



โครงการศึกษากระบวนการผลิตละครเวที
เรื่อง เนเวอร์แลนด์

นายนพชัย	สว่างอารมณ์
นางสาวอภิรดี	พันธุ์สินธุ์
นางสาวปภาวี	มณีเนตร
นางสาวอลิสา	แจ้สนอง
นายภูติศ	พลธนาธนธร
นางสาวณัฐฐ์ฤทัย	อุดมพัฒน์วรโชติ
นางสาววรรดา	โคมวิริยาจารย์
นางสาวปัทมณรัตน์	กุลพิชัยสิทธิ์
นายอภิสิทธิ์	พวงผูก
นางสาวศัสยมน	โตติลกเวชช์
นายปิยะเชษฐ์	ธนโชติฤชวงศ์
นายณัฐพล	คู่อิน
นายปรกฤษฏ์	มงคลทรัพย์
นางสาวรมิตา	ธัญญาอนันต์ชัย
นางสาววิศรา	ผดุงตาล

สาขาศิลปการแสดง

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



โครงการศึกษาระบบการผลิตละครเวที
เรื่อง เนเวอร์แลนด์

นายณพัชัย	สว่างอารมณ์
นางสาวอภิรดี	พันธุ์สินธุ์
นางสาวปภาวี	มณีเนตร
นางสาวอลิสา	แจ้สนอง
นายภูติศ	พลธนาธนธร
นางสาวณัฐฐ์ฤทัย	อุดมพัฒน์วรโชติ
นางสาววรรดา	โคมวิริยาจารย์
นางสาวปัทมณรัตน์	กุลพิชัยสิทธิ์
นายอภิสิทธิ์	พวงผกา
นางสาวศัสยมน	โตติลกเวชช์
นายปิยะเชษฐ	ธนโชติฤกษ์วงศ์
นายณัฐพล	คู่อัน
นายปรกฤษฏ์	มงคลทรัพย์า
นางสาวรมิตา	ธัญญาอนันต์ชัย
นางสาววิศรา	ผดุงตาล

ศิลปะการแสดงนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ศิลปะการแสดงนิพนธ์
โครงการศึกษากระบวนการผลิตละครเวที
เรื่อง เนเวอร์แลนด์

ของ

นายนพชัย	สว่างอารมณ์	60110010426
นางสาวอภิรดี	พันธุสินธุ	60110010197
นางสาวปภาวี	มณีเนตร	60110010183
นางสาวอลิสา	แจ้สนอง	60110010198
นายภูติศ	พลธนาธรร	60110010184
นางสาวณัฐิฎุทัย	อุดมพัฒนวรโชติ	60110010176
นางสาววรรดา	โคมวิริยาจารย์	60110010427
นางสาวปัทมรัตน์	กุลพิชัยสิทธิ์	60110010073
นายอภิสิทธิ์	พวงผกา	60110010085
นางสาวศัสยมน	ไต่ติลกเวชช์	60110010081
นายปิยะเชษฐ	ธนโชติฤกษ์วงศ์	60110010421
นายณัฐพล	อู่อัน	60110010066
นายปรกฤษฏ์	มงคลทรัพย์ยา	60110010072
นางสาวรมิตา	ธัญญาอนันต์ชัย	60110010076
นางสาววริศรา	ผดุงตาล	60110010079

ศิลปะการแสดงนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

หัวหน้าสาขาวิชาศิลปะการแสดง

(อาจารย์ ดร.สทาศัย พงษ์หิรัญ)

อาจารย์ที่ปรึกษา

(อาจารย์ ดร.สทาศัย พงษ์หิรัญ)

อาจารย์ที่ปรึกษา

(อาจารย์อภิรรัตน์ แก้วกัน)

สารบัญ

	หน้า
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ภูมิหลัง	1
1.2 วัตถุประสงค์	3
1.3 ขอบเขตการศึกษา	4
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	5
บทที่ 2 ข้อมูลสัมพัทธ์	6
2.1 ข้อมูลสัมพัทธ์ด้านกำกับการแสดง	6
2.1.1 ข้อมูลสำคัญเกี่ยวกับบทละครเรื่อง เนเวอร์แลนด์	6
2.1.2 ความหมายของผู้กำกับการแสดง	9
2.1.3 หน้าที่ของผู้กำกับการแสดง	9
2.1.4 แนวคิดและทฤษฎีในการกำกับการแสดงเรื่อง เนเวอร์แลนด์	12
2.2 ข้อมูลสัมพัทธ์ด้านการแสดง	14
2.2.1 ความหมายของศิลปะการแสดง	14
2.2.2 ความหมายของนักแสดง	15
2.2.3 บทบาทและหน้าที่ของนักแสดง	16
2.2.4 คุณสมบัติของนักแสดง	19
2.2.5 กระบวนการในการแสดง	22
2.2.6 เครื่องมือหลักการในการใช้การแสดง	24
2.2.7 ทฤษฎีในการแสดง	27
2.3 ข้อมูลสัมพัทธ์ด้านการออกแบบ	28
2.3.1 หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์	28
2.3.2 หลักการทัศนศิลป์	33
2.3.3 หลักการการใช้สี	34
2.4 ข้อมูลสัมพัทธ์ด้านการออกแบบฉาก	36
2.5 ข้อมูลสัมพัทธ์เกี่ยวกับอุปกรณ์ประกอบฉาก	43
2.6 ข้อมูลสัมพัทธ์ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง	51

2.7 ข้อมูลสัมพัทธ์ด้านการออกแบบหุ่นเชิดเพื่อการแสดงเรื่อง เนเวอร์แลนด์	60
2.8 ข้อมูลสัมพัทธ์ด้านการออกแบบแสง	68
2.9 ข้อมูลสัมพัทธ์ด้านการสื่อมัลติมีเดียละครเวทีและเทคนิคพิเศษ	75
บทที่3 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงาน	82
3.1 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการกำกับการแสดง	82
3.1.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการกำกับการแสดง	82
3.1.2 ขั้นตอนการกำกับการแสดง	96
3.1.3 สรุปปัญหาและแนวทางแก้ไข	116
3.2 การสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดง	120
3.2.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง	120
3.2.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง	152
3.2.3 ปัญหาและแนวทางแก้ไข	176
3.3 การสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบฉาก	189
3.3.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง	189
3.3.2 ปัญหาและแนวทางการแก้ไข	205
3.4 การสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก	206
3.4.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง	206
3.4.2 ปัญหาและแนวทางการแก้ไข	220
3.5 การสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย	222
3.5.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง	222
3.5.2 ปัญหาและแนวทางการแก้ไข	253
3.6 การสร้างสรรค์ผลงานด้านหุ่นเชิด	255
3.6.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง	255
3.6.2 ปัญหาและแนวทางการแก้ไข	263
3.7 การสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบแสง	264
3.7.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง	264
3.7.2 ปัญหาและแนวทางการแก้ไข	278
3.8 การสร้างสรรค์ผลงานด้านการสื่อมัลติมีเดียละครเวทีและเทคนิคพิเศษ	279

3.8.1	ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง	279
3.8.2	ปัญหาและแนวทางการแก้ไข	291
บทที่ 4 สรุปผลการศึกษา		293
4.1	ผู้กำกับการแสดง นายนพชัย สว่างอารมณ์	293
4.2	นักแสดง	297
4.2.1	นางสาวอภิรดี พันธุสินธุ รับบท เวนดี้	297
4.2.2	นางสาวปภาวี มณีเนตร รับบท โจแอนนา	300
4.2.3	นางสาวอลิสา แจ่มสนอง รับบท มิเชล	302
4.2.4	นายภูติศ พลธนาธรร รับบท ปีเตอร์แพน	304
4.2.5	นางสาวณัฐฐิฎทัย อุดมพัฒน์วรโชติ รับบท มิสซิสตารลิง / ฮุค	307
4.2.6	นางสาววรรดา โคมวิริยาจารย์ รับบท นาน่า / สมิ	312
4.3	ฝ่ายการออกแบบเพื่อการแสดง	315
4.3.1	นางสาวปัทมรัตน์ กุลพิชัยสิทธิ์ หน้าที่ ออกแบบฉาก	315
4.3.2	นายอภิสิทธิ์ พวงผกา หน้าที่ ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก	317
4.3.3	นางสาวศศิสมน ไตติลกเวชน์ หน้าที่ ออกแบบเครื่องแต่งกาย	320
4.3.4	นายปิยะเชษฐ ฐนโชติชอุวงศ์ หน้าที่ ออกแบบเครื่องแต่งกาย	321
4.3.5	นายณัฐพล คู่อ้น หน้าที่ ออกแบบเครื่องแต่งกาย	323
4.3.6	นายปรกฤษฏ์ มงคลทรัพย์า หน้าที่ ออกแบบหุ่นเชิด	324
4.3.7	นางสาวรอมิตา ธีัญญาอนันต์ชัย หน้าที่ ออกแบบแสง	326
4.3.8	นางสาววริศรา ผดุงตาล หน้าที่ ออกแบบสื่อมัลติมีเดียและเทคนิคพิเศษ	328

สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพที่ 2.1 : Sir James Matthew Barrie	7
ภาพที่ 2.2 : RGB color model	35
ภาพที่ 2.3 : วงล้อสี	35
ภาพที่ 2.4 : Suggestive realism set	41
ภาพที่ 2.5 : Constructivism set	42
ภาพที่ 2.6 : ตัวอย่างงานโครงสร้าง	42
ภาพที่ 2.7 : ตัวอย่างอุปกรณ์ประกอบฉาก	46
ภาพที่ 2.8 : ส่วนประกอบฉาก	46
ภาพที่ 2.9 : เครื่องประกอบฉากแสดง	47
ภาพที่ 2.10 : ส่วนประกอบฉาก	48
ภาพที่ 2.11 : ส่วนประดับฉาก	49
ภาพที่ 2.12 : การรีไซเคิล	50
ภาพที่ 2.13 : Structural lines	54
ภาพที่ 2.14 : สี	55
ภาพที่ 2.15 : Space	56
ภาพที่ 2.16 : Shape	56
ภาพที่ 2.17 : Texture	57
ภาพที่ 2.18 : Surrealism	58
ภาพที่ 2.19 : การรีไซเคิลสร้างเครื่องแต่งกาย	59
ภาพที่ 2.20 : หุ่นมือ	62
ภาพที่ 2.21 : หุ่นนิ้วมือ	62
ภาพที่ 2.22 : สำหรับการสร้างภาพยนตร์	63

ภาพที่ 2.23 :หุ่นกระบอก	64
ภาพที่ 2.24 :หุ่นเงา	65
ภาพที่ 2.25 :หุ่นชักสายเชิด	66
ภาพที่ 2.26 :แปลนไฟ	69
ภาพที่ 2.27: ตัวอย่างของทิศทางแสงที่มาจากด้านหน้า	70
ภาพที่ 2.28 :ตัวอย่างของทิศทางแสงที่มาจากด้านข้าง	71
ภาพที่ 2.29 :ตัวอย่างของทิศทางแสงที่มาจากด้านหลัง	71
ภาพที่ 2.30 :ตัวอย่างของทิศทางแสงที่มาจากด้านบน	72
ภาพที่ 2.31: ตัวอย่างของทิศทางแสงที่มาจากด้านล่าง	73
ภาพที่ 2.32 : รูปการตกกระทบของแสง	74
ภาพที่ 3.1 : ภาพผู้กำกับ นักแสดง และนักออกแบบเพื่อการแสดง ละครเวทีเรื่องเนเวอร์แลนด์	96
ภาพที่ 3.2 : กิจกรรมของขวัญขึ้นที่สองจากเนเวอร์แลนด์	99
ภาพที่ 3.3 : กิจกรรมบินเหินเวหา	100
ภาพที่ 3.4 : กิจกรรมเนเวอร์แลนด์ของฉัน	100
ภาพที่ 3.5 : ตัวอย่างการจัดตาราง	103
ภาพที่ 3.6 : ตัวอย่างตารางข้อมูลรายสัปดาห์	103
ภาพที่ 3.7 : การส่งความคืบหน้า 30%	105
ภาพที่ 3.8 : การส่งความคืบหน้า 50%	107
ภาพที่ 3.9 : การส่งความคืบหน้า 70%	109
ภาพที่ 3.10:การส่งความคืบหน้า100%	115
ภาพที่3.11:การศึกษาบทละครดั้งเดิม (ป๊อณร์ตัน กุลพิชัยสิทธิ์)	190
ภาพที่3.12:สนามเด็กเล่น	190
ภาพที่3.13:เมืองบลูมบิวรี่(BloomsburyStreet)	191
ภาพที่3.14:บ้านครอบครัวดาร์ลิง	192

ภาพที่ 3.15: ภายในบ้านครอบครัวदारलिंग	192
ภาพที่ 3.16: ห้องนอนเวนต์	193
ภาพที่ 3.17: เนเวอร์แลนด์	194
ภาพที่ 3.18: เกาะกาลาปากอส	194
ภาพที่ 3.19 :แผนที่ในเกาะกาลาปากอส	194
ภาพที่ 3.20: เกาะเอสปาโนล่า	195
ภาพที่ 3.21: โพรงต้นไม้	195
ภาพที่ 3.22 :เกาะเซียร์รา เนกรา	196
ภาพที่ 3.23 :เกาะเบนบริจรีออกส์ท	196
ภาพที่ 3.24: เกาะปินตา	197
ภาพที่ 3.25: เมืองบลูมบิวรี	197
ภาพที่ 3.26 :ภายในบ้านครอบครัวदारलिंग	198
ภาพที่ 3.27: ห้องนอนของเวนต์ (1)	198
ภาพที่ 3.28: ห้องนอนของเวนต์ (2)	199
ภาพที่ 3.29: เฟอริเนเจอร์ในห้องนอน	199
ภาพที่ 3.30: เครื่องเล่นในสนามเด็กเล่น	200
ภาพที่ 3.31: การแทนค่าสนามเด็กเล่นกับห้องนอนภาพที่	200
ภาพที่ 3.32: ลองต่อเลโก้เป็นฉาก	201
ภาพที่ 3.33: หุ่นจำลองฉากขนาด	201
ภาพที่ 3.34: จำลองการลงสี	202
ภาพที่ 3.35: Ground Plan	203
ภาพที่ 3.36: การส่งความคืบหน้า 100%	203
ภาพที่ 3.37: การศึกษาบทละครดั้งเดิม (อภิสิทธิ์ พวงผกา)	206
ภาพที่ 3.38: การศึกษาบทละครดั้งเดิม (1)	207

ภาพที่ 3.39: ภาพภายในห้องนอน (1)	208
ภาพที่ 3.40: ภาพภายในห้องนอน (2)	208
ภาพที่ 3.41 (เนเวอร์แลนด์ เทียบเคียงเกาะนั้นเป็นเกาะกาลาปากอส)	209
ภาพที่ 3.42:รูปเฟอร์นิเจอร์	210
ภาพที่ 3.43 :ของเล่น	210
ภาพที่ 3.44:แนวคิดการออกแบบ (1)	212
ภาพที่ 3.45:แนวคิดการออกแบบ (2)	212
ภาพที่ 3.46:แนวคิดการออกแบบ (3)	213
ภาพที่ 3.47:แนวคิดการออกแบบ (4)	213
ภาพที่ 3.48:แนวคิดการออกแบบ (5)	214
ภาพที่ 3.49:แนวคิดการออกแบบ (6)	214
ภาพที่ 3.50:เทศกาลปล่อยผี	215
ภาพที่ 3.51:ภาพร่างการออกแบบ	215
ภาพที่ 3.52 :ภาพตู้เสื้อผ้า	217
ภาพที่ 3.53:หีบสมบัติของเด็กหลง	218
ภาพที่ 3.54 :รถเข็นนางเงือก	218
ภาพที่ 3.55:ลิ้นชักคอมพิวเตอร์	219
ภาพที่ 3.56 :กล่องโจรสลัด	219
ภาพที่ 3.57 :โมเดลจำลองขนาด 1	220
ภาพที่ 3.58 :การศึกษาบทละครดั้งเดิม (ศัสยมน โตติลกเวซซ์)	222
ภาพที่ 3.59: การศึกษาบทละครดั้งเดิม (ปิยะเชษฐ ณะโชติฤกษ์วงศ์)	223
ภาพที่ 3.60 :การศึกษาบทละครดั้งเดิม (ณัฐพล คู่อิน)	224
ภาพที่ 3.61 :concept (1)	225
ภาพที่ 3.62 :concept (2)	225

ภาพที่ 3.63 :concept (3)	226
ภาพที่ 3.64 : บ้านของเวนต์	228
ภาพที่ 3.65 : กลุ่มเด็กหลง	229
ภาพที่ 3.66: กลุ่มโจรสลัด	229
ภาพที่ 3.67: กลุ่มอินเดียแดง	230
ภาพที่ 3.68 :มิสเตอร์ดาร์ลิ่ง	231
ภาพที่ 3.69 :มิสซิสดาร์ลิ่ง	231
ภาพที่ 3.70:เวนต์	232
ภาพที่ 3.71 :โจแอนนา	233
ภาพที่ 3.72 :มิเชล	233
ภาพที่ 3.73 :นানা	234
ภาพที่ 3.74 :ปีเตอร์แพน	235
ภาพที่ 3.75 :กลุ่มเด็กหลง	235
ภาพที่ 3.76 :ฮัค	236
ภาพที่ 3.77 :สมี	236
ภาพที่ 3.78 :กลุ่มโจรสลัด	237
ภาพที่ 3.79: กลุ่มอินเดียแดง	238
ภาพที่ 3.80:กลุ่มนางเงือก	239
ภาพที่ 3.81:ครอบครัวดาร์ลิ่งและนানা	240
ภาพที่ 3.82:เวนต์ โจแอนนา มิเชล	240
ภาพที่ 3.83:ปีเตอร์แพน	241
ภาพที่ 3.84:กลุ่มเด็กหลง	241
ภาพที่ 3.85 : ฮัคและสมี	242
ภาพที่ 3.86 :กลุ่มโจรสลัด	242



ภาพที่ 3.87:กลุ่มอินเดียดง	243
ภาพที่ 3.88:กลุ่มนางเงือก	244
ภาพที่ 3.89 : พันธุ์พิพม์งามวงศ์วาน	244
ภาพที่ 3.90: ตลาดปัฐวิกรณ์	244
ภาพที่ 3.91 : ไชน่าเวิลด์	245
ภาพที่ 3.92:มิสเตอร์และมิสซิสดารลิง	245
ภาพที่ 3.93: นาน่า	246
ภาพที่ 3.94:เวนต์	246
ภาพที่ 3.95 :โจแอนนา	247
ภาพที่ 3.96 :มิเชล	247
ภาพที่ 3.97 :ปีเตอร์แพน	248
ภาพที่ 3.98 :กลุ่มเด็กหลง	248
ภาพที่ 3.99 :กลุ่มโจรสลัด	249
ภาพที่ 3.100 :กลุ่มโจรสลัด	249
ภาพที่ 3.101:กลุ่มอินเดียดง	250
ภาพที่ 3.102:กลุ่มนางเงือก	251
ภาพที่ 3.103 : การช้อมกับเครื่องแต่งกายเพื่อหาข้อผิดพลาด(1)	251
ภาพที่ 3.104 : การช้อมกับเครื่องแต่งกายเพื่อหาข้อผิดพลาด (2)	252
ภาพที่ 3.105 : การช้อมกับเครื่องแต่งกายเพื่อหาข้อผิดพลาด (3)	252
ภาพที่ 3.106 : การช้อมกับเครื่องแต่งกายเพื่อหาข้อผิดพลาด(4)	253
ภาพที่ 3.107:การศึกษาบทละครดั้งเดิม (ปรกฤษฏ์ มงคลทรัพย์)	256
ภาพที่ 3.108 :การนำเสนอต่อผู้ออกแบบ (1)	257
ภาพที่ 3.109 :การนำเสนอต่อผู้ออกแบบ (2)	258
ภาพที่ 3.110 :หุ่นเชิดตัวทดลอง	258

ภาพที่ 3.111 :การนำเสนอต่อผู้ออกแบบ (3)	259
ภาพที่ 3.112 :การนำเสนอต่อผู้ออกแบบ (4)	259
ภาพที่ 3.113 :การทดลองหัวจระเข้ตึกตึก	260
ภาพที่ 3.114 :หุ่นตัวทดลองที่2	260
ภาพที่ 3.115 :การนำเสนอต่อผู้ออกแบบ (5)	261
ภาพที่ 3.116 :การนำเสนอต่อผู้ออกแบบ (6)	262
ภาพที่ 3.117 :ทิงค์เกอร์เบล	262
ภาพที่ 3.118 :จระเข้ตึกตึก	263
ภาพที่ 3.119 : การศึกษาบทละครดั้งเดิม (รมิตา ัญญาอนันตชัย)	265
ภาพที่ 3.120 : แสงในห้องนอน	266
ภาพที่ 3.121 : แสงเหนือ	267
ภาพที่ 3.122 : แสงในเรือโจรสลัด	267
ภาพที่ 3.123 : แสงใต้ห้องเรือโจรสลัด	268
ภาพที่ 3.124 : แสงในบ้านเด็กหลง	268
ภาพที่ 3.125 : แสงภายนอกบ้านเด็กหลง	269
ภาพที่ 3.126 : แสงในบึงนางเงือก	269
ภาพที่ 3.127 : แสงในชนเผ่าอินเดียนแดง	270
ภาพที่ 3.128: ตัวอย่างสีของท้องฟ้าระหว่าง 2 โลก	270
ภาพที่ 3.129 : รูปตัวอย่างแผ่นโกลบ์	271
ภาพที่ 3.130 : รูปตัวอย่างแผ่นโกลบ์เมื่อใส่กับไฟ	271
ภาพที่ 3.131 : ภาพตัวอย่างเมื่อฉายไฟที่มีโกลบ์บนเวที	272
ภาพที่ 3.132 : รูปแสงเหนือ	273
ภาพที่ 3.133 : ตัวอย่างแผ่นพลาสติกเมื่อกระทบไฟ	273
ภาพที่ 3.134 : ตัวอย่างแสงที่ส่งออกจากกรอบ	273

ภาพที่ 3.135 : แพลนไฟ	276
ภาพที่ 3.136 : โปรเจกเตอร์ฉายภาพ	277
ภาพที่ 3.137 : แผ่นพลาสติกสี	277
ภาพที่ 3.138 : แผ่นพลาสติกสีเมื่อโดนแสงไฟบนเวที	278
ภาพที่ 3.139 : การนำเสนอต่อผู้กำกับในการคัดเลือกผู้ออกแบบ	280
ภาพที่ 3.140 : การเคลื่อนที่ของแสงในแต่ละสถานที่	281
ภาพที่ 3.141 : แสงที่มาจากสัตว์	281
ภาพที่ 3.142 : ลายของผิวหนังเมื่อกระทบกับแสง	282
ภาพที่ 3.143 : สีของปะการังเมื่อกระทบกับแสง	282
ภาพที่ 3.144 : กระจิมอินเดียแดง	283
ภาพที่ 3.145 : กาลาปากอส	283
ภาพที่ 3.146 : ภาพแสงเหนือ	284
ภาพที่ 3.147 : สไลด์การส่งอัปเดต	284
ภาพที่ 3.148 : ไฟที่จะใช้ร่วมกับงานของฝ่ายนักออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก	285
ภาพที่ 3.149 : ไฟที่จะใช้ร่วมกับงานของฝ่ายนักออกแบบเครื่องแต่งกาย	286
ภาพที่ 3.150 : ไฟที่จะใช้ร่วมกับงานของฝ่ายนักออกแบบหุ่นเชิด(1)	286
ภาพที่ 3.151 : ไฟที่จะใช้ร่วมกับงานของฝ่ายนักออกแบบหุ่นเชิด(2)	287
ภาพที่ 3.152 : ภาพการทำสีอ้อมัลติมีเดีย(เงา)	290
ภาพที่ 3.153 : ภาพการทำสีอ้อมัลติมีเดีย(ลายนำและแสงเหนือ)	291

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 3.1 : ตารางการวิเคราะห์โครงเรื่อง	84
ตารางที่ 3.2 : ตารางลักษณะเฉพาะของตัวละคร	89
ตารางที่ 3.3 : กิจกรรมละลายพฤติกรรม	99
ตารางที่ 3.4 : ตารางการดำเนินงานตลอดการศึกษา	102
ตารางที่ 3.5 : ตารางการวิเคราะห์บทละครเรื่อง เนเวอร์แลนด์	110
ตารางที่ 3.6 : ตารางปัญหาและการแก้ไข(ผู้กำกับการแสดง)	116
ตารางที่ 3.7 : ตารางการเตรียมตัวของนักแสดง	120
ตารางที่ 3.8 : ตารางความสัมพันธ์ของตัวละครเวนต์	123
ตารางที่ 3.9 : ตารางพัฒนาการตัวละครเวนต์	124
ตารางที่ 3.10 : ตารางความสัมพันธ์ของตัวละครโจแอนนา	128
ตารางที่ 3.11 : ตารางพัฒนาการตัวละครโจแอนนา	130
ตารางที่ 3.12 : ตารางความสัมพันธ์ของตัวละครมิเชล	134
ตารางที่ 3.13 : ตารางพัฒนาการตัวละครมิเชล	135
ตารางที่ 3.14 : ตารางความสัมพันธ์ของตัวละครปีเตอร์แพน	139
ตารางที่ 3.15 : ตารางพัฒนาการตัวละครปีเตอร์แพน	140
ตารางที่ 3.16 : ตารางความสัมพันธ์ของตัวละครมิสซิสตาริ่ง	143
ตารางที่ 3.17 : ตารางพัฒนาการตัวละครมิสซิสตาริ่ง	144
ตารางที่ 3.18. : ตารางความสัมพันธ์ของตัวละครฮุก	146
ตารางที่ 3.19 : ตารางพัฒนาการตัวละครฮุก	147
ตารางที่ 3.20 : ตารางความสัมพันธ์ของตัวละครนาหน้า	149
ตารางที่ 3.21 : ตารางพัฒนาการตัวละครนาหน้า	149
ตารางที่ 3.22 : ตารางความสัมพันธ์ของตัวละครสมิ	150

ตารางที่ 3.23 : ตารางพัฒนาการตัวละครสมิ	151
ตารางที่ 3.24 : ตารางปัญหาและการแก้ไข (นางสาวอภิรดี พันธุสินธุ)	176
ตารางที่ 3.25 : ตารางปัญหาและการแก้ไข (นางสาวปภาวี มณีเนตร)	178
ตารางที่ 3.26 : ตารางปัญหาและการแก้ไข (นางสาวอลิสา แจ้งสนอง)	180
ตารางที่ 3.27 : ตารางปัญหาและการแก้ไข (นายภูดิศ พลธนาธนธร)	182
ตารางที่ 3.28 : ตารางปัญหาและการแก้ไข (นางสาวณัฐฐิฎทัย อุดมพัฒมวรโชติ)	184
ตารางที่ 3.29 : ตารางปัญหาและการแก้ไข (วรดา โคมิวิริยาจารย์)	187
ตารางที่ 3.30 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไข (ผู้ออกแบบฉาก)	204
ตารางที่ 3.31 : ตารางBreakdown ของอุปกรณ์ประกอบฉากในเรื่อง เนเวอร์แลนด์	216
ตารางที่ 3.32 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไข (ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก)	220
ตารางที่ 3.33 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไข (ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย) 254
ตารางที่ 3.34 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไข (ผู้ออกแบบหุ่นเชิด) 264
ตารางที่ 3.35 : ตารางการวางแผนลำดับไฟแต่ละฉาก 276
ตารางที่ 3.36 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไข (ผู้ออกแบบแสง) 278
ตารางที่ 3.37 : Breakdown ของสื่อมัลติมีเดียในเรื่องเนเวอร์แลนด์	288
ตารางที่ 3.38 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไข (ผู้ออกแบบเทคนิคพิเศษ)	291

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ภูมิหลัง

การเติบโต คือ การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างทางร่างกายที่เกิดขึ้นกับทุกสิ่งมีชีวิต แต่การเติบโตไม่ได้มีเพียงทางร่างกายอย่างเดียว แต่ยังมี การเติบโตทางด้านจิตใจและความรู้สึกด้วย ซึ่งการเติบโตทางด้านจิตใจและความรู้สึกนั้นถูกเรียกว่าการก้าวผ่านวัย (coming of age) ซึ่งมีบทความพูดถึงการก้าวผ่านวัย (coming of age) ไว้ว่า

มนุษย์ในแต่ละช่วงชีวิต มี ‘หมุดหมาย’ (ในที่นี้หมายถึงจุดมุ่งหมายในชีวิต) แห่งการเติบโตของตัวเอง อยู่ เรามักหวาดกลัวความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับตัวเองเสมอ จากการเป็นเด็ก ก้าวเข้าโรงเรียน เรียนจบ เข้าเรียนในมหาวิทยาลัย เรียนจบอีกครั้ง แล้วกระโจนก้าวใหญ่เข้าสู่โลกแห่งการทำงาน เพียงเพื่อจะเติบโตขึ้นเรื่อยๆ และพานพบกับความเจ็บปวดในการเติบโตนั้นครั้งแล้วครั้งเล่า คำว่า Coming of Age เดิมทีใช้เรียกสภาวะที่ ‘เด็ก’ เติบโตเป็น ‘ผู้ใหญ่’ นั่นคือ Age (หรือวัยแห่งการแก่ตัว) ได้เดินทางมาถึงแล้ว นี่คือช่วงเวลาอันเปราะบางพร้อมหักพังแหลกสลาย พร้อมเกิดร่องรอยขีดข่วน สร้างบาดแผลและความบกพร่องเว้าแหว่งหลากหลายขึ้นกับชีวิต (โตมร ศุขปรีชา, 2560 : 1)

จากคำกล่าวข้างต้น จะเห็นได้ว่านอกจากเรื่องของการก้าวข้ามผ่านช่วงวัยของมนุษย์จากวัยเด็กไปสู่การเป็นผู้ใหญ่ที่เป็นการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพแล้วนั้น ยังมีปัจจัยภายในที่ทำให้สภาวะการตัดสินใจก้าวผ่านวัย (coming of age) แตกต่างกันไป ซึ่งในแต่ละช่วงของการก้าวผ่านอาจทำให้เราหลงลืมความเชื่อบางอย่างที่เราเคยมีและมันเคยทำให้เราเกิดความสุข มันจึงน่าเสียดายที่หลายคนพอโตขึ้นกลับกลายเป็นผู้ใหญ่ที่หลงลืมความสุขและความเชื่อบางอย่างในวัยเด็กไป “เพียงเพื่อจะเติบโตขึ้นเรื่อยๆ และพานพบกับความเจ็บปวดในการเติบโตนั้นครั้งแล้วครั้งเล่า” ซึ่งนอกจากเรื่องของการก้าวผ่านวัย (coming of age) ยังมีปัจจัยของการก้าวข้ามผ่านช่วงวัยของมนุษย์อีก นั่นก็คือ องค์ประกอบของความเป็นหนุ่มเป็นสาว (young adult) และ เอกลักษณ์เฉพาะบุคคล (identity) ซึ่ง ริสกี ฟาจาร์รานี (Rizky Fajarrani) กล่าวถึงความสำคัญของทั้งสองคำนี้ไว้ว่า

ความเป็นหนุ่มเป็นสาว (young adult) เป็นกรอบทฤษฎีหลักที่ให้ข้อมูลการวิจัย วัยรุ่นหรือผู้ใหญ่วัยหนุ่มสาวคือผู้ที่มีอายุระหว่าง 12 ถึง 20 ปีที่ผ่านช่วงเปลี่ยนผ่านจากวัยเด็กไปสู่วัยผู้ใหญ่ การเปลี่ยนแปลงนี้เกี่ยวข้องกับพัฒนาการต่าง ๆ ได้แก่ พัฒนาการทางชีววิทยา จิตวิทยา และสังคม การพัฒนาเหล่านี้เกิดขึ้น

พร้อม ๆ กันในจังหวะที่แตกต่างกันสำหรับวัยรุ่นแต่ละคนในแต่ละเพศ ซึ่งมักจะได้รับผลกระทบบ่อยครั้งจากปัจจัยทางโครงสร้างและสิ่งแวดล้อม ส่วนเอกลักษณ์เฉพาะบุคคล(identity) นั้น อาจอ้างถึงคุณลักษณะเฉพาะหรือพฤติกรรมปกติทั่วไป ให้คำจำกัดความเอกลักษณ์ว่าเป็นสิ่งที่ไม่เคยรวมกันเป็นหนึ่งเดียวและแตกต่างกันไป ในกระบวนการสร้าง อัตลักษณ์มักจะเปลี่ยนแปลงไปพร้อมกับการเปลี่ยนแปลงของบริบทและอิทธิพลสอดคล้องกับความคิดเห็นของ Gauntlett และ Bauman ที่ว่าอัตลักษณ์ของผู้คนมีการพัฒนาเพื่อให้สามารถเปลี่ยนแปลงและปรับตัวผ่าน 'การแตกแยกของเวลาเป็นตอน' ซึ่งแต่ละตอนได้รวบรวมมาจากอดีต เพื่ออนาคตของมัน (ริสกี ฟาจารานี, 2556 : 118-119)

จากคำกล่าวข้างต้นสามารถสรุปได้ว่าการก้าวข้ามผ่านวัย มีปัจจัยหลายอย่างที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลง ซึ่งหนึ่งในการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญของมนุษย์คือ "ความเชื่อ" เพราะความเชื่อคือสิ่งยึดเหนี่ยวและเป็นหนึ่งในการสร้างตัวตนของเราเอง และความเชื่อของคนเราจะเปลี่ยนแปลงไปตามการก้าวข้ามผ่านในแต่ละช่วงวัย ซึ่งคนทุกคนล้วนมีความเชื่อในแบบของตนเอง แต่หลายครั้งพอเราโตขึ้นความเชื่อต่าง ๆ เหล่านั้นของเราจะเริ่มหายไป อาจเป็นเพราะเรากำลังยุ่งกับเรื่องเรียน เรื่องงาน เรื่องน่าเบื่อในชีวิตประจำวัน แต่ที่แยกว่านั้นคือตัวเราเองที่ไม่กล้าเชื่อในสิ่งที่เราเชื่อ เพียงเพราะความเชื่อของเจ้านั้นแตกต่างจากคนอื่น การโตขึ้นทำให้ตัวเราสามารถคิด วิเคราะห์ แยกแยะ และเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกับคนในสังคม จนบางครั้งเราจำเป็นต้องกลมกลืนไปกับสิ่งแวดล้อมรอบตัวจนเราอาจหลงลืมไปว่าความจริงแล้วความสุขที่แท้จริงของเราคืออะไร การรักษาความเชื่อของตนเองจึงเป็นสิ่งสำคัญ ดังบทความว่า

ความเชื่อเป็นรากฐานและเป็นเสมือนสิ่งที่เคียงคู่กับเราตลอดเส้นทางการดำเนินชีวิต แต่หลายครั้งความเชื่อกลับเป็นเรื่องที่ยากจะทำ และยากที่จะไปถึง คนมากมายเริ่มต้นด้วยความเชื่อ และมันค่อย ๆ ลดขนาดลงด้วยปัญหาอุปสรรคและสิ่งที่ล่อหลอกให้จดจ่อ ความเชื่อในระยะเริ่มต้นจะลดลงอย่างวูบวาบ จนหลายครั้งไม่เหลือความเชื่อเลยด้วยซ้ำ บางครั้งอาจถึงขนาดละทิ้งความเชื่อนั้นไปแล้ว เพราะคิดว่ามองดูและพิจารณาดูอย่างละเอียดแล้ว ไม่มีทางเป็นไปได้แล้ว ถ้ามองการเริ่มต้นด้วยความเชื่อเป็นเรื่องยากแล้ว... แต่มันกลับเป็นเรื่องที่ง่ายตายไปเลย หากเทียบกับการรักษาความเชื่อจนสุดปลายทาง ทั้ง ๆ ที่สุดท้ายแล้วถ้าเราสามารถรักษาความเชื่อของเราไว้ได้ มันอาจจะทำให้เรา เกิดความมุ่งมั่นในชีวิต เกิดพลังใจและพลังที่จะต่อสู้กับอุปสรรค และทำให้เกิดความสุขหากได้ปฏิบัติตามความเชื่อที่มีอยู่ (Panarat, 2014 : 4)

จากบทความดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า การรักษาความเชื่อที่มีนั้นเป็นเรื่องที่ทำได้ยากมาก ด้วยปัจจัยและสิ่งเร้าต่าง ๆ รอบตัว แต่ถ้าเราสามารถรักษาความเชื่อของเราไว้ได้ และความเชื่อของเราไม่ได้ทำให้ใครเดือดร้อนชีวิตของเราก็จะพบกับความสุขในรูปแบบของเราเอง

ละครเวทีเรื่องเนเวอร์แลนด์ผู้ศึกษามีความตั้งใจอย่างยิ่งในการสร้างสรรค์ผลงานและได้มีการดัดแปลงบริบทมาจากวรรณกรรมเรื่องปีเตอร์แพน ของเซอร์เจมส์ แมททิว แบร์รี หรือที่รู้จักกันในนาม เจ. เอ็ม. แบร์รี ซึ่งเล่าถึง เวนดี้เด็กหญิงวัย 13 ปีที่กำลังจะก้าวเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ ซึ่งทั้งความคิดและร่างกายของเธอนั้นพร้อมแล้วในการจะก้าวผ่านวัย (coming of age) เด็กไป แต่มีสิ่งหนึ่งในตัวเธอที่ยังไม่พร้อมนั่นคือความรู้สึกของเธอเอง เพราะเธอกำลังรู้สึกกลัว กลัวว่าการที่เธอโตขึ้นจะทำให้เธอลืมเรื่องราวและความสุขในวัยเด็ก และที่สำคัญที่สุดเธอกลัวว่าเธอจะลืมปีเตอร์แพน เด็กชายที่ไม่มีผู้ใหญ่คนไหนเชื่อว่ามียุ่จริง สุดท้ายเวนดี้จะพาผู้ชมทุกคนไปพิสูจน์เรื่องราวของปีเตอร์แพนในดินแดนสุดมหัศจรรย์ที่มีชื่อว่าเนเวอร์แลนด์ และทำให้เห็นวิธีการของเธอที่ทำให้เธอกล้าที่จะเติบโตไปพร้อมกับรักษาความเชื่อของเธอเอาไว้ เพราะเธอได้รับรู้แล้วว่า ไม่ว่าเธอจะโตขึ้นแค่ไหน ความสุขและความเชื่อในวัยเด็กของเธอจะไม่หายไป ดังประโยคที่ว่า

เด็กทุกคนต้องโตมาเป็นผู้ใหญ่ การรักษาประสบการณ์เชิงบวกในวัยเด็กจึงเป็นความท้าทายท่ามกลางสังคมที่สิ่งเร้าต่างรุกรานคุกคาม เพราะความทรงจำในวัยเด็กแม้สูญหาย แต่ไม่ได้สูญสิ้นไปหมด มันยังอยู่ในความทรงจำลึก ๆ ที่กระโดดมาเล่นตลกกับพวกเขาเสมอ (The Matter, 2019: 17)

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการแสดงนิพนธ์เรื่องเนเวอร์แลนด์ จึงสะท้อนให้เห็นถึงการยืนยันหยัดที่จะเชื่อในสิ่งที่ตัวเองศรัทธา มุมมองที่แตกต่างและเชื่อมโยงกันของเด็กกับผู้ใหญ่ และการรักษาความเชื่อไปพร้อมกับการก้าวผ่านวัย ผู้ศึกษาจึงมีความคาดหวังว่าบทละครและตัวละครจากละครเวทีเรื่องเนเวอร์แลนด์จะทำให้ผู้ชมและผู้ศึกษาได้กลับมาสัมผัสถึงความสุขบางอย่างในวัยเด็กอีกครั้ง รวมถึงการเรียนรู้ที่จะเติบโตไปพร้อมกับการรักษาความเชื่อของตนเอง

1.2 วัตถุประสงค์

- 1.2.1 เพื่อศึกษาทฤษฎีและกระบวนการสร้างละครเวทีเรื่อง เนเวอร์แลนด์
- 1.2.2 เพื่อสร้างสรรค์ผลงานละครเวทีเรื่อง เนเวอร์แลนด์
- 1.2.3 เพื่อเข้าใจแนวคิดเกี่ยวกับการก้าวผ่านวัย (Coming of Age) ผ่านการสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่อง เนเวอร์แลนด์

1.3 ขอบเขตการศึกษา

1.3.1 ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการกำกับการแสดงละครเวทีเรื่อง เนเวอร์แลนด์ โดย

นายนพชัย สว่างอารมณ์

1.3.2 ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการแสดงละครเวทีเรื่อง เนเวอร์แลนด์ โดย

นางสาวอภิรดี	พันธุสินธุ	รับบท เวนดี้
นางสาวปภาวี	มณีเนตร	รับบท โจแอนนา
นางสาวอลิษา	แจ้สนอง	รับบท มิเชล
นายภูดิศ	พลธนาธนธร	รับบท ปีเตอร์แพน
นางสาวณัฐฐิฎทิพย์	อุดมพัฒน์วรโชติ	รับบท มิสซิสตารลิง และ กัปตันฮุก
นางสาววรรดา	โคมวิริยาจารย์	รับบท นาน่า และ สมี

1.3.3 ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบฉากละครเวทีเรื่อง เนเวอร์แลนด์ โดย

นางสาวปัทมรัตน์ กุลพิชัยสิทธิ์

1.3.4 ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากละครเวทีเรื่อง

เนเวอร์แลนด์ โดย

นายอภิสิทธิ์ พวงผกา

1.3.5 ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบเครื่องแต่งกายละครเวทีเรื่อง

เนเวอร์แลนด์ โดย

นางสาวศัสยมน ไตติลภเวชท์

นายปิยะเชษฐ ฐนโชติฤกษ์วงศ์

นายณัฐพล อยู่อัน

1.3.6 ศึกษากระบวนการและขั้นตอนการออกแบบหุ่นเชิดละครเวทีเรื่อง เนเวอร์แลนด์ โดย

นายปรกฤษฎ์ มงคลทรัพย์

1.3.7 ศึกษากระบวนการและขั้นตอนการออกแบบแสงละครเวทีเรื่อง เนเวอร์แลนด์ โดย

นางสาวรอมิตา ธีัญญาอนันต์ชัย

1.3.8 ศึกษากระบวนการและขั้นตอนการออกแบบสื่อมัลติมีเดียและเทคนิคพิเศษละครเวทีเรื่องเนเวอร์แลนด์ โดย

นางสาววิศรา ผดุงตาล

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.4.1 ได้เรียนรู้แนวคิดและทฤษฎีในการสร้างสรรค์ผลงานละครเวทีเรื่อง เนเวอร์แลนด์
- 1.4.2 ได้สร้างสรรค์ผลงานละครเวทีเรื่อง เนเวอร์แลนด์
- 1.4.3 ได้เข้าใจแนวคิดเกี่ยวกับการก้าวผ่านวัย (Coming of Age) ผ่านการสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่อง เนเวอร์แลนด์



บทที่ 2

ข้อมูลสัมพัทธ์

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อ ดังนี้

1. ข้อมูลสัมพัทธ์ด้านการกำกับการแสดง
2. ข้อมูลสัมพัทธ์ด้านการแสดง
3. ข้อมูลสัมพัทธ์ด้านการออกแบบ
4. ข้อมูลสัมพัทธ์ด้านการออกแบบฉากเพื่อการแสดง
5. ข้อมูลสัมพัทธ์ด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากเพื่อการแสดง
6. ข้อมูลเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง
7. ข้อมูลสัมพัทธ์ด้านการออกแบบหุ่นเชิดเพื่อการแสดง
8. ข้อมูลสัมพัทธ์ด้านการออกแบบแสงเพื่อการแสดง
9. ข้อมูลสัมพัทธ์ด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดียและเทคนิคพิเศษเพื่อการแสดง

2.1 ข้อมูลสัมพัทธ์ด้านการกำกับการแสดง

2.1.1 ข้อมูลสัมพัทธ์เกี่ยวกับบทละครเรื่อง เนเวอร์แลนด์

บทละครเรื่องเนเวอร์แลนด์ ได้รับแรงบันดาลใจมาจากวรรณกรรมเรื่องปีเตอร์แพน ซึ่งเป็นเรื่องราวการผจญภัยของเด็กชายแสนมหัศจรรย์คนหนึ่งที่ยังบินได้และไม่มีวันโต ซึ่งบุคคลที่เป็นคนแต่งเรื่องปีเตอร์แพน คือ เซอร์ เจมส์ แมททิว แบร์รี

1) ประวัติผู้แต่งวรรณกรรมต้นฉบับเรื่องปีเตอร์แพน

เซอร์เจมส์ แมททิว แบร์รี หรือที่รู้จักกันในนาม เจ. เอ็ม. แบร์รี เกิดวันที่ 9 พฤษภาคม พ.ศ. 2403 ที่ประเทศสกอตแลนด์ เขาเป็นลูกชายของช่างทอผ้าชาวสกอต และมีพี่น้องทั้งหมด 10 คน ตอนอายุแปดขวบเขาได้เข้าศึกษาที่ Glasgow Academy และศึกษาต่อที่ Forfar Academy และ Dumfries Academy จากนั้นเขาก็เข้าศึกษาที่มหาวิทยาลัยเอดินบะระก่อนที่จะมาตั้งรกรากในลอนดอนในฐานะนักเขียนบทละครอิสระในปี พ.ศ. 2428 หนังสือที่ประสบความสำเร็จเล่มแรกของเขาชื่อ 'Auld Licht Idylls' ได้รับการตีพิมพ์ในปี พ.ศ. 2431 เจมส์แต่งงานกับนักแสดงหญิงแมรี แอนเซล ในปี พ.ศ. 2437 และความสัมพันธ์ของทั้งคู่สิ้นสุดลงด้วยการหย่า

ร่างในปี พ.ศ. 2452 หลังจากทีแอนเชล ได้มีความสัมพันธ์กับนักเขียนนวนิยายกิลเบิร์ต แคนนัน เจมส์มีผลงานการเขียนที่มีชื่อเสียงมากมาย ทั้งวรรณกรรมและบทละคร แต่ผลงานที่โด่งดังและเป็นที่ยกย่องมากที่สุดของเขาคือวรรณกรรมและบทละครเรื่องปีเตอร์แพน และเจมส์ได้เสียชีวิตในปี พ.ศ. 2480 ขณะอายุได้ 77 ปี (The Biography.com, 2020)



ภาพที่ 2.1 : Sir James Matthew Barrie

ที่มา : Creech (2014)

2) ประวัติวรรณกรรมต้นฉบับเรื่องปีเตอร์แพน

เมื่อตอนเจมส์อายุได้ 6 ขวบ เดวิดพี่ชายของเจมส์ได้เสียชีวิตลงด้วยอุบัติเหตุ แม่ของเขาซึ่งเคยเป็นคนอ่อนหวานเริ่มกลายเป็นคนขี้เมรั้าไร้ชีวิตชีวา เจมส์ที่อยากให้แม่มีความสุขจึงเริ่มเลียนแบบพี่ชาย ทั้งการแต่งตัว วิธีการพูด และบุคลิกต่าง ๆ จนกระทั่งเขาอายุ 13 ปี เท่าตอนที่เดวิดเสียชีวิต เจมส์ก็ได้หยุดการเติบโตไว้แค่นั้น เขาจึงกลายเป็นคนที่มีเสียงแหลมเล็กเหมือนเด็กผู้ชาย เจมส์เป็นนักเขียนที่ประสบความสำเร็จ แต่เขามักมีปัญหาในแง่ความสัมพันธ์ ซึ่งจะเกิดขึ้นเฉพาะกับผู้ใหญ่เท่านั้น แต่ถ้าเป็นเด็ก ๆ เจมส์จะเข้ากันได้ดีมาก เหมือนเล่นอยู่กับเพื่อน ซึ่งต่อมาเจมส์ได้มีเพื่อนซึ่งเป็นเด็กผู้ชายทั้งหมด 3 คน ซึ่งนั่นคือลูกชายของครอบครัวเดวิส เขาไปพบกับเด็ก ๆ ที่สวนเคนซิงตันในระหว่างที่เด็ก ๆ มาวิ่งเล่นกันกับแม่ของเขาและสุนัขอีก 1 ตัว เจมส์ชอบมาเล่นกับพวกเด็ก ๆ เป็นประจำ ทั้งเล่นเป็น โจรสลัด อินเดียนแดง และสร้างเรื่องราวต่าง ๆ ร่วมกัน เช่น

นางเงือก แพรี เป็นต้น ต่อมาในปี พ.ศ.2445 เจมส์ได้สร้างผลงานที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากการเล่นของเขา กับเด็ก ๆ ครอบครัวยิวเดวิส ชื่อเรื่องว่า The Little White Bird ซึ่งในเรื่องนี้มีอีกเรื่องสั้น ๆ ซ่อนอยู่ ซึ่งเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับ ปีเตอร์ แพน เด็กชายวัยเจ็ดขวบผู้บินหนีครอบครัวไปอยู่กับหมู่แพรี ต่อมาเมื่อนักอ่านจำนวนมากเรียกร้องให้เจมส์ขยายเรื่องราวของปีเตอร์แพนเพิ่มเติม เจมส์จึงขยายเรื่องราวของปีเตอร์แพนเพิ่มเติมออกมาในรูปแบบของบทละครเวทีสำหรับเด็ก โดยนำบุคลิกของครอบครัวเดวิส และเรื่องราวต่าง ๆ ที่เขาได้เล่นกับเด็ก ๆ รวมถึงชีวิตที่ผ่านมาของเขา มาบรรจงเขียนจนกลายเป็นบทละครเวทีสำหรับเด็ก เรื่อง ปีเตอร์แพน หรือ The Boy Who Would Not Grow Up ซึ่งแน่นอนว่าเจมส์ไม่ใช่ปีเตอร์แพน แต่เจมส์อยู่ในทุกส่วนของเรื่องนี้ ละครเรื่องนี้แสดงครั้งแรกที่โรงละครดุกคอปพอร์ค ในปีพ.ศ.2447 และกลายเป็นละครที่ประสบความสำเร็จสูงสุดเรื่องหนึ่งในยุคนั้น และต่อมาได้นำมาตีพิมพ์ต่อเป็นนิยายสองเล่ม คือ Peter Pan in Kensington Garden และ Peter Pan and Wendy ซึ่งเล่มหลังเป็นเล่มที่ผู้ศึกษาชื่นชอบในเนื้อหาและเห็นประเด็นที่น่าสนใจ ทั้งเรื่องราวความสนุกในเนเวอร์แลนด์ การที่ปีเตอร์แพนไม่ยอมโต การที่ยุคเจ็บปวดในความเป็นผู้ใหญ่ การที่เวนต์มีความศรัทธาในแพรี และเชื่อในตัวปีเตอร์แพนอย่างสุดหัวใจ และประเด็นที่น่าสนใจที่สุด คือ เมื่อเวนต์โตขึ้น เวนต์ก็กลับเสียใจและไม่สามารถเล่นกับปีเตอร์แพนได้อีกแล้ว ประเด็นต่าง ๆ เหล่านี้ ทำให้ผู้ศึกษาเห็นมุมมองความเชื่อในรูปแบบต่าง ๆ ของตัวละคร ผู้ศึกษาจึงอยากยกประเด็นความเชื่อ ความศรัทธาของเรื่องนี้ มาดัดแปลงและบอกเล่าสู่ผู้ชมด้วยรูปแบบและมุมมองของผู้ศึกษา

3) ประวัติบทละครเวทีเรื่องเนเวอร์แลนด์

หลังจากที่ผู้ศึกษาสนใจวรรณกรรมเรื่องปีเตอร์แพน ผู้ศึกษาจึงศึกษาว่าสารที่ต้องการจะสื่อในวรรณกรรมนี้มีอะไรบ้าง และผู้ศึกษาก็ได้ศึกษาเรื่องปีเตอร์แพนอีกหลายเวอร์ชัน (Version) เพื่อศึกษาการตีความในแต่ละเวอร์ชัน (Version) มีสิ่งที่เหมือน คล้าย และแตกต่างกันอย่างไร สุดท้ายผู้ศึกษาจึงพบว่าเรื่องราวเรื่องนี้ถูกตีความไว้อย่างหลากหลาย ขึ้นอยู่กับมุมมองของนักเขียนและผู้กำกับ ความน่าสนใจนี้ ทำให้ผู้ศึกษาต้องการเล่าเรื่องปีเตอร์แพนด้วยมุมมองของผู้ศึกษาเอง ซึ่งผู้ศึกษาอยากเล่าเรื่องราวนี้ ผ่านมุมมองของเวนต์ ผู้หญิงที่เชื่อมั่นในปีเตอร์แพนสุดหัวใจ เพราะเวนต์ทำให้ผู้ศึกษาเกิดความเชื่อและตระหนักว่า ตราบใดที่เรายังเชื่อในสิ่งใดสิ่งหนึ่งอย่างสุดหัวใจ สิ่ง ๆ นั้นจะไม่มีวันหายไปไหน และมันจะอยู่กับเราตลอดไป

2.1.2 ความหมายของผู้กำกับการแสดง

คำว่าผู้กำกับการแสดง เกิดจากคำสามคำมารวมกัน ได้แก่คำว่า ผู้+กำกับ+การแสดง ถ้าแปลตรงตัวหรือแปลอย่างผิวเผิน อาจแปลได้ว่า บุคคลผู้ทำหน้าที่กำกับการแสดง ซึ่งก็เป็นคำตอบที่ถูกต้อง แต่ถูกต้องเพียงแค่เสี้ยวเดียวเท่านั้น เพราะความจริงแล้วหน้าที่ของผู้กำกับการแสดงมีหลายอย่างและมีความสำคัญอย่างมากต่อละครเรื่องหนึ่ง ดังคำกล่าวที่ว่า

“ ผู้กำกับการแสดง คือ ผู้ที่รับผิดชอบสูงสุดในสายงานฝ่ายศิลปะ เป็นจุดเริ่มต้นและศูนย์รวมที่ให้เอกภาพในการแสดงออกทางศิลปะ นับตั้งแต่การแสดง การออกแบบ และการนำศิลปะแขนงต่าง ๆ อาทิ การเต้นระบำและดนตรีมารวมกันอย่างได้สัดส่วน ทำให้เกิดผลรวม คือ ละครที่มีความสมบูรณ์และมีคุณค่าเหมาะสมที่จะเสนอต่อผู้ชม “ (สดีไส พันธุมโกมล, 2553, น. 20)

เอ็ดเวิร์ด เอ. ไทร์ นักวิชาการละครและผู้กำกับการแสดง ได้ให้ความหมายของการกำกับการแสดงเอาไว้ว่า ผู้กำกับการแสดง เป็นผู้ที่รับผิดชอบในการเลือกเฟ้นการจัดแบ่งงาน การวางโครงงานด้านศิลปะของการจัดแสดงทั้งหมด เขาเป็นผู้นำ ผู้ประสานงาน ผู้ชี้ทาง ผู้เชื่อมโยงส่วนประกอบนานาชนิดทั้งหมดซึ่งรวมเข้าเป็นผลงานละครเข้าด้วยกัน ละครเรื่องใดที่ผ่านจินตนาการของเขาจะสะท้อนลักษณะบางอย่างของตัวเองออกมาด้วย (ดังกมล ณ ป้อมเพชร์, 2553, น. 73)

จากข้อความดังกล่าวทำให้เห็นว่า ผู้กำกับการแสดงเป็นบุคคลที่สำคัญมากในการทำให้ละครเรื่องหนึ่งออกมาสมบูรณ์ ดังนั้นผู้กำกับการแสดงต้องศึกษาการกำกับการแสดงมาเป็นอย่างดีและต้องมีความชัดเจนในสิ่งที่กำลังทำ เพราะผู้กำกับเปรียบเสมือนสมอเรือที่ต้องคอยกำหนดทิศทางให้กับทีมงานทุกคน นั่นหมายความว่าผู้กำกับต้องมีการสื่อสารที่ดี สามารถคุยกับทีมงานทุกฝ่ายได้ เพราะทุกคนจะต้องเข้าใจสิ่งที่ผู้กำกับต้องการสื่อและทำงานอย่างเป็นเอกภาพเดียวกัน แต่ในขณะเดียวกันผู้กำกับก็ต้องมีความยืดหยุ่นและพร้อมรับฟังความคิดเห็นของทุกคนเช่นกัน เพราะบางครั้งความคิดของผู้กำกับคนเดียวไม่สามารถทำให้งานออกมาสมบูรณ์ได้ ผู้กำกับจึงควรรับฟังและนำข้อเสนอแนะของทุกคนมาพิจารณาว่าความคิดไหนขับเคลื่อนละครเรื่องนี้บ้าง เพื่อละครเรื่องนี้จะได้สมมาตรงตามที่ผู้กำกับต้องการมากที่สุด แล้วละครเรื่องนี้จะเป็นละครที่สะท้อนลักษณะพิเศษของผู้กำกับและทีมงานทุกคน และจะกลายเป็นละครที่มีความสมบูรณ์และมีคุณค่าเหมาะสมที่จะเสนอต่อผู้ชม

2.1.3 หน้าที่ของผู้กำกับการแสดง

อย่างที่ได้ทราบกันว่าผู้กำกับการแสดงเป็นบุคคลที่สำคัญอย่างมากต่อละครเรื่องหนึ่ง ดังนั้นถ้าผู้กำกับการแสดงตระหนักและรับรู้หน้าที่ของตัวเองจะเป็นสิ่งที่ดีและทำให้การทำงานเป็นไปอย่างราบรื่น

ดังที่ พรพนศักดิ์ สุชี ได้กล่าวถึง หน้าที่สำคัญของผู้กำกับการแสดงไว้ว่า เมื่อผู้กำกับการแสดง “เลือก” บทละครได้แล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการศึกษาค้นคว้าและอ่านบทละคร อย่างลึกซึ้งซึ่งผู้กำกับการแสดงจำเป็นต้องเข้าใจถึงความสำคัญของขั้นตอนค้นคว้าก่อน การกำกับการแสดง ในงานละครเรื่องหนึ่ง ๆ ผู้กำกับการแสดงคือผู้ที่ควร “รู้” เรื่องเกี่ยวกับ ละครเรื่องนั้นอย่างดีที่สุดและดีกว่าใคร ๆ หลังจากที่ได้ ศึกษาและตีความบทแล้วอาจเรียก ขั้นตอน “การลงมือกำกับ” การกำกับการแสดง มิได้ง่ายเพียงแค่การ “บอกวิธีทำ” แต่การกำกับ การแสดงคือ ความพยายามในการ “สื่อสารความคิด” ผู้กำกับการแสดงพึง ตระหนักเสมอว่า หน้าที่อันสำคัญยิ่งของตนคือ “สื่อสาร” ใน 3 ระดับด้วยกัน

1) สื่อสารกับนักแสดง การสื่อสารกับ นักแสดงไม่ใช่ การบอก “วิธีทำ” แก่นักแสดง แต่คือความพยายามในการสื่อสารความคิดให้ นักแสดงเข้าใจและถ่ายทอดความเข้าใจนั้นออกมาด้วยการแสดงออกอย่างเป็นตัวของตัวเอง

2) สื่อสารกับผู้ร่วมงาน หมายถึงผู้ร่วมงานทุก ๆ คนที่อยู่ในทีมงานนั้นโดยเฉพาะอย่างยิ่ง ทีมงานผู้ออกแบบฝ่ายต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น ผู้ออกแบบฉาก ผู้ออกแบบ แสงหรือผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้กำกับการแสดง ต้องพยายามสื่อสารความคิดให้ผู้ ร่วมงานเข้าใจเพื่อให้การสร้างสรรค์ ผลงานของแต่ละฝ่ายมีเอกภาพโดยรวม

3) สื่อสารกับผู้ชม แม้ผู้กำกับการแสดงจะมีได้เป็นผู้ สื่อสารกับผู้ชมโดยตรงด้วยบทสนทนาก็ตาม แต่ผู้กำกับการแสดงมีเป้าหมายสำคัญที่จะสื่อสาร ความคิดจากละครให้ผู้ชมได้รับรู้ โดยผ่านการแสดงของนักแสดง และการออกแบบของผู้ออกแบบ ฝ่ายต่าง ๆ ด้วยเหตุนี้ การสื่อสารทั้ง 3 ระดับจึงมีความสัมพันธ์ต่อกันอย่างไม่อาจแยกเป็น เอกเทศได้กล่าว โดยสรุปว่าผู้กำกับการแสดงจะต้องมี “ความคิด” ที่จะสื่อสาร กับผู้ชมผ่านทาง การแสดงของนักแสดงและการออกแบบของผู้ออกแบบฝ่ายต่าง ๆ ผู้กำกับการแสดงจึงต้อง “สื่อสาร” กับนักแสดงและผู้ออกแบบฝ่ายต่าง ๆ ก่อนเพื่อให้พวกเขาเหล่านั้น ช่วย “ส่งต่อ” ความคิดนั้นไปยังผู้ชมได้อย่างไม่ขาดตกบกพร่อง หากผู้กำกับการแสดงขาดการสื่อสารที่ดีกับ นักแสดงและผู้ออกแบบฝ่ายต่าง ๆ เสียแล้ว ผู้กำกับการแสดง ผู้ที่เปรียบเสมือนขาด “เครื่องมือ” ที่จะสื่อสารความคิดให้ผู้ชมได้รับรู้และเข้าใจและเมื่อ “นักแสดง” เป็น “เครื่องมือ” ในการ สื่อสารที่สำคัญของผู้กำกับการแสดง การรู้จักใช้เครื่องมืออย่างมีประสิทธิภาพตลอดจน ความสามารถในการปรับปรุงแก้ไข ข้อบกพร่องของเครื่องมือจึงเป็นคุณลักษณะที่จำเป็นสำหรับผู้กำกับการแสดง (พรพนศักดิ์ สุชี, 2541, น. 3)

จากข้อความดังกล่าวทำให้ผู้ศึกษาตระหนักรู้ว่า ถ้าอยากให้เห็นผลงานออกมาดีนั้นผู้ศึกษาต้องมีความรับผิดชอบมาก ถ้าหากผู้ศึกษาขาดความรับผิดชอบ จะไม่มีทางทำละครให้ออกมาดีได้ เพราะ การเป็นผู้กำกับ การแสดงเปรียบเสมือนการเป็นหัวแถว เมื่อไหร่ที่หัวแถวหยุดชะงักที่ทีมงานทุกฝ่ายก็ไม่สามารถทำงานต่อได้ นอกจากนั้นผู้กำกับการแสดงควรมีความลึกซึ้ง ละเอียดย่ออัน และเข้าใจบทละครที่กำลังทำอย่างถ่องแท้ เพราะ ถ้ามีใครหลุดแถว ตามไม่ทันหรือเข้าใจไม่ตรงกัน ผู้กำกับการแสดงจะต้องนำกลับมาอยู่ในแถวเดียวกันหรือปรับเส้นทางใหม่ให้เหมาะสมกับทีมงานทุกคนให้ได้ ถึงแม้ว่าเส้นทางจะมีการยืดหยุ่นหรือปรับเปลี่ยนไปมากแค่ไหน ปลายทางของผู้กำกับการแสดงจะต้องเป็นปลายทางเดิม อย่าให้สารที่ต้องการสื่อสารคลอน ซึ่งต้องยอมรับว่าระหว่างทางอาจเจอสิ่งต่าง ๆ ที่ทำให้รู้สึกท้อ เหนื่อย สับสน แต่ผู้กำกับการแสดงต้องคอยให้กำลังใจทุกคน และให้ความเชื่อมั่นว่าเราจะสามารถไปถึงปลายทางนั้นได้ นอกจากนี้ยังมีวิธีการปฏิบัติตนต่อนักแสดงซึ่งมีความน่าสนใจและนำมาปรับใช้ในการทำงานร่วมกับทีมงาน เพื่อให้ผู้กำกับการแสดงจะได้ทำหน้าที่ของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น Hauser & Reich กล่าวไว้ว่า

1.) ผู้กำกับต้องยกย่องชมเชยนักแสดงด้วยความจริงใจตั้งแต่เริ่มแสดงและทำเป็นประจำ ถือว่าเป็นหลักการที่สำคัญมาก ผู้กำกับควรจะสร้างนิสัยในการบอกนักแสดงบ่อย ๆ ว่าพวกเขาทำอะไรถูกต้องมากกว่า จะคอยจับผิดและแก้ไขการแสดงตลอดเวลา

2.) โดยทั่วไปแล้วนักแสดงจะไม่สามารถมองเห็นประสิทธิภาพในการแสดงของตนเอง การแสดงที่ดีมากมายล้วนแต่มีคุณสมบัติของความเป็นธรรมชาติประกอบอยู่ ซึ่งนั่นหมายถึงการที่นักแสดงจะต้องไม่มัวพะวงกับการพิจารณาการแสดงของตนเอง นี่จึงเป็นเหตุผลว่านักแสดงมักมองหาคำตอบบางอย่างจากผู้กำกับ นั่นก็เพราะเขาต้องการคำยืนยันว่าสิ่งที่ทำนั้นถูกต้อง ผู้กำกับควรชื่นชมคุณสมบัติตรงจุดนี้ของนักแสดงชื่นชมพวกเขาที่เต็มใจจะรับความเสี่ยงที่ไม่ธรรมดาที่แม้แต่เราทั้งหลายยังหวาดกลัวแม้แต่จะคิด

3.) ให้คำแนะนำแก่นักแสดงเป็นการส่วนตัว การกระทำเช่นนี้ไม่เพียงแต่จะป้องกันความผิดพลาดที่เกิดจากการทำให้นักแสดงต้องอับอายต่อหน้าผู้อื่นเท่านั้น แต่ยังทำให้นักแสดงรู้สึกดีที่ได้รับการเอาใจใส่แบบตัวต่อตัว ควรทำให้นักแสดงรู้สึกว่าพวกเขากำลังแบ่งปันความลับกับผู้กำกับ แต่ถ้าผู้กำกับไม่สามารถให้คำวิจารณ์กับนักแสดงได้อย่างเป็นการส่วนตัวหรือด้วยความเชี่ยวชาญแล้ว ผู้กำกับก็ไม่ควรให้คำวิจารณ์นั้นเลย

4.) ทำความรู้จักนักแสดงนักแสดงบางคนชอบได้รับความสนใจบางคนชอบอยู่คนเดียวบางคนชอบเขียนบันทึกบางคนชอบพูดผู้กำกับจะต้องรู้จักตัวตนของนักแสดงซึ่งอาจจะไม่จำเป็นต้องใช้เวลานานเลยการรู้จักนักแสดงนั้นเปรียบเสมือนการลงทุนที่ดีที่จะให้ผลตอบแทนอย่างงามในภายหลัง (ธัญญรัตน์ ประดิษฐ์แทน, 2553, น. 11-12)

ข้อความดังกล่าวถึงจะเขียนว่าเป็นวิธีการที่ใช้ปฏิบัติต่อนักแสดง แต่ความจริงสามารถนำมาปรับใช้กับการทำงานร่วมกับทีมงานทุกฝ่ายได้ เพราะผู้กำกับการแสดงควรรู้จักธรรมชาติของทีมงานทุกคน ว่าแต่ละคนมีลักษณะนิสัยอย่างไร สื่อสารด้วยวิธีไหน คอยชื่นชมเวลาทำงานดี ไม่ต่อว่าต่อหน้าผู้อื่นให้รู้สึกเสียใจหรือเสียหน้า ให้คำตอบในการทำงานได้ชัดเจน และให้คำปรึกษาได้ทุกเรื่อง ซึ่งการกระทำเหล่านี้คือวิธีการซื้อใจทีมงานทุกคนนั่นเอง แน่นอนว่าทุกคนมีหน้าที่ที่ต้องทำในส่วนของตัวเอง แต่ถ้าทุกคนมีใจในการทำงาน งานจะมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และแถวที่ต่อกันมาก็คงไม่ยากเกินที่จะไปถึงปลายทางความสำเร็จ ดังนั้นผู้ชมทุกคนจะสัมผัสได้ถึงความเป็นเอกภาพของผลงานและรับรู้ถึงสารที่ต้องการสื่อได้อย่างแน่นอน

2.1.4 แนวคิดและทฤษฎีในการกำกับการแสดงเรื่องเนเวอร์แลนด์

บทละครเวทีเรื่องเนเวอร์แลนด์ กว่าจะกลายเป็นบทละครที่สมบูรณ์ คณะผู้ศึกษาได้ใช้แรงกายและแรงใจเป็นอย่างมาก เพราะคณะผู้ศึกษาได้นำเรื่องราวของปีเตอร์แพนมาตีความใหม่ เริ่มตั้งแต่ดูปีเตอร์แพนหลาย ๆ เวอร์ชัน (Version) เพราะต้องการเห็นการตีความที่หลากหลาย ช่วยกันถอดสัญลักษณ์ (Symbolic) ที่ถูกซ่อนอยู่ในเรื่อง ย้อนกลับมาถามตัวเองว่าชอบอะไร ไม่ชอบอะไร และอยากให้ผู้ชมที่มาชมได้รับอะไรกลับไป จากนั้นผู้ศึกษาจึงเริ่มเขียนโครงสร้างบทละคร โดยอิงจากปีเตอร์แพนปี 1953 ของดิสนีย์ เพราะเป็นเวอร์ชัน (Version) ที่ชอบที่สุด หลังจากโครงสร้างเสร็จ ผู้ศึกษาจึงพาทุกคนออกผจญภัยด้วยการลงมือซ้อมโดยที่ไม่มีบท ซึ่งสิ่งนี้เป็นสิ่งใหม่มากสำหรับคณะผู้ศึกษา แต่มันเป็นสิ่งที่มีความอยู่แล้วและเป็นสิ่งที่น่าสนใจมากในวงการละครต่างประเทศ เพราะสิ่งนี้คือรูปแบบกระบวนการการทำละครรูปแบบหนึ่งที่ยังไม่ได้เป็นที่แพร่หลายมากนัก ในวงการละครประเทศไทย ซึ่งรูปแบบกระบวนการการทำละครนี้มีชื่อว่า กระบวนการ Devised Theatre ดังนั้นทฤษฎีและแนวคิดที่ผู้กำกับใช้ในการกำกับการแสดงจึงมีดังนี้

1) Devised Theatre

Devised Theatre คือ กระบวนการสร้างละคร ซึ่งอาจมีคำนิยามต่างไปในแต่ละโรงละคร เช่น John Walton ตำแหน่ง Artistic Director จากประเทศอังกฤษ กล่าวว่า กระบวนการนี้เป็นกระบวนการที่สมาชิกทั้งทีมได้มีส่วนร่วมในการทำงานร่วมกันทุกขั้นตอน ไม่แบ่งแยกหน้าที่ที่ชัดเจน และมีความเป็นกลุ่มก้อนเดียวกัน แนวคิดของ Devised Theatre แพร่หลายมาจากทางยุโรปและอเมริกา เป็นละครเชิงทดลอง (Experimental Theatre) เพื่อสร้างสรรค์การเคลื่อนไหวใหม่ ๆ ที่แตกต่างจากละครกระแสหลัก นำไปสู่การสร้างงานที่มีความเป็นอิสระมากขึ้น กระทั่งมีการวางแนวคิดชัดเจนยิ่งขึ้น และได้รับความนิยมตั้งแต่ช่วงปี 1960 มาจนถึงปัจจุบัน ศิลปินมักใช้เป็นแนวทางสร้างชิ้นงานที่ทำทนายชนบการทำงานละครทั่วไป ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงระบบชนชั้นความไม่เท่าเทียม รวมถึงข้อจำกัดในการสร้างศิลปะ

Devised Theatre จึงเป็นกระบวนการที่ทุกคนมีหน้าที่ในการสร้างสรรค์งานเท่ากัน ไม่มีใครเป็นผู้นำผู้ตาม และร่วมกันสร้างงานใหม่ผ่านประเด็นหนึ่งที่สมาชิกต้องการสื่อสารและอภิปราย เป็นประเด็นเล็ก ๆ ที่คนมองข้าม หรือต้องการหยิบยกปัญหาเหล่านั้นเล่าสู่สังคม หลักการของกระบวนการนี้จึงถูกนำไปปรับใช้กับโรงละครรูปแบบต่างๆ เช่น ละครเร่ ละครเด็ก เพื่อสร้างจุดเด่นของคณะ ผ่านบทละครและประเด็นใหม่ ๆ ในสังคม

กระบวนการ Devised Theatre เป็นกระบวนการการสร้างสรรค์ละครที่แปลกใหม่และน่าสนใจ ซึ่งผู้ศึกษาเล็งเห็นว่า สิ่งสำคัญที่ทุกคนต้องมีในกระบวนการนี้ นั่นก็คือ การด้นสด (Improvisation)

2) การด้นสด (Improvisation)

การ Improvise หรือ การด้นสด เป็นสิ่งสำคัญและเหมาะกับการนำมาใช้ใน กระบวนการการทำละครแบบ Devised Theatre มาก เพราะมันจะช่วยให้นักแสดงได้รู้จักตัวละครมากยิ่งขึ้นจากการได้ลองเล่นจริง ๆ ได้เป็นตัวละครจริง ๆ เพราะบางครั้งการวิเคราะห์ด้วยความคิดของตัวนักแสดงเอง อาจไม่เพียงพอหรือเข้าใจตัวละครตัวนั้นได้ลึกซึ้งเท่าการได้ลงไปเจอกับสถานการณ์ต่าง ๆ ด้วยตัวเอง และนักแสดงก็จะสนุกไปกับการหาวิธีการแสดงออกของตัวละครด้วย ดังคำกล่าวที่ว่า

“การด้นสดคือการสร้างบทพูดหรือสร้างสถานการณ์ต่าง ๆ ด้วยตัวของเราเอง ซึ่งสถานการณ์หรือบทพูดนั้นไม่เคยปรากฏอยู่ในบทมาก่อน และสิ่งที่สำคัญในการด้นสด คือ เราไม่ควรตัดสินการด้นสดของคุณแสดงว่าเป็นสิ่งที่ผิด แต่เราต้องยอมรับและคิดตามในการด้นสดของคุณแสดง สิ่งนี้จะทำให้ทุกคนได้ความสดใหม่ของฉากมากกว่าการกำกับออกมา การด้นสดเป็นวิธีที่ดีในการสร้างเนื้อหาใหม่ที่แตกต่างและค้นหาความคิดใหม่ ๆ ของตัวละคร ความน่าสนใจของมัน คือ เราไม่มีทางรู้ได้เลยว่าเราจะเจออะไรบ้างจากการด้นสด ทั้งจากสถานการณ์และสิ่งที่นักแสดงของคุณพูดออกมา วิธีนี้เป็นวิธีที่ทำให้รู้สึกตื่นเต้นในการสร้างผลงานและสามารถสร้างละครได้ด้วยตัวของเราเอง.” (BBC, 2020)

คำกล่าวข้างต้นทำให้เห็นว่า การด้นสดจะเป็นไปได้ต้องมีประสิทธิภาพ ผู้ศึกษาต้องได้นำการด้นสดมาใช้ในการค้นหาตัวละครร่วมกับนักแสดงทุกคน รวมไปถึงการค้นหาข้อความที่ตัวละครนั้นอยากสื่อออกมาแต่ในเวอร์ชันที่ผ่านมาของปีเตอร์แพนไม่มีข้อความนั้นปรากฏอยู่ และถึงแม้ว่าการด้นสดและกระบวนการ Devised Theatre จะเป็นสิ่งที่ทำยาก แต่สุดท้ายทางคณะผู้ศึกษาก็ได้ร่วมแรงร่วมใจกันจนมาถึงจุดที่มีความรู้เพียงพอ คณะผู้ศึกษาจึงนำความรู้ที่ได้จากกระบวนการ Devised Theatre และวิธีการด้นสด มาร่วมกันสร้างเป็นบทละครที่ดัดแปลงมาจากเรื่องราวของปีเตอร์แพน โดยทางคณะผู้ศึกษาได้ใช้ชื่อบทละครเรื่องนี้ว่า “เนเวอร์แลนด์” ในบทละครเรื่องเนเวอร์แลนด์จะมีโลกทั้งหมดสองโลก นั่นคือโลกความจริงกับโลกเนเวอร์แลนด์ ทางผู้ศึกษาจึงได้ใช้แนวคิดละครทั้งหมดสองแนวคิด ในการกำกับละครเรื่องเนเวอร์แลนด์ เพื่อเป็นการแบ่งโลกทั้งสองโลกดังนี้

3) แนวคิดละครแบบเหมือนจริง (Realistic)

ละครประเภทนี้เป็นละครประเภทที่มีความเหมือนกับชีวิตของคนเรามากที่สุด เป็น ธรรมชาติเน้นภาพความเป็นจริงในการดำรงชีวิตของ มนุษย์ เพื่อสะท้อนปัญหาต่าง ๆ ของสังคม ทุก ๆ อย่างในเรื่องจะถูกยึดตามหลักของความเป็นจริง เป็นส่วนใหญ่ ซึ่งได้แก่ หลักการคิด วิถีชีวิตของตัวละคร รวมไปถึงด้านองประกอบศิลป์ ฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก เสื้อผ้า เทคนิคการแต่งตัว การ แต่งหน้าหรือแม้แต่แสงและทิศทางของแสงก็ตาม ซึ่งแนวคิดนี้เป็นสิ่งสำคัญ สำหรับละครเรื่องนี้

4) แนวคิดละครแบบการ์ตูน (comic)

ละครประเภทนี้ตัวละครแต่ละตัวจะมีลักษณะทางกายภาพแบบสุดโต่ง มีลักษณะตัวละคร (Character) เฉพาะตัวอย่างชัดเจน เช่น เป็นคนมีเงินตลอดเวลา ร้องให้ได้ตลอดเวลา ซึ่งผู้ชมจะมองว่าตัวละครตัวนี้ทำอะไรก็ตลก หรือรู้สึกว่าการกระทำที่ตัวละครทำไม่มีใครบนโลกทำอย่างแน่นอน แต่ในแง่ของนักแสดง นักแสดงจะต้องรู้เหตุและผลของการกระทำของตัวละคร และเชื่อว่าตัวเองกำลังทำสิ่งนี้อยู่จริง ๆ เช่น ตัวละครร้องไห้ดังมาก คนดูอาจจะเข้ากับสิ่งที่เกิดขึ้น แต่นักแสดงจะต้องรู้สึกเสียใจจริง ๆ และไม่ได้รู้สึกที่กำลังแกล้งร้องไห้

ซึ่งผู้ศึกษาเล็งเห็นว่า ทั้งสองแนวคิดนี้จะทำให้โลกความจริงกับโลกเนเวอร์แลนด์แบ่งออกจากกันได้ อย่างชัดเจน ซึ่งโลกความจริงจะใช้แนวคิดละครแบบเหมือนจริง และโลกเนเวอร์แลนด์จะใช้แนวคิดละครแบบการ์ตูน แต่ระหว่างทางผู้ศึกษาจะแฝงแนวคิดละครของโลกตรงข้ามไว้อีกโลกหนึ่งด้วย ในช่วงต้นของโลกความจริงผู้ศึกษาได้ใส่แนวคิดละครแบบการ์ตูนไว้ในบางช่วงเพื่อเป็นการแสดงให้เห็นว่าในโลกความจริงเราก็ยังมีความเป็นเนเวอร์แลนด์อยู่ และเช่นเดียวกันในโลกเนเวอร์แลนด์ผู้ชมจะได้เห็นแนวคิดละครแบบเหมือนจริงแฝงอยู่ตลอด เพราะในเนเวอร์แลนด์ตัวละครทุกตัวก็มีความจริงในแบบของตัวเอง และตอนสุดท้ายโลกทั้งสองโลกจะกลืนกันจนแทบแยกไม่ออก ขึ้นอยู่กับมุมมองของผู้ชมในตอนนั้นว่ามองโลกตรงหน้าเป็นโลกไหน

2.2 ข้อมูลสัมพันธด้านการแสดง

2.2.1 ความหมายของศิลปะการแสดง

วิลาวัณย์ เหมะวานิช (2555) กล่าวว่า ศิลปะการแสดง หมายถึง ศิลปะที่เกี่ยวข้องกับการแสดง ซึ่ง เป็นได้ทั้งแบบดั้งเดิมหรือประยุกต์ ได้แก่ การละคร การดนตรี และการแสดงพื้นบ้าน “ศิลปะการแสดง” คือ ศิลปะที่มีพื้นฐานมาจากทักษะการแสดงเป็นหลัก นอกเหนือจากพื้นฐานแล้วนักแสดงจะต้องมีความเชี่ยวชาญ ในทักษะเฉพาะด้านนั้นเป็นอย่างดีทั้งจินตนาการ อารมณ์ และการสื่อสารกับผู้ชมผ่านการแสดงออกของตนเอง

ตามบทบาทที่ตนเองได้รับ โดยนักแสดงละครเวทีมักแสดงในห้องจัดแสดงที่สร้างขึ้นเพื่อเป็นโรงละคร โดยเฉพาะ ซึ่งนักแสดงจะใช้ความสามารถและทักษะของตนเองในการถ่ายทอดสภาพแวดล้อมและสถานการณ์ในแต่ละฉากของการแสดงแก่ผู้ชมศิลปะการแสดง (ลีโอ ตอลสตอย, 2528)

จึงเปรียบเสมือนเป็นเครื่องมือที่มนุษย์เราใช้เป็นตัวกลางในการเชื่อมโยงอารมณ์ ความรู้สึก ความคิดของตน เพื่อถ่ายทอดให้บุคคลอื่นได้เข้าใจรับรู้ถึงสิ่งที่ตนต้องการจะแสดงออก การแสดงถือเป็นศิลปะของการสื่อสารที่ปรากฏภาพเป็นรูปธรรม ซึ่งผู้ชมรับรู้และเข้าใจได้ง่ายโดยไม่ยุ่งยากในการตีความ ส่วนอารมณ์ความรู้สึกแม้จะอยู่ในรูปลักษณะที่เป็นนามธรรมก็จริงแต่ผู้ชมทั่ว ๆ ไปสัมผัสสัมผัสได้โดยตรงจากผู้แสดง (เทววรรณ เมืองเกิด, ม.ป.ป)

จากข้อความข้างต้นผู้ศึกษาจึงมีความตั้งใจเป็นอย่างมากที่จะนำวรรณกรรมเรื่อง “ปีเตอร์แพน” มาจัดแสดงในรูปแบบละครเวที โดยดัดแปลงบริบทเป็นศิลปะการแสดงนิพนธ์เรื่อง “เนเวอร์แลนด์” ซึ่งผู้ศึกษาได้นำที่มา เนื้อเรื่อง แก่นสาร ตัวละคร และสัญลักษณ์จากวรรณกรรมที่กล่าวไว้มาตีความและจัดทำภายใต้ตามมุมมองของคณะผู้จัด จนทำให้ผู้ชมเกิดการตีความ เข้าใจ ตลอดจนรับรู้ถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครผ่านการแสดงของนักแสดงทั้งในลักษณะที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม

2.2.2 ความหมายของนักแสดง

นักแสดงคือ ผู้ที่สวมบทบาทเป็นตัวละครเพื่อถ่ายทอดเรื่องราว อารมณ์ ความรู้สึกจากในบทละครมาสู่ผู้ชม ผู้ศึกษาอยากจะทำให้ผู้ชมรับรู้เจตนารมณ์ของการทำละคร เพื่อให้คนดูเข้าใจและได้ข้อคิดบางอย่างกลับไป ดังนั้นนักแสดงจึงต้องรู้และทำความเข้าใจอย่างละเอียดกับบทบาทและหน้าที่ที่ตนเองได้รับ อาจารย์สดี ไพนธุมโกมล ได้กล่าวไว้ว่า

นักแสดงคือ ผู้ที่อยู่ใกล้ชิดกับผู้ชมมากที่สุด ผลงานการสร้างสรรคค์ของฝ่ายต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น การเขียนบทละคร การกำกับการแสดง การออกแบบฉาก เครื่องแต่งกาย แสง สี เสียง การแต่งหน้า ฯลฯ จะได้รับการถ่ายทอดมาสู่ผู้ชมโดยผ่านทางนักแสดงโดยตรง ดังนั้นจึงมักมีผู้กล่าวกันอยู่เสมอว่า “ในการจัดแสดงละคร เราสามารถตัดทุกสิ่งทุกอย่างออกได้ เว้นไว้แต่นักแสดงและผู้ชม (สดี ไพนธุมโกมล, 2524, น. 34)

นักแสดง เป็นอาชีพที่ต้องอาศัยการฝึกฝนและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง การที่นักแสดงจะพัฒนาความสามารถเป็นศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้นั้นผู้เป็นนักแสดงจะต้องมีจิตใจที่มุ่งมั่นในการพัฒนาตนเองและเล็งเห็นถึงคุณประโยชน์ของการแสดงที่มีต่อส่วนรวมและสังคม การเคารพในอาชีพของการเป็นนักแสดงมิใช่เพียงการฝึกแสดงออกแต่ภายนอก หรือการปรุงแต่งรูปร่างหน้าตาให้ดูดีเท่านั้น การฝึกทักษะ

ภายในจิตใจ ได้แก่ ความเข้าใจชีวิต การศึกษาถึงความเชื่อมโยงของละครที่มีต่อสังคม จะช่วยให้นักแสดงเห็นมุมมองที่กว้างขวางมากขึ้น และส่งผลต่อการฝึกทักษะการเรียนรู้และปฏิบัติเกี่ยวกับการแสดงให้ออกมาเป็นรูปธรรม ดังนั้นลมหายใจของนักแสดงจึงหมายถึง การที่นักแสดงจำเป็นต้องเรียนรู้และสังเกต คน สังคม และ การใช้ชีวิต อย่างสม่ำเสมอเพื่อเก็บสะสมเป็นข้อมูลความรู้ ตลอดจนทำความเข้าใจในการกระทำของคนที่มีหลากหลายรูปแบบ นำมาใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อการแสดงเพราะ ละคร คือสิ่งที่สะท้อนเรื่องราวซึ่งเกี่ยวข้องกับ "คน" โดยตรง ดังนั้นผู้ที่ทำหน้าที่สะท้อนเรื่องราวของคนในละครได้เป็นอย่างดีและลึกซึ้ง จึงหมายถึง ผู้ที่เข้าใจชีวิต เข้าใจความเป็นคนอย่างลึกซึ้งและชัดเจน

จากการศึกษาความหมายของนักแสดงในบทความข้างต้น ทำให้เห็นว่าการแสดงนั้นสามารถเลือกใช้เครื่องมือได้หลากหลายแต่ต้องใช้ให้ถูกต้องและเหมาะสมกับบทบาทที่ได้รับ สิ่งเหล่านี้คือส่วนที่สำคัญของนักแสดงเพราะจะทำให้การแสดงสามารถถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึก ผ่านตัวละครได้สมบูรณ์แบบมากขึ้น อย่างที่ข้างต้นได้กล่าวไว้ “การจัดแสดงนั้น สามารถตัดได้ทุกอย่าง ยกเว้นนักแสดงกับผู้ชม” ดังนั้น นักแสดงจึงต้องทำการบ้าน อดทน ตั้งใจอย่างหนัก เพื่อทำหน้าที่ในการดำเนินเรื่องราวให้ผู้ชมได้รับสิ่งที่สื่อสารผ่านบทละคร ตัวละคร ให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ นอกจากนั้นแล้วละครที่ดีจะเกิดขึ้นได้นั้นนักแสดงต้องมีความขยันหมั่นซ้อม พร้อมทั้งต้องศึกษาหาความรู้และเครื่องมือควบคู่ไปพร้อมกับความความตั้งใจ

2.2.3 บทบาทและหน้าที่ของนักแสดง

2.2.3.1 บทบาทของนักแสดง

นักแสดงคือผู้ที่สวมบทบาทเป็นตัวละคร เพื่อถ่ายทอดเรื่องราว อารมณ์และความรู้สึกของตัวละครที่อยู่ในบทละครมาสู่ผู้ชม ดังนั้นในกลุ่มผู้ทำงานละครนักแสดงคือผู้ที่อยู่ใกล้ชิดผู้ชมมากที่สุด ผลงานละครทั้งหมดตั้งแต่ บทละคร การกำกับการแสดง เครื่องแต่งกาย การออกแบบฉากและอุปกรณ์ในการแสดง สี เสียงหรือ แม้การแต่งหน้า ล้วนถูกถ่ายทอดมายังผู้ชมโดยผ่านตัวนักแสดงและก่อนที่จะสร้างความเชื่อให้กับผู้ชม เราต้องสร้างความเชื่อให้กับตนเองเสียก่อน เมื่อเราเชื่อเราจะสามารถถ่ายทอดสิ่งที่อยากจะสื่อหรือบอกให้กับผู้ชมได้เข้าใจอย่างชัดเจน ชนประคัลภ์ จันทรเรือง ได้กล่าวไว้ว่า

นักแสดง เรื่องราว คนดู เมื่อรวมกันเป็นหนึ่งเดียวกันก็เป็นละครนักแสดงคือคนแสดงเรื่องราวให้แก่คนดู จะด้วยกายกรรม หรือจิกรรมหรือมนิกรรม กิติ หรือพร้อมกันสามอย่างเลยก็ได้ อย่างใดอย่างหนึ่งก็ได้เพราะฉะนั้นการเล่าเรื่องถ้าเป็นไปด้วยอย่างใดอย่างหนึ่งในกรรมสามอย่างนี้ถือว่าเป็นหน้าที่ของนักแสดง ซึ่งเป็นไปไม่ได้ที่นักแสดงจะไม่ใช้สามกรรมนี้หรือกรรมใดกรรมหนึ่งในการเล่าเพราะฉะนั้นก็จะเห็นว่านักเล่า

เรื่องกับนักแสดงทำหน้าที่เหมือนกันแต่ไม่ใช่คนเดียวกัน แยกไปจากกันตรงที่นักแสดงเรื่องที่ไม่ใช่ตัวละครไม่ต้องเล่าเรื่องที่เล่าไม่ได้ก็ได้ แต่นักแสดงซึ่งเป็นคนละคร ไม่เล่าไม่ได้ และต้องเล่าเป็นด้วย สรุปในโลกของคนละคร ไม่มีเรื่องที่เล่าไม่ได้ มีแต่นักแสดงที่เล่าเรื่องเป็นนักแสดงต้องเล่าเรื่องได้ทุกเรื่อง นี่ชัดเจนมากกว่าเราฝึกเล่าเรื่องทุกเรื่องด้วย กาย วาจา ใจถ้าจะมีสิ่งอื่นมารวมด้วยก็เป็นไปได้แต่ในฐานะส่วนประกอบเพื่อเสริมการกระทำทั้งสาม ไม่ว่าจะ เป็น ฉาก เครื่องแต่งกาย แสง สี เสียง หรือเทคโนโลยีใหม่อะไรก็ตามถ้าสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ปราศจากการกระทำของกาย วาจา ใจ ของนักแสดงแล้ว ถือว่าไม่ใช่ละคร (ชนประคัลภ์ จันทรเรือง, 2544: 125-127) ดังนั้นในการแสดงละคร เราสามารถตัดทุกสิ่งออกได้ ยกเว้นนักแสดงและผู้ชม

นักแสดงเป็นผู้ที่รับผิดชอบองค์ประกอบส่วนที่เป็นเรื่องเกี่ยวกับการแสดงออกทางวัจนะในผลงานละครพวกเขาจะมีปฏิสัมพันธ์โดยตรงและทันทีที่ทันใดกับผู้ชมและก็เฉพาะบรรดานักแสดงนั้นอีกที่สามารถสนองต่อผู้ชมได้ในที่มีการแสดง นักแสดง เป็นสื่อชั้นต้นและอาจจัดเป็นสื่อจำเป็นของผลงานการละครในอันที่เข้าถึงผู้ดู (Archer, 1983, p. 138 อ้างถึงใน สามมิติ สุขบรรจง, 2546, น. 8)

เพราะฉะนั้นผู้ศึกษาคิดว่าบทบาทและความรับผิดชอบของนักแสดงนั้นมีความสำคัญเท่า ๆ กับหน้าที่อื่น ๆ อีกทั้งนักแสดงต้องทำการบ้านอย่างหนักเพื่อให้บทบาทที่ตัวเองได้รับนั้นออกมาดีที่สุด แต่การทำการบ้านอยู่ฝ่ายเดียวก็อาจจะไม่ใช่สิ่งที่ดีสำหรับนักแสดงเท่าไร เพราะว่าการแสดงหนึ่งคนก็ต้องทำงานร่วมกับนักแสดงคนอื่น ๆ และทำงานร่วมกับทีมงานผู้ศึกษาละคร ดังนั้นนักแสดงควรทำการบ้านกับทุกฝ่ายเพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกัน นอกเหนือจากนั้นนักแสดงที่ดีมีควรรดับทสนทนาใหม่ระหว่างเล่น เพราะถือเป็นการไม่ให้เกิดเกียรติและเคารพต่อบทละคร ผู้กำกับและคู่แสดง เมื่อไหร่ที่ทำเช่นนั้นอาจทำให้เกิดความผิดพลาดในตอนแสดงได้ และนั่นจะส่งผลให้ละครของเราไม่สมบูรณ์ นี่ก็เป็นอีกหนึ่งความสำคัญของบทบาทของนักแสดงสำหรับผู้ศึกษาคิดว่าบทบาทของนักแสดงยิ่งใหญ่และหนักพอสมควร ดังนั้นคนที่จะเป็นนักแสดงจะต้องรู้จักบทบาทและหน้าที่ของตนเองให้ดี เพื่อที่จะทำให้ละครออกมาดีที่สุด ผู้ชมได้รับรู้ถึงอารมณ์ ความรู้สึก ที่ผู้แสดงได้ถ่ายทอดออกมาผ่านบทละครได้ดีที่สุด

2.2.3.2 หน้าที่ของนักแสดง

หน้าที่ของนักแสดง เมื่อผู้แสดงได้รับบทตัวแสดงหลักหรือตัวประกอบ ควรทุ่มเทฝึกซ้อมอย่างเต็มที่อย่างสุดความสามารถ เพราะเป็นสิ่งที่จะต้องรับผิดชอบต่อผู้ชมและเพื่อนร่วมงานทุกฝ่าย การแสดงที่ไม่ตั้งใจจึงเหมือนการทำลายผลงานของผู้เขียนบท ผู้กำกับ และทีมงานทุกฝ่าย

สตานิสลาฟสกี (Constantin Stanislavski) นักการละครคนสำคัญได้กล่าวถึงภาระหน้าที่ของผู้เป็นนักแสดงไว้ (Stanislavski, 1999) ดังนี้

งานของนักแสดงที่เราเข้าใจ คือกระบวนการที่เต็มไปด้วยความยากลำบาก มิใช่ที่เรียกกันว่า “ ความสนุกสนานของการใช้ความคิดสร้างสรรค์ ” (Stanislavski, 1999 อ้างถึงใน สามมิติ สุขบรรจง, 2546, น. 8) อย่างที่บางคนเคยได้ยินเมื่อพูดถึงศิลปะประเภทนี้ งานของนักแสดงนั้นจะสนุกได้ก็ต่อเมื่อได้ทำหน้าที่ ซึ่งเป็นความสนุกของการมีสำนึกว่าเราทำได้ ว่าเรามีความตั้งใจและเราก็ได้รับอนุญาต ร่วมในงานที่เรารัก อันเป็นงานที่ต้องอุทิศตน และชีวิตของเราให้ งานของนักแสดงจะให้ความสุขได้ก็ต่อเมื่อได้เห็น “หน้าที่ได้บรรลุผลแล้ว” หน้าที่นั้นก็คือ “ การได้แสดง ได้เล่นบทบาท ได้มีส่วนร่วมในการมอบช่วงเวลาที่มีค่าให้แก่ผู้ชม ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญต่อการทำงานและการพัฒนา งานต่อไป (Stanislavski, 1999, น. 9 อ้างถึงใน สามมิติ สุขบรรจง, 2546, น. 8-9)

ผู้แสดงเป็นผู้ที่มีหน้าที่สำคัญที่สุดของการแสดง ด้วยเป็นผู้นำเรื่องความคิดและอารมณ์เสนอต่อคนดูให้เกิดอารมณ์ ความรู้สึกและรู้เรื่องไปด้วย ในสมัยโบราณการแสดงคอมเมดี้ เดล ลาเต้ (Commedia dell'arte) ของอิตาลี และการแสดงละครย่อย ผู้แสดงสามารถทำความบันเทิงให้แก่คนดูอย่างดีเยี่ยมด้วยปฏิภาณของตนเอง โดยไม่มีบทละครเขียนไว้ตายตัวเลย นี่ก็แสดงให้เห็นว่าผู้แสดงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เพราะละครถ้ามีผู้แสดงที่มีความสามารถแล้ว ก็จะแสดงเป็นเรื่องได้โดยไม่ต้องมีบท และบทละครแม้ดีสักเท่าไรก็ตาม ถ้าไม่มีผู้แสดงแล้วเรื่องก็จะไม่ปรากฏเลย ผู้แสดงเป็นผู้ตีบทตัวละครแต่ละตัวให้เห็นความรู้สึกและอาการของบุคคลเกิดขึ้นในจินตนาการของเขา แล้วแสดงอาการของตนให้คนดูเห็นบุคคลนั้นเกิดขึ้นจริง มีชีวิตดำเนินไปตามเหตุการณ์ในเรื่อง เพื่อแสดงข้อคิดของชีวิตตามที่ผู้แต่งบทกำหนดไว้ (เด่นดวง พุ่มศิริ, 2523: 16 - 17)

จากทัศนะของนักวิชาการ และผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะการแสดงที่กล่าวมา ทำให้ผู้ศึกษาได้สังเกตถึงหน้าที่ของนักแสดงที่ดี และการเป็นนักแสดง จะต้องมีจิตสำนึกที่ถูกต้อง มิใช่รักแต่ในชื่อเสียงที่ได้รับเป็นตัวแสดงหลัก นักแสดงที่ดีต้องอุทิศตน เพื่องานและสามารถแสดงได้ทุกบทบาท นักแสดงควรมองเห็นคุณค่าของการแสดง และควรมีใจที่ได้รับเลือกให้เป็นผู้แสดง ไม่ว่าจะบทบาทไหนก็ตามต้องสามารถให้ความบันเทิงแก่ผู้ชมได้เช่นกัน เนื่องจากการทำงานด้านการแสดงนั้นแตกต่างจากงานประเภทอื่น ๆ และใช้เวลาในการทำงานค่อนข้างไม่แน่นอน ผู้ที่เป็นนักแสดง จึงจำเป็นที่จะต้องรักในศิลปะการแสดง อุทิศตน พุ่มเท และมีความรับผิดชอบกับการทำงานอย่างหนักหน่วง เพื่อสร้างสรรค์งานที่ตนเองได้รับให้ออกมาดีที่สุดใน

2.2.4 คุณสมบัติของนักแสดง

คุณสมบัติของนักแสดงในความเป็นจริงแล้วมีหลากหลายแง่มุม หลากหลายทัศนคติ ทั้งภายนอกและภายใน นักแสดงที่ดีจะขาดคุณลักษณะเหล่านี้ไปไม่ได้เลยหากปราศจากคุณสมบัติที่ดีดังต่อไปนี้ สดใส พันธุโกลมล ได้อธิบายถึงคุณสมบัติของนักแสดงที่ดีไว้ได้อย่างชัดเจน จึงขอยกคำอธิบายดังกล่าวดังนี้

1) **ความมั่งคั่งของจิตใจ** ในแง่ของการแสดงนั้น หมายถึง สำนึกที่ถูกต้องซึ่งเป็นสิ่งที่นักแสดงควรมีต่อการแสดงทั้งต่อตนเองและส่วนรวม นักแสดงควรรักศิลปะของการแสดงรักหน้าที่ ไม่ใช่รักเพื่อความเด่น ความดังของตนเอง นักแสดงที่รักในการแสดงอย่างลึกซึ้งนั้น จะต้องสามารถอุทิศตนเองให้กับศิลปะมองเห็นคุณค่าของการแสดงว่าเป็นศิลปะอันลึกซึ้งละเอียดอ่อน สามารถทำให้มนุษย์เข้าใจตนเองและผู้อื่น สามารถสร้างความมั่งคั่งที่จะโน้มน้าวจิตใจให้ผู้ชมได้เข้าใจถึงคุณธรรมความดีหรือช่วยชี้แนวทางให้มนุษย์แก้ไขสิ่งบกพร่องต่าง ๆ ในชีวิต ตลอดจนให้ความสุขความบันเทิงแก่ผู้ชมซึ่งเป็นของขวัญล้ำค่าที่นักแสดงสามารถให้แก่เพื่อนมนุษย์ด้วยกัน เมื่อได้ตระหนักถึงความจริงข้อนี้ นักแสดงก็จะมีศรัทธาและความภาคภูมิใจและสามารถถ่ายทอดการแสดงได้อย่างจริงใจ

2) **ความพร้อมของร่างกายและเสียง** หมายถึง เครื่องมือในการแสดงที่สำคัญเพราะนักแสดงต้องใช้ร่างกายและเสียงที่เป็นเครื่องมือในการเสนอผลงานศิลปะต่อผู้ชม นักแสดงที่ดีต้องฝึกฝนร่างกายและเสียงให้พร้อมอยู่เสมอเพื่อนำมาใช้ในการสร้างสรรค์บทบาทและถ่ายทอดศิลปะ ดังนั้น ความพร้อมของร่างกายและเสียงจึงหมายถึงความสามารถในการผ่อนคลายความตึงเครียดของร่างกายความสามารถในการบังคับกล้ามเนื้อทุกส่วนสัดให้ร่างกายเคลื่อนไหวได้ ภายใต้การกำกับของบทบาทได้อย่างคล่องแคล่ว อีกทั้งการกำหนดเสียงในการพูด การร้องเพลงรวมทั้งการแบ่งลมหายใจระหว่างเคลื่อนไหวร่างกายอย่างถูกต้องสมบูรณ์

3) **ความพร้อมของอารมณ์ความรู้สึก** หมายถึง ความสามารถในการแสดงออกและถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกจากภายในโดยไม่เสแสร้งแกล้งทำ นักแสดงควรถ่ายทอดออกมาจากใจจริงและถ่ายทอดอย่างมีศิลปะ มีวินัย อยู่ในการควบคุมที่เหมาะสม ไม่ปล่อยอารมณ์ของตนเองขาดสติและขาดการควบคุมอารมณ์จนทำให้เกิดการแสดงออกที่มากเกินไปจนเกินไป จนนักแสดงกลายเป็นทาสของอารมณ์เสียเองแทนที่จะใช้อารมณ์เป็นเครื่องมือในการแสดง เป็นศิลปะที่ต้องมีการฝึกฝนอย่างจริงจังและต้องมีความพร้อมด้านอารมณ์ความรู้สึก ที่ต้องควบคู่ไปกับความพร้อมของร่างกายและเสียง เพราะนักแสดงจะต้องถ่ายทอดความรู้สึกของตนมาสู่ผู้ชมให้ได้

4) **ความพร้อมของประสาทสัมผัส** นักแสดงที่ดีจะต้องฝึกฝนประสาทสัมผัสให้มีความไว มีไหวพริบ และละเอียดอ่อนจนกระทั่งสามารถนำมาใช้ในการแสดงได้เป็นอย่างดี ในบางครั้งเมื่อนักแสดง อยู่บนเวทีแล้ว

เกิดความรู้สึกว่าประสาทสัมผัสไม่ทำงานเท่าที่ควร เช่น เวลามองคู่สนทนานักแสดงที่ไม่พร้อมจะไม่สามารถมองเห็นอย่างจริงจังเพียงแต่ทำท่ามอง แต่ประสาทสัมผัสจะไม่ได้รับรู้ถึงความรู้สึกอย่างที่เรานึกเหมือนในชีวิตจริง การแสดงจึงไม่น่าเชื่อถือ และเมื่อเวลาฟังคู่สนทนานักแสดงที่ไม่น่าเชื่อถือ นักแสดงที่ไม่มีความพร้อมของประสาทสัมผัสจะทำเป็นฟังแต่ไม่ได้ยินอย่างที่เรายินทุกสิ่งในชีวิตจริง ดังนั้น การรับส่งจึงเป็นการสร้างทำขึ้นไม่ใช่การรับส่งของประสาทในชีวิตประจำวันที่ได้ยินแล้วส่งต่อไปที่สมองทำให้เกิดปฏิกิริยาโต้ตอบอย่างจริงจัง อันนำไปสู่การแสดงที่ลึกลับซึ่งแนบเนียนและมีชีวิตชีวา ดังนั้นนักแสดงที่ดีจึงควรหมั่นฝึกฝนประสาทสัมผัสทั้ง 5 ให้มีความพร้อมที่จะนำมาใช้ในการแสดงอยู่เสมอ

5) **สมาธิ** นักแสดงต้องมีสมาธิที่สูงมากจนสามารถรวมความคิด อารมณ์ ความรู้สึกไปสู่จุดใดจุดหนึ่งตามความต้องการของบทบาทอย่างมีพลังและจุดหมายที่แน่นอน การมีสมาธิสูงจะทำให้นักแสดงสามารถให้ความเข้มข้นแก่บทบาทการแสดง แต่เมื่อนักแสดงขาดสมาธิก็ส่งผลเสียให้กับทุกฝ่าย เพราะการขาดสมาธิในการแสดงอาจทำให้การแสดงนั้นล้มเหลว ไม่เพียงแต่ที่ตัวเองเพียงคนเดียวแต่ยังพาให้ผู้แสดงร่วมและคนดูไปไม่ถึงเป้าหมายของการแสดง และนักแสดงเองก็จะไปต่อไม่ได้ ดังนั้น เมื่อขาดสมาธิและขาดสติควรกลับมาให้ไวและตั้งสมาธิตั้งสติเพื่อให้ผู้แสดงเองและคู่แสดงไปต่อได้ สมาธิจึงเป็นสิ่งที่สำคัญเป็นอย่างมาก ไม่ว่าจะตอนซ้อม จำบท หรือแม้กระทั่งตอนแสดง การมีสมาธิสูงจึงทำให้นักแสดงสามารถถ่ายทอดบทบาทการแสดงออกมาได้ดีและน่าติดตาม ทำให้คนดูเกิดความประทับใจ เชื่อ และติดตามบทบาทของนักแสดงด้วยสมาธิที่สูงเช่นกัน

6) **ความสามารถในการสังเกต** นักแสดงที่ดีจะต้องเป็นคนช่างสังเกต มีไหวพริบทุกอย่างที่อยู่รอบตัวนักแสดงคือครูที่สำคัญสำหรับนักแสดง ไม่ว่าจะเป็นการแสดงออกของมนุษย์ในสภาพแวดล้อมและสถานการณ์ต่าง ๆ หรือลักษณะอาการปฏิกิริยาของคนในแต่ละวัย รวมถึงฐานะต่าง ๆ นักแสดงที่ไม่มีไหวพริบหรือไม่ช่างสังเกตจะแสดงด้วยการเสแสร้งแกล้งทำโดยไม่คำนึงถึงความเป็นจริง เพราะไม่ได้สังเกตและไม่เข้าใจ การสังเกตของนักแสดงนี้ไม่ใช่แค่สังเกตเฉพาะอาการปฏิกิริยาที่เป็นเพียงการกระทำภายนอก แต่จะต้องรู้จักสังเกตอารมณ์ที่อยู่ภายใน แม้กระทั่งความรู้สึกของตนเองที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ นักแสดงที่ดีจะต้องฝึกฝนจนกลายเป็นอุปนิสัย หรือหมายถึงจะต้องเป็นผู้ที่สนใจกับทุกสิ่งที่อยู่รอบกาย และมองเห็นทุกอย่างที่ผ่านเข้ามาในชีวิตอย่างละเอียดลึกซึ้งจึงนำความสามารถในการสังเกตนี้มาใช้ในการแสดงและการตีความบทละครได้อย่างดี

7) **ความจำ** ไม่มีการแสดงในรูปใดที่ไม่ต้องอาศัยความจำ ฉะนั้นผู้ที่ประสงค์จะเป็นนักแสดงจึงต้องหมั่นฝึกฝนและพัฒนาความจำของตนเองเพื่อให้สามารถนำมาใช้ในการแสดง นักแสดงจะต้องเป็นผู้ที่มีความจำ

ที่ดีเพราะนอกจากจะต้องสามารถจดจำบทบาทการแสดงแล้ว จะต้องจดจำอารมณ์ ความรู้สึก ทุกสิ่งที่สังเกตเห็นที่เคยได้ยิน เพื่อนำมาใช้ประโยชน์ในการแสดง นักแสดงที่ดีต้องจดจำประสบการณ์ของชีวิตเพื่อเป็นวัตถุดิบสำหรับนำมาใช้การสร้างสรรค์อารมณ์ความรู้สึกในการแสดง

8) ความเข้าใจ นักแสดงที่ดีจำเป็นต้องมีความเข้าใจในชีวิตมนุษย์อย่างลึกซึ้ง เข้าใจตนเองและผู้อื่น เข้าใจในบทบาทที่จะแสดง และเข้าใจในศิลปะของการแสดงเป็นอย่างดี ความเข้าใจในสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้จะช่วยให้นักแสดงสามารถเข้าถึงบทบาทหรือเรียกกันในวงการละครว่า “ตีบทแตก” เนื่องจากเข้าใจถึงเหตุผลเบื้องหลังของการกระทำและคำพูดทุกคำของตัวละคร ทำให้สามารถสวมบทบาทได้อย่างลึกซึ้งจึงถ่ายทอดออกมาได้อย่างดีและเป็นที่น่าสนใจแก่ผู้ชม

9) ความเชื่อ นักแสดงต้องเชื่อในบทบาทของตัวเอง เชื่อการกระทำของตัวเองในฐานะตัวละคร ความเชื่อนี้จะทำให้สามารถถ่ายทอดความคิด อารมณ์ ความรู้สึกของตัวละครมาสู่ผู้ชมได้ เพราะการแสดงที่จริงจังปราศจากการเสแสร้งแกล้งทำ จะทำให้ผู้ชมได้รับความคิดที่ผู้ประพันธ์บทละครและผู้กำกับการแสดงต้องการที่จะสื่อสารต่อผู้ชม ได้อย่างเต็มที่ เมื่อไหร่ที่นักแสดงขาดความเชื่อในบทบาทของตน เมื่อนั้นผู้ชมก็จะไม่สามารถเชื่อในบทบาทการกระทำของตัวละครได้เลย

10) วินัย ความตั้งใจจริง และความขยันหมั่นเพียร นักแสดงที่ดีต้องมีวินัย ความตั้งใจจริง ความรับผิดชอบต่องาน รู้จักหน้าที่ และอดทนขยันหมั่นเพียรที่จะพัฒนาตนเองอยู่เสมอ ฝึกซ้อม จดจำ และเอาใจใส่ต่อหน้าที่ที่ได้รับหากขาดวินัยไม่ว่าจะมีความสามารถแค่ไหน ก็จะไม่สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ และอาจทำให้เพื่อนร่วมงานมองว่าตนเองเป็นภาระได้ ดังนั้นการมีวินัยทั้งเรื่องของเวลา การจำบท การฝึกฝน และพัฒนาตนเองอยู่เสมอ วินัยจึงเป็นสิ่งที่นักแสดงควรมี หากขาดวินัยของนักแสดงเพียงคนเดียว อาจทำให้เป็นผลเสียต่อภาพรวมงานได้

11) รสนิยมที่ดี นักแสดงจะต้องมีรสนิยมที่ดี ซึ่งสามารถปลูกฝังได้จากการศึกษาหรือความชื่นชอบ ความเข้าใจ สิ่งที่สำคัญเกี่ยวกับการแสดง นักแสดงควรพยายามหาประสบการณ์ เช่น จากการดูละครที่ดี ฝึกการคิดวิเคราะห์ อ่านบทละครที่มีคุณค่า เพื่อเพิ่มพูนความรู้ความเข้าใจ และปลูกฝังรสนิยมที่ดี จึงทำให้สามารถตัดสินใจแยกแยะได้ว่าการแสดงอย่างไรมีศิลปะ อย่างไรขาดศิลปะ และนำความรู้ดังกล่าว มาปรับปรุงแก้ไขการแสดงของตนเองได้

12) พรสวรรค์ ในแง่ของการแสดง หมายถึงคุณสมบัติเฉพาะตัวที่มีมาแต่กำเนิดทำให้นักแสดงมีความสามารถทางการแสดงเป็นพิเศษกว่าคนอื่น คุณสมบัติดังกล่าวได้แก่ จินตนาการ ความสามารถในการสร้างสรรค์ ปฏิภาณไหวพริบในการรับส่งความรู้สึกได้อย่างรวดเร็ว การควบคุมจังหวะการแสดงได้อย่าง

เหมาะสม และมีการแสดงที่ดึงดูดสายตาผู้ชม สามารถเข้าถึงความรู้สึกการแสดงได้ง่ายและไปได้ไกลกว่าผู้อื่น นักแสดงที่มีพรสวรรค์บางครั้งเข้าใจผิด คิดว่ามีพรสวรรค์อยู่แล้วจึงไม่ต้องขวนขวายหาความรู้ หรือ ประสบการณ์ใดๆ ก็ทำให้การแสดงด้อยลงไปได้อย่างน่าเสียดาย ดังนั้นการมีพรสวรรค์นับว่าเป็นเรื่องดี แต่ก็ จำเป็นที่ต้องฝึกฝนเพื่อพัฒนาพรสวรรค์ที่มีอยู่แล้วให้ดีขึ้น จึงจะเรียกได้ว่าเป็นนักแสดงที่มีความสมบูรณ์ทุก ประการ (สไตล พันธุมโกมล, 2558, น. 102-106 อ้างถึงใน วราภรณ์ รูปสม, ม.ป.ป.)

