคา

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้าครั้งที่ 1 (30%)	ผู้ศึกษาไม่มีภาพสำเร็จในการนำเสนอละครเวที	ใช้กระบวนการ Devising Theatre ค้นหารูปแบบการนำเสนอร่วมกับนักแสดง เพื่อให้ได้ภาพและแนวทางการนำเสนอที่เหมาะสมสำหรับนักแสดงและผู้ศึกษา
หลังส่งความคืบหน้าครั้งที่ 1 (30%)	รูปแบบวิธีการนำเสนอภาพ มีขั้นตอนและวิธีที่มากและซับซ้อนเกินไป จนทำให้สารของเรื่องบางส่วนตกหล่น	วิเคราะห์บทละครและหามุมมองในการนำเสนอสารของเรื่องให้มากขึ้น แล้วสร้างให้

		เห็นจุดสำคัญของแต่ละฉากที่ ต้องการนำเสนอ
ก่อนส่งความคืบหน้าครั้งที่ 2 (50%)	ระยะเวลาดำเนินงานการส่ง ความคืบหน้าครั้งที่ 2 (50%) ควบคู่กับการพัฒนาเนื้อเรื่อง หลักนั้นมีเวลาน้อยมาก ทำให้ แบ่งช่วงระยะเวลาในการวางแผนการ ซ้อมจัดการยาก พอสมควร	จัดการและวางแผนในการแบ่ง ช่วงวิธีการทำให้เหมาะสม โดย ใช้วิธีการแบ่งฉากซ้อมในแต่ละ ช่วง แบ่งเป็นส่วนที่ย่อย รายละเอียดมากขึ้น เพื่อที่ สามารถพัฒนางานได้อย่าง ทั่วถึง
หลังส่งความคืบหน้าครั้งที่ 2 (50%)	ผู้ศึกษาไม่สามารถทำงานได้ เต็มศักยภาพ เนื่องจากปัจจัย ทางด้านเวลาและพื้นที่ เวลา องค์ประกอบศิลป์ต่าง ๆ ดำเนินงานล่าช้ากว่าการซ้อม การแสดง จึงทำให้ต้องแบ่ง เวลาในการที่จะต้องจัดการ องค์ประกอบอื่น ๆ มากยิ่งขึ้น เรื่องการใช้พื้นที่ร่วมกับโปรดัก ชันอื่น ๆ อีกด้วย	ทำการประชุมร่วมกันในแต่ละ ช่วงการอัปเดตผลงานให้รับรู้ เท่ากัน และมีกำหนดช่วงเวลา ในการดำเนินงานของแต่ละ ฝ่าย เพื่อที่จะสามารถวางแผน งานได้อย่างตรงเวลามากขึ้น
ก่อนส่งความคืบหน้าครั้งที่ 3 (70%)	- ผู้ศึกษาหาภาพและวิธีการ นำเสนอละครให้มีความ น่าสนใจไม่ได้ หลังจากหาค้นหา ภาพร่วมกับนักแสดงแล้วก็ยังไม่ เจอภาพที่เหมาะสมกับสาร ของฉากนั้น ๆ - การสื่อสารกับคนในโปรดัก ชัน ที่ความเห็นไม่ตรงกัน	- ใช้องค์ประกอบของงาน ออกแบบเข้ามามีส่วนร่วมมาก ยิ่งขึ้น โดยพูดคุยแลกเปลี่ยน วิธีการกับทีมงานออกแบบ และนำผลงานออกมาเป็น ชิ้นงาน เพื่อที่ผู้ศึกษาจะได้ นำไปพัฒนาและต่อยอด ร่วมกับนักแสดงได้ - ทำการประชุมกันและพูด ความเห็นกันอย่าง ตรงไปตรงมาแต่เลือกใช้คำพูด

		ที่รักษาน้ำใจซึ่งกันและกัน และหาทางที่จะทำงานในระหว่างกลางของทั้งสองฝ่าย เพื่อให้การดำเนินงานเรียบง่ายมากขึ้น
หลังส่งความคืบหน้าครั้งที่ 3 (70%)	บางฉากที่ยังหาภาพในการเล่าไม่ได้ จึงต้องเว้นไว้เพื่อรอองค์ประกอบทั้งหมด หรือจนกว่าจะมีวิธีการสร้างภาพขึ้นมาได้	ผู้ศึกษาค้นคว้าหาวิธีการนำเสนอภาพเพิ่มเติม เพื่อหาแรงบันดาลใจในการสร้างภาพและวิธีการ Workshop ร่วมกับนักแสดง หรือให้ทีมงานออกแบบเสนอแนวคิดและวิธีการมากขึ้น
ก่อนส่งความคืบหน้าครั้งที่ 4 (100%)	<ul style="list-style-type: none"> - แบ่งระยะเวลาการซ้อมไม่ได้ เนื่องจากทีมนักแสดงมีจำนวนมาก และฉากของละครนั้นก็มียากเช่นกัน จึงไม่สามารถเก็บรายละเอียดได้อย่างถี่ถ้วน - ปัญหาการสื่อสารในระหว่างการทำงาน เข้าใจผิดในการสื่อสารเนื่องจากบางคำศัพท์ของทีมนอกแบบและผู้ศึกษาอาจจะไม่ได้หมายความแบบเดียวกัน แต่ต้องการอยากจะสื่อสารในแบบตามเท่าที่รู้ 	<ul style="list-style-type: none"> - แบ่งฉากแต่ละฉากที่ใช้กลุ่มนักแสดงกลุ่มเดียวกัน แล้วเลือกช่วงเวลาในการซ้อมในแต่ละฉาก เพื่อให้ตอบโจทย์ต่อเรื่องเวลาที่ไม่ตรงกัน - ศึกษาอีกฝ่ายในระหว่างการทำงาน พัฒนาและจับจุดในระหว่างดำเนินงาน ว่าทีมออกแบบใช้วิธีการสื่อสารแบบไหน และเลือกใช้คำพูดที่เหมาะสม
หลังส่งความคืบหน้าครั้งที่ 4 (100%)	- ระยะเวลาของละครนานเกินไป	ปรับวิธีการเล่าและเลือกสิ่งที่จำเป็นในฉาก ลดทอนเพื่อให้ระยะเวลาลดลง และเนื้อเรื่องมีความสนุกมากยิ่งขึ้น

ตารางที่ 3.4 : ปัญหาและแนวทางแก้ไขในช่วงการส่งความคืบหน้าของผู้กำกับการแสดง

ละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.1.4 ผลงานด้านการแสดง (Production)

ในรอบการแสดงจริง หรือ การแสดงต่อหน้าผู้ชมนั้น เป็นกระบวนการที่สำคัญที่สุดของการทำละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร เพราะทั้งหมดที่ผู้ศึกษาได้ใช้ระยะเวลาในการพัฒนาร่วมกันกับทั้งทีมนักแสดง ทีมออกแบบ อีกทั้งผู้ช่วยในแต่ละฝ่ายนั้น ล้วนแล้วแต่ต้องการที่อยากจะเล่าเรื่องราวของละครเรื่องนี้ให้กับผู้ชมได้รับชมอย่างมากที่สุด เป็นผลงานที่ผู้ศึกษาและทีมงานทุกฝ่ายทุ่มเทด้วยแรงกาย และแรงใจ ที่หวังว่าผู้ชมจะสามารถได้รับสารของเรื่องและได้รับอะไรบางอย่างจากละครเรื่องนี้ ที่ส่งผลต่อมุมมองและความรู้สึกในการใช้ชีวิตให้กับผู้ชมได้ ไม่มากก็น้อย โดยละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร จัดทำการแสดงทั้งหมด 3 รอบการแสดง คือ รอบที่ 1 วันพฤหัสบดีที่ 23 มีนาคม พ.ศ.2566 เวลา 17.00 น., รอบที่ 2 วันศุกร์ที่ 24 มีนาคม พ.ศ.2566 เวลา 17.00 น. และรอบที่ 3 วันเสาร์ที่ 25 มีนาคม พ.ศ.2566 เวลา 14.00 น.

3.1.4.1 ผลงานการแสดงรอบที่ 1

รอบที่ 1 วันพฤหัสบดีที่ 23 มีนาคม พ.ศ. 2566 เวลา 17.00 น.

การแสดงรอบนี้เป็นการแสดงรอบภายในหรือรอบครอบครัวการแสดง ผู้ชมในรอบนี้ประกอบด้วยนิสิตในปัจจุบันที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นปีที่ 1 ถึง 4 และอีกทั้งรุ่นพี่บัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาไปแล้ว รวมถึงอาจารย์ประจำสาขาศิลปะการแสดงทุกท่าน โดยการแสดงรอบนี้ เป็นการแสดงรอบแรกที่ได้ถ่ายทอดละครต่อหน้าผู้ชมเป็นครั้งแรก ผู้ศึกษาและทีมงานทุกฝ่าย ได้เตรียมการแสดงและความพร้อมมาเป็นอย่างดี พร้อมที่จะถ่ายทอดเรื่องราวให้กับผู้ชมได้รับชมละครเวที The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร โดยภาพรวมของการแสดงในรอบนี้ผ่านไปได้อย่างดี นักแสดงมีสติและอยู่กับสถานการณ์ของเรื่องได้เป็นอย่างดี มวลรวมของนักแสดงทุกคนที่ได้ส่งผลต่อทิศทางการเล่าเรื่องให้ไปในทิศทางเดียวกันได้อย่างดีเยี่ยม และได้ส่งพลังงานให้กับผู้ชมอย่างเต็มที่จึงทำให้การแสดงรอบนี้มีความมหัศจรรย์ น่าตื่นตาตื่นใจอยู่เสมอ อีกทั้งยังมีหลากหลายอารมณ์ให้ผู้ชมได้รู้สึกตามตัวละคร สนุก เศร้า ดีใจ เสียใจ อบอุน และตราตรึงอยู่กับทุกคนที่ได้รับชม อีกทั้งยังได้รับเสียงปรบมือจากผู้ชมอย่างล้นหลาม ส่วนมากในข้อที่ควรแก้ไขจะเป็นเรื่องเทคนิคทางด้านองค์ประกอบต่าง ๆ ที่จะต้องหาความลงตัวให้กับวิธีการนำเสนอไม่มากและน้อยจนเกินไป แต่ท้ายที่สุดภาพรวมของการแสดงในรอบแรกก็เป็นที่น่าพึงพอใจทั้งตัวผู้ศึกษาและทีมงานทุกคน



ภาพที่ 3.55 : ภาพผลงานการแสดง

ละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร รอบที่ 1 (1)

ที่มา : Jira Joke Theatre Photographer



ภาพที่ 3.56 : ภาพผลงานการแสดง

ละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร รอบที่ 1 (2)

ที่มา : Jira Joke Theatre Photographer

3.1.4.2 ผลงานการแสดงรอบที่ 2

รอบที่ 2 วันศุกร์ที่ 24 มีนาคม พ.ศ. 2566 เวลา 17.00 น.

การแสดงในรอบนี้ นับว่าเป็นการแสดงในรอบจริงที่ได้ถ่ายทอดละครต่อหน้าผู้ชมที่เป็นบุคคลภายนอกเป็นครั้งแรก กลุ่มผู้ชมที่มาชมละครนั้น ประกอบไปด้วยบุคคลภายนอกทั่วไป นักเรียน และผู้ที่มีความสนใจในการรับชมละครเวที ก่อนเริ่มการแสดงผู้ศึกษาทีมนักแสดง และทีมงานออกแบบทุกฝ่าย รวมไปถึงผู้ช่วยในฝ่ายต่าง ๆ ได้ทำการเตรียมความพร้อมก่อนจะเริ่มการแสดงเป็นอย่างดี การแสดงในรอบนี้นักแสดงมีความผ่อนคลายมากยิ่งขึ้น เพราะด้วยได้ทำการแสดงรอบภายในไปแล้ว จึงทำให้นักแสดงมีสติและอยู่กับเรื่องได้ไวมากยิ่งขึ้น ภาพรวมของการแสดงถือว่าผ่านไปได้ด้วยดี ได้รับคำติชมจากทั้งผู้ชมภายนอกและนักวิจารณ์ละครในทิศทางที่ดี แต่ใน

ด้านภาพรวมของทีมนักแสดง ทีมงานในฝ่ายต่าง ๆ ผู้ศึกษาและอาจารย์มองเห็นว่า การแสดงในรอบนี้ค่อนข้างมีพลังงานน้อย ทั้งในด้านของออกแบบเทคนิคต่าง ๆ ยังมีส่วนที่ผิดพลาดอยู่พอสมควร ทั้งในเรื่องของเสียงที่เบาเกินไป จนทำให้ไม่รับรู้ถึงบรรยากาศของเรื่อง และในด้านเทคนิคแสง ที่ยังเปลี่ยนผ่านไม่ชัดเจนในการเล่าเรื่องบางฉาก อีกทั้งด้านการแสดงในบางส่วนนักแสดงเหมือนจะวางใจและผ่อนคลายจนมากเกินไป จนลืมที่จะส่งสารมาให้ถึงผู้ชม เพียงแต่ใช้สมาธิอยู่แต่กับตัวเองมากจนเกินไป ไม่รับส่งกันมากพอ ทำให้การดำเนินเรื่องบางส่วนมันตกหล่นหายไป ผู้ศึกษา ทีมนักแสดง และทีมงานออกแบบในทุกฝ่าย จึงรับคำแนะนำเพื่อนำไปปรับใช้ในรอบการแสดงรอบสุดท้าย เพื่อให้การแสดงที่ถ่ายทอดออกมาถึงผู้ชมมีประสิทธิภาพมากที่สุด



ภาพที่ 3.57 : ภาพผลงานการแสดง

ละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร รอบที่ 2

ที่มา : Jira Joke Theatre Photographer



ภาพที่ 3.58 : ภาพเบื้องหลังการแสดงละครเวที
เรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร รอบที่ 2
ที่มา : ผู้ศึกษา

3.1.4.3 ผลงานการแสดงรอบที่ 3

รอบที่ 3 วันเสาร์ที่ 25 มีนาคม พ.ศ. 2566 เวลา 14.00 น.

การแสดงในรอบนี้ นับว่าเป็นการแสดงในรอบสุดท้ายของละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร อีกทั้งยังเป็นการแสดงในรอบท้ายที่สุดของเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ ประจำปีการศึกษา 2565 อีกด้วย กลุ่มผู้ชมที่มารับชมละครในรอบนี้มีหลากหลายกลุ่ม ประกอบไปด้วย บุคคลภายนอกทั่วไป นักเรียน ผู้ที่มีความสนใจในการรับชมละครเวที และครอบครัว โดยการแสดงในรอบนี้ นับว่าเป็นความทรงจำในช่วงตอนท้ายของกระบวนการสร้างละครเวที ผู้ศึกษาและทีมงานทุกฝ่าย ไม่ว่าจะเป็น ทีมนักแสดง ผู้ออกแบบฉาก ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายพิเศษ ผู้ออกแบบแสง ผู้ออกแบบมัลติมีเดีย ผู้ออกแบบเสียง และ ผู้ช่วยในทุกฝ่ายของการแสดง ล้วนแล้วแต่เป็นส่วนสำคัญต่อการสร้างละครเรื่องนี้ขึ้นมา ร่วมแรง ร่วมใจกันสร้างละครเรื่องนี้ให้เกิดมาจากจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ ความฝัน และความรักที่มีต่อละครเวที จึงได้นำสิ่งเหล่านี้มาสร้างเป็นผลงานละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร ที่ได้ส่งต่อสู่สายตาผู้ชม ทั้งในรอบแรก จนถึงรอบท้ายที่สุดนี้ การแสดงดำเนินไปได้อย่างราบรื่น และถ่ายทอดถึงผู้ชมได้อย่างยอดเยี่ยม สามารถถ่ายทอดทุกสารสำคัญของเรื่องให้กับผู้ชมได้มีอารมณ์ร่วมไปกับละคร ประหลาดใจ ตั้งคำถาม ผูกพันกับความสุข ความทุกข์ สงสาร เห็นใจ เข้าใจ และเรียนรู้ไปกับตัวละครต่าง ๆ ภายในเรื่อง และจดจำเอาไว้เป็นส่วนหนึ่งในความทรงจำของทุกคน เมื่อการแสดงได้จบลง สิ่งที่หลงเหลือเอาไว้ มีเพียงแต่

เสียงปรบมือ คำยินดีจากผู้ชมที่ได้รับชมละครเรื่องนี้จนจบ ทางผู้ศึกษาและทีมงานทุกฝ่ายได้แสดงทักษะและความสามารถกันอย่างสุดความสามารถ และถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานชิ้นนี้ จนกลายมาเป็นความภาคภูมิใจที่มีต่อสิ่งที่รัก และจดจำสิ่งเหล่านี้เอาไว้ในมหาสมุทรของทุกคน ที่ครั้งหนึ่ง เราทุกคนเคยสร้างสิ่งนี้ร่วมกัน



ภาพที่ 3.59 : ภาพผลงานการแสดง
ละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร รอบที่ 3 (1)
ที่มา : Jira Joke Theatre Photographer



ภาพที่ 3.60 : ภาพผลงานการแสดง
ละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร รอบที่ 3 (2)
ที่มา : ผู้ศึกษา

3.1.5 ขั้นตอนการทำงานหลังการผลิต (Post-Production)

เมื่อการแสดงทั้ง 3 รอบ ได้เสร็จสิ้นลงแล้วนั้น ผู้ศึกษาได้รวบรวมความคิดเห็น คำแนะนำ ดิชม และคำวิจารณ์จากผู้ชมที่มีต่อละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร ให้กับนักแสดงและทีมงานออกแบบทุกฝ่ายรวมถึงตัวผู้ศึกษาเองเช่นกัน ได้เรียนรู้ และเห็นถึงจุดเด่นและจุดด้อยในผลงานของตัวเอง เพื่อนำความคิดเห็นมาปรับปรุง และพัฒนาต่อยอด ผลงานการสร้างสรรค์ละครเวทีในครั้งถัดไป นอกจากนี้ยังมีการพูดคุยและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ได้ทำในระหว่างการพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร เพื่อเป็นประโยชน์ต่อทั้งตัวผู้ศึกษาและทีมงานทุกฝ่าย ทั้งต่อตัวผู้แสดงความคิดเห็น เพื่อเปิดมุมมองที่หลากหลายในการสร้างสรรค์ผลงานและสรุปวิเคราะห์ แนวคิดที่ได้จากละครอีกด้วย อีกทั้งผู้ศึกษาได้รวบรวมข้อมูลในการศึกษาค้นคว้าละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร มารวบรวมเป็นรูปเล่มข้อมูลวิธีการในการกำกับการแสดงละคร วิธีการพัฒนาตัวละคร วิธีการสร้างสรรค์องค์ประกอบศิลป์ละคร และวิธีการพัฒนารูปแบบละคร เพื่อเป็นตัวบันทึกข้อมูล ภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหว ให้เป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจ ทางด้านละครเวที ได้ศึกษาค้นคว้าและนำไปต่อยอดในการสร้างสรรค์ผลงานต่อไป

3.2 การสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดง

3.2.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการผลิต (Pre-Production)

(1) การเตรียมตัวก่อนการคัดเลือกนักแสดง

ลำดับ	ชื่อผู้ศึกษา	ตัวละคร	วิธีการในการทำการบ้าน
1	กนต์ธร แสสลับ	เด็กชาย	อ่านบทละครให้จบเรื่อง วิเคราะห์ตัวละครทั้ง ลักษณะภายนอก ลักษณะภายใน ความต้องการของตัวละคร สถานการณ์ต่าง ๆ ที่ตัวละครเผชิญ หากจุดที่ตัวละครสามารถเชื่อมกับผู้ศึกษาได้ วิเคราะห์ความสัมพันธ์ของแต่ละตัวละคร
2	พิมพ์มาดา ใจสักเสริญ	เล็ดตี	หลังจากอ่านวรรณกรรม และบทละครจบ ก็เริ่มวิเคราะห์ลักษณะของตัวละคร ทั้งลักษณะภายนอก รูปร่างหน้าตา สีผิว ส่วนสูง และลักษณะภายใน ความต้องการของตัวละคร ลักษณะนิสัยของตัวละคร เป็นต้น เพื่อหาความ

			เชื่อมโยงระหว่างตัวละครกับตัวผู้ศึกษา และเพื่อที่จะได้เข้าใจตัวละคร และวิธีการคิดของตัวละครมากขึ้น และนำไปใช้ในการอดิชน้อย่างมีประสิทธิภาพ
3	ญาติศา คุณธรรม	คุณนาย เฮมปัสต็อก	เมื่ออ่านวรรณกรรมจบ และเลือกตัวละครที่ตนเองสนใจได้แล้ว จึงได้วิเคราะห์ตัวละครอย่างหลากหลายรูปแบบ รวมถึงหาเหตุผลทางการกระทำของตัวละครเบื้องต้น เพื่อตอบคำถามต่าง ๆ ที่สำคัญ ต้องเปิดใจให้กับตัวละคร เป็นตัวของตัวเอง คิดแบบตัวละคร และพาตัวเองให้สนุกไปกับตัวละครให้ได้มากที่สุด
4	พัตพารัดชา แก้วมาลุน	จินนี่	เริ่มจากการอ่านวรรณกรรม และวิเคราะห์ตัวละครที่ได้รับ โดยหาสิ่งสำคัญของตัวละครนั้น เช่น ลักษณะนิสัย สิ่งที่ตัวละครชอบ เป็นต้น หลังจากนั้นจึงวิเคราะห์ตามความเข้าใจของตนเองจากเรื่องราวในวรรณกรรม รวมถึงหาเหตุผลทางการกระทำของตัวละคร
5	กังสตาล แก้วพูนทรัพย์	น้องสาว	เริ่มจากการอ่านบทละคร และอ่านวรรณกรรมของเรื่อง จากนั้นเริ่มทำการวิเคราะห์ตัวละครว่าตัวละครนั้นมีลักษณะภายนอก ลักษณะภายในเป็นอย่างไร วิเคราะห์ลักษณะนิสัย ภูมิหลังของตัวละคร ความต้องการของตัวละคร ตัวละครมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับตัวละครอื่นแบบไหนบ้าง เพื่อนำไปใช้ในการสร้างและพัฒนาตัวละครของผู้ศึกษา
6	พรทิพย์ กิจดำรงชัย	เออร์ชูลา	เริ่มจากการอ่านบทละคร และเลือกตัวละครที่สนใจ ทำการวิเคราะห์ทั้งลักษณะภายนอก ภายใน และหาจุดเชื่อมโยงของตัวละครกับตัวผู้ศึกษาเอง

ตารางที่ 3.5 : ตารางแสดงการเตรียมตัวก่อนการคัดเลือกนักแสดง

ที่มา : ผู้ศึกษา

(2) การทำความเข้าใจ การค้นคว้าหาข้อมูลอ้างอิงและสร้างบทละครร่วมกัน

เริ่มจากการที่ผู้ศึกษาอ่านวรรณกรรมร่วมกัน และหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องมาสรุปและทำความเข้าใจไปด้วยกัน วิเคราะห์โครงสร้างและเหตุการณ์ในเรื่อง คณะผู้ศึกษาได้รวบรวมข้อมูลทั้งหมด เพื่อนำมาใช้ในการจัดทำศิลปะวิทยานิพนธ์ เรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร นักแสดงทุกคนจำเป็นที่จะต้องทำความเข้าใจกับตัวละครของตนเองได้เป็นอย่างดี เพื่อให้สามารถถ่ายทอดสารไปสู่ผู้ชมได้อย่างครบถ้วนที่สุด

(3) การวิเคราะห์ตัวละคร

3.1) นายกนต์ธร แสสลับ รับบท เด็กชาย

ลักษณะภายนอก

เด็กผู้ชาย อายุ 14 ปี ผอม สูง ผมหักศก เป็นพีคนโต ฉลาด ชอบอ่านหนังสือ ชี้สงสัย ชอบเล่นเกมไขปริศนา มีจินตนาการสูง สงสัยอะไรต้องถามให้รู้คำตอบ ไม่ค่อยสูงส่งกับใครส่วนมากจะอยู่กับตัวเอง ไม่ค่อยมีเพื่อน

ลักษณะภายใน

เป็นคนกลัวการเปลี่ยนแปลง ไม่เข้าใจการเติบโตเป็นผู้ใหญ่ มีโลกส่วนตัวสูง ไม่ชอบ และไม่เปิดใจให้กับความสัมพันธ์ใหม่ ๆ ไม่อยากให้ใครมาแทนที่แม่ ยึดติดกับอดีต ชอบอยู่ในโลกแห่งจินตนาการ ไม่กล้าเผชิญหน้ากับความจริง

ความต้องการของตัวละคร

ต้องการค้นหาคำตอบกับสิ่งที่เกิดขึ้นกับชีวิต

ภูมิหลังของตัวละคร

ในครอบครัวเคยมี พ่อ แม่ เด็กชาย และน้องสาว แม่ชอบพาเขาไปพิพิธภัณฑ และอ่านหนังสือให้เขาฟังทุกวันตอนเป็นเด็ก มันทำให้ตอนนี้เขาชอบอ่านหนังสือมาก แต่เขาก็สูญเสียแม่ไปในงานวันเกิดของเขาเองเพราะโรคร้าย เด็กชายรู้สึกเสียใจ และโกรธพ่อที่ไม่ยอมบอกเรื่องแม่ป่วยกับเขา การอ่านหนังสือจึงเป็นความสุขเดียวของเขาในช่วงเวลานั้นเพราะได้อยู่ในโลกจินตนาการ ไม่ต้องออกมาเผชิญกับโลกความเป็นจริง

ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับ	ความสัมพันธ์
เด็กชาย	
พ่อ	ตั้งแต่เสียแม่ไปก็ไม่ได้มีเวลากับพ่อเท่าที่ควร เพราะพ่อยุ่งกับการทำงาน หาเงินมาเลี้ยงดูครอบครัวจนไม่ได้มีเวลามาให้ลูก

น้องสาว	ทะเลาะกันบ่อย ชอบแกล้งกัน ชัดใจกันตลอด เพราะไม่มีใครยอมใคร เป็นห่วงน้อง รักน้อง แต่แสดงออกไม่เก่ง
เล็ดดี้	เป็นเพื่อนคนหนึ่งที่ไวใจมาก แรก ๆ จะไม่ค่อยอยากเข้าหา เพราะดูเป็นคนแปลก แต่พอรู้จักไปเรื่อย ๆ ก็รู้สึกอยากเป็นเพื่อนด้วย เพราะเล็ดดี้เป็นคนที่เก่ง และไม่เหมือนใคร
คุณนายแฮมป์สตัด	เคารพคุณนายแฮมป์สตัด เกรงกลัวคุณนายแฮมป์สตัดบางครั้ง เพราะดูเป็นคนมีอำนาจ แต่ก็ชอบพูดคุยกับคุณนายแฮมป์สตัด เพราะทุกครั้งที่ได้พูดคุยจะได้รู้อะไรใหม่ ๆ เสมอ
จินนี่ แฮมป์สตัด	แม่ของเล็ดดี้ เป็นผู้ใหญ่ที่น่ารัก คอยช่วยเหลือเด็กชายในหลายๆเรื่อง ชอบที่จะพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับจินนี่ ถึงแม้จินนี่จะชอบแกล้ง ชอบหยอกเด็กชาย
เออร์ซูลา	ไม่ชอบเออร์ซูลา เพราะคิดว่าเธอมีเจตนาที่ไม่ดีกับครอบครัว พยายามทำทุกอย่างให้เออร์ซูลาออกจากบ้านไป

ตารางที่ 3.6 : ตารางแสดงความสัมพันธ์ของตัวละครเด็กชาย

ที่มา : ผู้ศึกษา

พัฒนาการของตัวละคร

องค์ 1			
ฉาก	เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น	ความรู้สึกของตัวละคร	สิ่งที่ได้เรียนรู้
1	เด็กชายเห็นศพของคนที่เขาห้องตัวเองในรถของพ่อ ได้เจอกับเล็ดดี้เป็นครั้งแรก และเธอก็พาไปเจอกับครอบครัวของเธอ จินนี่ และคุณนายแฮมป์สตัด เห็นเหตุการณ์แปลก ๆ ที่มีเหรียญอยู่ในท้องของปลาที่ตาย	สงสัยว่าทำไมเขาต้องฆ่าตัวตาย ไปบ้านเล็ดดี้แบบงง ๆ รู้สึกแปลกกับบ้านหลังนี้ ทั้งสถานที่ และคน แต่ก็พยายามทำความเข้าใจ	ได้เรียนรู้ว่า การออกมาเจอโลกภายนอกที่ไม่ใช่แคในหนังสือก็สนุกเหมือนกัน
2	กลับบ้านมาแล้วเด็กชายคุยกับพ่อเรื่องคนตาย และเรื่องเงิน แต่พ่อห้ามบอกเรื่องคนตายกับน้อง คินนี่ เด็กชายนอนอยู่ แล้วเหรียญ 50 เพนนีก็ออกมาจากปากของเด็กชาย เด็กชายพยายามคุย	สงสัยในสิ่งที่เกิดขึ้นว่าเงินเป็นสิ่งสำคัญขนาดนั้นเลยหรือ แปลกใจที่อยู่ที่ ๆ เหรียญก็หลุดออกมาจากปาก	เงินก็เป็นสิ่งสำคัญในชีวิตมนุษย์เหมือนกัน

	เรื่องนี้กับพ่อ แต่พ่อต้องรีบไปทำงาน จนกระทั่งเลือดดีพาไปที่บ้านเฮมป์สตัดอก		
3	เด็กชายคุยกับครอบครัวที่บ้านเฮมป์สตัดอก เรื่องที่มาของเหรียญ และตกลงจะไปจัดการเรื่องนี้กับเลือดดี	ชอบที่จะได้ไขปริศนา แต่ก็สงสัยว่าเรื่องที่บ้านเฮมป์สตัดอกพูด มันดูเกินจริง เลยอยากที่จะไปพิสูจน์	คนเราต้องมีจินตนาการ และรู้จักตั้งคำถาม
4	เลือดดีพาเด็กชายไปที่โลกคู่ขนาน และเจอกับตัวสการ์แรช เลือดดีใช้พลังต่อสู้สการ์แรช เด็กชายโดนมันฉกที่มือ	ตื่นตาตื่นใจกับป่าที่มีแต่ของประหลาด แต่ก็แอบกลัว เพราะเป็นที่ที่ไม่ปกติ	ได้รู้จักเปิดใจให้กับความสัมพันธ์ใหม่ ๆ อย่างเลือดดี
5	เด็กชายกลับมาที่บ้าน และเริ่มสังเกตอะไรแปลก ๆ ตรงฝ่ามือที่โดนฉก เขาค่อย ๆ ดึงสิ่งที่อยู่ในมือออกมา มันคือหนอนสีชมพูตัวยาว เขาโยนมันทิ้ง และออกจากห้องไป	รู้สึกแปลก และกลัวที่มีหนอนออกมาจากมือ	จินตนาการอาจทำให้ทุกอย่างเกิดขึ้นจริงได้
6	เด็กชายตื่นนอนมาแล้วพบกับคนเช่าห้องคนใหม่ที่ชื่อว่า เออร์ซูลา เด็กชายพยายามจะบอกทุกคนว่าเออร์ซูลาเป็นปีศาจ แต่พ่อต้องรีบไปทำงาน และน้องสาวไม่เชื่อ เออร์ซูลาขังเด็กชายไม่ให้เขาออกนอกบ้าน	รู้สึกไม่ไว้วางใจเออร์ซูลา กลัว และรู้สึกไม่ปลอดภัยที่ถูกเออร์ซูลาใช้พลังกับตัวเอง	ได้เผชิญหน้ากับความสัมพันธ์ใหม่ ๆ ที่อาจจะไม่ถูกใจ
7	พ่อกลับมาจากที่ทำงาน เด็กชายพยายามจะบอกพ่อว่าเออร์ซูลาทำอะไรกับเขาบ้าง แต่พ่อก็ไม่ฟังเขา พ่อทำโทษเด็กชายโดยการกดเขาลงอ่างอาบน้ำ เด็กชายหนีออกจากบ้าน แต่เออร์ซูลาตามทัน เลือดดีมาช่วยเด็กชาย และไล่เออร์ซูลาออกไป แล้วพาเด็กชายไปที่บ้านเฮมป์สตัดอก	โกรธเออร์ซูลาที่ขังตัวเองไว้ในบ้าน รู้สึกแปลกแยกจากครอบครัว เสียใจที่โดนพ่อกดดัน ผิดหวังในตัวพ่อ	คนทุกคนมีด้านที่ดีและแย่ แม้กระทั่งพ่อที่เรามองว่าเป็นฮีโร่ ก็มีด้านที่แย่เหมือนกัน
องค์ 2			
ฉาก	เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น	ความรู้สึกของตัวละคร	สิ่งที่ได้เรียนรู้

1	<p>เล็ดตีพาเด็กชายมาที่บ้านเฮมปัสต็อก พ่อและน้องสาวมาตามเด็กชายกลับบ้าน คุณนายเฮมปัสต็อก และจিনিไซมันต์ทำให้พ่อและน้องสาวกลับบ้านไป ครอบครัวเฮมปัสต็อกเห็นแผลที่มีมือของเด็กชาย และช่วยทำแผลให้ เด็กชายพูดคุยเปิดใจกับเล็ดตี</p>	<p>สนุกที่ได้เห็นพ่อและน้องสาวโดนมนต์ รู้สึกผิดที่ทำให้เล็ดตีโดนดูผิดหวังในตัวเองที่ไม่กล้าเผชิญกับความจริง แต่ก็รู้สึกภูมิใจตอนที่คุยกับเล็ดตี</p>	<p>เราต้องกล้าที่จะเผชิญหน้ากับความจริง เพราะคนอื่นอาจจะเดือดร้อนเพราะเรา</p>
2	<p>เด็กชายตื่นเข้ามาคุยกับจিনিไซและคุณนายเฮมปัสต็อกเรื่องเออร์ซูลา เล็ดตีฟังกลับบ้านมาจากการไปหาของ เพื่อนำไปสู่กับเออร์ซูลา แล้วตกลงว่าเด็กชายกับเล็ดตีจะไปจัดการกับเออร์ซูลาด้วยกัน เด็กชายกับเล็ดตีเดินทางออกจากบ้านแล้วพูดคุยเกี่ยวกับนกเสนียด และวิธีที่จะทำให้เออร์ซูลามุดกลับไปยังโลกคู่ขนาน</p>	<p>รู้สึกหงุดหงิดเออร์ซูลาที่ทำแบบนี้ และสงสัยว่าของเล่นฟัง ๆ จะใช้สู้กับเออร์ซูลาได้อย่างไร</p>	<p>ถึงเวลาที่เราต้องเผชิญหน้ากับปัญหาหลักที่</p>
3	<p>เด็กชายและเล็ดตีมาเจอเออร์ซูลาที่บ้าน เออร์ซูลาแปลงกายเป็นร่างใหญ่ เล็ดตีและเด็กชายพยายามล่อให้เออร์ซูลามุดกลับเข้าไปในรูหนอนแต่เออร์ซูลาไม่ยอม นกเสนียดบินมา เออร์ซูลาขอร้องให้เล็ดตีและเด็กชายช่วย เขาโน้มน้าวเด็กชายแต่เด็กชายไม่ฟังเลยปล่อยให้ นกเสนียดฆ่าเออร์ซูลา</p>	<p>โกรธเออร์ซูลาที่ทำแบบนี้ รู้สึกมีอำนาจเหนือกว่าเออร์ซูลา เพราะมีนกเสนียดมาทำให้เออร์ซูลากลับ</p>	<p>ความโกรธหรืออารมณ์ชั่ววูบ อาจส่งผลที่มันร้ายแรงได้</p>
4	<p>เล็ดตีพาเด็กชายหนีนกเสนียดแล้วให้เด็กชายพาไปที่วังแหวนนางฟ้า เล็ดตีให้เด็กชายรอเขาที่วังแหวนนางฟ้าจนกว่าเขาจะกลับมา ระหว่างนั้นเด็กชายได้คุยกับน้องสาวที่เป็นนกเสนียดปลอมตัวมา และได้คุยกับพ่อ เขาทะเลาะกับพ่อจนพ่อเดินออกไป แล้วเล็ดตีก็กลับมาที่วัง</p>	<p>รู้สึกผิดที่ทำให้เออร์ซูลาต้องตาย แต่ก็กลัวที่จะต้องอยู่ในวงแหวนนางฟ้าคนเดียว และสับสน ระแวงว่า นกเสนียดจะมาหลอกเขาออกไป</p>	<p>กล้าที่จะเผชิญกับความทุกข์ที่เข้ามาในชีวิต</p>

	แหวนนางฟ้า แล้วให้เด็กชายลงไปในถัง น้ำที่เธอบอกว่าเป็น มหาสมุทร		
5	เล็ดตีพาเด็กชายไปที่มหาสมุทรที่เต็มไปด้วย ด้วยความทรงจำของเด็กชาย เด็กชาย อยากอยู่ในมหาสมุทรตลอดไป แต่เล็ดตี บอกว่าไม่ได้ เพราะความทรงจำจะ ทำลายเด็กชาย เขาทั้งคู่ออกจาก มหาสมุทร แล้วพบว่าเงินที่กำลังวิ่งหนี เสนียดที่กำลังบินเข้ามาในฟาร์ม เด็กชาย ตัดสินใจจบเรื่องนี้ด้วยการเอาตัวเองไป ให้นักเสนียดกัดกิน แต่เล็ดตีมาขวางไว้ทำ ให้เล็ดตีถูกนกเสนียดกัดกินจนตาย คุณนายแฮมป์สโตกมาไล่พวกนกเสนียด ไป คุณนายแฮมป์สโตกและเงินนี้พา เด็กชายกลับบ้าน เด็กชายลืมเรื่อง ทั้งหมดที่เกิดขึ้น เขาพูดคุยกับพ่อและ น้องสาวก่อนไปโรงเรียน	อิมใจ มีความสุขที่ได้อยู่ ในมหาสมุทรที่มีแต่ ความทรงจำดี ๆ และ เข้าใจว่าต้องก้าวต่อไป ข้างหน้า รู้สึกกลัวหาญ ที่จะเผชิญหน้ากับ ปัญหาด้วยตัวเอง เสียใจ เจ็บปวดที่เล็ดตี ต้องตาย ตอนกลับบ้านก็รู้สึก เข้าใจในครอบครัวมาก ขึ้น	เผชิญหน้า และยอมรับในสิ่งที่ เกิดขึ้น เรียนรู้ และเก็บสิ่งที่ เกิดขึ้นไว้เป็นบทเรียน แต่ไม่ เอามันมาเป็นอุปสรรคในชีวิต

ตารางที่ 3.7 : ตารางแสดงพัฒนาการของตัวละครเด็กชาย

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.2) นางสาวพิมพ์มาดา ใจสักเสริญ รับบท เล็ดตี แฮมป์สโตก

ลักษณะภายนอก

เด็กหญิงอายุ 14 ปี ผมหยิกยาวสีส้ม แต่เพราะเธอชอบทำอะไร ๆ มากมาย
ในแต่ละวัน การมีผมที่หยิกและยาวมักจะทำให้เธอรู้สึกรำคาญผมบ่อย ๆ เธอจึงชอบที่จะถักเปีย 2
ข้างไว้เสมอ เธอชอบสวมชุดกระโปรง เพราะมันทำให้เธอคิดว่านั่นคือสิ่งที่เด็กผู้หญิงควรทำกัน แต่
เพราะทุกสิ่งทุกอย่างที่เธอทำมันอาจจะเป็นไปได้ยากหากใส่กระโปรง แม่ของเธอเลยชอบให้เธอใส่
เลกกิ้งขายาวไว้ได้ชุดกระโปรงของเธอทุกครั้ง

ลักษณะภายใน

เล็ดตีเป็นเด็กที่ยิ้มแย้มแจ่มใส เธอชอบช่วยเหลือผู้คน และสร้างรอยยิ้ม
ให้กับคนรอบข้างเสมอ เธอมีความเชื่อในจินตนาการ หลายคนอาจมองเธอเป็นเพียงเด็กผู้หญิงอายุ 14

ปี ที่ชอบเที่ยวเล่นผจญภัยไปกับจินตนาการของเธอ แต่จริง ๆ แล้ว ไม่มีใครรู้ว่าเธออายุเท่าไรกันแน่ เด็กผู้หญิงที่มีความกล้าหาญ ชอบความท้าทาย และ ซื่อสัตย์กับสิ่งที่เธอรัก

ความต้องการของตัวละคร

มอบความสุข ปกป้อง และ เคียงข้างคนที่รัก

ภูมิหลังของตัวละคร

ในครอบครัวของเธอ มีสมาชิกทั้งหมด 3 คน ได้แก่ คุณนายแฮมป์สตัดด์(คุณยาย) จินนี่(แม่) และ เล็ตตี้ ตั้งแต่ที่เธอจำความได้ บ้านหลังนี้ก็มีแค่แม่กับยายที่คอยดูแล และสอนสิ่งต่าง ๆ กับเธอ เล็ตตี้มีหน้าที่คอยตรวจสอบความเรียบร้อยต่าง ๆ บริเวณรอบ ๆ บ้านไร่แฮมป์สตัดด์ บ้านแฮมป์สตัดด์เป็นบ้านไร่ที่อยู่สุดปลายถนนชนบทในประเทศอังกฤษ เธอมีหน้าที่เดินสำรวจความเรียบร้อยบริเวณบ้าน และคอยช่วยเป็นธุระให้คุณยายอยู่เป็นประจำ ไม่ว่าจะเป็นการออกไปหาวัตถุดิบต่าง ๆ ในป่า รวมถึงเป็นลูกมือช่วยทำงานบ้านของแม่อีกด้วย

ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับ เล็ตตี้	ความสัมพันธ์
จินนี่	จินนี่ แฮมป์สตัดด์ เป็นแม่ของเล็ตตี้ เธอเป็นคนจิตใจดีที่สุดในตั้งแต่เธอเคยเจอมา เธอคอยจัดแจงทุกอย่าง และสอนเธอในการใช้ชีวิต จินนี่เป็นเหมือนเพื่อนอีกคนที่ดีที่สุดในใจของเธอ เธอคุยกับจินนี่ได้ทุกเรื่อง เธอคอยให้คำปรึกษา และห้ามปรามเวลาที่คุณยายตามใจเธอมากเกินไป
คุณนายแฮมป์สตัดด์	คุณยาย เป็นสมาชิกคนสำคัญของบ้านแฮมป์สตัดด์ เธอรู้จักทุกอย่างบนโลกนี้เป็นอย่างดี ราวกับว่าเธอเกิดมาก่อนมันซะอีก คุณยายเป็นคนที่อ่อนโยนเสมอ และเด็ดขาดในยามจำเป็น ไม่ว่าจะอะไรจะเกิดขึ้น เล็ตตี้จะไม่เป็นกังวลเพราะเธอรู้เสมอว่าคุณยายของเธอจะรับมือกับสิ่งนั้นได้ และมันเป็นเช่นนั้นมาเสมอ
เด็กชาย	เพื่อนคนแรก และคนเดียวของเล็ตตี้ ก่อนหน้านี้ เธอไม่เข้าใจว่าเพื่อนมีความจำเป็นหรือมีความสำคัญอย่างไร ตั้งแต่เธอได้รู้จักกับเด็กชาย เธอก็ได้เรียนรู้ความหมายของคำว่า “มิตรภาพ” เล็ตตี้คอยสนับสนุน และให้ความช่วยเหลือเด็กชายเสมอ เพราะนั่นคือสิ่งที่เธอได้เรียนรู้จากเขา

น้องสาว	เล็ดตีเอ็นดู และถูกชะตากับน้องสาวเป็นอย่างมากตั้งแต่ครั้งแรกที่ได้เจอ เธอมองเห็นความเป็นเด็กในตัวน้องสาว เธอจึงรู้สึกเหมือนกับว่าได้มองเห็นตัวเองในตัวน้องสาวด้วยในบางที
พ่อ	พ่อของเด็กชายเป็นคนที่เด็ดขาดมากสำหรับเธอ เขามีหน้าที่ที่ต้องแบกรับมากมาย ในขณะที่เดียวกัน พ่อของเด็กชายก็ค่อย ๆ หลงลืมความเป็นเด็ก หรือจินตนาการไป และถูกแทนที่ด้วยภาระหน้าที่อันหนักหน่วง
เออร์ซูลา / สการ์แรช	เล็ดตีพบกับสการ์แรชครั้งแรกที่ดินแดนชายขอบ มันน่ากลัวและโหดร้าย สำหรับเล็ดตีแล้ว สการ์แรชคือศัตรูที่น่ากลัว มันพยายามเข้ามาสู่โลกมนุษย์ และก่อให้เกิดความวุ่นวายมากมาย มันพยายามหลอกล่อผู้คนด้วยเงิน และนั่นเป็นจุดอ่อนที่สำคัญที่ทำให้เกิดเรื่องวุ่นวายทั้งหมด เล็ดตีจึงต้องหาทางทำให้สการ์แรชกลับไปโลกเดิมของมัน เพื่อรักษาความสงบเรียบร้อยของโลกมนุษย์
ฮังเกอร์เบิร์ด	Hunger bird หรือ นกเสนียด เป็นสิ่งมีชีวิตที่น่ากลัวที่สุด มันกัดกินทุกอย่างที่ขวางหน้า ราวกับว่ามันคือสิ่งเดียวที่มันปรารถนา ทุกอย่างที่นกเสนียดกัดกินจะหายไปจากโลกนี้ตลอดกาล ชื่อของสิ่งนั้นจะถูกลืม ราวกับว่ามันไม่เคยมีตัวตนอยู่

ตารางที่ 3.8 : ตารางแสดงความสัมพันธ์ของตัวละครเล็ดตี

ที่มา : ผู้ศึกษา

พัฒนาการของตัวละคร

องค์ 1			
ฉาก	เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น	ความรู้สึกของตัวละคร	สิ่งที่ได้เรียนรู้
1	เล็ดตีได้เจอกับเด็กผู้ชายที่กำลังสับสนกับเหตุการณ์การตายของผู้เช่าห้องที่บ้านของเขา เธอเข้าไปทักทาย และพยายามเบี่ยงเบนความสนใจของเด็กชาย เธอพาเขามาที่บ้านแฮมป์สตีอก พาเขามาเจอกับ	อยากช่วยเหลือ และอยากทำความรู้จักกับเด็กชาย รู้สึกถึงความไม่ชอบมาพากลกับเหตุการณ์ทั้งหมดที่	การที่จะเข้าใจอะไรสักอย่าง อาจจะอาศัยเวลาและประสบการณ์ การที่เรามิ่มุมมองที่แตกต่างนั้น อาจเกิดจากประสบการณ์ใน

	<p>แม่ และยายของเธอ และนั่นก็เป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้เธอได้รู้จักกับเด็กชาย ก่อนที่จะตัดสินใจพาเด็กชายไปยังมหาสมุทรของเธอ เมื่อเธอได้พาเด็กชายไปยังมหาสมุทรของเธอ เด็กชายไม่เข้าใจ และตั้งคำถามมากมาย เธอพบปลาตายในมหาสมุทรของเธอ และสาเหตุการตายของมันคือ ภายในท้องปลานั้นมีเหรียญ 50 เพนนีอยู่ด้านใน เล็ตตี้รู้สึกได้ถึงอะไรบางอย่างที่ไม่ชอบมาพากล ก่อนที่พ่อของเด็กชายจะมารับเขาลับบ้านไป</p>	<p>เกิดขึ้น แต่ยังไม่ได้อะไรจะโรมากมาย</p>	<p>ชีวิตที่ผ่านมาที่แตกต่างกัน</p>
2	<p>เล็ตตี้ไปหาเด็กชายที่บ้านเพื่อถามเกี่ยวกับเหรียญ มันทำให้เธอมั่นใจว่า มีบางสิ่งบางอย่างที่ไม่ชอบมาพากลเกิดขึ้นแล้วจริง ๆ จากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เธอเลยรีบพาเด็กชายไปหาแม่และยายที่บ้านโดยทันที เพื่อปรึกษาเกี่ยวกับสิ่งที่กำลังเกิดขึ้น</p>	<p>สงสัย และเป็นกังวลกับสิ่งที่กำลังเกิดขึ้น</p>	<p>ไม่ควรชะล่าใจกับสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้น เพราะอาจจะทำให้เกิดเรื่องที่ยากลำบาก หรือหนักหนาไปมากกว่าเดิม</p>
3	<p>เล็ตตี้พาเด็กชายกลับมาที่บ้าน เพื่อพูดถึงเรื่องเหรียญที่ออกมาจากคอของเขา โดยที่แม่และยาย ได้รู้ว่า มีอะไรบางอย่างที่กำลังพยายามที่จะเข้ามาสู่โลกมนุษย์ แม่และยายอธิบายถึงที่มาที่ไปของสิ่งนั้น และสอนให้เด็กชายได้รู้จักกับความหมายของโลกจินตนาการ และโลกแห่งความเป็นจริง เมื่อเล็ตตี้เห็นว่าเด็กชายเริ่มที่จะเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งที่ยายและแม่อธิบายแล้ว เธอจึง</p>	<p>รู้สึกว่ามันดี และมั่นใจว่าจะจัดการกับสิ่งนั้นที่พูดถึงได้ และจะได้พาเพื่อนของเขาไปพบเจอกับประสบการณ์ที่น่าสนุก</p>	<p>เราต้องรับผิดชอบต่อสิ่งที่ตัวเองเลือกและตัดสินใจเสมอ</p>

	ตัดสินใจที่จะชวนเด็กชายไปจัดการกับสิ่งนั้นที่พยายามจะเข้ามาในโลกมนุษย์ด้วยกัน		
4	เล็ดดี้และเด็กชายเดินทางเข้าไปในป่าหลังฟาร์มแฮมป์สตัดอก พวกเขาพบกับสการ์แรชเป็นครั้งแรก สการ์แรชฉกเข้าที่มือของเด็กชาย เด็กชายปกปิดเหตุการณ์นั้น และไม่บอกกับเล็ดดี้ว่าเขาได้รับบาดเจ็บ	ตื่นเต้นกับสิ่งที่เจอตรงหน้า และเป็นห่วงความปลอดภัยของเด็กชาย	เมื่อรับปากว่าจะทำสิ่งใดแล้ว ต้องรับผิดชอบต่อสิ่งที่เกิดขึ้นให้ได้
7	เล็ดดี้เข้าไปช่วยเด็กชายจากสการ์แรช หลังจากที่เด็กชายหนีออกจากบ้านเพราะมีปัญหาเกี่ยวกับพ่อ เธอจึงพาเด็กชายไปพักที่บ้าน	โกรธที่สการ์แรชจะทำร้ายเด็กชายทั้งที่รู้ว่าเขาไม่มีทางสู้ เป็นห่วงความปลอดภัย และความรู้สึกของเด็กชาย	อย่าประมาทและชะล่าใจในทุกนาที และ ต้องปกป้องคนที่เรารักให้ได้
องค์ 2			
ฉาก	เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น	ความรู้สึกของตัวละคร	สิ่งที่ได้เรียนรู้
1	หลังจากเหตุการณ์ที่เด็กชายเกือบจะโดนสการ์แรชทำร้าย และ ปัญหาที่บ้านที่ทำให้เขาต้องหนีออกจากบ้าน เธอพาเด็กชายมาพักที่บ้าน แม่และยายคอยดูแลอย่างใกล้ชิด ก่อนที่พ่อและน้องสาวจะมาตามเขาถึงที่บ้าน คุณยายทำการตัดและต่อความทรงจำของพ่อและน้องสาว ทำให้เด็กชายรอดพ้นจากการต่อว่าของพ่อ รวมถึงมีแม่ที่คอยจัดการความเรียบร้อยของน้องสาว จากนั้น ก็รู้เรื่องราวหนอนที่สการ์แรชได้สร้างเอาไว้ในตัวเด็กชาย แม่โกรธเล็ดดี้มากที่ไม่สามารถดูแลเด็กชายได้	รู้สึกผิดต่อเด็กชายที่ไม่สามารถดูแลเขาได้ดีเท่าที่ควร และรู้สึกที่ตนเองต้องแสดงความรับผิดชอบต่อสิ่งที่กำลังเกิดขึ้น ไม่ว่าจะสิ่งนั้นจะต้องแลกมาด้วยอะไรก็ตาม	เมื่อเราไม่สามารถทำในสิ่งที่รับปากไว้ได้สำเร็จ เราต้องรับผิดชอบในสิ่งที่จะตามมาให้ได้ โดยไม่มีเงื่อนไขและข้อแม้

	<p>อย่างที่พูดไว้จนทำให้เกิดเรื่องขึ้น แม่กับยายทำแผลบรรเทาความเจ็บปวดให้เด็กชายก่อนที่จะแยกย้ายกันไปนอน เด็กชายเข้ามาขอโทษเล็ดตีที่ตัวเองไม่ได้เล่าความจริงทั้งหมดตั้งแต่แรก เขาเอาแต่โทษตัวเองที่กลัว เล็ดตีคิดหาทางแก้ไขปัญญาที่เกิดขึ้น เธอกล่าวลาเด็กชายก่อนที่จะแยกย้ายกันไปพักผ่อน</p>		
2	<p>เล็ดตีกลับจากไปหาของที่เธอจะใช้ในการพาสการ์แหกกลับไปโลกของมัน และพาเด็กชายไปด้วย แม่กับยายมีท่าที่เป็นห่วงแต่เธอแน่นุแน่มั่นใจว่าจะต้องจัดการเรื่องนี้ให้ได้ด้วยตัวเอง เธอเล่าเรื่องเกี่ยวกับนกเสนียดให้เขาฟัง และบอกเหตุผลที่ต้องทำแบบนี้</p>	<p>มั่นใจและพร้อมที่จะรับมือกับสิ่งที่เกิดขึ้น เธอพยายามแสดงออกถึงความรับผิดชอบต่อสิ่งที่เธอทำ</p>	<p>เราต้องจัดการ และสะสางปัญหาที่เราเกิดขึ้น มันคือการแสดงความรับผิดชอบต่อสิ่งที่ตนเองทำ</p>
3	<p>เล็ดตีและเด็กชายเจอกับสการ์แซชที่แปลงร่างตัวใหญ่ เล็ดตีและเด็กชายพยายามไกล่เกลี่ยให้มันยอมกลับไปโลกของมันก่อนที่นกเสนียดจะมากินมัน แต่สการ์แซชไม่ฟังและไม่ยอมรับข้อตกลง เด็กชายโมโหมากเลยปล่อยให้นกเสนียดเข้าไปรุมกัดกินมันจนตาย</p>	<p>เสียใจและสงสารสการ์แซช เมื่อรู้ว่าเธอไม่ได้มีเจตนาจะทำร้ายใคร และ รู้สึกผิดที่เลือกที่จะหนีออกมาโดยไม่ได้ช่วยเหลือเธอเลย</p>	<p>เราทุกคนล้วนมีความเห็นแก่ตัวอยู่ในตัวเอง</p>
4	<p>เล็ดตีพาเด็กชายหนีออกมาก่อนที่จะถามว่าเด็กชายมีที่ที่ารู้สึกปลอดภัยบ้างไหม เธอให้เด็กชายพาไป เขาเรียกมันว่า วงแหวนนางฟ้า เล็ดตีบอกให้เด็กชายรอในวงแหวนนางฟ้า จนกว่าเธอจะกลับมา เมื่อ</p>	<p>เป็นห่วงเด็กชาย แต่เชื่อใจว่าเขาจะไม่ไปไหน</p>	<p>เพื่อนควรไว้ใจซึ่งกันและกัน</p>

	เธอกลับมาพร้อมกับมหาสมุทรเธอก็พาเด็กชายไปมหาสมุทรของเขา		
5	เล็ดตีพาเด็กชายไปที่มหาสมุทรของเธอ พาเขากลับไปเจอความทรงจำที่ดีในวัยเด็ก จนมันทำให้เด็กชายรู้สึกไม่อยากกลับไปสู่โลกแห่งความเป็นจริง เธออธิบายเกี่ยวกับความทรงจำเด็กชายเข้าใจ และตกลงที่จะออกจากมหาสมุทรของเขา ก่อนที่จะพบว่า ตอนนี้นักเสนียดได้เข้ามาในฟาร์ม เด็กชายตัดสินใจจะจบเรื่องนี้ด้วยการยอมจำนนต่อนักเสนียด เล็ดตีเห็นเช่นนั้นจึงรีบเข้าไปดันตัวเด็กชายออกก่อนที่จะถูกนักเสนียดตรึงกักกิน	รู้สึกดีใจที่ปกป้องเพื่อนของตัวเองได้สำเร็จ แต่เสียดายที่พวกเขาจะไม่ได้อยู่ด้วยกันอีกแล้ว	มิตรภาพนั้นไม่อาจวัดได้จากการเคียงข้างกันในโลกแห่งความเป็นจริง แต่รู้สึกถึงมันได้จากการเคียงข้างกันแม้เป็นเพียงความทรงจำ

ตารางที่ 3.9 : ตารางแสดงพัฒนาการของตัวละครเล็ดตี
ที่มา : ผู้ศึกษา

3.3) นางสาวญาณิศา คุณธรรม รับบท คุณนายเฮมป์สต็อก

ลักษณะภายนอก

หญิงชราอายุ 60 ปี มีผมสีชาวลอนยาวถึงกลางหลัง และมีผมสีส้มเหมือนกับคนอื่นในบ้าน แขนงๆอยู่ เธอมักจะใส่เสื้อผ้าที่หนาและยาวมากกว่าคนอื่นในบ้าน เพราะส่วนใหญ่เธอมักจะนั่งถักไหมพรม และนอนพักผ่อนอยู่ในบ้านเท่านั้น ถึงเธอจะอายุมากแล้ว แต่เธอก็เป็นคนที่มีกระฉับกระเฉงไม่เหมือนคนที่มีอายุทั่วไป เธอเป็นคนสนุก และมีอารมณ์ขันมาก ใจดี และมักยิ้มแย้มอยู่เสมอ

ลักษณะภายใน

คุณนายเฮมป์สต็อกเป็นคนที่มีทัศนคติที่ดี และมองโลกตามความเป็นจริง อยู่เสมอ เธอมักจะรู้ว่าควรจัดการเรื่องต่าง ๆ อย่างไร เธอเชื่อใจและไว้วางใจคนในครอบครัวของเธอมาก เธอมักจะปล่อยให้เขาได้ทำในสิ่งที่เขาต้องการ และคอยช่วยเหลือให้คำแนะนำอยู่เสมอ เพราะอยู่มานานมาก เธอจึงมีทางออกในการแก้ปัญหาต่าง ๆ และนั่นเลยทำให้เธอมีคำแนะนำที่ดีเมื่อมีใครเข้ามาขอความช่วยเหลือ

ความต้องการของตัวละคร

ช่วยให้ผู้ชายหรือเด็กชายตอนโต จำเรื่องราวในอดีตของเขาได้ ให้เขาได้เรียนรู้ และเข้าใจเรื่องราวต่าง ๆ ในอดีต เพื่อรักษาบาดแผลที่เกิดขึ้นภายในใจของเขา

ภูมิหลังของตัวละคร

เธอเกิดมานานมาก นานกว่าโลกหรือจักรวาล ครอบครัวเฮมป์สตัดด์มีสมาชิก 3 คน ประกอบด้วย คุณนายเฮมป์สตัดด์ (แม่ของจินนี่) จินนี่ (ลูกสาวของคุณนายเฮมป์สตัดด์) และเล็ทตี้ (ลูกสาวของจินนี่) เธอเป็นคนคอยดูแลทุก ๆ อย่างในฟาร์ม บ้าน และคนในครอบครัว รวมไปถึงป่าหลังฟาร์ม บ้านของเธอเป็นฟาร์มที่อยู่สุดปลายถนนในชนบทของประเทศอังกฤษ

ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับ คุณนายเฮมป์สตัดด์	ความสัมพันธ์
เล็ทตี้	เล็ทตี้หลานสาวของคุณนายเฮมป์สตัดด์ เธอเอ็นดูและรักเล็ทตี้มาก เธอไว้ใจและเชื่อใจในตัวเล็ทตี้ จึงมักจะคอยสนับสนุนให้เล็ทตี้ได้ทำในสิ่งที่อยากทำ และคอยให้คำแนะนำเล็ทตี้อยู่เสมอ
จินนี่	จินนี่ลูกสาวของคุณนายเฮมป์สตัดด์ เธอรักและเป็นห่วงจินนี่อยู่เสมอ เธอมองว่าจินนี่เป็นคนที่น่ารักและเข้มแข็ง แต่บางครั้งก็มีช่วงที่จินนี่จิตใจอ่อนไหว เธอก็จะคอยอยู่ข้าง ๆ จินนี่
เด็กชาย	คุณนายเฮมป์สตัดด์เอ็นดูเด็กผู้ชายมาก เธออยากให้เด็กผู้ชายได้เรียนรู้ แก้ปัญหาและเผชิญหน้ากับเรื่องราวต่าง ๆ ได้ด้วยตัวเอง เธอจึงคอยช่วยและให้คำแนะนำเด็กชาย เพื่อให้เขาได้เติบโต
น้องสาว	คุณนายเฮมป์สตัดด์เอ็นดูน้องสาวเหมือนกับหลานของเธอ เธอเห็นน้องสาวเป็นเด็กผู้หญิงที่ไร้เดียงสาและน่ารัก
พ่อ	คุณนายเฮมป์สตัดด์เธอเข้าใจเรื่องหน้าที่ ที่พ่อต้องรับผิดชอบ และมีเหตุการณ์ต่าง ๆ เข้ามาทำให้เขาต้องจัดการ เธอจึงคอยดูแลเด็กชายแทนเขาในเวลาที่เขานั้นไม่สามารถรับมือและรับผิดชอบหน้าที่ตรงนั้นได้
ผู้ชาย	คุณนายเฮมป์สตัดด์เธอเข้าใจและรับรู้เรื่องราวต่าง ๆ ที่ผู้ชายเจอมา และเธอรู้ว่าเขานั้นเป็นคนเดียวที่จะรักษาบาดแผลนั้น

	ได้ เธอจึงช่วยให้เขาจำเรื่องราวที่เป็นต้นเหตุของบาดแผลในใจ เขา เพื่อให้เขาได้เข้าใจและยอมรับมัน
--	--

ตารางที่ 3.10 : ตารางแสดงความสัมพันธ์ของตัวละครคุณนายแฮมป์สตีอก

ที่มา : ผู้ศึกษา

พัฒนาการของตัวละคร

องค์ 1			
ฉาก	เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น	ความรู้สึกของตัวละคร	สิ่งที่ได้เรียนรู้
อาร์มภท	ผู้ชายกลับมาร่วมงานศพของพ่อ เขา และได้ผ่านบ้านที่อยู่สุดปลาย ถนน เขาจึงแวะเข้ามา เขาเดินมาที่ หนองน้ำหลังบ้านแฮมป์สตีอกและ ได้พบกับหญิงชราคนหนึ่ง ทั้งสอง จึงได้พูดคุยกันเกี่ยวกับอดีตของ ผู้ชาย	เหตุการณ์แบบนี้เคย เกิดขึ้นมาแล้ว และ อยากพาผู้ชายไป ค้นพบอะไรบางอย่าง ในอดีตให้ได้	ได้เรียนรู้ว่าไม่มีใคร สามารถช่วยผู้ชายได้ เขาต้องพยายามนึก และจดจำเรื่องราว ต่าง ๆ ให้ได้เอง
1	เล็ดตีพาเด็กชายเข้ามาในบ้าน หลังจากที่เกิดเหตุการณ์วุ่นวายขึ้น ครอบครัวแฮมป์สตีอกพูดถึงสิ่งที่ เกิดขึ้นให้เด็กชายฟังตามแบบที่ ตนเองเข้าใจ หลังจากนั้นก็พา เด็กชายไปดื่มหาสมุทรเป็นครั้งแรก	อยากจะช่วยให้ เด็กชายได้เข้าใจเรื่อง ที่เขาไปเจอมาเพื่อให้ เขาหายสงสัยและค้าง คาใจ	ได้เรียนรู้ว่าต่อให้เป็น สิ่งเดียวกัน แต่ ประสบการณ์ของแต่ละ คนต่างกันออกไป ทำให้ต่างกันไป
3	เด็กชายมีเหรียญออกมาที่คอ เล็ดตี จึงพากลับมาบ้าน แม่ก็บยายจึง อธิบายที่มาที่ไปของสิ่งที่เกิดขึ้น รวมถึงโลกแห่งความจริง และ จินตนาการ หลังจากนั้นเล็ดตีก็พา เด็กชายไปจัดการกับปรสิท	รู้สึกกังวลกับเรื่อง ที่เกิดขึ้น เลยอยากทำ ให้เด็กชายเข้าใจ เรื่องราวต่าง ๆ ก่อนที่ เล็ดตีจะพาเขาไปที่ โลกอีกฝั่ง	ต้องเชื่อใจเด็กทั้งสอง คนและปล่อยให้เขาได้ ทำสิ่งที่ควรทำเพื่อให้ เขาได้เรียนรู้และ เติบโตขึ้น
องค์ 2			
ฉาก	เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น	ความรู้สึกของตัวละคร	สิ่งที่ได้เรียนรู้

1	<p>เด็กชายออกจากบ้านมาหลังจากมีปัญหา บ้านเฮมป์สต็อกคอยดูแลเด็กชาย หลังจากนั้นพ่อกับน้องสาวมาตามเด็กชายกลับบ้าน บ้านเฮมป์สต็อก จึงจัดการทุกอย่างให้เข้าที่เข้าทาง เพื่อให้เด็กชายได้พักทั้งร่างกายและจิตใจ จากนั้นก็ได้รู้เรื่องราวที่มีมือของเด็กชาย และช่วยบรรเทาให้อาการดีขึ้น หลังจากนั้นก็แยกย้ายกันเข้านอน</p>	<p>พยายามช่วยเด็กชายให้เขาได้อยู่ที่บ้าน เฮมป์สต็อกต่ออีกสักคืน และรู้สึกกังวลเมื่อสิ่งที่กลัวได้เกิดขึ้นกับเด็กชาย พยายามช่วยเด็กชายให้ได้มากที่สุด</p>	<p>เราไม่สามารถช่วยใครได้ทั้งหมดเพียงแค่ทำให้เรื่องบางเรื่องคลี่คลายและเบาลงเพียงเท่านั้น</p>
2	<p>จินนี่ เด็กชาย และคุณนายเฮมป์สต็อก พูดคุยกันเกี่ยวกับเออร์ซูลา ในเช้าวันถัดมา เล็ตตี้กลับมา หลังจากไปหาของเล่นที่จะใช้สู้กับปรสิท เล็ตตี้และเด็กชายออกไปสู้กับปรสิทอีกครั้ง</p>	<p>เป็นห่วงเด็ก ๆ ที่จะต้องออกไปเสี่ยงอันตราย เพราะทุกอย่างเริ่มอยู่เหนือความควบคุมและพยายามให้ความมั่นใจกับจินนี่ว่าเล็ตตี้ทำได้</p>	<p>เชื่อใจในตัวเด็ก ๆ และปล่อยให้พวกเขาจัดการสิ่งที่มีเพียงพวกเขาเท่านั้นที่ทำได้</p>
5	<p>เล็ตตี้พาเด็กชายไปพบกับมหาสมุทรที่แท้จริง หลังจากกลับมาจากมหาสมุทร นกเสนียดได้บุกเข้ามาในฟาร์ม จินนี่พยายามปกป้องเด็ก ๆ เด็กชายพยายามที่จะรับผิดชอบทุกอย่างด้วยตนเอง เล็ตตี้จึงปกป้องเพื่อนคนเดียวของเธอด้วยชีวิต คุณนายเฮมป์สต็อกและจินนี่จัดการนกเสนียด คุณนายเฮมป์สต็อก จินนี่ และเด็กชาย ส่งเล็ตตี้กลับมหาสมุทรที่เธอจากมา หลังจากจบเรื่อง คุณนายเฮมป์สต็อกและจินนี่ ไปส่ง</p>	<p>เสียใจที่ต้องเสียหลานไป แต่ก็เข้าใจ ยอมรับในสิ่งที่เกิดขึ้น และเป็นห่วงจินนี่และเด็กชาย</p>	<p>ยอมรับในสิ่งที่เกิดขึ้น และไปต่อให้ได้เพื่อคนอื่น ๆ ที่ยังอยู่ข้าง ๆ</p>

	เด็กชายคืนให้กับพ่อของเขาอย่างปลอดภัย		
6	คุณนายแฮมป์สตัดอก จินนี่ คุยกับผู้ชายที่รับรู้เรื่องราวที่เขาเคยลี้ภัยไป และพาเขากลับสู่ปัจจุบัน	ดีใจกับผู้ชายที่ได้เข้าใจเรื่องราวต่าง ๆ ในอดีตที่ผ่านมาและเดินต่อไปข้างหน้าได้อย่างกล้าหาญ และมีความสุข	ไม่ว่าจะเกิดเรื่องราวที่เลวร้ายในอดีตกับเรา มากแค่ไหน เราจะต้องผ่านมันไปให้ได้ด้วยตัวของเราเอง แล้วเราจะเติบโตขึ้น

ตารางที่ 3.11 : ตารางแสดงพัฒนาการของตัวละครคุณนายแฮมป์สตัดอก

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.4) นางสาวพัทธพารัตธา แก้วมาลุน รับบท จินนี่ แฮมป์สตัดอก

ลักษณะภายนอก

หญิงสาวอายุ 35 ปี มีผมสีแดงที่หยิกและฟูกว่าทุกคนในบ้าน เธอจะเก็บผมขึ้นไปเสมอ เพราะในแต่ละวันเธอต้องคอยวิ่งวุ่นจัดการทุกอย่างในบ้าน จินนี่เป็นคนสติโล่งร่าเริง เป็นคนยิ้มแย้มแจ่มใส กระตือรือร้นอยู่เสมอ เป็นคนคิดเร็วทำเร็ว พุดเร็ว รักในการทำอาหาร และชอบดูแลทุกคนในบ้าน

ลักษณะภายใน

จินนี่มีทัศนคติที่ดีและมองโลกตามความเป็นจริงอยู่เสมอ เธอมักจะจัดการสิ่งต่าง ๆ ตามแบบที่มันควรจะเป็น มีสัญชาตญาณความเป็นแม่ ต้องการให้ทุกคนมีความสุขจึงชอบดูแลทุกคน มีความสุขกับเรื่องเล็ก ๆ น้อย ๆ เป็นคนอ่อนไหวกับเรื่องครอบครัว มักจะกลัวว่าเลือดดีจะตกอยู่ในอันตราย

ความต้องการของตัวละคร

ต้องการให้ครอบครัวอยู่ด้วยกันอย่างมีความสุข เพราะครอบครัวคือความสุขเดียวสำหรับเธอ ทุกครั้งที่เลือดดีจะออกไปเผชิญอันตรายเธอจึงคอยห้ามปรามลูกเสมอ

ภูมิหลังของตัวละคร

ครอบครัวแฮมป์สตัดอกมีสมาชิก 3 คน ประกอบด้วย คุณนายแฮมป์สตัดอก (แม่ของจินนี่) จินนี่ และเลือดดี (ลูกสาวของจินนี่) จินนี่มีหน้าที่ดูแลทุกอย่างในบ้าน รวมถึงคนในครอบครัวของเธอ บ้านของเธอเป็นฟาร์มที่อยู่สุดปลายถนนในชนบทของประเทศอังกฤษ

ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับ จินนี่	ความสัมพันธ์
เล็ดตี้	เล็ดตี้เป็นลูกคนเดียวของจินนี่ ในฐานะคนเป็นแม่เธอมักจะเป็นห่วงเล็ดตี้เสมอเวลาที่ลูกจะออกไปผจญภัย แต่ในขณะที่เดียวกันเธอไวใจและเชื่อใจในตัวเล็ดตี้มาก จึงปล่อยให้ลูกได้ทำในสิ่งที่อยากทำเสมอ
คุณนายแฮมป์สตีอก	จินนี่กับแม่ แม่เป็นคนที่จินนี่รักและเคารพ จินนี่มักจะเป็นห่วงแม่ในเรื่องสุขภาพ และคอยปรามแม่เวลาที่แม่ชอบตามใจเล็ดตี้ แต่เธอรู้ว่าแม่เป็นคนที่หวังดีกับทุกคนในบ้านมากที่สุด และรู้ว่าอะไรควรไม่ควร
เด็กชาย	จินนี่เป็นห่วงเด็กชายมากเช่นเดียวกับเล็ดตี้ เธอมักจะแก้มอง แหย่เด็กชายเล่น เพื่อให้เขายิ้มได้อยู่เสมอ เพราะเธอต้องการให้เด็กชายมีความสุข
น้องสาว	ทุกครั้งที่เธอเจอน้องสาว เธอจะรู้สึกเหมือนเห็นตัวเองตอนเด็กๆ จึงมักจะชอบแก้มองเล่นด้วยความเอ็นดูอยู่เสมอ
พ่อ	จินนี่มองพ่อด้วยทัศนคติของคนเป็นพ่อเป็นแม่เหมือนกัน เธอพยายามจะทำความเข้าใจ และทำในสิ่งที่ถูกต้องที่สุดสำหรับพ่อและเด็กชายเสมอ

ตารางที่ 3.12 : ตารางแสดงความสัมพันธ์ของตัวละครจินนี่

ที่มา : ผู้ศึกษา

พัฒนาการของตัวละคร

องค์ 1			
ฉาก	เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น	ความรู้สึกของตัวละคร	สิ่งที่ได้เรียนรู้
1	เล็ดตี้พาเด็กชายเข้ามาในบ้าน หลังจากที่เกิดเหตุการณ์วุ่นวายขึ้น ครอบครัวแฮมป์สตีอกพูดถึงสิ่งที่เกิดขึ้นให้เด็กชายฟังตามแบบที่	อยากจะปลอบโยนเด็กชาย ทำให้เขามีความสุขและลืมเรื่องที่ไม่เจอมาให้หมด	ได้เรียนรู้ว่าต่อให้เป็นสิ่งเดียวกัน แต่เมื่ออยู่กับคนละมุมมอง สิ่งที่จะเห็นก็อาจจะเปลี่ยนไปได้

	ตนเองเข้าใจ หลังจากนั้นก็พาเด็กชายไปที่มหาสมุทรเป็นครั้งแรก		
3	เด็กชายมีเหรียญออกมาจากคอ เล็ตตี้จึงพากลับมาบ้าน แม่ก็บยายจึงอธิบายที่มาที่ไปของสิ่งที่เกิดขึ้น รวมถึงโลกแห่งความจริง และจินตนาการ หลังจากนั้นเล็ตตี้ก็พาเด็กชายไปจัดการกับปรสิต	ตื่นเต้นและตกใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น เป็นห่วงว่าเด็ก ๆ จะเป็นอันตราย และต้องการให้เด็กชายเข้าใจเรื่องราวมากขึ้น	บางครั้งก็ต้องยอมปล่อยคนที่เรารักไปทำในสิ่งที่ควรจะทำ
องค์ 2			
ฉาก	เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น	ความรู้สึกของตัวละคร	สิ่งที่ได้เรียนรู้
1	เด็กชายออกจากบ้านมาหลังจากมีปัญหา บ้านแฮมป์สตัดคคอยดูแลเด็กชาย หลังจากนั้นพ่อกับน้องสาวมาตามเด็กชายกลับบ้าน บ้านแฮมป์สตัดค จึงจัดการทุกอย่างให้เข้าที่เข้าทาง เพื่อให้เด็กชายได้พักทั้งร่างกายและจิตใจ จากนั้นก็ารู้เรื่องราวที่มีของเด็ทชายและช่วยบรรเทาให้อาการดีขึ้น หลังจากนั้นก็แยกย้ายกันเข้านอน	สนุกที่ได้แก๊งน้องสาวเล่น ต้องการทำให้ทุกอย่างถูกต้องโดยไม่มีปัญหา และตกใจกับสิ่งที่เกิดขึ้นกับเด็กชาย รู้สึกว่าเรื่องมันซักจะอันตรายขึ้นเรื่อย ๆ แล้ว	บางปัญหาสามารถจัดการได้โดยไม่จำเป็นต้องสร้างความบาดหมาง
2	จินนี่ เด็กชาย และคุณนายแฮมป์สตัดค พุดคุยกันเกี่ยวกับเออร์ซูลา ในเช้าวันถัดมา เล็ตตี้กลับมาหลังจากไปหาของเล่นที่จะใช้สู้กับปรสิต เล็ตตี้และเด็กชายออกไปสู้กับปรสิตอีกครั้ง	เป็นห่วงเด็ก ๆ ที่จะต้องออกไปเสี่ยงอันตราย เพราะทุกอย่างเริ่มอยู่เหนือความควบคุมที่เด็ก ๆ จะจัดการได้	รู้จักปล่อยและเคารพในสิ่งที่ลูกต้องการที่จะทำ
5	เล็ตตี้พาเด็กชายไปพบกับมหาสมุทรที่แท้จริง หลังจากกลับมาจากมหาสมุทร นักเสเนียดได้บุกเข้ามาในฟาร์ม จินนี่พยายามปกป้องเด็ก ๆ	ใจสลายที่ต้องเสียลูกที่เป็นดวงใจของเธอไป	ยอมรับในสิ่งที่เกิดขึ้น แม้จะยากเพียงใดก็ตาม

	เด็กชายพยายามที่จะรับผิดชอบทุกอย่างด้วยตนเอง เล็ดตี้อั้งปกป้องเพื่อนคนเดียวของเธอด้วยชีวิต คุณนายแฮมป์สตัดอกและจินนี่จัดการนกเสนียด คุณนายแฮมป์สตัดอก จินนี่ และเด็กชาย ส่งเล็ดตี้อั้งกลับมหาสมุทรที่เธอจากมา หลังจากจบเรื่อง คุณนายแฮมป์สตัดอกและจินนี่ ไปส่งเด็กชายคืนให้กับพ่อของเขาอย่างปลอดภัย		
6	คุณนายแฮมป์สตัดอก จินนี่ คุยกับผู้ชายที่ได้รับรู้เรื่องราวที่เขาเคยลืมไป และพาเขากลับสู่ปัจจุบัน	คิดถึงและภูมิใจในตัวเด็กชาย อยากให้เด็กชายได้ก้าวเดินต่อไปกับปัจจุบันได้อย่างมีความสุข	ทุกสิ่งต้องดำเนินต่อตามที่มันควรจะเป็น

ตารางที่ 3.13 : ตารางแสดงพัฒนาการของตัวละครจินนี่
ที่มา : ผู้ศึกษา

3.5) นางสาวกังสดาล แก้วพูนทรัพย์ รับบท น้องสาว

ลักษณะภายนอก

เด็กผู้หญิงอายุ 12 ปี เธอตัวเล็ก มีผมยาวหยิกสีน้ำตาลเข้มแซมไฮไลต์สีบลอนด์ ทำให้เธอดูเป็นเด็กแก่น ๆ ซึ่งก็เป็นแบบนั้นจริง ๆ เธอเป็นเด็กที่มีความสดใส พุดจาเสียงดัง ฉะฉาน กระฉับกระเฉง และเธอก็มีตุ๊กตาหมีคู่ใจที่เป็นเหมือนเพื่อนของเธอ เธอมักจะทะเลาะกับพี่ชายของเธออยู่เสมอ

ลักษณะภายใน

น้องสาวเป็นเด็กฉลาดที่มีความคิดและการใช้เหตุผลที่โตกว่าอายุ แต่ก็ยังมีความไร้เดียงสา ความสดใสร่าเริงของเด็ก เธอรักพ่อของเธอมาก และอยากให้พ่อมีเวลาให้เธอ ส่วนกับพี่ชายถึงจะทะเลาะกันและฟอร์มเยาะใส่พี่อยู่เสมอ แต่เธอก็รักพี่ชายของเธอมากเช่นกัน น้องสาวเป็นเด็กที่ใช้ชีวิตอยู่กับปัจจุบัน ไม่ว่าจะอดีตที่ผ่านมาจะเกิดอะไรขึ้นบ้าง เธอก็จะใช้ชีวิตอยู่กับเรื่องราวตรงหน้าและไปต่อกับปัจจุบัน แต่ลึก ๆ แล้วเธอกลับการไม่มีใคร เธอจึงมีนิสัยชอบทำให้คนอื่นสนใจและมองเห็นเธออยู่เสมอ

ความต้องการของตัวละคร

ต้องการให้ครอบครัวมีความสุข ต้องการให้ครอบครัวกลับมาเป็นครอบครัวอีกครั้ง ต้องการได้รับความรักและความใส่ใจ

ภูมิหลังของตัวละคร

ครอบครัวของน้องสาวมีกันทั้งหมด 4 คน มีพ่อ แม่ พี่ชายแล้วก็น้องสาว ครอบครัวของเธอเป็นครอบครัวที่อบอุ่น ชอบทำกิจกรรมร่วมกัน อย่างการไปพิพิธภัณฑสถานและแม่ของเธอก็ชอบอ่านหนังสือให้พี่ชายและน้องสาวฟังก่อนนอน แต่น่าเศร้าที่แม่ของเธอเสียชีวิตด้วยโรคร้าย เธอจึงอยู่กับพ่อและพี่ชาย ตั้งแต่แม่เสียชีวิต พ่อก็ทำงานหนักมากขึ้น เพราะด้วยภาระค่าใช้จ่ายต่าง ๆ ในบ้าน ทำให้ไม่ค่อยมีเวลาให้ครอบครัว ส่วนพี่ชายก็เอาแต่อ่านหนังสือ ไม่ยอมเล่นกับเธอเหมือนแต่ก่อน ทำให้เธอรู้สึกเหงาและอยากได้รับความรัก ความสนใจจากครอบครัว

ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับ น้องสาว	ความสัมพันธ์
พ่อ	ก่อนที่แม่จะเสียชีวิต พ่อจะให้เวลาน้องสาวและครอบครัวเสมอ เป็นพ่อที่อบอุ่นและใจดี กินข้าวพร้อมหน้าพร้อมตา แต่หลังจากที่แม่เสียชีวิต พ่อก็ทำงานหนักขึ้นด้วยภาระเรื่องค่าใช้จ่าย จนไม่มีเวลาให้น้องสาว ทำให้น้องสาวน้อยใจพ่อและอยากให้พ่อสนใจ
เด็กชาย	พี่ชายของน้องสาว เมื่อก่อนพี่ชายและน้องสาวสนิทกันมาก จะเล่นกันตลอด แต่หลังจากที่แม่เสียชีวิต พี่ชายก็เอาแต่อ่านหนังสือ ไม่เล่นกับน้องสาว ทำให้ทะเลาะกันอยู่ตลอด แต่ความจริงแล้วน้องสาวรักพี่ชายของเธอมาก แต่ด้วยความที่ไม่มีใครยอมใครจึงไม่แสดงออกว่ารัก เลยจะเป็นการเถียงกันและพยายามเอาชนะพี่ชายเสียมากกว่า
เออร์ซูลา	ผู้เช่าห้องคนใหม่ที่เข้ามาอยู่ในบ้าน เธอสวยและใจดีกับน้องสาวมาก เธอทั้งคู่ดูแลบ้าน ทำอาหาร เป็นเพื่อนเล่นกับน้องสาว ส่วนพ่อก็เริ่มดูมีความสุขมากขึ้น เพราะมีคนมาช่วยดูแลบ้านและลูก ๆ ทำให้น้องสาวรู้สึกได้เติมเต็มส่วนที่ขาดหายไป นั่นก็คือการได้รับความรักและความใส่ใจจากครอบครัว

จিনি	แม่ของเล็ดตี เพื่อนของพี่ชาย เธอดูเป็นคนใจดีแต่ก็ดูแปลกด้วยเช่นกัน แหวตาและรอยยิ้มของจিনিที่เอนดูน้องสาว ทำให้น้องสาวนึกถึงแม่ของเธอ
คุณนายเฮมป์สต็อก	ยายของเล็ดตี เพื่อนของพี่ชาย คุณนายเฮมป์สต็อกดูเป็นผู้ใหญ่ที่น่าเคารพนับถือมาก ๆ สำหรับน้องสาว เธอเป็นคนใจดีแต่ก็ดูแปลกเช่นเดียวกับจিনি ด้วยการแต่งตัวและการกระทำของพวกเขา
เล็ดตี	เพื่อนของพี่ชาย ถึงเล็ดตีจะดูแปลก ๆ แต่น้องสาวก็รู้สึกดีใจที่พี่ชายของเธอมีเพื่อนจริง ๆ สักที

ตารางที่ 3.14 : ตารางแสดงความสัมพันธ์ของตัวละครน้องสาว

ที่มา : ผู้ศึกษา

พัฒนาการของตัวละคร

องค์ 1			
ฉาก	เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น	ความรู้สึกละคร	สิ่งที่ได้เรียนรู้
2	น้องสาวกำลังจะลงจากห้องเพื่อมาทานข้าวเย็น ขณะที่เดินผ่านห้องของพี่ที่เช่าห้อง น้องสาวเห็นว่าของในห้องหายไป เกิดความสงสัยจึงรีบลงมาถามคำตอบจากพ่อ และได้คำตอบว่าพี่ที่เช่าห้องย้ายออกไปแล้ว แต่พ่อก็ยังจะให้ห้องของพี่ชายเป็นห้องที่ให้คนเข้ามาเช่าต่อไป วันต่อมาเป็นตอนเช้าที่วุ่นวาย พ่อวิ่งวุ่นหาเนคไทรีบร้อนจะไปทำงาน น้องสาวเห็นโฆษณาการ์ตูนเข้าใหม่จึงอยากชวนพ่อไปดู แต่พ่อก็ไม่สนใจ แถมยังมีโฆษณาขายสินค้าส่งมาถึงแม่อีก ทั้ง ๆ ที่แม่เสียไปเป็นปีแล้ว และน้องสาวก็ได้รับจดหมายว่าถูกรางวัลสลากกินแบ่ง พี่ชายก็บอกว่าได้เหรียญ	ไม่เข้าใจพี่ที่เช่าห้องว่าทำไมย้ายออกไปโดยไม่ลา น้อยใจพ่อ อยากให้พ่อสนใจ	ได้เรียนรู้ว่าเงินเป็นสิ่งสำคัญ พ่อต้องทำงานหนักก็เพราะต้องหาเงิน แต่ก็อยากให้พ่อมีเวลาให้บ้างและอยากได้รับความรักความสนใจจากพ่อ

	อะไรสักอย่างมาแบบแปลก ๆ แต่พ่อก็ไม่สนใจและบอกให้ทุกคนเงียบ น้องสาวไม่พอใจและโกรธพ่อ จึงวิ่งหนีขึ้นห้องไป		
6	น้องสาวตื่นมาและพบกับเออร์ซูลา เธอคือผู้เช่าห้องคนใหม่ เออร์ซูลาทั้งทำอาหาร เตรียมเนคไทไว้ให้พ่อ ช่วยดูแลความเรียบร้อยของบ้าน และเธอก็ให้ของขวัญพี่ชายเป็นเหรียญหนึ่งปอนด์ แต่พี่ชายก็โยนมันทิ้งลงกับพื้นทำให้พ่อไม่พอใจ น้องสาวจึงใช้โอกาสนี้ดึงความสนใจจากพ่อและเออร์ซูลาด้วยการบอกว่าเราควรพูดว่าขอบคุณกับคนที่ให้ของขวัญเรา แต่พ่อก็ไม่สนใจและรีบไปทำงาน ในขณะที่น้องสาวกำลังจะทานแพนเค้กหรือน้ำผึ้งที่เออร์ซูลาทำให้ พี่ชายก็ขัดจังหวะด้วยการบอกว่าเออร์ซูลาเป็นปีศาจ น้องสาวจึงเอาเรื่องนี้ไปบอกเออร์ซูลาและเออร์ซูลาก็พาไปเล่นบอร์ดเกมส์	ดีใจที่มีเออร์ซูลาเข้ามาเติมเต็มความเป็นบ้าน มีคนช่วยพ่อจัดการเรื่องต่าง ๆ ในบ้าน มีเพื่อนเล่นและได้รับความรักจากเออร์ซูลา ไม่เข้าใจพี่ชายว่าทำไมถึงเกลียดและไม่ยอมรับเออร์ซูลา	การมีคนเข้ามาเติมเต็มส่วนที่ขาดหาย ทำให้เราอบอุ่นใจมากขึ้น อีกทั้งยังเข้ามาช่วยแบ่งเบาภาระ ทำให้พ่อไม่ต้องดูแลทุกอย่างคนเดียว
7	เมื่อพ่อกลับมาบ้าน น้องสาวก็รีบวิ่งลงมาหาพ่อเพื่อเล่าให้พ่อฟังว่าวันนี้เธอสนุกมาก พ่อเล่าเรื่องแม่ให้เออร์ซูลาฟัง และพ่อดูจะมีความสุขที่มีเออร์ซูลาเข้ามาอยู่ในบ้าน พ่อ เออร์ซูลาและน้องสาวคุยเล่นกันอย่างเป็นครอบครัว สุขสันต์ แต่พี่ชายกลับไม่ยอมมานั่งทานข้าวและพูดจาไม่น่ารักใส่เออร์ซูลา ทำให้พ่อโกรธและทำโทษพี่ชายด้วยการกตน้ำ น้องสาวกลัวจนตัวสั่น ไม่เคย	มีความสุขที่พ่อเริ่มกลับมามีความสุขและยิ้มได้อีกครั้ง บ้านเริ่มกลับมาเป็นบ้าน มีเออร์ซูลาเข้ามาเติมเต็ม แต่พี่ชายก็ทำให้พ่อโกรธ ทำให้น้องสาวรู้สึกเสียใจและไม่เข้าใจพี่ชายว่าทำไมถึงทำตัวแบบนี้ แต่ลึก ๆ แล้วน้องสาว	การอยู่กับปัจจุบัน การได้ถูกเติมเต็มส่วนที่ขาดหายแต่ไม่ใช่การแทนที่ ทำให้เรามีความสุขและได้รับความอบอุ่น แต่หากมีคนใดคนหนึ่งไม่ยอมรับ สุดท้ายก็ต้องเจ็บปวดแบบเดิม

	เห็นพ่อเป็นแบบนี้มาก่อน และโกรธพี่ที่ไม่ทำตัวเป็นพี่ที่ดีเลย	ก็เป็นห่วงพี่แต่ก็ช่วยอะไรไม่ได้	
องค์ 2			
ฉาก	เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น	ความรู้สึกของตัวละคร	สิ่งที่ได้เรียนรู้
1	พี่ชายหายไปจากบ้าน พ่อกับน้องสาวจึงออกไปตามหาที่บ้านเฮมปีสต็อกบ้านของเล็ดดี้ เมื่อไปถึงก็พบกับจินนี่แม่ของเล็ดดี้ เธอนำทางเข้าไปยังบ้านไร่ของเฮมปีสต็อก และก็พบว่าพี่ชายอยู่ที่นั่นจริง ๆ จากนั้นก็เกิดเรื่องราวแปลก ๆ ขึ้น รู้ตัวอีกทีก็พบว่าปล่อยให้พี่ชายนอนค้างที่บ้านเฮมปีสต็อกแล้ว และพ่อกับน้องสาวก็เดินทางกลับบ้าน	กังวลและเป็นห่วงพี่ชายว่าพี่ชายหายไปไหน แต่ก็เหนื่อยใจและหงุดหงิดใจที่พี่ทำตัวแบบนี้ เพราะยังจะทำให้พ่อโกรธ พอเจอว่าอยู่ที่บ้านเฮมปีสต็อกก็โล่งใจแต่ก็ต้องไม่แสดงออกว่าเป็นห่วง จากนั้นก็รู้สึกเหมือนภาพตัด รู้ตัวอีกทีก็งง ๆ กำลังเดินทางกลับบ้านแล้ว	น้องสาวได้เรียนรู้ว่าเธอมีความเป็นห่วงและรักพี่ชายของเธอมาก แต่ก็ไม่อยากแสดงออกเพราะทะเลาะกันมาตลอด แล้วก็ได้เห็น พี่ชายของเธอมีเพื่อนจริง ๆ สักที
4	เด็กขายนั่งรอเล็ดดี้อยู่ในวงแหวนนางฟ้า ซึ่งฮังเกอร์เบิร์ดหรือนกเสนียดไม่สามารถเข้าไปได้ นกเสนียดจึงปลอมตัวเป็นน้องสาวเพื่อไปล่อให้เด็กชายออกมาจากวงแหวนเพื่อจะกินรูหนอนที่หัวใจของเด็กชาย	หาวิธีการทุกหนทางทำยังไงก็ได้เพื่อล่อให้เด็กชายออกมา	เด็กชายไม่ใช่เด็กที่จะคล้อยตามหรือเชื่ออะไรง่าย ๆ
5	จินนี่และคุณนายเฮมปีสต็อกพาพี่ชายกลับมาส่งที่บ้าน พร้อมกับบอกว่าเล็ดดี้เพื่อนของพี่ชาย ได้เดินทางไปออสเตรเลียแล้วก็เลยมาส่งด้วยไม่ได้ หลังจากนั้นจินนี่และคุณนายเฮมปีสต็อกก็ลากลับบ้าน พ่อก็โวยวายหาเนคไทอีกเช่นเคย แต่ครั้งนี้มีสิ่งที่	ดีใจและภูมิใจในตัวพี่ รวมถึงรู้สึกแปลกใจอยู่นิดหน่อย ที่พี่โตขึ้นและทำตัวเป็นพี่ชายจริง ๆ รู้สึกว่าบ้านกลับมามีความสุขและความอบอุ่นอีกครั้ง	เมื่อทุกคนยอมรับสิ่งที่เกิดขึ้น อยู่กับปัจจุบัน และก้าวต่อไปข้างหน้า ทุกอย่างก็จะค่อย ๆ ดีขึ้น เข้าใจกันมากขึ้น และบ้านก็จะกลับมาเป็นบ้านอีกครั้ง

	เปลี่ยนไปคือ พี่ชายบอกตำแหน่งที่เนคไทวางอยู่ได้ถูกต้อง อีกทั้งยังตามใจน้องสาวเรื่องน้องสาวอยากไปดูหนัง น้องสาวขอบคุณพี่ชายและรีบไปโรงเรียน		ถึงแม้ว่าจะเคยมีความเจ็บปวดแต่เมื่อเราก้าวผ่านมันไปได้เราก็จะพบเจอกับความสุขและความอบอุ่น
--	--	--	---

ตารางที่ 3.15 : ตารางแสดงพัฒนาการของตัวละครน้องสาว

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.6) นางสาวพรทิพย์ กิจดำรงชัย รับบท เออร์ซูลา และสการ์แซช

ลักษณะภายนอก

สการ์แซช มังกรน้ำที่สามารถเพิ่มลดขนาดตัวของตัวเองได้ จากมังกรขนาด 5 เมตรถึงขนาดใหญ่เท่าตึก 3 ชั้น มีสีผิวสีชมพูสว่าง ให้ความรู้สึกขยะแขยงน่ากลัว ผิวหนังคือเศษซากขยะจากความทรงจำที่ถูกทิ้งและถูกลืม

เออร์ซูลา ผู้หญิงอายุ 33 ปี เป็นร่างแปลงกายของสการ์แซช มีใบหน้าและรูปร่างที่สวยงาม ดูเป็นผู้หญิงในอุดมคติของผู้ชายทุกคน มักจะมีรอยยิ้มที่เป็นมิตรและสดใสตลอดเวลา จนบางครั้งก็ดูไม่เป็นธรรมชาติเหมือนมนุษย์ทั่วไป

ลักษณะภายใน

สการ์แซชอยู่อย่างโดดเดี่ยว ไม่มีเพื่อน ไม่มีครอบครัว ทำให้มันรู้สึกเหงาและขาดความรัก มันจึงชอบช่วยเหลือพวกมนุษย์ ต้องการให้สิ่งที่พวกเขาปรารถนา โดยไม่ได้สนใจว่าวิธีการนั้นจะถูกต้อหรือไม่ จนถูกคุณนายแฮมป์สตัดกักขังไว้ที่ดินแดนชายขอบ มันจึงโกรธและแค้นครอบครัวแฮมป์สตัด

ความต้องการของตัวละคร

ต้องการความรักและการมีตัวตน

ภูมิหลังของตัวละคร

เป็นปีศาจที่เกิดจากความทุกข์และความโลภของมนุษย์ มันมักจะเสนอความปรารถนาให้กับมนุษย์ แต่ด้วยวิธีการใช้เป็นการยึดเยียด บังคับ ทำให้มนุษย์ต้องเดือดร้อน จึงถูกคุณนายแฮมป์สตัดกักขังไว้ที่ดินแดนชายขอบ

ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับ เออร์ซูลา	ความสัมพันธ์
พ่อ	เออร์ซูลาเข้ามาเติมเต็มทุกอย่างในบ้าน ทั้งช่วยงานบ้าน ดูแลลูก ๆ แทน เวลาพ่อต้องไปทำงาน และยังทำให้พ่อมีความมั่นใจในตัวเองมากขึ้น จนพ่อเองก็เกิดความรู้สึกที่ดีกับเออร์ซูลา ทั้งหมดนี้คือ เออร์ซูลารู้ว่าพ่อต้องการอะไร จึงให้สิ่งที่ต้องการ เออร์ซูลาเบื่อและตลกการที่พ่อกระทำการต่าง ๆ เหมือนมนุษย์ที่โง่ ชอบใช้อารมณ์ลงโทษลูก
เด็กชาย	เด็กชายคือประตูเข้า-ออก หรือ รุหนอน ที่เออร์ซูลาใช้เดินทางผ่านโลกคู่ขนานกับโลกมนุษย์ เออร์ซูลาพยายามจะเข้ามาในครอบครัวของเด็กชาย พยายามเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งกับคนในบ้าน และพยายามทำหน้าที่แทนแม่ แต่เด็กชายไม่ต้องการ เขารู้ว่าเออร์ซูลาคือปีศาจ ปรสิต จึงพยายามจะขับไล่
น้องสาว	เออร์ซูลารู้ว่าน้องสาวขาดความรักและความใส่ใจจากคนในครอบครัว เออร์ซูลาเลยเข้ามาเป็นเหมือนแม่ให้กับน้องสาว น้องสาวรักและชื่นชมเออร์ซูลามาก ในส่วนลึกเออร์ซูลารู้ดีว่าน้องสาวมีความเศร้าที่น้ำสงสารเหมือนกับตน
เล็ดตี	เออร์ซูลาโกรธและหงุดหงิดที่เล็ดตีเข้ามายุ่งกับเด็กชาย เธอไม่ชอบเล็ดตีที่พยายามจะกักขังตน แต่ก็ชอบใจเวลาที่ได้เจอกัน เพราะเออร์ซูลาเหมือนได้มีเพื่อนเล่น เป็นเพื่อนที่สามารถแกล้งหรือพูดอะไรด้วยก็ได้ มันทำให้เธอไม่เหงา
คุณนายแฮมป์สตัดอก	สการ์แรชโกรธแค้นที่คุณนายแฮมป์สตัดอกกักขังมันไว้ที่ดินแดนชายขอบ
ฮังเกอร์เบิร์ด	เออร์ซูลากลัวฮังเกอร์เบิร์ดหรือนกเสนียด เพราะ ถ้ามันกินใครเข้าไป คนนั้นก็สลายหายไป โดยที่จะไม่มีการจำคนนั้นได้อีกเลย

ตารางที่ 3.16 : ตารางแสดงความสัมพันธ์ของตัวละครเออร์ซูลา / สการ์แรช

ที่มา : ผู้ศึกษา

พัฒนาการของตัวละคร

องค์ 1			
ฉาก	เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น	ความรู้สึกของตัวละคร	สิ่งที่ได้เรียนรู้
4 (สการ์ แธช)	สการ์แธชให้เงินพวกมนุษย์ เล็ตตี้กับเด็กชายจึงต้องเข้ามาในป่า และพบกับสการ์แธชที่พยายามจะเข้ามาในโลกมนุษย์ มันพูดหลอกล่อเด็กชายให้ช่วยเหลือมัน แล้วสร้างรูหนอนที่มีมือเด็กชาย เล็ตตี้พยายามจะจัดการสการ์แธชและทั้งคู่ก็ต่อสู้กัน จนเล็ตตี้สามารถจัดการมัดสการ์แธชไว้ชั่วคราวได้	มีความสุขที่ได้ให้สิ่งที่พวกมนุษย์ปรารถนามันมีความหวังที่จะได้มีอิสระอีกครั้ง และโกรธที่เล็ตตี้จะมัดเราไว้ที่ดินแดนชายขอบ	เราจะต้องให้ในสิ่งที่มนุษย์ต้องการ พวกเขาจะให้เห็นความสำคัญของเรา และนั่นจะทำให้เราได้ในสิ่งที่เราเองปรารถนา
6 (เออร์ ซูลา)	เออร์ซูลาเข้ามาเป็นผู้เช่ารายใหม่ในบ้านของเด็กชาย เธอมาช่วยเรื่องงานบ้าน และการดูแลทุกคนในบ้านทั้งทำอาหารอร่อย ๆ ให้น้องสาว หาเนคไทให้พ่อ และให้ของขวัญเด็กชาย เขาเลยรู้ว่าเออร์ซูลาเป็นปีศาจ เขาพยายามบอกพ่อกับน้อง แต่ก็ไม่มีใครฟัง เออร์ซูลาพยายามควบคุมเด็กชายไม่ให้ออกจากบ้าน	มีความสุขที่ได้เหมือนเป็นส่วนหนึ่งของคนในครอบครัว ดีใจและสนุกที่ได้ควบคุมเด็กชายได้ดังใจ	การที่มีคนรักหรือการที่ทุกอย่างเป็นดังใจทำให้เรามีความสุข
7 (เออร์ ซูลา)	เด็กชายกำลังจะหนีแต่พ่อกลับมาก่อน เออร์ซูลาทำตัวเหมือนเป็นแม่บ้านที่ดี แต่กลับฟ้องพ่อเรื่องที่เด็กชายว่าตนเป็นปีศาจ เธอควบคุมพ่อกับน้อง พ่อเริ่มรู้สึกดีกับเออร์ซูลา เออร์ซูลาเรียกให้เด็กชายมากินอาหารด้วยกัน แต่เขาว่าอาหารเออร์ซูลา จนทำให้พ่อโมโหลงโทษเด็กชายด้วยการรดน้ำ เออร์ซูลาเข้ามาควบคุมไม่ให้เด็กชายหนี	สนุกที่ได้ควบคุมและแก้มเด็กชาย แต่ก็รู้สึกเวทนาพวกมนุษย์ที่เด็กชายโดนพ่อลงโทษ รู้สึกโมโหและหงุดหงิดที่เด็กชายหนีออกจากบ้านมาได้	เด็กชายไม่ได้โง่และอ่อนแออย่างที่คิดไว้ตอนแรก

	เด็กชายหนีโดยการพูดเนื้อหาในหนังสือปีเตอร์แพน เขาได้เห็นพ่อกับเออร์ซูลาอยู่ด้วยกันจึงเสียสมาธิ เออร์ซูลาตามมาจัดการกับเด็กชาย แต่เล็ทตี้เข้ามาช่วยไว้ได้ทัน		
องค์ 2			
ฉาก	เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น	ความรู้สึกของตัวละคร	สิ่งที่ได้เรียนรู้
3 (สการ์แซช)	สการ์แซชรอเล็ทตี้กับเด็กชายอยู่ที่บ้าน เล็ทตี้ไล่ให้สการ์แซชกลับไป แต่สการ์แซชกลายเป็นมังกรตัวใหญ่ และบอกว่าตนเป็นที่รักที่ต้องการของพวกมนุษย์ มันต้องการอยู่บนโลกใบนี้ เล็ทตี้ไล่สการ์แซชกลับเข้ารูหนอน ฮังเกอร์เบิร์ดมาถึงโลกมนุษย์ทำให้สการ์แซชกลัว มันขอร้องให้เด็กชายช่วยมันให้กลับไปได้ แต่เด็กชายสั่งฮังเกอร์เบิร์ดให้ฆ่าสการ์แซชตาย	รู้สึกขำและสะใจที่เล็ทตี้กับเด็กชายกลับมาหาบ้านที่ตัวเอง โดยที่ไม่ต้องทำอะไรเองเลย โกรธที่ต้องถูกกักไว้ที่ดินแดนชายขอบเป็นเวลานาน เสียใจที่จะต้องกลับไปอยู่โดดเดี่ยวในดินแดนชายขอบ และกลัวที่จะตายและถูกกินโดยพวกฮังเกอร์เบิร์ด	เราไม่สามารถที่จะจัดการหรือควบคุมไปได้ทุกอย่างในโลก และยอมรับว่าตนเองไม่เหมาะสมที่จะอยู่ในโลกใบนี้ต่อไป

ตารางที่ 3.17 : ตารางแสดงพัฒนาการของตัวละครเออร์ซูลา / สการ์แซช

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.2.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง (Pre-Production)

(1) นายกนต์ธร แสสลับ

แบบฝึกหัดการเตรียมตัวของตัวละคร

หลังจากการวิเคราะห์บทละครและพูดคุยกับเพื่อนนักแสดงและผู้กำกับ เรื่องทิศทางของการแสดง ผู้กำกับได้ workshop ละลายพฤติกรรมให้กับนักแสดงทุกคนในโปรดักชัน เพื่อทำลายกำแพงของนักแสดง และสบายใจกับคู่แสดงมากขึ้น มีการ workshop กับคู่แสดง โดยมี

สถานการณ์สมมุติที่ไม่มีในบทละคร ทำให้นักแสดงรู้จักตัวละครมากขึ้น รู้ถึงการตัดสินใจของตัวละคร ในสถานการณ์ต่าง ๆ รู้วิธีการติดกับตัวละครตัวอื่น

การซ้อมละครช่วงที่ 1

หลังจากวิเคราะห์บทและมองทิศทางของเรื่องไปในทางเดียวกัน ก่อนซ้อมนักแสดงทุกคนต้องวอร์มร่างกายและวอร์มเสียง เพื่อให้ใช้ร่างกายและเสียงได้อย่างเต็มที่ หลังจากการวอร์ม ผู้กำกับจะให้ workshop เพื่อให้ให้นักแสดงเข้าใจในสิ่งที่ต้องการ ซึ่งการ workshop ก็จะไม่แตกต่างกันไปในแต่ละซีนที่ซ้อม จากนั้นก็เริ่มเข้าบทละครโดยให้นักแสดงลองเล่นตามความรู้สึก และนำสิ่งนั้นมาต่อยอดเป็น blocking

การส่งความคืบหน้า 30%

การส่งความคืบหน้าการแสดงครั้งที่ 1 กลุ่มผู้ศึกษาได้สังเกตเห็นปัญหาที่สำคัญ นั่นก็คือ ในตัวละครเด็กชาย ยังตีความคาแรคเตอร์ของตัวละครไม่เป็นไปในทิศทางที่ควรจะเป็น ตัวละครยังไม่น่าสนใจ คนดูยังไม่ตามตัวละครเด็กชาย ที่เป็นตัวละครหลักในเรื่อง ซึ่งตัวละครเด็กชายจะเป็นเด็กที่ฉลาด กล้าพูด กล้าคิด กล้าถาม มากกว่านี้ ถ้าปรับคาแรคเตอร์ตรงนี้ก็ทำให้เรื่องสนุก และคนตามตัวละครมากขึ้น ทางนักแสดงได้ทำการจดความคิดเห็นของคุณครูที่เสนอแนะหลังจากจบการส่งความคืบหน้าและนำไปปรับใช้ในการซ้อมละครช่วงต่อไป

การซ้อมละครช่วงที่ 2

การซ้อมละครช่วงที่ 2 กลุ่มผู้ศึกษานำความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของคุณครูมาช่วยกันปรับแก้ไขให้ดีขึ้น ผู้กำกับได้ให้การบ้านนักแสดงแต่ละคนวิเคราะห์ตัวละครเพิ่ม มีการวิเคราะห์ตัวละครร่วมกันกับนักแสดงคนอื่น ทำให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของตัวละครมากขึ้น ตีความตัวละครให้ไปในทางเดียวกันกับคู่แสดง ในรอบนี้เป็นการซ้อมสำหรับส่งความคืบหน้า 50% พร้อมกับนำผลงานมาปล่อยเป็นตัวอย่างเรื่องโดยย่อในเทศกาลปล่อยผีที่จัดเพื่อโปรโมทละครเวทีแต่ละเรื่อง ซึ่งเนื้อหาในครั้งนี้จะไม่มีอยู่ในบทละครแต่เป็นบทตัวอย่างเรื่องโดยย่อที่นักแสดงและผู้กำกับทำขึ้นมาใหม่เพื่อให้คนดูสนใจ และเห็นทิศทางของเรื่อง เพื่อให้คนดูอยากติดตาม ซึ่งตัวละครเด็กชาย ในการส่งความคืบหน้า 50% จะปรับเปลี่ยนวัยจากอายุ 14 ปี เป็นอายุ 20 ปี นักแสดงต้องมีการตีความตัวละครเพิ่ม มีการ workshop ที่ทำให้การแสดงดูโตขึ้น แต่ยังคงคาแรคเตอร์เดิมไว้ มีการทำ movement ที่แฟนตาซีมากขึ้นกว่าการส่ง 30%

การส่งความคืบหน้า 50%

ตัวละครเด็กชาย ในการส่งความคืบหน้า 50% ยังขาดในเรื่องของคาแรคเตอร์ ที่ยังดูกลัว ไม่กล้าคิด กล้าถาม ถึงแม้ว่าอายุของตัวละครจะเปลี่ยน แต่คาแรคเตอร์ที่ซัดของเด็กชายต้องยังมีอยู่ นักแสดงฟังคำแนะนำจากผู้กำกับและนำไปคิดต่อยอด พัฒนาตัวละครเพื่อใช้ในการซ้อมการแสดงช่วงต่อไป

การซ้อมละครช่วงที่ 3

เนื่องจากเส้นเรื่องในการส่ง 50% นั้นไม่ได้ถูกใช้ในเรื่อง ผู้ศึกษาจึงต้องกลับมาทำการบ้านต่อจากช่วงการส่ง 30% เนื่องจากตัวละครเด็กชาย มีการปรับเปลี่ยนอายุในช่วงการส่ง 50% ทำให้ติดการเล่นที่โตเกินตัวละคร ซึ่งต้องมาปรับการแสดง ซึ่งการซ้อมละครก็เป็นตามที่มีผู้กำกับวางไว้ มีการ workshop ในสิ่งที่ผู้กำกับต้องการ ในช่วงนี้จะ workshop มวลของนักแสดงมากขึ้น เพราะเนื้อเรื่องเป็นแนวแฟนตาซี ทำให้ต้องอาศัยมวลของนักแสดงในการทำให้คนดูอยู่กับเรื่องให้มากที่สุด

การส่งความคืบหน้า 70%

การส่งความคืบหน้าครั้งที่ 3 ตัวละครเด็กชาย ยังคงมีปัญหาในเรื่องของคาแรคเตอร์ นักแสดงคิดเยอะเกินไปเวลาแสดงออกมา ซึ่งมันเห็นได้ชัดเวลาเล่น คุณครูจึงแนะนำว่าเวลาเห็นอะไรก็ให้แสดงออกและให้พูดสิ่งที่รู้สึกออกมาเลย อย่าใช้ความคิดในการแสดงออกเยอะเกินไป รู้สึกยังไงให้แสดงออกมาเลย เพราะไม่อย่างนั้น จะดูซ้ำ คาแรคเตอร์จะดูไม่น่าสนใจ และคุณครูแนะนำเรื่องพัฒนาการของตัวละคร เนื่องจากตัวละครเด็กชาย เป็นตัวละครหลัก คนดูต้องเห็นความพัฒนาทางด้านความคิด การแสดงออกของตัวละคร ตอนนี้ตัวละครเด็กชายยังเล่นเหมือนเดิมในทุก ๆ ฉาก ในช่วงนี้นักแสดงจดความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากคุณครูและนำไปวิเคราะห์เพื่อปรับแก้ในการซ้อมรอบต่อไป

การซ้อมละครช่วงที่ 4

การซ้อมละครช่วงที่ 4 จากการส่งความคืบหน้า 70% เป็นการซ้อมที่นำคำแนะนำของครูไปพัฒนาตัวละครเพื่อจะนำไปส่งความคืบหน้า 100% ได้อย่างสมบูรณ์แบบที่สุด เนื่องจากช่วงนี้เวลาเหลือน้อยและฉากในเรื่องนี้เป็นฉากใหญ่ ผู้กำกับจึงทำฉากที่เหลือเป็นโครงไว้ให้ครบทั้งเรื่อง แล้วเมื่อเวลาเหลือผู้กำกับจะมาช่วยเจาะ Acting ของนักแสดงเพื่อให้การแสดงละเอียดมากขึ้นและเห็นสิ่งที่ต้องการจะสื่อในฉากนั้น ๆ

การส่งความคืบหน้า 100%

การส่งความคืบหน้า 100% การส่งความคืบหน้าครั้งสุดท้ายก่อนทำการแสดงจริง ตัวละครเด็กชาย ดีขึ้นจากการส่งครั้งก่อน มีการรีแอคกับสิ่งที่เกิดขึ้นบนเวทีมากขึ้น แต่ก็ยังมีสิ่งที่ต้องปรับแก้ คือยังเล่นโตเกินไป ดูไม่เป็นเด็ก และฉากที่เด็กชายถูกกดน้ำแล้วหนีออกจากบ้าน คุณครูมีความคิดเห็นว่าคุณครูต้องมียุทธศาสตร์หลายมิตินี้ เพราะตัวละครเด็กชาย เป็นตัวละครที่ซับซ้อนทางด้านอารมณ์ การซ้อมครั้งต่อไป คุณครูจะมาช่วยหาแนวทางในการแสดงให้ไปในทางที่ถูก นักแสดงจดความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากคุณครูทุกท่านและนำไปวิเคราะห์เพื่อพัฒนาต่อในการซ้อมครั้งต่อไป ก่อนจะทำการแสดงจริง

(2) นางสาวพิมพ์มาตา ใจสักเสริญ

แบบฝึกหัดการเตรียมตัวของตัวละคร

หลังจากวิเคราะห์บทละครกับเพื่อนในโปรดักชันและศึกษาตัวละครตามความเข้าใจของผู้ศึกษาแล้ว ก็เริ่มคุยแผนการแนวทางในการทำงานในขั้นตอนการเตรียมตัวของตัวละคร โดยผู้กำกับจะเน้นไปในด้านการละลายพฤติกรรมของนักแสดงเพื่อง่ายต่อการทดลอง และสร้างตัวละคร แบบฝึกหัดที่จะได้นำมาปรับใช้ขึ้นอยู่กับตัวละคร โดยแต่ละตัวละครจะมีแบบฝึกหัดที่แตกต่างกันออกไป

การซ้อมละครช่วงที่ 1

ในขั้นตอนการซ้อมละครช่วงที่ 1 นักแสดงจะต้องเตรียมร่างกายให้พร้อม โดยการวอร์ม ทั้งร่างกาย และ เสียง เพื่อที่เวลาซ้อม หรือ workshop นั้น นักแสดงจะได้ทดลองและค้นหาตัวละครอย่างมีประสิทธิภาพ โดยจะเริ่มซ้อมไปที่ละครฉาก โดยระหว่างการซ้อมในแต่ละฉาก ผู้กำกับก็จะค่อย ๆ เพิ่มรายละเอียด หรือ Task ให้กับตัวละครเรื่อย ๆ เพื่อเพิ่มแนวทางหรือค้นหาวิธีการเล่นที่หลากหลายมากขึ้น

การส่งความคืบหน้า 30%

การส่งความคืบหน้าครั้งที่ 1 กลุ่มผู้ศึกษาได้สังเกตเห็นปัญหาที่สำคัญนั่นก็คือในตัวละครเล็ดตี และบ้านแฮมป์สตัดอก ยังดูไม่ค่อยแปลกและน่าสนใจ เท่าทิศทางที่ควรจะเป็น แต่ในภาพรวมทำออกมาได้ค่อนข้างดี แต่ยังขาดมิติของตัวละครอยู่ และ ตัวละครเล็ดตี ยังมีบางช่วงที่ยังให้ความหมายกับสิ่งที่พูดไม่มากพอ ทำให้เวลาพูดดูเหมือนท่องบท ควรจะตีความบทที่พูดให้ลึกซึ้งมากกว่านี้ และในการส่งความคืบหน้าของการแสดงครั้งที่ 1 นั้นกลุ่มผู้ศึกษาได้จดคำติชมของคุณครูเพื่อนำไปปรับแก้ไขให้ดีขึ้นจากครั้งแรก

การซ้อมละครช่วงที่ 2

ในการซ้อมละครช่วงที่ 2 กลุ่มผู้ศึกษาได้นำข้อเสนอแนะจากคุณครูมาพูดคุยกันถึงแนวทางการแก้ไขและพัฒนา ผู้กำกับได้ให้การบ้านเพิ่มเติมในเรื่องของตัวละคร เพื่อให้นักแสดงได้เข้าใจตัวละครของตัวเองมากขึ้น และนำการบ้านมาพูดคุยและแลกเปลี่ยนกับเพื่อน เพื่อให้ทิศทางของเรื่องไปในทางเดียวกัน และทุกคนมีความเข้าใจที่ตรงกัน และในการซ้อมรอบนี้จะแตกต่างกันออกไป เพราะเนื้อหาที่จะนำเสนอไม่ได้อยู่ในบทละคร แต่จะเป็นเหมือนตัวอย่างเรื่องโดยย่อเพื่อจะนำไปเล่นในเทศกาลปล่อยผี เพื่อให้คนดูได้มองเห็นทิศทางของเรื่องและต้องทำออกมาให้คนดูอยากตามเรื่องต่อ และการส่งความคืบหน้า 50% นั้น ตัวละครเล็ดตีจะต้องเล่นซ้อนทับเวลาคนละเวลากับเด็กชายไปพร้อม ๆ กัน นักแสดงจึงต้องมีการทำ workshop เพิ่ม และในภาพรวมจะต้องเห็นความแพนตาซีที่มากขึ้นกว่าตอนส่งความคืบหน้าครั้งที่แล้ว

การส่งความคืบหน้า 50%

ตัวละครเล็ดตี ในการส่งความคืบหน้า 50% ในรูปแบบที่ผู้ศึกษาได้นำข้อเสนอแนะจากครั้งที่แล้วมาปรับแก้ ทำให้เกิดผลลัพธ์ที่มีแนวโน้มไปในทิศทางที่ดีขึ้น แต่ยังมีบางช่วงที่สามารถเพิ่มรายละเอียดให้กับตัวละครได้มากกว่านี้ และสามารถนำไปต่อยอดได้ในการส่งความคืบหน้า 70%

การซ้อมละครช่วงที่ 3

เนื่องจากเส้นเรื่องในการส่ง 50% นั้นไม่ได้ถูกใช้ในเรื่อง ผู้ศึกษาจึงต้องกลับมาทำการบ้านต่อจากช่วง 30% ซึ่งต้องอาศัยการทบทวนตัวละครที่เคยทำมา และต้องนำสิ่งที่ได้จากการส่งความคืบหน้า 50% มาต่อยอดในบางส่วน ในการซ้อมช่วงที่ 3 นี้ ผู้กำกับได้ลงรายละเอียดในแง่ของการแสดง และการทำงานในฐานะนักแสดงมากขึ้น มีการนำแบบฝึกหัดเข้ามาประยุกต์กับฉากจริง การ Improvise และ การทำ Shadow Scene เพื่อเพิ่มมิติและเพิ่มทางเลือกในการแสดงให้มากขึ้นในฐานะนักแสดง เป็นต้น

การส่งความคืบหน้า 70%

การส่งความคืบหน้าครั้งที่ 3 ตัวละครเล็ดตี เริ่มคงที่และมองเห็นทิศทางในการแสดงชัดเจนมากขึ้น ตัวละครดูมีความกับบทที่พูดมากขึ้น แต่มีเรื่องจังหวะการพูดบางช่วงที่อาจจะเร็วเกินไป ทำให้คนดูอาจจะรับสารที่ต้องการจะสื่อได้ไม่ครบถ้วน นอกจากนี้ ในการส่งรอบนี้มีการใช้อุปกรณ์ประกอบฉากที่ใกล้เคียงกับของจริงมาก ทำให้มองเห็นทิศทางของเรื่องในแง่ของภาพรวมได้ชัดเจนมากขึ้น

การซ้อมละครช่วงที่ 4

การซ้อมละครช่วงที่ 4 เป็นการซ้อมช่วงสุดท้ายก่อนจะทำการส่งความคืบหน้า 100% ในการซ้อมช่วงนี้ เป็นการรันและดูภาพรวมของเรื่องที่ใหญ่มากขึ้น ฉากที่ทำส่วนมากจะเป็นฉากที่อาศัยจินตนาการสูง เช่น ฉากต่อสู้ ฉากมหาสมุทร เป็นต้น ประกอบกับการทดลองซ้อมในพื้นที่จริง รวมถึง ฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากจริง จึงอาศัยทั้งสมาธิและสติ ของนักแสดงมากเป็นพิเศษ

การส่งความคืบหน้า 100%

การส่งความคืบหน้าครั้งสุดท้าย ตัวละครเล็ดตี มีพัฒนาการที่ดีขึ้น แต่ยังคงมีปัญหาในเรื่องของจังหวะในช่วงต้น ๆ ที่อาจจะเกิดจากปัจจัยที่รบกวน เช่น ความกดดัน ความตื่นเต้น เป็นต้น เป็นสาเหตุที่ทำให้ตระหนกว่าก่อนการเล่นจะต้องวอร์มร่างกายให้พร้อมมากกว่านี้ เพื่อทำให้ไม่ตื่นเต้นและกดดันจากสภาวะภายนอกมากเกินไป มองเห็นความเป็นธรรมชาติในตัวละครมากขึ้น และยังมีบางอย่างที่ต้องปรับแก้เล็กน้อยในทางเทคนิค การส่งความคืบหน้าครั้งนี้ ถือเป็น

โอกาสที่สำคัญที่กลุ่มผู้ศึกษาจะได้มองเห็นถึงปัญหา และข้อดีข้อเสียที่จะนำไปปรับแก้ของเรื่องให้สมบูรณ์มากที่สุดก่อนที่จะได้แสดงจริง

(3) นางสาวญาณิศา คุณธรรม

แบบฝึกหัดการเตรียมตัวของตัวละคร

ผู้กำกับได้เลือกใช้วิธี improvise เพื่อให้นักแสดงได้ใช้จินตนาการได้อย่างเต็มที่โดยนักแสดงสามารถไปตามสถานการณ์ต่าง ๆ ของบทละครได้อย่างอิสระ อีกทั้งละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร ไม่ได้มีเพียงแค่บทพูด แต่ยังมีการใช้เสียง จังหวะ การเคลื่อนไหว และการสื่อสารผ่านร่างกายของนักแสดงเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวอีกด้วย จึงทำให้ต้องทดลองหลายรูปแบบเพื่อให้เกิดความพึงพอใจระหว่างตัวนักแสดงและผู้กำกับให้มากที่สุด จึงนำมาใช้ในการแสดงจริง

การซ้อมละครช่วงที่ 1

ขั้นตอนในการซ้อมช่วง 30% ผู้กำกับจะเปิดโอกาสให้นักแสดงสามารถเล่นเป็นตัวละครได้อย่างเต็มที่ คิดและรู้สึกอะไรก็สามารถเล่นออกมา เพื่อที่ผู้กำกับจะได้มองเห็นส่วนที่คิดว่าใช้ได้ และส่งสารให้เห็นชัดในการแสดง และต่อยอดมาเป็น blocking ทำให้เริ่มมองเห็นภาพรวมว่าจะไปในทิศทางใดต่อไป ซึ่งก่อนการแสดงทุกครั้งจะต้องมีการวอร์มร่างกาย เพื่อเป็นการยืดกล้ามเนื้อ และเรียกสมาธิเพื่อให้พร้อมต่อการซ้อมการแสดง

การส่งความคืบหน้า 30%

การส่งความคืบหน้าการแสดงครั้งที่ 1 กลุ่มผู้ศึกษาได้สังเกตเห็นปัญหาที่สำคัญ นั่นก็คือ ในตัวละครคุณนายแฮมป์สตัด และบ้านแฮมป์สตัด ว่าสามารถทำให้น่าสนใจมากกว่านี้ได้ โดยเพิ่มความแฟนตาซี ความแปลกให้ดูแตกต่างจากคนทั่วไปในคาแรคเตอร์ได้ แต่ในส่วนของคุณนายแฮมป์สตัดก็ยังไม่คงที่ ไม่สามารถเพิ่มแอนเนอร์จีได้มากเท่าฉากอื่น ๆ และในการส่งความคืบหน้าของการแสดงครั้งที่ 1 นั้น กลุ่มผู้ศึกษาได้จดคำติชมของคุณครูเพื่อนำไปแก้ไขในครั้งต่อไปให้ดีขึ้น

การซ้อมละครช่วงที่ 2

การซ้อมละครช่วงที่ 2 กลุ่มผู้ศึกษานำความคิดเห็นของคุณครูมาช่วยกันปรับแก้ไขให้ดีขึ้น โดยผู้กำกับให้การบ้านนักแสดงแต่ละคนวิเคราะห์ตัวละครมาเพิ่มจากครั้งที่ 1 เนื่องจากในการส่งรอบ 50% เป็นการนำผลงานมานำเสนอในรูปแบบของตัวอย่างเรื่องโดยย่อในเทศกาลปล่อยผีที่จัดเพื่อโปรโมทละครเวที ซึ่งเนื้อหาในครั้งนี้นี้จะไม่มีอยู่ในบทการวิเคราะห์ในครั้งที่ 1 จึงต้องเขียนบทละครขึ้นมาใหม่ กลุ่มผู้ศึกษาได้เลือกช่วงเวลาตัวละครเด็กชายอายุ 20 ปี ซึ่งไม่มีอยู่ในเส้นเรื่องหลักมานำเสนอ จึงต้องมีการตีความตัวละครเพิ่ม

การส่งความคืบหน้า 50%

ตัวละคร คุณนายแฮมป์สโตกในรูปแบบที่นักแสดงได้พัฒนามามีผลลัพธ์ที่ดี และควรจะเป็นในวันแสดงจริง และด้วยตัวอย่างเรื่องโดยย่อที่แสดงออกไป เป็นบทที่เขียนขึ้นมาใหม่ ทำให้ตัวนักแสดงเองได้ background ตัวละครเพิ่มขึ้น ทำให้เข้าใจเรื่องมากขึ้นจากเรื่องราวที่อยู่นอกเส้นเรื่องหลัก

การซ้อมละครช่วงที่ 3

เนื่องจากเส้นเรื่องในการส่ง 50% นั้นไม่ได้ถูกใช้ในเรื่อง ผู้ศึกษาจึงต้องกลับมาทำการบ้านต่อจากช่วง 30% มีการรัน หยุต เจาะ แก้วไข และรันต่อเพื่อให้เกิดความเคยชินในฉากที่เคยทำไป และได้มีการลงฉากใหม่ ทำให้ต้องทำความเข้าใจใหม่เพิ่มเติมโดยต้องหาความต้องการของตัวละครในแต่ละฉาก ในฉากที่ลงใหม่นั้นมีการใช้พลังเวทมนต์ โดยผู้กำกับได้ workshop ตัวละครด้วยการ improvise โดยโยนโจทย์ให้นักแสดงได้ลองจินตนาการ เพื่อนำมาพัฒนาต่อในฉาก และตัวนักแสดงเองก็ต้องทำการบ้านเพิ่มเช่นกัน โดยการหา reference จากภาพยนตร์ ละครเวที และการตูนแฟนตาซี

การส่งความคืบหน้า 70%

การส่งความคืบหน้าครั้งที่ 3 ตัวละครคุณนายแฮมป์สโตกมีพลังและแอนเนอร์จีตัวละครดี ตัวละครดูมีมิติมากขึ้น จังหวะของบ้านแฮมป์สโตกออกไป ไม่สนุกเท่าเดิม ในฉากอาร์มภพ ดีขึ้นแต่ยังยึดอยู่สามารถกระชับได้มากกว่านี้ คุณนายแฮมป์สโตกและผู้ชายนิ่งมากทำให้ blocking ตายควรเดินเปลี่ยน blocking และฟรีได้มากกว่านี้ตอนนี้พอเย็นคุยกันเฉย ๆ ทำให้ดูนานและไม่นำพาเข้าสู่เรื่อง ต้องกระชับจังหวะให้มากกว่านี้

การซ้อมละครช่วงที่ 4

การซ้อมละครช่วงที่ 4 จากการส่งความคืบหน้า 70% เป็นการซ้อมที่นำคำแนะนำของครูไปพัฒนาตัวละครเพื่อจะนำไปส่งความคืบหน้า 100% ได้อย่างดีมากที่สุด และได้มี แก้วไขฉากที่เป็นฉากต่อสู้และใช้พลังวิเศษมากกว่าทุกฉากที่เคยทำมา โดยได้นำการ movement เข้ามาช่วยในการแสดง เพื่อให้ออกมาสมบูรณ์ ทำให้ต้องทำการบ้านอย่างหนัก ไม่ว่าจะเป็น workshop ตัวละครด้วยการ improvise หา reference จากภาพยนตร์ ละครเวที และการตูนแฟนตาซี และต้องมีการวอร์มร่างกายก่อนเข้าฉาก เพื่อจะได้ใช้ร่างกายได้อย่างเต็มที่

การส่งความคืบหน้า 100%

การส่งความคืบหน้าครั้งสุดท้ายก่อนทำการแสดงจริง ครั้งนี้คาแรคเตอร์ของคุณนายแฮมป์สโตกคงที่มาก เห็นฟังก์ชันของตัวละครชัดเจน ฉากอาร์มภพสามารถทำออกมาได้ดีและมั่นใจขึ้นมาก นักแสดงทุกคนทำออกมาได้ดีและอยู่ในมาตรฐานที่ผู้กำกับวางไว้ นักแสดงทุกคนอยู่กับเรื่อง สนุกไปกับเรื่องและพร้อมที่จะกระโจนเข้าไปพร้อมกัน เรื่องแอนเนอร์จีไม่มีใครมากหรือ

น้อยไปกว่าใครเลย ทำให้เรื่องสมมุติทำให้สารที่อยากเล่าถ่ายทอดออกมาได้เป็นอย่างดี ทุกคนค่อนข้างพอใจกับการแสดงในรอบ 100% แสดงให้เห็นว่าตอนนี้นักแสดงทุกคนพร้อมสำหรับการแสดงที่กำลังจะเกิดขึ้นในอนาคตแล้ว

(4) นางสาวพัชราภรณ์ แก้วมาลุน

แบบฝึกหัดการเตรียมตัวของตัวละคร

หลังจากวิเคราะห์ตัวละครตามความเข้าใจของผู้ศึกษานั้น ผู้กำกับจึงมาช่วยดูในส่วนของการวิเคราะห์ตัวละครให้เข้าใจตรงกัน หลังจากนั้นผู้กำกับก็เริ่มดำเนินการในขั้นตอนของการเติมแบบฝึกหัดการเตรียมตัวของตัวละคร การเตรียมตัวของตัวละครนั้นทำเพื่อให้นักแสดงแต่ละคนได้ละลายพฤติกรรมของตนเองให้ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ แบบฝึกหัดการเตรียมตัวของตัวละครนั้นผู้กำกับจะเลือกใช้วิธีการที่ไม่เหมือนกัน ขึ้นอยู่กับตัวละครนั้นว่าต้องการอะไรผู้กำกับจะนำความต้องการตรงนั้นมาเติมให้ตัวนักแสดง โดยตัวละคร ฉินนี่ ผู้กำกับเลือกใช้วิธีการโดยให้ผู้ศึกษาลองปรับเปลี่ยนพฤติกรรม เช่นลองทำทุกอย่างโดยคิดว่าที่ตนเองยืนอยู่เป็นพื้นลาวา หรือคิดว่าตนเองเป็นก้อนหินเป็นหุ่นยนต์ มีการละลายพฤติกรรมนักแสดง เพื่อให้เข้าไปเป็นตัวละครได้อย่างเป็นธรรมชาติ

การซ้อมละครช่วงที่ 1

นักแสดงทุกคนต้องทำการบ้านกับบทละครเบื้องต้นมาให้มากพอ และเมื่อเริ่มทำกิจกรรมนักแสดงทุกคนตั้งใจและมีสมาธิกันมาก ผู้กำกับจะเริ่มซ้อมโดยไล่ไปตามเนื้อเรื่องที่ละเอียด โดยมีการ workshop เพื่อเพิ่มคลังประสบการณ์ที่นักแสดงไม่มีเพื่อใช้ในการซ้อมไปด้วย ดังนั้นก่อนการซ้อมทุกครั้งผู้กำกับจะนำนักแสดงวอร์มร่างกายเพื่อให้เกิดความพร้อมอยู่เสมอ

การส่งความคืบหน้า 30%

การส่งความคืบหน้าการแสดงครั้งที่ 1 กลุ่มผู้ศึกษาได้สังเกตเห็นปัญหาที่สำคัญ นั่นก็คือ ในตัวละครฉินนี่ และบ้านแฮมป์สตัดก์ ยังสามารถทำให้ดูแปลกและน่าสนใจได้มากกว่านี้ แต่ในส่วนของคุณลักษณะตัวละครทำออกมาได้ดีแล้ว รับส่งกับคู่แสดงได้ดี เพียงแค่ต้องนำไปพัฒนาต่อ และทำให้ระดับเสียงและพลังงานเสถียรและเท่ากันมากกว่านี้ และในการส่งความคืบหน้าของการแสดงครั้งที่ 1 นั้นกลุ่มผู้ศึกษาได้จดคำติชมของคุณครูเพื่อนำไปแก้ไขในครั้งต่อไปให้ดีขึ้น

การซ้อมละครช่วงที่ 2

การซ้อมละครช่วงที่ 2 กลุ่มผู้ศึกษานำความคิดเห็นของคุณครูมาช่วยกันปรับแก้ไขให้ดีขึ้น โดยผู้กำกับให้การบ้านนักแสดงแต่ละคนวิเคราะห์ตัวละครมาเพิ่มจากครั้งที่ 1 เนื่องจากการวิเคราะห์ในครั้งที่ 1 อาจจะมีพลาดในรายละเอียดเล็ก ๆ น้อย ๆ ที่มีความสำคัญกับตัวละครและอาจส่งผลกระทบต่อลักษณะตัวละคร ทำภูมิหลังของตัวละครเพิ่มขึ้น เมื่อวิเคราะห์เสร็จแล้ว กลุ่มผู้ศึกษาจึงนำมาอ่านร่วมกันและช่วยกันเสริมข้อมูลเพิ่มเติม ในรอบนี้การส่ง 50% พร้อมกับนำผลงานมาปล่อยเป็นตัวอย่างเรื่องโดยย่อในเทศกาลปล่อยผีที่จัดเพื่อโปรโมทละครเวทีแต่ละเรื่อง ซึ่งเนื้อหาใน

ครั้งนี้จะไม่มีอยู่ในบทและเป็นตัวอย่างที่นักแสดงและผู้กำกับทำขึ้นมาใหม่เพื่อทำให้คนดูสนใจ และเห็นทิศทางเรื่อง เพื่อทำให้คนดูอยากติดตาม

การส่งความคืบหน้า 50%

ตัวละครจีนี่ ในรูปแบบที่นักแสดงได้พัฒนามามีผลลัพธ์ที่ดีและควรจะเป็นในวันแสดงจริง แต่ด้วยตัวอย่างเรื่องโดยย่อที่แสดงออกไปจะเน้นวิธีการเล่าเรื่องและเส้นเรื่องของเด็กชายมากกว่าตัวละครอื่น ๆ ทำให้ไม่ค่อยได้เห็นการพัฒนาที่สามารถนำไปใช้ต่อยอดใน 70% ได้มากเท่าที่ควร

การซ่อมละครช่วงที่ 3

เนื่องจากเส้นเรื่องในการส่ง 50% นั้นไม่ได้ถูกใช้ในเรื่อง ผู้ศึกษาจึงต้องกลับมาทำการบ้านต่อจากช่วง 30% ซึ่งต้องใช้การรีฟิวนจากสิ่งที่เคยทำมา นำมาพัฒนาต่อ และกลับมาซ่อมอย่างหนักเพื่อส่งความคืบหน้าครั้งที่ 3 การซ่อมในรอบนี้ลงรายละเอียดกับการแสดงอย่างมาก มีการรัน หยุต เจาะ แก๊ซ และรันต่อเพื่อให้เกิดความเคยชิน ทำการบ้านกับตัวละคร และเตรียมพร้อมก่อนซ่อม เพื่อให้การซ่อมดำเนินไปได้เต็มที่และไม่เกิดปัญหา ในการซ่อมมีสิ่งที่จะต้องปรับเปลี่ยนอยู่ตลอด และต้องคอยจัดตารางเวลาซ่อมของนักแสดง

การส่งความคืบหน้า 70%

การส่งความคืบหน้าครั้งที่ 3 ตัวละครจีนี่เริ่มคงที่และเสถียรมากขึ้น มีพลังและแอนเนอร์จีตัวละครดี แต่มีเรื่องที่ครูอยากให้เพิ่มคือเพิ่มความธรรมชาติ ให้บ้านดูเป็นบ้านมากขึ้น การส่งในครั้งนี้เริ่มเห็นฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก และเครื่องแต่งกายมากขึ้น ส่งผลให้ภาพของตัวละครที่คนดูเห็นยิ่งชัดเจนมากยิ่งขึ้น ทำให้ทุกฝ่ายรู้ว่าควรจะไปพัฒนาต่อไปในทิศทางไหน

การซ่อมละครช่วงที่ 4

การซ่อมละครช่วงที่ 4 จากการส่งความคืบหน้า 70% เป็นการซ่อมที่นำคำแนะนำของครูไปพัฒนาตัวละครเพื่อจะนำไปส่งความคืบหน้า 100% ได้อย่างสมบูรณ์แบบที่สุด ทำฉากที่ยังไม่มั่นใจ และฉากที่มีแต่โครง ช่วยกันปรับบทแต่ละฉากให้ดีที่สุด

การส่งความคืบหน้า 100%

การส่งความคืบหน้าครั้งสุดท้ายก่อนทำการแสดงจริง ครั้งนี้จีนี่คาแรคเตอร์ชัดและมั่นคงมาก เห็นฟังก์ชันตัวละครมากขึ้น ถ่ายทอดสิ่งที่เรื่องต้องการจะสื่อออกมาได้ดี แต่ยังมีบางช่วงที่เสียงเบาเพราะเคลื่อนที่ของ และมีการเคลื่อนที่ร่างกายขณะพูดไปด้วย โดยการแสดงในครั้งนี้เป็นการแสดงแบบเต็มรูปแบบ ตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง นักแสดงจึงต้องอาศัยความแม่นยำในตัวบทละคร การเปลี่ยนทางเข้าออก การเปลี่ยนตำแหน่งสิ่งของ ต้องมีสติและรวดเร็วเพื่อให้เรื่องกระชับ ไม่ยืดเยื้อเกินไป การแสดงในรอบนี้แสดงให้เห็นถึงความพร้อมของนักแสดงที่กระโจนทำทุกสิ่งด้วยความพร้อมที่จะส่งสารที่ต้องการไปให้คนดูให้ได้มากที่สุด

(5) นางสาวกังสตาล แก้วพูนทรัพย์

แบบฝึกหัดการเตรียมตัวของตัวละคร

เมื่อผู้ศึกษาได้อ่านบทละครและวิเคราะห์ตัวละครตามความเข้าใจของผู้ศึกษาเรียบร้อยแล้ว สิ่งแรกที่คุณกำกับทำนั่นก็คือ การละลายพฤติกรรมให้กับนักแสดงทุกคน เนื่องจากผู้ศึกษามีการรอดิชั่นด้วยช่องทางออนไลน์เพียงคนเดียว เพราะผู้ศึกษาจำเป็นต้องเดินทางไปต่างประเทศในช่วงที่มีการรอดิชั่นนักแสดง จึงทำให้มารวมตัวกับเพื่อนคนอื่น ๆ ซ้ำ การละลายพฤติกรรมจึงเป็นสิ่งแรกที่คุณกำกับเลือกให้นักแสดงทำ เพื่อจะได้อยู่ร่วมกันและสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่องนี้ไปด้วยกันได้อย่างเต็มที่ หลังจากละลายพฤติกรรมแล้ว คุณกำกับมีการเลือกแบบฝึกหัดที่หลากหลายและแตกต่างกันให้ตัวละครแต่ละตัวละคร มีการทำแบบฝึกหัดตัวละครแยกกัน แล้วแต่ว่าตัวละครของผู้ศึกษาเจอกับตัวละครไหนบ้าง เพื่อสร้างภูมิหลังและความสัมพันธ์ให้กับตัวละคร เช่น แบบฝึกหัดเด็กชายกับน้องสาว ด้วยความที่ตัวละครสองตัวละครนี้เป็นพี่น้องที่เคยสนิทกัน แต่กลับทะเลาะกันตลอดหลังจากเกิดเหตุการณ์ที่แม่เสียไป คุณกำกับจึงให้ทำแบบฝึกหัดสร้างภูมิหลังของตัวละครสองพี่น้อง ด้วยการให้นั่งมองตากัน พูดคำเดิมแต่เปลี่ยนอารมณ์และน้ำเสียง เริ่มสัมผัสกันด้วยการผลัก เพื่อส่งอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร ไปจนถึงการพูดความในใจของตัวละครที่มีต่ออีกตัวละครหนึ่ง เป็นต้น อีกทั้งยังมีการทำแบบฝึกหัดตัวละครร่วมกันทุกตัวละคร เพื่อการเล่นที่เป็นธรรมชาติและมวลองค์ประกอบโดยรวมของเรื่อง ให้นักแสดงทุกคนเข้าใจเรื่องที่กำลังจะเล่าเหมือนกัน และมีความเชื่อในเรื่องที่กำลังจะเล่าเหมือนกัน เช่น การดันสด (improvise) ไปตามเสียงเพลง จินตนาการไปตามโจทย์ที่คุณกำกับโยนมาให้ เป็นต้น