จากการศึกษาคุณสมบัติของนักแสดงที่ดี ที่ได้กล่าวมาข้างต้นนั้น นักแสดงที่ดีต้องประกอบไปด้วย คุณสมบัติมากมายหลายประการ ผู้ศึกษาจึงมีความตั้งใจเป็นอย่างมากที่จะนำคุณสมบัติที่ดีของนักแสดงมา ปรับใช้ในเรื่องวินัย ความพร้อม ฝึกฝน เพื่อใช้ในการแสดงละครเวทีเรื่อง “เนเวอร์แลนด์” ที่ต้องทำงานร่วมกับ กับทุกฝ่าย และความรู้จากเรื่องนี้ทำให้ผู้ศึกษาเล็งเห็นถึงความสำคัญของคุณสมบัติที่สำคัญทั้ง 12 ประการ ผู้ ศึกษาจึงต้องหมั่นขวนขวายหาความรู้และฝึกฝน เพื่อทำหน้าที่นักแสดงให้ดีที่สุดและหากมีพรสวรรค์ก็ยิ่งต้อง สำคัญในความรับผิดชอบที่จะต้องพัฒนาไม่ใช่เย่อหยิ่ง และพัฒนาศักยภาพการแสดงให้เกิดประสิทธิภาพใน การแสดงให้ได้มากที่สุด

2.2.5 กระบวนการในการแสดง

นพมาศ แวหงส์ ได้อธิบายกระบวนการในการแสดงไว้อย่างชัดเจน จึงขอยกคำอธิบายดังกล่าวมาใน ส่วนนี้

1) การเตรียมตัวก่อนการแสดง

เมื่อมีคุณสมบัติที่ดีของการเป็นนักแสดงแล้ว สิ่งที่สำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่ากันของการเป็นนักแสดงก็คือการ เตรียมตัวเตรียมใจก่อนการเป็นนักแสดง ซึ่งเป็นเรื่องที่จะละเอียดอ่อนที่มักถูกมองข้ามไปเสมอ หากถ้าพิจารณา ให้ถี่ถ้วนแล้วจะพบว่าเรื่องเหล่านี้มีผลกับความรู้สึกและทัศนคติของการเป็นนักแสดงอยู่มาก ประกอบด้วย การ ผ่อนคลายของร่างกายและจิตใจ ความเชื่อใจในคู่แสดงและกลุ่ม การยอมรับที่จะถูกวิพากษ์วิจารณ์ ทัศนคติว่า การแสดงที่จริงจังตั้งอยู่บนความสนุก และมีความอิสระทั้งร่างกาย ความคิดและความรู้สึก

1.1) การผ่อนคลายของร่างกายและจิตใจ

1.2) รู้จักวิธีผ่อนคลาย เมื่อเกิดความผ่อนคลายก็จะสามารถเคลื่อนไหวและมีปฏิกิริยา ตอบสนองได้ทันทีทันใด เกิดความคิดสร้างสรรค์ตอบสนองได้ทันทั่วถึง

1.3) **ความเชื่อใจในคู่แสดงและกลุ่ม** เกิดขึ้นจากการสร้างสัมพันธที่ดีกับผู้อื่น รู้จักให้แบ่งปันและตระหนักถึงความรู้สึกของผู้อื่นเสมอ ความรู้สึกแข่งขันเป็นสิ่งต้องห้ามสำหรับนักแสดงพึงระลึกเสมอว่านี่คือการทำงานเป็นทีม เพราะละครคือศิลปะร่วม

1.4) **การยอมรับที่จะถูกวิพากษ์วิจารณ์** นักแสดงที่ฉลาดมักไม่พยายามสนใจคำวิจารณ์ในแง่ส่วนบุคคล และอย่าเสียเวลาไปหาคำแก้ตัวเพราะทำยที่สุดแล้วไม่มีใครสามารถตอบสนองความพอใจของทุกคนได้โดยเฉพาะเรื่องอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม

1.5) **ทัศนคติ** ที่ว่าการแสดงที่จริงจังตั้งอยู่บนความสนุก อย่าเอาจริงจังจนเกินไป เพราะจะปิดกั้นจินตนาการและความเป็นศิลปะเพื่อความบันเทิง จงทำให้สนุกกับการแสดง

1.6) **ความอิสระทางร่างกาย ความคิด และความรู้สึก** เตรียมใจและเรียนรู้ที่จะให้อิสระกันทั้ง 3 ด้าน เพื่อการสร้างสรรคจินตนาการ หากไม่เป็นอิสระก็ยากที่จะพัฒนาไปสู่อารมณ์ความรู้สึก

2) วิธีการเข้าถึงตัวละคร

การที่นักแสดงจะสามารถเข้าถึงการเป็นตัวละครได้นั้น นักแสดงจะต้องอาศัยทักษะความกล้าแสดงออก ทักษะการสื่อสารและทักษะการฟัง ทักษะหลัก 3 อย่างนี้เป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับการฝึกฝนและพัฒนาโดยมีหัวข้อหลัก 3 หัวข้อดังต่อไปนี้

2.1) **ความต้องการ (Objective)** สิ่งแรกที่เป็นแกนหลักสำคัญของการแสดงคือการค้นหาและกำหนด “จุดประสงค์” ของตัวละคร ซึ่งสามารถเรียกให้เข้าใจได้ว่า “ความต้องการ” นักแสดงควรจะต้องคำถามว่าตัวละครที่เขาสวมบทบาทนั้นต้องการอะไรในชีวิตของเขา เขาต้องการอะไรในช่วงชีวิตของเขาในเรื่องนี้ เขาต้องการอะไรในฉาก ๆ หนึ่ง หรือในการสนทนากับอีกตัวละครหนึ่ง

2.2) **การสังเกต (Observation)** ทักษะการสังเกตนักแสดงทุกคนต้องฝึกฝนจนมีความเชี่ยวชาญและละเอียดอ่อน เพราะมันจะนำไปสู่การเข้าใจตัวเองและผู้อื่นได้และสามารถทำงานควบคู่ไปกับการตั้งความต้องการของตัวละคร ทักษะการสังเกตอาจแบ่งได้เป็นการสังเกตภายในตนเอง การสังเกตภายนอกผ่านการมองเห็น กับการสังเกตความรู้สึกผ่านประสาทสัมผัสอื่น ๆ ที่ทำให้เราอธิบายได้ถึงบรรยากาศโดยรวมของสถานที่และสถานการณ์นั้น ๆ

2.3) **การทำซ้ำ (Repetition)** การทำซ้ำจะนำไปสู่ความเข้าใจที่ลึกซึ้งซึ่งมากยิ่งขึ้น และการซ้อมหลาย ๆ ครั้งจะทำให้ให้นักแสดงใช้ทักษะได้อย่างลื่นไหลและเป็นธรรมชาติ

3) ปัญหาและการแก้ปัญหาของนักแสดงเมื่อต้องทำงานร่วมกันเป็นทีม

3.1) ยอมรับฟังความเห็นของผู้อื่น เมื่อมีคนวิพากษ์วิจารณ์หรือเสนอความเห็นที่ขัดแย้ง เราจะไม่รู้สึกรู้สีกต่อต้าน

3.2) ทำใจให้กว้าง เมื่อมีคนทำพลาดเราจะไม่ตำหนิแต่เข้าใจและให้อภัย

3.3) รู้จักหยุดตริตรอง เมื่อมีบางคนเชื่อในสิ่งที่ต่างจากเราเราจะไม่ทำในสิ่งที่ต่อต้านความเชื่อเขา

3.4) รู้จักกาลเทศะ เมื่อเรามีความเชื่อในสิ่งใดและอยากให้คนอื่นเชื่ออย่างเรา เราจะรู้จักเลือกใช้เวลา สถานที่ และกิริยาที่เหมาะสม (นพมาศ แวหงส์, 2550, น. 96-114)

จากการศึกษากระบวนการในการแสดงจากบทความข้างต้น ทำให้เห็นวาระหว่างการแสดงนั้น นักแสดงจะต้องมีการเตรียมตัวก่อนการแสดง ขึ้นตอนระหว่างการแสดง การพูดคุยถึงปัญหาและวิธีการในการแก้ปัญหาของนักแสดงเมื่อต้องทำงานร่วมกันเป็นทีม ทุกอย่างในการแสดงละครนักแสดงจะต้องมีการปฏิบัติเป็นขั้นตอนต่าง ๆ จึงกล่าวได้ว่าวิชาการแสดงนั้นมีจุดมุ่งหมายคือนักแสดงจะต้องมีความเชื่อในตัวละครนั้น ๆ และเข้าใจความเป็นตัวละครนั้นอย่างถ่องแท้เพื่อที่จะสามารถใช้ตัวละครนั้นสื่อสารความหมายออกมาได้อย่างมากที่สุด

2.2.6 เครื่องมือและหลักการในการใช้การแสดง

นักแสดงมีเสียงและร่างกายเป็นเครื่องมือในการเสนอผลงานศิลปะต่อผู้ชม นอกจากนักแสดงจะใช้เสียงและร่างกายที่ดีแล้ว การผ่อนคลาย การควบคุมร่างกายและเสียง ได้อย่างชำนาญ นั้นยังหมายถึงการใช้ภาษาพูดเป็นอย่างดีอีกด้วย การออกเสียงของมนุษย์ (ตรีดาว อภัยวงศ์, 2564)

1) การออกเสียงของมนุษย์

การออกเสียง คือ ผลของการทำงานที่ประสานสัมพันธ์กันอย่างมีระบบของอวัยวะชุดหนึ่งในร่างกายภายใต้การควบคุมของสมอง โดยอวัยวะชุดนี้ไม่ได้ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อทำหน้าที่ในการออกเสียงโดยตรง แต่ทุกชิ้นมีส่วนสำคัญเกี่ยวกับการพูด และการดำรงชีวิตทั้งสิ้น เช่น การหายใจ การกิน การกลืนอาหาร และการดมกลิ่น เป็นต้น ซึ่งการออกเสียงในภาษา หรือ การพูด เป็นคุณสมบัติเฉพาะตัวของมนุษย์เท่านั้น เพราะหากเปรียบเทียบระบบอวัยวะของมนุษย์กับประเภทสัตว์ชั้นต่ำแล้ว จะเห็นได้ว่าสัตว์เหล่านั้นไม่มีชุดอวัยวะในการออกเสียงเหมือนมนุษย์ (Kapoo, 2553) ซึ่งประกอบด้วย

1.1) **ริมฝีปาก** เป็นอวัยวะส่วนที่สามารถเคลื่อนไหวได้มากและทำให้เสียงแตกต่างกันได้มาก ลักษณะริมฝีปากต่าง ๆ นี้ล้วนแต่มีอิทธิพลต่อการออกเสียงและการทำให้เสียงแตกต่างกันไปทั้งสิ้น

1.2) **ฟัน** เป็นอวัยวะที่เกิดของเสียงหลายชนิดเช่น เมื่อฟันบนกดลงบนริมฝีปากล่างหรือกดกันฟันล่างลงที่ผ่านออกมาโดยแรงจะลอดช่องที่พอจะผ่านได้ออกมา ทำให้เกิดเป็นเสียงชนิดที่เรียกว่า เสียงเสียดแทรกที่เกิดที่ฟันบ้าง เกิดที่ระหว่างฟันบ้าง นอกจากนี้เนื่องจากปลายลิ้นอยู่ใกล้กับฟันปลายลิ้นซึ่งมักจะทำอาการต่าง ๆ บริเวณหลังฟันบอย ๆ ทำให้เกิดเสียงที่เรียกว่า เสียงเกิดที่ฟัน

1.3) **ปุ่มเหงือก** เป็นส่วนนูนออกมาอยู่หลังฟันด้านบน ถ้าเอาลิ้นแตะดูจะรู้สึกว่ามีลักษณะเป็นคลื่น ปุ่มเหงือกนั้นเป็นคลื่น ปุ่มเหงือกเป็นบริเวณที่เกิดเสียงปุ่มเหงือก (Alveolar Sound) ปุ่มเหงือกเป็นตำแหน่งสำคัญในการอธิบายเรื่องเสียงตำแหน่งหนึ่ง

1.4) **ลิ้น** ลิ้นเป็นส่วนที่เคลื่อนไหวมากที่สุดในการออกเสียงพูด จึงต้องแบ่ง ออกเป็นสามส่วนด้วยกัน ตามหน้าที่ที่มีในการออกเสียง

1.5) **กล่องเสียง** เส้นเสียง เป็นอวัยวะที่สำคัญที่เกิดของเสียง เส้นเสียงมีลักษณะเป็นกล้ามเนื้อสองแผ่น ปิดขวางอยู่ปากช่องหลอดลมจากด้านหลังมาด้านหน้าระหว่างเส้นเสียงจะมีช่องว่างซึ่งเป็นที่ลมผ่านเข้าไปถึงปอดและออกจากปอดได้ ช่องว่างนี้เรียกว่า ช่องว่างระหว่างเส้นเสียง เส้นเสียงทั้งสองสามารถจะดึงออกให้ห่างจากกันหรือดึงเข้ามาชิดกันได้เส้นเสียงเป็นส่วนทำให้เกิด (ศัพท์อักษรภาษาจีน, 2562)

จะเห็นได้ว่าชุดอวัยวะเหล่านี้เชื่อมโยงการทำงานร่วมกันเพื่อให้เกิดการออกเสียงของมนุษย์ในรูปแบบที่หลากหลาย โดยจะทำงานร่วมกับอวัยวะสำคัญของระบบทางเดินหายใจ คือ ปอด ซีโครง และกระบังลมด้วย ดังนั้นนักแสดงจึงควรทำการเตรียมอวัยวะเหล่านี้ก่อนการแสดง เพื่อการออกเสียงที่ดี มีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นเครื่องมือสำคัญการสื่อสารแก่ผู้ชม

2) การเตรียมเสียงและร่างกายก่อนการแสดง

การเตรียมเสียง หรือ การวอร์มเสียง จะช่วยให้ไม่เกิดการบาดเจ็บของเส้นเสียง และยังสามารถช่วยให้เราใช้เสียงได้ยาวนาน เป็นไปตามต้องการได้มากขึ้น (พานิช, 2560) เราควรวอร์มเสียงเป็นประจำโดยมีหลักการดังนี้

2.1) **การคลายกล้ามเนื้อใบหน้า** โดยการอ้าปากกว้างๆ และขยับซ้ายขวา ไปเรื่อย ๆ เพื่อเตรียมกล้ามเนื้อใบหน้า และริมฝีปาก

2.2) **การทำบับเบิล (Bubble)** โดยการใช้มือจับที่มุมปากสองข้างและปล่อยลมออกมาผ่านริมฝีปาก เพื่อวอร์มเสียง กล้องเสียง และช่องคอ

2.3) **การไล่เสียงตามตัวโน้ต** เช่น ล่า ลา ล่า ล้า ล้า ลา ล่า ลา ล่า หรืออาจจะลองเป็นคาสรไปเรื่อยๆ เพื่อขยายระดับของเสียงให้ยืดหยุ่นมากขึ้น

3) การเตรียมร่างกาย หรือ การวอร์มร่างกาย

การเตรียมอวัยวะที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหวที่จะเกิดขึ้นต่อไปในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ให้รู้ตัวและพร้อมที่จะทำงานหนักได้ การเตรียมร่างกายทำโดยการเคลื่อนไหวร่างกาย เช่น การสะบัดแข้ง สะบัดขา การแกว่งแขนขาหรือทำการกายบริหารด้วยการเดินหรือกระโดด การเดินเร็ว ๆ วิ่งเหยาะช้า ๆ หรือการวิ่งกับที่อยู่ชั่วระยะเวลาหนึ่ง ซึ่งจะทำให้คุณหมึกของร่างกายสูงขึ้น หัวใจเต้นเร็วขึ้นเล็กน้อย ทำให้มีเลือดไปเลี้ยงกล้ามเนื้อต่าง ๆ มากขึ้นเพื่อเตรียมพร้อมในการทำกิจกรรมอย่างมีประสิทธิภาพ ป้องกันการบาดเจ็บ ซึ่งมีวิธีการดังนี้

- 3.1) การยืดกล้ามเนื้อส่วนต่างๆของร่างกายเพื่อเตรียมความพร้อม
- 3.2) การทำกิจกรรมที่ทำให้ร่างกายมีอุณหภูมิที่อุ่นขึ้น เช่น การเดิน การวิ่ง การกระโดด
- 3.3) การสำรวจร่างกายเพื่อป้องกันการบาดเจ็บในการทำกิจกรรม

จากการศึกษาข้างต้นทำให้ผู้ศึกษาเห็นถึงความสำคัญของการเตรียมความพร้อมของเสียง ความพร้อมร่างกายถือเป็นเรื่องสำคัญอย่างมากสำหรับการทำงานของนักแสดง ผู้ศึกษาจึงมีการเตรียมความพร้อมด้วยวิธีการเหล่านี้ทุกครั้งในการซ้อม เพื่อประสิทธิภาพ และความปลอดภัยของนักแสดงทุกคน

4) ความสำคัญของเสียงและร่างกายในการแสดง

เมื่อเสียงและร่างกายเป็นเครื่องมือสำคัญของนักแสดงในการสื่อสารละครแก่ผู้ชมเสียงและร่างกายจึงมีความสำคัญในการแสดงดังนี้ (เจนอักษร, 2560)

- 4.1) ความสำคัญต่อนักแสดงและตัวละคร
- 4.2) ความสำคัญต่อนักแสดงและนักแสดงด้วยกัน
- 4.3) ความสำคัญต่อนักแสดงและเนื้อเรื่อง
- 4.4) ความสำคัญต่อนักแสดงและผู้ชมการแสดง

5) กระบวนการการแสดงที่ใช้เสียง และ ร่างกายเป็นสำคัญ

การสร้างตัวละครแฟนตาซี เช่น การปรับร่างกายให้เคลื่อนไหวช้าลง การปรับโทนเสียงและสำเนียงการพูดซึ่งเป็นลักษณะสำคัญของบางตัวละคร การเต้น การร้องเพลง หรือแม้แต่การถ่ายทอดอารมณ์โดยการเปลี่ยนน้ำเสียง หรือ ท่าทางในสถานการณ์ต่าง ๆ ของเรื่อง

จากกระบวนการดังกล่าวข้างต้นผู้ศึกษาได้ศึกษาและเห็นความสำคัญทางด้านเสียง ร่างกายว่าทั้งสองอย่างนั้นมีผลต่อการแสดงเป็นอย่างมาก ดังนั้นนักแสดงทุกคนจึงต้องให้ความสำคัญกับสิ่งเหล่านี้เป็นอย่างดีเพื่อประสิทธิภาพในการแสดงของตนเอง

2.2.7 ทฤษฎีในการแสดง

ทฤษฎีในการแสดงเป็นทฤษฎีที่ถูกแตกแขนงแบ่งออกเป็นเทคนิคต่าง ๆ เพื่อให้นักแสดงได้เลือกเทคนิค นั้น ๆ มาใช้ตามความถนัดเฉพาะตัว และสามารถนำปฏิบัติการแสดงได้อย่างเข้าใจ โดยนักแสดงสามารถเลือกใช้เทคนิคต่าง ๆ ได้ตามความเหมาะสม

ซึ่งกลุ่มผู้ศึกษาระยะเวลาที่เรื่อง “เนเวอร์แลนด์” ได้ทำการหาทฤษฎีที่จะช่วยให้นักแสดงเข้าใจและหาแนวทางในการแสดงของนักแสดงทุกคนให้ไปในทิศทางและความเข้าใจเดียวกัน โดยได้ยกการใช้ทฤษฎีที่ใช้ร่วมกันของ คอนสแตนติน สตานิสลาฟสกี (Konstantin Stanislavski) นักการละครชาวรัสเซียที่คิดค้นระบบการฝึกฝนนักแสดงขึ้นมาเป็นคนแรก เขาเชื่อว่าจินตนาการนั้นเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะทำให้เรื่องราวในบทละครกลายเป็นความจริงบนเวทีได้ ซึ่งจินตนาการจะทำงานควบคู่ไปกับการสังเกต โดยเทคนิคที่นักแสดงได้ยกมาใช้คือเทคนิคการแสดงละครสด (Improvisation) การแสดงสด คือการแสดงบทบาทสมมุติที่ไม่ได้มีการฝึกซ้อมมาก่อน คิดเหตุการณ์สถานการณ์ขึ้นมาใหม่ โดยใส่คำพูดหรือการแสดงตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ผู้แสดงจะไม่รู้ล่วงหน้าในการในการเล่นไม่ว่าจะเป็นคู่แสดง บท สถานการณ์ โดยจะต้องใช้ทักษะการแสดงของนักแสดงที่ได้รับบทบาท อาจมีการเพิ่มบุคคลในการแสดงหรือเหตุการณ์ได้อย่างคร่าว ๆ (ยุทธนา บุญอาษาทอง , 2559, น.1745)

เนื่องจาก ในละครเวทีเรื่อง “เนเวอร์แลนด์” ต้องอาศัยการใช้จินตนาการค่อนข้างมากนักแสดงจึงนำเทคนิคของคอนสแตนติน สตานิสลาฟสกี ที่กล่าวมาข้างต้น มาเพื่อเป็นการฝึกใช้จินตนาการของนักแสดง และพัฒนาทักษะของนักแสดง อีกทั้งกลุ่มผู้ศึกษายังได้ยกเทคนิคของ อุทา ฮาเกิน (UTA HAGEN) นักแสดงหญิงชาวอเมริกันเชื้อสายเยอรมันและผู้ประกอบการละคร หรือเป็นที่รู้จักกันในนามของบรมครูสอนการแสดงและนักแสดง

ในปี 1900 มีหลายสถาบันการแสดงที่ได้นำเทคนิคต่าง ๆ ของ UTA HAGEN ไปใช้ ซึ่งเทคนิคต่าง ๆ นั้นก็มีพื้นฐานมาจากทฤษฎีการแสดงว่า "The process of living truthfully in an imaginary circumstance" ซึ่งเทคนิคของ UTA HAGEN นั้นจะเปรียบการทำกิจกรรมการแสดงต่าง ๆ เหมือนกับหินลับมีด ที่ต้องมีการฝึกฝนและจะสามารถพัฒนาขึ้นได้ตามลำดับ กิจกรรมการแสดงตามเทคนิคนี้ จะเน้นที่การแสดงออกถึง

พฤติกรรมต่าง ๆ ตามสถานการณ์ที่กำหนดให้ โดยผู้ศึกษาจะให้นักแสดงสร้างคำตอบเกี่ยวกับ 9 Questions ของ UTA เมื่อได้คำตอบ คำตอบจะช่วยสร้างให้เกิดภาพต่าง ๆ ในความทรงจำของตัวละคร เพื่อให้มองเห็นภาพรวมได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น (Ates, 2019)

การใช้เทคนิคของคอนสแตนติน สตานิสลาฟสกี และเทคนิคของ UTA HAGEN มาเป็นส่วนหนึ่งของการแสดงทำให้กลุ่มผู้ศึกษา สามารถเลือกใช้วิธีในหาตัวละครในเชิงปฏิบัติ มาเป็นส่วนหนึ่งในการหาตัวละคร เพื่อให้ให้นักแสดงเข้าใจและเข้าถึงบทบาทได้อย่างมาก จึงสรุปได้ว่ากลุ่มผู้แสดงได้นำเทคนิคและทฤษฎีต่าง ๆ ดังกล่าวมาใช้และส่งผลให้การแสดงที่กลุ่มผู้ศึกษาได้ทำการแสดงออกไปทำให้ผู้ชมได้รับรู้ถึง อารมณ์ ความรู้สึกของนักแสดงที่ชัดเจน และละเอียดมากยิ่งขึ้น

2.3 ข้อมูลสัมพันธด้านการออกแบบ

การออกแบบเพื่อการแสดง หมายถึง การสร้างสรรค์องค์ประกอบต่าง ๆ ในแง่ของการนำเสนอภาพของละครเวทีในที่นี้ ประกอบด้วย การออกแบบฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก แสง เครื่องแต่งกาย เทคนิคต่าง ๆ เป็นต้น ซึ่งในการเรียนรู้เกี่ยวกับกระบวนการ เทคนิคและวิธีการการออกแบบเพื่อการแสดง ผู้ออกแบบควรมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับหลักการจัดองค์ประกอบและกลวิธีการออกแบบเพื่อใช้ในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบเพื่อการแสดงละครเวที ดังนี้

2.3.1 หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์

เป็นหลักสำคัญสำหรับผู้สร้างสรรค์ และผู้ศึกษางานศิลปะ เนื่องจากผลงานศิลปะใด ๆ ก็ตาม ล้วนมีคุณค่าอยู่ 2 ประการ คือ คุณค่าทางด้านรูปทรง และ คุณค่าทางด้านเรื่องราว คุณค่าทางด้านรูปทรง เกิดจากการนำเอา องค์ประกอบต่าง ๆ ของ ศิลปะ อันได้แก่ เส้น สี แสงและเงา รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว ฯลฯ มาจัดเข้าด้วยกันเพื่อให้เกิดความงาม ซึ่งแนวทางในการนำองค์ประกอบต่าง ๆ มาจัดรวมกันนั้นเรียกว่า การจัดองค์ประกอบศิลป์ (Art Composition) โดยมีหลักการจัดตามที่กล่าวต่อไป อีกคุณค่าหนึ่งของงานศิลปะ คือ คุณค่าทางด้านเนื้อหา เป็นเรื่องราว หรือสาระของผลงานที่ศิลปินผู้สร้างสรรค์ต้องการที่จะแสดงออกมา ให้ผู้ชมได้สัมผัสรับรู้โดยอาศัยรูปลักษณะ ที่เกิดจากการจัดองค์ประกอบศิลป์ นั่นเองหรืออาจกล่าวได้ว่า ศิลปินนำเสนอเนื้อหาเรื่องราวผ่านรูปลักษณะที่เกิดจากการจัดองค์ประกอบทางศิลปะ ถ้าองค์ประกอบที่จัดขึ้นไม่สัมพันธ์ กับเนื้อหาเรื่องราวที่นำเสนอ งานศิลปะนั้นก็ขาดคุณค่าทางความงามไปดังนั้นการจัดองค์ประกอบ

ศิลป์จึงมีความสำคัญใน การสร้างสรรค์งานศิลปะ เป็นอย่างยิ่งเพราะจะทำให้งานศิลปะทรงคุณค่าทางความงามอย่างสมบูรณ์การจัดองค์ประกอบของศิลปะ (สุพัฒตรา, 2559) มีหลักที่ควรคำนึง คือ

1) **สัดส่วน (Proportion)** สัดส่วน หมายถึง ความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสมระหว่างขนาดขององค์ประกอบที่แตกต่างกัน ทั้งขนาดที่อยู่ในรูปทรงเดียวกันหรือระหว่างรูปทรง และรวมถึงความสัมพันธ์กลมกลืนระหว่างองค์ประกอบทั้งหลายด้วย ซึ่งเป็นความพอเหมาะพอดี ไม่ มากไม่น้อยขององค์ประกอบทั้งหลายที่นำมาจัดรวมกัน ความเหมาะสมของสัดส่วนอาจ พิจารณาจากคุณลักษณะดังต่อไปนี้

1.1) **สัดส่วนที่เป็นมาตรฐาน** จากรูปลักษณะตามธรรมชาติ ของ คน สัตว์ พืช ซึ่งโดยทั่วไปถือว่า สัดส่วนตามธรรมชาติ จะมีความงามที่เหมาะสมที่สุด หรือจากรูปลักษณะที่เป็น การ สร้างสรรค์ของมนุษย์ เช่น อัตราส่วนทองคำ (Gold section) เป็นกฎในการสร้างสรรค์รูปทรงของกรีก ซึ่งถือว่า "ส่วนเล็กสัมพันธ์กับส่วนที่ใหญ่กว่า ส่วนที่ใหญ่กว่าสัมพันธ์กับส่วนรวม" ทำให้สิ่งต่าง ๆ ที่สร้างขึ้นมีสัดส่วนที่สัมพันธ์กับทุกสิ่งอย่างลงตัว

1.2) **สัดส่วนจากความรู้สึก** โดยที่ศิลปะนั้นไม่ได้สร้างขึ้นเพื่อความงามของรูปทรงเพียงอย่างเดียว แต่ยังสร้างขึ้นเพื่อแสดงออกถึง เนื้อหา เรื่องราว ความรู้สึกด้วย สัดส่วนจะช่วยเน้นอารมณ์ความรู้สึก ให้เป็นไปตามเจตนาอารมณ์ และเรื่องราวที่ศิลปินต้องการ ลักษณะเช่น นี้ ทำให้งานศิลปะของชนชาติต่าง ๆ มีลักษณะแตกต่างกัน เนื่องจากมีเรื่องราว อารมณ์ และ ความรู้สึกที่ต้องการแสดงออกต่าง ๆ กันไป เช่น กรีกนิยมในความงามตามธรรมชาติเป็น อุดมคติ เน้นความงามที่เกิดจากการประสานกลมกลืนของรูปทรงจึงแสดงถึงความเหมือน จริงตามธรรมชาติ ส่วนศิลปะแอฟริกันดั้งเดิม เน้นที่ความรู้สึกทางวิญญาณที่น่ากลัว ดังนั้น รูปลักษณะจึงมีสัดส่วนที่ผิดแผกแตกต่างไปจากธรรมชาติทั่วไป

2) **ความสมดุล (Balance)** ความสมดุล หรือ ดุลยภาพ หมายถึง น้ำหนักที่เท่ากันขององค์ประกอบ ไม่เอนเอียงไปข้างใดข้างหนึ่งในทางศิลปะยังรวมถึงความประสานกลมกลืน ความพอเหมาะพอดีของ ส่วน ต่าง ๆ ในรูปทรงหนึ่ง หรืองานศิลปะชิ้นหนึ่ง การจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ ลงใน งานศิลปะกรรมนั้นจะต้องคำนึงถึงจุดศูนย์ถ่วง ในธรรมชาตินั้น ทุกสิ่งสิ่งของที่ทรงตัวอยู่ได้โดยไม่ล้มเพราะมีน้ำหนักเฉลี่ย เท่ากันทุกด้าน

ฉะนั้น ในงานศิลปะถ้ามองดูแล้วรู้สึกว่างส่วนหนักไป แน่นไป หรือ เบาลงไปก็จะทำให้ภาพนั้นดูเอนเอียง และเกิดความ รู้สึกไม่สมดุล เป็นการบกพร่องทางความงาม ดุลยภาพในงานศิลปะ มี 2 ลักษณะ คือ

2.1) **ดุลยภาพแบบสมมาตร (Symmetry Balance)** หรือ ความสมดุลแบบซ้ายขวาเหมือนกัน คือ การวางรูปทั้งสองข้างของแกนสมมาตรเป็นการสมดุลงานตามธรรมชาติลักษณะแบบนี้ในทางศิลปะมี

ใช้น้อย ส่วนมากจะใช้ในลวดลายตกแต่ง ในงานสถาปัตยกรรมบางแบบ หรือ ในงานที่ต้องการดูภาพที่นิ่ง และมั่นคงจริง ๆ

2.2) ดุลยภาพแบบอสมมาตร (Asymmetry Balance) หรือ ความสมดุลแบบซ้ายขวาไม่เหมือนกัน มักเป็นการสมดุลที่เกิดจากการจัดใหม่ของผู้ชม ซึ่งมีลักษณะที่ทางซ้ายและขวาจะไม่เหมือนกันใช้ องค์ประกอบที่ไม่เหมือนกัน แต่มีความสมดุลกัน อาจเป็นความสมดุลด้วย น้ำหนักขององค์ประกอบ หรือสมดุล ด้วยความรู้สึกก็ได้ การจัดองค์ประกอบให้เกิดความ สมดุลแบบอสมมาตรอาจทำได้โดย เลื่อนแกนสมดุลไป ทางด้านที่มีน้ำหนักมากกว่า หรือ เลื่อน ภาพที่มีน้ำหนักมากกว่าเข้าหาแกน จะทำให้เกิดความสมดุลขึ้น หรือใช้ หน่วยที่มีขนาดเล็กแต่มีรูปลักษณะที่น่าสนใจถ่วงดุลกับรูปลักษณะที่ มีขนาดใหญ่แต่มีรูปแบบธรรมดา

3) จังหวะลีลา (Rhythm) จังหวะลีลา หมายถึง การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการซ้ำกันขององค์ประกอบ เป็นการซ้ำที่ เป็นระเบียบ จากระเบียบธรรมดาที่มีช่วงห่างเท่า ๆ กัน มาเป็นระเบียบที่สูงขึ้น ซ้ำซ้อนขึ้นจนถึง ขึ้นเกิดเป็นรูปลักษณะของศิลปะ โดยเกิดจาก การซ้ำของหน่วย หรือการสลับกันของหน่วยกับช่องไฟ หรือเกิด จาก การเลื่อนไหลต่อเนื่องกันของเส้น สี รูปทรง หรือ น้ำหนัก รูปแบบหนึ่ง อาจเรียกว่าแม่ลาย การนำแม่ลาย มาจัดวางซ้ำ กันทำ ให้เกิดจังหวะและถ้าจัดจังหวะให้แตกต่างกันออกไป ด้วยการเว้นช่วง หรือสลับช่วง ก็ จะ เกิดลวดลายที่แตกต่างกันออกไป ได้อย่างมากมาย แต่จังหวะของลายเป็นจังหวะอย่างง่าย ๆ ให้ความ รู้สึก เพียงผิวเผิน และเบื่อง่าย เนื่องจากขาดความหมาย เป็นการรวมตัวของสิ่งๆที่เหมือนกัน แต่ไม่มีความหมายใน ตัวเอง จังหวะที่น่าสนใจและมีชีวิต ได้แก่ การเคลื่อนไหวของ คน สัตว์ การเติบโตของพืช การเดินจำเป็นการ เคลื่อนไหวของโครงสร้างที่ให้ความบันเทิงใจในการสร้างรูปทรงที่มีความหมาย

4) การเน้น (Emphasis) หมายถึง การกระทำให้เด่นเป็นพิเศษกว่าธรรมดา ในงานศิลปะจะต้องมี ส่วนใดส่วนหนึ่ง หรือจุดใดจุดหนึ่ง ที่มีความสำคัญกว่าส่วนอื่น ๆ เป็นประธานอยู่ ถ้าส่วนนั้นอยู่ปะปนกับส่วน อื่น ๆ และมีลักษณะเหมือน กัน ก็อาจถูกกลืน หรือ ถูกส่วนอื่นที่มีความสำคัญน้อยกว่าบดบัง หรือแย่ง ความสำคัญ ความน่าสนใจไปเสีย งานที่ไม่มีจุดสนใจ หรือประธาน จะทำให้ดูน่าเบื่อ เหมือนกับลวดลายที่ถูก จัดวางซ้ำกัน โดยปราศจากความหมาย หรือเรื่องราวที่น่าสนใจ ดังนั้น ส่วนนั้นจึงต้องถูกเน้น ให้เห็นเด่นชัด ขึ้นมา เป็นพิเศษกว่าส่วนอื่น ๆ ซึ่งจะทำให้ผลงานมีความงาม สมบูรณ์ ลงตัว และน่าสนใจมากขึ้น การเน้นจุด สนใจสามารถทำได้ 3 วิธี คือ

4.1) การเน้นด้วยการใช้องค์ประกอบที่ตัดกัน (Emphasis by Contrast) สิ่งที่แตกต่างกันไปจากส่วนอื่น ๆ ของงาน จะเป็นจุดสนใจ ดังนั้น การใช้องค์ประกอบที่มีลักษณะ แตกต่าง หรือขัดแย้ง กับส่วนอื่น ก็จะทำให้เกิดจุดสนใจขึ้นในผลงานได้ แต่ทั้งนี้ต้อง พิจารณาลักษณะความแตกต่างที่นำมาใช้ด้วย

ว่า ก่อให้เกิดความขัดแย้งกันในส่วนรวม และทำให้เนื้อหาของงานเปลี่ยนไปหรือไม่ โดยต้องคำนึงว่า แม้มีความขัดแย้ง แตก ต่างกันในบางส่วน และในส่วนรวมยังมีความกลมกลืนเป็นเอกภาพเดียวกัน

4.2) การเน้นด้วยการดัดการอยู่โดดเดี่ยว (Emphasis by Isolation) เมื่อสิ่งหนึ่งถูกแยกออกไปจากส่วนอื่น ๆ ของภาพ หรือกลุ่มของมัน สิ่งนั้นก็จะเป็นจุดสนใจ เพราะเมื่อ แยกออกไปแล้วก็จะเกิดความสำคัญขึ้นมา ซึ่งเป็นผลจากความแตกต่างที่ไม่ใช่แตกต่างด้วยรูปลักษณะ แต่เป็นเรื่องของตำแหน่งที่จัดวาง ซึ่งในกรณีนี้ รูปลักษณะนั้นไม่ จำเป็นต้องแตกต่างจากรูปอื่น แต่ตำแหน่งของมันได้ดึงสายตาออกไป จึงกลายเป็น จุดสนใจขึ้นมา

4. 3) การเน้นด้วยการจัดวางตำแหน่ง (Emphasis by Placement) เมื่อองค์ประกอบอื่น ๆ ชี้นำมายังจุดใด ๆ จุดนั้นก็จะเป็นจุดสนใจที่ถูกเน้นขึ้นมาและการจัดวางตำแหน่งที่ เหมาะสม ก็สามารทำให้ จุดนั้นเป็นจุดสำคัญขึ้นมาได้เช่นกัน พึงเข้าใจว่า การเน้น ไม่จำเป็นจะต้องชี้แนะให้เห็นเด่นชัดจนเกินไป สิ่งที่จะต้อง ระลึกถึงอยู่เสมอ คือ เมื่อจัดวางจุดสนใจแล้ว จะต้องพยายามหลีกเลี่ยงไม่ให้สิ่งอื่นมาดึงความสนใจออกไป จนทำให้เกิดความสับสน การเน้น สามารถกระทำได้ด้วยองค์ ประกอบต่าง ๆ ของศิลปะ ไม่ว่าจะเป็น เส้น สี แสงเงา รูปร่าง รูปทรง หรือ พื้นผิว ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความต้องการในการนำเสนอของศิลปินผู้สร้างสรรค์

5) เอกภาพ (Unity) เอกภาพ หมายถึง ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันขององค์ประกอบศิลป์ทั้งด้าน รูปลักษณะและด้านเนื้อหาเรื่องราว เป็นการประสานหรือจัดระเบียบของส่วนต่าง ๆ ให้เกิดความเป็น หนึ่งเดียว เพื่อผลรวมอันไม่อาจแบ่งแยกส่วนใดส่วนหนึ่งออกไป การสร้างงานศิลปะคือ การสร้างเอกภาพขึ้นจากความ สับสน ความยุ่งเหยิง เป็นการจัดระเบียบ และดุลยภาพ ให้แก่สิ่งที่ขัดแย้งกันเพื่อให้รวมตัวกันได้ โดยการ เชื่อมโยงส่วนต่าง ๆ ให้สัมพันธ์กันเอกภาพของงานศิลปะ มีอยู่ 2 ประการ คือ

5.1) เอกภาพของการแสดงออก หมายถึง การแสดงออกที่มีจุดมุ่งหมายเดียว แน่นนอน และมี ความเรียบง่าย งานชิ้นเดียวจะแสดงออกหลายความคิด หลายอารมณ์ไม่ได้ จะทำให้สับสน ขาดเอกภาพ และการแสดงออกด้วยลักษณะเฉพาะตัวของศิลปินแต่ละคน ก็สามารถทำให้ เกิดเอกภาพแก่ผลงานได้

5.2) เอกภาพของรูปทรง หมายถึง การรวมตัวกันอย่างมีดุลยภาพ และมีระเบียบของ องค์ประกอบ ทางศิลปะ เพื่อให้เกิดเป็นรูปทรงหนึ่ง ที่สามารถแสดงความคิดเห็นหรืออารมณ์ของศิลปิน ออกได้ อย่างชัดเจน เอกภาพของรูปทรง เป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดต่อความงามของผลงานศิลปะ เพราะเป็นสิ่งที่ศิลปินใช้ เป็นสื่อในการแสดงออกถึงเรื่องราว ความคิด และอารมณ์ ดังนั้นกฎเกณฑ์ในการสร้างเอกภาพในงานศิลปะ เป็นกฎเกณฑ์เดียวกันกับธรรมชาติ ซึ่งมีอยู่ 2 หัวข้อ คือ

กฎเกณฑ์ของการขัดแย้ง (Opposition)

- 1.1 การขัดแย้งขององค์ประกอบทางศิลปะแต่ละชนิด และรวมถึงการขัดแย้งกันขององค์ประกอบต่างชนิดกันด้วย
- 1.2 การขัดแย้งของขนาด
- 1.3 การขัดแย้งของทิศทาง
- 1.4 การขัดแย้งของที่ว่างหรือ จังหวะ

กฎเกณฑ์ของการประสาน (Transition) คือ การทำให้เกิดความกลมกลืน ให้สิ่งต่าง ๆ เข้ากันได้อย่างสนิท เป็นการสร้างเอกภาพจากการรวมตัวของสิ่งๆ ที่เหมือนกันเข้าด้วยกัน การประสานมีอยู่ 2 วิธี คือ

การเป็นตัวกลาง (Transition) คือ การทำสิ่งที่ขัดแย้งกันให้กลมกลืนกัน ด้วยการนำตัวกลางเข้าไปประสาน เช่น สีขาว กับสีดำ ซึ่งมีความแตกต่าง ขัดแย้งกันสามารถทำให้อยู่รวมกันได้ อย่างมีเอกภาพ ด้วยการนำสีเทาเข้าไปประสาน ทำให้เกิดความกลมกลืนกัน มากขึ้น

การซ้ำ (Repetition) คือ การจัดวางหน่วยที่เหมือนกันตั้งแต่ 2 หน่วยขึ้นไป เป็นการสร้างเอกภาพที่ง่ายที่สุด แต่ก็ทำให้ดูจืดชืด น่าเบื่อที่สุด

6) เส้น(line)

เส้น คือ ร่องรอยที่เกิดจากเคลื่อนที่ของจุด หรือถ้าเรานำจุดมาวางเรียงต่อ ๆ กันไป ก็จะเป็นเส้นขึ้น เส้นมีมิติเดียว คือ ความยาว ไม่มีความกว้าง ทำหน้าที่เป็นขอบเขต ของที่ว่าง รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก สี ตลอดจนกลุ่มรูปทรงต่าง ๆ รวมทั้งเป็นแกนหรือ โครงสร้างของรูปร่างรูปทรง เส้นเป็นพื้นฐานที่สำคัญของงานศิลปะทุกชนิด เส้นสามารถให้ความหมาย แสดงความรู้สึก และอารมณ์ได้ด้วยตัวเอง และด้วยการสร้างเป็นรูปทรงต่าง ๆ ขึ้น เส้นมี 2 ลักษณะคือ เส้นตรง (Straight Line) และ เส้นโค้ง (Curve Line) เส้นทั้งสองชนิดนี้ เมื่อนำมาจัดวางในลักษณะต่าง กัน จะมีชื่อเรียกต่าง ๆ และให้ความหมาย ความรู้สึก ที่แตกต่างกันอีกด้วย

6.1) ลักษณะของเส้น

1. เส้นตั้ง หรือ เส้นตั้ง ให้ความรู้สึกทางความสูง สง่า มั่นคง แข็งแรง หนักแน่น เป็นสัญลักษณ์ของความซื่อตรง
2. เส้นนอน ให้ความรู้สึกทางความกว้าง สงบ ราบเรียบ นิ่ง ผ่อนคลาย
3. เส้นเฉียง หรือ เส้นทะแยงมุม ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว รวดเร็ว ไม่มั่นคง

4. เส้นหยัก หรือ เส้นซิกแซก แบบฟันปลา ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว อย่างเป็น จังหวะ มีระเบียบ ไม่ราบเรียบ น่ากลัว อันตราย ขัดแย้ง ความรุนแรง

5. เส้นโค้ง แบบคลื่น ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ ลื่นไหล ต่อเนื่อง สุภาพ อ่อนโยน นุ่มนวล

6. เส้นโค้งแบบก้นหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว คลื่นคลาย หรือเติบโตในทิศทางที่ หมุนวน ออกมา ถ้ามองเข้าไปจะเห็นพลังความเคลื่อนไหวที่ไม่สิ้นสุด

7. เส้นโค้งวงแคบ ให้ความรู้สึกถึงพลังความเคลื่อนไหวที่รุนแรง การเปลี่ยนทิศทาง ที่รวดเร็ว ไม่หยุดนิ่ง

จากการที่เราได้เรียนรู้ในการจัดวางและความสำคัญขององค์ประกอบศิลป์ ในทางกลับกันนั้นเรายังคงต้องศึกษาพื้นฐานการเรียนทัศนศิลป์ ที่ต้องเข้าร่วมกับการจัดวางองค์ประกอบศิลป์แล้ว พื้นที่สำคัญจริงนั้นคือ

1.เส้น 2.สี 3.รูปร่าง-รูปทรง 4.ค่าน้ำหนัก 5.พื้นผิว

2.3.2 หลักการจัดองค์ประกอบทางทัศนศิลป์

หลักการจัดองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ (Composition) คือ การนำเอาทัศนธาตุ ได้แก่ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนักอ่อนแก่ บริเวณว่าง สี และพื้นผิว มาจัดประกอบเข้าด้วยกันจนเกิดความพอดี เหมาะสม ทำให้งานศิลปะชิ้นนั้นมีคุณค่าอย่างสูงสุด ประกอบด้วยหลักเกณฑ์ต่อไปนี้

ความหมายของมิติ

ในทางทัศนศิลป์ หมายถึง สิ่งที่ทำให้ภาพมีความตื่น ลึก หนา บาง ตามสภาพความเป็นจริง จากการมองเห็นและจับต้องได้

ส่วนประกอบของมิติ

1. จุด (dot) 2. เส้น (line) 3. รูปร่าง (shape) 4. รูปทรง (form)

มิติในด้านรูปภาพ

1. สามมิติที่เกิดจากสี
2. สามมิติที่เกิดจากแสงและเงา
3. สามมิติที่เกิดจากบริเวณว่าง
4. สามมิติที่เกิดจากการบังกัน ทับกัน หรือซ้อนกัน

5. สามมิติที่เกิดจากการแตกต่างกันของขนาด
6. สามมิติที่เกิดจากเส้นและจุดรวมสายตา
7. สามมิติที่เกิดจากเส้น และแสงเงา
8. สามมิติที่เกิดจากเส้น สี และแสงเงา

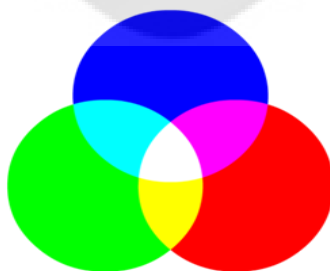
มิติในด้านรูปทรง

1. สามมิติเกิดจากการรับรู้ทางการมองเห็นรูปทรงที่เป็นปริมาตร ได้แก่ รูปทรงเรขาคณิต ธรรมชาติ อิสระ ที่มีความกว้าง ยาว ลึกหรือหนา ของภาพ
2. สามมิติเกิดจากการรับรู้ทางการจับต้องรูปทรงที่ เป็นปริมาตร ได้แก่ รูปทรงเรขาคณิต ธรรมชาติ อิสระ ที่มีความกว้าง ยาว ลึกหรือหนา ตามสภาพความเป็นจริง

2.3.3 ทฤษฎีการใช้สี

'สี' นับเป็นส่วนประกอบที่สำคัญมากในประสบการณ์การรับรู้สิ่งต่าง ๆ ของมนุษย์ ยกตัวอย่างเช่น มนุษย์ใช้สีในการแยกแยะผลไม่ว่าสุกหรือดิบ สีแบบไหนบ่งบอกว่ามีพิษหรือปลอดภัย เรียกได้ว่ามีผลต่อการอยู่รอดของมนุษย์ได้เลยทีเดียว การใช้สีได้อย่างถูกต้องนั้นช่วยให้ชิ้นงานมีความโดดเด่นและสะกดสายตา รวมไปถึงความรู้สึกโดยรวมที่มีอิทธิพลต่อจิตใจของผู้ที่ได้เห็นชิ้นงานนั้นนอกเหนือจากนั้น ในฝ่ายต่าง ๆ ยังมีข้อมูลสัมพันธ์เฉพาะของตัวเอง ดังนี้

รูปแบบของสีที่เกิดจากแสง (RGB Color) รูปแบบสีที่เกิดจากแสงจะใช้สีแดง (Red), สีเขียว (Green) และสีน้ำเงิน (Blue) เป็นแม่สีหลัก เพื่อผลิตแสงสีในรูปแบบต่าง ๆ ยกตัวอย่าง เช่น แสงสีแดงผสมกับแสงสีเขียว จะได้แสงสีเหลือง หรือแสงสีแดงผสมกับแสงสีน้ำเงินก็ได้แสงสีม่วงแดง เป็นต้น



Addictive Color (RGB)

ภาพที่ 2.2 RGB color model

ที่มา: Presentitude.com (2016)

1) วงล้อสี (Color Wheel)

หากผู้เรียนเคยเรียนวิชาศิลปะมาก่อนคงพอนึกออกกว่ามีการพูดถึงวงล้อสีในลักษณะของแม่สีวัตถุ (รูปแบบ RYB: จะใช้สามแม่สีหลักคือ แดง – เหลือง – น้ำเงิน ซึ่งผสมแล้วได้สีดำเหมือนกับ CMYK) โดยนำแม่สีหลักมาผสมกัน เมื่อได้สีใดแล้วให้แทรกระหว่างสองแม่สีนั้นจนเป็นการไล่สีในรูปแบบวงล้อ เราเรียกว่าวงล้อสี (Color Wheel) ยกตัวอย่างรูปแบบสีจากวัตถุ : สีเหลืองผสมกับสีน้ำเงินได้สีเขียว, สีแดงผสมกับสีเหลืองได้สีส้ม (Digitiv, 2561)



ภาพที่ 2.3 วงล้อสี
ที่มา: “ทฤษฎีสี” (ม.ป.ป.)

2) สีและความรู้สึก

สีต่าง ๆ มักจะมีความหมายต่างกันออกไปในหลายวัฒนธรรม และ แม้แต่ในสังคมตะวันตก ความหมายของสีต่าง ๆ ได้เปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา แต่ปัจจุบันในสหรัฐอเมริกา นักวิจัยค้นพบความถูกต้องแม่นยำที่สีแต่ละสีมีความเกี่ยวข้องกับอารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์ดังต่อไปนี้ (ศุภฤกษ์ นพขำ, ม.ป.ป.)

- สีแดง ให้ความรู้สึกร้อน รุนแรง กระตุ้น ทำท่าย เคลื่อนไหว ตื่นเต้น เร้าใจ มีพลัง ความอุดมสมบูรณ์ ความมั่งคั่ง ความรัก ความสำคัญ อันตราย
- สีส้ม ให้ความรู้สึก ร้อน ความอบอุ่น ความสดใส มีชีวิตชีวา อบอุ่น ความคึกคะนอง
- สีเหลือง ให้ความรู้สึกแจ่มใส ความสดใส ความร่าเริง เริ่มต้นใหม่ ความสุขสว่าง การแผ่กระจาย
- สีเขียว ให้ความรู้สึก สงบเยือกเย็น ร่มรื่น ร่มเย็น การผ่อนคลาย ธรรมชาติ ความปลอดภัย ความสุข
- สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกสงบ สภาพ หนักแน่น เครื่องขีมี เขาการเอางาน สง่างาม มีศักดิ์ศรี เป็นระเบียบ ถ่อมตน

- สีฟ้า ให้ความรู้สึกปลอดโปร่งโล่ง กว้าง เบา โปร่งใส สะอาด ปลอดภัย ความสว่าง ลมหายใจ ความเป็นอิสระเสรีภาพ การช่วยเหลือ แบ่งปัน
- สีม่วง ให้ความรู้สึก มีเสน่ห์ น่าติดตาม เร้นลับ ซ่อนเร้น มีอำนาจ มีพลังแฝงอยู่ ความรัก

2.4 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบฉาก

1) ความหมายและหน้าที่ของฉาก

ฉาก (Scenery) สถานที่ที่บ่งบอกสิ่งแวดล้อม หรือ สภาพแวดล้อมสำหรับตัวละคร ฉากจะต้องบอกให้ทราบถึงสถานที่ในละคร และเวลาใดเวลาหนึ่งในละคร เช่น กลางวัน หรือกลางคืน ปีศักราชใด เป็นยุคสมัยไหน ในประวัติศาสตร์ หรือบอกถึงฤดูกาลของปีที่เกิดเหตุการณ์ขึ้น แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงด้านเวลาในฉากต่าง ๆ ฉากจะต้องทำให้เห็นถึงสภาพแวดล้อมของตัวละครอย่างเด่นชัด ต้องสามารถทำให้เห็นได้ว่าเป็นด้านนอก(Exterior) ฉากที่แสดงว่าเป็นสถานที่ภายในของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ประกอบด้วยกำแพงอย่างน้อยหนึ่งด้าน หรือเป็นด้านใน (Interior) ของสถานที่ เกิดขึ้นในเมือง หรือนอกเมือง เป็นสถานที่ของจริง หรือจินตนาการ หรือเป็นความฝัน และฉากยังบ่งบอกบุคลิกลักษณะของตัวละคร สภาพแวดล้อมของตัวละคร ผลกระทบของสภาพแวดล้อมที่มีต่อชะตาชีวิตของตัวละคร และในทางกลับกันบุคลิกภาพของตัวละครมีผลต่อสภาพแวดล้อมอย่างไร สังเกตได้ว่า ความเกียจคร้าน ความรัก ความผิดปกติ ของบุคคลจะสะท้อนให้เห็นได้ในบ้านที่อยู่อาศัยของตัวละคร และที่เครื่องประดับตกแต่งของผู้เป็นเจ้าของสถานที่ได้อย่างเด่นชัด (กฤษรา (ชูโรमान) วิจารณ์วชิรา, 2561)

ฉากละครเวทีสามารถสื่อสารข้อมูลเกี่ยวกับละครเวทีเรื่องนั้น ๆ ให้กับผู้ชมได้รับรู้ได้แก่

- **ฉากกำหนดขอบเขต** ฉากจะเป็นตัวกำหนด ขอบเขตพื้นที่สำหรับการแสดงบนเวที ซึ่งสามารถกำหนดตำแหน่ง และทิศทางการเคลื่อนไหวของตัวละครได้
- **ฉากแสดงสภาพสถานที่** ฉากจะเป็นตัวกำหนดการกำหนดสถานที่ เหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในเรื่อง และสามารถบ่งบอก ยุคสมัย สภาพภูมิประเทศ ภูมิอากาศ สภาพแวดล้อมเหตุการณ์ และบรรยากาศของเรื่องได้
- **ฉากแสดงสภาพสังคม** ฐานะ เศรษฐกิจ ความเป็นอยู่ของตัวละคร หน้าที่การงาน อำนาจ และตำแหน่งของตัวละครที่อยู่ในฉาก
- **ฉากแสดงแนวการนำเสนอ(style)** ฉากสามารถกำหนดรูปแบบการนำเสนอละครหรือแนวการแสดงชัดเจนยิ่งขึ้น เช่น ฉากละครแนวเสมือนจริง (Realism) ที่เน้นรูปแบบความ

สมจริงของสถานที่ ฉากแนวคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism) ซึ่งเป็นฉากที่เน้นโครงสร้าง หรือส่วนประกอบของงานสถาปัตยกรรม ฉากแนวเหนือจริง (Surrealism) เป็นฉากที่มีรูปแบบ การบิดเบือน การแต่งเติม การปรับเปลี่ยน หรือการขยายมุมมองจากความเหมือนจริงให้เกิด ความไม่สมจริง ฉากแนวนามธรรมสำหรับละครแนวแอบสแตรต์ (abstract) เป็นการจัดฉากที่ ไม่ได้คำนึงถึงความสมจริงการใช่มุมมองในเชิงแนวคิดหรือรูปแบบทางสัญลักษณ์มาเป็น องค์ประกอบในการสร้างสรรค์ เป็นต้น

- **ฉากแสดงอารมณ์และสีสันทของเรื่อง** เนื่องจากฉากละครจะเป็นองค์ประกอบหลักสำคัญของ ภาพที่ทำให้ผู้ชมได้เห็นและได้เอบอุมบรรยายกาศทั้งหมดของเรื่องเอาไว้ เช่น เป็นละคร แนวลึกลับ น่ากลัว ละครสนุกสนาน สดใส เป็นต้น
- **ฉากแสดงความคิดหลักของเรื่อง** ฉากละครสามารถแสดงให้เห็นถึงแนวความคิดหลักของ เรื่องที่ต้องการสื่อสารให้แก่ผู้ชมได้รับรู้ได้โดยการใช้วิธีการ การกำหนดพื้นที่จัดวาง องค์ประกอบ การเลือกรูปแบบ การออกแบบ รวมถึงการเลือกใช้สีและวัสดุต่าง ๆ ประกอบการ สร้างสรรค์เพื่อให้ฉากนั้นสามารถสื่อสารถึงแนวความคิดหลักของเรื่องได้

2) ความหมายของนักออกแบบฉาก

ผู้ออกแบบฉากเป็นผู้ที่ตีความและนำเสนอเรื่องราวออกมาในแง่ของภาพที่ปรากฏบนเวที จะต้อง สอดคล้องเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับความต้องการและการตีความของผู้กำกับการแสดงรวมถึงผู้ออกแบบใน ฝ่ายต่าง ๆ แนวคิดการออกแบบที่เรียกว่า (Concept Design) จะต้องศึกษาบทละครและบุคลิกตัวละครเพื่อ เป็นฐานข้อมูลในการออกแบบ โดยปรึกษากับผู้กำกับการแสดงและหารายละเอียดต่าง ๆ ด้วยตนเอง ศึกษาหา ความรู้รายละเอียดเกี่ยวกับสถานที่ และขีดจำกัดความสามารถของโรงละครที่ใช้ในการแสดง เพื่อประกอบการ ออกแบบตลอดจนถึงศึกษาวิธีการการจัดสร้าง การเลือกใช้วัสดุเพื่อที่จะทำให้ผลงานการออกแบบออกมาเป็น ฉากละครที่ใช้สำหรับการแสดงละครเวทีได้

3) ข้อมูลที่ควรรู้เกี่ยวกับการออกแบบฉาก

3.1) องค์ประกอบของงานออกแบบฉาก

องค์ประกอบของการออกแบบฉากการออกแบบฉากจะสมบูรณ์ได้ด้วยองค์ประกอบ 6 ส่วนซึ่ง ผู้ออกแบบ (Scene Designer) จะต้องเป็นจัดทำขึ้นเพื่อใช้เป็นแนวทางให้เกิดความเข้าใจในขั้นตอนรูปแบบ

และวิธีการสร้างฉากแบบฉากที่เรียบง่ายแล้วจะสามารถนำไปสร้างได้โดยไม่เกิดปัญหาติดขัดใด ๆ เนื่องจากองค์ประกอบทั้ง 6 ส่วนจะแสดงรายละเอียดต่าง ๆ เกี่ยวกับองค์ประกอบของงานออกแบบฉากดังนี้

แบบแปลน (Ground Plan หรือ Top View หรือ Floor Plan หรือ Diagram) เป็นภาพที่บอกตำแหน่งเครื่องประกอบฉากตำแหน่งของฉากและทางเข้าออกของนักแสดงความกว้างความลึกและความยาวของเวที เป็นต้นเป็นภาพที่มองจากมุมสูง (Bird Eye View) โดยใช้เครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ เป็นตัวแทน

ภาพสเกตซ์ (Sketch design) คือภาพที่ใช้นำเสนอความคิดในการออกแบบฉากละครหลังจากที่ทำการอ่านบทละครวิเคราะห์บทละครและค้นคว้าข้อมูลแล้วสื่อออกมาเป็นลายเส้นด้วยวัสดุที่ผู้ออกแบบแต่ละคนถนัดเป็นภาพสีขาวดำหรือเป็นภาพวาดระบายสีก็ได้

ภาพด้าน (Elevation) คือภาพของฉากแต่ละด้าน หน้า (Front) บน (Top) ขวา (Right) ซ้าย (Left) และ มุมมอง (Perspective) ซึ่งมีตัวเลขกำกับให้เห็นความสูงความกว้างความยาวและความลึกของฉากรวมทั้งโครงสร้างอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับฉาก

รูปตัด (Section) และรูปขยาย (Detail Drawing) เป็นรูปแสดงส่วนของฉากหรือโครงสร้างฉากบางส่วนที่อยู่ภายในภาพนั้นซึ่งเป็นส่วนที่ขนาดเล็กมากและต้องการให้เห็นรายละเอียดและวิธีการสร้างโดยใช้สัญลักษณ์ตัดส่วนนี้เพื่อนำไปสู่รูปขยายที่ชี้ให้เห็นรายละเอียดต่าง ๆ ที่ชัดเจนตามอัตราส่วนและมาตราส่วนที่เหมาะสมมีรายละเอียดครบถ้วนพร้อมวิธีการสร้างที่เป็นลายลักษณ์อักษรเขียนกำกับไว้ภาพเหล่านี้มีหลายลักษณะ ได้แก่

ภาพสองมิติระนาบเดียว (Orthographic Projection) ภาพที่แสดงด้านของวัตถุทั้ง 6 ด้านแต่ละภาพแสดงแต่ละด้านที่มองเห็นเหมือน ระดับความสูงด้านหน้า (Front Elevation)

ภาพฉายสามมิติแบบ 2 ระนาบมุมเฉียง 30 องศา (Isometric Drawing) ภาพฉายสามมิติแบบ 2 ระนาบด้านหนึ่งความยาวปกติมุมเฉียง 30-45 องศา (Oblique Drawing)

ภาพฉายสามมิติแบบ 2 ระนาบด้านหนึ่งย่อความยาวปกติมุมเฉียง 30-45 องศา (Cabinet Drawing)

ภาพฉายแบบมิติสมบูรณ (Perspective Drawing)

ภาพวาดระบายสี (Painter's Elevation) คือภาพวาดของฉากที่นำมาจากรูป Front Elevation แล้วระบายสีตามที่ผู้ออกแบบฉากต้องการให้เกิดจริงบนเวทีภาพจะแสดงถึงสัดส่วนของสีที่ประกอบในภาพแสดงสีและชนิดของสีบ่งบอกทิศทางของแสงและลักษณะสีสันของเงาที่เกิดขึ้นแสดงลักษณะของลวดลายกำแพงและวิธีการทาสีหรือทาลวดลายนั้นแสดงลวดลายที่ต้องการสร้างสรรค์และลวดลายของส่วนต่าง ๆ ของฉาก (ornamentations)

หุ่นจำลองฉาก (Model of Setting) คือรูปจำลองฉากที่ผู้ออกแบบฉากสร้างขึ้นเพื่อให้เห็นโครงสร้างและรูปแบบของฉากที่จะให้แสดงจริงในรูปแบบสามมิติ

รูปจำลองของฉากมีอัตราส่วนย่อจากฉากที่จะทำการสร้างเพื่อให้เห็นโครงสร้างและรูปแบบสามมิติ (Three Dimensional Form) รูปจำลองของฉากมีอัตราส่วนย่อจากฉากที่จะทำการสร้าง

3.2) สิ่งที่ผู้ออกแบบควรคำนึงถึงในการออกแบบ

หลักการออกแบบฉากเมื่อวิเคราะห์และตีความบททละครเรียบร้อยแล้วสิ่งที่ผู้ออกแบบฉากควรคำนึงถึงในการออกแบบฉากเพื่อไม่ให้เกิดปัญหาขึ้นระหว่างการผลิตและการแสดงจริงและทำให้การทำงานเป็นไปอย่างราบรื่น ได้แก่

หน้าที่ใช้สอย ฉากจะต้องตอบสนองหน้าที่ใช้สอยอย่างเคร่งครัด เช่นที่สำหรับเข้า-ออก ขึ้นบันได-ลงบันไดการปีนป่ายของนักแสดง ชักออกหรือเทคนิคพิเศษต่าง ๆ (ถ้ามี) เป็นต้น

รูปแบบ ฉากจะต้องมีรูปแบบที่สอดคล้องกับสไตล์การนำเสนอของละคร ต้องเอื้ออำนวยต่อนักแสดงและการแสดง

เวที ฉากจะต้องเหมาะสมและสอดคล้องกับรูปแบบของเวทีไม่ว่าจะเป็นขนาดรูปร่างและอุปกรณ์ของเวทีเป็นการก่อสร้างผู้ออกแบบฉากต้องคำนึงถึงองค์ประกอบ 3 ประการในการก่อสร้างฉาก ได้แก่

วัสดุ ควรมีความเหมาะสมและควรเลือกวัสดุที่เบาประหยัดเคลื่อนย้ายได้สะดวกอุปกรณ์ประกอบฉากจะมาในรูปของเฟอร์นิเจอร์ อันได้แก่ โต๊ะ เก้าอี้ ตู้ เติียง ของใช้ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นโรงถ่ายภาพยนตร์หรือสถานีโทรทัศน์ โดยทั่วไปประสบปัญหาเกี่ยวกับอุปกรณ์ฉากเป็นอันมาก บางประเภทมีราคาแพง ชำรุดง่ายหรือมีน้ำหนักเบาเกินไป จึงจำเป็นต้องสร้างเทียมขึ้น แต่มีความคงทนและน้ำหนักเบา เช่น ใช้ยาง พลาสติกหรือโฟม บางชนิดไม่คุ้มค่า และเป็นภาระต่อการมีไว้ก็สามารถใช้วิธีเช่าหรือยืม

โครงสร้างของฉาก เช่นเดียวกับวัสดุโครงสร้างของฉากเป็นเพียงการทำโครงสร้างจำลองขึ้นมาเท่านั้นซึ่งจะต้องต่างจากโครงสร้างของอาคารโครงสร้างของฉากควรแยกออกเป็นชั้นย่อย ๆ สำเร็จรูปในตัวเอง

การถอดประกอบ โครงสร้างของฉากแต่ละชิ้นต้องสร้างมาเพื่อให้สามารถถอดและประกอบได้ เพื่อเป็นการประหยัดพื้นที่ได้ส่วนหนึ่ง

การจัดฉาก ควรคำนึงถึงความสะดวกรวดเร็วและทำให้ละครไม่ติดขัดและละครสามารถเล่นต่อได้อย่างลื่นไหล เวลาที่ใช้ในการเปลี่ยนฉากไม่ควรเกิน30วินาที ถ้าเกินจะทำให้เวลาของละครเสียไป

การประหยัด ผู้ออกแบบฉากสามารถใช้วัสดุให้คุ้มค่าได้ โดยการดัดแปลงของเก่ามาสร้างใหม่หรือประกอบใหม่เพื่อให้เกิดเป็นผลงานชิ้นใหม่ รวมถึงการประหยัดเวลาและค่าใช้จ่ายอีกด้วย

4) แนวคิดและทฤษฎีในการออกแบบฉากละครเรื่อง เนเวอร์แลนด์

แนวทางในการออกแบบฉากละครเวทีเรื่อง เนเวอร์แลนด์ เกิดจากการอ่านบทและตีความจากบทละครของผู้ออกแบบฉากและผู้กำกับการแสดง โดยยึดรูปแบบเดิมจากบทประพันธ์เรื่อง Peter Pan ของ เจ เอ็ม แบร์รี แต่นำมาปรับเปลี่ยนรูปแบบในการนำเสนอให้เป็นฉากในละครเวทีเรื่อง เนเวอร์แลนด์ สถานที่ในบทประพันธ์เดิม มีดังนี้

บ้านของครอบครัวดาร์ลิง ถนน Bloomsbury Street , London

ห้องนอน เวนดี้ มิเชล โจแอนนา

บ้านเด็กหลง (Lostboy)

เรือโจรสลัด

ชนเผ่าอินเดียแดง (Indian Camp)

บึงนางเงือก (Mermaid Lagoon)

4.1) แนวคิดที่ใช้ในการออกแบบฉาก

ผู้ออกแบบได้นำข้อมูลในบทประพันธ์เดิมมาเป็นพื้นฐานในการเลือกสถานที่ และ ออกแบบฉากละครเวทีเรื่องเนเวอร์แลนด์ โดยคำนึงถึงพื้นที่ของโรงละคร และเนื่องจากในบทละครเรื่อง เนเวอร์แลนด์ มีการเปลี่ยนสถานที่ระหว่างบ้านครอบครัวดาร์ลิง และ เนเวอร์แลนด์ ดังนั้นผู้ออกแบบจึงต้องออกแบบฉากให้ตอบสนองกับพื้นที่ของโรงละครจึงทำให้ฉากที่เกิดขึ้นมีลักษณะแบบ Suggestive realism หรือ Suggestive setting or Simplified realism และ Constructivism

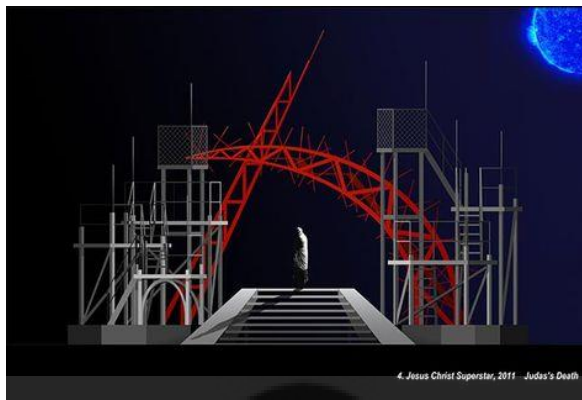
Suggestive realism or Suggestive setting or Simplified realism คือสไตล์ของฉากที่ตัดรายละเอียดสมจริงที่ไม่จำเป็นออกไปทั้งหมด แม้แต่กำแพงและฝ้าห้องก็ตัดทอนออกให้เหลือแต่ส่วนที่สามารถแทนส่วนอื่นๆได้เท่านั้นเป็นการใช้องค์ประกอบของฉากเพียงส่วนหนึ่งแทนส่วนที่เหลือทั้งหมดเป็นการย่อฉากให้ง่ายขึ้น



ภาพที่ 2.4 Suggestive realism set

ที่มา : Castro (n.d.)

Constructivism คือสไตล์ฉากที่เน้นพื้นหลังด้านหลังของตัวละครเป็นแบบโครงสร้าง ทางสถาปัตยกรรมหรือกลไกต่าง ๆ ที่ไม่มีพื้นผิวทึบอยู่ โครงสร้างนั้นจะมีความหมายโดยตรงต่อการแสดงและเอื้อต่อการเคลื่อนไหวของนักแสดงบนเวทีอย่างไม่มีอุปสรรค แต่อาจไม่เจาะจงว่าเป็นสถานที่ใดแน่นอน โครงสร้างบางส่วนจะละไว้ให้ผู้ชมใช้จินตนาการของตนเอง จุดหมายสำคัญคือการตัดทอนส่วนต่าง ๆ เพื่อให้เห็นการเคลื่อนไหวของตัวละครเป็นไปได้อย่างขึ้น การสร้างทำได้รวดเร็วและประหยัดโครงสร้างจะคล้ายกับที่ผู้กำกับการแสดงและผู้กำกับเวทีจัดไว้ใช้ในการซ้อมระยะแรกจากสไตล์นี้เกิดขึ้นในประเทศรัสเซียผู้คิดค้นคือ Vsevolod Meyerhold และ Alexander Tairov เป็นสไตล์ฉากที่มีความเด่นชัดเกิดมาจากรูปแบบฉากแนว Format setting โดยประกอบด้วยยกพื้นหลายระดับพร้อมบันไดบันไดลิงทางลาดและประตูโค้งส่วนหนึ่งหรือเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันกับเวทีมากกว่าทละครดั่งนั้นจึงไม่มีความจำเป็นที่จะต้องสื่อถึงกาลสมัยหรือประเทศที่ตั้งหรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่องและเป็นสไตล์ที่ต่อต้านธรรมเนียมความจริงของละครแนว Realistic โครงสร้างหลักที่สำคัญจะปรากฏต่อหน้าผู้ชมบนเวทีโดยไม่มีม่านหน้าและไม่มีการเปลี่ยนฉากตลอดเวลาการแสดงตั้งแต่ต้นจนจบไม่นิยมให้มีรายละเอียดใด ๆ บนผิวฉากและพยายามหลีกเลี่ยงสิ่งต่าง ๆ ที่ไม่มีความหมายหรือไม่มีความจำเป็นต่อการแสดง



ภาพที่ 2.5 Constructivism set

ที่มา : Kaplun (2013)

4.2) ทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบฉาก

โครงสร้าง เป็นเรื่องที่ต้องใส่ใจเรื่องความแข็งแรงเพราะเป็นส่วนที่ทำหน้าที่รับน้ำหนักของบ้าน ผู้อยู่อาศัย และส่วนประกอบอื่น ๆ ของบ้าน งานโครงสร้างมีทั้งส่วนใต้ดินและบนดิน ซึ่งจะเริ่มก่อสร้างตั้งแต่การลงเสาเข็ม (ความลึกขึ้นอยู่กับแต่ละพื้นที่ เพราะมีชั้นดินแข็งที่ลึกแตกต่างกัน หรือบางพื้นที่ไม่จำเป็นต้องมีเสาเข็ม) ฐานราก ตอม่อ เสา คาน พื้น



ภาพที่ 2.6 ตัวอย่างงานโครงสร้าง

ที่มา : SCG Experience (2561)

จากการศึกษาบทละคร ตามพื้นฐานของบทละครเรื่องนี้มีรูปแบบการใช้สถานที่ทั้งโลกในความจริงที่เป็นห้องนอน กับโลกในดินแดนเนเวอรัแลนดที่ที่เป็นโลกในจินตนาการ ผู้ออกแบบจึงนำแนวคิดในเรื่องโครงสร้างสถาปัตยกรรมของบ้านในมุมมองที่ลดทอนสิ่งที่ไม่จำเป็นออกไป (Suggestive realism) เหลือแต่ส่วนที่สามารถใช้เป็นองค์ประกอบของฉากเพื่อเป็นการย่อยฉากให้ง่ายขึ้น และด้วยในบทประพันธ์มีตอนที่ตัวละคร

ต้องเดินทางไปอีกโลกที่เรียกว่าเนเวอร์แลนด์เราจึงได้ผสมกับสไตล์ คอนสตรัคทีวิซึม (Constructivism) ศิลปะที่โครงสร้างบางส่วนจะละไว้ให้ผู้ชมใช้จินตนาการของตนเอง จุดหมายสำคัญคือการตัดทอนส่วนต่าง ๆ และเน้นไปที่การกระทำ (Action) ของนักแสดงเป็นหลัก เพื่อให้เห็นการเคลื่อนไหวของตัวละครเป็นไปได้อย่างขึ้น และจากการรวบรวมข้อมูลข้างต้นทั้งหมดเกี่ยวกับแนวคิดและทฤษฎีต่างๆ ที่นำมาประกอบกันเพื่อสร้างงาน ออกแบบฉาก ผู้ออกแบบได้มีการนำความคิด และนำทฤษฎีมาถ่วงถอยและเลือกเนื้อหาที่ชัดเจนและเป็น ประโยชน์ต่อการศึกษาเพื่อให้ได้แนวทางการทำงานและองค์ประกอบของภาพและภาพรวมให้เป็นไปทิศทาง เดียวกันรวมถึงปรึกษาผู้ออกแบบในฝ่ายอื่น ๆ มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันเพื่อที่จะได้ภาพรวม ของงานออกแบบเพื่อส่งเสริมให้ละครออกมาสมบูรณ์ เกิดภาพที่สวยงามและส่งสารถึงผู้ชมได้อย่างชัดเจน

2.5 ข้อมูลสัมพันธ์เกี่ยวกับอุปกรณ์ประกอบฉาก

1) ความหมายและหน้าที่ของอุปกรณ์ประกอบฉาก

เหตุที่นิยามคำว่าพร็อบ (prop) หรือ พร็อบเพอร์ตี (property) เป็นภาษาไทยว่า อุปกรณ์ประกอบฉากเพราะคำว่า พร็อบ (prop) หรือ พร็อบเพอร์ตี (property) เป็นคำรวมของเครื่องประกอบฉากต่าง ๆ ที่ปรากฏขึ้นในฉากซึ่งมีลักษณะการใช้งานที่แตกต่างและหลากหลาย เครื่องประกอบฉากบางชนิดตั้งอยู่เฉย ๆ ตลอดระยะเวลาการแสดงในฉากหนึ่งและอาจถูกนักแสดงนำไปแสดงต่อในอีกฉากหนึ่ง หน้าที่ดูแลรักษา อุปกรณ์การแสดงเมื่อใช้งานเสร็จ ก็เปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม ด้วยตัวอุปกรณ์บางชนิดบางชิ้นส่วน อาจเป็นส่วนหนึ่งของฉากโดยตรง ซึ่งการแสดงถือเป็นส่วนที่สำคัญที่สุดในกระบวนการนำเสนอกระบวนการผลิต ดังนั้นเพื่อให้คำกระชับและเห็นภาพชัดยิ่งขึ้น ความหมายโดยรวมของคำดังกล่าวจึงเรียกว่า อุปกรณ์ประกอบฉาก (กฤษรา (ชูโรมาน) วิศวกรรมวิชา, (2551), น. 143-144)

อุปกรณ์ประกอบฉาก เป็นสิ่งที่ใช้ประกอบการแสดง ช่วยบอกเล่าเรื่องราวประกอบการแสดงให้นักแสดงและผู้ชมสามารถรู้หรือจดจำเหตุการณ์ของการแสดงได้ อุปกรณ์ประกอบฉากเป็นสิ่งที่นักแสดงสามารถแสดงออกได้ถึงความรู้สึกที่มีต่อเหตุการณ์นั้น ๆ และยังช่วยให้นักแสดงสามารถแสดงสีอารมณ์บทบาทของตนเองออกมาได้ เช่น ถ้านักแสดงหยิบกล่องเก็บของขึ้นมาเปิดออกดูของข้างใน นักแสดงจะต้องพูดอะไรออกมา ตามสถานการณ์และลำดับเหตุการณ์ต่อเนื่อง อุปกรณ์ประกอบฉาก ผู้ออกแบบจะต้องเลือกหรือออกแบบอุปกรณ์นั้น ๆ ให้ตรงกับวัตถุประสงค์ของการแสดงและความเหมาะสมกับรูปแบบการแสดง เพื่อเอื้อประโยชน์ต่อการซ้อมและการแสดง

2) ความหมายของนักออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

ความหมายของผู้ศึกษาอุปกรณ์ประกอบฉาก ในการเป็นผู้ศึกษาที่ดี จะต้องมีความสามารถ และมีลักษณะนิสัยที่ใช้ให้การออกแบบมีคุณภาพ และประสบความสำเร็จตามจุดหมาย

2.1) คุณสมบัติของผู้ศึกษามีหลายประการ ซึ่งพอจะจำแนกออกได้ดังนี้

เป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ และเชื่อมั่นในตัวเอง คือสิ่งที่สำคัญที่สุด ของนักออกแบบในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก ความคิดสร้างสรรค์ถ้าขาดสิ่งนี้ไป เอาแต่ลอกเลียนแบบ ดัดแปลงผลงานจากผู้อื่น จะทำให้ไม่เกิดผลงานที่แสดงถึงตัวตนของผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

เป็นผู้มีทักษะในการออกแบบ การทำสิ่งใหม่หรือทดลองปฏิบัติ ทำซ้ำ ๆ จนทำให้เกิดความชำนาญ และเข้าใจในส่วนของการทำงานอย่างถ่องแท้ในแขนงนั้น หมายความว่าหากเราสนใจหรือมีความคิดที่แปลกใหม่ออกมา แต่เราไม่ลงมือทำไม่หาข้อมูลถึงตัวชิ้นงานหรือวิธีการทำในแบบชิ้นงานที่สนใจ ผู้ศึกษาก็จะไม่ได้สร้างสรรค์ผลงานและเรียนรู้ทักษะกระบวนการทำตามที่คุณศึกษาตั้งใจเอาไว้ในงานชิ้นนั้น ๆ เลย

เป็นผู้รู้จักสังเกตและทำความเข้าใจกับสิ่งแวดล้อมรอบตัว ซึ่งมีทั้งสภาพทางธรรมชาติและสิ่งต่าง ๆ รอบตัวที่มนุษย์สร้างขึ้น เพื่อเป็นแหล่งความคิดสร้างสรรค์ในการทำงานออกแบบ สิ่งนี้นับเป็นคุณสมบัติเบื้องต้นในการคิดสร้างสรรค์งานออกแบบขึ้นมา ก็คือการเป็นคนช่างสังเกต จะทำให้เราได้เรียนรู้หรือเห็นมุมมองใหม่ จากสิ่งที่ตัวเราสังเกตเห็นเสมอ ไม่ว่าจะเป็นการเรสังเกตุจากอะไรที่ใกล้ตัวไปจนถึงสิ่งที่ไกลตัวของเรา สิ่งที่เราเองอาจคาดการณไม่ได้ว่าสิ่งนี้จะป็นหนึ่งในไอเดียงานของเรา สิ่งที่เราองข้าม อาจกลายเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างสรรค์ชิ้นงานนั้น ๆ ได้เสมอ ไม่ว่าจะสิ่งนั้นจะ เล็กน้อยหรือใหญ่มากแค่ไหน ถ้ารู้จักการคิด การสังเกต รู้พิจารณา และพัฒนาตัวเอง ก็จะทำให้เราได้แนวคิดการทำงานใหม่ เพิ่มมากขึ้นเสมอ

เป็นผู้ติดตามการเคลื่อนไหวและการเปลี่ยนแปลงของงานออกแบบอยู่เสมอ ผู้ศึกษาที่ดีที่ตั้นนั้นควรที่ต้องจะรอบรู้ในทุกแขนงวิชาเพื่อนำความรู้ที่นั้นมาช่วยในการพัฒนาและออกแบบ ไม่ว่าจะป็นในศาสตร์ใดก็ตาม

เป็นผู้ที่มีความเข้าใจงานออกแบบแต่ละชนิด เพื่อให้การออกแบบตอบสนององได้ตรงตามความต้องการ ในการสร้างสรรค์งานออกแบบเราจะต้องมีความเข้าใจในชิ้นงานนั้น รู้จักจัดหมวดหมู่แยกวิธีการ จัดสรรแบ่งแยกแวงงาน เพื่อให้ชิ้นงานออกแบบของเราออกมาตรงตามแนวคิดของเรามากที่สุด ฉะนั้นเราจึงมีวิธีการคิดแบบเป็นกระบวนการ ว่าทำอะไร ทำเพื่ออะไร และจะเกิดประโยชน์ได้อย่างไร สามารถนำมาใช้ได้จริงใหม่ ทำแล้วจะประสบความสำเร็จไหมอย่างนี้เป็นต้น

ติดตามปัญหาและการเปลี่ยนแปลง อยู่ตลอดเวลา นักออกแบบจึงจำเป็นต้องคอยรับรู้การเปลี่ยนแปลง ต้องมีการเตรียมอุปกรณ์ประกอบฉากให้พร้อมเสมอ และจัดให้อยู่ในจุดที่กำหนดไว้ตามที่ผู้ออกแบบคิดไว้ได้อย่างเรียบร้อยอย่างน้อย 30 นาทีก่อนทูลงการแสดง ซึ่งในส่วนนี้มีส่วนช่วยในการตรวจสอบปัญหาที่สามารถเกิดขึ้นได้

สำรองอุปกรณ์และเช็คความเรียบร้อย ของอุปกรณ์อย่างอยู่เสมอ ผู้ออกแบบควรมีอุปกรณ์ประกอบฉากสำรองเอาไว้อย่างน้อย 2 - 3 ชิ้น เพราะถ้าเกิดปัญหาจนนักแสดงไม่สามารถใช้อุปกรณ์ได้ อาจจะทำให้นักแสดงไม่สะดวกในการเล่นได้ ผู้ออกแบบจึง ต้องมีความเป็นระเบียบรอบครอบ ตั้งแต่ฝึกซ้อมการรันละคร จนกระทั่งรอบการแสดงจริง และในหลังการแสดงทุกครั้งต้องตรวจตราความเรียบร้อย ความสะอาด รวมความเสียหายของอุปกรณ์ ประกอบฉากที่เกิดขึ้นระหว่างการแสดงให้ดี ไม่ให้รบกวนกับผู้ดูแลฝ่ายอื่น และที่สำคัญที่สุดควรมีความรับผิดชอบต่อใน ทุก ๆ ส่วนให้ดีไปจนวาระสิ้นสุดของการแสดง

ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก ให้ตรงตามความต้องการของผู้กำกับการแสดง หากยังไม่สามารถหาอุปกรณ์จริงมาใช้ในการซ้อมหรือแสดงได้จึงจะต้องหาอุปกรณ์ที่มีการใช้งานใกล้เคียงกันมากที่สุด มาให้นักแสดงใช้เพื่อให้นักแสดงเคยชินกับอุปกรณ์และสามารถทวนคิวการแสดงได้

3) ข้อมูลที่ควรรู้เกี่ยวกับการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

3.1) รูปแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

อุปกรณ์ประกอบฉาก (Set property หรือ Construction props หรือ Stage props หรือ Furniture) อุปกรณ์ประกอบฉากที่มีขนาดใหญ่ น้ำหนักมาก มีความผูกพันหรือสัมพันธ์กับฉากอย่างใกล้ชิดเป็นส่วนที่ติดตั้งติดกับฉากไว้เฉย ๆ และสามารถดึงเข้าดึงออกจากตัวฉากได้ มักอยู่บนเวทีในแต่ละฉากตั้งแต่ต้นจนจบการแสดง อุปกรณ์ประกอบฉากเป็นส่วนที่ นักแสดงสามารถใช้อุปกรณ์ในการแสดงได้ นักแสดงอาจจะขึ้นไป เดิน ยืน นั่ง หรือมีการสัมผัสพวกเฟอร์นิเจอร์ เติง ตุ๊กตา ผ้า ลิ้นชัก ใส่ของ เป็นต้น ที่อยู่ในที่เดิมตลอดระยะเวลาการแสดงดังกล่าวคือไม่มีการเคลื่อนย้ายไปที่อื่น ๆ



ภาพที่ 2.7 ตัวอย่างอุปกรณ์ประกอบฉาก (1)

ที่มา : Matt Plummer Designs (n.d.)

ส่วนประกอบฉาก (Set pieces) คือส่วนของฉากที่ตั้งอยู่บนเวทีอย่างอิสระ ส่วนประกอบของฉากที่ช่วยให้เกิดความลึกบนเวที ได้แก่ พุ่มไม้ ขอนไม้เล็ก ๆ หน้าต่าง ประตู หรืออะไรก็ตามที่ตั้งอยู่กลางเวที ซึ่งผู้ชมสามารถเห็นได้อย่างชัดเจน โดยปกติจะตั้งอยู่ด้านหน้าของฉาก ซึ่งมักจะเป็นผ้าสีด้าหรือผ้าที่เป็นภาพวาดผืนใหญ่หรือตั้งอยู่ลอย ๆ ในฉากที่เน้นส่วนประกอบฉากเป็นหลัก ส่วนประกอบฉากเหล่านี้ แม้จะมีความผูกพันกับตัวละครในแง่ของความคิด ความรู้สึก อารมณ์ และทิศทางการเคลื่อนไหว แต่ตัวละครจะใช้เป็นเพียงแรงบันดาลใจโดย มิได้มีการใช้หรือสัมผัสจริงเป็นเพียงส่วนที่ช่วยสร้างบรรยากาศ และความลึกที่มักจะเป็นแบบสองมิติ (Two-dimensional)



ภาพที่ 2.8 ส่วนประกอบฉาก

ที่มา : Grunberg (2012)

ส่วนประกอบตัวละคร (Personal prop) ได้แก่ สิ่งของชิ้นเล็ก ๆ ที่ติดตัว นักแสดงตลอดระยะเวลาการแสดง เป็นส่วนที่เกี่ยวข้องกับตัวนักแสดงโดยตรง สามารถบอก บุคลิกลักษณะ ตลอดจนรสนิยมของตัวละครนั้น ๆ ได้ เช่น ไม้เท้า แว่นตา นาฬิกาข้อมือ ฯลฯ สิ่งที่ควรสังเกต คือเครื่องประกอบตัวละครกับเครื่องประกอบการแสดง อาจจะเป็นสิ่งของชิ้นเดียวกันมาใช้ในฉากหนึ่งจะทำหน้าที่เป็นเครื่องประกอบตัวละคร แต่ในฉากหนึ่ง นักแสดงอื่นถือของชิ้นเดียวกันเข้ามาใน ฉากซึ่งทำให้ของชิ้นนี้กลายเป็นเครื่องประกอบการแสดงไปโดยปริยาย โดยปกตินักแสดงทำหน้าที่เป็นผู้รับผิดชอบดูแลและรักษาเครื่องประกอบตัวละครที่ ตัวเองสวมบทบาท โดยเก็บไว้ในจุดที่กำหนดให้ภายในโรงละครนั้น ๆ หรือหากมีหลายชิ้นจนเกินไป ผู้กำกับเวทีหรือผู้ควบคุมเครื่องประกอบฉากการแสดงและเวทีจะต้องเป็นผู้รับผิดชอบดูแลและตรวจเช็คความพร้อมเรียบร้อยทุกครั้ง



ภาพที่ 2.10 ส่วนประกอบฉาก

ที่มา : The Hand Prop Room (2010)

ส่วนประดับฉาก (Dressing หรือ Dress props) สิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ประดับอยู่ในฉาก หรือผนังฉากโดยมิได้มีการจับต้องหรือใช้งานโดยนักแสดง จัดเป็นส่วนหนึ่งของฉากโดยตรง ส่วนประดับฉากนี้จะช่วยเสริมลักษณะเฉพาะของฉาก แสดงกาลเวลา ยุคสมัย ฤดูกาล และสถานที่ แสดงความเคารพศรัทธาสิ่งหนึ่งสิ่งใดของผู้เป็นเจ้าของห้อง แสดงความสัมพันธ์ ระหว่างตัวแสดงต่าง ๆ แสดงรสนิยมและฐานะ แสดงความรู้สึกและอารมณ์ตลอดจนแนวความคิดของผู้เป็นเจ้าของและผู้เกี่ยวข้องสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ ได้แก่ ธง โคมไฟติดผนัง นาฬิกา เป็นต้น ทั้งนี้ส่วนประดับของฉากนั้นได้มาเติมแต่งในส่วนที่ขาดหายไปในตัวฉากได้เต็มเต็มและเพิ่มความสวยงามให้กับฉากนั้นได้สมบูรณมากขึ้น หรือแม้แต่ว่าส่วนประกอบบางอย่างเองที่อาจจะไม่ใช่สิ่งของที่

เห็นได้ชัดแต่สามารถช่วยส่งการแสดงได้ ไม่ว่าจะเป็นฝุ่นที่ติดอยู่ตามตู้หรือบนผ้าห่มที่อยู่บนเตียง เศษใบไม้ที่ร่วงลงมาตกอยู่บนพื้นก็จัดเป็นอีกส่วนหนึ่งของส่วนประดับฉากได้เหมือนกัน



ภาพที่ 2.11 ส่วนประดับฉาก

ที่มา : LeBook.com (2014)

4) แนวคิดและทฤษฎีในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากละครเรื่อง เนเวอร์แลนด์

แนวคิดในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากของผู้ออกแบบใช้แนวคิดของคำว่า “มุมมอง” โดยผู้ศึกษาได้ให้ความหมายไว้ดังนี้

มุมมองนั้นก่อให้เกิดรูปแบบ อารมณ์ และความคิดของแต่ละคนที่แตกต่างกันออกไป มุมมองของแต่ละคนมีความแตกต่างกัน เช่นเดียวกับงานออกแบบที่บางครั้งมุมมองที่แปลกใหม่หรือเปลี่ยนไปจากสิ่งเดิมที่เราเคยเห็นก็นับเป็นมุมมองของการทำงานได้เหมือนกัน ดังคำที่ว่าศิลปะไม่มีอะไรตายตัว เช่นเดียวกันกับ มุมมองที่บางครั้งเราอาจจะสร้างสรรค์งานออกแบบออกมาได้จาก มุมมองใหม่ ทิศทางใหม่ รูปแบบใหม่ วัสดุใหม่ ทั้งนี้งานออกแบบที่แตกต่างออกไปจากเดิมที่เราเคยเห็น มันอาจไม่ได้เรียกว่าการทำพลาดหรือทำผิด เพราะการมีมุมมองใหม่ อาจทำให้เราได้เรียนรู้ สิ่งรอบตัวหรือสิ่งที่มองข้ามไปมากขึ้นก็ได้ เพราะ “มุมมอง” ทำให้เราได้สิ่งที่ “แปลกใหม่” แต่ “ไม่แตกต่าง”

ผู้ศึกษาได้ศึกษาข้อมูลในบทประพันธ์เดิมมาเป็นพื้นฐานในการเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบฉากของละครเวทีจากเรื่อง เนเวอร์แลนด์ โดยมีแนวคิดในการออกแบบ อุปกรณ์ประกอบฉาก คือผู้ออกแบบได้เลือกใช้ อุปกรณ์ประกอบฉากโดยคำนึงถึง ความจริง (real) และความฝัน (dream) ของเรื่อง โดยที่ความจริงนั้น จะเป็นตัวบ่งบอกให้ผู้ชมสามารถเข้าใจภูมิหลังของตัวละครมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังสามารถช่วยให้เข้าใจ เรื่องราวชีวิตของตัวละครและบทละครที่กำลังดำเนินอยู่ด้วย ความฝันจะทำให้เราเข้าใจถึงสิ่งที่ตัวละครคิดและมีความปรารถนาเกี่ยวกับสิ่งที่ต้องการหรืออยากทำ

จากการศึกษาบทละคร ตามพื้นฐานของบทละครเรื่องนี้มีรูปแบบการใช้ อุปกรณ์ประกอบฉากที่หลากหลายและเมื่อมีการสร้างโลกขึ้นมาเป็น 2 และ แนวคิดในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากของผู้ศึกษาใช้แนวคิดของคำว่า “มูมมอ” จึงได้แนวคิดในการออกแบบของชิ้นงานที่ว่า “recycle” ทำให้นำมาใช้ประโยชน์ได้อีก ของตั้งแต่ 2 ชิ้นขึ้นไปนำกลับมาสร้างใหม่ให้มีความแปลกใหม่มูมมอใหม่ ๆ ในตัวชิ้นงานนั้น ๆ และคำนึงถึงความสะดวกในการใช้งานของนักแสดง



ภาพที่ 2.12 รูปการรีไซเคิล

ที่มา : SOCIALisBETTER (2008)

การนำแนวคิด “recycle” มาใช้ในงานนี้เพราะว่า วัสดุบางอย่างหรือบ้างชิ้นบนโลกของเราที่ถูกมองข้ามเพียงแค่มองว่าเอามาทำประโยชน์ไม่ได้แล้ว แต่ผู้ศึกษาดันสังเกตเห็นว่า ของสิ่งนี้สามารถนำกลับมาใช้หรือสร้างเป็นสิ่งใหม่ ๆ ได้ ประจวบเหมาะ กับ concept งานตั้งต้นที่ว่า “ความจริงกับความฝันต่างกันที่ความเชื่อ” จึงทำให้เกิดไอเดียงานออกแบบนี้ขึ้นมา หากเราเชื่อว่าสิ่งนี้เป็นขยะ สิ่งนั้นก็จะเป็นขยะ แต่ถ้าเรามองว่าสิ่งนั้นเป็นมากกว่าขยะสิ่งเหล่านั้นก็จะกลายเป็นมากกว่าขยะ ดังที่กล่าวไว้ว่า “Upcycle มีที่มาจากคำว่า Up และคำว่า Cycle โดยคำว่า Up นั้นก็มีที่มาจากคำว่า Upgrade หรือการปรับปรุงในทางบวก และคำว่า

Recycling ที่หมายถึง การนำเศษวัสดุ ต่าง ๆ ที่กลายเป็นขยะแล้วกลับมาทำสรรค์สร้างเป็นของใช้ใหม่ ด้วย ไอเดียการออกแบบเก๋ ๆ ที่มีความงดงาม ” ผู้ศึกษาได้มีการนำความคิดและทฤษฎี มาปรึกษาและ กลั่นกรอง และเลือกเฉพาะเนื้อหาที่ชัดเจนและเป็นประโยชน์ต่อการศึกษา เพื่อให้ได้แนวทางการ ทำงานและองค์ประกอบ ของภาพและภาพรวมให้ไปในทิศทางเดียวกัน รวมถึงปรึกษากับผู้ออกแบบใน ฝ่ายอื่น ๆ มีการแลกเปลี่ยน ความคิดซึ่งกันและกันเพื่อให้ภาพรวมของงานออกแบบช่วยส่งเสริมให้ ละครออกมาสสมบูรณ์เกิดภาพที่สวยงาม และส่งสารถึงผู้ชมให้เข้าใจแก่นของเรื่องได้ชัดเจน

2.6 ข้อมูลสัมพันธด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง

1) ความหมายและหน้าที่ของเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง

1.1) ความหมายของเครื่องแต่งกาย

เครื่องแต่งกาย หมายถึงสิ่งที่มนุษย์นำมาใช้เป็นเครื่องห่อหุ้มร่างกายป้องกันภัยจาก สิ่งแวดล้อมภายนอกช่วยในการสร้างเสริมบุคลิกภาพที่ดีให้กับตนเอง โดยในยุคก่อนประวัติศาสตร์มนุษย์ใช้ เครื่องห่อหุ้มร่างกายที่ได้มาจากธรรมชาติ ต่อมามนุษย์มีการเรียนรู้ถึงวิธีที่จะดัดแปลงการใช้เครื่องห่อหุ้ม ร่างกายจากธรรมชาติให้มีความเหมาะสม สะดวกต่อการแต่งกายและมีการวิวัฒนาการเรื่อยมาจนถึงการรู้จัก ใช้วิธีตัดเย็บจนในที่สุดได้กลายมาเป็นเทคโนโลยีจนกระทั่งถึงปัจจุบัน

เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเป็นสิ่งที่มิอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ทั้งในชีวิตประจำวัน การ ประกอบอาชีพ ตลอดจนการแสดงบทบาทและฐานะทางสังคมของมนุษย์มากขึ้นโดยเฉพาะอย่างยิ่งในปัจจุบัน เครื่องแต่งกายสามารถบ่งบอกวัฒนธรรม ความเชื่อ สถานภาพทางสังคมบุคลิกภาพและรสนิยมส่วนตัวของผู้ที่ สวมใส่ได้ ปัจจัยที่มีบทบาทสำคัญในการกำหนดทิศทางของแนวคิดสร้างสรรค์คือ ขนบธรรมเนียมประเพณี และค่านิยมของผู้คนในแต่ละยุคสมัย แต่ละท้องถิ่น โดยการออกแบบเครื่องแต่งกายจะถูกดัดแปลง มาจาก เครื่องแต่งกายซึ่งกำลังได้รับความนิยมอยู่ในสมัยนั้นหรือเคยได้รับ ความนิยมมาก่อนแล้วในอดีต ทำให้การ เลือกรสรเครื่องแต่งกายของมนุษย์ในแต่ละวันจึงสามารถบ่งบอกบุคลิกลักษณะนิสัย รวมถึงความแตกต่างด้าน แนวคิด ความเชื่อ และรสนิยมของผู้สวมใส่ได้ เพราะการที่เราเลือกจะสวมใส่อะไรในแต่ละวันย่อมต้องผ่าน กระบวนการคิดมาแล้ว หากเราเลือกสวมใส่สิ่งนั้นแล้ว เครื่องแต่งกายนั้นจะเป็นสิ่งที่ช่วยบอกให้ผู้อื่นรู้ถึงตัวตน ของผู้สวมใส่

1.2) ความหมายของการออกแบบตกแต่งเครื่องแต่งกายในการแสดง

การออกแบบเครื่องแต่งกายเป็นการแสดงแบบตัวอย่างของเครื่องแต่งกายเพื่อใช้ในการแสดง ซึ่งแบบตัวอย่างของเครื่องแต่งกายจะแตกต่างกันไปตามแนวคิดและความคิดสร้างสรรค์ของนักออกแบบ โดยเป็นการออกแบบที่อาศัย การวิเคราะห์ที่ความ บทละคร ตัวละคร รวมทั้งยังต้องคำนึงถึงสถานที่ในเรื่อง สถานที่ที่ใช้ในการแสดง รูปแบบการแสดง รูปร่างของนักแสดง และวัตถุประสงค์ในการนำเสนอการแสดงเป็นหลัก

1.3) หน้าที่ของเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง

นำเสนอยุคสมัย ของละครหรือเรื่องราวที่เกิดขึ้นในการแสดงเครื่องแต่งกายนำเสนอภาพรวมของความนิยมของผู้คนในแต่ละสมัย เครื่องแต่งกายในแต่ละยุคก็ต่างมีเอกลักษณ์เฉพาะของตน ซึ่งสามารถบ่งบอกวิถีชีวิตและค่านิยมของผู้คนเครื่องแต่งกายที่ตัวละครสวมใส่จึงสามารถแสดงเวลาสถานที่ในละครนั้นว่าเป็นยุคสมัยใด

นำเสนอสถานที่ ของละคร เครื่องแต่งกายแต่ละประเภทมีหน้าที่ต่างกัน เช่น เสื้อโค้ท เป็นเสื้อที่ใช้สวมใส่เมื่อต้องการออกนอกบ้านในฤดูหนาว หรือวันที่มีอากาศหนาว โดยเป็นเครื่องแต่งกายที่จำเป็นในประเทศที่มีอากาศหนาวอย่าง ทวีปยุโรป ดังนั้นเมื่อตัวละครสวมใส่เครื่องแต่งกายประเภทใด คนดูก็จะสามารถเข้าใจได้ว่ามีลักษณะอากาศเป็นอย่างไรและน่าจะตั้งอยู่ในภูมิภาคใดเป็นต้น

นำเสนอบุคลิก ลักษณะของตัวละครเครื่องแต่งกายเป็นเครื่องมือที่ช่วยแสดงออกถึงบุคลิกลักษณะนิสัยและรสนิยมของผู้สวมใส่ได้เป็นอย่างดี

นำเสนอสถานภาพ ของตัวละคร รูปแบบ ลักษณะ และรายละเอียดการตัดเย็บของเครื่องแต่งกายแสดงนำเสนอสถานภาพของตัวละคร ว่าตัวละครนั้นมีสถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจเป็นอย่างไร เช่น ลักษณะการแต่งกายของชนชั้นสูง ชนชั้นกลาง และชนชั้นแรงงานในอดีตต่างมีรูปแบบที่แตกต่างกันอย่างชัดเจนแต่ทั้งนี้ทั้งนั้นความแตกต่างนี้ก็เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยและปัจจัยต่าง ๆ เช่น สถานการณ์ทางการเมือง ศาสนา สังคมและเศรษฐกิจ

คอสมตูมดีไซเนอร์ไม่ได้ใส่ใจแค่เสื้อผ้า เราต้องรู้ทั้งประวัติศาสตร์ คนจะคิดว่าคอสมตูมดีไซเนอร์คือการทำเสื้อผ้าให้คุณ ไม่ใช่ชนะครับ คอสมตูมดีไซเนอร์คือการออกแบบเครื่องแต่งกายทุกอย่าง (วสุวัตต์ ฤชชะรัง, 2561)

เครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง จะบ่งบอกแนวคิดที่แตกต่างกันไปตามและความคิดสร้างสรรค์ของผู้ออกแบบโดยเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง ถือเป็นปัจจัยสำคัญอย่างยิ่ง ในการสร้างสรรค์ผลงานละครเวที เพราะเครื่องแต่งกายเป็นส่วนหนึ่งของนักแสดงหรือตัวละครทุกตัว เมื่อนักแสดงขึ้นเวทีเพื่อทำการแสดงแล้ว สิ่ง

ที่พวกเขาสวมใส่จะ สามารถบ่งบอกให้ผู้ชมได้ว่าตัวละครตัวนั้นมีบุคลิกลักษณะนิสัย อายุ อาชีพ และมี พัฒนาการของตัวละครอย่างไร รวมไปถึงบ่งบอกยุคสมัย ประเทศ ภูมิภาคและสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ขึ้นใน บทละคร ทั้งนี้ เครื่องแต่งกายยังสามารถเพิ่มความเชื่อให้กับตัวนักแสดงได้รู้สึกถึงการเป็นตัวละครนั้นจริง ๆ อีก ด้วย

2) ความหมายของนักออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง

นักออกแบบเครื่องแต่งกาย คือ บุคคลที่ต้องการสื่อสารและถ่ายทอดความคิดความรู้สึกของตนเองให้ ผู้อื่นรับรู้ โดยผ่านทางเครื่องแต่งกายในรูปแบบต่าง ๆ ที่แตกต่างกันออกไปแล้วแต่บริบทนั้น ๆ การเป็นนัก ออกแบบเครื่องแต่งกาย สำหรับตัวผู้ศึกษา ก่อนที่เราจะผลิตผลงานเครื่องแต่งกาย เริ่มต้นจากการทำงานกับบท ละครที่ได้รับ อ่านทำความเข้าใจให้แตกฉานและวิเคราะห์ถึงแก่นสารที่บทละครต้องการจะสื่อสารแล้วจึงนำไป ค้นคว้าหาข้อมูลเพื่อเข้าใจในตัวละครแต่ละตัวว่าเครื่องกายของแต่ละบุคคลจะมีความหมายอย่างไร ซึ่งต้อง สามารถถ่ายทอดให้ผู้ชมรับรู้ถึงบุคลิก ลักษณะนิสัย รสนิยม สถานภาพทางสังคม และความเป็นตัวละครนั้นให้ มากที่สุด ทั้งนี้ผู้ศึกษาไม่ได้ออกแบบผลงานตามความชอบส่วนตัวของตนเอง คำนี้ถึงความจริงที่บทละคร ให้มา และเคารพรับฟังทุกความคิดเห็น แนวทางความคิดของผู้กำกับ และผู้ออกแบบศิลป์ในด้านอื่น ๆ เพื่อให้ งานออกแบบและละครไปในทิศทางเดียวกัน ซึ่งก่อนที่นักออกแบบเครื่องแต่งกายจะสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ได้ จะต้องอาศัยสิ่งต่อไปนี้

ความรู้เกี่ยวกับการจัดสร้างเครื่องแต่งกาย

ความรู้เกี่ยวกับประวัติของเครื่องแต่งกายในยุคสมัยต่าง ๆ

ความรู้ความเข้าใจถึงลักษณะของผ้าที่หลากหลายและวัสดุที่ใช้ทำเครื่องแต่งกาย

ความรู้เกี่ยวกับประวัติการละครและสไตล์เหนือแนวในการสร้างละคร

มุมมองทางศิลปะความรู้สึกต่อสีและรูปทรงตลอดจนสามารถที่จะวาดหรือร่างภาพสิ่งที่ตนเอง จินตนาการให้ออกมาเป็นรูปร่างชิ้นงานที่เกิดขึ้นได้จริง

ความสามารถในการตีความและจินตนาการที่จะสะท้อนลักษณะทางจิตวิทยาของตัวละครผ่านเครื่อง แต่งกายของตัวละคร

ความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น สื่อสารและผู้คุยกับบุคคลที่ร่วมงานได้อย่างดี

สามารถโน้มน้าวจูงใจผู้ร่วมงานให้ปฏิบัติตามผลงานออกมาได้อย่างดี

สรุปได้ว่านักออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง จำเป็นจะต้องเป็นบุคคลที่เฝ้าหาความรู้ ทำความเข้าใจกับเรื่อง แพนชั่นและเครื่องแต่งกายอยู่เสมอ เพราะก่อนที่นักออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงจะผลิตผลงานออกมา

ได้นั้น จะต้องมีความรู้ความเข้าใจขั้นพื้นฐานในเรื่องของประวัติศาสตร์ การจัดสร้างผลิตเครื่องแต่งกาย รู้จักผ้าแต่ละชนิดและมีมุมมองทางศิลปะ อีกทั้งยังรวมไปถึงการทำงานร่วมกับผู้อื่น เป็นผู้พูดและผู้ฟังที่ดีสามารถสื่อสารกับผู้ร่วมงานท่านอื่น เพื่อให้ง่ายต่อการทำงานเป็นทีมและทำให้ผลงานที่ออกมาไปในทิศทางเดียวกัน พร้อมทั้งเอื้อประโยชน์และส่งเสริมต่อการแสดงนั้น ๆ ยิ่งขึ้น

3) ข้อมูลที่ควรรู้เกี่ยวกับการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง

- **ภาพร่าง** เป็นเครื่องมือในการสื่อสารและถ่ายทอดความคิดให้ออกมาเป็นรูปธรรมนักออกแบบจะวาดจนกว่าจะได้แบบเครื่องแต่งกายที่เห็นว่าเหมาะสมที่สุดกับตัวละครและกับละครเรื่องนั้นๆ โดยการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงต้องอาศัยพื้นฐานของการออกแบบซึ่งประกอบไปด้วยองค์ประกอบที่สำคัญดังนี้

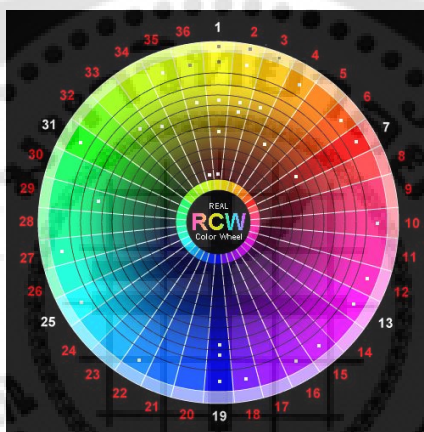
- **เส้น** เส้นมีความสำคัญต่อการออกแบบ เพราะรูปทรงต่างๆ ที่เกิดขึ้นอาศัยเส้นเป็นตัวนำรูปแบบ เส้นเกิดจากการนำจุดหลายจุดมาต่อกันจนได้เป็นเส้นตรง เส้นโค้ง เส้นหัก ทำให้เกิดพื้นที่ เกิดลักษณะพื้นผิว เส้นสามารถแสดงให้เห็นถึงความเคลื่อนไหว ในลักษณะต่างๆ ได้ ในการออกแบบเครื่องแต่งกายเส้นใช้เป็นที่วาดรูปร่าง รูปทรง วาดส่วนที่ตกแต่งภายในรูปร่าง เช่น เส้นคอ เส้นเอว ตะเข็บ ฯลฯ ซึ่งการใช้เส้นในการออกแบบไม่ว่าจะเป็นเส้นชนิดใดการมองเห็นเส้นที่ชัดเจนหรือการเลือกใช้เส้นแบ่งสัดส่วนได้ชัดเจนมากขึ้นอยู่กับการลงน้ำหนักเส้นและขนาดของเส้นโดยต้องคำนึงถึงคุณสมบัติของเส้น โดยการใช้เส้นในการออกแบบเครื่องแต่งกายจะสามารถเลือกใช้เส้นเดียวทั้งหมดหรือรวมเส้นทุกชนิดไว้ในชุดเดียวกันได้ สตรัคเจอร์ไลน์ (structural lines) เป็นเส้นที่เกิดจากการถูกเย็บตักแต่งขึ้นภายในพื้นที่ของเครื่องแต่งกาย ทำให้เกิดเป็นตะเข็บเสื้อ เกล็ดต้นทรง การพับเย็บริม ปกเสื้อ จีบกระโปรงพลีท จีบกางเกง รวมไปถึงการเย็บต่อผ้าคนละชิ้นที่เป็นการออกแบบเฉพาะของชุดนั้น ๆ ซึ่งยังอยู่ในโครงสร้างของชุดและยังรักษาการเป็น สตรัคเจอร์ไลน์ไว้ด้วย



ภาพที่ 2.13 : structural lines

ที่มา : Aliexpress (2010)

- สี เป็นสิ่งที่ปรากฏอยู่บนโลก ทุกสิ่งที่เรามองเห็นรอบตัวนั้น ล้วนแต่มีสี โลกของเราถูก จรรโลง และแต่งแต้มด้วย สี สันหลายหลาก ทั้งสีสันตามธรรมชาติ และสีที่มนุษย์รังสรรค์ขึ้น สีนั้นยังส่งผลต่อ ความรู้สึกนึกคิด อารมณ์ จินตนาการ การสื่อความหมาย และความสุขสำราญใจในชีวิตประจำวัน ดังนั้น จึง อาจกล่าวได้ว่า สี มีอิทธิพลต่อมนุษย์เราเป็นอย่างสูง และมนุษย์ก็ใช้ประโยชน์จากสีอย่างมากในการสร้างสรรค์ สิ่งต่าง ๆ อย่างไม่มีที่สิ้นสุด ดังนั้นสีจึงเป็นส่วนสำคัญของการออกแบบเครื่องแต่งกายเพราะการเลือกใช้สีใน การออกแบบเครื่องแต่งกายต้องมีการวางแผนคำนึงถึง ความรู้สึก ลักษณะนิสัยของบุคคล รูปร่าง สีผิวของผู้ สวมใส่อีกด้วย



ภาพที่ 2.14: สี

ที่มา : NovaBizz (2559)

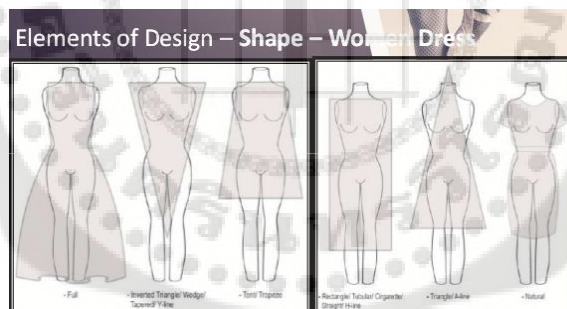
- ที่ว่าง เป็นพื้นที่ที่อยู่ในโครงร่างของเครื่องแต่งกาย จึงเป็นส่วนที่สร้างรายละเอียดต่างๆเข้าไปในพื้นผิวของเครื่องแต่งกาย โดยวิธีการ ปะ การติด ส่วนประกอบต่างลงไปบนเครื่องแต่งกาย เช่น ระบายลูกไม้ โบว์ การกั้นขอบ กระดุม ซิป เพื่อให้เกิดความสวยงาม ซึ่งการตกแต่งนั้นขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของผู้ออกแบบ ว่าต้องการให้เครื่องแต่งกายมีลักษณะอย่างไร รวมไปถึงการออกแบบลวดลายที่เกิดขึ้นบนเครื่องแต่งกาย



ภาพที่ 2.15 : Space

ที่มา : Burch (2013)

- **รูปร่างและเส้นกรอบนอก** รูปร่างและเส้นกรอบนอก เป็นพื้นฐานสำคัญในการออกแบบเครื่องแต่งกาย เพราะโครงร่างของเสื้อผ้าจะเป็นสิ่งที่เรามองเห็นเป็นอันดับแรก ซึ่งเส้นกรอบนอก ที่ดีจะขึ้นอยู่กับการแบ่งสัดส่วนของร่างกายหรือรูปร่างที่เป็นธรรมชาติของแต่ละคนตั้งแต่ สฐานคอ ไหล่ และเส้นเอว ความพอดีของแต่ละส่วน เครื่องประดับ การตกแต่ง ควรจะได้สัดส่วนที่พอดีพอมะกาะกับรูปร่างของผู้สวมใส่ด้วย



ภาพที่ 2.16 : Shape

ที่มา : Babu (2019)

- **พื้นผิว (Texture)** เป็นส่วนประกอบของการออกแบบที่สามารถอธิบายถึงลักษณะพื้นผิวและความรู้สึกได้สามารถอธิบายได้ว่าเป็นผ้าที่มีลักษณะพื้นผิวอย่างไร เป็นผ้าหยาบ ละเอียด ขรุขระ เรียบ มัน วาว โปรงใส สะท้อนแสง ซึ่งแต่ละชนิดจะสามารถแยกแยะได้และจะรู้ได้โดยผ่านการมองเห็นหรือการสัมผัส ซึ่งพื้นผิวของวัสดุที่นำมาสร้างเครื่องแต่งกายจะสัมพันธ์กับคุณสมบัติ เนื่องจากผ้าแต่ละชนิดมีเส้นใยการทอที่ไม่

เหมือนกัน จึงควรคำนึงถึงการดูแลรักษา ความสะดวกสบายในการสวมใส่ ความยากง่ายในการตัดเย็บ โอกาสในการสวมใส่ (ไชยเจริญเทศ, 2561)



ภาพที่ 2.17 : Texture

ที่มา : PremiumPixels.com (2021)

กล่าวคือนักออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงนั้น นอกจากจะต้องมีความรู้เกี่ยวกับการอ่านวิเคราะห์ตีความบทละครแล้ว ยังต้องเข้าใจถึงวัตถุประสงค์ของการแต่งกาย เพราะการแต่งกายไม่ใช่เพียงเพื่อปกปิดร่างกายเท่านั้น การแต่งกายยังสะท้อนถึงบุคลิกผู้สวมใส่ และบ่งบอกถึงอาชีพ อายุ สถานภาพในสังคม ภูมิภาค ภูมิประเทศ ฯลฯ ซึ่งนักออกแบบเครื่องแต่งกายละครเวทีมีเพียงภาพร่าง ในขั้นตอนการผลิต นักออกแบบเครื่องแต่งกายต้องเลือกใช้ผ้า และวัสดุในการตัดเย็บ และกำหนดรายละเอียดปลีกย่อยในแต่ละชุด ดังนั้น นักออกแบบจึงต้องมีประสบการณ์เกี่ยวกับการใช้ผ้าและวัสดุอุปกรณ์ให้มาก เพราะถ้าเลือกผิดแล้วจะทำให้แบบเครื่องแต่งกายที่คิดอาจจะไม่ได้ผลตามที่วางแผนไว้ ผู้ออกแบบต้องมีความสนใจด้านประวัติศาสตร์การแต่งกาย แฟชั่น และการเปลี่ยนแปลงของสังคมที่มีผลต่อการแต่งกายของผู้คนในแต่ละยุคสมัยเป็นอย่างดี เพราะการแต่งกายเป็นภาพสะท้อนถึงความคิด การดำรงชีวิต สภาพสังคม การเมือง เศรษฐกิจที่ชัดเจนมาก

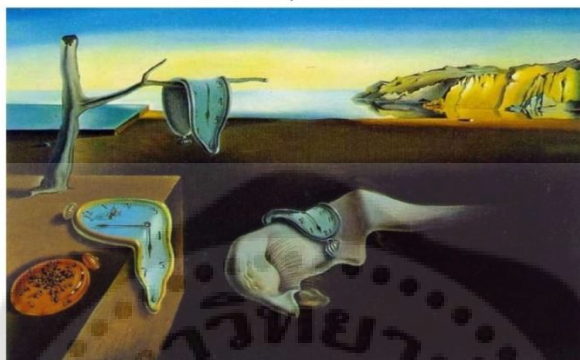
4)แนวคิดและทฤษฎีในการออกแบบเครื่องแต่งกายละครเรื่อง เนเวอร์แลนด์

4.1) ศิลปะลัทธิเหนือจริง (surrealism)

ลัทธิศิลปะเหนือจริง (Surrealism) เริ่มขึ้นตอนต้นของศตวรรษที่ 20 ในประเทศฝรั่งเศส มีรูปแบบรากฐานมาจากกลุ่มดาดา (Dada) โดยนักทฤษฎีหลักประจำกลุ่มก็คือ อองเดร เบรตง มีจุดหมายอยู่ที่การคลี่คลายสภาพอันขัดแย้งระหว่างระหว่างระยะห่างของความฝันและความเป็นจริง โดยถ่ายทอดออกมาในงาน

ศิลปะด้วยวิธีต่างกัน เช่น สร้างภาพซึ่งดูเหนือจริงหรือถึงขั้นหลอน หรือพัฒนาเทคนิคด้านภาพที่จะช่วยถ่ายทอดความฝันหรือจิตใต้สำนึกออกมา

Dali: Az elfolyó idő. 1931.



ภาพที่ 2.18 : Surrealism

ที่มา : Dali (2015)

4.2) ทฤษฎีการรื้อสร้าง (Deconstruction)

ความเป็นมาของทฤษฎีการรื้อสร้าง (Deconstruction Theory)

คำว่า Deconstruction เป็นคำที่มาจากภาษาเยอรมัน คือ "Abbau" ซึ่งมีความหมายว่า ปลดเปลื้องหรือการแก้ไข เป็นคำที่ Husserl ได้ใช้มาก่อน จากนั้น Martin Heidegger จึงได้นำคำนี้มาใช้ในรูปศัพท์ว่า "Destruktion" เพื่ออธิบายแนวความคิดทางปรัชญา โดยกล่าวถึงวิธีการทางปรัชญาที่ประกอบไปด้วย 3 ขั้นตอน ได้แก่

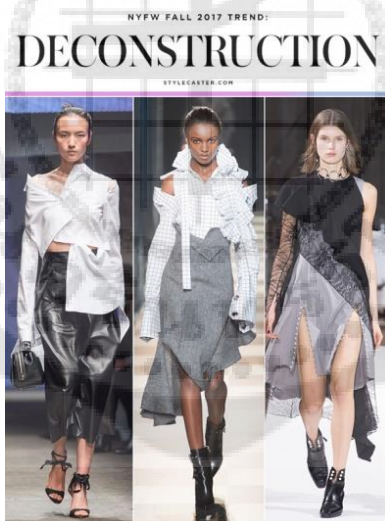
- 1) การลดทอน (Reduction)
- 2) การสร้าง (Construction)
- 3) การทำลาย (Destruction)

โดยทั้ง 3 ขั้นตอนนั้น จะมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน คือการสร้างจะมีความเกี่ยวข้องกับการทำลายแต่การทำลายนั้นไม่ได้หมายความว่าเป็นการทำลายทั้งหมดแต่เป็นการทำลายที่มีลักษณะของการรื้อโครงสร้างเท่านั้น ซึ่งแนวความคิดนี้ต่อมาได้นำมาใช้กับสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นอย่างแพร่หลาย

ทฤษฎีการรื้อสร้างเป็นทฤษฎีหนึ่งที่จัดอยู่ในกลุ่มหลังโครงสร้างนิยม โดยทฤษฎีการรื้อสร้างเริ่มก่อตัวขึ้นในช่วงทศวรรษที่ 60 ในระยะแรกเริ่มคำว่ากรรื้อสร้าง (Deconstruction) ซึ่งเป็นคำศัพท์เทคนิคทางปรัชญา ต่อมาได้ถูกนำไปใช้โดยบรรดานักวิจารณ์ทางวรรณกรรม จากนั้นจึงแพร่ขยายไปยังศาสตร์อื่น ๆ ตั้งแต่ นักพฤกษศาสตร์ ไปจนกระทั่งถึงนักการศาสนา เรื่อง Of Grammatology และหนึ่งในความเรียงเรื่องแรก ๆ ที่ได้มีการแปลคือ

“Structure, Sign, and Play in the Discourse of Human Sciences” ถือได้ว่าเป็นงานเขียนสำคัญที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีการรื้อสร้าง และทำให้เป็นที่รู้จักดีในกลุ่มปัญญาชนที่ใช้ภาษาอังกฤษ (นรชิต จิรส์ทธรรม, 2553) การรื้อสร้างเป็นทฤษฎีที่มีรากฐานมาจากแนวคิดทางปรัชญาที่เน้นเรื่องของการอ่านใหม่ (Re-reading) ในงานเขียนทางปรัชญา ต่อมาได้ส่งผลกระทบต่อการศึกษาวรรณคดีในฐานะที่เป็นวิธีการอย่างหนึ่งของการวิจารณ์ และการศึกษาเชิงวิเคราะห์และสอบสวนแนวคิดการรื้อสร้างจึงเป็นแนวคิดที่มุ่งวิเคราะห์ให้เห็นถึงความไม่มีเสถียรภาพของภาษาและถือได้ว่าเป็นหนึ่งในการแสดงออกทางความคิดที่สำคัญและทรงพลังที่สุดของแนวคิดหลังโครงสร้างนิยม

สาระสำคัญของทฤษฎีการรื้อสร้าง (Deconstruction) เป็นแนวคิดที่นักคิดหลังทฤษฎีโครงสร้างนิยม นำมาใช้หักล้างความคิดพื้นฐานของทฤษฎีโครงสร้างนิยมโดยมี Jacques Derrida นักปรัชญาชาวฝรั่งเศสเป็นผู้ริเริ่มความคิดขึ้นในปี ค.ศ. 1966 และนำไปทดลองใช้วิจารณ์วรรณกรรมในปี 1980 โดยทฤษฎีการรื้อสร้างนี้เรียกได้ว่าเป็นการวิจารณ์หลังโครงสร้างนิยม



ภาพที่ 2.19 การรื้อสร้างเครื่องแต่งกาย

ที่มา : George-Parkin (2017)

4.3) การรีไซเคิล

รีไซเคิล (อังกฤษ: Recycle) เป็นการจัดการวัสดุเหลือใช้ที่กำลังจะเป็นขยะ โดยนำไปผ่านกระบวนการแปรสภาพ โดยเฉพาะการหลอม เพื่อให้เป็นวัสดุใหม่แล้วนำกลับมาใช้ได้อีก ซึ่งวัสดุที่ผ่านการแปร

สภาพนั้นอาจจะเป็นผลิตภัณฑ์เดิมหรือผลิตภัณฑ์ใหม่ก็ได้รีไซเคิลมีความหมายต่างจาก รีユース (Reuse) ซึ่งหมายถึง การนำกลับมาใช้ใหม่โดยไม่ผ่านกระบวนการแปรสภาพใด ๆ ทั้งสิ้น ในความเข้าใจของคนบางกลุ่มนั้น การรีไซเคิลยังหมายถึง การนำวัสดุเหลือใช้กลับมาปรับเปลี่ยนรูปแบบ หรือพัฒนารูปร่างใหม่ ให้สามารถนำมาใช้ประโยชน์ในรูปแบบอื่น ๆ เช่น ขวดน้ำพลาสติก หากนำมาใช้ใส่น้ำอีกครั้งเป็น การรีユース (reuse) แต่ถ้านำเอาขวดน้ำพลาสติกมาตัดให้เป็นกระป๋อง แล้วนำไปใช้ตัดดินบรรจุในถุง หรือนำขวดพลาสติกมาตัดครึ่ง เป็นแจกันใส่ดอกไม้ หรือเป็นที่ใส่ปากกา มักถูกเรียกว่าเป็นการรีไซเคิลขวดน้ำพลาสติก

จากการศึกษาบทละคร ตามพื้นฐานของบทละครเรื่องนี้มีรูปแบบของเสื้อผ้าที่แตกต่างกัน ระหว่าง 2 โลกคือความจริงและโลกเนเวอร์แลนด์โดยแนวคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงผู้ศึกษาได้ใช้แนวคิดของคำว่า "จินตนาการ" จึงได้ใช้แนวคิด "surrealism" ทำให้นามธรรมเป็นรูปธรรมมากขึ้น อีกทั้งยังทำให้มีความแปลกใหม่มุมมองใหม่ ๆ บนตัวเสื้อผ้านักแสดง อีกทั้งยังคำนึงถึงความสะดวกของนักแสดงเพื่อทำให้เห็นเป็นรูปธรรมมากขึ้นจึงได้มีแนวคิดทฤษฎีหรือสร้างมาประยุกต์ใช้ในโลกของเนเวอร์แลนด์ เพื่อสอดคล้องกับสารของตัวละครที่สื่อออกมา โดยใช้วัสดุ recycle

2.7 ข้อมูลสัมพันธด้านการออกแบบหุ่นเชิดเพื่อการแสดงเรื่อง เนเวอร์แลนด์

1) ความหมายและหน้าที่ของหุ่นเชิด

1.1) ความหมายของการออกแบบหุ่นเชิด

หุ่นเชิด(Puppet) หุ่นเชิด เป็นวัตถุมักจะมีรูปร่างคล้ายมนุษย์ สัตว์ หรือเป็นตัวละครในนิทาน ตำนานต่าง ๆ เคลื่อนไหวหรือจัดการโดยบุคคลที่เรียกว่า ผู้เชิดหุ่น (Puppeteer) ในการเคลื่อนไหวของมือและแขนนั้นอาจจะใช้อุปกรณ์ควบคุมเช่นแท่งไม้หรือเชือก เอ็น เพื่อเคลื่อนไหวร่างกายศีรษะแขนขา และในบางกรณีปากและตาของหุ่น นักเชิดหุ่นมักจะพูดด้วยน้ำเสียงของตัวละครนั้นๆและจะประสานการเคลื่อนไหวของปากของหุ่นกับส่วนที่พูด ในการเล่าเรื่องหรือดำเนินเรื่อง

1.2) หน้าที่และบทบาทของหุ่นเชิด

เป็นหนึ่งในเครื่องมือหรือตัวละครที่ทำให้เรื่องราวของละครนั้น ชับเคลื่อนไปได้ในทิศทางที่ตั้งไว้ โดยหุ่นเชิดนั้นทำหน้าที่คล้ายกับเป็นนักแสดงคนหนึ่ง ที่ถูกควบคุมโดยผู้เชิดนั่นเอง

2) ความหมายของนักออกแบบหุ่นเชิด

นักออกแบบหุ่นเชิด (Puppeteer) เป็นบุคคลผู้ที่ออกแบบลักษณะภายนอกและกลไกการเคลื่อนไหวภายใน การสร้าง และแต่งตัวหุ่น เพื่อใช้ในการแสดง โดยผู้ออกแบบหุ่นเชิด(Puppetry)ที่ดีจะต้องคำนึงถึง

บุคลิกลักษณะของหุ่น รูปแบบที่ต้องการนำเสนอหน้าที่ ในการใช้งานสำหรับการแสดงที่เหมาะสม การเลือกใช้วัสดุ เทคนิคกลไกการบังคับการเคลื่อนไหวที่เอื้อประโยชน์ต่อการแสดงและท่าทางการแสดงออกของผู้เชิดหุ่น ด้วยควรมีความเหมาะสมและไม่เป็นอันตรายต่อผู้ใช้งาน ไม่ควรมีน้ำหนักมากจนเกินไปและที่สำคัญที่สุดการนำเสนอหุ่นเชิดต้องให้เหมาะสมกับรูปแบบการแสดงและเรื่องราวที่นำเสนอให้แก่ผู้ชม

3) ข้อมูลที่ควรรู้เกี่ยวกับการออกแบบหุ่นเชิด

ในภาษาอังกฤษมีคำที่หมายถึง "หุ่น" อยู่ 2 คำ คือ พัปเพ็ต (Puppet) และ แมริโอเนตต์ (Marionette) โดยมีความหมายที่แตกต่างกัน คือ พัปเพ็ตเป็นหุ่นที่เชิด โดยใช้มือจับแกนลำตัวหุ่น แล้วเชิดจากด้านล่างส่วนแมริโอเนตต์เป็นหุ่นที่เชิด โดยการชักสายที่ยังจากส่วนต่าง ๆ ของหุ่น แล้วเชิดจากด้านบน หุ่นที่เล่นแสดงตามภูมิภาคต่าง ๆ ทั่วโลก อาจจำแนกได้เป็น 6 ประเภทใหญ่ ๆ ดังนี้

3.1) **หุ่นมือ** มีตั้งแต่ขนาดเล็ก ๆ สำหรับให้เด็กเล่นแสดง ไปจนถึงขนาดใหญ่ที่มีความสูงประมาณ 50 เซนติเมตรใช้เชิดแสดงเป็นมหรสพสำหรับผู้เชิดระดับมืออาชีพ หุ่นมือมีลำตัวกลวง เพื่อให้ผู้เชิดสอดแขนเข้าไปได้โดยใช้มือและนิ้วมือควบคุมบังคับการ เคลื่อนไหวของตัวหุ่น ส่วนศีรษะของหุ่นมือ คือ อวัยวะหลักที่สำคัญมากของหุ่นประเภทนี้ซึ่งวัสดุที่นำมาใช้ประดิษฐ์ มีหลายชนิด เช่น ลูกบอลยาง กระดาษแข็ง ถู ทำยัดหุ่น เศษผ้าหรือผ้าสักหลาด กระดาษปิดขาว เศษพลาสติกยางหรือไม้ที่มีน้ำหนักเบา ศีรษะของหุ่นมือส่วนมากเคลื่อนไหวไม่ได้ แต่ในบางครั้งผู้ประดิษฐ์อาจสร้างให้ขยับขากรรไกร ดวงตา และใบหูได้ ศีรษะของหุ่นมือจะตรึงติดอยู่กับลำตัวหุ่นซึ่งมีลักษณะเป็นเปลือกคลุมหลวม ๆ ตรง ๆ ลงมา เพื่อให้ผู้เชิดสอดแขนเข้าไปได้ อวัยวะส่วนที่เป็นมือ มักใช้วัสดุประเภทเดียวกันกับศีรษะ แต่ให้มีขนาดไม่เหมือนธรรมชาติ สำหรับมือของหุ่นมักให้ถือสิ่งของต่างๆตามท้องเรื่อง การเชิดไม่ซับซ้อนยุ่งยากเท่าหุ่นชนิดอื่น โดยทั่วไปผู้เชิดหุ่นมือใช้แขนและมือ สอดเข้าไปในถุงซึ่งเป็นลำตัวหุ่น และใช้นิ้วชี้สอดให้ตรงกับรูที่เชื่อมระหว่างลำตัวกับศีรษะหุ่น เพื่อบังคับส่วนศีรษะของหุ่น นิ้วโป้งและนิ้วกลางใช้บังคับมือและแขนทั้ง 2 ข้างของหุ่น การเชิดแสดงหุ่นมือมีข้อจำกัดอยู่เพียงแค่ลำตัวส่วนครึ่งบนของตัวหุ่น อย่างไรก็ตาม หากผู้เชิดมีทักษะมากก็อาจให้หุ่นมือแสดงบทเดิน กระโดด เต้นรำ หรือวิ่งได้บ้างเหมือนกัน (มูลนิธิโครงการสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนฯ, 2555)



รูป 2.20 หุ่นมือ

ที่มา : “Free mouth puppets | puppets diy” (2021)

3.2) **หุ่นนิ้วมือ** เป็นหุ่นที่แตกแขนงมาจากหุ่นมือ หุ่นชนิดนี้มีขนาดเล็ก เนื่องจากเป็นการใช้นิ้วมือขีดแสดง ผู้ขีดจะใช้นิ้วชี้และนิ้วนางเป็นส่วนขาของหุ่น ส่วนนิ้วกลางใช้ขีดลำตัวและหัว การขีดแสดงส่วนมากใช้การเคลื่อนไหวของขาหุ่นทั้ง 2 ข้าง โดยเน้นการวิ่ง เดิน เต้นรำ กระโดด สำหรับส่วนบนของตัวหุ่นเคลื่อนไหวไม่ได้มากนัก เนื่องจากความจำกัดของขนาด และร่างกาย โดยทั่วไปหุ่นนิ้วมือจึงนำมาเป็นของเล่นสำหรับเด็กภายในกลุ่มเล็ก ๆ มากกว่าจะใช้ขีดแสดงเป็นมหรสพ



รูป 2.21 หุ่นนิ้วมือ

ที่มา : Funnnnn (n.d.)

3.3) **หุ่นสำหรับสร้างเป็นภาพยนตร์** มีลักษณะคล้ายตุ๊กตามากกว่าหุ่นที่ใช้สำหรับการขีดแสดงเป็นมหรสพในโรง หุ่น ส่วนมากประดิษฐ์ให้มีรูปร่างเหมือนมนุษย์มากที่สุด เพื่อให้ภาพที่ปรากฏใน

ภาพยนตร์ ดูแล้วน่าสนใจ เหมือนการแสดงของมนุษย์ ตัวหุ่นอาจดัดแปลงให้มีท่าทางการเคลื่อนไหวได้ใกล้เคียงกับ อากัปกริยาของมนุษย์ การจัดวางท่าทางของหุ่นเพื่อประโยชน์สำหรับการถ่ายทำภาพยนตร์ จึงเป็นเรื่องที่สำคัญของการสร้างหุ่นประเภทนี้ โดยทั่วไป หุ่นที่สร้างขึ้น สำหรับการถ่ายทำภาพยนตร์นี้จะมีขนาดไล่เลี่ยกับตุ๊กตาทั่วไป ส่วนการจัดฉากประกอบต่าง ๆ ก็มีสัดส่วนที่เหมาะสมกับขนาดของหุ่นตามกันไปด้วย



รูป 2.22 หุ่นสำหรับการสร้างภาพยนตร์
ที่มา : Moon (n.d.)

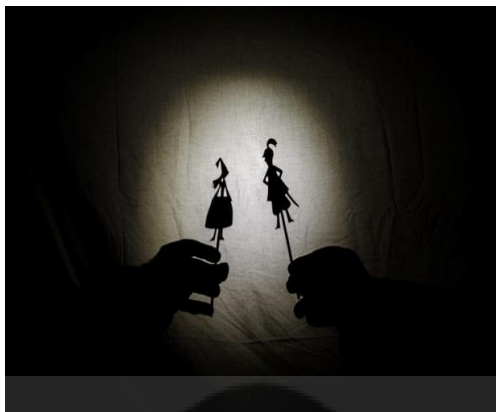
3.4) หุ่นกระบอก มีลักษณะคล้ายกับหุ่นมือ กล่าวคือ ลำตัวของหุ่นมีส่วนกลวงภายใน เพื่อให้แขนสอดเข้าไปเปิดได้ การเปิดแสดงหุ่นกระบอกก็เปิดจากด้านล่างเช่นเดียวกัน หุ่นกระบอกส่วนมากมีศีรษะและลำคอกลวง ส่วนหัวของหุ่นกระบอกอาจประดิษฐ์ขึ้น จากวัสดุต่าง ๆ ที่มีน้ำหนักไม่มากนัก เช่น กระดาษ ไม้ที่มีเนื้อเบา หุ่นกระบอกเป็นมหรสพสำหรับชาวบ้าน และสามารถเปิดแสดง โดยใช้บท สำหรับการแสดงหุ่นสารพัดประเภท ไม่ว่าจะเป็นโศกนาฏกรรม ตลก เทพนิยาย หรือเรื่องจินตนาการแบบเพ้อฝัน (fantasy) แต่ที่เหมาะสมที่สุดคือ นำมาเล่นกับบท ซึ่งมีเรื่องราวที่เน้นการแสดงออกของตัวละคร มากกว่าการสนทนา โรงหุ่นกระบอกมีลักษณะคล้ายโรงหุ่นมือ คือ มีที่ว่างด้านล่างของพื้นเวที เพราะใช้การเปิดแสดงจากด้านล่างเป็นส่วนมาก แต่ที่บางภูมิภาค เช่น เกาะชิลิลี มีการเปิดแสดงจากด้านบน ในกรณีเช่นนี้ โรงหุ่นกระบอกจะมีลักษณะคล้ายโรงหุ่นชักสายเปิด



รูป 2.23 หุ่นกระบอบอก

ที่มา : นฤมล บุญญานิตย์ (2558)

3.5) **หุ่นเงา** เป็นหุ่นที่คนไทยรู้จักกันดี ในชื่อ หนังตะลุง เป็นอีกรูปแบบหนึ่งของหุ่นกระบอบอก ความแตกต่าง คือ ผู้ชมจะไม่ชมการแสดงจากการมองตัวหุ่นโดยตรง แต่จะชมภาพของหุ่น ซึ่งปรากฏที่จอ โดยใช้ไฟส่องจากด้านหลังของตัวหุ่นที่มีลักษณะแบนเป็นภาพมิติเดียวนั้น ให้เงาของตัวหุ่นไปตกกระทบบจอที่ใช้ผ้าขาวผืนใหญ่ซึ่งตั้ง เกิดเป็นภาพบนจอ ผู้ชมจึงชมการแสดงหุ่นประเภทนี้ในลักษณะของการดูหนัง ลักษณะของหุ่นประเภทนี้เป็นแผ่นภาพแบน ประดิษฐ์ขึ้นจากกระดาษแข็ง แผ่นสังกะสี ในประเทศทางตะวันออกจะประดิษฐ์จากหนังสัตว์ เช่น โค กระบือ ขนาดหุ่นเงา หรือที่เรียกว่า "ตัวหนัง" จะมีขนาดไม่เกิน 50 เซนติเมตร ลักษณะของตัวหนัง อาจออกแบบให้เห็นเป็นภาพใบหน้า ที่เอียงข้างของตัวละคร หรืออาจเป็นภาพหน้าตรง ที่แสดงความรู้สึกต่างๆ ก็ได้ แต่ส่วนมากจะเป็นภาพใบหน้าด้านข้าง ตัวหนังสามารถเคลื่อนไหวอวัยวะต่าง ๆ เช่น แขน ขา ได้บ้าง โดยการดึงเชือก ที่ผูกไว้ที่อวัยวะนั้น ๆ การเชิดจะเชิดตัวหนังทางด้านหลังของจอ และเชิดจากด้านล่าง ผู้เชิดต้องวางแนวจับตัวหนังด้านแบน ๆ นั้นให้ขนานไปกับจอ แล้วเคลื่อนตัวจากด้านหนึ่งไปยังอีกด้านหนึ่ง เป็นแนวระนาบตามกันไป ความสนุกสนานของการชมหนังตะลุงเกิดจากบทสนทนาหรือการแสดงของผู้เชิด ซึ่งช่วยสร้างสีสันให้แก่การเล่น หุ่นเงาเหมาะที่จะใช้แสดงกับเรื่องราวที่มีอยู่ในคติชาวบ้าน เช่น นิทาน นิยายพื้นบ้าน หรือเนื้อเรื่องประเภทเทพนิยาย สำหรับโรงเชิดหุ่น มีลักษณะคล้ายโรงเชิดหุ่นมือ แต่ด้านหน้าโรงซึ่งจอผ้าขาวให้ตั้ง



รูป 2.24 หุ่นเงา
ที่มา : Igual (2020)

3.6) หุ่นชักสายเชิด เป็นหุ่นแบบใช้เส้นเชือกชักเชิด ในภาษาอังกฤษมักเรียกว่า String-puppet แต่คำว่า Marionette ซึ่งมาจากภาษาฝรั่งเศส ได้รับความนิยมมากกว่า เพราะเหตุว่า หุ่นชนิดนี้ เป็นที่นิยมแพร่หลายมากในประเทศฝรั่งเศส ตามหลักฐานที่ค้นพบ มีการเชิดแสดงหุ่นชนิดนี้มานานตั้งแต่คริสต์ศตวรรษที่ 16 แล้วช่างผู้ประดิษฐ์หุ่นชักสายเชิดจะมีวิธีการสร้างหุ่นเฉพาะตัว ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ไม่เหมือนกัน แต่โดยทั่วไป ศีรษะและลำคอของหุ่นประเภทนี้สร้างจากวัสดุที่คล้ายกับวัสดุของหุ่นมือ คือ ไม้ที่มีน้ำหนักเบา หรือกระดาษปิดกาว หรือกระดาษแข็ง ส่วนวัสดุที่นำมาประดิษฐ์เป็นลำตัวของหุ่น ต้องแข็งแรงพอสมควร เช่น ไม้ กระดาษปิดกาว ฟ้ายัดนุ่น ลำตัวของหุ่นชักสายเชิดแยกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนบนตั้งแต่เอวขึ้นไป และส่วนล่างจากเอวลงมา เพื่อให้การเชิดเคลื่อนไหวได้อ่อนช้อย คล้ายคลึงกับการเคลื่อนไหวของมนุษย์มากที่สุด และที่เท้าของหุ่นมักถ่วงน้ำหนักด้วยตะกั่ว โดยรวมแล้ว อวัยวะแทบทุกส่วนของตัวหุ่นชักสายเชิดจะประดิษฐ์ให้เคลื่อนไหวได้ รวมทั้ง นัยน์ตาทั้ง 2 ข้างที่กลอกไปมาได้ด้วย

การตกแต่งหุ่นจะใช้สีวาดและทาสีอวัยวะที่เป็นร่างกาย เสื้อผ้าก็มักจะมีสีสีสันสดใส ฉูดฉาด เพื่อดึงดูดสายตาและความสนใจ เสื้อผ้าและเครื่องประดับต่าง ๆ ของหุ่น มีลักษณะหลวมและเบา เพราะหุ่นประเภทนี้ต้องเคลื่อนไหวมาก ตัวหุ่นมีรูปร่างครบสมบูรณ์ทุกอย่าง มีเส้นเชือก ซึ่งมีความเหนียวมาก ผูกตรึงกับอวัยวะของหุ่น โดยเฉพาะที่แขนและขา และโยงไปยังด้ามบังคับ ที่ทำด้วยไม้เป็นรูปกากบาท ผู้เชิดหุ่นจะเชิดจากด้านบนของฉากได้ถนัด หุ่นชักสายเชิดนี้ ได้รับความนิยมอย่างสูงสุดในยุโรป ระหว่างช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 18 ประเทศที่นิยมนำหุ่นชนิดนี้มาเล่น เช่น ออสเตรีย อิตาลี ฝรั่งเศส สวิตเซอร์แลนด์ รัสเซีย



รูป 2.25 หุ่นชักสายเชิด
ที่มา : Repman (2010)

4) แนวคิดและทฤษฎีในการออกแบบหุ่นเชิดละครเรื่อง เนเวอร์แลนด์

Suggestive realism or Suggestive setting or Simplified realism คือ สไตล์ของการที่ตัดรายละเอียดสมจริงที่ไม่จำเป็นออกไปทั้งหมด อิงจากหลักกายวิภาคศาสตร์ (anatomy) เป็นศาสตร์หรือแขนงของการศึกษาอย่างวิทยาศาสตร์ เป็นวิชาที่ศึกษาเกี่ยวกับโครงสร้างของร่างกายของสัตว์และมนุษย์ รวมทั้งตำแหน่งและที่ตั้ง (anatomy เริ่มครั้งแรกในประเทศอียิปต์ ในกลางศตวรรษที่ 4 Hippocrates ได้สอนวิชานี้ในประเทศกรีก ใน ค.ศ. 384-322 Aristotle เป็นผู้ริเริ่มใช้คำว่า “anatomy” ซึ่งเป็นคำกรีก หมายถึง “cutting up” เรียกว่า “ชำแหละ” การชำแหละ (dissection)) (Fivelif, 2559)

โดยจะเข้าถึงต่อนั้น ผู้ศึกษาใช้หลักโครงกระดูกของจระเข้มาใช้เป็นไอเดียในการออกแบบ โดยในส่วนของทิงค์เกอร์เบลนั้นจะศึกษาและใช้จากโครงสร้างของแมลงเป็นหลักในการออกแบบเพื่อสร้างเป็นโครงสร้างมนุษย์

2.8 ข้อมูลสัมพันธด้านการออกแบบแสง

1) ความหมายและบทบาทหน้าที่ของการออกแบบแสง

1.1) ความหมายของแสง

แสง คือ แสงสว่างช่วยให้เรามองเห็นภาพที่เกิดขึ้นบนเวที แต่ปริมาณของแสงสว่างนั้นมีอิทธิพลต่อการมองเห็นของผู้ชม จุดมุ่งหมายอันดับแรกของการแสดง คือ การนำเสนอหรือการทำให้ผู้ชมมองเห็น แต่จะให้มองเห็นอย่างไร เห็นเท่าไร และนานเท่าไรนั้น เป็นสิ่งที่จะต้องพิจารณาอย่างละเอียดถี่ถ้วน เพื่อให้เกิดผลลัพธ์ที่น่าชื่นชมต่อสายตาผู้ชมและจุดมุ่งหมายของผู้กำกับการแสดง เมื่อต้องการให้ได้ผลลัพธ์ที่น่าชื่นชม ก็ต้องมีการวางแผนการจัดแสงให้อยู่ในขอบเขตที่เหมาะสมกับการเคลื่อนไหวของตัวละครและการดำเนินเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ

1.2) บทบาทและหน้าที่ของแสง

กำหนดความสว่าง ทิศทาง หรือ แม้กระทั่งการปรับสีของไฟ ทำให้แสงในละครเวทีมีบทบาทมากกว่าการส่องเพื่อให้มองเห็น และยังช่วยให้สามารถเล่นละครในเวลาอื่นโดยไม่ต้องกังวลถึงแสงอาทิตย์ที่มีช่วงเวลาที่จำกัด ด้วยพัฒนาการของแสง ทำให้เกิดการออกแบบแสงในละครเวที เพื่อช่วยให้ละครมีความน่าสนใจมากขึ้น และกลายเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบที่สำคัญในละครเวที และมีบทบาทสำคัญดังนี้

- เพื่อให้ผู้ชมเห็นนักแสดงและองค์ประกอบของฉาก
- เพื่อชี้นำสายตาผู้ชม
- เพื่อจัดการรูปร่างตัวละคร อารมณ์ความคมชัด
- เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมของพื้นที่ที่จำเป็นสำหรับการเล่น
- เพื่อแสดงบรรยากาศ ความรู้สึก และ ภาพลวงตาบนเวที
- เพื่อแสดงการเปลี่ยนแปลงของแต่ละฉาก
- เพื่อสร้างหรือบอกอารมณ์ของนักแสดงในฉากนั้น ๆ

2) ความหมายของนักออกแบบแสง (Lighting Designer)

นักออกแบบแสง คือบุคคลที่มีความรู้ ความเข้าใจในองค์ประกอบของแสงและอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในการออกแบบแสง รวมไปถึงต้องมีความคิดสร้างสรรค์ที่สามารถนำมาใช้ถ่ายทอดแนวคิด จินตนาการ และความรู้สึกผ่านแสง เพื่อให้เกิดความรู้สึก และ บรรยากาศในการแสดง นักออกแบบแสงที่ดีต้องแลกเปลี่ยนแนวคิดกับผู้ออกแบบองค์ประกอบศิลป์ด้านอื่น ๆ เพื่อเชื่อมโยงงานให้ไปในทิศทางเดียวกัน เพื่อสร้างบรรยากาศ และส่งเสริมทุกสิ่งบนเวทีให้เป็นภาพที่สวยงาม สามารถถ่ายทอดเรื่องราวผู้ชมเกิดความเข้าใจและประทับใจในการแสดง

3) ข้อมูลที่ควรรู้ในการออกแบบแสง

3.1) ประเภทของแสง

ไฟหลัก หรือ แสงหลัก (Key light or main light) เป็นไฟที่ส่องไปที่วัตถุ หรือ บุคคลเพื่อให้เห็นรายละเอียดของวัตถุมากขึ้น การสร้าง Key Light โดยใช้ Sport Light เพื่อใช้เป็นแสงสว่างหลักในการกำหนดแสงเงา ที่สำคัญมันต้องสว่าง กว่าแสงอื่นเพื่อใช้แทนแสงจากดวงอาทิตย์ เช่น จาก Top View ตำแหน่ง Key Light ต้องมีองศาตั้งแต่ องศา ซ้าย หรือ ขวาก็ได้รวมถึงความสูงด้วย ปรับแต่ Key Light ให้แสงสว่างสวยงามตามความต้องการ

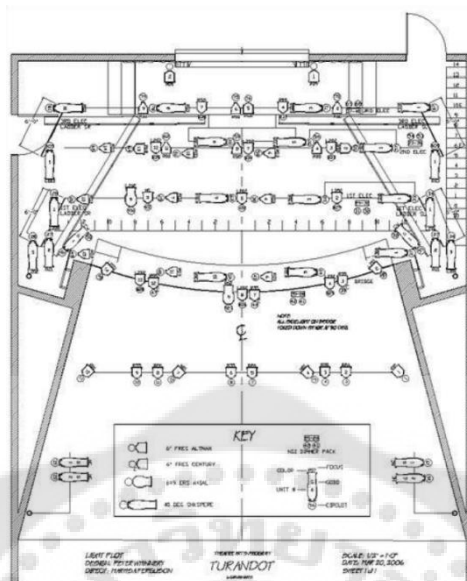
ไฟเสริม หรือ แสงเสริม (Fill light) เป็นแสงที่จะช่วยลดเงาดำที่เกิดจากแสงเข้ม จะทำให้เงาดำที่อยู่บนเวทีมีน้อยลง Fill Light ช่วยสร้างความนุ่มนวลให้แสงเงา และช่วยเพิ่มมิติในการมองเห็นให้กับ Object เหมือนกับแสงสว่าง หรือ โคมไฟบนโต๊ะเพื่อลบเงาที่ตกกระทบของวัตถุนั้นเพื่อทำให้วัตถุมีความเด่นชัดขึ้นของรูปทรงมากขึ้น

ไฟแยก หรือ แสงส่องหลัง (back light) เป็นไฟที่ส่องมาที่ผู้แสดง หรือ วัตถุ จะทำให้เด่นขึ้นมาจากเวทีที่แสดงอยู่ Back Light ใช้เพื่อแสดงขอบของ Object และแยก Object ออกจาก Background อีกทั้งเป็นแสงที่ส่องให้กับด้านหลังของวัตถุ เพื่อช่วยลดเงาที่เกิดจากแสงที่ส่องมาจากด้านหน้า และ ด้านข้างของวัตถุและยังช่วยเน้นให้วัตถุนั้น ๆ มีรูปทรงมากขึ้น นอกจากนี้ยังช่วย แยกตัววัตถุกับฉากหลังให้มีความชัดเจนมากขึ้นเพื่อสร้างมิติของวัตถุได้อีกด้วย โดยการออกแบบ

ไฟฉาก หรือ แสงส่องฉาก (Background light) เป็นไฟส่องฉากให้ชัดเจนขึ้น หรือ สร้างบรรยากาศประกอบฉาก ให้คนดูได้รับอารมณ์ในการแสดงมากขึ้น เป็นแสงส่องสว่างที่ต้องการส่องสว่างพื้นที่มาก ๆ เพื่อที่จะสร้างบรรยากาศของ แสงให้กับฉากหลัง เพื่อตอบสนององกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นบนเวที (สถาบันการเรือนรู้ มหวิทยาลัยพระจอมเกล้าธนบุรี, 2559)

3.2) สิ่งสำคัญที่นักออกแบบแสงต้องใช้ในการทำงาน

แปลนไฟ (Ground plan) แปลนไฟ คือ แบบจำลองเวที และ ฉาก ในมุมมองที่มองจากด้านบนลงมา โดย นักออกแบบแสงจะใช้แปลนไฟในการทดลองวางตำแหน่งไฟแต่ละดวง รวมถึงยังคำนวณกำลังไฟ และ จำนวนไฟให้เพียงพอต่อสถานที่ ทำให้สามารถใช้ประโยชน์ของทรัพยากรที่มีอยู่อย่างเกิดประโยชน์สูงสุดอีกด้วย อีกทั้งยังจำลองให้เห็นภาพก่อนนำไปติดตั้งในสถานที่จริง เพื่อถ่ายทอดการทำงาน และ ประหยัดเวลาในสถานที่จริง



ภาพที่ 2.26 : แพลนไฟ
ที่มา : Owens (n.d.)

ลำดับไฟในแต่ละฉาก (Breakdown) เพื่อให้ให้นักออกแบบแสงเห็นภาพได้ชัดเจน และทำงานได้สะดวกขึ้น จึงจำเป็นต้องลำดับไฟในแต่ละฉาก ตามลำดับของเนื้อเรื่อง และตามลำดับครั้งที่มีการเปลี่ยนแสง ซึ่งจะมีการบอกรายละเอียดต่าง ๆ คือ อารมณ์ สี และ แสงสว่างคร่าว ๆ ที่จะปรากฏบนเวที หรือ ตัวอย่างแสงที่ต้องการ

ตารางอุปกรณ์ ตารางอุปกรณ์จะบอกถึงรายละเอียดของไฟในแต่ละดวง ตั้งแต่บอกตำแหน่งของไฟ ตำแหน่งของช่องเสียบไฟที่เชื่อมต่อระหว่างโคมไฟ และ ตัวควบคุม (Dimmer) ลำดับเลขที่บอกบนบอร์ดควบคุมไฟในแต่ละดวง (Chanel) ทั้งยังบอกประเภทของโคมไฟดวงนั้น ๆ ตำแหน่งพื้นที่ดวงไฟส่องไปถึง (Focus area) สีของโคมไฟในแต่ละดวงที่เลือกเอาไว้ รวมถึงรายละเอียดอื่น ๆ เช่น การใส่โกโบ (Gobo)

3.3) อุปกรณ์ที่ใช้ในการออกแบบแสง

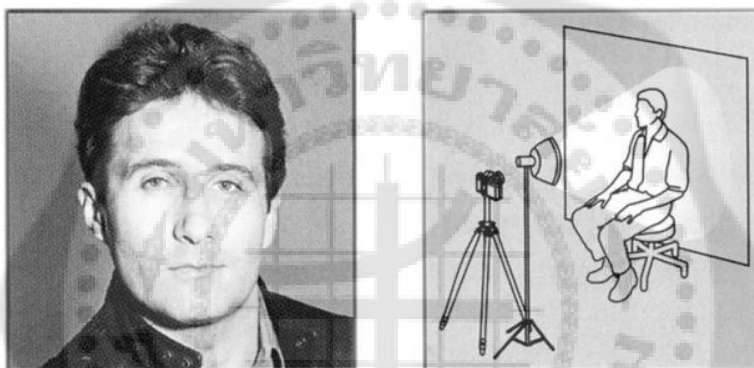
โคมไฟ ได้แก่ โคมไฟแบบรวมแสง , โคมไฟแบบกระจาย , โคมไฟเสริมในกรณีพิเศษ , โคมไฟเทคนิคพิเศษ , โคมไฟพาร์ , โคมไฟฟรีสเนล , โคมไฟไซโคล , โคมไฟพีซี , โคมไฟโพรไฟล์

ตัวควบคุม (Dimmer)

บอร์ดไฟ (Lighting Console)

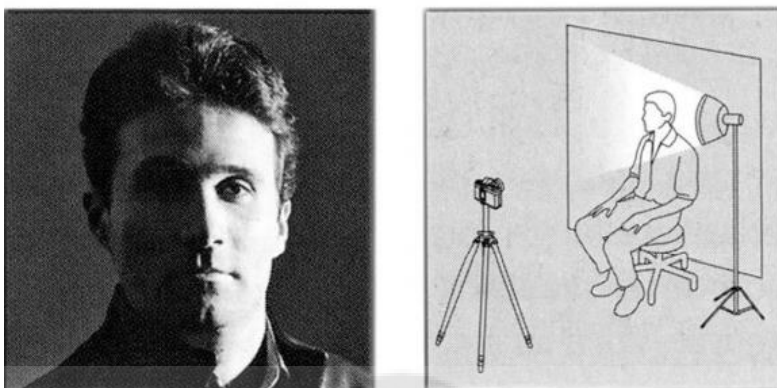
3.4) ทิศทางของแสงที่มีผลต่ออารมณ์ และ ความรู้สึก

ทิศทางของแสงที่มาจากด้านหน้า (Front lighting) ทิศทางของแสงส่องทางด้านหน้าของวัตถุจะช่วยให้ภาพมีความสว่างทั่วถึงทุกส่วนของพื้นที่การแสดง ตามที่นักออกแบบ แสงได้ออกแบบเอาไว้ ซึ่งให้ความกระจ่าง แต่ในขณะเดียวกันถ้าจัดไฟทิศทางนี้เพียงทิศทางเดียว ก็อาจทำให้ภาพแบน หรือ ไม่มีมิติได้ แสงที่ส่องมาจากทางด้านหน้าของวัตถุที่จะมาจากทิศทางเดียวกันกับคนดูทำให้ตัววัตถุ ได้รับแสงสว่างได้ทั่วด้านหน้า วัตถุจะไม่มีเงาทำให้ได้ภาพมีลักษณะเรียบแบนไม่มีความลึก หนา เหมาะสำหรับการที่ต้องการเน้นให้เห็นรายละเอียด (สถาบันการศึกษามหาวิทยาลัยพระจอมเกล้าธนบุรี, 2559)



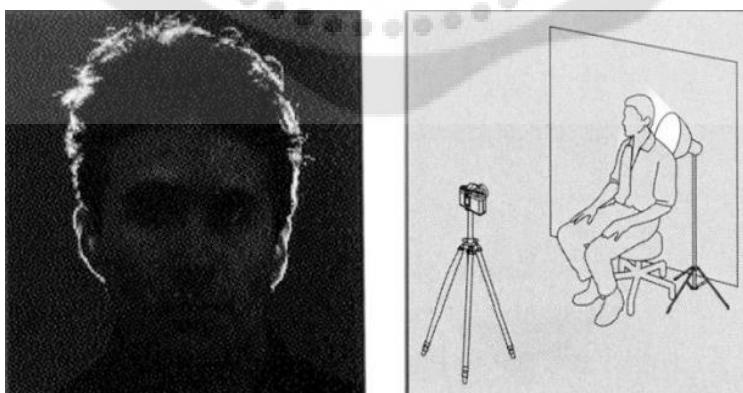
ภาพที่ 2.27 : ตัวอย่างของทิศทางแสงที่มาจากด้านหน้า
ที่มา : สถาบันการศึกษามหาวิทยาลัยพระจอมเกล้าธนบุรี (2559)

ทิศทางของแสงที่มาจากด้านข้าง (Side lighting) ทิศทางของแสงที่ส่องจากด้านข้างของวัตถุในแนวราบด้านซ้าย หรือ ด้านขวา ด้านที่ได้รับแสงจะมีความสว่างกว่าอีกด้านหนึ่ง ทำให้เกิดลักษณะของเงาทำให้ช่วยเพิ่มมิติให้กับวัตถุ ช่วยขับเน้นใบหน้านักแสดง ช่วยให้แสดงรายละเอียดให้กับอารมณ์ของนักแสดงมากยิ่งขึ้น แสงที่มาจากด้านข้างนี้ จะทำให้ภาพมีมิติ แต่จะทำให้เกิดแสงเงาทางด้านตรงข้ามของแสง โดย ปกติมักจะใช้อุปกรณ์สะท้อนแสง หรือ สร้างแสงที่อ่อนกว่าเพื่อเปิดเงาให้เห็นรายละเอียด และ ส่วนมากจะวางไว้ที่มุมราวๆ 45 องศาจากหน้าตรง (สถาบันการศึกษามหาวิทยาลัยพระจอมเกล้าธนบุรี, 2559)



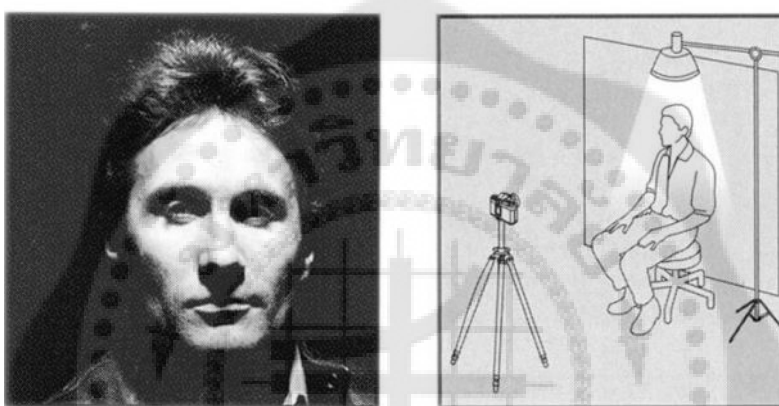
ภาพที่ 2.28 : ตัวอย่างของทิศทางแสงที่มาจากด้านข้าง
ที่มา : สถาบันการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยพระจอมเกล้าธนบุรี (2559)

ทิศทางของแสงจากด้านหลังของวัตถุ (Back lighting) ทิศทางของแสงที่ส่องจากด้านหลังของวัตถุในแนวราบ 180 องศา ทำให้เกิดความสว่างบริเวณขอบของวัตถุ เช่น ลำตัว เส้นผม เป็นต้น แต่ด้านหน้าจะมืด ให้ความรู้สึกลึกลับ คลุมเครือ จะไม่นิยมใช้จากทิศทางนี้โดยเฉพาะเป็นเวลานาน แต่ถ้าใช้ร่วมกับแสงจากทิศทางอื่นจะทำให้มีมิติมากยิ่งขึ้น แสงที่ส่องมาจากด้านหลังของวัตถุอยู่ตรงกันข้ามกับคนดู ทำให้มองเห็นวัตถุแยกออก จากพื้นฉากหลังชัดเจน บางครั้งก็จะเรียกว่าแสง “Rim light” แต่อาจจะต้องระวังรายละเอียด ด้านหน้าของตัวแบบมืดเกินไป อาจจะมีการจัดแสงช่วยหรือใช้อุปกรณ์สะท้อนแสงเพื่อให้เห็นรายละเอียดในส่วนนี้ (สถาบันการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยพระจอมเกล้าธนบุรี, 2559)



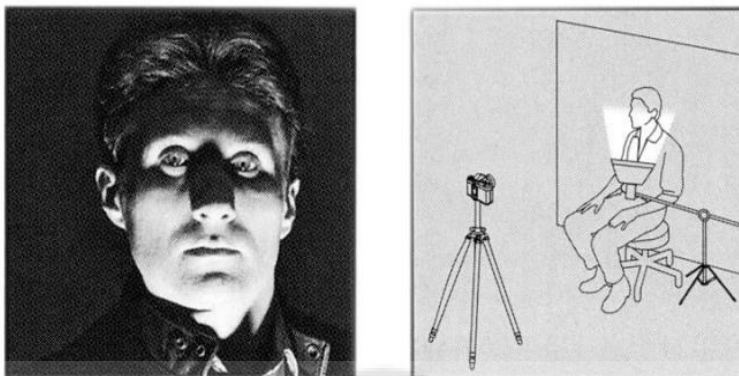
ภาพที่ 2.29 : ตัวอย่างของทิศทางแสงที่มาจากด้านหลัง
ที่มา : สถาบันการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยพระจอมเกล้าธนบุรี (2559)

ทิศทางของแสงจากด้านบนของวัตถุ (Top lighting) ทิศทางของแสงจากด้านบนของวัตถุเป็นทิศทางในมุมสูง หรือ แสงจากด้านบนของ นักแสดง ช่วยเน้นช่วงบ่า เส้นผม และ บริเวณส่วนที่นูนสูงทั้งในฉาก และ นักแสดง แต่จะเกิดเงาดำใต้ดวงตา ทำให้รู้สึกตื่นเต้น ลึกลับ แต่แตกต่างจากทิศทางของแสงจากด้านหลังของวัตถุ ใช้ในตอนนี้นักแสดงพูดสาระสำคัญที่ต้องการจะเน้นในเรื่องราวแหล่งกำเนิดแสงจะอยู่บนหัวเรา จะทำให้เกิดเงาตกกระทบทางด้านล่างของวัตถุ โดย มักใช้ในฉากที่ต้องการให้ตัวแบบมีเงาขึ้นที่ผมหรือ สร้างออร่าดูเป็นผู้สูงส่ง (สถาบันการเรือนรั้ว มหาวิทยาลัยพระจอมเกล้าธนบุรี, 2559)



ภาพที่ 2.30 : ตัวอย่างของทิศทางแสงที่มาจากด้านบน
ที่มา : สถาบันการเรือนรั้ว มหาวิทยาลัยพระจอมเกล้าธนบุรี (2559)

แสงมุมต่ำ หรือ แสงจากแนวด้านล่าง (Bottom lighting) แสงในลักษณะนี้เราจะไม่พบในแสงธรรมชาติ ซึ่งจะช่วยขับเน้นรูปทรง และ บรรยากาศ ไม่เป็นที่นิยมในการจัดไฟบนเวที เพราะให้ความรู้สึกเหนือธรรมชาติ สร้างความรู้สึกที่วังเวง ลึกลับ น่ากลัว แสงที่ส่องมาจากด้านล่างของตัววัตถุ จะใช้เปิดเงาด้านล่างของตัวแบบ หรือใช้ในฉาก สยองขวัญ ผีหลอก หรือ เปิดเงาใต้คาง แม้จะไม่นิยมใช้แต่ก็สามารถจัดแสงให้ใช้งานได้ตามความ เหมาะสม (สถาบันการเรือนรั้ว มหาวิทยาลัยพระจอมเกล้าธนบุรี, 2559)



ภาพที่ 2.31 : ตัวอย่างของทิศทางแสงที่มาจากด้านล่าง
ที่มา : สถาบันการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยพระจอมเกล้าธนบุรี (2559)

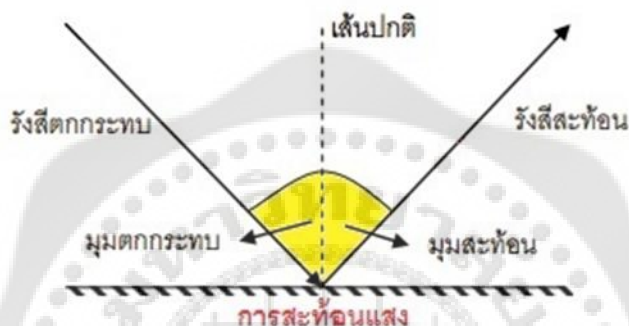
ทิศทางของแสงจากด้านหลังของวัตถุ (Back lighting) ทิศทางของแสงที่ส่องจากด้านหลังของวัตถุในแนวราบ 180 องศา ทำให้เกิดความสว่างบริเวณขอบของวัตถุ เช่น ลำตัว เส้นผม เป็นต้น แต่ด้านหน้าจะมืด ให้ความรู้สึกลึกลับ คลุมเครือ จะไม่นิยมใช้จากทิศทางนี้อย่างเดียวเป็นเวลานาน แต่ถ้าใช้ร่วมกับแสงจากทิศทางอื่นจะทำให้มิติมากยิ่งขึ้น แสงที่ส่องมาจากด้านหลังของวัตถุอยู่ตรงกันข้ามกับคนดู ทำให้มองเห็นวัตถุแยกออก จากพื้นฉากหลังชัดเจน บางครั้งก็จะเรียกว่าแสง “Rim light” แต่อาจจะต้องระวังรายละเอียด ด้านหน้าของตัวแบบมืดเกินไป อาจจะมีการจัดแสงช่วยหรือใช้อุปกรณ์สะท้อนแสงเพื่อให้เห็นรายละเอียดในส่วนนี้ (สถาบันการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยพระจอมเกล้าธนบุรี, 2559)

4) แนวคิดและทฤษฎีในการออกแบบแสงละครเรื่อง เนเวอร์แลนด์

ผู้ศึกษาได้อ่านและตีความบทประพันธ์ในด้านของการออกแบบแสง เป็นคำว่า “การรอคอย” เปรียบเทียบระหว่าง บทละคร เรื่อง เนเวอร์แลนด์ ในตัวละครหลักคือ เวนดี้ เด็กสาวที่รอคอยที่จะได้ออกไปผจญภัย และการมาของปีเตอร์แพน กับ แสงเหนือ ซึ่งเป็นปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ ที่เกิดขึ้นในบางประเทศ และบางเวลาซึ่งมนุษย์เราไม่สามารถคาดการณ์ได้ และมีหลายคนที่รอคอยอยากจะได้ดูปรากฏการณ์นี้สักครั้งในชีวิต ผู้ศึกษาจึงนำสีของแสงเหนือในแต่ละเวลาและโอกาสที่พบเห็น มาประยุกต์ใช้เป็นสีของสถานที่ต่าง ๆ ในเนเวอร์แลนด์ เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่ชัดเจน ระหว่างโลกความจริง กับ โลกเนเวอร์แลนด์

แนวคิดที่ได้จากการสร้างแสงเหนือในละครเวที คือ แนวคิด “การสะท้อนแสง” การสะท้อน (Reflexion) หมายถึง การที่หน้าคลื่นใด ๆ เกิดการเปลี่ยนแปลงทิศทางการเคลื่อนที่ ณ บริเวณรอยต่อของตัวกลางสองชนิด ทำให้หน้าคลื่นนั้น ๆ เคลื่อนที่กลับไปในทิศของตัวกลางชนิดแรก ตัวอย่างเช่น การสะท้อนของแสง คลื่นเสียง

หรือ คลื่นน้ำโดยใช้กฎการสะท้อนในธรรมชาติของแสงนั้น เมื่อแสงเดินทางมาตกกระทบบนวัตถุจะทำให้เกิดมุมสองมุม คือมุมตกกระทบบที่เกิดขึ้นจากแสงตกกระทบบมายังวัตถุ และเกิดมุมสะท้อนจากการสะท้อนของแสงกลับไปยังทิศของตัวกลางแรก ซึ่งมุมทั้งสองดังกล่าวนี้จะทำมุมกับเส้นตั้งฉากของวัตถุ โดยที่มุมตกกระทบบจะมีขนาดเท่ากับมุมสะท้อนเสมอ



ภาพที่ 2.32 : รูปการตกกระทบบของแสง

ที่มา : วิกิพีเดีย (2559)

2.9 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดียและเทคนิคพิเศษเพื่อการแสดง

1) ความหมายของหน้าที่ด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดียและเทคนิคพิเศษ

การออกแบบสื่อเทคนิคพิเศษเพื่อการแสดงเป็นศิลปะแขนงใหม่ที่เริ่มต้นเข้ามามีบทบาทในวงการละครเวทีตั้งแต่ยุค 1950 โดยเข้ามาเป็นองค์ประกอบในละครเวทีร่วมสมัยสามารถเล่าเรื่องผ่านการบันทึกนักแสดงและตัดต่อให้เข้าไปเป็นส่วนประกอบหนึ่งร่วมกับฉากละครเวทีที่เข้ามาเติมเต็มเนื้อหา และยังเป็นกำหนดของเขตของภาพที่จะเกิดขึ้นในละครด้วยการมีนักแสดงอีกทั้งจอภาพวิช่วลสามารถสร้างสีสันบรรยากาศ และสร้างพื้นที่ในการแสดงให้ มีลูกเล่นเพิ่มมากขึ้นอีกด้วย วิดิทัศน์ (Video) คือมัลติมีเดียที่สามารถแสดงภาพเคลื่อนไหว พร้อมเสียงเพื่อช่วยเสริมใน ส่วนของภาพเพื่อให้เข้าใจเนื้อเรื่องมา

ลักษณะเฉพาะของวิดิทัศน์

เป็นสื่อที่สามารถเห็นได้ทั้งภาพและฟังเสียงที่มีความคงที่ของเนื้อหาที่สามารถเสนอเป็นภาพเคลื่อนไหวที่แสดงความต่อเนื่องของการกระทำ ใช้ได้ทั้งผู้ชมทั้งที่เป็นกลุ่มเล็กและกลุ่มใหญ่ เสนอได้ทั้งภาพจริงและกราฟิกต่าง ๆ และสามารถเก็บเป็นข้อมูลและนำมาเผยแพร่ได้หลายครั้ง

จุดเด่นของวีดิทัศน์ที่ได้เปรียบมากกว่าสื่อชนิดอื่น

สามารถนำเสนอภาพเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้รวดเร็ว

สามารถนำเสนอภาพที่ใหญ่มากมาให้ดูได้ เช่น ภาพโลก ภาพผังเมือง

สามารถนำเสนอภาพที่เล็กมาให้ดูได้ เช่น สัตว์ขนาดเล็กพวกไฮดรา

สามารถนำเสนอภาพจากที่ห่างไกล ภาพเหตุการณ์ในอดีต

สามารถนำเสนอภาพที่หายาก เช่น ภูเขาไฟระเบิด

สามารถทำภาพที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วให้ช้าลง

สามารถทำภาพที่เกิดขึ้นช้ากินเวลานานให้รวดเร็ว เช่น การบานของดอกไม้

สามารถนำเสนอแทนภาพจริงที่เป็นอันตราย เช่น การทดลองทางเคมี

1.2) ประโยชน์ของสื่อมัลติมีเดีย

วีดิทัศน์ (Video tape) เป็นสื่อที่เหมาะสมสำหรับใช้เพื่อการเรียนการสอน เพราะเป็นสื่อที่สามารถทำให้ผู้เรียนได้เห็นภาพ ซึ่งอาจเป็นภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว และทำให้ผู้เรียนได้ยินเสียงที่สอดคล้องกับภาพนั้น ๆ ด้วย นอกจากนั้นการใช้วีดิทัศน์สามารถเลือกดูภาพซ้ำ หรือหยุดดูเฉพาะภาพได้ การบันทึกภาพวีดิทัศน์สามารถกระทำได้ในห้องถ่ายภาพ (Studio) และห้องปฏิบัติการ ซึ่งเราสามารถตัดต่อส่วนที่ไม่ต้องการหรือเพิ่มเติมส่วนใหม่ลงไปได้ (กิดานันท์, 2536, น. 144) อีกทั้งมัลติมีเดียยังสามารถทำให้ผลงานของเรามีความน่าสนใจมากขึ้น

- **ทำให้ผู้ชมได้เห็นภาพ** และได้ยินเสียงไปพร้อม ๆ กัน ซึ่งเป็นการรับรู้โดย ประสาทสัมผัสทั้ง 2 ทาง ย่อมดีกว่าการรับรู้โดยผ่านประสาทสัมผัสอย่างใดอย่างหนึ่ง เพียงอย่างเดียว
- **ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าในกระบวนการที่ซับซ้อนได้** โดยอาศัยศักยภาพของ เครื่องมือไม่ว่าจะเป็นได้ ด้านของ ใช้เพื่อความบันเทิง หรือ เพื่องานขององค์กร หรือหน่วยงานต่าง ๆ
- **ทำให้ภาพเคลื่อนที่ช้า เร็ว หรือ หยุดนิ่งได้** แสดงกระบวนการที่มีความต่อเนื่องมีลำดับขั้นตอนได้ในเวลาที่ต้องการโดยอาศัยเทคนิค การถ่ายทำ และเทคนิคการตัดต่อ
- **บันทึกเหตุการณ์ในอดีต** และหรือ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นต่างสถานที่ ต่างเวลา เพื่อบันทึกเป็นความทรงจำ แล้วนำมาเปิดชมได้
- **เป็นสื่อที่ใช้ได้ทั้งเป็นรายบุคคล** กลุ่มย่อย กลุ่มใหญ่และใช้กับมวลชนทุก เพศ ทุกวัยและทุกระดับชั้น

- **สามารถใช้ในการเรียนการสอน** คุณครูสามารถสร้างสื่อการเรียนการสอน แบบออนไลน์ อีกทั้งตัวนักเรียนเองสามารถใช้สื่อในการเรียนของตนเองเพื่อความสะดวกและง่ายต่อการเข้าถึงเพื่อหาข้อมูลบน social network
- **สามารถใช้เสนอรายงาน วิทยานิพนธ์ และงานวิจัยต่าง ๆ** ซึ่งปรับเปลี่ยน การนำเสนองานจากรูปแบบเดิม ที่เป็นเอกสารภาพประกอบแผ่นชาร์ตแผ่นใสให้ทันสมัยเหมาะสม กับสถานการณ์ปัจจุบัน ที่กล่าวมานี่คือส่วนหนึ่งที่จะช่วยให้เรามองเห็นความสำคัญของงานวิดีโอมากขึ้น และได้รู้ว่าการทำวิดีโอไม่ได้ลงทุนมากและยุ่งยากอย่างที่คิด จากประสบการณ์ในการทำงานวิดีโอ สรุปได้ว่าวิดีโอที่ดีไม่ได้ขึ้นอยู่กับจำนวนเงินลงทุนที่ใช้ แต่ขึ้นอยู่กับความประณีตและความคิดสร้างสรรค์ (Spaamornchai, 2552: ออนไลน์)

1.3) ความสำคัญของการออกแบบสื่อมัลติมีเดียในการแสดงละครเวที

ปัจจุบันเทคโนโลยีมีส่วนช่วยในการเรียนการสอนมากยิ่งขึ้น จึงทำให้ผู้เรียน สามารถนำสื่อวิชวลมาออกแบบและประยุกต์เพื่อใช้ในการเล่าเรื่องและนำเสนอภาพออกมาได้อย่างอิสระมากยิ่งขึ้น

2) ความหมายของนักออกแบบสื่อมัลติมีเดียและเทคนิคพิเศษ

การประสานงานระหว่างฝ่ายเสียงและแสงอย่างใกล้ชิด ช่วยให้ผู้ชมที่อยู่ห่างไกลออกไปสามารถได้ยินและมองเห็นเหตุการณ์ต่าง ๆ บนเวทีได้อย่างชัดเจนเหมือนกันทุกที่นั่น ซึ่งถือว่าเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับละครเวทีทุกเรื่อง แต่การมองเห็นนี่จะต้องเป็นไปตามที่ผู้กำกับการแสดงวางเป้าหมายไว้ รวมไปถึงบรรยากาศและปรากฏการณ์พิเศษต่าง ๆ ด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการประกอบงานเทคนิคพิเศษต่าง ๆ ได้รับการพัฒนาให้มีประสิทธิภาพและมีผลลัพธ์ทางอารมณ์และความรู้สึกต่อการแสดงเป็นอย่างยิ่ง ผู้ชมจะมีปฏิริยาสนองตอบต่อปรากฏการณ์ทางเทคนิคพิเศษทั้งหมดซึ่งรวมถึงเสียงประกอบพิเศษไปพร้อม ๆ กันกับเนื้อหาสาระที่นักแสดงการออกแบบเทคนิคพิเศษต่าง ๆ ที่สามารถนำไปใช้ร่วมกับงานด้านอื่นไม่ว่าจะเป็นฉากหรือเสื้อผ้าเพื่อทำให้งานภาพออกมาชัดเจนที่เห็นชัดถึงความแตกต่างและเข้ามาเติมเต็มเนื้อหามากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังสามารถสร้างสีสัน บรรยากาศ และสร้างพื้นที่ในการแสดงให้ มีลูกเล่นเพิ่มอีกด้วย

2.1) ลักษณะเฉพาะของเทคนิคพิเศษ

- เป็นสิ่งที่สามารถทำให้ภาพของคุณแตกต่างอย่างเห็นได้ชัด
- มีเพิ่มมิติให้กับสิ่งเดิมที่อยู่แล้วกลายเป็นสิ่งใหม่
- เสนอได้ทั้งภาพจริงและจินตนาการ
- ใช้ได้ทั้งผู้ชมทั้งที่เป็นกลุ่มเล็กและกลุ่มใหญ่

2.2) ความสำคัญและประโยชน์ของการออกแบบเทคนิคพิเศษ

สิ่งที่ช่วยเสริมสร้างบรรยากาศของละครเรื่องให้ดูสมจริงหรือให้อารมณ์บรรยากาศที่ผู้กำกับ การแสดงสั่งไว้หรือได้วางแผนไว้โดยใช้กลไกเครื่องมือและอุปกรณ์พิเศษต่าง ๆ อุปกรณ์ประกอบพิเศษ ไฟที่มี ขนาดเล็กแต่กำลังไฟที่สูงที่ถูกติดตั้งอยู่กับอุปกรณ์ประกอบการแสดงต่าง ๆ ที่เมื่อเปิดใช้งานแล้วทำให้ภาพดู ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

2.3) บทบาทของนักออกแบบเทคนิคพิเศษ

ผู้ที่ออกแบบเทคนิคพิเศษจำเป็นต้องคิดค้นและวางแผนเทคนิคพิเศษนั้น สิ่งที่จะสามารถ นำมาใช้ร่วมกับฝ่ายอื่น ๆ เพื่อที่จะทำให้ภาพรวมบนเวทีดูเป็นสถานที่ใหม่ที่สมจริงและทำให้เกิดอารมณ์และ บรรยากาศให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ประเภทของอุปกรณ์ที่จะนำไปใช้กับนักแสดงและทีมงานเบื้องหลังจำเป็นต้อง หาสิ่งที่จะสามารถใช้งานอุปกรณ์ของเทคนิคพิเศษได้ง่ายและรวดเร็วที่สุดเพื่อให้ผู้ชมเห็นถึงความแตกต่างของ ภาพรวมและสิ่งทีี่เรื่องต้องการจะสื่อได้มากที่สุด

3) ข้อมูลที่ควรรู้เกี่ยวกับการออกแบบเทคนิคพิเศษ

พื้นฐานสำคัญของนักออกแบบวิซวล คือ ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับสถานการณ์ความบันเทิงหรือการใช้ พื้นฐานในการติดต่อและสร้างสรรคสื่อตามที่ละครแต่เรื่องต้องการและความสามารถในการจัดการประยุกต์บท ที่ได้รับให้เหมาะสมกับรูปแบบละครขนาดของสถานที่และปัจจัยของละครเรื่องนั้น ๆ ต้องมีความสามารถในการหาวัตถุดิบในการนำมาประดิษฐ์ เช่น รูปภาพ ตรา สัญลักษณ์ หรือฟุตเทจวิดีโอ (footages) ที่จะนำมาใช้ ในการออกแบบภาพวิซวล

3.1) ความสามารถในการใช้อุปกรณ์ อุปกรณ์ส่วนใหญ่ของผู้ออกแบบวิซวลมักจะเป็น เครื่องใช้ไฟฟ้าเทคโนโลยี ผู้ออกแบบจึงควรมีความรู้พื้นฐานในอุปกรณ์ต่าง ๆ มี ดังนี้

- กล้อง (camera) เพื่อใช้ในการสร้างภาพ กลไกและชิ้นส่วนต่าง ๆ
- เครื่องฉายภาพ (Projector) ใช้ในการนำเสนอข้อมูลต่าง ๆ โดยสามารถรองรับสัญญาณภาพจาก คอมพิวเตอร์, เครื่องเล่นวีซีดี, เครื่องเล่นดีวีดี และเครื่องกำเนิดภาพอื่น ๆ
- คอมพิวเตอร์ (computer) เครื่องคำนวณอิเล็กทรอนิกส์โดยใช้วิธีทางคณิตศาสตร์ประกอบด้วย ฮาร์ดแวร์ (ส่วนตัวเครื่องและอุปกรณ์) และซอฟต์แวร์ (ส่วนชุดคำสั่งหรือโปรแกรมที่สั่งให้คอมพิวเตอร์

ทำงาน) สามารถทำงานคำนวณผลและเปรียบเทียบค่าตามชุดคำสั่งด้วยความเร็วสูงอย่างต่อเนื่องและอัตโนมัติ

- **สายต่อภาพ** HDMI หรือ High Definition Multimedia Interfaceทำหน้าที่เชื่อมต่อทั้งสัญญาณภาพและเสียงระบบดิจิทัลไว้ในสายสัญญาณเพียงเส้นเดียว ไม่ต้องต่อหลายสายหลายเส้นให้ยุ่งยาก และให้ความคมชัดของภาพมีความละเอียด และให้เสียงที่สมบูรณ์แบบที่สุดเท่าที่เคยมีมา ทุกวันนี้ HDMI ถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายกับพลาสมาทีวี แอลซีดีทีวี Home Theatre เครื่องเล่นดีวีดี ฯลฯ
- **สายต่อเสียง** AUX หรือ Auxiliary input เป็น Standard port ในการเชื่อมต่อตัวอุปกรณ์เครื่องเล่น Audio / MP3 / Computer / Amp / Mobile Phone / หรืออุปกรณ์เครื่องเสียงอื่น ๆ โดยจะมีลักษณะคล้ายกับ RCA's Port คือสามารถถ่ายถอดสัญญาณรูปคลื่น Analog ออกมา และแสดงผลในรูปแบบของระบบ Stereo 2)
- **ประเภทของสื่อมัลติมีเดียและสื่อประสม** เนื่องจากมัลติมีเดียเป็นเทคโนโลยีของสื่อหลากหลายสื่อสามารถแบ่ง ประเภทได้ ดังนี้
- **สื่อที่เกี่ยวกับเสียง (Audio Technology)** ซึ่งรวมทั้งเสียงพูด และเสียงดนตรี ตั้งแต่การประมวลผล การแสดงผล การจัดการต่าง ๆ เช่น การบีบอัดสัญญาณ การสื่อสาร การส่งสัญญาณ
- **สื่อที่เกี่ยวกับวิดีโอ (Video Technology)** ได้แก่ การประมวลผล การปรับแต่ง การใช้งาน การเรียกหาสื่อบันทึก การส่งกระจาย มาตรฐานการบีบอัดสัญญาณ การเข้ารหัสและถอดรหัส การส่งข้อมูล การทำงาน ร่วมกับสื่ออื่น ๆ
- **สื่อประเภทรูป (Image Technology)** เป็นการพัฒนาและประยุกต์ใช้ภาพ การจัดการฟอร์มเมต คลังภาพ การค้นหา การสร้างภาพและตกแต่งภาพ 64
- **สื่อประเภทข้อความ (Text Technology)** เกี่ยวกับข้อความหรือตัวอักษร ทั้งการใช้ และลักษณะรูปแบบของ ข้อความแบบต่าง ๆ
- **สื่อที่เกี่ยวกับภาพเคลื่อนไหวและภาพสามมิติ (Animation & 3D Technology)** เป็นเทคโนโลยีเกี่ยวกับการแสดงผลด้านภาพเคลื่อนไหว ทั้งแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ การสร้างภาพเสมือนจริง (VR-Visual Reality) การสร้าง ตกแต่ง ประมวลผลการใช้งาน
- **สื่อการพัฒนา (Authoring System Technology)** คือเทคโนโลยีที่ได้พัฒนาเพื่อสร้างเครื่องมือสำหรับงานพัฒนามัลติมีเดีย ในรูปของซอฟต์แวร์ช่วยในการนำข้อมูลเนื้อหา (Content) เข้าไปเก็บตามสื่อรูปแบบต่าง ๆ ที่วางไว้ เพื่อนำเสนอ เช่น การใช้เครื่องมือต่าง ๆ หรือการสร้างเครื่องมือใหม่ ๆ

- **สื่อที่เกี่ยวข้องกับระบบการศึกษา** เป็นการศึกษาเพื่อนำเอาเทคโนโลยีมัลติมีเดียมาประยุกต์ใช้กับระบบการศึกษา ในรูปของCAI-Computer Aided Instruction, CBT-Computer Based Training ตลอดจนงานประชาสัมพันธ์ โฆษณา สร้างภาพยนตร์
- **สื่อที่เกี่ยวข้องกับการผลิต (Publishing Technology)** เป็นการศึกษาเพื่อนำเอาเทคโนโลยีมัลติมีเดียมาใช้ในงานพิมพ์ เพื่อเพิ่มชีวิตชีวาให้งานพิมพ์มีรูปแบบที่โดดเด่น และนำเสนอหรือพิมพ์ลงสื่อได้หลายรูปแบบ เช่น DTP-Desktop Publishing, CD - Rom Title & Publishing
- **สื่อที่เกี่ยวข้องกับการกระจาย (Broadcasting & Conferencing)** เกี่ยวข้องกับการเผยแพร่ข้อมูลเผยแพร่สัญญาณ เช่น Conference, Multicasting Backbone เป็นต้น
- **สื่อการจัดเก็บข้อมูล (Storage Technology)** เนื่องจากข้อมูลด้านมัลติมีเดียมักจะมีขนาดใหญ่โตทำให้ต้องเกี่ยวข้องกับ สื่อบันทึกข้อมูลอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ทั้งเกี่ยวกับรูปแบบของสื่อ รูปแบบ การบีบอัดข้อมูล รูปแบบ การบันทึกข้อมูล
- **สื่อที่เกี่ยวข้องกับ WWW & Hyper Text** โดยจะช่วยให้เกิดการเผยแพร่สื่อมัลติมีเดียในรูปแบบที่นิยมมากที่สุดและเร็วที่สุดผ่านระบบ WWW และมีระบบโต้ตอบด้วยเทคโนโลยี Hyper Text & Hyper Media
- **สื่อที่เกี่ยวข้องกับคลังข้อมูล (Media Archives)** ซึ่งเกี่ยวกับการจัดเก็บข้อมูลปริมาณมาก ๆ และการเรียกค้นภายหลัง เช่น Photo & Image Server, AVI archives เทคโนโลยีที่กล่าวมาข้างต้นเป็นส่วนประกอบที่สำคัญ กับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย ซึ่งจะช่วยให้เทคโนโลยีมัลติมีเดียมีคุณค่า และเป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวาง (NECTEC, 2550 อ้างถึงใน อัญชลี โองเจริญ, ม.ป.ป., ออนไลน์)

3.2) ขั้นตอนการออกแบบสื่อมัลติมีเดียและเทคนิคพิเศษ

สื่อวีซวลที่ใช้ในการแสดงละครเวที โดยมากมักมาในรูปแบบของสื่อผสมที่มีรูปแบบ และหน้าที่การใช้งานต่างกันออกไป ในการแสดงละครเรื่อง เนเวอร์แลนด์ แบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ

สื่อที่เกี่ยวข้องกับภาพเคลื่อนไหวและภาพสามมิติ (Animation & 3D Technology)

สื่อประเภทวิดีโอภาพเคลื่อนไหวรูปแบบที่เป็นภาพประกอบฉาก (background footages)

4) แนวคิดและทฤษฎีในการออกแบบสื่อมัลติมีเดียและเทคนิคพิเศษละครเรื่อง เนเวอร์แลนด์

หลังจากที่ผู้ศึกษาได้อ่านและทำความเข้าใจเกี่ยวกับบทประพันธ์เรื่อง เนเวอร์แลนด์ ผู้ศึกษาได้ตีความออกมาเป็นคำว่าตัวตน การยอมรับและผจญภัยที่จะนำไปใช้ในการออกแบบ ผู้ศึกษาเล็งเห็นว่าตัวละครใน

เรื่องเนเวอร์แลนด์สิ่งที่ทุกคนไม่สามารถหนีได้เลยคือตัวตนของตัวเองว่าตัวเองเป็นใคร ผู้ศึกษาจึงได้นำเงามาเปรียบเทียบกับ ตัวตน ที่ว่าไม่ทุกคนว่าจะวิ่งหนีเงาของตัวเองยังไงก็ไม่มีวันหนีพ้น เหมือนกับตัวตนของเราจริง ๆ และไม่ว่าเราจะเป็นใครเราก็ต้องยอมรับในสิ่งที่เราเป็นและเผชิญหน้ากับมัน

ผู้ศึกษาจึงได้นำ “เงา” เข้ามาใช้ในการออกแบบโดยที่จะเทคนิคพิเศษต่าง ๆ อยู่กับวัตถุเพื่อเห็นภาพความต่างระหว่างโลกความจริง กับ โลกของ เนเวอร์แลนด์ ที่จริง ๆ แล้วเป็นที่เดียวกันแต่ต่างกันที่มุมมอง ทำให้ถึงความแตกต่างอย่างชัดเจนและเงาต่าง ๆ ที่นอกจากผู้ศึกษาจะทำจากเทคนิคพิเศษแล้วยังมีเงาที่ได้มาจากโปรเจคเตอร์ (Projector) ที่ผู้ศึกษาจะใช้ในบางฉาก(Scene) เพื่อนำเสนอภาพของสถานที่ต่าง ๆ ในโลกเนอเวอร์แลนด์ซึ่งเวลาที่ฉายโปรเจคเตอร์ (Projector) เราก็จะสามารถเห็นเงาของสิ่งต่าง ๆ ที่แสงจากโปรเจคเตอร์ (Projector) ซึ่งก็จะตรงกับสิ่งที่ผู้ศึกษาต้องการจะนำเสนอ



บทที่ 3

การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงาน

3.1 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการกำกับการแสดง

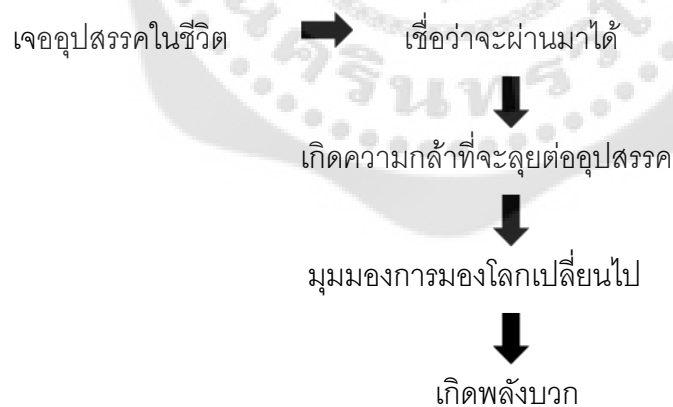
3.1.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการกำกับการแสดง

3.1.1.1 การคัดเลือกบทละคร

การคัดเลือกบทละครเป็นขั้นตอนแรกของกระบวนการสร้างสรรค์ละคร ซึ่งเลือกจากบทละครที่ผู้ศึกษาสนใจและต้องการถ่ายทอดสารนั้นต่อให้ผู้ชม จากนั้นจึงนำเสนอกับอาจารย์ในสาขาวิชาในกระบวนการคัดเลือกผู้กำกับการแสดงของเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ประจำปีการศึกษา 2563 ซึ่งกระบวนการการเลือกบทละครของผู้ศึกษา มีดังนี้

การสำรวจตัวเอง คือ การประมวลความรู้และความคิดของตนเองว่ามีประเด็นความชอบหรือการตั้งคำถามเกี่ยวกับเรื่องใด ซึ่งผู้ศึกษาได้สำรวจตัวเองจนได้ประโยคจำกัดความที่สำคัญทั้งหมด 3 ประโยค คือ เจออุปสรรคในชีวิตมากมาย, กล้าที่จะลุยในทุกสถานการณ์, มีพลังบวกล้นเหลือ

จากนั้น ผู้ศึกษาจึงนำประโยคจำกัดความทั้งสามประโยคมาตกตะกอนเพื่อหาประเด็นที่แท้จริงที่ผู้ศึกษาต้องการจะนำเสนอ จนผู้ศึกษาได้แผนแนวคิดออกมา ดังนี้



จากแผนแนวคิดข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า ผู้ศึกษาเจออุปสรรคในชีวิตมากมาย ซึ่งผู้ศึกษาเผชิญหน้ากับมันด้วย “ความเชื่อ” เชื่อว่าจะผ่านมันมาได้ ความเชื่อนั้นจึงเป็นแรงขับเคลื่อนให้ผู้ศึกษากล้าที่จะต่อสู้กับอุปสรรค จนในที่สุดมุมมองการมองโลกนี้ของผู้ศึกษาได้เปลี่ยนไปในทางที่ดี จนทำให้ผู้ศึกษาเป็นคนที่

มีพลังบวก ดังนั้นสิ่งที่ชัดเจนในการขับเคลื่อนชีวิตของผู้ศึกษาคือความเชื่อ เบื้องต้นผู้ศึกษาจึงต้องการหาบทละครที่บอกเล่าประเด็นเกี่ยวกับ ความเชื่ออย่างแรงกล้าขับเคลื่อนพลังในชีวิต เลือกลงจากปัจจัยแวดล้อมและอื่น ๆ

เนื่องจากการคัดเลือกบทละครที่จะนำมาสร้างสรรค์ในครั้งนี้ เป็นผลงานละครเวทีเพื่อการศึกษา ทำให้มีปัจจัยต่าง ๆ ที่ต้องคำนึงถึง ดังนี้

นักแสดง / ตัวละคร นักแสดงหลักกลุ่มแรกต้องเลือกจากนิสิตชั้นปีที่4 ก่อน เพื่อนิสิตชั้นปีที่4 จะได้ศึกษากระบวนการการเป็นนักแสดงได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ ดังนั้นบทละครที่เลือกต้องมีตัวละครที่น่าสนใจ ทำทนายต่อนักแสดง รวมถึงควรคำนึงถึงเพศและอายุของตัวละคร ถ้านักแสดงต้องเล่นในบทที่มีอายุห่างกับตัวเองมากเกินไปก็ไม่สมจริงเท่าไร คนอายุเท่าไรมาแสดง แต่อย่างไรก็ตาม ถ้ามบทละครที่เลือกสามารถปรับบริบทเรื่องจำนวนตัวละคร เพศ อายุ ได้โดยที่สสารของเรื่องไม่ผิดเพี้ยน บทละครนั้นก็ไม่มีปัญหาที่จะนำมาใช้

ผู้ชม สุดท้ายแล้วละครหนึ่งเรื่องถ้าขาดผู้ชม ก็ไม่สามารถเป็นกระบวนการการทำละครที่สมบูรณ์ได้ ดังนั้นเราควรเลือกบทละครให้เหมาะสมกับความต้องการของผู้ชมด้วย เพราะผู้ชมที่ได้มาชมละครควรได้รับความรู้สึกบางอย่างกลับไป เช่น เศร้า คิดถึง สนุก ผ่อนคลาย ได้ข้อคิด เป็นต้น แต่ถ้าผู้ชมไม่สามารถรับความรู้สึกอะไรได้เลยจากละคร นั้นอาจจะเป็นเพราะสสารในบทละครของเราไม่ได้สอดคล้องกับประสบการณ์ในชีวิตของผู้ชม

จากปัจจัยเหล่านี้ ผู้ศึกษาจึงหาบทละครและวรรณกรรมที่สอดคล้องกับปัจจัย จนสุดท้ายผู้ศึกษาได้พบกับ “วรรณกรรมเรื่องปีเตอร์แพน” ซึ่งมีประเด็นและสารตรงกับสิ่งที่ผู้ศึกษาต้องการนำเสนอ ผู้ศึกษาได้นำเสนอแนวคิดต่ออาจารย์ว่าจะนำวรรณกรรมเรื่องนี้มาสร้างสรรค์เป็น “บทละครเวทีเรื่องเนเวอร์แลนด์” ผ่านกระบวนการ Devised Theatre จนผู้ศึกษาสามารถผ่านการคัดเลือกได้เป็นผู้กำกับการแสดงในกระบวนการศิลปะการแสดงนิพนธ์ ประจำปีการศึกษา 2563

3.1.1.2 การวิเคราะห์บทละคร

เมื่อผู้ศึกษาผ่านการคัดเลือกการเป็นผู้กำกับการแสดงแล้ว ขั้นตอนต่อไปของกระบวนการศึกษาที่ต้องทำคือการวิเคราะห์บทละคร แต่เนื่องจากผู้ศึกษาที่ไม่มีบทละคร ผู้ศึกษาจึงต้องวิเคราะห์วรรณกรรมเรื่องปีเตอร์แพนก่อน เพื่อเป็นการทำความเข้าใจว่าสารและสัญลักษณ์ที่มีอยู่ในเรื่องปีเตอร์แพนมีอะไรบ้าง และผู้ศึกษาจะรู้ว่าต้องการนักแสดงและนักออกแบบแบบไหนมาร่วมสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งการ

วิเคราะห์วรรณกรรมไม่แตกต่างไปจากการวิเคราะห์บทละคร เพราะผู้ศึกษายังคงใช้เส้นเรื่องจากวรรณกรรมในการสร้างเป็นบทละครเวทีเรื่องเนเวอร์แลนด์ ซึ่งขั้นตอนการวิเคราะห์วรรณกรรม มีดังนี้

โครงเรื่อง

วรรณกรรมต้นฉบับเรื่องปีเตอร์แพนแม้จะเป็นวรรณกรรมหลักที่ผู้ศึกษาใช้ในการสร้างสรรค์ละครเวที แต่ผู้ศึกษาเล็งเห็นว่า การจะสร้างโครงเรื่องนั้นผู้ศึกษาควรสร้างจากความชอบของตนเอง จึงทำให้ระหว่างการทำงานกับวรรณกรรม ผู้ศึกษาได้ศึกษาโครงเรื่องที่หลากหลายจากปีเตอร์แพนหลากหลายเวอร์ชัน จนไปเจอปีเตอร์แพนเวอร์ชัน1953 ของดิสนีย์ ซึ่งมีโครงเรื่องที่สนุกสนาน มีตัวละครที่น่าสนใจมากมาย ผู้ศึกษาจึงนำโครงเรื่องของปีเตอร์แพน1953 มาผสมกับสารที่ควรจะมีจากวรรณกรรมต้นฉบับเรื่องปีเตอร์แพนเพื่อดัดแปลงให้เป็นโครงเรื่องในแบบฉบับผู้ศึกษาได้ดังนี้

ฉาก	สถานที่	Message และ Function
1	ห้องนอนเด็ก	เปิดตัวตัวละครและความสัมพันธ์ของ เวนดี้ มิเชล โจแอนนา พ่อ แม่ และนানা ปัญหาความไม่เข้าใจกันระหว่างเด็กและผู้ใหญ่ ความเชื่อของเวนดี้ที่สั่นคลอนเพราะพ่อ
2	ห้องนอนเด็ก	เปิดตัวปีเตอร์แพน การพบกันครั้งแรกของปีเตอร์แพนและเวนดี้ เวนดี้พิสูจน์ในสิ่งที่ตัวเองเชื่อจากปีเตอร์แพน ความสัมพันธ์ที่พัฒนาขึ้นของเวนดี้และปีเตอร์แพน ความเชื่ออย่างแรงกล้าในตัวปีเตอร์แพนของเวนดี้ มิเชล และโจแอนนา
3	เรือโจรสลัด	เปิดตัวกัปตันฮุกและสมิ ความสัมพันธ์ของฮุกกับสมิ ความเชื่อของกัปตันฮุกที่สั่นหวังกับการเป็นผู้ใหญ่ เห็นความสัมพันธ์ของฮุกกับแพน เห็นความสัมพันธ์ระหว่างฮุกกับจระเข้ตึกตอก
4	หน้าบ้านต้นไม้	เปิดตัวเด็กหลง เวนดี้ที่พยายามทำตัวเป็นผู้ใหญ่อย่างไม่รู้ตัว

5	ในป่าเนเวอร์แลนด์	เปิดตัวอินเดียนแดง มิเชลและโจแอนนาได้เห็นอันตรายในเนเวอร์แลนด์
6	บ๊ิงนางเงือก	เปิดตัวนางเงือก เวนต์เห็นอันตรายในเนเวอร์แลนด์ เวนต์หึ่งปีเตอร์แพนกับนางเงือก และหึ่งปีเตอร์แพนกับไทเกอร์ลิลลี่
7	บนเรือโจรสลัด	วางแผนจับทิงก์
8	ชนเผ่าอินเดียนแดง	ปีเตอร์แพนจับกับไทเกอร์ลิลลี่ ความเชื่อของเวนต์ที่มีต่อปีเตอร์แพนสั่นคลอนอย่างถึงที่สุด
9	เรือโจรสลัด	จับตัวทิงก์สำเร็จ
10	บ้านต้นไม้	ปีเตอร์แพนและเวนต์ทะเลาะกัน เวนต์จะพาน้อง ๆ กลับบ้าน กัปตันฮุกจับตัวเวนต์ มิเชล แอนนา และเด็กหลง ความเป็นผู้ใหญ่ที่กำลังจะชนะเด็กได้
11	เรือโจรสลัด	เห็นความเป็นเด็กและความเป็นผู้ใหญ่ในตัวเวนต์ที่กำลังต่อสู้กัน เวนต์เชื่อว่าปีเตอร์แพนจะมาช่วยเมื่อตนต้องการ
12	บ้านต้นไม้	ทิงก์กำลังจะตาย ความศรัทธาและความเชื่ออย่างแรงกล้าของเด็กทุกคนว่าทิงก์จะไม่ตาย ทิงก์ฟื้นด้วยพลังแห่งความศรัทธานั้น
13	บนเรือโจรสลัด	ปีเตอร์แพนมาช่วย เด็กต่อสู้กับโจรสลัด เด็กชนะ กัปตันฮุกโดนจระเข้ตีกตอกกินและนาฬิกาดับลง
14	ห้องนอนเด็ก	เด็ก ๆ ทุกคนกลับบ้าน เด็กและผู้ใหญ่เข้าใจซึ่งกันและกัน เวนต์พร้อมที่จะโตเป็นผู้ใหญ่โดยไม่กลัวสูญเสียความสุขในตอนเด็ก

ตารางที่ 3.1 ตารางการวิเคราะห์โครงเรื่อง

ที่มา : ผู้ศึกษา

อย่างไรก็ตามโครงเรื่องข้างต้นเป็นเพียงจุดเริ่มต้นของกระบวนการการศึกษา เพราะในระหว่างทางโครงเรื่องจะมีการปรับเปลี่ยนและพัฒนาต่อไปตามความเหมาะสมของสารที่ผู้ศึกษาต้องการจะสื่อ และจากนักแสดงที่หาได้จากกระบวนการ Devised Theatre เพื่อให้บทละครมีความสมบูรณ์มากที่สุด

ตัวละคร

การวิเคราะห์ตัวละคร เป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้เราเข้าใจตัวละครแต่ละตัว มากยิ่งขึ้น ดังนั้นผู้ศึกษาจึงแบ่งหน้าที่สำคัญของตัวละครในเรื่อง ดังนี้

ตัวละครหลัก (Protagonist)

ตัวละครที่ผู้ศึกษาสร้างให้เป็นตัวละครหลักของเรื่อง คือ เวนดี้ เนื่องจาก เวนดี้เปรียบเสมือนตัวแทนของผู้ศึกษาที่มีความเชื่ออย่างเต็มเปี่ยมและมีศรัทธาที่แรงกล้า พร้อมเผชิญกับทุกอุปสรรคที่อยู่ข้างหน้า จนสุดท้ายก็สามารถรักษาความเชื่อของตัวเองเอาไว้ได้ ตัวละครตัวนี้จึงเหมาะที่จะเป็นตัวละครหลักเพื่อบอกเล่าสารและประเด็นที่ผู้ศึกษาต้องการส่งต่อไปให้ผู้ชม

ตัวละครตรงข้าม (Antagonist)

ตัวละครที่ผู้ศึกษาสร้างให้เป็นตัวละครตรงข้ามของเรื่อง คือ ปีเตอร์แพน เนื่องจาก ปีเตอร์แพนคือบุคคลที่เวนดี้เชื่ออย่างสุดหัวใจว่ามีอยู่จริงและปีเตอร์แพนจะไม่หายไปไหนแม้เวนดี้จะโตขึ้นมากแค่ไหนก็ตาม เปรียบได้ว่า ปีเตอร์แพนคือเป้าหมายที่ผู้ศึกษาเชื่อว่าผู้ศึกษาจะไปถึง การเป็นผู้ใหญ่คืออุปสรรคที่ผู้ศึกษาจะต้องเจอ ฉะนั้นไม่ว่า ผู้ศึกษาจะเจออุปสรรคมากแค่ไหนผู้ศึกษาจะสู้และฝ่าฟันไปจนถึงเป้าหมายนั้นจนได้แก่นเรื่อง

ในการสร้างสรรค์ผลงานละครเวที แก่นเรื่องถือเป็นสิ่งสำคัญที่ผู้ศึกษานั้นจะต้องมีความชัดเจนในการเลือกนำเสนอต่อผู้ชม ในบทละครหนึ่งเรื่องนั้นไม่ได้ถูกกำหนดแก่นเรื่องไว้ อย่างตายตัวจากผู้ประพันธ์บทละคร สิ่งที่ผู้ศึกษาสามารถศึกษาได้จากบทละครนั้นเป็นเพียงสาระสำคัญ อันเป็นหัวข้อใหญ่ ๆ ที่เรื่องต้องการนำเสนอ แต่แก่นเรื่องนั้นคือสาระสำคัญเพียงอย่างเดียวที่ผู้ศึกษามุ่งเน้นที่จะทำให้ละครขับเคลื่อนและสื่อสารสิ่งนั้นให้ไปสู่ผู้ชมได้อย่างสมบูรณ์และมีประสิทธิภาพ

วรรณกรรมเรื่องปีเตอร์แพน มีสาระสำคัญอยู่มากที่เป็นแรงขับเคลื่อนให้ผู้ศึกษาต้องการสื่อสารออกมาสู่ผู้ชม แต่เมื่อผู้ศึกษาได้พิจารณาอย่างถี่ถ้วนจึงพบว่าเนื้อหาและสาระสำคัญในเรื่อง ถูกโยนไปยังข้อคิดว่า "ความจริงกับความฝันต่างกันที่ความเชื่อ" กล่าวคือ ทุกคนล้วนแต่มีความเชื่อในรูปแบบของตัวเอง ทั้งความเชื่อเรื่องศาสนา ความเชื่อเรื่องแนวทางการใช้ชีวิต หรือแม้กระทั่ง ความเชื่อบางอย่างที่เฝ้ามองจิตใจ เราให้มีความสุข แต่จะมีสักกี่คนที่สามารถรักษาความเชื่อนั้นให้อยู่กับเราได้ยืนยาว เพราะทุกครั้งที่เราต้องก้าว

ผ่านวัย(Coming of age)ในบางครั้งบุคคลและสภาพแวดล้อมรอบตัว อาจทำให้เรากลัวที่จะเชื่อในแบบของตัวเอง คงจะดีถ้าเราสามารถรักษาความเชื่อของเราไว้ได้ ไปพร้อมกับการก้าวผ่านวัย(Coming of age) เพราะเราไม่มีทางรู้ว่าความเชื่อของเรามันจะดีหรือไม่ดี จะถูกหรือจะผิด นอกจากเราต้องเชื่ออย่างสุดหัวใจและให้ความเชื่อนั้นพาเราออกไปผจญภัยตามที่ใจเราต้องการ เพื่อเป็นการพิสูจน์ความเชื่อของเราด้วยตัวเอง สุดท้ายแล้วไม่ว่าความเชื่อของเราจะเป็นสิ่งที่ถูกต้องใหม่ หรือใครจะมองว่าความเชื่อของเราเป็นเพียงเรื่องเพ้อฝัน แต่ถ้าเราเชื่อแล้วมีความสุข ไม่ทำให้คนเดือดร้อน เราก็แค่เชื่อต่อไป เชื่ออย่างสุดหัวใจ แล้วสิ่งที่เราเชื่อนั้น จะไม่มีวันหายไปไหน

ความขัดแย้ง

ความขัดแย้งในเรื่องปีเตอร์แพน ที่ผู้ศึกษาได้นำมาจากทฤษฎีความขัดแย้งทางการละคร คือ ความขัดแย้งที่อยู่ในใจของตัวละคร เช่น เวนดี้กำลังสับสนว่าจะอยากเป็นเด็กต่อไปหรือโตเป็นผู้ใหญ่ ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ เช่น โจแอนนากับพ่อที่เถียงกันตลอด ปีเตอร์แพนกับสุคที่มีปัญหากันเสมอ และความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ คือ เวนดี้ที่กำลังจะโตเป็นผู้ใหญ่แต่เวนดี้ไม่ยอมโต

3.1.1.3 นักแสดง

การคัดเลือกนักแสดงเป็นสิ่งสำคัญ เนื่องจากการสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่องเนเวอร์แลนด์ ผู้ศึกษาใช้กระบวนการ Devised Theatre ผู้ศึกษาจึงต้องการเห็นไหวพริบและการตัดสินใจของนักแสดง รวมถึงทักษะพิเศษเฉพาะตัว และผู้ศึกษาต้องคำนึงถึงคุณสมบัติของนักแสดงหลายประการ เพราะในบางครั้งลักษณะภายนอกส่วนบุคคลของนักแสดงอาจตรงตามลักษณะภายนอกของตัวละครทุกอย่าง แต่ลักษณะภายในหรือตรรกะความคิดของนักแสดงนั้นแตกต่างกับตัวละครอย่างสิ้นเชิง ในขณะที่เดียวกันนักแสดงบางคนมีลักษณะภายนอกไม่ตรงตามลักษณะภายนอกของตัวละครที่ถูกกำหนดมา แต่ในแง่ของการแสดงออกทางพฤติกรรมและความคิดของตัวละครกลับทำออกมาได้อย่างดีเยี่ยม ซึ่งผู้ศึกษามีขอบเขตในการคัดเลือกนักแสดง ดังนี้

- 1) เบื้องต้นมีตัวละครหลักที่เปิดออดิชั่นทั้งหมด 6 ตัวละคร คือ เวนดี้ โจแอน มิเชล ปีเตอร์แพน สุค และ สมิ โดยผู้ศึกษาจะต้องเปิดการคัดเลือกนักแสดงแบบเปิด (Open audition) จากผู้ร่วมศึกษาในตำแหน่งนักแสดงทั้งหมด เพื่อให้ทุกคนได้เตรียมตัวในการวิเคราะห์ตัวละครที่สนใจรับบทและทำการคัดเลือก
- 2) ข้อจำกัดของเวลาเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่ต้องคำนึง เนื่องจากเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ ปีการศึกษา 2563 มีละครทั้งหมด 3 เรื่อง การบริหารเวลาในการคัดเลือกนักแสดงจึงเป็นสิ่งจำเป็น โดยผู้ศึกษาเปิดให้นักแสดงเข้ารับการคัดเลือกทั้งหมดคนละ 2 รอบ รอบแรกจะเป็นส่วนการพูดคุยกับนักแสดงที่มา

คัดเลือกและเริ่มการตัดสินใจตามใจหยที่กำหนดให้ และรอบที่สองจะเป็นการจับคู่เล่นกับนักแสดงที่ต้องเล่นด้วยกันว่ามีเคมีที่สามารถเข้ากันได้มากน้อยแค่ไหน

3) เมื่อตัวละครที่เปิดคัดเลือกทั้ง 6 ได้นักแสดงครบแล้ว ผู้ศึกษาได้การคัดเลือกนักแสดงเพิ่มเติมอีก ได้แก่ แพนเทอร์ ไทเกอร์ลิลลี่ กลุ่มเด็กหลง และกลุ่มโจรสลัด ซึ่งใช้วิธีการคัดเลือกแบบเปิด (open audition) อีกครั้ง เพื่อเปิดโอกาสให้ห้อง ๆ นิสิตชั้นปีที่ 1-3 ได้เข้าร่วมโปรดักชั่น

4) การคำนึงถึงภาพรวมของเทศกาล จากที่กล่าวไว้ข้างต้น คือ จะมีละครประจำเทศกาล ศิลปะการแสดงนิพนธ์ทั้งหมด 3 เรื่อง ผู้กำกับทั้ง 3 คน จะต้องลำดับความสำคัญและคิดถึงประโยชน์ในการเข้ารับบทเพื่อพัฒนาศักยภาพของนักแสดงเป็นอันดับแรก และเมื่อผู้กำกับทั้ง 3 คนตกลงที่จะสรุปนักแสดงทั้งหมดแล้ว จะถือเป็นที่สุดในการบวกรคัดเลือกนักแสดงทันที

จากขอบเขตในการคัดเลือกนักแสดงข้างต้น นำมาสู่การวิเคราะห์แนวทางและลักษณะเฉพาะของตัวละคร เบื้องต้นก่อนผู้ศึกษาจะทำการคัดเลือกนักแสดง ผู้ศึกษาได้ทำการวิเคราะห์ตัวละครอย่างถี่ถ้วนเพื่อให้เกิดความผิดพลาดในการคัดเลือกนักแสดงน้อยที่สุด แต่ในขณะเดียวกันผู้ศึกษาก็ไม่ได้ปิดโอกาสที่จะเปิดรับการตีความใหม่ทีนอกเหนือการตีความของผู้ศึกษาแต่อย่างใดเนื่องจากผู้ศึกษาเห็นว่าความยึดมั่นในความเข้าใจเพียงฝ่ายเดียวของผู้กำกับไม่ได้ส่งผลดีต่อ ภาพรวมของละครแม้แต่น้อย โดยลักษณะเด่นของตัวละครที่ผู้ศึกษาวิเคราะห์เบื้องต้น มีรายละเอียดดังนี้

ตารางลักษณะเฉพาะของตัวละคร

ตัวละคร	ลักษณะเฉพาะที่โดดเด่น
เวนดี้	เพศหญิง เรียบร้อยแบบกุลสตรี สดใส มีความยึดมั่นถือมั่นในสิ่งที่ตัวเองเชื่อ มีความเป็นแม่อยู่ในตัวสูง
โจแอนนา	เพศหญิง แก่น กล้าคิด กล้าทำ กล้าลุย มีความเป็นผู้นำ รักการผจญภัย ชอบแก๊งคนรอบข้าง แต่ก็พร้อมปกป้อง
มิเชล	เพศหญิง เด็กเล็กสุด อัจฉริยะ มีเรื่องราวและข้อมูลในหัวเยอะ แต่ในขณะเดียวกันก็ไร้เดียงสา ติดตู่กตา
มิสเตอร์ดาร์ลิง	เพศชาย ดุ มีความเป็นผู้นำสูง ชอบใช้อารมณ์ ขยัน เนียบ รักลูกมากแต่แสดงความรักไม่เก่ง

มิสซิสตารลิง	เพศหญิง ภายนอกดู นิสัยดี อ่อนโยน ภายในรักความถูกต้อง จัดการเก่ง มีรอยยิ้มที่ดีแต่มีความสุขไม่สุด
นานา	เพศหญิง เป็นพี่เลี้ยงที่จัดการทุกอย่างได้อย่างดีมาก เข้าใจเด็ก รับมือกับสถานการณ์ต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี
ปีเตอร์แพน	เพศชาย ร่าเริง รักการผจญภัย มีความเป็นหัวโจก มั่นใจในตัวเอง คล่องแคล่วว่องไว ไร้เดียงสา
ฮุก	ไม่จำกัดเพศ เก๋วกรวด เลี้ยงดั่ง มีความเป็นผู้นำสูงมาก เหมือนจะเป็นคนโหดร้ายแต่ข้างในอ่อนโยนมาก
สมิ	ไม่จำกัดเพศ มีน ประมวลผลช้า นิสัยดีมาก รักกัปตันสุดยกยอทำตามทุกอย่าง ฉลาดในเรื่องที่ไม่น่าฉลาด โง่ในเรื่องที่ไม่น่าโง่
แพนเทอร์	เพศชาย ดู เลี้ยงดั่ง มีความเป็นผู้นำสูง ไม่ค่อยฟังใคร ชอบใช้อารมณ์ เข้ากับเด็กได้ไม่ดีเท่าไร
ไทเกอร์ลิลลี่	เพศหญิง ฉลาด เด็ดเดี่ยว มีความเด็ดขาดในตัวเองสูง ไม่กลัวตาย
ทูเทิลส์	เพศชาย อ่อนโยน เก่ง เป็นที่พึ่งของกลุ่ม คอยช่วยเหลือผู้อื่นเสมอ
สไลทิลลี่	เพศชาย ไม่ค่อยฉลาด หลงตัวเอง ชอบหาเรื่องคนอื่น แต่ซื่อฉลาด
นิบส์	เพศชาย โลกสวย ซึ่กลัว ซึ่อาย หล่อที่สุดในกลุ่ม จินตนาการสูง
เคอร์รี่	เพศชาย มีน ๆ งง ๆ แต่ฉลาดเกินเด็ก คิดวิเคราะห์สิ่งต่าง ๆ ได้ดีเยี่ยม
แฝดหนึ่ง	เพศชาย เจ้าเล่ห์ ตัวติดกับแฝดสอง จอมวางแผน ชุกชวนว่องไว
แฝดสอง	เพศชาย เจ้าเล่ห์ ตัวติดกับแฝดหนึ่ง จอมวางแผน ชุกชวนว่องไว
กลุ่มโจรสลัดและอินเดียนแดง	ไม่จำกัดเพศ เบื้องต้นผู้ศึกษามองไว้เพียงว่าต้องการคนที่มีลักษณะพิเศษที่เด่นชัดของตัวเอง สามารถค้นสดได้ และมีทักษะพิเศษเฉพาะตัว

ตารางที่ 3.2 : ตารางลักษณะเฉพาะของตัวละคร

ที่มา : ผู้ศึกษา

เมื่อสิ้นสุดกระบวนการคัดเลือกนักแสดงทั้งหมดแล้วจะได้นักแสดงที่มารับบทเป็นตัวละครต่าง ๆ ดังนี้

เวนต์ รับบทโดย นางสาวอภิรดี พันธุสินธุ

เหตุผลที่เลือกคือ ตอนคัดเลือกนักแสดงผู้ศึกษาได้จำลองสถานการณ์ว่ามีเด็กหลายคนที่มีหลากหลายนิสัยอยู่บนเวที นักแสดงต้องทำยังไงก็ได้ให้เด็กกลุ่มนี้มารวมอยู่ด้วยกันภายในเวลาที่กำหนด ซึ่งนักแสดงมีวิธีการจัดการกับเด็กได้ดีมาก เห็นถึงความเป็นพี่คนโต สดใส รู้ลึกถึงความอบอุ่น กล้าตัดสินใจด้วยวิธีของตัวเอง จนสุดท้ายเด็ก ๆ ทุกคนก็มาอยู่รวมกันได้ก่อนกำหนดเวลาด้วยซ้ำ จึงทำให้ผู้ศึกษาเลือกนักแสดงมารับบทนี้

โจแอนนา รับบทโดย นางสาวปภาวี มณีเนตร

เหตุผลที่เลือกคือ ตอนทำการคัดเลือกผู้ศึกษาได้จำลองสถานการณ์ว่าถ้าวันนี้พ่อและแม่ไม่อยู่บ้าน โจแอนนาจะทำอะไร หลังจากที่นักแสดงรับโจทย์ นักแสดงค่อย ๆ ดันสดได้อย่างตรงตามที่คุณศึกษาต้องการ ทั้งเล่นชวน มีความแก่น กล้าลุย และนักแสดงไม่ได้แสดงลักษณะเฉพาะของโจแอนนาแค่ตอนคัดเลือกกับผู้ศึกษาเท่านั้น แต่ตอนคัดเลือกในรอบอื่น นักแสดงได้หลุดความเป็นโจแอนนาออกมาเช่นเดียวกัน จึงทำให้ผู้ศึกษาเลือกนักแสดงมารับบทนี้

มิเชล รับบทโดย นางสาวอลิสสา แจ้งสนอง

เหตุผลที่เลือกคือ ตอนทำการคัดเลือกผู้ศึกษาได้จำลองสถานการณ์เดียวกับโจแอนนา หลังจากที่นักแสดงได้รับโจทย์ นักแสดงได้ดันสดออกมาอย่างน่ารัก มีความน่าเอ็นดู มีลักษณะบุคลิกที่คล้ายเด็ก สามารถดันสดตามโจทย์ย่อยต่าง ๆ ได้เป็นเป็นอย่างดี เห็นถึงความตั้งใจในการทำการบ้าน มีไหวพริบ และมีความเข้ากันได้ดีมาก เมื่อเล่นกับนักแสดงที่มารับบทแอนนา ทำให้ผู้ศึกษาเลือกนักแสดงมารับบทนี้

ปีเตอร์แพน รับบทโดย นายภูติศ พลธนาธรร

เหตุผลที่เลือกคือ ตอนคัดเลือกผู้ศึกษาได้จำลองสถานการณ์ ว่าตรงหน้าของนักแสดงมีเด็ก ๆ อยู่ ให้เชิญชวนเด็ก ๆ ไปเนเวอร์แลนด์ ในระหว่างที่นักแสดงดันสด ทำให้ผู้ศึกษารับรู้ได้ทันทีว่านักแสดงทำการบ้านมาไม่มากพอ แต่ส่วนนี้กลับเป็นข้อดี เพราะนักแสดงจะต้องดันสดด้วยความเป็นตัวเอง ซึ่งนั่นทำให้ผู้

ศึกษาเห็นลักษณะเฉพาะบางอย่างในตัวนักแสดงที่มีความคล้ายกับปีเตอร์แพนมาก จึงทำให้ผู้ศึกษาเลือกนักแสดงมารับบทนี้

ยุคและมิสซิสตารลิง รับบทโดย นางสาวณัฐรุทัย อุดมพัฒนวรโชติ

เหตุผลที่เลือกคือ ตอนคัดเลือกนักแสดง นักแสดงมาคัดเลือกในบท ยุค ผู้ศึกษาได้จำลองสถานการณ์ให้เลือกของใช้หนึ่งอย่างแทนอวัยวะหนึ่งชิ้นในร่างกาย หลังจากนั้นผู้ศึกษาจะส่งคู่ต่อสู้ขึ้นไป ซึ่งนักแสดงสามารถจัดการกับสถานการณ์ได้อย่างน่าสนใจ จนผู้ศึกษาไม่สามารถละสายตาได้ ที่สำคัญเห็นถึงลักษณะเฉพาะบางอย่างที่แสดงออกมาแล้วทำให้นึกถึงกัปตันฮุก มีการทำบ้านที่ดีมาก มีความตั้งใจสูง จึงทำให้ผู้ศึกษาเลือกนักแสดงมารับบทนี้ และตอนท้ายผู้ศึกษาเห็นมิติของบทละครและความสามารถบางอย่างของนักแสดงจึงต้องการให้นักแสดงเล่นสลับบทไปมา ซึ่งอีกบทที่นักแสดงต้องเล่นคือ มิสซิสตารลิง

สมิ รับบทโดย นางสาววรรดา โคมิวิริยาจารย์

เหตุผลที่เลือกคือ ตอนคัดเลือกนักแสดง นักแสดงมาคัดเลือกในบท สมิ ผู้ศึกษาได้จำลองสถานการณ์ โดยให้นักแสดงเป็นคนใช้ที่มีเจ้านายคอยสั่งตลอดเวลา และระหว่างทางผู้ศึกษาจะสั่งหยุดและให้นักแสดงพูดความในใจ และทุกครั้งที่มีการสั่งหยุด นักแสดงได้สร้างเสียงหัวเราะให้กับผู้ศึกษาเป็นอย่างมาก ลักษณะเฉพาะบางอย่างนี้ของตัวนักแสดงสามารถนำมาต่อยอดเป็นสมิได้ รวมทั้งเห็นถึงการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพ จึงทำให้ผู้ศึกษาเลือกนักแสดงมารับบทนี้ และตอนท้ายผู้ศึกษาเห็นมิติของบทละครและความสามารถบางอย่างของนักแสดงจึงต้องการให้นักแสดงเล่นสลับบทไปมา ซึ่งอีกบทที่นักแสดงต้องเล่นคือนาน่า

แพนเทอร์และมิสเตอร์ดาร์ลิง รับบทโดย นายกฤดีทรัพย์ สิริปัญญาชนนที

เหตุผลที่เลือกคือ ตอนคัดเลือกนักแสดงผู้ศึกษาได้จำลองสถานการณ์ให้นักแสดงทำตัวใหญ่และน่าเกรงขาม ซึ่งนักแสดงสามารถทำออกมาได้ดีมาก มีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพเกินความคาดหมาย และจุดที่น่าสนใจอีกจุดคือในความน่ากลัวนั้นนักแสดงได้แฝงความอบอุ่นบางอย่างที่ทำให้รู้สึกถึงคำว่าพ่อ จึงทำให้ผู้ศึกษาเลือกนักแสดงมารับทั้งสองบทนี้

ไทเกอร์ลิลลี่ รับบทโดย นางสาวญาตาวิ จันท

เหตุผลที่เลือกคือ ตอนคัดเลือกนักแสดงผู้ศึกษาได้จำลองสถานการณ์ให้นักแสดงเล่าเรื่องอะไรก็ได้หนึ่งเรื่อง แล้วแสดงท่าทางออกมาให้ดูเหยียดไส้มากที่สุด ซึ่งนักแสดงสามารถทำออกมาได้ตรงตามที่คุณศึกษาต้องการ รวมไปถึงลักษณะภายนอกของนักแสดง ที่มีความใกล้เคียงกับไทเกอร์ลิทลีย์ที่ผู้ศึกษาตามหา จึงทำให้ผู้ศึกษาเลือกนักแสดงมารับบทนี้

ทูเทิลส์ รับบทโดย นายบุญยวีร์ ดาราจันทร์พิทักษ์

เหตุผลที่เลือกคือ ตอนคัดเลือกนักแสดงผู้ศึกษาได้จำลองสถานการณ์ให้นักแสดงเล่าเรื่องอะไรก็ได้หนึ่งเรื่อง แต่ต้องเล่าแบบอ่อนหวาน และน่าสนใจ ซึ่งนักแสดงเล่าออกมาแล้วทำให้ผู้ศึกษายิ้มตาม มีความน่าเอ็นดู และมีความตั้งใจในระหว่างการคัดเลือกมาก จึงทำให้ผู้ศึกษาเลือกนักแสดงมารับบทนี้

สไลทิลี่ รับบทโดย นายรามิล ฉายประเสริฐ

เหตุผลที่เลือกคือ ตอนคัดเลือกนักแสดงผู้ศึกษาได้จำลองสถานการณ์ให้นักแสดงเล่าเรื่องอะไรก็ได้หนึ่งเรื่อง แต่ต้องเล่าแบบกวนที่สุด ซึ่งนักแสดงเล่าจนผู้ศึกษาหัวเราะและปวดหัวในเวลาเดียวกัน มีความกวนประสาท และความนอบน้อมในเวลาเดียวกัน มีลักษณะเฉพาะบางอย่างในตัวนักแสดงใกล้เคียงกับสไลทิลี่มาก จึงทำให้ผู้ศึกษาเลือกนักแสดงมารับบทนี้

นิบส์ รับบทโดย นายธนวรรษ เจตน์จำรัส

เหตุผลที่เลือกคือ ตอนคัดเลือกนักแสดงผู้ศึกษาได้จำลองสถานการณ์ให้นักแสดงเล่าเรื่องอะไรก็ได้หนึ่งเรื่อง แต่ต้องเล่าแบบหล่อที่สุด ซึ่งตอนต้นสด นักแสดงมีความเขินอายบางอย่าง แต่ความเขินอายนั้นเป็นสิ่งที่น่าสนใจมาก และระหว่างทำการคัดเลือก นักแสดงได้ดีดกีตาร์และร้องเพลง ซึ่งสิ่งนั้นทำให้นักแสดงมีเสน่ห์มาก จึงทำให้ผู้ศึกษาเลือกนักแสดงมารับบทนี้

เคอร์ลี รับบทโดย นายวงศกร สารินทร์

เหตุผลที่เลือกคือ ตอนคัดเลือกนักแสดงผู้ศึกษาได้จำลองสถานการณ์ให้นักแสดงเล่าเรื่องอะไรก็ได้หนึ่งเรื่อง แต่ระหว่างนั้นให้เดินไปรอบ ๆ ห้องและทำตัวให้ซุ่มซ่ามที่สุด ซึ่งนักแสดงเล่าเรื่องและเดินไปรอบห้องด้วยท่าที่งอแง แต่สิ่งที่น่าสนใจคือ ในความงอแงนั้น มีประโยคบางประโยคที่พูดออกมาแล้ว น่าสนใจมากแสดงถึงทัศนคติบางอย่างที่สามารถนำมาต่อยอดได้ จึงทำให้ผู้ศึกษาเลือกนักแสดงมารับบทนี้

แฝดหนึ่ง รับบทโดย นายธิมา ธาดาประทีป

เหตุผลที่เลือกคือ ตอนคัดเลือกนักแสดงผู้ศึกษาให้โจทย์กับนักแสดงว่าให้ทำท่าล้อเลียนกันไปมา กับนักแสดงที่รับบทแฝดสอง ซึ่งทั้งสองคนสามารถทำตามกันได้เหมือนมาก จนเหมือนเป็นแฝดกันจริง ๆ มีการรับส่งที่ดี ไปด้วยกัน รวมถึงลักษณะกายภาพภายนอกที่มีความคล้ายกัน จึงทำให้ผู้ศึกษาเลือกนักแสดงมารับบทนี้

แฝดสอง รับบทโดย นายฉัทวัต หอประสาทสุข

เหตุผลที่เลือกคือ ตอนคัดเลือกนักแสดงผู้ศึกษาให้โจทย์กับนักแสดงว่าให้ทำท่าล้อเลียนกันไปมา กับนักแสดงที่รับบทแฝดหนึ่ง ซึ่งทั้งสองคนสามารถทำตามกันได้เหมือนมาก จนเหมือนเป็นแฝดกันจริง ๆ มีการรับส่งที่ดี ไปด้วยกัน รวมถึงลักษณะกายภาพภายนอกที่มีความคล้ายกัน จึงทำให้ผู้ศึกษาเลือกนักแสดงมารับบทนี้

กลุ่มโจรสลัดและอินเดียนแดง รับบทโดย นางสาววันธร แก้วมณี

นายเจษฎากร ทองสารี

นางสาวอภิศรา ชมภูศรี

นางสาวขวัญมนัส อุฑารจิตต์

นายชินกฤต เพ็ชรมณี

เหตุผลที่เลือกคือ นักแสดงกลุ่มนี้ มีลักษณะเฉพาะของตัวเองที่น่าสนใจทุกคน พอนำมา รวมกันแล้วเป็นความแตกต่างที่ลงตัว ทั้งลักษณะภายนอกและลักษณะภายใน และเป็นนักแสดงที่มีศักยภาพ สูงมากในด้านที่ตนถนัด มีการค้นคว้าที่มีประสิทธิภาพ สามารถนำมาต่อยอดได้อย่างแน่นอน จึงทำให้ผู้ศึกษา เลือกนักแสดงกลุ่มนี้มารับบท

3.1.1.4 การคัดเลือกนักแสดงออกแบบ

การคัดเลือกนักแสดงออกแบบเพื่อการแสดงนั้นเป็นการคัดเลือกตามความสมัครใจของนักออกแบบ แต่ละคน นักออกแบบจะมีส่วนรวมที่สำคัญอย่างมากในการช่วยเติมเต็มองค์ประกอบของละครเวทีเรื่องนี้ หลังจากผู้ศึกษาได้วิเคราะห์วรรณกรรม จึงได้เปิดโอกาสให้ผู้เข้าคัดเลือกได้นำเสนอ ความคิดสร้างสรรค์ที่จะ

ช่วยพัฒนาความเป็นไปได้ในด้านองค์ประกอบศิลป์ ซึ่งผู้ศึกษามีขอบเขตในการคัดเลือกนักออกแบบเพื่อการแสดง ดังนี้

1) เบื้องต้นในส่วนของนักออกแบบละครเวทีเรื่องเนเวอร์แลนด์ ต้องการนักออกแบบทั้งหมด 8 คน รวมทั้งหมด 6 ตำแหน่ง ได้แก่ นักออกแบบฉาก นักออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก นักออกแบบเครื่องแต่งกาย นักออกแบบเครื่องแต่งกายพิเศษ นักออกแบบแสง และนักออกแบบสื่อมัลติมีเดียและเทคนิคพิเศษ ซึ่งการคัดเลือกนั้นเริ่มต้นจากความสนใจและความสมัครใจของนักออกแบบเป็นอันดับแรก

2) ข้อจำกัดของสถานที่ เนื่องจากเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ ปี 2563 นี้ จะถูกจัดแสดง ณ หอสมุดลักษณะ ชั้น 5 คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ผู้ศึกษาจึงมีเกณฑ์การคัดเลือกที่สำคัญคือการมองเห็นถึงความเป็นไปได้ในการสร้างองค์ประกอบศิลป์ทั้งหมดให้สามารถอยู่ในบริเวณพื้นที่เวทีได้อย่างพอดีและเหมาะสม รวมไปถึงความคิดสร้างสรรค์ของนักออกแบบที่จะสามารถผลักดันประสิทธิภาพของโรงละครได้อย่างมากที่สุด จึงเป็นสิ่งที่ผู้ศึกษาต้องการเห็นแนวทางการนำเสนอของนักออกแบบ

3) การคำนึงถึงภาพรวมเทศกาล เนื่องจากที่กล่าวข้างต้น คือ จะมีละครประจำเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ทั้งหมด 3 เรื่อง ผู้กำกับทั้ง 3 คน จะต้อง ลำดับความสำคัญและคิดถึงประโยชน์ในการเข้ารับบทบาทเพื่อพัฒนาศักยภาพของนักออกแบบในตำแหน่งต่าง ๆ เป็นอันดับแรก เมื่อตกลงที่จะสรุปตำแหน่งนักออกแบบทั้งหมดแล้วถือเป็นอันสิ้นสุด

จากขอบเขตในการคัดเลือกนักออกแบบเพื่อการแสดงข้างต้น เมื่อสิ้นสุดกระบวนการคัดเลือกนักออกแบบ จึงได้นักออกแบบเพื่อการแสดง ดังนี้

นักออกแบบฉาก นางสาวปัทมรัตน์ กุลพิชัยสิทธิ์

เหตุผลที่เลือกคือ นักออกแบบได้นำเสนอคีย์เวิร์ดคำว่า “เด็ก ผจญภัย เก็บซ่อน เต็บโต” ซึ่งเมื่อนำคำเหล่านี้มาตีความเป็นฉากทำให้เห็นบ้านธรรมดาหนึ่งหลังแต่ความจริงแล้วในความธรรมดานั้นซ่อนของเล่นในสนามเด็กเล่นไว้ เปรียบเสมือน ไม่ว่าจะตอนนี้เราจะโตแค่ไหน แต่ในตัวเรายังซ่อนความเป็นเด็กอยู่เสมอเพื่อรอเรากลับไปผจญภัย ซึ่งสิ่งนี้ตรงกับสิ่งที่ผู้ศึกษาต้องการนำเสนอ รวมไปถึงลูกเล่นที่น่าสนใจที่จะมากับฉาก ทำให้ผู้ศึกษาเห็นภาพและเกิดแนวคิดที่จะนำไปต่อยอดในการกำกับการแสดงมากขึ้น จึงทำให้ผู้ศึกษาเลือกนักออกแบบเป็นนักออกแบบฉากของเรื่องนี้

นักออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก นายอภิสิทธิ์ พวงผกา

เหตุผลที่เลือกคือ นักออกแบบได้นำเสนอคำพูดหนึ่งคำออกมา คือคำว่า “จินตนาการแปลกใหม่ไร้ขอบเขต” ซึ่งจะนำของที่มีอยู่ในโลกจริง มาพลิกแพลงให้กลายเป็นของที่อยู่ในเนเวอร์แลนด์และเหนือความคาดหมายของผู้ชม แนวคิดนี้เป็นแนวคิดที่ผู้ศึกษาชอบมากและเป็นแนวคิดที่สอดคล้องกับนักออกแบบฉากอีกด้วย ผู้ศึกษาเห็นภาพว่าองค์ประกอบศิลป์นี้ จะช่วยเสริมแนวทางการกำกับของผู้ศึกษาให้สนุกมากขึ้น จึงทำให้ผู้ศึกษาเลือกนักออกแบบเป็นนักออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากของเรื่องนี้

นักออกแบบเครื่องแต่งกาย เนื่องจากการสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่องเนเวอร์แลนด์มีนักแสดงจำนวนมาก และมีการแบ่งโลกจริงกับโลกเนเวอร์แลนด์ จึงทำให้ผู้ศึกษาต้องการนักออกแบบเครื่องแต่งกายเข้ามาร่วมในกระบวนการสร้างสรรค์ทั้งหมดสามคน ดังนี้

คนที่หนึ่ง นางสาวศัสยมน ไตติลภเวชช์

เหตุผลที่เลือกคือ นักออกแบบได้นำเสนอคีย์เวิร์ดสามคำ “ความทรงจำ การเปลี่ยนผ่าน การเติบโต” ซึ่งนักออกแบบสรุปคีย์เวิร์ดทั้งสามคำออกมาว่า ต่อให้เราจะโตขึ้นแค่ไหน เรายังเก็บเรื่องราวต่าง ๆ ของเราไว้ในความทรงจำ ซึ่งจะนำเสนอผ่านเสื้อผ้าได้ด้วยวิธีการปัก ทำให้เหมือนความทรงจำที่ยังอยู่ ซึ่งเป็นแนวคิดที่ผู้ศึกษาชอบมาก สอดคล้องกับสิ่งที่ผู้ศึกษาต้องการนำเสนอ ทำให้สารที่ผู้ศึกษาต้องการจะสื่อชัดขึ้นผ่านเครื่องแต่งกาย

คนที่สอง นายปิยะเชษฐ ฐนโชติฤทวงศ์

เหตุผลที่เลือกคือ นักออกแบบได้นำเสนอวิธีการพิเศษในการสร้างเครื่องแต่งกาย นั่นก็คือ “การวาดสิ่งต่าง ๆ ลงไปบนเครื่องแต่งกายเหมือนเด็กวาดรูปเล่น” ซึ่งเป็นแนวคิดที่ทำให้ผู้ศึกษานึกถึงสมัยเรียนมัธยมที่เรามักเขียนเสื้อกันก่อนเรียนจบและทุกครั้งที่เรานำกลับมาอ่าน ความทรงจำเก่า ๆ ก็ย้อนกลับมา ซึ่งการที่เราจะวาดสิ่งใดสิ่งหนึ่งบนเครื่องแต่งกาย สิ่งนั้นจึงหมายถึงความทรงจำที่เราต้องการเก็บไว้ ซึ่งแนวคิดนี้ทำให้ผู้ศึกษาถึงเห็นว่าสารที่ผู้ศึกษาต้องการสื่อจะต้องออกมาชัดเจนมาก

คนที่สาม นายณัฐพล อุ๋อัน

เหตุผลที่เลือกคือ นักออกแบบได้นำเสนอคีย์เวิร์ดสามคำ “จินตนาการ เลืองราง ความจริง” ซึ่งพูดถึงความทรงจำราง ๆ ที่ซ่อนอยู่ในความจริง ซึ่งนำมาตีความบนเครื่องแต่งกายเป็นเครื่องแต่งกายเสมือนจริง แต่ถูกสร้างจากของเล่นในวัยเด็ก ซึ่งแนวคิดนี้ทำให้ผู้ศึกษามองเห็นภาพเนเวอร์แลนด์ที่มีมิติมาก ถ้าได้แนวคิด

นี้ในการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย น่าจะทำให้เกิดโลกเนเวอร์แลนด์มีความน่าสนใจ แปลกใหม่ และไม่เหมือนใคร

จากแนวคิดของนักออกแบบทั้งสามเมื่อนำมาเปรียบเทียบกันจะเห็นความคล้ายกันแต่ก็มีความแตกต่างทางด้านรูปแบบการนำเสนอ นักออกแบบคนที่หนึ่งและนักออกแบบคนที่สองเมื่อนำมารวมกันจะทำให้เกิดมิติของเครื่องแต่งกายมนุษย์ทั้งในโลกจริงและโลกเนเวอร์แลนด์ ซึ่งนักออกแบบคนที่สาม จะทำเครื่องแต่งกายมนุษย์และอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกาย(costume props)ให้เหนือจินตนาการมากขึ้น จึงทำให้ผู้ศึกษาเลือกนักออกแบบทั้งสามคนเป็นนักออกแบบเครื่องแต่งกายของเรื่องนี้

นักออกแบบหุ่นเชิด นายปรกฤษฏ์ มงคลทรัพย์ยา

เหตุผลที่เลือกคือ นักออกแบบนำเสนอคีย์เวิร์ดสามคำ “ความเชื่อ ความฝัน ความจริง” ซึ่งนำมาสร้างเป็นประโยคได้ ความจริงกับความฝันต่างกันที่ความเชื่อ หมายถึงถ้าเราจะมองว่าสิ่งตรงหน้าเป็นสิ่งจริงหรือแค่เพื่อฝัน มันอยู่ที่ความเชื่อของเรา แนวคิดนี้นำมาสู่การตีความของนักออกแบบว่าอยากสร้างหุ่นเชิดให้ตัวละครในเนเวอร์แลนด์ แล้วให้เราสร้างมันให้ชีวิตจากการเชิดของนักแสดง ส่งผ่านไปสู่มุมมอง ซึ่งสำหรับผู้ศึกษา นี่เป็นแนวคิดที่ท้าทายและแปลกใหม่ จึงทำให้ผู้ศึกษาเลือกนักออกแบบเป็นนักออกแบบหุ่นเชิดของเรื่องนี้

นักออกแบบแสง นางสาวมิตา ธัญญาอนันต์ชัย

เหตุผลที่เลือกคือ นักออกแบบได้พูดประโยคหนึ่งกับผู้ศึกษาว่า “ช่วงเวลาที่มืดค่ำมักมาพร้อมกับการรอคอย” ซึ่งการรอคอยนี้มันทำให้นักออกแบบนึกถึงแสงเหนือ ซึ่งแสงเหนือเป็นแสงธรรมชาติที่สวยงามและไม่ใช้มองเห็นได้ง่าย ๆ และไม่ใช่ว่าทุกคนจะได้เห็นมัน ซึ่งแนวคิดนี้ทำให้นักศึกษานึกถึงเวนต์ที่ต้องรอคอยปีเตอร์แพน ซึ่งมันเป็นการรอคอยที่อบอุ่นและสวยงาม เหมือนกันความสวยงามของแสงเหนือ ซึ่งการที่จะสร้างแสงเหนือให้เกิดขึ้นจริงบนหอนาฏลักษณะนี้ได้มันยากมาก แต่ผู้ศึกษาเชื่อว่ามันจะเกิดขึ้นได้และต้องสวยมากแน่นอน จึงทำให้ผู้ศึกษาเลือกนักออกแบบเป็นนักออกแบบแสงของเรื่องนี้

นักออกแบบสื่อมัลติมีเดียและเทคนิคพิเศษ นางสาววิศรา ผดุงตาล

เหตุผลที่เลือกคือ นักออกแบบได้พูดประโยคหนึ่งกับผู้ศึกษาว่า “เงาเป็นเหมือนตัวตนของเราที่ไม่มีวันหนีพ้น” ซึ่งประโยคนี้เป็นประโยคที่น่าสนใจมาก เพราะนักออกแบบทำให้เห็นการตีความสิ่งอีกสิ่งหนึ่งในเนเวอร์แลนด์ที่ยังไม่มีใครมอง ซึ่งเป็นสิ่งที่ดี และมันจะทำให้องค์ประกอบศิลป์มีความสมบูรณ์มากขึ้น ซึ่งนัก

ออกแบบได้นำเสนอเทคนิคพิเศษต่าง ๆ ให้ผู้ศึกษาเยอะมาก ทั้งในเรื่องของการสร้างเงาปีเตอร์แพน การใช้โปรเจคเตอร์สร้างบรรยากาศในเนเวอร์แลนด์ให้มีมิติมากขึ้น จึงทำให้ผู้ศึกษาเลือกนักออกแบบเป็นนักออกแบบสื่อมัลติมีเดียและเทคนิคพิเศษของเรื่องนี้



ภาพที่ 3.1 : ภาพผู้กำกับ นักแสดง และนักออกแบบเพื่อการแสดง ละครเวทีเรื่องเนเวอร์แลนด์
ที่มา : ผู้ศึกษา

3.1.2 ขั้นตอนการกำกับการแสดง

1) การละลายพฤติกรรม

เนื่องจากนักแสดงและนักออกแบบของละครเวทีเรื่องเนเวอร์แลนด์มีคนจำนวนมากและผู้ศึกษาใช้กระบวนการDevised Theatre ดังนั้นผู้ศึกษาต้องการละลายพฤติกรรมทุกคน เพราะผู้ศึกษาเชื่อว่าถ้าทุกคนสนิทกัน เข้าใจกัน เข้าใจกัน ทุกคนจะมีความสุขในการทำงานและพร้อมช่วยกันสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ให้ออกมาดีที่สุด และผลงานที่สร้างออกมาจะเต็มไปด้วยพลังและมวลดี ๆ ที่ส่งต่อไปถึงผู้ชมได้ ผู้ศึกษาจึงคิดและสร้างวิธีการละลายพฤติกรรมไว้ดังนี้

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	กติกา/รูปแบบกิจกรรม
ของขวัญชิ้นที่สองจากเนเวอร์แลนด์	1. ให้ทุกคนได้สนิทและรู้จักกันมาก 2. มีสิ่งยึดเหนี่ยวจิตใจร่วมกัน	ผู้ศึกษาจะแบ่งทีมเป็นสองทีม ซึ่งทั้งสองทีมจะต้องทำกิจกรรมตามฐานเพื่อสะสมค่าไปนำไปสู่ของขวัญชิ้นที่สองจากเนเวอร์แลนด์ ซึ่งทีมไหนได้ค่าไปเยอะที่สุดจะเป็นฝ่ายชนะ แต่จะชนะแค่ในเกม เพราะสุดท้ายแล้วทั้งสองทีมจะต้องนำค่าไปทั้งหมดมารวมกัน และช่วยการแต่งเพลงจากค่าไปนั้น ซึ่งรางวัลของกิจกรรมนี้ก็คือเพลงที่ทุกคนช่วยกันแต่งนั่นเอง
กิจกรรมบินเหินเวหา	1. เพื่อให้ทุกคนมีความเชื่อใจกันมากขึ้น 2. คิดค้นวิธีการบิน	เริ่มกิจกรรมด้วยเกมเป่ายิงฉุบต่อท้าย เพื่อเป็นการเรียกสติและพลังเบื้องต้นของทุกคน ต่อด้วยเกมจับรด ซึ่งจะให้จับคู่สองคน จากนั้นให้ยืนซ้อนกัน คนข้างหน้าจะต้องหลับตาเดิน และคนข้างหลังจะคอยบังคับคนข้างหน้าไปในทิศทางต่างๆ หลังจากจบเกมจับรด ผู้ศึกษาจึงให้ทุกคนมายืนจับมือกันเป็นวงกลม จากนั้นผู้ศึกษาจะให้ทุกคนเล่นเกมตุ๊กตาล้มลุก หลังจากจบเกมตุ๊กตาล้มลุก ผู้ศึกษาจึงให้ทุกคนเดินบาลานซ์สเปซ หลังจากที่ผู้ศึกษาเห็นว่าทุกคนมีสมาธิ ผู้ศึกษาจึงเริ่มเล่นเกมเรียกชื่อล้มตัว และหลังจากที่ทุกคนโดนเรียกชื่อล้มตัวจนครบ ผู้ศึกษาจึงเพิ่มกติกาใหม่เข้าไป คือให้คนที่อยากล้มส่งเสียงออกมาเองได้เลย แต่ครั้งนี้ทุกคนจะไม่ได้ถูกยกตัวแบบธรรมดา คนที่ถูกยกจะต้องสร้างท่าทางของตัวเองให้มีความสร้างสรรค์

<p>กิจกรรมเนเวอร์แลนด์ของฉัน</p>	<p>1.ให้ทุกคนรู้ว่าความรู้สึกตอนอยู่ที่เนเวอร์แลนด์เป็นอย่างไร</p> <p>2.ให้ทุกคนเห็นภาพเนเวอร์แลนด์เหมือนกัน</p>	<p>ทุกคนบาลานซ์สเปซเลเวลเพื่อทำสมาธิ จากนั้นผู้ศึกษาจะเริ่มใส่คำสั่งขับเคลื่อนลงไปในการบาลานซ์สเปซ เช่น นอน นิ่ง ต่อมาผู้ศึกษาจะสร้างสถานการณ์ที่ทำให้ทุกคนรู้สึกไม่สนุก เช่น เดินไปในป่าเจอบ้านล้าง แล้วจากนั้นผู้ศึกษาจะสั่งให้ทุกคนหลับตา ในระหว่างนั้นผู้ศึกษาจะนำผงพิกซีไปวางไว้หน้าทุกคน และผู้ศึกษาจะสั่งให้ทุกคนลืมตา ผู้ศึกษาจะสวมรอยเป็นเสียงของผงพิกซี พร้อมทั้งคุยกับทุกคนให้ทุกคนนำผงพิกซีขึ้นมาโรย และบอกให้ทุกคนจินตนาการถึงความสุข และเชื่อว่าตัวเองบินได้ จากนั้นให้ทุกคนบินไปเนเวอร์แลนด์ พอมาถึงให้ทุกคนสำรวจเนเวอร์แลนด์ ว่าที่เนเวอร์แลนด์มีอะไรบ้าง หลังจากนั้นเริ่มเจอเพื่อนซึ่งตั้งกติกาไว้ว่าทุกคนไม่รู้จักกันและจากนั้นจึงเริ่มเล่นกับเพื่อน โดยที่เล่นอะไรก็ได้ที่อยากเล่น หลังจากนั้นจึงแยกทุกคนออกจากกัน และให้ทุกคนมาอยู่คนเดียว ซึมซับบรรยากาศของเนเวอร์แลนด์ครั้งสุดท้าย จากนั้นให้ทุกคนนอนลงและหลับตา และเริ่มคลายความรู้สึกที่เกิดขึ้นทั้งหมด หลังจากนั้นพาทุกคนออกมาจากเนเวอร์แลนด์ ลืมตาตื่นขึ้นมาเจอกับผู้ศึกษาที่กำลังคุยอยู่ด้วย</p>
<p>กฎการอยู่ร่วมกัน</p>	<p>1.เพื่อให้ทุกคนอยู่ด้วยกันอย่างรู้หน้าที่ของตัวเอง</p>	<p>1.มีฟีดแบคทุกครั้งหลังการทำกิจกรรมหรือการซ้อมต่าง ๆ</p> <p>2.พูดตรง ๆ แต่ต้องรักษาน้ำใจซึ่งกันและกัน</p> <p>3.พยายามใช้เหตุผลกับทุกอย่าง และอย่าใช้อารมณ์</p> <p>4. ตรงต่อเวลา</p> <p>5.ช่วยกันรักษาความสะอาดแต่ถ้ารู้ว่าขยะที่ถูกทิ้งเป็นของใคร จะถูกปรับขึ้นละ 5 บาท</p> <p>6.ดูแลอุปกรณ์การแสดงของตัวเอง รักษา เก็บให้เข้าที่ถ้าอุปกรณ์ของใครหาย ชำรุด หรือไม่ดูแลปรับ 5 บาท</p>

		<p>7.เอาสมุดมาจดทุกครั้ง ใครไม่เอามาปรับ 5 บาท แต่ถ้าลืมทิ้งไว้ปรับ 10 บาท</p> <p>8.อยู่กันเป็นครอบครัว (หมายถึงพ่อแม่พี่น้อง ไม่ใช่ผิวเมีย)</p> <p>9.ทุกครั้งที่คุณงานมีคนพูดต้องมีคนฟังและถ้าอยากพูดหรือเสนอความคิดเห็น ให้ยกมือต่อคิว</p> <p>10.อย่าเสียงดังรบกวนตอนทำกิจกรรมที่ต้องใช้สมาธิ</p> <p>11.พากันวอร์มและออกกำลังกายทุกครั้งก่อนซ้อม</p> <p>12.ส่งคิวให้ตรงเวลา ใครส่งคิวไม่ตรงเวลาปรับ 5 บาท</p>
--	--	---

ตารางที่ 3.3 : กิจกรรมละลายพฤติกรรม

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.2 : กิจกรรมของขวัญชิ้นที่สองจากเนเวอร์แลนด์

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.3 : กิจกรรมบีนเหินเวหา

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.4 : กิจกรรมเนเวอร์แลนด์ของฉันทัน

ที่มา : ผู้ศึกษา

2) กระบวนการซ้อม

กระบวนการซ้อมถือเป็นขั้นตอนที่สำคัญมาก เพราะในทุกวันก่อนถึงวันแสดงจริง ผู้ศึกษาจะต้องวางแผนกระบวนการซ้อมอย่างดี ยิ่งกระบวนการที่ผู้ศึกษาต้องการใช้ในการสร้างสรรค์ละครคือ กระบวนการ Devised Theatre ผู้ศึกษาจะต้องคำนึงถึงปัจจัยหลายอย่าง ซึ่งกระบวนการซ้อมทั้งหมดจะต้องตอบวัตถุประสงค์ของการส่งอัพผลงานตลอดจนถึงวันแสดงจริง ซึ่งการส่งอัพผลงานจะต้องส่งทั้งหมดสี่ครั้ง แบ่งเป็น การส่ง30% การส่ง50% การส่ง70% และการส่ง100% ซึ่งผู้ศึกษาได้มีการจัดตารางซ้อมไว้สองรูปแบบ รูปแบบแรกคือจัดแบบรายเดือน ซึ่งรูปแบบนี้ผู้ศึกษาจะจัดไว้สำหรับดูเองว่าในเดือนนั้นผู้ศึกษาต้องการทำอะไรบ้างและกำหนดเดดไลน์ไว้เพื่อจะได้ทำทัน และรูปแบบที่สองคือรายสัปดาห์ เนื่องจากโปรดักชัน (Production) ของผู้ศึกษามีคนจำนวนมาก และแต่ละคนจะมีภารกิจส่วนตัวที่แตกต่างกัน การจัดตารางรายสัปดาห์จึงง่ายต่อการลืมหืมซ้อมมากที่สุด นอกจากนั้นผู้ศึกษาได้สร้างตารางการดำเนินงานตลอดการศึกษา เพื่อแสดงให้เห็นช่วงเวลาในการสร้างสรรค์ผลงานอีกด้วย

ช่วงเวลา ชั้นตอน	2563							2564					
	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.
การคัดเลือกท ละคร													
การคัดเลือกฝ่ นออกแบบ			3-4,6*										
การคัดเลือก นักแสดงหลัก			11,13,17*										
การคัดเลือก นักแสดงสมทบ			21*										
กิจกรรม workshop													
ข้อมช่วงที่ 1 - ส่ง 30%				25*									
ข้อมช่วงที่ 2 - ส่ง 50%					31*								
ข้อมช่วงที่ 3 - ส่ง 70%						4 ธ.ค.*							
ข้อมช่วงที่ 4 - ส่ง 100%								30 มี.ค.*					
แสดงจริง	เนื่องจากสถานการณ์โรคระบาดCovid19 ทำให้ไม่สามารถเปิดการแสดงจริงได้ ในวันที่ 26-28 มี.ค .2564 ได้												
สรุปผล การศึกษา (ทำ เล่ม)												18 มิ.ย.*	
หมายเหตุ													

ตารางที่ 3.4 : ตารางการดำเนินงานตลอดการศึกษา

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.5 : ตัวอย่างการจัดตารางซ้อมแบบรายเดือน

ที่มา : ผู้ศึกษา

ตารางซ้อม 30 พฤษภาคม - 4 ธันวาคม 2563		
30/11/63	12.00	ซิม 3 7 9
	14.30	ซิม2 เจาะซิมและโมดิฟายซิมคอนบิน
	16.30	ครูขอเข้า (ก๊ลา บัรวิลา ออยครันลา นายลา)
	19.00-21.00	ซิมมินโฮจบ (วิต้าลา ก๊ลา บัรวิลา ออยครันลา นายลา)
1/12/63	10.00	แก๊ซิม6 และ ทรมซิมรอนทัย
	13.30	ท๊าซิม10
	16.30	แก๊ทรมซิมซิมและซิมอ๊กกั้งทังเรื่อง (นายลา บัรวิลา ออยครันลา เกสรออก18.30น.)
	19.00-21.00	ซิม5 และ ซิม4 (เกสรลา นายลา บัรวิลา ออยครันลา)
2/12/63	11.00	ซิม10
	13.30	ซ้อม 3 7 9
	15.00	แก๊ซิม1 และเจาะซิมรอนทัย
	16.30	รันเร็ว (เกสรลา สลาออก18.30น.)
	19.00-21.00	ซิม3 และซิมที่เห็นเพิ่มเติมจากรันเร็ว (เกสรลา)
3/12/63	13.00	ตะ
	16.30	รัน (บัรวิลาออกก่อน 19.00น.)
	19.00-21.00	แก๊สิ่งทีเห็นจากการรัน
4/12/63	10.00	ตะ
	13.00	เข้าทรมานรันทรมานซิมซิม ทรมเลือกกั้ง
	16.30-17.00	ส่ง 70%
		<p>หมายเหตุ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. คิวสัปดาห์ถัดไป (9-11 ธันวาคม) ส่งภายในวันศุกร์ที่ 4 พฤศจิกายน 23.00น. ใครส่งช้ากว่ากำหนดปรับ 5 บาท 2. ไซแล้ว ให้หยุดพัก 7-8 ธันวาคม เย 3. ไซนี้ส่ง 70% แล้ว หลายอย่างไม่สามารถรอได้ ทีสิโอต้องออกไปก่อน และฝากทุกคนตามด้วยนะ แจ <p>- 70% แล้ว มาสนุกทีละ เวลาเหลือหน่อยลงทุกทีแล้ว เย -</p>
		<p>หมายเหตุวันที่</p> <ul style="list-style-type: none"> - ปี2เนคัฟเสร็จตามมา ปี3ถ้าละครุ่นเสร็จแล้วพอจะแวนมาได้มานะ <p>หมายเหตุวันที่2</p> <ul style="list-style-type: none"> - ดินันคาดว่าน่าจะเสร็จเร็วไม่กีเสร็จก่อนตักปิด <p>หมายเหตุวันที่3</p> <ul style="list-style-type: none"> - ดินันก็เชื่อว่าเสร็จเร็วแน่นอน ขอขอบคุณคร้า <p>หมายเหตุวันที่4</p> <ul style="list-style-type: none"> - ปีรับคามาเนะกรัลด คค คค คค

ภาพที่ 3.6 : ตัวอย่างตารางซ้อมรายสัปดาห์

ที่มา : ผู้ศึกษา

3) การส่งความคืบหน้า 30%

การส่งความคืบหน้า 30% ในด้านการกำกับการแสดง สิ่งที่ต้องเกิดขึ้นในละคร คือ ต้องทำให้เห็นแนวทางและวิธีการเล่าเรื่องของผู้กำกับว่าผู้กำกับต้องการเล่าเรื่องนั้นออกมาในแนวคิดละครแบบไหน แต่การที่จะเกิดแนวคิดละครได้ สำหรับผู้ศึกษาจะต้องเริ่มจากการตีความของทุกคนและเกิดจากลายเส้นเฉพาะตัวของผู้ศึกษา ในการส่ง30%ของผู้ศึกษาจึงมีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

การตีความร่วมกัน

ขั้นตอนนี้คือการให้ผู้กำกับ นักแสดง และนักออกแบบปรึกษากันว่าเรามองเห็นภาพรวมของละครเรื่องนี้เป็นแบบไหน อยากเล่าไปในทิศทางใด และผู้กำกับมีภาพในหัวอย่างไรบ้าง รวมถึงให้ทุกคนช่วยกันแชร์ความคิดเห็นของตัวเองต่อการสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่องเนเวอร์แลนด์ จากนั้นสรุปออกมาให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน เพื่อที่นักแสดงจะได้กลับไปทำการบ้านในส่วนของตนเองและนักออกแบบสามารถเตรียมงานในขั้นตอนต่อไปได้

การศึกษาโครงเรื่องร่วมกัน

ปกติขั้นตอนนี้คือ ขั้นตอนการอ่านบทครั้งแรก แต่เนื่องจากการสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่องเนเวอร์แลนด์ ไม่ได้เริ่มจากการมีบทละครที่ตายตัว แต่เราได้มีการสรุปกันแล้วว่าเราจะใช้โครงเรื่องเริ่มต้นจากปีเตอร์แพน1953ของดิสนีย์ เราจึงเปิดปีเตอร์แพน1953ชมด้วยกัน พร้อมทั้งแลกเปลี่ยนความคิดเห็นว่าเห็นอะไรจากเวอร์ชันนี้บ้าง และสุดท้ายผู้ศึกษาได้เล่าถึงโครงเรื่องที่ถอดออกมาแล้วเพื่อให้ทุกคนเห็นภาพตรงกันและชัดเจนมากขึ้นจากการตีความในครั้งแรก

การถอดสารสำคัญจากเรื่องปีเตอร์แพน

ขั้นตอนนี้ถือเป็นอีกขั้นตอนที่สำคัญมาก เพราะมันคือสิ่งที่นักแสดงและผู้ศึกษาต้องรู้จักก่อนเข้าสู่กระบวนการสร้างสรรค์ละครด้วยวิธีการ Devised Theatre นักแสดงจะต้องตามหาประโยคสำคัญที่ตัวละครของตัวเองขาดไปไม่ได้ ส่วนผู้ศึกษาต้องตามหาสถานการณ์สำคัญของเรื่องที่ไม่สามารถขาดหายได้ ถ้าขาดหายไปเมื่อไรฟังก์ชันหลักของตัวละครและสารของเรื่องนี้จะหยุดการทำงานทันที ดังนั้นขั้นตอนนี้ทางผู้ศึกษาและนักแสดงจึงมีความละเอียดกับมันมาก