การซ้อมละครช่วงที่ 1

การซ้อมละครในช่วงแรกนี้เป็นเหมือนการเริ่มต้นที่นักแสดงทุกคนจะได้ทำความเข้าใจกับเรื่องที่กำลังจะเล่าไปพร้อม ๆ กับตัวละครจริง ๆ นักแสดงจะต้องทำการบ้าน ตีความบทละครมาก่อน โดยในช่วงแรกนี้คุณกำกับจะมีการซ้อมแบบแบ่งเป็นบ้านแฮมป์สโตกและบ้านเด็กชาย เพื่อทำองค์ประกอบมวลองค์ของแต่ละบ้าน และคอยนำมาถามต่อกัน อีกทั้งคุณกำกับยังมีการให้วอร์มร่างกายก่อนซ้อม และมีแบบฝึกหัดตัวละครให้ทำควบคู่ไปกับการซ้อมเพื่อเพิ่มเครื่องมือของนักแสดงอยู่เสมอ

การส่งความคืบหน้า 30%

การส่งความคืบหน้าการแสดงครั้งที่ 1 ผู้ศึกษาได้เห็นถึงข้อดีและปัญหาของตัวละครน้องสาว ซึ่งตัวละครน้องสาว พลังดีแล้ว มีจังหวะการทะเลาะการชดกับพี่ชายดี ส่วนปัญหาที่พบก็คือ มีการ represent ความเป็นเด็กจนเกินไป มีการใช้เสียง การพูดเหมือนละครเด็กและพูดรวบคำ มีการพูดที่เร็วเกินไป ในการส่งความคืบหน้าการแสดงครั้งที่ 1 นี้ กลุ่มผู้ศึกษาได้ทำการบันทึกคำติชมของคุณครูทุกท่านเพื่อนำไปใช้แก้ไขและพัฒนาตัวละครและการแสดงต่อไป

การซ้อมละครช่วงที่ 2

การซ้อมละครในช่วงที่ 2 นี้ ผู้กำกับได้ให้นักแสดงทำการบ้านโดยการวิเคราะห์ตัวละครอีกครั้ง หลังจากที่ผ่านมาการซ้อมละครช่วงที่ 1 และทำการส่งความคืบหน้า 30% รวมถึงคำติชมของคุณครู ทำให้ผู้ศึกษาได้พบรายละเอียดต่าง ๆ ของตัวละครที่ส่งผลถึงลักษณะภายนอกและลักษณะภายใน อารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร ทำให้การวิเคราะห์ตัวละครครั้งนี้ละเอียดและตัวละครชัดเจนมากยิ่งขึ้น หลังจากนั้นผู้ศึกษานำสิ่งที่ตนเองวิเคราะห์ตัวละครมานั่งอ่านและช่วยกันเพิ่มเติมของแต่ละคน เพื่อให้ได้มุมมองจากที่ผู้อื่นหรือตัวละครอื่นมองเห็นตัวละครของผู้ศึกษาเพิ่มเติม ในการซ้อมละครในช่วงที่ 2 จะเป็นการส่งความคืบหน้า 50% ในเทศกาลปล่อยผี เพื่อเป็นการโปรโมทละครเวทีในรูปแบบตัวอย่างเรื่องโดยย่อของแต่ละเรื่อง ซึ่งจะเป็นการสร้างสรรคัพท์ที่ไม่ได้มีอยู่ในเรื่อง และวิธีการนำเสนอของผู้กำกับและนักแสดงที่ทำงานร่วมกัน ให้ผู้ชมรู้เนื้อเรื่องคร่าว ๆ ทำให้เรื่องมีความน่าสนใจและน่าติดตาม

การส่งความคืบหน้า 50%

ในการส่งความคืบหน้าการแสดงครั้งที่ 2 นี้ ในส่วนของตัวละคร นางสาวดูโตขึ้นจากการส่งความคืบหน้าครั้งที่ 1 มีความคิดและการแสดงออกที่โตขึ้น แต่ในส่วนของเนื้อเรื่องจะเป็นการเล่าเรื่องให้ผู้ชมเห็นทั้งเรื่องคร่าว ๆ โดยนำเสนอเส้นเรื่องของเด็กชายเป็นหลัก

การซ้อมละครช่วงที่ 3

เนื่องจากบทละครและการนำเสนอเนื้อเรื่องในการส่งความคืบหน้า 50% นั้นไม่ได้ปรากฏอยู่ในเรื่อง นักแสดงจึงต้องใช้เวลาในการรื้อฟื้นบทและบล็อกกิ้ง (Blocking) รายละเอียดต่าง ๆ จากที่เคยทำไปช่วงการส่งความคืบหน้า 30% การซ้อมละครในช่วงที่ 3 นี้ จะเน้นรายละเอียดในแต่ละฉาก มีการรัน และ หยุด เพื่อทำการลงรายละเอียดแต่ละฉากไปเรื่อย ๆ นักแสดงจะต้องเตรียมร่างกายให้พร้อมและมีสมาธิให้มากที่สุด เพื่อจดจำสิ่งที่แก้ไข และกลับมาทำการบ้านกับตัวละครในแต่ละฉากที่มีการปรับเปลี่ยน ซึ่งการซ้อมในช่วงนี้มีระยะเวลาที่กระชั้นชิดในการที่จะส่งความคืบหน้า 70% ทำให้ผู้กำกับและนักแสดงต้องทำการบ้านกันอย่างหนักเพื่อให้ทันเวลาส่งความคืบหน้าครั้งที่ 3

การส่งความคืบหน้า 70%

การส่งความคืบหน้าครั้งที่ 3 ในส่วนของตัวละครนางสาว การพูดช้าลงแล้วเสียงดังดี แต่ยังคงการพูดรวบคำอยู่บ้าง มีความน่ารักและความสดใสของตัวละคร เห็นตรรกะและเหตุผลของตัวละครมากขึ้นในแต่ละการกระทำ เกิดการสับสนเนื่องจากไม่เคยซ้อมกับของกินจริง ๆ แต่ก็สามารถแก้สถานการณ์และไปต่อได้ ในส่วนของเนื้อเรื่องมีการเล่าเรื่องที่เห็นภาพมากขึ้น อาจจะมีทรานซิชั่นบางช่วงที่ยังไม่เสถียร มีการใช้อุปกรณ์ประกอบฉากและสวมเครื่องแต่งกายในการส่งครั้ง

นี้ ทำให้ฝ่ายออกแบบเห็นส่วนที่ต้องแก้ไขและนำไปพัฒนาต่อ ซึ่งกลุ่มผู้ศึกษาได้จัดบันทึกคำติชมเพื่อนำไปพัฒนาให้ตัวละครมีการพัฒนาและมีการแสดงที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น

การซ้อมละครช่วงที่ 4

การซ้อมละครในช่วงที่ 4 นี้เป็นการร้อยเรียงทั้งเรื่องเข้าด้วยกัน ลงรายละเอียดต่าง ๆ ในแต่ละฉาก มีการซ้อมกับฉาก และอุปกรณ์ประกอบฉาก ให้เกิดความเคยชิน การนำคำติชม คำแนะนำจากที่ส่งความคืบหน้าครั้งที่แล้วมาปรับแก้ไขเพื่อให้ตัวละครสมบูรณ์มากขึ้น การซ้อมในช่วงนี้จะเน้นไปที่การลงรายละเอียดและฉากต่อสู้ทั้งหมด ด้วยความยากของการ movement และคิวในการต่อสู้ กับตัวนักแสดงและองครักษ์ ทำให้มีการใช้เวลาในส่วนนี้ค่อนข้างมาก

การส่งความคืบหน้า 100%

การส่งความคืบหน้าครั้งสุดท้ายก่อนทำการแสดงจริง การส่งความคืบหน้าครั้งนี้เป็นการแสดงแบบเต็มเรื่องตั้งแต่ต้นเรื่องจนจบ ทำให้นักแสดงต้องอาศัยความต่อเนื่องของอารมณ์ และความแม่นยำในเรื่องของทรานซิชัน ในการส่งความคืบหน้ารอบนี้ตัวละครน้องสาวมีสีสันที่จัดจ้านมากขึ้น สามารถดึงอารมณ์ให้ฉากไม่น่าเบื่อ มีตรรกะความคิดที่ตัวละครนี้ควรจะมีแล้ว เสียงดังชัดเจน มีความน่ารักของตัวละคร ทุกตัวละครมีมิติมากขึ้นและมีพัฒนาการของตัวละครไปในทางที่ดี ในส่วนของเนื้อเรื่องนำเสนอออกมาได้ดี ผู้ชมได้รับสารที่ต้องการจะสื่อ แต่มีระยะเวลาการแสดงที่นานเกินไป อาจจะต้องลดทอนบางฉาก กระชับการเล่นให้มากขึ้น โดยรวมแล้วการส่งความคืบหน้าในการแสดงครั้งนี้ เป็นการแสดงให้เห็นแล้วว่าละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชายหัวใจ มหาสมุทร พร้อมทั้งจะนำออกมาแสดงให้ผู้ชมได้รับชมและพร้อมที่จะส่งสารจากเรื่องราวที่ทางกลุ่มผู้ศึกษาต้องการจะสื่อไปถึงผู้ชมที่มารับชมละครเวทีเรื่องนี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด

(6) นางสาวพรทิพย์ กิจดำรงชัย

แบบฝึกหัดการเตรียมตัวของตัวละคร

หลังจากวิเคราะห์ตัวละครแล้ว ต่อไปผู้กำกับจึงมาช่วยดูการวิเคราะห์ตัวละครให้เข้าใจตรงกัน และก็มีการทำกิจกรรมละลายพฤติกรรมของนักแสดงเพื่อที่จะให้สามารถทำงานร่วมกับนักแสดงคนอื่น ๆ ได้ หลังจากนั้นผู้กำกับก็เริ่มแบบฝึกหัดการสร้างตัวละคร เพื่อให้นักแสดงสามารถเข้าถึงตัวละครได้มากขึ้น แบบฝึกหัดของการเตรียมตัวของตัวละคร ผู้กำกับจะเลือกใช้วิธีการที่ไม่เหมือนกัน ขึ้นอยู่กับตัวละครนั้นว่าต้องการอะไร ผู้กำกับจึงจะนำความต้องการตรงนั้นมาเติมให้ตัวนักแสดง โดยตัวละคร เออร์ซูลา ผู้กำกับเลือกใช้วิธีการโดยให้ผู้ศึกษาลองเข้าไปอยู่ในสถานการณ์ต่าง ๆ เช่น ให้ลองเป็นแม่ของเด็กชายที่ยังมีชีวิตอยู่ และได้ลองไปเป็นแม่ของเด็กชายที่ยังมีชีวิตอยู่ตอนที่จับกันอยู่กับพ่อ ลองเข้าไปควบคุมคนในบ้าน เป็นต้น

การซ้อมละครช่วงที่ 1

ก่อนการแสดงทุกครั้งจะมีการวอร์มร่างกายเพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมทั้งร่างกายและสมาธิ ผู้กำกับเปิดโอกาสให้นักแสดงสามารถแสดงเป็นตัวละครได้อย่างที่เข้าใจ และเริ่มซ้อมไล่ไปที่ละฉาก โดยมี workshop เพื่อเพิ่มคลังประสบการณ์ที่นักแสดงยังไม่มีเพื่อใช้ในการซ้อม

การส่งความคืบหน้า 30%

หลังจากการส่งความคืบหน้าของ 30% ทำให้เห็นถึงปัญหาของตัวละคร เออร์ซูลา คือ ต้องเล่นให้ช้าลงเพราะจะได้เน้นการควบคุมคนในบ้าน ให้เด็กชายมีความกลัวมากขึ้น แต่ในส่วนของคุณลักษณะตัวละครทำออกมาได้ดีแล้ว ทั้งเรื่องการใช้น้ำเสียงที่มีความสากสร้าง ความแตกต่างได้ดี มีการรับรู้รู้สึกกับเด็กชายดีแล้ว เพียงแค่ต้องนำไปพัฒนาต่อไปให้ดียิ่งขึ้นและในการส่งความคืบหน้าของ 30% นั้นกลุ่มผู้ศึกษาได้จดคำติชมของคุณครูเพื่อนำไปแก้ไขในครั้งต่อไป

การซ้อมละครช่วงที่ 2

การซ้อมละครช่วงที่ 2 เมื่อได้รู้ปัญหาและความคิดเห็นของคุณครู กลุ่มผู้ศึกษาจึงมาช่วยกันปรับแก้ไข โดยผู้กำกับให้การบ้านนักแสดงแต่ละคนวิเคราะห์ตัวละครมาเพิ่มจากครั้งที่ 1 เนื่องจากการวิเคราะห์ในครั้งที่ 1 อาจจะพลาดในรายละเอียดเล็ก ๆ น้อย ๆ ที่มีความสำคัญกับตัวละครและอาจส่งผลกับลักษณะตัวละคร ทำภูมิหลังของตัวละครเพิ่มขึ้น เมื่อวิเคราะห์เสร็จแล้วกลุ่มผู้ศึกษาจึงนำมาอ่านร่วมกันและช่วยกันเสริมข้อมูลเพิ่มเติม ในรอบนี้การส่ง 50% เนื้อหาในครั้งนี้จะไม่มีอยู่ในบท แต่จะเป็นผลงานตัวอย่างของเรื่องที่นักแสดงและผู้กำกับจัดทำขึ้นมาใหม่ เพื่อให้คนดูสนใจและเห็นทิศทางเรื่อง แล้วติดตามเรื่องราวต่อ

การส่งความคืบหน้า 50%

ได้ผลลัพธ์ดีจากความคิดเห็นต่าง ๆ ของผู้ชม ทั้งเครื่องแต่งกาย ไฟ ฉาก และเสียง ที่ช่วยเสริมการแสดงของตัวละครเออร์ซูลาและสการ์แซชให้ดูมีความน่ากลัว และทรงพลังมาก และด้วยการแสดงในครั้งนี้นำให้ผู้ศึกษาได้เรียนรู้ในตัวละครในจุดที่แข็งแรงและรู้ถึงพลังที่ตัวละครมี สามารถนำมาปรับใช้ต่อได้มาก

การซ้อมละครช่วงที่ 3

เนื่องจากเส้นเรื่องในการส่ง 50% นั้นไม่ได้ถูกใช้ในเรื่อง ผู้ศึกษาจึงต้องกลับมาทำการซ้อมต่อจากช่วง 30% ซึ่งต้องรื้อฟื้นจากสิ่งที่เคยทำมาแล้วนำมาพัฒนาเพื่อส่งความคืบหน้า 70% การซ้อมในรอบนี้ลงรายละเอียดกับการแสดงมากขึ้น มีการแสดง หยุด เจาะรายละเอียด แก้ไข และรันต่อเพื่อให้เกิดความเคยชิน และเข้าใจตัวละคร ในการซ้อมมีสิ่งที่ต้องปรับเปลี่ยนอยู่ตลอด และต้องคอยจัดตารางเวลาซ้อมของนักแสดง เพื่อให้ดำเนินไปอย่างไม่มีปัญหา

การส่งความคืบหน้า 70%

ตัวละครเออร์ซูลาเริ่มคงที่มากขึ้น ครูชอบที่มีการยืดตลอดเวลา เพราะมันทำให้ดูดีจนแปลก ชอบที่มีการปรับเปลี่ยนอารมณ์ที่เร็วและชัดเจน มีการรับส่งอารมณ์กับนักแสดงด้วยกันดี แต่อาจจะต้องเพิ่มเรื่องความกลมของตัวละครให้ดูมีมิติมากขึ้น ตัวละครสการ์แซชยังไม่ค่อยคงที่ อาจจะเพราะการที่เป็นตัวละครที่ต้องอาศัยองซอนช่วยส่งมวล และเวลาที่จำกัดทำให้ท่าฉากของสการ์แซชไม่ทัน การส่งในครั้งนี่เริ่มเห็นฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก และเครื่องแต่งกายมากขึ้น ส่งผลให้ภาพของตัวละครที่คนดูเห็นยิ่งชัดเจนมากยิ่งขึ้น ทำให้ทุกฝ่ายรู้ว่าควรจะพัฒนาต่อไปในทิศทางไหน

การซ้อมละครช่วงที่ 4

จากการส่งความคืบหน้า 70% ผู้ศึกษาได้นำคำแนะนำของครูไปพัฒนาตัวละคร โดยเฉพาะฉากที่มีตัวละครสการ์แซชได้มีการปรับเปลี่ยน และซ้อมกับองซอนมากขึ้นจนเริ่มมีความมั่นใจมากขึ้น และช่วยกันปรับบทในแต่ละฉากให้ออกมาดีที่สุด

การส่งความคืบหน้า 100%

การแสดงจริงตัวละครทั้งสองตัวมีความคงที่ เห็นความละเอียดของตัวละครมากขึ้น เห็นฟังก์ชันตัวละครชัดเจนถ่ายทอดสิ่งที่เรื่องต้องการจะสื่อออกมาได้ดี แต่ผู้ศึกษามีปัญหาเรื่องการใช้เสียงเป็นอย่างมาก จึงทำให้เสียงเบาเสียงไม่แข็งแรงมากพอ โดยการแสดงในครั้งนี่เป็นการแสดงแบบเต็มรูปแบบ ตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง นักแสดงจึงต้องอาศัยความแม่นยำในตัวบทละคร การเปลี่ยนทางเข้าออก การเปลี่ยนตำแหน่งสิ่งของ ต้องมีสติและรวดเร็วเพื่อให้เรื่องกระชับ ไม่ยืดเยื้อเกินไป การแสดงในรอบนี้แสดงให้เห็นถึงความพร้อมของนักแสดงที่กระโจนทำทุกสิ่งด้วยความพร้อมที่จะส่งสารที่ต้องการไปให้คนดูให้ได้มากที่สุด

3.2.3 ปัญหาและแนวทางการแก้ไข

(1) นักแสดง นายกนต์ธร แสสลับ รับบท เด็กชาย

ขั้นตอนการสร้างสรรคผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 30%	นักแสดงยังไม่ชินกับคู่แสดง การมองแนวทางของเรื่องยังไม่ตรงกันทั้งโปรดักชัน	ผู้กำกับมี workshop เพื่อละลายพฤติกรรมระหว่างคู่แสดง ทำให้กล้าและสบายใจที่จะแสดงมากขึ้น และพูดคุยแนวทางของ

		เรื่อง และลองซ้อมเพื่อให้เห็นภาพตรงกัน
ส่งความคืบหน้า 30%	คาแรคเตอร์ยังไม่ชัด ไม่ส่งให้คนดูติดตามตัวละคร	ทำความเข้าใจใหม่กับคาแรคเตอร์ของตัวละคร วิเคราะห์ตัวละครให้ละเอียดมากขึ้น วิเคราะห์ตัวละครกับคู่แสดงเพื่อให้การแสดงไปในทางเดียวกัน
ก่อนส่งความคืบหน้า 50%	มีปัญหาเรื่องการเขียนบทที่ยังจับทางไม่ถูกว่าจะไปในทิศทางไหน และเรื่องอายุของตัวละคร เด็กชาย ที่ปรับเปลี่ยน ทำให้ต้องปรับเปลี่ยนการแสดง	ผู้กำกับ นักแสดงและทีมออกแบบ ช่วยกันระดมความคิดเรื่องบทที่จะสื่อออกมา มีการ workshop ตัวละคร เด็กชาย ให้เข้าใจถึงการแสดงออกในช่วงอายุนั้น ๆ
ส่งความคืบหน้า 50%	คาแรคเตอร์ตัวละคร เด็กชาย ที่ยังไม่ชัด ยังตุกแล้ว ๆ ยังไม่กล้า	นักแสดงกลับไปทบทวนและทำความเข้าใจกับคาแรคเตอร์
ก่อนส่งความคืบหน้า 70%	การพูดบทละครออกมายังไม่หมายความในสิ่งที่ต้องการจะสื่อ	ผู้กำกับและนักแสดงมาวิเคราะห์บทละครร่วมกันในแต่ละประโยค ให้หมายความไปในทางเดียวกัน และหา subtext , inner monologue และสิ่งที่ซ่อนอยู่ในบทด้วยกัน
ส่งความคืบหน้า 70%	ตัวละครเด็กชาย คิดเยอะ เกินจนมันไม่ออกมาทางการแสดง การรีแอค สีหน้า	มี workshop ฝึกการตอบสนองต่อคู่แสดง ให้

	ท่าทาง ยังไม่ออกมาเป็น คาแรคเตอร์ที่ชัด	ตอบสนองทันที ไม่คิด เยอะเวลาแสดง
ก่อนส่งความคืบหน้า 100%	เวลาเหลือน้อยมากกับการ ทำฉากให้จนถึงจบเรื่อง ฉากแฟนตาซีใหญ่ ๆ ที่ต้อง ใช้เวลาทำเยอะ แต่เหลือ เวลาน้อยมาก เวลาไม่ ตรงกันในการจัดตารางการ ซ้อม	นักแสดงทุกคนจัดการ เวลาของตัวเองให้ เหมาะสมกับเวลาที่เหลือ เริ่มทำโครงให้จบทั้งเรื่อง แล้วเวลาเหลือก็มาเจาะ รายละเอียด Acting ท่าทาง มวลรวม นักแสดง ผู้กำกับและฝ่ายออกแบบ ช่วยกันทุกฝ่ายให้งาน ออกมาดีที่สุด
ส่งความคืบหน้า 100%	ขาดมิติอารมณ์ของตัวละคร เด็กชาย การเล่นดูโตเกินไป	วิเคราะห์แต่ละฉากให้ ละเอียดขึ้นว่า ตัวละครมี พัฒนาการทางด้าน อารมณ์อย่างไร ปรับแก้การเล่นตั้งแต่ ฉากแรกให้เสถียร เพื่อให้ ฉากต่อไปคงคาแรคเตอร์ที่ ถูกต้องไปจนจบเรื่อง

ตารางที่ 3.18 : ปัญหาและแนวทางแก้ไขในช่วง
การส่งความคืบหน้าของนักแสดง (นายกนต์ธร แสสลับ)
ที่มา : ผู้ศึกษา

(2) นักแสดง นางสาวพิมพ์มาดา ใจสักเสริญ รับบท เล็ตตี้ เฮมป์สต็อก

ขั้นตอนการสร้างสรรค ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 30%	ยังไม่รู้แนวทางการแสดง ของตัวละคร เนื่องจากยังไม่ เข้าใจตัวละครมากพอ และ	วิเคราะห์บทและตัวละคร เพิ่ม หาความเชื่อมโยง ระหว่างตัวละครกับผู้

	ไม่แม่นยำกับบทที่พูดทำให้ขาดความมั่นใจ	ศึกษาเพื่อทำให้ใจวิธีการคิดของตัวละครมากขึ้น
ส่งความคืบหน้า 30%	ตัวละครยังไม่น่าสนใจเท่าที่ควร	ทำการบ้านเกี่ยวกับตัวละครเพิ่ม หาแนวทางในการแสดงในรูปแบบใหม่ ๆ หลากหลายแบบเพื่อนำมาทดลองว่าควรไปในทิศทางไหน
ก่อนส่งความคืบหน้า 50%	เนื่องจากเนื้อหาในการส่ง 50% เป็นการเล่าเรื่องที่ไม่ได้อยู่ในบท ทำให้ทีมนักแสดงและผู้กำกับต้องมานั่งเขียนบทขึ้นมาใหม่ ซึ่งระหว่างการเขียนบทมีการหลงทิศทางหลายครั้ง	หาสิ่งที่ต้องการจะส่งสารให้ผู้ชมรับรู้ที่สุด และเขียนให้อยู่ในโครงเส้นเรื่องนั้น
ส่งความคืบหน้า 50%	ยังมองไม่เห็นพัฒนาการของตัวละครที่ชัดเจน	นักแสดงทบทวนสิ่งที่เคยทำตอน 30% และนำข้อเสนอแนะจากการส่ง 50% ไปปรับแก้และพัฒนาต่อ
ก่อนส่งความคืบหน้า 70%	ตัวละครยังมีบางช่วงที่ไม่หมายความว่าในสิ่งที่พูด	ทำการบ้านกับบทละครเพิ่มเติม หาเหตุและผลให้กับทุกการกระทำของตัวละคร และ หาแนวทางการเล่นที่เหมาะสมและทำใ้คงที่ให้ได้
ส่งความคืบหน้า 70%	จังหวะในการพูดไวเกินไปในบางช่วง ทำให้สารที่จะสื่อไม่ครบถ้วนเท่าที่ควร	เตรียมความพร้อมของร่างกายให้ดีขึ้น เพื่อลดอาการตื้นตันที่อาจเป็นสาเหตุที่ทำให้จังหวะการพูดเร็วเกินไป

ก่อนส่งความคืบหน้า 100%	ฉากใหญ่ที่เพิ่งทำเสร็จยังไม่คงที่ในแง่ของการแสดง ทำให้ส่งผลต่อจินตนาการของนักแสดง	มีสมาธิในการเล่น และพยายามอยู่กับสถานการณ์ตรงหน้าให้ได้มากที่สุด
ส่งความคืบหน้า 100%	จังหวะการพูดยังไม่ไปในบางช่วง	มีสติ สมาธิ ใจเย็นขณะเล่นมากขึ้น และอยู่กับคู่แสดง

ตารางที่ 3.19 : ปัญหาและแนวทางแก้ไขในช่วง
การส่งความคืบหน้าของนักแสดง (นางสาวพิมพ์มาดา ใจสักเสริญ)
ที่มา : ผู้ศึกษา

(3) นักแสดง นางสาวญาณิศา คุณธรรม รับบท คุณนายแฮมป์สตัด

ขั้นตอนการสร้างสรรคผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 30%	เกิดความกังวลในการแสดง เพราะความคิดและอายุของตัวละครต่างจากนักแสดงค่อนข้างมาก	ผ่อนคลายก่อนเข้าฉากและสนุกกับการแสดง พยายามทำความเข้าใจตัวละครและหาแนวทางใหม่ ๆ ในการแสดงอยู่เสมอ
ส่งความคืบหน้า 30%	ช่วงอาร์มบท คาแรคเตอร์ยังไม่นิ่ง ยังไม่สามารถคงคาแรคเตอร์แบบที่ตีความไว้ได้	ทำความเข้าใจบทและสถานการณ์ที่กำลังแสดงอยู่
ก่อนส่งความคืบหน้า 50%	เนื่องจากเนื้อหาในการส่ง 50% เป็นการเล่าเรื่องที่ไม่ได้อยู่ในบท ทำให้ทึมนักแสดงและผู้กำกับต้องมานั่งเขียนบทขึ้นมาใหม่ ซึ่งระหว่างการเขียนบทมีการหลงทิศทางหลายครั้ง	หาแกนหลักของเรื่องที่ต้องการจะนำเสนอให้ผู้ชม เพื่อให้คนดูรับสารได้มากที่สุด และเขียนให้อยู่ในโครงเส้นเรื่องนั้น

ส่งความคืบหน้า 50%	เนื้อหาในการส่ง 50% เน้นไปที่การเล่าเรื่องเพื่อเรียกความสนใจคนดู ทำให้ได้มุมมองใหม่ ๆ บทที่ไม่มีอยู่ในเรื่องและได้เห็นมุมมองต่าง ๆ ที่สามารถเพิ่มมิติให้แก่ตัวละครได้	นักแสดงต้องคอยทบทวนสิ่งที่เคยทำในช่วง 30% และดูสิ่งที่ต้องแก้ไขเพื่อนำไปพัฒนาหลังจบความคืบหน้า 50%
ก่อนส่งความคืบหน้า 70%	ผู้ศึกษาต้องกลับมาทำการบ้านต่อจากช่วง 30% และได้มีการลงฉากใหม่ทำให้ต้องทำความเข้าใจใหม่เพิ่มเติม ในฉากที่ลงใหม่นั้นมีการใช้พลังเวทมนต์	ผู้กำกับและทีมนักแสดงกลับมาทบทวนบทและลองทวนฉากที่เคยทำไปและผู้กำกับได้ workshop ตัวละครด้วยการ improvise ตัวนักแสดงเองก็ต้องทำการบ้านเพิ่มเช่นกัน โดยการหา reference จากภาพยนตร์ ละครเวที และการ์ตูนแฟนตาซี
ส่งความคืบหน้า 70%	คุณนายแฮมป์สตัดอกมีพลังและแอนเนอร์จีตัวละครดี ตัวละครดูมีมิติมาก ในฉากอาร์มภท ดีขึ้นแต่ยังยึดอยู่สามารถกระชับได้มากกว่านี้ พอยืนคุยกันเฉย ๆ ทำให้ดูนานและไม่น่าพาเข้าสู่เรื่อง ต้องกระชับจังหวะให้มากกว่านี้	ทำความเข้าใจบทให้มากขึ้น พูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับคู่แสดงและทำ workshop ตัวละครด้วยการ ลองเล่นฉากอาร์มภท ในหลาย ๆ รูปแบบเพื่อหาแนวทางที่เหมาะสมและจะได้มีตัวเลือกให้กับผู้กำกับมากขึ้น
ก่อนส่งความคืบหน้า 100%	มีเวลาซ้อมเหลือค่อนข้างน้อยและยังเหลือฉากใหญ่ อีกหลายฉาก รวมถึงฉากต่อสู้ของคุณนายแฮมป์สตัดอก	นักแสดงทุกคนจัดการเวลาให้เหมาะสมกับเวลาที่เหลือ มีการ choreograph เข้ามาช่วยในฉากใหญ่ ๆ ที่

	โดยได้นำการ movement เข้ามาในการแสดง	เหลืออยู่เพื่อลดเวลาในการเจาะรายละเอียด
ส่งความคืบหน้า 100%	จังหวะบางชิ้นยังกระชับไม่มากพอและเสียงของนักแสดงหลายคนยังไม่เสถียร	เตรียมร่างกายเรียกเอเนอร์จี้และวอร์มเสียงก่อนซ้อมเพื่อให้พร้อมมากที่สุด

ตารางที่ 3.20 : ปัญหาและแนวทางแก้ไขในช่วง
การส่งความคืบหน้าของนักแสดง (นางสาวญาณิศา คุณธรรม)
ที่มา : ผู้ศึกษา

(4) นักแสดง นางสาวพัทธพารัตชา แก้วมาลุน รัชบท จินนี่ เฮมปัสต์ต็อก

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 30%	พฤติกรรมแสดงออกของตัวละครกับนักแสดงอยู่ในช่วงตรงข้ามกัน และไม่ได้ซ้อมกับอุปกรณ์ประกอบฉากจริงเพราะยังไม่มี	ทำกิจกรรมเพื่อปรับพฤติกรรมของนักแสดงให้ก้าวเข้าไปเป็นตัวละครได้อย่างสมบูรณ์ ส่วนเรื่องอุปกรณ์ประกอบฉากต้องอาศัยจินตนาการและนำสิ่งของที่มีในห้องซ้อมมาประยุกต์ใช้ก่อนเพื่อให้เกิดความเคยชิน
ส่งความคืบหน้า 30%	จังหวะการเล่าเรื่องค่อนข้างไว มีบางจุดที่ห้องซ้อมรบกวนข้อมูลเรื่องที่นักแสดงกำลังพูด และตำแหน่งการเล่นกระจุกอยู่ตรงกลางมากเกินไป	ให้เวลากับการเล่าเรื่องมากขึ้น หากจุดประสงค์การมีอยู่ของห้องซ้อมและวิธีการใช้ รวมถึงขยายตำแหน่งการเล่นให้ทั่วเวทีมากขึ้น
ก่อนส่งความคืบหน้า 50%	เนื่องจากเนื้อหาในการส่ง 50% เป็นการเล่าเรื่องที่ ไม่ได้อยู่ในบท ทำให้ทึม	หาสิ่งที่ต้องการจะส่งสารให้คนดูรับรู้ที่สุด และเขียนให้อยู่ในโครงเส้นเรื่องนั้น

	นักแสดงและผู้กำกับต้องมานั่งเขียนบทขึ้นมาใหม่ ซึ่งระหว่างการเขียนบทมีการหลงทิศทางหลายครั้ง	
ส่งความคืบหน้า 50%	เนื้อหาในการส่ง 50% เน้นไปที่การเล่าเรื่องเพื่อเรียกความสนใจคนดู ทำให้นักแสดงส่วนใหญ่ไม่ได้พัฒนาคาแรคเตอร์ต่อเท่าที่ควร แต่จะเน้นไปที่พัฒนาภาพของเรื่องร่วมกันมากกว่า	นักแสดงต้องคอยทบทวนสิ่งที่เคยทำในช่วง 30% และดูสิ่งที่ต้องแก้ไขเพื่อนำไปพัฒนาหลังจบความคืบหน้า 50%
ก่อนส่งความคืบหน้า 70%	เนื้อหาในการส่ง 50%อยู่นอกเหนือจากบทในเรื่อง ทำให้นักแสดงลืมสิ่งที่เคยทำไปในช่วง 30%	ผู้กำกับและทีมนักแสดงกลับมาคอยทบทวนบทอีกครั้ง และทำฉากที่เคยทำไปเพื่อรีฟิวนความรู้สึกละคาแรคเตอร์ที่นักแสดงลืมไปพร้อมกับการพัฒนาเพื่อส่งความคืบหน้า 70%
ส่งความคืบหน้า 70%	เสียงเบายังไม่เสถียร และยังไม่ชินกับการใช้งานอุปกรณ์ประกอบฉากต่าง ๆ	เตรียมร่างกายให้พร้อมก่อนแสดง และซ้อมกับอุปกรณ์ประกอบฉากให้มากขึ้น สังเกตฟังก์ชันของอุปกรณ์ก่อนใช้
ก่อนส่งความคืบหน้า 100%	เนื้อหาของเรื่องค่อนข้างยาว และมีฉากแพนตาซีที่ต้องอาศัยการซ้อมพร้อมอุปกรณ์ประกอบฉาก และมีฉากที่จะต้องปรับแก้และทำให้เสถียรเยอะ ทำให้เสียงที่จะ	มีสติ และจัดตารางการซ้อมให้เต็มที่และคุ้มค่าที่สุดเท่าที่จะทำได้ นักแสดงจะต้องทำหน้าที่หลายอย่างเพื่อช่วยผู้กำกับ เช่น หาภาพในฉากขององคชอม และซ้อมให้ผู้กำกับเห็นภาพ

	ทำให้จบทั้งเรื่องโดยที่ทุก อย่างพร้อมไม่ทัน	หลังจากที่ห้ององชอมเล็ก เรียนจะได้ลงภาพให้ห้องได้ เลยโดยไม่ต้องมานั่งทำอีก รอบ
ส่งความคืบหน้า 100%	เสียงของนักแสดงหลายคน เบาและไม่เสถียร	รักษาสุขภาพคอ ใช้เสียงให้ ถูกวิธี และเตรียมร่างกาย ก่อนซ้อมเพื่อให้พร้อมมาก ที่สุด

ตารางที่ 3.21 : ปัญหาและแนวทางแก้ไขในช่วง
การส่งความคืบหน้าของนักแสดง (นางสาวพัชราภรณ์ แก้วมาลุน)
ที่มา : ผู้ศึกษา

(5) นักแสดง นางสาวกังสตาล แก้วพูนทรัพย์ รับบท น้องสาว

ขั้นตอนการสร้างสรรค ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 30%	นักแสดงยังขาดคาแรคเตอร์ ภูมิหลังของตัวละคร และ ความสัมพันธ์ของตัวละคร	ผู้กำกับให้นักแสดงทำ แบบฝึกหัดละลาย พฤติกรรมเพื่อให้มีมวลรวม ของนักแสดงและเป็นตัว ละครได้อย่างเป็นธรรมชาติ และให้ทำแบบฝึกหัดตัว ละครเพื่อสร้างความเข้าใจ และภูมิหลัง ความสัมพันธ์ ของตัวละคร
ส่งความคืบหน้า 30%	Represent ความเป็นเด็ก มากเกินไป มีจังหวะการพูด ที่เร็วและรวบคำ	วิเคราะห์ตัวละครให้ ละเอียดอีกครั้ง ทำความ เข้าใจตรรกะความคิดของตัว ละครและมีวิธีการ แสดงออกอย่างไร ฝึกการ พูดให้ช้าลง โดยผู้กำกับให้ ทำแบบฝึกหัดตัวละคร เช่น

		จินตนาการว่าพูดตอนกำลังเดินอยู่ในโคลน พูดตามระดับการเดิน Balance Space ในระดับต่าง ๆ เป็นต้น
ก่อนส่งความคืบหน้า 50%	เนื่องจากในการส่งความคืบหน้า 50% จะต้องคิดบทและการนำเสนอเนื้อเรื่องทีนอกเหนือจากในบทละคร ทำให้ผู้กำกับและนักแสดงจับทิศทางไม่ค่อยถูกว่า จะต้องเล่าประเด็นไหนและมีวิธีการนำเสนออย่างไร ทำให้เสียเวลาในส่วนนี้ไปค่อนข้างเยอะ	พูดคุยแชร์ไอเดียร่วมกันและหาประเด็นหลักของเรื่องที่คุณกำกับและนักแสดงต้องการจะเล่า
ส่งความคืบหน้า 50%	การส่งความคืบหน้า 50% เป็นการแสดงที่เน้นไปที่ให้ผู้ชมอยากติดตามและรู้เนื้อเรื่องคร่าว ๆ มีการเล่าเส้นเรื่องหลักที่ตัวเด็กชาย ซึ่งตัวละครอื่นก็ได้มีพัฒนาการตัวละครแต่อาจจะน้อยกว่าตัวเด็กชาย	นักแสดงต้องหมั่นทบทวนและทำการบ้านกับตัวละครจากที่เคยส่งความคืบหน้า 30% เพื่อไม่ให้ลืมและสามารถนำมาพัฒนาต่อยอดได้หลังจากส่งความคืบหน้า 50% เรียบร้อยแล้ว
ก่อนส่งความคืบหน้า 70%	เนื่องจากช่วงที่ส่งความคืบหน้า 50% ไม่ได้มีการซ้อมบทที่อยู่ในเนื้อเรื่อง ทำให้นักแสดงมีการลืมในสิ่งที่เคยทำไปและต้องใช้เวลาในการทบทวน อีกทั้งระยะเวลาที่กระชั้นชิดในการจะส่งความคืบหน้า	ทบทวนฉากที่เคยทำไปแล้วเพื่อจะได้ทำฉากต่อไปและลงรายละเอียดเพิ่มเติมในฉากที่เคยทำไปแล้ว และต้องมีการบริหารจัดการเวลาซ้อมให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น รวมถึงนักแสดงต้องทำการบ้านกับบทและ

	70% ทำให้ทำฉากต่อสู้ไม่ทัน	ทบทวนสิ่งที่ซ้อมไปเพื่อจะได้ไม่ต้องย้อนกลับมาทำซ้ำ
ส่งความคืบหน้า 70%	เกิดการสับสน เพราะไม่เคยซ้อมกับการทานอาหารจริง ๆ ในฉาก และยังมีการพูดรวบคำอยู่บ้าง	เปลี่ยนจากการทานอาหารจริงเป็นไม่ต้องทานจริงและอาหารก็เปลี่ยนเป็นของปลอม เพื่อทำงานในแง่ของภาพด้วยว่าไม่มีอะไรที่เป็นของจริงในมุมที่เด็กชายเห็น มีการฝึกพูดให้ช้าลงและพูดให้ชัดขึ้น
ก่อนส่งความคืบหน้า 100%	เนื่องจากในเรื่องมีฉากต่อสู้ที่ต้องอาศัยน้องอองซอมค่อนข้างเยอะ ซึ่งต้องมีการลองทำภาพและหาภาพที่เหมาะสมกับฉาก รวมถึงใช้เวลาในการซ้อมเพื่อให้เกิดความเสถียร ทำให้ต้องใช้เวลาในส่วนนี้ค่อนข้างมาก อีกทั้งการลงรายละเอียดในฉากอื่น ๆ ทำให้ไม่มีระยะเวลาในการรันทั้งเรื่องมากพอ	บริหารจัดการเวลาซ้อมให้มีประสิทธิภาพ ใช้นักแสดงปี 4 ในการลองทำภาพและช่วยกันหาภาพในฉากต่อสู้เพื่อจะได้ลงคิวให้น้องอองซอมได้ทันทีหลังจากที่น้องเล็กเรียน
ส่งความคืบหน้า 100%	ระยะเวลาในการแสดงนานเกินไป และเสียงของนักแสดงบางคนเบาจนไม่ได้ยินสิ่งที่พูด	ลดทอนบางฉากและทำให้แต่ละฉากกระชับขึ้น นักแสดงเพิ่มการวอร์มเสียง ใช้เสียงให้ถูกต้อง เตรียมความพร้อมของร่างกายและเสียงให้มากขึ้นก่อนการแสดง

ตารางที่ 3.22 : ปัญหาและแนวทางแก้ไขในช่วง
การส่งความคืบหน้าของนักแสดง (นางสาวกังสตาล แก้วพูนทรัพย์)
ที่มา : ผู้ศึกษา

(6) นักแสดง นางสาวพรทิพย์ กิจดำรงชัย รับบท เออร์ซูลา / สการ์แซช

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 30%	นักแสดงยังไม่ชินกับคู่แสดง และไม่ชินที่ไม่มีอุปกรณ์ ประกอบฉากให้ใช้ในการ แสดง	ผู้กำกับให้นักแสดงทำ workshop เพื่อละลาย พฤติกรรมของนักแสดงให้ได้ กล้าและสามารถทำงานกับ นักแสดงคนอื่นได้ ส่วนเรื่อง อุปกรณ์ประกอบฉากก็ต้อง อาศัยจินตนาการและนำ สิ่งของที่มีมาใช้แสดงก่อน
ส่งความคืบหน้า 30%	พูดรวบคำและแสดงเร็วไป ทำให้ฟังและรับสารได้ไม่ ครบถ้วน	ฟังคู่แสดงให้มากขึ้น ปรับ ความเร็วไม่ต้องรีบแสดง และเน้นกระทำที่ต้องสื่อ ความหมาย
ก่อนส่งความคืบหน้า 50%	การแต่งบทใหม่ที่ไม่มีอยู่ใน บท ทำให้จับทิศทางของ การแสดงและเล่าเรื่องได้ ยาก	ผู้กำกับและนักแสดงมาอ่าน บทและช่วยกันเขียนบทขึ้น ใหม่
ส่งความคืบหน้า 50%	ใช้เสียงผิดและเปิดชวานด์ง ทำให้เสียงที่ได้ยินมีความ เบา	ลดเสียงชวานด์งและวอร์ม เสียงให้พร้อมก่อนแสดง
ก่อนส่งความคืบหน้า 70%	ในการส่ง 50% นั้น ไม่ได้ ถูกใช้ในเรื่องจริง ผู้ศึกษาจึง ต้องกลับมาทำการซ่อมต่อ จากช่วง 30% ทำให้เกิด ความล่าช้า	รี้อฟื้นจากสิ่งที่เคยทำมา แล้วนำมาพัฒนาเพื่อส่ง ความคืบหน้า 70% การ ซ่อมในรอบนี้ลงรายละเอียด กับการแสดงมากขึ้น มีการ

		แสดง หยุด เจาะ รายละเอียด แก้วและรัน ต่อเพื่อให้เกิดความเคยชิน และเข้าใจตัวละคร
ส่งความคืบหน้า 70%	ตัวละครสการ์แรชยังไม่ค่อย คงที่ อาจจะเพราะการที่ เป็นตัวละครที่ต้องอาศัย องชอมช่วยส่งมวลงและ เวลาที่จำกัดทำให้ทำฉาก ของสการ์แรชไม่ทัน	น้องปี 2 เข้ามาช่วยเป็นอง ชอม ช่วยส่งมวลงให้นักแสดง มีพลังมากขึ้น
ก่อนส่งความคืบหน้า 100%	มีเวลาน้อยทำให้ทำฉาก ใหญ่ไม่ทัน โดยเฉพาะฉาก สการ์แรช	การปรับเปลี่ยนและการ ซ้อมกับองชอมมากขึ้นจน เริ่มมีความมั่นใจมากขึ้น
ส่งความคืบหน้า 100%	ใช้เสียงผิดทำให้เสียงเบา	รักษาสุขภาพคอ ใช้เสียงให้ ถูกวิธี และเตรียมร่างกาย ก่อนซ้อมเพื่อให้พร้อมมาก ที่สุด

ตารางที่ 3.23 : ปัญหาและแนวทางแก้ไขในช่วง
การส่งความคืบหน้าของนักแสดง (นางสาวพรทิพย์ กิจดำรงชัย)
ที่มา : ผู้ศึกษา

3.2.4 ผลงานด้านการแสดง (Production)

(1) ผลงานการแสดงรอบที่ 1

การแสดงรอบที่ 1 เป็นการแสดงในรอบครอบครัววงการแสดง ที่มีเพียงนิสิต
เอกการแสดงทุกชั้นปีและศิษย์เก่าที่สำเร็จการศึกษาจากเอกการแสดงไปแล้ว เป็นการแสดงรอบแรก
ที่ได้ทำการแสดงให้ผู้ชมได้รับชมจริง ๆ ได้รับกระแสตอบรับจากผู้ชมในขณะที่กำลังแสดง ทำใ้
นักแสดงได้รับพลังงานจากผู้ชม ส่งผลให้ความรู้สึกของนักแสดงเพิ่มขึ้นในบางฉาก ซึ่งเป็นข้อดีที่ทำให้
นักแสดงได้รับความรู้สึกที่สดใหม่ และเพิ่มพลังงานให้กับนักแสดงไปจนถึงตัวละคร แต่ในข้อดีก็มี
ข้อเสียอยู่เช่นกัน นั่นก็คือ บางช่วง นักแสดงรับพลังงานจากผู้ชมมาเยอะเกินไป จนอาจจะทำให้ทำ
การแสดงออกมาเพื่อส่งให้ผู้ชมมากเกินไปจนสารหรือข้อความที่ต้องการจะสื่อสูญหายไป หรืออาจจะ
ทำให้นักแสดงไม่ได้อยู่กับสถานการณ์ในเรื่องหรือกับคู่แสดงตรงหน้า และเนื่องจากผู้ชมในรอบนี้เป็น

กลุ่มคนที่คุ้นเคยกันอยู่แล้ว ส่งผลให้เกิดอีกหนึ่งข้อเสียคือ เสียงตอบรับจากผู้ชมที่มีความตั้งใจทำให้ไม่ได้ยินสารที่ตัวละครกำลังพูดอยู่ อีกทั้งในรอบนี้เสียงซาวนมีความดังเกินไปจนบางครั้งกลบเสียงนักแสดง ซึ่งอาจทำให้ผู้ชมไม่ได้รับสารในช่วงเวลานั้น แต่นักแสดงมีการรับมือและแก้ปัญหาเฉพาะหน้า อยู่กับสถานการณ์ที่กำลังเกิดขึ้น มีการรับ-ส่งกับคู่แสดงได้เป็นอย่างดี กล่าวโดยสรุปแล้ว ในการแสดงรอบที่ 1 นี้ นักแสดงมีความพึงพอใจกับผลงานที่ออกมา รวมถึงทุกฝ่ายที่ส่งผลให้ทุกอย่างถูกถ่ายทอดออกมาได้อย่างลงตัว

(2) ผลงานการแสดงรอบที่ 2

การแสดงในรอบนี้ เป็นรอบของบุคคลทั่วไปที่ทำการซื้อบัตรเข้ามาชมละคร ซึ่งเป็นรอบที่สองในการแสดงจริงบนเวที ปัญหาที่เกิดขึ้นคือ นักแสดงไม่มีการตื่นตัวในการแสดง ทำให้การแสดงไม่กระชับและสดใหม่เท่าการแสดงในรอบแรก และจากในรอบครอบครัวการแสดงที่เป็นบุคคลภายในมีการตอบรับจากผู้ชมที่ชัดเจนและมีการแสดงออกมาอย่างเต็มที่ ส่งผลให้นักแสดงเกิดความคาดหวังการตอบรับจากผู้ชม และเมื่อไม่ได้รับการตอบรับจากผู้ชมอย่างที่คาดหวังเอาไว้จึงทำให้นักแสดงเสียความมั่นใจ แต่นักแสดงก็สามารถดึงสมาธิกลับมาอยู่กับสถานการณ์ตรงหน้าและคู่แสดงได้ หลังจากทีเสียความมั่นใจหรือเสียสมาธิไปก่อนหน้านี้ และจากในการแสดงรอบแรกที่ซาวนมีความดังเกินไปจึงมีการปรับความดังของซาวน ทำให้นักแสดงลดเสียงของตนเองลงตามซาวนที่เบาลง ซึ่งนักแสดงไม่ควรจะลดเสียงของตนเองลงตามซาวน นักแสดงจะต้องคงมาตรฐานความดังเสียงของตนเองไว้ เพื่อให้ผู้ชมได้รับสารและสิ่งที่ตัวละครพูดอย่างชัดเจน

(3) ผลงานการแสดงรอบที่ 3

รอบสุดท้ายของการแสดง จากการแสดงสองรอบที่ผ่านมาทำให้นักแสดงได้เห็นข้อดีและข้อเสีย เรียนรู้ข้อผิดพลาดต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ในการแสดงรอบนี้เป็นการแสดงรอบสุดท้ายของละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร นักแสดงจึงอยากเล่าเรื่องนี้ให้ออกมาได้ดีที่สุด ทำให้นักแสดงไม่มีความกังวลหรือความคาดหวัง มีสมาธิและอยู่กับสถานการณ์ตรงหน้า และจากทีในการแสดงรอบที่สองเสียงของนักแสดงค่อนข้างเบา ในการแสดงรอบนี้จึงมีการวอร์มร่างกายและวอร์มการใช้เสียงที่เพิ่มขึ้น ทำให้เสียงของนักแสดงมีความคงที่และมีร่างกายที่พร้อมในการแสดง

จากการแสดงทั้งสามรอบที่ผ่านมา ถือได้ว่าสามารถรักษามาตรฐานของการแสดงให้คงที่ไว้ได้เป็นอย่างดี ผู้ชมได้รับสารของเรื่องราวที่นักแสดงส่งออกไป องค์กรประกอบโดยรวมทำให้เรื่องนี้สามารถเล่าออกมาได้อย่างสมบูรณ์และเป็นความภาคภูมิใจของทุกฝ่ายในทีมงานของละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร

3.2.5 ขั้นตอนการทำงานหลังจากแสดง (Post-Production)

หลังจากการแสดงละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจมหาสมุทร สิ้นสุดลง ทางผู้ศึกษาได้มีการทำแบบสอบถามและมีการพูดคุยถึงกระบวนการทำงานและผลงานที่ออกมาของละครเวทีเรื่องนี้ เพื่อนำไปพัฒนาในการทำงานในอนาคต ผ่านกิจกรรม Post-talk กับนิสิตเอกการแสดงชั้นปีที่ 3 และเพื่อน ๆ ในรุ่น โดยทางนักแสดงได้รับข้อเสนอแนะหลัก ๆ คือ เรื่องเสียงของนักแสดงมีความเบาในบางช่วง ทำให้ผู้ชมได้รับสารหรือสิ่งที่ตัวละครพูดได้ไม่ชัดเจน ซึ่งมีวิธีการแก้ไขคือ วอร์มเสียงให้พร้อมก่อนจะเริ่มทำการซ้อมและทำการแสดงทุกครั้ง ใช้เสียงให้ถูกวิธี โดยเพิ่มการฝึกการหายใจและการเปล่งเสียง (voice projection) ให้มากขึ้นในระหว่างการซ้อม

3.3 การพัฒนาการสร้างสรรค์ด้านการออกแบบฉาก

3.3.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-Production)

3.3.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม

ผู้ศึกษาได้ศึกษานวนิยาย The Ocean at the End of the Lane ถูกแต่งขึ้นในปี 2013 โดยนักเขียนชาวอังกฤษ Neil Gaiman ที่เล่าถึง ชายผู้หนึ่งกำลังจะเดินทางกลับจากงานศพพ่อของเขา แต่ระหว่างทาง เขานึกขึ้นได้ว่าควรเข้าไปกล่าวทักทายและบอกลา เหล่าคนเคยรู้จักที่ฟาร์มแถวนั้น จนได้พบกับ “คุณนายแฮมป์สตัดด์” ระหว่างที่กำลังพูดคุยอยู่ที่หลังบ้านไร่ นั้น ความทรงจำเกี่ยวกับมหาสมุทรที่เกิดขึ้นไปพร้อมกับ “เล็ดตี้” เด็กสาวที่เขาเคยรู้จักตอนสมัยเด็ก ได้หลั่งไหลเข้ามาเรื่อย ๆ ในวัยเด็กของเด็กชาย เขาได้รับรู้เรื่องเหนือธรรมชาติ เรื่องจินตนาการที่มากมาย และเขาไม่เคยมีความกลัวต่อมัน แต่ทว่าเขากลับกลัวเรื่องจริงในชีวิตจริงที่พ่อเขากระทำและกลัวพวกผู้ใหญ่ จนเขาต้องหาวิธีที่จะชนะความกลัวโดยมีเพื่อนใหม่ “เล็ดตี้” สู้ไปพร้อมกับเขาในโลกเหนือจริง เด็กชายเลือกทำในสิ่งที่เขาคิดว่าถูกต้อง จนสุดท้ายได้เสียเพื่อนที่รักไปตลอดกาล แม้ว่าสุดท้ายเราจะไม่มีทางรู้ว่าเล็ดตี้ได้จากไปที่ไหนหรือเรื่องนี้เป็นจริงหรือไม่เราก็ไม่อาจจะรู้ได้ แต่หลังจากผู้ศึกษาได้วิเคราะห์จากบทนวนิยายทั้งหมด ทำให้เห็นความแตกต่างระหว่างมุมมองของผู้ใหญ่กับเด็ก อย่างเช่น ตอนที่เราเติบโตเป็นผู้ใหญ่ เรามองการจินตนาการนั้นตื้น ๆ ทื่อ ๆ ว่าภาพขอนไม้คือขอนไม้ แต่ทำไมตอนเด็กเราถึงมองเห็นได้กว้าง สนุกและมีจินตนาการไปมากกว่านี้ ผู้ศึกษาจึงเห็นว่า เรื่องนี้มีการเชื่อมโยงหลายอย่างด้วยเหตุผลที่ว่า การเดินทางจากวัยเด็กและผู้ใหญ่นั้นเจอเรื่องราวมากมาย เจอชีวิตจริง ไม่ว่าจะสุขหรือเศร้า ทุกอย่างที่เกิดขึ้นมันก็สามารถเปลี่ยนตัวตนของคนไป ทำให้ไม่ได้คิดเรื่องเหนือจินตนาการได้เท่าเดิมอีกแล้ว เพราะเหตุผลนี้เลยทำให้พ่อกับเด็กชายมี

ความคิดที่แตกต่างกัน และทำให้เด็กชายในวัยผู้ใหญ่ จำว่าเล็ดได้จากไปออสเตรเลีย เพราะเขาอาจจะอยากเลือกเก็บความทรงจำที่ดีที่สุดไว้ดีกว่า จะจำเรื่องที่เศร้าที่สุดก็เป็นไปได้

3.3.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอฉากละครเวที

ละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร มีหลายประเด็นที่เกิดขึ้น แต่ผู้ศึกษาได้เลือกรวมประเด็นเรื่อง ความทรงจำ ความสัมพันธ์ การเติบโต มาเป็นแนวคิดในการออกแบบฉาก ที่มาของประเด็นเกิดจากผู้ศึกษาคิดว่า กาลเวลาที่ค่อยผ่านไป ทำให้เรามีความสัมพันธ์ใหม่ ๆ เกิดขึ้นจากสิ่งรอบข้าง หรือผู้คน เกิดเป็นความทรงจำสั่งสมจนทำให้เติบโตมีประสบการณ์ มีมุมมองที่แตกต่างไปจากเดิม ชีวิตของคนเราก็หมุนเวียนเป็นเช่นนี้ จนกว่าจะสิ้นสุด แต่ด้วยความที่นวนิยายดั้งเดิมของเรื่องนี้ เป็นประเภท นวนิยายดาร์คแฟนตาซี (Dark Fantasy Novels) ทำให้มีทั้งสถานที่ที่เกิดขึ้นในโลกธรรมดาและสถานที่ในโลกอีกด้านอีกด้วย จึงมีหลายสถานที่เกิดขึ้นอย่างเช่น ภายในบ้านและภายนอกบ้านของเด็กชายและบ้านแฮมป์สตัดอก ป่า หนองน้ำ และ โลกอีกด้าน ดังนั้นผู้ศึกษาจึงวิเคราะห์และออกแบบ พื้นที่การแสดงที่เปลี่ยนไปได้หลายสถานที่ในทีเดียวกันโดยใช้สัญลักษณ์ของวงกลมเป็นทิศทางการเปลี่ยนตำแหน่งของฉาก วงกลมที่กล่าวเกิดจากแนวคิดกาลเวลาที่หมุนวน มีประตูหน้าต่างที่เป็นจุดกำหนดทางเข้าออกของในบ้าน และยังเป็นบรรยากาศให้ป่า และโลกอีกด้าน

3.3.1.3 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบฉาก

จากบทละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร ได้ระบุ เมือง West Sussex, England เมืองที่ราบ แถบชนบทในยุค 1980s เป็นสถานที่ในการดำเนินเรื่อง สถานที่ในบทจะแบ่งเป็นโลกจริงคือ บ้านเด็กชาย บ้านแฮมป์สตัดอก สวน ฟาร์มไร่ ป่า หนองน้ำ และโลกแฟนตาซีคือ ป่า โลกอีกด้าน เนื่องจากในบทประพันธ์มีการเปลี่ยนสถานที่ไปมา ผู้ศึกษาจึงได้วิเคราะห์และกำหนดสถานที่ให้มีใกล้เคียงในระแวก West Sussex โดยมีสถานที่ต่าง ๆ ดังนี้

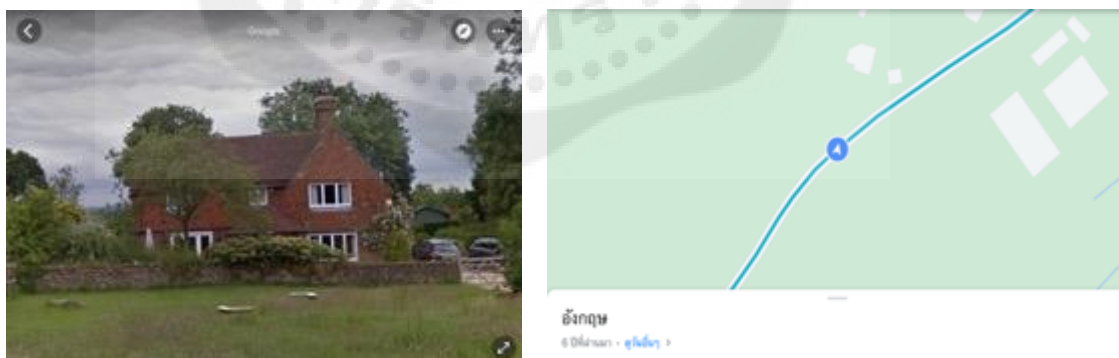


ภาพที่ 3.61 : ภาพพื้นที่ West Sussex

ที่มา : https://commons.wikimedia.org/wiki/File:West_Sussex_map.png

บ้านเด็กชาย เป็นบ้านของตัวละครหลักที่มี เด็กชาย พ่อ และน้องสาว ผู้ศึกษามองถึงสถานภาพ และสภาพแวดล้อมของบ้านตามบทละคร จึงเลือกบ้านหลังนี้ที่อยู่ห่างจากตัวบ้านอื่น ๆ ในชนบทอยู่ในซอยก่อนออกถนนใหญ่ มีสองชั้น และรถ และมีพื้นที่เพียงพอสำหรับคนในบ้าน สีของภาพรวมบ้านจะดูหม่น ๆ สภาพบ้านก็อาจจะมีความใหม่และผสมความกำลังจะเก่าจากการที่เสียคนที่ดูแลครอบครัวไป อาจจะไม่ค่อยมีเวลาทำความสะอาดหรือปรับปรุง

ภายนอกบ้าน



ภาพที่ 3.62 : ภาพบ้านเด็กชาย

ที่มา : Google map

ภายในบ้าน

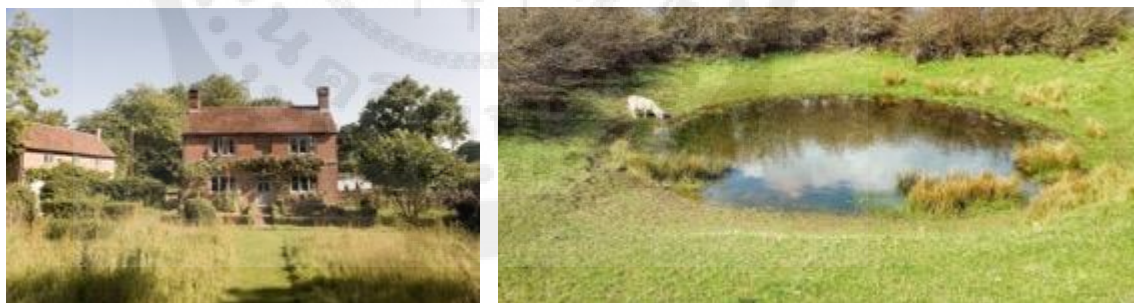


ภาพที่ 3.63 : ภายในบ้านเด็กชาย

ที่มา : <https://freshouz.com>

บ้านแฮมป์สตีอก เป็นอีกบ้านของตัวละครหลักอีกด้าน คือ คุณนายแฮมป์สตีอก จีนนี่และเล็ดดี้ โครงสร้างของบ้านจะมีรูปแบบต่างจากบ้านเด็กชายเพราะเป็นบ้านไร่ สีของภาพรวมบ้านจะโทนสว่าง สภาพของบ้านจะมีสิ่งใหม่ทั้งเก่าเพื่อให้เข้ากับเนื้อเรื่องของบทที่บ้านนั้นดูแปลก และผ่านอะไรมาอย่างยาวนาน

ภายนอกบ้าน



ภาพที่ 3.64 : ภายนอกบ้านแฮมป์สตีอกและหนองน้ำ

ที่มา : Pinterest

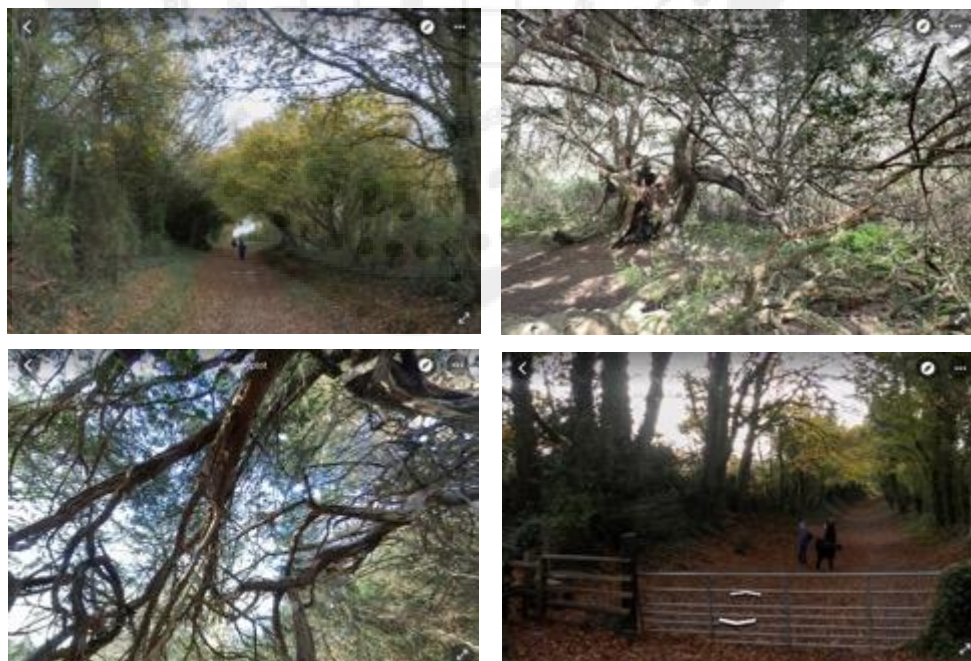
ภายในบ้าน



ภาพที่ 3.65 : ภายในบ้านแฮมป์สตัดอก

ที่มา : Pinterest

โลกอีกด้าน โดยความเป็นจริง West Sussex, England มีสถานที่ ที่เรียกว่า Halnaker Tunnel of Trees ในเมือง Chichester และป่ารูปทรงประหลาดมีอายุมากกว่า 2,500 ปี The Ancient Yew Tree of Kingley Vale ทั้งสองสถานที่ที่เหมาะสมกับเป็นทางเข้าและป่าสู่โลกอีกด้านตามบทละคร



ภาพที่ 3.66 : ภาพป่าและทางเข้าโลกอีกด้าน

ที่มา : Google Map

3.3.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง (Pre-Production)

3.3.2.1 การส่งความคืบหน้า 30%

อยู่ในช่วงค้นคว้าหาข้อมูล เพื่อนำมาประกอบเป็นแนวทางในการออกแบบ โดยผู้ศึกษาได้เทียบความเหมาะสม และดึงจุดเด่นจากสถานที่ในบาหลี ทั้งภายใน (Interior) และภายนอก (Exterior) เกี่ยวกับสภาพแวดล้อม สภาพที่อยู่อาศัย เมืองโต และยุคสมัยของรูปแบบบ้าน รวมถึงการจัดแต่งภายในบ้าน



3.3.2.2 การส่งความคืบหน้า 50%

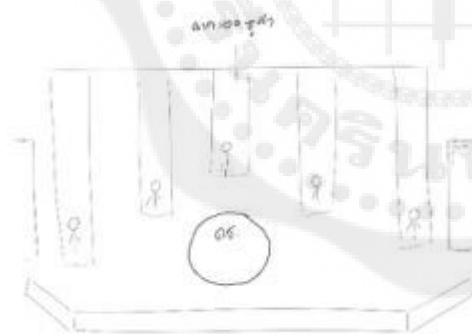
เมื่อได้แนวทางการออกแบบมาแล้ว จึงนำมาต่อยอดกับคีย์เวิร์ด ความทรงจำ ความสัมพันธ์ การเติบโต ที่ได้กล่าวไว้ นำมาออกแบบรูปแบบฉาก และ สภาพแวดล้อมของฉาก ที่สามารถเปลี่ยนไปได้หลายสถานที่ตามบาหลี



ภาพที่ 3.68 : ภาพรวมแนวคิดที่ออกแบบฉาก (ธวีพร ผลบุญ)

ที่มา : ผู้ศึกษา

การส่งความคืบหน้า 50 % ในเทศกาลงานปล่อยผี ออกแบบการใช้พื้นที่
และใช้ผ้าในการสร้างบรรยากาศ



ภาพที่ 3.69 : ภาพฉากในเทศกาลงานปล่อยผี (ธวีพร ผลบุญ)

ที่มา : ผู้ศึกษา

Ground Plan and Sketch

ที่เกิดจากกระบวนการคิดต่อยอดจากรูปแบบฉากที่ต้องการและ
คีย์เวิร์ดรวมกัน

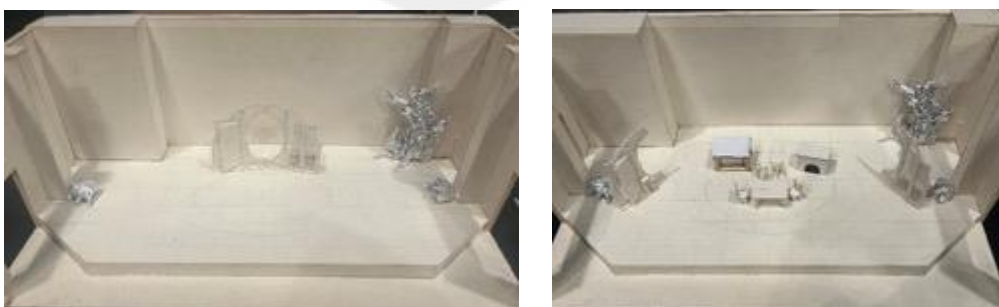


ภาพที่ 3.70 : ภาพแปลนและสเก็ตฉาก (ธวีพร ผลบุญ)

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.3.2.3 การส่งความคืบหน้า 70%

ผู้ศึกษาได้นำการออกแบบที่คิดไว้มาทำเป็นโมเดลฉากจำลอง ขนาด (1:50) เพื่อให้เห็นขนาดที่สัมพันธ์บนเวทีอย่างชัดเจน ง่ายต่อการทำงานของผู้กำกับในการขยับทิศทางการดำเนินเรื่องของฉาก และใช้ทำงานร่วมกับอุปกรณ์ประกอบฉากและแสง ได้ง่ายมากขึ้น ในการออกแบบครั้งนี้ได้ลดทอนฉากบางจุดลงเพื่อให้สะดวกต่อการใช้พื้นที่มากขึ้น

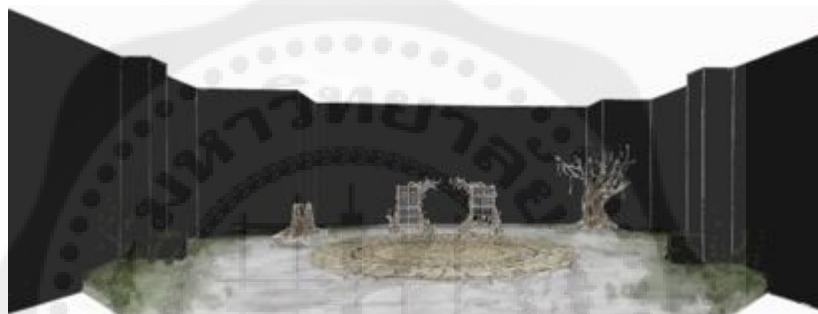


ภาพที่ 3.71 : โมเดลฉากจำลอง (ธวีพร ผลบุญ)