Devised Theatre

ขั้นตอนนี้จะเริ่มเข้าสู่การสร้างละครอย่างจริงจัง หลังจากผู้ศึกษาและนักแสดงถอดสารสำคัญต่าง ๆ ของเรื่องอย่างสมบูรณ์ ต่อมาผู้ศึกษาจะนำนักแสดงในการสร้างละครด้วยการโยนโจทย์ต่าง ๆ ให้

นักแสดงได้ตัดสินใจ โดยที่ใจหย่นั้นจะต้องตอบวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์ละครด้วยกระบวนการ Devised Theatre คือ

- สร้างสถานการณ์จากโครงเรื่องให้สมบูรณ์ในแต่ละฉาก
- ประโยคสำคัญของตัวละครในสถานการณ์นั้นจะต้องไม่หายไป
- สารสำคัญที่ต้องการจะเล่าในสถานการณ์นั้นจะต้องไม่หายไป
- สร้าง Magic Moment ในสถานการณ์เพื่อให้เกิดเรื่องราวใหม่ที่ไม่เคยมี

ถ้าในแต่ละฉาก สามารถรักษาวัตถุประสงค์สามข้อแรกไว้ได้ ถือว่าฉากนั้นเกิดความสมบูรณ์แล้ว แต่ถ้าสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ข้อสุดท้ายได้ด้วย จะถือว่าเป็นกำไรในการสร้างสรรค์ละคร

สรุปการส่งความคืบหน้า 30%

ผู้ศึกษาได้สร้างสรรค์ผลงานมาจนถึงการส่งความคืบหน้า 30% ซึ่งสร้างมาทั้งหมดสามฉาก คือ เมื่อเวนต์ต้องโตขึ้น ตามหาเงา และเรือโจรสลัด ซึ่งทั้งสามฉากนี้ทำให้ผู้ศึกษาสรุปได้ว่า แนวคิดละครที่ผู้ศึกษาใช้คือ แนวคิดละครแบบเหมือนจริงซึ่งถูกใช้ในโลกรจริง กับแนวคิดละครแบบการ์ตูนซึ่งถูกใช้ในโลกเนเวอร์แลนด์ ซึ่งทั้งสองแนวคิดนี้เป็นแนวคิดหลักที่ผู้ศึกษาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน และละครเรื่องนี้ยังมีกลิ่นอายของความเป็นละครเด็กสืบเนื่องมาจากลายเส้นเฉพาะตัวของผู้ศึกษา และยังแทรกการร้องเพลงและการเล่นดนตรีแบบเพอคัชชันซึ่งเกิดจากการเคาะสิ่งของที่มีอยู่ตามฉากต่าง ๆ ซึ่งการร้องเพลงและการเล่นดนตรีแบบเพอคัชชันนี้เกิดขึ้นได้จากการตัดสินใจของนักแสดงและการเวิร์คช็อปที่เกิดขึ้นในกระบวนการก่อนการส่ง 30%



ภาพที่ 3.7 : การส่งความคืบหน้า 30%

ที่มา : ผู้ศึกษา

4) การส่งความคืบหน้า 50%

การส่งความคืบหน้า 50% ในด้านการกำกับกับการแสดง สิ่ง que ผู้ศึกษาต้องทำ คือ การทำที่เซอร์สัันเพื่อแสดงในเทศกาลปล่อยผี ซึ่งที่เซอร์นี้ไม่เกี่ยวกับเส้นเรื่องหลักของละครจริง แต่ผู้ศึกษาต้องดึงจุดเด่นของละครเวทีเรื่องเนเวอร์แลนด์ออกมาเพื่อดึงดูดให้ผู้ชมสนใจละครของเรา และต้องทำให้ผู้ชมสัมผัสได้ถึงกลิ่นอายของสารที่ผู้ศึกษาต้องการจะสื่อ ดังนั้นในการส่งความคืบหน้า 50% ของผู้ศึกษาจึงมีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

คิดพลอตเรื่อง

ผู้ศึกษาและนักแสดงร่วมพูดคุยว่าอยากทำที่เซอร์ออกมาในรูปแบบไหน อยากให้คนดูเห็นอะไร ซึ่งทางคณะผู้ศึกษาได้ร่วมกันคิดและลงความเห็น ว่าอยากเล่าเรื่องราวเมื่อเวนต์โต้ขึ้น และเธอได้กลับมาที่ห้องนอนเด็กอีกครั้ง เธอเริ่มคิดถึงเรื่องราวในวัยเด็ก จนเธอจินตนาการว่าเธอกำลังกลับไปเนเวอร์แลนด์ แต่ทุกอย่างเป็นแค่จินตนาการ เพราะตอนนี้เธอเป็นผู้ใหญ่แล้ว เธอจะต้องจากห้องนอนนี้ไป และเธอจะต้องลืมเรื่องราวทั้งหมดนี้ แต่สุดท้ายในส่วนลึกของหัวใจเธอยังเชื่อว่าสักวันหนึ่งเธอจะได้กลับไปเนเวอร์แลนด์อีกครั้ง และได้เจอกับปีเตอร์แพน ที่เซอร์นี้ต้องการให้ผู้ชมสนุกไปกับโลกเนเวอร์แลนด์ที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น ได้สัมผัสถึงสารเรื่องความเชื่อ และนี่ก็ย้อนไปถึงวัยเด็กอีกครั้ง ซึ่งหลังจากที่เราสรุปกันได้แบบนี้เราจึงเข้าสู่ขั้นตอนต่อไปทันที

การสร้างละครสั้นนำเสนอทิศทางการเล่าเรื่องและรูปแบบของละครเวทีเรื่องเนเวอร์แลนด์

หลังจากคณะผู้ศึกษาสร้างพลอตเรื่องเสร็จแล้ว ผู้ศึกษาจึงกลับไปแยกพลอตเรื่องเป็นส่วน ซึ่งแบ่งได้ทั้งหมดสี่ส่วน ดังนี้

- เวนต์เข้ามาในห้องแล้วนึกถึงช่วงเวลาในวัยเด็ก
- เวนต์จินตนาการและเข้าไปในโลกเนเวอร์แลนด์
- โจแอนนา มิเชลเข้ามาตามเวนต์ที่ห้องและเล่นกันครั้งสุดท้าย
- ปีเตอร์แพนกลับมาหาเวนต์และเวนต์สร้างความเชื่อมั่นในเนเวอร์แลนด์

การจำแนกทั้งสี่ส่วน ทำให้ผู้ศึกษาสามารถเขียนบทได้ง่ายขึ้น ผู้ศึกษาจึงลงมือเขียนบทในส่วนที่อยากให้เกิดขึ้นและเว้นส่วนที่อยากให้นักแสดงค้นคว้าเพื่อหาความสดใหม่ ซึ่งหลังจากเขียนเสร็จ จึงได้เริ่มกระบวนการซ้อมจนเสร็จสมบูรณ์ ซึ่งระหว่างทางนักออกแบบแต่ละคนได้เข้ามาดูการฝึกซ้อมอย่างสม่ำเสมอ

และได้สร้างสรรค์ผลงานในฝ่ายของตัวเองเพื่อชัพพอร์ตให้ที่เซอร์ละครเวทีเรื่องเนเวอร์แลนด์ออกมาสมบูรณ์มากยิ่งขึ้นในแง่องค์ประกอบศิลป์

สรุปการส่งความคืบหน้า 50%

ที่เซอร์ละครเวทีเรื่องเนเวอร์แลนด์ในเทศกาลปล่อยผี หลังจากสร้างออกมาจนสมบูรณ์ มีความยาวประมาณ 12 นาที ซึ่งที่เซอร์สร้างพอใจอย่างยิ่งต่อคณะผู้ศึกษา ถึงแม้ระหว่างทางคณะผู้ศึกษาจะเจอปัญหาและอุปสรรคอยู่บ้าง แต่สุดท้ายคณะผู้ศึกษาได้ช่วยเหลือกันด้วยแรงกายและแรงใจของทุกคน จนที่เซอร์นี้สามารถส่งสารและตอบวัตถุประสงค์ของผู้ศึกษาได้สำเร็จ



ภาพที่ 3.8 : การส่งความคืบหน้า 50%

ที่มา : ผู้ศึกษา

5) การส่งความคืบหน้า 70%

การส่งความคืบหน้า 70% ในด้านการกำกับการแสดง สิ่งที่ต้องเกิดขึ้นในละครจะเหมือนกับการส่ง30% แต่จะต้องมีความคืบหน้าของงานที่มากขึ้น และสารที่ต้องการจะเล่าในเรื่องก็ต้องเริ่มเห็นอย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น และหลังการส่งความคืบหน้า 30% ผู้ศึกษาได้รับข้อเสนอแนะจากอาจารย์หลายอย่าง ทั้งในเรื่องแนวทางการกำกับบางช่วงที่ดูเป็นละครเด็กมากเกินไป ตรงส่วนนี้ผู้ศึกษาจึงให้อาจารย์เข้ามาช่วยในการเจาะและปรับให้มีความสมจริงมากขึ้น อีกทั้งยังได้รับข้อเสนอแนะเรื่องการเลือกใช้เสียงและแหล่งกำเนิดเสียง ผู้ศึกษาจึงได้เริ่มคิดต่อยอดและแก้ไขงานในแต่ละส่วน ดังนั้นในการส่งความคืบหน้า 70%ของผู้ศึกษาจึงมีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

การซ้อมอย่างต่อเนื่อง

ผู้ศึกษาแก้ไขผลงานจากการส่งความคืบหน้า 30% ตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ พร้อมทั้งสร้างและฝึกซ้อมฉากต่อไปด้วยกระบวนการ Devised Theatre เช่นเคย ซึ่งพอถึงตอนนี้ ผู้ศึกษาและนักแสดงทุกคนเริ่มคุ้นเคยกับกระบวนการนี้มากขึ้น จึงทำให้สร้างสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างสนุกสนานและน่าสนใจมากขึ้น แต่เนื่องจากเวลามีจำกัดในการซ้อม ทางคณะผู้ศึกษาจึงได้เริ่มผสมผสานกระบวนการ Devised Theatre ควบคู่ไปกับการเขียนบทละครเพื่อย่นระยะเวลา

ที่มาของเสียงและแหล่งกำเนิดเสียง

หลังการส่งความคืบหน้า 30% ผู้ศึกษาได้รับข้อเสนอแนะเรื่องเสียงและแหล่งกำเนิดเสียงจากอาจารย์ว่าให้ลองสร้างละครเรื่องนี้ให้เป็นที่ละครเพลง เนื่องจากเห็นความเป็นไปได้ที่จะเกิดขึ้นจากศักยภาพของนักแสดง และในตอนการส่งความคืบหน้า 30% ผู้ศึกษาได้สร้างเสียงจากการเล่นดนตรีแบบเพอคัชชันอย่างเดียว ซึ่งมันทำให้ความสนุกและความน่าสนใจของเนเวอร์แลนด์ลดน้อยลง คงจะดีกว่าถ้ามีเสียงประกอบจากลำโพงด้วย จากข้อเสนอแนะเหล่านี้ ผู้ศึกษาจึงกลับมาคิดแนวทางการใช้เสียงของละครเวทีเรื่องเนเวอร์แลนด์ ดังนี้

เสียงที่เกิดจากการเล่นดนตรีแบบเพอคัชชัน

เสียงเหล่านี้จะปรากฏจากตัวนักแสดงได้ 2 กรณี กรณีแรกปรากฏจากการที่นักแสดงบรรเลงเองด้วยอุปกรณ์ในฉาก โดยการบรรเลงนั้นจะดูเหมือนไม่ตั้งใจและดูเป็นหนึ่งในสถานการณ์จริงที่เกิดขึ้น กรณีที่สองเกิดจากปากของนักแสดง นักแสดงจะทำเสียงต่าง ๆ เช่น บิ้ว ตูบ ซึ่งเป็นเสียงที่เกิดจากจินตนาการของตัวเอง เพราะสถานการณ์ตรงนั้นไม่ได้ปรากฏขึ้นจริง เช่น เด็กหลงกำลังจะยิงเวนต์ แต่เด็กหลงไม่มีลูกธนู เด็กหลงจึงใช้จินตนาการในการสร้างลูกธนูและใช้เสียงในการเสริมให้เห็นภาพมากขึ้น ซึ่งแน่นอนว่าลูกธนูไม่มีอยู่จริง แต่มันจะมีอยู่ได้ต่อเมื่อเราเชื่อ เวนต์จึงโดนยิงตกลงมาด้วยลูกธนูในจินตนาการของเด็กหลง เป็นต้น

เสียงที่เกิดจากการเปิด

ในโลกจริงเสียงที่เกิดจากลำโพงจะไม่มี นอกจากจะมีแหล่งกำเนิดเสียงหรือสาเหตุของการเกิดเสียงที่ชัดเจน แต่ในโลกเนเวอร์แลนด์ เสียงที่เกิดจากลำโพงสามารถปรากฏได้ทุกสถานการณ์ทุกเวลา เพราะในโลกนี้ทุกสิ่งสามารถเป็นไปได้ ขึ้นอยู่กับความเชื่อและจินตนาการของเรา

เพลง

ในละครเวทีเรื่องเนเวอร์แลนด์จะมีเพลงในสถานการณ์สำคัญต่าง ๆ เพราะการร้องเป็นเพลงนั้น เปรียบได้กับความรู้สึกสูงสุดในห้วงอารมณ์ เช่น มีความสุขที่สุด มีความหวังที่สุด สนุกที่สุด เศร้าที่สุด ซึ่งการถ่ายทอดความรู้สึกออกมาผ่านบทเพลงจะช่วยเสริมให้ความสุขและความมหัศจรรย์ในเนเวอร์แลนด์เพิ่มมากขึ้น

สรุปการส่งความคืบหน้า 70%

ผู้ศึกษาได้สร้างสรรค์ผลงานมาจนถึงการส่งความคืบหน้า 70% ซึ่งการส่งในครั้งนี้มีความคืบหน้าเป็นอย่างมาก ผู้ศึกษาได้สร้างผลงานไปเกินกว่าครึ่งโครงเรื่อง ซึ่งสิ่งที่เห็นได้ชัดในการส่งงานครั้งนี้คือลายเส้นของผู้ศึกษามีความชัดเจนมาก มวลพลังของนักแสดงดี มีความสนุกสนานดูเพลิน แต่สิ่งสำคัญที่หายไปคือสารที่ผู้ศึกษาต้องการจะสื่อ การส่งครั้งนี้สารนั้นยังไม่ออก ผู้ศึกษาจึงเริ่มประเมินตัวเอง และสังเกตเห็นถึงปัญหาตรงนี้ อาจเพราะตัวผู้ศึกษาที่ไม่เก่งเรื่องการเรียบเรียงโครงสร้างบท จึงทำให้แต่ละฉากมีความกว้างไปบ้าง แต่โชคดีที่ระหว่างทางการทำงานคณะผู้ศึกษาได้ช่วยกันเก็บคลังความรู้จากกระบวนการ Devised Theatre ไว้มาก ทางคณะผู้ศึกษาจึงตัดสินใจร่วมกันว่า จะยุติกระบวนการ Devised Theatre เพียงเท่านี้ และนำคลังทั้งหมดที่มีมาต่อยอดในการช่วยกันเขียนบทละครเวทีเรื่องเนเวอร์แลนด์ เพื่อช่วยกันเสริมต่อบทในแต่ละฉากให้สารคงที่ และเพิ่มสารของแต่ละครแต่ละตัวที่เราอยากให้มีเข้าไป



ภาพที่ 3.9 : การส่งความคืบหน้า70%

ที่มา : ผู้ศึกษา

6) การส่งความคืบหน้า 100%

การส่งความคืบหน้า 100% ในด้านการกำกับกับการแสดง สิ่งที่ต้องเกิดขึ้นในละคร คือ ละครต้องจบเรื่อง ต้องเห็นภาพรวมทั้งหมดในแง่ของการกำกับกับการแสดง ไม่ว่าจะเป็น แนวคิดละคร ฉายเส้นของผู้กำกับ และที่สำคัญคือสารที่ต้องการจะเล่า ดังนั้นในการส่งความคืบหน้า 100% ของผู้ศึกษาจึงมีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

การเขียนบทละคร

เนื่องจากหลังการส่งความคืบหน้า 70% คณะผู้ศึกษาลงความเห็นว่าเราจะยุติกระบวนการ Devised Theatre และเริ่มสร้างสรรค์บทละครเวทีอย่างเป็นทางการ โดยเขียนจาก โครงเรื่องเก่าที่เราสร้างขึ้น ละครที่ผู้ศึกษาสร้างมาจนถึงการส่งความคืบหน้า 70% สารที่ต้องการจะเล่า และการเรียนรู้ของตัวละครแต่ละตัว ซึ่งในระหว่างการเขียนบทคณะครูคอยให้คำปรึกษาและช่วยเหลืออยู่เสมอ จนสุดท้ายคณะผู้ศึกษาจึงสร้างบทละครเวทีเสร็จสมบูรณ์ ซึ่งบทละครนั้นมีความเป็นปีเตอร์แพนที่หลายคนรู้จักแต่ก็มีความแปลกใหม่อยู่มาก ทั้งในเรื่องของตัวละครที่มีมิติมากขึ้น การตีความที่แตกต่าง เส้นเรื่องและโครงเรื่อง รวมไปถึงสารที่ต้องการจะสื่อ ซึ่งต้องขอขอบคุณกระบวนการ Devised Theatre และคณะครูที่คอยเสริมพวกเราจนพวกเรามีบทละครเวทีที่ดัดแปลงบริบทมาจากวรรณกรรมเรื่องปีเตอร์แพน และบทละครเรื่องนั้นคณะผู้ศึกษาได้ตั้งชื่อว่า “เนเวอร์แลนด์” ซึ่งโครงเรื่องหลังจากสร้างบทละครเสร็จสมบูรณ์แล้วมีดังนี้

ฉาก	สถานที่	Message และ Function
ฉากเปิด	หน้าบ้าน	เวนต์ตอนโตออกมาพูดเรื่องความคิดถึงของตนที่มีต่อปีเตอร์และเนเวอร์แลนด์ เวนต์พูดเรื่องความเชื่อของตัวเองว่าสักวันต้องได้เจอปีเตอร์แพนอีกแม้จะโตขึ้นเพื่อพาคนดูเข้าสู่ละคร
1 เมื่อเวนต์ ต้องโตขึ้น	ห้องนอนเด็ก	เปิดตัวตัวละครและความสัมพันธ์ของ เวนต์ มิเชล โจแอนนา พ่อ แม่ และนানা ปัญหาความไม่เข้าใจกันระหว่างเด็กและผู้ใหญ่ ความเชื่อของเวนต์ที่สั่นคลอนเพราะพ่อ โจแอนนาที่ไม่เข้าใจพ่อ มิเชลที่ไม่ค่อยมีคนฟังรวมถึงแม่ มิสซิสตาริ่งที่ไม่สามารถให้ความรักกับลูกได้อย่างเต็มที่และหลงลืมความสุขในวัยเด็ก มิสเตอร์ดาร์ลิ่งที่เข้าหาลูกไม่เป็นและหลงลืมเรื่องราวในวัยเด็ก นানাที่มีความเข้าใจเด็กและยังหลงเหลือความเชื่อ

2 ตามหาเงา	ห้องนอนเด็ก	เปิดตัวปีเตอร์แพน การพบกันครั้งแรกของปีเตอร์แพนและเวนดี้ เวนดี้พิศุจน์ในสิ่งที่ตนเองเชื่อจากปีเตอร์แพน ความสัมพันธ์ที่พัฒนาขึ้นของเวนดี้และปีเตอร์แพน ความเชื่ออย่างแรงกล้าในตัวปีเตอร์แพนของเวนดี้ โจแอนนา และมิเชล
3 กัปตันฮุก	เรือโจรสลัด	1. เปิดตัวกัปตันฮุกและสมิ 2. ความสัมพันธ์ของฮุกกับสมิ 3. ปมของกัปตันฮุกที่ลึกลับกับตัวเอง 4. สมิที่รู้สึกดีกับคำว่าแม่ เห็นความสัมพันธ์ของฮุกกับแพน เห็นความสัมพันธ์ระหว่างฮุกกับจระเข้ตึกตอก
4 เด็กหลง	บริเวณ บ้านต้นไม้	เปิดตัวเด็กหลง วิธีใช้ความเชื่อและความศรัทธาอย่างสุดหัวใจ เด็กหลงที่ต้องการแม่ เวนดี้ที่พยายามทำตัวเป็นผู้ใหญ่อย่างไม่รู้ตัว
5 อินเดียนแดง	ป่าใน เนเวอร์แลนด์	เปิดตัวอินเดียนแดง มิเชลและโจแอนนาได้เห็นอันตรายในเนเวอร์แลนด์ มิเชลไม่มีคนฟังเว้นเคอร์ลี แพนเทอร์ตัวแทนของพ่อที่ไม่ยอมฟังลูกและเอาแต่ดู
6 บ๊องนางเงือก	บ๊องนางเงือก	เปิดตัวนางเงือก เวนดี้เห็นอันตรายในเนเวอร์แลนด์ เวนดี้หึงปีเตอร์แพนกับนางเงือก และหึงปีเตอร์แพนกับไทเกอร์ลิลลี่ เห็นความสัมพันธ์ของฮุกกับแพนมากขึ้น
7 แพนเทอร์	ชนเผ่า อินเดียนแดง	โจแอนนาที่เข้าใจพ่อแล้ว แพนเทอร์(พ่อ)ที่เข้าใจความเป็นลูกมากขึ้น
8 จับตัวทิงก์+ จูบของ ปีเตอร์แพน	ป่าใน เนเวอร์แลนด์ (แต่คนละฝั่ง)	ปีเตอร์แพนจูบกับไทเกอร์ลิลลี่ เด็กหลงที่ต้องการแม่ ความเชื่อที่มีต่อปีเตอร์แพนของเวนดี้สั่นคลอน ฮุกจับทิงก์ได้ ความเป็นผู้ใหญ่ที่กำลังอยู่เหนือความเป็นเด็ก (ในแง่สาร)

9 เวนต์ี้จะ กลับบ้าน	บ้านต้นไม้	ปมของปีเตอร์แพนที่ไม่อยากโตและไม่ชอบผู้ใหญ่เพราะเชื่อว่าผู้ใหญ่ทุกคนจะ ปิดหน้าต่าง เวนต์ี้ที่ต้องการไปจากปีเตอร์แพนความเชื่อสั้นคลอนที่สุด เวนต์ี้ โจแอนนา และมิเชลจะกลับบ้าน โจรสลัดจับตัวเด็ก ๆ ไป ความเป็นผู้ใหญ่อยู่เหนือความเป็นเด็กชัดเจน (ในแง่สาร) ปีเตอร์แพนโดนวางระเบิด สุคเป็นคนรักษาสัญญา
10 ฉันเชื่อ ในแฟรี่	เรือโจรสลัด	เวนต์ี้ที่กำลังโตเป็นผู้ใหญ่มากขึ้น เวนต์ี้โตเป็นผู้ใหญ่แต่ยังสามารถรักษาความเชื่อไว้ได้ สมิที่รู้สึกดีกับคำว่าแม่ ปีเตอร์แพนไม่ตาย ความเชื่อ
11 สุคvsแพน	เรือโจรสลัด	โจรสลัดต่อสู้กับเด็ก สัญญาระหว่างสุคกับแพน ความเป็นผู้ใหญ่จะสามารถครอบครองความเชื่อในวัยเด็กได้ไหม (ในแง่สาร)
12 ลาก่อน จะเข้ตึกตึก	เรือโจรสลัด	สุคพาดท่า กับต้นสุคเรียนรู้แต่เลือกที่จะไปต่อในแบบของตนเอง กับต้นสุครักษาสัญญา กับต้นสุคจากไป ความเป็นผู้ใหญ่ไม่สามารถทำให้ลืมความเชื่อในวัยเด็กได้ (ในแง่สาร) มิเชลและกับต้นสุคได้คลายปมให้กันและกัน (ในแง่สาร) สมิได้เป็นแม่ของเด็กหลง เด็กหลงมีแม่ ปีเตอร์แพนเรียนรู้แต่เลือกไปต่อในแบบของตัวเอง ปีเตอร์แพนยืนยันที่จะไม่ลืมเวนต์ี้ เวนต์ี้ โจแอนนา และมิเชลกลับบ้าน
13 หน้าต่าง ที่เปิดทิ้งไว้ตลอด กาล	ห้องนอนเด็ก	คลายปมทั้งหมดของครอบครัว เวนต์ี้ไม่กลัวที่จะเติบโต พ่อและแม่ที่จำเนเวอร์แลนด์ได้ ปีเตอร์แพนเรียนรู้ว่าผู้ใหญ่ทุกคนไม่ได้ปิดหน้าต่าง

Epilogue	ห้องนอนเด็ก (เก่า)	เวนต์ตอนโตกลับเข้ามาในห้องนอนเด็ก เปิดหน้าต่าง คิดถึงเรื่องราวในวัยเด็ก หวังและเชื่อว่าปีเตอร์แพนจะมาหา ปีเตอร์แพนกลับมาหาเวนต์
----------	-----------------------	--

ตารางที่ 3.5 : ตารางการวิเคราะห์บทละครเรื่อง เนเวอร์แลนด์

ที่มา : ผู้ศึกษา

จากตารางข้างต้นแสดงให้เห็นว่า บทละครที่ถูกสร้างขึ้นใหม่มีความเข้มข้นขึ้นมากในแง่ของสารและในการเรียนรู้ของตัวละคร ซึ่งต้องยอมรับว่าคณะผู้ศึกษาตั้งใจและภูมิใจเป็นอย่างมากหลังจากสร้างบทละครเรื่องเนเวอร์แลนด์เสร็จสมบูรณ์ เพราะพวกเราต่อสู้และลองผิดลองถูกกันมาอย่างมากายในระหว่างทางกว่าจะสามารถมีคลังความรู้ในการสร้างสรรคบทละครให้ออกมาในรูปแบบของพวกเขาเองได้

การอ่านบทครั้งแรก

หลังจากบทละครเรื่องเนเวอร์แลนด์เสร็จสมบูรณ์ ผู้ศึกษาจึงให้นักแสดงทุกคนและทีมงานทุกฝ่ายอ่านบทละครด้วยกันครั้งแรกเพื่อเป็นการรับรู้วาทละครของเราเมื่อสมบูรณ์แล้วจะออกมาเป็นอย่างไร มีความเปลี่ยนแปลงมากน้อยแค่ไหน ซึ่งในการอ่านบทครั้งแรกนี้ใช้เวลาไปทั้งหมด 1 ชั่วโมง 20 นาที หลังจากนั้นผู้ศึกษาจึงได้พูดคุยกับทุกคนว่าจากนี้เราจะทำการซ้อมแบบมีบทและรูปแบบกระบวนการซ้อมจะมีการเปลี่ยนแปลงไป และนอกเหนือจากนั้นคณะผู้ศึกษาได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่อบทละคร ตัวละคร และสารที่ต้องการจะสื่อออกมาร่วมกัน เพื่อให้ทุกคนได้เปิดมุมมองที่แตกต่าง และได้เข้าใจไปในทิศทางเดียวกัน

การซ้อมแบบมีบท

หลังจากอ่านบทครั้งแรก ผู้ศึกษาจึงเริ่มซ้อมอีกครั้ง แต่ในระหว่างการซ้อมก่อนส่ง 100% นี้ มีทั้งเรื่องดีและเรื่องร้ายเกิดขึ้น เรื่องร้ายคือ มีสถานการณ์โควิด-19 ระบาดขึ้นเป็นเฟดที่สองของประเทศไทย จึงทำให้มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒต้องสั่งปิดเพื่อความปลอดภัยต่อนิสิตและบุคลากรทุกคนเป็นเวลาเดือนกว่า ซึ่งทำให้ตัวนักแสดงและผู้ศึกษามีความเลือนรางในการจดจำรายละเอียดที่ซ้อมกันมา แต่ข้อดีคือนักแสดงและผู้ศึกษาต่างมีแรงฮึดสู้ที่จะช่วยเหลือกัน คณะผู้ศึกษาจึงช่วยกันหรือความทรงจำเก่ากลับมา และถึงแม้ว่าบทที่เขียนขึ้นมาใหม่ จะมีความแตกต่างจากการซ้อมมาจนถึงการส่งความคืบหน้า 70% อยู่บ้าง แต่นั่นไม่ใช่ปัญหาเพราะทุกอย่างไม่ได้เปลี่ยนไปจากเดิมมากเท่าไรนัก และการมีบทนั้นก็ทำให้ง่ายขึ้นต่อการซ้อมมาก จึงทำให้เกิดกระบวนการซ้อมแบบมีบทดังนี้

การซ้อมแบบถือบท

การซ้อมแบบถือบทในช่วงแรก คณะผู้ศึกษาไม่คุ้นชินเท่าไรนัก เพราะเคยผ่านการซ้อมแบบไม่มีบทมาก่อน แต่พอปรับตัวไปสักพักจึงเกิดความคุ้นชินและไปได้ไวมาก อาจเป็นเพราะข้อความต่าง ๆ มีข้อความที่เราเคยซ้อมไปแล้ว และเราไม่ต้องคลำทางที่จะไปแบบกระบวนการ Devised Theatre รวมถึงความคุ้นชินในการจำจากกระบวนการ Devised Theatre เพราะตอนที่เรำทำกระบวนการนี้กัน เราจะต้องค้นสดกันอยู่บ่อยครั้ง ซึ่งหลังจากค้นสดผู้ศึกษาจะเป็นคนเลือกว่าชอบหรือไม่ชอบส่วนไหนและให้นักแสดงจดจำไว้ ซึ่งการจดจำนั้นจะเริ่มจากการให้นักแสดงจำเองก่อน และผู้ศึกษาจะนำการเลือกทั้งหมดนั้นมาพิมพ์ให้อีกที นั่นจึงเป็นสาเหตุให้หลังจากที่มีบทในการซ้อม นักแสดงจึงสามารถจดจำบทได้อย่างรวดเร็ว แต่ต้องยอมรับว่าการซ้อมแบบถือบท ทำให้ความเป็นธรรมชาติของตัวนักแสดงลดน้อยลง เพราะจะมีการพะวงบทมากขึ้น แต่นั่นไม่ใช่ปัญหาเพราะการซ้อมแบบถือบท จุดประสงค์คือให้นักแสดงจดจำบทและฝึกการสื่อสารสารที่สำคัญ เรียนรู้และทำความเข้าใจเกี่ยวกับความต้องการของตัวละคร หลังจากจำบทได้แล้วผู้ศึกษาเชื่อว่าความเป็นธรรมชาติเหล่านั้นจะกลับมา

การซ้อมแบบวางบท

หลังจากซ้อมแบบถือบทเสร็จ ผู้ศึกษาจึงเริ่มทำการเก็บรายละเอียดของละคร ซึ่งต้องบอกว่าผู้ศึกษามีเวลาน้อยมากก่อนถึงการส่งความคืบหน้า 100% เพราะมหาวิทยาลัยมีมาตรการคุมเข้มในเรื่องของการขึ้นตึก เนื่องจากตอนนั้นสถานการณ์โควิดยังไม่ดีขึ้นเท่าไรนัก ผู้ศึกษาจึงสามารถเข้ามหาวิทยาลัยได้สัปดาห์ละสามวัน ซึ่งในแต่ละวันผู้ศึกษาไม่สามารถเรียกนักแสดงมาซ้อมโดยพร้อมเพียงได้ เนื่องจากนักแสดงของผู้ศึกษามีหลายชั้นปี และแต่ละชั้นปีมีเรียนไม่ตรงกัน จึงเป็นการยากมากในการซ้อม แต่อย่างที่กล่าวไว้ข้างต้น โชคดีที่เราสามารถซ้อมแบบถือบทจบไปได้อย่างรวดเร็ว จึงพอมีเวลาในการซ้อมวางบทอยู่บ้าง ซึ่งในการซ้อมวางบทของผู้ศึกษา ผู้ศึกษาจะเริ่มเจาะการแสดงของนักแสดง ดูเรื่องราวที่ผู้ศึกษาต้องการจะเล่า วางภาพบล็อกก็ให้สวยงามเหมาะสม รวมถึงการซ้อมร่วมกับองค์ประกอบศิลป์ต่าง ๆ เพื่อเป็นการดูภาพรวมของละครทั้งหมด

สรุปการส่งความคืบหน้า 100%

ผู้ศึกษาได้สร้างสรรค์ผลงานมาจนถึงการส่งความคืบหน้า 100% คณะผู้ศึกษามีความภูมิใจอย่างมากที่สามารถสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่องเนเวอร์แลนด์จนจบเรื่อง ถึงแม้ว่าระหว่างทางเราจะเจอปัญหาและอุปสรรคมากมาย แต่ด้วยพลังกายและพลังใจที่มีของคณะผู้ศึกษา เราจึงสามารถผ่านทุกอย่างมาได้ และแน่นอนว่าในการส่งความคืบหน้า 100% มีจุดบกพร่องอยู่มากมาย ทั้งในแง่ของสารและสิ่งอื่น ๆ แต่สำหรับผู้

ศึกษาด้วยเวลาเพียงเท่านี้และสถานการณ์แบบนี้ คณะผู้ศึกษาสามารถทำได้ขนาดนี้และยังรักษามวลของกันและกันได้เสมอมา ผู้ศึกษาถือว่าคณะผู้ศึกษาประสบความสำเร็จในการส่งความคืบหน้า100%แล้ว



ภาพที่ 3.10 : การส่งความคืบหน้า100%

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.1.3 สรุปปัญหาและแนวทางแก้ไข

ผู้กำกับการแสดง นายนพชัย สว่างอารมณ์

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า30%	ผู้ศึกษายังไม่มั่นคงในแนวทางการเล่าเรื่องของตัวเอง	คุยกับตัวเองให้มาก ๆ และวางแผนดำเนินกิจกรรมในการสร้างสรรค์ละครอย่างละเอียดเชื่อมั่นในตัวเองและทีมงานทุกคน และถ้ามีเส้นทางให้เลือกหลายเส้นทาง ผู้ศึกษาต้องกล้าตัดสินใจว่าจะเลือกเส้นทางไหนสุดท้ายจะเจอแนวทางการเล่าเรื่องที่ชัดเจนเอง
ส่งความคืบหน้า30%	ดูเป็นละครเด็กมากเกินไป ตัวละครและสถานการณ์ต่าง ๆ จึงดูไม่ค่อยกลม	เจาะลึกลงไปให้แต่ละตัวละครและสถานการณ์ต่างๆ เนื่องจากลายเส้นของผู้ศึกษามีความเป็นละครเด็กอยู่มาก เพื่อที่จะทำให้ลายเส้นพวกนี้ยังอยู่ ผู้ศึกษาจำเป็นต้องเจาะลึกในแต่ละด้านของละคร เช่น เจาะลึกให้นักแสดง ถึงแม้ว่าละครเด็ก จะมีการแสดงที่ตรงไปตรงมา และดูเหมือนจะแสดงง่าย เข้าใจง่าย แต่ตัวละครทุกตัวที่แสดงออกมาอย่างง่าย ๆ นั้น ต้องเข้าใจเหตุผลในการแสดง ว่าตัวละครแสดงออกมาแบบนี้เพราะอะไร

ก่อนส่งความคืบหน้า50%	มีนักแสดงหลากหลายชั้นปีในโปรดั๊กชั่น และแต่ละชั้นปีมีหน้าที่และงานที่ต้องทำของตัวเองในเทศกาลปล่อยผี จึงทำให้จัดตารางซ้อมได้ยากมาก	ผู้ศึกษาใช้วิธีแบ่งฉากต่าง ๆ ในละครอย่างละเอียด ว่าฉากไหนช่วงไหน มีนักแสดงคนไหนเล่นบ้าง หลังจากนั้น ผู้ศึกษาจะนำคิวนักแสดงแต่ละคนมาเทียบกับฉากที่อยากจะซ้อม เพื่อดูว่าสามารถลงช่วงเวลาใดในการซ้อมได้บ้าง หรือถ้าไม่สามารถลงได้จริง ๆ ผู้ศึกษาจะทักไปถามนักแสดงรายบุคคล เพื่อขอคิวพิเศษ
ส่งความคืบหน้า50%	คณะผู้ศึกษาไม่สามารถทำงานได้เต็มศักยภาพเนื่องจากต้องใช้พื้นที่ แสง เวลา และสิ่งต่าง ๆ ร่วมกับอีกหลายโปรดั๊กชั่น (Production) และโชว์	คณะผู้ศึกษารวบรวมความคิดและช่วยกันถอดโครงสร้างสำคัญต่าง ๆ ว่าสิ่งที่ต้องการจะสื่อให้คนดูรู้แท้จริงแล้วคืออะไร จากนั้นจึงนำสิ่งนั้นมาตีความและคิดออกมาเป็นสัญลักษณ์ที่จะสามารถใช้แทนค่าได้ในแต่ละฝ่าย รวมถึงศึกษาสิ่งที่มีให้อย่างจำกัดว่ามีอะไรบ้าง และร่วมกันนำสิ่งเหล่านั้นมาประยุกต์เพื่อต่อยอดให้งานของเราออกมาได้อย่างสมบูรณ์โดยที่ไม่ต้องเยอะ
ก่อนส่งความคืบหน้า70%	เนื่องจากผู้ศึกษาใช้กระบวนการ Devised Theatre ในการสร้างสรรค์ผลงาน จึงทำให้ละครเป็นรูปเป็นร่างได้ช้า	คณะผู้ศึกษาได้ลงความเห็นกันว่าเราจะลดกระบวนการ Devised theatre ลง และใช้วิธีการเขียนบทมาช่วยมากขึ้น และในระหว่างทางที่ซ้อมด้วยบท เราจะมีگردัน

		สดในแต่ละช่วง ที่ผู้ศึกษา ต้องการความพิเศษบางอย่าง
ส่งความคืบหน้า70%	ละครสารไม่ออก ไม่รู้กำลังตาม อะไร	เนื่องจากผู้ศึกษาเป็นคนไม่เก่ง เรื่องการทำบท และเมื่อใช้ กระบวนการ Devised Theatre จึง ทำให้ละครของผู้ศึกษา มีลายเส้น ของผู้ศึกษาอยู่มาก นั่นคือความ สนุกสนานและความแปลกใหม่ ในการเล่าเรื่อง แต่สิ่งที่หายไปคือ สารที่ผู้ศึกษาต้องการจะเล่า แต่ผู้ ศึกษามีความรู้และความเข้าใจ เกี่ยวกับสารและสิ่งที่ต้องการจะ นำเสนอเป็นอย่างดี ผู้ศึกษาจึง ตัดสินใจยุติกระบวนการ Devised Theatre ลง และนำสิ่งที่ทำได้จาก มันมาสร้างบทละครด้วยสารที่ผู้ ศึกษาเข้าใจและต้องการจะ สื่อสารกับผู้ชม
ก่อนส่งความคืบหน้า100%	เกิดสถานการณ์โควิด-19เฟด2 จึง ทำให้มหาวิทยาลัยต้องปิดตึก และไม่สามารถเข้าซ้อมได้	เบื้องต้น ผู้ศึกษาให้นักแสดงและ ทีมงานทุกคนดูแลรักษาสุขภาพ ของตัวเองให้ดีที่สุด และเมื่อ สามารถเข้าพื้นที่มหาวิทยาลัยได้ เราจะได้รับกลับมาซ้อม แต่ ระหว่างทางผู้ศึกษาได้มีการนัด เจอกันผ่านทางออนไลน์ เพื่อเป็น การทบทวนบท เจาะสิ่งต่างๆที่

		สามารถเจาะได้ ลงรายละเอียดของละครให้ได้มากที่สุด เพื่อที่เวลาได้กลับเข้ามาหาวิทยาลัย เราจะได้ไม่รู้สึกว่าการกำลังเริ่มนับหนึ่งใหม่
ส่งความคืบหน้า100%	เนื่องจากสถานการณ์โควิด-19 เฟด2 ทำให้คณะผู้ศึกษามีเวลาในการซ้อมแบบพบเจอกันอย่างจำกัด จึงทำให้ละครที่ออกมาไม่สมบูรณ์เท่าที่ต้องการ	จัดตารางเวลาอย่างละเอียดที่สุด และใช้เวลาให้เป็นประโยชน์ที่สุด โดยเริ่มจากการทำโครงสร้างหลักให้เสร็จก่อนแล้วถ้ามีเวลาเหลือค่อยมาเก็บรายละเอียด แต่สุดท้ายต้องยอมรับว่ามีเวลาน้อยจริง ๆ ละครที่ออกมาจึงมีความไม่สมบูรณ์อยู่มาก แต่นั่นก็เป็นสิ่งที่ดีที่สุดเท่าที่คณะผู้ศึกษาจะทำได้

ตารางที่ 3.6 : ตารางปัญหาและการแก้ไข (ผู้กำกับการแสดง)

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.2 การสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดง

3.2.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง

1) การเตรียมตัวก่อนคัดเลือกนักแสดง

ลำดับ	ชื่อผู้ศึกษา	ตัวละคร	วิธีการในการทำการบ้าน
1	ภูติศ พลธนาธนธร	ปีเตอร์แพน	การเตรียมตัวก่อนการออกดิฉัน เริ่มจากอ่านวรรณกรรมและบทละคร รวมไปถึงดูภาพยนตร์เพื่อศึกษาตัวละคร จากนั้นวิเคราะห์ตัวละครจากวรรณกรรม หลักวิเคราะห์ตัวละครที่เรียนมา หาจุดที่ตนเองนั้นสามารถเชื่อมเข้ากับตัวละครได้ทั้งลักษณะนิสัย มุมมอง ความคิด เมื่อเราหาได้แล้ว ก็จะนำจุดเชื่อมโยงนั้นมาใช้ในวัน ออกดิฉัน และทำมันออกมาให้ดีที่สุด
2	อภิวิดี พันธุสินธุ	เวन्दี้	เริ่มจากการอ่านวรรณกรรม และวิเคราะห์ตัวละครที่เลือก โดยหาสิ่งสำคัญของตัวละครนั้น เช่น ลักษณะนิสัย สิ่งที่ตัวละครชอบ เป็นต้น ในการเลือกตัวละครนั้นผู้ศึกษาเลือกจากความชอบและความเชื่อมโยงระหว่างตนเองกับตัวละคร หลังจากนั้นก็วิเคราะห์ตามความเข้าใจของตนเองจากเรื่องราวในวรรณกรรม
3	ณัฐรัฐทัย อุดมพัฒนวีรโชติ	ฮุค	เมื่ออ่านวรรณกรรมจบ และเลือกตัวละครที่ตนเองสนใจได้แล้ว จึงได้วิเคราะห์ตัวละครอย่างหลากหลายรูปแบบ รวมถึงหาเหตุผลทางการกระทำของตัวละครเบื้องต้น เพื่อตอบคำถามต่าง ๆ ในการคัดเลือกนักแสดงซึ่งสิ่งที่ยากที่สุด คือ การหาคำตอบว่าตัวละครตัวนี้เชื่อมโยงกับตัวเรา วรรณกรรม และผู้ประพันธ์อย่างไร

4	อลิสสา แจ้งสนอง	มิเชล	การเตรียมตัวก่อนออกดิชั่นโดยการเริ่มจากอ่านวรรณกรรมจบทั้งเรื่อง พร้อมกับวิเคราะห์ตัวละครที่ตนเองสนใจ และหาจุดเชื่อมโยงระหว่างตัวเองกับตัวละครตัวนั้น อย่างเช่น ลักษณะนิสัยที่คล้ายกัน หรือความชอบที่เหมือนกัน เมื่อหาจุดที่เชื่อมโยงกันได้แล้ว ก็เริ่มที่จะทำงานกับตัวละครหนักขึ้น จนทำให้เราเข้าใจตัวละครนั้นมากขึ้นและสามารถไปออกดิชั่น บทนี้ได้ด้วยความมั่นใจ
5	นางสาวปภาวี มณีเนตร	โจแอนนา	การเตรียมตัวก่อนออกดิชั่นบทโจแอนนา เริ่มจากการอ่านวรรณกรรมทั้งเรื่อง วิเคราะห์ตัวละครที่จะออกดิชั่น หาจุดเชื่อมโยงระหว่างตัวเองกับตัวละคร ดีความบท ทำการบ้านให้มั่นใจ ที่สำคัญเลยต้องเปิดใจให้กับตัวละคร เป็นตัวของตัวเอง คิดแบบตัวละครและพาตัวเองให้สนุกไปกับตัวละครให้ได้มากที่สุด
6	วรรดา โคมวิริยาจารย์	สมิ	เมื่ออ่านวรรณกรรมจบ เลือกรตัวละครที่สนใจแล้วนำมาวิเคราะห์ตัวละคร ดูว่าตัวเราและตัวละครนั้นมีสิ่งใดที่เชื่อมถึงกันและลองพยายามคิดและเข้าใจในแบบของตัวละครตัวนั้น

ตารางที่ 3.7 : ตารางการเตรียมตัวของนักแสดง

ที่มา : ผู้ศึกษา

2) การทำความเข้าใจ การค้นคว้าหาข้อมูลอ้างอิงและสร้างบทละครร่วมกัน

เริ่มจากการที่ผู้ศึกษาอ่านวรรณกรรมร่วมกัน ร่วมชมภาพยนตร์ด้วยกันและนำข้อมูลทั้งหมดมาสรุปพร้อมกัน วิเคราะห์โครงสร้างและเหตุการณ์ในเรื่อง คณะผู้ศึกษาได้รวบรวมข้อมูลทั้งหมดเพื่อนำมาใช้ในการจัดทำศิลปะวิทยานิพนธ์ เรื่องเนเวอร์แลนด์ โดยนำกระบวนการ devised theatre มาใช้ในการสร้างบทละคร ซึ่งเป็นกระบวนการที่นักแสดงต้องด้นสด) improvisation) จึงมีความจำเป็นอย่างมากที่นักแสดงทุกคนต้องเข้าใจตัวละครตามที่ตนเองได้รับเป็นอย่างดีเพื่อให้ ศิลปะวิทยานิพนธ์ เรื่องเนเวอร์แลนด์ สามารถถ่ายทอดสารไปสู่ผู้ชมได้อย่างครบถ้วนที่สุด

3) การวิเคราะห์ตัวละคร

3.1) นางสาวอภิรติ พันธุสินธุ รับบท เวนดี้

ลักษณะภายนอก

เด็กผู้หญิงอายุ 13 ปี เวนดี้เป็นเด็กที่สดใสร่าเริง ตัวสูงกว่าใครในบ้านเพราะเวนดี้คือพี่คนโตของครอบครัว เธอเป็นเด็กอารมณ์ดียิ้มแย้มตลอดเวลา ผู้คนมักจะมองว่าเธอเป็นเด็กเรียบร้อยแต่ถึงจะดูเรียบร้อย เธอนั้นเป็นเด็กที่มีเสน่ห์มากเวลาพูดหรือเวลาเล่าเรื่องอะไรก็ตาม และนี่จึงเป็นสาเหตุที่ทำให้น้องสาวของเธอทั้งสองคอยอดอดอ่อนให้พี่สาวเล่านิทานให้ฟังอยู่บ่อย ๆ

ลักษณะภายใน

เวนดี้เป็นเด็กดีและน่ารักกับทุกคน เธอจึงมีความเชื่อ ความศรัทธาในเทพจะทุก ๆ เรื่อง เธอเป็นเด็กอายุภายนอก 13 ปี แต่ทางด้านความคิดของเธอนั้นโตกว่าเด็กรุ่นราวคราวเดียวกันเสียอีก ถึงแม้ว่าตัวของเธอนั้นจะยังไม่อยากโตก็ตาม แต่สุดท้ายแล้วเธอก็เรียนรู้เรื่องราวของการเป็นผู้ใหญ่ เธอมีแม่เป็นตัวอย่างในการใช้ชีวิต เธอจึงมีความเป็นแม่ในตัวเองอยู่บ้างโดยที่ตัวเธอก็ไม่รู้ บางครั้งเธอมักจะทำอะไรในสิ่งที่เด็กเขาไม่ทำกัน เช่น การพูดหรือการใช้คำของเธอ

ความต้องการของตัวละคร

การเติบโตเป็นผู้ใหญ่และการมีครอบครัวที่ดี

ภูมิหลังของตัวละคร

เวนดี้พี่สาวคนโตของครอบครัวดารลิง มีน้องสาว 2 คน ชื่อโจแอนนา กับมิเชล เวนดี้ต้องช่วยพ่อแม่ดูแลน้อง ๆ เพราะว่าแม่ของเธอต้องดูแลพ่อและพ่อต้องออกไปทำงานไม่ค่อยมีเวลา ครอบครัวดารลิงมีพี่เลี้ยง 1 คน ชื่อนาน่า คอยช่วยดูแลโจแอนนาและมิเชล ในตอนดึกก่อนนอนเวนดี้มักจะเล่านิทานให้น้องสาว 2 คนฟัง เธอเป็นเด็กที่เล่านิทานได้น่าฟังมาก เธอชอบเล่าเรื่องปีเตอร์แพนให้น้อง ๆ ฟัง น้องสาวของเธอจึงชอบเรื่องนั้นไปด้วย เวนดี้เชื่อในเรื่องปีเตอร์แพนมาก เธอหวังว่าสักวันจะได้เจอปีเตอร์แพนอย่างแน่นอน แต่พ่อของเธอกลับไม่ชอบที่เธอมีความคิดเหลวไหล เชื่อในเรื่องที่ไม่มีอยู่จริงจนทำให้มิเชลกับโจแอนนาเชื่อไปด้วย เวนดี้กับพ่อมักจะทะเลาะและเถียงกันเรื่องของปีเตอร์แพนอยู่บ่อยครั้ง แต่เวนดี้ก็ยังยืนยันคำเดิมเสมอว่าปีเตอร์แพนมีจริงและไม่ใช่แค่เรื่องเหลวไหล ทั้ง ๆ ที่เธอนั้นก็ยังไม่เคยเจอกับปีเตอร์แพน แต่เธอก็ยังคงเชื่อว่าสักวันหนึ่งเธอจะต้องได้เจอปีเตอร์แพน

ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับเวนต์	ความสัมพันธ์
มิสซิสตารลิง	แม่ผู้เป็นที่รักของครอบครัวและเป็นแบบอย่างที่ดีของเวนต์
มิสเตอร์ดาร์ลิง	พ่อของเวนต์ ดู เอาแต่ใจ แต่เวนต์ก็เข้าใจพ่อทุกอย่าง ยกเว้นเรื่องปีเตอร์แพน
โจแอนนา	น้องสาวคนกลาง เป็นเด็กที่กล้าพูด กล้าหาญในทุก ๆ เรื่อง และก็เป็นที่รักของเด็ก ๆ เธอมักจะติดกับพ่อมาก ๆ เพราะว่าพ่อชอบบังคับแต่โจแอนนาไม่ค่อยยอมฟังนั่นจึงเป็นสาเหตุของความวุ่นวายเล็ก ๆ ในบ้าน
มิเชล	น้องสาวคนสุดท้อง มิเชลเป็นหนอนหนังสือ ความรู้เยอะมาก ๆ แต่มิเชลเบื่อการอ่านหนังสือเพราะพ่อชอบบังคับ จนไม่ค่อยได้ออกไปเล่นข้างนอกสักเท่าไร มิเชลชอบนอนและไม่พูดกับพ่อบ่อย ๆ เรื่องอ่านหนังสือนี่จึงเป็นสาเหตุของความวุ่นวายของบ้านอีกเรื่อง
นาน่า	พี่เลี้ยงที่เปรียบเสมือนแม่คนที่ 2 ของพวกเรา 3 พี่น้อง นาน่าจะคอยสอนพวกเราและต่อว่าเวลาพวกเรารู้ผิดกับพ่อแม่ นาน่าจะคอยให้เหตุผลในทุก ๆ เรื่องที่นาน่าดู พวกเรา 3 พี่น้องจึงรักนาน่ามากเหมือนคนในครอบครัวอีกคน
ปีเตอร์แพน	เด็กชายผู้ไม่มีวันโต เพราะว่าเขาเป็นเด็กที่จำเริญอยู่เสมอ ปีเตอร์แพนเป็นรักแรกในวัยเด็กของเวนต์และเป็นคนที่เวนต์จะไม่ลืม
กัปตันฮุก	กัปตันผู้ยิ่งใหญ่และโหดเหี้ยมที่สุดในเนเวอร์แลนด์ กัปตันฮุกมีแขนข้างเดียวและนั่นเป็นจุดอ่อนของเขา กัปตันฮุกถึงภายนอกอาจจะดูร้ายแต่ลึก ๆ ข้างในนั้นเขาเป็นผู้ที่นำสงสารและเอาแต่จมอยู่กับความแค้นของตนเองจนไม่มีความสุข

กลุ่มโจรสลัด	เหล่าลูกน้องของกัปตันฮุค เป็นลูกเรือที่คอยทำงานบนเรือให้กับตันโดยรับคำสั่งจากสมิ ทักคนบนเรือดูเหมือนจะโหดเหี้ยม แต่จริง ๆ แล้วนั้นพวกเขาเป็นคนดีแต่พวกเขาต้องสร้างตัวตนของตนเองขึ้นมาใหม่เพื่อให้ผู้คนกลัว
--------------	--

ตารางที่ 3.8 : ตารางความสัมพันธ์ของตัวละครเวนต์

ที่มา : ผู้ศึกษา

พัฒนาการตัวละคร

ฉาก	เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น	ความรู้สึกตัวละคร	สิ่งที่ได้เรียนรู้
Prologue	เวนต์ตอนโตกลับมาที่บ้านของเขาในวัยเด็ก และพยายามนึกถึงเรื่องเก่า ๆ และเด็กผู้ชายคนหนึ่ง	คิดถึงเรื่องราวความสุขในวัยเด็ก ที่ช่วงเวลาตอนโตอาจจะหายากมาก ๆ เลยนึกถึงเด็กผู้ชายคนหนึ่งที่เขาไม่มีวันลืม เด็กผู้ชายที่มีความสุขและสนุกอยู่เสมอ	เราอาจจะไม่สามารถย้อนกลับไปวัยเด็กได้ แต่เรายังสามารถกลับไปมีความสุขและสนุกได้ถึงแม้ว่าจะไม่เหมือนเดิม 100 %
1	ความวุ่นวายภายในครอบครัวลิ่ง และมิสเตอร์ลิ่งที่ตัดสินใจด้วยอารมณ์กับเวนต์ให้แยกห้องนอนแล้วโตเป็นผู้ใหญ่	ทำไมพอถึงมองว่าปีเตอร์แพนเป็นเรื่องเหลวไหล ทำไมทุกคนต้องเติบโต การมีประจำเดือนคือการโตเป็นผู้ใหญ่แล้วจริง ๆ ใช่หรือไม่	เวนต์ได้พูดกับพ่อเรื่องปีเตอร์แพนและเวนต์ที่ไม่อยากจะเป็นผู้ใหญ่ที่ตัวเองกำลังจะโตเป็นผู้ใหญ่เพราะประจำเดือนมาแล้ว
2	ปีเตอร์แพนมาตามจับเงาที่ห้องนอนของเวนต์	ผู้ชายคนนี้เป็นปีเตอร์แพน เด็กผู้ชายคนนี้เป็นคนที่เวนต์พูดถึงมาตลอดเขาอยู่ตรงหน้า ตื่นเต้น ดีใจ เชื่อในการกระทำและสิ่งที่เขาเล่ามาทั้งหมด	“จูบ ให้แทนคำขอบคุณ” อยากมอบจูบนี้ให้กับปีเตอร์แพนเพราะเขาน่ารักและน่าเอ็นดู

4	ตกลงมาจากฟ้าและอยู่ท่ามกลางของกลุ่มเด็กหลง หลังจากรู้สึกตัวเด็กทุกคนก็เรียกว่า “แม่”	ดีใจและภูมิใจที่ทุกคนตกลงจะให้เวนต์เป็นแม่และเล่านิทานให้กลุ่มเด็กหลงฟัง	การเป็นแม่
6	บ๊ิงนางเงือก ช่วยเหลือไทเกอร์ลิลลี่ที่ถูกกับตันสุคจับตัวไป	ดีใจที่ได้เจอนางเงือก แต่รู้สึกผิดหวังเมื่อได้เจอเพราะนางเงือกไม่เป็นหนังสือที่กล่าวไว้ กลัวว่ากับตันสุคจะฆ่าทุกคนที่อยู่ตรงนั้น	เวนต์เริ่มมีความรู้สึกดีกับปีเตอร์แพนและได้รู้ว่าสิ่งสวยงามนั้นไม่ได้สวยงามเสมอไป
7	พาไทเกอร์ลิลลี่มาหาแพนเทอร์ผู้เป็นพ่อ และลูก ๆ ของเวนต์ที่ถูกจับตัว	ตกใจกับสิ่งที่เกิดขึ้นเพราะเด็ก ๆ ถูกจับตัวโดยพวกอินเดียนแดง เวนต์จึงพยายามพูดคุยกับแพนเทอร์ด้วยเหตุผล	เวนต์ได้มากขึ้นการพูดการเจรจาด้วยเหตุผล และเริ่มเข้าใจความเป็นผู้ใหญ่มากขึ้น
8	เห็นปีเตอร์แพนกับไทเกอร์ลิลลี่จับกัน	โกรธและน้อยใจปีเตอร์แพน	เวนต์รู้ตัวเองแล้วว่าชอบปีเตอร์แพนและรู้สึก หึง หวง เขาอีกด้วย
9	เวนต์ชื่นชมมิเชลกับใจแอนนากลับบ้าน	อยากกลับบ้านเพราะไม่อยากจะเห็นหน้าปีเตอร์แพนอีกแล้ว	ปีเตอร์แพนไม่ได้รู้สึกแบบเดียวกับเวนต์ เขาแค่อยากมีเวนต์อยู่ข้าง ๆ เป็นแม่แบบสนุก ๆ เท่านั้น
10	กับตันสุคและสมีมาดักจับพวกกลุ่มเด็กหลงไปและบังคับให้เวนต์ไปที่เรือด้วย	กลัวแต่ไม่มีทางเลือก ยอมทำตามคำสั่งกับตันสุคเพื่อให้ทุกคนปลอดภัย และเชื่อว่าปีเตอร์แพนจะมาช่วย	หน้าที่ของคนเป็นแม่ แสดงความกล้าหาญที่จะปกป้องลูก ๆ และความเชื่อที่มีอยู่จริง
12	กับตันสุคเข้าใจทุกอย่างและลาจากเนเวอร์แลนด์ โดยที่เวนต์และน้องสาวก็จะลาจากเนเวอร์แลนด์เช่นกัน	เข้าใจกับตันสุค และรู้แล้วว่ากับตันสุคไม่ใช่คนไม่ดีแต่เขาแค่ไม่ยอมแสดงด้านที่ตีออกมาและถึงเวลาที่จะต้องกลับบ้านไปหาพ่อแม่แล้ว	คนเรามีทั้งด้านดีและไม่ดี เวนต์บอกกลับทุกคนว่าจะต้องกลับบ้านมันไม่ใช่การลาจาก แต่ไปทำหน้าที่ของตนเองก็คือ

			การเติบโต เวนดี้จะไม่ลืมปีเตอร์แพนและเนเวอร์แลนด์
13	เวนดี้และน้องสาว กลับบ้าน	ดีใจที่แม่เปิดหน้าต่างรอให้พวกเราบินกลับมา	พร้อมที่จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่
Epilogue	บ้านในวัยเด็กที่ทำให้เวนดี้ย้อนกลับไปนึกถึงเรื่องราวของเขากับปีเตอร์แพนที่เนเวอร์แลนด์	เชื่อและพยายามนึกถึงปีเตอร์แพนว่าเขาจะมาหาหรือไม่ และเขาก็มา มันทำให้เวนดี้ดีใจและคิดว่าปีเตอร์ไม่ลืมเธอจริงๆ	ถึงแม้จะเติบโตขึ้นมากแค่ไหนก็ยังสามารถจดจำและนึกถึงเรื่องราวในความเชื่อได้เสมอ

ตารางที่ 3.9 : ตารางพัฒนาการตัวละครเวนดี้
ที่มา : ผู้ศึกษา

3.2) นางสาวปภาวี มณีเนตร รับบท โจแอนนา

ลักษณะภายนอก

โจแอนนาอายุ 10 ขวบ เธอเป็นคนร่าเริง อากาศรู้อยากเห็น บุคลิกเธอเป็น เด็กผู้หญิงที่หัวหาญ แมนๆ เธอสูงเพียง 160 ซม น้ำหนัก 42 กก ผมสีน้ำตาล ตากลมโต คิ้วเข้ม ขนตาอ่อน ยิ้มเก่ง เธอดูทะเล้น และน่าโดนตีกัน เธอมีสีผิวที่แตกต่างจากพี่น้อง เป็นเพียงคนเดียว ที่มีผิวสีนี้สีเหมือนกับพ่อ โจแอนนาเป็นเด็กที่มีความตั้งใจถึงแม้จะชอบนอกกลุ่มนอกจากนี้เธอแต่เธอรู้อะไรควรอะไรไม่ควรเธอจริงจังกับคน

รอบข้าง ตรงไปตรงมา และชื่อตรง สิ่งที่อยู่สาร เป็นตัวเธอได้มากที่สุดก็คงเป็น ความกล้าแสดงออก กล้าคิด กล้าทำ โผงผาง ใจกล้า ไม่ยอมใคร ง่ายๆ เธอเคยดูเป็นเด็กหัวดี ที่แตกต่างจากพี่สาวและน้องสาวของเธอ

ลักษณะภายใน

โจแอนนา ภายนอกของเธอดูเป็นเด็กที่สดใสร่าเริง แต่ลึกๆแล้วเธอเป็นเด็กที่ขี้น้อยใจ และค่อนข้างอยากได้รับความสนใจจากทุกคนอยู่เสมอ เธอจึงชอบส่งเสียงดังเวลาพูดหรือเล่า เรื่องอะไรและทำท่าทางให้เป็นที่สนใจ เธอไม่เคยได้รับการดูแลทะนุถนอมเหมือนที่ลูกสาวคนหนึ่งจะได้ รับบ้าง เพราะเธอดูเข้มแข็ง และแสดงออกมาอยู่เสมอว่าเธอเก่งและไม่สนใจเรื่องพวกนี้หรอก เธอจึงโยย หาความสุขโดยการเล่นสนุกมากกว่าการเก็บเรื่องนี้มาคิด โจแอนนาเธอเป็นลูกคนกลาง มักถูกเปรียบเทียบ เทียบกับพี่และน้อง เช่น ไม่สวยเท่าพี่ ไม่น่ารักเท่าน้อง เธอจึงพยายามมองจุดดีของตัวเอง เป็นแรง ผลักดันให้พยายามพิสูจน์ตัวเองว่าเก่งกว่า แต่ถึงยังไงแล้วลึก ๆ ของเธอต้องการการยอมรับมาก ๆ

โจแอนนามีทัศนคติดีและมองโลกในแง่ดี มีความสุขกับเรื่องเล็ก ๆ น้อย ๆ เข้ากับคนอื่นง่ายเธอเป็นเด็กที่อ่อนไหวเรื่องครอบครัวได้ง่าย เธอจึงทำทุกอย่างให้ดู เจ๋ง เก่ง กล้า เพื่อไม่แสดงด้านอ่อนแอให้ใครเห็น

ความต้องการตัวละคร

ต้องการการยอมรับและได้รับความรักจากพ่อ

ภูมิหลังตัวละคร

“โจแอนนา” ชื่อของฉันมีความหมายว่าเสียงดนตรีที่มีหลากหลายโน้ต พ่อกับแม่เคยบอกว่าฉันเป็นสีสรรที่มาเติมเต็มความสุขให้ครอบครัว ตอนที่ฉันเกิดมา ทุกคนคิดว่าฉันจะเกิดมาเป็นผู้ชายแต่ฉันดันเกิดมาเป็นผู้หญิง เรื่องนี้แหละที่ทำให้ฉันน้อยใจมาถึงทุกวันนี้ ฉัน เป็นลูกสาวคนที่สองของครอบครัว ดาร์ลิ่ง ฉันมีพี่สาวที่ห่างกัน 3 ปี และน้องสาวที่ห่างกัน 2 ปี ฉัน โจแอนนา เป็นลูกคนกลางที่ไม่เข้าใจพฤติกรรมของพ่อที่ชอบวางอำนาจ และแม่ที่ไม่ค่อยดูแลฉัน สักเท่าไร ซึ่งลูก ๆ อย่างเราอยู่ด้วยกันสามพี่น้อง มีนาน่า เป็นพี่เลี้ยงที่เหมือนแม่อีกคน ฉันรักพี่ เวนดี้และน้องมิเชลมาก ฉันชอบเวลาที่เรสามคนอยู่ด้วยกัน พี่เวนดี้จะเล่านิทานเรื่องหนึ่งก่อน นอนทุกคืน มันคือเรื่องอะไรนะ.. เด็กผู้ชายที่เกาะเนเวอร์แลนด์ ไซมันคือเรื่อง..ปีเตอร์แพน เป็น เรื่องที่พวกเราชอบมาก ฉันเคยฝันด้วยนะว่าเราสามคนได้ไปที่นั่น ฉันอยากให้ความฝันคืนนั้นเป็นจริงจังเลย ฉันอยากมีอิสระและเล่นสนุกโดยไม่ต้องคิดอะไร มันคงสนุกน่าดู ตอนนี้ครอบครัวของ เราอาศัยอยู่ละแวกบลูมบิวรี่ด้วยกันอย่างอบอุ่น แถวบ้านเรามีสนามเด็กเล่นใกล้ๆ ฉันชอบแอบพามิเชลไปวิ่งเล่นที่สนามเด็กเล่นด้วย เพราะฉันสงสารน้องที่โดนบังคับให้อ่านหนังสือทุกวัน แต่พ่อ กับแม่ชอบดูฉันเพราะฉันพาน้องไปไหนมาไหน แต่มันไม่จริงนะแค่เล่นสนุกเองมันไม่ผิดสักหน่อย ฉันไม่ชอบเลย เวลาที่พ่อตะคอกใส่ฉัน พ่อเคยบอก

ฉันว่า “เป็นลูกพ่อต้องแข็งแกร่ง” “เป็นลูกพ่อ ห้ามร้องไห้” พ่อสอนฉันให้เข้มแข็งและดูแลตัวเองได้ นับตั้งแต่นั้นมาฉันก็ไม่เคยร้องไห้ให้พ่อเห็น เลย ฉันเป็นลูกคนกลางที่ไม่ค่อยมีใครสนใจสักเท่าไรเพราะฉันไม่ชอบทำตามใคร และฉันไม่ชอบ การโดนบังคับที่สุด ฉันอยากทำอะไรใหม่ๆ ฉันคิดว่าการผจญภัยเป็นสิ่งท้าทายสำหรับฉัน และฉัน อยากหาคำตอบจากมัน

ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับโจแอนนา	ความสัมพันธ์
มิสเตอร์ดาร์ลิง	โจแอนนากับพ่อ โจแอนนาไม่เข้าใจพ่อ อยากรู้เหตุผลทำไมพ่อต้องเข้มงวดกับเธอ และพ่อเคยเสียใจที่ดูเธอบ้างไหม พ่อสอนเธอว่า “เป็นลูกพ่อต้องแข็งแกร่ง” พ่อสอนให้เธอเข้มแข็งและดูแลตัวเองได้ และพ่อบอกเธอว่า “เป็นลูกพ่อกห้ามร้องไห้” พ่อสอนเธอทุกอย่างแต่พ่อลืมอะไรไปรู้ไหมพ่อลืมให้ความรักกับเธอ แต่ถึงยังไงเธอก็รักพ่อกมาก และอยากเก่งแบบพ่อ
มิสซิสดาร์ลิง	โจแอนนากับแม่ แม่เป็นคนที่เธอรักและเธอเชื่อฟัง ไม่ว่าแม่จะดุหรือบ่น เธอก็รู้ว่าแม่หวังดีกับเธอ แต่ในบางทีเธอน้อยใจและอยากให้แม่ดูแลเธอบ้าง เธอรู้สึกว่าแม่มองข้ามเธอและดูไม่ค่อยสนใจเธอเท่าที่ควร เพราะแม่โฟกัส เรื่องชีวิตประจำวันการดูแลบ้านดูแลพ่อ แม่ไม่เคยดูแลภายในจิตใจลูกเลย แต่ถึงยังไงโจแอนนาก็รักแม่มาก
เวนดี้	โจแอนนากับพี่เวนดี้ เป็นพี่น้องที่โจแอนนานับถือเคารพ และเชื่อใจตั้งแต่เด็กแล้ว เธอห่างกับพี่เวนดี้ห่างกันเพียง 3 ปี พี่เวนดี้คอยช่วยเหลือ และตามใจน้องอยู่เสมอ เป็นพี่สาวที่โจแอนนาพึ่งพาได้เวลาที่เธอไม่สบายใจเธอจะปรึกษาพี่เวนดี้ และ พี่เวนดี้คอยสนับสนุนเธออยู่เสมอ
มิเชล	โจแอนนากับมิเชล เป็นน้องสาวคนเล็กของเธอ ที่อายุห่างกันเพียง 2 ปี มิเชลชอบให้เธอพาไปเล่นด้วยเวลาที่เธอเล่นด้วยกันมันสนุกมาก ๆ เราเติบโตมาอย่างอบอุ่น เราสนิทกันมากฉันมีแต่ความเอ็นดู และฉันจะเป็นพี่ที่หวังดีสำหรับเธอ จะอยู่ข้าง ๆ เธอเสมอไม่ว่าเธอจะเจออะไร
นানা	โจแอนนากับนানা นานาเป็นพี่เลี้ยง ที่เธอรักเหมือนแม่อีกคน คอยดูแลความเรียบร้อยเวลาที่พ่อกับแม่ไม่อยู่ ฉันน้อยใจแม่อยู่บ่อยๆแต่ก็มีนানাที่คอยสอน

	คอยเตือนเวลาที่ฉันทำผิด นาน่าเหมือนแม่ที่คอยสมานบาดแผลของเด็กๆ ใจแอนนาร์ักนานามากๆ
ปีเตอร์แพน	ใจแอนนากับปีเตอร์แพน ปีเตอร์แพนเป็นเด็กผู้ชายผู้ไม่มีวันโตเธอได้แต่หวังว่า มันจะมีจริงเพราะเธออยากเล่นสนุกอย่างที่ไม่เคยเล่นมาก่อน และได้รับอิสระแบบปีเตอร์ และในที่สุดเธอก็ได้เห็นเต็มๆ ตาว่าปีเตอร์ก็มีอยู่จริง เธอเชื่อในตัวปีเตอร์แพนอย่างสุดหัวใจ เธออยากจะเป็นแบบปีเตอร์ เธอมองว่าปีเตอร์แพนสุดยอดมากๆ เธอได้รับสิ่งต่างๆ มากมายจากปีเตอร์แพน แต่บางมุมปีเตอร์แพนก็ไร้สาระอย่างบอกไม่ถูกจนฉันแทบจะไม่อยากเห็นหน้า แต่ที่สำคัญเลยปีเตอร์เป็นสิ่งมหัศจรรย์ที่เด็กๆ อย่างฉันจะไม่มีวันลืมหายไป เพราะนายทำให้เราสามพี่น้องได้เรียนรู้สิ่งต่างๆ มากมาย
ฮุก	ใจแอนนากับฮุก กัปตันเรือที่เป็นตำนานโหดเหี้ยม เธอไม่เข้าใจเลยว่ากัปตันฮุกสุดเทห์ ทำไมไม่ถึงใจร้ายกับเด็กๆ จนเธอได้รู้ว่าคุณจริงเรื่องแขนขาที่ขาด ฮุกเป็นคนที่น่าสงสารมากๆ และผ่านเรื่องเลวร้ายมาเยอะ เธอถึงได้เข้าใจสิ่งที่ทำ เพราะเขาเคยเจ็บปวดจึงต้องปกป้องตัวเองด้วยวิธีที่ฮุกเคยได้รับ จริงๆ แล้วกัปตันฮุกเป็นเหรียญสองด้านที่มีทั้งด้านดีและไม่ดีอยู่ที่ว่า จะแสดงด้านไหนออกมาให้เห็น จากที่ไม่ค่อยชอบ เธอกลับชอบฮุกมาก และชื่นชมในตัวฮุก
แพนเทอร์	ใจแอนนากับแพนเทอร์ แพนเทอร์เป็นหัวหน้าเผ่าอินเดียนแดงที่ซึ่มโหดและโวยวาย อารมณ์ร้อน ดูไม่มีเหตุผลเหมือนกับพ่อของเธอ แพนเทอร์ทำให้เธอได้เรียนรู้หลายๆ อย่าง เพราะเขาค้ายกับพ่อของเธอมากๆ จนทำให้เธอล้าทำอะไรรัดๆ อย่างที่ไม่เคยทำมาก่อนในเนเวอร์แลนด์ ทั้งสิ่งที่แพนเทอร์ดูใส่ไทเกอร์ลิลลี่ เหมือนตอนที่เธอเคยเป็นแบบนี้กับพ่อ เธอเลยอยากบอกเขาว่าสิ่งที่คุณทำไม่ถูกต้องและมันจะทำให้ลูกของคุณยิ่งตีตัวห่างจากคุณนะ แต่ในอีกมุมเธอก็ได้รู้ความคิดของคนเป็น พ่อ ว่าแท้จริงแล้วพ่อไม่ได้แค่นั่นแต่เขามีหลายเหตุผลในมุมมองของเขา เธออยากขอบคุณที่ได้มีโอกาสรู้ความในใจของแพนเทอร์ และพ่อของเธอก็คงคิดแบบที่แพนเทอร์คิดเหมือนกัน
กลุ่มเด็กหลง	ใจแอนนากับกลุ่มเด็กหลง เธอดีใจที่เราได้รู้จักกับกลุ่มเด็กหลงทั้งนิบส์ สไลท์ลี พูเทิลส์ เคอร์ลี แผล เป็นเพื่อนที่ดี ใจจริง คอยช่วยเหลือกันและกัน มิตรภาพที่ดีถึงจะชอบเถียงกันบ้าง ความคิดที่แตกต่างกันทำให้เราอยู่ด้วยกันแล้วมีความสุขแบบที่ไม่เคยมีมาก่อน
กลุ่มอินเดียนแดง	ใจแอนนากับอินเดียนแดง เธอเคยคลั่งในชนเผ่าอินเดียนแดงมากๆ จนกระทั่งเธอได้มาเจอกับตัว ชนเผ่าอินเดียนแดงเป็นชนเผ่าที่น่ากลัวและโหดร้ายกว่าที่คิด ทุก

	คนในเผ่าอินเดียนแดงจับตัวเธอและเพื่อนๆเพราะคำสั่งของหัวหน้าเผ่าเพียงคนเดียว ถึงขั้นจะฆ่าและไม่ฟังเหตุผลเลย ทำให้เธอผิดหวังมาก ๆ
กลุ่มโจรสลัด	โจแอนนากับลูกเรือ บนเรือที่มีความวุ่นวาย และน่ากลัว เธอไม่ชอบที่ลูกเรือคอยทำร้ายเพื่อนๆและพวกเราสามพี่น้องรวมถึงปีเตอร์แพนด้วยแต่เมื่อเธอได้ต่อสู้กับลูกเรือทำให้เธอกลับรู้สึกสนุก

ตารางที่ 3.10 : ตารางความสัมพันธ์ของตัวละครโจแอนนา

ที่มา : ผู้ศึกษา

พัฒนาการตัวละคร

ฉาก	เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น	ความรู้สึกตัวละคร	สิ่งที่ได้เรียนรู้
1	มิสเตอร์ดาร์ลิงส่งพนักงานนาหน้า 1 สัปดาห์	ความรู้สึกโจแอนนา เคืองพ่อมาก พ่อทำแบบนี้ไม่ได้นะมันไม่ถูกต้อง พ่อไม่มีเหตุผล พ่อก็เป็นชะแบบเนี่ย	-พวกผู้ใหญ่ควรฟังเด็กๆบ้าง -พ่อไม่รัก (ปมเรื่องพ่อของโจแอนนา)
2	ปีเตอร์แพนคุยกับพีเวนดี้	ความรู้สึกโจแอนนา ดีใจมาก ตื่นเต้นมาก ใช้ปีเตอร์แพนจริงๆ หรือ ปีเตอร์แพนคือคนที่จะพาฉันออกไปจากบ้านหลังนี้ฉันจะได้เล่นสนุกแบบที่ไม่เคยเล่นมาก่อนแล้ว	-นิทานที่เราชอบมีอยู่จริง ปีเตอร์แพนมีตัวตนอยู่จริง -ได้ออกไปจากบ้านหลังนี้ไม่ต้องเจอพ่อ -ฉันบินได้
4	บินไปเนเวอร์แลนด์ กับตันฮุกตั้งใจยิงเราให้ตกลงมา / เจอเด็กหลง ขอเข้ากลุ่มเด็กหลงด้วยคนนะ	ความรู้สึกโจแอนนา โกรธกับตันฮุก ทำไมต้องยิงเราถ้าตกลงไปเราก็ตายสิ ดีใจที่ได้มาเนเวอร์แลนด์ ฉันได้เจอเพื่อนใหม่เต็มเลย ฉันจะได้เป็นเดอะกลุ่มกับพวกนายด้วย ตื่นเต้นมาก ๆ	-เนเวอร์แลนด์ไม่เหมือนกับโลกที่เราเคยอยู่เลย -ได้เจอเพื่อนใหม่ๆ -ได้ทำสิ่งใหม่ๆที่ทำหายสำหรับโจแอนนา -เรื่องเพศและความคิดที่หล่อมล้ำกัน
5	เด็กหลงพามาเล่นกับพวกอินเดียนแดง / ถูกพวกอินเดียนแดงจับตัวไป	ความรู้สึกโจแอนนา เล่นสนุกแบบไม่ต้องห่วงใครได้เล่นกับเพื่อนใหม่ -ตกใจ อ้าว นี่ไม่ใช่เล่นด้วยกัน เหรอเราแพ้แล้วปล่อยพวกเราไปสิ	-วางกลยุทธ์เป็นเรื่องสำคัญ -ฟังเหตุผลพวกเขาบ้างสิ -แพนเทอร์ผู้ใหญ่ที่ไม่ฟังเด็ก

		<p>-พวกอินเดียวแดงเข้าใจเราผิด ฟังเราก่อนนะอย่าเพิ่งทำอะไรเรากับเพื่อนนะ</p> <p>-ไม่ฟังสัณนิบบอกว่าไม่รู้จักไทเกอร์ ลิลลี่ไง</p> <p>-พิธีอัลกอนควิน พิธีบ้าไรเนี่ย</p> <p>-ยังจะเผาพวกเราเป็นเครื่องสังเวยอีกนี่มันเรื่องอะไรกัน</p>	<p>-เริ่มคิดว่าแพนเทอร์เหมือนพ่อ</p>
7	<p>แพนเทอร์จะเผาพวกเราแต่ไทเกอร์ลิลลี่ห้ามไว้ทัน / ใจแอนนากล้าที่จะทำอะไรสักอย่างกับแพนเทอร์</p>	<p>ความรู้สึกใจแอนนา แพนเทอร์เหมือนพ่อมากๆ ผู้ใหญ่ไม่มีเหตุผล</p> <p>-ทำไมแพนเทอร์ดูลูกไม่ฟังเหตุผล สักนิดขนาดลูกพูดยังไม่สนใจ</p> <p>-เห็นภาพตัวเองเวลาทะเลาะกับพ่อ</p> <p>-กล้าที่จะพูดแบบที่ไม่เคยทำมาก่อน พูดความจริง เหตุผลที่ต้องฟังลูกบ้าง ไม่งั้นลูกของคุณจะตีตัวออกห่างและหนีจากคุณไปเหมือนที่หนูหนีพ่อมาที่นี่</p> <p>-แพนเทอร์เล่าในมุมมองแบบนี้พ่อของเรา รู้สึกแบบนั้นหรือจริงๆ เขาเป็นห่วงเราหรือ สับสนและเริ่มตั้งคำถามมากมายแต่สุดท้ายก็ระบายความรู้สึกทั้งหมดที่มีออกมา</p> <p>-เริ่มเข้าใจพ่อมากขึ้น พ่อรักเรา</p> <p>-อยากปรับความเข้าใจกับพ่อแบบนี้บ้างจัง มันสบายใจขึ้นเยอะเลย ถึงแม้จะไม่ใช่พ่อเราแต่ก็ทำให้รู้ว่าพ่อก็รักหนูเหมือนกันจากสิ่งที่แพนเทอร์พูด</p>	<p>-แพนเทอร์ = พ่อ</p> <p>-หมายถึงพ่อ เห็นภาพตัวเอง</p> <p>-ความคิดที่แตกต่างระหว่างผู้ใหญ่และเด็ก</p> <p>- ความจริง มุมมองของพ่อ</p> <p>-ตั้งคำถามมากมาย</p> <p>-เปิดใจ</p> <p>-เข้าใจพ่อ (เคลียปม ปลดล๊อค)</p>

		-นึกถึงพ่ออยากกอดพ่อจัง	
8	ปีเตอร์แพนจูบไทเกอร์ลิลลี่ / เวนดี้ เห็นทั้งสองคนจูบวิ่งออกไป	ความรู้สึกใจแอนนา โอโห นี่คือจูบ สำหรับมิตรภาพสินะ -เวนดี้ไปไหน ไปตามเวนดี้	-มิตรภาพของเพื่อน
9	เวนดี้ชวนกลับบ้าน / ปีเตอร์แพนบอก ว่าพอกับแม่ไม่รอพวกเขาหรอก / ไป ตามเด็กหลงให้กลับไปด้วยกัน	ความรู้สึกใจแอนนา เวนดี้เรายัง อยากเล่นสนุกกันต่อขอเวลาอีกนิด นะ สังเกตเห็นเวนดี้เปลี่ยนไป -รู้สึกไขว้เขว ปีเตอร์แพนพูดแบบนี้ เป็นเรื่องจริงหรือ แสดงว่าพอกับ แม่จะลืมเราหรือ ถ้าจริงเราก็ไม่ อยากอยู่ที่นี้ -อยากกลับบ้านหวังว่าพอกับแม่ จะเปิดหน้าต่างรอเราอยู่	-เวนดี้เปลี่ยนไป -พอกับแม่จะเปิดหน้าต่างรอ เราอยู่มั้ย -กลัวพ่อแม่ลืมเรา
11	กัปตันสุดตลกสู้กับปีเตอร์แพน ไม่มี ใครสนใจใจแอนนากับมิเชล / สองที่ น้องร่วมต่อสู้ด้วย	ความรู้สึกใจแอนนา ไม่มีใครสนใจ เพราะเห็นว่าพวกเขาเป็น เด็กผู้หญิงหรือ หงุดหงิดๆ ใจแอน นาโมโหสุดขีด -วิ่งเข้าไปปะทะ และสั่งสอนพวกที่ ไม่สนใจ อย่ามาดูถูกเด็กแบบฉัน นะ	-อย่ามาดูถูกเด็กแบบฉันนะ -การถูกมองข้าม
12	มิเชลหยุดปีเตอร์แพน และกอด กัปตันสุด / มิเชลเล่าเรื่องดีในมุมของ กัปตันสุด / ใจแอนนาเล่านิทานที่สนุก เป็นวีรบุรุษที่กล้าหาญ / สามพี่น้อง กลับบ้าน	ความรู้สึกใจแอนนา ตกใจที่น้อง กล้าทำแบบนี้ และดีใจที่น้องโตขึ้น น้องเก่งมาก ภูมิใจในตัวมิเชล -คนเรามีเหรียญสองด้านรวมถึง กัปตันสุดด้วยอยู่ที่ว่าเราจะมองเขา ในมุมไหน	-คนเรามีทั้งด้านดีและไม่ดี เหมือนกับเหรียญที่มีทั้งสอง ด้าน -
13	พอกับแม่เปิดหน้าต่างรอเราอยู่ไม่มี ใครลืมเรา / ใจแอนนาเข้าใจพ่อและ เฝือกอดพ่ออยากเต็มแรง / สามพี่น้อง	ความรู้สึกใจแอนนา ตื่นเต้น และ กังวล อยากรู้ว่าพอกับแม่จะรอเรา อยู่มั้ยหรือจะลืมเรา	-พ่อ รักและเป็นห่วงเราเพียง แค่แสดงออกไม่เก่ง นี่คงเป็น สิ่งที่ได้เรียนรู้จากแพนเทอร์ถึง พ่อ

เล่าเรื่องเนเวอร์แลนด์ให้พ่อแม่ฟัง	-แม่กับน่าน่าร้องไห้ มีคนที่ เป็น ห่วงเรา ดีใจที่เราได้กลับมาคิดถึง แม่กับน่าน่ามากๆ -พ่อแสดงออกไม่เก่งเลยเนอะ แต่ ได้เห็นหน้าพ่อก็ดีใจมากๆ -พวกเราได้เรียนรู้อะไรมาหลาย หลังจากที่กลับมา	-การก้าวผ่านวัย -ครอบครัวที่อบอุ่นที่เราไม่เคย เคยได้มองมุมนี้ บอกรักกัน และกันให้มากกว่าก่อนที่จะสาย เกินไป
------------------------------------	---	--

ตารางที่ 3.11 : ตารางพัฒนาการตัวละครใจแอนนา

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.3) นางสาวอลิสซา แจ็งสนอง รับบท มิเชล

ลักษณะภายนอก

เด็กผู้หญิงตัวเล็กอายุ 8 ปี ผมนของเธอเป็นสีน้ำตาลเข้มประกายทองและ ถูกรวบแบ่ง ออกเป็นสองข้าง เธออยู่ในชุดนอนตัวเก่งเป็นชุดกระโปรงสีขาวยาวถึงเข่าแขนยาว ใน มือข้างซ้ายของเธอถือ ตุ๊กตาสีดำตัวหนึ่ง ส่วนมือข้างขวาถือหนังสือเล่มใหญ่ เธอมีแววตาที่ใสซื่อและเปี่ยมไปด้วยความมุ่งมั่น กระตือรือร้น และมีลักษณะการพูดที่ฉะฉานคิดเร็วตอบไว รอบรู้

ลักษณะภายใน

เธอเป็นเด็กฉลาด มีไหวพริบและรอบรู้ในตำราเรียนเธอมักจะอ้างอิงทุก อย่างจาก ตำราเรียนของเธอ เธอมี IQ ที่สูงกว่าพี่ๆ ของเธอมากเธอรอบรู้แต่ก็ไม่ทั้งหมด เพราะด้วย ประสบการณ์ที่ยัง น้อยกว่าพี่ๆ จึงทำให้เธอเข้าใจแค่เพียงโลกของหนังสือเท่านั้น เธอยังเป็นเด็ก 8 ขวบเหมือนกับเด็กคนอื่น ๆ ที่ ยังชอบเล่น และรักสนุก เธอชอบอ่านเรื่องราวการผจญภัยของกัปตัน ฮุกเพราะเธอคิดว่าเขาเป็นคนที่เก่งและมี ความสามารถ อีกทั้งเธอยังเป็นน้องเล็กสุดของบ้านเมื่อ เธอจะแสดงความคิดเห็นอะไรมักจะไม่ค่อยมีใครฟัง เพราะเห็นว่าเธอยังเด็กอยู่ เธอจึงชอบคุยกับตุ๊กตาสีดำ “ หู้ดดี ” ของเธออยู่บ่อยๆ

ความต้องการตัวละคร

ความต้องการสูงสุดของตัวละครคือต้องการให้ผู้ใหญ่รับฟังความคิดเห็นของเด็กบ้าง

ภูมิหลังตัวละคร

มิเชลน้องเล็กสุดของบ้าน เธอเกิดอยู่ในครอบครัวตระกูลดารลิง บ้านดารลิงอยู่ใน สถานะปานกลางไม่ได้มีเงินมากนักที่จะใช้จ่ายฟุ่มเฟือยได้ ในบ้านอาศัยอยู่ด้วย กันทั้งหมด 6 คน มีพ่อ แม่ พี่สาวของเธอ 2 คน และพี่เลี้ยงของพวกเขา เมื่อเธอเติบโตขึ้น พ่อของเธอก็มักจะให้เธออ่านหนังสืออยู่บ่อยครั้ง

เนื่องจากอยากพวกท่านไม่ค่อยมีเวลา ให้จึงมักจะหารงานอดิเรกให้ลูก ๆ ทำ เธอจึงเป็นเด็กที่มีความรู้รอบตัวใคร่พูดหรือถาม อะไรเธอจะรู้หมด รวมถึงแม่ของเธอที่ไม่ค่อยมีเวลาให้เพราะแม่มักจะต้องจัดการความเรียบร้อยให้กับพ่ออยู่เสมอ มิเชลจึงสนิทกับพี่ ๆ และพี่เลี้ยงของเธอมาก

ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับมิเชล	ความสัมพันธ์
มิสเตอร์ดาร์ลิง	พ่อมักจะใช้อารมณ์ในการตัดสินใจอยู่บ่อยครั้ง และไม่ค่อยรับฟังความคิดเห็นของลูกๆ ชอบบังคับให้มิเชลไปอ่านหนังสือมากกว่าการออกไปเล่น เมื่อมิเชลต้องการถามหรืออยากรู้อะไรก็มักจะโดนพ่อมองผ่านหรือดูทุกครั้ง
มิสซิสดาร์ลิง	มิเชลกับแม่เคยสนิทกันในตอนที่มีเชลยังเป็นเด็ก แม่ชอบเล่นิทานให้ฟังและแม่ยังเป็นคนให้ตุ๊กตามี ' หูด้ด ' กับมิเชลเพื่อเป็นเพื่อนเล่นเวลาที่แม่ไม่มีเวลาให้แม่ไม่ค่อยมีเวลาให้
เวนดี้	พี่สาวคนโต เวนดี้มักจะคอยดูแลความเรียบร้อยให้พวกเราอยู่เสมอ เธอคอยทำหน้าที่แทนแม่ในบางครั้ง รวมถึงการเล่านิทานก่อนนอนให้มิเชลกับโจแอนนาฟังด้วย
โจแอนนา	พี่สาวคนกลาง โจแอนนามีนิสัยแก่นกล้าพร้อมลุย เธอมักจะชอบแกล้งมิเชลอยู่บ่อยครั้ง ทั้งสองชอบเล่นเป็นปีเตอร์แพนกับกัปตันฮุกด้วยกัน
นาน่า	พี่เลี้ยงที่คอยดูแลเราแทนแม่ทุกอย่าง นาน่าคอยดูแลเราทุกเรื่องไม่ว่าจะเป็นอาบน้ำ กินข้าว หรือส่งเข้านอน นาน่าเป็นคนใจดีเธอไม่เคยดูพวกเราเลย
ปีเตอร์แพน	เด็กผู้ชายที่มีอายุราว ๆ เดียวกันกับพี่เวนดี้ พี่เวนดี้มักจะเล่าเรื่องราวของเขาให้ฟังอยู่บ่อยครั้ง เขาเป็นเด็กที่ชอบเล่นสนุก และเขาก็อาศัยอยู่กับพวกเด็กหลงอยู่ในบ้านต้นไม้ และที่วิเศษไปกว่านั้นคือ เขาบินได้

กัปตันฮุค	กัปตันที่ดูโหดและน่ากลัวของเด็กทุกคนแต่ไม่ใช่กับมิเชล มิเชลมองว่าเขาเป็นคนเก่งมากกับการที่เขาต้องไปต่อสู้ผจญภัยในต่างแดน มิเชลชื่นชอบในตัวกัปตันมาก
กลุ่มเด็กหลง	เด็กผู้ชาย 6 คน ที่อาศัยอยู่ในบ้านต้นไม้แต่ละคนมีลักษณะนิสัยที่แตกต่างกันมาก แต่ในบรรดา 6 คนนี้มีเชลกับสนิทกับ เคอร์รี่มากที่สุด เพราะเขาเคยรับฟังความคิดเห็นของมิเชล
กลุ่มอินเดียนแดง	ลูกน้องของหัวหน้าเผ่าอินเดียนแดง พวกเขามีความพร้อมเพรียงกันในทุก ๆ เรื่อง และยังคงน่าเกรงขาม เชื้อฟังคำสั่งแค่หัวหน้าเผ่าเพียงคนเดียว
กลุ่มโจรสลัด	ลูกน้องของกัปตันฮุคแต่ละคนมีลักษณะนิสัยที่แตกต่างกันออกไป ถึงพวกเขาจะดูไม่ได้เรื่องยังไงแต่พวกเขาก็ยังเคารพและซื่อสัตย์ต่อกัปตันฮุค

ตารางที่ 3.12 : ตารางความสัมพันธ์ของตัวละครมิเชล

ที่มา : ผู้ศึกษา

พัฒนาการตัวละคร

ฉาก	เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น	ความรู้สึกตัวละคร	สิ่งที่ได้เรียนรู้
1	-มิสเตอร์ดาร์ลิ่งสั่งพนักงานน่าน้ำ 1 สัปดาห์ -มิสเตอร์ดาร์ลิ่งไม่ฟังในสิ่งที่ลูกอธิบาย	ความรู้สึกของมิเชล คือพ่อทำแบบนี้ไม่ถูกต้องทั้งที่ไม่ใช่ความผิดของน่าน้ำ พวกผู้ใหญ่ไม่เคยฟังพวกเราเลย	ไม่มีใครฟังความคิดเห็นของเด็ก (ปมของมิเชล)
2	-ปีเตอร์แพนมีตัวตนจริง -เขาจะพาพวกเรา บิน ไปยัง เนเวอร์แลนด์	ความรู้สึกของมิเชล คือ -ตื่นเต้นมากที่ปีเตอร์แพนมีอยู่จริง -แต่จะเป็นไปได้ที่เขาคือพาเรา บิน เพราะตามหลักวิทยาศาสตร์แล้วไม่มีทางที่คนเราจะบินได้	- ปีเตอร์แพนมีอยู่จริง - ความสุขทำให้เราบินได้
4	-บินมาถึงเนเวอร์แลนด์และได้เจอกับ กัปตันฮุคตัวจริง -กัปตันฮุคไต่ถามพวกเขาจนตกลงมา -ได้เข้ากลุ่มเด็กหลง	ความรู้สึกของมิเชล คือ -ดีใจที่เนเวอร์แลนด์มีอยู่จริง ทุกอย่างที่นี่เหมือนกับที่ที่เวนด์เล่าให้ฟัง -ตื่นเต้นที่ได้เจอกับฮุค -ยินดีใจที่ได้เข้ากลุ่มเด็กหลงโดยที่มีคนเข้าใจและรับฟังความคิดเห็นของฉันทัน	-เนเวอร์แลนด์มีอยู่จริง -ได้เจอกับเพื่อนใหม่และได้เจอกับคนที่ฟังความคิดเห็นของฉันทัน

5	<p>-เด็กหลงพามาเล่นไล่จับกับพวก อินเดียแดง</p> <p>-ถูกพวกอินเดียแดงจับตัว</p>	<p>ความรู้สึกของมิเชล คือ</p> <p>-ตื่นเต้นที่ได้เจอกับสิ่งที่อยู่ในหนังสือ</p> <p>-เริ่มเห็นความผิดปกติ และรู้สึกไม่ปลอดภัย จึงจะเตือนคนอื่นๆ แต่ไม่มีใครฟัง</p>	<p>-สิ่งที่อยู่ในหนังสือมีอยู่จริงการ เรียนรู้ไม่เสียหาย</p> <p>-ไม่ใช่แค่ผู้ใหญ่แต่เป็นทุกคนที่ ควรจะรับฟังความคิดเห็นฉัน บ้าง</p>
7	<p>-แพนเทอร์จะเผาพวกเรา</p> <p>-ใจแอนนามีปากเสียงกับแพนเทอร์</p>	<p>ความรู้สึกของมิเชล คือ</p> <p>-กลัวและตกใจมากที่โดนจับตัว</p>	<p>-เข้าใจความรู้สึกใจแอนนามาก ขึ้น</p> <p>-เข้าใจความเป็นห่วงของพ่อ</p>
8	<p>-ปีเตอร์แพนจับกับไทเกอร์ลิลลี่</p> <p>-เวन्दี้วิ่งออกไป</p>	<p>ความรู้สึกของมิเชล คือ</p> <p>-สับสนและไม่เข้าใจว่าที่เวन्दี้เป็นอะไร</p>	<p>จูบ = แม่</p>
9	<p>-เวन्दี้บอกถึงเวลาที่ต้องกลับบ้าน</p> <p>-ปีเตอร์แพนบอกว่าถึงกลับไปพ่อกับแม่ก็ปิดหน้าต่างแล้ว ลืมเราแล้ว</p>	<p>ความรู้สึกของมิเชล คือ</p> <p>-ไม่เข้าใจว่าที่เวन्दี้เป็นอะไร</p> <p>-เริ่มลงเอยในสิ่งที่ปีเตอร์แพนพูด</p> <p>-กลัวว่าพ่อกับแม่จะปิดหน้าต่างและลืมพวกเราไป</p> <p>-ตัดสินใจกลับบ้านและจะพาเด็กหลงไปด้วย</p>	<p>ถ้าไม่รีบกลับไปพ่อกับแม่อาจจะ ปิดหน้าต่างไปและลืมพวกเรา</p>
10	<p>-โดนกับตันฮุกจับตัว</p> <p>-กับตันฮุกฆ่าปีเตอร์แพน</p> <p>-เด็กหลงรู้ความจริงว่าพวกเขาจะกลับบ้าน</p> <p>-เวन्दี้โดนให้ยืนอยู่บนไม้กระดาน</p> <p>-ทิงเกอร์โบลบินหนีไปช่วยปีเตอร์แพน</p>	<p>ความรู้สึกของมิเชล คือ</p> <p>-มีทั้งความรู้สึกกลัวและโกรธกับตันฮุก</p> <p>-มีความเชื่อในพลังของแพรี</p>	<p>-คนเราต้องมีความเชื่อ</p> <p>-ความเชื่อทำให้เราแข็งแกร่ง</p>

	-เวนต์เชื่อมพลังของแพร์		
11	-กัปตันฮุกสู้กับปีเตอร์แพน -มีการปะทะกันบนเรือ -ไม่มีใครยอมสู้กับมิเชลใจแอนนา	ความรู้สึกของมิเชล คือ -เบื่อที่ถูกทุกคนมองข้าม -โกรธที่ไม่มีใครฟัง	-เวลาจะลงมือทำอะไรควร วางแผนก่อนไม่งั้นก็จะพัง -ทุกคนควรรับฟังความเห็นของ ฉันให้ดีกว่านี้
12	-มิเชลห้ามการปะทะระหว่างแพน และฮุก -มิเชลเล่าในมุมที่เธอชื่นชอบ กัปตันฮุก -ใจแอนนาเล่าการผจญภัยของฮุก -ฮุกตัดสินใจทำอะไรบางอย่าง	ความรู้สึกของมิเชล คือ - รู้สึกผิดที่ทำให้ฮุกต้องอ่อนแอจาก คำพูดต่อว่าของเด็กหลง -อยากจะช่วยให้ฮุกลืมเรื่องราวที่ เจ็บปวดจึงเล่าเรื่องให้เขาฟัง -รู้สึกดีใจมากที่ไม่ใช่แค่กัปตันฮุกที่ ฟังมิเชลแต่ทุกคนหยุดฟังในสิ่งที่มิ เชลพูด -ดีใจที่รู้ว่ากัปตันฮุกเป็นเหรียญสอง ด้านอย่างที่เธอคิด -รู้สึกบ๊อบหัวใจของเธอเองที่ได้ฟัง ความรู้สึกที่ผ่านมาของกัปตันฮุก -เสียใจที่หลายๆ ต้องรู้ถึงการ ตัดสินใจของกัปตันฮุก เพราะเธอ ชื่นชอบในตัวเขามาก -ความรู้สึกที่ว่างเปล่า อยากกลับบ้าน	-อย่ามองคนเพียงแค่ด้านเดียว เพราะคนเรามีทั้งด้านดีและไม่ ดี -ทุกคนเริ่มเปิดรับฟังในตัวมิเชล มากขึ้น (แก๊ปม) เห็นในความ กล้าของตัวมิเชลที่ทำให้เธอดู โตขึ้น
13	-กลับมาถึงที่บ้านและเห็นว่าพ่อกับ แม่มยังเปิดหน้าต่างรออยู่ -โผล่เข้ากอด พ่อ แม่ และ นানা -เล่าเรื่องเนเวอร์แลนด์ให้กับทุกคน ฟัง	ความรู้สึกของมิเชล คือ -ดีใจที่หน้าต่างยังถูกเปิดรอไว้อยู่ -ดีใจที่ทุกคนไม่ห้ามให้เธอพูด แต่ ยังรับฟังและกอดเธอ	-ได้เห็นและเข้าใจคนมากขึ้นจาก การไปผจญภัยครั้งนี้ -รู้ว่าครอบครัวรักเรามากแค่ไหน -เชื่อว่าการผจญภัยครั้งนี้ให้ อะไรกับเธอ

ตารางที่ 3.13 : ตารางพัฒนาการตัวละครมิเชล

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.4) นายภูติศ พลธนาธนธร รับบท ปีเตอร์แพน

ลักษณะภายนอก

ปีเตอร์แพน เป็นเด็กหนุ่มจากเนเวอร์แลนด์ เพศชาย ที่มีอายุ 14 ปี ส่วน สูง 177 ซม. น้ำหนัก 65 กก. เป็นเด็กที่ร่าเริงที่ชอบทำกิจกรรมล่าสัตว์หรือไล่จับกับพวกอินเดียนแดง สีผิวของเขานั้นขาว รูปร่างสูงไม่อ้วนไม่ผอม ปีเตอร์แพนเป็นเด็กที่มีผมหยิกเล็กน้อยเส้นเล็กสีดำ ในดวงตาของเขานั้นสีน้ำตาลเข้มมีบุคลิกที่ชอบพูดจาโอ้อวด และพูดเสียงดัง เขาเฟรนด์ ชี้เล่น เขานั้นจะแต่งตัวในชุด ที่มีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง ชุดที่เขาใส่นั้นสีเขียวเป็นเด็กที่อารมณ์ดี จะเห็นจากภายนอกว่าปีเตอร์นั้นเป็นเด็กที่ชอบยิ้มด้วยลักษณะภายนอกนั้น ทำให้แพนถูกมองว่า เป็นเด็กที่ดูอวดดี พูดเสียงดัง และชอบเอาชนะมากๆ แต่โดยรวมแล้วเขาก็ถือว่าเป็นเด็กที่อยู่ด้วย แล้วมีความสุข มีเรื่องสนุกตลอดเวลา และเป็นเด็กที่อยู่ไม่นิ่ง ซุกซน กระโดด โดดเด่น แทบจะตลอดเวลา และทำตัวเป็นที่น่าสนใจอยู่เสมอ เด็กในกลุ่มมักมองว่า เขามีลักษณะชอบนำ ทำใน กิจกรรมต่าง ๆ เพราะเขาเอง คิดว่าการผจญภัย คือ สิ่งที่ทำให้ชีวิตของเขามีความสุข และเขาเป็นคนที่ไม่ชอบอยู่คนเดียวสักเท่าไร

ลักษณะภายใน

ปีเตอร์แพน เขาเป็นเด็กที่รักในความยุติธรรม และคำมั่นสัญญา แต่มักจะชี้หลัง ชี้ลิ้มตาประสาของเด็กที่ เพราะจำแต่สิ่งที่สำคัญ ชอบเล่นสนุก เป็นเด็กที่รักเพื่อนในกลุ่ม ของตนเอง ช่างสังเกตและทะระนงตน ตามแบบของเด็ก ช่างพูด และรักความสนุกเป็นชีวิตจิตใจ สิ่งที่เขาคิดนั้นคือการผจญภัยและความสนุก เขานั้นมีความเป็นผู้นำสูงมาก ซึ่งในขณะเดียวกัน ความเป็นผู้นำของเขาก็มาควบคู่กับความเป็นเด็กที่สูงมากเช่นเดียวกัน จึงทำให้เห็นว่าการกระทำ บางครั้ง หรือบางอย่างก็ดูไม่สมเหตุ สมผลสักเท่าไร และมักจะเย่อหยิ่งในศักดิ์ศรีของตนเองมาก เขานั้นช่างฝัน และหลงตนเอง มีความภูมิใจในตนเองสูง เป็นเด็กที่ตรงไปตรงมาไม่ อ้อมค้อม และ เป็นคนที่คิดอะไรง่าย ๆ ในแบบของเด็กผู้ชาย ปีเตอร์แพนแล้วในใจลึกๆของเขานั้น ต้องการใครสัก คนที่มาดูแล เพราะจริง ๆ แล้วนั้น ปีเตอร์แพนเป็นเด็กที่ไม่มีพ่อและแม่ ได้มาอยู่ที่เนเวอร์แลนด์กับ ทิงเกอเบล เพียงแต่ว่าปีเตอร์แพนนั้นไม่ได้แสดงออกมาทางคำพูดว่าต้องการจะมีพ่อหรือแม่ แต่ จะแสดงออกมาผ่านการกระทำหรือประชด ซึ่งในระหว่างดำเนินเรื่องนั้น จะเห็นได้ว่าปีเตอร์แพน นั้น ติดเวนต์ โดยที่เขายังคงความเป็นตนเอง คืออยากให้เห็นเวนต์นั้นได้เห็นในสิ่งต่าง ๆที่เขาอยากจะทำ โชวีให้เวนต์ดู และตัวเขาเองนั้นก็ไม่สามารถที่จะขาดเวนต์ไปได้ เขาคิดว่าการกระทำของเขานั้น เป็นสิ่งที่ถูกต้อง เสมอ ไม่เชื่อและไม่สนใจในมุมมองที่ขัดกับความคิดตนเองสักเท่าไร

ความต้องการของตัวละคร

ต้องการที่จะมีใครสักคนที่เหมือนแม่โดยที่เขาต้องการอิสระของเขาและไม่ต้อง

เดบิต

ภูมิหลังตัวละคร

ปีเตอร์แพนเป็นเด็กที่ไม่มีพ่อและแม่ เขานั้นต้องการที่จะมีแม่ เขาได้มาอยู่ที่เนเวอร์แลนด์ตั้งแต่ยังเด็ก โดยคนที่พาเขามานั้น คือ ทิงเกอบเบล ทำให้เขาใช้ชีวิตในเนเวอร์แลนด์กับทิงเกอบเบลมาโดยตลอด จึงทำให้เขานั้นไม่รู้จักว่าการมีแม่นั้นเป็นอย่างไร ซึ่งตัวเขาเองก็ ติดอยู่กับความเป็นเด็ก ไม่อยากที่จะเติบโตไปเป็นผู้ใหญ่ และยังอยากผจญภัย เล่นสนุกอยู่

ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับปีเตอร์แพน	ความสัมพันธ์
เวนต์	เปรียบเสมือนแม่ เข้ามาเติมเต็มและให้ความสบายใจกับปีเตอร์แพน ช่วยเหลือและติตองให้กับปีเตอร์แพน
มิเชล&ใจแอนนา	น้อง ๆ ของเวนต์ที่ขอมาด้วย แต่เพราะเวนต์ขอให้มา จึงเลือกที่จะพามา
กลุ่มเด็กหลง	เปรียบเสมือนเพื่อนของปีเตอร์แพน แต่ละคนล้วนมีความเป็นตัวเอง มีลักษณะเฉพาะตัว ทุกคนไม่มีพ่อแม่ เหมือนกัน ชอบฟังนิทาน มีนิสัยร่าเริง และเชื่อฟังคำสั่ง
ทิงเกอร์เบล	คนที่เคยช่วยเหลือปีเตอร์มาโดยตลอด ตั้งแต่ยังไม่รู้เรื่อง พาปีเตอร์แพนมายังเนเวอร์แลนด์ ทำให้แพนเรียนรู้เกี่ยวกับแฟรี่และภาษาแฟรี่ ทำให้ปีเตอร์แพนบินได้ และเรียนรู้เกี่ยวกับผงพิทซี่
กัปตันฮุก	เปรียบเสมือนทั้งเพื่อนและคู่กัด ทั้งคู่ชอบที่จะต่อสู้กัน ในมุมมองของปีเตอร์แพน การสู้กับฮุกนั้นเป็นเรื่องสนุก และ ความท้าทายในเนเวอร์แลนด์ หากต้องเสียฮุกไป ก็เหมือนต้องเสียเพื่อนและความสนุกไปเหมือนกัน เพราะทั้งคู่รู้จักกันมา 500 ปี

สมิและกลุ่มลูกเรือโจรสลัด	เป็นเหมือนผู้ช่วยของกัปตันฮุก เป็นลูกเรือที่ไม่ได้เรื่อง แต่มีความซื่อสัตย์กับกัปตัน
ไทเกอร์ลิลลี่	ลูกสาวหัวหน้าเผ่าอินเดียนแดง เธอมีความชอบให้กับปีเตอร์แพน จวบจนของปีเตอร์แพนเป็นของไทเกอร์ลิลลี่ และเธอคือผู้ที่มาสืบทอดตำแหน่งหัวหน้าเผ่า
หัวหน้าเผ่าอินเดียนแดง	หัวหน้าเผ่าอินเดียนแดง ผู้เป็นพ่อของไทเกอร์ลิลลี่ มีความเป็นผู้นำ แข็งแกร่ง และควบคุมคอยดูแลพวกอินเดียนแดง มักจะช่วยเหลือกันในบางครั้งที่ต้องเจอกับพวกกัปตันฮุก ซึ่งกลุ่มเด็กหลงและเผ่าอินเดียนแดงต่างมีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน

ตารางที่ 3.14 : ตารางความสัมพันธ์ของตัวละครปีเตอร์แพน

ที่มา : ผู้ศึกษา

พัฒนาการตัวละคร

ฉาก	เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น	ความรู้สึกตัวละคร	สิ่งที่ได้เรียนรู้
2	ปีเตอร์แพนเข้าไปตามหาทิงเกอร์เบลและเข้าไปตามหาเงาของตนเองจนทำให้ได้เจอกับเวนต์ เวนต์ติดเงาให้ปีเตอร์แพนและจะมอบจูบให้	ปีเตอร์แพนตกใจที่ได้พบกับเวนต์และน้อง ๆ ปีเตอร์แพนดีใจที่เวนต์สามารถนำเงาเข้ามาติดกับตนเองได้ และดีใจที่จะให้เวนต์ไปเล่นนิทานที่เนเวอร์แลนด์ และได้ใจที่ได้รับจูบจากเวนต์	ได้เริ่มรู้จักความรู้สึกของการมีแม่/เงาสามารถกลับมาติดกับเราได้/จูบนั้นมีลักษณะเป็นชิ้น
4	ปีเตอร์แพนเข้ามาทักทายกลุ่มเด็กพร้อมเล่าเรื่องแม่ที่มาด้วย แต่พบว่าเวนต์ถูกยิงโดยธนูของทูเทิลและเป็นคำสั่งของทิงเกอร์เบล	ตกใจที่เวนต์นั้นถูกยิง พร้อมกับโมโหทูเทิลและทิงเกอร์เบลมาก	เริ่มมีความเป็นห่วงเวนต์ และแค้นเวนต์ขนาดไหน
6	ปีเตอร์แพนและเวนต์พบว่าไทเกอร์ลิลลี่ถูกฮุกและสมิจับตัวมา แพนจึงเข้าไปช่วยและได้สู้กับฮุก จนหนีไปและพาไทเกอร์ลิลลี่กลับเผ่า	แพนตกใจและเป็นห่วงที่เห็นไทเกอร์ลิลลี่ถูกฮุกจับตัวมา และรู้สึกสนุกที่ทำให้กัปตันฮุกนั้นหนีไปได้	ปีเตอร์แพนนั่นชอบและสนุกที่จะต่อสู้กับฮุก/ปีเตอร์แพนเองก็เป็นห่วงไทเกอร์ลิลลี่

7	หัวหน้าเผ่าอินเดียแดงจับกลุ่มเด็กมาเพราะคิดว่าเอาไทเกอร์ลิลลี่ไป/ ปีเตอร์แพนพาไทเกอร์ลิลลี่กลับเผ่า	ไม่พอใจหัวหน้าเผ่าที่ไม่ฟังเหตุผลของไทเกอร์ลิลลี่เลย	ปีเตอร์แพนมองว่าผู้ใหญ่ไม่มีเหตุผล
8	ปีเตอร์แพนพยายามเข้ามาปลอบไทเกอร์ลิลลี่เพื่อไม่ให้เสียใจกับเรื่องที่เกิดขึ้น จนไทเกอร์ลิลลี่ รู้สึกดีแล้วอยากจะมีของขวัญให้กับปีเตอร์แพน และหลังจากนั้นเวนต์เข้ามาเห็น	สงสารไทเกอร์ลิลลี่ที่ถูกหัวหน้าเผ่าว่าจนเสียใจ/ปีเตอร์แพนตกใจและตะลึง ที่ได้รับของขวัญจากไทเกอร์ลิลลี่ / ปีเตอร์แพนสับสนตอนที่เวนต์เข้ามาและเดินหนีไป	ของขวัญที่แท้จริงนั้นเป็นอย่างไร/ผู้ใหญ่ไม่มีเหตุผล
9	เวนต์เข้ามาบอกกับน้อง ๆ ว่า ต้องการจะกลับบ้านไปหาแม่และแพนเข้ามาได้ยิน แพนโหม่นน้ำใจทุกคนแต่ทุกคนยังเลือกจะกลับไป	ปีเตอร์แพนเสียใจที่ทุกคนไม่ฟังตนและยังเลือกที่จะกลับไปยังโลก	รู้ว่าตนเองนั้นต้องการเวนต์
10	สุคให้เด็ก ๆ ยอมจำนนและมาเป็นลูกเรือของตนเพื่อไว้ชีวิต พร้อมกับบอกเรื่องเกี่ยวกับเวนต์จะกลับบ้าน และได้บอกกับกลุ่มเด็กและเวนต์ว่าได้ฆ่าปีเตอร์แพนจนตายแล้ว	ปีเตอร์แพนปรากฏตัว พร้อมความไม่พอใจและได้บอกว่าจะจัดการกับสุค	สุคนั้นคือคู่ต่อสู้ที่สมศักดิ์ศรีของปีเตอร์แพน/ความสนุกของปีเตอร์แพนคือการได้ต่อสู้กับสุค
11	เกิดการต่อสู้บนเรืออย่างซูลมุนจนปีเตอร์แพนขอต่อสู้ตัวต่อตัวกับกัปตันสุค	การต่อสู้บนเรือที่ซูลมุนทำให้ปีเตอร์แพนรู้สึกสนุกกับสถานการณ์	ไม่ว่าเวนต์จะยังอยู่หรือกลับโลกปีเตอร์แพนก็ยังคงเป็นห่วงและพร้อมช่วยเหลือ
12	สุคพลาดท่าและได้พุดความในใจทั้งหมดที่ เก็บไว้ในใจจนเป็นปมของตนเองออกมา หลังจากนั้นได้ฟังที่ เวนต์ มีเซด และ โจแอนนา พุดถึงวีรกรรมของเขาจึงทำให้กัปตันสุค คิดได้และได้เกิดความเข้าใจกับเรื่องต่าง ๆ ทั้งหมด เลยเลือกที่จะโดดลงเรืออย่างที่ได้คำมั่นสัญญากับปีเตอร์ไว้	ปีเตอร์แพนโมโหที่กัปตันสุค โทษว่าตนเป็นคนทำให้กัปตันแขนขาดเพราะเกิดจากอุบัติเหตุ และ ทำให้รู้สึกเสียใจหลังจากที่โดดลงเรือเนื่องจากสุคเปรียบเสมือน คู่ต่อสู้ที่สมกับแพนและทำให้แพนสนุก ได้ผจญภัยในเนเนเวอร์แลนด์	เมื่อสุคโดดลงเรือ รู้สึกว่าเหมือนได้สูญเสียอะไรบางอย่างไป

13	เห็นความสุขของมิเชล โจแอนนา เวนต์ และ สมาชิกในครอบครัวของ เขา	เข้าใจในความต้องการและเหตุผล ของเวนต์และเด็ก ๆ	การยอมรับในความต้องการ ของเวนต์และน้อง ๆ
----	---	---	---

ตารางที่ 3.15 : ตารางพัฒนาการตัวละครปีเตอร์แพน

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.5) นางสาวณัฐธัญย์ อุดมพัฒนวรโชติ รับบท มิสซิสตาร์ลิง ลักษณะภายนอก

ผู้หญิงวัย 40 ปี เธอยังคงสวยในแบบของเธออยู่เสมอ ด้วยความที่เธอมี ลูก 3 คน
รูปร่างของเธอจึงหัวมกว่าแต่ก่อน ซึ่งก็ไม่แปลกสำหรับคนเป็นแม่ที่ต้องทำงานหนักให้ครอบครัว มิสซิสตาร์ลิง
เป็นคนที่ดูใจเย็น อบอุน ทุกครั้งที่เธอยิ้มเราจะเห็นความปลอดภัยที่เธอมอบให้ได้ทุกครั้ง

ลักษณะภายใน

แม้ว่าภายนอกมิสซิสตาร์ลิงจะเป็นคนที่ดูใจเย็นและอบอุน แต่นิสัยของเธอลึก ๆ เธอ
เป็นคนที่รักความถูกต้อง และเป็นนักจัดการที่เก่งมาก ๆ คนหนึ่งเลยทีเดียว เธอรู้จักพูด และช่างเจรจาเพราะ
เธอต้องเป็นตัวกลางระหว่างสามีกับลูก ๆ เสมอ เธอรักครอบครัวของเธอ มาก จะเห็นได้จากในอดีตเธอเคยเป็น
คนรักสนุก ชอบเต้นรำ และเข้างานสังคัม แต่เมื่อเธอมีลูกเธอก็ต้องสละสิ่งเหล่านั้นจากชีวิตไป และมอบ
ความสุขให้กับลูก ๆ ทุกคนแทน

ความต้องการตัวละคร

ต้องการให้ครอบครัวของเธออยู่ด้วยกันอย่างมีความสุข เพราะครอบครัวคือความสุข
เดียวในการใช้ชีวิตของเธอและทุกครั้งที่ถูก ๆ กับสามีทะเลาะกันเธอจะสละความคิดเห็นตัวเองทิ้งและเป็น
ตัวกลางเพื่อเชื่อมเด็ก ๆ กับคุณพ่อให้พวกเขากลับมาคืนดีกันได้อย่างรวดเร็วที่สุด

ภูมิหลังตัวละคร

ในอดีตพ่อแม่ของมิสซิสตาร์ลิงหย่าร้างกัน ทำให้เธอไม่สามารถเรียก ครอบครัวว่าเป็น
ที่พึ่งได้เต็มปากเท่าไรนัก จนกระทั่งเธอเจอจอร์จหรือมิสเตอร์ดาร์ลิง จอร์จมอบทุกอย่างให้กับเธอและเป็นที่
พึ่งของเธอได้เป็นอย่างดี จอร์จทำงานธนาคาร ในขณะที่เธอเป็นแม่บ้านดูแลทุกอย่างให้เรียบร้อย ถึงแม้จะมี

ปัญหาการเงินเข้ามาบ้าง แต่จอร์จทำให้เธอเห็นถึงความ เป็น “สามี” และ “พ่อ” ที่ดีในแบบที่เธอไม่เคยเห็น จนกระทั่งมีลูกคนแรก ในขณะที่มิชชีสตาร์ลิ่งดีใจมากกับการได้เป็นแม่คน แต่จอร์จกลับไม่ค่อยเห็นด้วย เขาให้เหตุผลว่าการเงินของบ้านยังไม่คงที่ และยังมีพ่อกับแม่ที่เลี้ยงเด็กคนหนึ่งได้ สำหรับมิชชีสตาร์ลิ่งแล้วเหตุผลของ เขาช่างน่ายอกย่องเหลือเกิน เธอจึงให้ความเชื่อมั่นกับสามีว่าเราทำได้ จนตอนนี้จอร์จกับเธอก็มีลูก ๆ ที่น่ารักด้วยกันถึง 3 คนแล้ว

ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับ มิชชีสตาร์ลิ่ง	ความสัมพันธ์
มิสเตอร์สตาร์ลิ่ง	มิสเตอร์สตาร์ลิ่งเป็นสามีที่ดีของเธอมาโดยตลอด เขาทำงานอย่างหนักเพื่อทุกคนในครอบครัว สำหรับเธอแล้วเขาเป็นสามีที่ควรแก่การเคารพ ยกย่อง และน่าชื่นชม ถึงเขาจะไม่รู้จักความประณีประนอมแก่คนในบ้าน แต่มิชชีสตาร์ลิ่งรู้ว่าเขาหวังดีกับทุกคนในบ้านเสมอ
เวนดี้	เวนดี้เป็นลูกคนแรกของมิชชีสตาร์ลิ่ง ทุกครั้งที่เธอมองเวนดี้ เธอจะรู้สึกถึงตนเองในวัยเยาว์ ในฐานะคนเป็นแม่เธอชอบใจเวนดี้ที่เป็นลูกที่ดี และช่วยดูแลน้อง ๆ แทนเธอมาตลอด
โจแอนนา	โจแอนนาเป็นลูกคนกลางในบ้านหลังนี้ ที่เลี้ยงยากที่สุดเพราะมีนิสัยคล้ายผู้ชายเหมือนกับคุณพ่อ โจแอนนาชอบการผจญภัยและการละเล่นที่ใช้ร่างกายเธอจึงรับมือยาก และต้องดูแลคนนี้บ่อยกว่าปกติเพราะความเป็นห่วงกลัวว่าจะได้รับอันตราย

มิเชล	มิเชลเป็นลูกคนเล็กสุดของบ้าน และเป็นหัวแก้วหัวแหวนของแม่ เพราะมิเชลจะไม่ค่อยรู้อะไรเท่าไรในสายตาผู้ใหญ่ แต่เธอจะอุ้มใจกับลูกคนอื่นมากกว่าใจแอนนาด้วยซ้ำ เพราะมิเชลเป็นเด็กที่ตั้งใจเรียน และฝึกฝนหนังสือเสมอตามแบบที่ครูพ่อสอน
นาน่า	เธอมองว่านาน่าเป็นทั้งแม่บ้าน และเพื่อนคู่คิดของเธอ หากไม่มีนาน่าตัวเธอเองคนเดียวคงไม่สามารถดูแลบ้าน และลูก ๆ ได้เป็นอย่างดีแน่ ในบางครั้งที่ต้องพูดคุยกับเด็ก ๆ นาน่าอาจจะทำได้ดีกว่าเธอด้วยซ้ำ เพราะเธอมีจอร์จ สามีของเธอที่ต้องดูแลด้วย
ปีเตอร์แพน	มิสซิสตาริ่งรู้จักเด็กผู้ชายคนนี้เป็นอย่างดีเช่นเดียวกับเวนดี้ เพียงแต่เมื่อเขามีลูก ๆ ความทรงจำเกี่ยวกับปีเตอร์แพนจึงเลือนลางลงไปบ้างก็เท่านั้น

ตารางที่ 3.16 : ตารางความสัมพันธ์ของตัวละครมิสซิสตาริ่ง

ที่มา : ผู้ศึกษา

พัฒนาการตัวละคร

ฉาก	เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น	ความรู้สึกตัวละคร	สิ่งที่ได้เรียนรู้
1	ลูก ๆ วาดแผนที่ลงบทสวดของสามี ซึ่งสำคัญต่อการไปงานเลี้ยงคืนนี้เป็นอย่างมาก	รู้สึกหนักใจ เพราะต้องเป็นตัวกลางของลูก และสามี	ได้เรียนรู้ว่าตนเองใส่ใจลูก ๆ ไม่มากพอ จากการที่ตนเองหลงลืมว่าลูก ๆ เล่นเป็นใครในนิทานเรื่องปีเตอร์แพน
13	ลูก ๆ บินออกไปจากหน้าต่าง แต่สุดท้ายพวกเขาก็กลับมาอย่างปลอดภัย และเธอได้เจอปีเตอร์แพนอีกครั้ง...เธอจำเขาได้แล้ว	รู้สึกมีความสุข เหมือนหัวใจกลับมาพองโตอีกครั้ง	ได้เรียนรู้ว่าความสุขของแม่คือ ลูก ๆ และหากยังเชื่อในปีเตอร์แพน ความสุขในวัยเด็กของเธอ และทุก ๆ คนที่เชื่อ จะไม่มีทางหายไป

ตารางที่ 3.17 : ตารางพัฒนาการตัวละครมิสซิสตาริ่ง

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.6) นางสาวณัฐฤทัย อุดมพัฒนารชิตี รับบท กัปตันสุค

ลักษณะภายนอก

หัวหน้าโจรสลัดหญิงอายุ 40 ปี รูปร่างท้วม แขนขาด้วน สวมใส่ขอเหล็ก ทดแทนความพิการของตน หน้าตาดูโหดร้าย เกรี้ยวกราด เสียงดัง ที่เล่นที่จริง มักพูดไทยคำ อังกฤษคำตามความพอใจของตัวเองเพื่อแสดงออกถึงความเฉลียวฉลาด การแต่งกายจะใส่ชุด หัวหน้าโจรสลัดที่ติดยศให้ดูยิ่งใหญ่ คล้ายทหาร สวมหมวก ใส่สร้อย แต่งตัวเต็มชุดเสมอเพื่อสร้างความน่าเชื่อถือ ความน่ากลัวตามกิตติศัพท์ของตนเอง

ลักษณะภายใน

ถึงภายนอกสุดจะดูเป็นคนโหดร้าย แต่แท้จริงแล้วสุดเป็นตัวละครที่ต้องการการยอมรับ และต้องการความรักจากคนรอบข้าง สุดเสียงดังเพราะต้องการให้ทุกคนฟัง สุดฆ่าคนเพราะต้องการให้ทุกคนยอมรับในคำสั่งและสุดก็เปรียบเสมือนผู้ใหญ่ทุกคนที่อยากย้อนวัยไปเล่นสนุกเหมือนเด็ก ๆ แต่ต้องเก็บมันไว้เหมือนกล่องดนตรีเล็ก ๆ ในหัวใจสุดได้เจอ เหตุการณ์ที่ทำให้เธอพิการทางแขน ตัวละครนี้จึงมีความอ่อนแอ ความไม่มั่นใจ รวมไปถึงความเจ็บปวดในชีวิต สุดจึงสร้างภายนอกให้แข็งแรงเพื่อทดแทนความอ่อนแอ ความเสียใจ และความทุกข์ทรมานซึ่งเป็นตัวตนที่แท้จริงของสุดที่ สุดจะไม่ให้ใครเห็นมันแน่นอน

ความต้องการตัวละคร

ต้องการแก้แค้นปีเตอร์แพนให้สำเร็จ เพราะ การเล่นสนุกของปีเตอร์แพน เป็นสาเหตุที่ทำให้สุดแขนด้วน และทำให้สุดไม่สามารถใช้ชีวิตได้อย่างมีความสุข สุดจึงเฝ้ารอวันที่จะได้กำจัดปีเตอร์แพนให้สาสมกับสิ่งที่ปีเตอร์แพนได้ทำไว้กับสุด

ภูมิหลังตัวละคร

ในอดีตสุดเป็นเกิดในชาติตระกูลของผู้ดีอังกฤษ แต่เมื่อเธออายุได้ 5 ขวบ สุดได้พลัดพรากจากครอบครัวหลังจากไปตกปลากับพ่อแม่ด้วยกันบนเรือ เนื่องจากในขณะที่ สุดหลับอยู่ เรือของสุดได้ถูกโจรสลัดบนเกาะปล้น และฆ่าเพื่อชิงทรัพย์ พ่อแม่ของสุดจึงเสียชีวิต ส่วนสุดคงเพราะโชคช่วยเลยทำให้เธอใช้ความรู้ที่มีอยู่เอาตัวรอดไปวัน ๆ จนโจรสลัดมาเห็นเธอเข้า เธอจึงสอนพวกเขาหาอาหารด้วยวิธีการใหม่ ๆ และสั่งให้พวกเขาเรียกเธอว่ากัปตัน หลังจากนั้น เธอก็เริ่มผันตัวเองเป็นหัวหน้าโจรสลัดเต็มตัว มีลูกน้อง สร้างเรือ ออกหาอาหาร และตามล่าสมบัติ ตามเกาะต่าง ๆ จนกระทั่งเธอมาเจอ “สมิ” เพราะความสงสัยที่สมิชีวิตตกอับไม่ต่างจากเธอ จึง ชวนมาเป็นนางเรือที่ดูแลความเรียบร้อย และสวัสดิการลูกเรือทุกคน จนทำให้สมิเป็นลูกเรือคนสนิทของสุดไปโดยปริยาย สุดดูแลลูกเรือด้วยความที่เล่นที่จริง เพราะเธอได้นิสัยยกวน เจ้าเล่ห์จาก พ่อและความจิกกัด ชอบเหน็บแนมจากแม่ จนกระทั่งกิตติศัพท์ของเธอเริ่มมีชื่อเสียง จึงตั้งชื่อเรือ โจรสลัดว่า “จอล

ลีโรเจอร์” แล้วปีเตอร์แพนก็เอาความสนุกเข้ามาก่อน สุกรำคาญจึงเข้าไปสั่ง สอน ในขณะที่เดียวกันปีเตอร์แพนก็ใช้มีดสั้นตัดแขนขวาของเธอ ทำให้เธอแขนด้วนต่อหน้าลูกเรือ ทุกคน เธอจึงทุกข์ทรมาน เจ็บปวด ไม่ยอมออกมาเจอหน้าใคร เก็บตัวอยู่แต่ในห้อง คิดแต่จะแก้ แค้นปีเตอร์แพน และทุกครั้งที่แผลหลับเธอจะฝืนถึง จะระเข้ตัวหนึ่งที่เข้ามากินชีวิตเธอ เมื่อแผลขอ เธอเริ่มหาย เธอจึงสวมใส่ขอเหล็ก และใช้วิธีการที่โหดร้ายมากกว่าเดิมเป็น 10 เท่ากับลูกเรือ เพราะไม่ต้องการให้ใครมาสงสาร หรือ เวทนาเธอ เธอเฝ้ารอที่จะกำจัดปีเตอร์แพน และตามตัวมัน ไปทุกที่จนมาอยู่ที่เนเวอร์แลนด์ แต่ทุกครั้งที่สุคจะจัดการปีเตอร์แพน จะเข้ในฝันร้ายก็จะตามตัวเธอเจอทุกครั้ง และเธอก็กลัวมันมากพอที่จะหนีทันทีเมื่อได้ยินเสียงตึกตอก ตึกตอก ตึกตอก ...

ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับ สุค	ความสัมพันธ์
ปีเตอร์แพน	ปีเตอร์แพนเป็นบุคคลที่สุคเกลียดที่สุด เพราะปีเตอร์แพนเป็นคนทำให้สุคแขนด้วน ความอวดดี และการเล่นสนุกไปวัน ๆ ของปีเตอร์แพนทำให้สุคไม่มีทางลืมปีเตอร์แพนลง และอยากกำจัดทิ้งให้สิ้นซาก
สมิ	ลูกเรือคนสนิทของสุค สมิเป็นคนเดียวที่เคยเห็นความอ่อนแอของสุคมาแล้ว ในขณะที่สุคแขนด้วนใหม่ ๆ ลูกเรือทุกครั้งหวาดกลัว และตั้งคำถามว่าพวกเขาควรอยู่บนเรือที่มีกัปตันพิการหรือไม่ แต่สมิเป็นลูกเรือคนเดียวที่ยังอยู่ข้าง ๆ และดูแลสุคในทุกสถานการณ์
มิเชล	มิเชลเป็นเด็กที่มีแวดวงตาที่จริงใจที่สุดที่สุคเคยเห็น เด็กคนนี้เปรียบเสมือนกระจกที่ทำให้สุคเห็นตนเองตอนอายุ 5 ขวบอีกครั้ง เพราะเด็กคนนี้นี้กล้าหาญ และไม่กลัวอะไรเลย เด็กคนนี้ให้ความรักกับสุคหลังจากที่สุคไม่ได้รับมันมานานแค่ไหนแล้วก็ไม่รู้ ขอขอบคุณมิเชล... สวรรจากกัปตันสุค

กลุ่มโจรสลัด	สุครักลูกเรือ และกลัวลูกเรือจะไม่รักตนเองเป็นอย่างมาก เพียงแต่วิธีการที่สุคใช้มันค่อนข้างจะแข็งกระด้างไปสักหน่อย เพราะสุคไม่เคยได้รับความรักจากใครมานานแล้ว อีกทั้งลูกเรือแต่ละคนก็ทำนิสัยหน้าหงุดหงิดเสียจริง สุคเลยโมโหหลายครั้ง ลูกเรือเลยคิดว่าสุคไม่ห่วงใยพวกเขาสักคน
เด็กๆ และกลุ่มเด็กหลง	สุคมองว่ากลุ่มนี้มีประโยชน์เหลือเกินกับการตามหาตัวปีเตอร์แพน เพราะปีเตอร์แพนอาศัยอยู่กับเด็กหลง สุคไม่เคยเกลียดพวกเขาแต่เพิ่งจะมาเริ่มไม่ชอบหนา เพราะเด็กพวกนี้ชอบมานูกลีตามความสนุกปาก นิสัยเหมือนปีเตอร์แพนไม่มีผิดเลย
กลุ่มอินเดียนแดง	อินเดียนแดงเป็นกลุ่มที่สุครำคาญที่สุด เพราะเป็นกลุ่มที่ชอบออกมาทำพิธีกรรมตามความสนุกสนานถึงแม้จะเป็นผู้ใหญ่ ที่สุครำคาญคงเพราะสุคอิจฉามากกว่าที่พวกเขาสนุกสนานกับชีวิตได้ขนาดนั้น สุคจะปิดหูปิดตาทุกครั้งที่ได้ยินเสียงกลอง และเห็นการเต้นรำของชนเผ่า

ตารางที่ 3.18 : ตารางความสัมพันธ์ของตัวละครกับต้นสุค

ที่มา : ผู้ศึกษา

พัฒนาการตัวละคร

ฉาก	เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น	ความรู้สึกตัวละคร	สิ่งที่ได้เรียนรู้
3	ปีเตอร์แพนบินกลับมาที่เนเวอร์แลนด์หลังจากที่สุคตามหาตัวมานาน	รู้สึกดีใจ และสะใจที่เจอตัวปีเตอร์แพนโดยที่มันไหวตัวไม่ทัน	ลูกเรือของตนไม่ได้เรื่องสักคนโดยเฉพาะสมิ
6	ไทเกอร์ลิลลี่ไม่ยอมบอกที่อยู่ปีเตอร์แพนให้สุครู้ แต่ในขณะที่เดียวกันสุคก็เจอปีเตอร์แพนเข้าพอดี	รู้สึกดีใจมากที่สุด และรู้สึกว้าชอคชะตาเข้าข้างตนเอง	ปีเตอร์แพนพาคนนอกเข้ามาในเนเวอร์แลนด์เธอมีชื่อว่า "เวนดี้"
8	สุคหมดหนทางที่จะจัดการแพนจนกระทั่งเจอทิงก์ที่กำลังร้องไห้เรื่องปีเตอร์แพนกับเวนดี้อยู่	รู้สึกแค้นปีเตอร์แพนมากขึ้นเรื่อยๆ และมั่นใจในตนเองมากขึ้นเมื่อทราบที่อยู่ปีเตอร์แพนจากทิงก์แล้ว	ได้รู้ที่อยู่ของปีเตอร์แพน และคิดแผนการกำจัดปีเตอร์แพนออกอีกครั้ง

9	ฮุกส์กลัวตัวเวนต์ และเด็ก ๆ สำเร็จ ก่อนที่จะวางระเบิดใส่ ปีเตอร์แพน	รู้สึกได้รับการยอมรับ และสะใจ ที่สุดในชีวิต	ไม่ได้เรียนรู้อะไร เพราะ ตัวละครยังจมปลักกับเรื่องปีเตอร์แพนอยู่
10	เด็กทุกคนอยู่บนเรือของฮุก และ พวกเขากำลังต้องตัดสินใจว่าจะเป็นโจรสลัดของฮุกใหม่	รู้สึกสะใจ เหมือนการแก้แค้นที่มีต่อ ปีเตอร์แพนของตนสำเร็จ	ได้เรียนรู้ว่าพี่ของเด็ก ๆ มีจริง จากการที่ปีเตอร์แพนบินมาที่เรือ
11	ปีเตอร์แพนกับฮุกต่อสู้กันเป็นครั้งสุดท้าย	รู้สึกโกรธ เสียใจ และจริงจังที่สุดในชีวิต	ไม่ได้เรียนรู้อะไร ฮุกยังคงอยู่ในสภาวะอารมณ์เดิม เพียงแต่ทวีคูณมากขึ้น
12	เด็ก ๆ ทุกคนล้อเลียนฮุก มิเชลได้ พิสูจน์ให้เห็นฮุกเห็นว่าฮุกคือคนเก่ง และเธอชื่นชมเขา	รู้สึกสูญเสียการควบคุมในตอนที่เด็ก ๆ ทุกคนไม่เชื่อในตนเอง แต่เมื่อทุกคนพิสูจน์ให้เห็นว่าพวกเขาชื่นชมในตัวฮุกมากแค่ไหน รู้สึกดีใจ คิดถึง โหยหา เจ็บปวด และยอมรับ	เรียนรู้ว่าความสุขขึ้นอยู่กับตัวเรา และสิ่งที่ฮุกต้องการคือการได้รับความรัก ซึ่งทุกคนมีให้เขามาโดยตลอด เพียงแต่ตัวเขาเองที่มองข้ามไป

ตารางที่ 3.19 : ตารางพัฒนาการตัวละครกับต้นฮุก

ที่มา : ผู้ศึกษา

การรับบทตัวละคร มิซซีสตาร์ลิง และ ฮุก

เนื่องจากตัวละคร 2 ตัวนี้มีความเชื่อมโยงกันอย่างไม่น่าเชื่อในเรื่องของการจัดระเบียบ เช่น การจัดระเบียบลูกเรือ และ การจัดระเบียบลูกๆ เป็นต้น การโหยหาความสุข ความสนุกที่ตนไม่มี เช่น ฮุกที่ต้องการความรัก การยอมรับ และ แม่ที่ต้องสละความเยาว์วัยของตนเองเพื่อลูกๆ เป็นต้น อีกทั้งโจรสลัดในประวัติศาสตร์ยังทำหน้าที่เกี่ยวกับการ “ล่า” อาณานิคม ซึ่งไม่ต่างจากผู้ปกครองที่คอย “ล่า” จินตนาการ จัดระเบียบความคิดให้ถูกที่ถูกต้อง โหยหา และอิচ্ছาความสุขของเด็ก ๆ อีกด้วย หากมองพัฒนาการตัวละครของ 2 ตัวละครนี้ จึงไม่แปลกเลยที่ 2 ตัวนี้มีความเชื่อมโยงกัน เมื่อมิซซีสตาร์ลิงลี้ภัยปีเตอร์แพน (ความสุข) ไป เขาได้กลายเป็นฮุก (ผู้ซึ่งโหยหาความสุขอย่างทุกซ์ทรมาณ และเมื่อฮุกเรียนรู้แล้ว มิซซีสตาร์ลิงก็เชื่อเรื่องปีเตอร์แพน และรอวันที่เด็กๆ จะบินกลับมาหาตนเองอีกครั้ง (ความสุขของคนเป็นแม่คือ “ลูก”)

3.7) นางสาวรดา โคมิวิริยาจารย์ รับบท นาน่า

ลักษณะภายนอก

หญิงสาวอายุ 26 ปี รูปร่างสมส่วน แต่งตัวเรียบร้อยสะอาดเพราะเป็น สาวใช้ของบ้าน มีท่าทางการเดินที่คล่องแคล่ว พูดด้วยน้ำเสียงที่ไพเราะ

ลักษณะภายใน

เป็นคนรักเด็ก ใจเย็น มีทัศนคติที่มองโลกในแง่ดี ชอบช่วยเหลือและรับ ฟังความคิดเห็นของผู้อื่นอยู่เสมอ

ความต้องการตัวละคร

ทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายภายในบ้าน การดูแลเด็กๆ ให้ดีและออกมาสมบุรณ์ที่สุด

ภูมิหลังตัวละคร

นানাไม่มีครอบครัว เป็นเด็กกำพร้าตัวคนเดียว ครอบครัวदारलिंगได้รับ เธอเข้ามาดูแลให้ที่พักอาศัยและอาหารกับเธอ นานาจึงตอบแทนด้วยการดูแลความเรียบร้อยภายในบ้านพร้อมทั้งเป็นพี่เลี้ยงเด็กให้ลูกๆ ทั้ง 3 ของครอบครัวदारलिंग

ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับ นานา	ความสัมพันธ์
มิสชิสदारलिंग	นานาเห็นมิสชิสदारलिंगเป็นเหมือนแม่แท้ๆอีกคนเพราะเธอรักเอ็นดูและเอาใจใส่นานาเป็นอย่างดี
มิสเตอร์दारलिंग	เจ้านายที่มักใช้อารมณ์ในการตัดสินใจ เขามักจะหงุดหงิดและพาลมาลงที่นานาเวลาที่เด็กๆไม่ฟังคำสอนของเขา
พี่น้องทั้ง 3 คน	ลูกสาวทั้ง 3 ของครอบครัวदारलिंगที่นานาเป็นพี่เลี้ยงของพวกเขา นานารักและเอ็นดูเด็กทั้ง 3 คนเป็นอย่างมาก และนานาสันับสนุนในทุกความเชื่อของเด็กๆ

ปีเตอร์แพน	เด็กชายในวัยเด็กที่นาน่าจำได้ไม่เคยลืม นาน่าเชื่อว่าปีเตอร์แพนมีอยู่จริงตามคำพูดของเด็กๆ และเธอมักจะคอยสอนเด็กๆ อยู่เสมอว่าให้มั่นคงในความเชื่อของตนเอง
------------	---

ตารางที่ 3.20 : ตารางความสัมพันธ์ของตัวละครนาน่า

ที่มา : ผู้ศึกษา

พัฒนาการตัวละคร

ฉาก	เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น	ความรู้สึกตัวละคร	สิ่งที่ได้เรียนรู้
1	-มิสเตอร์ดาร์ลิ่งสั่งพนักงานนาน่า 1 อาทิตย์เว้นตีมีประจำเดือนครั้งแรก	-ความรู้สึกของนาน่าคือ ไม่เข้าใจ ในการตัดสินใจของมิสเตอร์ดาร์ลิ่ง -เข้าใจเด็กๆ และพยายามอธิบาย ให้เด็กๆ เข้าใจในเรื่องของการโตขึ้น เป็นผู้ใหญ่	-การโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ไม่ใช่เรื่อง ที่เลวร้าย
13	-เด็กๆ กลับมาที่บ้านอย่าง ปลอดภัย	-ดีใจและเชื่อใจในตัวเด็กๆ ทั้ง 3 คน	-ความเชื่อเกี่ยวกับเนเวอร์ แลนด์ที่เป็นจริง

ตารางที่ 3.21 : ตารางพัฒนาการตัวละครนาน่า

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.8) นางสาวรดา โคมวิริยาจารย์ รับบท สมิ

ลักษณะภายนอก

เป็นหญิงสาวอายุ 45 ปี มีรูปร่างสมส่วน สูง 160 เซนติเมตร มักแต่งกาย ด้วยเครื่องแบบพระพุทธรูปเนื่องจากเป็นใจสลัดใจไม่ได้ให้ความสำคัญในเรื่องของการแต่งตัว มีท่าทางการเดินที่เงอะงะ มีลักษณะการพูดที่ตรงไปตรงมา คิดอะไรอยู่ก็จะพูดออกมาตามสิ่งที่คิดมีแววตาที่ใสซื่อ

ลักษณะภายใน

โลกนี้ได้รับความรัก เพราะเชื่อว่าความรักจะทำให้ทุกคนมีความสุข ชอบเข้าสังคมอยู่กับคนหมู่มาก ไม่ชอบคนที่ใช้ความรุนแรงในการตัดสินใจ

ความต้องการตัวละคร

ความต้องการสูงสุดของตัวละครคือ อยากออกไปผจญภัยในดินแดนใหม่กับกัปตัน

ภูมิหลังตัวละคร

สมิเป็นหญิงสาวชาวบ้านที่ต้องออกจากบ้านเพื่อทำงานหาเงินส่งให้ไป ดูแลแม่ที่ป่วย เขาเดินออกจากบ้านไปที่ท่าเรืออย่างไร้เป้าหมายเพราะไม่รู้ว่าจะต้องไปหางานทำ ที่ไหน แต่มีเรือของกัปตันสุคมาเทียบที่ท่าเรือพอดี กัปตันจึงได้ชวนสมิออกเรือไปหาสมบัติ สมิตอบตกลงและรู้สึกดีใจมากที่ตนเองจะสามารถหาเงินมาดูแลแม่ที่ป่วยได้ นับแต่นั้นมาสมิก็จงรักภักดีกับกัปตันสุคมาโดยตลอด เพราะกัปตันสุคคือคนที่มอบโอกาสใหม่ในชีวิตให้สมิ

ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับ สมิ	ความสัมพันธ์
กัปตันสุค	เจ้านายที่สมิรักและเคารพมากเพราะกัปตันสุคทำให้สมิได้มีชีวิตใหม่ พาไปผจญภัยมาหลายที่ สมิรัก ซื่อสัตย์ และพร้อมที่จะดูแลกัปตันสุคให้ดีที่สุด
กลุ่มโจรสลัด	เปรียบเสมือนครอบครัวและเพื่อนคนสนิทของสมิ เป็นกลุ่มคนที่สมิรักและสนิทสนมมาก เพราะอาศัยและทำงานอยู่ที่เดียวกัน
พี่น้อง 3 คน	เด็กสาว 3 คนที่หลงมา สมิรัก ไม่อยากให้พวกเธอโดนทำร้ายเพราะรักและเอ็นดูเด็กๆ ทั้ง 3 คนเป็นอย่างมาก
ปีเตอร์แพนและกลุ่มเด็กหลง	คู่อริกับสมิและกลุ่มโจรสลัด ไม่ถูกกันเพราะปีเตอร์แพนและกลุ่มเด็กหลงเป็นคู่อริกับกัปตันสุค
ชนเผ่าอินเดียนแดง	กลุ่มชนเผ่าขนาดใหญ่ในเกาะที่มีอิทธิพลและกำลังพลเป็นอย่างมาก มักทำสงครามกับกลุ่มโจรสลัดอยู่บ่อยครั้ง

ตารางที่ 3.22 : ตารางความสัมพันธ์ของตัวละครสมิ

ที่มา : ผู้ศึกษา

พัฒนาการตัวละคร

ฉาก	เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น	ความรู้สึกตัวละคร	สิ่งที่ได้เรียนรู้
-----	----------------------	-------------------	--------------------

3	เปิดตัวลูกเรือภายในเรือโจรสลัด คิดแผนจับปีเตอร์แพน	ความรู้สึกของสมิคือรู้สึกว่าเป็นเรือ ที่น่ากลัวและน่าเกรงขาม ภูมิใจใน ตัวกับตันฮุก ดีใจที่สามารถคิดแผนจับปีเตอร์ แพนได้	การเป็นลูกเรือโจรสลัดของ กับตันฮุกเป็นสิ่งที่น่าภูมิใจ
6	สมิเอาตัวไทเกอร์ลิลลี่ไปปล่อยไว้ ที่หินปล่อยเกาะ ปีเตอร์แพนหลอกสมิด้วยการทำ เสียงเลียนแบบกับตันฮุก	ความรู้สึกของสมิคือสมิไม่ได้อยาก จับตัวไทเกอร์ลิลลี่แต่ที่สมิทำเพราะ เป็นคำสั่งของกับตันฮุก สมิรู้สึกเสียใจที่หลงเชื่อว่าปีเตอร์ แพนคือกับตันฮุกตัวจริง	ปีเตอร์แพนมีความเจ้าเล่ห์ที่อยู่ ในตัว
8	จับตัวทิงเกอร์เบลล์มาเพื่อให้ บอกที่อยู่ของปีเตอร์แพนและจะ ได้นำตัวเวन्दี้มาเป็นแม่	ความรู้สึกของสมิคือรู้สึกดีใจเพราะ จะได้เวन्दี้มาเป็นแม่บนเรือโจรส ลัด	ความสำคัญของ “แม่”
9	เวन्दี้บอกว่าถึงเวลาที่ต้องกลับ บ้าน	ความรู้สึกของสมิคือขอร้องให้เวन्दี้ ไม่กลับและไปอยู่กับตน เพราะสมิ ต้องการให้เวन्दี้เป็นแม่ของเธอและ พวกลูกน้องในเรือโจรสลัด	ความสำคัญของ “แม่”
10	กับตันฮุกจับเด็กๆ ขึ้นมาบนเรือ มีการต่อรองกับเวन्दี้ว่าจะอยู่บน เรือ หรือจะยอมเดินบนไม้ กระดาน ทุกคนบนเรือยกเว้นกับตันฮุก เชื่อในพลังของแพรี	ความรู้สึกของสมิคือ เผลอสงสัยว่า พวกเด็กๆ โดยที่ไม่รู้ตัว เชื่อในพลังของแพรี	เราทุกคนมีความเชื่ออยู่ใน ตนเอง ความเชื่อทำให้เราแข็งแกร่ง
11	สมิปล่อยตัวเด็กๆ จากการถูกมัด มีการปะทะกันบนเรือ ปีเตอร์ แพนและกับตันฮุกต่อสู้กัน	ความรู้สึกของสมิคือเห็นใจและ สงสารพวกเด็กๆ ที่ถูกจับตัว ไม่อยากให้กับตันฮุกได้รับบาดเจ็บ จากการต่อสู้ครั้งนี้	ไม่ควรจะมีใครถูกทำร้ายไม่ว่า จะเป็นทางร่างกายหรือจิตใจ
12	กับตันฮุกแพ้และถูกพวกเด็กๆ ล้อเลียนปมด้อย กับตันฮุกตัดสินใจทำอะไร บางอย่าง	ความรู้สึกของสมิคือไม่อยากให้ กับตันโดนล้อเลียน เสียใจมากกับสิ่งที่กับตันตัดสินใจ ทำลงไป	เข้าใจและยอมรับในการ ตัดสินใจของกับตันฮุก

	เวนต์ตัดสินใจกลับบ้าน สมิเป็นแม่ให้กับพวกเด็กหลง	ดีใจที่ได้เป็นแม่ให้กับพวกเด็กหลง	ทุกคนมีทั้งด้านดีและด้านไม่ดี อย่าตัดสินคนเพียงด้านเดียว สมิรู้ว่าตนเองสามารถดูแล คนรอบกายได้
--	---	-----------------------------------	--

ตารางที่ 3.23 : ตารางพัฒนาการตัวละครสมิ

ที่มา : ผู้ศึกษา

การรับบทตัวละคร นาน่า กับ สมิ

เนื่องจากตัวละคร 2 ตัวนี้มีความเชื่อมโยงกันในด้านของทัศนคติที่มองโลกในแง่ดี รักเด็ก เงื่อนไขของตัวละครที่สมิเป็นลูกน้องเรือโจรสลัดของกัปตันฮุก นาน่าเป็นสาวใช้ของครอบครัวดาร์ลิง มีหน้าที่ในการทำงานที่คล้ายคลึงกัน จึงสามารถเล่นเป็นตัวละคร 2 ตัวนี้ได้

3.2.2) กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง

นางสาวอภิรดี พันธุสินธุ์

แบบฝึกหัดการเตรียมตัวของตัวละคร

หลังจากวิเคราะห์ตัวละครตามความเข้าใจจากวรรณกรรมและของผู้ศึกษานั้น ผู้กำกับจึงลงมาช่วยดูในส่วนของการวิเคราะห์ตัวละครให้เข้าใจตรงกัน หลังจากนั้นผู้กำกับก็เริ่มดำเนินการในขั้นตอนของการเติมแบบฝึกหัดการเตรียมตัวของตัวละคร การเตรียมตัวของตัวละครนั้นทำเพื่อให้นักแสดงแต่ละคนได้ละลายพฤติกรรมของตนเองให้ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ แบบฝึกหัดการเตรียมตัวของตัวละครนั้นผู้กำกับจะเลือกใช้วิธีการที่ไม่เหมือนกัน ขึ้นอยู่กับตัวละครนั้นว่าต้องการอะไรผู้กำกับจะนำความต้องการตรงนั้นมาเติมให้ตัวนักแสดง โดยตัวละคร 'เวนต์' ผู้กำกับเลือกใช้วิธีการให้ผู้ศึกษาเปิดการจินตนาการด้วยการหลับตา โดยผู้กำกับจะเป็นคนกำหนดสถานการณ์ให้เริ่มจาก สถานที่ที่อยู่คือห้องนอน มีเตียง มีโต๊ะทำงาน บนโต๊ะสมุดอยู่หนึ่งเล่ม หลังจากนั้นผู้กำกับก็ให้ลืมตาและมีสมุดอยู่ข้างหน้าของผู้ศึกษา ผู้กำกับให้จินตนาการต่อว่าในสมุดนั้นเขียนเรื่องราวเกี่ยวกับอะไร และก็มีผู้ชายคนหนึ่งโผล่มาที่ด้านหลังของเราซึ่งเขาคือ 'ปีเตอร์แพน' การเจอปีเตอร์แพนครั้งแรกรู้สึกอย่างไรให้ผู้ศึกษาตามความรู้สึกของตัวละคร แบบฝึกหัดการเตรียมตัวของตัวละครมิได้มีบ่อยนักในโปรดักชั่นเรื่อง เนเวอร์แลนด์ เนื่องจากนักแสดงเยอะ ผู้ศึกษาและนักแสดงคนอื่น ๆ จึงต้องช่วยผู้กำกับด้วยการทำการบ้านหาข้อมูลเพิ่มเติมด้วยตนเอง

การซ้อมละครช่วงที่ 1

การซ้อมละครครั้งที่ 1 ผู้กำกับให้นักแสดงทุกคนหาประโยคที่สำคัญของตัวละครนั้น ๆ ในแต่ละฉาก เพื่อนำมาจินตนาการร่วมกันเพื่อให้เกิดฉาก ๆ หนึ่ง โดยนักแสดงทุกคนต้องทำการบ้านกับบทละครเบื้องต้นมาให้มากพอ และเมื่อเริ่มทำกิจกรรมนักแสดงทุกคนตั้งใจและมีสมาธิกันอย่างมาก โปรดักชั่นเรื่อง เนเวอร์แลนด์ ใช้การ Improvise เป็นส่วนใหญ่นักแสดงทุกคนจึงต้องตั้งใจและมีสมาธิมาก ๆ เพื่อให้เกิดบทสนทนาต่อเนื่อง ดังนั้นถ้านักแสดงคนใดคนหนึ่งไม่มีสมาธิสถานการณ์ในฉากนั้นก็จะมีสมาธิแบบ และนักแสดงต้องมีสมาธิอยู่กับคู่แสดงตลอดต้องมีไหวพริบในการโต้ตอบบทละคร ดังนั้นก่อนการซ้อมทุกครั้งผู้กำกับจะนำนักแสดงวอร์มร่างกายเพื่อให้เกิดความพร้อมอยู่เสมอ

1) การส่งความคืบหน้า 30%

การส่งความคืบหน้าการแสดงครั้งที่ 1 กลุ่มผู้ศึกษาได้สังเกตเห็นถึงปัญหาที่สำคัญนั่นก็คือ ในตัวละครเวนต์เรื่องของช่วงอายุที่แสดงออกมานั้นคาแรกเตอร์อาจจะยังไม่ชัดเจนมากพอต้องทำการบ้านกับตัวละครให้มากขึ้น แต่ในส่วนของการรับส่งกับคู่แสดงนั้นสามารถทำออกมาได้ดี และมีในเรื่องของมวลงานของผู้ศึกษาในตอนทำการแสดงอาจจะต้องวอร์มร่างกายให้มากขึ้นเพื่อใช้ในตอนแสดงร่างกายจะได้ไม่เหนียวมาก ส่วนโดยรวมระดับพลังงานอาจจะยังไม่เท่ากันดังนั้นในการส่งครั้งหน้าเรื่องของพลังงานจะต้องไปด้วยกันมากกว่าเดิม และในการส่งความคืบหน้าของการแสดงครั้งที่ 1 นั้นกลุ่มผู้ศึกษาได้จดคำติชมของคุณครูเพื่อไปแก้ไขในครั้งต่อไปให้ดีขึ้นและทำคาแรกเตอร์ให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้นจากครั้งแรก

การซ้อมละครครั้งที่ 2

การซ้อมละครครั้งที่ 2 กลุ่มผู้ศึกษานำความคิดเห็นของคุณครูมาช่วยกันปรับแก้ไขให้ดีขึ้น โดยผู้กำกับให้การบ้านนักแสดงแต่ละครวิเคราะห์ตัวละครมาเพิ่มจากครั้งที่ 1 เนื่องจากการวิเคราะห์ในครั้งแรกนั้นอาจจะน้อยไปและอาจจะพลาดส่วนเล็ก ๆ ที่มีความสำคัญของตัวละครไปได้ เมื่อวิเคราะห์เสร็จ กลุ่มผู้ศึกษาก็นำมาอ่านร่วมกันและช่วยกันเติมข้อมูลของแต่ละตัวละครให้กัน และเนื่องจากนักแสดงของโปรดักชั่นเรื่อง เนเวอร์แลนด์ มีนักแสดงมาก ผู้กำกับจึงจับกลุ่มแยกเป็นกลุ่ม ๆ เพื่อเข้าไปช่วยในการทำแบบฝึกหัดการเตรียมตัวของตัวละคร และการส่งความคืบหน้าใน 50% นั้น ผู้ศึกษาจะต้องสวมบทบาทเวนต์ในช่วงวัยผู้ใหญ่อย่างเต็มตัวเป็นหญิงสาวที่มีลูกแล้ว ผู้ศึกษาจึงต้องทำการบ้านมากยิ่งขึ้นอีกด้วยโดยการทำการบ้านก็จะมีภาควิทยาศาสตร์เพื่อหาคาแรกเตอร์ที่คล้าย ๆ กับตัวละคร ปรับบุคลิก ปรับกายภาพของตนเองเนื่องจากตัวผู้ศึกษามีความเกร็งในตอนซ้อมโดยมีคุณครูเข้ามาช่วยในการปรับกายภาพและช่วยวิเคราะห์ความคิดของตัวละคร

ในช่วงวัยผู้ใหญ่ นอกจากนั้นการส่งความคืบหน้า 50% มีผู้ชมเข้ามาดูกลุ่มผู้ศึกษาจึงต้องตั้งใจมากยิ่งขึ้น เพื่อให้งานออกมาดีที่สุด

2) การส่งความคืบหน้า 50%

เมื่อทำการแสดงจบคุณครูได้ให้ความคิดเห็นถึงตัวละครเวนต์ในตอนโตคาแรกเตอร์ที่ส่งในการส่งความคืบหน้าครั้งที่ 2 ว่าตัวละครเวนต์ตอนโตนั้นยังสามารถโตได้อีกในระดับหนึ่งไม่ว่าจะเป็นความคิดของตัวละคร สีหน้า อารมณ์หรือการกระทำของตัวละครเช่น การเดิน การพูด จังหวะของการเคลื่อนไหวไปในแต่ละที่ และเนื่องจากผู้ศึกษามีความเกร็งเวลาที่กำลังแสดงคุณครูจึงแนะนำว่าให้ฟอร์มร่างกายส่วนที่เกร็งให้มากขึ้น ใช้ส่วนนั้นให้มากขึ้นเริ่มจากการขยายส่วน ๆ นั้น _และนอกจากเรื่องของการเกร็งช่วงลำตัวนั้น การเดินนั้นสามารถเปลี่ยนท่าให้อยู่ในท่าที่สบายกว่านี้ได้และลดความเกร็งกว่านี้ได้ โดยนำความคิดเห็นที่คุณครูได้บอกไปแก้ไข แต่โดยภาพรวมของการส่งความคืบหน้า 50% นั้นถือว่าภาพรวมทำออกมาได้ดี ผู้ชมชื่นชอบและสนุกไปกับเรื่องราวที่กลุ่มผู้ศึกษาสื่อออกไป โดยการส่ง 70% ต้องทำให้ได้ดีกว่านี้ การศึกษาหาข้อมูลเพิ่มเติม การทำการบ้าน เพื่อให้ตัวละครออกมาสมบูรณ์แบบ

การซ้อมละครครั้งที่ 3

เนื่องจากคาแรกเตอร์เวนต์ในการส่ง 50% นั้นไม่ได้ถูกใช้ในเรื่อง เนเวอร์แลนด์ ผู้ศึกษาจึงต้องกลับมาทำการบ้านกับคาแรกเตอร์เดิมนั้นก็คือ 'เวนต์' ในวัยเด็กอายุ 13 ปี ซึ่งไม่ได้ยากมากนักเพราะผู้ศึกษาได้ทำการบ้านเพิ่มเติมโดยการหาความต้องการของตัวละครในแต่ละฉาก การดูภาพยนตร์เพื่อหาคาแรกเตอร์ที่วัยใกล้เคียงกับตัวละครเวนต์ และทำให้บ้านให้มากยิ่งขึ้น ดังนั้นผู้กำกับสามารถซ้อมได้อย่างไม่มีข้อกังวลใจ แต่คณะผู้ศึกษาจะต้องตั้งใจซ้อมให้มากกว่าการเล่น เพราะเวลาในการส่งครั้งถัดไปมีเวลาไม่มากนัก นักแสดงทุกคนจึงต้องฟังผู้กำกับให้มากขึ้นและมีสมาธิให้มากขึ้นเช่นกัน

3) การส่งความคืบหน้า 70%

การส่งครั้งนี้คือครั้งที่ 3 ดังนั้นเรื่อง เนเวอร์แลนด์ และตัวละครทุกตัวควรที่จะเสถียรและแข็งแรงมากกว่านี้ แต่ด้วยการส่งครั้งนี้เป็นการส่งโดยที่ผู้กำกับหลงทางกับสารที่กำลังจะส่งให้ผู้ชมและการกำกับของผู้กำกับ ทำให้ตัวละครของเวนต์ไม่สามารถส่งสารออกมาได้อย่างสมบูรณ์และถูกทิ้งเอาไว้ในแต่ละฉากที่ออกมาโดยไม่มีการคลายปมของตัวละครหรือเล่าเรื่องต่อของตัวละครเวนต์ แต่คาแรกเตอร์ของตัวเวนต์เริ่มเห็นชัดเจนมากขึ้น ดังนั้นการส่งครั้งนี้จึงไม่ดีพอสมควร ผู้กำกับและนักแสดงจึงต้องช่วยกันวิเคราะห์และตกลงกันอีกทีว่าเนื้อเรื่อง สารของเรื่องจะต้องไปในทิศทางไหนถึงจะสมบูรณ์โดยที่ยังคงความสนุกเอาไว้ และในการส่งครั้งนี้เห็นโครงสร้างของเรื่องมากขึ้นเพราะมี พร็อบ คอสตูม ฉากและงานของฝ่ายออกมาช่วยเล่า

เรื่องมากขึ้น ดังนั้นผู้กำกับต้องเลือกวางภาพและเลือกทิศทางให้ชัดเจนมากขึ้น และนักแสดงก็ต้องช่วยผู้กำกับมากยิ่งขึ้นอีกด้วย

การซ้อมละครช่วงที่ 4

เนื่องจากช่วงนี้เป็นช่วงที่มีปัญหาทางสถานการณ์โรค “โควิด - 19” ทำให้การเข้าซ้อมละครในแต่ละครั้งต้องกำหนดจำนวนของนักแสดงในแต่ละวัน โดยบางฉากอาจจะมีนักแสดงไม่ครบเพราะต้องสลับวันกันเข้า จึงอาจจะมีเรื่องเวลาการซ้อมที่ไม่ตรงกัน เวลาในการซ้อมไม่พอ ดังนั้นผู้กำกับจึงให้การบ้านกับนักแสดงทุกคนให้ทำการบ้านของตัวละครในแต่ละฉากมาอย่างละเอียด จะได้ไม่เสียเวลาและในการเข้าซ้อมแต่ละครั้งจะต้องซ้อมเท่าที่ได้ ให้ได้มากที่สุด นักแสดงทุกคนจึงต้องขยันตั้งใจและมีสมาธิกันอย่างมาก เพื่อให้การซ้อมได้อย่างเต็มที่และแก้ไขได้โดยรวดเร็ว

4) การส่งความคืบหน้า 100%

การส่งความคืบหน้าครั้งสุดท้ายก่อนทำการแสดงจริง โดยในครั้งนี้จะมีการจำกัดจำนวนการใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดง ซึ่งอาจจะทำให้ในแต่ละฉากไม่สมบูรณ์แบบมากเท่าไรหรือบางอุปกรณ์บางอย่างอาจจะต้องแสดงเหมือนว่ามีจริงนั่นคือสิ่งที่ยาก โดยคุณครูให้ความคิดเห็นของตัวละครเวนต์ตอนโตว่าสามารถโตขึ้นได้อีกซึ่งตัวผู้ศึกษานั้นเห็นด้วยกับคุณครูเพราะตอนซ้อมกับตอนแสดงนั้นความรู้สึกต่างกัน จึงน้อมรับเรื่องของคุณครูแรกเตอร์เวนต์ในตอนโตจากคุณครูและจดเพื่อนำไปแก้ไข ในส่วนของคุณครูแรกเตอร์เวนต์ด้วยเด็กคุณครูมิได้มีความเห็นอะไร มีอีกแค่เรื่องเดียวคือการร้องเพลงให้หมายความในตอนสุดท้ายของเรื่อง ซึ่งในส่วนนี้ตัวผู้ศึกษาเข้าใจและน้อมรับในสิ่งที่คุณครูแสดงความคิดเห็นและพร้อมนำไปแก้ไขเช่นกัน ความเห็นของคุณครูในตัวละครเวนต์มีเพียงเท่านี้ ส่วนที่เหลือเป็นหน้าที่ของผู้กำกับในการเล่าเรื่องผ่านตัวละครเวนต์ซึ่งสำคัญมากเช่นกันเพราะถ้าผู้กำกับหลงทางตัวละครเวนต์ก็จะหลงทางไปพร้อมกับผู้กำกับและนั่นจะทำให้สารของเรื่องไม่ออกไปสู่ผู้ชม ดังนั้นทุกคนในโปรดักชั่นต้องช่วยเหลือกันในการเดินไปในทิศทางเดียวกันทุกคน โดยภาพรวมเนื่องจากการส่งเต็มเรื่องครั้งแรกจึงอาจจะมีข้อผิดพลาดเยอะแต่ทางคณะผู้ศึกษาพร้อมรับฟังความคิดเห็นจากคุณครูและพร้อมที่จะนำไปปรับปรุงแก้ไขเพื่อให้ละครเรื่อง เนเวอร์แลนด์ ออกมาสมบูรณ์แบบที่สุด

นางสาวภาวิ มณีเนตร

แบบฝึกหัดการเตรียมตัวละคร

การสร้างตัวละครจากจุดเชื่อมโยงระหว่างนักแสดงกับตัวละคร เพื่อง่ายต่อการสร้างตัวละคร ซึ่งตามเนื้อเรื่องตัวละครใจแอนนาเดิมที่ไม่ใช่ตัวละครเพศหญิง แต่เป็นเพศชาย ที่ชื่อว่าจอห์น ดังนั้น ผู้ศึกษาจึงต้องสร้างตัวละครขึ้นมา และหาความเชื่อมโยง ความคิด วัย และทัศนคติของตัวละครใจแอนนา การสร้างตัวละครมีจุดประสงค์เพื่อทำให้นักแสดงเข้าใจและสามารถสวมบทบาทการแสดงและทำหน้าที่ออกมาได้อย่างเต็มที่ การเวิร์คช็อปจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยในการหาตัวละคร

-เขียนไดอารี่ส่วนตัว (Diary) ในฐานะนักแสดง เพื่อเข้าใจในตัวละคร การใช้ชีวิตในแต่ละวัน กิจกรรมประจำวัน รวมถึงสิ่งที่ชอบของตัวละครและสิ่งที่ไม่ชอบของตัวละครจากการจดบันทึกไดอารี่ประจำวันของตัวละคร เพื่อช่วยให้เข้าใจและเฟิร์มในตัวละครมากขึ้น

-Improvise เวิร์คช็อปร่วมกันภายในครอบครัวสร้างความสัมพันธ์ต่อตัวละคร โดยการสร้างสถานการณ์ต่างๆ ขึ้นมาและให้แต่ละตัวละครร่วมกันแก้ไขสถานการณ์ ได้เห็นมุมมองตัวละคร ความคิด จุดขัดแย้ง และเก็บเกี่ยวสิ่งที่ได้จากการเวิร์คช็อปมาพัฒนาตัวละครใจแอนนา

-Unfulfilled Needs การตามหาสิ่งที่อยากเติมเต็มในวัยเด็กของตัวละคร และในฐานะตัวละครจะแสดงออกมาวิธีไหน การตัดสินใจของตัวละครจะเป็นอย่างไร จากประสบการณ์ที่สร้างตัวละครนี้ขึ้นมา เพื่อให้เข้าใจในตัวละคร อดีตของตัวละคร ความจริงบางอย่างที่ตัวละครไม่กล้าเผชิญ และรู้ถึงปมปัญหาที่แท้จริงของตัวละคร

-Fully Connection การหากิจกรรม 1 อย่างที่มาเติมเต็มในสิ่งที่ขาด ตอบคำถามในสิ่งที่เราไม่เคยได้รับ ในฐานะตัวละคร ความเชื่อของตัวละคร และสิ่งที่ตัวละครเชื่อต่อโลกใบนี้ เป็นความรู้สึกข้างในของตัวละครที่ไม่ได้แสดงออกให้ใครเห็นในด้านนี้ และปล่อยให้ความรู้สึกได้ทำงาน

-Inside out และ Outside In การเข้าถึงความรู้สึกจากภายในสู่ภายนอก "Inside out" การแสดงออกความรู้สึกโดยไม่ใช้ร่างกายใช้เพียงอารมณ์ การใช้ความรู้สึกข้างในในการสื่อสาร และจากภายนอกสู่ภายใน "Outside In" ใช้ร่างกายในการสื่อสารโดยไม่มีคำพูด นำเอาปมของตัวละครมาพัฒนาความรู้สึกตัวละคร

การซ้อมละครช่วงที่ 1

เป็นการซ้อมละครช่วงแรกหลังจากที่ได้รับบทบาทใจแอนนา การหาตัวละคร สร้างตัวละคร ขึ้นมาร่วมกันทั้งหมด ปูเรื่องและทำความเข้าใจพร้อมกัน ในช่วงแรก การซ้อมละครเรื่อง "เนเวอร์แลนด์" อาศัยการช่วยกันหาบทบาทในแต่ละฉาก ด้วยวิธีการของ Devise Theatre โดยการสร้างจากการ IMPROVISE และจินตนาการ นักแสดงทุกคนช่วยกันหาและสร้างตัวละครที่แน่นอนแล้วจึงเริ่มเข้าฉาก ในแต่ละฉาก ซึ่งฉากแรกที่เราเริ่มทำกันคือ ฉาก 1 เป็นฉากครอบครัว ช่วยกันสร้างสถานการณ์จากสิ่งที่ผู้กำกับกำหนดให้ช่วยกันแก้ไขสถานการณ์ และช่วยกันไปต่อจนจบ โดยผู้กำกับจะโยนโครงสร้าง ต้น กลาง จบให้ ในฉากและนักแสดงทำ

หน้าที่ไปต่อกับสถานการณ์ให้ถึงเป้าหมาย การซ้อมในช่วงแรกเป็นการทำซ้ำๆหรือการทำ Repeat บ่อยๆ เพื่อให้ร่างกายจำเพราะในตอนแรกยังไม่ชิน ดังนั้นก่อนการซ้อม การวอร์มจึงเป็นสิ่งสำคัญมาก เพื่อให้ร่างกายและเสียงพร้อมอยู่เสมอ ทำให้ร่างกายและเสียงเคยชินไม่เกิดอันตรายต่อนักแสดง

1) การส่งความคืบหน้า 30%

เป็นการส่งความคืบหน้าครั้งที่1 ซึ่งการเป็นตัวละครใจแอนนาครั้งแรกค่อนข้างเต็มที่และมีสมาธิมากมีฟีดแบคจากคุณครูค่อนข้างไปในทิศทางที่ดี ตัวละครใจแอนนาค่อนข้างอยู่กับสถานการณ์(Situation) และมีคาแรคเตอร์ตัวละครค่อนข้างชัด สามารถพัฒนาตัวละครได้อีก การบ้านในการพัฒนาตัวละครใจแอนนาคือเรื่องลูกคนกลาง อยากให้ตัวละครมีความเจ๋ง เก่ง กล้า และเรื่องวัยของตัวละคร

การซ้อมละครช่วงที่ 2

ในรอบนี้เป็นการนำการบ้านที่ได้จากการส่ง30% มาปรับแก้ทั้งในเรื่องของภาพรวมความสัมพันธ์ในครอบครัวการเจอกันครั้งแรกของเด็กๆและปีเตอร์แพน ในรอบนี้เป็นการส่ง50% พร้อมกับนำผลงานมาปล่อยเป็นที่เซอร์รี่ในเทศกาลปล่อยผีที่จัดขึ้นเพื่อโปรโมทละครเวที ธีสิสในแต่ละเรื่องของรุ่น24นาฬิกา ซึ่งเนื้อหาที่เกิดขึ้นในการส่งครั้งนี้จะไม่มีอยู่ในบทและเป็นตัวอย่างละครที่นักแสดงและผู้กำกับจะต้องทำขึ้นมาใหม่เพื่อให้คนดูเข้าใจเห็นถึงคาแรคเตอร์ของตัวละครและทิศทางของเรื่องรวมถึงการทำงานร่วมกันกับด้านออกแบบ เพื่อช่วยกันส่งสารสีสันของเรื่องให้น่าติดตาม ด้วยเวลาที่น้อยจึงทำให้ทุกคนทุกฝ่ายทุ่มเทในการส่งครั้งนี้มาก การซ้อมรอบนี้มีวิวัฒนาการของตัวละครใจแอนนาที่ต่างกันทั้งในวัยเด็กและวัยผู้ใหญ่ซึ่งทำให้ต้องทำการบ้านอย่างหนัก

2) การส่งความคืบหน้า 50%

เป็นการส่งครั้งที่2 ใจแอนนาคาแรคเตอร์ชัดและเห็นพัฒนาการก้าวผ่านวัยระหว่างวัยเด็กและวัยผู้ใหญ่ ซึ่งก่อนหน้าการส่งรอบนี้ครูได้ให้การบ้าน ลองมองตัวละครใจแอนนา คิดไปข้างหน้าอีก20ปี ตัวละครจะคิดแบบไหน มีมุมมองกับเรื่องเนเวอร์แลนด์เปลี่ยนไปมั้ย และจะแสดงออกด้วยวิธีไหน ใจแอนนาในวัยผู้ใหญ่ที่แตกต่างกันทำให้ได้รับคำชื่นชมที่ดี

การซ้อมละครช่วงที่ 3

เป็นการซ้อมที่นำฟีดแบคจากคุณครูมาปรับแก้และพัฒนาตัวละคร การซ้อมครั้งนี้จึงเริ่มเจาะการซ้อมแบบแบ่งฉากกันในแต่ละฉาก และลงรายละเอียดกับการแสดงอย่างมาก เป็นการซ้อมที่นำการบ้านจากครูมาใช้ทั้งเรื่องของ Key fact Key phase ความเชื่อของตัวละครและการตัดสินใจของตัวละคร Logic ตัวละคร Levelตัวละคร และการก้าวผ่านของตัวละครที่ได้เรียนรู้ เป็นการซ้อมที่เข้มข้นและเต็มที่ มีการรันหยุด

เจาะแก้ไขและรันต่อเพื่อให้เกิดความเคยชิน การทำการบ้านกับตัวละครและการเตรียมพร้อมก่อนการซ้อม เพื่อให้ดำเนินไปได้อย่างเต็มที่และไม่เกิดปัญหา ในการซ้อมครั้งนี้มีสิ่งที่จะต้องปรับเปลี่ยนอยู่ตลอดทั้งบทและการจัดการเวลาในการซ้อมเพราะในเรื่องมีนักแสดงอยู่มาก การซ้อมรอบนี้มีครูเข้ามาคอยดูในการซ้อมทั้งความคืบหน้าในแต่ละฉากความคืบหน้าด้านออกแบบ และนำมาปรับแก้เพื่อให้สมบูรณ์ในการส่ง70%

3) การส่งความคืบหน้า 70%

การส่งความคืบหน้าครั้งที่3 ตัวละครโจแอนนาคงที่และเริ่มเสถียร โจแอนนามีพลัง และเอเนอร์จีตัวละครดีแต่มีเรื่องที่คุณครูอยากให้พัฒนาคือเรื่องของลูกคนกลางให้คุณครูสามารถได้เรียนรู้และเข้าใจ หรือสะท้อนให้คุณครูได้เห็นเรื่องการเป็นลูกคนกลาง ครูได้ยกตัวอย่างทฤษฎี Wednesday child ลูกคนกลางเพื่อให้เข้าใจความสัมพันธ์ที่ส่งผลต่อการกระทำ และการสังเกตพฤติกรรมของผู้ใหญ่การสังเกตพ่อ (young adult characteristic and development) ที่มีผลต่อพัฒนาการของตัวละคร และพัฒนาต่อให้ตัวละครสมบูรณ์แบบและน่าติดตามมากขึ้น

การซ้อมละครช่วงที่ 4

เป็นการซ้อมที่นำพีดีแบคมาพัฒนาตัวละครที่จะส่งอย่างเต็มเรื่องและสมบูรณ์แบบที่สุด การทำการบ้าน เรื่องการก้าวผ่านวัย การสังเกตตัวละครร่วม การช่วยกันปรับบทแต่ละฉาก ในเรื่องโจแอนนาถูกมองข้ามเรื่องของวัยและเพศที่เห็นได้ชัดจึงต้องศึกษาและปรับเพื่อพัฒนาตัวละคร ซึ่งการซ้อมรอบนี้เป็น การซ้อมที่ค่อนข้างมีอุปสรรคและมีหลายปัจจัยที่ไม่เอื้ออำนวย เนื่องจากสถานการณ์โควิด19และการซ้อมแบบ รัศกุ่มที่สุด แต่นักแสดงและทีมงานทุกคนก็ไม่ยอมแพ้และล้มเลิกความตั้งใจขอคำปรึกษาจากคุณครูเพื่อช่วยกันหาทางออก โดยการจำกัดคนเข้ามหาวิทยาลัยจึงทำให้ส่งผลเสียอย่างมากทั้งกับนักแสดงและฝ่าย ออกแบบ การมาซ้อมจึงไม่ได้เต็มร้อยเพราะนักแสดงไม่สามารถมาซ้อมพร้อมกันได้ทุกคน การซ้อมที่ไม่ ต่อเนื่องยากต่อการรันทั้งเรื่อง จึงทำให้นักแสดงไม่สามารถแสดงบทบาทที่ได้รับอย่างเต็มศักยภาพมีการแก้ไข ปัญหาที่เกิดขึ้นโดยการซ้อมการแสดงผ่านแอปพลิเคชันzoom โดยการนำข้อบกพร่องและพีดีแบคการส่ง70% จากคุณครูมาพัฒนาตัวละครและเมื่อสถานการณ์ปกติได้เข้ามาซ้อม ส่งผลให้นักแสดงทุกคนห่างหายจาก ละครทำให้ต้องพาตัวละครกลับมาให้ได้ในเวลาจำกัดทุกคนทุกฝ่ายพยายามทำหน้าที่ของตัวเองให้เต็มที่และ พาตัวละครให้ถึงจุดเป้าหมายสูงสุดให้ได้

4) การส่งความคืบหน้า 100%

เป็นการส่งความคืบหน้าครั้งที่4 โจแอนนาคาแรคเตอร์ชัดและมั่นใจกับตัวละครมาก ตัว ละครโจแอนนาเสถียรเห็นถึงความดีทอมบอย แกร่ง หัวแข็ง (ลูกสาวกำนัน) และเห็นการพัฒนาการของตัว

ละคร เห็นปมปัญหาใจแฉกกับพ่อชดมาก และสิ่งที่ตัวละครแก้ไขคือ ใจแฉกนาลืมเรื่องการเฟรชในตัวปีเตอร์แพน เนื่องจากการซ่อมหลายรอบจึงทำให้ตัวละครชินและไม่ตื่นตื่นเหมือนการส่งความคืบหน้าครั้งที่ผ่านมา ปรับการเจอกันครั้งแรกของปีเตอร์แพนในฉากที่ 2 ให้ตื่นตื่นเหมือนที่เคยส่งมา เพราะในรอบนี้ตัวละครไม่ค่อยว้าวกับปีเตอร์แพนสักเท่าไร เพื่อให้ใจแฉกเป็นตัวแทนของคนดู การตื่นตื่นเรื่องปีเตอร์ และครูแนะนำให้ใช้ละครเรื่องเนเวอร์แลนด์ heal the world ถึงสถานการณ์ Covid-19 ในปัจจุบัน ให้ผู้ชมได้รู้สึกสนุกสร้างสีสันหรือปลดปล่อยให้ผู้ชมไม่เกิดความเครียดหรือตีพจนเกินไป

นางสาวอลิสสา แจ้งสนอง

แบบฝึกหัดการเตรียมตัวละคร

หลังจากที่ได้ทำการวิเคราะห์ตัวละครแล้ว ทำให้ตัวนักแสดงเริ่มมีความเข้าใจเกี่ยวกับตัวละครเพิ่มขึ้นมากขึ้น ผู้กำกับการแสดงจึงเริ่มดำเนินการในขั้นต่อไป นั่นคือการให้นักแสดงได้ทำแบบฝึกหัดการเตรียมตัวละคร ซึ่งแบบฝึกหัดที่เกิดขึ้นเพื่อให้นักแสดงได้ละลายพฤติกรรม สร้างความสนิทสนมและสร้างความเชื่อใจระหว่างตัวนักแสดงด้วยกันเอง ในแต่ละแบบฝึกหัดจะมีจุดประสงค์ที่ต่างกันออกไป ซึ่งจะขึ้นอยู่กับผู้กำกับว่าต้องการให้นักแสดงได้รับสารอะไร เพื่อนำไปใช้พัฒนาต่อในการแสดง และทำให้การแสดงออกมาสมบูรณ์แบบที่สุด โดยแบบฝึกหัดที่ทำการส่งผลต่อตัวละคร 'มิเชล' มากที่สุด คือ แบบฝึกหัดให้นักแสดงจับคู่กัน เลือกว่าใครเป็น A และ B หลังจากนั้นให้ A และ B หลับตาลง โดยที่ B จะเป็นฝ่ายเริ่มก่อน B สามารถสัมผัสร่างกายของ A ได้ไม่ว่าจะเป็นแขน ขา หรือบริเวณใบหน้าและยังสามารถพา A ลุกขึ้นเดินหรือนั่งลงก็ได้ รวมถึงร่วมกันทำกิจกรรมที่เคยทำด้วยกัน แต่ในปัจจุบันกิจกรรมนั้นถูกขาดหายไปจากบทละคร และกติกากในการดำเนินกิจกรรมนี้คือห้ามพูดกัน ทั้งกิจกรรมนี้จะดำเนินทุกอย่างไปตามเสียงเพลง หลังจากกิจกรรมเสร็จสิ้น ทำให้นักแสดงได้เห็นภาพของความสัมพันธ์ของตัวละครนั้น ๆ ชัดเจนมากยิ่งขึ้นและสามารถนำไปต่อยอดในบทละครได้

การซ้อมละครช่วงที่ 1

การซ้อมละครช่วงที่ 1 ผู้กำกับเปิดโอกาสให้นักแสดงได้ใช้จินตนาการได้อย่างเต็มที่ โดยนักแสดงสามารถ improvise) อิมโพรไวส์(ไปตามสถานการณ์ต่างๆของบทละครได้อย่างอิสระ อีกทั้งละครเวทีเรื่อง "เนเวอร์แลนด์" ไม่ได้มีเพียงแค่บทพูด เท่านั้น แต่ยังมีการใช้เสียง จังหวะ การเคลื่อนไหวและการสื่อสารผ่านร่างกายของนักแสดง หรือที่เรียกว่า Devised Theatre)ดีไวซ์ เธียเตอร์) มาใช้อีกด้วย จึงทำให้บทละครมีการเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา ส่งผลทำให้ตัวผู้ศึกษาไม่สามารถมองเห็นภาพของบทละครและตัวละคร

ได้อย่างชัดเจน จึงทำให้เกิดความล่าช้าในการฝึกซ้อมและต้องทดลองหลายรูปแบบเพื่อให้เกิดความพึงพอใจระหว่างตัวนักแสดงและผู้กำกับให้มากที่สุด จึงจะนำมาใช้ในการแสดงจริง และในแต่ละฉากละครนักแสดงต้องใช้พลังและสมาธิอย่างมากในการดำเนินเรื่อง เนื่องจากนักแสดงส่วนมากจะอยู่ในฉากตลอดเวลา ทำให้เห็นว่ามีนักแสดงทุกคนจำเป็นต้องมีไหวพริบ มีสมาธิที่ดีและยังต้องมีร่างกายที่เพียบพร้อมอยู่เสมอ จึงต้องมีการวอร์มร่างกายทุกครั้งก่อนเริ่มการแสดง เพื่อให้ร่างกายตื่นตัวและไม่ให้นักแสดงเกิดอาการกระวนกระวายระหว่างการแสดง

1) การส่งความคืบหน้า 30%

จากการส่งความคืบหน้าการแสดงครั้งที่ 1 ทำให้กลุ่มผู้ศึกษาทำเล็งเห็นปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างชัดเจน ซึ่งปัญหาของตัวละครมิเชลคือ การที่ตัวละครยังไม่มีความชัดเจน ทำให้ไม่เกิดความแตกต่างในการแสดง รวมถึงน้ำเสียงและบุคลิกที่เลือกใช้ในการแสดงก็ไม่สามารถถ่ายทอดตัวละครนั้นออกมาได้อย่างสมบูรณ์ อีกทั้งการดำเนินเรื่องในแต่ละฉากค่อนข้างใช้เวลานาน จึงเป็นสิ่งจำเป็นที่นักแสดงจะต้องอาศัยการฝึกซ้อมและสร้างคาแรคเตอร์ให้กับตัวละครให้มีความเข้มข้นเพิ่มมากขึ้น

การซ้อมละครช่วงที่ 2

การซ้อมละครช่วงที่ 2 เมื่อรับรู้ถึงปัญหาที่เกิดขึ้นแล้ว ผู้กำกับและนักแสดงได้มีการปรึกษาถึงปัญหาที่เกิดขึ้น มีการวิเคราะห์ตัวละครและวิเคราะห์บทบาทให้เป็นไปในแนวทางเดียวกัน ผู้กำกับมีการชัดเจนนักแสดงทั้งในเรื่องน้ำเสียงและบุคลิกระหว่างการแสดง โดยตัวละครมิเชลได้นำคาแรคเตอร์ของเด็กเนิร์ดมาใช้ เพื่อให้เกิดความแตกต่างกันระหว่างตัวละครมิเชลและโจแอนนาที่มีอายุใกล้เคียงกัน โดยปรับเปลี่ยนภูมิหลังของตัวละครมิเชลให้มีความฉลาดรอบรู้เพิ่มมากขึ้น อีกทั้งการส่งความคืบหน้าครั้งที่ 2 เป็นการส่งการแสดงในรูปแบบทีเซอร์ ซึ่งรูปแบบของทีเซอร์ที่เกิดขึ้นจะเน้นให้คนดูได้เข้าใจถึงเรื่องราวเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในบทละคร จึงต้องมีการปรึกษาเพื่อให้เกิดความเข้าใจไปทางทิศทางเดียวกันและต้องอาศัยการฝึกซ้อมเป็นอย่างมาก

2) การส่งความคืบหน้า 50%

จากการส่งความคืบหน้าการแสดงครั้งที่ 2 จะเป็นในรูปแบบของการส่งทีเซอร์ในเทศกาลปล่อยผี โดยเนื้อเรื่องที่จัดแสดงเป็นการเล่าเรื่องราวอย่างคร่าว ๆ เพื่อให้คนดูได้เห็นถึงคาแรคเตอร์ตัวละครสิ่งที่จะเกิดขึ้นในบทละคร และภาพรวมต่าง ๆ ทำให้การแสดงในครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้เห็นภาพและคาแรคเตอร์ของตัวละครมิเชลเพิ่มมากขึ้น และสามารถนำสิ่งที่เจอไปพัฒนาต่อยอดในครั้งต่อไปได้

การซ้อมละครช่วงที่ 3

การซ้อมละครช่วงที่ 3 หลังจากที่ได้มีการแสดงที่เซอร์ในเทศกาลปล่อยผีที่ผ่านมา การแสดงไม่ได้ถูกนำมาใช้จริงในบทธละคร นักแสดงจึงต้องกลับมาซ้อมอย่างหนักเพื่อในการส่งความคืบหน้า ครั้งที่ 3 แต่เนื่องด้วยการแสดงที่เซอร์ที่ผ่านมา นั้น ทำให้นักแสดงมีความมั่นใจในตัวละครและเนื้อเรื่องเพิ่มมากขึ้นจึงทำให้ส่งผลดีต่อการนำไปใช้จริงในบทธละคร

3) การส่งความคืบหน้า 70%

จากการส่งความคืบหน้าการแสดงครั้งที่ 3 ทำให้เห็นว่าตัวละครเริ่มมีคาแรคเตอร์ที่ชัดเจนมากขึ้น จากการส่งความคืบหน้าครั้งที่ 1 การส่งครั้งนี้เริ่มได้เห็นฉาก พร็อพ และคอสตูมเป็นรูปร่างเพิ่มมากขึ้น ซึ่งทั้งหมดนี้ส่งผลต่อการแสดงของนักแสดงเป็นอย่างมาก แม้ว่าสิ่งเหล่านี้ รวมถึงตำแหน่งหรือการจัดวางยังไม่เป็นไปในแบบ 100% แต่ก็ทำให้นักแสดงได้ลองทำงานกับสิ่งของทั้งหมดเหล่านี้ จนทำให้ทุกฝ่ายได้เห็นแนวทางในการพัฒนาต่อในครั้งต่อไป

การซ้อมละครช่วงที่ 4

การซ้อมละครช่วงที่ 4 จากการส่งความคืบหน้าในครั้งที่ 3 ทำให้รู้ถึงปัญหาที่เกิดขึ้นเนื่องจากสสารในช่วงต้นที่ต้องการนำเสนอมีความเปลี่ยนแปลงไปจึงทำให้ผู้กำกับและนักแสดงมีการปรึกษาและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น โดยเริ่มจากการกลับไปวิเคราะห์ตัวบท และมีการปรับเปลี่ยนบทธละครเพื่อให้มีความเข้มข้นมากยิ่งขึ้น อย่างตัวละครมิเชลจะมีบทพูดที่ต้องสลับเปลี่ยนกับโจแอนนาเพื่อให้เห็นคาแรคเตอร์ของทั้งสองเพิ่มมากขึ้น และยังมีการเพิ่มปมให้กับตัวละครมิเชลเพื่อให้ตัวละครได้เกิดการเรียนรู้ และให้เส้นเรื่องมีความชัดเจนมากขึ้น สามารถส่งสารที่ต้องการสื่อออกให้มากที่สุด นักแสดงจึงต้องอาศัยการซ้อมเป็นอย่างมาก เพื่อให้เกิดความแม่นยำในการดำเนินเรื่องต่อไป

4) การส่งความคืบหน้า 100%

การส่งความคืบหน้าการแสดงครั้งสุดท้าย ในครั้งนี้ได้มีข้อกำหนดในการใช้พร็อพเพิ่มเข้ามา เพราะการส่งความคืบหน้าในครั้งนี้ต้องการเห็นการทำงานบนเวทีเป็นหลัก ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของกายภาพ อารมณ์ ความรู้สึก เพื่อให้เห็นการแสดงอย่างสมบูรณ์แบบที่สุด โดยการแสดงในครั้งนี้เป็นการแสดงอย่างเต็มรูปแบบคือการแสดงตั้งแต่ต้นจนจบทั้งเรื่อง นักแสดงจึงต้องอาศัยความแม่นยำในบทธละคร บล็อกกิ้ง และเปลี่ยนทรานซิชันเข้า-ออกอย่างรวดเร็วเพื่อให้เรื่องเกิดความกระชับไม่ยืดเยื้อและไม่เกิดรอยต่อให้มากที่สุด การแสดงในรอบนี้ทำให้เห็นว่านักแสดงจะต้องทำการบ้านเพิ่มมากขึ้น เพื่อให้ตัวละครดูมีมิติและสามารถส่งสารไปยังผู้ชมได้ตามที่ต้องการ โดยผู้ชมที่ได้รับสารนั้นจะเข้าใจอย่างตรงประเด็น

นายภูติศ พลธนาธนธร

การเวิร์คช็อป (Workshop)

การเวิร์คช็อปคือ การละลายพฤติกรรมของนักแสดง ผู้กำกับจะเป็นคนนำนักแสดงมาทำกิจกรรมร่วมกัน ถือเป็นกระบวนการเริ่มต้น ซึ่งรูปแบบของการเวิร์คช็อปหรือกิจกรรมที่ทำ จะขึ้นอยู่กับผู้กำกับหรือผู้นำกิจกรรมนั้น ๆ เพื่อนำไปสู่การซ้อมละครร่วมกันที่ราบรื่น จึงจำเป็นจะต้องนำนักแสดงเหล่านั้นมาทำกิจกรรม หรือเพื่อให้เกิดการผ่อนคลายเพื่อลดความเครียดของนักแสดง หากเกิดปัญหาที่นักแสดงไม่สามารถไปต่อได้ เช่น กิจกรรมการเล่นเกะระหว่างนักแสดงหรือ อาจจะเป็นการทำงานกับตัวละครเช่น Unfull feel need หรือ Fully connection ซึ่งการเวิร์คช็อปเหล่านี้จะนำไปสู่ การทำงานกับตัวละครได้ดีขึ้น

การซ้อมละครช่วงที่ 1

ในการซ้อมละครช่วงที่ 1 ทิศทางการแสดงเป็นการที่นักแสดงจะต้องมาค้นหาตัวละครไปด้วยกันเนื่องจากใช้กระบวนการอิมโพรไว ในการช่วยหาคะละครและและโมโนลอกเพื่อให้เป็นไปในทิศทางที่ผู้กำกับกำหนดไว้ ซึ่งนักแสดงเองต้องมีความเข้ากันและทำงานไปได้ด้วยกันเป็นอย่างดี นักแสดงจึงต้องเตรียมตัวก่อนการซ้อมเพื่อไม่ให้เกิด ข้อผิดพลาดต่อร่างกายและการแสดง ดังนี้

การเตรียมความพร้อมของร่างกาย

การวอร์มร่างกายเป็นกิจกรรมที่ช่วยทำให้ร่างกายของนักแสดงตื่นตัว และยังช่วยไม่ให้เกิดอาการง่วงในระหว่างซ้อม อาการอ่อนเพลียและอ่อนล้า ทำให้นักแสดงมีพลังมากขึ้น และถือเป็นการเรียกพลังให้นักแสดงทุกคนสามารถเรียกประสิทธิภาพออกมาอย่างเต็มที่ เนื่องจากในโปรดักชันมีจำนวนคนเยอะจึงจะใช้การวอร์มด้วยวิธียืดเส้นยืดสาย โดยมีผู้นำกิจกรรม 1 คน นั่นก็คือผู้กำกับ มานำการยืดเส้นยืดสาย โดยมีข้อกำหนดว่าห้ามพูดคุย แต่ต้องช่วยกันนับจำนวนครั้ง และไม่เล่นกันระหว่างที่กำลัง อยู่ในกระบวนการ

การเตรียมความพร้อมของเสียง

เนื่องจากนักแสดงละครเวทีจำเป็นจะต้องใช้เสียงในการแสดงเป็นอย่างมาก ก่อนการซ้อม ผู้กำกับ จึงจะทำการ วอร์มเสียงให้นักแสดงทุกคน ด้วยวิธีการตะโกน ให้เสียงออกไปข้างหน้า ใช้การท่อง มา มี มู เม โม่ และมีการวอร์มปาก เพื่อใช้ในการพูดจับคำให้ชัด เช่น การเคี้ยวลูกมะนาว เคี้ยวเม็ดส้ม หรือ เคี้ยวผลส้ม เพื่อให้การซ้อมนั้นมีประสิทธิภาพมากที่สุด จึงจำเป็นจะต้องให้นักแสดงทุกคน กระทำมันออกมาอย่างตั้งใจ

1) การส่งความคืบหน้า 30%

ในการส่งความคืบหน้าครั้งแรก ทำให้ตัวนักแสดง ซึ่งรับบทปีเตอร์แพน ได้เห็นถึงข้อบกพร่องของตนเอง เช่นการเดิน การคุม ตัวทิงเกอร์เบลล์ การเทศอารมณ์ต่าง ๆ เอาไว้ และควรเพิ่ม มูฟเม้น

การเคลื่อนที่และเคลื่อนไหว พยายามให้ร่างกายกับคำพูดสัมผัสกัน กับตัวทิงเกอร์บอลล์ แล้วก็เพิ่มความแข็งแรงในตัว

การซ้อมละครช่วงที่ 2

ในการซ้อมช่วงนี้จะเป็นการซ้อมสำหรับการแสดง ในงานวันปล่อยผี ซึ่งทางวิชาภาคจะใช้เป็นการโปรโมท ธีสิส ของ โปรดักชั่น ที่เราทำเองซึ่งจะเป็นการคิดและ ทำฉากที่ไม่ได้อยู่ในเรื่อง จึงจำเป็นต้องซ้อมและ เก็บรายละเอียดอย่างดีที่สุด เพราะมีเวลาไม่มากและ ต้องแสดงออกมาให้ดีที่สุด สำหรับการส่ง 50% เพราะการส่งครั้งนี้จะมีการให้คะแนน ต้องหาตัวละครปีเตอร์แพน ณ ตอนนั้นสำหรับการนำไปโชว์ให้เกิดรีเซอรั สำหรับละครเรื่องนี้ที่ใช้ในงานวันปล่อยผี

2) การส่งความคืบหน้า 50%

การส่งงานครั้งนี้จะไม่ใช้การอัปเดต แต่เป็นการ แสดง ละครในให้กับผู้มาชมงานเทศกาลปล่อยผีในรูปแบบรีเซอรัของละคร หรือเรียกว่าตัวอย่างของละคร ซึ่งจะไม่มีการสอยเนื้อหาหลักของเรื่องแต่จะทำให้ผู้ชมได้รับรู้และเกิดความน่าติดตามของละครเรื่องนี้ หลังจากได้แสดงแล้วทางนักแสดง ซึ่งรับบทปีเตอร์แพน ได้รับการคอมเมนต์ เป็นที่น่าพอใจในด้านการบินและวิ่ง แต่ควรจะมีเสียง ที่เปล่งออกมาในขณะที่ตอนวิ่งอยู่ และควรเทคนิคอารมณ์ของผู้ร่วมแสดงในฉากบางฉาก ซึ่งควรนำตรงนี้มารวมกับ สิ่งที่ด้อยอยู่แล้ว

การซ้อมละครช่วงที่ 3

จะเป็นการฝึกซ้อมต่อจากการส่ง 30% นำข้อบกพร่องต่าง ๆ มาแก้ไข ซึ่งจะมีการสร้าง สิ่งที่สัมพันธ์และไม่สัมพันธ์ กับตัวนักแสดงและตัวละคร หากจุดร่วมและจุดต่าง หาความต้องการ ซึ่งใช้เป็นพลังในการขับเคลื่อน ของตัวละคร มีการลงรายละเอียดของแต่ละฉาก เจาะแก่นในฉาก และนำข้อบกพร่องจากคอมเมนต์ของครูที่คอมเมนต์ต่อตัวละครและการแสดงของตนเองในการส่งความคืบหน้าครั้งแรกมาปรับปรุง และหาความแตกต่างที่ดีขึ้น มีการทำฉากเพิ่มให้ครบทั้งเรื่องและมีการรันเต็มบ่อยขึ้นเพื่อให้เสถียรกับเรื่องและตัวละคร และให้ครูมาช่วยประเมินปรับแก้ในบางวันที่ครูแต่ละคนเข้ามาช่วยแก้ไข ก็จะนำตรงจุดนี้เข้ามาเสริมพัฒนารายละเอียดของตัวละครช่วยสร้างตัวละครให้ตัวละครให้มีตัวละครเพิ่มขึ้น

3) การส่งความคืบหน้า 70%

เนื่องจากการส่งแบบเต็มเรื่องและเป็นการส่งต่อจากครั้งแรก นักแสดงก็จะมี ความมั่นใจและไม่ตื่นเต้นกับเวทีแล้ว แต่จะมีความประหม่าอยู่บ้างเนื่องจาก เป็นการส่งแบบเต็มเรื่องครั้งแรก หลังจาก ที่ส่งแบบไม่เต็มเรื่องมา ซึ่งคอมเมนต์ของผู้กำกับต่อตัวนักแสดง คือ การที่นักแสดงตั้งใจเล่นมากเกินไป จนทำให้แสดงออกมาแล้วไม่สนุก ในมุมมองของครูนั้น มองว่ายังดูสนุกในมุมมองของนักแสดงแต่ยังขาดการ

ประติดประต่อของเรื่องอยู่ ซึ่งนักแสดงควรอยู่กับสถานะการและฟังก์ชันแสดงเยอะๆ ทราวนซีชั่นบางอย่างยังดูไม่สมบูรณ์ ยังไม่ค่อยเห็นเรื่องความเชื่อและศรัทธาต่าง ๆ ซึ่งทำให้ไม่เห็นบางอย่างของเรื่อง การแสดงออกมาจึงดูเหมือนว่ารูปแบบของเรื่องนั้นชัด แต่รายละเอียดต่าง ๆ นั้นยังไม่สมบูรณ์

การซ้อมละครช่วงที่ 4

เนื่องจากสถานการณ์โควิด 19 ทำให้ไม่สามารถเข้าไปซ้อมในมหาลัยได้ จึงมีผลต่อการซ้อมเป็นอย่างมาก นักแสดงห่างหายจากการซ้อมและรันไปนาน จำเป็นต้องหาวิธีการซ้อมรูปแบบใหม่ เพื่อปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ นักแสดงต้องทวนบทที่บ้านและมีการประชุมอ่านบทจนกว่าจะสามารถเข้ามหาลัยได้ ซึ่งมีเวลาเพียง 2 สัปดาห์ ในการกลับมาซ้อมก่อนที่จะต้องส่ง 100% ในระยะเวลา 2 สัปดาห์ นักแสดงมีสิทธิ์ที่จะเข้ามหาลัยได้เพียง 2-3 วันต่อสัปดาห์ และไม่สามารถซ้อมในจำนวนที่ครบได้ เนื่องจากการจำกัดคน ด้วยระยะเวลาและการหายจากการซ้อมนาน จึงทำให้ต้องซ้อมและฟื้นฟูความจำต่าง ๆ ด้วยระยะเวลาที่น้อยและจำกัด ทำให้นักแสดงและผู้กำกับต้องมีความสามารถในการทำงานเป็นอย่างมากและต้องมีการปรับแก้ ในส่วนที่ต้องปรับปรุงหลังจาก 70% และสามารถกลับมาเข้าสู่กระบวนการได้ ซึ่งการส่งครั้งนี้ใช้สำหรับการแสดงจริง อาจจะมีการปรับแก้ในรายละเอียดต่าง ๆ เล็กน้อย

4) การส่งความคืบหน้า 100%

สำหรับการส่งครั้งนี้ เป็นการส่งอย่างสมบูรณ์แบบในกระบวนการ นักแสดงทำอย่างเต็มที่ทั้งทางร่างกาย จิตใจ ความคิดและอารมณ์ต่าง ๆ ซึ่งต้องมีความสามารถในการแสดง และทำให้เกิดความผิดพลาดน้อยที่สุดเท่าที่จะทำได้ และจำเป็นต้องแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ทั้งหมดก่อนการแสดงจริง เพราะถ้าหากยังไม่ได้รับการแก้ไข อาจจะทำให้เกิดปัญหาที่ตามมาได้ เช่น การหลุดบท สารที่ส่งออกไปให้ผู้ชมไม่ชัด อาจทำให้ผู้ชมเข้าใจผิดได้ และยังมีมุมมองต่าง ๆ ที่อาจจะเกิดความผิดพลาดแล้วส่งผลกระทบต่อตัวเรื่องได้อีกมากมาย ซึ่งนักแสดงเองรู้สึกว่ามันผ่อนคลายและอยู่กับสถานะการมากขึ้น ซึ่งคอมเม้นจากครูเห็นถึงความผ่อนคลายของนักแสดง แต่มีบางอย่างที่หายไป เช่น ความซีเรียส หรือความตึงเครียดที่หายไป ความตื่นตัวที่หายไปจากครั้งก่อน ๆ

นางสาวณัฐฤทัย อุดมพัฒน์วรโชติ

แบบฝึกหัดการเตรียมตัวละคร

แบบฝึกหัดการเตรียมตัวละครของสุคมีหลากหลายวิธีมาก เนื่องจากสุคเป็นตัวละครที่ไกลตัวนักแสดงพอสมควร ทั้งเพศของสุคในต้นฉบับที่แตกต่างจากนักแสดง อายุของสุคกับนักแสดงที่ต่างกันราว 20 ปี ความพิการของร่างกายตัวละคร ความคิด ทัศนคติของตัวละครที่มองโลกใบนี้ ซึ่งการจะเป็นตัวละคร

สุดได้ มีความจำเป็นอย่างมากที่จะต้องหาจุดเชื่อมโยงของนักแสดงกับตัวละครให้พบ และหาข้อแตกต่างเพื่อสำรวจตัวละครตัวนี้อ่างถี่ถ้วน โดยนักแสดงได้ใช้แบบฝึกหัดการเตรียมตัวละครของสุคจากผู้กำกับ และอาจารย์ที่ปรึกษาอย่างหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการขยายอารมณ์ความรู้สึกของตนเองให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ การสร้างจินตนาการจากสิ่งแวดล้อม ภูมิหลัง และวัฒนธรรมของการอาศัยบนเรือโจรสลัด การหาข้อผิดพลาด สิ่งที่ยังใจ และความเจ็บปวดของตัวละคร เพื่อนำไปสู่สภาวะที่ตัวละครสุคจะได้เรียนรู้ในละครเรื่องนี้ โดยการหาจุดเทิร์นนิ่ง พอยท์ (Turning Points (ความสัมพันธ์ ภูมิหลัง รวมถึงกายภาพ นิสัยบางอย่าง ซึ่งเฉพาะเจาะจง ในขณะที่เดียวกันการเป็นตัวละครมิชชีสตาร์ลิ่งก็ไม่ใช่เรื่องง่าย เพราะนักแสดงต้องทำการบ้านควบคู่กับตัวละครก่อนหน้า แบบฝึกหัดการเตรียมตัวละครของมิชชีสตาร์ลิ่งส่วนใหญ่จึงเป็นการให้นักแสดงอยู่กับสถานการณ์ให้ได้มากที่สุด อยู่ คิด และรู้สึกกับคู่แสดงอย่างแท้จริง เพื่อแยกประสาทสัมผัสกับตัวละครสุคได้อย่างทันทีทันใด แต่ก็ต้องหาจุดเชื่อมโยงอย่างสมเหตุสมผลของ 2 ตัวละครนี้ให้กับผู้ชมตามที่ได้สรุปในการวิเคราะห์ตัวละครข้างต้นด้วย เพื่อให้ตัวละคร 2 ตัวนี้มีที่มาของการกระทำ และเหตุผลของการใช้นักแสดงคนเดียวกันเล่นอย่างชัดเจน ตลอดจนสามารถขับเคลื่อนสสารของเรื่องผ่านการเปลี่ยนแปลงของตัวละครมิชชีสตาร์ลิ่งสูงสุด และสุคสู่มิชชีสตาร์ลิ่งได้ในที่สุด

การซ้อมละครช่วงที่ 1

ในขั้นตอนแรกนักแสดงอ่านวรรณกรรมต้นฉบับ จากนั้นวิเคราะห์ตัวละครที่ตนเองได้รับว่ามีลักษณะภายใน และลักษณะภายนอกอย่างไร นอกจากนั้นยังต้องวิเคราะห์ด้วยว่าตัวละครสุค และมิชชีสตาร์ลิ่งสามารถขับเคลื่อนประเด็นของเรื่องสู่ผู้ชมได้อย่างไรบ้าง ในกระบวนการซ้อมนี้นักแสดงได้ลองเป็นตัวละครทั้ง 2 ตัวเป็นครั้งแรก ในส่วนของสุค ผู้กำกับได้ให้แบบฝึกหัดการเตรียมตัวละครโดยการจำลองสถานการณ์ต่าง ๆ บนเรือเพื่อให้นักแสดงคุ้นชินกับตัวละครที่เป็นหัวหน้าโจรสลัดมากขึ้น เช่น การสั่งการลูกเรือ การออกกฎบนเรือ การเจอปัญหาและการจัดการอุปสรรคเมื่อต้องเป็นหัวหน้าโจรสลัดอย่างสุด เป็นต้น ซึ่งแบบฝึกหัดเหล่านี้ทำให้นักแสดงได้ลองเป็นตัวละครหลากหลายสุครูปแบบ เพราะการทำแบบฝึกหัดเกิดขึ้นในลักษณะการอิมโพรไวส์ (Improvise (ของนักแสดง นักแสดงจึงจำเป็นต้องเลือกลักษณะบางอย่างมาใช้ และตัดลักษณะบางอย่างทิ้ง เพื่อให้เกิดการสร้างตัวละครอย่างสมบูรณ์ นอกจากนั้นนักแสดงยังมีการทำการบ้านด้วยตนเอง จากการอ่านประวัติศาสตร์โจรสลัดของประเทศจีน อังกฤษ และไอร์แลนด์ เพื่อให้ทราบที่มาของการเป็นโจรสลัด ประวัติหัวหน้าโจรสลัดหญิงที่ได้รับการขนานนาม ประเพณีนิยมบนเรือจอลลีโรเจอร์ และตำแหน่งการทำงานของลูกเรือแต่ละตำแหน่ง เมื่อนักแสดงมีข้อมูล และประสบการณ์จากการทำแบบฝึกหัดการเตรียมนักแสดงข้างต้นที่มากพอแล้ว นักแสดงจึงเริ่มจดจำนิสัยสำคัญบางอย่างมาปรับใช้ คือ การพูดไทยคำ อังกฤษ

คำ เพราะนักแสดงคิดว่าใจรัสต์ออกล่าอาณานิคมมาหลายที่ไม่แปลกที่สุดจะมีความรู้ด้านภาษาอย่างผิด ๆ ถูก ๆ เนื่องจากภูมิหลังยุคไม่ได้รับการศึกษาถึงขั้นปริญญา เขามีความสามารถจากประสบการณ์การใช้ชีวิต และการเอาตัวรอดเป็นส่วนใหญ่ นอกจากนั้นนักแสดงได้ค้นพบลักษณะสำคัญอีกอย่าง คือการกระโดดเมื่อตัวละครออกคำสั่ง และเมื่อตัวละครไม่พอใจ เพราะเมื่อตีความสัญลักษณะของยุคในละครเรื่องนี้ นักแสดงได้ทราบว่าคุณเป็นตัวแทนของการเป็นผู้ใหญ่ และเขาโยยหาความสนุก ความสดใสร่างเร็ง และการโอบนบของปีเตอร์แพนซึ่งเป็นสัญลักษณะของเด็ก ๆ ทุกคน เมื่อยุคต้องการสิ่งใดมาก ๆ จึงทำได้แค่ออกคำสั่งเสียงดัง และกระโดดด้วยความหงุดหงิดเพราะเขาบินไม่ได้ แม้จะอยู่ในเนเวอร์แลนด์ก็ตาม ถึงแม้ในกระบวนการนี้นักแสดงจะเจอลักษณะสำคัญของตัวละครที่ชัดเจนแล้ว แต่ผู้กำกับอย่างทำละครเรื่องนี้ในรูปแบบที่สร้างสรรค์ต่อผู้ชม นักแสดงเลยต้องจัดการความรู้สึกของคุณ เก็บความรู้สึกเจ็บปวด และอ่อนแอไว้ แล้วแสดงออกให้ดูเป็นตัวละครที่มีความตลกร้าย หัวเราะแต่เอาจริง เพราะแม้ยุคจะโหดร้ายเพียงใด เราต้องไม่ลืมว่าเขายังคงเป็นกัปตันในจินตนาการอันแสนหอมหวานของเด็ก ๆ เสมอ และเพื่อการเป็นตัวละครนี้อย่างสมบูรณ์แต่ในตอนแรกนักแสดงจึงนำเทคนิคแอนิมอล แคตติ้ง (Animal Acting) (มาปรับใช้ โดยการลอกเลียนแบบพฤติกรรมของไฮยีน่า เพราะ ไฮยีน่ามีสภาวะการเป็นอยู่ไม่ต่างจากยุค คือ ล้มกอด โหดร้าย ไม่สนวิธี เข้มแข็งเมื่อมีพรรคพวก และที่สำคัญไฮยีน่าเป็นสัตว์ที่มีหัวหน้าฝูงเป็นเพศเมีย โดยพฤติกรรมที่นำมาใช้ทั้งหมด 3 พฤติกรรมหลัก คือ เดินเขย่ง ประสาทสัมผัสการรับรู้ไว และหลังโค้งโดยใช้หัวนำในการเคลื่อนไหว ในท้ายที่สุดอาจารย์ที่ปรึกษาที่เข้ามาให้คำแนะนำว่าหากเราจัดการแสดงแบบไฮยีน่าทั้งเรื่องจะส่งผลเสียต่อร่างกายนักแสดง เพราะยุคเป็นตัวละครที่ภายในแบกรับอะไรไว้มากมายอยู่แล้ว หากต้องยึดกายภาพที่คล้ายสัตว์ตลอดเวลาจะทำให้พลังนักแสดงบนเวทีมีน้อยลงได้ นักแสดงจึงขอคำปรึกษาจากอาจารย์ และได้ลองไปดูภาพยนตร์เรื่องมาทิลด้า (Matilda) ตามคำแนะนำที่ได้รับ โดยได้นำลักษณะนิสัยของตัวละครครูใหญ่จอมโหดในเรื่องมาปรับใช้กับตัวละครยุค เพราะครูใหญ่จอมโหดในภาพยนตร์มีความเชื่อเดียวกันกับยุคคือพวกเขาเกลียดเด็ก และเหตุการณ์เกลียดเด็กก็เหมือนกันอย่างน่าประหลาดเพราะพวกเขาทั้งคู่ไม่ได้รับความอบอุ่นในวัยที่พวกเขาควรจะได้สดใส ร่าเริงเช่นเดียวกับเด็ก ๆ คนอื่น นอกจากนี้หน้าที่ในสังคมบนเรือของยุคกับครูใหญ่จอมโหดก็ยิ่งเหมือนกันหลายข้อ เช่น การเป็นผู้นำหญิง บทลงโทษลูกเรือและเด็ก ๆ อันเหี้ยมโหด การแสดงออกที่น่ากลัว และจริงจังแต่เมื่อผู้ชมได้ดูจะรู้สึกตลกกับความคิดและการแก้ไขปัญหาด้วยทัศนคติสำคัญบางอย่างของตัวละคร ในส่วนของมิชชีสตาร์ลิ่งผู้กำกับได้พานักแสดงไปสู่วิธีฝึกหัดการเตรียมตัวละครบ้านครอบครัวอย่างหลากหลายสถานการณ์ เช่น ให้มิชชีสตาร์ลิ่งจัดการลูก ๆ ที่ไม่ยอมเข้านอน ทำให้นักแสดงรู้ว่าเมื่อเป็นตัวละครตัวนี้จะมีวิธีการจัดการลูก ๆ ได้อย่างไรบ้าง สถานการณ์การทะเลาะกันในเหตุการณ์ต่าง ๆ ของครอบครัว ซึ่งทำให้นักแสดงรู้ถึง

ความสัมพันธ์ของมิชชีสตาร์ลิ่งที่มีต่อสามี และลูก ๆ แต่ละคนในบ้าน และการรับน่าน้ำเข้ามาครั้งแรก เพื่อให้นักแสดงมีภูมิหลังกับตัวละครน่าน้ำมากพอในการเปลี่ยนตัวละครในโลกความจริง ไปเป็นโลกในจินตนาการอย่างสุขกับสามีได้โดยไม่ปะหลาดจนเกินไป ในขั้นตอนนี้นักแสดงยังไม่สามารถหาจุดที่เชื่อมโยงระหว่างตัวละครกับมิชชีสตาร์ลิ่งได้ เพราะแค่การทำงานบ้านของตัวละครแต่ละตัวเพื่อนำมาใช้ในการทำการอิมโพรไวส์ (Improvise) (สถานการณ์ต่าง ๆ ในละครให้ออกมาอย่างสมบูรณ์ได้นั้น นักแสดงก็ใช้เวลาพอสมควรเช่นกัน ซึ่งต้องยอมรับว่าในขั้นตอนนี้นักแสดงยังทำงานไม่มากพอที่จะเห็นความจำเป็นของการหาจุดเชื่อมโยง และเหตุผลของการเปลี่ยนแปลงตัวละครแม้ไปเป็นหัวหน้าใจสลด จึงทำให้นักแสดงยังไม่ทราบคำตอบและเทคนิคของการเปลี่ยนแปลงตัวละคร 2 ตัวนี้จากฉากที่ 1 ไปฉากที่ 3 ของเรื่องได้

1) การส่งความคืบหน้า 30%

จากการส่งความคืบหน้าการแสดงครั้งที่ 1 สุก เป็นตัวละครที่คาแรคเตอร์ค่อนข้างคงที่ และได้รับคำแนะนำจากอาจารย์ให้นำสิ่งที่นักแสดงทำงานมาแล้วไปสานต่อในสถานการณ์ต่าง ๆ ของเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นความตลกร้าย การพูดไทยคำอังกฤษคำ และการกระโดดไปมาในสถานการณ์ที่ไม่พอใจ แต่ก็มีข้อที่ต้องปรับแก้ เช่น การเล่นมุขที่ไม่สมเหตุสมผลในยุคสมัยของละคร การออกนอกเรื่องมากไปจนอาจเสียเวลาผู้ชม และการจัดการพลังงานตอนเล่นให้แรงไม่ตก ในส่วนตัวละครมิชชีสตาร์ลิ่ง เป็นเพราะนักแสดงทำการบ้านมาไม่มากเท่าตัวละครสุค จึงทำให้ตัวละครได้รับการแก้ไขหลายอย่าง ทั้งการเล่นที่เครียดจนเกินไปซึ่งเกิดจากความตั้งใจของนักแสดงทุกคนในการเล่นฉากแรก และการให้ความสำคัญของสถานการณ์ที่ผู้กำกับตีความทำให้เนื้อเรื่องออกมาไม่สดใส และสมจริงเกิน การตีภาพคุณแม่ดีเด่นที่ต้องเป็นที่รักของลูก ๆ จนทำให้นักแสดงใช้เสียงในโทนการตลกกับตัวละครนี้ซึ่งไม่ควรเกิดขึ้น เพราะฉากที่ตัวละครนี้ออกมา เป็นจากในโลกความจริง นักแสดงจึงควรปรับการแสดงของตนเองไม่ให้คิดล่วงหน้า และอยู่กับคู่แสดงในปัจจุบันให้มากกว่านี้

การซ้อมละครช่วงที่ 2

เนื่องจากการส่งความคืบหน้าในรอบนี้ เป็นการแสดงในรูปแบบของตัวอย่างละครเวทีในเทศกาลปล่อยผี ฉากที่ซ้อมจึงไม่ใช่เนื้อเรื่องที่มีในละคร แต่เป็นฉากที่เกิดขึ้นเมื่อเวนดี้โตแล้ว โดยในการแสดงครั้งนี้ไม่มีตัวละครมิชชีสตาร์ลิ่ง แต่ผู้ชมจะได้เห็นสุคในมุขที่พ่ายแพ้ต่อปีเตอร์แพน และรวันกำจัดปีเตอร์แพนอีกครั้ง ซึ่งเป็นฉากที่ไม่เคยเกิดขึ้นในเนื้อเรื่อง รวมถึงในวรรณกรรมต้นฉบับด้วย นักแสดงจึงต้องทำการบ้านของตัวละครสุคมากเป็นพิเศษเพื่อรองรับการอิมโพรไวส์ (Improvise) (ตามกับผู้กำกับการแสดงตั้งใจทำการแสดงให้ออกมาในเทศกาล โดยนักแสดงมีการทำงาน คือ จัดการร่างกายของตนเองให้เล่นแล้วสามารถควบคุมพลังงานได้ตั้งแต่ต้นเรื่องจนจบเรื่อง ควบคุมเสียงให้พูดดังฟังชัด ไม่พูดเร็วจนเกินไป การทำ

การบ้านข้อนี้เป็นสิ่งที่อาจารย์ที่ปรึกษาพยายามเตือนนักแสดงอยู่เสมอ เพราะตัวละครสุดเป็นตัวละครที่เต็มไปด้วยความรู้สึกที่พร้อมจะปะทุออกมา นักแสดงจึงต้องควบคุมอารมณ์ตัวละครในแต่ละสถานการณ์ให้ได้เป็นอย่างดีไม่เช่นนั้นแล้วผู้ชมก็อาจจับใจความสิ่งที่ตัวละครสุดต้องการจะสื่อสารได้ไม่ครบถ้วน นักแสดงได้ปรึกษาเกี่ยวกับเหตุผลการเล่นมุขตลกเอาใจคนดูในแต่ละฉากของสุด และนำข้อผิดพลาดในการส่งความคืบหน้าครั้งแรกมาปรับใช้ โดยให้มุขตลกต่าง ๆ ของสุด เป็นไปตามสถานการณ์จริง และปล่อยให้เกิดขึ้นแบบไม่ตั้งใจบ้าง นักแสดงจึงต้องฝึกไหวพริบของตนเองอยู่ตลอดเวลา และพยายามเรียนรู้ที่จะสังเกตสถานการณ์ให้มากขึ้น นอกจากนั้นแล้วในกระบวนการนี้นักแสดงยังคงทำการบ้านเพิ่มเกี่ยวกับความสัมพันธ์ตัวละคร เพราะในการส่งความคืบหน้าครั้งแรกยังไม่มีความจำเป็นที่ตัวละครสุดจะต้องเจอเวนต์ โจแอนนา และมิเชล แต่ในการแสดงครั้งนี้ตัวละครจำเป็นต้องรู้ว่าเขาควรแสดงออกอย่างไรเมื่อเจอเด็ก ๆ กลุ่มนี้อีกครั้ง นักแสดงจึงได้กลับไปทำการบ้านกับบท วิเคราะห์หีบห่อของสุดในแต่ละฉาก เพื่อนำมาปรับใช้จนทำให้ได้ทราบความสัมพันธ์ว่าคนเดียวกันที่ สุดเกลียดคือปีเตอร์แพน ส่วนพวกเด็ก ๆ เขาแค่อยากที่ได้เล่นสนุกในชีวิตวัยสะพายกระเป๋าไปโรงเรียนเท่านั้นเอง แต่ที่สุดร้ายกับเด็ก ๆ เพราะสุดจำเป็นต้องใช้พวกเขาในการตามตัวปีเตอร์แพนก็เท่านั้น นอกจากนั้นถึงเวลาแล้วที่นักแสดงจะต้องเรียนรู้พฤติกรรมของคนที่ใช้ชีวิตทางแหง ว่าเขาใช้ชีวิตลำบากมากแค่ไหนจากการดูสารคดี การจินตนาการ และการฟังเพลง เพราะถึงแม้สุดจะมีข้อเหลือในการใช้ชีวิตแทนมือขวาที่ขาดด้วนไป แต่การทราบดีถึงความเจ็บปวดของสุดก็ทำให้นักแสดงมีภูมิหลังของตัวละครที่แน่นขึ้น และทุกครั้งที่นักแสดงสวมขอเหล็ก เพียงแค่นี้ถึงผลจากการโดนตัดแขน และคาดฟ้าเรือที่สุดอยู่คนเดียว นักแสดงก็สามารถเป็นสุดได้ในทันที ทำดีที่สุดในการแสดงครั้งนี้มีการใช้คิ้วจ้งหวะท่าทาง การพูด และเทคนิคงานออกแบบการแสดงค่อนข้างมากนักแสดงจึงต้องจดจำเทคนิค และจ้งหวะบางอย่างให้ตรงตามการกำกับของผู้กำกับการแสดงให้ได้เป็นอย่างดีเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ นอกจากการเตรียมการแสดงในเทศกาลปล่อยผีแล้ว นักแสดงได้ทราบถึงปัญหาจากการส่งความคืบหน้าครั้งก่อนว่านักแสดงยังไม่สามารถแสดงละครเรื่องนี้ได้อ่านหนักแน่นเพราะเพราะเกิดคำถามในใจขึ้นว่าตัวละครสุด และมิชชีสดารลิ่งใช้นักแสดงคนเดียวกันเล่นได้เพราะเหตุใด จึงได้นำบทมาตีความ และได้สารในมุมของนักแสดงว่า “เพราะเป็นผู้ใหญ่จึงไม่มีความสุข” ซึ่งความสุขเป็นสิ่งเดียวที่สุดและมิชชีสดารลิ่งโหยหาด้วยกัน แม้ต้องสละทุกอย่างเพื่อความทุกข์และความปลอดภัยของลูก ๆ สุดเมื่อสละแขนขวาไป เขาไม่สามารถจะมีความสุขกับสิ่งใดได้อีกแล้ว เพราะแค่การแสดงออกทางความปิติยินดีง่าย ๆ อย่างการปรบมือ สุดของเรายังไม่สามารถทำได้เลย ทุกครั้งที่นึกถึงตัวละคร 2 ตัวนี้นักแสดงจึงเจอจุดเชื่อมโยงกับตนเองมากขึ้นด้วย เพราะหากเราถ้ายทอดมุมมองความโหดร้ายที่นักแสดงเองเจอมาในสังคมได้ สุดก็เป็น

ตัวละครที่เหมาะสมกับการสื่อสารความเจ็บปวดสู่ผู้ชม และแม่ที่เหนียวแน่นจากการเลี้ยงลูก ๆ จนลิ้มความสุขของตนเองก็คงมีสุขอยู่ในตัวไม่จากการมอมดมองการโตเป็นผู้ใหญ่ในมุมมองนักแสดง

2) การส่งความคืบหน้า 50%

ตัวละครชุดในรูปแบบที่นักแสดงทำการบ้านมา มีผลลัพธ์ออกมาดีมากในวันแสดงจริง เพราะมุขต่าง ๆ เป็นไปตามสถานการณ์และไหวพริบของนักแสดงส่วนหนึ่ง และเป็นมุขที่ตรงตามยุคสมัยของเรื่อง นอกจากนี้การส่งความคืบหน้าครั้งนี้นักแสดงได้ลองสวมชุดของตัวละครเป็นครั้งแรก จึงได้ใช้เทคนิคการแสดงบางอย่างจากงานออกแบบจนทำให้เกิดคาแรคเตอร์อีกอย่างที่นำเสนอขึ้นบนเวที คือการปิดลูกผมอย่างเจ้าเล่ห์แต่เรียกเสียงหัวเราะให้คนดูไม่น้อย การส่งความคืบหน้าครั้งนี้นักแสดงได้แก้ปัญหาเรื่องกรพุดเร็วเกินไปของตัวละครได้แล้ว ทำให้ผู้ชมได้รับสารจากชุดอย่างครบถ้วน แต่วันแสดงจริงนักแสดงยังพบปัญหาคือการแสดงเพียง 5 นาทีแต่เมื่อแสดงจบนักแสดงหายใจไม่ทัน จึงทำให้ทราบว่าจะต้องวอร์มร่างกาย และเข้าของตนเองมากกว่านี้ เพราะชุด ณ ตอนนั้นมีนิสัยชอบกระโดด แต่ด้วยร่างกายนักแสดงและน้ำหนักชุดที่มากพอสมควรทำให้เสี่ยงต่อการเกิดอุบัติเหตุได้ นักแสดงจึงนำปัญหาข้างต้นไปแก้ไขในกระบวนการซ้อม 70% ซึ่งจะอธิบายในข้อถัดไป

การซ้อมละครช่วงที่ 3

ในส่วน of ตัวละครชุด นักแสดงยังคงทำการบ้านอย่างหนักอยู่เสมอ เพราะถึงแม้คาแรคเตอร์ตัวละครจะเป็นที่ชื่นชอบของคนดูและตัวนักแสดงเองแล้ว แต่ก็ต้องกลับมาข้อสัต์กับตนเองในฐานะนักแสดงด้วยว่าคาแรคเตอร์แบบนี้เหมาะสมกับเรื่องที่เราทุกคนอยากถ่ายทอดสู่ผู้ชมไหม ตอนนี้อยู่ที่หัวเราะกับคาแรคเตอร์ของชุดซึ่งเกิดจากการทำกายภาพ และมุขต่าง ๆ ของนักแสดงที่สร้างสรรค์ให้ตัวละคร แต่ในแง่ของการทำการบ้านที่ทำได้ตั้งแต่กระบวนการซ้อมแรก ความเข้าใจ ปม ภูมิหลัง และความต้องการ รวมถึงน้ำหนักทางการกระทำของชุดอาจจะยังไม่มากพอที่จะทำให้ผู้ชมหลงรัก และติดตามตัวละครตัวนี้จนจบเรื่องได้ นักแสดงจึงหาเหตุผลของการกระทำให้ตัวละครทุกการกระทำ เนื่องจากชุดเป็นตัวละครที่มีลักษณะภายในกับลักษณะภายนอกแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง นักแสดงจึงต้องหาสิ่งที่เราเป็น (Personality) กับสิ่งที่โลกเห็น (Character) (ว่าชุดแสดงออกตามสิ่งที่นักแสดงตีความภายใต้ความเจ็บปวดและทุกข์ทรมานได้เพราะอย่างไรบ้าง ผ่านการหาจุดที่นักแสดงไม่สามารถจินตนาการเองได้ แต่ต้องจำลองสถานการณ์จริงหลาย ๆ อย่างนอกเหนือจากตัวเรื่อง เพื่อให้สามารถเข้าใจภูมิหลังตัวละครได้อย่างถ่องแท้จากแบบฝึกหัดการเตรียมตัวละครลิฟทิง อพาร์ท (Living A parts) (และเทิร์นนิ่ง พอยท์ (Turning Points) (ซึ่งมีสถานการณ์สำคัญทั้งหมด 3 สถานการณ์ คือ ฉากปีเตอร์แพนตัดแขนชุด ฉากชุดแขนด้วนต่อหน้าลูกเรือ และฉากจุดฝันร้ายถึงจะเซ่ที่เข้า

มากินแขนเขาแล้วความฝันเป็นจริง ซึ่ง 3 สถานการณ์นี้เองที่ทำให้นักแสดงเข้าใจตัวละครสุขมากขึ้นได้เป็นอย่างดี เพราะแบบฝึกหัดนี้ทำให้ตัวละครได้รู้เหตุผลทางการกระทำที่สุขเสียดัง เพราะเขากลัวลูกเรือมองว่าเขาเป็นคนซีแพ้ ที่เขาใส่ขอเหล็กแทนแขนด้วน และใช้มันเป็นอาวุธเพราะเขากลัวไม่มีใครยอมรับ ที่สุขไม่เกรงกลัวใครแท้จริงแล้วเขาโดดเดี่ยว ที่สุขไม่ฆ่าสามีแม้สามีจะเป็นลูกเรือที่โง่เง่าเบาปัญญาเพราะสามีเป็นคนเดียวที่เขาไว้ใจในวันที่เขาไม่เหลือใครมากที่สุด และเรื่องนี้นักแสดงหาคำตอบไม่ได้สักทีเกี่ยวกับจะเชื่อว่าเพราะเหตุใดสุขที่กลัวจะเข้ามาที่สุดในชีวิต นักแสดงก็ได้คำตอบแล้วว่ามันคือฝันร้ายที่ตามหลอกหลอนสุขมาตลอด และมันก็เกิดขึ้นจริงเมื่อปีเตอร์แพนมาเล่นสนุกบนเรือ แบบฝึกหัดนี้นักแสดงยังได้ความสัมพันธ์ของสุขกับลูกเรือแต่ละคนเพิ่มเติมด้วย ว่าสุขแสดงออกต่อลูกเรือแต่ละคนต่างกันอย่างไร ตัวเรื่องข้าสุขจะไม่ทำอะไรนอกจากตะโกนและใช้กำลัง ตัวที่ซึกกลัวสุขจะทำให้มันกลัวขึ้นไปอีก และจะเป็นลูกเรือที่สุขแสดงความอารมณ์ดีใส่มากที่สุดเพราะเขาได้รับกรยอมรับจากคนประเภทนี้มากพออยู่แล้วจนบางครั้งก็เผยความอบอุ่นแทนความโหดร้าย และตัวที่พอจะฉลาดขึ้นมาบางสุขจะไว้ใจในการสั่งการมากเป็นพิเศษ นักแสดงทราบดีว่าสุขมีความสัมพันธ์ที่ไม่ดีเอามาก ๆ กับปีเตอร์แพน แต่ก็ยังไม่ทราบว่าเพราะเหตุใดปีเตอร์แพนถึงมาตัดแขนของเขา จนกระทั่งได้ทำแบบฝึกหัดดังกล่าว นักแสดงจึงเข้าใจมากขึ้นว่ามันเป็นเพราะความอวดดี และการอยากเล่นสนุกไปวัน ๆ ที่มาทำให้ผู้ใหญ่อย่างสุขเจ็บปวด เมื่อทราบดีดังกล่าวแล้วนักแสดงจึงเริ่มสร้างความเชื่อ และมุมมองที่สุขมองต่อโลกใบนี้ เพราะการกระทำและเหตุผลของสุขถึงจะมีรองรับต่อการแสดงของนักแสดงมากพอ แต่ก็ยังไม่เสียดียเท่ากับที่ได้รู้ว่าเพราะเหตุใดสุขจึงใช้วิธีการบางอย่างเกินความจำเป็น ทำไมสุขถึงมองว่าการฆ่าคนไม่ผิด คงเป็นเพราะเขาไม่เคยได้รับการแสดงออกทางความรักในแบบที่อ่อนโยน ทำไมสุขเชื่อว่าเป็นผู้ใหญ่เขาจึงมีความสุขไม่ได้ คงเป็นเพราะเขาเจอเรื่องเลวร้ายมาตลอดชีวิต และไม่ได้ใช้ชีวิตในวัยเด็กที่สดใสไร้ริ้วเปลา และทำไมสุขที่เชื่อว่าการที่เขาทำตัวน่ากลัวผู้คนถึงยอมรับ เพราะสมัยนั้นการที่ผู้หญิงคนหนึ่งขึ้นมาเป็นผู้นำได้ สุขคงต้องเก่งกาจมากพอ และต้องเป็นคนกล้าตัดสินใจจึงสามารถควบคุมทุกอย่างได้นั่นเอง นี่คือการทำการบ้านของนักแสดงที่ทำให้ตัวละครสุขแข็งแรงขึ้นเป็นอย่างมาก โดยเมื่อทราบบทภายในที่ลึกซึ้ง นักแสดงจึงตัดเปลือกนอกบางประการที่ไม่จำเป็นลง คือ การกระโดดเพราะบทสนทนา และการกระทำสามารถแสดงความต้องการที่อยากจะทำโดยไม่ได้มากกว่าคาแรคเตอร์ที่ไม่ปลอดภัยต่อตัวนักแสดงเอง การเล่นมุขตามสถานการณ์ อาจมีบางแต่ต้องดูระดับความที่เล่นที่จริงของสถานการณ์นั้น ๆ ด้วย นักแสดงได้ทำการบ้านโดยมีแบบฝึกหัดการเตรียมตัวละครที่ย้อนวัยไปจนถึงสุดตอนเด็กจนทำให้ทราบบทมิหลังตัวละครที่ได้กล่าวไปแล้วในการวิเคราะห์ตัวละคร จนทำให้เข้าใจการแสดงออกอย่างตลกร้าย ปากจัดของสุขว่ามันเป็นนิสัยที่รับการถ่ายทอดจากแม่ของเขา ส่วนความเจ้าเล่ห์ และชอบพูดจาโอ้อวดก็ได้มาจากพ่อของเขาเช่นกัน ในส่วนของตัวละครมิซซิดาร์ลิ่งเมื่อ

นักแสดงเจอจุดเชื่อมโยงแล้วในตอน 50% จึงไม่ยากเลยกับการที่จะเปลี่ยนตัวละครทันทีทันใดกับซุก นักแสดงใช้ตนเองโดยคิดถึงความปลอดภัยจากประสบการณ์ชีวิตในการถ่ายทอ และเมื่อต้องเป็นมิชชีสตาร์ลิ่งนักแสดงจะเน้นการอยู่กับครอบครัว และการอยู่กับสถานการณ์ปัจจุบัน โดยสำหรับซุกความสุขของเขาอยู่ที่ปีเตอร์แพน แต่มิชชีสตาร์ลิ่งความสุขของเธอคือลูก ๆ ลักษณะนิสัยที่มากขึ้นของตัวละครนี้คงเป็นเรื่องของการจัดระเบียบที่ไม่ใช่แค่กับลูก ๆ แต่เป็นมาที่จัดการปัญหาต่าง ๆ ในบ้านได้เป็นอย่างดีด้วย เมื่อเดมิเนียสตรงนี้เข้าไปแล้วทำให้ตัวละครซุกมีมิติมากขึ้นว่าทำไมแม่จึงกลายเป็นซุกในเนเวอร์แลนด์ของเด็ก ๆ เพราะใจสลดเป็นตัวแทนของการล่าอาณานิคม และขโมยข้าวของ ความสุข และอิสรภาพของเด็ก ๆ นั่นเอง

3) การส่งความคืบหน้า 70%

ในการส่งความคืบหน้าการแสดงครั้งที่ 3 นักแสดงมั่นใจในการแสดงเป็นอย่างมากทั้งของซุก และมิชชีสตาร์ลิ่งเพราะนักแสดงเชื่อว่าตนเองทำการบ้านมาอย่างดีมากแล้ว แต่เพราะนักแสดงตั้งใจมากไปจึงทำให้ทุกอย่างออกมาไม่เป็นธรรมชาติ นักแสดงแบกรับความทุกข์ของตัวละครอย่างเต็มที่จนลืมให้ความสนุกแก่ผู้ชม ปัญหาหลักในครั้งนี้นักแสดงจมกับปมตัวละครมากไป จนทำให้ทุกอย่างดูน่าเบื่อ ผู้ชมไม่ตามตัวละคร และมุขที่ออกมาก็ไม่สามารถเรียกเสียงหัวเราะได้เพราะไม่ได้ออกมาอย่างจริงใจ จนเกิดคำถามว่าซุกออกมาในฉากทำไม แล้วทำไมซุกกับแม่ถึงเชื่อมโยงกันได้ในแบบที่ละครพยายามจะสื่อสาร ทั้งที่สิ่งเหล่านี้นักแสดงรู้คำตอบอยู่แล้วแต่ไม่สามารถถ่ายทอดออกมาแก่ผู้ชมได้เอง ซึ่งถือเป็นปัญหาใหญ่ที่ต้องเร่งแก้ไขรวมทั้งในการทำการบ้านตัวละครครั้งนี้ นักแสดงเกิดความเครียดจากการที่ซุกมีปมในใจค่อนข้างเยอะ จนทำให้เริ่มสับสน และสนุกกับการเป็นตัวละครน้อยลง การแสดงจึงออกมาไม่เป็นที่น่าพอใจของผู้ชมมากเท่าที่ควร

การซ้อมละครช่วงที่ 4

ในการซ้อมกระบวนการนี้ของนักแสดงค่อนข้างมีหลายขั้นตอนมาก เพราะ คณะผู้ศึกษาได้ร่วมกันสร้างบทละครขึ้นมาใหม่ โดยนักแสดงทุกคนได้มีส่วนร่วมกับการเขียนบทละครตลอดทั้งเรื่องกับผู้กำกับ นอกจากแก้ไขสิ่งที่ทำพลาดในการส่ง 70% แล้ว นักแสดงยังต้องตีความตัวละครตามบทและสถานการณ์ต่าง ๆ ให้อย่างถี่ถ้วนด้วย ซึ่งตอนนี้คาแรคเตอร์ของซุกค่อนข้างไม่คงที่ เนื่องจากมีสถานการณ์โควิด19 ทำให้นักแสดงเริ่มสับสนกับตัวละคร เพราะไม่สามารถเข้ามาซ้อมได้เป็นประจำ จนกระทั่งผู้กำกับเข้ามาช่วยในด้านของการกระทำหลักของซุก และอาจารย์ที่ปรึกษาแนะนำให้นักแสดงกลับมาที่จุดเริ่มต้นคือหาความต้องการของซุกในแต่ละฉากก่อน ซึ่งเป็นเรื่องที่สำคัญอย่างมากของการเป็นตัวละครสักตัว แต่นักแสดงกลับมองข้ามไปเพราะมุ่งสนใจแต่ลักษณะนิสัยตัวละคร นักแสดงจึงได้ทำการบ้านกับบท และหาวิธีการในการเล่น

ตามความต้องการของตัวละครที่ต่างกันในแต่ละฉาก จนได้ผลสรุปออกมาตามตารางพัฒนาการตัวละคร ทำให้ตัวละครยุคนี้มีมิติทางการแสดงมากขึ้น และเมื่อทราบความต้องการตัวละครแล้ว ทำให้นักแสดงเจอจุดที่เรียนรู้ในเชิง Coming of ages ของตัวละคร สุกคิดมาตลอดว่าเขาไม่ได้รับความรักจากใครเลย แต่แท้จริงแล้วสุกคิดผิด ทุกคนรักสุก และชื่นชมในความสามารถของสุก เพียงแต่สุกมองข้ามสิ่งเหล่านั้นไป เพราะจมปรักกับความเชื่อที่เจ็บปวด และทรมานมาโดยตลอด เมื่อสุกเรียนรู้แล้ว นักแสดงจะเปลี่ยนตนเองเป็นมิชชีสตาร์ลิง เพื่อเรียนรู้ว่าเธอไม่เคยลืมปีเตอร์แพนเลย ปีเตอร์แพนยังคงอยู่ในผู้ใหญ่ทุกคน อยู่ที่เราจะยังเชื่อและมองดวงดาวดวงที่ 2 ทางขวามือหรือไม่ต่างหาก จากการทำนักแสดงหาจุดเชื่อมโยงเจตต์แต่กระบวนการซ้อมครั้งก่อนแล้ว นักแสดงจึงพยายามตีความและปรับใช้จนสื่อสารกับคนดูได้ ผ่านการให้ความสำคัญกับบทสนทนาสำคัญ ๆ การถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก และการเสนอผู้กำกับให้ใส่รายละเอียดเล็ก ๆ น้อย ๆ ให้ตัวละครสุก เพื่อชวนให้คนดูนึกถึงมิชชีสตาร์ลิง เช่น สุกต้องการให้เด็ก ๆ กลับไปหาแม่ สุกจัดการเด็ก ๆ ด้วยตนเองบนเรือ และเราจะเห็นว่าแม่สุกจะเชื่อในแฟรี่แค้ไหน เขาจะแสดงว่าเขาไม่เชื่อ ทุกครั้งเหมือนกับแม่ที่ต้องคอยจัดระเบียบความคิดลูก ๆ ทำยที่สุดนักแสดงก็สามารถแสดงเป็นสุก และมิชชีสตาร์ลิงได้อย่างปลอดภัย โดยจะเห็นได้ว่าในกระบวนการนี้ไม่ได้มีแบบฝึกหัดอะไรเป็นสำคัญ แต่เน้นการตีความ การหาเทคนิค และการเรียบเรียงเส้นเรื่องของผู้กำกับที่ช่วยให้ผู้ชมตามตัวละครได้มากขึ้นมากกว่า ความปลอดภัยในการแสดงของนักแสดงนั้นคงเป็นเพราะนักแสดงทราบเหตุผล และความต้องการของผู้ใหญ่คนหนึ่งแล้วว่าทำไมเขาจึงโหยหาวัยเด็กเหลือเกิน มิชชีสตาร์ลิง เพราะคำว่าแม่นั้นยิ่งใหญ่จริง ๆ และสุก เพราะเขาเล่นสนุกไม่ได้อีกแล้ว เขาเหมือนเหรียญด้านหนึ่งที่จะไม่มีทางพลิกกลับ เราเป็นเพียงผู้ถ่ายทอดความในใจของผู้ใหญ่คนหนึ่งสู่ละครเรื่องเนเวอร์แลนด์เท่านั้นเอง และเราสัญญาว่าจะทำให้เต็มที่เท่าที่นักแสดงคนหนึ่งจะทำได้

4) การส่งความคืบหน้า 100%

ในการส่งความคืบหน้าครั้งสุดท้ายของการแสดง นักแสดงได้ทราบข้อแก้ไขในตัวละครสุก คือ การที่เล่นที่จริงที่ต้องชัดเจน และมีมิติกว่านี้ รวมถึงการพูดไทยคำอังกฤษคำที่สามารถลดทอนลงได้ การปล่อยมุขตลกที่อาจจะต้องแก้ไขก่อนการแสดงในบางช่วง รวมถึงการจัดการอารมณ์ในตอนที่ตัวละครเรียนรู้ให้ไม่ทุกซ์ทรมานจนเกินไป เพราะอย่าลืมว่าสุกได้กลายเป็นที่รักของทุกคนแล้ว และสุกจะไม่ร้องไห้ให้ใครเห็น แต่ในส่วนของการไม่อยู่กับคู่แสดง ปัญหาการเล่น Outer เหตุผลของการกระทำ และการปรากฏตัวของสุกในแต่ละสถานการณ์ซึ่งนักแสดงยังหาคำตอบไม่ได้ นักแสดงได้ทำการบ้านจนไม่มีปัญหาดังกล่าวเกิดขึ้นเหมือนตอนส่ง 70% แล้ว อาจารย์สามารถเข้าใจได้ว่าเพราะเหตุใดมิชชีสตาร์ลิงกับสุกถึงเป็นคน ๆ เดียวกัน และเพราะเหตุใดสุกถึงต้องแก้แค้นปีเตอร์แพนให้สำเร็จ ซึ่งถือเป็นสิ่งที่ควรแก้ไขจากการส่งครั้งก่อนใน

ฐานะนักแสดงเป็นอย่างมาก โดยนักแสดงแก้ไขปัญหานี้ได้จากการยึดเส้นเรื่อง ความต้องการ และการเรียนรู้ของตัวละครเป็นหลัก ในส่วนของมิชชีสตาร์ลิ่งที่อาจจะเคยเล่นจริงจังมากจนเกินไป การแสดงก็ออกมาสมบุรณ์มากขึ้น ซึ่งในส่วนของตัวละครตัวนี้ก็มีการแนะนำให้ปรับแก้การแสดงในตอนจบให้ละครไม่เศร้าจนเกินไป ซึ่งคณะผู้ศึกษาต้องช่วยกันแก้ไขภาพรวมตามคำแนะนำของอาจารย์เพื่อให้ละครออกมาอย่างสมบุรณ์

นางสาววรรดา ไคมวิริยาจารย์

แบบฝึกหัดการสร้างตัวละคร

หลังจากได้ทำการวิเคราะห์ตัวละครแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการทำแบบฝึกหัดการสร้างตัวละครเพื่อให้นักแสดงสามารถเข้าถึงตัวละครได้มากขึ้น ในกระบวนการทำนั้นผู้กำกับได้ทดลองนำแบบฝึกหัดการสร้างตัวละครมาให้นักแสดงได้ทดลองหลายแบบฝึกหัดการสร้างตัวละคร เพราะแต่ละแบบฝึกหัดการสร้างตัวละครจะมีวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกันออกไป แบบฝึกหัดการสร้างตัวละครที่ทำให้เข้าถึงตัวละคร “สมิ” และ “นานา” ได้มากที่สุดคือ การสร้างภูมิหลังให้ตัวละคร โดยที่แบบฝึกหัดการสร้างตัวละครนี้จะให้นักแสดงสวมบทบาทเป็นตัวละครตัวนั้น แล้วลองสร้างภูมิหลังให้กับตัวละคร ซึ่งจะมีบุคคลอื่นมาช่วยในการสวมบทบาทสมมติ ทำให้สามารถเข้าถึงตัวละครได้ เข้าใจและส่งสารออกมาได้อย่างชัดเจน ซึ่งการสลับคาแรกเตอร์ของ “สมิ” กับ “นานา” จะใช้วิธีการคือการหาแรงจูงใจที่คล้ายกันนั่นคือคำว่า “แม่”

การซ้อมละครช่วงที่ 1

ขั้นตอนในการซ้อมช่วง 30 % ผู้กำกับจะเปิดโอกาสให้นักแสดงสามารถเล่นเป็นตัวละครได้อย่างเต็มที่ คิดและรู้สึกอะไรสามารถเล่นออกมาได้เลย ผู้กำกับจะมองและเลือกในส่วนที่คิดว่าใช้ได้ และส่งสารให้เห็นชัดในการแสดง เริ่มที่จะมีบทสนทนากับคู่แสดงมากขึ้นทำให้เริ่มมองเห็นภาพรวมว่าจะไปในทิศทางใดต่อไป ซึ่งก่อนการแสดงทุกครั้งจะต้องมีการวอร์มร่างกายเพื่อเป็นการยืดกล้ามเนื้อและเรียกสมาธิ เพื่อให้พร้อมต่อการซ้อมการแสดง

1) การส่งความคืบหน้า 30%

หลังจากการส่งความคืบหน้า 30 % ทำให้เห็นถึงปัญหาของบุคลิกและนิสัยของตัวละครที่ยังไม่มั่นคง ตัวละครนานายังดูไม่เข้าใจเด็กมากพอ ยังไม่สามารถหาบุคลิกที่ควรจะเป็นของนานาได้ ตัว

ละครสมัยไม่ควรแสดงปฏิกิริยาก้าวร้าวกับกัปตันสุค ตัวละครสามารถมีสีสันที่จัดจ้านได้มากกว่านี้ จึงต้องไปทำความเข้าใจและวิเคราะห์เกี่ยวกับตัวละครใหม่เพื่อที่จะให้ตัวละครสื่อสารออกมาได้อย่างชัดเจนที่สุด

การซ้อมละครช่วงที่ 2

ขั้นตอนในการซ้อมช่วง 50 % เมื่อได้รู้ปัญหาจากการส่งซ้อมครั้งที่แล้ว ผู้กำกับและนักแสดงจึงได้มาปรึกษาตกลงและทำความเข้าใจกันใหม่เกี่ยวกับทิศทางของตัวละครและเส้นเรื่องในการดำเนินเรื่อง พร้อมทั้งแบ่งการซ้อมออกเป็นฉาก เพื่อให้สามารถเจาะนักแสดงเป็นรายบุคคลได้ โดยที่การแสดงจะเป็นตัวอย่างของละคร ซึ่งจะจัดแสดงขึ้นในเทศกาลปล่อยผี ของนิสิตชั้นปีที่ 2 จึงต้องทำให้เกิดการวางเนื้อเรื่องที่จะใช้ซ้อมใหม่ ซึ่งเป็นการแสดงตัวอย่างละครเรื่อง เนเวอร์แลนด์ จึงต้องปรึกษากับทุกคนในกลุ่มว่าต้องการให้เรื่องสื่อออกมาเป็นแนวทางไหนเพื่อที่จะทำให้เห็นภาพรวมและแนวทางของละครเรื่องนี้ได้ชัดเจนที่สุด

2) การส่งความคืบหน้า 50%

หลังจากส่งความคืบหน้า 50 % คือคาแรคเตอร์ของตัวละครมีพัฒนาที่ดีขึ้น ได้ส่งพร้อมเครื่องแต่งกาย ไฟ ฉากและเสียง จึงทำให้เกิดอารมณ์ร่วมและเป็นตัวละครได้มากขึ้น แต่จะมีปรับแก้ในส่วนของการฉายภาพรวม เช่น ทิศทางในการดำเนินเรื่องที่จะเกิดขึ้นต่อหลังจากนี้ อุปกรณ์ที่จะใช้ประกอบการเล่น

การซ้อมละครช่วงที่ 3

ขั้นตอนในการซ้อมช่วง 70 % หลังจากผ่านการส่งช่วง 50 % มาจะต้องมีการรี้อและซ้อมใหม่ เพราะการส่งซ้อมในช่วง 50 % ไม่สามารถนำมาเล่นในละครได้ จึงทำให้ผู้กำกับ ทีมนักแสดงและทีมออกแบบจำเป็นต้องซ้อมและคิดงานกันใหม่พร้อมทั้งนำข้อผิดพลาดตั้งแต่การส่ง 30 % และ 50 % มาพิจารณาว่าต้องเพิ่มหรือลดส่วนไหน การส่ง 70 % ของเรื่องนั้นเป็นการส่งเกือบทุกฉากที่มีในเรื่องเพราะฉะนั้นจึงจำเป็นต้องวางแผนการซ้อมอย่างรัดกุม ในแง่ของตัวละคร เนื่องจากได้รับเล่นทั้ง 2 บทละครคือตัวละครสมัยและตัวละครนานาจึงทำให้ต้องหาจุดร่วมและจุดต่างของทั้ง 2 ตัวละคร เพื่อให้สามารถเข้าใจและสื่อสารในตอนเล่นออกมาได้เป็นอย่างดี

3) การส่งความคืบหน้า 70%

หลังจากส่งความคืบหน้า 70 % ปัญหาที่เป็นปัจจัยหลักและสำคัญของเรื่องคือ เส้นเรื่องที่ยังไม่ชัดเจน จุดเชื่อมกันในแต่ละฉากที่ยังเห็นไม่ชัดเจน การให้ความสำคัญผิดสถานการณ์ อุปสรรคในการใช้แสดงต่างๆที่เกิดขึ้น ในการส่งซ้อมครั้งนี้ได้ความคิดเห็นของอาจารย์มาดังนี้คือ เห็นพัฒนาการที่สำคัญ