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.3.2.4 การส่งความคืบหน้า 100%

หลังจากที่ได้รูปแบบฉากที่ต้องการแล้ว ผู้ศึกษาได้ลดทอนประตู หน้าต่าง ให้มีความเหมาะสมกับสถานที่ในการออกแบบมากขึ้น ได้เพิ่มองค์ประกอบให้ครบคุณสมบัติแบบไม่สมบูรณ์อย่างต้นไม้อีกด้าน เพิ่ม Design Texture ของฉากทั้งหมด เพื่อให้เห็นภาพรวมการใช้สีและลักษณะของตัวพื้น ต้นไม้ เพิ่มแนวคิดการเคลื่อนที่ของฉากได้สมบูรณ์แบบมากขึ้น สีที่เลือกใช้คือสีน้ำตาลของอิฐและน้ำตาลของสีเปลือกไม้ ให้เป็นสีกลางของทั้งสองบ้าน และเป็นได้ทั้งในบ้านและนอกบ้าน แล้วค่อยแสมสีแดง เหลือง เขียว ที่เป็นสีจากธรรมชาติ ให้เกิดขึ้นฉาก และเพิ่มเทคนิคพิเศษที่จะใช้ สีสะท้อนแสง ซ่อนไว้ในฉากเพื่อให้เกิดสีประหลาด ตรงข้ามกับสีธรรมชาติ ในฉากที่อยู่โลกอีกด้าน และทำโมเดลจำลอง แบบสมบูรณ์ในขนาด (1:25)



ภาพที่ 3.72 : ภาพสเก็ตสมบูรณ์ของฉาก (ธีวีพร ผลบุญ)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.73 : ภาพสเก็ตสีพื้นของฉาก (ธีวีพร ผลบุญ)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.74 : ภาพสเก็ตฉากประติมากรรมหน้าต่าง ต้นไม้
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.75 : ภาพโมเดลจำลองฉาก (1:25)
ที่มา : ผู้ศึกษา

3.3.2.5 ปัญหาและแนวทางแก้ไข

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 30 %	1.ยังหาแนวทางร่วมกับฝ่ายออกแบบไม่ได้ในการหาสถานที่	1.นัดวันกับเพื่อนทุกฝ่ายเพื่อสรุปสถานที่ร่วมกันให้ลงตัว
ส่งความคืบหน้า 30 %	ไม่มี	ไม่มี
ก่อนส่งความคืบหน้า 50 %	1.คิดรูปแบบออกแต่คิดวิธีการใช้งานไม่ออก	1.ปรึกษาพ่อถึงวิธีการใช้งานของล้อยาง
ส่งความคืบหน้า 50 %	1.รูปแบบล้อยางไม่จำเป็น 2.มุดูแบน	1.เปลี่ยนจากล้อยางเป็นพื้นที่พื้น 2.ปรับมุมต้นไม้ให้พุ่งเข้าตรงกลาง
ก่อนส่งความคืบหน้า 70 %	1. วางตำแหน่งของฉากในช่วงองค์ 2 ยาก เพราะยังไม่มีแนวคิด	1. อิงจากองค์ 1 ไปก่อนเพื่อจะได้เห็นภาพรวม
ส่งความคืบหน้า 70 %	1.ทำให้ประตูหน้าต่าง เชื่อมกับต้นไม้ไม่ได้ 2.ขนาดประตูหน้าต่างใหญ่เกินไป	1.เปลี่ยนเทคนิคเจอร์ประตูหน้าต่างเป็นไม้เลื้อย ให้เหมือนกับต้นไม้ด้านหลังและเพิ่มต้นไม้เสาอีกฝั่ง 2.ลดขนาดลง
ก่อนส่งความคืบหน้า 100 %	1.ภาพสเก็ตประตู หน้าต่างที่วาดออกมาดูสวยและสมมาตรเกินไปอย่างที่ควร	1.เปลี่ยนให้สองข้าง ดูโปร่งและกิ่งสูงต่ำไม่เท่ากัน ให้ออกมาดูดี
ส่งความคืบหน้า 100 %	ไม่มี	ไม่มี

ตารางที่ 3.24 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไข (ผู้ออกแบบฉาก)

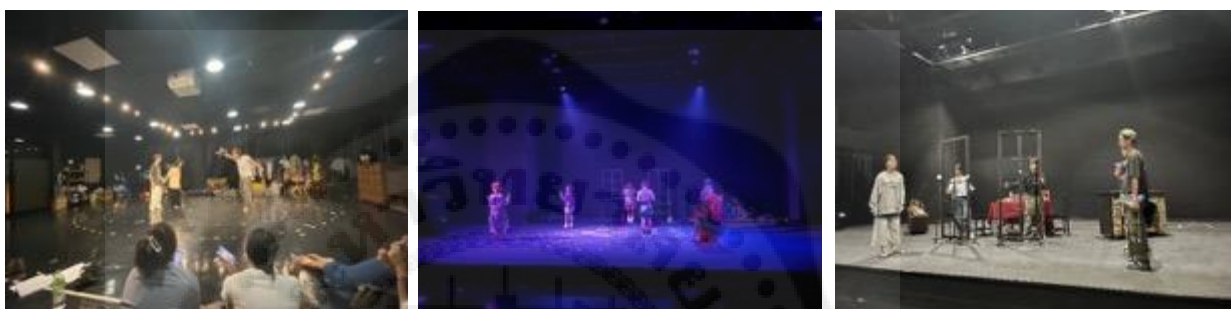
ที่มา : ผู้ศึกษา

3.3.3 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการออกแบบ (Production)

3.3.3.1 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการแสดง

(1) ช่วงก่อนการผลิต

ในช่วงก่อนการผลิตการแสดง ผู้ศึกษาได้นำประตูและหน้าต่างโครงเหล็กมาใช้จำลองเพื่อใช้ฝึกซ้อมสำหรับนักแสดง และได้ติดเทปเส้นวงเพื่อให้นักแสดงและผู้กำกับรู้ถึงขนาดและการใช้พื้นที่

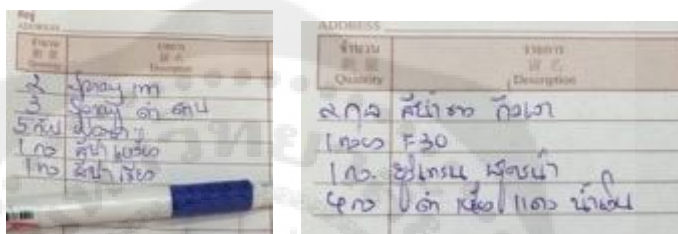


ภาพที่ 3.76 : ภาพการใช้พื้นที่บนเวทีและใช้ประตูหน้าต่างจำลอง (ธวิพร ผลบุญ)
ที่มา : ผู้ศึกษา

ได้เตรียมซื้อของและเตรียมหาวัสดุสำหรับการตกแต่ง (Decoration) ฉาก เพราะนางงานเป็นงานทำมือ ไม่ได้มีแรงซัพพอร์ตจาก ซัพพลายเออร์ (Supplier) มาก แต่ก็มี โครงต้นไม้สองต้นที่ให้ ซัพพลายเออร์ (Supplier) ช่วยประกอบร่างขึ้นมารูปแบบอย่างง่ายเพื่อนำมา ตกแต่ง (Decoration) ต่อ



ภาพที่ 3.77 : ซื้ออุปกรณ์ตกแต่งฉากที่ไต้หวัน (ธวีพร ผลบุญ)
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.78 : สั่งอุปกรณ์และสีเตรียมทำงาน (ธวีพร ผลบุญ)
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.79 : ซื้อผ้าสำหรับตกแต่งฉากที่พายุ (ธวีพร ผลบุญ)
ที่มา : ผู้ศึกษา



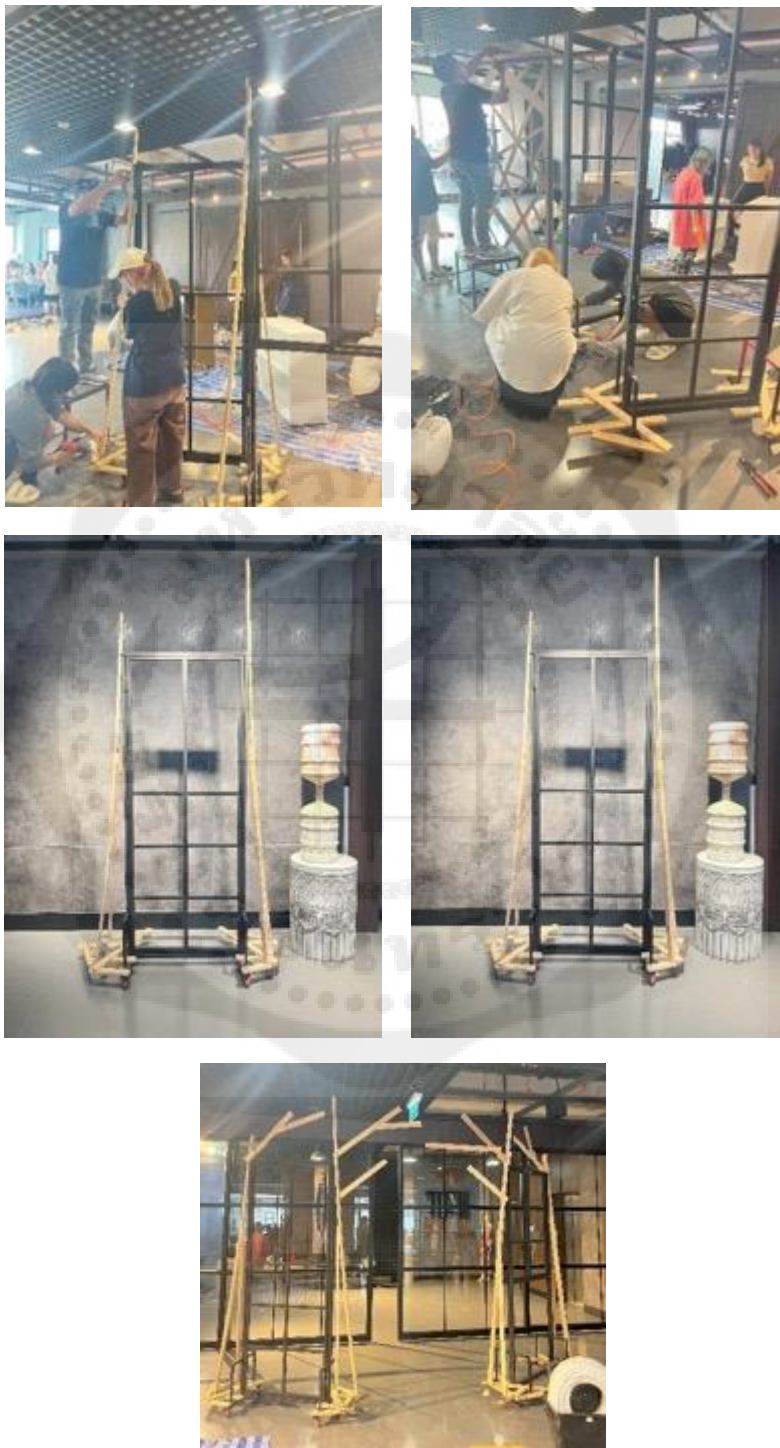
ภาพที่ 3.80 : ซื้อุปกรณ์เตรียมทำงานที่ Mr.DIY (ธวิพร ผลบุญ)
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.81 : ซื้อุปกรณ์เตรียมทำงานที่สำเพ็ง (ธวิพร ผลบุญ)
ที่มา : ผู้ศึกษา

(2) ช่วงผลิต

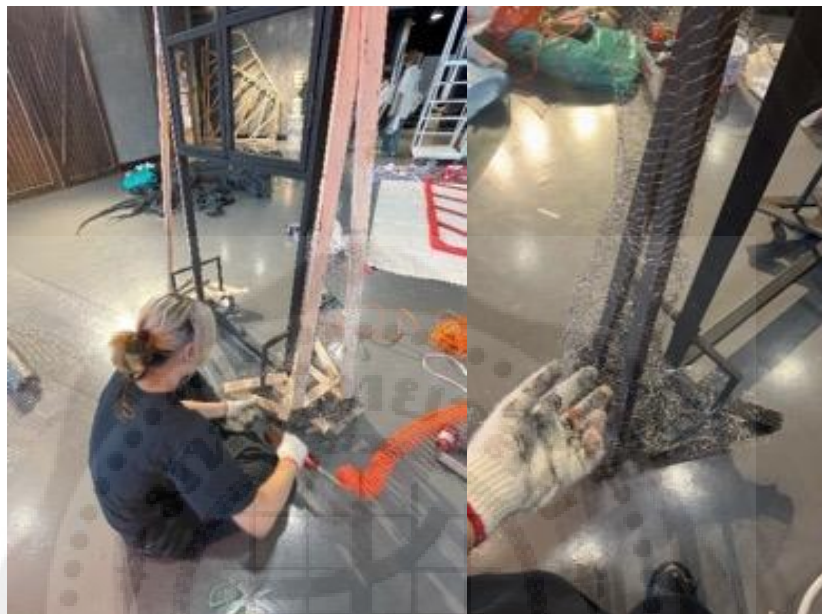
1. ขั้นตอนแรก เริ่มสร้างโครงไม้เพื่อเป็นไว้เป็นฐานไว้ยึด



ภาพที่ 3.82 : ภาพกระบวนการสร้างโครงไม้ (ชวีพร ผลบุญ)

ที่มา : ผู้ศึกษา

2. ขั้นตอนสอง ติดโครงไม้เพิ่มความหนาของโครงให้รูปร่างออกมาคล้ายต้นไม้ ตกแต่งท่อตามไปตามแนวโครงไม้ และติดหนังสือพิมพ์ โดยใช้เทคนิค เปเปอร์มาเช่ (Paper Mache)



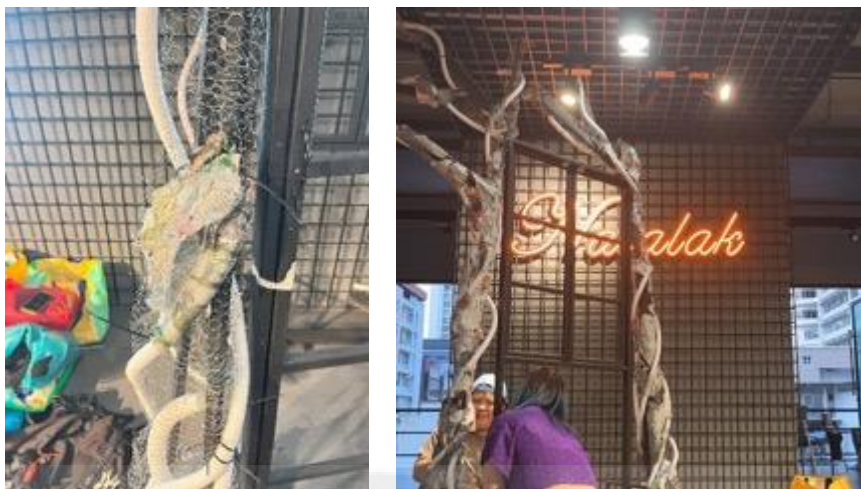
ภาพที่ 3.83 : ภาพกระบวนการติดโครงโครงไม้ (ธวีพร ผลบุญ)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.84 : ภาพกระบวนการตกแต่งด้วยท่อ (ธวีพร ผลบุญ)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.85 : ภาพกระบวนการติดเปเปอร์มาเช่ (ธวีพร ผลบุญ)

ที่มา : ผู้ศึกษา

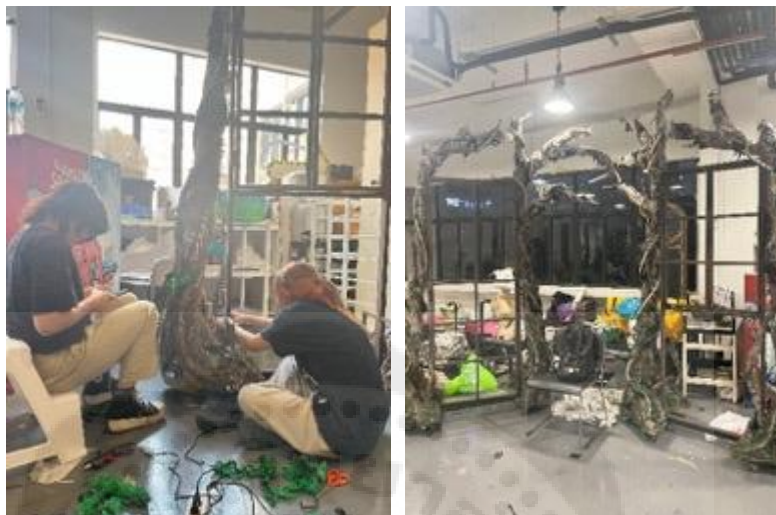
3. ขั้นตอนสาม ติดผ้ามุ้งอ่อนสีน้ำตาลและติดผ้าลูกไม้ดำเพื่อเพิ่ม
 เทคเจอร์ (Texture) ของต้นไม้ที่อยู่ประตุนหน้าต่าง



ภาพที่ 3.86 : ภาพกระบวนการติดผ้ามุ้งอ่อนสีน้ำตาลและผ้าลูกไม้ดำ (ธวีพร ผลบุญ)

ที่มา : ผู้ศึกษา

4. ขั้นตอนที่สี่ ติดฟิวเจอร์บอร์ดเพื่อเพิ่มโครง ให้กับต้นไม้ และ ทาสีทั้งหมด ให้เข้าด้วยกัน ติดหญ้าที่ทำจากผ้าใบสีเขียว



ภาพที่ 3.87 : ภาพกระบวนการทาสีทั้งหมดและติดหญ้า (ธวีพร ผลบุญ)

ที่มา : ผู้ศึกษา

5. ขั้นตอนห้า ให้ ซัพพลายเออร์ (Supplier) ทำโครงไม้ด้านใน ต้นไม้ใหญ่ให้ และทำการบุตีดผ้าเพื่อทำเทคเจอร์ด้านในโครงต้นไม้ ทาไม้สีดำ



ภาพที่ 3.88 : ภาพการทำโครงต้นไม้ใหญ่ (ธวีพร ผลบุญ)

ที่มา : ผู้ศึกษา

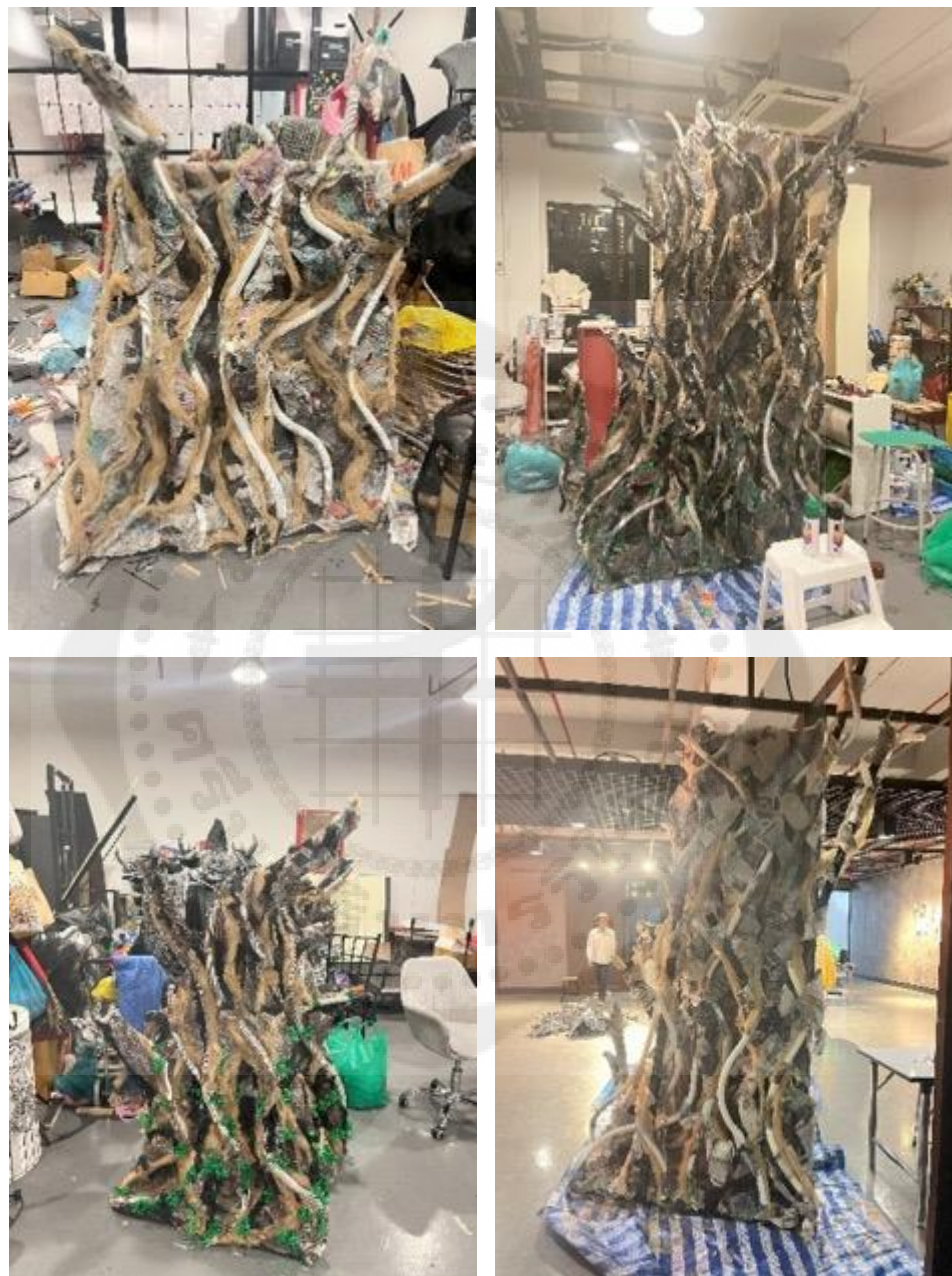
6.ชั้นตอนหก ติดท่อ ฟันสีลงบนผ้า ให้มีความเป็นต้นไม้ ใส่กรงไก่
เพิ่มโครงต้นไม้ ติดเปเปอร์มาเซ่ ด้วยวิธีเดียวกันกับประตุ หน้าต่าง



ภาพที่ 3.89 : ภาพการทำโครงต้นไม้ใหญ่ (ชวีพร ผลบุญ)

ที่มา : ผู้ศึกษา

7.ขั้นตอนเจ็ด ทำเทคนิควิธีเดียวกับประตูลูกต่าง ติดผ้ามุ้งอ่อน ติด
ผ้าลูกไม้สีดำ ทาสี



ภาพที่ 3.90 : ภาพกระบวนการทำต้นไม้ใหญ่ (ธีพร ผลบุญ)
ที่มา : ผู้ศึกษา

8. ขั้นตอนแปด เริ่มเข้าโรงละคร ร่างพื้นเตรียมเพ้นท์และวางต้นไม้

ใหญ่ทั้งสองมุม



ภาพที่ 3.91 : ภาพการเตรียมฉากในโรงละคร (ธีพร ผลบุญ)

ที่มา : ผู้ศึกษา

9. ขั้นตอนเก่า พื้นที่พื้นที่อิฐ บนพื้นเวที ปรับแก้กิ่งต้นไม้เพิ่มเติม



ภาพที่ 3.92 : ภาพรวมการเพ้นท์พื้นและปรับแก้ต้นไม้อื่น ๆ (ธวีพร ผลบุญ)

ที่มา : ผู้ศึกษา

(3) ช่วงการแสดง

เช็คความพร้อมของพื้นของฉาก และหลังจากจบการแสดงรอบครอบคร่ำ วันต่อไปจึงเพิ่มสี Fluorescent Acrylic color สีสะท้อนแสงกับเทคนิคไฟ Black light ของเพื่อนฝ่ายไฟ เข้ามาตามเปลือกไม้ ตามต้นไม้ที่เลื้อยขึ้น และจุดลงแทรกในพื้นที่มืด เพื่อเพิ่มความพิเศษให้กับบางฉากของเรื่อง



ภาพที่ 3.93 : ภาพบางส่วนในการแสดงจริงและเทคนิคสีพิเศษ (ธวีพร ผลบุญ)

ที่มา : ผู้ศึกษา

(4) ปัญหาที่และแนวทางแก้ไข

ตลอดช่วงก่อนการผลิต การผลิต และจนแสดง โดยส่วนมากไม่มีปัญหาที่เกิดขึ้นมากเท่าไรส่วนใหญ่เป็นการเพิ่มหรือลดตามความต้องการของผู้ศึกษามากกว่าที่จะเป็นปัญหา และเนื้องานที่ผู้ออกแบบได้ทำนั้นเป็นงานที่ไม่ได้ต้องการความสมบูรณ์ ความสมมาตร หรือต้องทำตามแบบแผน แต่อาศัยการตกแต่ง (Decoration) ที่มาจากการใช้ความคิดสร้างสรรค์ตลอดเวลา

3.3.4 ขั้นตอนการทำงานหลังการผลิต (Post-Production)

หลังจากจบการแสดงทั้งหมด ทำการรื้อถอนต้นไม้ใหญ่ทั้งหมด แยกชิ้นส่วนเพื่อนำไปทิ้ง รื้อถอนโครงประตู หน้าต่าง ให้เหลือแต่โครงเหล็กเพื่อนำไปใช้งานต่อได้ เพ้นท์พื้นกลับเป็นสีดำ

3.4 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบอุปกรณ์ฉาก

3.4.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการผลิต (Pre-Production)

3.4.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม

ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก นางสาวศิริพรรณ สระเกษิ

การศึกษาของผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากจากบทละครเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร โดยการตีความครั้งนี้ผู้ศึกษาได้ตีความผ่านบทละครเกี่ยวกับ props ในการประกอบฉาก ซึ่งบทละครทั้งหมดเปรียบเสมือนตัวกำหนดอุปกรณ์ประกอบฉาก โดยเน้นไปที่เด็กชายที่มีความทรงจำที่ไม่ค่อยดีนักกับครอบครัวของตัวเอง แต่กลับกันความทรงจำเหล่านั้นทำให้เขาเติบโตขึ้น แต่ถึงแม้ว่าจะโตขึ้นแค่ไหนความทรงจำนั้นก็ยังคงกลับมาหลอกหลอนเขา จึงเกิดเป็นคีย์เวิร์ดสำคัญในการออกแบบคือคำว่า **ความทรงจำ เติบโต และฝันร้าย** โดยได้นำคำเหล่านี้มาใช้ในการนำเสนออุปกรณ์ประกอบฉากผ่าน ธีม “ฝันร้ายที่หลบซ่อนอยู่ในความทรงจำเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เราได้เติบโต” จากการศึกษาบทละครเรื่องนี้ผู้ศึกษาต้องการนำเสนอให้เห็นถึงความรู้สึกของตัวละครเด็กชายที่มีความทรงจำไม่ดีมาตลอด



ภาพที่ 3.94 : การศึกษาค้นคว้าอุปกรณ์ประกอบฉาก
ที่มา : ผู้ศึกษา

ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก นายปรเมษฐ์ โชติวิชัย

ผู้ออกแบบได้ทำการศึกษาและตีความบทละครเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร ทำความเข้าใจในความหมาย และสิ่งที่บทละครนั้นต้องการจะสื่อ โดยการสร้างคีย์เวิร์ดและหาธีมของเรื่องออกมาในรูปแบบนามธรรม จึงได้ออกมาเป็นคีย์เวิร์ดว่า **หนึ่งเดียว สองด้าน สร้างขึ้น** นำไปสู่ธีมที่ว่า “สองด้านของตัวตนที่ถูกสร้างขึ้นและหลอมรวมจนกลายเป็นหนึ่งเดียว” ผู้ออกแบบจึงยึดคีย์เวิร์ด และธีมของเรื่องมาใช้ในการนำเสนออุปกรณ์ประกอบฉาก หาแนวทางในการสร้างภาพของสิ่งเหล่านั้นออกมาในรูปแบบรูปธรรม



ภาพที่ 3.95 : การกำหนดธีมอุปกรณ์ประกอบฉาก
ที่มา : ผู้ศึกษา

3.4.1.2 การกำหนดทิศทางในการนำเสนอ

ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก นางสาวศิริพรรณ สระเกษิ

ในส่วนแนวคิดที่นำมาใช้ในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก ผู้ศึกษาได้นำคีย์เวิร์ดสำคัญในการออกแบบ คือคำว่า ความทรงจำ เด็บโต ฝันร้าย มาเป็นหลักความคิดที่จะนำไปใช้ต่อยอดในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก คือ **ความทรงจำ** เป็นตัวแทนของเด็กชาย ที่อาศัยอยู่ในครอบครัวที่มีแต่ปัญหา และไม่เข้าใจกัน จนทำให้เด็กชายเกิดอคติในใจเป็นความทรงจำที่ไม่ดีในชีวิต ผู้ศึกษาจึงนึกถึง อุปกรณ์ประกอบฉากที่มีความเก่ามีร่องรอยการใช้งานที่ยาวนาน และดูมีอายุ จึงเป็นที่มาของคำว่า ความทรงจำ **เด็บโต** เป็นตัวแทนของเด็กชาย ที่เด็บโตขึ้นมาพร้อมกับความทรงจำที่ติดอยู่ในใจ เป็นการเด็บโตที่ไม่เรียบง่ายเหมือนกับคนทั่วไป และเกิดการเปลี่ยนแปลงภายในชีวิตมาโดยตลอด จนทำให้เกิด อุปกรณ์ประกอบฉาก ที่มีชื่อว่า มัลติฟังก์ชัน เฟอร์นิเจอร์ **ฝันร้าย** เป็นตัวแทนของเด็กชาย ที่มีความทรงจำร้าย ๆ จากครอบครัวในวัยเด็กจนกลายเป็นฝันร้ายที่ตามหลอกหลอนเด็กชายจนถึงปัจจุบัน จนทำให้ผู้ศึกษานึกถึงอุปกรณ์ประกอบฉาก ที่มาจากฝันร้ายของเด็กชาย เช่น อุปกรณ์ที่ทำให้เกิดภาพซ้ำ ที่เคยเกิดขึ้นมาในอดีต

ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก นายปรเมษฐ์ โชติวิชัย

ในแง่ของแนวคิดที่นำมาใช้ในการออกแบบ ผู้ออกแบบได้ยึดคีย์เวิร์ด “หนึ่งเดียว สองด้าน สร้างขึ้น” และธีมที่ว่า “สองด้านของตัวตนที่ถูกสร้างขึ้นและหลอมรวมจนกลายเป็นหนึ่งเดียว” มาเป็นแนวทางหลักในการสร้างอุปกรณ์ประกอบฉากผู้ออกแบบนั้นตีความบทละครเรื่องนี้ออกเป็นสองรูปแบบ

- (1) เรื่องทั้งหมดถูกเขียนขึ้นจากตัวเด็กชาย เขาเขียนมันทับกับความจริงที่เจ็บปวดในอดีต
- (2) ทุกสิ่งทุกอย่างล้วนเป็นความจริง ที่ถูกมองจากมุมมองของเด็กผู้ชายคนหนึ่ง

ซึ่งผู้ออกแบบมองว่าผู้เขียนต้องการให้เด็กชาย เป็นตัวแทนวัยเด็กของทุก ๆ คน การเลือกที่จะทำอย่างนั้นเป็นเพราะว่า วัยเด็กของแต่ละคนนั้นต่างกัน ทั้งอารมณ์ และความคิด วัยเด็กเป็นวัยที่จินตนาการของเราไม่มีสิ้นสุด มันจึงทำให้เรื่องนี้สะท้อนได้หลายมุมมอง ทั้งที่มันอาจจะถูกสร้างขึ้นด้วยความตั้งใจเดียวจากผู้แต่งเพียงคนเดียว

3.4.1.3 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการ

ออกแบบ

ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก นางสาวศิริพรรณ สระเกษิ

จากการวิเคราะห์บทละครเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร ผู้ศึกษาได้ทำการปรึกษาคูกับผู้กำกับและทีมงานฝ่ายต่าง ๆ โดยได้รับคำแนะนำ และอยู่ภายใต้ความดูแลของอาจารย์ที่ปรึกษาและอาจารย์ในสาขาวิชา จึงเห็นตรงกันว่า จะจัดแสดงในบริบทของละครเป็นต่างประเทศ เกิดขึ้นที่ประเทศอังกฤษ รัฐซัสเซกส์ ซึ่งมีสองช่วงเวลา คือ อดีตและปัจจุบัน ซึ่งละครเรื่องนี้ได้กำหนดให้ช่วงเวลาอดีตเกิดขึ้นในยุค 80's อยู่ในระหว่างปี ค.ศ. 1981 - 1990 และจนถึงช่วงเวลาปัจจุบัน ในยุคศตวรรษที่ 21 โดยมีการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากได้ขอบเขตการนำเสนอ แนวเสมือนจริงและไม่เหมือนจริง ในตัวบทละครทางผู้ศึกษาได้แบ่ง ออกเป็น 3 กลุ่ม คือกลุ่มครอบครัวเฮมป์สตัดอก, กลุ่มครอบครัวเด็กชาย และกลุ่มสัตว์ประหลาด โดยการนำเสนออุปกรณ์ประกอบฉาก ที่สามารถใช้งานได้ทั้ง 3 กลุ่ม ด้วยความที่เนื้อเรื่องเกิดในยุค 80's จึงอยากให้อุปกรณ์ประกอบฉากที่มาจากอดีตมีความเป็นยุค 80's และสามารถใช้งานได้มาถึงปัจจุบัน และกลุ่มสัตว์ประหลาด สามารถใช้งานอุปกรณ์ประกอบฉากเข้าร่วมด้วยได้ ดังนั้นผู้ศึกษาได้เห็นว่าการค้นคว้าของเรื่องนี้คือ “อย่าเชื่อในสิ่งที่ตามองเห็น” เพราะทุกอย่างล้วนเกิดขึ้นจากจินตนาการ การคิดสงสัยและตั้งคำถาม

ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก นายปรเมษฐ์ โชติวิชัย

จากการวิเคราะห์บทละครเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร ผู้ศึกษาได้ทำการปรึกษาคูกับผู้กำกับและทีมงานฝ่ายต่าง ๆ นำเสนอแนวคิด และความเป็นไปได้ในฝ่ายของตน เพื่อนำมาปรับใช้ให้เข้ากันกับเรื่องราวที่ทุกฝ่ายต้องการจะนำเสนอ ทำความเข้าใจถึง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร ในมุมมองของแต่ละฝ่าย หาจุดกึ่งกลางซึ่งกันและกัน โดยการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากนั้นจะถูกนำเสนอเป็น 2 รูปแบบ แนวเสมือนจริงและไม่เหมือนจริง และแบ่งอุปกรณ์ประกอบฉากออกเป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มครอบครัวเฮมป์สตัดอก, กลุ่มครอบครัวเด็กชาย และโลกในจินตนาการ โดยนำเสนอไปที่การทำให้ อุปกรณ์ประกอบฉากทั้ง 3 กลุ่มสามารถอยู่ร่วมกันเป็นหนึ่งเดียว ตามคีย์เวิร์ดและธีมที่ผู้ศึกษาได้กำหนดขึ้น

3.4.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง

3.4.2.1 การส่งความคืบหน้า 30%

จากการที่ผู้ศึกษาได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมของสถานที่และยุคสมัย ซึ่งบริบทของเรื่องนั้นแบ่งเป็นสองยุค คือยุค 80's อยู่ในระหว่างปี ค.ศ. 1981-1990 จนถึงช่วงเวลาปัจจุบันในยุคศตวรรษที่ 21 เกิดขึ้นที่ประเทศอังกฤษ รัฐซัสเซกส์ และข้อมูลที่เหมาะสมต่ออุปกรณ์ประกอบฉาก บ้านเล็ตตี้ และบ้านเด็กชาย ผู้ศึกษาจึงได้ค้นหาอุปกรณ์ประกอบฉากที่ต้องใช้ดังนี้



ภาพที่ 3.96 : ภาพอุปกรณ์ประกอบฉากภายในบ้านเล็ตตี้

ที่มา : ผู้ศึกษา

บ้านเล็ตตี้นำเสนอโดยการดั่งสีสนและลวดลาย เพื่อให้เกิดความเป็นผู้หญิงภายในบ้าน และมีความสดใส ทำให้ภายในบ้านรู้สึกสนุกสนาน มีการเล่นสีภายในบ้านทั้งหมด

บ้านเด็กชาย



ภาพที่ 3.97 : ภาพอุปกรณ์ประกอบฉากภายในบ้านเด็กชาย

ที่มา : ผู้ศึกษา

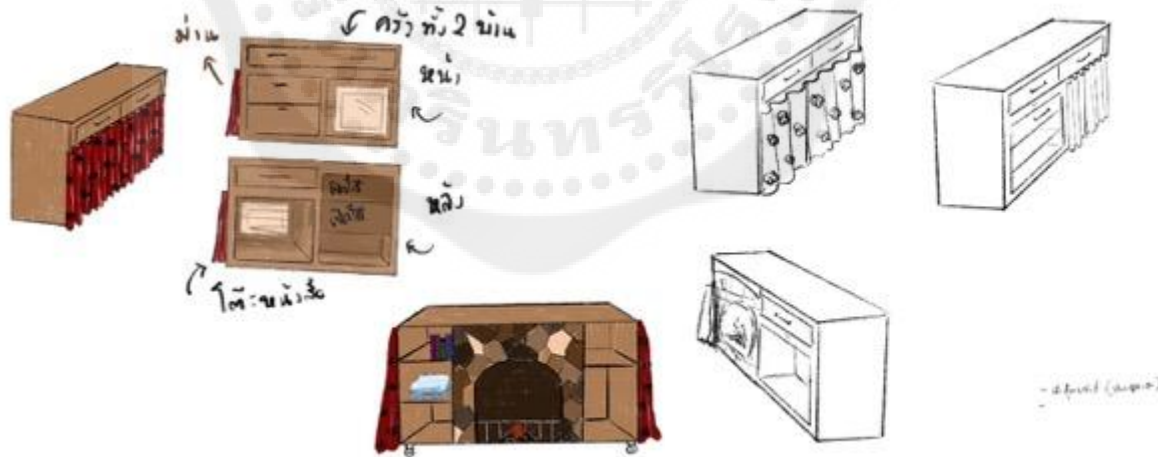
บ้านเด็กชายนำเสนอโดยการ ใช้โทนสีอิมครีม ทำให้รู้สึกอึดอัดไร้สีสัน จืด
ซีด

3.4.2.2 ส่งความคืบหน้า 50%

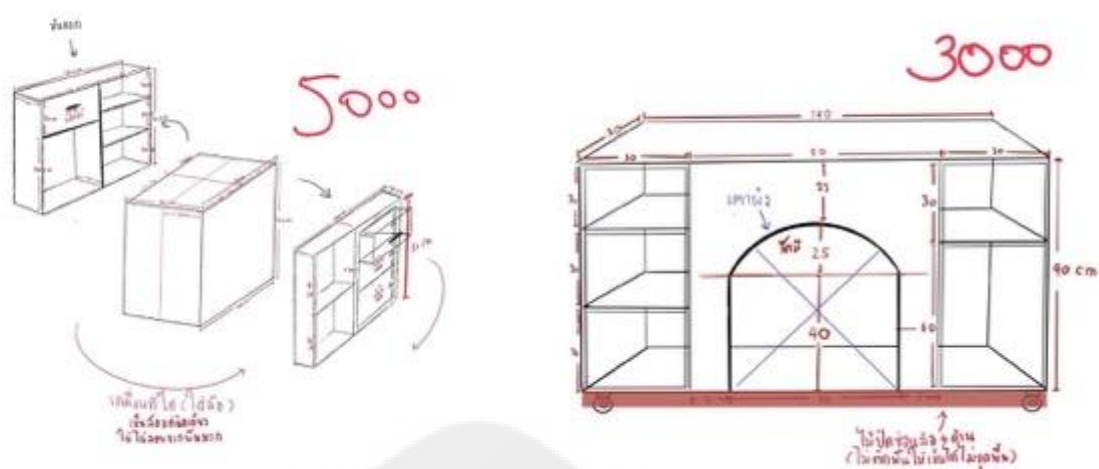
หลังจากส่งความคืบหน้า 30% ผู้ศึกษาได้ข้อสรุปของแนวคิดในการ ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากและได้นำเสนอข้อมูลให้ผู้กำกับ ครูที่ปรึกษา และ ผู้ศึกษาหน้าห้องอื่นได้ ทราบข้อมูลที่ตรงกัน หลังจากนั้นจึงทำให้ผู้ศึกษาได้ออกแบบ และ ลองร่างภาพออกมาให้ตรงตาม แนวคิดที่ได้เสนอไปข้างต้น และได้จำกัดอุปกรณ์ประกอบฉากของทั้ง 2 บ้าน



ภาพที่ 3.98 : ภาพการกำหนดอุปกรณ์ประกอบฉากของบ้านเล็ดดี และบ้านเด็กชาย
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.99 : ภาพแสดงการใช้งานของเคาท์เตอร์บาร์ และเตาผิง (1)
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.100 : ภาพแสดงการใช้งานของเคาท์เตอร์บาร์ และเตาผิง (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.101 : ภาพจำลองของเคาท์เตอร์บาร์ เตาผิง และโต๊ะอาหาร

ที่มา : ผู้ศึกษา

จากรูปภาพ ตัวเคาท์เตอร์บาร์ครัวสามารถใช้ได้กับทั้ง 2 บ้าน โดยการใช้
 ผ่านในการเปลี่ยนรูปแบบ และการเปลี่ยน มัลติฟังก์ชัน เตาผิง และ ชั้นวางของ ใช้ได้กับ 2 บ้าน
 เช่นกัน การเปลี่ยนลักษณะการใช้งานใช้งานโดยใช้มัลติฟังก์ชัน

3.4.2.3 ส่งความคืบหน้า 70%

จากความคืบหน้าการนำเสนอ 50% ผู้ศึกษาได้เริ่มการทำงานในส่วนที่
 วางแผนไว้



ภาพที่ 3.102 : ภาพกระบวนการประกอบโต๊ะอาหาร

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.103 : ภาพการซื้ออุปกรณ์ประกอบฉาก
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.104 : ภาพการลงสีเตาผิง
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.105 : เคาน์เตอร์บาร์เมื่อประกอบสำเร็จ
ที่มา : ผู้ศึกษา

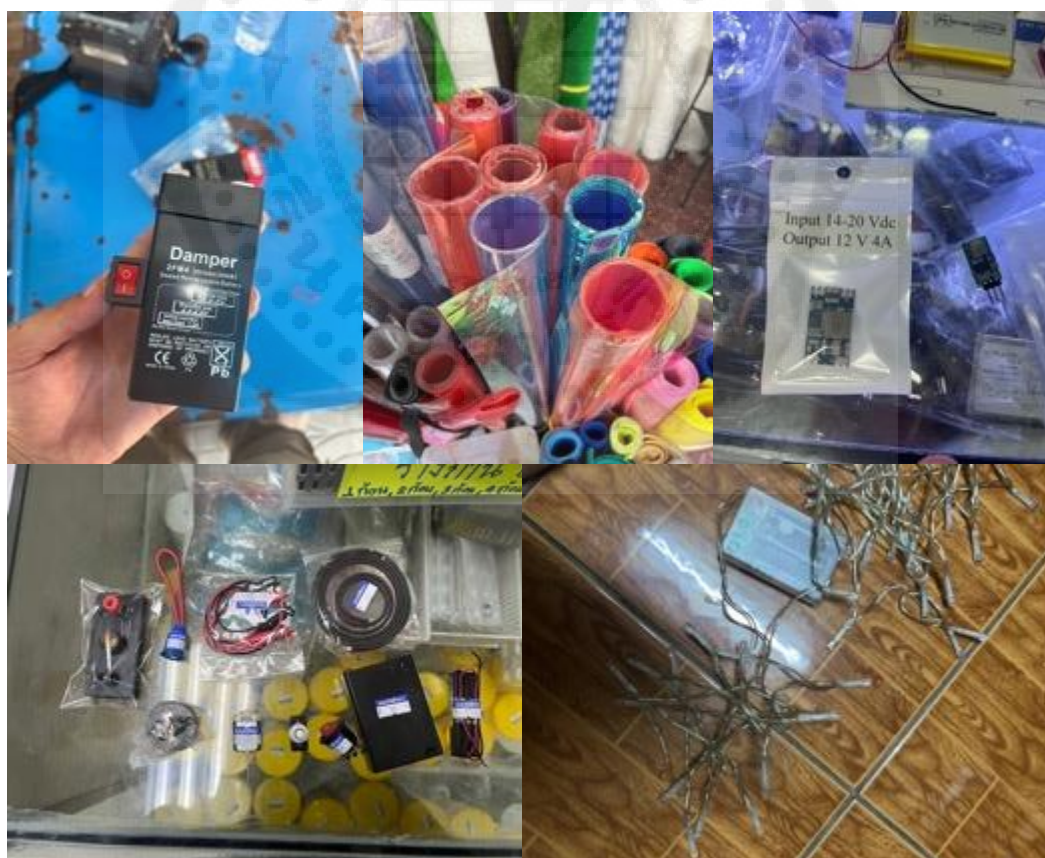


ภาพที่ 3.106 : เตาผิงเมื่อประกอบสำเร็จและลองวางสิ่งของ
ที่มา : ผู้ศึกษา

จัดทำเฟอร์นิเจอร์ตามที่จัดทำไว้ในกรณี นำเสนอ 30% และ 50% ทำการปรับปรุงปรับเปลี่ยนตามแบบแผนที่วางไว้ โดยอุปกรณ์บางสิ่งบางอย่างยังไม่ตรงตามที่ต้องการทั้งหมด



ภาพที่ 3.107 : ภาพร่างและฟังก์ชันของดอกลูกบอล
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.108 : ภาพอุปกรณ์ในการทำงาน
ที่มา : ผู้ศึกษา




ภาพที่ 3.109 : ภาพกระบวนการประกอบอุปกรณ์ประกอบฉาก
ที่มา : ผู้ศึกษา

ตาราง Breakdown อุปกรณ์ประกอบฉาก

อาร์มภบท		หมายเหตุ
<p>*หนองน้ำหลังบ้านไร่ในชนบท</p> <p>The man กลับมาพบกับ คุณนายเฮมสต็อก (ปีจจุบัน)</p> <p>The man นึกย้อนไปในอดีต "มหาสมุทรครึ่ง" "เช้าวันเกิด ปีที่14ของผม"</p> <p>*ปลายถนนบ้านไร่ ลับเปลี่ยนพ่อ และ the boy เข้ามา</p> <p>*อวงชอมเข้ามาไทยมุง</p>		<p>หมายเหตุ</p> <p>เริ่มด้วย ปีจจุบันและ กำลังจะย้อน เล่าไปถึงอดีต</p> <p>เปลี่ยนจาก หนองน้ำหลัง บ้าน(ปีจจุบัน) เป็น ปลายถนนหน้า บ้านไร่ (อดีต)</p>

<p>องค์ 1 จาก 1</p>			<p>หมายเหตุ</p>
<p>*ปลายถนนหน้าบ้านไร่ตระกูล เอ็มสต็อก (อดีต)</p> <p>พ่อกับthe boyคุยกันเรื่องคน ฆ่าตัวตาย และได้พบกับเล็ดดี</p> <p>เล็ดดีอาสาพาthe boyมารอ ที่บ้านเอ็ม "หน้าบ้านของอัน เอ็มสต็อกฟาร์ม!!"</p> <p>เล็ดดีพาthe boy ไปดู มหาสมุทร *เปลี่ยนเป็นหนองน้ำ หลังฟาร์ม</p>			<p>เปลี่ยน สถานที่2ครั้ง ภายในบ้านเอ็ม หลังบ้านเอ็ม</p>
<p>Prop ใหญ่</p>	<p>Prop เล็ก</p>		<p>หมายเหตุ</p>
<p>โต๊ะ เก้าอี้ เตาผิง เคาท์เตอร์ ตู้วางโทรทัศน์ที่ติดกับฉาก</p>	<p>(ของใช้ภายในไร่)</p> <p>(จาน ชาม ช้อน ส้อม) (เครื่องครัวต่าง ๆ) ขวดนม ตะกร้าใส่ของ</p> <p>(มีดพก) เหรียญ 50 เพนนี</p>		<p>Prop จะถูกเข็นเข้ามา หลังจบช่วงอาร์มภบท</p>

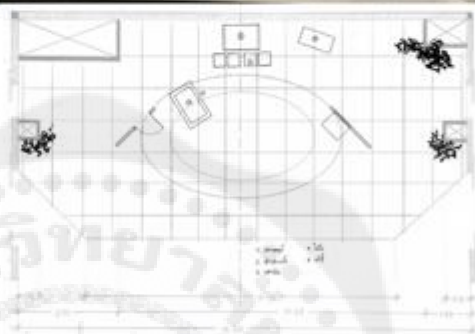
<p>องค์ 1 จาก 2</p>		<p>หมายเหตุ</p>
<p>ภายในบ้านเด็กชาย</p> <p>*ห้องครัวบ้านเด็กชาย(ตอนเย็น) พ่อ the boy น้องสาว นั่งกินข้าว</p> <p>*ห้องนอน พ่อ the boy น้องสาว เข้านอน</p> <p>The boy ฝันร้าย</p> <p>*ห้องครัวบ้านเด็กชาย(ตอนเช้า) The boy พยายามเล่าเรื่องฝันเล็ดตีมาหน้าประตูบ้าน</p>		<p>เปลี่ยนสถานที่ 2 ครั้ง ห้องครัว ห้องนอน</p>
<p>Prop ใหญ่</p>	<p>Prop เล็ก</p>	<p>หมายเหตุ</p>
<p>โต๊ะ เก้าอี้ ตู้เก็บของ เคาท์เตอร์ โต๊ะที่ติดกับฉาก</p>	<p>จาน ชาม ช้อน ส้อม เหรียญในมือเด็กชาย ตุ๊กตา</p> <p>ไฟฉาย หนังสือ เหรียญ 50 เพนนี</p> <p>หนังสือพิมพ์ จดหมายโฆษณา จดหมายน้องสาว เหรียญ 50 เพนนี</p>	<p>เก้าอี้สองตัวหลบไปข้างหลัง โต๊ะกลายเป็นเตียงนอนเด็กชาย โต๊ะที่ติดกับฉากเป็นที่นอนน้องสาว</p>

<p>องค์ 1 จาก 3</p>		<p>หมายเหตุ</p>
<p>ภายในบ้านเฮมสต็อก</p> <p>*ห้องครัวเฮมสต็อกฟาร์ม คุยเรื่องเหรียญ และโลกอีกด้าน</p>		
<p>Prop ใหญ่</p>	<p>Prop เล็ก</p>	<p>หมายเหตุ</p>
<p>โต๊ะ เก้าอี้ เตาผิง เคาท์เตอร์ ตู้วางโทรทัศน์ที่ติดกับฉาก</p>	<p>แพนเค้ก แยม น้ำผึ้ง เหรียญ 50 เพนนี ไม้พาย โทรศัพทตั้งโต๊ะ โถน้ำผึ้ง (เครื่องครัวต่าง ๆ)</p>	<p>เปลี่ยนบ้านเด็กชายเป็นบ้านเฮมสต็อก พลิกด้าน โต๊ะ เตาผิง เคาท์เตอร์</p>

<p>องค์ 1 จาก 4</p>			<p>หมายเหตุ</p>
<p>*ริมหอนงนำไปสู่โลกอีกด้าน ค่อยๆเข้าสู่โลกอีกด้าน เจอสการ์แทชครั้งแรก</p>			<p>โลกอีกด้านนี่ง</p>
<p>Prop ใหญ่</p>			<p>หมายเหตุ</p>
<p>โต๊ะ เก้าอี้ เตาผิง เคาท์เตอร์ ตู้วางโทรศัพท์ที่ติดกับฉาก</p>	<p>ที่ตั้งฮาล์วเชลนัท ดอกบุลเบลล์ ผ้าขี้ริ้วสีดำ ซากหุตุตาย</p>	<p>พลิกด้าน โต๊ะ เตาผิง เคาท์เตอร์ แล้วถอยไปไว้ข้างหลัง เก้าอี้กลายเป็นที่งักันของต้นไม้</p>	

องค์ 1 ฉาก 5

ภายในบ้านเด็กชาย

*ในห้องน้ำที่บ้านเด็กชาย
รูหนอนที่กลางฝ่ามือ

หมายเหตุ

Prop ใหญ่

Prop เล็ก

หมายเหตุ

โต๊ะ เก้าอี้ ตู้เก็บของ
เคาน์เตอร์ โต๊ะที่ติดกับฉาก

(แหวน) (หมอนสี่เหลี่ยม)

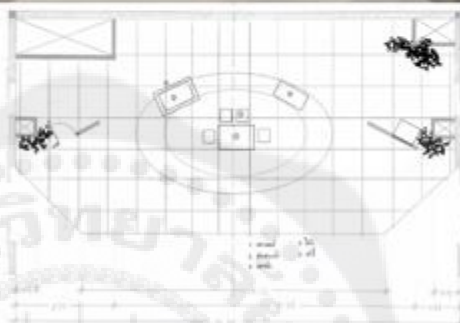
<p>องค์ 1 จาก 6</p>		<p>หมายเหตุ</p>
<p>ภายในบ้านเด็กชาย</p>		
<p>*ห้องครัวบ้านเด็กชาย(เข้า) รุ่งเช้า เออร์ซูล่าเข้ามาเป็น พี่เลี้ยงในบ้านพร้อมอาหารเช้า</p>		
<p>Prop ใหญ่</p>	<p>Prop เล็ก</p>	<p>หมายเหตุ</p>
<p>โต๊ะ เก้าอี้ ตู้เก็บของ เคาท์เตอร์ โต๊ะที่ติดกับจาก</p>	<p>จาน ชาม ช้อน ส้อม อาหารเช้า เบคอน บ กล่องนม แก้ว แพนเค้กกราดน้ำผึ้ง กล่องเล็ก ๆ สีดำ เหรียญเงิน 1 ปอนด์ กระเป๋าคอ กุญแจบ้าน หนังสือในกระเป๋าเด็กชาย</p>	

<p>องค์ 1 จาก 7</p>			<p>หมายเหตุ</p>
<p>ภายในบ้านเด็กชาย *ห้องครัวและห้องน้ำ บ้านเด็กชาย(เย็น) พ่อกลับมาจากทำงาน คนในบ้าน พร้อมหน้าพร้อมตา พ่อโทรs the boy The boyวิ่งหนีไปในห้องน้ำและ ปิดประตู *โดยที่จากค้อยๆ เปลี่ยนเป็นห้องน้ำไปพร้อมกัน*</p> <p>The boy หนีออกจากหน้าต่าง กำลังจะมุ่งหน้าไปบ้านเฮม * โดยที่จากค้อยๆเปลี่ยนไปตาม สถานการณ์</p>			<p>เปลี่ยนสถานที่3 ครั้ง ห้องครัว ห้องน้ำ หน้าบ้านเฮม</p>
<p>Prop ใหญ่</p>	<p>Prop เล็ก</p>	<p>หมายเหตุ</p>	
<p>โต๊ะ เก้าอี้ ตู้เก็บของ เคาท์เตอร์ โต๊ะที่ติดกับจาก</p>	<p>โต๊ะและอาหารที่เหมือนพลาสติก จาน ชาม ช้อน ส้อม ผ้าเช็ดตัว กระเป๋าและหนังสือ นวมนักมวย (ของ ในบ้านไร่)</p>	<p>อ่างน้ำดูถูกนำออกมาจากเคาท์เตอร์</p> <p>โต๊ะที่ติดกับจากกลายเป็นเตียงนอน เด็กชายโดดออกมาหน้าต่างจากทางห้อง นอน</p>	

องค์ 2 จาก 1

ภายในบ้านเฮมสต็อก เย็น

*ห้องครัวบ้านเฮมสต็อก

หมึมาบ้านเฮม
คุณนายเฮมแก่สถานการณ์


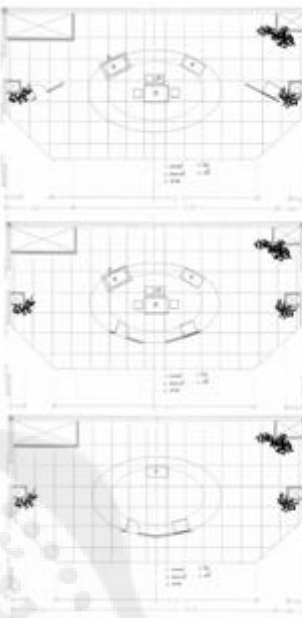
หมายเหตุ

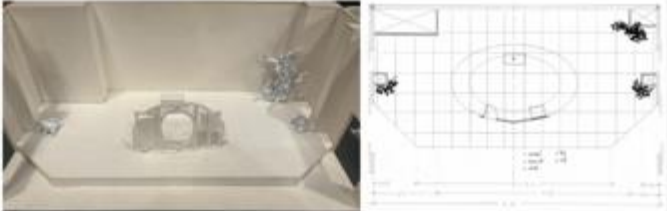
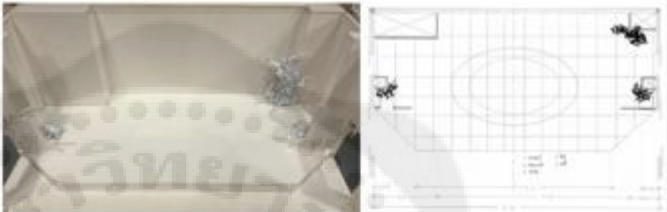
Prop ใหญ่


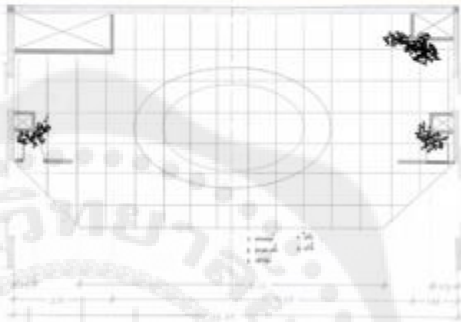
Prop เล็ก

หมายเหตุ


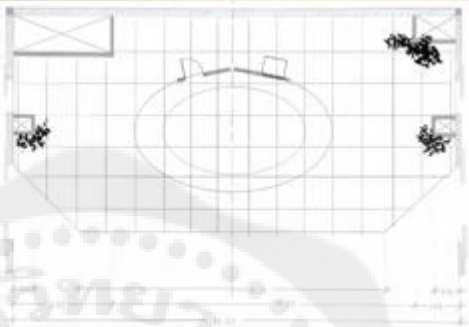
โต๊ะ เก้าอี้ เตาผิง เคาท์เตอร์
ตู้วางโทรทัศน์ที่ติดกับฉากจาน ชาม ช้อน ส้อม ข้าวโถัด น้ำผึ้ง
ตะกร้าผ้า กระโถน เข็มและด้าย นวม
หมวกมวย ชุดน้ำชา บิสกิต แปรงสีฟันสี
เขี้ยวแอปเปิ้ล โทรศัพท์ ถังน้ำแก้วนม ถุงชอปป์อิง แวนดาดำน้ำ
ของเล่นที่แตกหัก

<p>องค์ 2 จาก 2</p>			<p>หมายเหตุ</p>
<p>ภายในบ้านเฮมสต็อก เข้า</p> <p>*ห้องครัวบ้านเฮมสต็อก</p> <p>วิ่งออกมาบริเวณโถ้วาง ของเล่น</p> <p>วาร์ปไปห้องนอนเด็กชาย</p>			<p>เปลี่ยนสถานที่3 ครั้ง</p> <p>ห้องครัว บริเวณโถ้วาง ห้องนอน เด็กชาย</p>
<p>Prop ใหญ่</p>			<p>Prop เล็ก</p>
<p>โต๊ะ เก้าอี้ เตาผิง เคาท์เตอร์ ตู้วางโทรทัศน์ที่ติดกับฉาก</p>	<p>ของเล่นที่แตกหัก</p>	<p>ห้องนอนเด็กชาย</p> <p>ทุกอย่างถูกเขียนออกเหลือเพียงตู้เก็บ ของ ที่กลายเป็นเตียงนอนหรือตู้เก็บ ของภายในห้องนอนเด็กชาย</p>	

<p>องค์ 2 จาก 3</p>		<p>หมายเหตุ</p>
<p>ภายในบ้านเด็กชาย</p> <p>*ห้องนอนเด็กชาย เออซูล่า นกเสี้นียด</p>		<p>หมายเหตุ</p>
<p>Prop ใหญ่</p>	<p>Prop เล็ก</p>	<p>หมายเหตุ</p>
<p>ตู้เก็บของ</p>	<p>ช่องเล่นที่แตกหัก</p>	<p>ห้องนอนเด็กชาย</p> <p>ทุกอย่างถูกเขียนออกเหลือเพียงตู้เก็บของ ที่กลายเป็นเตียงนอนหรือตู้เก็บของภายในห้องนอนเด็กชาย</p>

<p>องค์ 2 จาก 4</p>		<p>หมายเหตุ</p>
<p>ภายนอกบ้านเด็กชาย</p> <p>*วงแหวนนางฟ้าที่สวนหลังบ้าน</p> <p>ภาพม้วนกลายเป็นห้องครัวในบ้านของเค้า</p> <p>กลายเป็นสวนหลังบ้าน</p>		<p>เปลี่ยนสถานที่ 3 ครั้ง</p> <p>วงแหวนในสวน</p> <p>ห้องครัว</p> <p>กลับมาสวนหลังบ้าน</p>
<p>Prop ใหญ่</p>	<p>Prop เล็ก</p>	<p>หมายเหตุ</p>
<p>(ช่องเล่นที่แตกหัก) ถังน้ำสีฟ้า (โอรสพิทักษ์)</p>		

<p>องค์ 2 จาก 5</p>			<p>หมายเหตุ</p>
<p>มหาสมุทร</p> <p>ออกจากความทรงจำใน มหาสมุทร มาโผล่</p> <p>*ห้องน้ำหลังบ้านเด็กชาย นกเสนียดตามมหาเด็กชาย เล็ดตีปีกป้องกันเด็กชาย</p> <p>*ห้องครัวบ้านเด็กชาย จีนนี่คุณนายเฮมพาดช.มาส่ง</p>			<p>เปลี่ยนสถานที่ 3ครั้ง มหาสมุทร ห้องน้ำ ห้องครัว</p>
<p>Prop ใหญ่</p>	<p>Prop เล็ก</p>		<p>หมายเหตุ</p>
<p>ตู้เก็บของ โต๊ะที่ติดกับฉาก</p>	<p>ตะหลิว หรือ ไม้พาย</p>		

<p>องค์ 2 จาก 6</p>		<p>หมายเหตุ</p>
<p>*หนองน้ำหลังบ้านไร่ในชนบท</p> <p>The man คู่กับคุณนายเฮ มสติก จีนนี่เข้ามา (ปัจจุัน)</p>		<p>กลับมา ปัจจุัน</p>

ภาพที่ 3.110 : ตารางแสดง Breakdown อุปกรณ์ประกอบฉาก
ที่มา : ผู้ศึกษา

3.4.2.4 การส่งความคืบหน้า 100%

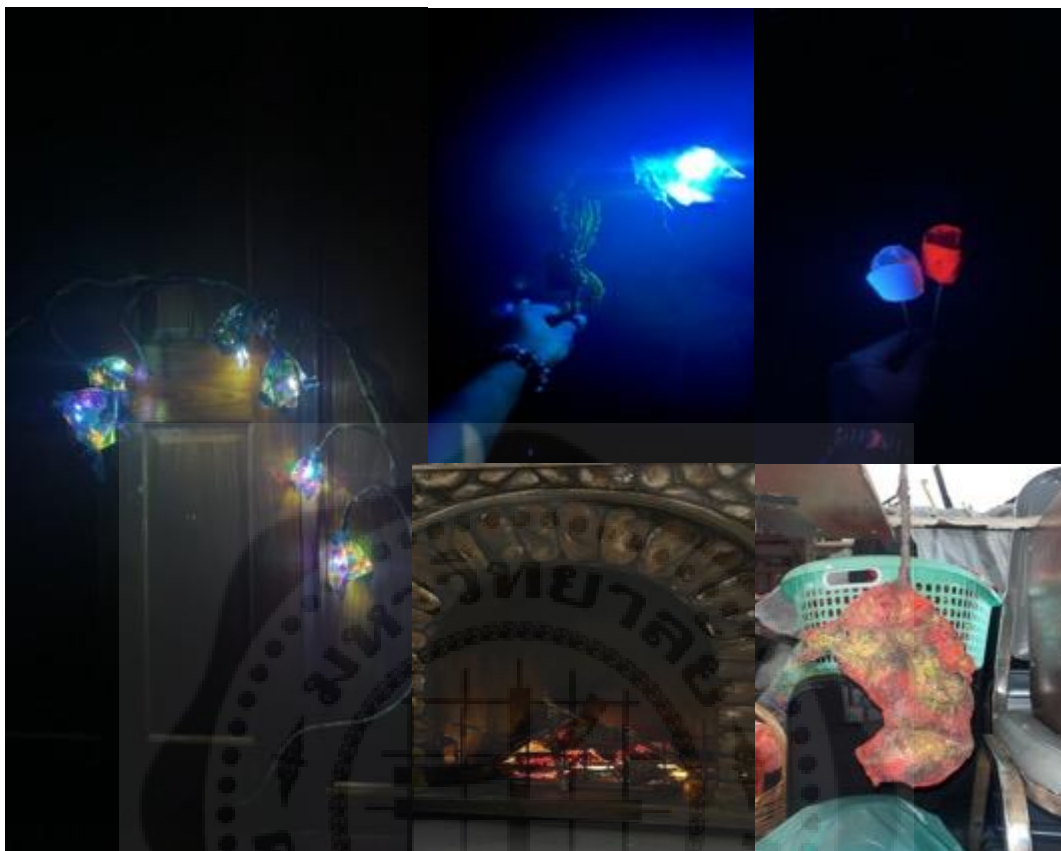
จากการนำเสนอความคืบหน้า 70% ได้รับมอบหมายจากครูที่ปรึกษา ให้ทำการเก็บรายละเอียดของอุปกรณ์ประกอบฉาก ให้สมบูรณ์แบบทั้งหมด เช่น อาหารทำให้เกิดความเสมือนจริงมากขึ้น เคาทเตอร์ครัวทำให้เกิดลวดลายไม่มากยิ่งขึ้น ฯลฯ



ภาพที่ 3.111 : ภาพการจัดวางของให้เป็นระเบียบของเคาทเตอร์บาร์ และเตาผิง
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.112 : ภาพอุปกรณ์ประกอบฉากประเภทอาหาร
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.113 : ภาพอุปกรณ์ประกอบฉากประเภทใช้เทคนิคพิเศษ
ที่มา : ผู้ศึกษา

3.4.3 ขั้นตอนผลิตผลงานด้านออกแบบ (Production)

3.4.3.1 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการแสดง

(1) ช่วงก่อนการแสดง

ในวันแสดงสิ่งที่ผู้ศึกษาทำ คือ ทำการตรวจสอบความเรียบร้อย อุปกรณ์ประกอบฉาก ให้มีความพร้อมในทุก ๆ ครั้งก่อนเริ่มทำการแสดง ซ่อมอุปกรณ์ประกอบฉากที่ไม่สมบูรณ์มาจากการซ้อมเพื่อให้สมบูรณ์มากที่สุด จัดเตรียมอุปกรณ์ประกอบฉากบางส่วนที่ต้องส่งให้นักแสดงระหว่างทำการแสดง



ภาพที่ 3.114 : ภาพเคาท์เตอร์บาร์และเตาผิงแบบสมบูรณ์

ที่มา : ผู้ศึกษา

(2) ช่วงการแสดง

ทำการหยิบอุปกรณ์ประกอบฉากให้กับนักแสดง ในส่วนที่ต้องการใช้ ตรวจสอบเช็คอุปกรณ์ประกอบฉากขึ้นใหญ่กว่าต้องมีสิ่งของใดบ้างในแต่ละซีน

(3) ช่วงหลังการแสดง

เก็บอุปกรณ์ประกอบฉากตรวจสอบความเรียบร้อยให้พร้อมใช้งานในครั้งถัดไป ให้เกิดข้อผิดพลาดน้อยที่สุดในการแสดง

(4) ปัญหาที่พบแนวทางแก้ไข

ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก นางสาวศิริพรรณ สระเกษิ
 อุปกรณ์ประกอบฉากเกิดความเสียหาย ตีนตุ๊กแกใต้เก้าอี้หลุด จึงทำให้มีปัญหาการจัดเก็บในซีนนั้น ไม่สามารถติดของเล่นบางชิ้นส่วนได้ แนวทางแก้ไข ให้นักแสดงในฉากถัดไป เก็บอุปกรณ์ประกอบฉากชิ้นนั้น ออกมาจากเวที เพื่อไม่ให้เกิดการผิดพลาดต่อนักแสดง และ ทีมงานในหน้าที่อื่น ๆ

ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก นายปรเมษฐ์ โชติวิชัย

ด้วยความที่อุปกรณ์ประกอบฉากมีการใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการเสริมสร้างความมหัศจรรย์ มีการใช้ Mechanic ในการทำงาน ทำให้บางครั้งอุปกรณ์เกิดมีปัญหา ไฟไม่ติด หรือความแข็งแรงของอุปกรณ์ ผู้ออกแบบจึงต้องหาทางแก้ไขการทำให้ระบบต่าง ๆ เสถียรมากขึ้น อุปกรณ์มีความมั่นคง แข็งแรง และปลอดภัยต่อผู้ใช้

3.4.3.2 ผลงานการแสดง



ภาพที่ 3.115 : ภาพผลงานการแสดงละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร (1)
ที่มา : beverstudio



ภาพที่ 3.116 : ภาพผลงานการแสดงละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร (2)

ที่มา : beverstudio

3.4.4 ขั้นตอนการทำงานหลังการผลิต (Post-Production)

ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก นางสาวศิริพรรณ สระเกษิ

เมื่อการแสดงจบแล้ว นำอุปกรณ์ประกอบฉากทั้งหมด แยกประเภท เก็บลงกล่องตาม ตามความเหมาะสมกับการจัดเก็บให้เรียบร้อย และสามารถนำอุปกรณ์ประกอบฉากทั้งหมดไปใช้งานในครั้งถัดไปตามที่ต้องการได้

จากข้อมูลกระบวนการผลิตละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร จะเห็นได้ว่าผู้ศึกษาได้ใช้กระบวนการทักษะเบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ละครเวทีมาใช้เพื่อให้เป็นประโยชน์ นอกจากนี้ยังเป็นการฝึกฝนการทำงานร่วมกัน เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดอีกด้วย

ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก นายปรเมษฐ์ โชติวิชัย

เมื่อการแสดงจบจึงได้ทำการเก็บแยกอุปกรณ์ มีการจัดเก็บอุปกรณ์เพื่อให้สามารถนำอุปกรณ์ไปใช้ในการทำงานครั้งต่อ ๆ ไปได้ ผู้ออกแบบได้เรียนรู้ความเป็นไปได้ใหม่ ๆ ในการทำงานครั้งต่อ ๆ ไป เทคนิคที่สามารถนำไปพัฒนา เพื่อใช้ในการทำงานในอนาคต ได้เรียนรู้จากความผิดพลาด และความสำเร็จที่เกิดขึ้น

3.5 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายและเครื่องแต่งกายพิเศษ

3.5.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการผลิต (Pre-Production)

3.5.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม

เนื่องจากทีมนี้ทำออกแบบเครื่องแต่งกายมีทั้งหมด 3 คน ดังนั้นการศึกษาบทละคร และการตีความบทละครในช่วงแรกจึงมีความแตกต่างกันตามความคิดของผู้ออกแบบแต่ละคน ดังนี้

ผู้ออกเครื่องแต่งกาย นายสุทิวส์ ไทรพิท

เริ่มศึกษาจากบทละครเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร โดยการตีความครั้งนี้ผู้ศึกษาได้ตีความผ่านตัวละคร เด็กชาย และตัวละครเล็ดตี้ เฮมป์สต็อก ทั้งเด็กชาย และเล็ดตี้ เฮมป์สต็อก เปรียบเสมือนตัวแทนของทั้งสองครอบครัวที่ได้มา มีความสัมพันธ์ ห่วงใยกัน และคอยอยู่เคียงข้างซึ่งกันและกัน จึงเกิดเป็นคีย์เวิร์ดสำคัญในการออกแบบคือ คำว่า ความสัมพันธ์ เคียงข้าง และ ความทรงจำ โดยได้นำคำเหล่านี้มาใช้ในการนำเสนอเครื่องแต่งกายผ่านธีม “สิ่งที่เรามองไม่เห็นในใจจะไม่มีตัวตน” จากการศึกษาบทละครเรื่องนี้ผู้ศึกษาต้องการนำเสนอให้เห็นถึงความแตกต่างของครอบครัวเด็กชาย และ ครอบครัวเล็ดตี้ เฮมป์สต็อก ที่

ทั้งสองครอบครัวมีความเป็นอยู่ที่แตกต่างกันอย่างชัดเจนแต่ก็มีความสัมพันธ์ที่กลมเกลียวเข้าหากันได้โดยไม่มีเส้นกั้นระหว่างกัน

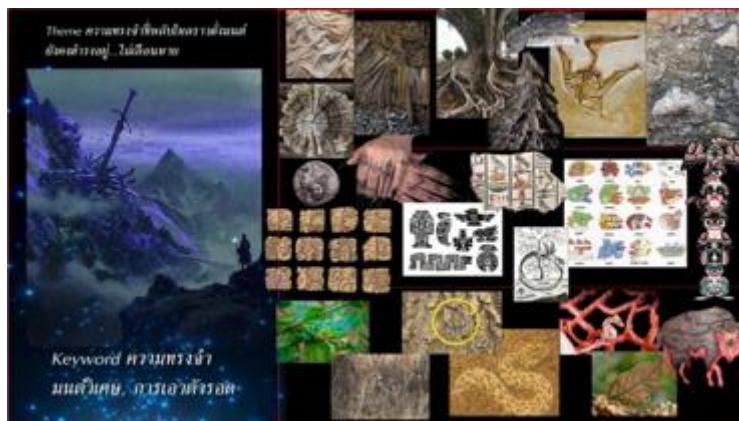


ภาพที่ 3.117 : การศึกษาบทละครดั้งเดิมของเครื่องแต่งกาย (สุทิวส์ ไทรฟัก)

ที่มา : ผู้ศึกษา

ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นายจิตรกร สิทธิศักดิ์

เริ่มศึกษาจากบทละครเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร ผู้ศึกษาได้ตีความผ่านตัวละคร สการ์แรช, เออร์ซูลา และ ตัวเสนียด สัตว์ประหลาด ภายในเรื่อง เปรียบเสมือน ฝันร้าย ความทรงจำที่ถูกทอดทิ้ง สัตว์ประหลาดในจินตนาการที่มักจะปรากฏเป็นตัวร้ายในรูปแบบมังกร, แม่มด หรือ สัตว์ร้ายที่มีจะงอยปากยาว ฟันแหลมคม มีหลายชีรูปร่างหน้าตาน่ากลัว จึงเกิดเป็นคีย์เวิร์ดสำคัญในการออกแบบ คือ คำว่า **ความทรงจำ มนต์วิเศษ และ การเอาตัวรอด** โดยได้นำคำเหล่านี้มาใช้ในการนำเสนอเครื่องแต่งกายผ่านธีม “ความทรงจำที่หลับใหลราวตั้งมนต์ยังคงดำรงอยู่...ไม่เลือนหาย” จากการศึกษาบทละครเรื่องนี้ ผู้ศึกษาต้องการนำเสนอให้เห็นถึง จินตนาการของเด็กชาย เศษซากขยะความทรงจำที่ถูกทอดทิ้งจนก่อตัวเป็นรูปร่างของสัตว์ประหลาด ที่กัดกินก้อนความทรงจำภายในใจ



ภาพที่ 3.118 : การศึกษาทละครดั้งเดิมของเครื่องแต่งกายพิเศษ (จิตรกร สติศักดิ์)
ที่มา : ผู้ศึกษา

ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นายวิชยุตม์ เตชะเพิ่มผล

เริ่มศึกษาจากบทละครเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร ผู้ศึกษาได้ตีความผ่านตัวละคร สการ์แรช, เออร์ซูลา และ ตัวเสนียด สัตว์ประหลาด ภายในเรื่องเป็นเสมือนอุปสรรคที่ตัวละครต้องพบเจอ และจะต้องก้าวข้ามผ่านอุปสรรคเหล่านี้ไป จึงเกิดเป็นคำว่า **อุปสรรค** ซึ่งในเรื่องตัวละครแต่ละตัวก็จะมีเรื่องราว และที่มาต่างกัน มีเรื่องราวในชีวิตต่างกัน บางตัวละครอาจจะเกิดมาก่อนก็จะผ่านการเรียนรู้ และมีเรื่องราวในชีวิตที่มากกว่า จึงนำมาเป็นคีย์เวิร์ดว่า **ความทรงจำ** และทุก ๆ คนนั้นเมื่อย่อมเจออุปสรรค เราก็ต้องเรียนรู้ที่จะผ่านมันไป และจะได้เติบโตขึ้น จึงนำคำว่า **เติบโต** มาเป็นคีย์เวิร์ด โดยได้นำคำเหล่านี้มานำเสนอเครื่องแต่งกายผ่านธีม “อุปสรรคในวัยเด็กคือความทรงจำที่ทำให้เราเติบโต” จากการศึกษาทละครเรื่องนี้ผู้ศึกษาต้องการนำเสนอให้เห็นถึงการที่เราต้องเอาชนะสิ่งที่เรากลัว หรืออุปสรรคที่ผ่านเข้ามาในชีวิต ต้องเรียนรู้ ต่อสู้กับมันเพื่อจะได้ก้าวข้ามผ่านไป และเติบโตขึ้น



ภาพที่ 3.119 : การศึกษาทละครดั้งเดิมของเครื่องแต่งกายพิเศษ (วิชยุตม์ เตชะเพิ่มผล)
ที่มา : ผู้ศึกษา

3.5.1.2 การกำหนดทิศทางในการนำเสนอ

ในส่วนของแนวคิดที่นำมาใช้เริ่มจากการที่ได้นำความคิดของผู้ออกแบบทั้ง 3 คน โดยในแต่ละคนได้แรงบันดาลใจ ดังนี้

ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นายสุวิวัส ไทรพิทักษ์

ในส่วนของแนวคิดที่นำมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้ศึกษาได้นำคีย์เวิร์ดสำคัญในการออกแบบคือคำว่า ความสัมพันธ์ เคียงข้าง และ ความทรงจำ มาเป็นหลักความคิดที่จะนำไปใช้ต่อยอดในการออกแบบเครื่องแต่งกาย คือ

ความสัมพันธ์ เป็นตัวแทนของครอบครัวบ้านแฮมป์สตัด ที่ เป็นครอบครัวที่อาศัยอยู่ในโลกเวทย์มนต์ ผู้ศึกษาจึงนึกถึงการประสานคล้องเข้าหากันของผ้าไหมพรม ที่มีการสานและถักทอรวมกันจนกลายเป็นส่วนหนึ่งส่วนเดียวกัน จึงเป็นที่มาของคำว่า ความสัมพันธ์

ความทรงจำ เป็นตัวแทนของครอบครัวเด็กชาย ที่เป็นครอบครัวที่อยู่บนโลกธรรมดา จึงนึกถึงความเรียบของเนื้อผ้า ที่พอเวลาผ่านไปทุกอย่างก็ค่อย ๆ สลายหายไป กลายเป็นความว่างเปล่าและไร้เรื่องราว

เคียงข้าง เป็นตัวแทนของตัวเด็กชายและตัวเล็ดดี้ แฮมป์สตัด จึงนึกถึงการผสมผสานเข้าหากันของสองเทคเจอร์ คือ ผ้าไหมพรม และ ความเรียบของผ้าปกติ ซึ่งพอทั้งสองเทคเจอร์นี้มาอยู่ร่วมกัน จึงเปรียบเสมือน การเคียงข้างกันของทั้งตัวเด็กชายและตัวเล็ดดี้ แฮมป์สตัด



ภาพที่ 3.120 : concept (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา

ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นายจิตรกร สิทธิศักดิ์

ในส่วนของแนวคิดที่นำมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้ศึกษาได้นำคีย์เวิร์ดสำคัญในการออกแบบ คือ คำว่า ความทรงจำ มนต์วิเศษ และ การเอาตัวรอด มาเป็นหลักความคิดที่จะนำไปใช้ต่อยอดในการออกแบบเครื่องแต่งกาย คือ

ความทรงจำ ได้แรงบันดาลใจมาจาก เศษซากการทับถมของชั้นพื้นดิน, ร่องรอยของฟอสซิลไดโนเสาร์, การแตกแขนงของรากไม้, การซ้อนทับเป็นชั้นของตาไม้ และการค้นพบกระดูกไดโนเสาร์ที่บ่งบอกตัวตนถึงการมีอยู่ บอกเล่าเรื่องราวผ่านประวัติศาสตร์ที่ทับถมแต่ไม่มีวันเลือนหาย เปรียบเสมือน การคงอยู่ของความทรงจำ

มนต์วิเศษ ได้แรงบันดาลใจมาจาก ตำนานและความเชื่อต่าง ๆ ตามพื้นบ้าน ศาสตร์โบราณ, อักษรภาพเฮียโรกลิฟิก, เส้าโทเทม, สัญลักษณ์ และ สิ่งเหนือธรรมชาติที่พิสูจน์ไม่ได้ หรือ เชื่อว่ามีอยู่จริง เปรียบเสมือน เวทมนตร์ จินตนาการวิเศษที่ซับซ้อนยากเกินจะหยั่งถึง

การเอาตัวรอด ได้แรงบันดาลใจมาจาก การพรางตัวของสัตว์ เพื่อให้อยู่รอด อาทิเช่น การใช้สีเพื่อซ่อนตัว, การใช้สีให้สับสนเกิดลวดลายบนผิวหนัง, พฤติกรรมการเลียนแบบ เพื่อให้กลมกลืนกับธรรมชาติ เปรียบเสมือน การเอาตัวรอดเพื่อปรับตัวเข้าสู่สังคม และการแปลงกาย



ภาพที่ 3.121 : concept (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา

ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นายวิษุทธิ์ เตชะเพิ่มผล

ในส่วนของแนวคิดที่นำมาใช้ออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้ศึกษาได้นำคีย์เวิร์ดสำคัญในการออกแบบ คือ คำว่า อุปสรรค ความทรงจำ และ เต็มโต มาเป็นหลักความคิดที่จะนำไปใช้ต่อยอดในการออกแบบเครื่องแต่งกาย คือ

อุปสรรค ได้แรงบันดาลใจมาจากสิ่งเลวร้ายที่ทุก ๆ ตัวละครในเรื่องต้องพบเจอ หรือเป็นสิ่งที่ตัวละครในเรื่องต้องรู้สึกทุกข์

ความทรงจำ ได้แรงบันดาลใจมาจากสิ่งแวดล้อม สิ่งของ เศษซากของสิ่งต่าง ๆ ที่ผ่านเข้ามาในเรื่องราวของตัวละคร เช่น เหยี่ยว หนังสือการ์ตูน เสื้อผ้า เศษซากของสิ่งต่าง ๆ ขยะ ของเล่น หรือของที่ถูกรังแกไว้

การเติบโต เป็นเหมือนสิ่งที่คนเราเมื่อเจออุปสรรคต่าง ๆ ที่ผ่านเข้ามา เราก็ต้องต่อสู้ หาวิธีในการจัดการอุปสรรคนั้น และสุดท้ายตัวเรานั้นก็จะสามารถก้าวข้ามผ่านอุปสรรคต่าง ๆ โดยผ่านการเรียนรู้ และทำให้ตัวเราโตเป็นผู้ใหญ่มากขึ้น



ภาพที่ 3.122 : concept (3)

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.5.1.3 การวิเคราะห์บทละคร และการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบ

จากการวิเคราะห์บทละครเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชายหัวใจ มหาสมุทร ผู้ศึกษาได้ทำการปรึกษากับผู้กำกับและทีมงานฝ่ายต่าง ๆ โดยได้รับคำแนะนำและอยู่ภายใต้ความดูแลของอาจารย์ที่ปรึกษา และอาจารย์ในสาขาวิชา จึงเห็นตรงกันว่า จะจัดแสดงในบริบทของละครเป็นต่างประเทศ เกิดขึ้นที่ประเทศอังกฤษ รัฐซัสเซกส์ ซึ่งมีสองช่วงเวลา คือ อดีตและปัจจุบัน ซึ่งละครเรื่องนี้ได้กำหนดให้ช่วงเวลาอดีตเกิดขึ้นในยุค 80's อยู่ในระหว่างปี ค.ศ. 1981 - 1990 และ จนถึงเวลาปัจจุบัน ในยุคศตวรรษที่ 21 โดยมีการออกแบบเครื่องแต่งกายภายใต้ขอบเขตการนำเสนอ แนวเสมือนจริงและไม่เหมือนจริง ในตัวบทละครทางผู้ศึกษาได้แบ่ง ออกเป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มครอบครัวแฮมป์สตัน, กลุ่มครอบครัวเด็กชาย และกลุ่มสัตว์ประหลาด โดยการนำเสนอเครื่องแต่งกายของกลุ่มครอบครัวแฮมป์สตัน ด้วยความที่เป็นครอบครัวผู้หญิงล้วน ผู้ศึกษาจึงอยากให้ชุดโดยรวมของครอบครัวนี้ นำเสนอความเป็นผู้หญิงออกมาได้อย่างชัดเจนที่สุด, กลุ่มครอบครัว

เด็กชาย ด้วยความที่เนื้อเรื่องเกิดในยุค 80's จึงอยากให้ครอบครัวนี้สวมใส่เสื้อผ้าตามยุคสมัยที่บทละครกำหนดขึ้นทั้งในช่วงเวลาอดีตและปัจจุบัน และกลุ่มสัตว์ประหลาด โดยอิงจากรูปลักษณะสัตว์ประหลาดในตำนานท้องถิ่น ผสมผสานระหว่างจินตนาการของเด็กชาย ก่อตัวเป็นรูปร่างใหม่ในอุดมคติ พบว่าทั้งสามกลุ่มมีความแตกต่างกันอย่างชัดเจน ดังนั้นผู้ศึกษาได้เห็นว่าแก่นสำคัญของเรื่องนี้คือ “อย่าเชื่อในสิ่งที่ตามองเห็น” เพราะทุกอย่างล้วนเกิดขึ้นจากจินตนาการ การคิดสงสัย และตั้งคำถาม

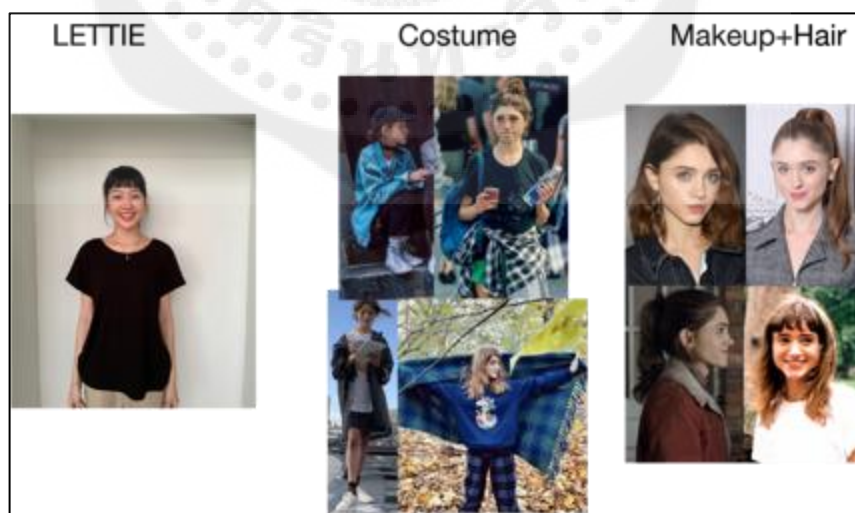
3.5.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง (Pre-Production)

3.5.2.1 การส่งความคืบหน้า 30%

หลังจากที่ได้ทราบถึงลักษณะนิสัย ความชอบของตัวละครและที่มาของตัวละครแล้ว ผู้ศึกษาจึงได้แบ่งกลุ่มของตัวละครเป็น 3 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มที่ 1 “ครอบครัวแฮมป์สต็อก”

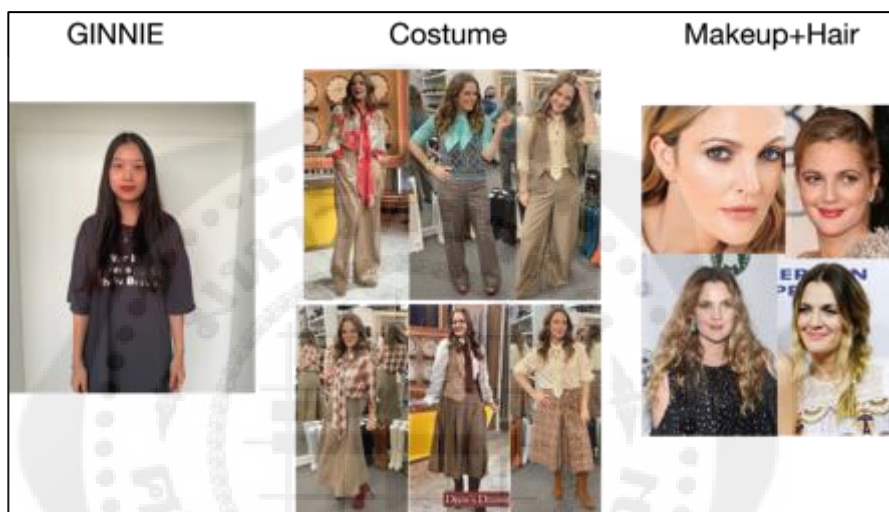
“เลตตี้ แฮมป์สต็อก” เธออาศัยอยู่ในโลกเวทย์มนต์ เป็นลูกของจินนี่ แฮมป์สต็อก และเป็นหลานของคุณนายแฮมป์สต็อก เป็นเด็กสาวที่ดูโตกว่าอายุของตัวเอง ดูมีความเป็นผู้นำ กล้าหาญ ไม่กลัวสิ่งใด ร่าเริง ช่างสงสัย จึงนำมาเทียบเคียงลักษณะภายนอกของนักแสดงที่ได้รับบทเลตตี้ แฮมป์สต็อก กับภาพลักษณ์ นาตาลี ดอยล์เออร์ เพื่อที่จะหาลุคที่เหมาะสมเพื่อนำมาออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง



ภาพที่ 3.123 : เลตตี้ แฮมป์สต็อก (30%)

ที่มา : ผู้ศึกษา

“จinnie เฮมป์สตัดอก” เธออาศัยอยู่ในโลกเวทย์มนต์ เป็นแม่ของ เล็ตตี้ เฮมป์สตัดอก และเป็นลูกของคุณนายเฮมป์สตัดอก เป็นแม่บ้านที่คอยดูแลบ้าน คอยทำอาหาร และเป็นผู้ใหญ่ที่คอยสอนเล็ตตี้ และเด็กชาย จึงนำมาเทียบเคียงลักษณะภายนอกของนักแสดงที่ได้รับ บทจinnie เฮมป์สตัดอก กับภาพลักษณ์ ดรูว์ แบร์รีมอร์ โดยหาลุคที่เหมาะสมเพื่อนำมาออกแบบเครื่อง แต่งกายสำหรับการแสดง



ภาพที่ 3.124 : จinnie เฮมป์สตัดอก (30%)

ที่มา : ผู้ศึกษา

“คุณนายเฮมพ์สต็อก” เธออาศัยอยู่ในโลกเวทย์มนต์ เป็นแม่ของจินนี่ และเป็นคุณยายของ เล็ตตี้ เป็นคนที่มีความเป็นผู้ใหญ่สูงที่สุดในบ้าน ดูเข้าใจในสาเหตุของทุกเรื่องที่เกิดขึ้น รอบรู้ อบอุ่น วางตัวดี จึงนำมาเทียบเคียงลักษณะภายนอกของนักแสดงที่ได้รับบทคุณนายเฮมพ์สต็อก กับภาพลักษณ์ ซาร่าห์ เจสลีก้า พาร์กเกอร์ โดยหาลุคที่เหมาะสมเพื่อนำมาออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง

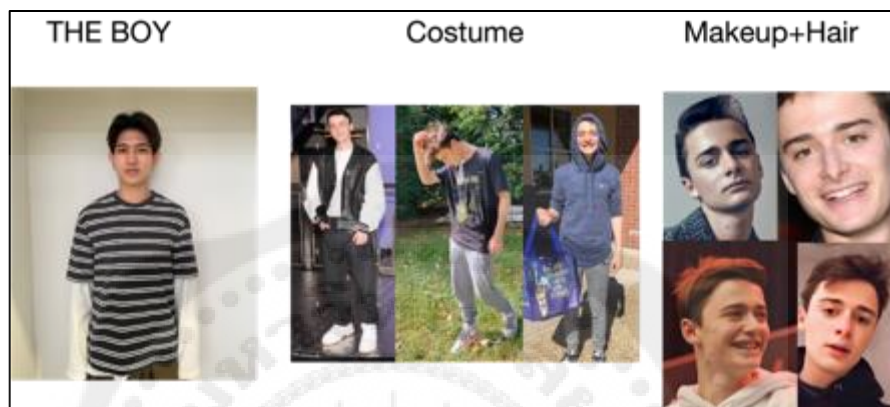


ภาพที่ 3.125 : คุณนายเฮมพ์สต็อก (30%)

ที่มา : ผู้ศึกษา

กลุ่มที่ 2 “ครอบครัวเด็กชาย”

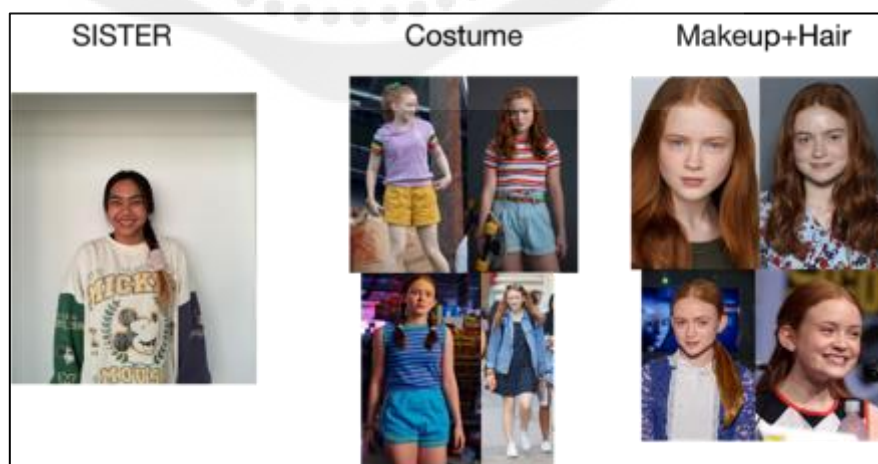
“เด็กชาย” เป็นเด็กผู้ชายอายุ 14 ปี เป็นสมาชิกครอบครัวที่อยู่นบนโลกธรรมดา ชอบอ่านหนังสือ เก็บตัว ช่างฝัน เป็นคนที่ตื่นเต้นถ้าได้ทำในสิ่งที่ตัวเองชอบ จึงนำมาเทียบเคียงลักษณะภายนอกของนักแสดงที่ได้รับบทเด็กชาย กับภาพลักษณ์ โนอาห์ ซแนปป์ โดยหาลุคที่เหมาะสมเพื่อนำมาออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง



ภาพที่ 3.126 : เด็กชาย (30%)

ที่มา : ผู้ศึกษา

“น้องสาว” เป็นเด็กผู้หญิงอายุ 10 ปี เป็นสมาชิกครอบครัวที่อยู่นบนโลกธรรมดา เป็นเด็กที่ต้องการความรัก มักจะทำตัวเองให้เป็นจุดเด่นเพื่อให้คนรอบข้างสนใจ เอาแต่ใจ จึงนำมาเทียบเคียงลักษณะภายนอกของนักแสดงที่ได้รับบทน้องสาว กับภาพลักษณ์ เซดี ซิงก์ โดยหาลุคที่เหมาะสมเพื่อนำมาออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง



ภาพที่ 3.127 : น้องสาว (30%)

ที่มา : ผู้ศึกษา

“พ่อ” เป็นพ่อของเด็กชายและน้องสาว อายุราว 45 ปี เป็นสมาชิกครอบครัวที่อยู่บนโลกธรรมดา หมกหมุ่นกับการหาเลี้ยงครอบครัว เพราะเศรษฐกิจ และเป็นคนที่จริงจังกับการใช้ชีวิตทำให้เกิดภาวะความเครียด และกดดันตัวเอง

“เด็กชายตอนโต” เป็นเด็กผู้ชายตอนโตอายุราวประมาณ 45 ปี มีความเป็นศิลปินในตัว และเป็นคนที่คิดเยอะมากขึ้นเพราะมีประสบการณ์การใช้ชีวิตมากขึ้น

จึงนำมาเทียบเคียงลักษณะภายนอกของนักแสดงที่ได้รับบท พ่อ และ เด็กชายตอนโต กับภาพลักษณ์ จอห์นนี่ เดปป์ โดยหาลุคที่เหมาะสมเพื่อนำมาออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง



ภาพที่ 3.128 : พ่อและเด็กชายตอนโต (30%)

ที่มา : ผู้ศึกษา

กลุ่มที่ 3 “ สัตว์ประหลาด ”

“เออร์ซูลา” ร่างแปลงของสการ์ແแซ ในภาพลักษณ์ของ “มนุษย์” สมาชิกภายในบ้านที่ย้ายเข้ามาใหม่ในฐานะแม่บ้าน เป็นที่ไม่น่าไว้วางใจของเด็กชาย ลีกลับ ประหลาด น่าสงสัย มีระดับการแปลงร่างถึง 3 ร่าง จึงนำมาเทียบเคียงลักษณะภายนอกของนักแสดงที่ได้รับบทเออร์ซูลา กับ ภาพลักษณ์ แอนยา เทย์เลอร์-จอย ในร่างแรก และ ภาพลักษณ์ บียอร์ก ในร่างสอง และร่างสาม โดยหาบุคคลที่เหมาะสมเพื่อนำมาออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง

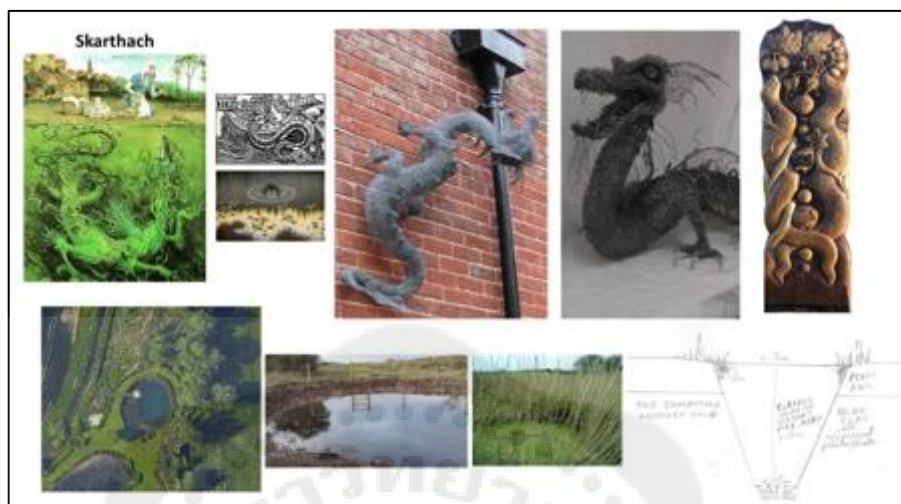


ภาพที่ 3.129 : เออร์ซูลา ร่างแรก, ร่างสอง และร่างสาม (30%)

ที่มา : ผู้ศึกษา

“สการ์ແแซ แห่งคีฟ” เนื่องจากเหตุการณ์เกิดขึ้นในสถานที่ประเทศอังกฤษ รัฐซัสเซกซ์ เป็นรัฐที่มีพื้นที่ชุ่มน้ำและที่ราบลุ่มชายฝั่งเป็นส่วนใหญ่ เกิดเป็นหนองน้ำ และหญ้าสูง มีหลุมลึกกว้างขนาดใหญ่เกิดขึ้นเป็นหนองน้ำ เรียกว่า หลุมนัคเกอร์ (Knucker Hole) ชาวบ้านเชื่อว่าเป็นที่อยู่อาศัยของนัคเกอร์ ซึ่งจริง ๆ แล้วหลุมลึกที่เกิดขึ้นเป็นหนองน้ำแห่งนี้ เกิดจากการยุบตัวของชั้นพื้นดินเนื่องจากแผ่นดินไหว ผู้ศึกษาจึงหิบบยกตำนานพื้นบ้าน นัคเกอร์ (Knucker) มังกรน้ำ โดยมีลักษณะทางกายภาพ เป็นสัตว์เลื้อยคลาน คล้ายงูยักษ์ บ้างก็ปรากฏในรูปของภูติผี ปีศาจพราย คอยออกอาละวาดปั่นป่วนผู้คนที่อาศัยอยู่ละแวกนั้น มาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบตัวละคร สการ์ແแซ

นอกจากนี้ นัคเกอร์ ยังปรากฏเป็นสถาปัตยกรรมตกแต่งบ้านเรือน
อีกทั้งยังเป็นภาพศิลปะตามโบสถ์ ซึ่งเป็นที่พบเห็นได้ทั่วไปในละแวกรัฐซัสเซกส์



ภาพที่ 3.130 : นัคเกอร์ และ หลุมนัคเกอร์ แรงบันดาลใจในการออกแบบ ตัวละคร สการ์แซช (30%)

ที่มา : ผู้ศึกษา

“นกเสนียด หรือ ฮังเกอร์เบิร์ด” ปรากฏตัวในรูปร่างสัตว์ปีกขนาดใหญ่ มีจะงอยปากและฟันที่แหลมคม สามารถกัดและฉีกเนื้อให้ขาดเป็นชิ้น ๆ โดยต้นฉบับแล้วเป็นนกอีแร้ง ที่เป็นสัญลักษณ์แห่งความหิวโหย คอยกัดกินความทรงจำ ผู้ศึกษาได้ออกแบบตัวเสนียดขึ้นใหม่ ในลักษณะของการกอยล์ ซึ่งมักจะเป็นผีร้ายของเด็ก ๆ ด้วยรูปร่างที่น่ากลัว มีหัวเป็นสัตว์ที่ดุร้าย



ภาพที่ 3.131 : การกอยล์ แรงบันดาลใจในการออกแบบตัวเสนียด (30%)

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.5.2.2 การส่งความศิบทหน้า 50%

หลังจากส่งความศิบทหน้า 30% ผู้ศึกษาได้ข้อสรุปของแนวคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกายและได้นำเสนอข้อมูลให้ผู้กำกับ ครูที่ปรึกษา และผู้ศึกษาหน้าห้องได้ทราบข้อมูลที่ตรงกัน หลังจากนั้นจึงทำให้ผู้ศึกษาได้ออกแบบและลงร่างภาพ ออกมาให้ตรงตามแนวคิดที่ได้นำเสนอไปข้างต้น ดังนี้

ผู้ศึกษาจึงได้แบ่งกลุ่มของตัวละครเป็น 3 กลุ่ม ดังนี้

(1) ครอบครัวแฮมป์สโตก

(2) ครอบครัวเด็กชาย

(3) กลุ่มสัตว์ประหลาด

โดยการตีความครั้งนี้ผู้ศึกษาได้หยิบยกประเด็นหลักของเรื่องที่กล่าวถึงความทรงจำ มามองเป็นสองมุมมอง คือ ในมุมมองที่หนึ่งประสบการณ์และเรื่องราวที่ผ่านมาสั่งสมจนกลายเป็นความทรงจำ และ ในมุมมองที่สองความทรงจำที่ผ่านมาล้วนแล้วแต่เป็นอดีตที่เลือนลาง ผู้ศึกษาได้แบ่งตัวละครออกเป็นสองกลุ่มคือ

กลุ่มที่หนึ่ง ตัวละครที่ประสบการณ์และเรื่องราวที่ผ่านมาสั่งสมจนกลายเป็นความทรงจำ เป็นตัวแทนของครอบครัวแฮมป์สโตกประกอบด้วย คุณนายแฮมป์สโตก จินนี่ และเล็ทตี้ ซึ่งกลุ่มตัวละครกลุ่มนี้ผู้ศึกษาได้รับแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่งกาย จากการซ้นทับของเลย์เออร์เสื้อผ้า และเทคนิคการประสานคล้องกันของผ้าไหมพรม

กลุ่มที่สอง ตัวละครที่ความทรงจำที่ผ่านมาล้วนแล้วแต่เป็นอดีตที่เลือนลาง เป็นตัวแทนของครอบครัวเด็กชาย ประกอบด้วย เด็กชาย น้องสาว พ่อ และเด็กชายตอนโต ซึ่งกลุ่มตัวละครกลุ่มนี้ผู้ศึกษาได้รับแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายโดยอิงตามยุคสมัยในบทละครซึ่งในบทละครมีสองช่วงเวลาคือ อดีตและปัจจุบัน ซึ่งละครเรื่องนี้ได้กำหนดให้ช่วงเวลาอดีตเกิดใน ยุค 80's อยู่ในระหว่างปี ค.ศ.1981 - 1990 และ จนถึงช่วงปัจจุบันในยุคที่ศตวรรษที่ 21 ของประเทศอังกฤษ ซึ่งการแบ่งออกเป็นสองกลุ่มแบบนี้จะทำให้เห็นความแตกต่างของเครื่องแต่งกายและความเป็นอยู่ที่แตกต่างกันได้อย่างชัดเจนของทั้งสองครอบครัว

กลุ่มที่ 1 “ครอบครัวแฮมป์สติก”

คีย์เวิร์ดสำคัญในการออกแบบ คือ คำว่า ความทรงจำ ความสัมพันธ์ การเติบโต

ความทรงจำ คือ การทับถม การซ้อนของเลเยอร์ชุดก็จะมากขึ้น ตามเรื่องราวอายุ ประสบการณ์ และเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น

ความสัมพันธ์ คือ ความผูกพัน การที่คนเกี่ยวข้องกันก็จะผูกมัดรัดโยงกัน จะใช้เทคโนโลยีของการสานแทนความผูกพัน

การเติบโต คือ พัฒนาการ ยิ่งอายุมากขึ้น เลเยอร์ของชุดก็จะมากขึ้นตามเรื่องราวอายุ ประสบการณ์ และเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นตามกาลเวลา



ภาพที่ 3.132 : เล็ตตี้ แฮมป์สติก (50%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.133 : จินนี่ เฮมป์สต็อก (50%)
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.134 : คุณนายเฮมป์สต็อก (50%)
ที่มา : ผู้ศึกษา

กลุ่มที่ 2 “ครอบครัวเด็กชาย”

คีย์เวิร์ดสำคัญในการออกแบบ คือ คำว่า ความทรงจำ
ความสัมพันธ์ การเติบโต

ความทรงจำ คือ ว่างเปล่าหรือทับถมน้อย การที่มีเรื่องราวไม่มาก
และค่อย ๆ ลืมเลือน และเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา

ความสัมพันธ์ คือ การถูกควบคุม เกิดจากความสัมพันธ์ของคนที่ไม่ได้มีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันก็จะเป็นเส้นคู่ขนานกัน เปรียบเสมือนกับเส้นตรงลงมาที่ไม่มีทางที่จะ
สอดคล้องเข้าหากันได้

การเติบโต คือ ก้าวผ่าน การเติบโตขึ้นจากวันเด็กสู่วัยกลางคน



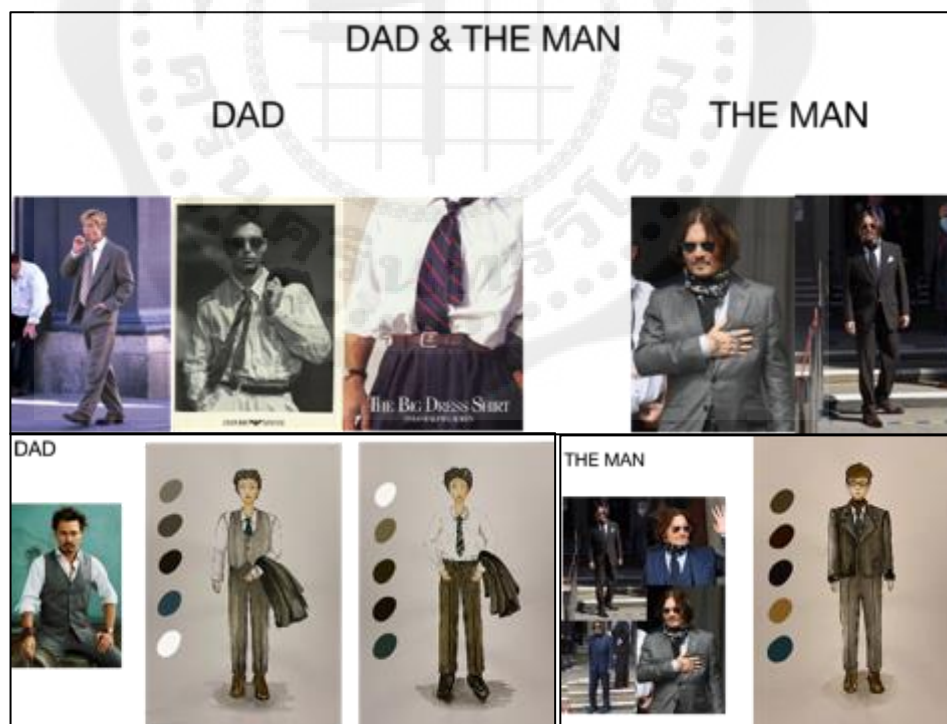
ภาพที่ 3.135 : เด็กชาย (50%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.136 : น้องสาว (50%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.137 : พ่อและเด็กชายตอนโต (50%)

ที่มา : ผู้ศึกษา

กลุ่มที่ 3 “สัตว์ประหลาด”

คีย์เวิร์ดสำคัญในการออกแบบ คือ คำว่า ความทรงจำ
ความสัมพันธ์ การเติบโต

ความทรงจำ คือ เศษซากขยะที่ถูกมนุษย์ทิ้ง และนิทานเรื่องเล่า
สำหรับเด็ก

ความสัมพันธ์ คือ การปลอมตัวมาเป็นมนุษย์ และการเป็นผู้ล่า

การเติบโต คือ การเรียนรู้ และทำสิ่งต่าง ๆ เพื่อจะได้มีชีวิตต่อ



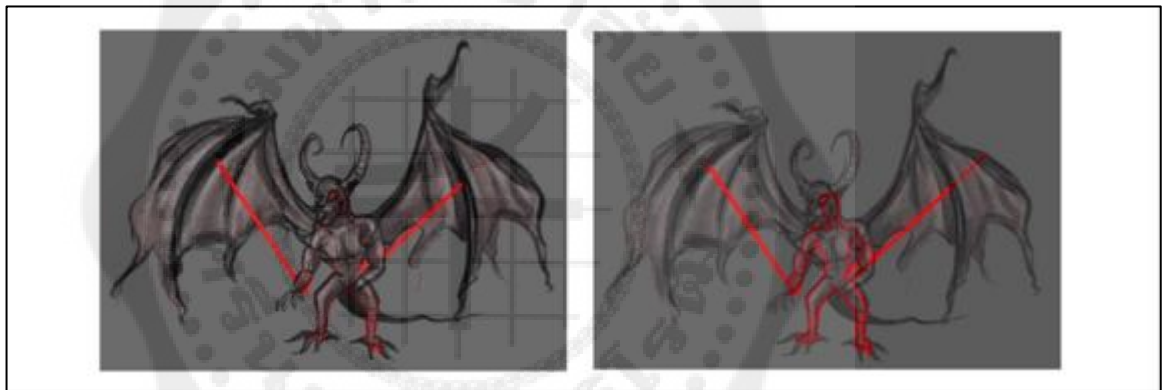
ภาพที่ 3.138 : เออร์ซูลา และ สการ์ธธ (50%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.139 : สการ์แรช (50%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.140 : นกเสีียด (50%)

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.5.2.3 การส่งความคืบหน้า 70%

หลังจากส่งความคืบหน้า 50% ผู้ศึกษาได้ปรับแก้ภาพร่างในตอนต้นให้เข้ากับตัวละครมากยิ่งขึ้น และมีการทำตาราง Breakdown เพื่อทราบถึงการเข้าในแต่ละฉากของนักแสดง



ภาพที่ 3.141 : เล็ตตี้ เฮมป์สต็อก (70%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.142 : จินนี่ เฮมป์สต็อก (70%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.143 : คุณนายแฮมป์สตีอก (70%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.144 : เด็กชาย (70%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.145 : น้องสาว (70%)
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.146 : พ่อและเด็กชายตอนโต (70%)
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.147 : ตาราง Breakdown เครื่องแต่งกายของตัวละคร
ที่มา : ผู้ศึกษา



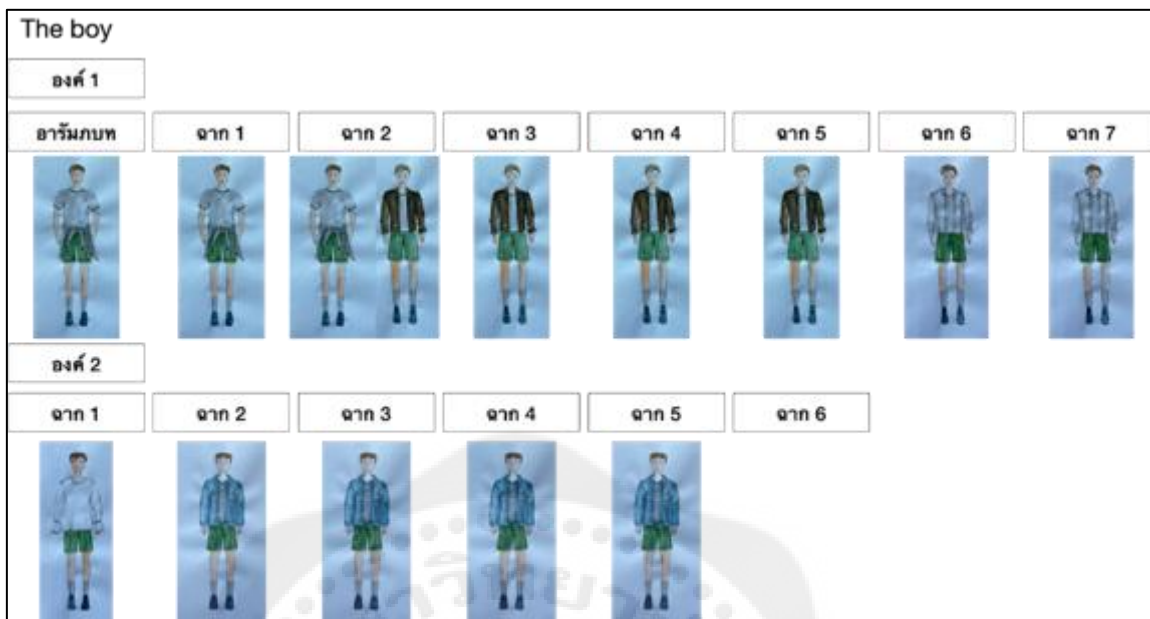
ภาพที่ 3.148 : ตาราง Breakdown เล็ตตี้ เหมปัสต็อก
ที่มา : ผู้ศึกษา

Ginnie							
องค์ 1							
อาร์มภท	ฉาก 1	ฉาก 2	ฉาก 3	ฉาก 4	ฉาก 5	ฉาก 6	ฉาก 7
							
องค์ 2							
ฉาก 1	ฉาก 2	ฉาก 3	ฉาก 4	ฉาก 5	ฉาก 6		
							

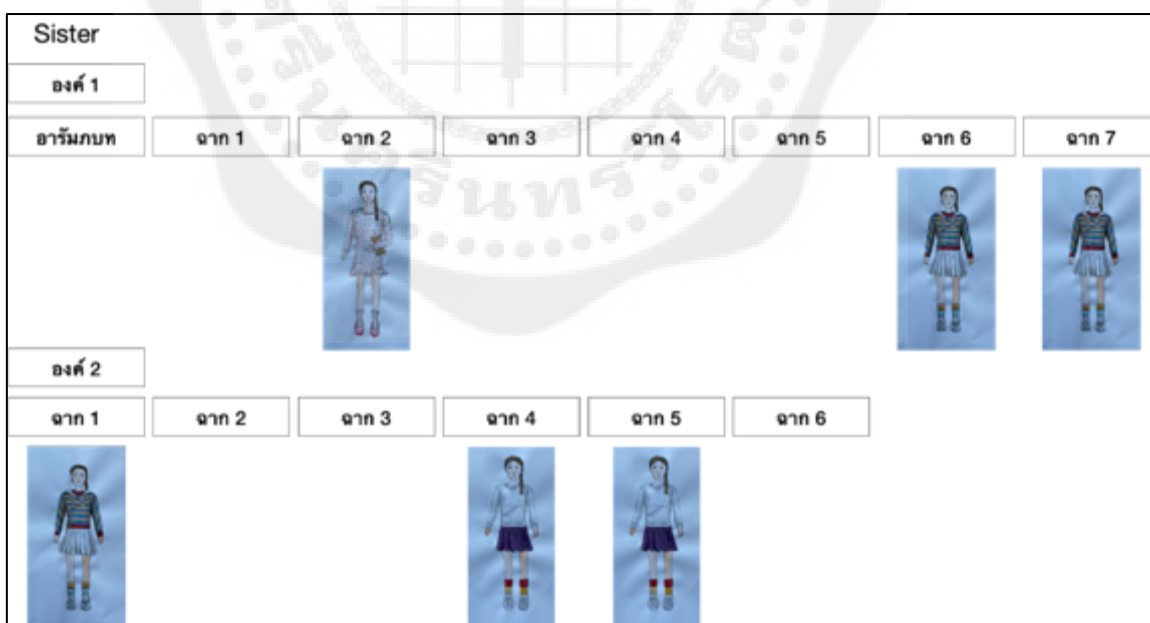
ภาพที่ 3.149 : ตาราง Breakdown Ginnie เฮมป์สโตก
ที่มา : ผู้ศึกษา

Mrs Hempstock							
องค์ 1							
อาร์มภท	ฉาก 1	ฉาก 2	ฉาก 3	ฉาก 4	ฉาก 5	ฉาก 6	ฉาก 7
							
องค์ 2							
ฉาก 1	ฉาก 2	ฉาก 3	ฉาก 4	ฉาก 5	ฉาก 6		
							

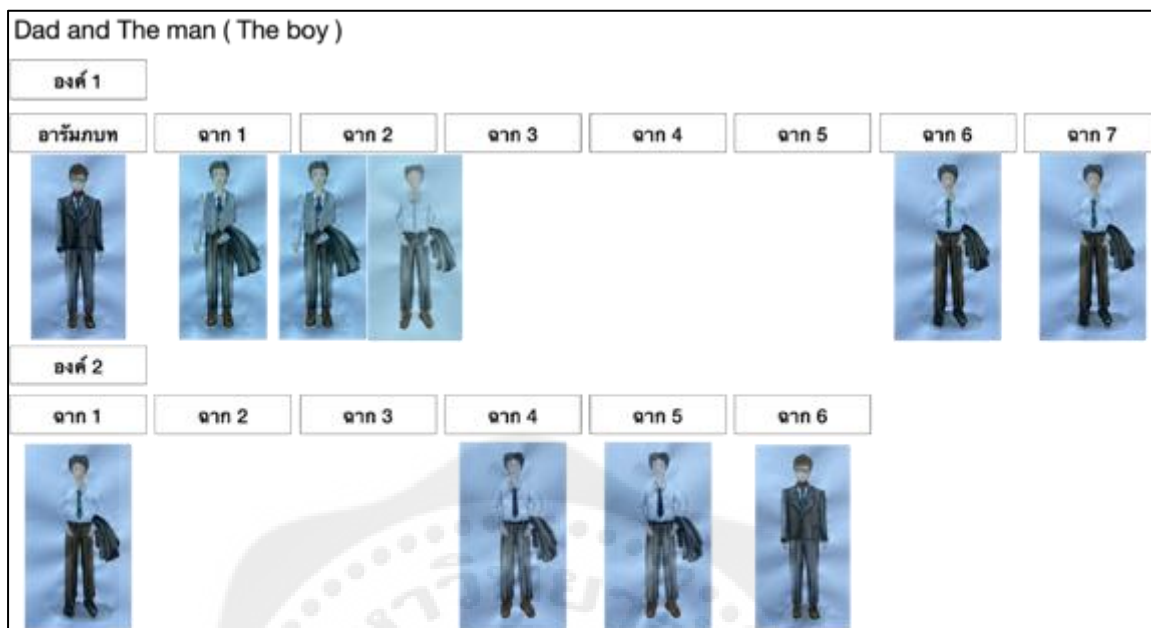
ภาพที่ 3.150 : ตาราง Breakdown คุณนายเฮมป์สโตก
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.151 : ตาราง Breakdown เด็กชาย
ที่มา : ผู้ศึกษา



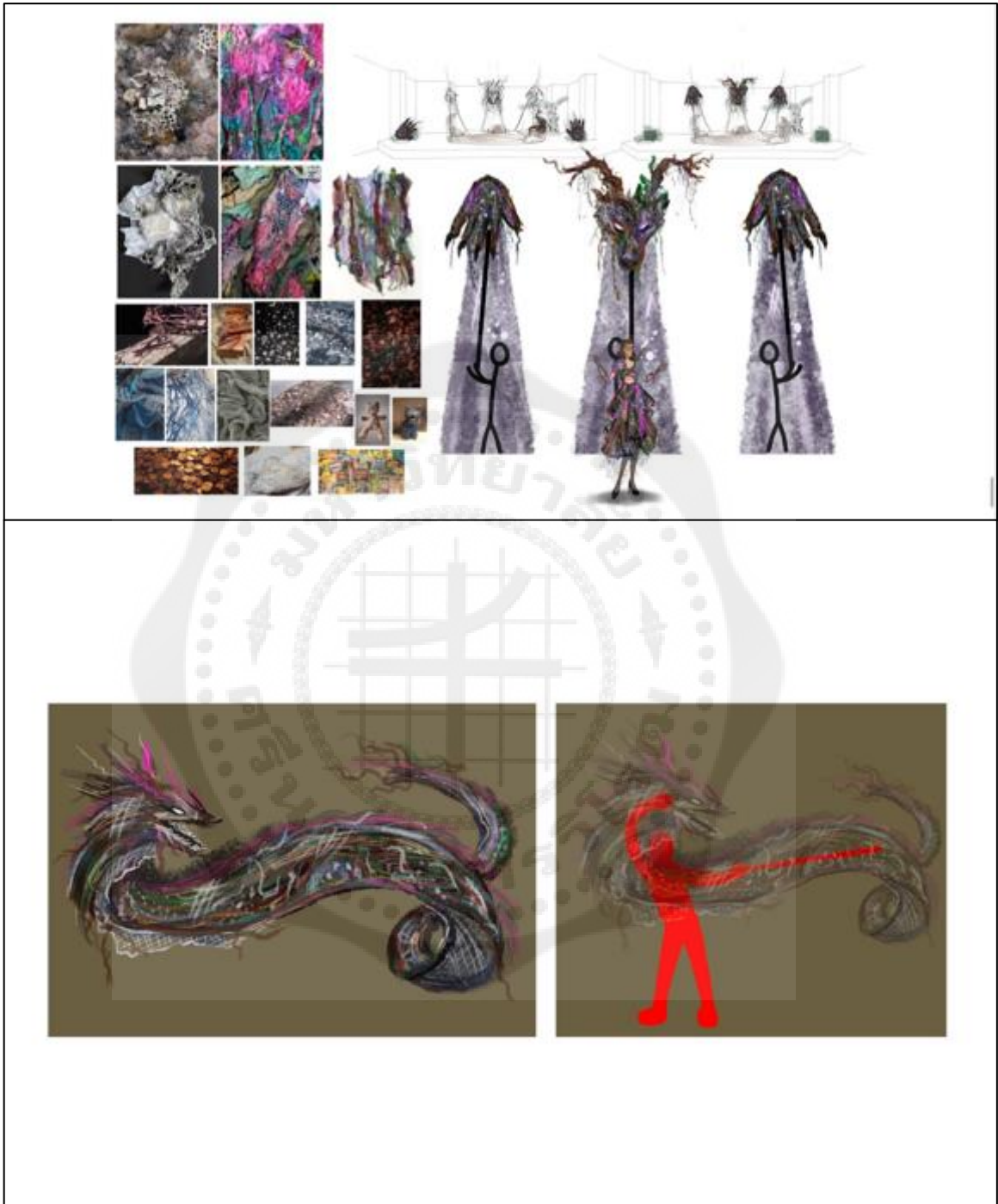
ภาพที่ 3.152 : ตาราง Breakdown น้องสาว
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.153 : ตาราง Breakdown พ่อและเด็กชายตอนโต
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.154 : เออร์ซูลา (70%)
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.155 : สการ์แรช (70%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.156 : นกเสนียด (70%)

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.5.2.4 การส่งความคืบหน้า 100%

หลังจากส่งความคืบหน้า 70% ได้ทำการสรุปขอบเขตในการออกแบบเครื่องแต่งกายอย่างเสร็จสมบูรณ์แล้ว จึงมาถึงขั้นตอน และวิธีการจัดสร้างเครื่องแต่งกายของผู้ศึกษา โดยจะใช้วิธีการจัดหาเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่ตรงตามลักษณะของตัวละครให้ได้มากที่สุด และตัดเย็บเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายขึ้นมา โดยขั้นตอนแรกเริ่มจากการร่างชุดขึ้นมาตามองค์ประกอบที่ศึกษาไว้เพื่อวางรูปแบบและมีแนวทางในการทำงานต่อไป พร้อมนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาประจำโปรดักชัน และอาจารย์ท่านอื่น

เมื่อผู้ศึกษาได้รูปแบบเครื่องแต่งกาย โดยมีความเห็นชอบจากอาจารย์ท่านอื่นว่ามีความน่าสนใจ และมีความเป็นไปได้กับตัวละครและตัวเรื่องแล้ว ขั้นตอนต่อไปผู้ศึกษาจึงต้องลงพื้นที่ตามแหล่งต่าง ๆ เพื่อจัดหาเครื่องแต่งกายให้ตรงตามภาพร่างที่ออกแบบไว้



ภาพที่ 3.157 : ตลาดโรงเกลือ อรัญประเทศ จังหวัดสระแก้ว
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.158 : เลือกซื้อผ้าที่ไนนาเวลด
ที่มา : ผู้ศึกษา



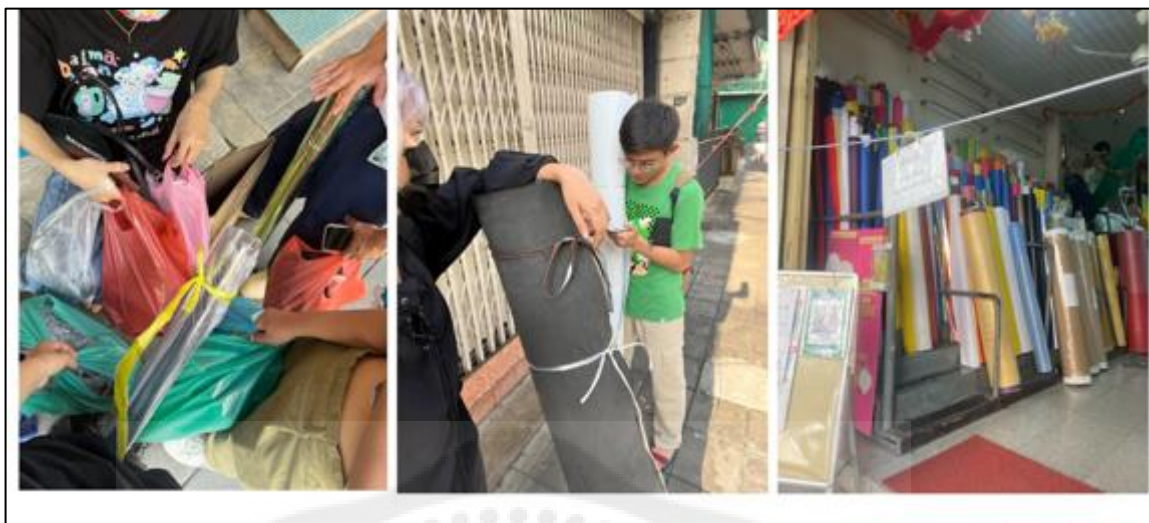
ภาพที่ 3.159 : ภาพการไปเลือกซื้อเครื่องแต่งกายที่ Union Mall
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.160 : เลือกซื้อเครื่องแต่งกายที่ Uniqlo สาขา เซ็นทรัลพระราม 9
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.161 : เลือกซื้อเครื่องแต่งกายที่พาหุรัด และสำเพ็ง
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.162 : เลือกซื้อผ้าที่เสื่อป่าปลาซ่า
ที่มา : ผู้ศึกษา





ภาพที่ 3.163 : เล็ตตี้ เฮมปีสต็อก (100%)

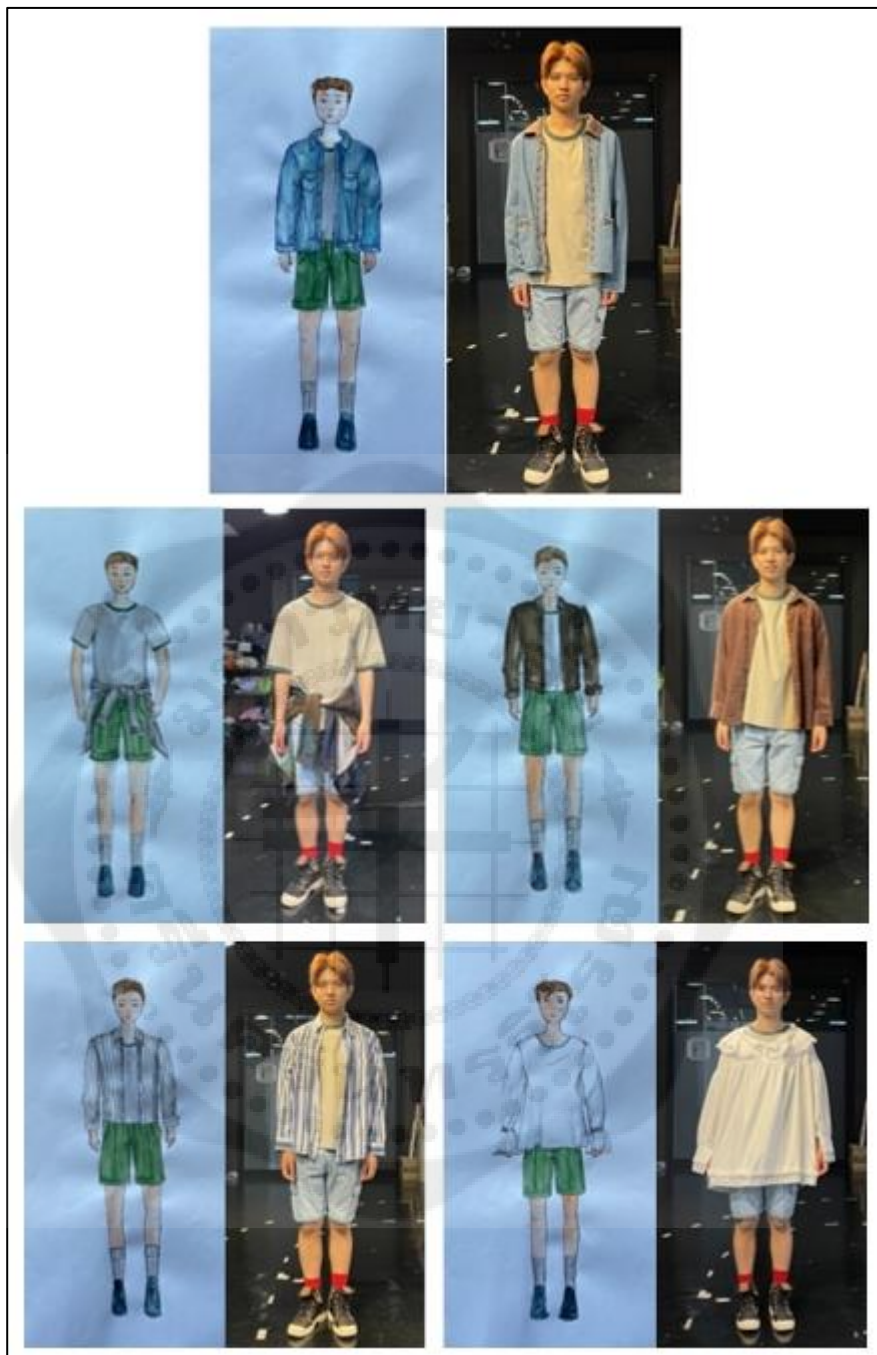
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.164 : จินนี่ เฮมปีสต็อก (100%)
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.165 : คุณนายเฮมปีสต็อก (100%)
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.166 : เด็กชาย (100%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.167 : น้องสาว (100%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.168 : ฟอ (100%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.169 : เด็กชายตอนโต (100%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.170 : เฮอร์ซูลา (100%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.171 : สการ์แรช (100%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.172 : นกเสนียด (100%)

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.5.2.5 ปัญหาและแนวทางการแก้ไข

ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายและเครื่องแต่งกายพิเศษ

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 30%	1. ภาพรวมเครื่องแต่งกายของทั้งสามกลุ่ม คือ ครอบครัว เด็กชาย ครอบครัวเฮมป์สต็อก และสัตว์ประหลาด ยังไม่บ่งบอกถึงเอกลักษณ์เฉพาะในแต่ละกลุ่มอย่างชัดเจน	1. ปรึกษากับเพื่อน ๆ ในโปรเจกต์ชั้น และอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อกำหนดให้แนวทางการหาข้อมูลไปในทิศทางเดียวกัน
หลังส่งความคืบหน้า 30%	1. ภาพลักษณ์บุคคลอ้างอิงที่เอามาเปรียบเทียบกับนักแสดงไม่ได้ตรงตามที่คาดหวังไว้ 2. ยังไม่ได้ดีไซน์ของตัวประหลาดที่ชัดเจน	1. ค้นคว้า และหาข้อมูลบุคคลที่จะเอามาเปรียบเทียบกับนักแสดงเพิ่มเติม 2. ไปค้นคว้า และหาข้อมูลที่จะได้นำไปแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 50%	1. ภาพรวมดีไซน์บนเครื่องแต่งกายยังสรุปไม่ลงตัวเท่าที่ควร	1. ประชุมสรุปและคุยกันมากยิ่งขึ้น 2. ปรึกษาอาจารย์ หาที่มาในการดีไซน์และดูบริบทของเรื่องเพื่อนำมาปรับดีไซน์
หลังส่งความคืบหน้า 50%	1. ทิศทางของสีบนเครื่องแต่งกายออกไปในแนวทางโมโนโทนเกินไป ทำให้ไม่เห็นลักษณะเฉพาะของคาแรคเตอร์นั้น ๆ 2. ตัวดีไซน์ชุดของเออร์ซูลายังไม่ลงตัวเท่าที่ควร	1. ปรึกษาอาจารย์เกี่ยวกับปัญหาที่เกิดขึ้นและปรับแก้การดีไซน์ให้ดีขึ้นและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น 2. ปรึกษาอาจารย์ หาที่มาในการดีไซน์และดูบริบทของเรื่องเพื่อนำมาปรับดีไซน์

ก่อนส่งความคืบหน้า 70%	<ol style="list-style-type: none"> 1. การพัฒนาการของชุดตัวละครยังไม่ลงตัวเท่าที่ควร 2. วิธีการเชิดหุ่นยังไม่ลงตัว 	<ol style="list-style-type: none"> 1. สเก็ตรูปร่างและหาภาพอ้างอิงมาประกอบกันเพื่อหาแนวทางการแก้ไข 2. ลองดูการซ้อมและคุยกับทางอาจารย์ที่ปรึกษา
หลังส่งความคืบหน้า 70%	<ol style="list-style-type: none"> 1. สีสันทึที่อยู่บนเครื่องแต่งกายน้อยเกินไป ดูจืดและยังไม่สนุกเท่าที่ควร 2. ชุดบางชุดดูยังไม่เหมาะสมกับนักแสดง 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ปรึกษาคูและหาโทนสีที่เหมาะสมเพิ่มเติมเข้าไปให้เครื่องแต่งกายดูมีชีวิตชีวามากขึ้น 2. ปรับแก้และดีไซน์ใหม่ให้ชุดเข้ากับนักแสดงมากยิ่งขึ้น
ก่อนส่งความคืบหน้า 100%	<ol style="list-style-type: none"> 1. หาของตามดีไซน์ไม่ตรงตามที่ออกแบบไว้เท่าที่ควร 2. กลไกของหุ่นเชิดยังไม่ลงตัวกับการใช้งานของนักแสดง 	<ol style="list-style-type: none"> 1. นำของที่หาได้มาตัดแปลงและตกแต่งเพิ่มเติมให้คล้ายกับที่ออกแบบไว้ตอนต้น 2. ปรับแก้กลไกของหุ่นเชิดเพื่อให้เหมาะสมกับการนำไปใช้งาน
หลังส่งความคืบหน้า 100%	<ol style="list-style-type: none"> 1. นักแสดงสะดุดชุดระหว่างการแสดง 2. น้ำหนักของหุ่นเชิดมากเกินไป ทำให้การใช้งานของนักแสดงลำบากขึ้น 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ปรับแก้ความยาวของชุดให้เหมาะสมกับนักแสดง 2. ปรับดีเทลและจัดการกับน้ำหนักของหุ่นเชิดเพื่อให้การใช้งานของนักแสดงง่ายขึ้น
ก่อนแสดงจริง	<ol style="list-style-type: none"> 1. พื้นรองเท้าของนักแสดงชำรุด 2. ดีเทลของชุดเกิดการชำรุด 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ซ่อมแซมรองเท้านักแสดง 2. เย็บซ่อมแซมให้เรียบร้อยก่อนแสดง

	3. หัวและมือของหุ่นเชิดยังคงไม่เหมาะสมกับบริบทและการทำงาน	3. ปรับแก้ฟังก์ชันของหุ่นเชิดเพื่อให้เหมาะสมกับบริบทและการทำงานมากขึ้น
--	---	--

ตารางที่ 3.25 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไข (ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายและเครื่องแต่งกายพิเศษ)

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.5.3 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านออกแบบ (Production)

3.5.3.1 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการแสดง

(1) ช่วงก่อนการแสดง

ในวันแสดงสิ่งที่ผู้ศึกษาทำ คือ การจัดระบบการทำงานให้ทีมงานฝ่ายเครื่องแต่งกาย เช่น ตารางการเข้าออกของนักแสดง ตารางการเปลี่ยนเครื่องแต่งกายของตัวละคร และตารางลักษณะเครื่องแต่งกายของตัวละครในแต่ละฉากให้เป็นระบบเพื่อสะดวกต่อการทำงานหลังจากนั้นเตรียมเครื่องแต่งกายให้พร้อมสำหรับสวมใส่ในละคร เช่น ทำการรีดเครื่องแต่งกายทุก ๆ ครั้งก่อนทำการแสดง นักร้องนักแสดงให้มาแต่งหน้า และทำผมล่วงหน้าก่อนการแสดงจะเริ่ม ทำการควบคุมและดูแลการเปลี่ยนเครื่องแต่งกายให้นักแสดงก่อนจะเริ่ม และทำการแก้ไขปัญหาถ้าหากเกิดการผิดพลาด