ในเรื่องของ coming of age ในแต่ละตัวละครที่ชัดเจนขึ้น นักแสดงมีพลังงานในการเล่นดีขึ้น การที่นักแสดงอยู่กับสถานการณ์ในระหว่างเล่นจะให้การเล่นไม่น่าเบื่อและคนดูรู้สึกตื่นเต้นไปพร้อมๆกัน การเล่นในแต่ละครั้งยังคงดูมีคิว ดูเหมือนเป็นการนัดแนะจึงต้องทำการละลายคิวออกไป ต้องเพิ่มเสียงในแต่ละฉากเพื่อดึงดูดความน่าสนใจ

การซ้อมละครช่วงที่ 4

ขั้นตอนในการซ้อมช่วง 100 % คือ ทางผู้ศึกษาทำได้ตัดสินใจทำบทขึ้นมาเพราะเนื่องจากการส่ง 30% 50 % และ 70% นั้นเรายังไม่มีบทตายตัวที่ใช้ในการซ้อม โดยการทำบทขึ้นมาทำให้เห็นถึงเส้นเรื่องที่ชัดเจน และการวิเคราะห์ห้วงเวลาที่จะทำให้ไม่เกิดความไขว่เขวที่จะใช้ในการแสดง การส่ง 100% คือ การส่งทุกฉากที่มีในเรื่อง แต่เนื่องจากเวลาที่ใช้ซ้อมมีจำกัด การเข้ามหาวิทยาลัยเพื่อมาซ้อมถูกจำกัดจำนวนคนในการเข้าซ้อม จึงทำให้ไม่สามารถซ้อมในฉากบางฉากได้ เช่น ฉากนางเงือก เป็นต้น ในการส่งซ้อมครั้งนี้ทางทีมออกแบบได้ให้ทดลองใช้กับอุปกรณ์ประกอบของฉากของจริง สถานที่ใช้เล่นจริง เสื้อผ้า แสงและเสียงที่ใช้เล่นจริง

4) การส่งความคืบหน้า 100%

หลังจากส่งความคืบหน้า 100 % ในครั้งนี้เป็นการส่งที่ใกล้เคียงการเล่นมากที่สุด จึงทำให้เห็นภาพรวมของเรื่องทั้งหมดได้อย่างชัดเจน ซึ่งยังมีสิ่งที่จะต้องแก้ไขอยู่บ้างเล็กน้อย เช่นการเพิ่มมิติให้กับตัวละครยกตัวอย่างเช่นความเสียใจที่มากเกินไปของสมิที่มีต่อกับต้นสุค อาจจะต้องปรับให้พอดีมากขึ้นเพื่อทำให้เกิดความสมเหตุสมผล และตัวละครนั้นสามารถสื่อสารถึงผู้ชมให้ได้มากที่สุด ตัวละครนั้นน่ายังสามารถที่จะเพิ่มความน่าสนใจได้มากขึ้นอีก สามารถเป็นที่ปรึกษาของเด็กๆได้มากกว่านี้

3.2.3 ปัญหาและแนวทางแก้ไข

นักแสดง นางสาวอภิรดี พันธุสินธุ รับบท เวนดี้

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 30%	เรื่องเวลาซ้อมของนักแสดงทั้งหมดมาไม่ตรงเวลาทำให้เกิดการซ้อมล่าช้า	ปรับเวลานัดซ้อมให้เร็วขึ้น 1 ชั่วโมง เพื่อเผื่อการมาไม่ตรงเวลา

ส่งความคืบหน้า 30%	บทและตัวละครยังไม่สมบูรณ์	ทำการบ้านกับตัวละครและทำการบ้านเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมของบทละคร
ก่อนส่งความคืบหน้า 50%	หาคาแรกเตอร์ของตัวละครไม่เจอทางด้านกายภาพและลักษณะภายนอก	ทำการบ้านหาต้นแบบของคาแรกเตอร์เพื่อนำมาเป็นตัวอย่างและปรับใช้กับตัวละครอย่างเหมาะสม
ส่งความคืบหน้า 50%	สารที่จะส่งให้ผู้ชมยังไม่ออกมาอย่างเต็มที่ เรื่องราวจึงสนุกแต่ไม่ได้รับสารของละครเรื่องเนเวอร์แลนด์	เลือกวิธีการแสดง การพูดของตัวละคร และช่วยผู้กำกับเลือกทิศทางการแสดง
ก่อนส่งความคืบหน้า 70%	นักแสดงและผู้ศึกษาขาดการฟังไม่ค่อยมีสมาธิกับการซ้อมทำให้การซ้อมเป็นไปได้อย่างล่าช้า	วอร์มร่างกาย ทำสมาธิและอยู่กับสถานการณ์ให้ได้มากที่สุด
ส่งความคืบหน้า 70%	นักแสดงทุกคนและผู้ศึกษาตั้งใจแสดงมากเกินไปทำให้ละครออกมาไม่สนุกเท่าที่ควร	เวลาทำการแสดงให้อยู่กับสถานการณ์อยู่กับคู่แสดง และเป็นตัวเองอย่างน้อย 30%
ก่อนส่งความคืบหน้า 100%	สถานการณ์ของโรคโควิด-19 ทำให้เวลาการเข้าซ้อมไม่ตรงกันและซ้อมไม่ทันตามเวลาที่กำหนด	จัดตารางการซ้อมก่อนล่วงหน้า 1 สัปดาห์เพื่อให้ทุกคนได้จัดการกับเวลาของตนเอง

ส่งความคืบหน้า 100%	ผู้ศึกษาและนักแสดงรีบแสดงเกินไป รีบพูดบดละครมาก ทำให้สารที่จะต้องส่งออกมานั้นออกมาไม่ครบ	ควรทำสมาธิและอยู่กับสถานการณ์คู่แสดงให้ได้มากที่สุด ปรับการพูดของตนเองให้ช้ามากขึ้น
---------------------	--	---

ตารางที่ 3.24 : ตารางปัญหาและการแก้ไข (นางสาวอภิรดี พันธุสินธุ์)

ที่มา : ผู้ศึกษา



นักแสดง นางสาวปภาวี มณีเนตร รับบท โจแอนนา

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 30%	นักแสดงไม่ฟังกัน และเสียงดัง เนื่องจากในโปรดักชั่นมีนักแสดงจำนวนมากจึงทำให้ไม่มีสมาธิ	วอร์มร่างกายเรียกสติ การใช้แบบฝึกหัดก่อนการซ้อม เช่น กิจกรรม รับ-ส่ง และบทลงโทษ เพื่อให้นักแสดงมีวินัยต่อตนเองไม่วอกแวกและมีสมาธิกับสิ่งที่ได้รับมอบหมาย

ส่งความคืบหน้า30%	ระหว่างการส่งนักแสดงหลายคนไม่มีสมาธิจนกันคืบจึงทำให้เสียสมาธิ	สร้างกฎและข้อตกลงกันภายในโปรดักชั่น เพื่อช่วยกันแก้ไขไม่ให้เกิดผลกระทบและช่วยไม่ทำให้คนรอบข้างเสียสมาธิระหว่างการส่งและการซ้อม
ก่อนส่งความคืบหน้า50%	นักแสดงไม่ตรงต่อเวลาในการซ้อม ซึ่งส่งผลกระทบต่อทุกฝ่ายเพราะไม่สามารถทำงานต่อได้	ตักเตือนและสร้างกฎข้อตกลงกันภายในโปรดักชั่น ซึ่งเป็นเรื่องของจิตใต้สำนึก เมื่อทำผิดควรปรับปรุงหรือแก้ไขเพื่อไม่ให้เพื่อนร่วมงานต้องรอ
ส่งความคืบหน้า50%	นักแสดงไม่ได้ซ้อมกับอุปกรณ์เนื่องจากยังไม่มี จึงต้องสมมุติหรือจินตนาการ และนำสิ่งของบางอย่างมาประยุกต์ใช้แทนในการซ้อมจึงส่งผลในการส่ง50% นักแสดงยังไม่ชินกับอุปกรณ์จึงทำให้กังวลและไม่มั่นใจในการส่ง	นำสิ่งของมาประยุกต์ใช้ก่อนเพื่อให้เกิดความเคยชิน และไม่มีข้อผิดพลาดและเมื่อได้รับอุปกรณ์ที่ต้องใช้แล้วต้องดูแลและเก็บรักษา มีความรับผิดชอบ
ก่อนส่งความคืบหน้า70%	นักแสดงบางคนที่ได้รับบทปีเตอร์แพนไม่มีวินัย ขาดความรับผิดชอบ มาไม่ตรงเวลาการนัดหมายและไม่ทำการบ้าน ทำให้นักแสดงที่อยู่ร่วมฉากทำงานไม่ได้ต้องหยุดรอและคอยบอกบทให้พูด	การตักเตือนและสร้างกฎร่วมกัน ทั้งโปรดักชั่นเปิดใจกันกับเรื่องนี้เพราะส่งผลเสียต่องานมากๆ จึงทำความเข้าใจและช่วยเหลือกันเต็มที่
ส่งความคืบหน้า70%	นักแสดงไม่มีสมาธิเนื่องจากมีนักแสดงจำนวนมาก ส่งผลให้เกิดการเล่นกันนอกเหนือจากบท และไม่ตั้งใจในการทำหน้าที่มากพอ	ตักเตือนและช่วยกันแก้ไขไม่ให้เกิดปัญหาขึ้น แบ่งให้มีเวลาส่วนตัวหรือการพักและเมื่อถึงเวลาซ้อมทุกคนต้องตั้งใจและทุ่มเทกับหน้าที่ของตัวเอง

ก่อนส่งความคืบหน้า100%	สถานการณ์โควิด19 ทำให้การทำงานในการซ้อมยากมาก เพราะไม่สามารถเข้ามหาวิทยาลัยได้แบบครบทุกคน จึงทำให้มีการแบ่งซ้อมกัน ตามเวลานัด และ มีคนมาไม่ตรงต่อเวลาส่งผลให้เวลาในการซ้อมยิ่งเหลือน้อย จึงเป็นปัญหาที่ทับถมกันมากกว่าเดิม	หามาตราการในการซ้อม และปรับตัวตามสถานการณ์ จัดการแบ่งตารางในการทำหน้าที่ของตัวเอง เมื่อถึงเวลาที่ตนเองได้ถูกนัดหมาย ต้องมาให้ตรงต่อเวลาเพื่อไม่ส่งผลเสียกับทั้งตัวเองและคนอื่น
ส่งความคืบหน้า100%	นักแสดงยังไม่สามารถเป็นนักแสดงได้อย่างสมบูรณ์	การซ้อมมีเวลาที่น้อยจึงต้องช่วยกันทำการบ้านก่อนมาซ้อม เพื่อประโยชน์ของนักแสดงทุกคน

ตารางที่ 3.25: ตารางปัญหาและการแก้ไข (นางสาวปภาวี มณีเนตร)

ที่มา : ผู้ศึกษา

นักแสดง นางสาวอลิสา แจ้งสนอง ธิบัท มิเชล

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า30%	<ul style="list-style-type: none"> - บทละครยังไม่แข็งแรง ยังมีการปรับเปลี่ยนตามความเหมาะสม - นักแสดงร่วมไม่ตรงต่อเวลาในการซ้อม 	<ul style="list-style-type: none"> - ร่วมกันหาแนวทางในการแสดง - มีการตักเตือนนักแสดงร่วมและทำข้อตกลงร่วมกัน

ส่งความคืบหน้า30%	- นักแสดงยังไม่สามารถเป็นตัว ละครได้อย่างสมบูรณ์	- อาจารย์ที่ปรึกษาและผู้กำกับช่วยกัน ตัดสินใจและเลือกแนวทางให้กับตัวละคร
ก่อนส่งความคืบหน้า50%	- นักแสดงมีจำนวนมากทำให้ยาก ต่อการจัดการภายในโปรดักชั่น - ตัวนักแสดงมีทักษะการ เคลื่อนไหวร่างกายที่น้อยกว่า นักแสดงท่านอื่น	- วอร์มร่างกายเพื่อเรียกสติ ให้ทุกคนมี สมาธิกับสถานการณ์ตรงหน้า - นักแสดงต้องทำการบ้านและหมั่น ฝึกซ้อมหนักกว่านักแสดงท่านอื่นเพื่อไม่ให้ เสียเวลาในการซ้อม
ส่งความคืบหน้า50%	- มีเวลาจำกัดในการลองใช้พื้นที่ ก่อนแสดงจริง	- ได้ทราบพลังเสียงของตัวเอง ว่าเมื่อเข้า หอนาฏลักษณะ ต้องใช้พลังเสียงเพิ่มขึ้น หรือลดลงระดับไหน
ก่อนส่งความคืบหน้า70%	- เวลาในการฝึกซ้อมมีระยะเวลาที่ จำกัด - เสียงรบกวนจากพื้นที่ในการซ้อม	- มีการฝึกซ้อมที่หนักขึ้น - นักแสดงต้องมีสมาธิและอยู่กับ สถานการณ์เป็นอย่างดี
ส่งความคืบหน้า70%	- สารที่ต้องสื่อให้คนดูไม่ออก - มีการปรับเปลี่ยนคาแรคเตอร์ตัว ละครให้เกิดความชัดเจน	- ร่วมกันบอกถึงปัญหา แล้วดำเนินการ แก้ไขและเขียนบทละครใหม่ร่วมกัน - ทำการบ้านและศึกษาเกี่ยวกับข้อมูลของ คาแรคเตอร์ที่ได้รับเพิ่มเติม
ก่อนส่งความคืบหน้า100%	- นักแสดงร่วมไม่ทำการบ้านที่ ได้รับ	- ผู้กำกับจึงต้องมีการนัดซ้อมเพิ่ม เพราะ เวลาไม่เพียงพอ
ส่งความคืบหน้า100%	- มีการกำหนดอุปกรณ์ที่ใช้เล่นจริง ในแต่ละฉาก	- จำลองและหาสิ่งของที่ใกล้เคียงมาใช้ในการ แสดง

ตารางที่ 3.26 : ตารางปัญหาและการแก้ไข (นางสาวอลิสสา แจ้งสนอง)

ที่มา : ผู้ศึกษา



นักแสดง นายภูติส พลธนาธนธร รัชบท ปีเตอร์เพน

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 30%	มีความไม่เสถียรในตัวละคร อยู่ในช่วงเริ่มค้นหาตัวละคร	ปรึกษาคู่กำกับ และลองทำการบ้าน ตามที่ผู้กำกับแนะนำให้เราลองทำ
ส่งความคืบหน้า 30%	ยังรู้สึกที่ไม่มั่นคงในการแสดง ยังมีอาการตื่นเต้นอยู่บ้าง/ความแข็งแรงของตัวละครในการแสดงออก	มีการคุยกับคู่กำกับ ขอคำแนะนำ และหาแนวทางร่วมกับตัวละคร/นักแสดงออกกำลังกายเพิ่มมากขึ้น

ก่อนส่งความคืบหน้า 50%	สถานที่ที่มีจำกัด เวลาในการซ้อมน้อย บทละครที่ซ้อมไม่ได้มีอยู่ในเรื่องจึงต้องจำบทแยก	ใช้เวลาที่มีให้คุ้มค่า ต้องพยายามทบทวนเพื่อให้อ่านสามารถทำได้ตามเวลา
ส่งความคืบหน้า 50%	มีปัญหาเกี่ยวกับเสียงที่ใช้ส่ง เนื่องจากมีผู้ชม แล้วตัวนักแสดงไม่ได้อยู่บนเวที ทำให้ไม่ได้ยินเสียงประกอบในเรื่องชัดเจน/การวิ่งบนราวไฟด้านบน มีความมืดและเตี้ยมาก และด้วยเวลาที่ได้ใช้หอบประชุม น้อยทำให้ไม่ชำนาญพื้นที่	ต้องพยายามนับจังหวะเองให้ตรงกับเสียงประกอบ/อาศัยความเคยชินด้านบนและพยายามจำให้ได้ตามเวลาที่ได้อ่านที่มี
ก่อนการส่งความคืบหน้า 70%	เวลาที่มีจำกัดในการใช้สถานที่/การจำบทละครของตัวนักแสดงเอง/การซ้อมจากที่ต้องมีการยกตัวและลอยตัวที่ยังไม่มั่นคง/ความไม่ตรงต่อเวลาในการเริ่มซ้อม	ลงมาซ้อมด้านล่างอาคารในบางครั้งซึ่งเป็นส่วนน้อย เนื่องจากมีการตกลงกับอาจารย์ไว้/พยายามท่องจำให้ได้ หรือพยายามจะใช้ภาษาที่เข้าปากตนเอง/เราจะคอยบอกน้อง ๆ ที่ยกเราและถ้ารู้สึกไม่ปลอดภัยจะพูดกับผู้กำกับ/นั่งรอและบางครั้งผู้กำกับก็จะเตือนเกี่ยวกับการทำกิจวัตรก่อนการเริ่มซ้อมที่ทำให้ไม่ตรงเวลา
ส่งความคืบหน้า 70%	รูปแบบของเรื่องที่นักแสดง ทำออกมานั้นชัด แต่ยังขาดความสมบูรณ์	ปรับแก้กันต่อไปในการส่ง 100%

ก่อนการส่งความคืบหน้า 100%	เวลาที่ซ้อมมีน้อย ความสเถียรในตัวละครก็น้อยเช่นกัน เนื่องจากสถานการณ์โควิด/ มีปัญหาเกี่ยวกับนักแสดงในโปรดักชั่นทำให้ไม่ได้พูดคุยกันเวลาเมื่อไรก็จะไม่เกิดการสนทนา ยกเว้นกรณีที่ผู้กำกับเรียกคุยกัน	มีการซ้อมทวนบทผ่านระบบออนไลน์/ในกรณีที่ผู้กำกับเรียกคุย จะใช้เวลาตรงนั้นแก้ปัญหาเท่าที่สามารถทำได้ นอกเหนือจากนั้นยังไม่มีแนวทางแก้ปัญหา
ส่งความคืบหน้า 100%	มีการผ่อนคลาย แต่มีบางอย่างที่หายไป เช่น ความซีเรียส หรือความตั้งใจที่หายไป ความตื่นตัวที่หายไปจากครั้งก่อน ๆ/ยังไม่ได้ทำทุกอย่างจริง ๆ เหมือนตอนแสดง	นำมาทบทวนกับตัวเอง นั่งดูคลิปในการส่งครั้งนี้ / เนื่องจากโควิดทำให้ไม่มีการแสดงจึงไม่สามารถแก้ไขปัญหาได้

ตารางที่ 3.27 : ตารางปัญหาและการแก้ไข (นายภูติส พลธนาธนธร)

ที่มา : ผู้ศึกษา

นักแสดง นางสาวณัฐรุฎทัย อุดมพัฒน์วรโชติ รับบท มิชชิสดารลิ่ง / สุค

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า30%	นักแสดงยังซ้อมฉากของตัวละครสุคได้ไม่มากพอ ทำให้ความมั่นใจ และ	นักแสดงใช้สิ่งที่ได้จากแบบฝึกหัดการเตรียมตัวละครมาปรับใช้ให้ได้มาก

	<p>ความรู้สึกปลอดภัยในการแสดงฉากที่ 3 ค่อนข้างน้อย</p>	<p>ที่สุด อาศัยการอยู่กับสถานการณ์ และไหวพริบบนเวที</p>
<p>ส่งความคืบหน้า30%</p>	<p>นักแสดงแสดงอย่างเต็มที่มากที่สุด ซึ่งไม่เคยทำมาก่อนในตอนซ้อม ทำให้นักแสดงพึงทราบว่าตัวละครชุด ต้องใช้พลังมากในการเล่น ทั้งเสียงร่างกาย อารมณ์ และตอนส่งความคืบหน้า นักแสดงเจอปัญหาเฉพาะหน้าที่ต้องแก้ไข คือ ตอนเสื้อคลุมหล่นลงมา นักแสดงจึงต้องหาวิธีแก้ไขในรูปแบบของตัวละคร แต่ต้องไม่ทำให้ผู้ชมรู้ว่าเกิดจากความผิดพลาดบนเวที</p>	<p>นักแสดงจัดการลมหายใจของตนเอง ตอนแสดง ให้สามารถควบคุมพลังและร่างกายไว้ได้ เพราะความปลอดภัยที่สำคัญที่สุด ในการใช้เสียง นักแสดงใช้เสียงจากท้องเพื่อป้องกันการเส้นเสียงอักเสบ และในการแก้ไขปัญหาคือเฉพาะหน้าที่เกิดขึ้น ทำให้นักแสดงทราบว่าหากเราตีความตัวละครมาดีพอ ก็จะสามารถเป็นตัวละครได้ในทุก ๆ สถานการณ์</p>
<p>ก่อนส่งความคืบหน้า50%</p>	<p>นักแสดงต้องใช้จินตนาการมากขึ้นพอสมควร เพราะเป็นฉากที่คณะผู้ศึกษาไม่เคยได้ตีความกันมาก่อน และเนื่องจากเป็นการแสดงที่ต้องใช้พลังร่างกายเยอะ นักแสดงจึงเสี่ยงต่อการเกิดอุบัติเหตุหลายครั้ง เช่น การกระโดด การกระแทก และการใช้เส้นเสียง</p>	<p>นักแสดงกลับไปทำการบ้านกลับตัวละครให้มากขึ้น และเตรียมร่างกายก่อนการแสดงให้มากพอที่จะพร้อมใช้งาน เพื่อป้องกันอุบัติเหตุ และเพื่อจัดการพลังงานของร่างกายให้สามารถคงที่ได้ในการแสดง</p>

ส่งความคืบหน้า50%	การแสดงของตัวละครส่วนใหญ่ในกระบวนการนี้ เป็นการแสดงที่เล่นมุขตลกร้ายกับคนดู นักแสดงจึงต้องเปิดประสาทสัมผัสให้ครบถ้วนขณะทำการแสดง เพราะ หากผู้ชมชอบใจและเกิดเสียงหัวเราะ นักแสดงก็ไม่สามารถพูดบทต่อไปได้ เพราะผู้ชมจะได้สารจากตัวละครไม่ครบถ้วน	นักแสดงต้องเตรียมช่องเสียงให้มากพอ เพื่อที่จะได้พูดบทสนทนาอย่างชัดเจน และต้องควบคุมอารมณ์ในการแสดงให้ไม่มากและน้อยจนเกินไป
ก่อนส่งความคืบหน้า70%	นักแสดงต้องทำการบ้านภูมิหลังตัวละคร และมิชชีสตาร์ลิ่ง รวมถึงหาจุดเชื่อมโยงของ 2 ตัวละครนี้ให้ละเอียดถี่ถ้วน ทำให้นักแสดงเกิดการสับสน และตัดการความรู้สึก และคาแรคเตอร์ของ 2 ตัวละครได้ไม่เท่าที่ควร รวมทั้งฉากต่างๆของตัวละคร 2 ตัวนี้มีการซ้อนน้อยครั้ง ทำให้นักแสดงใช้การตีความทางความคิดมากกว่าการกระทำบนเวที และยังไม่มั่นใจในวิธีการแสดงที่ตนได้ตีความไว้	นักแสดงต้องหาความต้องการของตัวละครให้ชัดเจน หาทัศนคติที่ตัวละครมองต่อโลก ความเชื่อ และสิ่งที่ตัวละครให้ความสำคัญ เพื่อเป็นแนวทางหลักในวิธีการแสดงที่สมเหตุสมผล รวมทั้งสิ่งใดที่นักแสดงได้ลองทำ เช่น การเล่นมุข การพูดทำไทยคำอังกฤษคำ หากไม่ได้ส่งผลต่อการดำเนินเรื่องหลัก ก็ต้องตัดสิ่งเหล่านั้นออก เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจสารที่จะสื่อในละครได้อย่างชัดเจน
ส่งความคืบหน้า70%	นักแสดงตั้งใจเล่นมากเกินไป ทำให้การแสดงออกมาสมบทบาทแต่ไม่เป็นธรรมชาติ และไม่อยู่กับสถานการณ์เท่าที่ควร คนดูจึงไม่สามารถตามพัฒนาการตัวละครได้ และนักแสดงยังไม่สามารถถ่ายทอดเหตุผลของการเชื่อมโยงตัวละคร และมิชชีสตาร์ลิ่งได้	นักแสดงกลับมาทำการบ้านว่าในแต่ละฉาก ตัวละครต้องการอะไร และหาสาเหตุที่แท้จริงว่าทำไม และมิชชีสตาร์ลิ่งถึงใช้นักแสดงคนเดียวกันได้ จนได้คำตอบ

ก่อนส่งความคืบหน้า100%	นักแสดงขาดการซ้อมไปพอสมควร เนื่องจากสถานการณ์โควิด 19 ทำให้นักแสดงต้องกลับมาหาตัวละครทั้ง 2 ตัวใหม่อีกครั้ง ในสิ่งที่ยังไม่สเถียร นอกจากนั้นกระบวนการนี้ยังมีการเรียงเรียงบทจากคณะผู้ศึกษาใหม่ นักแสดงจึงต้องตีความพัฒนาการตัวละครใหม่ด้วย โดยปัญหาส่วนใหญ่คือ ยังไม่สามารถแสดงออกในวิธีที่เหมาะสมได้ของนักแสดง	ผู้กำกับการแสดงได้เข้ามาช่วยตัดลีนแนวทางการแสดงให้นักแสดงอย่างชัดเจน รวมถึงอาจารย์ที่ปรึกษาได้เสนอวิธีการเล่นให้นักแสดงแสดงเป็นคู่ และมีซิวสิดาร์ลิ่งให้มีมิติ และเหตุผลทางการกระทำมากยิ่งขึ้น ทำให้นักแสดงรู้สึกปลอดภัยในการเล่นละคร และเข้าใจความเชื่อมโยงของตัวละคร ทั้ง 2 ตัว รวมถึงตัวละครกับตัวนักแสดงเอง
ส่งความคืบหน้า100%	นักแสดงไม่เคยแสดงละครตลอดทั้งเรื่องมาก่อน ทำให้พัฒนาการตัวละครไม่เป็นไปตามที่ตีความไว้ รวมทั้งเทคนิคต่าง ๆ บนเวทีที่เพิ่งเจอครั้งแรก ทำให้ประสบปัญหาในการเป็นตัวละคร	ักแสดงนำสิ่งที่ได้เรียนรู้มาจดบันทึก และหาคำตอบของคำถามต่าง ๆ ที่เจอในการแสดง จนสามารถเข้าใจตัวละคร ทั้ง 2 ตัวที่ได้รับบทบาทอย่างสมบูรณ์

ตารางที่ 3.28: ตารางปัญหาและการแก้ไข (นางสาวณัฐรุทัย อุดมพัฒน์วรโชติ)

ที่มา : ผู้ศึกษา

นักแสดง นางสาววรรดา โคมวิริยาจารย์

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไขปัญหา
ก่อนส่งความคืบหน้า 30 %	นักแสดงมีจำนวนมากทำให้การจัดการภายในโปรดักชันยากขึ้น / เสียงดัง / นักแสดงไม่มีสมาธิกับการซ้อม	วอร์มร่างกายเพื่อเรียกสติและสมาธิให้กลับมาอยู่กับสถานการณ์การซ้อม
ส่งความคืบหน้า 30 %	ยังหาคาแรกเตอร์ของตัวละครสมมติและน่าไม่เจอ เป็นช่วงที่สับสนในตัวละครน่า การแสดงออกในพฤติกรรมว่าเป็นมนุษย์ที่เป็นที่เลี้ยงหรือเป็นสุนัขที่เลี้ยงตามบทละครดั้งเดิม	ทำการวิเคราะห์ตัวละครใหม่ ทำความเข้าใจกับตัวละครทดลองทำหลายๆแบบแล้วเลือกสิ่งที่เหมาะสมกับตัวละครมากที่สุด
ก่อนส่งความคืบหน้า 50%	การต้องคิดเนื้อเรื่องใหม่เพราะเป็นการส่งตัวอย่างของเรื่องทั้งหมดในเทศกาลปล่อยผี จึงต้องทำให้ร่วมประชุมและหาแนวทางของการเล่าตัวอย่างเรื่อง	ร่วมประชุมทำข้อตกลงเกี่ยวกับเนื้อเรื่องที่ต้องทำร่วมกัน
ส่งความคืบหน้า 50 %	ตัวละครสมมติยังแสดงออกมาได้อย่างไม่เต็มที่ ยังเล่นแล้วดูไม่เข้ากับกับต้นสูตรต้องหาวิธีใน	วิเคราะห์ตัวละครใหม่และทำแบบฝึกหัดตัวละครเพิ่มเพื่อค้นหาตัวละครที่เหมาะสมมากที่สุด
ก่อนส่งความคืบหน้า 70 %	ต้องเริ่มทำเนื้อเรื่องใหม่ต่อจากการส่ง 30 % เพราะการส่ง 50 % ไม่สามารถนำเนื้อเรื่องมาต่อกันได้ และด้วยเวลาที่มีจำกัดจึงอาจจะทำให้ทำไม่	รีบประชุมและสรุปหาแนวเนื้อเรื่องที่ตกลงทำร่วมกัน พร้อมหาจุดร่วมและจุดต่างของตัวละครสมมติและตัวละครน่า

	ทัน หาจุดร่วมและจุดต่างของตัวละครสี่และตัวละครนาน่า	
ส่งความคืบหน้า 70 %	เส้นเรื่องยังไม่ชัดเจน จุดร่วมและจุดต่างของตัวละคร 2 ตัวสามารถชัดเจนได้มากกว่านี้	ทำความเข้าใจตัวละครหาจุดร่วมและจุดต่างที่ชัดเจนของตัวละครสี่และนาน่าให้มากกว่านี้
ก่อนส่งความคืบหน้า 100 %	ร่วมกันทำบทเนื่องจากเนื้อเรื่องที่ยังไม่ชัดเจน การเข้ามาซ้อมที่จำกัดจำนวนนักแสดง จึงไม่ค่อยได้ซ้อมกับนักแสดงรุ่นน้อง	แบ่งตารางการซ้อมให้ชัดเจนตามจำนวนคนเข้าที่เหมาะสม
ส่งความคืบหน้า 100 %	ตัวละครนาน่าต้องมีความเป็นแม่มากกว่านี้	ทำความเข้าใจและดูภาพยนตร์ต่างๆ เพื่อหาต้นแบบของตัวละครนาน่า

ตารางที่ 3.29 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไข (นางสาววรรดา โคมิวิริยาจารย์)

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.3 การสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบฉาก

3.3.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง

1) การศึกษาบทละครดั้งเดิม

เนื่องจากวรรณกรรมเรื่อง ปีเตอร์แพน มีหลายฉบับ ซึ่งในการศึกษาครั้งนี้ได้ศึกษาจากการอ่าน วรรณกรรมเยาวชนเรื่อง ปีเตอร์แพน (Peter Pan) ประพันธ์โดย เจ.เอ็ม บาร์รี่ (J.J. Barrie) และจากภาพยนตร์ เรื่อง ปีเตอร์แพน (Peter Pan) สร้างโดย วอลท์ ดิสนีย์ (Walt Disney) ที่เล่าถึง เวนดี้ เด็กผู้หญิงที่กำลังจะก้าวเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ ในกลางดึกคืนหนึ่งเธอได้พบกับ ปีเตอร์แพน หรือเด็กชายผู้ไม่รู้จักโต ปีเตอร์แพนพาเวนต์และน้องๆของเธอมาที่เนเวอร์แลนด์ตามคำขอ ดินแดนที่เด็กจะไม่มีวันโต เวนดี้รู้สึกสนุกกับสิ่งแปลกใหม่เหล่านี้มาก จนเธอลืมโลกในความเป็นจริงไป แต่ทว่าเวลาผ่านไปเวนต์ก็ตระหนักได้ว่า แม้การใช้ชีวิตในเนเวอร์แลนด์จะมีความสุขขนาดไหนแต่เธอไม่สามารถอยู่ในเนเวอร์แลนด์ได้ตลอดชีวิต เธอจะต้องกลับไปหาพ่อกับแม่ เธอต้องเติบโตเป็นผู้ใหญ่ เธอจะต้องมีครอบครัวในอนาคต และเมื่อเธอกลับบ้านไปเนเวอร์แลนด์ก็จะกลายเป็นแค่เสียงความสุขเล็กๆในชีวิตของเธอ แต่อย่างไรก็ตามเวนต์ก็ไม่เคยลืมเนเวอร์แลนด์และยังเก็บเรื่องราวที่เกิดขึ้นในเนเวอร์แลนด์นั้นไว้ในใจตลอด ผู้ศึกษาจึงเห็นว่าแก่นสำคัญของเรื่องนี้คือการที่ "คนเราไม่ว่าจะโตแค่ไหน ก็ยังมีความเป็นเด็กอยู่เสมอ" (Disney Wiki, 2015)

2) การกำหนดทิศทางการนำเสนอ

ละครเวทีเรื่อง เนเวอร์แลนด์ มีประเด็นสำคัญหรือแก่นของเรื่องที่ว่าด้วยการเติบโตเป็นผู้ใหญ่ แต่ความเป็นเด็กยังซ่อนอยู่ในตัวเราเองเสมอ แนวคิดนี้ถูกนำมาใช้เป็นแนวคิดการออกแบบฉาก (Concept Design) ที่ผู้ศึกษาคิดว่าเราทุกคนเคยเล่นสนามเด็กเล่นกันทุกคน และสนามเด็กเล่นที่แรกของเราก็คือบ้านว่า ต่อให้เราเติบโตเป็นผู้ใหญ่ไปแล้ว ก็ยังมีช่วงเวลาที่อยากกลับไปเล่นสนุกเหมือนเด็กๆ และเวลาที่เรายังไม่ได้ออกไปเล่นที่สนามเด็กเล่น เรามักจะจำลองบ้านของเราเป็นสนามเด็กเล่นเสมอ และใช้จินตนาการของเราในตอนเด็กสร้างโลกในจินตนาการของเราออกมาโดยแล้วแต่มุมมองและความเชื่อของแต่ละบุคคล โดยได้แรงบันดาลใจมาจากรูปร่างของสนามเด็กเล่นที่มักจะถูกสร้างให้รูปทรงคล้ายกับบ้านเพื่อให้เด็กรู้สึกปลอดภัย เหมือนกับได้เล่นในบ้านของตน โครงสร้างฉากจะไม่มีเปลี่ยนแปลง แต่จะเปลี่ยนด้วยสภาพแวดล้อม การกระทำของนักแสดง ผนวกอุปกรณ์ประกอบฉากต่างๆ ดังนั้นผู้ศึกษาจึงได้วิเคราะห์และออกแบบฉากให้เป็นบ้าน และพื้นที่ในห้องนอนส่วนตัวละคร แต่ถูกจัดวางให้เหมือนลักษณะของสนามเด็กเล่น ลดทอนบางส่วนที่ไม่จำเป็นให้เหลือเพียงแค่โครง การใช้งานจะเหมือนกับการเล่นสนามเด็กเล่นแต่อยู่ภายใต้บ้านหรือโครงสร้างของบ้าน

ผู้ศึกษาได้ประชุมกับธีมออกแบบอีกทั้งยังวิเคราะห์ สรุปลักษณะหลักของเรื่อง (Main Theme) กล่าวคือ “ความจริงกับความฝัน ต่างกันที่ความเชื่อ” และได้แนวคิดในการออกแบบ (Concept Design) ทางด้านการออกแบบเพื่อการแสดง และเพื่อที่นำไปต่อยอดในงานออกแบบทั้งหมด จึงได้ข้อสรุปคือ คำว่า “มูมมอ” ซึ่งคำจำกัดความ(Keywords)มีดังนี้ จินตนาการ ผจญภัย และ เปลี่ยนแปลง



ภาพที่ 3.11 การศึกษาบทละครดั้งเดิม (เบ็นจามิน บาร์รี่ กุลพิชัยสิทธิ์)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.12 สนามเด็กเล่น

ที่มา : Roomaholic.com

3) การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบฉาก จากบทละครเวทีเรื่อง เนเวอร์แลนด์ ได้ระบุสถานที่ตั้งของเรื่องคือ ถนนบลูมเบอรี ในเมือง ลอนดอน เป็นที่อยู่อาศัยของครอบครัววาร์ลิง ในบทเดิมนั้นจะแบ่งเป็นโลกความจริง คือบ้านของครอบครัววาร์ลิง และโลกในดินแดนเนเวอร์แลนด์ที่ประกอบไปด้วย บ้านเด็กหลงกับปีเตอร์แพน เรือโจรสลัด บึงนางเงือก บ้านของชนเผ่าดินเดียวแดง รวมทั้งยังมีฉากบินไปโลกเนเวอร์แลนด์ เนื่องจากในบทประพันธ์มีการเปลี่ยน สถานที่ที่ไปมา ผู้ศึกษาจึงได้วิเคราะห์และกำหนดสถานที่ให้มีความสมเหตุสมผลและมีความเป็นไปได้มากที่สุด และใช้สถานที่ให้คุ้มค่าที่สุด โดยมีสถานที่ต่างๆดังนี้

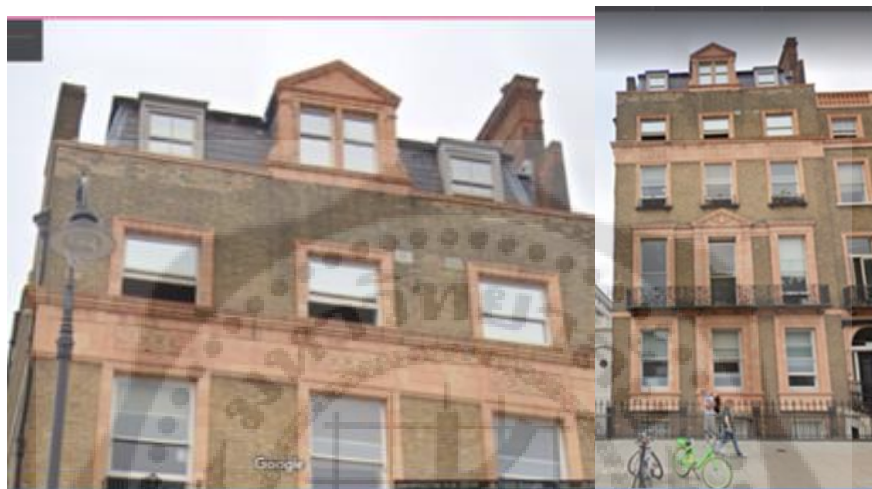
ถนนบลูมเบอรี Bloomsbury Street , London ในปี 1950-1960



ภาพที่ 3.13 เมืองบลูมเบอรี (Bloomsbury Street)

ที่มา : Wikipedia (2015)

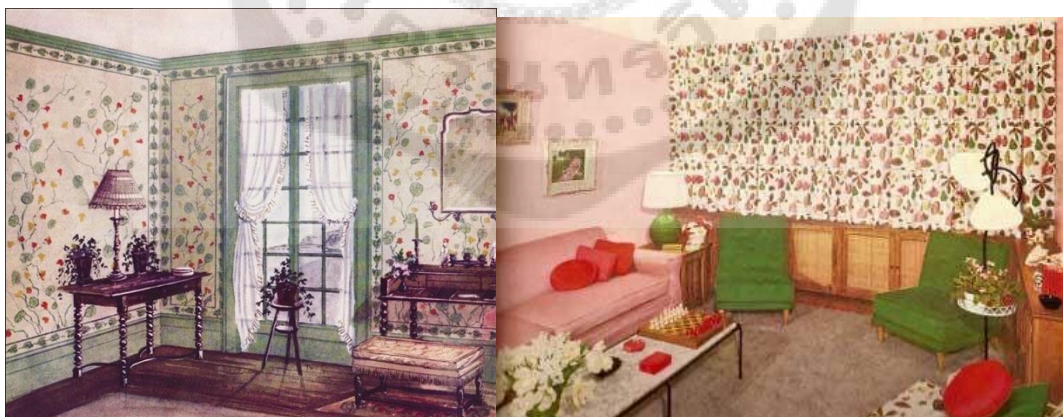
บ้านครอบครัวดาร์ลิง เป็นบ้านหนึ่งหลังที่อยู่ตรงมุมของหมู่บ้าน เป็นทาวน์เฮาส์ ผู้อยู่อาศัยคือ มิสซิสดาร์ลิง มิสเตอร์ดาร์ลิง เวนดี้ มิเชล โจแอนนา และน่าน่า ผู้ศึกษามองถึงสภาพฐานะของตัวละครว่ายังมีฐานะแค่ปานกลาง จึงเลือกบ้านที่มีลักษณะเป็นเหมือนบ้านมือสอง ภายนอกเก่าตามกาลเวลา จะตกแต่งแค่เพียงภายในบ้านเท่านั้นและการตกแต่งอาจจะได้รับอิทธิพลหรือรสนิยมมาจากตัวละคร



ภาพที่ 3.14 บ้านครอบครัวดาร์ลิง

ที่มา : Mahlum

ภายในบ้าน



ภาพที่ 3.15 ภายในบ้านครอบครัวดาร์ลิง

ที่มา : "Journal of interior design"

ห้องนอนของเวนดี้ จากบทละครเดิมไม่ได้มีการบอกลักษณะห้องนอนของเวนดี้ว่าเป็นอย่างไร จากการวิเคราะห์บทละครผู้ศึกษาเห็นว่า เวนดี้ มิเชล โจแอนนา เป็นเด็กผู้หญิงทั้งหมด ในห้องของทั้งสามคนนั้นน่าจะถูกจัดวางแบบเด็กผู้หญิง ทั้งการตกแต่งและการเลือกใช้สีในห้อง อาจจะได้รับอิทธิพลมาจากตัวของมิสซิสตารลิงที่เป็นคนจัดแต่งห้องให้ทั้งสาม แต่อุปกรณ์ตกแต่งอาจแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับรสนิยมและวัยของตัวละครนั้น



ภาพที่ 3.16 ห้องนอนเวนดี้
ที่มา : “Journal of interior design”

เนเวอร์แลนด์ เป็นสถานที่ที่ปีเตอร์แพน ทิงเกอเบล อินเดียดง นางเงือก และเด็กหลงอาศัยอยู่ รวมถึงกับตันฮุกและลูกเรือ บ้างก็ว่าเนเวอร์แลนด์คือเกาะในจินตนาการ ไม่มีอยู่จริง บ้างก็ว่าเป็นดวงดาวดวงหนึ่งหลังจากที่ผู้ศึกษาได้ทำการอ่านบทประพันธ์และได้ประชุมวิเคราะห์กับธีมออกแบบเนื่องจากเนเวอร์แลนด์เป็นดินแดนในจินตนาการ ผู้ศึกษาจึงต้องค้นคว้าหาสถานที่ที่จะใช้มาแทนภาพของเนเวอร์แลนด์ เพื่อให้ง่ายต่อการที่ฝ่ายอื่นๆจะนำไปออกแบบต่อ และทุกฝ่ายสรุปเป็นความเห็นเดียวกันว่าเป็น กาลาปากอส (Galapagos Island) ตั้งอยู่ในมหาสมุทรแปซิฟิกห่างจากแผ่นดินใหญ่ไปประมาณ 1,000 กิโลเมตร อยู่ในเขตการปกครองของประเทศเอกวาดอร์ ที่ผู้ศึกษาเลือกเกาะกาลาปากอสเพราะในเกาะมีความหลากหลายทางธรรมชาติ เป็นแห่งที่เกิดจากปรากฏการณ์ทางธรรมชาติที่มีเอกลักษณ์ที่หายากและสวยงาม และมีระบบนิเวศที่เป็นแหล่งรวมความหนาแน่นของพืชและสัตว์



ภาพที่ 3.17 เนเวอร์แลนด์

ที่มา : Anderson (2020)



ภาพที่ 3.18 เกาะกาลาปากอส

ที่มา : "Galapagos island" (2019)



ภาพที่ 3.19 แผนที่ในเกาะกาลาปากอส

ที่มา : ผู้ศึกษา

บ้านเด็กหลง บ้านใต้ดินเป็นที่อยู่อาศัยของปีเตอร์แพน และเด็กหลง คือ นิปส์ สไลทิลีย์ เคอร์รี่ ทูทเทิล และ แผลด ผู้ศึกษาได้เลือกเป็นเกาะ เอสปาโนลา (Española Island) เพราะเป็นเกาะที่อยู่ใต้สุดของหมู่เกาะกาลาปากอส เป็นแหล่งที่อยู่อาศัยของชุมชนขนาดใหญ่ของกิ้งก่าทะเล นกนู้บี้ตีนสีฟ้า นับว่าเป็นพื้นที่ที่เขียวชอุ่มและมีประชากรอยู่อาศัยมากที่สุด



ภาพที่ 3.20 เกาะเอสปาโนลา (Española Island)

ที่มา : “Española island” (n.d.)



ภาพที่ 3.21 โพรงต้นไม้

ที่มา : Thecityofmercy (2020)

เรือโจรสลัด เรือจอลลี โรเจอร์ เป็นเรือของ กัปตันฮุค สมิ และเหล่าลูกเรือโจรสลัด เนื่องจากเป็นสถานที่ของกลุ่มคโจรสลัด จึงมีความน่าเกรงกลัว และไม่น่าเข้าไปใกล้ ผู้ศึกษาจึงเลือกเกาะ เซียร์รา เนกรา (Sierra Negra Island) เป็นที่ตั้งของป้อมภูเขาไฟที่ใหญ่เป็นอันดับสองของโลกและเกิดการระเบิดบ่อยที่สุด การ

เดินทางต้องเดินทางเข้าป่าผ่านทุ่งลาวาถึง 6 ไมล์ กว่าที่จะถึงจุดหมาย ผู้ศึกษาจึงคิดว่าควรจะเป็นที่ตั้งของโจรสลัด เพราะมีความลึกลับและเข้าถึงยาก



ภาพที่ 3.22 เกาะเซียร์ร่า เนกรา

ที่มา : Southern Explorations (2020)

บึงนางเงือก เป็นสถานที่พักผ่อนสุดโปรดของเหล่านางเงือกที่อาศัยอยู่ในเนเวอร์แลนด์ ผู้ศึกษาจึงเลือกเกาะ เบนบริจ ร็อกส์ (Bainbridge Rocks) เรียกว่าเป็นบ่อสวรรค์ในหมู่เกาะกาลาปากอสเพราะด้วยสีสีนของน้ำที่เป็นสีเขียวมรกต เป็นบ่อน้ำขนาดใหญ่อยู่กลางเกาะ เป็นบ่อน้ำที่ปล่อยแร่ธาตุสารอาหารมาในน้ำ ทำให้แหล่งน้ำบริเวณนี้เป็นแหล่งหากินชั้นดีของเหล่านกกระเรียน



ภาพที่ 3.23 เกาะเบนบริจ ร็อกส์

ที่มา : Patowary (2014)

ชนเผ่าอินเดียนแดง กลุ่มชนพื้นเมืองที่อาศัยอยู่ในเนเวอร์แลนด์นำโดยแพนเทอร์หัวหน้าเผ่าใช้ชีวิตแบบชนเผ่าพื้นเมืองแบบอเมริกัน ชนเผ่าอินเดียนแดงและเด็กหลงมักจะแข่งกันต่อสู้บ่อยครั้ง ชนเผ่าอินเดียนแดงเป็นชนเผ่าที่ต้องการความสงบสุขและไม่ค่อยข้องเกี่ยวกับใคร ผู้ศึกษาจึงเลือก เกาะปินตา (Pinta

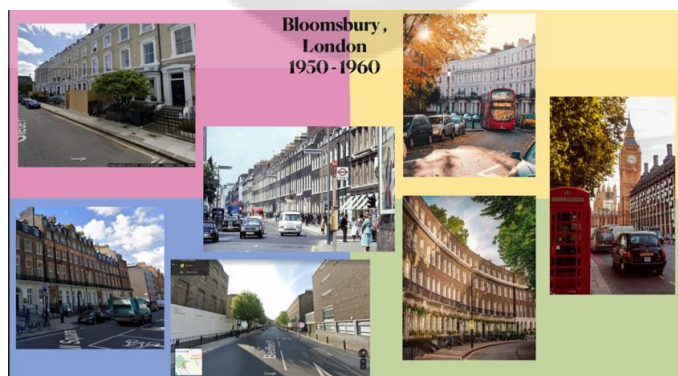
island) เป็นเกาะที่อยู่ห่างไกลที่สุดใหญ่เกาะย่อยๆของกาลาปากอสและเป็นเกาะที่เล็กที่สุด มีลักษณะพื้นผิวขรุขระ เป็นพื้นที่โล่งๆเหมาะกับการตั้งถิ่นฐาน



ภาพที่ 3.24 เกาะปินตา
ที่มา : "Pinta island" (n.d.)

4) การส่งความคืบหน้า 30%

อยู่ในช่วงของการวิเคราะห์หีบห่อและค้นคว้าหาข้อมูลเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบ โดยผู้ศึกษาได้ทำการค้นคว้าสถานที่ที่จะให้แทนภาพของเนเวอร์แลนด์ และทำการดึงจุดเด่นของและสถานที่ออกมาเพื่อแบ่งเป็นสถานที่ในเนเวอร์แลนด์อย่างเช่นในหัวข้อข้างต้น และค้นคว้าในเรื่องของสถานที่อาศัยและสภาพที่อยู่ของตัวละคร ว่าสถานที่เกิดเหตุเกิดขึ้นในยุคใด ตัวละครอาศัยอยู่ที่ไหน เมืองไหน สภาพที่อยู่อาศัยเป็นอย่างไรทั้งภายใน (Interior) และภายนอก (Exterior) การจัดการตกแต่งบ้านที่ตัวละครอาศัยทั้งภายในห้องนั่งเล่นและในห้องนอน



ภาพที่ 3.25 เมืองบลูมบิวรี่ (Bloomsbury Street)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.26 ภายในบ้านครอบครัวดารลิ่ง

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.27 ห้องนอนของเวन्दี้ (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา

5) การส่งความคืบหน้า 50%

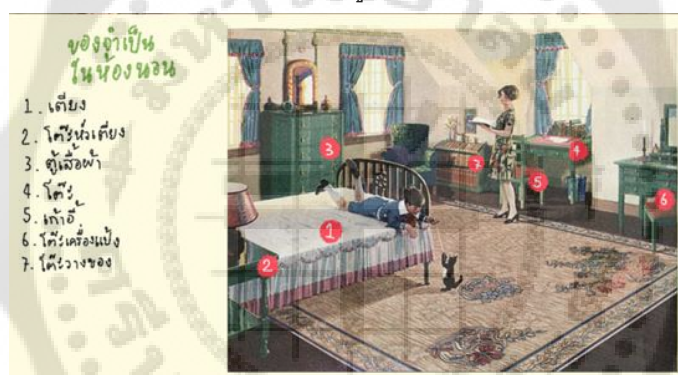
เมื่อผู้ศึกษาได้แนวทางการออกแบบจากข้างต้นเพื่อมาออกแบบจาก ขั้นตอนต่อไปที่ผู้ศึกษาได้ค้นคว้าต่อคือ การนำมาต่อยอดกับคอนเซ็ปต์ที่ “สนามเด็กเล่น” คือการออกแบบจากและเฟอร์นิเจอร์โดยเริ่มจากแทนค่าว่าแต่ละสถานที่ในบทละครมีความสอดคล้องกับสนามเด็กเล่นอย่างไร และสามารถแทนเป็นสถานที่ใดได้บ้าง

ห้องนอนของเวन्दี้



ภาพที่ 3.28 ห้องนอนของเวन्दี้ (2)

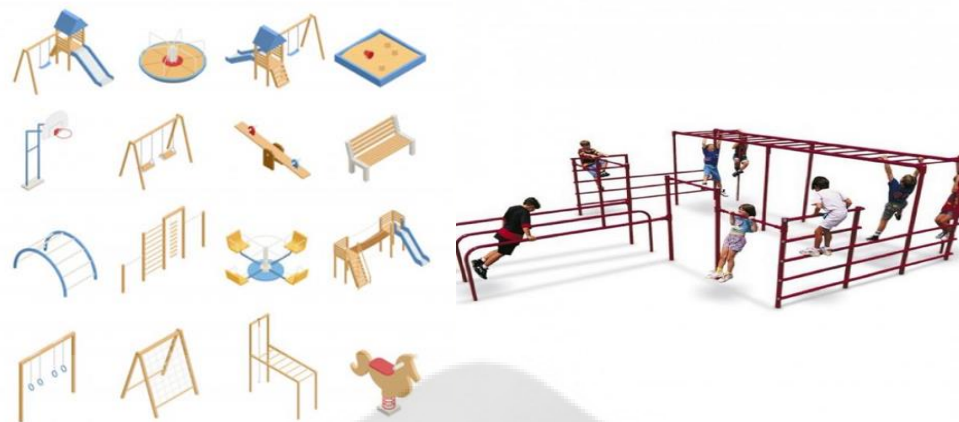
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.29 เฟอร์นิเจอร์ในห้องนอน

ที่มา : ผู้ศึกษา

เฟอร์นิเจอร์ในห้องนอน ผู้ศึกษาได้ทำการคัดเลือกเฟอร์นิเจอร์ที่จำเป็นต่อการใช้งาน และใช้ประโยชน์ของเฟอร์นิเจอร์ต่อไปในการเปลี่ยนฉากเพื่อเป็นการประหยัดพื้นที่ในฉากต่างๆ โดยเลือกชิ้นส่วนที่มีเหลี่ยม มีมุม สามารถเปิด-ปิดได้ ซ่อนวัตถุบางชิ้นได้ในเฟอร์นิเจอร์ เพื่อง่ายต่อการออกแบบในส่วนอื่นๆ ในขั้นตอนต่อไป



ภาพที่ 3.30 เครื่องเล่นในสนามเด็กเล่น
ที่มา : ผู้ศึกษา

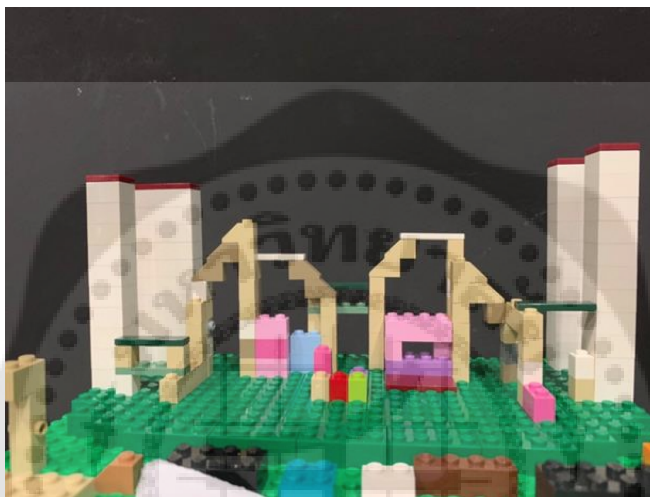


ภาพที่ 3.31 การแทนค่าสนามเด็กเล่นกับห้องนอน
ที่มา : ผู้ศึกษา

6) การส่งความคืบหน้า 70%

เมื่อได้แบบร่างของฉากที่มีแนวคิดจากการใช้โครงสร้างของบ้านนำมาออกแบบให้เป็นฉาก เพื่อทำให้เห็นภาพมากขึ้นผู้ศึกษาได้สร้างหุ่นจำลองฉาก (White model) ขนาด 1:50 เพื่อเป็นการจำลองให้เห็น

ถึงขนาดของฉากบนเวที และทางเข้าออกของนักแสดงเพื่อให้ง่ายต่อการทำงานของผู้กำกับและยังง่ายต่อการทำงานร่วมกับฝ่ายอุปกรณ์ประกอบฉาก และฝ่ายแสง ในการวางตำแหน่งต่างๆบนเวทีและฉาก และได้มีการลดทอนบางส่วนของฉากให้ใช้ร่วมกันได้ในบางฉากของการแสดง เริ่มจากการออกแบบฉากโดยใช้เลโก้ในการจัดวางเพราะตัวเลโก้มีรูปร่างคล้ายกับโครงสร้างต่างๆ ที่ผู้ศึกษาจะใช้ และเพื่อง่ายต่อการแก้ไข



ภาพที่ 3.32 ลองต่อเลโก้เป็นฉาก

ที่มา : ผู้ศึกษา

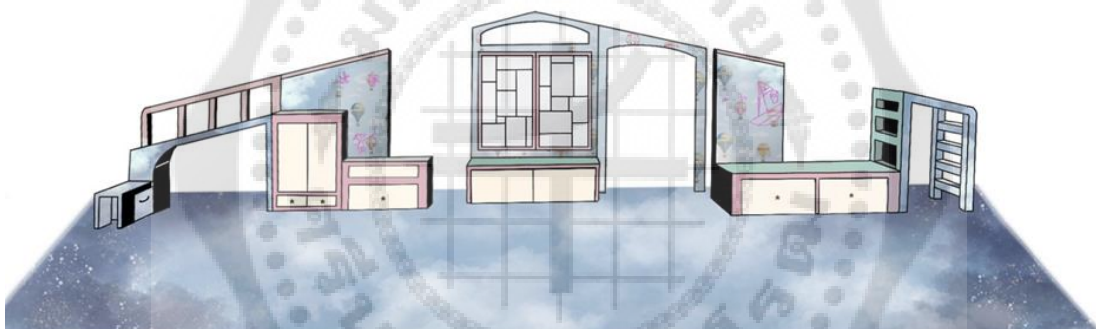


ภาพที่ 3.33 หุ่นจำลองฉากขนาด 1:50

ที่มา : ผู้ศึกษา

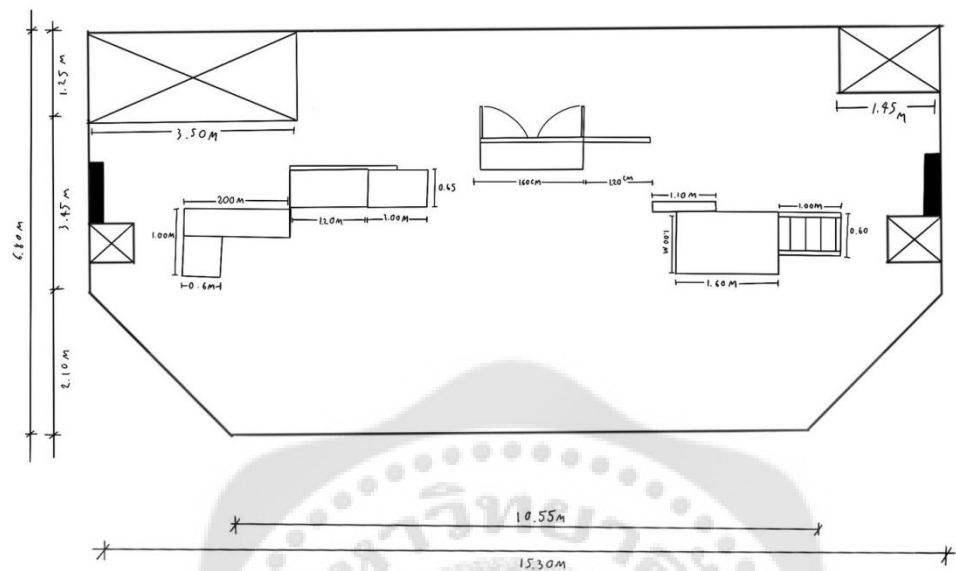
7) การส่งความคืบหน้า 100%

หลังจากที่ได้ฉากแบบที่ต้องการแล้ว ผู้ศึกษาได้สร้างหุ่นจำลองแบบลงสี (Color model) ในขนาด 1:25 เพื่อให้เป็นแนวทางที่ชัดเจนในการผลิตฉากบนเวทีจริง ทำให้เห็นทั้งการใช้สี องค์ประกอบในการจัดสถานที่ การจัดวางของอุปกรณ์ประกอบฉาก รายละเอียดต่างๆ เห็นถึงทางเข้าออกของนักแสดงและอุปกรณ์ต่างๆ สีที่ผู้ศึกษาเลือกใช้จะเป็นสีที่จัดจ้านมากเนื่องจากห้องในละครเป็นห้องนอนของเด็กและยังสื่อถึงความสดใสของเนเวอร์แลนด์ ไม่อยากให้เห็นสีสັນไปตัดกับสีสັນของชุดและไฟ และมีลวดลายต่างๆ ที่สื่อถึงความ เป็นเด็ก ผู้ศึกษาได้ทำการจำลองฉากเพื่อใช้ในการส่งให้นักแสดงได้ลองเล่นกับฉาก และทำการตีเทปเพื่อให้นักแสดงเห็นถึงทางเข้า-ออก หลังการส่งได้มีการปรับแก้ฉากเล็กน้อยโดยการตัดผนังบางส่วนให้มีความโปร่งใส ทำให้รู้สึกสบายตาและไม่อึดอัด



ภาพที่ 3.34 จำลองการลงสี

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.35 Ground Plan 1:25
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.36 การส่งความคืบหน้า 100%
ที่มา : ผู้ศึกษา

3.3.2 ปัญหาและแนวทางการแก้ไข

ผู้ออกแบบฉาก

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 30 %	1.ยังหาแนวทางในการออกแบบฉากทั้งหมดไม่เจอ	1.ปรึกษาคูครูที่ปรึกษาโดยที่คำนึงถึงบริบทตัวละคร แล้วเลือกให้เหมาะสม
ส่งความคืบหน้า 30 %	1.บ้านของครอบครัวดารลิง มีความเก่าเกินไปกว่ายุคของตัวละคร 2.ยังหาห้องนอนของเวนต์ มีเซดโจแอนนาไม่ได้	1.เลือกแบบบ้านของครอบครัวดารลิงใหม่ให้มีความคล้ายคลึงกับในยุคนั้น 2.หาข้อมูลโดยอิงตามยุคสมัยนั้นว่าคนยุคนั้นมีรสนิยมการตกแต่งห้องอย่างไร
ก่อนส่งความคืบหน้า 50 %	1.ยังหาแนวทางในการออกแบบระหว่างห้องนอน กับ โลกเนเวอร์แลนด์ไม่ชัด 2.ยังไม่มีฉากที่แน่นอนให้ผู้กำกับได้ช้อมกับนักแสดง	1.ปรึกษาคูครูที่ปรึกษา โดยการนำคอนเซปต์มาต่อยอด และคัดแยกว่าแต่ละอย่างมีการใช้งานเชื่อมโยงระหว่างห้องนอน สนามเด็กเล่น และเนเวอร์แลนด์อย่างไร 2.หาแนวทางร่วมกับผู้กำกับแล้วใช้อุปกรณ์ที่มีอยู่เท่าที่ทำได้
ส่งความคืบหน้า 50%	ไม่มี	ไม่มี
ก่อนส่งความคืบหน้า 70 %	1.ฉากออกแบบมามีขนาดใหญ่เกินไป 2.ตำแหน่งทางเข้าออกของนักแสดงยังไม่ชัดเจน	1.ลดขนาดของฉากให้เตี้ยลง 2.กำหนดทางเข้าออกให้ชัดเจน โดยใช้อุปกรณ์ช่วย
ส่งความคืบหน้า 70 %	1.พื้นที่ข้างหน้าน้อยเกินไปทำให้นักแสดงไม่มีพื้นที่	1.ขยับตัวฉากให้ลงข้างล่างเพื่อให้นักแสดงมีพื้นที่ข้างหน้ามากขึ้น
ก่อนส่งความคืบหน้า 100 %	1.เนื่องจากสถานการณ์โควิด19ทำให้การทำงานหยุดชะงักกลางคันจึงไม่สามารถเตรียมงานสำหรับการส่ง100% ได้	1.ทำการเตรียมงานในส่วนที่สามารถทำได้ที่บ้าน 2.ออกแบบฉากไว้คร่าวๆ โดยการวาดมือและลงสี

ส่งความคืบหน้า 100 %	1.ฉากที่ออกแบบมาเยอะเกินไป ทำให้พื้นที่ของนักแสดงไม่ค่อยมี เนื่องจากมีจำนวนนักแสดงที่เยอะ	1.ตัดทอนพื้นที่บางส่วนออก จากผนังห้องที่ทับทำให้โปร่งเพื่อให้ดูไม่อึดอัด
----------------------	---	--

ตารางที่ 3.30 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไข (ผู้ออกแบบฉาก)

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.4 การสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

3.4.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง

1) การศึกษาบทละครดั้งเดิม

ละครเวทีเรื่อง เนเวอร์แลนด์ นั้นดัดแปลงมาจากบทวรรณกรรม เรื่อง ปีเตอร์แพน ในเบื้องต้นผู้ศึกษาได้ศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อให้เกิด ความรู้ความเข้าใจและได้ทำการวิเคราะห์ที่ตีความอย่างละเอียด โดยบทประพันธ์เดิมของเรื่องปีเตอร์แพนเล่าถึงการผจญภัยของเวนต์ัสวานน้อยที่ถูกปีเตอร์แพนลักพาตัวไปยัง เนเวอร์แลนด์ด้วยความเต็มใจ ในเนเวอร์แลนด์มีทั้งนางฟ้า นางเงือก โจรสลัด ชาวเผ่าผิวแดง จะเข้กินคน แล้วก็มีกลุ่มเด็กหลง ทั้งหมดผจญภัยกันไปตามประสาเด็กน้อย จนกระทั่งทำให้เกิดจินตนาการบรรเจิดที่เกิดขึ้นในเนเวอร์แลนด์ นำไปสู่แนวคิดการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากที่ว่า “จินตนาการที่แปลกใหม่ แต่ไม่แตกต่าง”

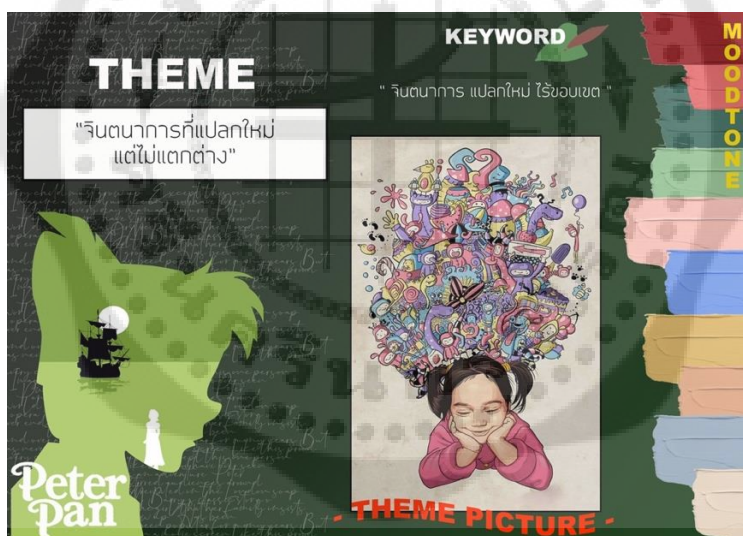
2) การกำหนดทิศทางการนำเสนอ

การกำหนดทิศทางการนำเสนอด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากและรวมไปถึงขั้นตอนการออกแบบอุปกรณ์ฉากละครเวทีเรื่องเนเวอร์แลนด์ เพื่อให้ได้การออกแบบอุปกรณ์ฉากที่สำเร็จตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้โดยใช้องค์ประกอบของ ข้อมูลเบื้องต้นของตัวละครมาใช้เป็นสิ่งอ้างอิงในขั้นตอนของการออกแบบ โดยได้มีการปรึกษาร่วมกับทีมออกแบบในหลายๆฝ่ายในแง่ของธีมของงาน และจุดเริ่มต้นของงาน จึงมีการนำเอาบทประพันธ์เดิมคือเรื่อง ปีเตอร์แพนมาวิเคราะห์เพิ่มเติม ในส่วนของด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากนั้นได้มีการวิเคราะห์และมองหาถึงสิ่งที่จะต้องทำและเกิดขึ้นโดยมีการแบ่งเป็นการวิเคราะห์ 2 สถานที่นั่นคือ บ้านของเวนต์ัสและเนเวอร์แลนด์ โดยใช้อุปกรณ์ประกอบฉากเป็นเครื่องมือในการสร้างความแตกต่างของ 2 สถานที่ดังกล่าว

3) การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบฉาก

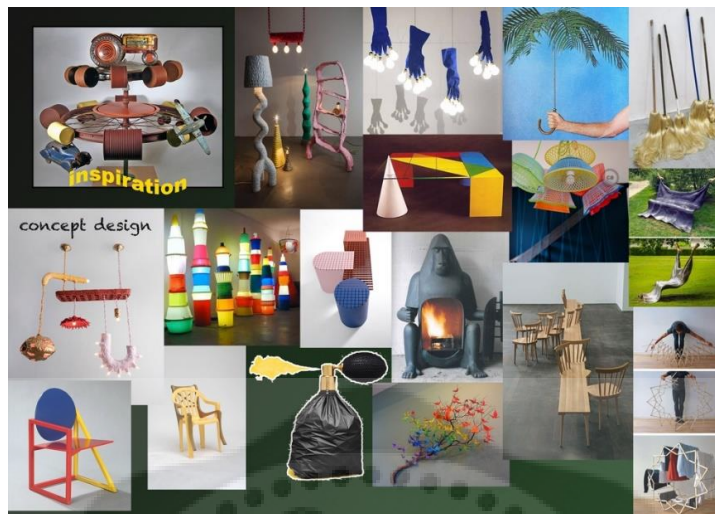
จากการอ่านบทละครและการกำหนดวิธีการนำเสนอผู้ศึกษาได้มีการวิเคราะห์บทละครโดยการกำหนดสถานที่เริ่มต้นของเหตุการณ์ คือ บ้านของครอบครัวดาร์ลิ่งให้อยู่ในถนนบลูมบิวรี เมืองลอนดอน

ประเทศอังกฤษ ในยุคปีคริสต์ศักราช 1957-1965 ซึ่งเป็นสถานที่ที่บทประพันธ์เดิมได้มีการระบุไว้แต่เดิมแล้ว หลังจากที่เรารู้จุดตั้งต้นของสถานที่แรกแล้ว เราจึงได้มีศึกษาเกี่ยวกับอุปกรณ์ที่จะเกิดขึ้นในละครเวทีเรื่องเนเวอร์แลนด์ว่าในยุคคนนั้นมีอุปกรณ์แบบไหนบ้างที่เกิดขึ้นในยุคนั้น แล้วนำมาทำการบันทึกเก็บไว้ หลังจากที่เรารู้จุดตั้งต้นของสถานที่แรกของเราแล้ว เราจึงทำการวิเคราะห์และมองหาต่อกับสถานที่อีกที่ นั่นก็คือเนเวอร์แลนด์ ทางธิม ฝ่ายออกแบบทุก ๆ ฝ่ายต้องมาวิเคราะห์พร้อมกันว่าจะนำเอาเกาะเนเวอร์แลนด์นี้ ไปเทียบเคียงกับสถานที่ไหนของโลกใบนี้ที่เราสามารถมองเห็นภาพได้และสามารถยึดเอาเกาะหรือสถานที่แห่งนั้นในการทำงานในครั้งนี้ได้ และหลังจากวิเคราะห์ได้แล้วเราได้เลือกเอาสถานที่นี้ คือ เกาะกาลาปากอส มาเป็นสถานที่เทียบเคียงกับเนเวอร์แลนด์ และมองหาต่อว่าอุปกรณ์หรือสิ่งของบางอย่างที่เกิดขึ้นบนเนเวอร์แลนด์จะสามารถเปรียบเทียบจากเกาะกาลาปากอสได้อย่างไร และมีอะไรบางอย่างที่เราสามารถหยิบยกนำสิ่งเหล่านั้นมาเป็นเครื่องมือในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก



ภาพที่ 3.37 การศึกษาบทละครดั้งเดิม (อภิสิตธิ พวงผกา)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.38 ที่การศึกษาทละครดั้งเดิม
ที่มา : ผู้ศึกษา

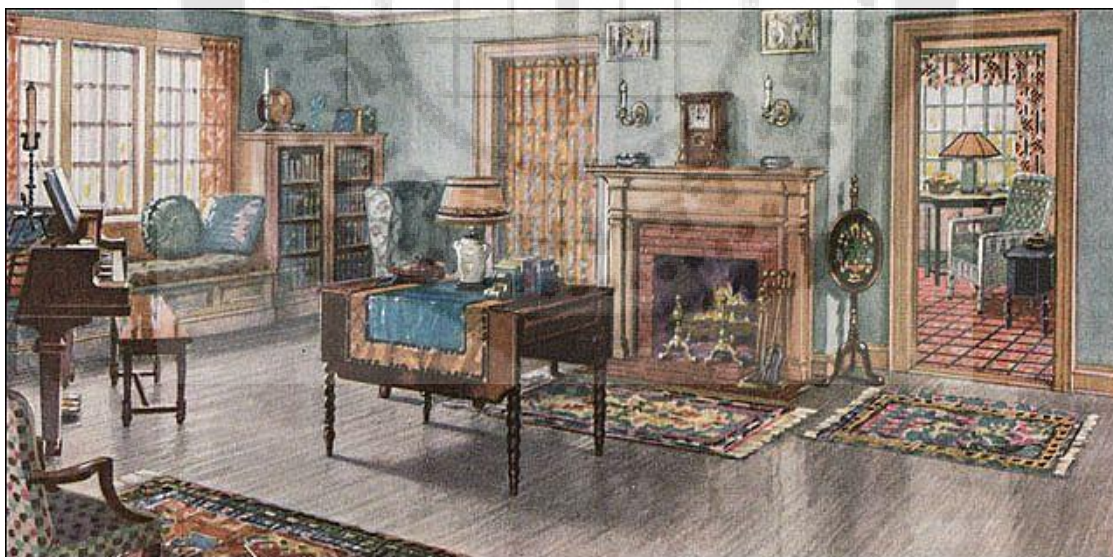
4) การส่งความคืบหน้า 30%

เริ่มค้นคว้าและศึกษาทิศทางจากสถานที่ที่มีอยู่จริงก่อนนั่นก็คือบ้านและห้องนอนของเวนต์ว่าในช่วงยุคปีในยุคปีคริสต์ศักราช 1957-1965 นั้นรูปแบบเฟอร์นิเจอร์เป็นแบบไหน การใช้งาน รูปทรงเป็นอย่างไร ไม่ว่าจะเป็น เติง โต๊ะเครื่องแป้ง ตู้เสื้อผ้า เก้าอี้นั่ง ลินชักใส่ของ โซฟา ของเล่น เป็นต้น เพราะการเล่าเรื่องใช้ตัวละครเด็กและสถานที่จริงเป็นหลักเราจึงต้องมองหาว่าอุปกรณ์ประเภทใดเหมาะที่จะนำมาออกแบบเป็นอุปกรณ์ประกอบฉาก และสามารถนำไปต่อยอดต่อได้ และหลังจากที่เราเริ่มค้นคว้าและศึกษาทิศทางจากสถานที่ที่มีอยู่จริงแล้ว ก็ทำการค้นคว้าและศึกษาต่อในสถานที่ที่ 2 นั่นก็คือ เนเวอร์แลนด์ ที่เราเทียบเคียงเกาะนั้นเป็นเกาะกาลาปากอส อุปกรณ์ที่เราจะนำมาใช้ในเกาะแห่งนี้จะประกอบหรือแทนค่าเป็นอะไรไปได้บ้าง เช่น ขอนไม้ริมทะเลที่สามารถกลายเป็นแท่นวางตำแหน่งของนางเงือกได้ เปลือกหอยที่สามารถนำมาทำเป็นอุปกรณ์อย่างเครื่องดนตรีให้นางเงือกได้ใช้ ของที่ถูกขุดฝังไว้ที่ใต้ดินในเกาะอาจจะเป็นอุปกรณ์ของกลุ่มเด็กหลงได้ที่สะสมและรวบรวมเก็บไว้ หีบสมบัติ ธง และซากเรือจากลายสถานที่ของกลุ่มโจรสลัดก็ได้ ยันไปจนถึงหินรูปทรงแปลก ๆ กับซากกระดูกของสัตว์ที่สามารถนำมาทำเป็นอาวุธให้กับชาวอินเดียนแดง เป็นต้น



ภาพที่ 3.39 ภาพภายในห้องนอน

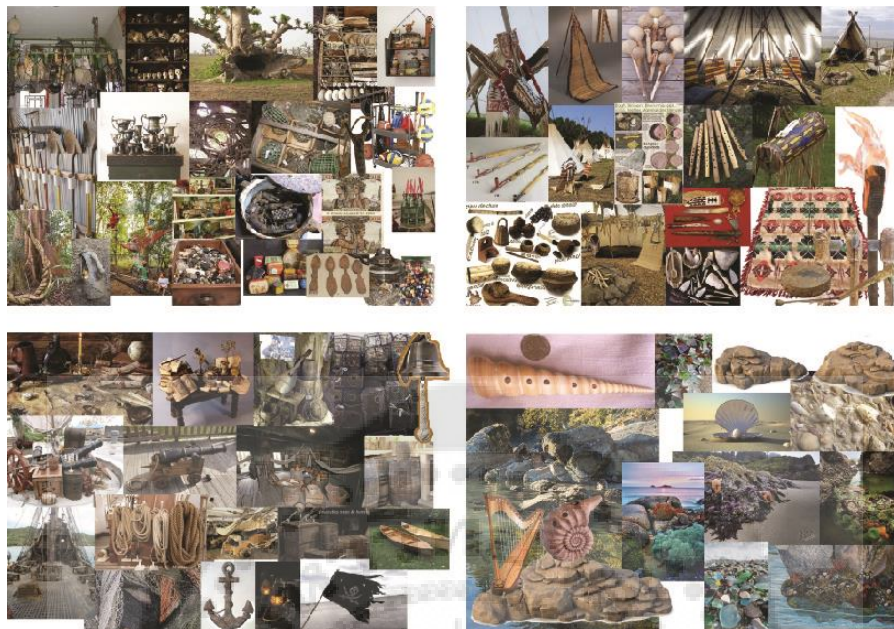
ที่มา : Nyman (1920b)



ภาพที่ 3.40 ภาพภายในห้องนอน

ที่มา : Nyman (1920a)

หมายเหตุ: เฟอรินิเจอร์ในบ้านและห้อง ยุคปีในยุคปีคริสต์ศักราช 1957-1965



ภาพที่ 3.41 (เนเวอร์แลนด์ เทียบเคียงเกาะนั้นเป็นเกาะกาลาปากอส :
กลุ่มค้เด็กหลง,เรือโจรสลัด,อินเดียนแดง และ บึงนางเงือก)

ที่มา : ผู้ศึกษา

5) การส่งความคืบหน้า 50%

หลังจากที่เราได้แนวคิดในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากแล้ว จึงทำให้เราต้องนำสิ่งที่เกิดขึ้นในเรื่องมาตีความเพิ่มเติม จึงได้จัดจำแนกปัจจัยของการออกแบบอุปกรณ์ ประกอบฉากเพื่อกำหนดขอบเขตของการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากให้เป็นไปตามลักษณะของตัว ละครและบทละคร โดยกำหนดไว้ 2 ส่วน คือ

ส่วนที่หนึ่ง “โลกความจริง” หลังจากที่เราอ่านและวิเคราะห์บทละครแล้วหลังจากการส่งงานในครั้ง 30% ไปแล้วนั้น การเล่าเป็น 2 สถานที่ นั่นก็คือสถานที่แรกที่พวกเขาเทียบเคียงให้เป็นเป็นโลกความจริงจุดเริ่มต้นของเรื่องนี้ก็คือ “ห้องนอนของเวเนดี้” นั่นก็คือห้องนอนของเด็ก เราจึงต้องศึกษาเพิ่มเติมว่ารูปแบบเฟอร์นิเจอร์และสิ่งของที่อยู่ในห้องจะต้องเป็นในรูปแบบ อย่างเช่น เตียง ตู้เสื้อผ้า ลิ้นชักเก็บของ กล่องใส่ของ อเนกประสงค์ นาฬิกาติดผนัง เป็นต้น เพราะการเล่าเรื่องของเรื่องนี้เลือกนำเอาความเป็นเด็กมาเล่าเป็นจุดหลักของเรื่อง เราจึงต้องศึกษาเพิ่มจากสิ่งที่มีคือ ห้องนอนเด็กควรมีอะไรอีกบ้างนอกจากเฟอร์นิเจอร์ที่ใหญ่เตรียมจัดแต่งไว้ให้ ของเล่น ตุ๊กตา หนังสือนิทาน นับเป็นสิ่งแรกที่เลือกนำมาเติมเต็มให้ห้องนี้มีความเป็นเด็ก สี

ชั้น รูปแบบและเทคนิคของเฟอร์นิเจอร์ที่มีความแตกต่างออกไปจากห้องนอนของผู้ใช้ เพียง 2 ชั้น โคมไฟที่มี
 ลวดลาย ตู้เก็บของที่มีรูปทรงและรูปแบบการใช้ที่ต่างจากปกติเป็นต้น



ภาพที่ 3.42 รูปเฟอร์นิเจอร์

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.43 ของเล่น

ที่มา : RetroWaste (2014)

ส่วนที่สอง “โลกแห่งความฝัน” หลังจากที่เรารู้สถานที่ที่แรกแล้วพวกเราเทียบเคียงให้เป็นเป็นโลกความจริงนั่นก็คือ “ห้องนอนของเวन्दี้” ห้องนอนของเด็ก จุดเริ่มต้นของเรื่อง สิ่งที่เราต้องทำต่อหลังจากได้ห้องนอนของเวन्दี้แล้วคือการต่อยอดจากสิ่งที่มีแล้วในโลกของความจริงคือ เติง ตู้เสื้อผ้า ลิ้นชักเก็บของ กลองใส่ของอเนกประสงค์ นาฬิกาติดผนัง ของเล่น ว่าสิ่งเหล่านี้จะกลายเป็น เนเวอร์แลนด์ได้อย่างไร เฟอร์นิเจอร์และสิ่งของที่มีอยู่ในห้องนอนของเวन्दี้จะมีความแตกต่างออกไปจากเดิมทั้งรูปทรงและการใช้งานอย่างไร เราจึงเลือกนำเอาธีมสำคัญของเรื่องที่เราและทีมงานทุกฝ่ายช่วยกันคิดกันนั่นก็คือ “ความจริงกับความฝัน ต่างกันที่ความเชื่อ” เพราะความความฝันมักมาพร้อมกับความเชื่อเสมอตราบดีที่เราเชื่อในสิ่งนั้น การสร้างสรรค์ผลงานผ่านความเชื่อเลยทำให้เป็นอีกหนึ่งแนวคิดงานที่เราเลือกนำมาเป็นอีกส่วนหนึ่งการออกแบบผลงานในชิ้นนี้ ไม่ว่าจะมาจากการเล่นแล้วฝัน อ่านหนังสือหรือนิทานและจินตนาการตามเรื่อง จนกระทั่งวาดรูปออกมาตามสิ่งที่ตัวเองคิดและนึกถึง นำไปสู่ความแปลกใหม่ ไร้กฎเกณฑ์ ไม่มีกรอบหรือข้อจำกัดในความคิดสร้างสรรค์ชิ้นงานเช่น เก้าอี้ที่นั่งที่ที่เป็นได้มากกว่าเก้าอี้ปกติ เติงที่เป็นได้มากกว่าเติงที่เราใช้นอน เป็นต้น โดยเทศกาลปล่อยผีครั้งที่ 7 ของการแสดงรุ่นที่ 26 มาราธอนวัน 30 ตุลาคม 2563 งาน THE HEALING โรงพยาบาล(ลับ)บำบัดทุกข์ ได้มีการนำเสนองานชิ้นแรกผ่านการแสดงตัวอย่างของละครเวทีเรื่อง เนเวอร์แลนด์ เราได้หยิบนำเอาแนวคิดที่เราได้มาสร้างงานในครั้งนี้โดยคำนึงถึงความหลากหลายและความแปลกใหม่ในตัวชิ้นงาน การออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากได้เลือกนำเสนอแนวคิดชิ้นแรกผ่านตัวละครนางเงือก จึงเลือกนำเสนอแทนนางเงือกขึ้นมาใช้ในการออกแบบในครั้งนี้ เทคนิคการออกแบบงานเลยใช้วิธีการตกแต่งมาเป็นส่วนสำคัญในการนำเสนอชิ้นงานนี้ โดยเราเลือกนำเอาโครงจากสิ่งที่มีอยู่แล้วนั่นก็คือรถเข็นมาตกแต่งเพิ่มเติมเข้าไป โดยรถเข็นถูกแทนค่าเป็น โชดหินของนางเงือก ส่วนที่ตกแต่ง จะเป็นการนำเอาสิ่งของที่มีความเป็นเด็กมาใช้สร้างสรรค์เช่น ของเล่น ตุ๊กตา ให้ดูเป็นปะการังที่ติดกับโชดหินและผสมผสานกับเรือโจรสลัดที่เลือกนำเอาแหที่ได้แนวคิดจากผ้าผันคอถักมาใช้เป็นอีกหนึ่งอุปกรณ์ในยึดอุปกรณ์ติดด้วยกัน นอกจากของเล่นและผ้าพันคอที่เราเลือกนำเอาใช้เป็นแหแล้วยังมีการนำเศษขวดพลาสติกหรือของรีไซเคิลได้มาใช้ในการทำงานในครั้งนี้ด้วย จากรูปแบบอุปกรณ์ที่มีความแตกต่างกันจึงทำให้ตัวชิ้นงานนี้มีความหลากหลายในแง่มุมมองอุปกรณ์และแนวคิดที่เสนอไปในตอนแรก เพราะความเชื่อและจินตนาการนำไปสู่ความคิดในด้านใหม่ๆ เสมอจึงนำไปสู่สิ่งที่เรียกว่า “โลกแห่งความฝัน”



ภาพที่ 3.44 แนวคิดการออกแบบ (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.45 แนวคิดการออกแบบ (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



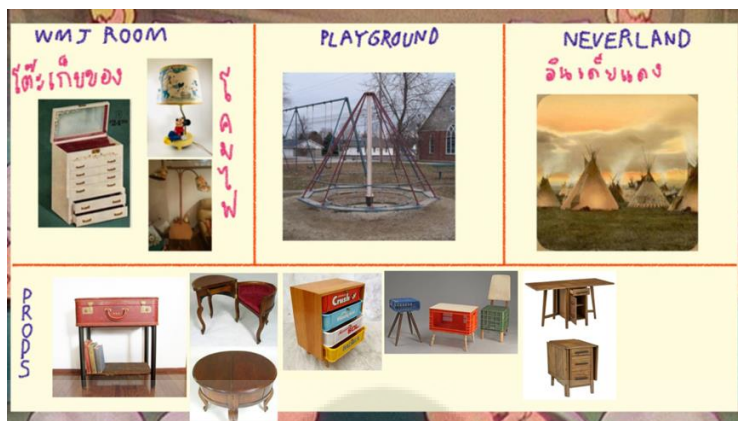
ภาพที่ 3.46แนวคิดการออกแบบ (3)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.47แนวคิดการออกแบบ (4)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.48 แนวคิดการออกแบบ (5)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.49 แนวคิดการออกแบบ (6)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.50 เทศกาลปล่อยผี

ที่มา : ผู้ศึกษา

6) การส่งความคืบหน้า 70%

หลังจากที่เราทำการวิเคราะห์บทบาทและทำการหาแนวความคิดการทำงานในช่วง 30% กับ 50% แล้วนั้นในส่วนต่อมาเราต้องทำการลงสร้างสรรค์ผลงานเพื่อหารูปแบบของอุปกรณ์ประกอบฉากและเทคนิคที่จะใช้ในการประกอบการแสดงในครั้งนี้ให้ตอบสนองความต้องการและสะดวกต่อการใช้งานของนักแสดงมากที่สุด ลำดับต่อมาการออกแบบและร่างแบบครั้งแรกโดยตีความและวิเคราะห์จากบทละคร (Pencil sketch design) และ ทำหุ่นจำลองฉากเริ่มต้น (White model) เพื่อให้เห็นถึงเทคนิคของการทำงานในตัวอุปกรณ์นั้น นำข้อมูลทั้งหมดจากการค้นคว้าหาข้อมูลมาใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการ ออกแบบ และร่างแบบเพื่อทำให้เห็นภาพรวมของฉากที่จะเกิดขึ้นบนเวทีในครั้งแรก โดยคำนึงถึงการใช้งานเป็นหลักแล้วตามมาด้วยรูปแบบงานออกแบบ



ภาพที่ 3.51 ภาพร่างการออกแบบ

ที่มา : ผู้ศึกษา

7) การส่งความคืบหน้า 100%

หลังจากที่ทำการลองสร้างสรรคผลงานเพื่อหารูปแบบของอุปกรณ์ประกอบฉากและเทคนิคที่จะใช้ในการประกอบการแสดงในครั้ง 70% แล้วนั้น ในครั้งนี้เราเลยต่อยอดจากสิ่งที่มีในครั้งที่แล้วนั้นก็คือเทคนิคการใช้งาน และครั้งนี้มีทำการรวบรวมสิ่งของหรือการทำ breakdown สิ่งที่จะเกิดขึ้นในเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบว่าในแต่ละฉากจะมีอุปกรณ์อะไรบ้างและหลังจากรวบรวมเสร็จแล้วเป็นการทำงานควบคู่ไปพร้อมกับการออกแบบในครั้ง 100% นี้ โดยการออกแบบรอบนี้คือการออกแบบที่เราต้องคำนึงการใช้งานได้และสามารถหาวัสดุอุปกรณ์มาให้นักแสดงใช้ได้ระหว่างการซ้อมการแสดงได้ เพราะ ในรอบการส่งงานในครั้ง 70% เราได้คำนึงถึงการใช้งานเป็นหลักเทคนิคการใช้งาน แต่ในรอบของ 100% นี้เราต้องทำการออกแบบรูปแบบอุปกรณ์นั้นให้สมบูรณ์แล้วนำเอาเทคนิคการใช้งานมารวมกับอุปกรณ์ที่เราออกแบบไว้ โดยเราทำการภาพร่างพร้อมทั้งลงแล้วทำการทำโมเดลเพื่อให้เห็นภาพมากขึ้น และการใช้สีในการทำงานในครั้ง นี้ เป็นการเลือกการใช้สีที่หลากหลาย เน้นการขีดเขียนงานวาดต่าง ๆ ที่บ่งบอกถึงความเป็นเด็กลงไป สีสดใสสีที่มาเติมส่วนที่เป็นสีขาวให้ตัวชิ้นงานมีความสนุกและได้มุมมองในเรื่องของ coming of age อีกด้วย รอยขีดเขียนบนตัวอุปกรณ์ประกอบฉากนั้นก็เปรียบเป็นวัยเด็กของเรา ที่แม้เราจะถูกเติมแต่งไปมากน้อยขนาดเติบโตไปมากขนาดไหน ความเป็นเด็กก็ยังคงอยู่กับเราเสมอ จึงเลือกนำเอาแนวคิดนี้ใช้ในการทำลวดลายสีในครั้ง นี้

ฉาก	อุปกรณ์ประกอบฉาก
ฉากเปิด	ตุ๊กตาหมี หนังสือมิเซล ลูกบอลปามีเซล หมอน
ฉาก 1 เมื่อเวนต์ต้องโตขึ้น	ตุ๊กตาหมี
ฉาก 2 ตามหาเงา	กล่องเข็ม สร้อยเวนต์ ลูกไอศ ปลอกนิ้ว ผงพิทซี
ฉาก 3 กัปตันสุด	กลองสองใบ ไม้กลอง2คู่ ขวด1ไม้1 กระจ่างเขย่า1หัวปิ่นใหญ่
ฉาก 4 เด็กหลง	รถเข็นเวนต์ หีบ ธนู
ฉาก 5 อินเดียนแดง	ไม้เท้าวิวยอร์ค โบไม้บังหน้า ลูกดอก
ฉาก 6 บึงนางเงือก	รถเข็นเข็นนางเงือก มีดพกติดตัวสมีตั้งแต่แรก เชือกมัดไทเกอร์ลิลลี่เข้า เชือกอีเส้นในยาม
ฉาก 7 แพนเทอร์	กองไฟฉลุ คบเพลิง ไม้เท้าวิวยอร์ค
ฉาก 8 จับตัวทิงก์+จูบของปีเตอร์แพน	กล่องจับทิงก์ แผนที่
ฉาก 9 เวนต์จะกลับบ้าน	ผ้าปิดปากใจแอนนามิเซล เชือกมัดแขน
ฉาก 10 ฉันทิ้งไว้ในแฟรี่	เชือกมัดมือเด็กหลง

ฉาก 11 สุกvsแพน	อาวูธ
ฉาก 12 ลาก่อนจระเข้ตึกตอก	-
ฉาก 13 หน้าต่างที่เปิดทิ้งไว้ตลอดกาล	-

ตารางที่ 3.31 : Breakdown ของอุปกรณ์ประกอบฉากในเรื่อง เนเวอร์แลนด์
 ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.52 ภาพตู้เสื้อผ้า
 ที่มา : ผู้ศึกษา

ตู้เสื้อผ้าในโลกของความจริงถูกแทนค่าเป็นบ้านโพรงไม้ของกลุ่มเด็กหลง โดยภายนอกเป็นโครงสร้างของตู้เสื้อผ้าแต่พอเปิดออกเป็นกลายเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่ข้างในถูกตกแต่ง โดยสิ่งของที่เป็นสิ่งที่มีความเกี่ยวข้องกับเด็กเช่น ของเล่นที่ถูกติดเต็มรอบตู้ที่พอเปิดตู้มากลายเป็นโพรงต้นไม้ ผ้าที่ห้อยลงมาเป็นแทนเหมือนกับ เถาวัลย์ในโพรงต้นไม้



ภาพที่ 3.53 หีบสมบัติของเด็กหลง

ที่มา : ผู้ศึกษา

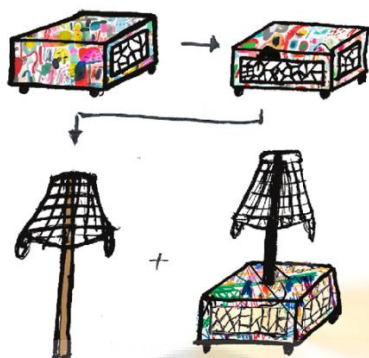
หีบสมบัติที่สีสันมีความต่างไปจากหีบปกติแนวคิดที่ได้ถึงหรือที่เก็บของเล่นของเด็กนอกจากการใช้งานถูกนำมาใช้ให้เป็นเตียงของเวนด์ตอนที่ถูกลูกหนูยิงอีกด้วย



ภาพที่ 3.54 รถเข็นนางเงือก

ที่มา : ผู้ศึกษา

รถรางอเนกประสงค์ที่ถูกตกแต่งด้วยตุ๊กตาที่ใช้ประกอบจากนางเงือกโดยแทนค่าเป็นโชดหินส่วนตัว ตุ๊กตาเปรียบเป็นปะการังที่เกาะติดตามโชดหินที่นางเงือกนั่ง โดยกายของรถรางออกแบบให้เป็นลิ้นชักหลอก ด้านข้างเตียงที่พอดีออกมาแล้วนั้นกลายเป็นอีกสิ่งที่ไม่ใช่ลิ้นชักนั้นก็คือรถราง



ภาพที่ 3.55 ลั้งชักโคมไฟ

ที่มา : ผู้ศึกษา

ลั้งชักในโลกของความจริงที่พอดึงแยกออกมาจากผู้ลั้งชักถูกแทนค่าเป็นคบเพลิงในอินดิเด้แดง



ภาพที่ 3.56 กลองโจรสลัด

ที่มา : ผู้ศึกษา

เก้าอี้เล็กที่ถูกซ่อนไว้ใต้เบาะนั่งริมหน้าต่างลั้งออกแล้วสามารถนำไปใช้ในฉากยิงปืนใหญ่ได้



ภาพที่ 3.57 โมเดลจำลองขนาด 1 : 25

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.4.2 ปัญหาและแนวทางการแก้ไข ผู้ออกแบบอุปกรณ์จาก

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 30 %	1.ยังหาจุดเริ่มต้นของการสร้างสรรค์ผลงานไม่ได้	1.สำรวจและศึกษาเกี่ยวกับความแปลกใหม่ที่เกิดขึ้นบนโลกมาเทียบเคียงกับเนื้อเรื่องเพื่อต่อยอดเพื่อทำงานออกแบบ
ส่งความคืบหน้า 30 %	1.ยังหาอุปกรณ์ที่เกิดขึ้นบนเกาะกาลาปากอสเพื่อเทียบเคียงกับเนเวอร์แลนด์ไม่ได้	1.ทำการวิเคราะห์และสำรวจตัวเกาะว่ามีสิ่งไหนบ้างที่น่าจะเกิดขึ้นได้เหมือนกับเนเวอร์แลนด์โดยอาศัยนำเอาอุปกรณ์ที่ใกล้เคียงของเนเวอร์แลนด์กับกาลาปากอสมาเทียบกัน
ก่อนส่งความคืบหน้า 50 %	1.ยังหาวัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานในวันงานเทศกาลปล่อยผีไม่ได้	1.ลงพื้นที่สถานที่แหล่งขายอุปกรณ์จริงเพื่อหาวัสดุที่เราสามารถเห็น

		และจับต้องได้เพื่อนำมาทำงาน ออกแบบในครั้งนี้
ส่งความคืบหน้า 50%	1.ยังไม่สามารถทำงานร่วมกับร่วมกับทีม เพื่อเอาริเริ่มของเรื่องมาต่อยอดงานออกแบบ	1.วิเคราะห์บทบาทและหาแนวคิดเพื่อมา เทียบเคียงกับตัวเรื่อง
ก่อนส่งความคืบหน้า 70 %	1.เวลาในการลองออกแบบงานมี ระยะเวลาที่สั้นทำให้ออกแบบงานได้ไม่ สมบูรณ์	1.ลองลงมือทำโดยเลือกนำเอา รูปแบบที่มีมาต่อยอดต่อจากรอบที่ ผ่านมา
ส่งความคืบหน้า 70 %	1.ยังหารูปแบบการใช้งานที่ต้องคำนึงถึง ตัวนักแสดง	1.นำเสนอเทคนิคการใช้งานโดยสร้าง โมเดลจำลองให้เห็นการใช้งาน อย่างชัดเจน
ก่อนส่งความคืบหน้า 100 %	1.ยังหารูปแบบและเทคนิคการใช้งานที่ไม่ สมบูรณ์จากการออกแบบไม่ได้	1.เข้าดูการซ่อมและปรึกษาตัวผู้ กำกับโดยตรงเกี่ยวกับหน้าที่ของตัว อุปกรณ์และเทคนิคให้เหมาะสมกับ เรื่องและ
ส่งความคืบหน้า100 %	1.ยังหาสิ่งที่ใช้ในการออกแบบของตัว อุปกรณ์ไม่ได้	1.ปรึกษาดูแนวคิดงานจากฝ่ายอื่น เพื่อนำมาต่อยอดในการเลือกใช้สีใน การออกแบบในครั้งนี้ให้ไปในทิศทาง เดียวกันกับฝ่ายอื่น

ตารางที่ 3.32 ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไข (ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก)

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.5 การสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย

3.5.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง

1) การศึกษาบทละครดั้งเดิม

เนื่องจากธีมนักออกแบบเครื่องแต่งกายมีทั้งหมด 3 คน ดังนั้นการศึกษบทละครและการตีความบทละครในช่วงแรกจึงมีความแตกต่างกันตามความคิดของผู้ออกแบบแต่ละคนดังนี้

ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นางสาวศัสยมน ไตติลลเวชช์

เริ่มศึกษาจากบทละครเรื่อง ปีเตอร์แพน โดยการตีความครั้งนี้ผู้ศึกษาได้ตีความผ่านมุมมองของตัวละคร เวนดี้ ซึ่งผู้ศึกษามองว่าตัวละครของ เวนดี้ จะเป็นตัวดำเนินเรื่องราวของเด็กคนหนึ่งที่มีความเชื่อว่า เนเวอร์แลนด์ มีอยู่จริงทำให้เธอกล้าออกไปผจญภัยที่ เนเวอร์แลนด์ กับ ปีเตอร์แพนและน้องๆของเธอ ผู้ศึกษาได้สังเกตเห็นถึงคำสำคัญในการออกแบบคือคำว่า ความทรงจำ กาลเปลี่ยนผ่าน การเติบโต จึงได้นำคำเหล่านี้มาใช้ในการนำเสนอเครื่องแต่งกายผ่าน “ธีม” ที่บอกว่า “ทุกคนมีความเป็นเด็กอยู่ในตัวถึงแม้จะต้องโตเป็นผู้ใหญ่ก็ตาม” การศึกษบทละครเรื่องนี้ผู้ศึกษาได้เปรียบเทียบตัวละครเวนดี้กับคนทุกคนที่ล้วนมีช่วงวัยเด็กที่สดใส ร่าเริง และมีความเชื่อเป็นของตัวเองแต่เมื่อได้เติบโตขึ้นวัยเด็กของแต่ละคนกลับถูกเก็บซ่อนไว้ในส่วนลึกของตัวเองหลายคนเลือกได้เติบโตไปเป็นผู้ใหญ่ที่เก่ง มากความสามารถแต่กลับไม่มีความสุขเลยเพราะตัวตนวัยเด็กถูกซ่อนไว้ลึกจนเกินไป แต่สำหรับเรื่องเนเวอร์แลนด์ เวนดี้เป็นอีกคนที่ยังคงเชื่อเรื่องปีเตอร์แพนอยู่เสมอถึงแม้ว่าเวนดี้จะโตเป็นผู้ใหญ่แล้วก็ตาม



ภาพที่ 3.58 การศึกษาบทละครดั้งเดิม (ศัสยมน ไตติลลเวชช์)

ที่มา : ผู้ศึกษา

ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นายปิยะเชษฐ์ ธนโชติถวงศ์

เริ่มศึกษาจากบทละครเรื่อง ปีเตอร์แพน แล้วผู้ศึกษาก็ได้มาตีความและหาว่าจากบทละครเรื่องนี้ให้ข้อคิดหรือว่าเราได้อะไรจากบทละครนี้ ผู้ศึกษาได้เห็นการก้าวข้ามผ่านจากเด็กไปเป็นผู้ใหญ่ของเวนต์ เด็กผู้หญิงที่ถูกปีเตอร์แพนพาไปที่เนเวอร์แลนด์โดยที่มีน้องๆของเธอไปด้วย เวนต์รู้สึกสนุกและตื่นเต้นกับทุกสิ่งในเนเวอร์แลนด์ แต่เวลาผ่านไปเวนต์ก็คิดว่า การใช้ชีวิตในเนเวอร์แลนด์นั้นมีความสุขแต่เธอไม่สามารถอยู่ในเนเวอร์แลนด์ได้ตลอดชีวิต เธอต้องพาน้องๆกลับไปหาพ่อและแม่ เธอต้องเติบโตเป็นผู้ใหญ่ เธอจะต้องมีครอบครัวในอนาคต ผู้ศึกษาเลยได้เห็นถึงคำสำคัญในการออกแบบได้ออกมาคือคำว่า ความเป็นเด็ก การก้าวผ่าน การเติบโต จึงได้นำคำเหล่านี้มาใช้ในการนำเสนอเครื่องแต่งการผ่าน “อิม” ที่บอกว่า “ถึงเราจะเติบโตเป็นผู้ใหญ่แต่ทุกคนล้วนมีความเป็นเด็กอยู่ในตัว” การศึกษาบทละครเรื่องนี้ผู้ศึกษาได้เปรียบเทียบตัวละครของเวนต์กับทุกคนว่า ทุกคนล้วนมีความทรงจำในวัยเด็ก ที่สนุก ร่าเริง สดใส และมีความเชื่อเป็นของตัวเองแต่เมื่อเราได้เติบโตเป็นผู้ใหญ่ ความทรงจำในวัยเด็กก็จะค่อยๆจางหายไป แต่มันก็ไม่ได้จะหายไปหมดเลยซะทีเดียวทุกคนล้วนแล้วแต่มีความเป็นเด็กอยู่ในตัวเพียงแต่จะมีมากหรือน้อยแตกต่างกันออกไป ก็เหมือนกันกับเรื่องปีเตอร์แพนที่เวนต์ยังเชื่อในเรื่องเนเวอร์แลนด์ถึงแม้ว่าเวนต์จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่แล้วก็ตาม



ภาพที่ 3.59 การศึกษาบทละครดั้งเดิม (ปิยะเชษฐ์ ธนโชติถวงศ์)

ที่มา : ผู้ศึกษา

ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นายณัฐพล อู่อัน

เริ่มศึกษาจากบทละครเรื่อง "ปีเตอร์แพน" ที่ความผ่านมุมมองของเด็กทั้ง 3 เกี่ยวกับจินตนาการกับความจริง การใส่จินตนาการเข้าไปในความคิดผ่านสิ่งต่างๆที่มองเห็นโดยเชื่อว่านั้นคือเนเวอร์แลนด์ โดยที่ในตอนสุดท้ายที่เวนต์ได้กลับมาแล้วโตเป็นผู้ใหญ่แต่สิ่งเหล่านี้ก็ยังติดตัวไปตลอด ผู้ศึกษาจึงได้ความคิดว่าจริงๆแล้วช่วงวัยจะอยู่กับเราไม่นานแต่จินตนาการจะอยู่กับเราตลอดไป จินตนาการ เลื่อนลง ความจริง คำเหล่านี้จึงเป็นสิ่งที่ผู้ศึกษาได้จากการศึกษาบทละครเรื่อง "ปีเตอร์แพน"



ภาพที่ 3.60 การศึกษาบทละครดั้งเดิม (นายณัฐพล อู่อัน)

ที่มา : ผู้ศึกษา

2) การกำหนดทิศทางการนำเสนอ

ในส่วนของแนวคิดที่นำมาใช้เริ่มจากการที่ได้นำความคิดของผู้ออกแบบ 3 คนเลยได้แรงบันดาลใจจากสิ่งของที่ถูกเติมแต่งจินตนาการเข้าไปตามความคิดของผู้ออกแบบดังนี้

ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นางสาวศัสยมน ไตติลภเวชช์

ได้แนวคิดมาจากกล่องใส่ความทรงจำที่คอยเก็บความทรงจำในวัยเด็กของแต่ละคนเอาไว้ โดยดึงความทรงจำ ความสดใสมาจากความเป็นเด็กของแต่ละคนมาอยู่บนเสื้อผ้า เช่น การนำเอาของเล่น ภาพวาด จินตนาการ ของเด็กมาผสมผสานกับรูปแบบของเสื้อผ้าที่อิงไปตามยุคสมัยของเรื่อง



ภาพที่ 3.61 concept (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา

ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นายปิยะเชษฐ ธิโชติถวงศ์

ในส่วนของแนวคิดที่นำมาใช้ในการออกแบบเสื้อผ้า มาจากสมุดระบายสีของเด็ก ผู้ศึกษาตีความว่าลายเส้น การวาดภาพ จินตนาการคือความเป็นเด็กที่เป็นรูปธรรมที่จะสามารถเกิดขึ้นอยู่บนเครื่องแต่งกายและสื่อสารความหมายออกไปได้ ทำให้เห็นว่าโลกความเป็นจริงและโลกของเนเวอร์แลนด์มีความแตกต่างกัน ภาพวาดระบายสีแทนความเป็นเด็ก ตอนอยู่ในโลกจริงเสื้อผ้าก็ตามยุคที่เราได้กำหนดเอาไว้ พอได้เข้าไปในโลกเนเวอร์แลนด์ลายเส้นต่างๆก็จะปรากฏขึ้นบนเครื่องแต่งกาย พอถึงเวลาเมื่อต้องกลับไปสู่โลกความเป็นจริงลายเส้นและภาพวาดต่างๆก็ค่อยจางหายไปแต่ก็ไม่ได้หายไปหมดซะทีเดียวก็จะมีลายเส้นที่ติดออกมาจากเนเวอร์แลนด์นั่นคือความทรงจำ ทั้งหมดจึงสอดคล้องกับธีมและคอนเซ็ปต์ที่ผู้ศึกษาในกล่าวไว้

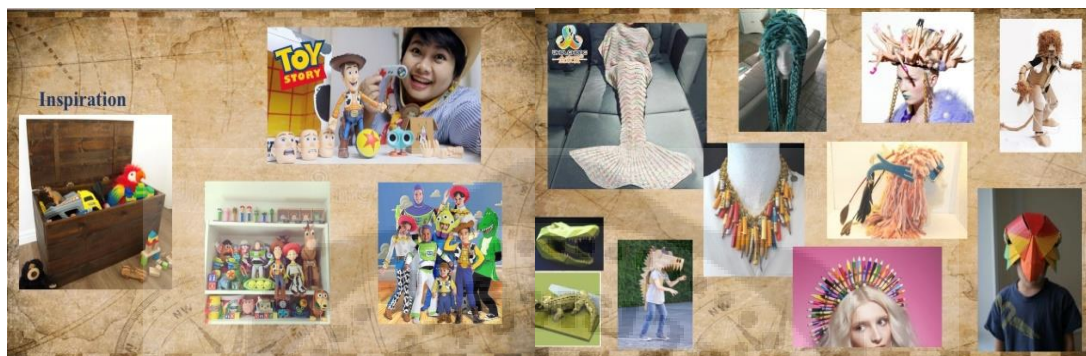


ภาพที่ 3.62 concept (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา

ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นายณัฐพล อุ๋อัน

ในส่วนของแนวคิดที่นำมาใช้เริ่มจากการที่คิดว่าความจริงกับจินตนาการนักออกแบบเลยได้แรงบันดาลใจจากสิ่งของที่ถูกเติมแต่งจินตนาการเข้าไปจนกลายเป็นอีกสิ่งหนึ่ง



ภาพที่ 3.63 concept (3)

ที่มา : ผู้ศึกษา

จากการตีความของนักออกแบบ 3 คน จึงนำมาสู่แนวคิดที่ผสมผสานจึงทำให้เกิดความเป็นเอกภาพของเครื่องแต่งกาย และมีความเชื่อมโยงหลายอย่างที่สอดคล้องกันรวมไปถึงแนวคิด และมุมมองของผู้ออกแบบทั้ง 3 คนที่มีจุดเชื่อมโยงกันจึงทำให้ผู้กำกับได้สังเกตเห็นถึงส่วนนี้และได้คัดเลือกผู้ออกแบบเข้ามาร่วมงานกัน โดยในทิศทางการของการออกแบบจะแสดงให้เห็นถึงความสดใสรุ่งเรือง จินตนาการ ความแตกต่างของเด็กและผู้ใหญ่ อีกทั้งยังต้องทำให้สามารถแบ่งโลกความจริงกับโลกความฝันได้อย่างชัดเจน

3) การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย

จากการอ่านวิเคราะห์บทละครเรื่องเนเวอร์แลนด์ ผู้ศึกษาได้ทำการปรึกษากับผู้กำกับและทีมงานฝ่ายต่างๆ โดยได้รับคำแนะนำและอยู่ภายใต้ความดูแลของอาจารย์ที่ปรึกษาและอาจารย์ในสาขาวิชา จึงเห็นตรงกันว่ายังคงบริบทของละครเป็นต่างชาติ คือประเทศอังกฤษ ในยุค ค.ศ. 1957-1965 และได้ทำการเปลี่ยนชื่อเรื่องเป็น “เนเวอร์แลนด์” โดยมีการออกแบบเครื่องแต่งกายภายใต้ขอบเขตการนำเสนอ แนวเสมือนจริงและไม่เหมือนจริง ในตัวบทละครทางผู้ศึกษาได้แบ่งออกเป็นสองโลก คือโลกจริงและโลกในเนเวอร์แลนด์ การนำเสนอเครื่องแต่งกายเลยมีทั้งการอิงหลักความเป็นจริงของสังคมในยุคนั้นๆ โดย

เสื้อผ้าที่สวมใส่ส่วนใหญ่ในเรื่องก็จะเป็นเสื้อผ้าที่ใส่ชานอนของเด็กผู้หญิงชุดออกงานของผู้ใหญ่ในยุคนั้น และเครื่องแต่งกายที่เป็นไต่ๆก็ได้ไม่มีความสมจริงตามจินตนาการของเด็กในโลกเนเวอร์แลนด์ ซึ่งจากแบ่งออกเป็นกลุ่มๆ มีกลุ่มโจรสลัด กลุ่มเด็กหลง กลุ่มอินเดียนแดง และเหล่านางเหงือก ซึ่งเสื้อผ้าเหล่านี้ต้องสามารถเป็นสื่อกลางที่จะสื่อสารความหมายต่อผู้ชม ให้รับรู้ถึงบุคลิก ลักษณะนิสัย อายุ ของตัวละครที่สามารถเห็นได้ชัดเจน แม้แต่อาชีพ หน้าที่การงาน ความเป็นอยู่ สถานที่ และยังทำให้เห็นถึงความแตกต่างของโลกของความจริงและโลกของเนเวอร์แลนด์ของตัวละครทุกตัว เพื่อให้ผู้ชมได้เข้าใจตัวเนื้อเรื่องบทละครได้มากขึ้นโดยบทละครเรื่องนี้เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับเวนต์ เด็กผู้หญิงที่กำลังจะก้าวเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ ในกลางดึกคืนหนึ่งเธอได้พบกับปีเตอร์แพน หรือเด็กชายที่ไม่มีวันรู้จักโต ปีเตอร์แพนพาเวนต์และน้องๆของเธอไปยังที่เนเวอร์แลนด์ ดินแดนที่เด็กจะไม่มีวันโต เวนต์รู้สึกสนุกและตื่นเต้นกับสิ่งแปลกใหม่ที่ได้พบเจอจนลืมโลกแห่งความเป็นจริงไป แต่เวลาผ่านไปเวนต์ก็คิดได้ว่า การใช้ชีวิตในเนเวอร์แลนด์นั้นมีความสุขแต่เธอไม่สามารถอยู่ในเนเวอร์แลนด์ได้ตลอดชีวิต เธอต้องพาน้อง ๆ กลับไปหาพ่อและแม่ เธอต้องเติบโตเป็นผู้ใหญ่ เธอจะต้องมีครอบครัวในอนาคต และเมื่อเธอกลับบ้านไปเนเวอร์แลนด์ก็จะกลายเป็นความทรงจำในใจของเธอ แต่ยังไม่เวนต์ก็ไม่เคยลืมเนเวอร์แลนด์และยังเก็บเรื่องราวที่เกิดขึ้นในเนเวอร์แลนด์ไว้ในใจเสมอและเล่าต่อให้ลูกของเธอฟัง ผู้ศึกษาได้เห็นว่าแก่นสำคัญของเรื่องนี้คือไม่ว่าเราจะโตแค่ไหน เราทุกคนล้วนยังมีความเป็นเด็กอยู่ในตัวทุกคน เพราะฉะนั้นเครื่องแต่งกายในโลกเนเวอร์แลนด์จึงเป็นรูปแบบของเครื่องแต่งกายที่ไม่มีกรอบ ไม่มีรูปแบบ จึงสามารถออกแบบสร้างสรรค์ให้มีความแปลกใหม่ น่าสนใจและแตกต่างจากโลกความจริง

4) การส่งความคืบหน้า 30 %

เมื่ออ่านบทละครและทำความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อเรื่องแล้ว ผู้ศึกษาจึงได้ปรึกษากับทีมงานฝ่ายต่างๆเพื่อหา Theme หลักของเรื่อง นั่นก็คือ “ความจริงกับความฝันต่างกันว่าความเชื่อ”ซึ่งประโยคนี้พุดถึงโลกของความเป็นจริงและโลกในเนเวอร์แลนด์ว่าไม่ว่าอะไรก็สามารถเกิดขึ้นได้โดยความเชื่อของตัวเอง กล่าวคือ ทุกอย่างสามารถเกิดขึ้นได้หมดถ้าหากเรามีความเชื่อ ถ้าเราเชื่อว่าชุดนี้สีแดง แต่ความจริงคือสีเขียว ถ้าเราเชื่อมันก็คือสีแดงในโลกเนเวอร์แลนด์

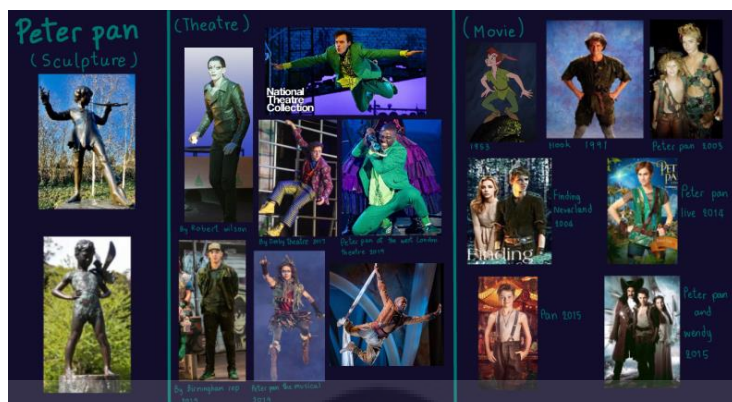
โดยอย่างแรกที่ผู้ศึกษาต้องคำนึงถึงเป็นอันดับแรกคือต้องออกแบบเครื่องแต่งกายให้อยู่ในขอบเขตที่ทีมงานทุกฝ่ายสรุปและเลือกใช้เพื่อเป็นสารที่จะส่งไปให้ผู้ชม ทั้งนี้ผู้ศึกษาจำนำคำว่า ความจริงกับความฝันมาทำการเปรียบเทียบนิสัย รสนิยม ความเป็นอยู่ของแต่ละตัวละคร โดยสามารถแบ่งได้ตามนี้ความจริงคือโลกของความจริงได้แก่ บ้านของเวนต์แบ่งได้สองกลุ่มคือ กลุ่มผู้ใหญ่ กลุ่มเด็ก และโลกความฝันคือโลก

ของเนเวอร์แลนด์ ได้แก่ กลุ่มเด็กหลง กลุ่มโจรสลัด กลุ่มอินเดียนแดงและ เหล่านางเงือก ส่วนเรื่องโทนสีนั้น ผู้ศึกษาได้ทำการแบ่งตามรสนิยมของตัวละครด้วยเช่นกัน โดยแต่ละโทนสีที่เลือกให้ตัวละครก็จะสามารถช่วยส่งเสริมความรู้สึกของตัวละครนั้น ๆ ได้มากอีกด้วย



ภาพที่ 3.64 : บ้านของเวนต์

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.65 : กลุ่มเด็กหลง
 ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.66: กลุ่มโจรสลัด
 ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.67: กลุ่มอินเดียนแดง

ที่มา : ผู้ศึกษา

5) การส่งความคืบหน้า 50 %

หลังจากที่ได้ทราบถึงลักษณะนิสัย ความชอบของตัวละครและที่มาของตัวละครแล้วผู้ศึกษา จึงได้ทำการแบ่งโลกของละครออกเป็น 2 โลก ได้แก่

ส่วนที่หนึ่ง “โลกความจริง”

“มิสเตอร์ดาร์ลิง” เป็นคนที่มีลักษณะนิสัยเป็นคนที่ใจดีแต่ไม่กล้าแสดงออก ตั้งใจทำงานและรักในครอบครัวมากๆ จึงทำให้ผู้ศึกษาได้ออกแบบให้เครื่องแต่งกายของ มิสเตอร์ดาร์ลิง โดยอ้างอิงจากการแต่งกายของวัยทำงานช่วงยุค 60's ของประเทศอังกฤษ ที่มีความเป็นทางการสะอาดเรียบร้อย โทนสีที่เลือกใช้เป็นสีดำ เพราะต้องการแสดงให้เห็นถึงผู้ใหญ่ที่ลึ้มไปแล้วว่าในตอนที่เคยมีจินตนาการ ความเชื่อทำให้สีสันสดใสของเครื่องแต่งกายได้ถูกทับซ้อนและซ่อนไว้ภายใต้สีดำจากการเติบโตเป็นผู้ใหญ่



ภาพที่ 3.68 มิสเตอร์ดาร์ลิง

ที่มา : ผู้ศึกษา

“มิสซิสดาร์ลิง” ผู้หญิงวัย 40 ปี เป็นคนที่มีลักษณะนิสัยใจดี อ่อนโยน เป็นที่รักของคนในครอบครัวและรักในความถูกต้อง เชื่อในเรื่องของแฟร์รี่ ผู้ศึกษาจึงได้ออกแบบเครื่องแต่งกายให้เข้ากับยุคสมัยที่ปรากฏในเรื่องและยังใช้โทนสีที่เข้ม เพราะผู้ศึกษาต้องการเล่าถึงการเติบโตเป็นผู้ใหญ่ แต่ยังคงมีความเชื่อในเรื่องแฟร์รี่ ออกมาผ่านทางเฉดสี อ่อน เข้ม ของเครื่องแต่งกาย



ภาพที่ 3.69 มิสซิสดาร์ลิง

ที่มา : ผู้ศึกษา

“เวนดี้”เป็นเด็กผู้หญิงอายุ 13 ปีที่มีลักษณะนิสัยเรียบร้อย ยึดมั่นถือมั่นในสิ่งที่ตัวเองเชื่อ มีความเป็นแม่สูง ผู้ศึกษาจึงได้ออกแบบเครื่องแต่งกายของ เวนดี้เป็นชุดนอน เนื่องจากเหตุการณ์เกิดขึ้นในห้องนอน แต่ในการตีความผู้ออกแบบได้ออกแบบได้เลือกชุดนอนแบบกระโปรงยาวโทนสีขาวย และผสมผสานกับสีสันทนลายดีเทลของวัสดุที่ใช้ในการตกแต่งชุด ให้เห็นถึงจินตนาการ ความเชื่อของเด็กออกมาผ่านทางเครื่องแต่งกายของตัวละคร อีกทั้งยังจะต้องเพิ่มเครื่องประดับในฝั่งของโลกเนเวอร์แลนด์เข้าไปเพื่อให้เห็นถึงพัฒนาการของตัวละครนี้เมื่อไปถึงเนเวอร์แลนด์และการกลับมาบ้านเพื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่



ภาพที่ 3.70 เวนดี้

ที่มา : ผู้ศึกษา

“โจแอนนา” เป็นเด็กผู้หญิงอายุ 10ขวบที่มีลักษณะนิสัย ร่าเริง อยากรู้อยากเห็น แก่น กล้าคิด กล้าทำ ลุย ชอบการผจญภัย มีความเป็นผู้นำสูง ผู้ศึกษาจึงได้ออกแบบและเลือกชุดของโจแอนนาให้เป็นชุดนอนแบบกางเกง เพื่อให้เห็นความแตกต่างของลักษณะนิสัย ความชอบของตัวละคร ในส่วนของเรื่องโทนสีและแนวคิดผู้ออกแบบได้เลือกใช้วิธีเดียวกับตัวละครเวนดี้

Joanna



ภาพที่ 3.71 โจแอนนา

ที่มา : ผู้ศึกษา

“มิเชล” เป็นเด็กผู้หญิง วัย 8 ขวบที่มีลักษณะนิสัย ไร้เดียงสา แต่อัจฉริยะ ฉลาด เป็นน้องเล็กสุด ผู้ศึกษาจึงได้ออกแบบและเลือกชุดของมิเชลให้เป็นชุดนอนแบบกระโปรงสั้นกางเกงขาสั้น เพื่อให้เห็นความแตกต่างของลักษณะนิสัย ความชอบส่วนตัวละคร ในส่วนของเรื่อง โทนสีแลแนวคิดผู้ออกแบบได้เลือกใช้วิธีการเดียวกับตัวละครเวนต์

Michelle



ภาพที่ 3.72 มิเชล

ที่มา : ผู้ศึกษา

“นানা” จากตามบทละครเดิม นานาเป็นสุนัขในบ้านแต่จากการตีความและปรับเปลี่ยนบริบทใหม่ทำให้ตัวละครนานากลายมาเป็นพี่เลี้ยงเด็กดังนั้นผู้ออกแบบจึงได้เลือกดึงลักษณะบางอย่างของสุนัขสายพันธุ์ อิงลิช ค็อกเกอร์ สเปเนียล เช่นลักษณะของเส้นขนและหู ไปอยู่ที่ทรงผมของนานา



ภาพที่3.73 นานา

ที่มา : ผู้ศึกษา

ส่วนที่สอง “โลกเนเวอร์แลนด์”

“ปีเตอร์แพน” เด็กผู้ชายอายุ 14 ปี เป็นคนที่มีลักษณะนิสัย ร่าเริง ชอบการผจญภัย พุดเสียงดังและมั่นใจในตัวเองสูงมาก แต่เป็นคนขี้ลืมจะเลือกจำเฉพาะสิ่งที่ตัวเองสนใจ ดังนั้นผู้ศึกษาจึงได้เล่าเรื่องราวการผจญภัยผ่านทางเสื้อผ้าที่มีสีพื้นในโทนเดียวกัน การทับซ้อนหลายเลเยอร์ การนำชิ้นส่วนเสื้อผ้ามาติดทับเพื่อให้เห็นถึงการที่ปีเตอร์แพนได้ออกไปผจญภัยมากมายหลายที่แต่ไม่ได้จดจำรายละเอียดของสถานที่นั้นมาเลยทำให้ชิ้นส่วนที่ติดตามเสื้อผ้าของปีเตอร์แพนไม่ค่อยมีสีสันและลวดลาย



ภาพที่ 3.74 ปีเตอร์แพน

ที่มา : ผู้ศึกษา

“กลุ่มเด็กหลง” เนื่องจากเป็นกลุ่มเด็กที่มาจากหลากหลายชาติ ทำให้ผู้ออกแบบได้ดึงเอกลักษณ์ชุดประจำชาติของหลายหลายประเทศเข้ามาผสมผสานกันจนได้ชุดที่ค่อนข้างจะมีความแปลก ในเรื่องโทนสีผู้ศึกษาได้แรงบันดาลใจมาจากสีรุ้งที่มีความสดใสสว่าง จึงเหมาะกับ กลุ่มเด็กหลงที่มีความหลากหลายทางคาแรคเตอร์ มีความสดใสสว่าง มีจินตนาการสูง ผสมผสานกับลวดลายดีเทลและของตกแต่ง เพื่อเสริมให้ชุดสมบูรณ์มากขึ้น



ภาพที่ 3.75 กลุ่มเด็กหลง

ที่มา : ผู้ศึกษา

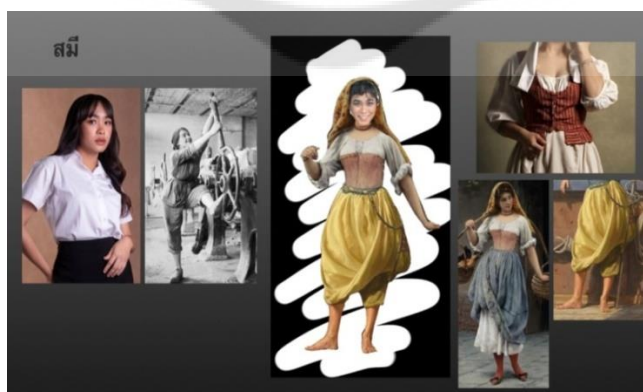
“กัปตันสุค” หัวหน้าโจรสลัดหญิงอายุ 40ปี เป็นคนที่มีลักษณะนิสัย เกรี้ยวกราด ภายนอกโหดร้ายแต่ข้างในอ่อนโยน มีความเป็นผู้นำสูง ผู้ศึกษาจึงได้ยึดรูปแบบชุดโจรสลัดที่มีต้นกำเนิดมาจากทหารเรือในสมัยก่อน ผสมผสานกับอารยธรรมที่ได้รับมาระหว่างเดินเรือโทนลีที่เลือกใช้จะเป็นสีดำ น้ำเงินเข้ม ม่วงเข้มเพราะอยากให้ตัวละครมีความน่ากลัว น่าเกรงขาม



ภาพที่ 3.76 กัปตันสุค

ที่มา : ผู้ศึกษา

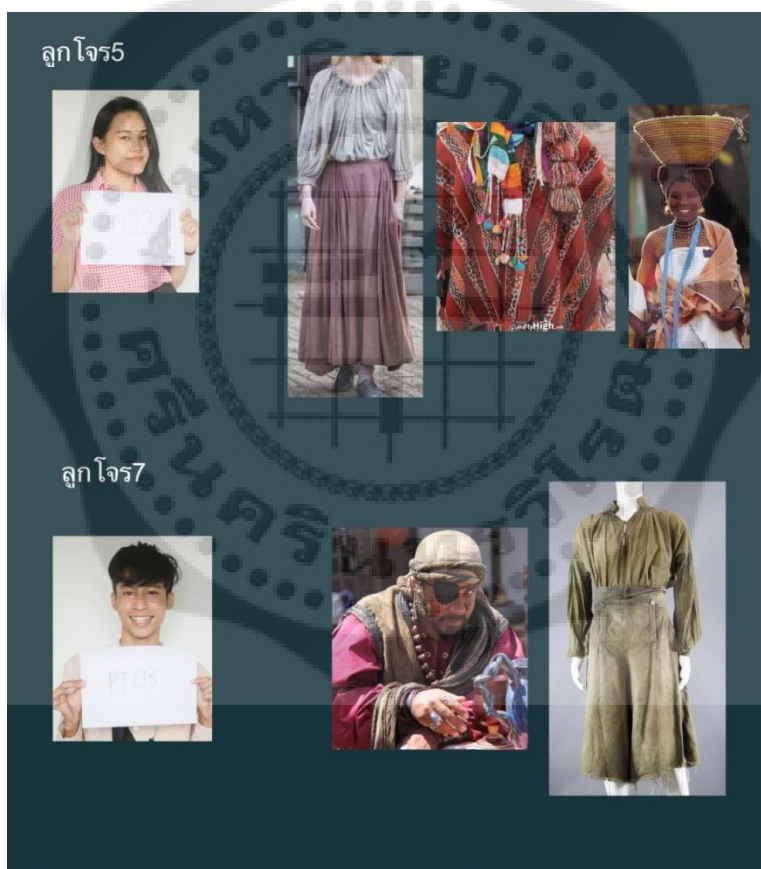
“สมิ” หญิงสาวอายุ 45ปี มีลักษณะนิสัยเป็นคนมีน ประมวลผลช้า สื่อ รักกัปตันยอมทำตามทุกอย่าง ผู้ศึกษาจึงได้ออกแบบให้ได้ออกแบบเครื่องแต่งกายให้ตัวละครมีแรงบันดาลใจในการแต่งตัวเหมือนกับกัปตันสุคพยายามแต่งตัวเหมือนกับต้นเพราะคิดว่าเป็นแบบอย่างที่ดีแต่ไม่มีอะไรเข้ากันเลย



ภาพที่ 3.77 สมิ

ที่มา : ผู้ศึกษา

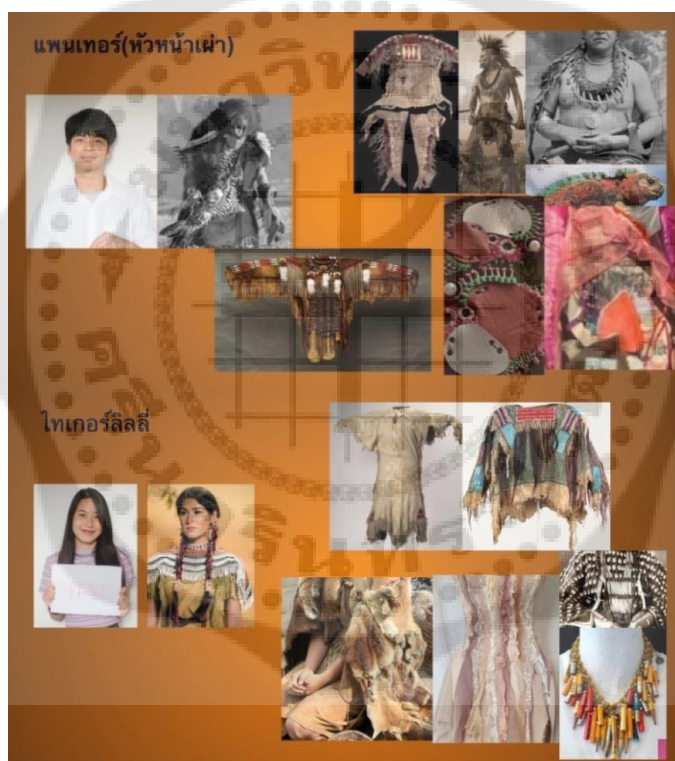
“กลุ่มโจรสลัด” เป็นกลุ่มที่มีความหลากหลายเพศ หลากหลายวัยหลากหลายลักษณะนิสัย หลากหลายอารยธรรม เพราะแต่ละคนมาจากประเทศที่กัปตันเคยเดินเรือผ่าน ทำให้ผู้ศึกษาได้ออกแบบให้ชุดมีความหลากหลายของอารยธรรม และเนื้โทนสีไปที่สีโทนเย็นเข้มๆ เช่นเขียวเข้ม น้ำเงิน ม่วงเข้ม แดงเข้ม เพราะนอกจากจะทำให้เห็นถึงความน่ากลัวแล้ว ยังบ่งบอกถึงการอยู่ในทะเลนานๆแล้วเสื้อผ้าเก่าสกปรกและเปียกน้ำอยู่ตลอด ในส่วนของเครื่องประดับ ผู้ศึกษาคนที่สามได้ศึกษาจากแผนที่โลกในการเดินเรือของเหล่าโจรสลัดระหว่างทางเขาได้ผ่านประเทศไหนที่มีความน่าสนใจบ้าง จึงได้เป็นเครื่องประดับต่างๆของโจรสลัด หมวก ตะขอกัปตันฮูค สร้อยและกำไลต่างๆของผู้คนบนเรือ



ภาพที่ 3.78 กลุ่มโจรสลัด

ที่มา : ผู้ศึกษา

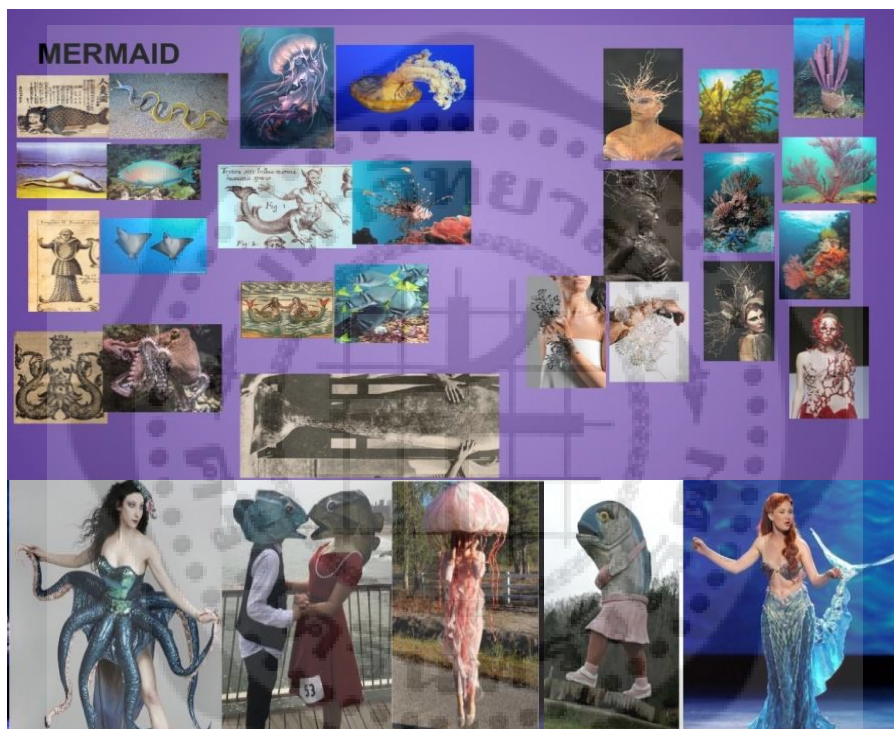
“กลุ่มอินเดียนแดง” มีลักษณะนิสัยที่ไม่ค่อยสูงส่งกับใคร ฉลาด น่าเกรงขาม โดยผู้ศึกษาได้แรงบันดาลใจในการออกแบบมาจาก ชนเผ่าอินเดียนแดง เลยได้ออกแบบเครื่องกายออกมาโดยเน้นไปที่การใช้หนังสัตว์ในการห่อหุ้มร่างกายของชนเผ่า (นานาสาระเครื่องหนัง, 2557) ในส่วนเครื่องประดับต่างๆผู้ศึกษาคนที่สาม ได้มีความสนใจสัตว์บนเกาะกาลลาปากอส จึงได้นำส่วนต่างๆ ของสัตว์เช่นเกล็ด หนัง เขี้ยว กรงเล็บ มาทำเป็นตัวชุดและเครื่องประดับของอินเดียนแดง เพื่อความเป็นไปในทางเดียวกันของอินเดียนแดงผู้ศึกษาจึงได้ใช้สีโทนร้อน เอิร์ทโทนในการสร้างภาพอินเดียนแดงขึ้นมา ซึ่งในกลุ่มขงอินเดียนแดง จะมีตัวละครสำคัญ ได้แก่ หัวหน้าเผ่าอินเดียนแดง และไทเกอร์ลิลลี่ลูกสาวหัวหน้าเผ่าอินเดียนแดง



ภาพที่ 3.79 กลุ่มอินเดียนแดง

ที่มา : ผู้ศึกษา

“นางเงือก” เป็นกลุ่มคนที่มีความหลากหลายทางกายภาพและเพศ โดยผู้ศึกษาได้อิงจากตำนานเทพนิยายความเชื่อมาจากแต่ละมุมโลกเพื่อทำการคัดเลือกลักษณะของนางเงือกที่น่าสนใจที่สุดมา 5 รูปแบบ แล้วจึงนำรูปแบบนางเงือกที่ได้มาทำการจับคู่กับสัตว์น้ำที่อยู่ในเกาะกัลลาปากอส พอได้ลักษณะของปลาที่ต้องการก็ได้นำเอาลักษณะเด่นของปลาแต่ละชนิดมาเช่น สี ครีบ ลวดลาย มาใช้ในการสร้างนางเงือกแต่ละตัว



ภาพที่ 3.80 กลุ่มนางเงือก

ที่มา : ผู้ศึกษา

6) การส่งความคืบหน้า 70 %

หลังจากส่งความคืบหน้า 50% ผู้ศึกษาได้ขอสรุปของแนวคิดในการออกแบบเครื่องกายและได้นำเสนอข้อมูลให้ผู้กำกับ ครูที่ปรึกษา และผู้ศึกษาหน้าทีอื่นได้ทราบข้อมูลที่ตรงกัน หลังจากนั้นจึงทำให้ผู้ศึกษาได้ออกแบบและลงภาพร่างภาพออกมาให้ตรงตามแนวคิดที่ได้นำเสนอไปข้างต้น ดังนี้



ภาพที่ 3.81 ครอบครัวยุโรปและน่าน้ำ
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.82 เวนดี้ โจแอนนา มิเชล
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.83 ปีเตอร์แพน
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.84 กลุ่มเด็กหลง
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.85 กัปตันฮุคและสมิ

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.86 กลุ่มโจรสลัด

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.87 กลุ่มอินเดียนแดง

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.88 กลุ่มนางเงือก

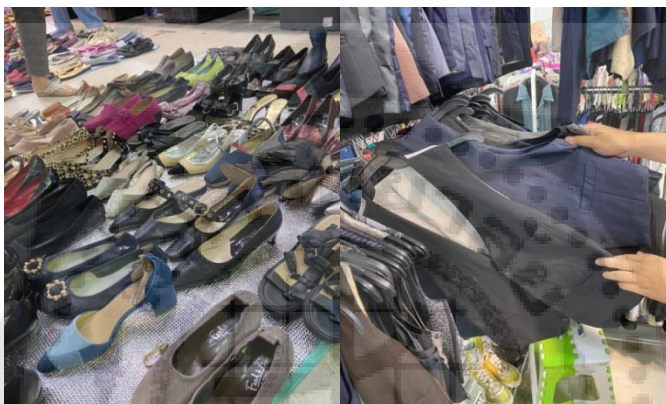
ที่มา : ผู้ศึกษา

7) การส่งความคืบหน้า 100 %

หลังจากการส่งความคืบหน้า 70% ได้ทำการสรุปขอบเขตในการออกแบบเครื่องแต่งกายอย่างเสร็จสมบูรณ์แล้ว จึงมาถึงขั้นตอนและวิธีการจัดสร้างเครื่องแต่งกายของผู้ศึกษา โดยจะใช้วิธีการจัดหาเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่ตรงตามลักษณะของตัวละครให้ได้มากที่สุด ซึ่งบางชุดอาจจะไม่ได้ออกมาตรงตามทีออกแบบทั้งหมด ผู้ศึกษาจึงต้องตกแต่งเพิ่มเติมหรือเลือกแบบให้ได้ใกล้เคียงกับที่ต้องการและออกแบบไว้ให้มากที่สุด โดยขั้นตอนแรกเริ่มจากการร่างชุดทั้งหมดขึ้นมาตามองค์ประกอบที่ศึกษาไว้เพื่อวางรูปแบบและมี

แนวทางในการทำงานต่อไป พร้อมนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาประจำโปรดัคชั่น (Production)และอาจารย์ท่านอื่น

เมื่อผู้ศึกษาได้รูปแบบเครื่องแต่งกายโดยมีความเห็นชอบจากอาจารย์ท่านอื่นๆว่ามีความน่าสนใจและมีความเป็นไปได้กับตัวละครและตัวเรื่องแล้ว ขั้นตอนต่อไปผู้ศึกษาจึงต้องลงพื้นที่ตามแหล่งต่าง ๆ เพื่อจัดหาเครื่องแต่งกายให้ตรงตามแบบภาพร่างที่ออกแบบไว้



ภาพที่ 3.89 : พันธุ์ทิพย์งามวงศ์วาน

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.90: ตลาดปัฐวิกรณ์

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.91 : ไชนาเวิลด์
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.92 มิสเตอร์และมิสซิสตาริ่ง
ที่มา : ผู้ศึกษา



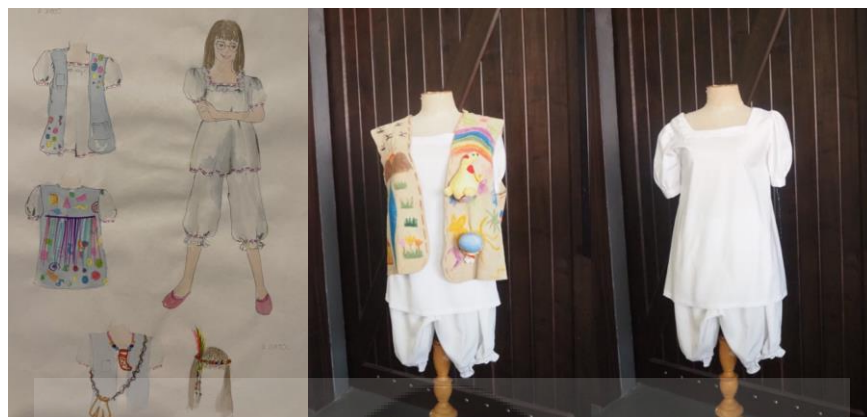
ภาพที่ 3.93 นาน่า

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.94 เวนดี้

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.95 โจแอนนา

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.96 มิเชล

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.97 ปีเตอร์แพน

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.98 กลุ่มเด็กหลง

ที่มา : ผู้ศึกษา



กัปตันฮุค



ลัม



ลูกเรือโจรสลัด

ภาพที่ 3.99 กลุ่มโจรสลัด

ที่มา : ผู้ศึกษา



กลุ่ม ลูกเรือโจรสลัด

ภาพที่ 3.100 กลุ่มโจรสลัด

ที่มา : ผู้ศึกษา



หัวหน้าเฒ่า
อินเตียแดง

ไทเกอร์ ลิลลี่

ชนเฒ่า อินเตียแดง

ภาพที่ 3.101 กลุ่มอินเตียแดง

ที่มา : ผู้ศึกษา

ในระหว่างทางผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายได้มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบของเครื่องแต่งกายเนื่องจากการวัสดุกับอุปกรณ์ที่สามารถหาได้ค่อนข้างจำกัด อีกทั้งเมื่อได้ลงมือทำแล้วพบว่าเครื่องแต่งกายและมีบางส่วนอาจจะไม่เหมาะสมกับตัวของนักแสดง บางส่วนของเครื่องแต่งกายเป็นอุปสรรคกับการเคลื่อนไหว ทำให้นักแสดงมีความกังวลเกิดขึ้น เพื่อให้เครื่องแต่งกายสามารถส่งเสริมตัวละครและนักแสดงมากขึ้นผู้ออกแบบจึงได้ทำกายปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษาและได้ปรับลดหรือเพิ่มบางส่วนเข้าไป แต่ยังคงไว้ถึงแนวคิดและคอนเซ็ปต์ของเรื่อง

ในส่วนของผู้ออกแบบคนที่สาม หลังจากได้ทำการภาพร่างผู้ศึกษาจึงได้ลงมือทำ ถือว่าเป็นไปได้ยากมากเพราะว่ามีการใช้วัสดุที่หลากหลายเป็นพิเศษในการสร้างโครงเครื่องประดับขึ้นมาหรือไม่ว่าจะเป็นชุดของตัวละครพิเศษอย่างนางเงือก ผู้ศึกษาจึงได้ปรึกษาคณาจารย์อย่างละเอียดทุกขั้นตอนในที่สุดทำย่นนั้นอาจจะมีในบางอย่างที่ต้องปรับเปลี่ยนไปตามวัสดุที่หาได้ทำให้บางส่วนไม่ตรงกับภาพร่าง แต่ผู้ศึกษาก็ได้พยายามทำออกมาให้ใกล้เคียงที่สุดและสามารถใส่ได้จริง



ภาพที่ 3.102 กลุ่มนางเงือก

ที่มา : ผู้ศึกษา

หลังจากที่ได้เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายตรงตามที่ต้องการแล้วจึงนำไปลองสวมใส่ให้กับนักแสดง เพื่อให้เห็นภาพชัดเจนขึ้น และจึงเก็บรายละเอียดในส่วนปลีกย่อยต่อไปรวมถึงให้นักแสดงได้ทดลองใส่ชุดในระหว่างทำการซ้อมการแสดงไปก่อน เพื่อให้เกิดความคุ้นชินกับเสื้อผ้า และหากมีข้อผิดพลาดตรงส่วนไหนจึงจะได้แก้ไขได้ทันก่อนถึงวันแสดงจริง



ภาพที่ 3.103 : การซ้อมกับเครื่องแต่งกายเพื่อหาข้อผิดพลาด (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.104 : การซ้อมกับเครื่องแต่งกายเพื่อหาข้อผิดพลาด (2)
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.105 : การซ้อมกับเครื่องแต่งกายเพื่อหาข้อผิดพลาด (3)
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.106 : การซ้อมกับเครื่องแต่งกายเพื่อหาข้อผิดพลาด (4)

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.5.2 ปัญหาและแนวทางการแก้ไข ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 30 %	1. ตกลงเรื่องยุคสมัยไม่ได้ 2. ทำยังไงให้โลกในความจริงและเนเวอร์แลนด์มีความแตกต่างกัน	1.ปรึกษากับเพื่อนๆในโปรดักชั่น (Production) (Production)และอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อกำหนดยุคสมัยและแนวทางการหาข้อมูลให้ไปในทิศทางเดียวกัน
ส่งความคืบหน้า 30 %	1.มีข้อมูลที่ละเอียดพอ 2.ข้อมูลที่หามากเกินไป	1.หาข้อมูลที่เฉพาะเจาะจงไม่กว้างเกินไป 2.หาภูมิหลังและความสัมพันธ์ของตัวละครอย่างละเอียด
ก่อนส่งความคืบหน้า 50 %	1.หาแบบและเครื่องแต่งกายไม่ตรงยุค	1.หาข้อมูลใหม่ให้ตรงยุคที่โปรดักชั่น (Production) (Production)คุยกันไว้

ส่งความคืบหน้า 50%	1.ได้ข้อสรุปเรื่อง เนื้อเรื่องในการแสดงมณฑลกาลปล่อยผีซ้ำทำให้มีการปรับเปลี่ยนชุดที่จะใช้ในการแสดง	1.พยายามหาชุดที่ใกล้เคียงและยังตรงกับแนวคิดที่คิดไว้
ก่อนส่งความคืบหน้า 70 %	1.โทนสีของเครื่องแต่งกายแต่ละครกลุ่มไม่ชัดเจน	1.ลงสีใหม่ที่อาจารย์แนะนำให้คาแรคเตอร์แต่ละกลุ่มชัดขึ้น
ส่งความคืบหน้า 70%	1.ภาพร่างพิกเกอร์ไม่สมบูรณ์ 2.ไม่รู้ว่าจะให้แต่ละกลุ่มตัวละครเครื่องแต่งกายออกมาสีอะไร	1.แบ่งกันภาพร่างพิกเกอร์ใหม่ 2.ลงสีชุดมาเพื่อชุดหนึ่งหลายชุดสีเพื่อให้อาจารย์เลือก
ก่อนส่งความคืบหน้า 100 %	1.ไม่สามารถวัสดุอุปกรณ์ที่ตรงตามเรฟเฟอร์เรนซ์(reference) ได้ทั้งหมด 2.สถานการณ์โควิดทำให้ไม่สะดวกกับการออกไปซื้อวัสดุอุปกรณ์ในการผลิตเครื่องแต่งกายเพราะร้านค้าปิดและการออกไปข้างนอกเสี่ยงต่อการติดเชื้อโควิด 3.สั่งตัดเสื้อผ้ากับทางร้านไปได้ออกมาขนาดไม่พอดีกับตัวนักแสดง ใกล้เคียงกับสิ่งที่ต้องการและเกิดประโยชน์สูงสุด	1.หาวัสดุที่มีลักษณะ รูปร่าง สี ใกล้เคียงมาดัดแปลงและต่อยอดในการทำงาน 2.หาวัสดุที่มีอยู่มาประยุกต์ใช้ให้ 3.สั่งตัดใหม่และเช็คขนาดให้รอบคอบ
ส่งความคืบหน้า100 %	1.เนื่องจากชุดของนักแสดงยังไม่เสร็จทำให้การเปลี่ยนชุดของนักแสดงยังไม่ค่อยเห็นภาพ	1.หลังจากทราบดีความผิดพลาดก็พยายามรีบทำชุดให้ได้เยอะขึ้น

ตารางที่ 3.33 ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไข (ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย)

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.6 การสร้างสรรค์ผลงานด้านหุ่นเชิด

3.6.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง

1. การศึกษาจากบทละครดั้งเดิม

เริ่มต้นจากการที่ผู้ศึกษาได้อ่านบทละคร และวิเคราะห์ออกมาเป็นคีย์เวิร์ด ได้สามคำ ได้คำว่า ความเชื่อ ความฝัน และความจริงในส่วนของ ธีม ของเรื่องนั้นได้ตีความออกมาเป็นประโยคว่า “การเติบโตนั้น ไม่น่ากลัว เท่ากับการละทิ้งความเชื่อในวัยเยาว์ ” เพราะผู้ศึกษาเชื่อว่า บางครั้งการที่เราเติบโตในโลกความจริง ที่วุ่นวาย จริงจัง และโหดร้ายนั้นอาจไม่น่ากลัว เท่ากับการที่เราละทิ้งความเชื่อใน จินตนาการ ความฝัน หรือ ความสนุกในวัยเด็กของตัวเอง ดังที่เห็นได้ในเรื่องราวไม่ว่าจะในต้นฉบับหรือบทละครที่ผู้ใหญ่ส่วนใหญ่นั้น เมื่อยิ่งเติบโตก็อาจจะหลงลืมเรื่องราวความสนุกสนานของ เนเวอร์แลนด์ได้



ภาพที่ 3.107: การศึกษาบทละครดั้งเดิม (ปรกฤษฏ์ มงคลทรัพย์)
ที่มา : ผู้ศึกษา

2) การกำหนดทิศทางการนำเสนอ

ในเรื่องราวของเนเวอร์แลนด์นั้น มีสิ่งมหัศจรรย์อยู่มากมายแต่ 2 ตัวละครที่เรื่องราวจะขาดไปไม่ได้เลยนั้น คือทิงก์เกอร์เบล และ จระเข้ตึกตอกซึ่งเป็น 2 ตัวละครที่ผู้ศึกษานั้นได้จัดทำเป็นหลัก โดยผู้ศึกษานั้นเริ่มที่จะพัฒนางานจากการที่ได้ประชุมกับทุกๆฝ่ายและได้แนวทางในการออกแบบร่วมกันคือ "ความจริงกับความฝัน ต่างกันที่ความเชื่อ" ผู้ออกแบบได้ตีความต่อจากแนวทางการออกแบบว่า ต่อให้ความเป็นจริงจะเป็นอย่างไรถ้าหากเราเชื่อว่าสิ่งนั้นเป็นในแบบที่เราคิดก็ไม่มีใครมาแก้ความเชื่อเราได้

3) การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบหุ่นเชิด

เนื่องจากหุ่นเชิดนั้นมีมากมายหลากหลายรูปแบบผู้ศึกษาจึงต้องจัดทำหุ่นขึ้นมาหลากหลายรูปแบบเพื่อทดลองในการใช้งานว่าแบบไหนจึงจะเหมาะสมกับรูปแบบการแสดงที่จัดทำขึ้น ซึ่งจากผลการทดลองแล้วจึงได้ข้อสรุปว่า เป็นหุ่นมือ เพราะมีความสะดวกต่อผู้เชิดในการสวมใส่และถอดออกได้ว่องไวต่อการแสดง

ในส่วนจระเข้ตึกตอกนั้นเป็นการผสมระหว่าง เทคนิคการเชิดหุ่นและคอสมูมเข้าด้วยกันในลักษณะของ หุ่นเชิดขนาดจริงเท่าจริง (life size puppet)

4) การส่งความคืบหน้า30%

ผู้ศึกษาเริ่มการค้นคว้าข้อมูลของสัตว์และแมลงต่างๆจากสถานที่จริง เพื่อใช้เป็นข้อมูลหลักในการทำงาน และยังเริ่มหาสัตว์และแมลงในเกาะกาลาปากอสที่สามารถนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการทำงาน โดยในการศึกษา ทิงก์เกอร์เบลนั้นผู้ศึกษาได้ใช้ตำนานในการตั้งต้นค้นหาและแมลงต่างๆที่มีความใกล้เคียงกับตำนานที่อาจเป็นเหตุผลของคนอาจจะเข้าใจผิดและนำไปจินตนาการเป็นภูตผีได้



ภาพที่ 3.108 :การนำเสนอต่อผู้ออกแบบ (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา

ในส่วนของจระเข้ตึกตึกนั้น เนื่องจากจระเข้นั้นเป็นสิ่งมีชีวิตที่มีอยู่จริง ผู้ศึกษาจึงทำการค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับจระเข้ตั้งแต่ ลักษณะต่าง ๆ ของร่างกาย ขนาดที่ใหญ่ที่สุด และเมื่อเทียบกับมนุษย์ รวมถึงท่าทางการขยับทั้งบนบก และในน้ำเพื่อที่จะได้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการออกแบบต่อไป



ภาพที่ 3.109 : การนำเสนอต่อผู้ออกแบบ (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา (2564)

โดยในระหว่างนี้ผู้ศึกษาก็ได้เริ่มศึกษาและทดลองสร้างหุ่นเชิด (ทิงค์เกอร์บอล) เพื่อให้นักแสดงได้ทดลองใช้ในการซ้อมการแสดงและเพื่อที่จะได้รับคอมเม้นมาปรับปรุงในการสร้างหุ่นเชิดในครั้งถัดไป



ภาพที่ 3.110 : หุ่นเชิดตัวทดลอง

ที่มา : ผู้ศึกษา

5) การส่งความคืบหน้า50%

เมื่อได้ข้อมูลจากการศึกษาในช่วง 30% ผู้ศึกษาก็ได้นำข้อมูลที่ได้มาวางลักษณะของตัวละครว่าลักษณะภายนอกนั้นจะเป็นเช่นไรเพื่อให้สอดคล้องกับบุคลิกลักษณะของตัวละครนั้นๆ

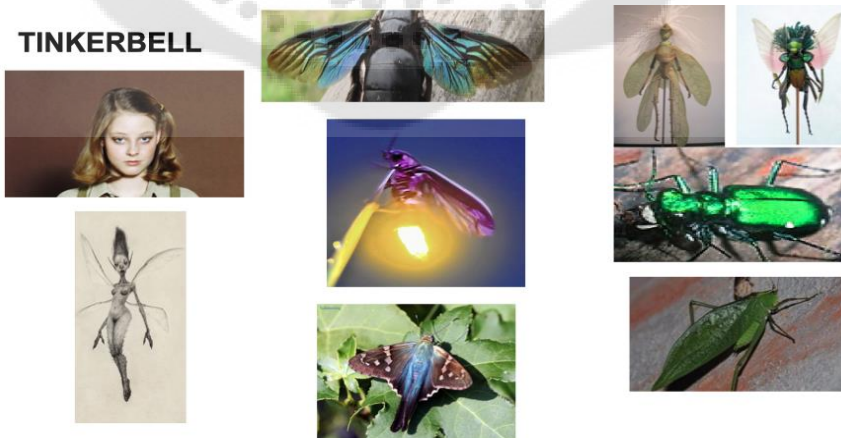
ทิงค์เกอร์เบล ผู้ศึกษาได้กำหนดรูปลักษณะคร่าว ๆ เพื่อนำไปใช้โดยอิงจากลักษณะของแมลงที่ได้ทำการศึกษาในขั้นตอน 30% โดยเลือกใช้ปีกแมลงทับเป็นแนวคิดของปีก แสงที่ประกายออกมาคล้ายกับลักษณะของหิ่งห้อย และอาจใช้ปีกต่าง ๆ ในการตกแต่งเครื่องแต่งกายของตัวละคร



ภาพที่ 3.111 :การนำเสนอต่อผู้ออกแบบ (3)

ที่มา : ผู้ศึกษา

จระเข้ตึกตอก ในส่วนของจระเข้ตึกตอกนั้นผู้ศึกษาได้ออกแบบให้เป็นจระเข้ที่จะมีลวดลายและสีที่สดใสโดยได้แรงบันดาลใจจากอิ๊กัวน่าในเกาะกาลาปากอส



ภาพที่ 3.112 :การนำเสนอต่อผู้ออกแบบ (4)

ที่มา : ผู้ศึกษา

หลังจากที่ได้คอมเม้นจากหุ่นเชิดตัวทดลองตัวแรกแล้วผู้ศึกษาจึงนำคอมเม้นมาปรับปรุงโดยตัวทดลองที่สองนั้นจะมีรูปร่างที่สมส่วนขึ้น ส่วนจระเข้ติดตอกนั้นผู้ศึกษาได้ทำการทดลองกลไกของหัวที่จะสามารถงับปากได้โดยผลลัพธ์ที่ได้ยังไม่น่าพอใจสำหรับผู้ศึกษา แต่ก็ทำให้ได้เข้าใจถึงกลไกที่จะใช้ในการพัฒนาผลงานในครั้งต่อไป



ภาพที่ 3.113 : การทดลองหัวจระเข้ติดตอก

ที่มา : ผู้ศึกษา



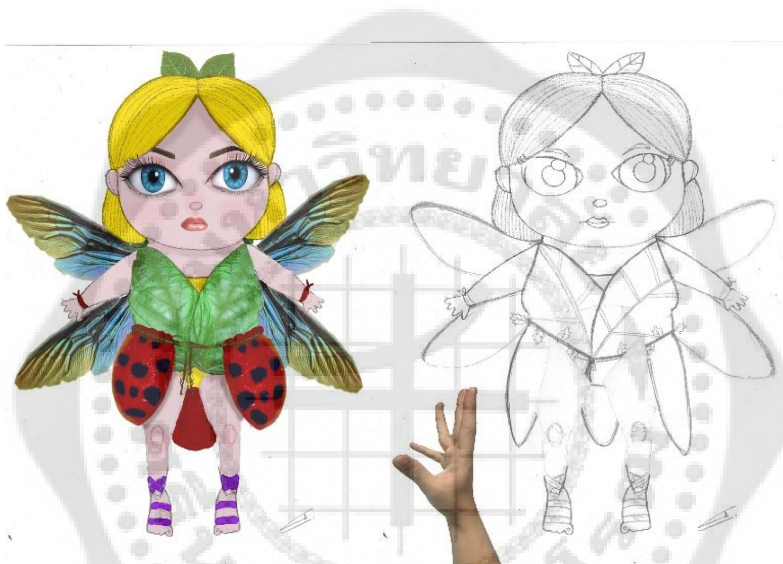
ภาพที่ 3.114 : หุ่นตัวทดลองที่ 2

ที่มา : ผู้ศึกษา

6) การส่งความคืบหน้า70%

หลังจากมีข้อมูลและรูปแบบที่วางแผนไว้ในการออกแบบแล้ว ก็นำข้อมูลที่มีนั้นมาทำการออกแบบโดยการร่างและลงสีเพื่อให้เกิดภาพตามที่ได้ผู้จัดได้ออกแบบไว้

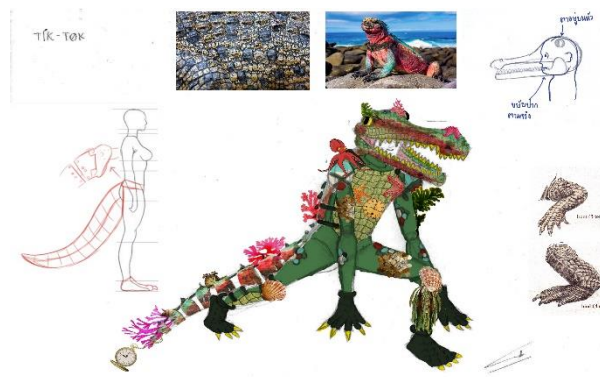
ในการออกแบบทิงค์เกอร์เบลนั้นจะคล้ายกับการสร้างตัวละครขึ้นมาเพราะนอกจากเสื้อผ้าของตัวละครแล้วผู้ศึกษายังต้องสร้างตัวละครขึ้นมาโดยการร่างนั้นอิงจากศรีระของมือเป็นหลัก เพื่อที่จะได้เหมาะสมแก่การขีด



ภาพที่ 3.115 :การนำเสนอต่อผู้ออกแบบ (5)

ที่มา : ผู้ศึกษา

จะเข้ตึกตอกจะเน้นภาพรวมของชุดและแยกให้เห็นถึงกลไกต่าง ๆ ของชุดและส่วนไหนแยกใส่ก็จะมีการร่างแบบแยกเป็นชิ้น ๆ เช่น หน้ากาก ถุงมือ หาง เป็นต้นโดยผู้ศึกษาได้ทำการเพิ่ม ปะการัง หรือสิ่งต่าง ๆ ที่ติดตามตัวของจะเข้เพื่อให้สอดคล้องกับการที่จะเข้ตึกตอกนั้นคอยว่ายน้ำตามกับต้นสุคเพื่อที่จะคอยกินจึงอาจจะมีสิ่งต่าง ๆ ติดตามร่างกายระหว่างการเดินทาง



ภาพที่ 3.116 :การนำเสนอต่อผู้ออกแบบ (6)

ที่มา : ผู้ศึกษา

7) การส่งความคืบหน้า100%

หลังจากได้ร่างในขั้นตอน70% ผู้ศึกษาได้ทำการผลิตผลงานออกมาโดยทิงค์เกอร์เบลนั้น ผู้ศึกษาได้ทำการสร้างแพทเทิร์นโดยอ้างอิงจากมือของผู้เซิด ก่อนจะใช้ฟองน้ำในการทำโครงสร้างของหุ่นเซิด และหุ้มด้วยผ้าก่อนจะทำการตัดเย็บเสื้อผ้าให้กับหุ่นเซิดและติดปีก



ภาพที่ 3.117 :ทิงค์เกอร์เบล

ที่มา : ผู้ศึกษา

ส่วนของจระเข้ติดต่อนั้นผู้ศึกษาได้ทำการทำแพทเทิร์นจากรูปร่างของผู้เซ็ดโดยหลังจากได้แพทเทิร์นแล้วก็ทำการผลิตโดยใช้วัสดุโฟมยางเพราะมีคุณลักษณะที่เบาแต่ก็มีความทนทานในการเล่น ในส่วนของกลไกของส่วนต่าง ๆ เช่นหางนั้นจะมีลักษณะคล้ายกับกระดูกซึ่งส่งผลให้เวลาผู้เซ็ดขยับร่างกายนั้น หางจะขยับตามไม่แข็งทื่อ ส่วนการขยับปากผู้ศึกษาได้ทำการพัฒนาให้สามารถขยับได้อย่างธรรมชาติโดยการแก้แพทเทิร์น



ภาพที่ 3.118 : จระเข้ติดต่อน

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.6.2 ปัญหาและแนวทางการแก้ไข ผู้ออกแบบหุ่นเชิด

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 30 %	1.วิธีการเชิดหุ่นยังไม่ลงตัว	1.ลองดูการซ้อมและคุยกับทางครูที่ปรึกษาและผู้กำกับ
ส่งความคืบหน้า 30 %	1.แนวคิดในการเชิดจะเข้ยังไม่สมบูรณ์	1.หาวิธีการทำเพิ่มเติม
ก่อนส่งความคืบหน้า 50 %	1.ขนาดของหุ่นทั้งสองตัวยังไม่พอดี	1.ทดลองโดยการทำหุ่นออกมาในหลายๆขนาด
ส่งความคืบหน้า 50%	1.หุ่นเชิดยังไม่มีลูกเล่นมากพอ	1.ปรึกษาครูและทดลองศึกษาเพิ่มเติม
ก่อนส่งความคืบหน้า 70 %	1.ตัวหุ่นเชิดยังมีคาแรคเตอร์ที่ไม่ชัดเจน	1.ทดลองทำหุ่นเชิดมาในหลายๆแบบ แหะหลากหลายสไตล์ เพิ่มลูกเล่นด้วยการตกแต่งหุ่นเชิด
ส่งความคืบหน้า 70 %	1.ยังขาดภาพภาพร่างที่แสดงถึงส่วนประกอบต่างๆที่จะแสดงให้เห็นถึงกลไกของตัวหุ่นเชิด	1.ลองศึกษา และจัดทำเพิ่มเติม
ก่อนส่งความคืบหน้า 100 %	1.วัสดุที่ใช้จัดทำหุ่นเชิดยังไม่ลงตัว	1.จัดทำตัวทดลองวัสดุและแยกข้อดีข้อเสียของแต่ละวัสดุ
ส่งความคืบหน้า 100 %	1.เพิ่มเติมจรเข้ติดต่อกให้ดูตัวใหญ่ขึ้นและเพิ่มเสียงนาฬิกาขณะเคลื่อนไหว	1.ทำการทดลองหาวิธีในการจัดทำเพิ่มเติม

ตารางที่ 3.34 ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไข (ผู้ออกแบบหุ่นเชิด)

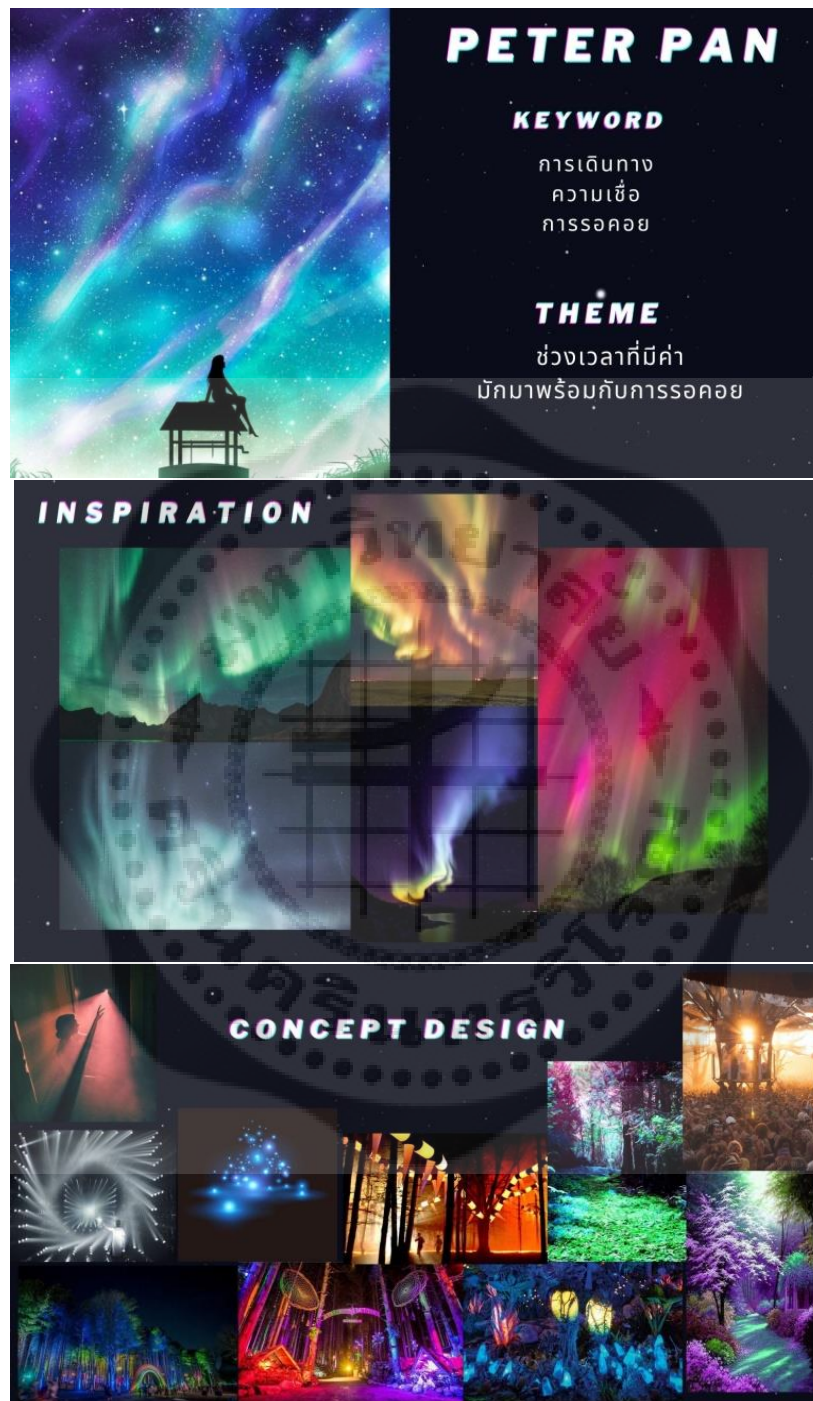
ที่มา : ผู้ศึกษา

3.7 การสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบแสง

3.7.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง

1) การศึกษาจากบทละครดั้งเดิม

จากการอ่านบทละครเรื่องปีเตอร์แพน ครั้งแรกด้วยตนเองผู้ศึกษามองเห็นประเด็นของการเติบโตเป็นผู้ใหญ่การเดินทางทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงและการรอคอยสิ่งที่ปรารถนา และลองจินตนาการสถานที่ต่าง ๆ และได้เลือกหัวข้อ การรอคอย เปรียบเทียบกับตัวละครแต่ละตัวนั้นก็คือนเวดี้ที่เป็นตัวแทนของเด็กหลายคนที่รอคอยการมาของปีเตอร์แพนเพื่อที่จะได้ออกไปผจญภัยในโลกเนเวอร์แลนด์ โลกที่เต็มไปด้วยความสุขและจินตนาการ ปีเตอร์แพนและเด็ก ๆ ในโลกเนเวอร์แลนด์ ก็รอคอยที่จะมีคนมาเป็นแม่เพื่อเล่นให้พวกเขาฟัง ทางด้านของครอบครัวเวดี้ พ่อและแม่ก็รอคอยการกลับมาของลูก และส่วนตัวของสก็๊วกก็รอวันที่จะได้แก้แค้นกับปีเตอร์แพน สรุปได้ว่าตัวละครทุกตัวต่างมีจุดหมายการรอเป็นของตนเอง จึงเกิดเป็นธีม “เวลาที่มีค่ามักมาพร้อมกับการรอคอย”



ภาพที่ 3.119 การศึกษาบทละครดั้งเดิม (รมิตา ธีญาอนันต์ชัย)

ที่มา : ผู้ศึกษา

2) การกำหนดทิศทางการนำเสนอ

จากการอ่านบทพร้อมกับผู้กำกับได้ข้อสรุปว่าไม่มีการเปลี่ยนบริบทแต่จะมีการค้นคว้าสถานที่จากสถานที่จริงแล้วนำมาดัดแปลงเป็นในแบบที่ผู้ศึกษาและผู้กำกับเห็นตรงกัน และได้แนวทางที่ชัดเจนในการออกแบบร่วมกันของผู้กำกับและผู้ศึกษาฝ่ายอื่น ๆ คือ “ความจริงกับความฝัน ต่างการที่ความเชื่อ”

ผู้ศึกษาได้ตีความว่า เพียงแค่เราเชื่อในสิ่งที่เราคิด สิ่งที่เราจินตนาการมันก็สามารถเป็นจริงได้ เพียงแค่เราเชื่อว่าสถานที่นั้นหรือของสิ่งนั้นมีจริง เราก็สามารถจินตนาการให้มันเกิดขึ้นมาได้ เพียงแค่เราต้องมีความสุขกับสิ่งที่เราลงมือทำ และสิ่งนั้นจะเป็นสิ่งที่มีค่าที่นำจดจำ

3) การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบแสง

ในการออกแบบแสง การค้นคว้าข้อมูลสถานที่เป็นสิ่งสำคัญ เนื่องจากสถานที่ที่ต่างกันก็ให้แสงและความรู้สึกที่แตกต่างออกไป การมีข้อมูลสำหรับแต่ละสถานที่ที่มีในบทละครนั้น ช่วยให้ผู้ศึกษาเห็นภาพและเข้าใจแสงที่จะต้องเกิดขึ้นเพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าใจและรับรู้ได้ว่าคือสถานที่ใด เพราะในละครมีการเปลี่ยนสลับระหว่างสถานที่ค่อนข้างบ่อย หากจัดแสงไม่ชัดเจนอาจทำให้ผู้ชมเกิดความสับสนในสถานที่และไม่สามารถเข้าใจเนื้อเรื่องได้

ห้องนอนเวนดี้



ภาพที่ 3.120 : แสงในห้องนอน

ที่มา : Wdd staff (2009)

การเดินทางจากบ้านไปเนเวอร์แลนด์



ภาพที่ 3.121 : แสงเหนือ
ที่มา : "Polar light" (n.d.)

เรือโจรสลัด



ภาพที่ 3.122 : แสงในเรือโจรสลัด
ที่มา : Urinetown the musical (2018)

ใต้ห้องเรือโจรสลัด



ภาพที่ 3.123 : แสงภายใต้ห้องเรือ

ที่มา : Seven-teenth (n.d.)

ภายในบ้านเด็กหลง



ภาพที่ 3.124 : แสงในบ้านเด็กหลง

ที่มา : TheAustralian.com (n.d.)

ภายนอกบ้านเด็กหลง



ภาพที่ 3.125 : แสงภายนอกบ้านเด็กหลง

ที่มา : Saetervik (2020)

บึงนางเงือก



ภาพที่ 3.126 : แสงในบึงนางเงือก

ที่มา : Asghari (n.d.)

ชนเผ่าอินเดียนแดง



ภาพที่ 3.127 : แสงในชนเผ่าอินเดียนแดง

ที่มา : Heather (2015)

4) การส่งความคืบหน้า 30%

เริ่มต้นคว้าข้อมูลจากสถานที่ที่มีอยู่จริง แสงจากสถานที่จริงว่ามีทิศทางและลักษณะเฉพาะแบบใด เมื่อนำมาผสมผสานกับแนวคิด “เวลาที่มีค่า มักมาพร้อมกับการรอคอย” ผู้ศึกษาจึงใช้สีของแสงเหนือแทนค่าในสถานที่ตามลักษณะของกลุ่มนักแสดงและภาพรวมของแสงเพื่อให้ไปในทางเดียวกัน และกำหนดทิศทางของแสงตามลักษณะความเป็นจริง ยกตัวอย่างเช่น สีเขียว แทน เรือโจรสลัดเพราะ สีเขียวเป็นสีที่พบเห็นได้บ่อยที่สุดในบรรดาสีต่าง ๆ ของแสงเหนือ และแสงสีเขียวจะทำให้ดู น่าเกรงขาม ลึกลับ ตามคอนเซ็ปต์ของกลุ่มโจรสลัด เป็นต้น และหาลักษณะแบ่งแยกให้ชัดเจนอีกข้อคือ สีของท้องฟ้าถ้าเป็นโลกจริงที่บ้าน ก็จะเป็นสีฟ้า น้ำเงิน ตามหลักความเป็นจริง แต่พอเข้าโลกเนเวอร์แลนด์สีของท้องฟ้าจะเป็น สีม่วง เพื่อความแฟนตาซีและจะได้เห็นความแตกต่างมากขึ้น



ภาพที่ 3.128: ตัวอย่างสีของท้องฟ้าระหว่าง 2 โลก

ที่มา : Desmarchelier (n.d.)

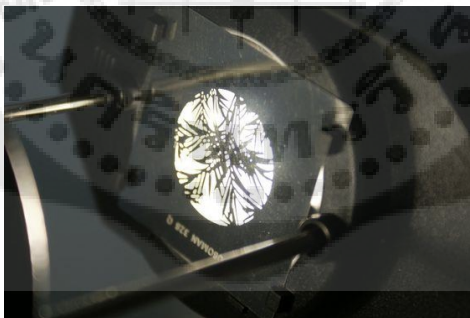
5) การส่งความคืบหน้า 50%

จากการนำเสนอความคืบหน้า 30% ผู้ศึกษาได้ทำการเรียบเรียงแสงในแต่ละฉากให้ชัดเจน และสามารถเปลี่ยนแสงไฟในแต่ละฉากได้โดยที่ไม่ขัดอารมณ์ของผู้ชม ซึ่งแต่ละฉากก็จะสีของไฟที่แตกต่างกันตามสถานที่ต่าง ๆ อย่างชัดเจน นอกจากนี้สีของแสงแล้วทิศทางในการนำเสนอก็มีความสำคัญเช่นกัน ผู้ศึกษาต้องรู้เวลาในบทละครเพื่อนำมาตีความเป็นทิศทางแสงเพื่อนำเสนอบนเวที และมีการใช้อุปกรณ์เสริมของไฟ เช่น แผ่นโกโบรูปต่าง ๆ เพื่อสร้างบรรยากาศเพิ่มเติม



ภาพที่ 3.129 : รูปตัวอย่างแผ่นโกโบ

ที่มา : Mitchell (n.d.)



ภาพที่ 3.130 : รูปตัวอย่างแผ่นโกโบเมื่อใส่กับไฟ

ที่มา : GoboMan (2009)



ภาพที่ 3.131 : ภาพตัวอย่างเมื่อฉายไฟที่มีโกโบบนเวที
ที่มา : AmericanPartyLight (2021)

6) การส่งความคืบหน้า 70%

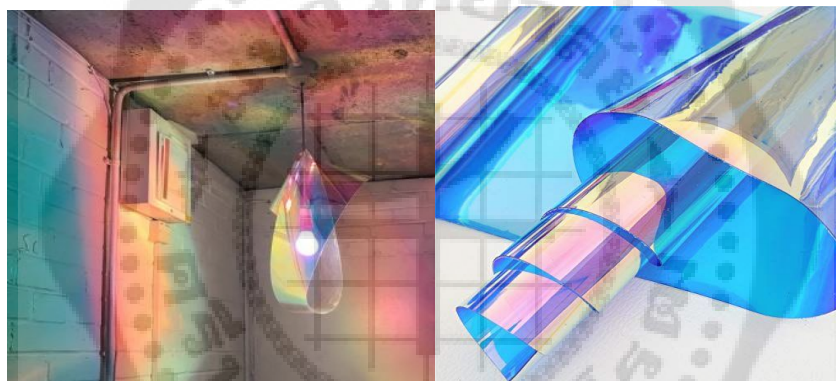
หลังจากส่งความคืบหน้า 50% ผู้ศึกษาได้มีการพัฒนาแนวคิดของตนเอง ในบทรละครมีการนำเสนอภาพการเดินทางจากบ้านไปสู่เนเวอร์แลนด์ผู้ศึกษาถึงความสำคัญของฉากนี้ เพราะต้องการนำเสนอไฟให้ดูมีการเคลื่อนไหวตามการแสดงของนักแสดงบนเวที ผู้ศึกษาจึงเสนอการใช้แผ่นพลาสติกมากระทบกับแสงไฟเพื่อให้มีการเคลื่อนไหวเหมือนกับการเคลื่อนไหวของแสงเหนือ และนำไปเรจเตอร์ฉายเสริมการเคลื่อนไหวของดาว เป็นการจำลองท้องฟ้าอีกด้วย

นอกจากนี้ยังมีฉากอื่น ๆ ในเนเวอร์แลนด์ที่สามารถสร้างให้ดูแฟนตาซีได้อีกมากมาย ผู้ศึกษาเห็นว่าสามารถนำเทคนิคการติดไฟ LED ตามขอบของฉากและซอในอุปกรณ์ประกอบฉากได้ เพื่อให้ฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากดูมีชีวิตและสร้างบรรยากาศเพิ่มเติมให้กับฉากนั้น ๆ



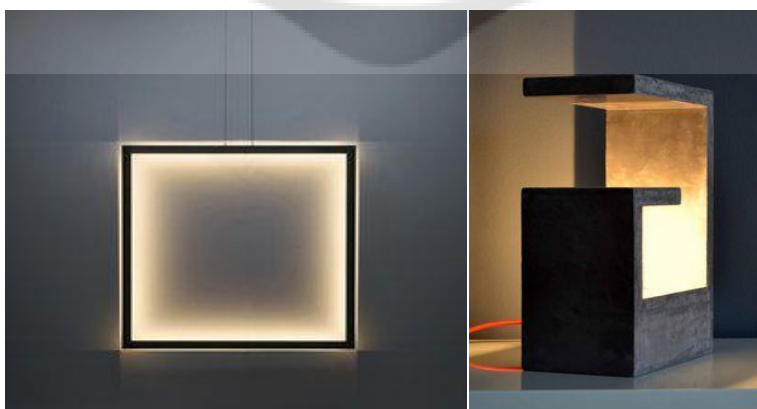
ภาพที่ 3.132 : รูปแสงเหนือ

ที่มา : Panja (2017)



ภาพที่ 3.133 : ตัวอย่างแผ่นพลาสติกเมื่อกระทบไฟ

ที่มา : SignePierce (2018)







ภาพที่ 3.134 : ตัวอย่างแสงที่ส่องออกจากกรอบ



ที่มา : Maris (2013)

7) การส่งความคืบหน้า 100%

7.1) การวางแผนลำดับไฟแต่ละฉาก

	สถานที่	ตัวละคร		เทคนิคพิเศษ
ฉากเปิด	ห้องนอน	เวนต์ / โจแอนนา / มิเชล		ไม่มี
ฉาก 1	ห้องนอน	ครอบครัววอร์ดาร์ ลิง / นาน่า		ไม่มี
ฉาก 2	ห้องนอน	เวนต์ / ปีเตอร์ แพน		ไม่มี
ฉาก 3	เรือโจรสลัด	ฮุก / สมิ ลูกเรือโจรสลัด		ปล่อย smoke
ฉาก 4	บ้านต้นไม้	เด็กหลงปี เตอร์แพน / เวนต์ / มิเชล / โจแอนนา		ไม่มี
ฉาก 5	แคมป์ อินเดียนแดง	เผ่า อินเดียนแดง/ มิเชล / โจแอน นา / เด็กหลง		ไฟ shade ไฟติดฉาก

จาก 6	บึงนางเงือก	เวนต์ / ปีเตอร์ แพน / นาง เงือก		ไฟ shade ไฟติดฉาก
จาก 7	แคมป์ อินเดียนแดง	เผ่า อินเดียนแดง/ ปีเตอร์แพน / เวนต์ / เด็ก หลง / มิเชล / โจแอนนา		ปล່อย smoke ไฟติดฉาก
จาก 8	ในป่า	เตอร์แพน / ไท เกอร์ลิลลี่ / ฮุก / สมิ		ไม่มี
จาก 9	บ้านต้นไม้	เวนต์ / โจแอน นา / มิเชล / ปี เตอร์แพน		ไม่มี
จาก 10	บนเรือโจรสลัด	ฮุก/สมิ/เวนต์/ โจนแอนนา/มิ ชล/กลุ่มเด็ก หลง/ลูกเรือโจรสลัด		ไม่มี
จาก 11	บนเรือโจรสลัด	ฮุก/สมิ/เวนต์/ โจนแอนนา/มิ ชล/ปีเตอร์ แพน/กลุ่มเด็ก หลง/ลูกเรือโจรสลัด		ไม่มี

ฉาก 12	บนเรือโจรสลัด	ฮุก/สมี/เวนดี้/ โจนแอนนา/มิเชล/ปีเตอร์ แพน/กลุ่มเด็ก หลง/ลูกเรือโจรสลัด		ไม่มี
ฉาก 13	ห้องนอน	เวนดี้ / โจแอนนา / มิเชล / นานา/ คุณนายดาร์ลิง		ไม่มี

ตารางที่ 3.35 : ตารางการวางแผนลำดับไฟแต่ละฉาก

ที่มา : ผู้ศึกษา

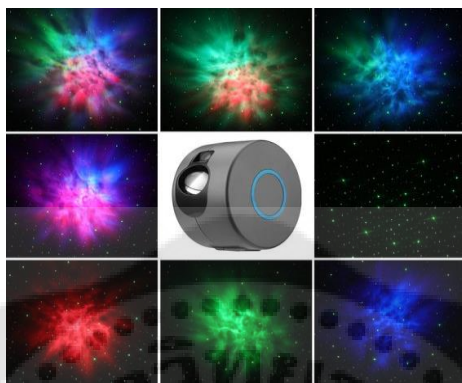
7.2) แผนผังและรายละเอียดการติดตั้งไฟ



ภาพที่ 3.135 : แพลนไฟ

ที่มา : ผู้ศึกษา

7.3) อุปกรณ์ประกอบการออกแบบแสง



ภาพที่ 3.136 : โปรเจกเตอร์ฉายภาพ
ที่มา : Ebay.com (2021)



ภาพที่ 3.137 : แผ่นพลาสติกสี
ที่มา : SignePierce (2018)



ภาพที่ 3.138: แผ่นพลาสติกสีเมื่อโดนแสงไฟบนเวที

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.7.2 ปัญหาและแนวทางการแก้ไข ผู้ออกแบบแสง

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 30 %	1.ยังหาแสงที่เป็นธรรมชาติและอยู่กับสถานที่จริงไม่ได้	1.ปรึกษาคูครูและฝ่ายอื่นๆเพื่อหาข้อสรุปโดยรวม
ส่งความคืบหน้า 30 %	1.บางฉากยังไม่สามารถอธิบายโดยละเอียดได้ เนื่องจากยังเห็นภาพไม่ชัดเจนพอ	1.หาข้อมูลเพิ่มเติม
ก่อนส่งความคืบหน้า 50 %	1.เมื่อได้ลงมือทำในช่วงเทศกาลปล่อยผีทำให้เกิดแนวคิดใหม่เกิดแนวคิดใหม่	1.หาข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อเสริมงานให้ดูมีลูกเล่นมากขึ้น
ส่งความคืบหน้า 50%	1.ยังเห็นภาพที่ยากลองทำไม่ชัดเจน เนื่องจากยังหาอุปกรณ์ไม่ได้	1.หาอุปกรณ์ที่สามารถใช้ทดลองได้ หารูปภาพและข้อมูลเพื่อเสริมแนวคิด
ก่อนส่งความคืบหน้า 70 %	1.เวลาในการเตรียมอุปกรณ์ไม่มากพอ 2.เวลาซ้อมในสถานที่จริงน้อย	1.ทำแผนไฟกลางเพื่อใช้ร่วมกับผู้ออกแบบแสงอีก2โปรดักชั่น(Production) เพื่อความรวดเร็วในการทำงาน 2.จัดเวลากันในโปรดักชั่น (Production) ให้ดี มีคนคอยบอกเวลาเสมอ

ส่งความคืบหน้า 70 %	1.ผิดพลาดทางเทคนิคเล็กน้อยหน้างาน แต่ไม่ได้เป็นปัญหาที่เห็นได้ชัด 2.จังหวะการเปิดปิดไฟยังไม่ค่อยชัดเจน 3.ภาพรวมบางฉากยังออกมาไม่ค่อยชัดเจนเท่าที่ควร	1.ตั้งสติ และทำต่อไป 2.ถ่ายรูปฉากที่ไม่มั่นใจไว้เพื่อแก้ไขในรอบหน้า 3.วางแผนจัดการให้ดี
ก่อนส่งความคืบหน้า 100 %	1.ยังไม่สามารถกำหนดการจัดวางไฟได้ชัดเจน เนื่องจากมีเวลาลงพื้นที่จริงน้อย 2.เวลาในการซ้อม transition น้อย	1.ทำภาพจำลองการจัดวางไฟในโปรแกรมเพื่อให้เห็นภาพที่ชัดเจนขึ้น 2.จัดการเวลากับโปรดักชั่น (Production) ให้เป็นระบบ เพื่อให้เป็นไปตามแผนที่วางไว้
ส่งความคืบหน้า 100 %	1.ไฟยังเก็บนักแสดงได้ไม่ทั่วเวทียังมีนักแสดงบางคนหน้าตกไฟ 2.การเปลี่ยน transition ยังไม่ค่อยเป็นไปตามที่ต้องการ 3.ไฟไม่พอกับที่ต้องการ 4.อุปกรณ์ที่ต้องใช้บางอย่างยังไม่พร้อม	1.ถ่ายภาพเอาไว้เพื่อนำไปแก้ไขในครั้งหน้า 2.ดูวิดีโอที่ถ่ายและดูซ้อมจริงไว้เพื่อให้จำ transition ได้ 3. รอสั่งไฟเพิ่มเมื่อได้ทำการแสดงจริง 4. ใช้การอธิบายด้วยภาพกับครูภายหลังเมื่อทำการแสดงเสร็จ

ตารางที่ 3.36 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไข (ผู้ออกแบบแสง)

ที่มา : ผู้ศึกษา

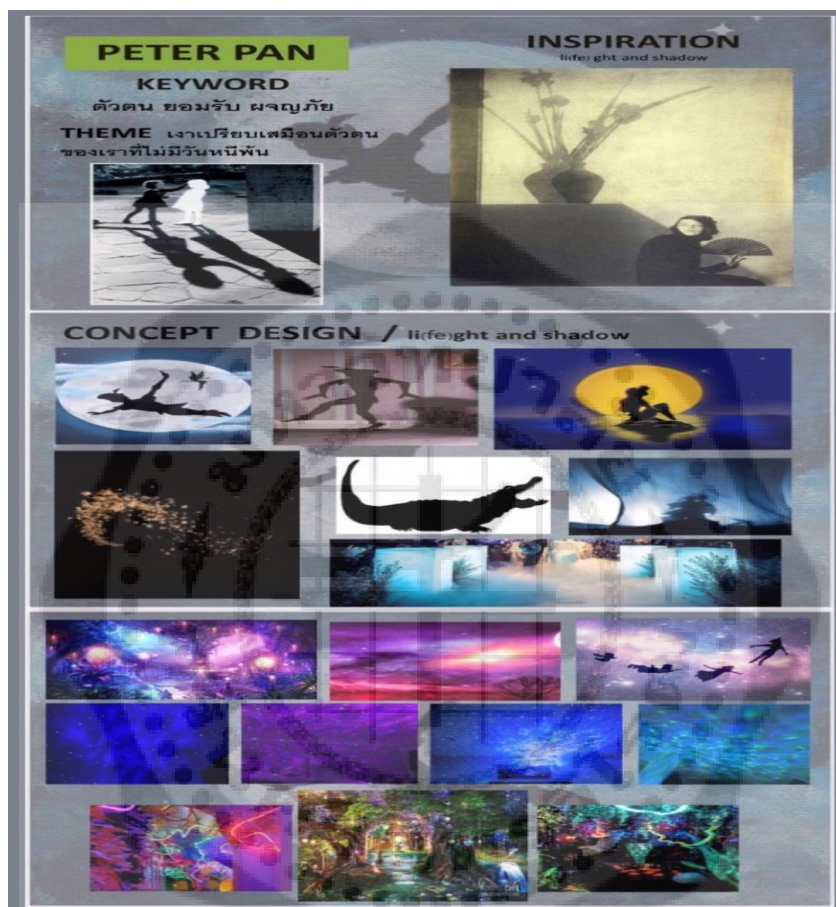
3.8 การสร้างสรรค์ผลงานด้านการสื่อมัลติมีเดียในการแสดงละครเวทีและเทคนิคพิเศษ

3.8.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง

1) การศึกษาจากบทละครเดิม

จากการศึกษาจากบทวรรณกรรมเดิมแล้วผู้ศึกษาได้วิเคราะห์ออกมาเป็น Keyword สำหรับการออกแบบตัวตน การยอมรับและผจญภัยในส่วนของ Theme ที่ความออกมาเป็น เงานเปรียบเทียบตัวตนของเราที่ไม่มีวันหนีพ้น เพราะผู้ศึกษามองเห็นว่าการที่คนเราจะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ก็มีการเปลี่ยนแปลงไปตามช่วงเวลาที่เราโตขึ้นสิ่งที่เราพบเจอในชีวิต แต่สิ่งที่เราพบเจออาจจะไม่เป็นไปตามที่วาดฝันแต่สิ่งเหล่านั้นมันก็

คือผลจากการเลือกที่จะทำในอดีตที่ส่งผลต่อมาจนถึงปัจจุบันที่ไม่่ว่าอะไรจะเกิดขึ้นเราต้องยอมรับผลเหล่านั้น
และกล้าที่จะเดินหน้าต่อไป



ภาพที่ 3.139 : การศึกษาบทละครดั้งเดิม (วริศรา ผดุงताल)

ที่มา : ผู้ศึกษา

2) การกำหนดทิศทางการนำเสนอ

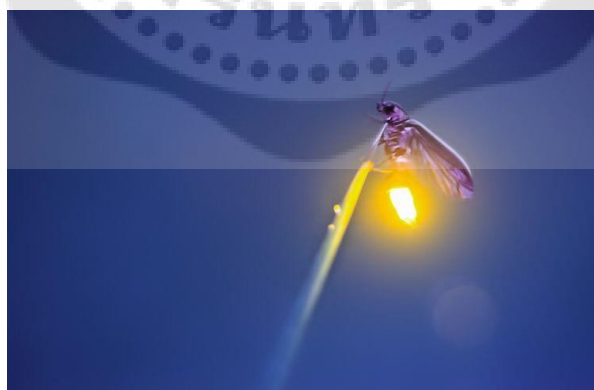
จากการที่อ่านบทพร้อมๆกับโปรดักชั่น (Production) ได้ข้อสรุปมาว่าจะทำการค้นหาสถานที่จริงและนำมาใช้เป็นตัวกำหนดการนำเสนอองงานและทางผู้ออกแบบและผู้กำกับได้เห็นตรงกันจึงได้มาเป็นที กาลาปากอส เพราะเป็นที่ที่มีความคล้ายกับเนเวอร์แลนด์ที่สุด และยังได้ Theme กลางในการออกแบบมาก็คือความจริงกับความฝันต่างกันว่าความเชื่อ ผู้ศึกษาได้เริ่มตีความการทำงานออกแบบจาก Theme นี้เพราะสิ่งที่จะทำออกมาเพียงแค่มองดูและเชื่อในสิ่งนั้น สิ่งนั้นก็จะมีอยู่จริงสำหรับเรา (ดวงจันทร์ ปูเพียร, 2554)

3) การวิเคราะห์หีบห่อและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบ มัลติมีเดียในและเทคนิคพิเศษ

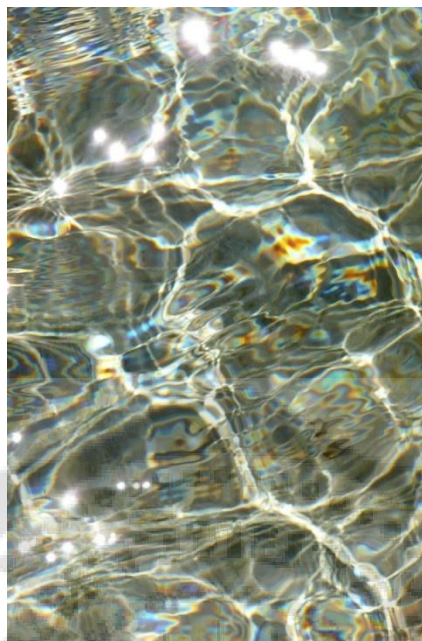
ในการออกแบบสื่อมัลติมีเดียในและเทคนิคพิเศษ การที่ผู้ศึกษาได้ค้นคว้าหาข้อมูลของสถานที่ต่าง การเกิดของสิ่งต่างๆในช่วงเวลาที่ต่างกันมันต่างมากน้อยอย่างไร การที่ผู้ศึกษามีข้อมูลเหล่านี้จะทำให้ทั้งผู้ศึกษาและผู้ชมเองสามารถเห็นภาพสิ่งที่เกิดขึ้นบนเวทีได้ง่ายขึ้นและเห็นภาพไปในแนวทางเดียวกันกับสิ่งที่ผู้ศึกษาจะสื่อ



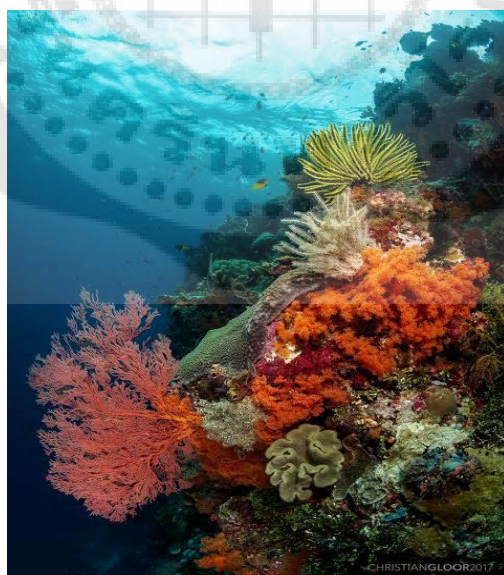
ภาพที่ 3.140 : การเคลื่อนที่ของแสงในแต่ละสถานที่
ที่มา : Desvre (n.d.)



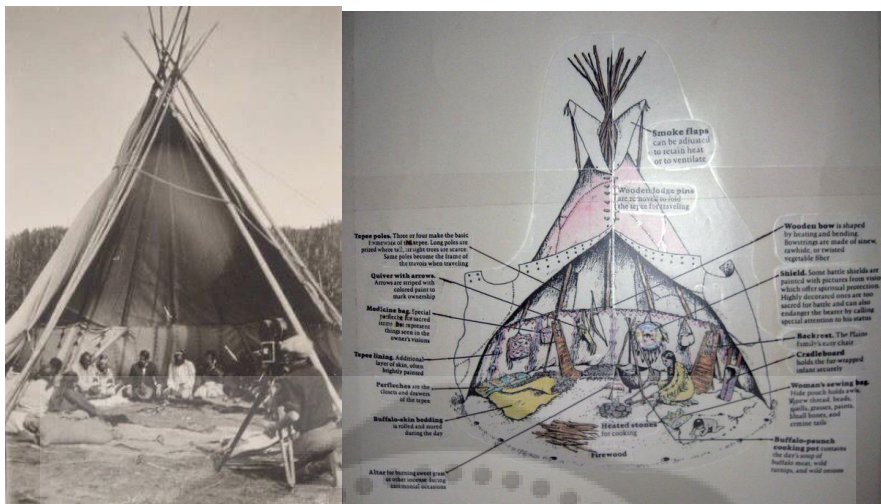
ภาพที่ 3.141 : แสงที่มาจากสัตว์
ที่มา : Washington.com



ภาพที่ 3.142 : ฉายของผิวน้ำเมื่อกระทบกับแสง
ที่มา : Henck (n.d.)



ภาพที่ 3.143 : สีของปะการังเมื่อกระทบกับแสง
ที่มา : Simmann (n.d.)



ภาพที่ 3.144 : กระจงอินเดียนแดง

ที่มา : Pryor (2008) และ True West Magazine (n.d.)

4) การส่งความคืบหน้า 30%

ผู้ศึกษาได้เริ่มจากการหาข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ต่างๆในเรื่อง หาดจุดที่คล้ายกันระหว่างกาลาปากอสและเนเวอ์แลนด์ และทิศทาง ลักษณะของแสงเหนือ หาดชนิดของสัตว์ต่างๆแมลงที่มีลักษณะพิเศษแล้วทำการรวบรวมข้อมูลที่ได้มานำมาต่อยอดเพื่อใช้เป็นแรงบันดาลใจในการหาแนวคิดที่จะออกแบบงาน รวมถึงการหาสิ่งที่จะมาใช้ในการทำขึ้นร่วมกับทีมออกแบบฝ่ายอื่นต่อไป



ภาพที่ 3.145 : กาลาปากอส

ที่มา : UNESCO (1992)

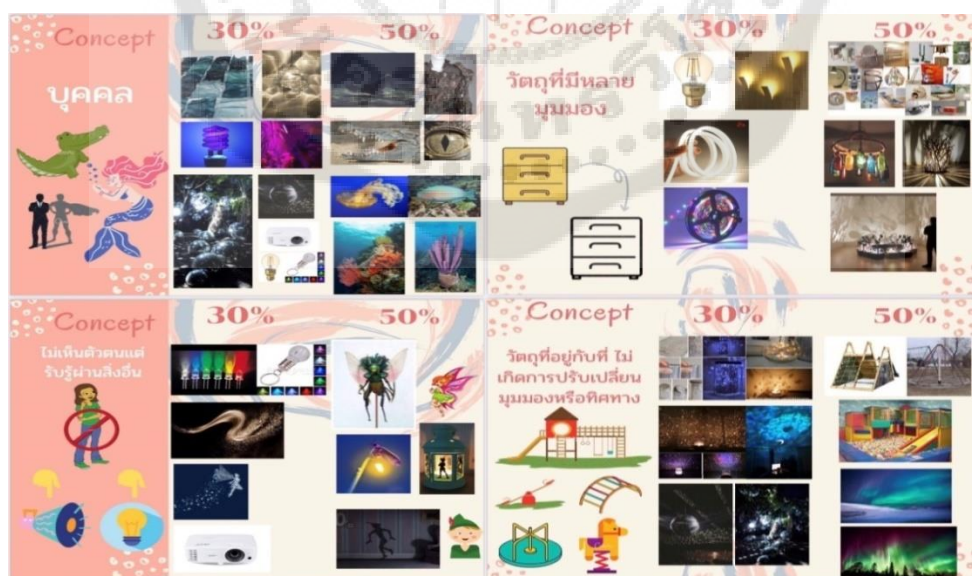


ภาพที่ 3.146 : ภาพแสงเหนือ

ที่มา : Desvre (n.d.)

5) การส่งความคืบหน้า 50%

ผู้ศึกษาได้อ่านทำความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งต่างๆที่อยู่ในบทละคร เพื่อที่ผู้ศึกษาจะได้มองเห็นภาพ
 สิ่งต่างๆได้หลายมุมมอง อารมณ์และสิ่งๆที่ผู้กำกับต้องการจะสื่อกับคนดูชัดเจนมากยิ่งขึ้น รวมถึงการที่ดู Stage
 direction ที่เป็นสิ่งสำคัญในการที่ผู้ศึกษาจะรู้ถึงขอบเขตการออกแบบงานนำมาต่อยอดในการออกแบบงานได้
 ว่าควรจะทำสิ่งไหนไว้ตรงไหน การใช้งานที่สะดวกและง่ายต่อการใช้งานจริง

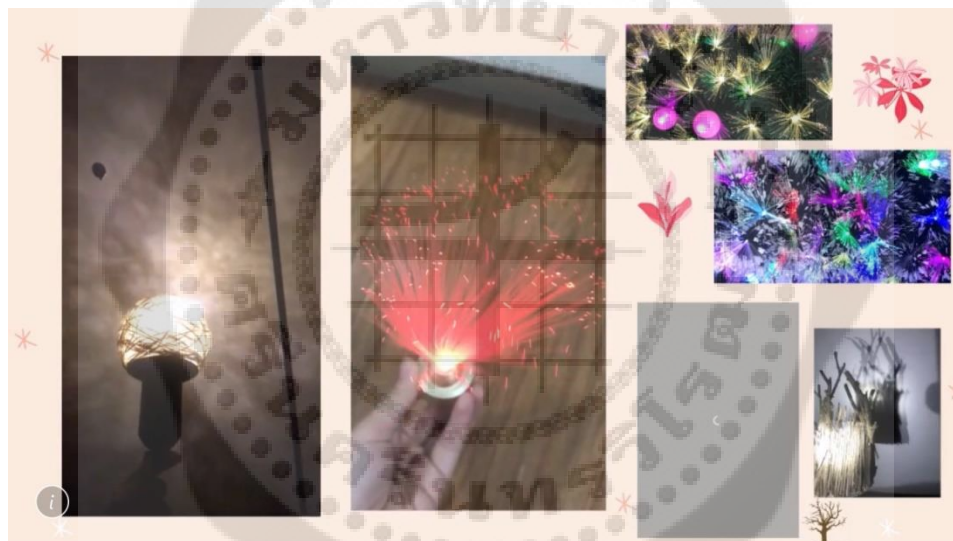


ภาพที่ 3.147 : สไลด์การส่งอัปเดต

ที่มา : ผู้ศึกษา

6)การส่งความคืบหน้า 70%

หลังจากที่ส่งความคืบหน้า 50% ผู้ศึกษาได้เห็นภาพของงานชัดเจนมากขึ้นเมื่ออยู่กับฝ่ายต่างๆ ในครั้งนี้ผู้ศึกษาได้นำข้อมูลทั้งหมดที่หามารวมกันแล้วเริ่มการคิดหาวิธีการทำ วัสดุที่จะใช้ทำร่วมกับทางฝ่ายนักออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก ฝ่ายนักออกแบบออกแบบเครื่องแต่งกายและฝ่ายนักออกแบบออกแบบหุ่นเชิดโดยมีแนวคิดและเทคนิคที่ได้จากฝ่ายนักออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก ออกแบบร่วมกันเพื่อดูว่าแนวทางในการออกแบบไปในทิศทางเดียวกันหรือไม่และสามารถมีแนวคิดหรือเทคนิคพิเศษอะไรที่สามารถช่วยส่งเสริมกันได้ไหมโดยที่ทางผู้ศึกษาได้มาการปรึกษากับฝ่ายนักออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากอยู่ตลอดจนได้แนวคิดในการหาเทคนิคมาใช้ร่วมกันได้



ภาพที่ 3.148 : ไฟที่จะใช้ร่วมกับงานของฝ่ายนักออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

ที่มา : ผู้ศึกษา

แนวคิดและเทคนิคที่ได้จากฝ่ายนักออกแบบออกแบบเครื่องแต่งกาย ทางผู้ศึกษาต้องปรึกษาแนวคิดการทำงานของฝ่ายออกแบบเครื่องแต่งกายอยู่ตลอดเพื่อที่จะใช้งานของทั้งสองฝ่ายไปในทิศทางเดียวกับเพราะเครื่องแต่งกายที่ใส่เทคนิคพิเศษต่างๆเข้าไปต้องง่ายต่อการเปิดใช้งานในวันจริง



ภาพที่ 3.149 : ไฟที่จะใช้ร่วมกับงานของฝายนักออกแบบเครื่องแต่งกาย

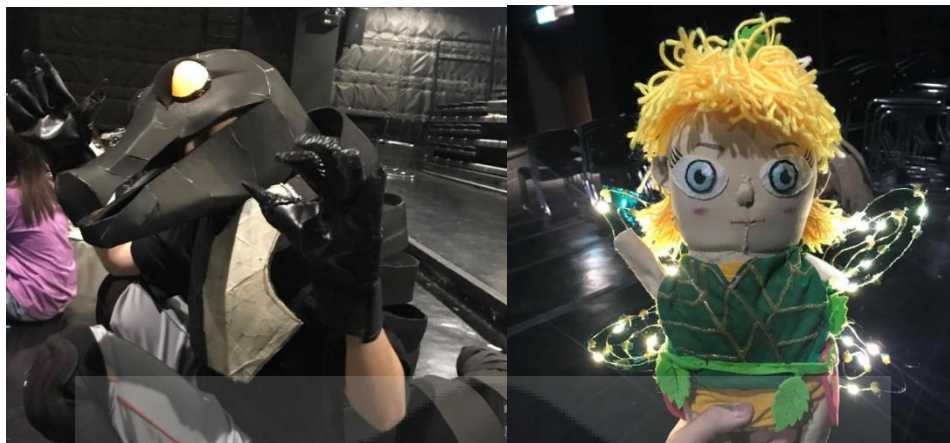
ที่มา : ผู้ศึกษา

แนวคิดและเทคนิคที่ได้จากฝายนักออกแบบออกแบบหุ่นเชิด ผู้ศึกษาได้ได้มีการพูดคุยและปรึกษากับนักออกแบบเครื่องแต่งกายอยู่ตลอดในเรื่องของงานที่จะทำร่วมกันเทคนิคที่จะนำมาใช้ การติดตั้ง และการเปิดใช้งาน เพื่อให้ภาพของทั้งสองฝ่ายไปในทิศทางเดียวกัน



ภาพที่ 3.150 : ไฟที่จะใช้ร่วมกับงานของฝายนักออกแบบหุ่นเชิด

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.151 : ไฟที่จะใช้ร่วมกับงานของฝ่ายนักออกแบบหุ่นเชิด

ที่มา : ผู้ศึกษา

7) การส่งความคืบหน้า 100 %

ผู้ศึกษาได้ลงมือทำงานจริงร่วมกับฝ่ายอื่นได้มีการนำไฟเทคนิคพิเศษต่างๆเข้าใช้เพื่อที่จะดูว่าการใช้งานจริงออกแบบไหน ภาพรวมของผลงานออกมาในทิศทางเดียวกันหรือไม่เพื่อที่จะทำให้นักแสดงร่วมเริ่มทำความคุ้นชินกับผลงาน และนอกจากที่ต้องทำงานร่วมกับฝ่ายอื่นแล้วผู้ศึกษาเริ่มทำงานเกี่ยวกับโปรแกรม(สื่อมัลติมีเดีย) เพื่อที่จะจริงเปิดใช้กับโปรเจคเตอร์จริงเพื่อดูภาพรวมว่าออกมาในรูปแบบไหนเมื่ออยู่ในโรงละคร

Breakdown ของสื่อมัลติมีเดียในเรื่องเนเวอร์แลนด์

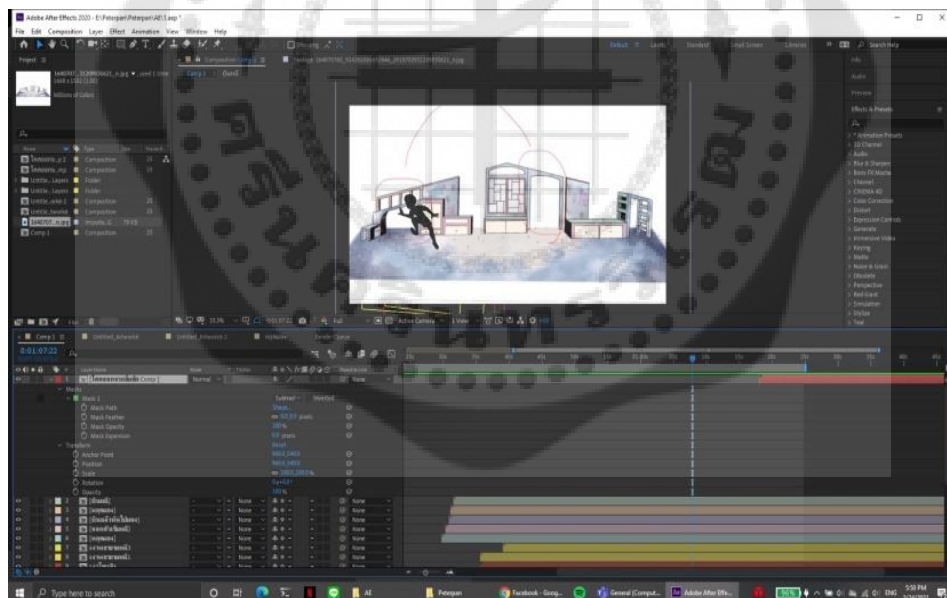
ฉากเปิด	ห้องนอน	เวนดี้ / ใจแอน นา / มิเชล		ไม่มี
ฉาก 1	ห้องนอน	ครอบครัววาร์ ลิ่ง / นาน่า		โปรเจกเตอร์ทิงค์ เกอร์เบล/เงาปี เตอร์แพน
ฉาก 2	ห้องนอน	เวนดี้ / ปีเตอร์ แพน		โปรเจกเตอร์ทิงค์ เกอร์เบล/ แสง เหนือ
ฉาก 3	เรือโจรสลัด	ฮุก / สมิ ลูกเรือโจรสลัด		ไม่มี
ฉาก 4	บ้านต้นไม้	เด็กหลง/ปีเตอร์ แพน / เวนดี้ / มิ เชล / ใจแอนนา		ไม่มี
ฉาก 5	แคมป์ อินเดียนแดง	เผ่า อินเดียนแดง/ มิ เชล / ใจแอนนา/ เด็กหลง		ไม่มี
ฉาก 6	บึงนางเงือก	เวนดี้ / ปีเตอร์ แพน / นางเงือก		โปรเจกเตอร์ลาย น้ำ / ไฟledติด หางนางเงือก

จาก 7	แคมป์ อินเดียนแดง	เผ่า อินเดียนแดง/ ปี เตอร์แพน / เวนดี้ / เด็กหลง / มิ เชล / โจแอนนา		ไม่มี
จาก 8	ในป่า	เตอร์แพน / ไท เกอร์ลิลลี่ / ฮุก / สมิ		ไม่มี
จาก 9	บ้านต้นไม้	เวนดี้ / โจแอน นา / มิเชล / ปี เตอร์แพน		ไม่มี
จาก 10	บนเรือโจรสลัด	ฮุก/สมิ/เวนดี้/ โจนแอนนา/มิ เชล/กลุ่มเด็ก หลง/ลูกเรือโจร สลัด		ไม่มี
จาก 11	บนเรือโจรสลัด	ฮุก/สมิ/เวนดี้/ โจนแอนนา/มิ เชล/ปีเตอร์แพน/ กลุ่มเด็กหลง/ ลูกเรือโจรสลัด		ไม่มี
จาก 12	บนเรือโจรสลัด	ฮุก/สมิ/เวนดี้/ โจนแอนนา/มิ เชล/ปีเตอร์ แพน/กลุ่มเด็ก หลง/ลูกเรือโจร สลัด		ไม่มี

ฉาก 13	ห้องนอน	เวन्दี้ / โจแอนนา / มิเชล / นาน่า / คุณนายดาร์ลิ่ง		ไม่มี

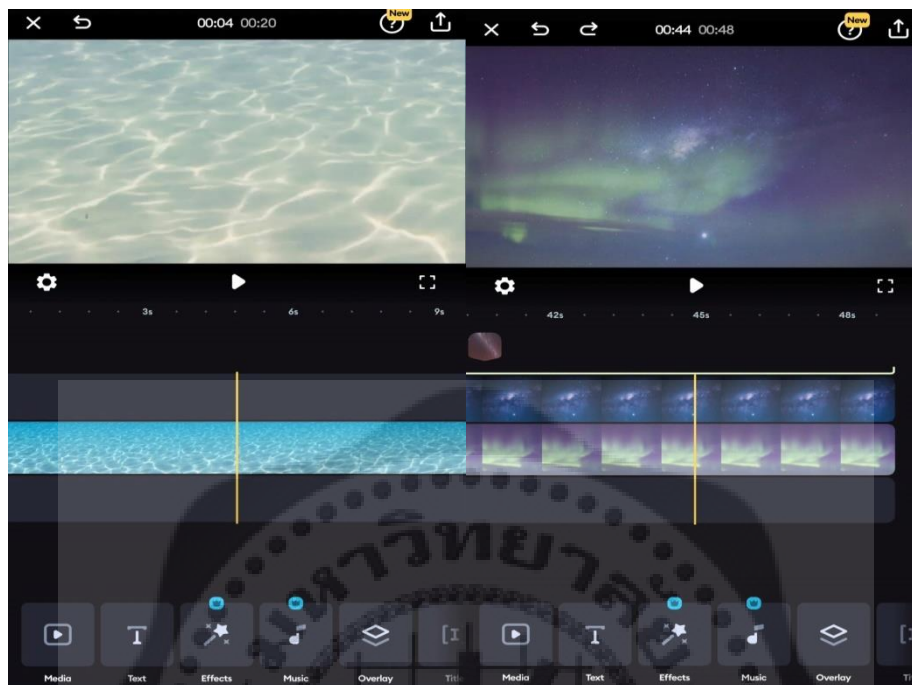
ตารางที่ 3.37 : ตารางการวางแผนลำดับสื่อมัลติมีเดียในเรื่องเนเวอร์แลนด์

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.152: ภาพการทำสื่อมัลติมีเดีย(เงา)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.153 : ภาพการทำสื่อมัลติมีเดีย(ลายน้ําและแสงเหนือ)
ที่มา : ผู้ศึกษา

3.8.2 ปัญหาและแนวทางการแก้ไข

ผู้ออกแบบเทคนิคพิเศษ

ขั้นตอนการสร้างสรค์ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 30 %	ยังจับจุดในการทำไม่ได้ว่าควรเริ่มหาข้อมูลจากอะไรก่อน	ปรึกษากับครูและฝ่ายอื่นๆเกี่ยวกับสิ่งที่ต้องเริ่มหาข้อมูลเริ่มต้น
ส่งความคืบหน้า 30 %	มีข้อมูลของสิ่งที่ต้องการและมีภาพในหัวแต่ยังไม่สามารถหาภาพจากอินเทอร์เน็ต (Internet)ที่จะนำไปใส่ในสไลด์(Slide)ได้ทั้งหมด ทำให้ครูมองภาพที่ต้องการจะสื่อยังไม่ชัดเจนและตรงกันทั้งหมด	ค้นหาภาพจากเว็บไซต์(Website)อื่นที่ยังไม่เคยหา หรือค้นหาจากหนังสือ
ก่อนส่งความคืบหน้า 50 %	1.อุปกรณ์ไฟต่างๆที่หาแล้วยังไม่สามารถเอามาติดตั้งกับงานของฝ่ายต่างๆได้	1.ทำต้องทำเป็นงานชิ้นเล็กแล้วทดลองดูไฟว่าได้ผลลัพธ์ยังงั้ จะใช้ได้จริงหรือต้องมองหาไฟแบบใหม่

ส่งความคืบหน้า 50%	1. ขนาดของไฟเทคนิคพิเศษมองไม่เห็นเมื่อมองจากที่นั่งของคนดู	1.เปรียบเทียบขนาดอันเก่าแล้วหาเทคนิคใหม่มาใช้แทน
ก่อนส่งความคืบหน้า 70 %	1.ทำต้องทำเป็นงานชิ้นเล็กแล้วทดลองดูไฟว่าได้ผลลัพธ์ยังไง จะใช้ได้จริงหรือต้องมองหาไฟแบบใหม่	1.ต้องไปซื้อใหม่และเช็คขนาดให้รอบคอบ
ส่งความคืบหน้า 70 %	การทำสตอปโมชัน (Stop motion) เป็นภาพสามมิติ(3D) ครั้งแรก มีปัญหาเพราะว่าภาพวาดที่และคอนข้างเยอะทำให้เกิดปัญหางานเสร็จล่าช้า เนื่องจากเป็นการทำครั้งแรกและโปรแกรมค้าง	ลองมองหาโปรแกรมใหม่ๆเพื่อทำ สตอปโมชัน(Stop motion) และสอบถามผู้รู้โดยตรงเกี่ยวกับวิธีการทำ
ก่อนส่งความคืบหน้า 100 %	1.ความสว่างของเทคนิคพิเศษไม่เพียงพอเมื่อเจอกับไฟบนเวที	1.บางอย่างต้องเพิ่มขนาดหรือจำนวนชิ้น
ส่งความคืบหน้า100 %	1.โปรเจคเตอร์ (Projector) สีไม่ชัด ความสะดวกของตลับคลาดเคลื่อน 2.โปรเจคเตอร์ (Projector) ปรับขนาดความกว้างได้ไม่เท่ากับขนาดของเวที	1.ติดต่อครูเพื่อขอยืมตัวใหม่ 2 ติดต่อครูเพื่อขอยืมโปรเจคเตอร์ (Projector) เพิ่ม

ตารางที่ 3.38 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไข (ผู้ออกแบบเทคนิคพิเศษ)

ที่มา : ผู้ศึกษา

บทที่ 4

สรุปผลการศึกษา

เนื่องจากสถานการณ์โควิด-19 คณะผู้ศึกษาจึงได้รับผลกระทบจากสถานการณ์โดยตรงเพราะการแสดงละครเวทีเป็นกิจกรรมที่มีผู้เข้าร่วมเป็นจำนวนมากและโรงละครไม่สามารถเปิดให้ผู้ชมละครเข้าชมได้ เพราะโรงละครไม่สามารถเปิดให้ผู้ชมเข้าชมได้รวมถึงการฝึกซ้อมละครที่ต้องมีการพบเจอกันเป็นกลุ่มก็ไม่สามารถทำได้เช่นกัน คณะผู้ศึกษาจึงหาวิธีการแก้ไขปัญหาเพื่อให้โปรดักชันสามารถดำเนินต่อไปได้ คณะผู้ศึกษาจึงได้ทำการประเมินผลกระบวนการผ่านรูปแบบความเรียง เพื่อสรุปผลการศึกษาศรีสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่องเนเวอร์แลนด์และเป็นวิธีการที่สามารถตอบวัตถุประสงค์ของการทำการศึกษาครั้งนี้ได้ สุดท้ายคณะผู้ศึกษาจึงได้ทำการประเมินผลกระบวนการผ่านรูปแบบความเรียงรายบุคคล และเพื่อเป็นการสรุปกระบวนการในการศึกษาตามความเรียงรายบุคคลดังนี้

4.1 ผู้กำกับการแสดง

4.1.1 นาย นพชัย สว่างอารมณ์

จากการศึกษาระบบการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการแสดงละครเวทีเรื่อง “เนเวอร์แลนด์” ทำให้ผู้ศึกษาค้นพบประเด็นหลัก 3 ประเด็นจากแนวคิดเกี่ยวกับการก้าวผ่านวัย นั่นก็คือ ความเป็นหนุ่มเป็นสาว (young adult) การก้าวผ่านวัย (coming of age) และเอกลักษณ์เฉพาะบุคคล (identity) ซึ่งในตอนแรกที่ผู้ศึกษาอยากเป็นผู้กำกับการแสดง ผู้ศึกษาเพียงอยากนำเสนอให้ผู้ชมได้รู้ว่าการรักษาความเชื่อและยึดมั่นในความเชื่อของตนเองนั้นเป็นสิ่งสำคัญ แต่ในตอนนั้นผู้ศึกษาไม่รู้เพียงว่าถ้าเราเชื่อและศรัทธาในสิ่งใดอย่างสุดหัวใจ สิ่งนั้นจะทำให้เรามีพลังและมีเป้าหมายบางอย่างในการใช้ชีวิต ซึ่งก่อนที่จะเริ่มกระบวนการการศึกษา ผู้ศึกษาไม่สามารถให้คำตอบได้อย่างชัดเจนว่าทำไมเราจะต้องเชื่อ พลังที่เกิดขึ้นจากความเชื่อนั้นคืออะไร ระหว่างทางไปสู่เป้าหมายได้อะไรบ้าง และเป้าหมายที่จะไปถึงคืออะไร แต่ในตอนนั้นผู้ศึกษาสามารถตอบคำถามเหล่านี้ได้แล้ว

ผู้ศึกษาจะตอบคำถามเหล่านี้และสรุปผลการศึกษาบทละครเวทีเรื่องเนเวอร์แลนด์ ด้วยแนวคิดเกี่ยวกับการก้าวผ่านวัย เหตุผลที่เลือกแนวคิดนี้ในการตอบคำถามของตนเองและสรุปผลการศึกษา เพราะบทละครเวทีเรื่องเนเวอร์แลนด์กำลังเล่าเรื่องราวของเด็กที่กำลังจะก้าวผ่านวัย (coming of age) และกลัวการที่จะสูญเสียความเชื่อ ซึ่งการสูญเสียความเชื่อนั้นอาจทำให้ตัวตนของเธอสั่นคลอน และแนวคิดนี้เป็นแนวคิดที่ทำ

ให้เห็นได้อย่างชัดเจน ว่าความเชื่อนั้นสำคัญอย่างไรต่อการเติบโตและการใช้ชีวิต และเราจะสามารถรักษาความเชื่อไว้ได้อย่างไร การก้าวผ่านวัยมักเป็นการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ในชีวิต ซึ่งหลายคนคงกลัวที่จะก้าวข้ามมา แต่ถ้าเราสามารถหาจุดเชื่อมและข้อดีของการก้าวผ่านวัยได้ เราจะไม่กลัวมัน และจะสามารถก้าวผ่านมันไปพร้อมกับการสร้างตัวตนของตัวเองได้เป็นอย่างดี ดังบทความว่า

ตอนเป็นเด็กเคยอยากรีบโต เพราะบางเรื่องเด็กโดนห้ามไม่ให้รู้ไม่ให้ทำ ด้วยประโยคที่ว่าเอาไว้โตก่อนนะ มันยิ่งทำให้อยากรู้อยากลองแล้วอยากโตเป็นผู้ใหญ่เร็ว ๆ เมื่อไหร่ฉันจะโตนะ? แต่พอเริ่มโตขึ้นจริง ๆ แล้วความน่าสนุกเหล่านั้น มันคงเป็นเพียงแค่อารมณ์ของเด็ก เป็นเด็กเวลาหกล้มร้องไห้ก็วิ่งไปให้พ่อแม่ปลอบ มีเพื่อนไว้เล่นสนุกด้วยมากมาย มีความสุขง่าย ๆ ที่ไม่ต้องทุกข์ใจอะไรการเติบโต ต้องแลกกับความเจ็บปวดจากเรื่องที่ไม่ดีหวัง ความเหนื่อยล้า กับอุปสรรคที่ต้องฝ่าฟัน ความเสียใจจากความที่ไม่สมหวัง ความรู้สึกที่เสียไปจากการโดนหักหลัง ความโศกเศร้าที่ต้องพบเจอกับการสูญเสีย รอยยิ้มสดใสไว้เพียงสัปดาห์ในตอนเด็กอาจแปรเปลี่ยนเป็นรอยยิ้มการคำที่หาความจริงใจไม่ได้ รอยยิ้มที่จริงใจยังคงหาได้แต่ก็ยากนัก เสียงหัวเราะที่เคยมีอาจแปรเปลี่ยนเป็นน้ำตาเข้ามาแทนที่ ความสุขที่เคยมีในตอนเด็ก ความสุขที่หาได้ง่าย ๆ แม้จากเรื่องเล็กน้อย พอโตมาแล้วมันช่างดูหายากนักมีแต่เรื่องให้คิด วุ่นวายน่าปวดหัวไปหมด แต่เมื่อต้องเผชิญกับโลกที่ดูเหมือนจะโหดร้ายโลกที่มีแต่การแข่งขันและผลประโยชน์โดยที่ไม่มีใครมาคอยดูแล ปกป้องระดับประคองนั้นเพราะคุณโตแล้ว เมื่อโตแล้วก็ต้องสามารถดูแลตัวเองได้ ความสุขจึงเป็นสิ่งที่หาได้ยากการเป็นผู้ใหญ่นี้แลดูยากเนาะดูไม่มีความสุขเอาเสียเลย แต่การเป็นผู้ใหญ่ก็ไม่ใช่ว่ามันจะมีแต่เรื่องที่ไม่ดี ทุกอย่างมีสองด้านเสมอ การเติบโตก็เช่นกัน เมื่อโตแล้วก็ต้องโตทั้งอายุและความคิด แล้วจะทำยังไงล่ะ? เราต้องตั้งเป้าหมายในชีวิตแล้วไปให้ถึงฝัน เปิดใจให้กว้าง เป็นตัวของตัวเอง มีความรับผิดชอบ พุดความจริงได้ แต่รักษาน้ำใจด้วย ขอโทษคนอื่นด้วยความจริงใจ เปิดใจยอมรับได้ทั้งคำติและคำชม การก้าวผ่านช่วงวัยเป็นช่วงที่ทำให้รู้สึกแฉะแฉะ ว่างเปล่า และไม่อยากทำอะไรเลย แต่ก็จะถูกอะไรหลาย ๆ อย่างมากกดดัน จากความคาดหวังของครอบครัว คำถามจากคนรอบข้างว่าจะทำอย่างไรกับชีวิต นั้นแหละปัญหาโลกแตก จนเมื่อโดนกดดันมาก ๆ เราอาจจะเลือกทางเดินใช้ชีวิตผิด ทางที่เลือกนั้นมันไม่เหมาะกับเราเอาซะเลย แต่มันยังไม่สายหรอกที่จะเปลี่ยน ขอเพียงค้นหาตัวเองให้เจอว่าเป้าหมายในชีวิตคืออะไร เส้นทางที่จะพาไปสู่จุดหมายไม่ได้มีทางเดียวอย่างแน่นอน ระหว่างทางที่จะเดินไปสู่จุดหมายก็สำคัญในระหว่างทางจงเรียนรู้ให้ได้มากที่สุดแล้วมันจะมีคุณค่ามากที่สุดเมื่อถึงจุดหมาย เรามาเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ดี มีศักยภาพกันเถอะค่ะ เป็นกำลังใจให้ทุกคนที่กำลังก้าวผ่านช่วงวัยนี้และผู้ใหญ่ทุกคนนะคะ (มนุษย์เป็นสิ่งมีชีวิตที่เข้าใจยาก, 2562:3)

จากบทความข้างต้น ทำให้เห็นว่าในทุกช่วงวัยมีสองด้านเสมอ เราสามารถก้าวผ่านช่วงวัยมาได้ถ้าเรามีเป้าหมายที่ชัดเจนในการใช้ชีวิต และการที่จะไปสู่เป้าหมายเหล่านั้นได้จะต้องเริ่มจากตัวเองที่เชื่อว่าเราจะทำได้ ซึ่งในกระบวนการศึกษาที่ผ่านมา ผู้ศึกษาได้เรียนรู้ที่จะก้าวผ่านวัยไปพร้อมกับการรักษาความเชื่อด้วยแนวคิดเกี่ยวกับการก้าวผ่านวัยทั้งสามช่วง ดังนี้

ช่วงที่หนึ่ง คือ ความเป็นหนุ่มเป็นสาว(young adult) หรือช่วงกำลังสืบสนว่ากำลังเป็นเด็กหรือผู้ใหญ่ ซึ่งการสืบสนนี้ไม่ได้มีแคในวัยเด็กที่กำลังจะก้าวสู่วัยผู้ใหญ่อย่างเดียว แต่ทุกช่วงวัยมักมีความสืบสนในตนเองอย่างเช่นในละครเวทีเรื่องเนเวอร์แลนด์ ตัวละครเวนต์ที่มีความเป็นเด็กแต่กลับมีทัศนคติบางอย่างที่โตเป็นผู้ใหญ่ ตัวละครสุคและสมิที่เป็นผู้ใหญ่กลับมีลักษณะนิสัยและความคิดบางอย่างที่มีความเป็นเด็ก ซึ่งช่วงนี้ของกระบวนการสร้างสรรค์ละครเวที คือ ช่วงก่อนเริ่มการกำกับการแสดง ตอนนั้นผู้ศึกษาไม่มั่นใจว่าจะกำกับการแสดงไปในทิศทางไหน เพราะการกำกับแสดงตรงหน้ามีสิ่งต่าง ๆ ที่ผู้ศึกษาจะต้องรับผิดชอบมากมาย ทั้งนักแสดงจำนวนมาก การต้องพาทุกคนเดินสวด เพลงที่ต้องแต่ง ดนตรีที่ต้องเล่น เป็นต้น

ช่วงที่สอง คือ การก้าวผ่านวัย(coming of age) หรือช่วงที่ได้เรียนรู้และก้าวผ่านวัยจากเด็กกลายเป็นผู้ใหญ่ทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ ซึ่งการก้าวผ่านวัยของตัวละครผู้ศึกษาสามารถแยกได้ 2 ประเด็น ประเด็นที่หนึ่ง คือ การก้าวผ่านวัยของอายุ อย่างเช่นในเรื่อง ตัวละครเวนต์พยายามจะก้าวข้ามผ่านวัย แต่ตัวละครปีเตอร์แพนไม่ยอมก้าวข้ามผ่าน ซึ่งส่งผลกระทบต่อทั้งคู่ต้องเผชิญกับการเลือกที่จะก้าวผ่านวัยในประเด็นที่สอง นั่นก็คือ การก้าวข้ามผ่านทางด้านจิตใจ ซึ่งตัวละครของเวนต์เรียนรู้และก้าวผ่านทางด้านจิตใจมาได้ในตอนที่เวนต์เลือกที่จะเชื่อ เชื่อว่าปีเตอร์แพนจะไม่ตายตอนโดนระเบิด และสุดท้ายปีเตอร์แพนก็ไม่ตายจริง ๆ จึงทำให้เวนต์กล้าที่จะก้าวผ่านวัยไปพร้อมกับการรักษาความเชื่อของตนเองไว้ได้ ซึ่งสิ่งนี้ เป็นสิ่งที่ผู้ศึกษาต้องการสอดแทรกให้ผู้ชมได้รับรู้ว่า “แม้เราจะก้าวผ่านวัยไปมากแค่ไหน แต่เรายังสามารถรักษาความเชื่อของเราไว้ได้” ซึ่งการรักษาความเชื่อนี้ จะนำไปสู่การสร้างเอกลักษณ์เฉพาะบุคคล(identity)ของเราเองในห้วงอดีตไป ส่วนตัวปีเตอร์แพนนั้นได้เรียนรู้ในการก้าวผ่านวัยทางด้านจิตใจ คือ ปีเตอร์แพนไม่ได้เกลียดผู้ใหญ่แล้ว แต่ถึงแม้ว่าปีเตอร์แพนจะเรียนรู้ แต่สุดท้ายปีเตอร์แพนก็ไม่ได้เลือกที่จะก้าวผ่านวัยในประเด็นแรกอยู่ดี ทั้งหมดทั้งหมดถ้าแพนค่าด้วยการทำงานในสถานะผู้กำกับการแสดงของผู้ศึกษาคงเปรียบเสมือนตอนที่ผู้ศึกษาได้ลองเผชิญหน้ากับการกำกับการแสดงจริง ตอนนั้นเป็นช่วงเวลาที่ได้เริ่มกำกับการแสดงแล้ว ถึงจะมีปัญหาและอุปสรรคมากมาย ความกลัวในใจยังคงอยู่ แต่ทุกคนในโปรดักชั่นได้มองตากัน ร่วมมือกัน และเชื่อว่าเราจะสามารถสร้างเนเวอร์แลนด์ด้วยกันได้ มันจึงทำให้เราไม่กลัวต่อปัญหาและอุปสรรคใด ๆ เราเดินหน้าเต็มกำลังในการสร้างสรรค์ผลงานด้วยรูปแบบและวิธีของเราเอง จนสุดท้ายเราก็สามารถสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่องนี้ได้สำเร็จ

ช่วงที่สาม คือ เอกลักษณ์เฉพาะบุคคล(identity) เป็นช่วงที่สามารถสร้างตัวตนของตัวเองขึ้นมาได้ ถ้าแทนค่าด้วยการทำงานในสถานะผู้กำกับการแสดงของผู้ศึกษาคงเปรียบเสมือนตอนที่ผู้ศึกษา ได้ทำละครจนจบเรื่อง นั้นเปรียบเสมือนผู้ศึกษาได้เจอปีเตอร์แพนอีกครั้งหลังจากไม่เจอมานาน ถึงแม้ละครจะมีความไม่สมบูรณ์อยู่มาก แต่ทุกคนในเนเวอร์แลนด์มองเห็นแล้วว่าเนเวอร์แลนด์ของเราเป็นแบบไหน ช่วงเวลาที่ผ่านมาที่เราเชื่อไปด้วยกัน เราตั้งเป้าหมาย เชื่อ ต่อสู้ ฝ่าฟันอย่างมีความหวังว่าสักวันหนึ่งมันจะต้องสำเร็จ และถึงแม้ว่ามันจะเป็นความสำเร็จที่ไม่สมบูรณ์แต่อย่างน้อยผู้ศึกษาและทีมงานทุกคนได้พิสูจน์กับตัวเองแล้วว่าเนเวอร์แลนด์มีอยู่จริง และพวกเราเคยไปเนเวอร์แลนด์มาแล้ว

จากสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในกระบวนการการศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาไม่สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ของการศึกษาได้อย่างสมบูรณ์ แต่อย่างน้อยผู้ศึกษาสามารถตอบคำถามที่ค้างคาใจได้ ผู้ศึกษาได้เรียนรู้ว่าความเชื่อทำให้มีเป้าหมายที่ชัดเจนในการใช้ชีวิต เมื่อเป้าหมายชัดเจนเราจะรู้ว่าเรามีชีวิตต่อไปเพื่ออะไร ซึ่งนั่นทำให้เรามีพลังในการใช้ชีวิตมากขึ้น และตัวเราเองจะไม่เคืองและไม่กลัวต่ออุปสรรคเพราะเรารู้แล้วว่าเราคือใคร เรากำลังทำอะไรอยู่ ทำไปเพื่ออะไร และนั่นคือสิ่งที่เรารู้จักตัวตนของตนเองเป็นอย่างดี และทุกครั้งที่เราต้องมีการเปลี่ยนแปลงอะไรสักอย่างในชีวิต เราจะไม่กลัวการเปลี่ยนแปลงนั้น เพราะเรารู้จักตัวเองดีว่าเราจะสามารถรักษาความเชื่อของตัวเองไปพร้อมกับก้าวข้ามความเปลี่ยนแปลงนั้นไปได้อย่างไร

ถึงแม้ว่าผู้ศึกษาจะไม่สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ได้ครบทุกข้อ แต่ผู้ศึกษาสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ในหัวข้อการได้เข้าใจแนวคิดเกี่ยวกับการก้าวผ่านวัย (Coming of Age) เพราะผู้ศึกษาได้สร้างตัวตนและเอกลักษณ์ของละครเวทีเรื่องเนเวอร์แลนด์ได้อย่างสมบูรณ์ คือ ละครเวทีเรื่องเนเวอร์แลนด์ เป็นละครที่เด็กดูแล้วสนุก ผู้ใหญ่ดูแล้วสะท้อนตัวตนและได้ข้อคิด รวมถึงยังสร้างเอกลักษณ์เฉพาะตัว ทั้งในเรื่องเพลง การเต้นระบำ ที่ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงได้ง่ายขึ้น รวมถึงการนำเสนอสารที่แตกต่างจากปีเตอร์แพนเวอร์ชัน(version)อื่น นั่นก็คือ “ความจริงกับความฝันต่างกันที่ความเชื่อ”

4.2 นักแสดง

4.2.1 นางสาวอภิรติ พันธุสินธุ รับบท เวนดี้

การเติบโตเป็นผู้ใหญ่ ผู้ศึกษาได้เรียนรู้การเติบโตเป็นผู้ใหญ่ผ่านตัวละครเวนดี้ในแต่ละช่วงวัย ซึ่งช่วงวัยของมนุษย์นั้นมีหลายช่วง อาทิเช่น วัยแรกเกิด วัยเด็กและวัยรุ่นหรือวัยของความเป็นหนุ่มเป็นสาว (Young adult) และในเรื่องตัวละครเวนดี้ที่อยู่ในช่วงวัยที่กำลังจะเข้าสู่ก้าวแรกของความเป็นหนุ่มเป็นสาว ซึ่งตัวละครจะต้องการเปลี่ยนแปลงของด้านร่างกายและด้านจิตใจ สิ่งเหล่านี้เป็นสัญญาณเตือนว่าเวนดี้จากเด็กผู้หญิงวัยสดใสที่กำลังสนุกสนานกับช่วงชีวิตในวัยเด็กกับน้องสาวของเธอ จะต้องก้าวไปสู่วัยของความเป็นหนุ่มเป็นสาวอย่างเต็มตัวเสียแล้วและการเปลี่ยนแปลงของเวนดี้ที่ทำให้เห็นได้ชัดว่าตัวละครกำลังจะมีการเปลี่ยนแปลงนั่นก็คือ การมี 'ประจำเดือน' ซึ่งการมีประจำเดือนนั้นคือก้าวแรกของเด็กผู้หญิงทุกคนและนั่นคือสัญญาณของการเปลี่ยนแปลงของตัวละครที่กำลังจะเข้าสู่ช่วงเวลาเปลี่ยนผ่านจาก 'เด็กหญิง' ไปสู่ 'เด็กสาว' ตามหลักทฤษฎีจิตสังคมของอีริกสันกล่าวว่า

ช่วงอายุ 12-20 ปี คือระยะวัยรุ่น (Adolescent period) ระยะของการเข้าใจอัตลักษณ์ของตนเองกับไม่เข้าใจตนเอง (Identity vs role confusion) เป็นระยะที่เริ่มสนใจเรื่องเพศ เข้าไปผูกพันกับสังคมและต้องการตำแหน่งทางสังคม ความรู้สึกเป็นอิสระและเป็นตัวของตัวเอง เข้าใจอัตลักษณ์ของตนเอง รู้ว่าตัวเองต้องการอะไร มีความเชื่ออย่างไร และตนเองเป็นใคร หากไม่สามารถรวบรวมประสบการณ์ในอดีตได้ ก็จะไม่สามารถเข้าใจตัวเอง เกิดความสับสน และความขัดแย้ง (มัทธรา ธรรมบุศย์, 2555)

ช่วงวัยของความเป็นหนุ่มเป็นสาวเป็นช่วงเวลาที่ย่างกายจะมีการเปลี่ยนแปลงหลายอย่างดังนี้ 1. การพัฒนาการของร่างกาย (Physical Development) จะมีการเปลี่ยนแปลงของร่างกาย การเปลี่ยนแปลงทางเพศ สิ่งที่ได้เห็นได้ชัดเจน ในเพศชายมีหนวดเครา เสียงแตกหนุ่ม ในเพศหญิงจะเริ่มมีหน้าอก สะโพกผายและประจำเดือนครั้งแรกซึ่งเป็นสัญญาณบ่งบอกการเข้าสู่วัยรุ่น 2. การพัฒนาการทางจิตใจ (Psychological Development) 3. การพัฒนาการทางสังคม นอกจากการเปลี่ยนแปลงก็จะมีปัญหาพฤติกรรมของวัยรุ่นอีกด้วย ซึ่งถือเป็นเรื่องปกติของช่วงวัยนี้ (พนม เกตุมาน, 2550) จะเห็นได้ว่าการเปลี่ยนแปลงนั้นขึ้นอยู่กับบุคคล เพศ และสภาพแวดล้อมสังคม ซึ่งสิ่งเหล่านี้ทำให้การเปลี่ยนแปลงและก้าวแรกของวัยรุ่นหนุ่มสาวของแต่ละคนแตกต่างกันออกไป แน่ใจว่าทุกคนเคยผ่านช่วงเวลาเหล่านี้มาแล้วรวมถึงตัวผู้ศึกษาด้วยเช่นกัน ซึ่งตัวละครเวนดี้ทำให้ผู้ศึกษาได้นึกย้อนไปในช่วงเวลาของการมีประจำเดือนครั้งแรก ช่วงเวลาแรกของการเริ่มเข้าสู่ช่วงวัยรุ่นเต็มตัว การมีประจำเดือนในช่วงที่เราเติบโตและก้าวผ่านวัยแล้วอาจจะมองว่าเรื่องประจำเดือนเป็นเรื่องเล็ก แต่ลึกซึ้ง

ถึงในวัยเด็กว่าการมีประจำเดือนมิใช่เรื่องเล็กและนี่คือสัญญาณของการก้าวเข้าสู่ช่วงความเป็นหนุ่มเป็นสาวอย่างเต็มตัวของตัวละครเวन्दี้

เมื่อเข้าสู่ช่วงวัยของความเป็นหนุ่มเป็นสาวอย่างเต็มตัวและได้ใช้มันอย่างเต็มที่ ก้าวต่อไปในการใช้ชีวิตนั้นก็คือการได้ก้าวผ่านจุดเปลี่ยนของอีกช่วงในชีวิตหรือตามหลักทฤษฎีเรียกว่า การก้าวผ่านวัย (Coming of Age) การก้าวผ่านวัยจากช่วงเวลาหนึ่งไปอีกช่วงเวลาหนึ่ง ตัวละครเวन्दี้เด็กสาวที่จะต้องก้าวผ่านจากช่วงวัยรุ่นเป็นช่วงเวลาของผู้ใหญ่เต็มตัว การก้าวผ่านวัยของแต่ละบุคคลก็มีได้เหมือนกัน เพราะการก้าวผ่านวัยเพื่อไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ นั้นมิใช่แค่การก้าวจากตัวเลข มิใช่การก้าวผ่านกายภาพหรือลักษณะภายนอก แต่จะต้องก้าวผ่านทางความคิด ทักษะคิดและจิตใจภายในร่างกายอีกด้วย

เวन्दี้	ปีเตอร์แพน ฉันเป็นอะไรสำหรับเธอ
ปีเตอร์แพน	จะเป็นอะไรมันสำคัญด้วยหรือ เราแค่เล่นสนุกกันก็แค่นั้น
เวन्दี้	โอเคปีเตอร์ ลาก่อน

ข้อความข้างต้นเป็นตัวอย่างบทละครที่ทำให้เห็นว่าความคิดของตัวละครเวन्दี้กับตัวละครปีเตอร์แพนต่างกันซึ่งเป็นช่วงเวลาของตัวละครที่จะต้องตัดสินใจและเลือกเส้นทางของตัวละคร ซึ่งตัวละครเวन्दี้จึงตัดสินใจพาน้องสาวทั้งสองคนกลับบ้านเพราะสิ่งที่ปีเตอร์แพนคิดนั้นตรงกันข้ามกับความคิดของเวन्दี้และตัวละครปีเตอร์แพนก็เลือกที่จะปล่อยเวन्दี้และน้องสาวกลับบ้านไปเพียงเพราะต้องการเอาชนะก็เท่านั้น

จะเห็นได้ว่าปีเตอร์แพนเป็นเด็กหนุ่มที่ไม่สามารถก้าวผ่านวัยเด็กของเขามาได้เพราะเขาเลือกที่จะยึดติดกับความเป็นเด็กและความสนุกในชีวิตของเขาซึ่งตัวละครปีเตอร์แพนต่างจากตัวละครเวन्दี้เป็นอย่างมากและสิ่งที่ทำให้ตัวละครเวन्दี้ก้าวผ่านมาได้ นั่นก็คือ ครอบครัว ครอบครัวสำคัญกับตัวละครเวन्दี้เป็นอย่างมากและความต้องการของตัวละครเวन्दี้ก็คือการมีครอบครัวที่ดี ดังนั้นเมื่อตัวละครเวन्दี้รู้สึกนึกคิดจึงทำให้ก้าวผ่านวัยมาได้ นอกจากครอบครัวก็ยังมีสภาพแวดล้อม สังคมและประสบการณ์ที่ทำให้คนเราสามารถก้าวผ่านไปได้ แต่ตัวละครปีเตอร์แพนไม่สามารถก้าวผ่านวัยได้เพราะปีเตอร์แพนไม่มีในสิ่งที่เวन्दี้ และนี่อาจเป็นสาเหตุของปีเตอร์แพนที่ไม่สามารถก้าวผ่านวัยของตนเองได้ ดังนั้นการก้าวผ่านวัยของแต่ละบุคคลจะยากหรือจะง่ายขึ้นขึ้นอยู่กับครอบครัว สังคม สภาพแวดล้อม ทักษะคิดและอีกมากมายที่จะทำให้สามารถก้าวผ่านไปได้ สำหรับผู้ศึกษาสิ่งที่ทำให้ก้าวผ่านวัยมาได้ก็คือ ครอบครัว การศึกษาและสังคม จะเห็นได้ว่าครอบครัวนั้นสำคัญอย่างมากต่อการก้าวผ่านช่วงเวลาหนึ่งไปอีกช่วงเวลาหนึ่ง นอกจากสิ่งที่ได้กล่าวไปข้างต้น สิ่งที่ต้องมีอีกอย่างนั้นก็คือ ความกล้า กล้าพูด กล้าทำและกล้าที่จะตัดสินใจ และนั่นจึงเป็นสิ่งที่พิสูจน์ให้เห็นว่าตัวละครเวन्दี้และผู้ศึกษานั้นเข้าใจและสามารถก้าวผ่านช่วงวัยความเป็นหนุ่มเป็นสาวมาสู่วัยผู้ใหญ่อย่างเต็มตัวทั้งด้านความคิด ทักษะคิด

ตอนเป็นเด็กใคร ๆ ก็อยากโตเป็นผู้ใหญ่ แต่พอถึงเวลาที่เรายาวมากขึ้น การเติบโตเป็นผู้ใหญ่ดูเหมือนจะไม่ใช่ว่าเรื่องง่าย ๆ ไม่ใช่ว่าอายุถึงจุดหนึ่งแล้วเราจะกลายเป็นผู้ใหญ่ในทันที การเป็นผู้ใหญ่ต้องการอะไรหลายอย่าง การสูญเสียความไร้เดียงสา การกลายเป็นผู้ใหญ่ที่เราอาจจะเคยไม่ชอบก็อาจเป็นส่วนประกอบหนึ่งของการเติบโต” (ธเนศ รัตนกุล, 2562)

ดังนั้นการก้าวผ่านในแต่ละบุคคลจึงแตกต่างกันออกไป ตัวละครเวนต์ที่พูดถึงเรื่องการก้าวผ่านถึง 3 ช่วงเวลาของชีวิต คือ ช่วงเวลาของความเป็นเด็กตามทฤษฎีจิตสังคมของอีริกสันอยู่ในขั้นที่ 1-4 มีอายุตั้งแต่ 0-12 ปี ช่วงเวลานี้เป็นช่วงที่ใครหลาย ๆ คนคงชอบและมีความสุขมากเพราะการเป็นเด็กนั้นไม่ต้องคิดอะไรมากมายซับซ้อน ใช้ชีวิตด้วยความสนุกอย่างเต็มที่ ช่วงเวลาต่อมาคือช่วงเวลาของการเข้าสู่ช่วงวัยของความ เป็นหนุ่มเป็นสาว (Young adult) ตามทฤษฎีจิตสังคมของอีริกสันอยู่ในขั้นที่ 5 อายุตั้งแต่ 12-20 ปี ตามที่ผู้ศึกษาได้กล่าวเอาไว้ข้างต้นว่าในช่วงของวัยนี้จะมีการเปลี่ยนแปลงของร่างกายในด้านต่าง ๆ และช่วงสุดท้ายคือช่วงของการเติบโตเป็นผู้ใหญ่ตามทฤษฎีจิตสังคมของอีริกสัน (Erikson, 1968) อยู่ในขั้นที่ 6 ขึ้น มีอายุตั้งแต่ 20 ขึ้นไป ตัวละครเวนต์ในวรรณกรรมพูดถึงช่วงวัยเด็กจนถึงวัยผู้ใหญ่การใช้ชีวิต การทำงาน และพูดถึงการมีลูก ทั้งหมดที่กล่าวมานี้เรียกว่าการก้าวผ่านวัย (Coming of age)

จากบทความข้างต้นที่ได้กล่าวมาทั้งหมดสรุปได้ว่าการเติบโตและการเข้าสู่ช่วงวัยต่าง ๆ เป็นเรื่องธรรมชาติของมนุษย์ทุกคนที่จะต้องมีการเปลี่ยนผ่านของแต่ละช่วงเวลา ส่วนการเติบโต การก้าวผ่านไปในแต่ละช่วงวัยของแต่ละบุคคลนั้นเป็นเรื่องของครอบครัว สภาพแวดล้อมสังคมประสบการณ์และอีกมากมาย ซึ่งบางคนสามารถก้าวผ่านได้บางคนก็สามารถก้าวผ่านไปได้อยู่ที่สภาพแวดล้อมและสภาวะจิตใจของแต่ละบุคคลที่ต่างกันออกไปอีกด้วย และในเรื่องเนเวอร์แลนด์นอกจากจะพูดถึงเรื่องของการเติบโตการก้าวผ่านวัยของแต่ละตัวละคร ในเรื่องยังแฝงเรื่องของเอกลักษณ์เฉพาะบุคคล (Identity) หรือที่เรียกง่าย ๆ ว่า ตัวตนนั่นเอง

สำหรับเอกลักษณ์เฉพาะบุคคล (Identity) ของตัวละครเวนต์ก็คือความกล้าหาญ ความรักที่มีต่อครอบครัวและความเป็นแม่ 3 อย่างที่กล่าวมาคือสิ่งที่ทำให้ตัวละครเวนต์ก้าวผ่านวัยมาสู่วัยผู้ใหญ่ได้อย่างเต็มตัว ตัวละครกล้าที่จะตัดสินใจพาตนเองและน้องสาวออกจากเกาะเนเวอร์แลนด์เพราะตนเองนึกถึงความรู้สึกครอบครัวเป็นห่วงของพ่อและแม่กลัวว่าพ่อแม่จะรอนานเกินไป และความเป็นแม่ของเวนต์เขามีสาวอย่างที่ดีคือ มิสซิสดาร์ลิ่ง เขาเรียนรู้และช่วยทำหน้าที่ของแม่ให้กับน้องสาวของเขาบางครั้งแทนมิสซิสดาร์ลิ่ง จนทำให้ตัวละครเวนต์นั้นมีความเป็นแม่อยู่ในตนเองโดยที่ตัวละครก็ได้เรียนรู้เมื่ออยู่ในเนเวอร์แลนด์เพิ่มอีกด้วย