ภาพที่ 3.173 : ภาพถ่ายรายการเข้าออกของนักแสดงเวทีข้างวัง
ที่มา : ผู้ศึกษา



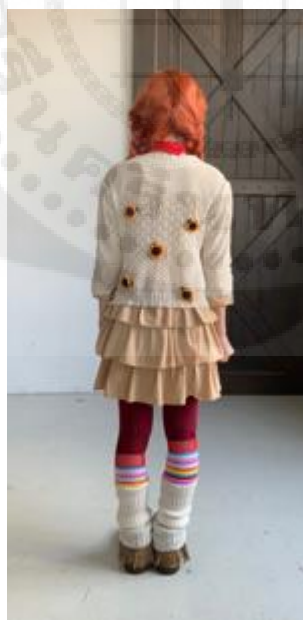
ภาพที่ 3.174 : ริดเครื่องแต่งกายก่อนทำการแสดง
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.175 : จัดเตรียมเสื้อผ้าและรองเท้าให้เป็นระเบียบ พร้อมสำหรับให้นักแสดงสวมใส่
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.176 : นั้ดนักแสดงให้มาแต่งหน้าและทำผมล่วงหน้าก่อนการแสดงจะเริ่ม
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.177 : เล็ตตี้ เฮมปีสต็อก เช็คความเรียบร้อยในแต่ละชิ้นก่อนเริ่มการแสดง (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.178 : เล็ตตี้ เฮมปีสต็อก เช็คความเรียบร้อยในแต่ละชิ้นก่อนเริ่มการแสดง (2)
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.179 : เล็ตตี้ เฮมปีสต็อก เช็คความพร้อมเรียบร้อยในแต่ละชิ้นก่อนเริ่มการแสดง (3)
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.180 : จินนี่ เหมปัสต็อก เช็กความเรียบร้อยในแต่ละชิ้นก่อนเริ่มการแสดง (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.181 : จินนี่ เสมป์สต็อก เชื่คความเรียบร้อยในแต่ละชิ้นก่อนเริ่มการแสดง (2)
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.182 : คุณนายแฮมป์สต็อก เช็คความพร้อมเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (1)
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.183 : คุณนายแฮมป์สโตก เช็คความพร้อมเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (2)
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.184 : เด็กชาย เช็คความพร้อมเรียบร้อยในแต่ละชิ้นก่อนเริ่มการแสดง (1)
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.185 : เด็กชาย เช็คความเรียบร้อยในแต่ละชิ้นก่อนเริ่มการแสดง (2)
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.186 : เด็กชาย เช็คความพร้อมเรียบร้อยในแต่ละชิ้นก่อนเริ่มการแสดง (3)
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.187 : เด็กชาย เช็คความเรียบร้อยในแต่ละชิ้นก่อนเริ่มการแสดง (4)
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.188 : เด็กชาย เช็คความพร้อมเรียบร้อยในแต่ละชิ้นก่อนเริ่มการแสดง (5)
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.189 : นางสาว เช็คความเรียบร้อยในแต่ละชิ้นก่อนเริ่มการแสดง (1)
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.190 : นางสาว เช็คความเรียบร้อยในแต่ละชิ้นก่อนเริ่มการแสดง (2)
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.191 : นางสาว เช็คความเรียบร้อยในแต่ละชิ้นก่อนเริ่มการแสดง (3)
ที่มา : ผู้ศึกษา

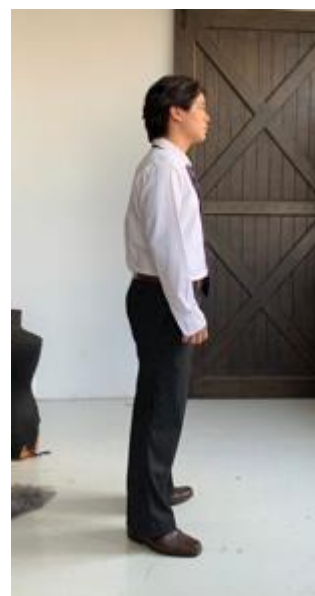


ภาพที่ 3.192 : ฟอ เซ็คความเรียบร้อยในแต่ละชินก่อนเริ่มการแสดง (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.193 : ฟ่อ เช็คความเรียบร้อยในแต่ละชิ้นก่อนเริ่มการแสดง (2)
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.194 : ฟอ เช็คความเรียบร้อยในแต่ละชิ้นก่อนเริ่มการแสดง (3)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.195 : ฟอ เซ็คความเรียบร้อยในแต่ละชิ้นก่อนเริ่มการแสดง (4)
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.196 : เด็กชายตอนโต เช็คความพร้อมเรียบร้อยในแต่ละชิ้นก่อนเริ่มการแสดง
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.197 : เออร์ซูลา เช็คความเรียบร้อยในแต่ละชิ้นก่อนเริ่มการแสดง (1)
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.198 : เออร์ซูลา เช็คความเรียบร้อยในแต่ละชิ้นก่อนเริ่มการแสดง (2)
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.199 : เออร์ซูลา เช็คความเรียบร้อยในแต่ละชิ้นก่อนเริ่มการแสดง (3)
ที่มา : ผู้ศึกษา

(2) ช่วงการแสดง

ช่วงนี้ผู้ศึกษาจะทำการควบคุมดูแลการเปลี่ยนเสื้อผ้าโดยมอบหน้าที่ให้กับ Dresser เป็นผู้ช่วยเหลือโดยที่ผู้ศึกษาดูแลอย่างใกล้ชิด คอยแก้ปัญหาเฉพาะหน้าที่เกิดขึ้น เช่น ของหาย หางของไม้เจอบ ทำของชำรุด ผู้ศึกษาจะได้เข้าไปแก้ได้ทันที่

(3) ช่วงหลังการแสดง

จัดการเก็บเครื่องแต่งกายให้เรียบร้อย เพื่อนำมาตากลมและฉีดน้ำยาดับกลิ่น ตรวจสอบเช็คความเรียบร้อยในห้องแต่งหน้าเพื่อให้สะดวกต่อการทำงานในวันต่อ ๆ ไป เช็คเครื่องแต่งกายที่เกิดความชำรุดหรือเสียหาย เพื่อนำมาซ่อมแซมก่อนการแสดงรอบถัดไป

(4) ปัญหาที่พบและแนวทางแก้ไข

ปัญหาเรื่องพื้นรองเท้าของนักแสดง โดยตัวพื้นด้านล่างรองเท้าของนักแสดงชำรุดในระหว่างเล่น จึงแก้ปัญหาโดย เมื่อนักแสดงออกข้างเวทีก็นำกาวมาทำให้เรียบร้อยและสามารถเล่นต่อไปได้

ปัญหาเรื่องชุดของนักแสดง โดยตัวชุดมีดีเทลเล็ก ๆ หลุด จึงแก้ไขโดยเมื่อนักแสดงออกมาข้างเวทีก็หาเข็มกลัดและสอยดีเทลนั้นติดกับชุดเหมือนเดิม

ปัญหาเรื่องชุดตัวเสนียดมีดีเทล เขา หรือเขี้ยวหลุด จึงมีการแก้ไขโดย เมื่อนักแสดงออกข้างเวทีก็นำกาวร้อนมาซ่อมแซมชุดเพื่อให้ไม่มีปัญหาในการเล่นและไม่หลุดบนเวทีในฉากถัดไป

3.5.3.2 ผลงานการแสดง

การแสดงรอบที่ 1



ภาพที่ 3.200 : การกลับมาเจอกันอีกครั้งระหว่างคุณนายแฮมป์สต็อกและเด็กชายตอนโต
ที่มา : beverstudio



ภาพที่ 3.201 : การเจอกันครั้งแรก ระหว่างเล็ดตี้แฮมป์สต็อกและเด็กชาย
ที่มา : beverstudio



ภาพที่ 3.202 : ครอบครัวยเอ็มป์สต็อกพาเด็กชายไปยังมหาสมุทรครั้งแรก
ที่มา : beverstudio



ภาพที่ 3.203 : ครอบครัวยเอ็มป์ที่บ้านเด็กชาย
ที่มา : beverstudio



ภาพที่ 3.204 : คุณนายแฮมป์สตัดอกและจินนี่
กำลังส่งเล็ดตี้กับเด็กชายเข้าไปในป่า
ที่มา : beverstudio



ภาพที่ 3.205 : เล็ดตี้กำลังต่อสู้กับสการ์แรซ
ที่มา : Jira Joke Theatre Photographer



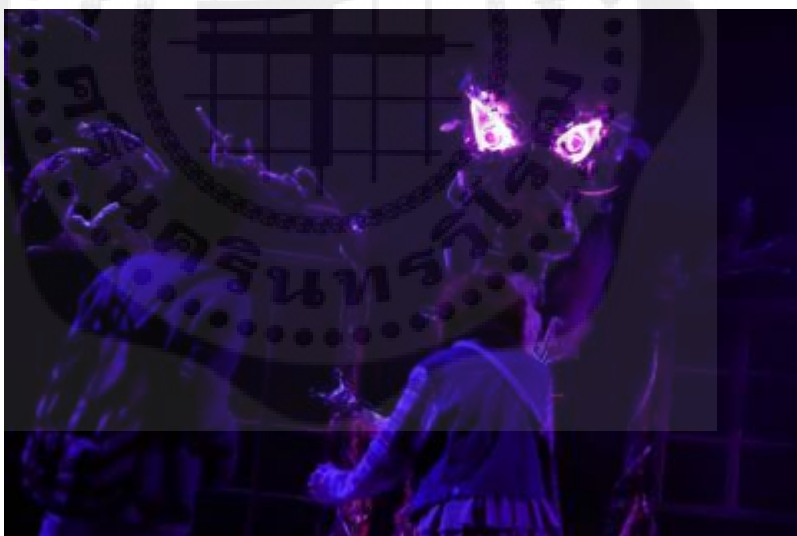
ภาพที่ 3.206. : เล็ตตี้และเด็กชายอยู่ในป่า
ที่มา : beverstudio



ภาพที่ 3.207 : เออร์ซูลาเข้ามายังบ้านของเด็กชาย
ที่มา : beverstudio



ภาพที่ 3.208 : เด็กชายหนีออกจากบ้าน
ที่มา : beverstudio



ภาพที่ 3.209 : สการ์แซชแปลงร่างเป็นตัวใหญ่
ที่มา : Jira Joke Theatre Photographer



ภาพที่ 3.210 : เออร์ซูลา ต่อกู้กับตัวเสเนียนด์
ที่มา : Jira Joke Theatre Photographer



ภาพที่ 3.211 : ตัวเสเนียนด์กินเล็ดดี้
ที่มา : Jira Joke Theatre Photographer



ภาพที่ 3.212 : ส่งเสด็จ
ที่มา : beverstudio

การแสดงรอบที่ 2



ภาพที่ 3.213 : อารัมภบท
ที่มา : beverstudio



ภาพที่ 3.214 : เด็กชายและน้องสาวกำลังถกเถียงกัน

ที่มา : Jira Joke Theatre Photographer



ภาพที่ 3.215 : ครอบครัวยุโรปที่ออกดูเหรียญที่ออกมาจากคอเด็กชาย

ที่มา : beverstudio



ภาพที่ 3.216 : เล็ตตี้และเด็กชายกำลังผจญภัยในป่า
ที่มา : beverstudio



ภาพที่ 3.217 : เด็กชายและน้องสาวกำลังเถียงกันว่าเนคไทของพ่ออยู่ที่ไหน
ที่มา : Jira Joke Theatre Photographer



ภาพที่ 3.218 : เออร์ซูลากำลังผูกเนคไทให้พ่อ
ที่มา : Jira Joke Theatre Photographer



ภาพที่ 3.219 : เออร์ซูล่าเข้ามาควบคุมคนในบ้านเด็กชาย
ที่มา : beverstudio



ภาพที่ 3.220 : เด็กชายไปยังบ้านแฮมป์สตีคหลังจากหนีออกจากบ้าน
ที่มา : beverstudio



ภาพที่ 3.221 : เด็กชายนั่งคุยกับเล็ดตี้ที่บ้านแฮมป์สตีค
ที่มา : beverstudio



ภาพที่ 3.222 : เล็ตตีฟ้าเด็กชายไปยังมหาสมุทร
ที่มา : beverstudio



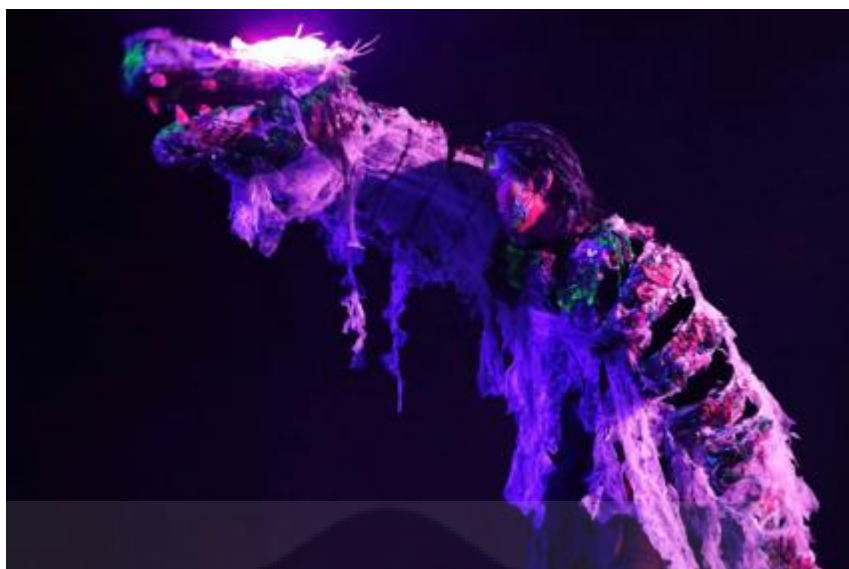
ภาพที่ 3.223 : เด็กชายขณะอยู่ในวงแหวนนางฟ้า
ที่มา : Jira Joke Theatre Photographer



ภาพที่ 3.224 : สการ์แซ่ชแปลงร่างเป็นตัวใหญ่
ที่มา : beverstudio



ภาพที่ 3.225 : เออร์ซูลาแปลงร่างเป็นร่างที่ 2 และมาตามเด็กชาย
ที่มา : beverstudio



ภาพที่ 3.226 : สการ์แซชในป่า

ที่มา : beverstudio



ภาพที่ 3.227 : ตัวเสนียดกำลังกินเลือด

ที่มา : beverstudio



ภาพที่ 3.228 : ตัวเสนียดกำลังต่อสู้กับเล็ดตี้ เด็กชาย และจินนี่
ที่มา : Jira Joke Theatre Photographer

การแสดงรอบที่ 3



ภาพที่ 3.229 : พ่อกำลังพูดคุยกับเด็กชาย
ที่มา : Jira Joke Theatre Photographer



ภาพที่ 3.230 : คุณนายแฮมป์สตัดอกกำลังเย็บแผลที่มือให้เด็กชาย
ที่มา : beverstudio



ภาพที่ 3.231 : เล็ตตี้กลับไปยังโลกที่จากมา
ที่มา : beverstudio



ภาพที่ 3.232 : จินนี่ มอบผ้าพันคอของเล็ดตี้ให้กับเด็กชาย
ที่มา : beverstudio



ภาพที่ 3.233 : เด็กชายกลับไปยังบ้าน หลังจากที่ได้เล็ดตี้จากไป
ที่มา : beverstudio



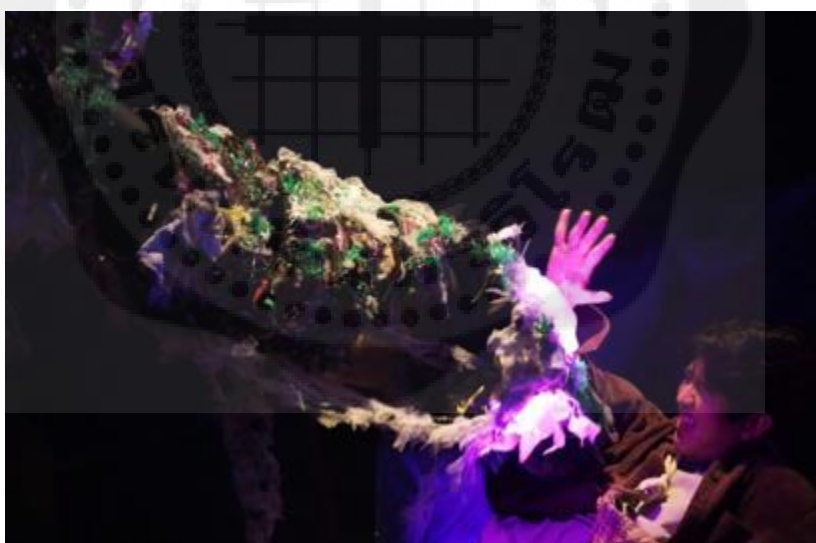
ภาพที่ 3.234 : เด็กชายช่วยพ่อแต่งตัวก่อนพ่อจะออกไปทำงาน
ที่มา : beverstudio



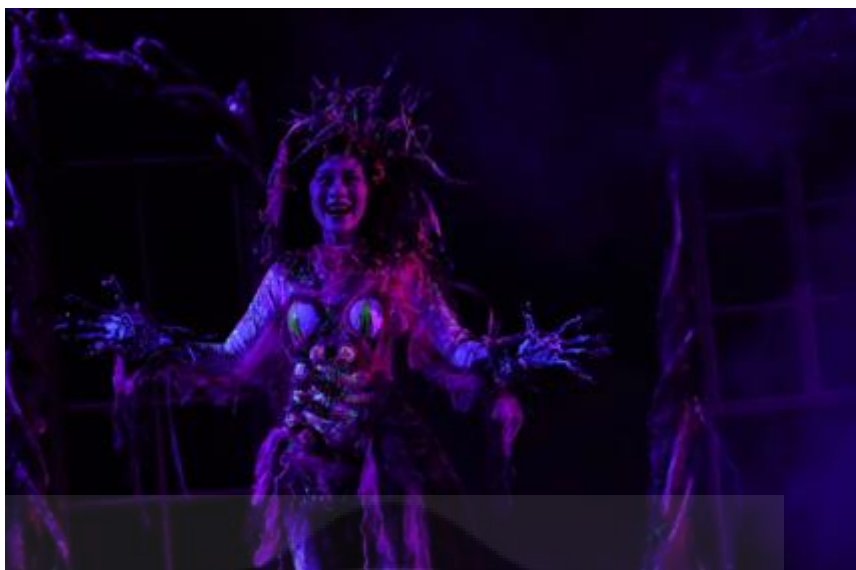
ภาพที่ 3.235 : คุณนายแฮมป์สตัดอกและจินนี่
กำลังเล่าเรื่องราวในอดีตให้เด็กชายตอนโตฟัง
ที่มา : beverstudio



ภาพที่ 3.236 : คุณนายแฮมปีสต็อก ส่งเด็กชายตอนโตกลับไปยังงานศพของพ่อ
ที่มา : beverstudio



ภาพที่ 3.237 : เด็กชายโดนสการ์แซชฉกไปที่มีมือขณะเผชิญหน้าในป่า
ที่มา : beverstudio



ภาพที่ 3.238 : เออร์ซูลาแปลงเป็นร่าง 3 และกำลังจะต่อสู้กับเล็ดดี้และเด็กชาย
ที่มา : beverstudio



ภาพที่ 3.239 : เออร์ซูลาแปลงร่างเป็นร่าง 2 และกำลังต่อสู้กับเด็กชาย
ที่มา : Jira Joke Theatre Photographer



ภาพที่ 3.240 : ตัวเสนียดกำลังต่อสู้กับเออร์ซูลา
ที่มา : Jira Joke Theatre Photographer

3.5.4 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-Production)

เมื่อการแสดงจบลงทุกอย่างแล้วผู้ศึกษาได้ทำการเก็บชุดแยกส่วนที่มีกลิ่น และชำระดูออกจากกัน นำเครื่องแต่งกายทั้งหมดพับลงกล่องเพื่อเตรียมส่งให้กับผู้ที่ต้องการ และแยกบางส่วนให้ทางสาขาวิชาได้ใช้ในการศึกษาต่อไป

ทำความสะอาดห้องที่ใช้ในการแต่งหน้า และเปลี่ยนเสื้อผ้าให้เรียบร้อย เพื่อให้อยู่ในสภาพที่สมบูรณ์ และสะดวกต่อผู้ใช้งานในครั้งต่อไป

จากข้อมูลกระบวนการผลิตละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean จะเห็นได้ว่าผู้ศึกษาได้ใช้กระบวนการทักษะเบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ละครเวทีมาใช้เพื่อให้เป็นประโยชน์ นอกจากนี้ยังเป็นการฝึกฝนการทำงานร่วมกัน เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดอีกด้วย



ภาพที่ 3.241 : ทำความสะอาดชุดของนักแสดงที่ไม่สามารถนำไปใช้งานต่อได้
ที่มา : ผู้ศึกษา

3.6 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบแสง

3.6.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-Production)

3.6.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม

ผู้ศึกษาได้ทำการวิเคราะห์และตีความบทละครโดยละเอียด ซึ่งเนื้อเรื่องเล่าผ่านมุมมองของตัวละครชายวัยกลางคนผู้หวนกลับมาสู่บ้านเกิดอีกครั้งในวันที่สูญเสียพ่อไป เขาได้ย้อนนึกกลับไปถึงความทรงจำวัยเด็กที่เกิดเรื่องแปลกประหลาดกับครอบครัวของเขาและได้พบเพื่อนใหม่ เล็ตตี้ เฮมป์สตัด และครอบครัวสุดประหลาดมหัศจรรย์ของเธอ การผจญภัยข้ามผ่านอุปสรรคของเด็กชายโดยมีเล็ตตี้คอยให้การสนับสนุนและแก้ไขปัญหามาจนสุดทางของเรื่อง ได้นำไปสู่แก่นของเรื่อง que ผู้ศึกษาต้องการจะสื่อสารออกไป นั่นคือ “มิตรภาพจะนำพาเราก้าวผ่านความเจ็บปวดในทุก ๆ การเติบโต” และเกิดคำจำกัดความ อันเป็นแนวทางสำหรับการออกแบบแสง ได้แก่ มิตรภาพ เจ็บปวด และเติบโต



ภาพที่ 3.242 : การศึกษาบทละครดั้งเดิมของแสง (ชญชนิตา อภิธนาถล) (1)

ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา

3.6.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอ

การกำหนดทิศทางการนำเสนอแสงเพื่อการแสดงเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร ผู้ศึกษาได้ตีความความนึกคิดของตัวละคร และสัญลักษณ์ที่อยู่ในบทละคร แล้วจึงนำองค์ประกอบเหล่านี้มาใช้ในการออกแบบแสง ซึ่งผู้ศึกษาได้ตีความ

สถานการณ์และอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครที่มีอยู่ต่อสถานที่ออกมาเป็นโทนสีของแสง เพื่อสร้างบรรยากาศที่แตกต่างกันของแต่ละสถานที่ออกมา โดยยังคงคำนึงถึงหลักการสำคัญ ที่นอกจากจะสร้างมวลบรรยากาศให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมแล้ว ยังต้องสนับสนุนทุกฝ่ายในการแสดงโดยการทำให้ผู้ชมสามารถมองเห็นการแสดงได้ชัดเจนอีกด้วย

นอกจากนี้ผู้ศึกษาและผู้ศึกษาคนอื่น ๆ ที่ทำงานร่วมกันยังได้ปรึกษาหารือเกี่ยวกับสถานที่ตั้งภายในบทละครเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร และลงความเห็นว่าจะดำเนินการแสดงไปตามบริบทของบทละครดั้งเดิมซึ่งสถานที่ตั้งถูกกำหนดไว้ที่รัฐซัสเซกซ์ ประเทศอังกฤษ โดยช่วงเวลาของเรื่องถูกแบ่งออกเป็น 2 ช่วงเวลา คือ อดีต (ในความทรงจำของชายวัยกลางคน) ซึ่งบทละครดั้งเดิมได้กำหนดให้เป็นคริสต์ทศวรรษ 1980 และ ปัจจุบัน ซึ่งเป็นคริสต์ทศวรรษที่ 21 ซึ่งทั้งสองช่วงเวลานี้ดำเนินไปในช่วงปลายฤดูใบไม้ร่วงใกล้เข้าฤดูหนาวของเดือนพฤศจิกายน



ภาพที่ 3.243 : การศึกษาบทละครดั้งเดิมของแสง (ธัญชนิตา อภิธนาตล) (2)

ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา

หลังจากกำหนดสถานที่ตั้งและช่วงเวลาเป็นที่เรียบร้อยแล้ว จึงได้ร่วมกันกำหนดแก่นเรื่องให้เป็นแก่นเดียว เพื่อให้การนำเสนอการแสดงเป็นไปในทิศทางเดียวกัน ดังนั้นจึงได้แก่นเรื่องออกมาเป็น “เราเติบโตได้ด้วยความสัมพันธ์อันล้ำค่าและความทรงจำที่เจ็บปวด” อีกทั้งยังกำหนดคำจำกัดความจากแก่นเรื่องร่วมกันทั้งหมด 3 คำ ได้แก่ ความทรงจำ ความสัมพันธ์ และการเติบโต

3.6.1.3 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบ

แบบ

เมื่อลงความเห็นร่วมกันเรื่องสถานที่ตั้งและกำหนดช่วงเวลาเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ผู้ศึกษาได้ทำการศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับเทคนิคพิเศษสำหรับการแสดง เพื่อนำมาใช้กับฉากที่ต้องการบรรยากาศเหนือจริง ด้วยการแยกองค์ประกอบที่มีอยู่ในแนวคิดทฤษฎีการมองเห็นสีของแสง ได้มหาสมุทรออกมาเทียบเคียงกับเทคนิคพิเศษสำหรับการแสดง เพื่อออกแบบแสงในการแสดงเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร โดยแบ่งกลุ่มบรรยากาศของแสงตามสถานที่ตั้งออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มบรรยากาศของแสงที่บ้านไร่แฮมป์สตัดอก, กลุ่มบรรยากาศของแสงที่บ้านเด็กชาย, และกลุ่มบรรยากาศของแสงในสถานที่พิเศษ ซึ่งผู้ศึกษาวิเคราะห์บรรยากาศของแต่ละสถานที่เอาไว้ดังนี้

(1) กลุ่มบรรยากาศของแสงที่บ้านไร่แฮมป์สตัดอก

จากการวิเคราะห์บทละคร ครอบครัวนี้คล้ายกับผู้วิเศษที่มีชีวิตอยู่ในทุกช่วงเวลา ใช้ชีวิตเข้าใกล้กับธรรมชาติ และมีสายสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้นภายในครอบครัว เมื่อเด็กชายได้เจอกับครอบครัวแฮมป์สตัดอก ทำให้เขารู้สึกสบายใจ บรรยากาศรอบตัวจึงมีความอบอุ่นผ่อนคลาย ดังนั้นผู้ศึกษาจึงวางให้ภายในบ้านของครอบครัวนี้ ใช้แสงประดิษฐ์ที่มีอุณหภูมิสีใกล้เคียงกับแสงธรรมชาติ ซึ่งเป็นเทคโนโลยีดั้งเดิม เพื่อสะท้อนถึงการที่พวกเขาใช้ชีวิตอยู่มายาวนาน และเพื่อสะท้อนบรรยากาศของบ้านให้สื่อสารออกมาได้ถึงความอบอุ่น นั่นคือแสงประดิษฐ์ที่เกิดจากการเผาไหม้เชื้อเพลิง อย่างเช่น แสงจากเตาผิง, แสงจากเทียนไข, และแสงจากตะเกียงน้ำมัน เป็นต้น และแสงประดิษฐ์ที่ถูกสร้างโดยการให้ความร้อนแก่วัตถุ (ไส้หลอด) จนถึงอุณหภูมิที่สูงจนวัตถุนั้นเริ่มคายความร้อนออกมา อย่างเช่น หลอดไส้ทั้งสแตน เป็นต้น

(2) กลุ่มบรรยากาศของแสงที่บ้านเด็กชาย

จากการวิเคราะห์บทละคร ครอบครัวนี้เป็นเพียงครอบครัวปกติทั่วไปในคริสต์ทศวรรษ 1980 ที่กำลังเผชิญกับปัญหาทางเศรษฐกิจในยุคนั้น จนมีปัญหาทางการเงิน อีกทั้งคนเป็นพ่อที่สูญเสียภรรยาไปยังไม่สามารถบริหารจัดการภายในครอบครัวได้ จนเกิดปัญหาทางความสัมพันธ์ ทำให้เด็กชายรู้สึกไม่สมบูรณ์ รู้สึกเหมือนถูกแย่งความรักความสนใจจากพ่อไปเมื่อทุกอย่างในบ้านเปลี่ยนแปลง และไม่รู้สึกรู้ว่าเป็นส่วนหนึ่งกับครอบครัวของตัวเอง ไม่ว่าจะเพราะพ่อที่ทำงานหนักขึ้น หรือการที่พ่อมีความรักกับผู้เช่าคนใหม่อย่างเออร์ชูลา โดยที่ไม่ได้ใส่ใจว่าเด็กชายรู้สึกไม่พอใจผู้เช่าคนนี้ จึงทำให้บรรยากาศภายในบ้านเกิดความอึดอัด ตึงเครียด ผู้ศึกษาจึงเลือกใช้แสงประดิษฐ์ภายในบ้านตามยุคสมัย ที่ให้เป็นแสงที่มีอุณหภูมิสีโทนเย็นเพื่อสะท้อนถึง ความเย็นชา น่าอึดอัดใจที่เด็กชายมีต่อครอบครัว อย่างเช่น แสงจากหลอดไฟฟลูออเรสเซนต์ เป็นต้น

(3) กลุ่มบรรยากาศของแสงในสถานที่พิเศษ

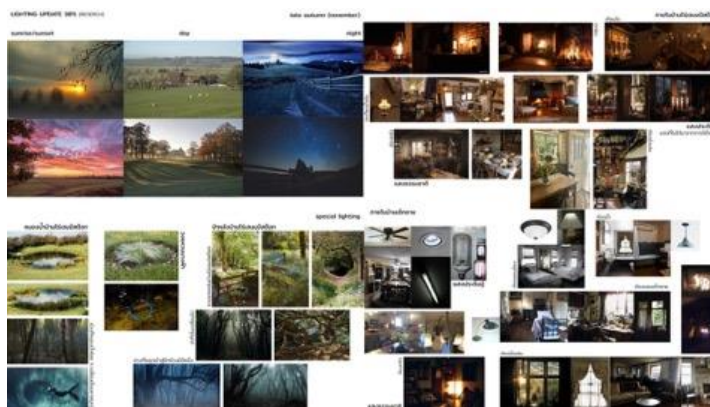
จากการวิเคราะห์บทละคร ผู้ศึกษาได้เลือกใช้อุปกรณ์ประกอบจากแนวคิดทฤษฎีการมองเห็นสีของแสงใต้มหาสมุทร ในเรื่องของการขับแสงของมหาสมุทรที่ทำให้ความเข้มของแสงลดลง และการดูดกลืน และสะท้อนสีบางสีของแสง ที่ทำให้การมองเห็นสีที่เปลี่ยนไป ผู้ศึกษาได้นำเอาองค์ประกอบนี้มาทำเทคนิคพิเศษแสงแบลคไลต์

แบลคไลต์คือรังสีอัลตราไวโอเล็ต หรือรังสีเหนือม่วง เรียกว่า UV มีความยาวคลื่นอยู่ที่ 315 nm - 400 nm (นาโนเมตร) มีความยาวคลื่นที่ยาว ความเป็นอันตรายน้อย มีคุณสมบัติทำให้วัตถุที่มีฟอสฟอรัสผสมอยู่สว่างขึ้น หลอดแบลคไลต์มีหลักการทำงานเช่นเดียวกับหลอดฟลูออเรสเซนต์ แต่ไม่ได้มีไว้เพื่อส่องสว่าง เพราะเราจะเห็นเพียงแสงสีม่วงจาง ๆ เมื่อเปิดในที่มืดแต่เมื่อแสงไปกระทบกับสิ่งของบางอย่างที่มีสารฟอสฟอรัสเคลือบอยู่ ก็จะสว่างขึ้น เช่น เส้นใยพลาสติก สี เสื้อผ้า แร่ หรือแม้แต่ฟัน และเล็บของคนเรา (จิรวรรณ วาวัจจทริต, องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ, 2018)

3.6.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง (Pre-Production)

3.6.2.1 การส่งความคืบหน้า 30%

แรกเริ่มผู้ศึกษาได้ทำการค้นคว้าสภาพแวดล้อมที่เป็นจริงของสถานที่ตั้งว่ามีลักษณะของแสงธรรมชาติในแต่ละช่วงเวลาเป็นอย่างไร และได้มีการศึกษาค้นคว้าชนิดของแสงประดิษฐ์ตามขอบเขตของบรรยากาศของแสงตามสถานที่ ที่ผู้ศึกษาได้ทำการกำหนดไว้ในขั้นตอนการวิเคราะห์บทละคร นอกจากนี้แล้วยังได้ศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับแสงในสภาพแวดล้อมที่ต่างไปจากปกติเพื่อนำมาต่อยอดการออกแบบแสงสำหรับฉากพิเศษที่ต้องการบรรยากาศเหนือจริง



ภาพที่ 3.244 : ภาพการนำเสนอความคืบหน้า 30% (ัญชนิตา อภิธนาดล)

ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา

3.6.2.2 การส่งความคืบหน้า 50%

หลังจากส่งความคืบหน้า 30% ผู้ศึกษาได้นำข้อมูลมาตีความเพิ่มเติมควบคู่กับคำจำกัดความ และได้นำเสนอส่วนนี้ให้แก่ผู้กำกับ ครูที่ปรึกษา และผู้ศึกษาคนอื่น ๆ ได้ทราบถึงองค์ประกอบที่ผู้ศึกษาเลือกใช้ โดยผู้ศึกษาได้เลือกเอาคำจำกัดความ คำว่า ความทรงจำ มาต่อยอดแตกออกเป็นคำจำกัดความย่อยอีก 3 คำ เพื่อใช้ในการออกแบบแสง ดังนี้

(1) แดกต่าง

ได้รับแรงบันดาลใจมาจากการที่ตัวละครชายวัยกลางคนได้ย้อนนึกถึงความทรงจำในวัยเด็ก ซึ่งมีความมหัศจรรย์เหนือจินตนาการซึ่งเป็นวิสัยทัศน์ของความทรงจำที่แตกต่างไปจากความเป็นจริง โดยผู้ศึกษาได้ใช้คำจำกัดความนี้สื่อสารถึงความรู้สึกนึกคิดที่เด็กชายมีต่อทั้งสองบ้าน ซึ่งทำให้บรรยากาศของแสงระหว่างทั้งสองบ้านที่ความแตกต่างกัน ซึ่งผู้ศึกษาได้นำแนวคิดทฤษฎีอุณหภูมิสีของแสงประดิษฐ์มาออกแบบร่วมด้วย

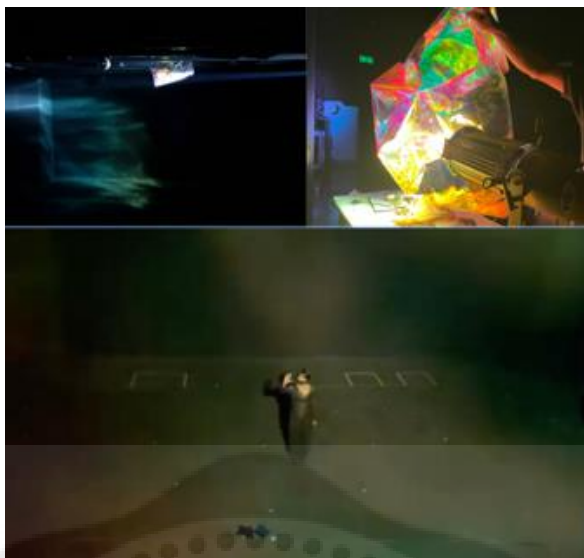
(2) วากน

ได้รับแรงบันดาลใจมาจากการพยายามนึกคิดหรือค้นหาความทรงจำที่อยู่เบื้องลึก ผ่านวันเวลามาแสนนาน ยิ่งค้นหา ยิ่งสับสน วกไปวนมา โดยผู้ศึกษาได้ตีความคำจำกัดความนี้มาต่อยอดเป็นเทคนิคการเคลื่อนไหวของแสง อย่างเช่น การสโตรปแสง และการทำแสงวูบวาบ มีดสว่างเป็นจุด ๆ เป็นต้น และเทคนิคการสะท้อนวากกลับของแสงที่กระทบกับวัตถุ ซึ่งจะถูกจัดให้ใช้ในฉากที่ต้องอาศัยการเคลื่อนไหวของแสง เพื่อประกอบให้เกิดภาพที่ช่วยสร้างความรู้สึกร่วมให้กับคนดูได้มากขึ้น อย่างฉากพิเศษที่มีการต่อสู้ หรือฉากที่อยู่ในมหาสมุทร เป็นต้น

(3) ซ่อนเร้น

ได้รับแรงบันดาลใจมาจากความทรงจำที่ผุดขึ้นมาทั้งที่หลงลืมไปว่ามีเรื่องราวนี้อยู่ในความทรงจำ ซ่อนเร้นอยู่และปรากฏขึ้นโดยไม่คาดคิด โดยผู้ศึกษาได้นำคำจำกัดความนี้มาให้สัญญะกับตัวละคร เออร์ซูลา ที่ได้แอบซ่อนและคลิบคลานเข้ามาสู่โลก ดังนั้นแล้วฉากพิเศษที่มีความข้องเกี่ยวกับเออร์ซูลา จะถูกใช้เทคนิคพิเศษของแสง เพื่อสื่อสารสัญญะของตัวละคร ซึ่งผู้ศึกษาเลือกใช้เทคนิคแบลคไลต์ ซึ่งเป็นเทคนิคที่ทำงานกับสีบางสีที่แอบซ่อนอยู่กับวัตถุให้เปล่งสะท้อนออกมา

หลังจากนำเสนอแนวคิดที่พัฒนาต่อยอดมาเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ในกระบวนการส่งความคืบหน้า 50% ยังมีการนำเสนอภาพรวมของงานออกแบบแสง ผ่านทางเทศกาลปล่อยผีอีกด้วย โดยผู้ศึกษาได้นำเอาเทคนิคแสงบางส่วนมาทดลองบนเวทีในเทศกาลปล่อยผี อย่างเช่น เทคนิคการเคลื่อนไหวของแสงในฉากที่มีการต่อสู้ อีกทั้งยังได้ทดลองใช้แผ่นโฮโลแกรมเป็นฉากรับกับแสงไฟ เพื่อสะท้อนแสงจากแผ่นโฮโลแกรมลงบนเวที เพื่อสร้างเอฟเฟกต์พิเศษที่คล้ายกับคลื่นน้ำเพื่อใช้ในฉากที่มีความข้องเกี่ยวกับมหาสมุทร



ภาพที่ 3.245 : การทดลองสะท้อนแสงไฟจากแผ่นโฮโลแกรม (ชัยชนิตา อภิธนาตล)
ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา

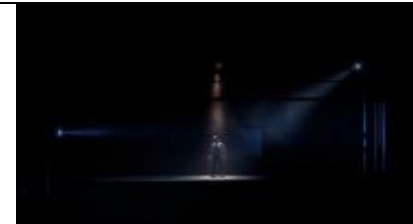


ภาพที่ 3.246 : ภาพรวมของการนำเสนอแสงในเทศกาลปล่อยผี
ที่มาภาพ : อ. ณะพัฒน์ พัทม์กุลพิศาล

3.6.2.3 การส่งความคืบหน้า 70%

หลังจากส่งความคืบหน้า 50% ผู้ศึกษาได้ร่วมดูการซ้อม เพื่อติดตามการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการแสดงที่มีผลเป็นอย่างยิ่งต่อการนำเสนอแสงที่ผู้ศึกษาจะต้องพัฒนาการออกแบบแสงให้ได้ตามที่ต้องการจะนำเสนอ รวมถึงต้องมีความเหมาะสม และสนับสนุนการแสดงได้ดี ผู้ศึกษาได้ทำการเก็บรวบรวมภาพทิศทางบนเวทีของนักแสดง และมวลบรรยากาศของในแต่ละฉาก เพื่อนำไปออกแบบแสงคร่าว ๆ ผ่านโปรแกรมออกแบบ แคปเจอร์ เพื่อกำหนดภาพใหญ่ของบรรยากาศในแต่ละฉาก และกำหนดฉากที่ต้องการให้มีเทคนิคพิเศษ รวมทั้งนำเสนอจริงบนเวทีเพื่อดูภาพรวมคร่าว ๆ

ภาพรวมแสง/เอฟเฟกต์	ปกติ	พิเศษ	ฉาก
	/	/	มหาสมุทร
	/	/	บ้านไร่เสมปส์ต็อก
	/	/	บ้านเด็กชาย
	/	/	หนองน้ำ
	/	/	ในป่า

		/	ห้องน้ำ (ดิงหนอน)
---	--	---	----------------------

ตารางที่ 3.26 : ตารางกำหนดภาพรวมแสงในแต่ละฉาก (ธัญชนิตา อภิธนาตล)

ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา

3.6.2.4 การส่งความคืบหน้า 100%

หลังจากส่งความคืบหน้า 70% ผู้ศึกษาได้ทำงานออกแบบแสงในองก์ที่ 2 ตามความคืบหน้าของผู้กำกับที่ได้ทำการค้นหา และฝึกซ้อมการแสดงโดยใช้โปรแกรมออกแบบแสง เพื่อให้เห็นเป็นแนวทางก่อนถึงรอบแสดงจริง ซึ่งผู้ศึกษาได้ออกแบบภาพรวมของแต่ละฉาก และออกแบบแปลนติดตั้งโคมไฟเตรียมเอาไว้ดังนี้

(1) ลำดับแสงและเทคนิคพิเศษในแต่ละฉาก

ฉาก	ภาพรวมแสง	เทคนิคพิเศษ
0 (บ่าย) หนอนน้ำหลังบ้านไร่เฮมปัสต็อก		- สะท้อนแผ่นไฮโลแกรม - สโมค
1 (เข้ามืด) ปลายถนนหน้าบ้านไร่ เฮมปัสต็อก		
1 (กลางวัน) ห้องครัวของบ้านไร่เฮมปัสต็อก		


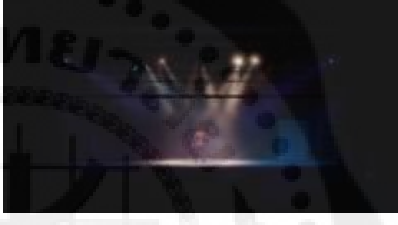
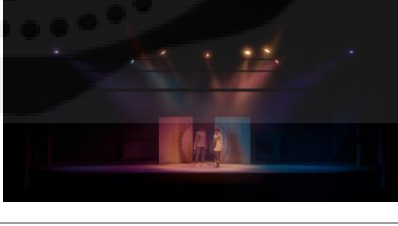

<p>1 (กลางวัน) หนองน้ำหลังบ้านไร่เฮมป์สต็อก</p>		
<p>2 (เย็น) ห้องครัวของบ้านเด็กชาย</p>		
<p>2 (กลางคืน) ห้องนอนของบ้านเด็กชาย</p>		
<p>2 (เช้า) ห้องครัวของบ้านเด็กชาย</p>		
<p>3 (สาย) ห้องครัวของบ้านไร่เฮมป์สต็อก</p>		
<p>4 (มิติคู่ขนาน) ในป่า</p>		<ul style="list-style-type: none"> - แบลคไลต์ - สโตรปแสง - สโมค - โปรเจกเตอร์(ฝ่ายมีเดีย)



<p>5 (กลางคืน) ห้องน้ำบ้านเด็กชาย</p>		<ul style="list-style-type: none"> - แบลคไลท์ - สโมค - โกะโบ้
<p>6 (เช้า) ห้องครัวบ้านเด็กชาย</p>		<ul style="list-style-type: none"> - แบลคไลท์ - สโตรปแสง
<p>7 (เย็น) ห้องน้ำบ้านเด็กชาย</p>		
<p>7 (กลางคืน) หนีไปบ้านไร่แฮมป์สตีอก</p>		<ul style="list-style-type: none"> - แสงวูบวามืดสว่าง - สโตรปแสง - สโมค

ตารางที่ 3.27 : ตารางแสดงลำดับแสงเทคนิคพิเศษในแต่ละฉากขององค์ที่ 1 (ัญชนิตา อภิธนาถ)

ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา

ฉาก	ภาพรวมแสง	เทคนิคพิเศษ
<p>1 (กลางคืน) ห้องครัวของบ้านไร่แฮมป์สตีอก</p>		

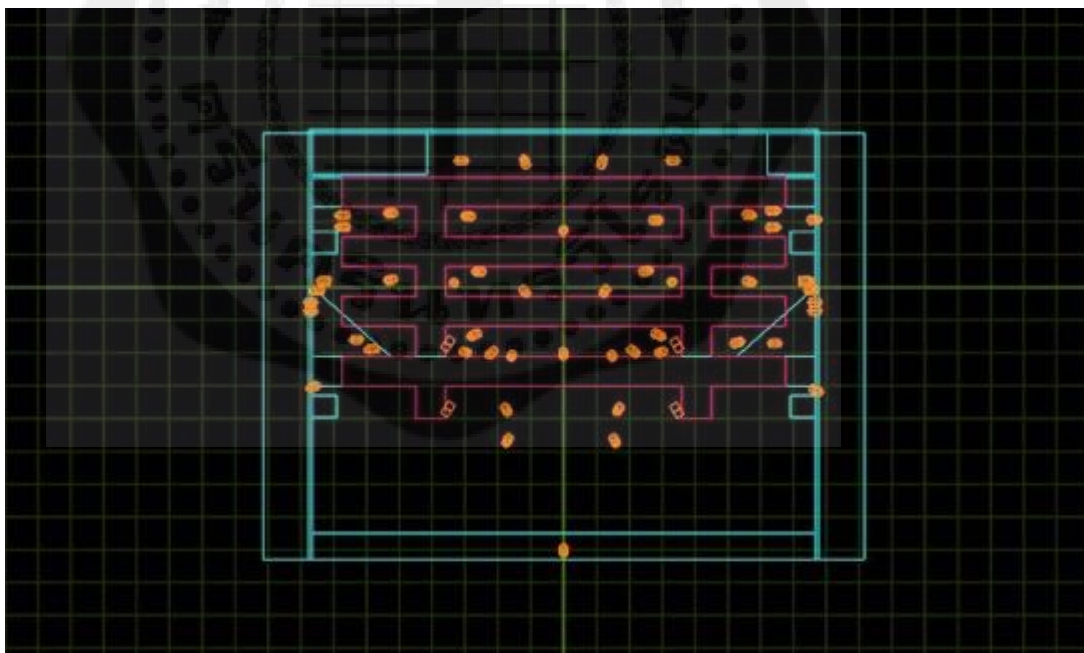
<p>2 (เช้า) ห้องครัวของบ้านไร่เฮมป์สต็อก</p>		
<p>3 ต่อสู้กับเออร์ซูลา</p>		<ul style="list-style-type: none"> - แบลคไลต์ - สโตรปแสง - สโมค
<p>4 วงแหวนนางฟ้า</p>		<ul style="list-style-type: none"> - โกะโบ้
<p>5 มหาสมุทร</p>		<ul style="list-style-type: none"> - สะท้อนแผ่นไฮโลแกรม - แสงวูบวามืดสว่าง - โปรเจกเตอร์(ฝ่ายมีเดีย)
<p>5 นกเสนียด</p>		<ul style="list-style-type: none"> - สโตรปแสง - สโมค
<p>5 ส่งเกียรติ</p>		

<p>5 (เช้า) ส่งเด็กชายกลับบ้าน</p>		
<p>6 (บ่าย) หนองน้ำหลังบ้านไร่เฮมปีสต็อก</p>		<ul style="list-style-type: none"> - สะท้อนแผ่นไฮโลแกรม - สโมค

ตารางที่ 3.28 : ตารางแสดงลำดับแสงเทคนิคพิเศษในแต่ละฉากขององค์ที่ 2 (ัญชนิตา อภินาตล)

ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา

(2) แพลนติดตั้งคอมไฟ



ภาพที่ 3.247 : แพลนติดตั้งคอมไฟ (ัญชนิตา อภินาตล)

ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา

นอกจากนี้ ผู้ศึกษายังได้ทำโอบี เพื่อใช้เป็นเทคนิคพิเศษ ทดลองหาลองหา การสะท้อนของแผ่นโฮโลแกรม เพื่อให้ได้เอฟเฟกต์ที่ต้องการ และทดสอบการสะท้อนสีของเครื่องแต่ง กายเมื่อโดนแบลคไลต์ อีกทั้งยังจัดทำอุปกรณ์สำหรับเทคนิคพิเศษเตรียมพร้อมเอาไว้ให้พร้อมทำงาน ในรอบการแสดงจริง



ภาพที่ 3.248 : ภาพโอบีจากแผ่นฟอยล์อะลูมิเนียมแกะมือ (ัญชนิตา อภินาตล)
ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.249 : ภาพทดลองหาลองหาการสะท้อนของแผ่นโฮโลแกรม (ัญชนิตา อภินาตล)
ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.250 : ภาพทดสอบการสะท้อนสีเครื่องแต่งกายเมื่อโดนแบลคไลต์ (รัชชนิตา อภิธนาถล)

ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา

3.6.2.5 ปัญหาและแนวทางการแก้ไข

ผู้ออกแบบแสง

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 30%	1. มีข้อมูลของแต่ละสถานที่ตั้งไม่มากพอสำหรับการทำงาน ออกแบบ และทิศทางยังไม่ชัดเจน	1. รับคำแนะนำจากครูที่ปรึกษา กำหนดแนวทางในการหาข้อมูล ร่วมกับผู้ศึกษาคนอื่น ๆ เพื่อให้เป็นทิศทางเดียวกัน
หลังส่งความคืบหน้า 30%	1. ข้อมูลที่ศึกษาค้นคว้ายังกระจัดกระจายไม่เป็นระเบียบ จึงทำให้ตั้งมาใช้ในการออกแบบแสงได้ยาก 2. มีข้อมูลเทคนิคแสงที่จะทำให้เกิดขึ้นบนเวทีไม่มากพอจึงทำให้นำมาประยุกต์ใช้กับข้อมูลได้ยาก	1. จัดเรียงและคัดเลือกข้อมูลที่ศึกษาค้นคว้ามาใช้สนับสนุนการออกแบบแสง 2. ศึกษาค้นคว้าและเทียบเคียงเทคนิคแสงกับข้อมูลเพื่อหาความเป็นไปได้ที่จะเกิดขึ้นบนเวที

ก่อนส่งความคืบหน้า 50%	1. คำจำกัดความหลักที่ร่วมกัน ทำกับผู้ศึกษาค้นอื่น ๆ มีความ เป็นนามธรรมมากเกินไปทำให้ นำมาใช้ออกแบบได้ยาก	1. ประชุมร่วมกับผู้ศึกษาค้นอื่น ๆ เพื่อตีความหาคำจำกัดความ ย่อยออกมาให้เป็นรูปธรรม ให้ ยังคงเป็นไปในทิศทางเดียวกัน
หลังส่งความคืบหน้า 50%	1. เทคนิคพิเศษที่จะใช้ในแต่ละ ฉากมีมากเกินไป ทำให้ฉากที่ ต้องการความพิเศษมีความ พิเศษลดลง 2. มีความกังวลว่าแผ่นโฮโลแกรม ที่ใช้ทำเทคนิคพิเศษจะให้เอฟ เฟกไม่ทั่วพื้นที่การแสดง	1. คัดเลือกเทคนิคพิเศษที่จำเป็น และใช้เฉพาะกับฉากเพียงบาง ฉาก 2. ทดลองเพิ่มเติมเพื่อหาองศา การสะท้อนแสงของแผ่นโฮโลแกร ม และศึกษาค้นคว้าอื่น ๆ วัสดุ เพิ่มเติมสำรองไว้
ก่อนส่งความคืบหน้า 70%	1. รูปแบบการแสดงผล เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอด ทำให้งาน ออกแบบแสงที่เคยมีไม่ตอบ โจทย์ต่อการแสดงผล 2. ไม่สามารถทดลองทำแสง บรรยากาศภายในโรงละครได้ เนื่องจากข้อจำกัดของพื้นที่	1. เข้าดูการฝึกซ้อมอย่างต่อเนื่อง ติดตามการเปลี่ยนแปลงเพื่อ ออกแบบแสงให้สนับสนุนการ แสดงผล 2. ใช้โปรแกรมออกแบบแสง แคปเจอร์ จำลองพื้นที่จริงและ ออกแบบแสงบรรยากาศให้พอ เห็นภาพรวม
หลังส่งความคืบหน้า 70%	1. ขอบเขตพื้นที่ของแสงกระจัด กระจายทำให้ไม่สามารถบ่งบอก สถานที่ได้ 2. การเคลื่อนไหวของแสงมีมาก เกินไป ทำให้รบกวนการแสดงผล จนอาจทำให้คนดูเสียสมาธิได้	1. จำกัดพื้นที่แสงให้ชัดเจนขึ้น ปรับแก้โทนสีบรรยากาศเพื่อ เสริมให้แต่ละสถานที่แตกต่างกัน 2. ออกแบบให้กระชับขึ้น เลือกใช้เฉพาะฉากที่จำเป็นต้อง ใช้การเคลื่อนไหวของแสงช่วยเล่า เรื่อง
ก่อนส่งความคืบหน้า 100%	1. ไม่สามารถจัดลำดับแสงของ ฉากบางฉากได้ เนื่องจากฉาก บางฉากยังมีภาพที่ไม่ชัดเจนต้อง ฝึกซ้อมไปเรื่อย ๆ	1. เข้าดูการฝึกซ้อมอย่างต่อเนื่อง ปรับแก้การจัดวางลำดับแสงเรื่อย ๆ ในโปรแกรมออกแบบแสง แคปเจอร์

<p>หลังส่งความคืบหน้า 100%</p>	<p>1. แผ่นโฮโลแกรมให้เอฟเฟกต์ที่ทำให้ภาพขาดความนุ่มนวล 2. บางเทคนิคพิเศษยังไม่สามารถติดตั้งเพื่อทดลองทำในพื้นที่จริงได้ ต้องรอจนกว่าจะถึงสัปดาห์การแสดง</p>	<p>1. เปลี่ยนวัสดุทำเทคนิคพิเศษ 2. จัดเตรียมอุปกรณ์ วางแผนสำรองในกรณีที่เกิดปัญหาเพื่อเตรียมความพร้อมรอเข้าติดตั้งในสัปดาห์การแสดง</p>
------------------------------------	---	--

ตารางที่ 3.29 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไข (ผู้ออกแบบแสง)

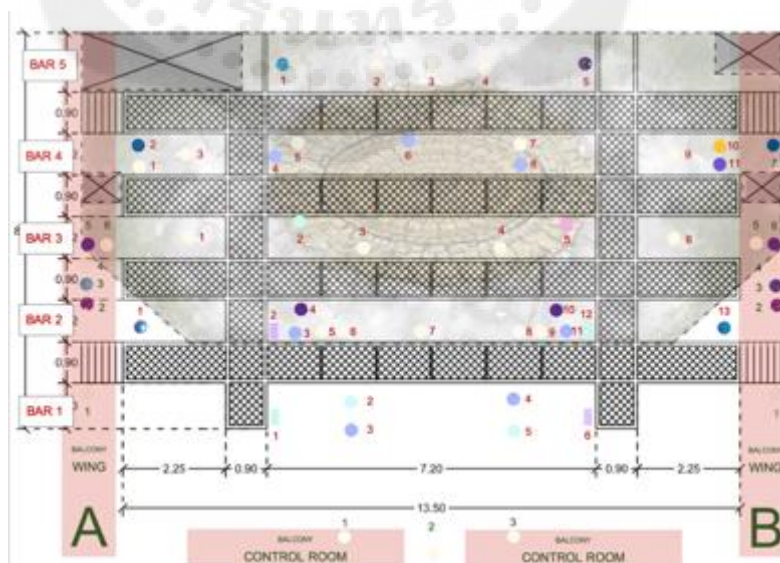
ที่มา : ผู้ศึกษา

3.6.3 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านออกแบบ (Production)

3.6.3.1 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการแสดง

(1) ช่วงก่อนการแสดง

ในช่วงการแสดงจริง ผู้ศึกษาจะต้องติดตั้งโคมไฟตามแปลนติดตั้งโคมไฟให้เรียบร้อย โดยผู้ศึกษาได้ส่งแปลนติดตั้งโคมไฟให้ผู้ช่วยเพื่อทำการติดตั้ง จากนั้นผู้ศึกษาจึงทำการตรวจสอบความเรียบร้อยของระบบไฟ ทั้งตู้ดีมเมอร์ บอร์ดไฟ รวมไปถึงสายไฟ เพื่อไม่ให้เกิดความเสียหายและเป็นอันตรายต่อการแสดง เมื่อทำการไฟกั๊สไฟเสร็จแล้ว จึงทำการติดตั้งอุปกรณ์สำหรับสร้างเทคนิคพิเศษและได้ทำการนัดแนะลำดับการเปิดไฟพิเศษกับผู้ช่วย และทบทวนลำดับการเปิดไฟของตนเองให้ชำนาญก่อนเริ่มแสดงจริง



ภาพที่ 3.251 : ภาพแปลนติดตั้งโคมไฟที่ส่งให้ผู้ช่วย (อัญชนิตา อภิธนาตล)

ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา

BAR 1	BAR 2	BAR 3	BAR 4	BAR 5	BALCONY A	BALCONY B
1 fresnel	1 LED	1 PAR	1 PAR	1 LED	1 PAR	1 PAR
L063	2 fresnel	2 PAR	2 PAR	2 PAR	L202	L202
2 PAR	L063	L117	L075	3 fresnel	2 LED	2 LED
L117+L255	3 fresnel	3 PAR	3 PAR	L202	บาร์บน	บาร์บน
3 PAR	L136	4 PAR	4 PAR	4 PAR	3 LED	3 LED
L137+L255	4 PAR	5 PAR	L 137	5 LED	บาร์ล่าง	บาร์ล่าง
4 PAR	L256	L039	5 PAR		4 PAR	4 PAR
L137+L255	5 PAR	6 PAR	6 PAR		5 PAR	5 PAR เล็ก
5 PAR	6 PAR		L 137		L707	side ต่าง
L117+L255	7 PAR		7 PAR		6 PAR เล็ก	6 PAR
6 fresnel	8 PAR		8 PAR		side ต่าง	L707
L136	9 PAR		L 137			7 PAR
	10 PAR		9 PAR			L075
	L256		10 PAR			
	11 PAR		L015			
	L137		11 PAR			
	12 fresnel		L142			
	L136					
	13 LED					

BALCONY CONTROL ROOM 1 PAR(บาร์ล่าง) 2 PAR 3 PAR(บาร์ล่าง)

ภาพที่ 3.252 : ภาพตารางแสดงรายละเอียดชนิดของโคมไฟและตำแหน่งติดตั้งที่ส่งให้ผู้ช่วย

(ัญชนิตา อภิธนาดล)

ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.253 : ภาพทดลองแบล็คไลต์กับเครื่องแต่งกายพิเศษ (ัญชนิตา อภิธนาดล)

ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.254 : ภาพเตรียมการแสดง (ธัญชนิตา อภิธนาคล)

ที่มาภาพ : นายสมรภูมิ จันทร์นาคา

(2) ช่วงการแสดง

ผู้ศึกษาเป็นผู้ควบคุมลำดับการเปิดไฟของการแสดง โดยมีผู้ช่วยเป็นผู้เปิดไฟพิเศษและทำให้เทคนิคให้ ในแต่ละรอบการแสดงจะมีการปรับแก้การออกแบบแสงในจุดที่ยังดีไม่พอให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้นในทุก ๆ รอบ ในระหว่างนั้น ผู้ช่วยจะคอยตรวจสอบความเรียบร้อยของระบบไฟให้ในทุก ๆ ครั้งก่อนเริ่มการแสดง เพื่อไม่ให้เกิดความขัดข้องทางเทคนิคระหว่างการแสดง และสร้างความปลอดภัยให้กับนักแสดง

(3) ช่วงหลังการแสดง

หลังการแสดง ผู้ศึกษาทำการปิดระบบไฟให้เรียบร้อยทุกครั้งและทำการเปิดใหม่ในวันแสดงรอบถัดไปเพื่อความปลอดภัยของพื้นที่ หลังจากนั้นผู้ศึกษากับผู้ช่วยร่วมกันออกความเห็นเกี่ยวกับงานออกแบบแสงในรอบการแสดงที่จบไปเพื่อตรวจสอบว่ามีจุดใดบ้างที่บกพร่องและจุดใดบ้างที่สามารถเสริมการออกแบบให้ดีขึ้นได้ แล้วจึงหาทางปรับแก้ให้เสร็จสิ้นในอีกวันก่อนเริ่มการแสดงรอบถัดไป

(4) ปัญหาที่พบและแนวทางแก้ไข

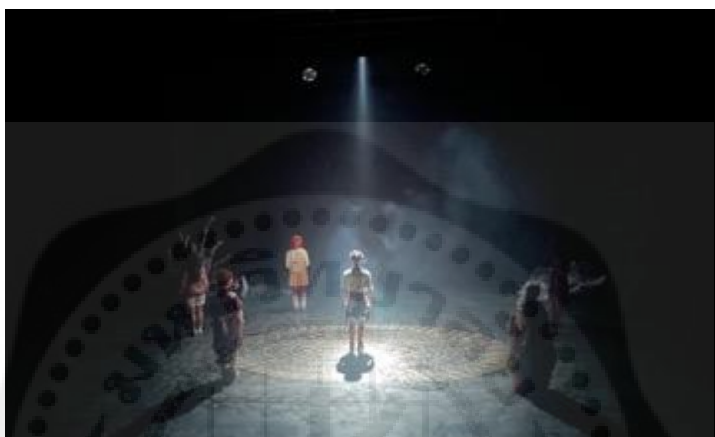
ปัญหาที่พบคือในบางครั้งผู้ศึกษาไม่สามารถจำลำดับการเปิดไฟในบางฉากได้อย่างแม่นยำเนื่องด้วยเวลาที่จำกัด มีหลายลำดับการเปิด และมีการปรับแก้อยู่ตลอดเวลาในรอบการแสดงจริง ดังนั้นผู้ศึกษาจึงป้องกันปัญหานี้ด้วยการมีผู้ช่วยอยู่ข้างตัวผู้ศึกษา ให้ผู้ช่วยจดลำดับการเปิดไฟที่ผู้ศึกษาจัดเรียงไว้ให้อยู่เสมอและเตือนล่วงหน้าก่อนถึงลำดับจริง ในส่วนปัญหาอื่น ๆ ที่

จะเป็นปัญหาเล็ก ๆ น้อย ๆ อย่างการเปิดสโมคฟุ้งเกินไป หรือแสงในบางฉากสว่างมากเกินไป ซึ่งผู้ศึกษาได้ทำการปรับแก้ในรอบการแสดงครั้งถัดไปเพื่อให้การแสดงมีความสมบูรณ์ขึ้น

3.6.3.2 ผลงานการแสดง

(1) การแสดงรอบที่ 1

- องค์กร 1



ภาพที่ 3.255 : ภาพฉากอาร์มภท (ธัญชนิตา อภิธนาตล)

ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.256 : ภาพฉากที่ 2 บรรยากาศบ้านไร่แฮมป์สตัดอก (ธัญชนิตา อภิธนาตล)

ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.257 : ภาพฉากที่ 4 บรรยากาศในป่า (ัญชนิตา อภินาตล)
ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา

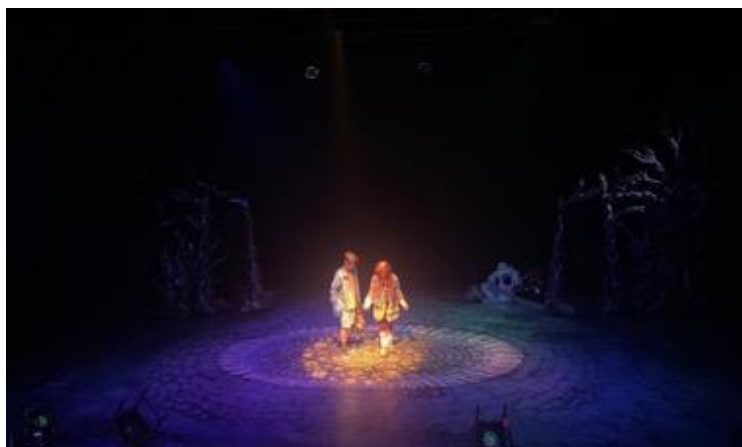


ภาพที่ 3.258 : ภาพฉากที่ 7 เด็กชายหนีเออร์ซูล่า (ัญชนิตา อภินาตล)
ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา

- องค์กร 2



ภาพที่ 3.259 : ภาพฉากที่ 3 ต่อสู้กับเออร์ซูล่า (ัญชนิตา อภินาตล)
ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.260 : ภาพฉากที่ 4 วงแหวนนางฟ้า (ัญชนิตา อภิธนาดล)

ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.261 : ภาพฉากที่ 5 บรรยากาศในมหาสมุทร (ัญชนิตา อภิธนาดล)

ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.262 : ภาพฉากที่ 5 นกเสนียดกินเลือดดี (ัญชนิตา อภิธนาดล)

ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.263 : ภาพฉากที่ 5 ส่งเสด็จกลับมหาสมุทร (ัญชนิตา อภินาตล)
ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.264 : ภาพจบฉากสุดท้าย (ัญชนิตา อภินาตล)
ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา

(2) การแสดงรอบที่ 2

- องค์กร 1



ภาพที่ 3.265 : ภาพฉากที่ 6 เออร์ซูล่ากับเด็กชาย
ที่มาภาพ : ผู้ใช้ทวิตเตอร์ @SoGooD_YK



ภาพที่ 3.266 : ภาพฉากที่ 7 พ่อจับเด็กชายกดน้ำ
ที่มาภาพ : ผู้ใช้ทวิตเตอร์ @SoGood_YK



ภาพที่ 3.267 : ภาพฉากที่ 7 เด็กชายหนีออกจากบ้าน
ที่มาภาพ : ผู้ใช้ทวิตเตอร์ @SoGood_YK

- องค์กร 2



ภาพที่ 3.268 : ภาพฉากที่ 1 เล็ตตีพาเด็กชายกลับบ้านไร่
ที่มาภาพ : ผู้ใช้ทวิตเตอร์ @SoGood_YK



ภาพที่ 3.269 : ภาพฉากที่ 3 ต่อสู้กับเออร์ซูล่า
ที่มาภาพ : ผู้ใช้ทวิตเตอร์ @SoGood_YK



ภาพที่ 3.270 : ภาพฉากที่ 4 วงแหวนนางฟ้า
ที่มาภาพ : ผู้ใช้ทวิตเตอร์ @SoGood_YK



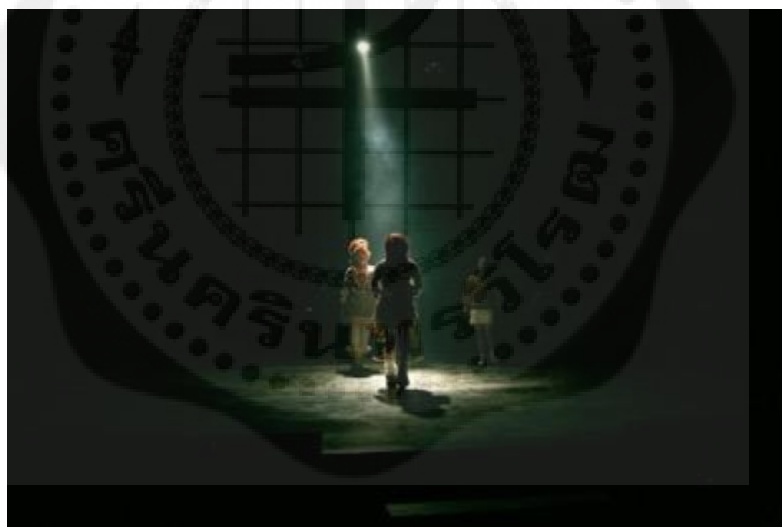
ภาพที่ 3.271 : ภาพฉากที่ 5 นกสเนียดกินเลือดดี
ที่มาภาพ : ผู้ใช้ทวิตเตอร์ @SoGood_YK



ภาพที่ 3.272 : ภาพฉากที่ 5 ส่งเสด็จกลับมหาสมุทร
ที่มาภาพ : ผู้ใช้ทวิตเตอร์ @SoGood_YK

(3) การแสดงรอบที่ 3

- องค์กร 1



ภาพที่ 3.273 : ภาพฉากอาร์มภท
ที่มาภาพ : beverstudio



ภาพที่ 3.274 : ภาพฉากที่ 1 บรรยากาศบ้านไร่เฮมบี้สต็อก
ที่มาภาพ : beverstudio



ภาพที่ 3.275 : ภาพฉากที่ 1 หนองน้ำหลังบ้านไร่เฮมบี้สต็อก
ที่มาภาพ : beverstudio



ภาพที่ 3.276 : ภาพฉากที่ 4 บรรยากาศคืนในป่า
ที่มาภาพ : beverstudio



ภาพที่ 3.277 : ภาพฉากที่ 4 ต่อสู้กับสการ์แรช
ที่มาภาพ : beverstudio



ภาพที่ 3.278 : ภาพฉากที่ 5 ดิ่งนอน
ที่มาภาพ : beverstudio



ภาพที่ 3.279 : ภาพฉากที่ 7 เด็กชายหนีออกจากบ้าน
ที่มาภาพ : beverstudio



ภาพที่ 3.280 : ภาพฉากที่ 7 เออร์ซูล่าเจอตัวเด็กชาย
ที่มาภาพ : beverstudio

- องค์กร 2



ภาพที่ 3.281 : ภาพฉากที่ 1 เด็กชายนอนพักที่บ้านไร่
ที่มาภาพ : beverstudio



ภาพที่ 3.282 : ภาพฉากที่ 3 ต่อสู้กับเออร์ซูล่า
ที่มาภาพ : beverstudio



ภาพที่ 3.283 : ภาพฉากที่ 5 บรรยากาศในมหาสมุทร
ที่มาภาพ : beverstudio



ภาพที่ 3.284 : ภาพฉากที่ 5 นักเสียดกินเลือดดี
ที่มาภาพ : beverstudio



ภาพที่ 3.285 : ภาพฉากที่ 5 คุณนายแฮมป์สตัดอกขับไล่คนเสียด
ที่มาภาพ : beverstudio



ภาพที่ 3.286 : ภาพฉากที่ 5 ส่งเสด็จกลับมหาสมุทร
ที่มาภาพ : beverstudio



ภาพที่ 3.287 : ภาพฉากที่ 6 ตัวละครพ่อเปลี่ยนเป็นตัวละครชายวัยกลางคน
ที่มาภาพ : beverstudio



ภาพที่ 3.288 : ภาพจบฉากสุดท้าย
ที่มาภาพ : beverstudio

3.6.4 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-Production)

หลังจากการแสดงทูลรอบสิ้นสุดลง ผู้ศึกษาได้รวบรวมผู้ช่วยมาถอดคอมพิวเตอร์ที่ตั้งอยู่บนราวแขวนออกทั้งหมด จัดแยกอุปกรณ์เสริมที่ติดกับคอมพิวเตอร์ เก็บสายไฟ และอุปกรณ์ทั้งหมดกลับเข้าที่เดิม แยกคอมพิวเตอร์ที่เสียหายกับคอมพิวเตอร์ที่ใช้งานได้ปกติออกจากกันเพื่อรอส่งซ่อมบำรุงในส่วนที่ไม่สามารถซ่อมแซมเองได้ รวมทั้งทำความสะอาดห้องควบคุมเทคนิคที่ชั้น 6 เพื่ออำนวยความสะดวกให้แก่ผู้ที่ต้องใช้งาน

จากข้อมูลกระบวนการผลิตการแสดงเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร จะเห็นได้ว่า ผู้ศึกษาและผู้ศึกษาคนอื่น ๆ ที่ทำงานร่วมกันได้ทุ่มเททั้งกายใจลงไปกับ การแสดงนี้ นอกจากการใช้ทุกทักษะกระบวนการที่ได้ศึกษามาตลอด 4 ปีเพื่อสร้างสรรค์งาน ออกแบบเพื่อการแสดงแล้ว คณะผู้ศึกษายังพยายามฝึกฝนเรื่องการสื่อสารประสานงานด้วยกันอย่าง เต็มที่ เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อการแสดงนี้อย่างสุดความสามารถ



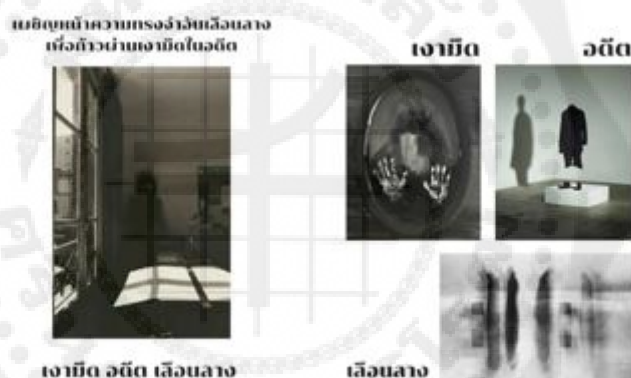
ภาพที่ 3.289 : ภาพรวมทีมผู้ออกแบบเพื่อการแสดง
เรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร
ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา

3.7 การสร้างสรรค์ผลงานด้านการสื่อมัลติมีเดียในการแสดงละครเวทีและเทคนิคพิเศษ

3.7.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-Production)

3.7.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม

จากการศึกษาจากบทละครเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร ผู้ศึกษาได้วิเคราะห์ออกมาเป็น Keyword สำหรับการออกแบบ เกมมิต อดีต และ เลื่อนกลาง ในส่วนของ Theme ที่ความออกมาเป็น เผิขยหน้าความทรงจำอันเลื่องกลาง เพื่อก้าวผ่าน เกมมิตในอดีต เพราะผู้ศึกษามองว่า คนเราจะต้องกล้าเผชิญหน้า ต่อให้อดีตที่เลื่องกลางเคยทำร้าย จิตใจ แต่เราต้องยอมรับและกล้าที่จะเดินออกมาและเติบโตเป็นผู้ใหญ่



ภาพที่ 3.290 : การศึกษาบทละครดั้งเดิมของสื่อมัลติมีเดีย (เวรคา โต้ล่า)
ที่มา : ผู้ศึกษา

3.7.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอ

จากการที่อ่านบทร่วมกับโปรดักชั่น (Production) ได้ข้อสรุปมาว่าจะทำการค้นหาสถานที่จริงและนำมาใช้เป็นตัวกำหนดการนำเสนองานแล้วนำมาดัดแปลงในแบบของผู้ศึกษา จึงได้เป็นที่ประเทศและเป็นแนวทางที่ชัดเจนในการออกแบบและผู้ศึกษาฝ่ายอื่นๆ

3.7.1.3 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการ ออกแบบมัลติมีเดีย

ในการออกแบบสื่อมัลติมีเดียและเทคนิคพิเศษ การที่ผู้ศึกษาได้ค้นคว้าหาข้อมูลของสถานที่ต่างๆ การที่ผู้ศึกษามีข้อมูลเหล่านี้จะทำให้ผู้ศึกษาและผู้ชมได้เห็นภาพสิ่งที่เกิดขึ้นบนเวทีได้ง่ายขึ้นและเห็นภาพไปในแนวทางเดียวกันกับสิ่งที่ผู้ศึกษาจะสื่อ

3.7.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง (Pre-Production)

3.7.2.1 การส่งความคืบหน้า 30%

ผู้ศึกษาได้เริ่มจากการหาข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่จริงต่างๆ ว่ามีทิศทางและลักษณะของใต้ท้องทะเลและสิ่งมีชีวิตที่มีลักษณะพิเศษ และป่า หาลักษณะต้นไม้ต่างๆ แล้วทำการรวบรวมข้อมูลที่จะได้นำมาต่อยอดเพื่อใช้เป็นแรงบันดาลใจในการหาแนวคิดที่จะออกแบบงานรวมถึงหาสิ่งที่จะมาใช้ในการทำขึ้นร่วมกับธีมออกแบบฝ่ายอื่นๆ



ภาพที่ 3.291 : เบซเลค (ทะเล)

ที่มา :Go camping BC



ภาพที่ 3.292 : ในป่าลึก

ที่มา :พินเทอเรส(Pinterest)

3.7.2.2 การส่งความศึบหน้า 50%

ผู้ศึบษาได้อ่านและทำความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งต่างๆที่อยู่ในบทธละครเรื่องนี้ เพื่อที่ผู้ศึบษาจะได้อม่งเห็นภาพสิ่งต่างๆ ได้หลายมุมมอง อารมณ์และสิ่งที่ผู้กำกับต้องการอยากจะสื่อออกมาให้กับคนดูเห็นชัดเจน และเข้าใจมากยิ่งขึ้น และสิ่งสำคัญที่ผู้ศึบษาต้องคำนึงถึงขอบเขตในการออกแบบงานที่นำมาต่อยอดในการออกแบบงานได้ ว่าควรจะทำสิ่งไหนไว้ตรงไหน การใช้งานที่สะดวกและง่ายต่อการใช้อย่างจริงงๆ

MEDIA 50%



Keyword— จมลึก



Keyword— ผิดเพี้ยน

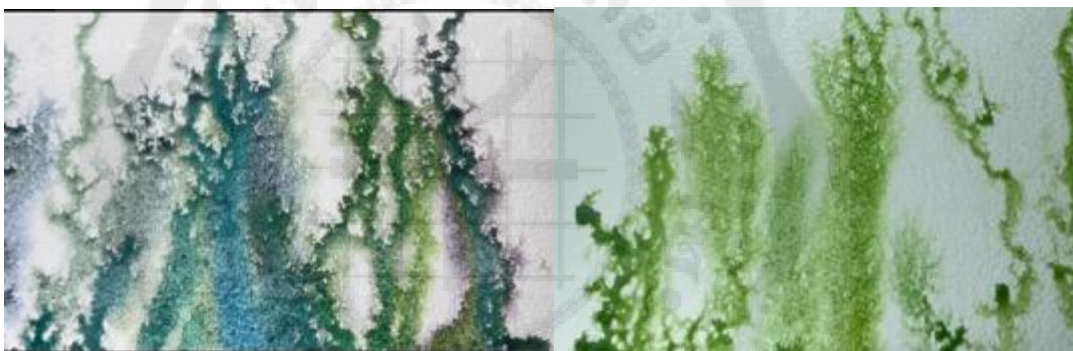
ภาพที่ 3.293 : สไลด์การอัปเดต 50%

ที่มา : ผู้ศึบษา

3.7.2.3 การส่งความคืบหน้า 70%

หลังจากที่ส่งความคืบหน้าของ 50% ผู้ศึกษาได้เห็นภาพของงานค่อยๆ ชัดเจนมากขึ้น และในครั้งนี้ผู้ศึกษานำข้อมูลที่หามา เริ่มคิดหาวิธีการทำ หัววัสดุที่จะทดลองสร้างภาพ เพื่อขั้นต่อไปที่จะตัดต่อเป็นวิดีโออีกที สำหรับชิ้นที่มีมัลติมีเดีย และสามารถมีแนวคิดหรือเทคนิค พิเศษอะไรที่ช่วยส่งเสริมกันได้ และลองคิดออกแบบที่จะวางตำแหน่งโปรเจคเตอร์ตรงไหนได้ และ ฉายลงองศาประมาณไหน

ในการออกแบบทำหอดสีลงกระดาษร้อยปอนด์ ซึ่งเทคนิคคือ แห้ง บน เปียก โดยการนำกระดาษร้อยปอนด์ติดเทปให้เป็นกรอบแล้วติดกับกระดาษลงวาดรูป และให้กระดาษ เเฉียงขึ้น ประมาณ 35 องศา เพื่อให้เวลาหอดสีจากด้านบนและไหลลงมาตามแนวองศาที่เราตั้ง ไว้ และสิ่งแรกคือ ต้องฉีบน้ำบนกระดาษบางจุด เพื่อให้หอดสีลงไปแล้วจะไหลตามที่มีน้ำ ซึ่งทำให้เกิดภาพอย่างเราต้องการ



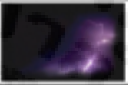

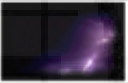


ภาพที่ 3.294 : ทดลองหอดสีในกระดาษร้อยปอนด์
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.295 : ทดลองหอดสีในตู้ปลา
ที่มา : ผู้ศึกษา

Breakdown ของสื่อมัลติมีเดียในเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร

ตอนที่	ส่วนที่	เนื้อหา	สื่อ
ตอนที่ 1	ส่วนที่ 1		
2	ส่วนที่ 2	เด็กชายและแม่	
3	ส่วนที่ 3		
4	ส่วนที่ 4	เด็กชายและแม่	
ตอนที่ 2			
1	ส่วนที่ 1		
2	ส่วนที่ 2		
3	ส่วนที่ 3	เด็กชายและแม่	
	ส่วนที่ 4		
	ส่วนที่ 5		
	ส่วนที่ 6		
	ส่วนที่ 7		
	ส่วนที่ 8		
	ส่วนที่ 9		
	ส่วนที่ 10		
	ส่วนที่ 11		
	ส่วนที่ 12		
	ส่วนที่ 13		
	ส่วนที่ 14		
	ส่วนที่ 15		
	ส่วนที่ 16		
	ส่วนที่ 17		
	ส่วนที่ 18		
	ส่วนที่ 19		
	ส่วนที่ 20		
	ส่วนที่ 21		
	ส่วนที่ 22		
	ส่วนที่ 23		
	ส่วนที่ 24		
	ส่วนที่ 25		
	ส่วนที่ 26		
	ส่วนที่ 27		
	ส่วนที่ 28		
	ส่วนที่ 29		
	ส่วนที่ 30		
	ส่วนที่ 31		
	ส่วนที่ 32		
	ส่วนที่ 33		
	ส่วนที่ 34		
	ส่วนที่ 35		
	ส่วนที่ 36		
	ส่วนที่ 37		
	ส่วนที่ 38		
	ส่วนที่ 39		
	ส่วนที่ 40		
	ส่วนที่ 41		
	ส่วนที่ 42		
	ส่วนที่ 43		
	ส่วนที่ 44		
	ส่วนที่ 45		
	ส่วนที่ 46		
	ส่วนที่ 47		
	ส่วนที่ 48		
	ส่วนที่ 49		
	ส่วนที่ 50		
	ส่วนที่ 51		
	ส่วนที่ 52		
	ส่วนที่ 53		
	ส่วนที่ 54		
	ส่วนที่ 55		
	ส่วนที่ 56		
	ส่วนที่ 57		
	ส่วนที่ 58		
	ส่วนที่ 59		
	ส่วนที่ 60		
	ส่วนที่ 61		
	ส่วนที่ 62		
	ส่วนที่ 63		
	ส่วนที่ 64		
	ส่วนที่ 65		
	ส่วนที่ 66		
	ส่วนที่ 67		
	ส่วนที่ 68		
	ส่วนที่ 69		
	ส่วนที่ 70		
	ส่วนที่ 71		
	ส่วนที่ 72		
	ส่วนที่ 73		
	ส่วนที่ 74		
	ส่วนที่ 75		
	ส่วนที่ 76		
	ส่วนที่ 77		
	ส่วนที่ 78		
	ส่วนที่ 79		
	ส่วนที่ 80		
	ส่วนที่ 81		
	ส่วนที่ 82		
	ส่วนที่ 83		
	ส่วนที่ 84		
	ส่วนที่ 85		
	ส่วนที่ 86		
	ส่วนที่ 87		
	ส่วนที่ 88		
	ส่วนที่ 89		
	ส่วนที่ 90		
	ส่วนที่ 91		
	ส่วนที่ 92		
	ส่วนที่ 93		
	ส่วนที่ 94		
	ส่วนที่ 95		
	ส่วนที่ 96		
	ส่วนที่ 97		
	ส่วนที่ 98		
	ส่วนที่ 99		
	ส่วนที่ 100		

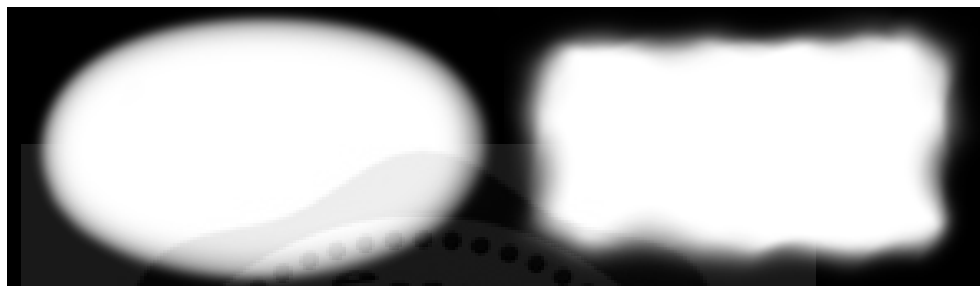
ภาพที่ 3.296 : ตาราง Breakdown โดยรวม

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.7.2.4 การส่งความศึบหน้า 100%

ผู้ศึบษาได้นำไปแก้ไขปรับปรุงและเพิ่มจาก 70% แก่กรอบในคลึบไม่ให้เป็นกรอบ เพราะทำให้รู้สึกภาพดูชัดตาคนดู จึงทำการเบลอกรอบทุกคลึบ

ส่วนที่เพิ่มคือ วาดภาพในไอแพด จะเป็นความทรงจำของเด็กชายที่รอยอยู่ในมหาสมุทร



ภาพที่ 3.297 : เบลอขอบคลึบ

ที่มา : ผู้ศึบษา



ภาพที่ 3.298 : ภาพวาดความทรงจำ

ที่มา : ผู้ศึบษา



ภาพที่ 3.299 : มหาสมุทร (พื้นหลัง)

ที่มา :พินเทอเรส (Pinterest)

ผู้ศึกษาจึงนำมาตัดต่อ และปรับโทนสีของวิดีโอให้ขาวดำ เพราะในความทรงจำถึงจะสวยงาม และทำให้เรามีความสุขจนทำให้เราไม่อยากจะออกจากที่นี่ แต่ทำให้จมติดอยู่กับอดีต



ภาพที่ 3.300 : คลิปความทรงจำ

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.7.2.5 ปัญหาและแนวทางแก้ไข

ผู้ออกแบบสื่อมัลติมีเดีย

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 30%	1) ยังจับจุดการทำไม่ได้ว่าควรเริ่มหาข้อมูลจากอะไรก่อน	1) ปรึกษากับฝ่ายอื่น ๆ เกี่ยวกับสิ่งที่ต้องหา จำพวกข้อมูลเริ่มต้น
ส่งความคืบหน้า 30%	1) มีข้อมูลของสิ่งที่ต้องการและมีภาพในหัว และผู้ศึกษาไม่สามารถหาภาพจากอินเทอร์เน็ตได้หมด จึงทำให้ครูและผู้ศึกษาเองยังสื่อไม่ชัดเจน	1) ค้นหภาพจากเว็บไซต์ (Website) อื่น ๆ
ก่อนส่งความคืบหน้า 50%	1) เทคนิคต่าง ๆ แต่ยังไม่สามารถเอามาใช้กับงานได้	1) ปรึกษากับฝ่ายอื่น ๆ เกี่ยวกับเทคนิคที่จะร่วมกับฝ่ายต่าง ๆ
ส่งความคืบหน้า 50%	1) ผู้ศึกษายังมองภาพโดยรวมไม่ออก และเห็นภาพสิ่งเล็ก ๆ ของเรื่อง ทำให้ไม่มีภาพโดยรวมให้ครู	1) ปรึกษาครูและทำความเข้าใจหน้าทีนี้อีกรอบ พอได้คำแนะนำแล้วหาข้อมูลศึกษาในพินเทอร์เรสต์ (Pinterest) หาเทคนิคที่สามารถต่อยอดต่อไปได้
ก่อนส่งความคืบหน้า 70%	1) ต้องทดลองหยดสีในกระดาษ แต่กระดาษร้อยปอนด์บางเกินไป ทำให้กระดาษพอง เป็นคลื่น ๆ 2) แสงที่สว่างที่ส่องลงกระดาษ มีแค่ทิศเดียว ทำให้เห็นเงา 3) แอพที่ตัดต่อไม่มีเพิ่มรูปภาพ และทำให้คลิปออกมาไม่สมูท	1) ต้องไปซื้อกระดาษร้อยปอนด์หนา 300 แกรม 2) ได้ขอยืมไฟของฝ่ายไฟ มาทำการทดลองแก้ไข 3) ได้ศึกษาค้นหาเทคนิคการตัดต่อและแนะนำแอพพลิเคชั่น (Application) จึงเลือกแอป VLLO ในการตัดต่อ

ส่งความคืบหน้า 70%	1) คลิปป่า ยังเป็นกรอบด้านบนและล่าง 2) แสงของโปรเจคเตอร์ส่องลงรบกวนคนดู	1) ต้องแก้คลิปทำกรอบให้เบลอ ๆ ทุกคลิป 2) ต้องหาแผ่นไม้มาตัดเป็นแนวยาวมาวาง เพื่อปิดไม่ให้แสงรบกวนคนดู
ก่อนส่งความคืบหน้า 100%	1) คลิปฟ้าแลบ ความยาวที่ไม่พอของซีนป่าและซีนต่อสู้ออร์ซูลา 2) ตำแหน่งโปรเจคเตอร์เลื่อนอยู่บ่อย	1) เพิ่มนาที่ฟ้าแลบตัดต่อเพิ่มคลิปฟ้าแลบ ประมาณ 3 คลิป 2) ลี้อตำแหน่งโปรเจคเตอร์ โดยการใช้เทปยาวแปะ
ส่งความคืบหน้า 100%	1) คลิปไฟล์ มหาสมุทรมีปัญหาเปิดดูไม่ได้	1) ต้องเช็คไฟล์อีกที ทุกครั้งก่อนเริ่มการแสดง

ตารางที่ 3.30 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไข (ผู้ออกแบบสื่อมัลติมีเดีย)

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.7.3 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านออกแบบ (Production)

3.7.3.1 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการแสดง

(1) ช่วงก่อนการแสดง

ในวันการแสดงสิ่งที่ผู้ศึกษาต้องทำล่วงหน้าก่อนการแสดงคือ การเช็คอุปกรณ์ต่าง ๆ ก่อนการแสดงต้องเช็คทุกครั้ง เช่น โปรเจคเตอร์เชื่อมกับคอมพิวเตอร์ สายไฟ บริเวณเครื่องจะต้องจัดให้เป็นระเบียบ และเช็คไฟล์วีดิโอทุกคลิป และลองเปิดเช็คภาพของโปรเจคเตอร์ เพื่อไม่ให้เกิดการผิดพลาดช่วงการแสดง



ภาพที่ 3.301 : ลองเช็คเครื่องโปรเจคเตอร์เวลาฉายออกไป
ที่มา: ผู้ศึกษา

(2) ช่วงการแสดง

ช่วงที่ทำการแสดงผู้ศึกษาจะทำหน้าที่การเปิดวิดีโอ และจะเปิดไปตามคิวในบางชิ้น และจะมีผู้ช่วยอีกคนคอยบอกคิวแต่ละฉากต่อไป และถ้าเกิดปัญหาอะไรขึ้น ผู้ศึกษาจะได้แก้ไขได้ทันที



ภาพที่ 3.302 : ช่วงรอบแสดง ฉากเล็กตีกับเด็กชายเข้าป่า
ที่มา: ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.303 : ฉากป่า มีบางอย่างกำลังจะเกิดขึ้น

ที่มา: ผู้ศึกษา

(3) ช่วงหลังการแสดง

จัดการเก็บอุปกรณ์ทุกอย่าง และเช็คอีกครั้ง เช็คความเรียบร้อย ทุกอย่างจะต้องอยู่ครบ

(4) ปัญหาที่และแนวทางแก้ไข

ปัญหาเรื่องเปิดฉายแล้วยังเห็นกรอบจอคอมพิวเตอร์อยู่ คือ ฉาก มหาสมุทรความทรงจำของเด็กชาย แต่แก้ไขโดยรีบปิดทันที และหาจังหวะเปิดอีกรอบ

3.7.4 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-Production)

การแสดงจบลงทุกรอบแล้ว ผู้ศึกษาจะเก็บอุปกรณ์ต่าง ๆ ให้เรียบร้อยและเช็ค อุปกรณ์ทุกชนิดที่จะส่งคืน เก็บสายไฟม้วนเก็บให้ถูกที่ทุกอย่าง แล้วทำความสะอาดให้เรียบร้อย เคลียร์ระบบไฟปิดทุกอย่างก่อนจะปิดห้องและถือคปรระตุ

บทที่ 4

สรุปผลจากการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงาน

4.1 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านกำกับการแสดง

4.1.1 ผลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านกำกับการแสดง

จากการได้รับหน้าที่เป็นผู้กำกับในเทศกาลศิลปะนิพนธ์ ประจำปี 2565 ของละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร ทำให้ผู้ศึกษาได้เรียนรู้สิ่งที่ได้จากการเป็นผู้กำกับละครเวที นั่นก็คือ การ “นำทาง” ผู้กำกับไม่ได้เป็นเพียงคนที่น่าทิศทางของเรื่องเพียงอย่างเดียว แต่ผู้กำกับจะต้องเป็นผู้นำทิศทางให้กับทีมงานทุกฝ่ายให้ไปในทิศทางที่เหมาะสม ผู้กำกับจะต้องดึงศักยภาพของแต่ละคนออกมาให้ได้มากที่สุด และใช้เครื่องมือความสามารถของทุกคนเป็นเสมือนกลไกหลัก ที่จะประกอบจนกลายเป็นเข็มทิศนำทางสำหรับทุกคน จากนั้นผู้กำกับจะเป็นคนที่ถือเข็มทิศนั้น และนำทางไปยังปลายทางที่ทุกคนตั้งใจเอาไว้ แต่ในระหว่างการเดินทางนั้น มันไม่ได้เรียบง่ายเสมอไป อุปสรรคของการเดินทางหรือการสร้างละครเวทีเรื่องนี้นั้น ผู้ศึกษาได้พบเจอหลายอย่างไม่ว่าจะเป็น การตัดสินใจ กำลังใจ จินตนาการ การแก้ไขปัญหา และความกดดันจากทั้งตัวเองและผู้ที่เกี่ยวข้อง เกิดการสร้างกำแพงในใจว่าตัวเรานั้นไม่สามารถก้าวผ่านอุปสรรคนี้อันได้ แต่สิ่งที่ผู้ศึกษาตระหนักได้นั้น อุปสรรคเหล่านี้ล้วนแล้วแต่เป็นตัวพิสูจน์ในหน้าที่และบทบาทของเราทุกคน ว่าเราจะสามารถก้าวผ่านมันไปได้หรือไม่ ผู้ศึกษาเรียนรู้ในสิ่งนี้หลังจากที่ได้เผชิญปัญหาต่าง ๆ ว่าเราทุกคน จะผ่านไปได้หากเราไม่ละทิ้ง “ความพยายาม” ผู้ศึกษาก้าวเดินต่อด้วยความพยายามที่ไม่ย่อท้อต่อปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่กำลังเผชิญ และทำหน้าที่ในฐานะผู้กำกับที่จะต้องเป็นผู้นำทางให้กับทุกคน ผู้ศึกษาจึงใช้ความพยายามเป็นแรงผลักดันในการลงมือทำทุกสิ่งในการสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่องนี้ ทั้งในแง่ของการตัดสินใจที่อาจจะมีความเสี่ยงตามมาภายหลัง หรือกำลังใจของทุกคนที่กำลังท้อถอยต่ออุปสรรค แม้กระทั่งจินตนาการที่บางเวลาก็ไม่สามารถนึกได้อย่างที่ใจเราต้องการกลายเป็นปัญหาที่ตามมาภายหลังและสร้างความกดดันให้กับตัวเอง ผู้ศึกษาจึงต้องเป็นคนที่ไม่ย่อท้อต่อสิ่งที่เจอ และพยายามนำทิศทางของทุกคนให้ไปถึงปลายทางให้ได้ สิ่งเหล่านี้ประกอบสร้างให้ผู้ศึกษาเป็นคนที่สามารถรับมือกับสิ่งต่างๆ ได้มากยิ่งขึ้น เป็นคนที่สามารถควบคุมอารมณ์ให้มีสติ และพร้อมรับมือกับปัญหาที่เจอ เมื่อเรามีสติก็คิดมากพอ เราจะมองเห็นทางออกที่ดีอยู่เสมอ ด้วยใจที่ไม่ย่อท้อต่อความพยายาม ทำให้ผู้ศึกษาได้จุดประกายความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน พร้อมกับได้รับแรงผลักดันจากกลไกเข็มทิศที่ทุกคนร่วมกันสร้าง ทำให้เข็มทิศที่ผู้ศึกษาใช้นำทาง เป็นเข็มทิศที่มั่นคงและพร้อมเดินทางไปได้อย่างมั่นใจ จึงเกิดเป็นผลงานที่ทุกคนร่วมกันสร้าง ด้วยทั้งความพยายามที่ไม่ย่อท้อ ความคิดสร้างสรรค์ด้วยความสามารถที่มีของทุกคน และท้ายที่สุด ทุกคนร่วมกันสร้างด้วย

หัวใจที่รักและศรัทธาต่อความฝันในสิ่งที่ตัวเองรัก จึงเกิดกลายเป็นผลงานละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร และสิ่งสุดท้ายในฐานะของผู้กำกับนั้นคือ การได้นำทิศทางของละครไปส่งให้ถึงสายตาผู้ชม และได้เรียนรู้สิ่งที่ละครเรื่องนี้กำลังสื่อสารกับทุกคน ว่าเราทุกคนนั้น ล้วนแล้วแต่มีความทรงจำที่ดีและความทรงจำที่ไม่ดีอยู่กับตัวเราเสมอ หากเรากล้าเผชิญและเรียนรู้ที่จะอยู่กับมัน เราจะเติบโตเป็นคนที่ดีขึ้นกว่าเดิมเสมอ ละครเรื่องนี้จึงไม่ได้เป็นเพียงแค่กระบวนการเรียนรู้ของการศึกษา แต่ได้เป็น “ความทรงจำ” ส่วนหนึ่งของผู้ศึกษา ว่าครั้งหนึ่งเราเคยสร้างความทรงจำที่แสนงดงามนี้ ร่วมกันกับทุกคน

4.1.2 ปัญหาและแนวทางแก้ไขปัญหาด้านกำกับการแสดง

ปัญหาที่เกิดขึ้น	ผลที่ตามมา	แนวทางการแก้ไข
1. การสื่อสารกับเพื่อนร่วมงาน	การสื่อสารกันที่ผิดพลาด ทำให้เกิดผลกระทบทางด้านจิตใจและความรู้สึกของผู้ร่วมงาน และอีกทั้งการสื่อสารที่ผิดพลาดนั้น จะส่งผลกระทบต่อผลงานที่จะสร้างขึ้นมากภายหลัง เนื่องจากมีความเห็นไม่เหมือนกัน การสร้างสรรค์ผลงานจึงไม่ไปในทิศทางเดียวกัน	พูดคุยกันมากขึ้น และเปิดใจรับฟังปัญหาที่เกิดขึ้นร่วมกัน ไม่เพียงแต่ใช้อารมณ์ส่วนตัวเข้ามาเป็นตัวนำเหตุผลในการสร้างสรรค์ผลงาน แต่รับฟังกันด้วยเหตุผลและความเข้าใจในภาระหน้าที่ของแต่ละฝ่าย รวมไปถึงการเห็นใจซึ่งกันและกัน ที่จะมีส่วนช่วยให้การทำงานร่วมกันมีจิตใจที่เต็มไปด้วยพลังงานที่ดี
2. ระยะเวลาในการดำเนินงานกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานที่ไม่ดำเนินงานไปพร้อมกัน	ทำให้เกิดการล่าช้าในการสร้างสรรค์ผลงานและเกิดผลกระทบในภายหลัง มีเวลาที่เหลือน้อยต่อการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น เพื่อรอองค์ประกอบบางส่วนที่สามารถนำไปพัฒนาต่อได้ให้สมบูรณ์มากขึ้น	ทำหน้าที่ของตัวเองให้อย่างเต็มที่และสุดความสามารถในทุกฝ่าย และสื่อสารกันให้มากขึ้น มากไม่สามารถดำเนินการได้ทันการตามที่วางแผน เพราะจะได้รู้เท่ากันและกัน และสามารถดำเนินงานไปพร้อมๆ กันได้
3. ภาวะผู้นำของแต่ละคนが多เกินไป	ในบางครั้งทำให้เกิดปัญหาความขัดแย้งจากความเห็นที่	รับฟังกันให้มากขึ้นและเป็นผู้ตามที่ดีในแต่ละบทบาทของ

	ไม่เท่ากัน เพราะภาวะผู้นำทางความคิดมากจนเกินไป จึงเกิดการขาดการรับฟังความคิดเห็นกัน	ตัวเอง แสร้งความคิดเห็นกันด้วยคำพูดที่รักษาน้ำใจ เพื่อรักษามารยาทและจิตใจต่อกัน
--	---	---

ตารางที่ 4.1 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไขปัญหาด้านกำกับการแสดง

ละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร

ที่มา : ผู้ศึกษา

4.1.3 ข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านกำกับการแสดง

ภาพรวมของละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร ได้รับเสียงตอบรับและคำชมที่ตีมาก ทั้งในแง่ของวิธีการนำเสนอภาพบนเวที การใช้เครื่องมือขององค์ประกอบศิลป์ต่าง ๆ ได้อย่างลงตัว มีวิธีการเล่าที่น่าสนใจเป็นอย่างมาก อีกทั้งยังทำให้คนดูรู้สึกได้ติดตามตัวละครอย่างต่อเนื่อง ทุกตัวละครล้วนมีหน้าที่ของตัวเองอย่างชัดเจน และทำหน้าที่เป็นตัวนำสารของเรื่องได้อย่างดีเยี่ยม มีบางส่วนที่ดำเนินเรื่องค่อนข้างช้า คือ ตอนต้นเรื่อง แต่ส่วนนั้นเป็นข้อมูลที่ทำให้คนดูได้เข้าใจตัวละครของเรื่อง เมื่อได้เข้าใจแล้วก็ติดตามเนื้อเรื่องได้อย่างสนุกและครบรส โดยที่ไม่ทันได้รู้สึกตัวว่าระยะเวลาการแสดงของละครนั้นยาวนานกว่าสองชั่วโมง แต่ด้วยระยะเวลาการแสดงที่นาน ทำให้การนั่งรับชมของผู้ชมนั้นเกิดอาการเมื่อยล้า เนื่องจากที่นั่งมีความแออัด หากได้เพิ่มรอบการแสดงจะทำให้สะดวกต่อการรับชมได้มากขึ้น

4.1.4 ข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรค์ผลงานด้านกำกับการแสดง

หากเราได้รับหน้าที่เป็นผู้กำกับการแสดงแล้วนั้น ต้องไม่คำนึงถึงเพียงแต่ตัวเราเองที่อยากจะเล่าเรื่องราวของละครเพียงอย่างเดียว แต่ต้องคำนึงถึงหน้าที่ของผู้กำกับที่จะต้องเป็นเสมือนเรือใบที่บรรจุสิ่งของล้ำค่าและลูกเรือไปให้ถึงฝั่ง และเป็นเรือที่แข็งแรงมากพอที่พร้อม จะกระทบกับแรงคลื่นในมหาสมุทรที่กว้างใหญ่ และจะต้องมีไหวพริบในการมองเห็นและตัดสินใจในการเดินทางเพื่อเรียนรู้ที่จะรับมือกับกระแสคลื่นที่ซัดเข้ามาในแต่ละรอบและหาวิธีปรับตัวเพื่อให้เรือของเรานั้นรอดถึงฝั่ง และนำสิ่งของล้ำค่ากับลูกเรือของเราส่งต่อสู่สายตาผู้ชม แต่ผู้กำกับไม่จำเป็นต้องเป็นเรือที่แข็งแรงเสมอไป บางครั้งเราก็ไม่สามารถรับมือกับกระแสน้ำวนของมหาสมุทรได้ เราจึงต้องพึ่งลูกเรือของเราในการบังคับหางเรือให้ไปในทิศทางที่ถูกต้องและมั่นคง ทุกคนล้วนมีบทบาทที่สามารถช่วยเหลือให้เรือลำนี้ไปให้รอดถึงฝั่ง เพื่อสิ่งที่เราต้องการคือนำสิ่งที่ล้ำค่าที่เราพร้อมฝ่าฟันเพื่อมอบสิ่งนั้นให้กับคนที่ต้องการรับรู้และรู้สึกกับสิ่งที่ทุกคนตั้งใจกับมันเสมอมา นั่นก็คือ ละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร จึงจะต้องใช้ทั้ง “หัวใจที่เข้มแข็ง” “จิตใจที่ไม่ย่อ

ท้อ” และ “ไหวพริบในการมองเห็น” หากผู้กำกับคนใดที่สามารถนำสามสิ่งนี้เป็นหลักยึดเหนี่ยวไว้แล้วนั้น ไม่ว่าจะอุปสรรคและปัญหาจะยากเพียงใด เราจะมองเห็นขอบของฝั่งมหาสมุทรเสมอ และอย่าได้กลัวคลื่นที่จะซัดเข้ามาหาเรือของเรา แต่ให้เผชิญและเรียนรู้ที่จะอยู่ท่ามกลางมหาสมุทรนั้น และจดจำมันไว้เป็นประสบการณ์เพื่อสั่งสมไว้ในความทรงจำ และเติบโตขึ้นจากสิ่งนั้น ให้ตัวเองได้กลายเป็นคนที่ดีขึ้นกว่าเดิม ท้ายที่สุดแล้วนั้น ไม่ว่าจะปัญหาจะมากมายและเสียงต่าง ๆ จะรุมเร้าตัวเรามากแค่ไหน แต่ให้ฟังเสียงของ “หัวใจ” และเชื่อในสิ่งนั้นให้แน่ชัด เพราะในที่สุดมันจะพาเราไปสู่ปลายทางที่เราคาดหวังไว้ได้อย่างแน่นอนเสมอ

4.2 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดง

4.2.1 ผลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดง

จากที่ได้ทำการศึกษาค้นคว้าตั้งแต่เริ่มกระบวนการทำงาน เริ่มลงมือปฏิบัติตลอดจนมาถึงการแสดงจริงของละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร ผู้ศึกษาได้เรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่นทั้งผู้กำกับ นักแสดงหรือแม้กระทั่งฝ่ายออกแบบ อีกทั้งได้เรียนรู้กระบวนการทำงานเป็นขั้นตอนในการทำละครเวที ซึ่งในกระบวนการทำงานมีอุปสรรคและปัญหาที่เกิดขึ้น ในบทสรุปผลการศึกษานี้ ทางผู้ศึกษาได้สรุปปัญหาที่เกิดขึ้นและวิธีการแก้ไขเอาไว้ เพื่อเป็นแนวทางในการนำไปปรับใช้กับการทำงานในอนาคต

4.2.2 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขปัญหาด้านการแสดง

ปัญหาที่เกิดขึ้น	ผลกระทบ	แนวทางการแก้ไข
1. การใช้เสียงของนักแสดงเบาเกินไป	ผู้ชมไม่ได้ยินสิ่งที่ตัวละครกำลังพูดอยู่ และทำให้ผู้ชมไม่ได้รับสารที่เรื่องราวต้องการจะสื่อ	นักแสดงต้องวอร์มเสียงให้พร้อมก่อนที่จะเริ่มทำการแสดง และใช้เสียงให้ถูกวิธี โดยเพิ่มการฝึกการหายใจและการเปล่งเสียง (voice projection) ให้มากขึ้น รวมถึงการดูแลรักษาเสียงของตนเองอยู่เสมอ
2. การออกเสียงให้ชัดเจนของนักแสดง	คู่แสดงและผู้ชมฟังสารไม่รู้เรื่องและไม่หมายความว่าเกิดจากการพูดรวบคำ หรือการที่	ก่อนเริ่มการซ้อมหรือก่อนเริ่มการแสดง นักแสดงจะต้องวอร์มเสียง วอร์มรูปปากและทำการพูดบทของตนเองใน

	พูดเร็วเกินไปจนไม่สามารถจับใจความได้	ขณะที่เดินอยู่บนเวทีให้เกิดความเคยชินกับพื้นที่ที่ใช้ทำการแสดง
3. นักแสดงไม่คุ้นชินกับการใช้ฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก	นักแสดงไม่สามารถบริหารจัดการกับฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากได้ดีเท่าที่ควร ทำให้เกิดความกังวลจนไม่อยู่กับคู่แสดงหรือสิ่งที่กำลังพูดอยู่	นักแสดงร่วมพูดคุยกับฝ่ายอุปกรณ์ประกอบฉาก ถึงปัญหาที่เกิดขึ้นและหาแนวทางการแก้ไขร่วมกัน เช่น การเปลี่ยนล๊อคของเคาท์เตอร์บาร์ที่ไม่สามารถทำการเซ็นได้ ลดจำนวนของในเคาท์เตอร์บาร์เพื่อสะดวกต่อการหยิบใช้ เป็นต้น ที่สำคัญคือ ทำการฝึกซ้อมกับฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากเพื่อให้เกิดความคุ้นชินและความเป็นธรรมชาติของนักแสดงที่กำลังสวมบทบาทเป็นตัวละคร
4. นักแสดงกับผู้กำกับเห็นภาพไม่ตรงกัน	การแสดงออกมาของนักแสดงไม่ไปในทิศทางเดียวกันกับภาพที่ผู้กำกับต้องการ	นักแสดงและผู้กำกับร่วมพูดคุยแสดงความคิดเห็น และทำการตีความร่วมกัน เพื่อให้มีความเข้าใจที่ตรงกันในแต่ละสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง
5. การบริหารเวลาของนักแสดง	ทำให้เกิดความล่าช้าในการซ้อมแต่ละฉาก และทำให้นักแสดงที่เหลือไม่สามารถซ้อมได้ เนื่องจากขาดคู่แสดงในการรับ-ส่ง	ทำการแจ้งตารางใน Google Sheet เพื่อคูควิวในการจัดตารางซ้อมเป็นรายสัปดาห์ หากมีการลาจะต้องลาล่วงหน้า ตั้งแต่ต้นสัปดาห์นั้น ๆ
6. นักแสดงไม่ตื่นตัวในการแสดง	ทำให้นักแสดงไม่มีสมาธิอยู่กับคู่แสดงและสถานการณ์ตรงหน้า อีกทั้งทำให้การแสดงไม่กระชับ	ก่อนทำการแสดง นักแสดงจะต้องวอร์มร่างกายให้ตื่นตัวและพร้อมที่จะทำการแสดงให้มากที่สุด มีสมาธิอยู่กับคู่แสดง

		และสถานการณ์ที่กำลังเกิดขึ้น ในฐานะตัวละคร
--	--	---

ตารางที่ 4.2 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไขปัญหาด้านการแสดง
ละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร
ที่มา : ผู้ศึกษา

4.2.3 ข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านการแสดง

- (1) นักแสดงสามารถถ่ายทอดบทละครผ่านการแสดงได้เป็นอย่างดี
- (2) เป็นละครเวทีที่มีพลัง อิมแพคเข้าถึงคนดูได้มากจริง ๆ
- (3) ประทับใจการเปล่งเสียงและการแสดงของนักแสดงทุกท่านเป็นอย่างมาก
ถ่ายทอดออกมาได้ดีเยี่ยมทำให้ผู้ชมได้รับสารครบถ้วน
- (4) โดยรวมแล้วองค์ประกอบทุกอย่างดีมาก ๆ ตัวละครสมบทบาทสมจริงอินตามไป
หมด
- (5) มีการดำเนินเรื่องดี แต่บางตอนมีช่วงเนือย ๆ อยู่

4.2.4 ข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรค์ผลงานการแสดง

- (1) นักแสดงทุกคนควรรักษาสุขภาพของตนเอง ทั้งสุขภาพกายและสุขภาพเสียง
เพราะร่างกายและเสียงเป็นเครื่องมือที่สำคัญของนักแสดง
- (2) นักแสดงต้องมีการทำการบ้านกับบทมาก่อน เพื่อให้เข้าใจเนื้อเรื่อง และ
วิเคราะห์ตัวละครของตนเองในแต่ละสถานการณ์ รวมถึงต้องหมั่นทบทวนสิ่งที่ได้ทำไปในแต่ละวัน
เพื่อเป็นการทบทวนตนเองและทำความเข้าใจซ้ำอีกครั้งหลังจากทำการฝึกซ้อม นอกจากนี้จะต้องร่วม
พูดคุยกับผู้กำกับและนักแสดงคนอื่น ๆ เพื่อให้ได้มุมมองที่หลากหลายมากขึ้น และเพื่อทำให้ทุกคน
เห็นภาพไปในทิศทางเดียวกัน
- (3) นักแสดงจะต้องทำการวอร์มร่างกายและวอร์มเสียงของตนเองอย่างถูกวิธี ให้
ร่างกายมีความพร้อมและเสียงที่ดังชัดเจน เพื่อที่จะสามารถส่งสารจากเรื่องราวผ่านตัวละครให้ถึงผู้ชม
ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- (4) ขณะทำการแสดง นักแสดงต้องมีสมาธิ รับฟังคู่แสดง และอยู่กับสถานการณ์ที่
กำลังเกิดขึ้น ไม่คิดล่วงหน้าไปก่อนว่าจะเกิดอะไรขึ้นในสถานการณ์นั้น ๆ หรือ มีการคิดมาก่อนแล้วว่า
จะต้องทำอย่างไรเมื่อเจอกับสถานการณ์ที่ตัวละครนี้จะต้องเจอ นักแสดงควรต้องปล่อยไปตาม
สถานการณ์ เพื่อให้ตัวละครที่นักแสดงกำลังสวมบทบาทอยู่นั้น สามารถแสดงออกมาได้มากกว่าที่จะ
เป็นตัวนักแสดงที่แสดงออกมาแทนตัวละคร หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า นักแสดงไม่ควรคิดแทนตัว
ละคร ซึ่งสิ่งเหล่านี้ถือเป็นสิ่งสำคัญในฐานะนักแสดง

4.3 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบฉาก

4.3.1 สิ่งที่ได้เรียนรู้จากกระบวนการทำงานด้านการออกแบบฉาก

การที่ได้มาเป็นผู้ออกแบบฉากในเรื่อง The Boy and The Ocean นั้น มีความท้าทายในเรื่องกระบวนการคิดที่จะเปลี่ยนไปได้หลายสถานที่ภายในที่เดียว และในส่วนของกระบวนการทำงานนั้นต้องทำงานโดยใช้แรงจากตัวเองค่อนข้างเยอะพอสมควรมากกว่าที่จะสั่งซัพพลายเออร์ (Supplier) สั่งและซื้อของด้วยตัวเองอีกมากมาย นอกจากนั้นยังต้องออกแบบการดำเนินเรื่องและการจัดพื้นที่บนเวทีที่มีอย่างจำกัดให้ได้ ทำให้เกิดปัญหาและความเครียดที่เกิดขึ้นอยู่หลายครั้ง เพราะต้องอยู่กับเนื้อเรื่องและสถานที่หลัก ๆ เป็นประจำ

จากการเรียนรู้ในครั้งนี้ มีทั้งสิ่งที่ดีและไม่ดีเกิดขึ้นแต่ก็ยังผ่านพ้นมันไปได้ ทำให้รู้จักแก้ปัญหาเกี่ยวกับสิ่งที่เกิด นอกจากนั้นการทำงานในทีมของเรื่อง ยังต้องมีความเป็นผู้นำสูงในบางครั้ง จึงทำให้เรียนรู้และเติบโตมากขึ้นกว่าที่เคยมี ได้รู้แหล่งที่จะซื้อของ และได้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นมากขึ้น ในช่วงทำงาน ทุกอย่างที่เกิดขึ้นจะเป็นความทรงจำที่ผ่านไปในอนาคตข้างหน้า แต่มันก็ทำให้เราแข็งแกร่ง และเก่งขึ้นที่จะกล้าเผชิญสิ่งที่เคยกลัว ไม่ว่าจะมากหรือน้อย แต่ก็มีมากกว่าเดิมแน่นอน

สุดท้ายนี้ การที่เราทำงานแล้วทุกอย่างเป็นไปได้อย่างที่คิดไม่ได้ ไม่ใช่ที่เราไม่เก่ง แต่คงอาจจะมีจังหวะและทางออกของมันที่เรายังไม่เจอ ถ้ารู้สึกไม่ไหว หรือ ไม่สามารถรับอะไรมากไป ได้ก็แค่พักแล้วคิดใหม่ในวันข้างหน้า อย่างน้อยอาจจะมีคนที่เข้าใจเราซักคน และช่วยแก้ปัญหาไปด้วยกันได้แน่ ๆ นั่นคือสิ่งดีที่ได้รับจากการทำงานตรงนี้ ดังนั้น สำหรับงานที่ปรากฏออกมาสู่สายตาผู้ชม ครู ครอบครัว เพื่อน และ น้อง ๆ ผู้สร้างสรรค์คิดว่าผลลัพธ์นั้นเป็นที่น่าพึงพอใจ สร้างแรงบันดาลใจ และสามารถสร้างความภาคภูมิใจมากพอสำหรับการเรียนรู้ตลอดระยะเวลา 4 ปี ที่ผ่านมา

4.3.2 ข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านการออกแบบฉาก

- (1) ฉากช่วยเสริมบรรยากาศของเรื่องได้ดีเหมือนกำลังอยู่ในสถานที่นั้นจริง ๆ
- (2) ฉากช่วยเล่าเรื่องได้
- (3) สีของฉากไม่โดดเด่นเกินไปเข้ากับเครื่องแต่งกายและภาพที่อยู่อาศัย
- (4) มีสีพิเศษที่เกิดขึ้นอยู่ในฉาก แต่ในตอนแสงปกติจะไม่เห็น ทำให้น่าประหลาดใจ
- (5) ฉากทำงานกับไฟ ตอนมีเงากระทบสวยมาก
- (6) พื้นสวยมากแต่ต้องมาดูใกล้ ๆ
- (7) ตำแหน่งที่นั่งบางที่ทำให้มองเห็นพื้นของฉากไม่ชัด

4.3.3 ข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบฉาก

เนื่องจากการออกแบบฉาก คือสิ่งที่เป็นพื้นฐานของโปรดักชันด้านออกแบบ และเรื่องนี้มีความสัมพันธ์ทางด้านออกแบบกับฝ่ายอื่นสูง เวลาที่จะสื่อสารงานด้านออกแบบจะต้องมีความคิดที่มั่นคงและสื่อสารครบถ้วนไปพร้อม ๆ กัน ทั้งกับทีมและน้อง ๆ ผู้ช่วย เพื่อให้เข้าใจและเห็นแนวทางในการปฏิบัติไปในทิศทางเดียวกันกับผู้สร้างสรรค์

ฉากของเรื่องนี้มีการพื้นที่พื้นที่ละเอียดจึงต้องใช้ผู้ที่มีความสามารถในการพื้นที่ระดับ B-A ช่วยจึงทำให้งานราบรื่นขึ้น และต้องใช้งานฝีมืออย่างมากที่เกิดจากการแรงผู้สร้างสรรค์เอง จึงควรมีการแบ่งตารางเวลาชัดเจนในการทำงาน เพราะในบางที่อาจจะต้องดำเนินงานสเกลใหญ่เพียงคนเดียว

4.4 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

4.4.1 สิ่งที่ได้เรียนรู้จากกระบวนการทำงานด้านการอุปกรณ์ประกอบฉาก

- (1) อุปกรณ์ประกอบฉากหลาย ๆ อย่าง ทำให้เข้าถึงโลกจินตนาการได้มากยิ่งขึ้น
- (2) รู้สึกถึงเวทมนต์ได้จากอุปกรณ์ประกอบฉากที่มีไฟออกมาจากดอกไม้ ถังน้ำที่มีแสงสะท้อนเหมือนมหาสมุทร
- (3) ความเหมือนจริงของไฟที่เตาผิง ทำให้บรรยากาศโดยรอบดูสวยงาม ช่วยส่งเสริมให้บ้านมีบรรยากาศและความรู้สึกที่อบอุ่นมากขึ้น
- (4) การคุมสีของอุปกรณ์ประกอบฉากทำออกมาได้ดี
- (5) การเปลี่ยนแปลงของสถานที่ด้วยการเคลื่อนย้ายอุปกรณ์ประกอบฉาก แต่ยังคงอุปกรณ์นั้นไว้บนเวที
- (6) การใช้สีเรืองแสงทากายใต้เก้าอี้ ช่วยเสริมให้บรรยากาศดูน่าตื่นตาตื่นใจ ในขณะที่เก้าอี้ถูกยกลอยไปมา
- (7) การที่กิ่งไม้สามารถขยับได้ ช่วยให้นักแสดงและผู้ชมเข้าถึงอารมณ์ความเหนือธรรมชาติได้ดี
- (8) การเลือกใช้สีและวัสดุในการทำปลาให้เป็นสีชมพูที่เป็นสีประจำตัวของตัวร้าย ทำให้รู้สึกถึงความไม่จริงของเรื่องมากยิ่งขึ้น

จากการทำงานในหน้าที่การสร้างสรรค์อุปกรณ์ประกอบฉาก ทำให้ได้รู้ถึงการทำงานกับชิ้นงานที่ต้องใช้ความละเอียดในการสร้างสรรค์ทำให้เกิดสมาธิในการทำงานมากยิ่งขึ้น และต้องทำความเข้าใจกับทุกชิ้นงานที่สร้างสรรค์ออกมานั้น มีลักษณะเป็นเช่นไร มีรูปร่างแบบไหน ถิ่นกำเนิดมาจากที่ใด ยุคสมัยไหน ต้องผ่านการศึกษาค้นคว้ามาแล้วทั้งสิ้นจนเกิดเป็นชิ้นงานได้ รับรู้ถึงการจัดการ

ต่ออุปกรณ์แต่ละชิ้นงานว่าควรมีน้ำหนักที่เหมาะสมต่อการใช้งานและจัดการการทำให้เกิดประโยชน์ใช้สอยได้มากที่สุดในการแสดง ทำให้หลายครั้งเราได้เปลี่ยนมุมมองความคิด หรือการกระทำบางอย่าง ที่ไม่เคยทำ บางทีการที่เราเปลี่ยนมุมมองความคิด หรือการได้เจอปัญหาที่ไม่คาดคิด ก็อาจจะทำให้เราได้ผลลัพธ์ของสิ่งนั้นที่ดีกว่าเดิมได้

สุดท้ายนี้การทำงานทั้งหมดก็ได้สอนให้เราเติบโตและมีความรู้มากยิ่งขึ้น สามารถนำความรู้ที่ได้ไปต่อยอดในการทำงานเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงที่สุด และรู้จักการทำงานร่วมกันกับคนอื่นว่าต่างคนต่างความคิด แต่ก็สามารถนำมาปรับใช้ร่วมกันทำให้ผลงานออกมาได้อย่างดีเยี่ยม ทำให้เกิดผลลัพธ์ ที่ได้เป็นที่น่าพึงพอใจและภาคภูมิใจ ออกสู่สายตาผู้ชม เพื่อน ครอบครัว คุณครู ที่ได้ชมผลงานสร้างสรรค์ ที่เกิดขึ้นจากกลุ่มผู้ศึกษาโดยผ่านกระบวนการเรียนรู้ตลอดระยะเวลา 4 ปี ที่ผ่านมา

4.4.2 ข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

- (1) อุปกรณ์ประกอบฉากช่วยส่งเสริมให้ละครเกิดความสมจริงได้อย่างชัดเจน
- (2) อุปกรณ์ประกอบฉากช่วยให้เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับสถานที่ในการแสดงมากขึ้น
- (3) อุปกรณ์ประกอบฉากช่วยให้บริบทของนักแสดงชัดเจนมากขึ้น

ผู้ออกแบบได้เรียนรู้ถึงการการทำงานร่วมกันเป็นทีม การสร้างละครเวทีสักเรื่องต้องมีการปรึกษาพูดคุยกันในทุก ๆ ฝ่าย ผู้กำกับ นักแสดง และทีมออกแบบฝ่ายต่าง ๆ พูดคุยถึงความ เป็นไปได้ และทำความเข้าใจถึงบริบทหรือสิ่งที่ผู้อื่นต้องการจะนำเสนอ หากจุดกึ่งกลางซึ่งกันและกัน เพื่อให้ทุกฝ่ายได้ทำงานในหน้าที่ของตัวเองได้อย่างเต็มที่ ต้องพูดคุยกันอย่างชัดเจน เพื่อให้ผลงานที่ออกมาเป็นไปในทิศทางเดียวกัน และเกิดความผิดพลาดน้อยที่สุด

4.4.3 ข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

ในการทำงานร่วมกันกับทุกคนภายในทีม ต้องสื่อสารและรับรู้ทั่วกันโดยชัดเจน เพื่อลดการเกิดข้อผิดพลาดขึ้นในตัวผลงานที่สร้างสรรค์ และตรงต่อเวลาเพื่อไม่ให้เกิดความล่าช้าในการทำงาน อธิบายการทำงานและขั้นตอนอย่างละเอียดถี่ถ้วน เพื่อให้ผู้ช่วยเข้าใจและเห็นแนวทางในการปฏิบัติไปในทิศทางเดียวกับผู้สร้างสรรค์ผลงาน ผลงานสร้างสรรค์ทุกชิ้นจะออกมาสมบูรณ์แบบไม่ได้ หากขาดทีมงานรุ่นน้องและผู้ช่วยทุกคน

4.5 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายและเครื่องแต่งกายพิเศษ

4.5.1 สิ่งที่ได้เรียนรู้จากกระบวนการทำงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายและเครื่องแต่งกายพิเศษ

เราเติบโตได้ด้วยความสัมพันธ์อันล้ำค่าและความทรงจำที่เจ็บปวด ทำให้เชื่อว่าเราทุกคนนั้นต่างต้องเคยพบเจอเรื่องที่ดี มีผู้คนมากมายเข้ามาในชีวิตเราต่างความสัมพันธ์ ต่างรูปแบบต่างที่มา ล้วนแล้วแต่เป็นสิ่งที่เราทุกคนต้องพบเจอ สิ่งนี้อาจจะมีค่าที่จะทำให้เราได้เติบโตขึ้น ได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ที่เราอาจจะไม่เคยได้นึกถึง หรือบางครั้งอาจจะทำให้เราได้ออกจากสิ่งที่เรากลัวอยู่ และเชื่อว่าสิ่งที่เจ็บปวดในชีวิตของเรา ก็เป็นสิ่งที่ทุกคนหลีกเลี่ยงไม่ได้ที่จะเจอ มัน ความทรงจำที่แสนเจ็บปวด ที่ผ่านความคิด อารมณ์ที่แสบ หรือทำให้เราตกอยู่ในสภาวะที่รู้สึกทุกข์ คนเรานั้นจะเติบโตได้เราก็จะต้องก้าวข้ามผ่านสิ่งที่ดีและไม่ดีเหล่านั้นไป การเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ เพื่อให้เราได้เติบโตขึ้นมันเป็นเหมือนประสบการณ์ เพราะประสบการณ์ คือความสุขที่ยืนยาว หลังจากที่เราผ่านบทละครและทำความเข้าใจกับบท กลุ่มผู้ศึกษาได้เริ่มต้นทำงานกับเพื่อน ๆ ในทีมและลงมือทำตามหน้าที่ของตัวเอง เชื่อว่าทุก ๆ คนจะสามารถเติบโตขึ้นได้ในทุก ๆ ครั้งที่เราเจอปัญหา อุปสรรค ในระหว่างการทำงาน และเข้าใจว่าความสัมพันธ์ของเพื่อน ๆ ในทีมเป็นคนที่คอยช่วยเหลือเรา คอยสนับสนุนกันในตอนที่เรากำลังมีปัญหา สุดท้ายเราก็จะเติบโตขึ้นเหมือนตัวละครในเรื่อง The Boy and The Ocean ที่จะต้องเจอกับความสัมพันธ์ดี ๆ เพื่อนร่วมทางดี ๆ หรือแม้ว่าจะเจอความทรงจำที่ไม่ดีก็ตาม ล้วนแล้วแต่เป็นสิ่งที่ทำให้เราเป็นเราในวันข้างหน้า แข็งแกร่งขึ้น และเก่งขึ้น

จากการเรียนรู้ในครั้งนี้ กลุ่มผู้ศึกษาได้เป็นส่วนหนึ่งของเรื่องนี้โดยได้รับตำแหน่งหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบในการออกแบบเครื่องแต่งกาย ทำให้ได้เติบโตขึ้น ผ่านเรื่องราวดี ๆ และความทรงจำในการทำงานครั้งนี้ ผ่านเครื่องแต่งกายกลุ่มบ้านครอบครัวแฮมป์สตัน, กลุ่มบ้านครอบครัวเด็กชาย และกลุ่มสัตว์ประหลาด ที่อาจจะเกิดปัญหาระหว่างการทำงาน เราก็เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ วิธีการแก้ปัญหา และปรับมาเรื่อย ๆ ทำให้หลายครั้งเราได้เปลี่ยนมุมมองความคิด หรือการกระทำบางอย่างที่ดูไม่เคยทำ บางทีการที่เราเปลี่ยนมุมมองความคิด หรือการได้เจอปัญหาที่ไม่คาดคิด ก็อาจจะทำให้เราได้ผลลัพธ์ของสิ่งนั้นที่ดีกว่าเดิมได้

สุดท้ายนี้การทำให้ทุกอย่างออกมาสวย เพอร์เฟค บางครั้งมันก็อาจจะทำให้มันไม่มีชีวิตขึ้นมา ทำให้ได้เกิดการเรียนรู้ใหม่ ๆ เกิดขึ้น บางทีแข็งแรงไปก็ไม่ดี สวยไปก็ไม่ดี สมมาตรไปก็ไม่ดี สิ่งที่ดีนั้นจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อเราได้ลองคิด ลองทำมันขึ้นมา และเมื่อเห็นปัญหาเราก็แก้ไข นั่นคือสิ่งที่ดีที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ผ่านเครื่องแต่งกาย ที่กลุ่มผู้ศึกษาช่วยกันวางแผนและออกแบบสร้างสรรค์ผลงานขึ้นนี้ขึ้น ซึ่งผลลัพธ์ที่ได้เป็นที่น่าพึงพอใจและภาคภูมิใจ ออกสู่สายตาผู้ชม เพื่อน ครอบครัว

คุณครู ที่ได้ชมผลงานสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นจากกลุ่มผู้ศึกษาโดยผ่านกระบวนการเรียนรู้ตลอดระยะเวลา 4 ปี ที่ผ่านมา

4.5.2 ข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายและเครื่องแต่งกายพิเศษ

- (1) เครื่องแต่งกายช่วยส่งเสริมคาแรคเตอร์ของตัวละครได้อย่างชัดเจน
- (2) เครื่องแต่งกายช่วยให้ผู้ชมโฟกัสไปกับการดำเนินเรื่อง และซัพพอร์ตเนื้อเรื่อง
- (3) เครื่องแต่งกายช่วยส่งเสริมปีศาจให้ดูออกมาเสมือนจริง น่ากลัว น่าเกรงขาม และทำให้เชื่อไปพร้อม ๆ กับเด็กชายว่าภาพตรงหน้ามีอยู่จริง
- (4) สีบนเครื่องแต่งกายช่วยส่งเสริมภาพลักษณ์ของตัวละครให้โดดเด่นยิ่งขึ้น
- (5) เครื่องแต่งกายบ้านครอบครัวแฮมป์สตันดูสวยมาก
- (6) เครื่องแต่งกายเออร์ชูลามีเทคนิคในการเปลี่ยนเครื่องแต่งกายไปอีกร่างได้อย่างรวดเร็ว แม้จะอยู่ในระหว่างการแสดง
- (7) เครื่องแต่งกายเด็กชาย ทำให้เชื่อว่ามี การเปลี่ยนแปลงไปคนละวันจริง ๆ แม้จะอยู่ในระหว่างการแสดง โดยไม่ได้ออกจากฉาก
- (8) ตื่นตาคือใจกับไฟบนดวงตาสการ์แรชและเออร์ชูลาร่างสาม
- (9) นักเสียดดูน่ากลัว และเชื่อว่าดูร้าย ทั้งเสียงตีปีกบนเวทีที่เกิดจากเครื่องแต่งกายพิเศษ ทำให้ขนลุกไประหว่างที่ชมการแสดง

4.5.3 ข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายและเครื่องแต่งพิเศษ

ในการทำงานร่วมกันกับทุกคนภายในทีม ต้องสื่อสารและรับรู้ทั่วกันโดยชัดเจน เพื่อลดการเกิดข้อผิดพลาดขึ้นในตัวผลงานที่สร้างสรรค์ และตรงต่อเวลาเพื่อไม่ให้เกิดความล่าช้าในการทำงาน อธิบายการทำงานและขั้นตอนอย่างละเอียดถี่ถ้วน เพื่อให้ผู้ช่วยเข้าใจและเห็นแนวทางในการปฏิบัติไปในทิศทางเดียวกับผู้สร้างสรรค์ผลงาน ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นจะออกมาสมบูรณ์แบบไม่ได้หากขาดทีมงานรุ่นน้อง ผู้ช่วยทุกคน

4.6 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบแสง

4.6.1 สิ่งที่ได้เรียนรู้จากกระบวนการทำงานด้านการออกแบบแสง

เดิมที แก่นเรื่องของผู้ศึกษาตีความจากบทละครดั้งเดิมคือ “มิตรภาพจะนำพาเราก้าวผ่านความเจ็บปวดในทุก ๆ การเติบโต” เพราะมองเห็นมิตรภาพที่เด็กชายและเลดี้ที่มีต่อกันสอดแทรก

อยู่ในทุกจังหวะของการเล่าเรื่อง มิตรภาพของพวกเขาเหมือนแทรกซึมเข้ามาสู่ผู้ศึกษาโดยไม่รู้ตัวในระหว่างทางที่ดำเนินการออกแบบแสงให้การแสดงเรื่องนี้ ได้พบกับอุปสรรคในการทำงานที่ชวนให้ปวดใจ เรียนรู้และเติบโตผ่านพ้นไปได้ด้วยมิตรภาพที่คอยช่วยเหลือเกื้อกูลเสมอมา

อย่างที่กล่าวไปในหัวข้อก่อนหน้านี้ เพราะผู้ออกแบบแสงต้องการทรัพยากรคน และต้องการให้คนที่ร่วมงานด้วยเข้าใจในข้อจำกัดของเนื้องานที่มี ผู้ออกแบบแสงในทุกโปรดักชันต้องเผชิญกับสถานการณ์แบบเดียวกัน จึงเข้าใจในสถานการณ์ของกันและกันเป็นอย่างดี จึงเกิดมิตรภาพอันเหนียวแน่นเป็นกลุ่มก้อนที่คอยให้ความช่วยเหลือกันข้ามโปรดักชันมาตลอดปีการศึกษา หากหากแก้ไขปัญหา ให้คำปรึกษา และพากันผ่านพ้นอุปสรรคไปได้ตลอดรอดฝั่ง ไม่ว่าจะเรื่องการสื่อสารประสานงาน แนวคิดเทคนิคการออกแบบ ประดิษฐ์ติดตั้งอุปกรณ์ หรือแม้แต่เรื่องเล็กน้อยอย่างการย้ายเดือนกันให้กินข้าว สิ่งเหล่านี้ทำให้ผู้ศึกษาได้เรียนรู้การใช้ชีวิตการทำงานอย่างเกื้อกูลซึ่งกันและกันไปพร้อม ๆ กับผู้ออกแบบแสงโปรดักชันอื่น ได้รับประสบการณ์ชีวิตที่อาจหาแบบนี้ไม่ได้อีกในอนาคตข้างหน้า

ทุกครั้งที่ต้องเผชิญกับปัญหาหรือสถานการณ์อันน่าปวดใจ ผู้ศึกษาได้ค้นพบว่า มีผู้คนที่พร้อมสนับสนุนและให้ความช่วยเหลืออยู่เคียงข้างผู้ศึกษาเสมอ เกิดมิตรภาพขยายเป็นวงกว้างมากกว่าคนในชั้นปีเดียวกัน การเกื้อกูลซึ่งกันและกันของคณะผู้ออกแบบแสงทำให้คนในชั้นปีอื่น ๆ แวะเวียนเข้าช่วยเหลืออยู่เสมอในเดือนที่เริ่มการแสดงศิลปะนิพนธ์ ทุเลาความเจ็บปวดของการไม่เข้าใจกันและกันลง และทำให้เกิดความกล้าที่จะเผชิญหน้าสื่อสารกับคนอื่น ๆ ถึงปัญหาในการทำงานอย่างตรงไปตรงมาจนทำให้เราเติบโตขึ้นและเข้าใจกันได้ในที่สุด

อาจไม่ใช่ทุกครั้งหรือทุกคนที่จะได้รับมิตรภาพกลับมา บางครั้งจำต้องปล่อยผ่านคนบางคนให้จางหายไปจากความทรงจำตามกาลเวลาบ้าง ทว่า ทั้งหมดนั้นล้วนเป็นก้าวผ่าน เรียนรู้และเติบโตต่อไปทั้งสิ้น เหมือนดังที่เราได้เติบโตไปพร้อมกับตัวละครในเรื่อง *The Boy and The Ocean* เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร จนสุดปลายทางของศิลปะนิพนธ์นี้

ไม่มีสิ่งสุขสมหวังดังใจได้ทุกเรื่อง แต่สิ่งที่ดีที่สุดที่เกิดขึ้นคือผู้ศึกษาได้รับโอกาสในการทำงานออกแบบแสงของการแสดงเรื่อง *The Boy and The Ocean* เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร ตามความตั้งใจแรกที่ผู้ศึกษาต้องการจะทำในศิลปะนิพนธ์ของผู้ศึกษา แม้ว่าจะห่างไกลหลายสิ่งทีคาดหวังจะต้องผิดหวัง หลายงานออกแบบแสงที่หวังให้เกิดขึ้นบนเวทีจะหลุดหายไประหว่างทาง ทว่าผู้ศึกษาได้เรียนรู้ที่จะยอมรับในสิ่งที่เกิดขึ้น ปฏิเสธไม่ได้ว่าเสียใจ แต่การปรับเปลี่ยนทัศนคติและเปิดใจทดลองทำแนวทางอื่น ๆ ตามคำแนะนำนั้นส่งผลลัพธ์ที่ดีต่องานออกแบบของผู้ศึกษาเองและงานของทุกฝ่ายในโปรดักชันทำให้ผู้ศึกษาตกตะกอนและยอมรับการเปลี่ยนแปลงได้ในที่สุด

“แสงคือสิ่งที่ทำให้ผู้ชมมองเห็นการแสดง งานออกแบบแสงจะต้องสนับสนุนการแสดงให้ได้มากที่สุดโดยที่ยังเป็นกลิ่นอายความคิดของเรา” นั่นคือสิ่งที่ผู้ศึกษาได้เรียนรู้จากงานด้าน

การออกแบบแสงในการทำศิลปะนิพนธ์นี้ ผลงานการออกแบบแสงที่เกิดขึ้นถือเป็นงานออกแบบที่ดีที่สุดของผู้ศึกษาแล้ว ณ เวลานั้น เป็นสิ่งที่ผู้ศึกษาเชื่อว่าเหมาะสมที่สุดแล้วในระยะเวลาของการทำงานที่ผู้ศึกษาได้เรียนรู้ ลองผิดลองถูกจนได้ผลลัพธ์นี้มา

ท้ายที่สุด ถึงแม้องค์ประกอบที่ผู้ศึกษาตั้งใจออกแบบจะคงอยู่หรือหายไปจากผลงานออกแบบแสงของผู้ศึกษาก็ตาม ผู้ศึกษาไม่มีสิ่งใดที่นึกเสียดายทีหลังเพราะได้ทดลองทำอย่างสุดความสามารถโดยไม่มีองค์ประกอบใดที่ไม่ได้ทดลองทำ นั่นคือสิ่งสำคัญอีกหนึ่งสิ่งที่คุณศึกษาได้เรียนรู้จากกระบวนการทำงานด้านการออกแบบแสง ได้ใช้ทั้งมิตรภาพ และองค์ความรู้ ตลอดจนทักษะกระบวนการสร้างสรรค์ที่มีมาตลอด 4 ปีการศึกษาอย่างคุ้มค่าและภาคภูมิใจกับผลงานที่ได้เผยแพร่ออกไปสู่สายตาผู้ชม

4.6.2 ข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านการออกแบบแสง

ข้อเสนอแนะจากผู้ชมการแสดง ผู้ศึกษาได้รวบรวมความคิดเห็นมาทำการเรียบเรียงได้ดังนี้ แสงบรรยากาศช่วยสร้างความรู้สึกร่วมกับผู้ชมได้เป็นอย่างดี ทว่าจะมีในรายละเอียดเล็กน้อยบางจุดที่การเปลี่ยนแปลงของแสงนั้นยังไม่สนับสนุนเนื้อเรื่องเท่าที่ควร โดยผู้ชมได้ยกตัวอย่างบางฉากมาให้ อย่างเช่น ฉากที่จังหวะการหลับตา และฉากที่มีการปิดไฟ ผู้ชมให้ความเห็นว่าแสงที่จุดนี้ไม่ควรเปลี่ยนแปลงจึงทำให้ผู้ชมรู้สึกว้าวแสงไม่เข้ากับเนื้อเรื่อง นอกจากนี้แล้วยังมีความเห็นบางส่วนกล่าวว่า แสงที่ช่วยทำให้มองเห็นนักแสดงมีความจุกจุกแสงบรรยากาศไปค่อนข้างมากจึงทำให้ฉากบางฉากเกิดบรรยากาศที่ไม่ค่อยชัดเจนและส่งผลให้ต้องเวลาในการทำความเข้าใจว่ามีการเปลี่ยนแปลงสถานที่ในฉาก แสงบรรยากาศในสถานที่อื่น ๆ นอกจากบ้านไร่เฮมบัสต็อกและบ้านเด็กชายยังสามารถทำให้มีความหลากหลายได้มากกว่านี้

ในส่วนขอเทคนิคแสงพิเศษได้รับการตอบรับที่ดี สามารถสร้างภาพที่ตื่นตาให้กับผู้ชมได้ ไม่ว่าจะแบล็คไลต์ที่ช่วยส่องสะท้อนให้สีเปล่งแสงออกมาจากฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก และเครื่องแต่งกายพิเศษ หรือแม้กระทั่งการเคลื่อนไหวของแสงที่ออกแบบมาใช้ฉากที่มีการต่อสู้ และต้องการภาพเหนือจริง ในส่วนของเทคนิคแสงพิเศษนี้สามารถสร้างความรู้สึกร่วมกับผู้ชมได้เป็นอย่างดี

4.6.3 ข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบแสง

จากการร่วมงานกับผู้ศึกษาคนอื่น ๆ ในโปรดักชัน สิ่งสำคัญที่เห็นได้ชัดนอกจากทักษะกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ที่ผู้ศึกษาแต่ละคนได้นำมาออกแบบในงานของตัวเองคือเรื่องของ การสื่อสาร ซึ่งผู้ศึกษามองว่า การสื่อสารในการทำงานนั้นควรจะตรงไปตรงมาและสื่อสารให้ กระชับเข้าใจง่ายโดยไม่มีเรื่องขออารมณ์ความรู้สึกส่วนตัวมาเกี่ยวข้องจะเป็นการสื่อสารที่มีคุณภาพ

มากที่สุด ช่วยทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ลดข้อผิดพลาด และอารมณ์ส่วนตัวที่อาจก่อให้เกิดความ
 ขุ่นเคืองใจต่อกันได้ ทั้งนี้การฟังก็เป็นอีกหนึ่งปัจจัยสำคัญของการทำงานร่วมกันเช่นกัน เพราะงาน
 ของแต่ละคนจะรวมกันเป็นหนึ่งการแสดง ดังนั้นการฟังจึงช่วยให้สามารถหาแนวทางปรับแก้ที่ลงตัว
 ต่อตัวงานและเกิดสร้างสบายใจให้กับทุกคนได้ นอกจากนี้แล้ว ในการทำงานการแสดง การตรงต่อ
 เวลาเป็นเรื่องที่สมควรต้องสร้างให้เกิดเป็นวินัย เพราะหากใครคนใดคนหนึ่งล่าช้าไป การดำเนินงาน
 ของทั้งโปรดักชันก็จะล่าช้าตามกันไปด้วยจนเกิดการขอเวลากันเพราะทุกฝ่ายต้องการเวลาในการ
 ทำงาน เมื่อเวลาไม่พอ ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งจะต้องโดนลดเวลาในการทำงาน หากไม่ตรงต่อเวลาอยู่
 บ่อยครั้งจึงอาจก่อให้เกิดการทะเลาะเบาะแว้งได้

ในฐานะที่ผู้ศึกษาเป็นผู้ออกแบบแสง งานออกแบบแสงนั้นจะไม่สามารถดำเนินการ
 ต่อได้อย่างสมบูรณ์จนกว่าจะถึงวันที่โปรดักชันในเข้าใช้พื้นที่โรงละคร ดังนั้นเวลาในการดำเนินของ
 ผู้ออกแบบจึงถือว่ามีน้อยมาก แต่ในหลาย ๆ ครั้งกลับขาดความเข้าใจจากผู้ศึกษาคนอื่น ๆ ในโปรดัก
 ชันว่า ผู้ออกแบบแสงต้องการเวลาและพื้นที่ของโรงละครในการดำเนินงานภายใต้ความกดดันของงาน
 ที่มีหลายขั้นตอน จึงอยากวอนขอผู้ศึกษาคนอื่น ๆ ร่วมกันทำความเข้าใจกันในสถานการณ์ที่
 ผู้ออกแบบแสงต้องเผชิญเพื่อลดความขัดแย้งภายในโปรดักชัน

นอกจากเรื่องทำความเข้าใจซึ่งกันและกันแล้ว ผู้ออกแบบแสงเองจะต้องเตรียม
 แผนการดำเนินงานให้พร้อมเช่นกัน ทรัพยากรคนและการบริหารจัดการเป็นเรื่องที่สำคัญเป็นอย่างยิ่ง
 ที่ผู้ออกแบบต้องจัดเตรียมไว้ เนื่องจากต้องทำงานภายใต้เวลาที่มีอย่างจำกัด แต่มีหลายขั้นตอนที่ต้อง
 ดำเนินงาน ผู้ที่ออกแบบแสงจำเป็นต้องมีผู้ช่วยหลายคนเพื่อกระชับเวลาในการติดตั้งโคมไฟและไฟกัส
 ไฟ เพื่อให้ดำเนินการสร้างแสงในแต่ละฉากและบันทึกลำดับแสงลงในบอร์ดควบคุมให้เสร็จสิ้น
 ทันเวลาการฝึกซ้อมของทั้งโปรดักชัน

สุดท้ายนี้ สิ่งที่ไม่คาดคิดสามารถเกิดขึ้นได้เสมอ ในบางกรณีสิ่งที่ออกแบบไว้ไม่
 สามารถเป็นจริงบนเวทีได้ แต่จะไม่มีทางทราบได้เลยจนกว่าจะดำเนินการออกมา เมื่อมีปัญหาเหล่านี้
 เกิดขึ้นผู้ออกแบบแสงจะต้องมีสติและหาทางแก้ไขปัญหาเฉพาะให้ได้ทันท่วงที ดังนั้นแล้ว การ
 วางแผนล่วงหน้าสำหรับการจัดการ การคาดการณ์ถึงปัญหาและวิธีการแก้สำรองไว้ในหลาย ๆ กรณี
 จะช่วยการดำเนินงานเกิดปัญหาน้อยลง

4.7 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย

4.7.1 สิ่งที่ได้เรียนรู้จากกระบวนการทำงานด้านออกแบบสื่อมัลติมีเดีย

ผู้ศึกษาเรียนรู้วิธีการทำงานโดยผ่านการลงมือปฏิบัติจริง ซึ่งทำให้ผู้ศึกษาได้พบเจอ
 ข้อบกพร่องของตนเอง ซึ่งปัญหาที่พบเจอเหล่านั้นจะเป็นประสบการณ์ที่ดี เป็นบทเรียนที่ล้ำค่าให้กับ

ผู้ศึกษา อีกทั้งการลงมือทำงานจะต้องวางแผนที่ดีและมีประสิทธิภาพ และหากเกิดเหตุสุดวิสัยขึ้น ขณะที่เราต่างก็ทำหน้าที่ที่ต้องทำนั้นจะทำงานช้าลงได้ อีกทั้งการเป็นผู้นำที่ดีจะช่วยให้ผู้ช่วยทีมงาน ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น และทำให้ผู้ออกแบบสื่อมัลติมีเดียได้รับประสบการณ์ที่ดี สนุก และ ทีมงานในโปรดักชันที่มีทุกคนมีความสามารถที่ถนัดต่างกัน และสิ่งหนึ่งที่เป็นสิ่งที่กลุ่มผู้ศึกษาได้ เรียนรู้ร่วมกัน คือการร่วมแรงร่วมใจกันทำงานโดยคำนึงถึงผลของงานที่จะออกสู่สายตาผู้ชม หากเกิด ปัญหาต้องช่วยกันหาทางแก้ไขเพื่อให้งานนั้นสามารถเดินต่อไปได้ ในการทำงานที่หลาย ๆ คนนั้นต้อง มาทำงานร่วมกันและการเป็นผู้ฟังที่ดี การคิดวางแผนงาน

ผู้ศึกษารู้สึกว่าการที่ได้มีโอกาสใช้สื่อการนำเสนอผลงานนั้นเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้ศึกษา รู้สึกว่าการนำเสนอผลงานทางด้านละครนั้นมีหลายรูปแบบมาก และการใช้สื่อมัลติมีเดียถือว่าเป็นสิ่ง ที่น่าสนใจมาก ๆ อีกทั้งยังทำให้ผู้ศึกษาได้ลองคิดและมีไอเดียในการเสนอที่แปลกใหม่สำหรับผู้ศึกษา

4.7.2 ข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย

- (1) บางฉากที่ฉายมีขึ้นซ้ำไปนิดนึง ทำให้ความรู้สึกรู้สึกของฉากของนั้นซ้ำไปนิดนึง
- (2) ใช้สื่อเล่าถึงเหตุการณ์ ได้ดีมาก

4.7.3 ข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย

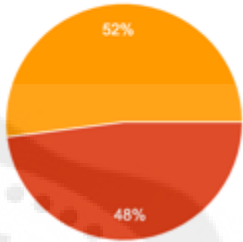
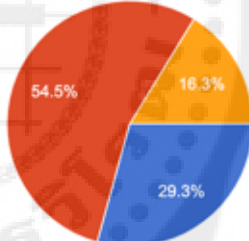
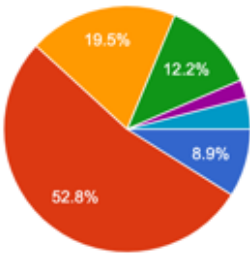
- (1) ถ้าหากผู้ศึกษาได้มีการฝึกซ้อมในเรื่องของจังหวะในการเปิดหรือปิดโปรเจคเตอร์ มากกว่านี้ จะมีความพร้อมมากกว่านี้
- (2) ผู้ศึกษาสื่อต้องหมั่นเช็คคลิปที่จะนำเสนอบ่อยครั้ง เพื่อไม่ให้เกิดข้อผิดพลาดในวันแสดงจริง
- (3) การติดตั้งโปรเจคเตอร์ ทำการถือคตำแหน่งเข้ากับพื้นที่วาง และถือเครื่องโดยการผันเครื่องไว้ให้อยู่ในตำแหน่งเดิม เพื่อที่จะไม่ต้องมีการขยับอีก

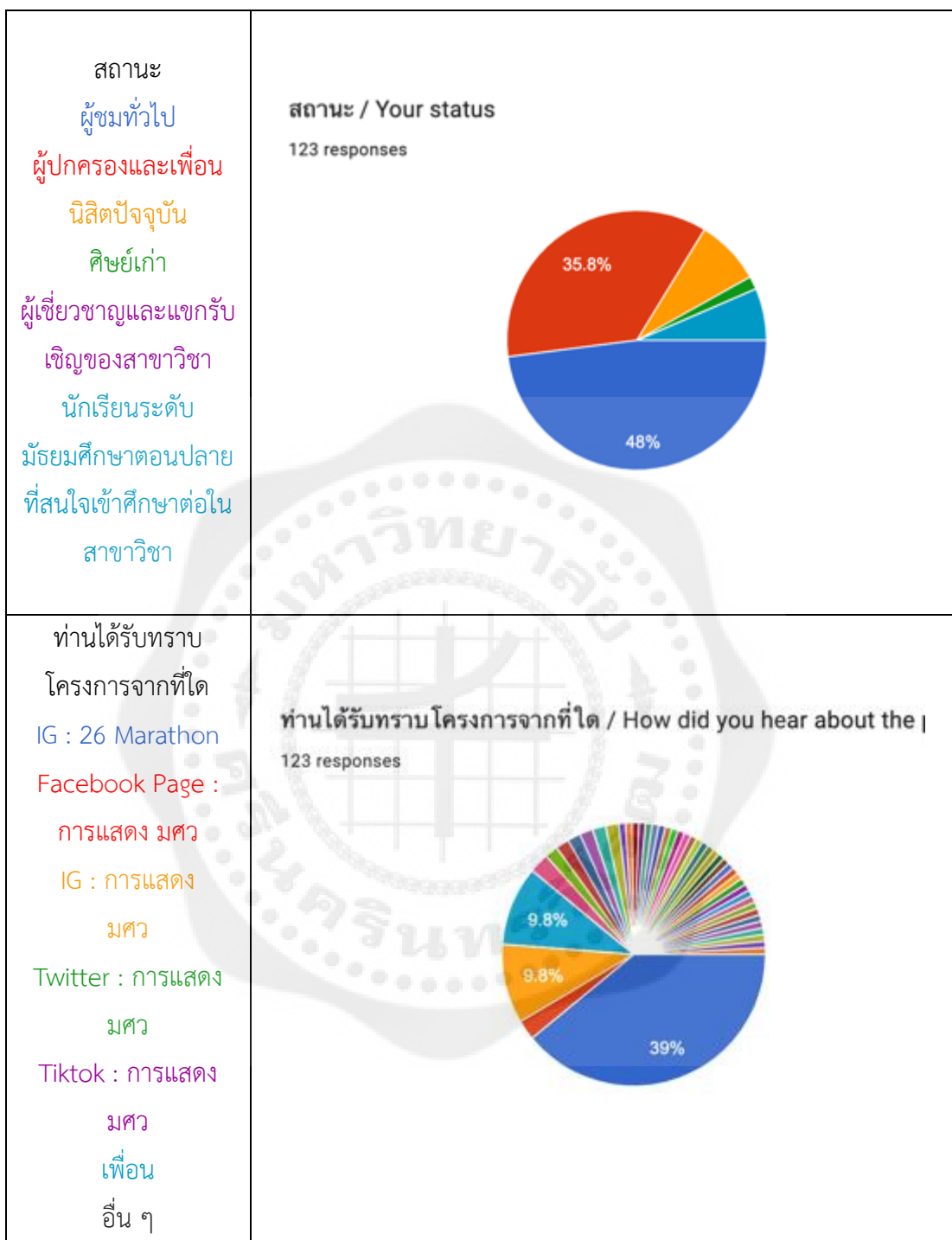
4.8 ข้อเสนอแนะ

การที่ผลงานละครเวทีจะสามารถพัฒนาขึ้นได้นั้น จำเป็นจะต้องได้รับข้อเสนอแนะ คำติชม ความรู้สึก และสิ่งที่ได้รับหลังจากรับชมละครเวทีจบ นอกจากข้อเสนอแนะจากทางกลุ่มผู้ สร้างสรรค์ผลงาน บุคลากรนิสิตชั้นปีที่ 1 ถึง 4 ในเอกการแสดง คณะอาจารย์และอาจารย์ที่ปรึกษา แล้วนั้น ข้อเสนอแนะจากผู้ชมถือว่าเป็นข้อเสนอแนะที่สำคัญในการนำมาพัฒนาละครเวที ให้มี ประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นต่อไปในอนาคต

ทางอาจารย์จึงมีการสร้างแบบประเมินผลละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร ขึ้น เพื่อให้ผู้ชมสามารถทำแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อละคร

เวที และสามารถเพิ่มข้อเสนอแนะให้กลุ่มผู้ศึกษาสามารถนำไปพัฒนาต่อยอดในการทำงานในอนาคตได้อีกด้วย ซึ่งมีผลการประเมิน ดังนี้

หัวข้อ	แผนภูมิแสดงผล														
<p>รอบการแสดงที่เข้าชม</p> <p>วันที่ 23 มีนาคม 2566</p> <p>วันที่ 24 มีนาคม 2566</p> <p>วันที่ 25 มีนาคม 2566</p>	<p>รอบการแสดงที่เข้าชม / Date of Performance</p> <p>123 responses</p>  <table border="1"> <caption>รอบการแสดงที่เข้าชม / Date of Performance</caption> <thead> <tr> <th>วันที่</th> <th>จำนวน (ร้อยละ)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>วันที่ 23 มีนาคม 2566</td> <td>52%</td> </tr> <tr> <td>วันที่ 24 มีนาคม 2566</td> <td>48%</td> </tr> <tr> <td>วันที่ 25 มีนาคม 2566</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>	วันที่	จำนวน (ร้อยละ)	วันที่ 23 มีนาคม 2566	52%	วันที่ 24 มีนาคม 2566	48%	วันที่ 25 มีนาคม 2566	0%						
วันที่	จำนวน (ร้อยละ)														
วันที่ 23 มีนาคม 2566	52%														
วันที่ 24 มีนาคม 2566	48%														
วันที่ 25 มีนาคม 2566	0%														
<p>เพศ</p> <p>ชาย</p> <p>หญิง</p> <p>LGBTQ</p>	<p>เพศ / Your gender</p> <p>123 responses</p>  <table border="1"> <caption>เพศ / Your gender</caption> <thead> <tr> <th>เพศ</th> <th>จำนวน (ร้อยละ)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ชาย</td> <td>54.5%</td> </tr> <tr> <td>หญิง</td> <td>29.3%</td> </tr> <tr> <td>LGBTQ</td> <td>16.3%</td> </tr> <tr> <td>Other</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>	เพศ	จำนวน (ร้อยละ)	ชาย	54.5%	หญิง	29.3%	LGBTQ	16.3%	Other	0%				
เพศ	จำนวน (ร้อยละ)														
ชาย	54.5%														
หญิง	29.3%														
LGBTQ	16.3%														
Other	0%														
<p>ช่วงอายุ</p> <p>ต่ำกว่า 18 ปี</p> <p>18-24 ปี</p> <p>25-29 ปี</p> <p>30-39 ปี</p> <p>40-49 ปี</p> <p>50 ปีขึ้นไป</p>	<p>ช่วงอายุ / Your age group</p> <p>123 responses</p>  <table border="1"> <caption>ช่วงอายุ / Your age group</caption> <thead> <tr> <th>ช่วงอายุ</th> <th>จำนวน (ร้อยละ)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ต่ำกว่า 18 ปี</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>18-24 ปี</td> <td>52.8%</td> </tr> <tr> <td>25-29 ปี</td> <td>19.5%</td> </tr> <tr> <td>30-39 ปี</td> <td>12.2%</td> </tr> <tr> <td>40-49 ปี</td> <td>8.9%</td> </tr> <tr> <td>50 ปีขึ้นไป</td> <td>7.6%</td> </tr> </tbody> </table>	ช่วงอายุ	จำนวน (ร้อยละ)	ต่ำกว่า 18 ปี	0%	18-24 ปี	52.8%	25-29 ปี	19.5%	30-39 ปี	12.2%	40-49 ปี	8.9%	50 ปีขึ้นไป	7.6%
ช่วงอายุ	จำนวน (ร้อยละ)														
ต่ำกว่า 18 ปี	0%														
18-24 ปี	52.8%														
25-29 ปี	19.5%														
30-39 ปี	12.2%														
40-49 ปี	8.9%														
50 ปีขึ้นไป	7.6%														



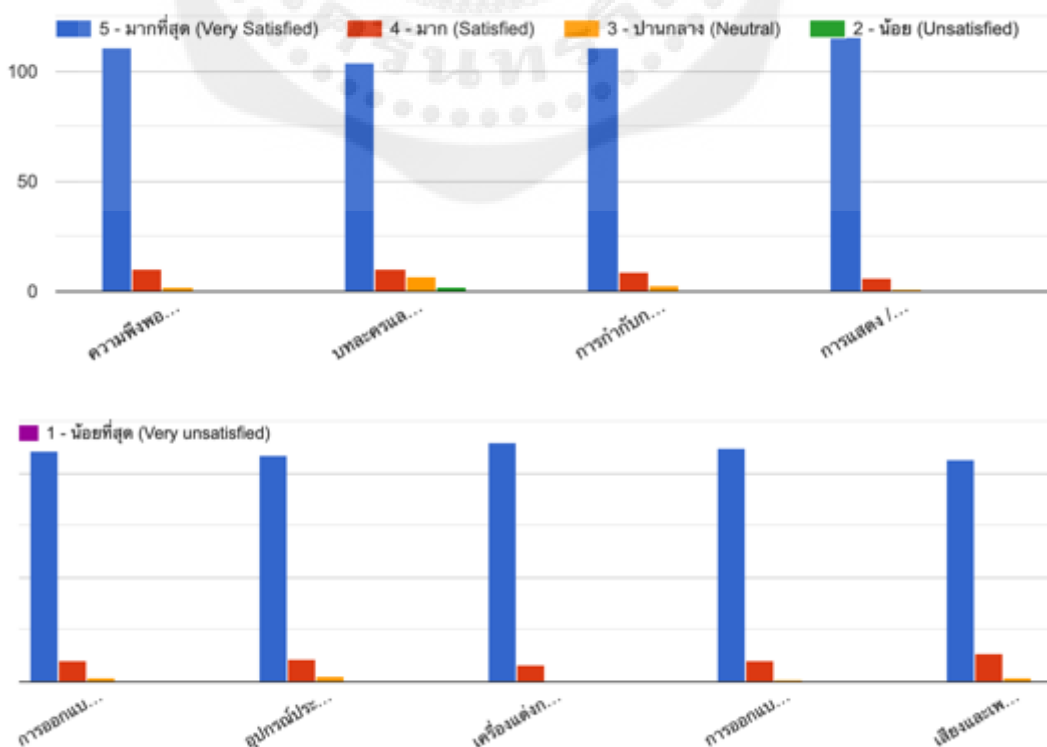
ตารางที่ 4.3 : แบบประเมินผลละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร
ที่มา : ผู้ศึกษา

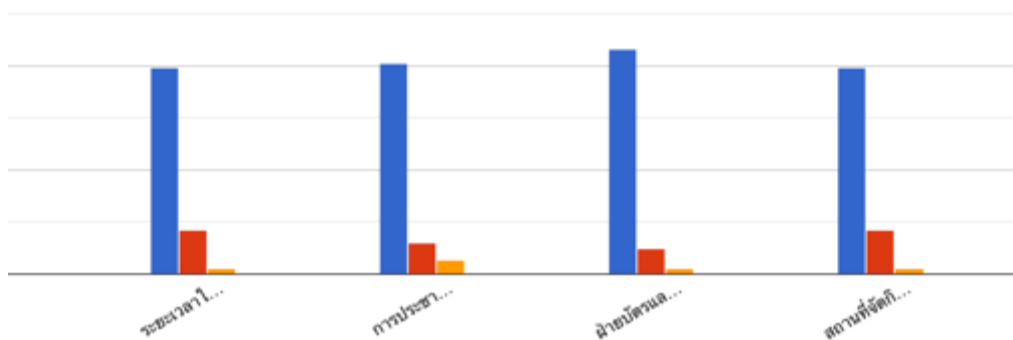
4.8.1 หัวข้อในการประเมินโครงการและกิจกรรม

- ความพึงพอใจในภาพรวมที่มีต่อละครเวที
- บทละครและเนื้อหาของเรื่อง
- การกำกับการแสดง
- การแสดง
- การออกแบบฉาก
- อุปกรณ์ประกอบฉาก
- เครื่องแต่งกายการแสดง
- การออกแบบแสง
- เสียงและเพลงประกอบ
- ระยะเวลาในการแสดง
- การประชาสัมพันธ์โครงการและกิจกรรม
- ฝ่ายบัตรและต้อนรับ
- สถานที่จัดกิจกรรม

จากหัวข้อประเมินโครงการและกิจกรรมข้างต้น สรุปเป็นแผนภูมิได้ ดังนี้

5 - มากที่สุด, 4 - มาก, 3 - ปานกลาง, 2 - น้อย, 1 - น้อยที่สุด





ภาพที่ 4.1 : ภาพแผนภูมิผลการประเมินโครงการและกิจกรรม
ที่มา : ผู้ศึกษา

4.8.2 ข้อเสนอแนะและข้อคิดเห็นเพิ่มเติม

-
ไม่มี
เสียงที่บางครั้งแอบไม่ได้ยิน แต่ก่อนนั้นดีทุกอย่างเลยค่ะ ประทับใจมาก ๆ สุดยอดมากค่ะ สนุกมากกกกกก
NA
เก้าอี้ขณะนั่งชมค่อนข้างแข็งค่ะ ทำให้การนั่งดูนานๆแล้วปวดหลัง
เวลาการแสดงน่าจะประมาณ 1 ชม. กำลังดีค่ะ
อยากให้มีการเพิ่มรอบการแสดงเนื่องจากมีคนอยากชมการแสดงจำนวนมากทำให้ในแต่ละรอบการแสดงต้องรับคนจำนวนมากจนเต็ม โรงละคร
ที่นั่งนั่งไม่สบาย ทำให้ไม่ได้จดจ่อกับละครมากพอ นักแสดงพูดเร็วมากในช่วงแรก มีเสียงเบา ในบางช่วง
การดำเนินเรื่องดีครับ แต่บางตอนมีช่วงเนือยๆอยู่ครับ
เนื่องจากเป็นคนไม่สูงมากเลยค่อนข้างเมื่อยคอค่ะ 😊
เล่นดีบทดีไม่มีที่ติ
โคตรดี
ทำให้แม่ผู้เข้า โรงละครแล้วลับ ดูไปน้ำตาสว่างไปได้ถือว่าสุดยอดมาก
สถานที่ที่นั่งอัดแน่นไปนิดนึงค่า เนื่องจากระยะเวลาแสดงนานทำให้นั่งนานๆละแอบอึดอึดค่ะ แต่โดยรวมแล้วองค์ประกอบทุกอย่างดีมากๆ ตัวละครสมบทบาทสมจริงอินตามไปหมด (โดยเฉพาะตัวร้ายสุดยอดมากค่ะ!!! 😊👍)
นักแสดงและทีมงานทุกท่าน เก่งมากๆ

ชอบมากครับ
ดีมากเลยครับPerfectมากๆเยี่ยมครับ
เก๋อี๋ปวดหลังมากค่ะ / ประทับใจคอสุดมมากๆ ชอบชุดของ hunger bird เป็นพิเศษ
เก่งมากๆ
เก๋อี๋เมื่อยมาก
เก่งมาก ๆ ทุกคน
เพลงที่นั้่งที่ติดเก๋อี๋ถ้าติดที่ด้านหลังเพิ่มน่าจะดี การเข้าชมถ้าเข้าก่อนเวลาน่าจะดี
Sound และ เอฟเฟกต์เบาไปนิด
ทุกคนเก่งมากๆเลยค่า น้องฟูกูน่ารักมากเลยค่า
ดีมากเลย
ที่นั้่งการแสดงบริเวณริมๆเมื่อรับชมนานปวดคอเพราะคองหันบ่อยค่ะ
เป็นละครเวทีที่มีหลัง อิมแพคเข้าถึงคนดูได้มากจริงๆ
เก๋อี๋เมื่อยมาก ควรมีเสียงเอฟเฟกต์เพิ่มเติม ชุดดีอุปกรณ์ดี ชอบพินาเส
อยากให้นักแสดงมีไม้ค้ะ สงสารคอ😭
เนื่องด้วยความจำกัดของพื้นที่ หากได้ที่นั้่งริมสุดอาจมองไม่เห็นการแสดงได้อย่างเต็มที่ หวังว่าในอนาคตน่าจะมีโอกาสได้ทำการแสดงในห้องที่รองรับมากขึ้น (ป.ล.ส่วนตัวประทับใจการเปล่งเสียงและการแสดงของนักแสดงทุกท่านเป็นอย่างมาก ถ่ายทอดออกมาได้ดีเยี่ยมทำให้ผู้ชมรับสารครบถ้วน ขอชื่นชมเลยค้ะ น่าจะทุ่มเทกันมาก ๆ ออกมาได้สุดยอดมากค้ะ)
อยากให้ไม้ฉากประกอบเยอะกว่านี้ค้ะ อาจจะทำให้ประติดประต่อเรื่องราวได้ง่ายขึ้น
ดีมากครับ
ขอบคุณที่มาจุดไฟในตัวผมมากเลยครับ
นักแสดงแสดงได้ดี ตอนแรกงงๆนิดหน่อย การให้แสงบางจุดไม่เข้ากับเนื้อเรื่องเช่นฉากกลับคา ฉากปิดไฟ แสงไม่เปลี่ยน
นักแสดงทุกคนเก่งมาก จากเสียง ไฟดี
Costume ปังมาก

ภาพที่ 4.2 : ภาพข้อเสนอแนะและข้อคิดเห็นจากผู้ชม
ที่มา : ผู้ศึกษา

4.8.3 ข้อเสนอแนะจากผู้ชมทางช่องทางออนไลน์



26 Mar · 🌐

The Boy And The Ocean : เด็กชาย / หัวใจ / มหาสมุทร (1)

...

ที่นี่ลึกมาก.. ลึกเหลือเกิน..

...

แค่เข้ามานั่งรออยู่ในโรงละครกับแสงไฟสองดวงที่ฉายลงจากด้านบนก่อนเริ่มเรื่องก็รู้แล้วว่าเรากำลังอยู่ในสถานที่ที่ลึกเอากการ.. ต่อจากนี้ไปในท่ามกลางความลึกแห่งนี้ เราจะได้ดำดิ่งในอยู่ห้วงความทรงจำของใครบางคนที่ยกจำเอาไว้ยาวนานแสนนาน...

ในโลกของความเป็นจริงที่เวลาเดินไปข้างหน้าอยู่ทุกขณะ อาจมีสิ่งเดียวที่พอจะเหนี่ยวรั้งให้เวลานั้นเดินทางช้าลงไปบ้าง และสิ่งนั้นน่าจะเป็น "ความทรงจำ"

คนเราเกิดมาเพื่อสะสมความทรงจำเพื่อทำให้แต่ละวันในชีวิตเรามีความหมาย และโชคดีที่ชีวิตเราดำเนินอยู่ท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา เพราะด้วยความเปลี่ยนแปลงนี่เองที่ทำให้ความทรงจำของเรานั้นมีค่า จินตนาการดูว่าหากทุกอย่างยังคงเหมือนเดิม หากทุกความสัมพันธ์ยังคงไม่แปรเปลี่ยน ความทรงจำของเราจะไปไม่มีค่าอะไรหากวันพรุ่งนี้กับเมื่อวานไม่ต่างกัน

เรารักษาความทรงจำในแต่ละช่วงชีวิตเอาไว้ได้ยังไงนะ.. มีคนเคยบอกว่าความทรงจำของเราถูกสร้างใหม่อย่างต่อเนื่อง ถูกคัดเลือก เล่าใหม่ ฉายซ้ำ ผ่านกระบวนการรับรู้และปฏิสัมพันธ์อันหลากหลายตามห้วงเวลาของช่วงชีวิตที่เติบโต เรื่องราวในความทรงจำนั้นอาจไม่ใช่เรื่องจริงเสมอไป ในทุกความทรงจำมีการเสกสรรปั้นแต่งของเจ้าของความทรงจำอยู่เสมอ ทั้งอาจโหดร้ายหรือสวยงามกว่าความเป็นจริง ความทรงจำที่คงความจริงครบถ้วนสมบูรณ์แบบเจกเช่นเดียวกับสิ่งที่เคยเกิดขึ้นอย่างครั้งแรกนั้นไม่มี..

ความทรงจำที่มีค่า ไม่ต้องใช้ความตั้งใจที่จะจดจำ ความทรงจำที่ดีส่วนใหญ่ถูกเก็บไว้ใน "หัวใจ" ไม่ใช่สมอง แต่สมองต่างหากที่พยายามเตือนสติและหาเหตุผลมาขยับยั้งไม่ให้เราหลงไหลไปกับอดีตอันเพริศแพร้ว มีตัวละครคนหนึ่งกล่าวว่า "ถ้าเรายังเพลิดเพลินกับการจมอยู่ในห้วงน้ำแห่งนี้มานานเกินไป เราอาจจะไม่มีวันได้ขึ้นฝั่ง.."

จริงนะ.. เราเองคงหายใจอยู่ในมหาสมุทรแห่งความทรงจำนี้ได้ไม่นานนักหรอก การแวะลงมาแหวกว่ายเป็นครั้งคราวน่าจะดีกว่า ความทรงจำที่งัดและร้ายที่ผ่านมามักทำให้เราได้เดินหน้าต่อไป ไม่ใช่หยุดนิ่งอยู่กับที่...

...

ไปกันเถอะ.. จับมือฉันไว้ และจงปล่อยไปเมื่อถึงคราวจำเป็น

...

ผมจะได้กลับมาที่ได้มหาสมุทรแห่งความทรงจำนี้อีกไหมครับ.. แต่ผมเพิ่งกลับมาที่นี้เองนะครับ และผมอยากจะทำเรื่องราวเหล่านั้นให้ได้ทั้งหมด..

...

แล้วผมจะไม่ลืมใช้ไหมครับ..

ผมจะได้กลับมาที่นี้อีกใช้ไหม.. ผมถามไปแล้วหรือยังนะ..

...

ป.ล. เราจะได้เจอกันอีกแน่นอน ยังเขียนไม่จบไม่ใช่เหรอ นี่แค่พาร์ทหนึ่ง!

#THEBOYANDTHEOCEAN
#เด็กชายหัวใจมหาสมุทร
#JiraJokeTheatrePhotographer 📷

59
4 comments 12 shares

 27 Mar · 🌐

The Boy And The Ocean : เด็กชาย / หัวใจ / มหาสมุทร (2)

•

•

เราทุกคนต่างแหวกว่ายอยู่ในมหาสมุทรแห่งความหลงลืม หากเมื่อไม่มีความทรงจำใดๆ หลงเหลืออยู่ เราคงลอยคออยู่อย่างไม่รู้ทิศทาง.. ตรงไหนสักแห่ง..

•

•

ลึกลงไปในมหาสมุทรที่เก็บซ่อนความทรงจำในอดีต เมื่อไหร่ที่เราพร้อมที่จะกล้าดำลงไป เราจะได้สัมผัสสัมผัสอีกครั้ง เรื่องราวมหัศจรรย์ การผจญภัย เพื่อนในวัยเด็ก สิ่งต่างๆ ที่ถูกกาลเวลาที่บดบวมจนเกือบลืมไปว่าเคยมีอยู่

•

•

อ็องรี แบร์กซง (Henri Bergson) นักปราชญ์ชาวฝรั่งเศส กล่าวว่ามีความทรงจำประเภทหนึ่งที่เกิดขึ้นจากการระลึกย้อนไปในอดีต แบร์กซงเรียกความทรงจำนี้ว่า Pure Memory ที่เกิดจากการคัดสรรภาพในแต่ละช่วงเวลาของชีวิตและเลือกเก็บไว้เพียงส่วนหนึ่ง เพราะเราไม่สามารถเก็บความทรงจำของทั้งชีวิตได้ และเราจะระลึกย้อนหรือจดจำได้ก็ต่อเมื่อความทรงจำนั้นถูกผลิตซ้ำหรือถูกกระตุ้นย้ำอยู่บ่อยๆ ดังนั้นความทรงจำที่เราคิดว่าจดจำได้นั้นแท้จริงเป็นสำเนาของความทรงจำแรกเท่านั้น..

แต่เราล้วนต่างเปลี่ยนแปลงไป เหมือนคลื่นในมหาสมุทร วนเวียนย้อนกลับไปและกลับมา..

แล้วจริงๆ เราเป็นใครกันแน่ ความเป็นตัวตนของเราจากรูป ลักษณะภายนอกหรือสิ่งที่เป็นจริงภายใน เราตอน 14 ขวบ กับเราในตอนนี้ยังเป็นคนเดียวกันอยู่ไหม ส่วนหนึ่งของตัวคนเราถูกสร้างมาจากความทรงจำ ความทรงจำที่ส่งผลต่อวิถีคิด มุมมองที่มีต่อชีวิตและโลกรอบๆ ตัว แต่ครั้นเมื่อเราผูกโยงความทรงจำนี้เข้าไว้กับความทรงจำของคนอื่น คนใกล้ชิด คนที่ใช้ชีวิตร่วมกันมากลับกลายเป็นความทรงจำร่วม (Collective Memory) ถึงเวลานั้นเราจะพบว่ามันไม่จ่ายเลยที่จะเปลี่ยนแปลงหรือลบล้างความทรงจำที่เราเห็นว่าเป็นความเจ็บปวด

"ในชีวิตมีอะไรที่ไม่เจ็บปวดบ้างล่ะ" คุณนายแฮมสต็อกบอก

โชคดีมากที่ได้ดูละครเรื่องนี้ ละครแฟนตาซีที่พูดถึงเรื่องความทรงจำในของเด็กชายวัย 45 นานมาแล้วที่ไม่ได้อยู่ในบรรยากาศที่นักแสดงบนเวทีมีชีวิตอยู่ด้วยกันจริงๆ นักแสดงกับทีมงานเบื้องหลังทุกฝ่าย นักแสดงกับคนดูในรอบนั้น.. เราต่างรู้สึกไปด้วยกัน หายใจไปด้วยกัน เอาใจช่วยไปด้วยกัน ในทุกๆ 5 นาทีหรือถึงกว่านั้นที่เราได้ยินเสียงอุทานขึ้นพร้อมๆ กันตอนที่เราดกใจ เราร้อง เราทิ้ง เราตะลึง เราตะโกนเชียร์ และลื่นไปพร้อมๆ กับตัวละคร และหลายฉากที่พวกเขาอดไม่ได้ต้องหยิบเอามือถือขึ้นมาบันทึกภาพความทรงจำที่ สุดอัศจรรย์ตรงหน้า

แสงสีที่ตั้งใจถ่ายทอดภาพในโลกจินตนาการ กับฉากที่ทำให้เป็นแสงลอดผ่านได้ห้องมหาสมุทรระยิบระยับ เสื้อผ้า หน้าผม เพลงประกอบที่แสนสื่อความหมาย (เพลงกล่อมเด็กที่ตั้งแนวอยู่ทำให้ไม่รู้ว่าเป็นคือตื่นหรือฝันไป) Props และ ฉาก ที่เก็บรายละเอียดได้เป็นอย่างดีตั้งแต่ดวงแหวนนางฟ้าบนพื้นเวทีไปจนถึงได้เก้าอี้ หน้า และหลัง สลับกลับ transition ไปมาอย่างชาญฉลาด ทุกองค์ประกอบผ่านการคิดและตีความมาอย่างพิถีพิถัน บวกกับสัญลักษณ์ต่างๆ ที่แทรกอยู่ในแต่ละฉากทำให้เราต้องมาครุ่นคิดหาความหมายอย่างไม่รู้เบื่อ Peter Pan กิ่งไม้ นวม ชุดผู้หญิง ฯลฯ

วันเวลาที่ว่างเปล่าของชีวิตวันที่ 23 มีนาคม 2566 ของผมถูกบันทึกลงไปด้วยละครเรื่องนี้เท่าที่พอจะจำได้ บางฉากบางช่วงที่กินใจถูกคัดเก็บไว้ในความรู้สึก ถือเป็นอีกหนึ่งรูปเวลาที่อยากมาวนเวียนอยู่อีกหลายครั้ง แม้ว่าในไม่ช้าความทรงจำเหล่านั้นจะเลือนหายไปตามกาล แต่อย่างน้อยผมเชื่อว่าร่องรอยเล็กๆ ที่ยังมีอยู่ในหัวใจจะช่วยยืนยันถึงสิ่งที่สวยงามเหล่านั้นว่าเคยเกิดขึ้นจริง

"ยัง ใจฉันก็จะรอเสียดี้ เสมบีสต็อกอยู่ตรงนี้ เธอจะต้องกลับมาหาฉันอย่างแน่นอน และถ้าฉันตายลงตรงนี้ ฉันก็จะตายไปทั้งๆ ที่รอเธออยู่"

เด็กชายคนนั้น (ที่วันนี้เค้าโตขึ้นหน่อยแล้ว)

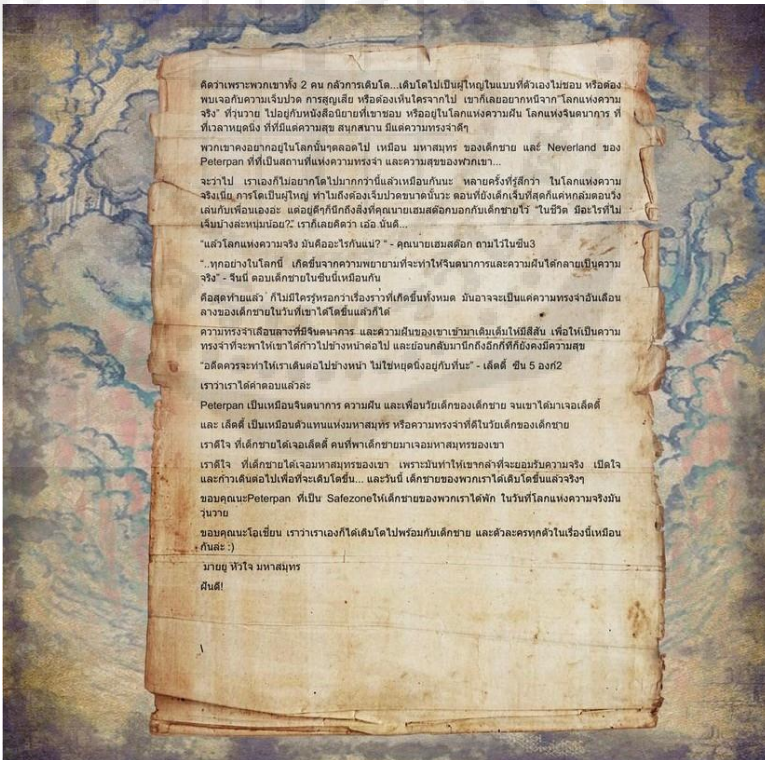
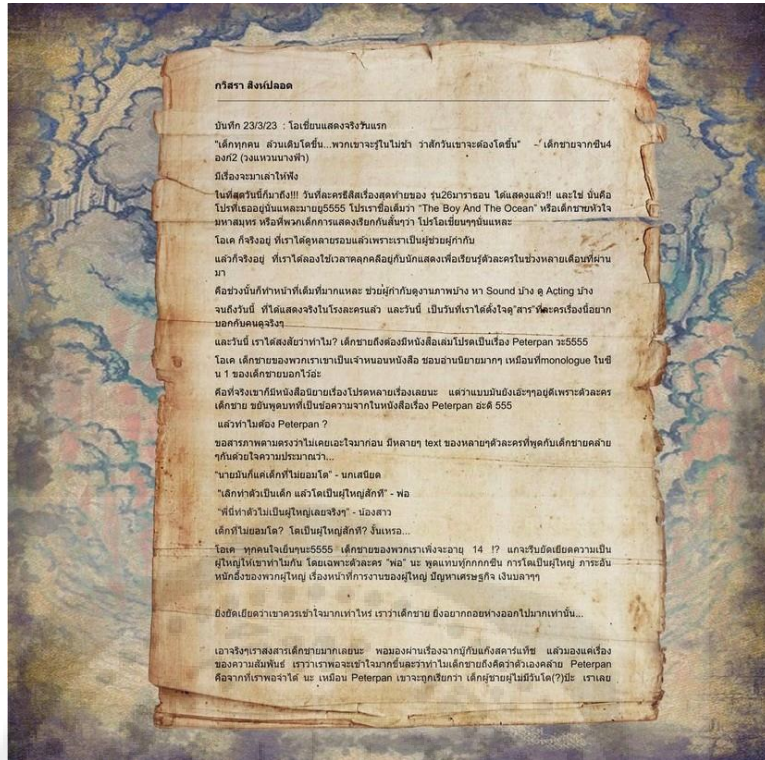
#THEBOYANDTHEOCEAN
#เด็กชายหัวใจมหาสมุทร
#JiraJokeTheatrePhotographer 📷

👍👍 53

6 comments 5 shares

ภาพที่ 4.3 : ภาพข้อสนทนาและข้อคิดเห็นจากผู้ชมทางช่องทางออนไลน์ (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 4.4 : ภาพข้อเสแสนะและข้อคิดเห็นจากผู้ชมทางช่องทางออนไลน์ (2)
 ที่มา : ผู้ศึกษา

บรรณานุกรม

หนังสือ

นพมาศ แวหงส์. (บ.ก.). (ม.ป.ป.). *ปริทัศน์ศิลปการละคร* (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือ แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Cornelius, G. M., & Yawkey, T. D. (1984). *Imaginativeness in Preschoolers Single Parent Families*. *Journal of Creative Behavior* , 56-66.

Gleason, T. R., Sebanc, A. M., & Hartup, W. W. (2000). *Imaginary companions of preschool children*. *Developmental Psychology* , 419-428.

Harter, S., & Chao, C. (1992). The Role of Competence in Children' Creation of Imaginary Friend. *Merrill-Palmer Quarterly* , 350- 363.

Manosevitz, M., Prentice, N. M., & Wilson, F. (1973). *Individual and family correlates of imaginary companions in preschool children*. *Developmental Psychology* , 72-79.

วารสาร

สุรพล วิรุฬห์รักษ์. (2557, กรกฎาคม-กันยายน). นาฏยทฤษฎี. *วารสารราชบัณฑิตยสถาน The Journal of the Royal Institute of Thailand*, 39(3), 132. สืบค้นจาก <https://www.orst.go.th/FILEROOM/CABROYINWEB/DRAWER004/GENERAL/DATA/0000/00000038.FLP/html/132/>

ราเชล แยม์สุนทร. (2564, ตุลาคม-ธันวาคม). ละครสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาซอร์ฟสกีล. *วารสารวิจัย วิชาการ* 4(4), 305-315.

รายงานการวิจัย

วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ. (2560). “โล่ล่า” การสร้างสรรค์การแสดงโนราร่วมสมัย ตามแนวคิดกลวิธี
การแสดงของสถานีสลาฟสกี (วารสารอักษรศาสตร์ ปีที่ 46 ฉบับที่ 2)

เว็บไซต์

คาลอส บุญสุภา. (2564). ความลับของจิตไร้สำนึก หรือ จิตใต้สำนึก. สืบค้นจาก

[https://sircr.blogspot.com/2021/07/unconscious.html?utm_source=feedburner&utm_medium=feed&utm_campaign=Feed:+blogspot/lkzTo+\(Extraordinary+Thinking\)&m=1](https://sircr.blogspot.com/2021/07/unconscious.html?utm_source=feedburner&utm_medium=feed&utm_campaign=Feed:+blogspot/lkzTo+(Extraordinary+Thinking)&m=1)

จิรวรรณ ว่าวจันทรืดี. (2560). *Black light*. สืบค้นจาก <https://web2.nsm.or.th/other-service/674-online-science/knowledge-inventory/sci-trick/sci-trick-science-museum/1086-black-lights.html>

ชนฐิตา ไกรศรีกุล. (2562). นลธวัช มะชัย: ให้ละครและร่างกายขบถต่อศาลที่เคารพ. สืบค้นจาก
<https://waymagazine.org/poiser-by-golf/>

ดร.มนัส โกมลทา. (2556). ทฤษฎีของการสะกดจิต. สืบค้นจาก
https://raluekchat.blogspot.com/2013/10/blog-post_3.html?m=1

ต้นแฮม, วิว. (2565). ใกล้ความจริงเข้ามาอีกนิด! นักวิทยาศาสตร์ “รูทนอน” ขึ้นมาสำเร็จ. สืบค้นจาก
<https://www.pptvhd36.com/news/ต่างประเทศ/185751>

ตฤภัทร โลหะพงศธร. (2563). ห้องไร้อัญญาณไวไฟ และกระท่อมกลางป่า ของนีล เกแมน (Neil Gaiman) ผู้ใช้ศิลปะการเล่าเรื่องปลุกความฝัน และจินตนาการของคนทุกวัยให้กลายเป็นจริง. สืบค้นจาก <https://becommon.co/life/the-writers-room-neil-gaiman/#accept>

นิลบล สุขวณิช. (ม.ป.ป.). *Trauma* ทำไมบาดแผลทางใจในวัยเด็กมีผลเมื่อโตเป็นผู้ใหญ่. สืบค้นจาก <https://www.istrong.co/single-post/why-childhood-trauma-affects-adulthood>

- ปานเอง. (2564). *ใช้พื้นที่อย่างคุ้มค่าด้วย Multifunctional Furniture*. สืบค้นจาก <https://www.kaidee.com/blog/th/multifunctional-furniture/>
- พันธ์วัฒน์ เศรษฐวิไล. (2562). 20 ปี 'B-Floor' : คู่กับ ซีระวัฒน์ มุลวิไล ว่าด้วยละครใต้ดินและศิลปะแห่งความเป็นมนุษย์. สืบค้นจาก <https://www.the101.world/kage-mulvilai->
- พิทักษ์ หมี่คำ. (2010). *ศิลปะสำหรับเด็กประถมศึกษาเรื่องการหยดสี*. สืบค้นจาก <https://www.gotoknow.org/posts/354528>
- ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์. (2561). *มินิมอลลิสม์: ศิลปะแห่งการลดทอนและความจริงแท้ของวัตถุ*. สืบค้นจาก <https://themomentum.co/minimalism-art/>
- รวีไลท์ติ้งกรุ๊ป. (ม.ม.ป.). *อุณหภูมิสีของแสงและหลอดไฟแอลอีดี*. สืบค้นจาก https://www.rawee-lighting.com/index.php?route=information/information&information_id=20
- อ.สุวภัทร พันธุ์ปภพ. (ม.ป.ป.). *ความรู้พื้นฐานด้านการแสดง*. สืบค้นจาก <https://fineart.msu.ac.th/e-documents/myfile/ACTING.pdf>
- อาทิมา สุรัจกุลวัฒนา. (2565). *NEIL GAIMAN เมื่อเวทมนตร์ถูกสร้างขึ้นจากปลายปากกาของมนุษย์ธรรมดา*. สืบค้นจาก <https://cont-reading.com/context/neil-gaiman/>
- โรงเรียนลองวิทยา. (2012). *เทคนิคการวาดเส้น*. สืบค้นจาก <https://sites.google.com/a/longwittaya.ac.th/kar-wad-lay-sen/home>
- Blog Eduhub. (2563). *มนุษย์จะสร้างไทม์แมชชีนได้จริงหรือไม่*. สืบค้นจาก <https://www.pptvhd36.com/news/ต่างประเทศ/185751>

Act-Things.(2558). Memory Recall. สืบค้นจาก

https://m.facebook.com/story.php?story_fbid=pfbid0Yo9fSpGJPmATWYEXGvWmu5zNexHbhuKRMB1Uw8dJGTvjoeXcvcbumRvRQQuSc3KCl&id=1657496997724509#_=_

Concord theatricals. (2022). *The Ocean at the End of the Lane: A Conversation with Playwright Joel Horwood*. Retrieved from

<https://www.breakingcharacter.com/home/2022/11/28/playwright-joel-horwood>

DRAKE, N. (2023). *What is the multiverse—and is there any evidence it really exists*. Retrieved from

<https://www.nationalgeographic.com/science/article/what-is-the-multiverse>

Edith Widder. (2004). *Deep Light*. Retrieved from

<https://oceanexplorer.noaa.gov/explorations/04deepscope/background/deeplight/deeplight.html>

Forum Theatre. (2022). *The Surrealist Movement In Theatre*. Retrieved from

<https://forum-theatre.com/what-is-surrealism-in-theatre/>

J. Worakan. (2563). *แม้ผ่านมานานแต่ยังทำบางอย่างได้? ‘Muscle Memory’ เมื่อเราฝึกฝนจนร่างกายขยับอัตโนมัติ*. สืบค้นจาก <https://thematter.co/science-tech/muscle-memory/131391>

NGThai. (2561). *ที่ใต้ทะเลลึก ผมของเมเราไม่มีทางเป็นสีแดง*. สืบค้นจาก

<https://ngthai.com/science/16116/under-deep-sea-nothing-red-colour/>

NocNoc Writer. (2564). *5 เฟอร์นิเจอร์มัลติฟังก์ชัน ช่วยประหยัดพื้นที่ เพิ่มพื้นที่ใช้สอย*.

สืบค้นจาก <https://nocnoc.com/blog/5-multifunction-furniture-save-space/>

Thai Performance Practice as Research. (2563). *Devised Theatre ศิลปะแห่งการ
แบ่งปัน*. สืบค้นจาก

<https://www.facebook.com/thaippar/photos/a.1679106112398801/235194719844801>

The art of Acting and Direction. (2560). *Sanford Meisner*. สืบค้นจาก

<https://www.facebook.com/823517757856480/posts/823536214521301>

Theatre Studies and News. (2559). *ละครแนวเรียลลิสม์ (realism)*. สืบค้นจาก

<https://www.facebook.com/theatrestudiesandnews/posts/1778537152366206/>

UNITX. (2562). *Reconstructive Memory: ฉันทายากลืม สมองอยากจำ*. สืบค้นจาก

<https://medium.com/@callunitx/reconstructive-memory-ฉันทายากลืม-สมองอยากจำ-3c913ffcaaf1>

vanat putnark. (2560). *เพราะโตเป็นผู้ใหญ่จึงเจ็บปวด 9 ความคิดซับซ้อนว่าด้วยวัยเด็กและการเติบโต*. สืบค้นจาก <https://thematter.co/social/quote-about-loss-of-innocence-and-childhood/33289>

Waveform lighting. (2018). *Color accuracy in lighting: artificial and natural lighting*.

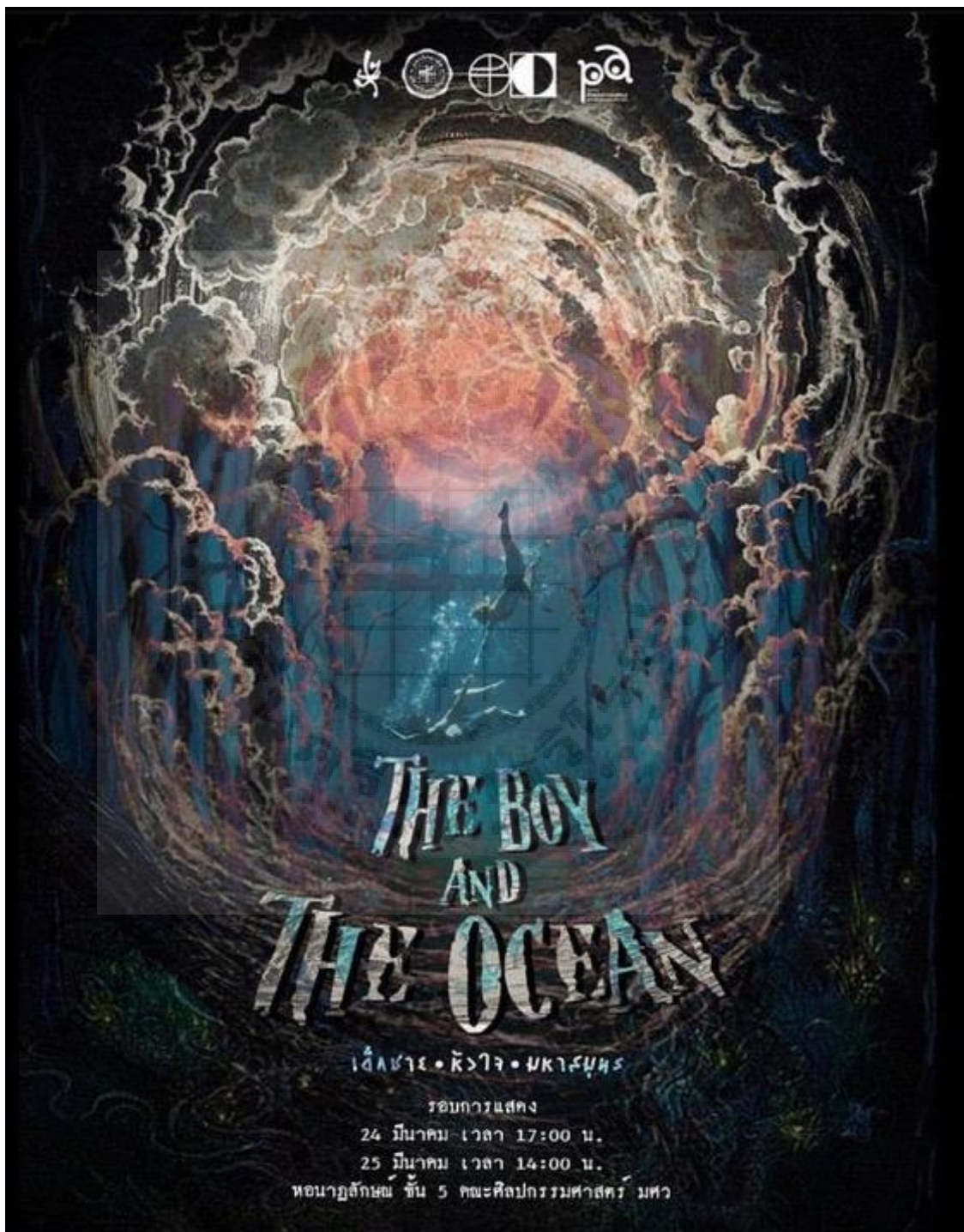
Retrieved from <https://www.waveformlighting.com/tech/color-accuracy-in-lighting-artificial-and-natural-lighting>



ภาคผนวก เอกสารประกอบการประชาสัมพันธ์

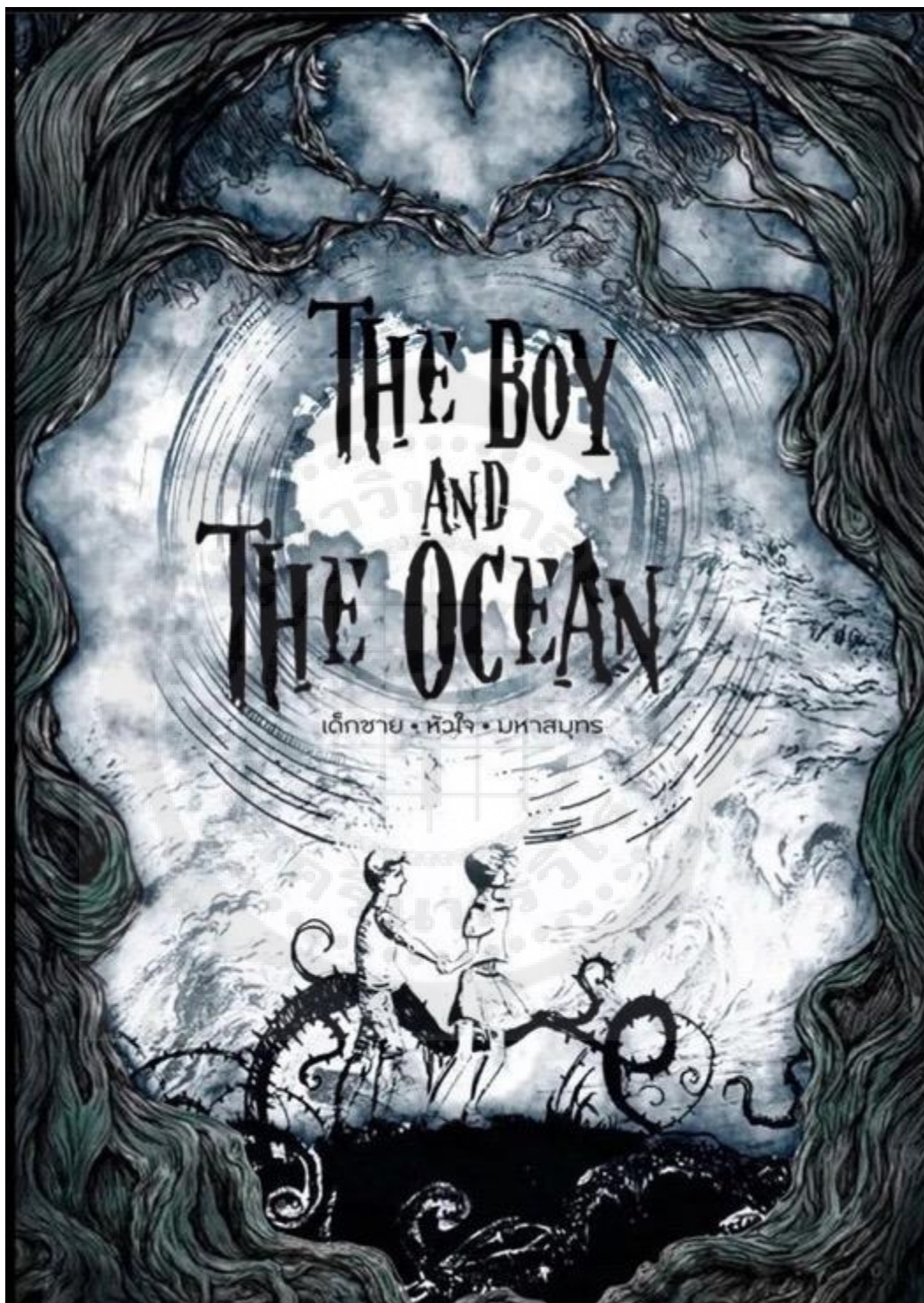
ภาพโปสเตอร์โปรโมท

ละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร



ภาพที่ 4.5 : ภาพโปสเตอร์โปรโมทละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 4.6 : ภาพโปสเตอร์โปรโมทละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร (2)
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 4.7 : ภาพโปสเตอร์โปรโมทเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ประจำปีการศึกษา 2565
ที่มา : ผู้ศึกษา



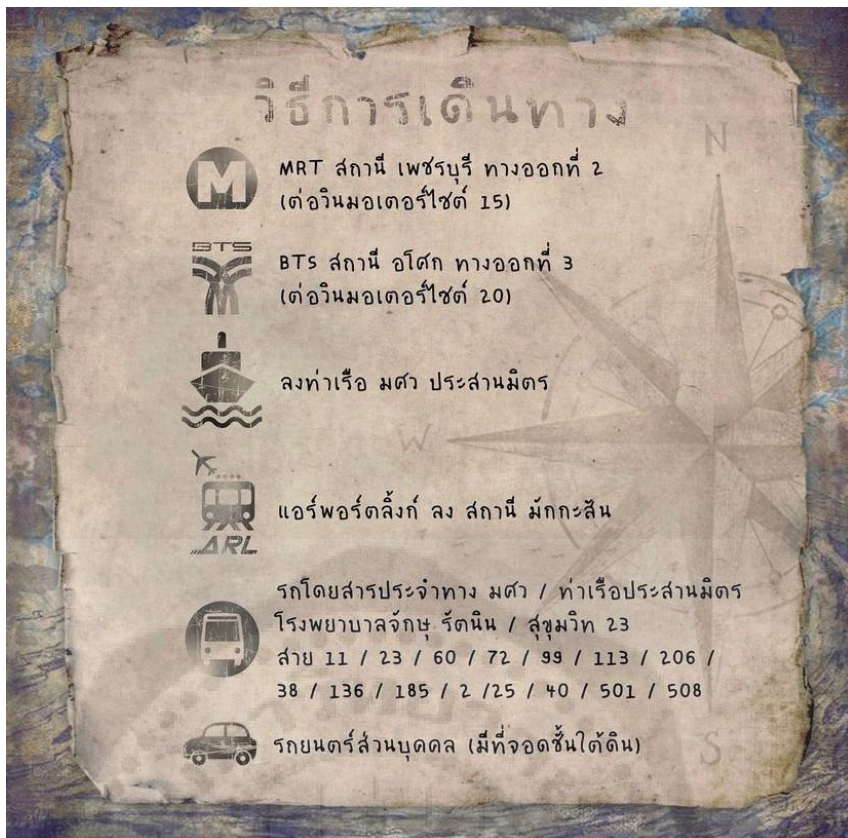
ภาพที่ 4.8 : ภาพ QR Code Line Official ในการจองบัตร
ละครเวทีเรื่อง The Boy and The Ocean เด็กชาย หัวใจ มหาสมุทร
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 4.9 : ภาพประชาสัมพันธ์เมื่อบัตรขายหมด
ที่มา : ผู้ศึกษา

ภาพประชาสัมพันธ์การรับบัตรและการเดินทาง



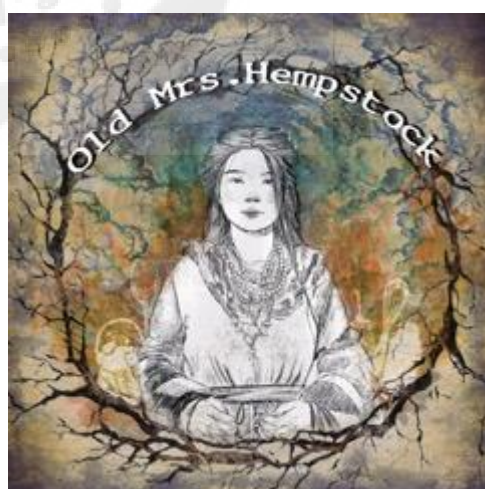


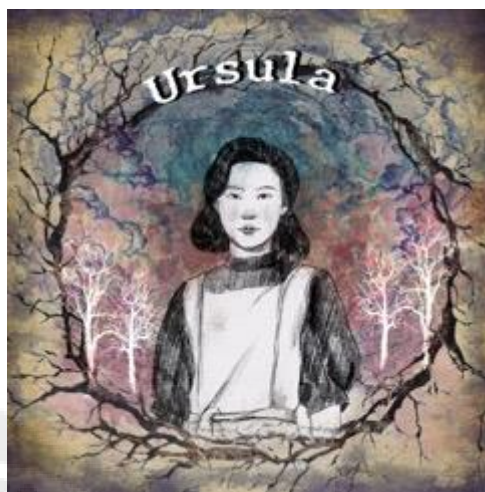
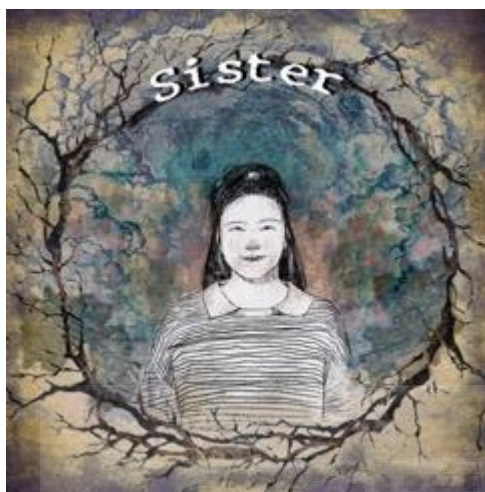
ภาพที่ 4.10 : ภาพประชาสัมพันธ์การรับบัตรและการเดินทาง
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 4.11 : ภาพลงโปรโมทใน IG รุ่น 26 marathon
ที่มา : ผู้ศึกษา

ภาพโปสเตอร์ผู้กำกับ นักแสดงและทีมงานฝ่ายออกแบบ



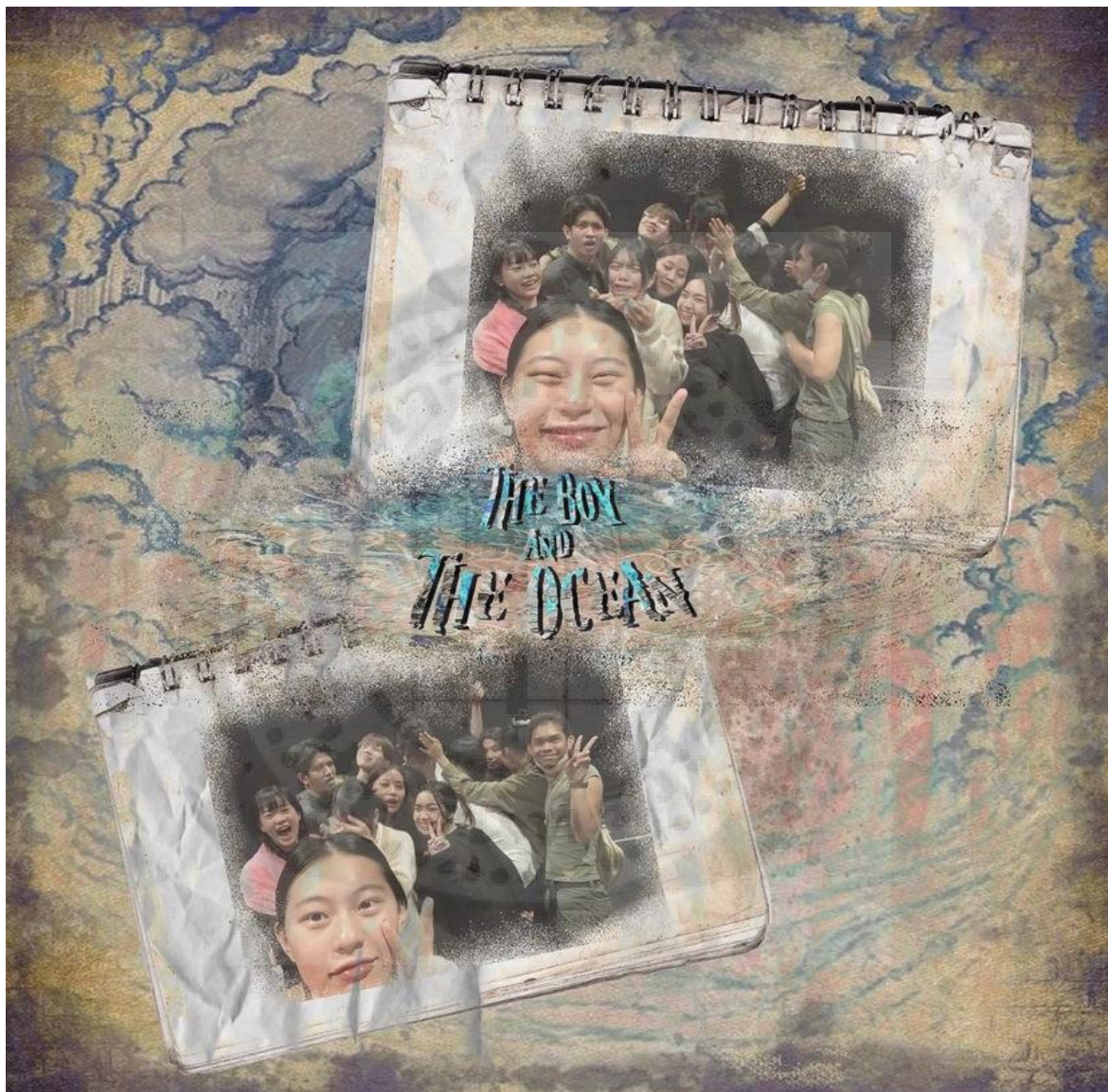




ภาพที่ 4.12 : ภาพผู้กำกับ นักแสดงและทีมงานฝ่ายออกแบบ

ที่มา : ผู้ศึกษา

“มหาสมุทร”





ภาพที่ 4.13 : ภาพมหาสมุทร
ที่มา : ผู้ศึกษา