มิลาน คูนเดอรากรกล่าวว่า “ใบหน้าที่แท้จริง” ซึ่งถูกแบ่งแยกจาก “หัวใจ” ที่เราสวมใส่เฉพาะเวลาจำเป็น แซนเทลกล่าวกับคนรักว่า “ฉันมีสองหน้า...เมื่ออยู่กับเธอ ฉันสวมหน้าทะเล้น เมื่ออยู่ในที่ทำงาน ฉัน

สวมหน้ากากชรีม” (Milan Kundera, 2000 อ้างถึงใน ภาณุ ตรีเวช, 2555; Kundera, 1998) จะเห็นได้ว่าการเปิดเผยตัวตนของตนเองออกมาขึ้นขึ้นอยู่กับบุคคล สถานการณ์ โอกาส นั่นจึงเป็นสาเหตุที่ทำให้บางคนเปิดเผยตัวตนออกมาอย่างชัดเจนและบางคนนั้นมักกล้าเปิดเผยตัวตนของตนเองออกมา

สรุปที่ได้กล่าวมาตั้งแต่เรื่องวัยของความเป็นหนุ่มเป็นสาว(Young adult) การก้าวผ่านวัย(Coming of age) และเอกลักษณ์เฉพาะแต่ละบุคคล (Identity) เป็นเรื่องธรรมชาติของมนุษย์ที่จะต้องมีในช่วงของการดำเนินชีวิต ซึ่งการเลือกเส้นทางก็จะแตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อม สังคม ครอบครัวของแต่ละบุคคล และสุดท้ายจากการศึกษาทั้งหมดผู้ศึกษาได้เรียนรู้เข้าใจและสามารถเลือกเส้นทางทางการดำเนินการใช้ชีวิตได้ตามความต้องการของตนเองซึ่งอยู่บนพื้นฐานของความถูกต้อง

4.2.2 นางสาวภาวิ มณีเนตร รับบท โจแอนนา

ผู้ใหญ่ส่วนใหญ่มักมองว่าเด็ก อย่างเราไม่มีทางคิดได้หรือทำได้ด้วยตัวเอง นี่เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นกับผู้ศึกษาและตัวละครโจแอนนา หรืออาจจะหลากหลายคนเคยพบเจอกับเรื่องนี้ ผู้ศึกษาจึงเล็งเห็นความสำคัญมุมมองของเด็กต่อผู้ใหญ่ และผู้ศึกษาได้เล่าผ่านตัวละครโจแอนนา ในเรื่องเนเวอร์แลนด์ “จากมุมมองของเด็กที่มีต่อผู้ใหญ่ ซึ่งเด็กมีสิทธิ์ที่จะมีอิสระทางความคิด จึงอยากให้ผู้ใหญ่ได้สังเกตที่การกระทำก่อนจะตัดสินจากอายุ และจงอย่าเติบโตเป็นผู้ใหญ่ในแบบที่เราเคยไม่ชอบ” ซึ่งเราไม่สามารถบังคับให้ทุกสิ่งเป็นไปตามที่หวังได้เสมอไป บางครั้งเราก็ต้องปล่อยให้มันเป็นไปตามทางเดินของมัน

Maddi and Khoshaba (1998) ได้กล่าวว่า การที่คนหนึ่งคน เลือกที่จะตัดสินใจต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งนั้นเกิดมาจากประสบการณ์ที่สะสมทุกวันตั้งแต่เกิดและการตัดสินใจนั้นต้องเป็นผลดีต่อความหมายในชีวิตของบุคคลคนนั้นด้วย ซึ่งกระบวนการตัดสินใจได้ถูกกำหนดโดยกรอบแนวคิดจากวัฒนธรรม สังคม ครอบครัว และศาสนา ซึ่งวิถีคิดของบุคคลที่มีต่อสิ่งเหล่านี้จะทำให้การตัดสินใจต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งในชีวิตตนเอง

ผู้ศึกษาได้เรียนรู้ไปพร้อมกับตัวละครในปมปัญหาเรื่องพ่อ ซึ่งชีวิตจริงผู้ศึกษาไม่เคยเข้าใจพ่อเลยหรือแม้กระทั่งผู้ใหญ่ในสังคมปัจจุบัน การเปิดใจให้กับปัญหาที่ตนเองคาใจเป็นเรื่องที่น่าชื่นชมและในขณะเดียวกันเป็นเรื่องที่ยากมาก ซึ่งตัวละครโจแอนนาเป็นตัวแทนของเด็กผู้หญิงที่ถูกบังคับให้ไปทำตามผู้ใหญ่บอกจนเสียการเป็นตัวเอง และการถูกมองข้ามเรื่องลูกคนกลางจากทฤษฎี Wednesday Child (Schulz, 2011) ซึ่งถูกเปรียบเทียบในครอบครัว จึงส่งผลให้แสดงออกเชิงต่อต้านและพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม ตัวละครจึงตัดสินใจไปที่เนเวอร์แลนด์ เพราะเชื่อว่าจะมีอิสระและปมปัญหาถูกคลายลงในเรื่องเนเวอร์แลนด์ฉากที่ 7 กับประเด็นที่ว่า “เป็นผู้ใหญ่ประสาอะไรไม่เคยฟังเด็กบ้างเลย” เป็นเรื่องที่ตัวละครไม่เคยเข้าใจตั้งคำถามมากมายแต่ไม่

กล้าที่จะถามตรง ๆ ที่เนเวอร์แลนด์เป็นสถานที่อิสระและคล้ายกับเหตุการณ์บางอย่างที่เคยเจอใจแอนนาจึงกล้าและได้เรียนรู้บางสิ่งที่ทำให้ผู้ศึกษาหรือนักแสดงอย่างดิฉันกล้าที่จะยอมรับและเข้าใจการเป็นผู้ใหญ่ไปพร้อมกับตัวละคร

จากข้อความข้างต้นสิ่งที่สามารถบ่งบอกถึงการเปลี่ยนแปลงได้ชัดและได้เรียนรู้คือ อยาเติบโตเป็นผู้ใหญ่ในแบบที่เราไม่ชอบจนสูญเสียการเป็นตัวเอง และเรื่องการเปลี่ยนแปลงทางความคิด การแสดงออก หรือที่เรียกว่า(Young adults) ที่เป็นการเติบโตในช่วงวัยรุ่นตอนต้นหมายถึงมีการเปลี่ยนแปลงพัฒนาการด้านร่างกายจิตใจและสังคม (Potter & Perry, 2009) และเป็นช่วงแรกของการเข้าสู่วัยรุ่นมีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายอารมณ์หงุดหงิดและแปรปรวนง่าย เป็นวัยที่ต้องการความสนุก ตื่นเต้น ทำท่ายต้องการเป็นที่ยอมรับของคนอื่น อยากรู้ อยากเห็น อยากทดลอง เด็กผู้หญิงจะเข้าสู่วัยรุ่นเร็วกว่าเด็กผู้ชายพัฒนาการของวัยรุ่นตอนต้นประกอบด้วยพัฒนาการทางด้านร่างกาย พัฒนาการทางจิตใจสติปัญญาและพัฒนาการทางสังคม (พนม เกตุมาน, 2550) ซึ่งการเติบโตทางความคิดเป็นเรื่องที่ตัวละครใจแอนนาได้รับผู้ศึกษาหวังว่า การยอมรับเรียนรู้ เข้าใจ จากสิ่งที่ตัวละครได้รับและการเติบโตที่ดีได้นั้นเป็นสิ่งที่มีความหลากหลายปัจจัย แต่สำหรับตัวละครการเปิดใจยอมรับความคิดของผู้ใหญ่ทำให้ความคิดที่มีต่อผู้ใหญ่นั้นเปลี่ยนไปและก้าวข้ามผ่านอุปสรรคหรือที่เรียกว่า(Coming of age)การก้าวผ่านวัยที่ทำให้ตัวละครเรียนรู้ ทั้งตัวละครใจแอนนาและผู้ศึกษา เปิดรับสิ่งใหม่ในโลกเนเวอร์แลนด์ที่เทียบเคียงกับชีวิตจริง

เนเวอร์แลนด์เป็นสถานที่ ที่ตัวละครและผู้ศึกษาได้เข้าใจมุมมองของผู้ใหญ่และตามหลักทฤษฎีพัฒนาการทางเชาวนปัญญา ฌองเปียเจต์ (Jean Piaget) นักจิตวิทยาชาวสวิสเซอร์แลนด์ (Piaget, 1977)

เด็กทุกคนเกิดมาพร้อมที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมตลอดเวลา และก่อให้เกิดพัฒนาการทางเชาวนปัญญาหรือการเรียนรู้สิ่งใหม่ ซึ่งมีกระบวนการ สำคัญ 2 อย่างคือ การดูดซึม (Assimilation) และการปรับความแตกต่าง (Accommodation) ตามประสบการณ์และแสดงพฤติกรรมต่อสภาวะแวดล้อมใหม่ (McLeod, 2020)

และสถานที่นี้ทำให้ได้เรียนรู้อีกทั้งความเชื่อที่มีต่อเนเวอร์แลนด์ ตัวตนที่แท้จริงของตนเอง การยอมรับเข้าใจ เรียนรู้ ส่งผลให้เกิด (Identity) การหลุดออกจากกรอบที่เคยพึ่งพิงอาศัยพ่อแม่ทำให้ใจแอนนาเริ่มค้นหาจุดยืนในชีวิตด้วยตัวเองทั้งเอกลักษณ์ ทศนคติ และค่านิยม เริ่มมีการสำรวจตัวเองรวมถึงมองตัวเองในมุมที่ผู้อื่นมอง จนเกิดกระบวนการเรียนรู้และยอมรับตัวเอง การได้อยู่กับปัจจุบันและเผชิญหน้ากับปัญหา จากปมของตัวละครเรื่องพ่อและการแสดงออกที่เปลี่ยนแปลงไป ในโลกเนเวอร์แลนด์และสิ่งหนึ่งที่ได้สัมผัสคือมิตรภาพเพื่อนในวัยเดียวกัน มุมมองต่อผู้ใหญ่ ความจริง และการให้คุณค่าหรือการให้ความสำคัญต่อสิ่งใดสิ่ง

หนึ่งของบุคคลเป็นเหมือนภาพสะท้อนของเป้าหมายและแนวทางการดำเนินชีวิต ทั้งนี้การให้คุณค่ามีการเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลาอันเป็นผลมาจากการเจริญเติบโตทั้งทางวัยวุฒิการมีประสบการณ์ที่เพิ่มมากขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับบุคลิกภาพที่ไม่ค่อยจะเปลี่ยนแปลงมากนักเมื่อเวลาเปลี่ยนแปลงไปนอกจากนี้การให้คุณค่าเป็นสิ่งที่บุคคลสามารถตัดสินใจหรือเลือกได้ด้วยตนเองว่าจะให้หรือไม่ให้กับสิ่งใดมากน้อยเพียงใด

จากการศึกษาที่ได้กล่าวมาทั้งหมดข้างต้นตัวละครโจแอนนาและผู้ศึกษามีส่วนที่เชื่อมโยงและเข้าใจได้เรียนรู้ถึงการคลี่คลายความสัมพันธ์ที่บาดหมางต่อพ่อและผู้ใหญ่ ตัวตนที่แท้จริง และผู้ศึกษาได้เข้าใจถึง “คนเราเปรียบเสมือนเหรียญสองด้าน ที่มีทั้งด้านดีและไม่ดีอยู่ที่เราจะมองและใช้ด้านไหนแสดงออกมาให้คนอื่นได้เห็น”

4.2.3 นางสาวอลิสซา แจ้งสนอง รับบท มิเชล

จากกระบวนการศึกษาและได้ทดลองปฏิบัติการแสดงบทตัวละครมิเชล ในเรื่องเนเวอร์แลนด์ ทำให้ผู้ศึกษาสามารถวิเคราะห์และตีความแบ่งออกเป็น 3 ประเด็นหลักคือคำว่า Young Adult, Coming of age และ Identity ซึ่งจะสามารถอธิบายได้ดังต่อไปนี้

จากบทละครเรื่องเนเวอร์แลนด์ ตัวละครมิเชลจะถูกปรากฏในรูปแบบของความเป็นเด็ก ซึ่งไม่ได้เข้าข่ายในรูปแบบของ Young Adult ที่อยู่ในช่วงวัยระหว่างความเป็นเด็กกับความเป็นผู้ใหญ่ แต่สำหรับตัวละครมิเชล สภาวะ Young Adult เกิดขึ้นทุกช่วงเวลาที่มิเชลมีการเปลี่ยนแปลง ในเชิงวิเคราะห์หมายความว่า Young Adult ของตัวละครมิเชลไม่ได้ถูกจัดอยู่ในรูปแบบของกายภาพ แต่ถูกจัดอยู่ในรูปแบบของประสบการณ์การเรียนรู้ของตัวละคร ซึ่งตัวละครมิเชลมีประสบการณ์ที่มากกว่าเด็กคนอื่น จึงส่งผลให้ตัวละครสามารถก้าวสู่ความเป็นผู้ใหญ่ได้เร็วกว่าเด็กทั่วไป เพียงแค่อายุเป็นตัวกำหนดที่ทำให้มิเชลยังคงดูเป็นเด็กอยู่

โดยทั่วไปตามหลักสากลมักจะพูดถึงการข้ามผ่านช่วงวัยใดไปสู่ช่วงวัยหนึ่ง สิ่งนี้เรียกว่า Coming of age โดยธรรมชาติ สิ่งที่จะตัดสินได้ว่าเราจะข้ามไปสู่ช่วงวัยใด สามารถตัดสินได้จาก 2 ประเด็นหลักคือ ลักษณะทางกายภาพหรืออายุที่เปลี่ยนแปลง และลักษณะนิสัยหรือสภาวะการเรียนรู้ ซึ่งตัวละครมิเชลไม่ได้เข้าเงื่อนไขหรือลักษณะข้อแรกเพราะด้วยสภาวะอายุของตัวละครไม่ได้เกิดการเปลี่ยนแปลง แต่ Coming of age ของตัวละครมิเชลเกิดขึ้นตามลักษณะเงื่อนไขของข้อที่สองคือ ลักษณะนิสัยหรือสภาวะการเรียนรู้ จากการที่ผู้ศึกษาได้วิเคราะห์และศึกษาตีความตัวละคร Coming of age ของตัวละครมิเชลเกิดขึ้นได้หลากหลายช่วงเวลา และช่วงที่เด่นชัดที่สุดคือ ช่วงเวลาของการเกิดสภาวะการตัดสินใจจะเริ่บงอย่างส่งผลทำให้ตัว

ละครโตขึ้น โดยยกตัวอย่างจากบทละครที่ผู้ศึกษาได้วิเคราะห์ ช่วงแรกคือช่วงที่ตัวละครมีสภาวะการตัดสินใจที่อยากกลับบ้าน โดยตัวละครสามารถคิดและตัดสินใจได้ด้วยตนเอง เพราะสำหรับช่วงอายุวัยดังกล่าว การลาจากเป็นสิ่งที่ยากสำหรับเด็กวัยนี้ แต่มีเชลสามารถก้าวข้ามผ่านเหตุการณ์ดังกล่าวได้ด้วยตนเอง นั่นคือการที่มีเชลจะต้องจากเนเวอร์แลนด์เพื่อกลับมาที่บ้าน ช่วงที่สองคือช่วงที่ตัวละครเริ่มมีความเป็นผู้นำกลุ่ม มีการวางแผนและกล้าที่จะออกคำสั่งภายในกลุ่ม ซึ่งทำให้เห็นว่าจากตัวละครมีเชล เด็กน้อยที่ถือตุ๊กตาตลอดเวลา กำลังก้าวเข้าสู่สภาวะของการโตขึ้นผ่านการเป็นผู้นำ และช่วงสุดท้ายช่วงของการเข้าอกเข้าใจผู้อื่น ดร.เบรเน บราวน์ (Dr.Brené Brown) ศาสตราจารย์วิจัยจากมหาวิทยาลัยฮิวสตัน ผู้พูด TED Talk ในหัวข้อ ‘พลังของความเปราะบางทางใจ’ (The Power of Vulnerability) ได้พูดถึงความแตกต่างของคำทั้งคู่ไว้ว่า “ความเข้าใจ เข้าใจเชื่อมโยงสายสัมพันธ์ผ่านความรู้สึกระหว่างคนสองคน ในขณะที่ความสงสารเห็นใจคือการตัดสายสัมพันธ์ทางด้านความรู้สึก” (ลินาร์ กาชอ, 2561)

การที่ตัวละครมีความเข้าใจอย่างตัวละครก็ปตันฮุกทำให้เห็นได้ชัดเจนว่าตัวละครมีเชลมีการเปลี่ยนแปลงทางด้านลักษณะนิสัยที่ โดยสามารถวิเคราะห์ได้จากลักษณะนิสัยของตัวละครต้นเรื่องไปสู่ท้ายเรื่องที่มีการเปลี่ยนแปลง โดยปัจจัยที่ทำให้ตัวละครมีการเปลี่ยน Coming of age ได้อย่างรวดเร็วในระยะเวลาอันสั้นอาจจะเป็นผลมาจากประสบการณ์ที่ตัวละครมีเชลได้เจอ การเลี้ยงดูของครอบครัว ที่เลี้ยงดูอย่างนานาที่คอยบอกเล่าประสบการณ์และคอยแนะนำสั่งสอน จึงส่งผลทำให้กระบวนการก้าวข้ามผ่านช่วงวัยของตัวละครมีเชลเกิดขึ้นได้อย่างรวดเร็ว

เซียร์ และคณะ (Sears, Maccoby, & Levin, 1957) ได้กล่าวว่า การอบรมเลี้ยงดูเป็นเรื่องที่สำคัญยิ่ง และเป็นหน้าที่ของทุกคนในครอบครัวไม่ใช่เป็น เรื่องของคนใดคนหนึ่ง โดยเฉพาะความรักของบิดามารดาเป็นจุดเริ่มต้นของพัฒนาการ ทางจริยธรรมในเด็ก เด็กที่ได้รับความรักความอบอุ่นจะเกิดความพอใจและมีความสุข และเมื่อเด็ก ได้อยู่ใกล้ชิดกับผู้เลี้ยงดูเด็กจะเลียนแบบผู้เลี้ยงดูโดยไม่รู้ตัว ถ้าเด็กต้องอยู่ห่างจากผู้เลี้ยงดูจะทำให้เกิดความวิตกกังวลและหว่าเหว เด็กจะแก้ความรู้สึกนี้โดยการแสดงการกระทำที่คล้ายคลึงกับผู้เลี้ยงดูจึงเกิดการเลียนแบบขึ้น

Identity อัตลักษณ์ หรือคุณลักษณะเฉพาะตัว ซึ่งเป็นตัวบ่งชี้ของลักษณะเฉพาะของบุคคล สำหรับตัวละครมีเชล Identity ถูกแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

1) Identity ที่เกิดขึ้นจากการอ่านและวิเคราะห์บทเบื้องต้น ทำให้ผู้ศึกษาเห็นว่าตัวละครมีเชล มีความเป็นเด็ก ช่างพูดช่างตอบ ฉลาดมีไหวพริบ ซึ่งสิ่งที่กล่าวมาเป็นเอกลักษณ์ที่มาพร้อมกับวัยของตัวละคร

2) Identity ที่เกิดขึ้นจากการวิเคราะห์ของผู้แสดง ซึ่งค้นพบ Identity จากการที่ผู้แสดงได้มีการฝึกซ้อม และมีการรู้จักตัวละครเพิ่มมากขึ้น จึงส่งผลทำให้ผู้แสดงเห็นระหว่างทางการเรียนรู้ของตัวละครว่ามี Identity อื่นที่ถูกซ่อนไว้โดยไม่ได้ปรากฏให้เห็นตั้งแต่แรก จากการวิเคราะห์ตัวละครทำให้รู้ว่า ตัวละครมี Identity ของความกล้าหาญจากการที่มีเชลไม่กล้าที่จะเสนอความคิดของตัวเองแต่เมื่อมีเชลได้กลับมาจากเนอเวอร์แลนด์แล้วมีเชลจะกล้าที่จะพูดเสนอความคิดเห็นตัวเองมากขึ้น และ Identity ที่สองคือ การที่ตัวละครมีเชลมีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น การที่ตัวละครมีเชลมีความเข้าใจและเห็นอกเห็นใจตัวละครที่ปัดสนยุคก็แสดงให้เห็นว่า ตัวละครมีเชลยังมี Identity ความเข้าอกเข้าใจผู้อื่นแอบซ่อนไว้เช่นกัน

4.2.4 นายภูติศ พลธนาธนธร รับบท ปีเตอร์แพน

จากการศึกษา ทำให้ผู้ศึกษาพบว่าตัวละคร ปีเตอร์แพน ซึ่งมีความเชื่อว่าการไม่ต้องเติบโตเป็นผู้ใหญ่ และการเป็นเด็ก ที่ได้เล่นสนุกและ ผจญภัยนั้นดีที่สุดใน และเลือกที่จะยึดมั่นในความคิดของตนเองโดยที่ไม่ปรับ ในมุมมองของตนเองในช่วงแรก ทำให้ปีเตอร์แพนมีความเป็นตัวของตัวเองสูงและเริ่มต้นให้เกิดจุดที่เราได้เห็น ดังนี้

Young Adult การไม่เติบโตของปีเตอร์แพน ทั้งหมดล้วนมาจากความคิดของตัวละคร ปีเตอร์แพนที่ตัวละครสร้างขึ้นเองโดยยังไม่ได้ เกิดการเรียนรู้ซึ่งอยู่ในช่วงที่ยังไม่ผ่านการเรียนรู้ในด้านทัศนคติหรือช่วงวัย ” ซึ่งไม่สามารถก้าวข้ามผ่านวัยเด็กได้” ที่ยังมีความคิดเป็นของตนเอง และยังคงมีความเป็นเด็กอยู่ในตัวตน ไม่ฟังใครโดยพื้นฐานของนิสัยตัวละครปีเตอร์แพนอยู่แล้ว ในอีกนัยหนึ่งการที่ปีเตอร์แพนเองที่อยู่ในเนอเวอร์แลนด์ ซึ่งเป็นดินแดนที่ไม่มีกฎใด ๆ อาศัยอยู่กันโดยปราศจากสิ่งที่คุณต้องรับผิดชอบ (MASPECIAL, 2560) ตรงนี้เองที่ขัดแย้งกับความเป็นผู้ใหญ่ที่ต้องรับผิดชอบสิ่งต่าง ๆ และการเป็นผู้ใหญ่เองก็ต้องมีทั้งกฎและระเบียบ ที่เข้ามามากขึ้นจากการโตขึ้น หากนำมาเปรียบเทียบกับตัวละครเวนต์และน้อง ๆ ซึ่งมี พ่อและแม่ ที่เลี้ยงดูมา ที่บ้าน มีกฎและระเบียบ สิ่งเหล่านี้มันเป็นสิ่งที่ปีเตอร์แพนนั้นไม่เคยเจอ จึงทำให้ผู้ศึกษาเห็นว่าตรง นี้เองคือ Young Adult ของปีเตอร์แพน ที่ตนเองนั้นได้คิดว่าตนเองนั้นมีความเป็นผู้ใหญ่ เก่งและรู้ในทุก ๆ เรื่องขัดแย้งกับความคิดของตนเองที่ไม่ได้ชอบการเติบโตไปเป็นผู้ใหญ่ สิ่งเหล่านี้เป็นการกระทำที่ตัวละครแสดงความขัดแย้งออกมา โดยไม่รู้ตัว และนอกจากนี้ในโลกความเป็นจริงแล้วลักษณะการไม่ยอมเติบโตของปีเตอร์แพน ในโลกความเป็นจริงเราสามารถกล่าวถึงบุคลิกลักษณะนี้ได้ว่าโรค ปีเตอร์แพนซินโดรม (Peter Pan Syndrome) (Kiley, 1983)

ปีเตอร์แพน ซินโดรม ตั้งชื่อมาจากตัวละคร ปีเตอร์ แพน เด็กชายในชุดสีเขียวผู้บินได้และรักการผจญภัย มาพร้อมกับคำพูดประจำตัวว่า ‘ฉันไม่อยากโตเป็นผู้ใหญ่’ ผู้ที่มีอาการของปีเตอร์แพนซินโดรมก็

เช่นกัน พวกเขาก็ไม่อยากเป็นผู้ใหญ่ ไม่อยากทำงาน ต้องการเที่ยวเล่นตลอดเวลา มีความคิดเหมือนเด็ก ๆ ส่งผลให้พวกเขาเก็บตัว ทำอะไรด้วยตัวเองไม่ได้ และอาจจะใช้ชีวิตในสังคมอย่างยากลำบากหรือบางคนอาจมีอาการติดยาเสพติดหรือแอลกอฮอล์ร่วมด้วย ซึ่งสาเหตุเหล่านั้นมักเกิดขึ้นกับเด็กที่ถูกเลี้ยงดูจากครอบครัวที่ประคบประหงมมากเกินไป ไม่ปล่อยให้ลูกตัดสินใจด้วยตัวเองบ้าง และโรคนี้มักเกิดกับผู้ชายมากกว่าผู้หญิง (กองบรรณาธิการแพรวเยาวชน, 2558)

Coming of age การก้าวผ่านวัยในความคิดของปีเตอร์แพน การก้าวข้ามผ่านวัยของตัวละครนั้นจะมีลักษณะที่แตกต่างออกไปจากลักษณะของตัวละครอื่น ๆ เนื่องจากสิ่งที่ปีเตอร์แพนนั้นได้ก้าวข้ามผ่านมิใช่การเติบโตเป็นผู้ใหญ่เหมือนตัวละครเด็ก อื่น ๆ ในเรื่องแต่เป็นการเข้าใจในทัศนคติทางความคิดได้ใน บางความคิด ซึ่งความคิดเหล่านั้น หากเป็นพื้นฐานแต่แรกตัวละครจะไม่สามารถเข้าใจในลักษณะเช่นนี้ ซึ่งกระบวนการความคิดเหล่านี้ทำให้ผู้ศึกษาเห็นว่า ในช่วงหนึ่งของการดำเนินเรื่องตัวละครได้เริ่มเรียนรู้อะไรบางอย่าง หลังจากที่อยู่เวนต์และน้อง ๆ ต้องการจะกลับบ้านและออกไปจากเนเวอร์แลนด์ และรับรู้ว่าได้สูญเสียจากเนเวอร์แลนด์ ในกรณีของเวนต์ ตัวละครเริ่มเกิดความคิดต่อต้านอย่างที่สุดและแสดงออกด้วยความไม่พอใจและเลือกที่จะหนีไป ส่วนในช่วงที่สูญเสียจากเนเวอร์แลนด์ ปีเตอร์แพนเลือกที่จะไม่แสดงออกทางการกระทำ แต่แสดงออกผ่านทางความรู้สึก จากเหตุการณ์นี้ทำให้ ความคิดนั้นเปลี่ยน ถึงตัวละคร จะชนะสุข อย่างทุกครั้งที่ผ่านมา แต่ครั้งนี้ตัวละครต้องแลกกับการสูญเสียกับตันไปจากเนเวอร์แลนด์ ซึ่งแสดงให้ตัวละครได้เรียนรู้ว่าไม่มีสิ่งใดที่สมหวัง หรือเป็นไปตามความคิดของตนเองทุกอย่าง แม้ว่าตัวละครนั้นจะอยู่ที่ไหน อยู่ในความเป็นเด็ก หรือเป็นผู้ใหญ่ ในส่วนนี้ทำให้ผู้ศึกษาสามารถเห็นถึงจุดที่ผู้ศึกษาเรียกว่า Coming of age ซึ่งเรื่องราวที่กล่าวข้างต้น ผู้ศึกษาได้เรียนรู้ถึง การที่จะผ่านเรื่องราวต่าง ๆ ในการดำเนินชีวิต ช่วงระยะเวลาที่ต้องการ การตัดสินใจ หรือช่วงเวลาสำคัญที่ตนเองนั้นจะต้องวิเคราะห์ด้วยตนเอง กระทั่งเรียนรู้ในด้านสภาวะจิตใจ และด้านความคิด ที่ผู้ศึกษาสามารถนำมาบูรณาการปรับใช้ในชีวิตจริงได้ การ ผู้ศึกษาขอยกบทความอ้างอิงเกี่ยวกับการก้าวข้ามผ่านดังนี้

มันเป็นความจริงอย่างยิ่งที่ “ตัวตน” ของแต่ละปัจเจกถูกสร้างขึ้นด้วยชุดบรรทัดฐานและชุดคุณค่าจำเพาะชุดหนึ่งซึ่งมาพร้อม ๆ กับความจริงทางประวัติศาสตร์และระบบเศรษฐกิจ – การเมืองอันจำเพาะ ที่ครอบงำและควบคุมผู้นั้นตั้งแต่ถือกำเนิดลิ้มตามดูโลก เราจะเรียกสิ่งเหล่านี้ว่า เงื่อนไขทางประวัติศาสตร์/สังคม หรือ บริบททางประวัติศาสตร์/สังคมก็คงได้ มันมีส่วนสำคัญยิ่งในการหลอมสร้าง “ตัวตน” ของเราแต่ละคนอย่างไม่ต้องสงสัย... ในฐานะที่เป็นปัจเจกภายนอกซึ่งกำหนดคุณค่าภายในที่ปัจเจกยึดถือเป็นแก่นของตัวตน

แห่งตน โดยเฉพาะเรื่องบรรทัดฐาน – คุณค่า – ทักษะคติในการมองโลก มองชีวิตของผู้นั้น แต่ทำไมชุดบรรทัดฐาน – คุณค่าของบางคนจึงแตกต่างจากคนส่วนใหญ่ ทั้ง ๆ ที่ถือกำเนิดมาในสิ่งแวดล้อม บริบททางสังคม และประวัติศาสตร์แบบเดียวกัน ว่ากันตรง ๆ เลย ทำไมตัวตนของปัจเจกบางคนจึงมีลักษณะ “ต่อต้านสังคม” หรือ “ขบถต่อสังคม” เรื่องแบบนี้อธิบายด้วยปัจจัยภายนอกไม่น่าจะเพียงพอ เกิดเป็นคนเหมือนกัน แต่ไม่เท่าเทียมกันในคุณสมบัติภายในต่าง ๆ ไม่ว่าจะความสามารถในการเรียนรู้ ระดับคุณธรรมในจิตใจ ระดับความตื่นรู้ทางจิตวิญญาณ ความสำนึกในผิดชอบชั่วดี วิจารณ์ญาณในการแยกแยะเรื่องราวต่าง ๆ รวมทั้งแนวโน้มในการยึดติด/ยึดมั่นถือมั่นกับชุดบรรทัดฐาน ชุดคุณค่าบางอย่าง ฯลฯ สิ่งนี้กระมังที่ทำให้คนเราต่างกัน แม้จะเป็นคนเหมือนกัน คนเราจึงไม่มีวันเท่ากันได้ในความเป็นจริง แต่มีศักยภาพที่จะรู้แจ้งหรือปลดปล่อยตัวเองทางจิตวิญญาณได้เหมือนกัน แม้จะไม่เท่ากันก็ตาม ผมคิดว่า การก้าวข้าม “ตัวตน” ของเราเอง เป็นวาระที่ท้าทายยิ่งไม่ว่าเราเกิดมาในยุคสมัยไหน ถ้าคนแต่ละคนไม่ยึดถือเรื่องการ “ก้าวข้ามตัวตน” เป็นวาระแห่งชีวิตของตนเอง (สาริกา, 2562) ผู้ที่นั้นยอมได้ชื่อว่ายังไม่ประสบความสำเร็จในชีวิตจริง เราแต่ละคนต่างก็เกิดมาพร้อมกับความจริงทางประวัติศาสตร์ชุดหนึ่ง ถูกครอบงำด้วยบรรทัดฐาน (norm) คุณค่า (value) จำเพาะแบบต่าง ๆ และโดนบังคับควบคุมด้วยระบบเศรษฐกิจและการเมืองที่จำเพาะตัวแบบหนึ่ง เรามักไม่ใส่ใจกับความจริงเรื่องนี้นัก มองเห็นว่ามันเป็นเรื่องตามธรรมชาติ ไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ และไม่อาจเปลี่ยนแปลงได้ เราลืมนึกไปว่าโลกของเราสร้างขึ้นจากห่วงโซ่ของเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นโดยบังเอิญ และลืมนึกไปว่าประวัติศาสตร์ไม่ได้เพียงแต่ก่อรูปก่อร่าง เทคโนโลยี การเมือง และ สังคม ของพวกเราเท่านั้น แต่ยังมีก่อรูปก่อร่าง ความคิด ความกลัว และ ความฝัน ของเราด้วยมืออันเย็นเยือกของอดีตผู้ตลบอบอวลจากหลุมศพบรรพบุรุษของเรา อยุ่จับเราเอาไว้ที่คอ นับแต่ห้วงเวลาที่เราก่อกำเนิดขึ้น ดังนั้น เราจึงสมมติเอาว่าเป็นเรื่องธรรมชาติและเป็นส่วนที่ไม่อาจหลีกเลี่ยงหนีไปไหนพ้นที่เราจะต้องเป็นดังเช่นที่เป็นอยู่ ด้วยเหตุนี้เอง เราจึงไม่ค่อยจะพยายามดิ้นรนให้ตัวเองหลุดเป็นอิสระและพยายามมองให้เห็นถึงอนาคตทางเลือกแบบอื่น ๆ ที่เป็นไปได้” (Harari, 2015)

Identity ในมุมมองของผู้ศึกษา Identity นั้นหมายถึง ตัวตนของตนเอง หรือสภาวะมุมมองของตัวบุคคลที่เปลี่ยนไปหลังจากที่ ก้าวข้ามผ่านช่วงเวลาต่าง ๆ มาแล้ว เช่น หากตนเองมองกลับไปเมื่อ 10 ปี ที่แล้ว ในเหตุการณ์ลักษณะเดียวกันก็จะมีความคิดที่เปลี่ยนไปอย่างมีนัยยะ รวมถึงบุคลิก ลักษณะเฉพาะตัวต่าง ๆ แนวทางการแก้ปัญหาของตนเองเช่นกัน ซึ่งจากการเรียนรู้ตัวละครนั้น ผู้ศึกษาได้เห็น ความกล้าหาญ ความร่าเริง การชอบการผจญภัยและเล่นสนุก ความเอาแต่ใจตนเอง ไม่ชอบผู้ใหญ่ ใ้อวดและทะนงตนของตัวเองละคร

ซึ่งจะเกิดการเปลี่ยนแปลงในตอนจบ ซึ่งผู้ศึกษาสามารถจำแนกออกได้เป็น 2 ประเภท ทั้งในด้านความคิดและด้านความรู้สึก ดังต่อไปนี้

มุมมองทางความคิด ปีเตอร์แพนนั้นสามารถยอมรับการจากไปของตัวละครกัปตันฮุกได้ ถึงแม้ว่าสถานการณ์จะเป็นต้นเหตุ ในการนำพาให้ตัวละครปีเตอร์แพนนั้นต้องยอมรับ แต่ตัวละครก็ยังสามารถมีชีวิตต่อไปในเนเวอร์แลนด์ได้ และปีเตอร์แพนยินยอมให้เวนดี้กลับไปหาพ่อและแม่ยังโลกแห่งความเป็นจริงได้ ถึงแม้ว่าในตอนแรกปีเตอร์แพนนั้นจะยอมรับไม่ได้แต่เกิดจากมุมมองความคิดที่เปลี่ยนไป

มุมมองทางความรู้สึก ถึงแม้ปีเตอร์แพนจะขาดเวนด์และกัปตันฮุกแต่ปีเตอร์แพนนั้นยอมรับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งหมดและยังคงดำเนินชีวิตต่อไปในเนเวอร์แลนด์ จากทั้งหมดที่กล่าวมาผู้ศึกษาจะเห็นการเปลี่ยนแปลงของตัวละครตลอดเวลาถึงแม้ว่าตัวละครนั้นจะไม่ได้เปลี่ยนแปลงทางตัวละครในเชิงสรีระหรือกายภาพ แต่ทั้งหมดตัวละครมีการเปลี่ยนแปลงในด้านมุมมอง ความคิดและทัศนคติ ของตัวละครเองอยู่ตลอดเวลาจนกระทั่งในท้ายที่สุดทำให้เกิดตอนจบของเรื่องซึ่งเป็นจุดที่ผู้ศึกษาเห็นได้ชัดเจนจากตัวละครที่สุด

จากมุมมองทางความคิดและมุมมองทางความรู้สึกที่เปลี่ยนไปผู้ศึกษา ได้เห็นอีกอย่าง คือ ความกล้า ความร่าเริง การชอบผจญภัยและเล่นสนุก ซึ่งสิ่งเหล่านี้ยังคงความเป็นตัวตนของปีเตอร์แพนอย่างชัดเจน ทำให้ผู้ศึกษามองว่าตรงนี้ ก็คือ Identity ของตัวละครเช่นกัน

4.2.5 นางสาวณัฐธัญย์ อุดมพัฒนวรโชติ รับบท มิสซิสตาร์ลิง / ฮุก

จากการศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการแสดงละครเวทีเรื่อง “เนเวอร์แลนด์” ผู้ศึกษาพบว่าสามารถวิเคราะห์ประเด็นหลักได้ทั้งหมด 3 ประเด็น ดังนี้

ความเป็นหนุ่มเป็นสาว (Young Adult)

การก้าวผ่านวัย (Coming of Age)

เอกลักษณ์เฉพาะบุคคล (Identity)

เพราะประเด็นดังกล่าวได้ทำให้ผู้ศึกษาสามารถเปรียบเทียบความเหมือน และความต่างของตัวละคร มิสซิสตาร์ลิง และฮุกได้เป็นอย่างดี เนื่องจากตัวละครทั้ง 2 ตัวที่ผู้ศึกษาได้รับบทบาทในการแสดงอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่แตกต่างกัน มิสซิสตาร์ลิงอยู่ในโลกแห่งความจริง ส่วนฮุกอยู่ในเนเวอร์แลนด์ ในที่นี้ผู้ศึกษาขออนุญาตเรียกว่าโลกแห่งจินตนาการ เมื่อตัวละครอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่แตกต่างกัน ความเป็นหนุ่มเป็นสาว (Young Adult) ของตัวละครก็ย่อมแตกต่างกันด้วย

สิ่งแวดล้อมเป็นองค์ประกอบสำคัญที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของมนุษย์ที่ อันได้แก่ การรับรู้ สติปัญญา การคิด เจตคติและอารมณ์ ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมหรือ การกระทำ หรือการแสดงออกที่สามารถสังเกตได้ ซึ่งประกอบไปด้วย สิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อจิตวิทยา สิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อสติปัญญา และ สิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อสังคมนั้น ๆ (บุรฉัตร จันทร์แดง, เสาวลักษณ์ โกศลกิตติอัมพร, และสัญญา เคนาภูมิ, 2562)

มิชชีสตาร์ลิ่ง แมตตอนนี้ตัวละครจะมีอายุราว 40 ปี แต่แน่นอนตัวละครตัวนี้เคยผ่านช่วงเวลาในวัยเด็ก วัยรุ่น จนกลายเป็นผู้ใหญ่ตามพัฒนาการเติบโตของมนุษย์ไม่ต่างจากตัวละครเวนด์ เพียงแต่ในเวลาต่อมา ตัวละครตัวนี้ต้องกลายเป็น “แม่” ความเป็นหนุ่มเป็นสาว (Young Adult) ของตัวละครจึงเปลี่ยนไปทั้งทางกายภาพ และลักษณะนิสัย ในด้านกายภาพตัวละครตัวนี้ต้องตั้งครรรภ์ถึง 3 ครั้ง ส่งผลให้รูปร่างใหญ่ขึ้นทั้งรอบเอว สะโพก หน้าอก ผิวพรรณที่ไม่ได้เปล่งปลั่งเท่าแต่ก่อน ความสดใส และการดูแลตนเองที่น้อยลงเนื่องจากวัย และเวลาที่ต้องสละไปให้ลูก ๆ ซึ่งเป็นลักษณะนิสัยที่คนเป็นแม่ทุกคนต้องมี ตัวละครจึงไม่สามารถเล่นสนุกได้เหมือนในอดีต นอกจากนี้ในด้านลักษณะนิสัยของคนเป็นแม่ยัง ต้องรู้จักการจัดการ การสั่งสอน แม่ต้องใส่ใจลูกมากกว่าตนเอง และต้องเป็นบุคคลที่ให้ความปลอดภัยกับลูก ๆ ของตนเองได้

ต่างจากยุคที่เป็นตัวละครในโลกจินตนาการ ตามทฤษฎีไม่มีใครเคยกล่าวไว้ว่าช่วงเวลาในวัยเด็ก และ ความเป็นหนุ่มเป็นสาว (Young Adult) ของตัวละครเป็นอย่างไร รวมถึง เจ.เอ็ม.แบร์รี (J.M.Barrie) ซึ่งเป็นผู้ประพันธ์วรรณกรรมต้นฉบับ แต่จากการศึกษาทำให้ผู้ศึกษาเข้าใจว่า ฮัค เป็นตัวละครที่ไม่มีช่วงเวลาวัยเด็ก และความเป็นหนุ่มเป็นสาว (Young Adult) เพราะสภาพแวดล้อมที่ฮัคได้รับมาตามการวิเคราะห์ภูมิหลังตัวละครนั้น เป็นเรื่องที่หนัก และเทียบเท่าอุปสรรคในชีวิตของผู้ใหญ่หลาย ๆ คน ตัวละครจึงไม่เคยมีความสุข และไม่เคยรู้จักวัยเด็กเหมือนกับเด็ก ๆ คนอื่น ตัวละครจึงไม่มีช่วงวัย ความเป็นหนุ่มเป็นสาว (Young Adult) และ โหยหาช่วงวัยนี้จากเด็ก ๆ เพราะ

วัยรุ่นและวัยหนุ่มสาวนั้น เป็นช่วงเวลาที่ดีที่สุดช่วงหนึ่งของชีวิต วัยรุ่นเป็นวัยที่มีความรับผิดชอบในขอบเขตจำกัด ชีวิตมีแต่ความสนุกสนานรื่นรมย์ ส่วนวัยหนุ่มสาวนั้น แม้จะเริ่มมีภาระความรับผิดชอบ แต่ก็ยังไม่มากเท่ากับภาระของคนวัยกลางคน ที่สำคัญคือ ช่วงเวลานี้เป็นเวลาที่คนเรามีความใฝ่ฝันทะเยอทะยาน และมุ่งมั่นในการสร้างจุดมุ่งหมายให้กับชีวิตของตนเอง (ศรีประภา ชัยสินธพ, 2562)

จะเห็นได้ว่า ความเป็นหนุ่มเป็นสาว (Young Adult) ของทั้ง 2 ตัวละครมีความเหมือน และต่างกันอยู่ จึงทำให้ตัวละครสามารถเชื่อมโยงกันได้ เพราะแม้มิชชีสตาร์ลิ่งจะมีช่วงวัยนี้เหมือนกับลูก ๆ แต่เมื่อเธอต้องเป็น

แม่ ตัวละครก็ต้องสละช่วงวัยดังกล่าวทิ้ง เพื่อที่จะดูแลลูก ๆ แต่การที่แม่คนหนึ่งต้องเสียสละช่วงวัยอันแสนสนุกของตนเองไป ในบางครั้ง ลึก ๆ แล้วแม่อาจจะโหยหา ความเป็นหนุ่มเป็นสาว (Young Adult) ของตนเอง เช่นเดียวกับฮุค แต่ตัวละครได้แสดงสิ่งนี้ในโลกแห่งจินตนาการก็เท่านั้น และเมื่อมองถึงพฤติกรรมที่เกิดจากการวิเคราะห์ประเด็นหลักที่ 1 อย่างความเป็นหนุ่มเป็นสาว (Young Adult) แล้วจะเห็นได้ว่าพฤติกรรมสำคัญของมิชชีสตาร์ลิ่งกับฮุคมีความคล้ายคลึงกันเพราะตัวละครต้องการบางอย่างจากเด็ก ในส่วนของฮุค ตัวละครไม่รู้วิธีการแสดงออกถึงความรัก ตัวละครจึงมีพฤติกรรมที่ร้ายกาจอย่างตายตัว (Type Character) กับปีเตอร์แพน แต่ในส่วนของมิชชีสตาร์ลิ่งถึงแม้ตัวละครจะรู้จักวิธีการจัดการเด็ก ๆ มากกว่าฮุค แต่เธอก็ยังต้องฟังพานาน่า และไม่สามารถดูแลลูก ๆ ด้วยตนเองได้ ทำให้ผู้ศึกษาสามารถเข้าใจได้ว่าลึก ๆ แล้วมิชชีสตาร์ลิ่งกับฮุคมีจุดเชื่อมโยงกันอยู่ในเชิงสัญลักษณ์ความเป็นหนุ่มเป็นสาว (Young Adult) เพราะหากลองสะท้อนกับสังคมผู้ใหญ่หลายคนมีความต้องการบางอย่างจากเยาวชนเสมอ เช่น เด็กทุกคนต้องตั้งใจเรียน เด็กทุกคนต้องอยู่ในระเบียบ และเด็กทุกคนต้องเป็นคนดี แต่ผู้ใหญ่เองก็ยังมีข้อบกพร่องบางอย่างอยู่เช่นกัน

นอกจากนั้นแล้วในการก้าวผ่านวัย (Coming of Age) ของตัวละครมิชชีสตาร์ลิ่งกับฮุคก็มีจุดเชื่อมโยงที่สอดคล้องกันได้อย่างชัดเจน เนื่องจากวรรณกรรมต้นฉบับได้ประพันธ์ และตีพิมพ์ขึ้นในปีค.ศ. 1911 ประเทศอังกฤษ ทำให้ผู้ศึกษาได้ค้นพบพฤติกรรมของตัวละครมิชชีสตาร์ลิ่ง ที่ได้รับการปลูกฝังตามแบบฉบับสะท้อนผู้หญิงในยุควิกตอเรียน

ตามร่องรอยประวัติศาสตร์ของศตวรรษที่ 19 เช่น ผู้หญิงไม่มีสิทธิในการออกเสียงเลือกตั้ง หรือมีทรัพย์สินเป็นของตนเอง ตำแหน่งของผู้หญิงโดยเฉพาะในชนชั้นกลางอย่างบ้านของครอบครัวดาร์ลิ่ง คือ ทำหน้าที่เป็นแม่ศรีเรือนดูแลบ้านให้เรียบร้อย จัดเตรียมอาหาร และดูแลลูก หรือเรียกผู้หญิงแบบนี้ว่า นางฟ้าประจำบ้าน (The Angel in the House) (Barrie, 1991)

ซึ่งสิ่งที่สังคมกำหนดค่าผู้หญิงในสมัยนั้น ทำให้มิชชีสตาร์ลิ่งเป็นตัวละครที่กำลังถูกสังคมคาดหวัง จนบางครั้งก็ไม่สามารถทำตามความรู้สึกของตนเองได้ ยิ่งไปกว่านั้นเมื่อตัวละครเข้าสู่บทบาทความเป็นแม่ในช่วงยุคฝันแห่งอเมริกัน (American Dream) ตัวละครจึงต้องจัดแจงทุกอย่างเกี่ยวกับลูก และสามีตามแบบฉบับนางฟ้าประจำบ้าน และคอยรักษาภาพลักษณ์ครอบครัวให้งดงามเสมอ จนลืมคำนึงถึงหัวใจที่แท้จริงของแม่ที่ควรมีต่อลูก เช่น การสั่งสอนลูกให้มีพฤติกรรมตามที่สังคมมองว่าถูก การไปเข้าร่วมงานสังคมเพื่อรักษาภาพลักษณ์ของคนในครอบครัว การจัดแจงระเบียบต่าง ๆ ในบ้านเพื่อให้เป็นไปตามระเบียบต่าง ๆ ตามที่สังคมกำหนด แต่แท้จริงแล้วสิ่งเหล่านี้เป็นเพียงเปลือกนอกของการเป็นแม่คนหนึ่งเท่านั้น ทำยที่สุด ณ วันที่ลูก

ๆ บินกลับมาตัวละครมีการก้าวผ่านวัย (Coming of Age) เกิดขึ้น เพราะตัวละครได้เรียนรู้ถึงความห่วงใย และความคิดถึงของแม่ที่มีต่อลูก นี่เป็นครั้งแรกที่ตัวละครมิชชีสตาร์ลิ่งมีคุณสมบัติความเป็นแม่อย่างแท้จริง ซึ่งเกิดขึ้นในตอนท้ายเรื่อง ถึงแม้ว่าพฤติกรรมของตัวละครจะไม่ได้เปลี่ยนแปลงไปจากตอนต้นเรื่องก็ตาม

เมื่อนำการปลุกฝังผู้หญิงในยุควิกตอเรียน และการเป็นแม่ในสังคมยุคความฝันแห่งอเมริกา (American Dream) ของตัวละครมิชชีสตาร์ลิ่ง มาเปรียบเทียบกับตัวละครฮุค จะเห็นได้ว่าตัวละครอยู่ในสภาวะของการโดนสังคมให้ค่าเช่นกัน เพราะในโลกแห่งจินตนาการ ฮุคถูกมองว่าเขาคือตัวร้าย เขาคือหัวหน้าโจรสลัดที่ดิบเถื่อน เสียงดัง น่าเกรงขาม จนทำให้ตัวละครเชื่อว่าพฤติกรรมของตนทำให้โลกใบนี้สมบูรณ์และน่าอยู่ขึ้น ฮุคจึงเชื่อว่าตนควรกำจัดปีเตอร์แพน เพราะปีเตอร์แพนมีลักษณะนิสัยทุกอย่างตรงข้ามกับตนเอง ฮุคเชื่อว่าการฆ่าคนไม่ใช่เรื่องผิด เพราะคิดว่าการทำตัวน่ากลัวจะทำให้ผู้คนในโลกแห่งจินตนาการยอมรับ และฮุคเชื่อว่าการมีอำนาจเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุด เพราะจะทำให้ผู้อื่นจดจำชื่อเสียง และกิตติศัพท์ของตนได้ แต่ท้ายที่สุดตัวละครตัวนี้ก็ได้รับการก้าวผ่านวัย (Coming of Age) เมื่อฮุคเรียนรู้แล้วว่าเขาไม่จำเป็นต้องมีอำนาจเสมอไป และคนเราพ่ายแพ้เป็น ฮุคจึงแสดงความรู้สึกภายในของตนเองออกมาโดยไม่สนคำว่า “ตัวร้าย” ตามที่โลกแห่งจินตนาการกำหนด จนทำให้ตัวละครได้เรียนรู้ถึงความอ่อนโยนภายใต้เปลือกอันแสนน่ากลัวของตนเอง ตัวละครจึงให้อภัยปีเตอร์แพนได้ในท้ายที่สุด

ครูเขียนป้ายทวงเงินค่าเทอม 700 บาท แม่เสื้อเด็กนักเรียน เหตุเพราะยังค้างชำระ ภายหลังจากโรงเรียนแจ้งว่า เป็นเงินบำรุงการศึกษาและบริการเสริมซึ่งไม่จ่ายก็ได้ เบื้องต้นได้ส่งย้ายครูคนดังกล่าวไปช่วยราชการที่กองการศึกษาเทศบาลเมืองเพชรบูรณ์แล้ว

มีกรณีครูไม่พอใจเพราะนักเรียนวางรองเท้าไม่เป็นระเบียบ จึงทำโทษด้วยการเอารองเท้าวางบนศีรษะและสั่งกราบรองเท้า 10 ครั้ง ก่อนให้คลานเข้าห้องเรียน เบื้องต้นส่งย้ายครูคนดังกล่าวไปปฏิบัติหน้าที่ที่ สพม.เขต 29 ชั่วคราว

จากตัวอย่างสถานการณ์ดังกล่าวจาก Workpointtoday (2562) ทำให้ผู้ศึกษาทราบว่ามิชชีสตาร์ลิ่งและฮุคมีทัศนคติต่อตนเองโดยให้สังคมเป็นใหญ่ และยอมให้สิ่งเหล่านั้นมาครอบงำการใช้ชีวิต เพราะมิชชีสตาร์ลิ่งเป็นตัวละครที่มีคุณสมบัติของความเป็นแม่ตามสูตรสำเร็จ ส่วนฮุคก็เป็นตัวละครที่ร้ายเพราะต้องร้ายและหากนำ การก้าวผ่านวัย (Coming of Age) ของตัวละครทั้ง 2 ตัวมาสะท้อนปัญหาสิทธิสตรีทางสังคม (Feminist) จะเห็นได้ว่ามิชชีสตาร์ลิ่งเป็นผู้หญิงที่มีพฤติกรรมเป็นไปตามที่สังคมกำหนดไม่ว่าจะยุควิกตอเรียนหรือในยุคความฝันแห่งอเมริกา (American Dream) ถึงแม้ตัวละครจะเรียนรู้แล้ว ตัวละครก็ยังคงแสดงพฤติกรรมเหล่านั้น แต่ฮุคเป็นผู้หญิงที่มีพฤติกรรมบางอย่างเพื่อพิสูจน์ตนเองให้สังคมยอมรับ เช่น การเป็น

หัวหน้าใจสลัด การมีความสามารถรอบด้าน การเลี้ยงดั่ง และยึดมั่นในอุดมการณ์ตนเอง เป็นต้น จึงทำให้ผู้ศึกษาหาจุดเชื่อมโยงในความแตกต่างนี้จากตัวละครทั้งสองได้ เพราะถ้าเปรียบเป็นสัญลักษณ์ มิซซิดาร์ลิ่งคือผู้หญิงในสังคมวิกตอเรียน ส่วนสุคสามารถที่จะเป็นจิตใต้สำนึกของผู้หญิงเหล่านั้นที่กำลังพยายามอย่างหนักเพื่อพิสูจน์ตนเอง และกำลังเรียกร้องความเท่าเทียมจากสังคม

เมื่อตัวละครได้เรียนรู้ตามที่กล่าวไว้ข้างต้นแล้ว ตัวละครจึงมีเอกลักษณ์เฉพาะบุคคล (Identity) ซึ่งผู้ศึกษาสามารถสรุปได้ดังนี้

1.เอกลักษณ์เฉพาะบุคคล (Identity) จากยุคสมัยและบทบาทของตัวละคร

ตัวละครมิซซิดาร์ลิ่ง ถึงแม้ตัวละครจะได้รับการปลูกฝังส่วนใหญ่คล้ายกับผู้หญิงในสมัยวิกตอเรียน และโดนสังคมกำหนดบทบาทให้เป็นแม่คนตามฉบับความฝันแห่งอเมริกา (American Dream) ในเวลาต่อมาแต่แท้จริงแล้ว มิซซิดาร์ลิ่งไม่ใช่ผู้หญิงแบบนั้นสักทีเดียว เธอ มีหัวใจรักที่บริสุทธิ์แบบที่แม่คนหนึ่งมีให้แก่ลูก ๆ เธอเป็นผู้หญิงที่กล้าหาญ และยอมเสียสละทุกอย่างเมื่อลูกของตนเองหายไปแม้ท้ายที่สุดสังคมยังคงเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมของเธออยู่ แต่ตัวตนของแม่ที่เธอมีนั้นจะยังคงอยู่ต่อไปเสมอ

2.เอกลักษณ์เฉพาะบุคคล (Identity) จากลักษณะนิสัยตัวละครหลังจากผ่านการเรียนรู้

ตัวละครสุค ถึงแม้ในมุมมองของนิทานเด็กสุคจะเป็นตัวร้าย และเป็นตัวละครที่จะไม่มีวันยอมพ่ายแพ้ แต่เมื่อตัวละครก้าวผ่านการเรียนรู้ และยอมที่จะอ่อนแอลง เราจะเห็นความอ่อนโยนของสุคในเวลาเดียวกัน เพราะสุคก็เป็นผู้หญิงคนหนึ่งเช่นเดียวกับมิซซิดาร์ลิ่ง จึงไม่แปลกที่สิ่งที่ตัวละครเป็นจะแตกต่างกันโดยสิ้นเชิงกับสิ่งที่สังคมคาดหวัง เพราะเหรียญมี 2 ด้านเสมอ

จะเห็นได้ว่าเอกลักษณ์เฉพาะบุคคล (Identity) ของตัวละครทั้ง 2 ตัวมีความเชื่อมโยงที่คล้ายคลึงกันในเรื่องของผู้หญิง และผู้ใหญ่ เพราะนอกจากเรื่องสิทธิสตรีตามแบบวิกตอเรียน หรือบทบาทหน้าที่ของแม่ในยุคความฝันแห่งอเมริกา (American Dream) แล้ว หากลองมองผู้ใหญ่หลายต่อหลายคนในสังคม ผู้ศึกษามีความเห็นว่ เมื่อเราถูกให้มองว่าเราเป็น “ผู้ใหญ่” เราจะตระหนักถึงคำ ๆ นี้อยู่เสมอ และคิดอยู่เสมอว่าสิ่งใดคือสิ่งที่ผู้ใหญ่ควร และไม่ควรทำ แล้วสิ่งใดคือสิ่งที่ผู้ใหญ่หลายคนมักจะชอบทำ จนทำให้บางครั้งเราก็ต้องเก็บงำตัวตน ความรู้สึก และความต้องการของตนเอง เพราะเราคิดว่าเราเป็น “ผู้ใหญ่” แล้ว เราไม่สามารถทำได้เช่นเดียวกับมิซซิดาร์ลิ่ง และสุค เราจึงระมัดระวังในการแสดงออกของเราเสมอเพื่อให้การแสดงออกนั้นเป็นไปตามบทบาท และหน้าที่ที่ได้รับจากสังคม เหมือนมิซซิดาร์ลิ่งที่ต้องทำทุกอย่างตามแบบฉบับนางฟ้าประจำบ้าน และสุคที่ต้องแสดงออกว่าฉันคือตัวร้าย แต่เมื่อพวกเขาเรียนรู้แล้ว เราจะเห็นเช่นกันว่าพวกเขามี

เอกลักษณ์เฉพาะบุคคล (Identity) ที่ซ่อนอยู่ภายใน และไม่ได้เป็นไปตามการข้อกำหนดของการเป็นผู้หญิง วิกตอเรียน ตัวร้าย และผู้ใหญ่สักทีเดียว

เพราะความเป็นเด็กเป็นสิ่งที่เราทุกคนมีร่วมกัน แต่ในที่สุดด้วยกาลเวลา ความจำเป็น และความรับผิดชอบต่าง ๆ มันก็ค่อย ๆ ทำให้เรากลายเป็นผู้ใหญ่ที่ต้องละทิ้งความเป็นเด็กไป เราต้องคิดมากขึ้น รับผิดชอบมากขึ้น ผ่านโลกมาในระดับหนึ่งก็รู้สึกว่ามีอะไรใหม่ให้เรียนรู้แล้ว จากความสดใหม่ช่วงต้นของชีวิต ก็ค่อย ๆ นำไปสู่ความแห้งแล้งลงเรื่อย ๆ จริง ๆ ชีวิตคนเรามันก็ไม่ได้เป็นเส้นตรงขนาดนั้นหรอก ถึงจะอายุมากขึ้น โลกต้องการให้เรามีความรับผิดชอบและต้องการอะไรต่าง ๆ จากเรา ความเป็นเด็กมันไม่ได้หายไปตามกาล แต่มันคือคุณสมบัติที่เราอาจยังคงบำรุงรักษาไว้ เพื่อให้การเป็นผู้ใหญ่ของเราไม่แห้งแล้งจนเกินไป (วณิต พุทธิภาค, 2564)

จากกระบวนการสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่อง “เนเวอร์แลนด์” ผู้ศึกษาจึงได้เรียนรู้ผ่านตัวละครมิซซีสตาร์ ลิ่ง และสรุปว่าเราทุกคนมีตัวตนของตนเอง จงอย่าให้ตัวตนของเราหายไปเพียงเพราะค่านิยม และข้อกำหนดของสังคมบางอย่าง ในแง่ของการเติบโต ผู้ใหญ่ทุกคนมีความเป็นเด็กอยู่เสมอ และเด็กบางคนก็มีความเป็นผู้ใหญ่มากกว่าใคร ๆ เพราะเหรียญมี 2 ด้าน เพราะตัวตนกับสังคมไม่ใช่สิ่งเดียวกัน และเพราะความจริงกับความฝันต่างกันที่ความเชื่อ

4.2.6 นางสาวรดา โคมวิริยาจารย์ รับบท นาน่า / สมิ

จากการศึกษาพบว่าการวิเคราะห์ตัวละครสมิและตัวละครนาน่าได้เรียนรู้ถึงการยอมรับการเชื่อมั่นในตนเองและการก้าวข้ามผ่านจุดเปลี่ยนสำคัญของตัวละครผ่านตัวละครกับต้นสุค เวนดี้ โจแอนนาและมิเชล จึงทำให้ผู้ศึกษามีความเห็นว่าตรงกับแนวคิด การก้าวผ่านวัย (Coming of age) อธิบายได้ว่า “Coming of Age คือการพูดถึงการเติบโตของตัวละครผ่านเหตุการณ์ต่าง ๆ และการต้องตัดสินใจเลือกทางเดินให้กับชีวิตที่จะส่งผลกระทบต่อในอนาคต เพราะทุกก้าวเดินของชีวิตจากเด็กเป็นผู้ใหญ่ล้วนให้บทเรียนที่สำคัญในชีวิตที่ทำให้เราเติบโตขึ้น ” ตัวละครนาน่ามีการก้าวผ่านวัย คือการก้าวข้ามผ่านตามสถานการณ์ชีวิตเพราะตัวละครนาน่าไม่สามารถลบล้างที่จะตัดสินใจอย่างล่าช้าได้ เนื่องจากตัวละครต้องดิ้นรนเพื่อการอยู่รอด ต้องมีความเป็นผู้นำเมื่อถึงวันเวลาหนึ่ง ตัวละครนาน่าต้องเป็นคนหาเลี้ยงให้สามารถมีชีวิตต่อไปได้ นาน่าไม่สามารถเป็นตัวกำหนดการก้าวผ่านวัยของตัวเองแต่สิ่งที่กำหนดคือสภาพสังคมนั่นเอง ตัวละครของสมิเป็นตัวละครที่สวนทางกับตัวละครของนาน่าอย่างสิ้นเชิง กล่าวคือถ้านาน่าเป็นตัวละครที่มีความเป็นผู้ใหญ่ ตัวละครสมิคือตัวละครที่หัวใจเป็นเด็กแต่ร่างกายเป็นผู้ใหญ่ จุดการก้าวข้ามผ่านวัยของตัวละครสมิอยู่ในตอนท้ายของเรื่อง นั่นคือการที่

สมัยยอมรับกับความเป็นผู้ใหญ่ที่ซ่อนอยู่ภายในร่างกาย การก้าวข้ามผ่านวัยของสมิแบ่งได้เป็น 2 ประเภทคือ 1. การยอมรับกับความสุขเสีย นั่นคือการยอมรับความสุขเสียในตัวของกับต้นสุคที่จากไป 2.การเปิดต้อนรับสิ่งใหม่ นั่นคือการยอมรับว่าตนเองมีความเป็นผู้ใหญ่ เชื่อในตนเองว่าสามารถดูแลและดูแลคนอื่นได้หลังจากที่กับต้นไม่อยู่แล้ว การก้าวข้ามผ่านวัยคือการการเติบโตของตัวละครผ่านเหตุการณ์ต่าง ๆ แต่ตัวละครสมิและตัวละครนาน่ามีเงื่อนไขของอายุตัวละครที่ไม่ได้เข้าข่ายที่จะใช้กับความหมายของการก้าวข้ามผ่านวัยได้ผู้ศึกษาจึงนำมาเปรียบเทียบเชิงนัยยะและนำเสนอในรูปแบบของการก้าวข้ามผ่านขีดความจำกัดของตนเอง

อีริกสัน (Erikson) ได้สร้างทฤษฎีจิตสังคม (Psychological Theory) ขึ้นซึ่งทฤษฎีนี้สามารถแบ่งพัฒนาการทางบุคลิกภาพออกเป็นทั้งหมด 8 ข้อ แต่ผู้ศึกษาขอยกตัวอย่างข้อที่เห็นได้ชัดจากเรื่อง Neverland นั่นคือ แนวคิดความเป็นหนุ่มเป็นสาว (Young Adult) ซึ่งแนวคิดนี้สามารถกล่าวได้ว่า “ ในวัยนี้เป็นวัยที่ทั้งชายและหญิงเริ่มที่จะรู้จักตนเองว่ามีจุดมุ่งหมายในชีวิตอย่างไร เป็นวัยที่พร้อมที่จะมีความสัมพันธ์กับเพื่อนต่างเพศในฐานะเพื่อนสนิทที่จะเสียสละให้กันและกัน รวมทั้งสามารถยินยอมเห็นใจซึ่งกันและกันโดยไม่เห็นแก่ตัวเลย และมีความคิดตั้งต้นเป็นหลักฐานหรือคิดสนใจที่จะแต่งงานมีบ้านของตนเอง” ในตัวละครนาน่ามีแนวคิดของความเป็นหนุ่มสาวในเรื่องของความเป็นแม่ การที่ตัวละครผ่านโลกมามากทำให้ตัวละครเข้าใจในสภาวะต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นภายในเรื่อง ตัวละครนาน่ามีความเป็นตัวละครที่สมจริงมากภายในละครเรื่องเนเวอร์แลนด์แต่ด้วยสถานะทางสังคมที่เธอเป็นอยู่เธอจึงไม่ได้รับความเชื่อถือ เธอไม่มีเสียงที่ดังพอจะบอกให้คนในสังคมรู้ มีเพียงแต่พวกเด็ก ๆ ที่เธอสามารถสื่อสารด้วยได้ เพราะวัยเด็กนั้นเป็นวัยที่มีกำแพงในตัวน้อยหรือแทบจะไม่มีเลย จึงทำให้เธอสามารถสื่อสารได้อย่างชัดเจนที่สุด ตัวละครสมิเป็นตัวละครในเทพนิยาย ตัวละครสมิมีสภาวะความเป็นหนุ่มเป็นสาวน้อยมากเพราะสภาวะของสมิคือการเติบโตร่างกายแต่ภายในจิตใจของสมิยังมีความเป็นเด็กอยู่มาก สมิเป็นบุคคลที่มีประสบการณ์ชีวิตน้อยมากเพราะเป็นตัวละครในเทพนิยายและผ่านการใช้ชีวิตในวัยเด็กที่น้อย ประสบการณ์ที่มีไม่มากของสมิทำให้สมิมีแนวทางการใช้ชีวิตและความคิดที่เป็นเด็ก ตัวละครนาน่าและตัวละครสมิมีอายุตัวละครที่ใกล้เคียงกัน ตัวละครนาน่ามีความเข้าใจทางโลกแล้วแต่ตัวละครสมินั้นยังคงตามหาความจริงและรอการก้าวข้ามผ่าน ตัวละครทั้งสองจึงมีแนวคิดความเป็นหนุ่มเป็นสาวที่แตกต่างกัน (Erikson, 1968)

สิ่งที่ทำให้เห็นถึงการเรียนรู้และการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญของตัวละครนั้นก็คือ Identity หรือ เอกลักษณ์ของแต่ละบุคคล Identityของตัวละครในเรื่อง Neverland สามารถแบ่งได้เป็น 2 แบบคือ 1. Personality หรือ ลักษณะของสิ่งที่อยากให้นักคนอื่นเห็น 2.Character หรือ ตัวตนจริง ๆ ของแต่ละตัวละคร ตัวละครนาน่ามี Personality และ Character ที่เหมือนกัน หรือกล่าวได้ว่าเอกลักษณ์ตัวตนข้างในของเธอกับสิ่งที่เธอแสดง

ออกมาให้บุคคลอื่นได้เห็นนั้นเป็นสิ่งเดียวกันกับที่เธอคิดข้างใน นาน่าเป็นสาวใช้ที่มีบุคลิกพูดจาฉะฉาน ทำหน้าที่ที่ตนได้รับมอบหมายมาเป็นอย่างดีที่สุด มีความเชื่อมั่นในตนเองและเคารพในความคิดของผู้อื่นอยู่เสมอ แต่ตัวละครสมิ์นั้นมี Personality และ Character ที่แตกต่างกันออกไป กล่าวได้ว่า Personality ของสมิ์ที่ตัวละครอื่นมองเข้ามาจะมีเอกลักษณ์คือเป็นคนซื่อ เชื่อคนง่าย ไม่มีไหวพริบ ปฏิบัติตามคำสั่งที่ได้รับอย่างเคร่งครัด ไม่กล้าที่จะออกความคิดเห็นในเรื่องใด ๆ ยกตัวอย่างเช่นการโดนปีเตอร์แพนหลอกว่าเป็นกัปตันสุค การปฏิบัติตามคำสั่งของกัปตันสุคอย่างแน่วแนโดยไม่สนใจสถานการณ์รอบข้าง แต่ Character หรือสิ่งที่ตัวละครสมิ์เป็นด้านในจริง ๆ คือ สมิ์ต้องการที่จะเป็นผู้นำ สามารถทำให้บุคคลอื่นเชื่อมั่นและพึ่งพาในตัวละครของสมิ์ได้ แต่สิ่งที่สมิ์แสดงออกไปนั้นก็ก็เป็นเพราะว่า สมิ์ให้ความเคารพในกัปตันสุคมาก จึงทำให้สมิ์เชื่อฟังและคอยทำตามทุกหน้าที่หรือทุกคำสั่งที่กัปตันสุคมอบหมายให้ทำ จึงทำให้ความเป็นตัวตนที่แท้จริงของสมิ์ไม่ได้รับการแสดงออกอย่างชัดเจน ตัวละครนาน่ามี Personality และ character ที่เหมือนกันนั่นคือ การเป็นคนซื่อตรง และซื่อสัตย์กับความคิดของตนเอง การยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น เช่น นาน่าเชื่อว่าปีเตอร์แพนมีอยู่จริงและเธอก็สนับสนุนความเชื่อของเด็ก ๆ ด้วยเช่นกัน “เอกลักษณ์ (Identity) หรือคุณลักษณะเฉพาะตัว ซึ่งเป็นตัวบ่งชี้ของลักษณะเฉพาะของบุคคล สังคม ชุมชนหรือประเทศนั้น ๆ เช่น เชื้อชาติ ภาษา วัฒนธรรมท้องถิ่น และศาสนา ฯลฯ ซึ่งมีคุณลักษณะที่ไม่ทั่วไปหรือสากลกับสังคม อื่น ๆ พุดง่าย ๆ คือ ลักษณะที่ไม่เหมือนกับของคนอื่น ๆ” จากบทความที่กล่าวมาข้างต้นนั้น สามารถสรุปได้ว่าทุกตัวละครในเรื่อง Neverland มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่แตกต่างและโดดเด่นกันออกไป ซึ่งในแต่ละตัวละครนั้นก็จะมี Personality และ Character ทั้งที่แสดงออกมาเหมือนกันและมีที่แสดงออกมาไม่เหมือนกัน เพราะฉะนั้นในทุกตัวละครจะสามารถเรียนรู้เอกลักษณ์ของตนเองได้ เอกลักษณ์ของทุกตัวละครที่เกิดขึ้นนั้นเมื่อเวลาผ่านไป เอกลักษณ์ของแต่ละบุคคลก็แตกต่างกันออกไป เอกลักษณ์ตัวตนเมื่อ 10 ปีที่แล้ว เอกลักษณ์ตัวตนในปัจจุบัน และเอกลักษณ์ในอนาคตอีก 10 ปีข้างหน้า มักจะไม่เหมือนกันอยู่แล้ว แต่ ณ ปัจจุบัน เรื่อง Neverland ทำให้เห็น Identity หรือเอกลักษณ์ของแต่ละตัวละครได้ออกมาดังที่กล่าวเสนอไปในบทความข้างต้น จากการศึกษาตัวละคร สมิ์ และตัวละคร นาน่า ผ่านเรื่อง Neverland ทำให้เห็นถึงการเรียนรู้ของตัวละครทั้ง 2 ตัวนี้ผ่านตัวละครต่าง ๆ มากมายในเรื่อง ยกตัวอย่างเช่น กัปตันสุค เวนดี้ โจแอนนาและมิเชล จึงสามารถกล่าวได้ว่าทุกตัวละครในเรื่อง Neverland มีความสำคัญด้วยกันหมดทั้งสิ้น

4.3 นักออกแบบ

4.3.1 นางสาว ปันณรัตน์ กุลพิชัยสิทธิ์ ผู้ออกแบบฉาก

“Kriangkrai is ready to take more responsibility. He really comes of age now. เกือบไกรพร้อมที่จะแบกรับความรับผิดชอบมากขึ้น ตอนนี้เขาเป็นผู้ใหญ่แล้วจริงๆ” ข้อความข้างต้นมาจากบทความที่ว่าการก้าวผ่านช่วงวัยหรือการเติบโต “คนเราเมื่อวันเวลาผ่านไปย่อมเจริญวัยขึ้นเรื่อยๆ เป็นเหมือนกับเงาตามตัว เมื่อถึงจุดหนึ่งย่อมถึงพร้อมด้วย “วัยวุฒิ” ที่เหมาะสมสำหรับความรับผิดชอบต่างๆ ที่มากขึ้น และในขณะที่เดียวกันก็อาจทำให้มีสิทธิที่จะทำอะไรต่างๆ ได้มากขึ้นด้วยเช่นกัน แต่ในเช่นเดียวกันนั้นเมื่อเราต่างเติบโตเป็นปรกติที่จิตใจเราจะหวนคิดถึงตอนเป็นเด็ก บางทีการอยากกลับไปเป็นเด็กอีกครั้งนั้น ก็ไม่ได้หมายความว่าไม่พอใจกับชีวิตในปัจจุบัน ไม่ได้ท้อแท้หรือสิ้นหวังกับสิ่งที่เป็นอยู่ แต่แค่เพียงหวนคิดถึงช่วงเวลาชีวิตที่มีความสุข สนุกสนานเบิกบาน ซึ่งอยากให้เกิดขึ้นในชีวิตบ้างเป็นบางครั้งเท่านั้นเอง “ซึ่งเนื้อหาจากบทความข้างต้นทำให้ผู้ศึกษาได้ตีความออกมาว่า “คนเราไม่ว่าจะโตแค่ไหน ก็ยังมีความเป็นเด็กอยู่ในตัวเสมอ” และผู้ศึกษาจึงได้นำประโยคนั้นมาตีความถึงการเติบโตเป็นผู้ใหญ่ผ่านตัวละครในเรื่องเนเวอร์แลนด์ ซึ่งออกมาในรูปแบบของฉากละคร (Scene)

การเติบโตถ้ามองแง่ของการเล่าผ่านบทละครเวทีเรื่อง เนเวอร์แลนด์นั้น จะเปรียบกับการที่ตัวละครได้เติบโตสู่วัยเด็กเป็นวัยผู้ใหญ่ ผ่านตัวละครอีกตัวในเรื่อง ยกตัวอย่างเช่น ตัวละครมิเชลเติบโตเป็นผู้ใหญ่ผ่านตัวละครของกัปตันฮุก เป็นต้น ส่วนในแง่ของการออกแบบ การที่เล่าถึงคำว่า “เติบโต ” ให้เกิดเป็นภาพและฉากละครเวทีเรื่อง เนเวอร์แลนด์ ผู้ศึกษาได้คำนึงถึงปัจจัยต่างๆ ซึ่งเกี่ยวข้องกับการเติบโตของคนในแต่ละช่วงวัย และในละครเรื่องเนเวอร์แลนด์ได้เล่าถึงช่วงคาบเกี่ยวระหว่างวัยรุ่นไปจนถึงวัยผู้ใหญ่ตอนต้น ของตัวละครหรือที่เรียกว่า Young adult แบ่งแยกอายุออกมาได้ในช่วงวัย 14 ถึง 18 ปี นั่นคือช่วงเวลาของคนที่ยังไม่แน่ใจว่าตนเป็นเด็กหรือผู้ใหญ่ ซึ่งในเรื่องเหตุการณ์ส่วนมากจะเกิดขึ้นภายในห้องนอนของตัวละคร (เวนต์ มิเชล และโจแอนนา) ที่ยังอยู่ในช่วงวัยดังกล่าว ผู้ศึกษาจึงคำนึงถึงการออกแบบฉากให้สนับสนุนในช่วงวัยของตัวละครมากที่สุด อย่างเช่น การเลือกใช้สีของตกแต่งฉาก รูปร่างและรูปทรงของเฟอร์นิเจอร์ภายในห้องนอน และการเลือกใช้สีของพื้นผิวต่างๆ และลวดลายของผนังห้องและพื้น รวมถึงได้ทำการลดทอนขนาดของความสูงในการออกแบบฉากทั้งหมดให้มีความสูงไม่เกินกว่านักแสดงมาก ผู้ศึกษาได้คำนึงถึงการออกแบบให้เน้นถึงความ เป็นกลางของช่วงวัย ไม่เน้นออกแบบให้มีความเป็นเด็กเกินไป หรือมีความเป็นผู้ใหญ่เกินไปเพราะอยากให้ภาพรวมของฉากสื่อถึงวัยของตัวละครมากที่สุด และฉากนั้นต้องบ่งบอกอัตลักษณ์หรือความเป็นตัวตนของตัวละคร

การออกแบบฉากละครเรื่องนี้ถือเป็นเรื่องยากเพราะเนื่องจากบทละครเรื่องเนเวอร์แลนด์ได้ทำการเล่าเรื่องถึงสองสถานที่ใหญ่ๆ ซึ่งสถานที่ทั้งสองนั้นแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิงทั้งในด้านสภาพแวดล้อม สถานที่ เวลา และในด้านของตัวละคร เช่นช่วงต้นเรื่องจะเล่าถึงฉากในห้องนอน ที่ภาพรวมเป็นห้องของเด็กผู้หญิง ช่วงกลางของเรื่องจะเป็นเล่าถึงตอนที่ตัวละครได้ไปอยู่ในเนเวอร์แลนด์ ดินแดนที่ทุกอย่างจะเหนือจินตนาการ และมีสถานที่ประหลาดมากมาย และช่วงสุดท้ายตัวละครนั้นจะต้องกลับมาที่บ้านของตน ดังนั้นการออกแบบฉากทั้งหมดจึงต้องเน้นให้ใช้งานได้ทั้งสองสถานที่ ไม่เปลืองพื้นที่ที่จำกัดของโรงละคร และทำให้คนดูเชื่อว่าตัวละครเข้าไปอยู่ในโลกของเนเวอร์แลนด์จริงๆโดยที่มีแค่ฉากเดียวผ่านการออกแบบของผู้ศึกษา

จากบทความข้างต้นทั้งหมดนั้นผู้ศึกษาได้นำมาต่อยอดเป็นแนวคิดรวมกับทีมงานทุกฝ่าย หรือที่เรียกว่า คอนเซ็ปต์ ดีไซน์ (Concept design) ที่ว่าด้วย “ความจริงกับความฝัน ต่างกันที่ความเชื่อ” คือการที่ตัวละครนั้นมีความเชื่อว่าเนเวอร์แลนด์ที่เขาคิดนั้นมีอยู่จริง และในห้องของเขานั้นคือดินแดนเนเวอร์แลนด์ แม้ว่าในความเป็นจริงแล้วมันคือห้องนอนเด็กธรรมดาก็ตาม โดยที่ฉากต่างๆจะถูกเล่าผ่านความเชื่อและการศรัทธาของตัวละครที่มีต่อสถานที่นั้น

ผู้ศึกษาได้ตีความและออกแบบโดยการยึดโครงสร้างหลักของบ้าน และนำมาลดทอนให้เป็นห้องหนึ่งห้องและรวมกับดีไซน์ของสนามเด็กเล่น นั่นคือ ในห้องนอนของเวนต์ ซึ่งภายในห้องของเวนต์ได้มีการลดทอนส่วนประกอบบางอย่าง เช่น ผนังของห้องที่มีการเจาะให้โปร่ง บางผนังถูกลดทอนให้เหลือแค่โครงที่ออกมาคล้ายคลึงกับเครื่องเล่นในสนามเด็กเล่น เหลือไว้เพียงแค่บางส่วนที่สำคัญไม่ยกโครงสร้างของห้องนอนมาทั้งหมด และเมื่อมีการเปลี่ยนฉากไปยังดินแดนเนเวอร์แลนด์จะไม่มีมีการเปลี่ยนแปลงใดๆของฉาก โดยที่ผู้ศึกษาได้ออกแบบฉากและเฟอร์นิเจอร์ที่มีความเหมือนจริงกับยุคที่เลือกมามากที่สุด เป็นสถานที่จริงๆในยุคของตัวละคร การตกแต่งห้องนอนยึดมาจากโลกความจริงทั้งหมด และในเมื่อฉากนำไปสู่ดินแดนของเนเวอร์แลนด์นั้น การที่จะทำให้โลกความจริงแตกต่างกับโลกเนเวอร์แลนด์ ก็คือการอาศัยแค่เพียงแสง เสียง เทคนิคพิเศษ และอุปกรณ์ประกอบฉากบางอย่างที่ซ่อนอยู่ในฉากตั้งแต่ต้นเรื่อง ที่สามารถยก ลาก ดึง ออกมาจากฉาก โดยอาศัยการกระทำของนักแสดงรวมทั้งจินตนาการของนักแสดงที่เชื่อว่าตัวละครอยู่ในเนเวอร์แลนด์จริง ๆ แล้วสามารถทำให้เห็นถึงความแตกต่างของโลกจริงกับเนเวอร์แลนด์ สุดท้ายสิ่งที่คุณศึกษาอยากให้เกิดขึ้นมากที่สุดคือการที่ผู้ชมจินตนาการและมองเห็นเนเวอร์แลนด์ไปพร้อมกับตัวละครโดยที่ฉากเบื้องหน้ายังเป็นโครงสร้างของห้องนอนอยู่ก็ตาม

สรุปสิ่งที่ได้จากการเรียนรู้ที่เรียกว่า เอกลักษณ์เฉพาะบุคคล(identity) คือความเป็นตัวต้วที่สามารถบ่งชี้ลักษณะเฉพาะของบุคคล เอกลักษณ์ในการออกแบบฉากของผู้ศึกษา คือการที่ตัวละครไม่ได้เป็นเด็กหรือ

ไม่ได้เป็นผู้ใหญ่ซะทีเดียว สุดท้ายผู้ศึกษาได้คงความเป็นผู้ใหญ่และความเป็นเด็กเอาไว้โดยการให้โครงสร้างของบ้านที่แท้จริง เพียงแค่มีการลดทอนส่วนที่ไม่จำเป็นเท่านั้น นั่นคือส่วนที่ผู้ออกแบบต้องการให้สื่อถึงความ เป็น "ผู้ใหญ่" และส่วนที่ผู้ศึกษาต้องการสื่อถึง "ความเป็นเด็ก" นั่นคือการที่เฟอร์นิเจอร์ทั้งหมดนั้นใช้สีสดใส และภายในเฟอร์นิเจอร์ยังมีการตกแต่งเพิ่มเติมจากบรรดาอุปกรณ์ประกอบฉากที่มีความสดใส ต่อให้โครงสร้างภายนอกจะมีความเป็นบ้านที่แข็งแรง แต่ภายในของบ้านนั้นก็กลับถูกตกแต่งด้วยความเป็นเด็กผนังของ โครงสร้างที่ดูแข็งแรงนั้นก็กลับถูกขีดเขียนด้วยลายมือของเด็กผ่านดินสอสีหลากหลายชนิด

สุดท้ายนั้นการสร้างฉากละครเวทีเรื่องเนเวอร์แลนด์ที่ผู้ศึกษาได้ค้นคว้าและออกแบบ สิ่งนั้นได้เปรียบเสมือนเป็นตัวแทนของผู้ศึกษาเอง นั่นคือความเป็นผู้ใหญ่ที่ยังมีความเป็นเด็กหลงเหลืออยู่ คนที่ ภายนอกเป็นผู้ใหญ่ แต่ภายในยังไม่พร้อมที่จะเติบโตมีความต้องการที่จะเล่นสนุกเหมือนเด็ก หรือที่เรียกกัน ง่ายๆว่า ผู้ใหญ่ที่ไม่อยากโต นั่นเอง

4.3.2 นาย อภิสิทธิ์ พวงผกา ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

จากการศึกษาการจัดทำอุปกรณ์ประกอบฉากในเรื่อง เนเวอร์แลนด์ พบว่า การสร้างสรรค์ผลงานภายใต้ ทฤษฎีของ Young adult , Coming of age , Identity ถือเป็นสิ่งที่ทางผู้ศึกษาได้เรียนรู้จากกระบวนการของ การทำงานในครั้งนี้ไม่ว่าจะเป็นการคิดสร้างสรรค์ผลงาน การวิเคราะห์ตัวชิ้นงาน รวมไปถึงอุปสรรคในการ ทำงาน และสิ่งที่ได้รับจากการสร้างสรรค์งาน ช่วงเวลาระหว่างการจัดทำอุปกรณ์ประกอบฉากในเรื่อง เนเวอร์ แลนด์ ในครั้งนี้ตั้งแต่ ช่วงเตรียมงานช่วงแรก การส่งความคืบหน้า 30% การส่งความคืบหน้า 50% ล้วนมีการนำ ทฤษฎีของ Young adult , Coming of age , Identity มาใช้ร่วมกับธีม (theme) หลักของเรื่องในการสร้างสรรค์ ผลงาน ที่ว่า "ความจริงกับความฝัน ต่างกันที่ความเชื่อ"

โดยช่วงเตรียมงานช่วงแรก และ การส่งความคืบหน้า 30% แรกเริ่มของการทำงานในครั้งนี้ ทางผู้ ศึกษาได้ทำการวิเคราะห์บทละครของเรื่อง เนเวอร์แลนด์ และศึกษาเกี่ยวกับหน้าที่และบทบาทที่ตัวผู้ศึกษาได้รับ จากการศึกษการจัดทำอุปกรณ์ประกอบฉากในเรื่อง เนเวอร์แลนด์ ในช่วงแรกพบว่า บทละครนี้มีความ คล้ายคลึงกับความเป็น young adult การดำเนินเรื่องผ่านการทำงานของความเป็นวัยเด็ก ทั้งในแง่ของ ความคิด การตัดสินใจกลับทางเลือกของตนเอง การสร้างตัวตน นั่นล้วนเป็นจุดประสงค์หลักที่ได้จากวิเคราะห์ บทละครในครั้งนี้ เพราะช่วงวัยรุ่นสำหรับพวกเขาคือวัยที่กำลังจะเริ่มเป็นผู้ใหญ่ ดังนั้น บนพื้นฐานความคิดที่ แตกต่างกัน อาจทำให้เราสร้าง "งาน" ที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งจากเรื่องนี้จะนำไปสู่คำถามที่ว่า เรามอง "เด็ก" ในเรื่องนี้กันเป็นอย่างไร? การสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ ควรคำนึงถึงความหลากหลายของรูปแบบของตัว

ชิ้นงานที่สอดคล้องกับตัวละครในเรื่อง รวมไปถึงความแปลกใหม่ที่ต่างออกไปจากสิ่งที่เคยมีมา เพราะเดิมทีของบทละคร เนเวอร์แลนด์ นั้นถูกดัดแปลงมาจากวรรณกรรมที่มีชื่อว่า ปีเตอร์แพน จึงทำให้เกิดภาพจำของการเห็นงานหรือสร้างสรรค์งาน ดังนั้นขั้นตอนแรกในการสร้างสรรค์ผลงานหลังจากวิเคราะห์บทละครแล้วนั้น ทางผู้ศึกษาจึงทำการเลือกนำเอาแนวคิดการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากที่ว่า “จินตนาการที่แปลกใหม่ แต่ไม่แตกต่าง” ที่ทางผู้ศึกษานำเสนอต่อการส่งงานในช่วงแรก ได้มีการนำเอารูปแบบงานของ “recycle” มาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ด้วย การนำเอา recycle มาใช้ประยุกต์ร่วมในครั้งนี้ก็เพราะว่ามองผิวเผินสิ่งเหล่านี้ก็คือ ขยะ แต่ในขณะเดียวกัน สิ่งเหล่านี้ก็อาจเป็นสิ่งที่แทนใจหรือมีคุณค่าต่อใครคนหนึ่ง ในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง ช่วงเวลาที่เปลี่ยนผ่านในบางครั้งเราอาจจะไม่รู้ตัวเลยว่าตอนนี้เราเปลี่ยนจากเดิมไปแล้ว สิ่งที่เคยอยู่กับเราอาจจะต้องเปลี่ยนไป เช่นเสื้อผ้าโปรดที่เคยใส่ในวัยเด็กตอนนี้เราอาจจะใส่ไม่ได้และเราอาจต้องทิ้งหรือปล่อยสิ่งนี้ไป จึงทำให้ตัวผู้ศึกษานั้นนำเอางาน recycle มาทำงานร่วมกับคำว่า young adult เพราะช่วงวัยที่กำลังเติบโตกับสิ่งของที่ถูกรื้อแล้วถูกนำกลับมาสร้างใหม่จึงทำให้ตัวผู้ศึกษาเองเห็นถึงการเปลี่ยนผ่านของตัวเองในช่วงนี้

การส่งความคืบหน้าในช่วง 50% จึงทำให้ตัวผู้ศึกษานั้นสังเกตเห็นว่าการนำเอาทฤษฎี young adult มาทำงานร่วมกับ recycle นั้นจึงทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของตัวเองที่ทางผู้ศึกษาเองตั้งใจจะนำเสนอต่อผู้ชมในครั้งนี้ ความแปลกใหม่ของตัวชิ้นงานทำให้ตัวผู้ศึกษาได้เรียนรู้ถึงกระบวนการการทำงานที่ต่างออกไปจากเดิม จากการที่ตัวผู้ศึกษานั้นได้ลองทำชิ้นงานชิ้นแรกผ่าน งานเทศกาลปล่อยผีที่ผ่านมา ทำให้ตัวผู้ศึกษานั้นได้เรียนรู้ถึงอุปสรรคของวัสดุอุปกรณ์ที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ และอีกหนึ่งสิ่งที่ตัวผู้ศึกษาได้รับจากได้ลองสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้คือ ทฤษฎี Coming of age ตัวชิ้นงานที่เห็นถึงการเปลี่ยนผ่านแต่ถูกเติมแต่งไปด้วยสิ่งของและลวดลายของช่วงเวลาที่ผ่านไป การสร้างลวดลายจากการวาดบนตัวเฟอร์นิเจอร์ที่เก่า การนำเอาสิ่งของในวัยเด็กมาใช้ในการออกแบบล้วนเป็นการก้าวผ่านทั้งสิ้น แม้แต่ตัวละครเองที่มองเห็นถึงความสุขที่เรียบง่ายกับอุปกรณ์สิ่งของที่ถูกรื้อระหว่างการแสดง ก็นับเป็นหนึ่งอย่างที่ตัวผู้ศึกษานั้นได้เรียนรู้จากการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ เปรียบเหมือนการที่ของใช้ในบ้านของเรายังอยู่คงเดิมมีเพียงเราที่เติบโตขึ้น จากบทความหนึ่งที่ถูกเขียนขึ้นมาผ่านการเติบโต ในแง่ของตัวละครกับอุปกรณ์ประกอบฉากก็คือ

ในชีวิตนี้คุณอาจจะไม่อยากเติบโตอีกแล้วก็ไม่ได้ แต่ระหว่างที่ดูแลฉันอยู่ คุณก็กลายเป็นผู้ใหญ่ไปเสียแล้ว ฤดูกาลแห่งการสืบทอดนั้นยังคงสว่างไสวอยู่เสมอ บางครั้งตอนส่องกระจกก็เลยรู้สึกเศร้า เพราะฉันโตขึ้นขนาดนี้แล้ว และตอนนี้ก็กำลังเตรียมตัวเป็นผู้ใหญ่... (Lambert, 1975, p. 34)

และในช่วงการส่งความคืบหน้า 70% และ การส่งความคืบหน้า 100% ตัวผู้ศึกษาได้ทำการ ออกแบบ และหารูปแบบของตัวชิ้นงานที่ต้องคำนึงถึงการใช้งานต่อนักแสดง จึงทำให้ตัวผู้ศึกษานำเอาการเปลี่ยนผ่าน จากทฤษฎี Coming of age มาทำงานร่วมกับ identity ในช่วงนี้ เพราะตัวละครในเรื่อง เนเวอร์แลนด์ มีจุดเด่นที่ แตกต่างกันอย่างชัดเจน จึงได้ทำการดึงเอา identity ของแต่ละกลุ่มตัวละครมาใช้ในการออกแบบในครั้งนี้ด้วย เพื่อให้เกิดขึ้นของเรื่องและรูปแบบวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ต่างกันออกไป เช่น กลุ่มเด็กหลงเลือกดึงเอา identity ของแต่ละตัวละครที่แตกต่างกันออกมา ในหนึ่งกลุ่มจะประกอบไปด้วยความหลากหลายทางสัญชาติ และ ต่างความชอบ ต่างบุคลิก จึงทำให้ตัวผู้ศึกษาออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากให้มีความเป็นนักสะสมมากที่สุด จากเดิมที่บ้านโพรงต้นไม้คือต้นไม้ที่เต็มไปด้วยเถาวัลย์ และรากต้นไม้ เปลี่ยนกายเป็นตู้เสื้อผ้าที่เปิดออกมา กลายเป็นห้องเก็บสะสมของต่าง ๆ ของตัวละครเป็นต้น

ทั้งนี้จากการศึกษาการจัดทำอุปกรณ์ประกอบฉากในเรื่อง เนเวอร์แลนด์ ทำให้ตัวผู้จัดทำได้ เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของตัวอุปกรณ์ที่ต่างไปจากเดิม การเรียนรู้ศึกษาการทำงานผ่านทฤษฎี young adult, Coming of age และ Identity การสร้างสรรค์งานที่เป็นได้ทั้งความเป็นเด็กและผู้ใหญ่ ล้วนเป็นเป็นสิ่งที่ได้ เรียนรู้ในครั้งนี้ทั้งสิ้น และ ทำายที่สุดการก้าวผ่านออกจากกรอบที่ตั้งไว้ ไม่ยึดติดกับสิ่งเดิม ทำให้ตัวผู้จัดทำนั้น ได้ค้นพบ identity ของตนเองและชิ้นงาน ผ่านการทำงานการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก ในเรื่อง เนเวอร์ แลนด์ การนำเอาอุปกรณ์ที่มีผลต่อผู้ใหญ่แต่สะท้อนให้เห็นความเป็นวัยเด็กนับเป็นอีกหนึ่งสิ่งที่ตัวผู้จัดทำได้ เรียนรู้ การนำเอาสิ่งของที่หลากหลาย ๆ คนมองข้ามมาเพื่อมาใช้ในการทำงานในครั้งนี้ ชิ้นงานที่สร้างผ่านความเชื่อ และความเป็นตัวเรา และยังได้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงจากการสร้างโลกใบใหม่ผ่านการทำงานออกแบบ อุปกรณ์ประกอบฉากในครั้งนี้ อุปกรณ์ประกอบฉากที่ทำหน้าที่เดิมเติมเนเวอร์แลนด์ให้กลายเป็นสถานที่ที่เต็มไปด้วยจินตนาการและความเชื่อนั้น คือสิ่งสำคัญที่ตัวผู้จัดทำตั้งใจจะนำเสนอผ่านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากในเรื่อง เนเวอร์แลนด์ในครั้งนี้ และทำายที่สุด การทำงานในครั้งนี้ตัวผู้จัดทำก็ตอบตัวเองได้ว่า ตัวเรานั้นไม่ได้ ทำสิ่งที่ตัวเรากลัวไม่ได้ แค่นั้นเองไม่กล้าหรือเปิดใจจะทำความรู้จักกับสิ่งนั้นก็เท่านั้น อุปสรรคที่ผ่านเข้ามา ระหว่างทางทำให้ตนเองเห็นตนเองได้ผ่านการส่องกระจกว่าตัวเรานั้นเติบโตขึ้นแล้วและเราตนเองก็สามารถทำ สิ่งนั้นได้เหมือนกัน แม้สิ่งเหล่านี้จะไม่สำเร็จ 100% แบบที่ตั้งใจไว้ แต่การได้สร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ได้บ่ง บอกความเป็นตัวตนของเราอย่างได้เป็นอย่างดี ชิ้นงานที่สร้างผ่านความเชื่อและความเป็นตนเอง การก้าวผ่าน บางอย่างนับเป็นเรื่องยากเสมอ ๆ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องใด แต่ถ้าผ่านสิ่งเหล่านั้นไปได้ตัวเรานั้นก็ถือว่าเอาชนะใจ ตนเองได้แล้ว เหมือนที่ตัวเราในตอนี้ที่ต้องเตรียมตัว เปลี่ยนผ่านเป็นผู้ใหญ่ในอนาคต

4.3.3 นางสาวศัสยมน ไตติลภเวชช์ ออกแบบเครื่องแต่งกาย

จากการศึกษากระบวนการทำงานในด้านของการออกแบบเครื่องแต่งกายเรื่อง เนเวอร์แลนด์ทำให้ผู้ศึกษาได้เรียนรู้และเข้าใจมุมมองใหม่ของการเป็นเด็กและการเติบโตเป็นผู้ใหญ่โดยผ่าน “ อิม ” กลางของเรื่อง คือ ความจริงกับความฝันต่างกันที่ความเชื่อ ผู้ศึกษาเห็นว่าในการทำงานร่วมกับผู้กำกับ นักแสดง ผู้ออกแบบคนอื่น เราต่างได้เรียนรู้มุมมองของความเป็นเด็กและผู้ใหญ่ของทุกฝ่าย ทั้งความเชื่อหรือความฝันต่างถูกถ่ายทอดออกมาผ่านความคิด การทำงานโดยมีละครเรื่อง เนเวอร์แลนด์ เป็นสื่อกลาง ให้ได้ศึกษาเรียนรู้ไปพร้อมกันจนสามารถทำให้เข้าใจและบรรลุเป้าหมายในการศึกษาได้

ในฐานะของผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายเรื่อง เนเวอร์แลนด์ สิ่งสำคัญที่ได้เรียนรู้จากละครเรื่องนี้คือการก้าวข้ามความคิด ลองทำในสิ่งที่ไม่เคยทำมาก่อนโดยสามารถสื่อสารออกมาผ่านเครื่องแต่งกายของนักแสดงซึ่งผู้ศึกษาได้สังเกตเห็นว่า ตัวละครในเรื่องล้วนมีจุดที่ต้องเรียนรู้และก้าวผ่านเหตุการณ์ที่จะทำให้ตัวละครเติบโตขึ้นไปได้โดยผู้ศึกษาได้แบ่งโลกของละครออกเป็น 2 โลกดังนี้

โลกความจริงในฝั่งของผู้ใหญ่ ผู้ศึกษาได้เลือกใช้สีเข้มให้กับตัวละครเนื่องจากผู้ศึกษาได้ตีความให้ตัวละครได้เรียนรู้และก้าวผ่านเรื่องราวมากมาย ซึ่งต่างจากเครื่องแต่งกายของ เวนดี้ โจแอนนา มิเชล โดยผู้ศึกษาได้เล่าเรื่องราวออกมาผ่านทางเครื่องแต่งกายของ 3 พี่น้องที่มีความร่าเริงสดใสผู้ศึกษามองว่าเด็กก็เหมือนผ้าขาวสีส่นที่เริ่มเกิดขึ้นบนเครื่องแต่งกายล้วนเกิดจากจินตนาการความฝันประสบการณ์ในชีวิตที่พวกเขาได้ออกไปผจญภัยในเนเวอร์แลนด์ได้เผชิญกับเหตุการณ์ที่ทำให้เติบโตและเรียนรู้ที่จะเติบโตด้วยตัวเอง จึงทำให้สามารถเห็นถึงพัฒนาการของตัวละครและแสดงออกมาให้เห็นผ่านทางเครื่องแต่งกายของตัวละคร

โลกเนเวอร์แลนด์ผู้ศึกษาได้แบ่งกลุ่มย่อยลงไป โดยเริ่มจากกลุ่มของเด็กหลง คือกลุ่มเด็กที่หลงเข้ามาจากหลากหลายประเทศ หลากหลายวัฒนธรรมดังนั้นการที่จะสามารถมาอยู่ร่วมกันในเนเวอร์แลนด์ได้ต้องเกิดการเรียนรู้แลกเปลี่ยนวัฒนธรรมซึ่งกันและกันทำให้ผู้ศึกษาจึงได้ออกแบบให้เครื่องแต่งกายประจำชาติของแต่ละคนถูกสลับบเปลี่ยนไปอยู่ตามเครื่องแต่งกายของหลายๆตัวละคร

กลุ่มของโจรสลัดมีแนวคิดในการออกแบบคล้ายกับส่วนของเด็กหลงเพราะจากการตีความของผู้ศึกษาทำให้ที่มาของโจรสลัดมาจากกลุ่มทหารเรือที่กบฏจึงได้ออกเดินเรือไปยังหลายประเทศ ได้รับวัฒนธรรม อารยธรรมมาจากแต่ละสถานที่ที่ได้เดินเรือและเรียกตัวเองว่าโจรสลัด

การออกแบบเครื่องแต่งกายในละครเรื่องนี้ คือการที่ผู้ออกแบบได้ศึกษาตีความและได้แรงบันดาลใจมาจากเครื่องแต่งกายที่อ้างอิงตามยุคสมัย ประเทศ วัฒนธรรม โดยได้นำสิ่งเหล่านี้มาสลายรูปแบบฟอร์มโดยใช้วิธีการ รื้อสร้างผสมผสาน กับการปรับมุมมองใหม่จนเกิดเป็นเครื่องแต่งกายที่เซอร์เรียล แปลกใหม่ มี

การผสมผสานอารยธรรมหลากหลายที่เข้าด้วยกันอย่างลงตัว ถือเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้ศึกษาได้เรียนรู้ก้าวผ่านจำกัดของความคิดในการทำงานของตัวเองไปอีกหนึ่งขั้น พร้อมกับการเติบโตไปพร้อมกับตัวละครในเรื่อง ผู้ศึกษาพบว่าในการทำงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายเรื่องเนเวอร์แลนด์ คือช่วงเวลาที่ทำให้ผู้ศึกษาอยู่ในช่วงเวลาของการก้าวข้ามผ่านเหตุการณ์ที่ทำให้ผู้ศึกษาได้เรียนรู้และเติบโตเป็นผู้ใหญ่มากขึ้น “Coming of Age ไม่ได้มาถึงเราเฉพาะตอนจากเด็กเป็นผู้ใหญ่ หรือเฉพาะบางช่วงวัยแล้วจบสิ้น แต่มันจะวนเวียนมาหาเรา ครั้งแล้วครั้งเล่าไม่รู้จักจบสิ้น” ดังนั้นการเติบโตคือการได้เรียนรู้อะไรบางอย่างจากสิ่งที่เจออยู่ในช่วงเวลานั้น และเราต้องเผชิญหน้าเพื่อก้าวข้ามผ่านไปเจอบทเรียนข้างหน้าต่อไป

จากการเครื่องแต่งกายที่ผู้ศึกษาได้ทำการออกแบบ แม้จะรู้สึกเหมือนกับการหยิบเอาอะไรมาสวมใส่ก็ได้แต่ผู้ศึกษาได้ใช้หลักของการจัดองค์ประกอบ ที่คำนึงถึงเส้น รูปร่าง สี ให้เหมาะสมกับรูปร่างและลักษณะของตัวละครอีกทั้งยังต้องคำนึงถึงภูมิหลังที่มาของตัวละครนั้น จึงทำให้มีการผสมผสานหลากหลายอย่างเข้าไปในเกิดเครื่องแต่งกายจนเกิดเอกลักษณ์เฉพาะบุคคลที่ไม่มีคำว่าผิดและถูกในเครื่องแต่งกาย

จากการได้เรียนรู้และก้าวผ่านข้อจำกัดของตัวเองแล้วผู้ศึกษาก็ได้นำเสนอตัวตนของผู้ออกแบบผ่านการออกแบบเครื่องแต่งกายเรื่องเนเวอร์แลนด์ นอกจากเครื่องแต่งกายสามารถจะช่วยสร้างตัวตนให้กับตัวละครแล้ว ยังสามารถแสดงให้เห็นถึงตัวตนของผู้ศึกษาที่นำเสนอออกมาในรูปแบบของความคิด การออกแบบ หรือแม้กระทั่งเทคนิคพิเศษที่ผู้ศึกษาที่มีความสนใจนำมาแทรกอยู่ในเครื่องแต่งกายของตัวละคร ดังนั้นสิ่งที่ผู้ศึกษาได้รับและเรียนรู้จากการทำละครเรื่องเนเวอร์แลนด์คือการที่ผู้ศึกษาได้เรียนรู้มุมมองความคิดของตัวละครและทีมงานทุกคนจนทำให้ผู้ศึกษาได้นำส่วนนี้มาเป็นตัวช่วยในการออกแบบเครื่องแต่งกายให้ผู้ศึกษาได้ก้าวผ่านข้อจำกัดของตัวเองและได้แสดงศักยภาพของตัวเองออกมาได้อย่างเต็มที่โดยผ่าน “ธีม” ของเรื่อง ที่บอกว่า ความจริงกับความฝันต่างกันว่าความเชื่อ

4.3.4 นายปิยะเชษฐ์ ธนโชติฤกษ์ ออกแบบเครื่องแต่งกาย

สิ่งที่ผู้ศึกษาได้เรียนรู้จากการทำทีลิส ? ขอย้อนกลับไปตอนช่วงก่อนจะดีเฟนทีลิสผู้ศึกษาเองก็ไม่ว่าตนเองอยากจะส่งหน้าที่อะไรในทีลิสแต่รู้สึกอยากท้าทายตัวเองโดยการอยากลองทำสิ่งที่ตัวเองไม่เคยทำ หลุดออกจากอะไรเดิมๆที่ทุกคนคิดว่าเราทำได้ อยากพิสูจน์ตัวเองว่าฉันก็สามารถทำเสื้อผ้าได้ทำอย่างอื่นเป็นไม่ได้ เพียงแต่แต่งหน้าเป็นอย่างเดียว ไม่ใช่ว่าการแต่งหน้ามันไม่มันคือสิ่งที่ฉันรัก แต่ทุกคนทราบอยู่แล้วว่าฉันสามารถทำได้ และทุกคนมักจะบอกกับฉันเสมอว่า “ต้องได้ส่งเมคอัพ” ฉันเลยตั้งใจและตัดสินใจว่าจะส่งการออกแบบเครื่องแต่งกาย เพราะมีความชอบและคิดว่าตนเองสามารถทำได้ หลังจากที่ตัดสินใจได้ว่าอยากจะส่งอะไร พบบทสรุปได้ผู้กำกับออกมาสามคน ผู้ศึกษาก็เริ่มศึกษาทำความเข้าใจละครทั้งสามเรื่องว่าเรื่องไหนที่

เหมาะกับตัวเองและอยากทำมันมากที่สุด ได้ออกมาว่าเรื่องที่คุณศึกษาอยากทำมากที่สุดคือเรื่องเนเวอร์แลนด์ แต่ในการส่งรอบแรกผู้ศึกษาอาจจะมีการหลงทางไปบ้างเลยทำให้ไม่ผ่านการคัดเลือกในรอบแรก ในรอบที่สองเลยตั้งสติและไม่หลงทางกับประเด็นที่ผู้กำกับบอกจะนำเสนอ ในที่สุดก็สัมผัสกับความตั้งใจที่อยากจะทำเอาชนะใจตัวเองก็สำเร็จ ทำให้ได้มาซึ่งหน้าที่นักออกแบบเครื่องแต่งกายทำร่วมกับนางสาวศัสยมน โตติลลเวทซ์ สิ่งที่ได้เรียนรู้จากการดีเฟนทีลิสครั้งนี้คือได้เอาชนะใจตัวเองคำพูดของคนอื่นและได้รู้ว่าความพยายามไม่เคยทำร้ายใคร

ความพยายามมาพร้อมกับการเติบโตขึ้น หลังจากที่เราพยายามเพื่อให้ได้หน้าที่ออกแบบเครื่องแต่งกายมา ก็ถึงเวลาออกแบบและผลิตผลงาน ตลอดเวลาที่ได้เริ่มทำโปรดักชั่นละครเรื่องเนเวอร์แลนด์มาผู้ศึกษารู้สึกค่อยๆโตขึ้นเหมือนกับพัฒนาการของตัวเองละคร บทละครและเพื่อนๆที่มงานในโปรดักชั่น เรื่องนี้พูดถึงการก้าวข้ามผ่านความเป็นเด็กเพื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ ความเป็นผู้ใหญ่ในที่นี้ไม่ได้หมายถึง “อายุ” ที่เป็นตัวเลขที่มันมากขึ้น แต่บางครั้งหรือสำหรับบางคนอายุที่เพิ่มขึ้นก็เป็นเพียงตัวเลขจริงๆ แต่ความคิดหรือความเป็นผู้ใหญ่ไม่ได้เติบโตขึ้นไปตามอายุแต่อย่างใด การเติบโตขึ้นอาจเกิดขึ้นจากหลาย ๆ ปัจจัย แต่ที่สำคัญที่สุดผู้ศึกษาเห็นจะเป็น “ความคิด” และ “การกระทำ” ของตัวเราต่างหากที่บ่งบอกถึงความเป็นผู้ใหญ่ที่แท้จริง หากเรารู้จักศึกษาหาความรู้ พัฒนาความคิดความอ่านของเรา เราก็เติบโตเป็นผู้ใหญ่ได้ เราทุกคนสามารถ “coming of age” ได้โดยไม่ต้องรอให้แก่เฒ่า กล่าวพูดได้เต็มปากจริงๆว่าการได้ทำหน้าที่ออกแบบเครื่องแต่งกายเรื่องเนเวอร์แลนด์นี้ทำให้โตขึ้นจริงๆ ต้องรับผิดชอบผลงานชิ้นนี้ผลงานที่เราต้องคิดและออกแบบเองทั้งหมด ตั้งแต่ขั้นตอนคิด ออกแบบเปลี่ยนไม่รู้ก็แบบกว่าจะได้ผลิตเป็นชิ้นงาน พอผลิตออกมาเป็นชิ้นงานแล้วก็ต้องมีการปรับแก้เพื่อให้เข้ากับนักแสดงและองค์ประกอบศิลป์ด้านอื่น ๆ บนเวทีเพื่อที่ผลงานจะได้ออกมาในทิศทางเดียวกัน ต้องทำงานร่วมกับผู้อื่นที่ไม่ใช่แค่เพื่อนตัวเองแต่รวมถึงน้อง ๆ ในโปรดักชั่นที่เราอาจจะไม่สนิทหรือคุ้นเคย คุณครูและบุคคลอื่นๆที่เราต้องติดต่อประสานงานด้วย ถึงตอนนี้ผลงานของเราอาจจะยังไม่ได้เสร็จสมบูรณ์หรือผลงานของเราไม่ได้ออกไปสู่สายตาของผู้ชม แต่ทว่ามองย้อนกลับไปถึงจุดเริ่มต้นกว่าจะมาถึงปัจจุบันทุกวันนี้นับว่าเราเดินมาไกลมากจริงๆ

จากสไลด์ดีเฟนทีลิสเพียงสามหน้ากลับกลายเป็นเสื้อผ้ามากมายนับสิบ ๆ ชุดนี่ก็คงบ่งบอกได้แล้วว่าตัวผู้ศึกษาและเพื่อนๆในโปรดักชั่นเราเติบโตขึ้นไปพร้อมกับละครเรื่องเนเวอร์แลนด์จริง ๆ

สรุปได้ว่าในหน้าที่การออกแบบเครื่องแต่งกายเรื่องเนเวอร์แลนด์นี้ได้มีแนวคิดที่ผสมผสานกันหลากหลายเทคนิคไม่ว่าจะเป็นการร้อยสร้าง การรีไซเคิลไม่ใช่การทำขึ้นมาแล้วทำตามใจชอบของผู้จัดทำแต่ทุกอย่างผ่านการออกแบบ การคิดพิจารณาไตร่ตรองอย่างถี่ถ้วนจนได้ออกมาเป็นชิ้นงานที่มีเอกลักษณ์เป็นของ

ตัวเองเพราะทุกคนล้วนแต่มีความความคิดที่ต่างกัน แต่พวกเราได้สร้างความแตกต่างที่ออกมาได้อย่างลงตัว การทำที่ลิสเรื่องเนเวอร์แลนด์นี้เป็นตัวชี้วัดแล้วว่าตัวผู้จัดทำเองและเพื่อนๆในโปรดักชันได้เติบโตขึ้นมากจากวันแรกจนถึงวันนี้ ถึงละครของเราจะไม่ได้ออกสู่สายตาของผู้ชมหรือไม่ได้เกิดการแสดงขึ้นเสียด้วยซ้ำ แต่สิ่งที่เราทำมาทั้งหมดรวมถึงการตัดสินใจในการไม่ไปต่อและเลือกที่จะหยุดทุกอย่างไว้เพียงเท่านั้นยังต่อย้าเข้าไปอีกว่าพวกเราโตแล้วจริงๆ

4.3.5 นายณัฐพล อุ๋อัน ออกแบบเครื่องแต่งกายพิเศษ

ปีเตอร์แพน ฉันขอมอบจูบนี้ให้เธอนะ "

เวนด์พูดกับปีเตอร์แพน โดยการมอบจูบของเขาคือการให้เป็นสิ่งของติดตัว ซึ่งตอนที่ผู้ศึกษาได้อ่านบทตรงนี้มีความรู้สึกที่ต่างจากการจูบที่ผู้ใหญ่เขาทำกัน หรือว่านี่คือช่วงเวลาของเด็กคนนึงกำลังจะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ ตอนเป็นเด็กผู้ศึกษาเชื่อว่าทุกคนต้องเคยโตมากับการที่เล่นเป็นผู้ใหญ่ เล่นเป็นแม่ บางครั้งเป็นพ่อแถมยังมีการไปทำงานเหมือนพ่อจริงๆทั้งๆที่ยังไม่รู้ด้วยซ้ำว่าการทำงานแบบผู้ใหญ่จริงๆนั้นเป็นอย่างไร แน่ใจว่าทั้งหมดนี้คือจินตนาการผ่านมุมมองของเด็ก บางครั้งก็เล่นบทบาทสมมติเป็นโจรสลัด เป็นอินเดียนแดงโดยเอาผ้าห่มมาทำเป็นผ้าคลุมเอาไม้แขวนมาทำเป็นดาบแถมเชื่ออย่างสนิทใจว่ามันเป็นดาบจริงๆถ้าโดนแทงต้องลงไปนอนเจ็บที่พื้น ความเพ้อฝันจินตนาการเหล่านี้ล้วนเกิดจากความจริงซึ่งต่างกันที่ความเชื่อ ผู้ศึกษาคิดว่าสิ่งนี้มีในตัวทุกคนความคิดเหล่านี้ของผู้ศึกษาได้ผุดขึ้นมาหลังจากที่ได้อ่านบทเรื่อง "Neverland" เสร็จทำให้หวนคิดกลับไปตอนเป็นเด็กเรามักจะคิดไปเองว่าเป็นผู้ใหญ่แล้วทั้งๆที่หลายๆอย่างเราเองก็ยังไม่เข้าใจผู้ใหญ่เลยสักนิดปัญหาในวัยที่ผู้ใหญ่เจอก็ยังไม่เจอในวัยเด็ก เวนด์ มิเชล โจแอนนาเด็กสามคนนี้ทำให้วัยผู้ใหญ่ที่อยู่บนพื้นฐานความเป็นจริงคิดตามเสมอว่าเนเวอร์แลนด์นั้นมีจริงหรือเปล่า สิ่งที่เด็กสามคนได้ตอบกลับผู้ใหญ่มาก็คือ ความจริงความฝันต่างกันที่ความเชื่อ ถ้าเราเชื่อว่าเนเวอร์แลนด์มีจริงเราก็จะมองเห็นดาวดวงที่ 2 ทางด้านขวา

ทุกครั้งที่ผู้ศึกษาได้กลับจากเนเวอร์แลนด์ก็มักจะได้อะไรติดมาในการทำหน้าที่คอสมอสเปเชียลกลับมาด้วยไม่ว่าจะเป็นการสร้างสรรค่านางเงือก อินเดียนแดง โจรสลัด วัตถุติดทั้งหมดมาจากจินตนาการของผู้ศึกษาผ่านสิ่งของรอบตัวผู้ศึกษานี้ถึงช่วงเวลาตอนที่กำลังก้าวข้ามผ่านช่วงวัยของตนเองทำให้รู้ว่าความจริงแล้ววัตถุติดที่ได้จากเนเวอร์แลนด์นั้นมีติดตัวผู้ศึกษาตั้งแต่วัยเด็ก นับว่าเป็นความโชคดีของผู้ศึกษาที่ก่อนที่วัตถุติดเหล่านี้จะเลือนหายไปเหมือนกับพ่อแม่ของเด็กทั้งสาม วัตถุติดเหล่านี้ได้ถูกนำเอามาสร้าง สรรค์ผลงานในเทศกาลศิลปะนิพนธ์รุ่น 24 เรื่อง "Neverland" ถือได้ว่าเป็นโค้งสุดท้ายในชีวิตนักศึกษา นับว่าเป็นผลงานที่มี

คุณค่าทางใจกับผู้ศึกษาเป็นอย่างมากที่ได้ถ่ายทอดเรื่องราวนี้ออกมาให้เป็นรูปธรรม แล้วนั่นก็คือความยากของงานนี้ ความตื่นเต้นคือการแบ่งปันเรื่องราวการผจญภัยในเนเวอร์แลนด์วีดิทัศน์ของเพื่อนๆแต่ละคนที่ได้กลับมามีอะไรบ้างในการสร้างสรรค์ผลงานร่วมกัน วัตถุประสงค์ของแต่ละคนยังบอกถึงความเป็นตัวตนของเพื่อนแต่ละคน

จะเห็นได้ว่าเพื่อนทุกคนได้วัตถุประสงค์มาแตกต่างกัน แน่แน่นอนว่าการเปลี่ยนผ่านช่วงวัยของแต่ละคนนั้นอาจจะคล้ายกันแต่ไม่เหมือนกันแน่นอนเนเวอร์แลนด์ก็คือส่วนประกอบของวัตถุประสงค์ทั้งหมดของพวกเราในโปรเจกต์ชิ้นที่พวกเราช่วยกันสร้างขึ้นมา การแบ่งปันเรื่องราวการบรรลุนิติภาวะ ช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อ การก้าวข้ามผ่านช่วงวัย ความเป็นตัวตนของแต่ละคนได้ถูกใส่ลงไปจนกลายเป็นรูปธรรม พวกเราทุกคนกำลังเข้าสู่วัยผู้ใหญ่อย่างเต็มตัวต้องอยู่ในโลกความจริงมากขึ้น

การก้าวข้ามช่วงวัยของผู้ศึกษาคือการได้เข้าไปในเนเวอร์แลนด์ ผ่านการสร้างสรรค์เครื่องประดับเสื้อผ้า ของตัวละครต่างๆเพราะเนเวอร์แลนด์ไม่มีขอบเขตคืออะไรก็ได้

4.3.6 นายปรกฤษฎ์ มงคลทรัพย์ยา ออกแบบหุ่นเชิด

การเริ่มต้นสนใจในสิ่งที่ผู้ศึกษาจัดทำนั้น เริ่มต้นจากที่ผู้ศึกษาเริ่มที่จะลังเลในความสนใจ ในความชอบของตัวเอง อาจเป็นเพราะผู้ศึกษาได้เริ่มหำงเหินในการประดิษฐ์ ที่ซึ่งเคยเป็นงานอดิเรกของผู้ศึกษา ซึ่งสิ่งนี้ส่งผลให้ผู้ศึกษาตั้งคำถามและสงสัยว่าจำเป็นไหม “ ที่ทุกครั้งของการเติบโตเราอาจจะต้องทิ้งบางอย่างไว้ข้างหลัง ” ผู้ศึกษาจึงตัดสินใจที่จะลองเผชิญหน้าเพื่อหาคำตอบของคำถามที่ติดอยู่ในใจของผู้ศึกษา ประเด็นของบทละครเรื่องเนเวอร์แลนด์ที่มีการพูดถึง การก้าวข้ามผ่านวัยเด็กและจำเป็นไหมที่จะต้องเป็นผู้ใหญ่ในแบบที่ทุกคนเป็นโดยละทิ้งความเป็นเด็กไว้

หลังจากที่ผู้ศึกษาได้ผ่านการคัดเลือกเข้ามาแล้ว ผู้ศึกษาก็เริ่มได้กลับมาเจอบรรยากาศเก่าๆในการทำงานประดิษฐ์ครั้งนี้มาในรูปแบบของการประดิษฐ์หุ่นเชิด มันน่าแปลกที่เหมือนได้ย้อนกลับไปยังจุดเริ่มต้นของความสนใจในวัยเด็กที่ผู้ศึกษาไม่เคยมีโอกาสดำเนินทำอย่างจริงจัง มันเป็นการเริ่มต้นสิ่งเก่าในมุมมองใหม่ มันเริ่มที่จุดเชื้อไฟให้กับตัวผู้ศึกษาที่ไฟกำลังมอดได้พอสมควร ในระหว่างการทำงานนั้นมันเหมือนการนำพาความฝันหรือความชอบในวัยเด็กของผู้ศึกษา มาเติบโตไปด้วยกันอีกครั้ง จึงทำให้เกิดความคิดที่ว่าจริงๆแล้วผู้ศึกษาอาจจะละทิ้งมันไป เลยทำให้มันไม่ได้เติบโตไปพร้อมกับผู้ศึกษา ซึ่งระหว่างการทำงานนั้นผู้ศึกษาก็เริ่มที่จะเข้าใจและเติบโตไปพร้อมกับงานที่ถูกพัฒนาขึ้นมาอย่างค่อยๆเป็นรูปเป็นร่าง ซึ่งอาจจะเป็นการตอบที่ผู้ศึกษาตามหาอยู่ว่า จริงๆแล้วผู้ศึกษานั้นอาจจะไม่ได้เบื่อหรือหมดไฟ แต่พอมันเกิดอาการที่ตันทางความคิด

หรือจินตนาการที่ไม่ได้เติบโตไปพร้อมกับชิ้นงาน ผู้ศึกษากลับเลือกที่จะปิดตัวเองจากสิ่งที่รัก ซึ่งถือเป็นโชคดีของผู้ศึกษาที่ได้มีโอกาสกลับมาตั้งคำถามและได้มีโอกาสในการร่วมทำละครเวทีเรื่อง เนเวอร์แลนด์ เป็นอย่างมากเพราะนอกจากจะได้เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ในเนื้อเรื่องระหว่างการทำงานแล้ว ผู้ศึกษายังได้ย้อนกลับมาสำรวจตัวเองอีกครั้ง ถึงความเชื่อที่ผู้ศึกษาเคยมีว่า ตนนั้นสามารถทำงานประดิษฐ์ที่ตนรักได้ไปตลอดชีวิต แต่แล้ววันหนึ่งเราก็ดมความตั้งมั่นกับมันไป เพราะการเติบโตนั้นทำให้ผู้ศึกษาเห็นห่างและลืมนั่นความเชื่อนี้ไป แต่เมื่อวันหนึ่งความเชื่อนี้กลับมาอีกครั้งและตัวผู้ศึกษาเลือกที่จะเชื่อในสิ่งนี้ มันทำให้ผู้ศึกษาได้ย้อนกลับมาตอบคำถามที่เคยตั้งไว้ว่าเราไม่จำเป็นจะต้องเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่หลงลืมวัยเด็กของเราเลยหาก เรายังเชื่อเราก็สามารถเป็นผู้ใหญ่แบบที่ไม่ทำให้วัยเด็กของเราต้องผิดหวัง

"ความจริงกับความฝัน ต่างกันที่ความเชื่อ" ต่อให้ความเป็นจริงจะเป็นอย่างไรถ้าหากเราเชื่อว่าสิ่งนั้นเป็นในแบบที่เราคิดก็ไม่มีใครมาแก้ความเชื่อเราได้ บางครั้งเราอาจจะหลงลืมความฝันให้กับโลกความเป็นจริงที่อาจจะไม่ได้สวยงามแต่ถ้าหากเรายังมีความเชื่อที่มั่นคงแล้วนั้น ความจริงก็ไม่อาจสามารถทำอะไรความฝันของเราได้นั่นคือแกนหลักที่ผู้ศึกษาได้เรียนรู้ในการทำงานในครั้งนี้ ในมุมมองของผู้ศึกษานั้น เปรียบการทำงานในครั้งนี้เหมือนการเดินทางไปเนเวอร์แลนด์ นอกจากเราจะเติบโตทุกๆ ครั้งที่เราเจอปัญหาระหว่างการเดินทาง เรายังได้เรียนรู้ถึงคุณค่าของหลายๆ อย่างที่อยู่ระหว่างทาง ไม่ว่าจะเป็น เพื่อนร่วมทาง ที่ทำให้ตัวผู้ศึกษาได้รู้ว่าไม่จำเป็นที่เราจะต้องเดินทางคนเดียวเสมอไป บางครั้งที่มีปัญหา เพื่อนร่วมเดินทางนี้แหละที่จะคอยสนับสนุนเราในช่วงที่เรามีปัญหา มันสอนให้เราเห็นว่าเราไม่ได้โดดเดี่ยวเสมอไปแม้กระทั่งงานที่ผู้ศึกษาจะต้องทำคนเดียวก็ตาม ในท้ายที่สุดถึงแม้เราอาจจะเดินทางไม่ถึงเนเวอร์แลนด์ตามที่หลายๆ คนคาดหวังไว้ แต่ถ้ามองในสายตาของผู้ศึกษานั้น เราอาจจะอยู่ที่เนเวอร์แลนด์แล้วถ้าเรา ไม่จำกัดว่าเนเวอร์แลนด์จำเป็นจะต้องเป็นสถานที่ แต่มันคือช่วงเวลาที่เราเดินทางและเติบโตไปกับช่วงเวลาที่เราได้ร่วมเดินทางด้วยกัน ได้เรียนรู้ถึงการทำงานเป็นกลุ่ม การแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น การที่เราสามารถยอมรับและเข้าใจในสิ่งที่เราเป็นและเจอ การที่เราได้มีความเชื่อในเรื่อง ๆ เดียวกัน และตั้งใจจะไปถึงมันบางครั้งเราอาจจะไปถึงมันแล้วโดยที่เราไม่รู้ตัวมาก่อนเลยก็ได้ แต่การได้กลับมาทำหุ่นเชิด ทั้งสองตัวละครนี้ ทำให้ผู้ศึกษา ได้เรียนรู้ พบเจออุปสรรค และเติบโตไปพร้อมกับงานที่ตนทำเปรียบเสมือนการเดินทางที่ทำให้ ตัวผู้ศึกษานั้นได้กลับมาค้นพบตัวเองอีกครั้งในแง่มุมที่ไม่เคยพบเห็นมาก่อน ผ่านการเดินทางสร้างสรรค์ตัวละคร ทั้งจะระเบิดตึกตอก และทิ้งเกอร์เบล ถึงแม้ในท้ายที่สุดนี้ผู้ศึกษาอาจจะไม่ได้ทำงานจนสุดทางอย่างที่คาดหวังไว้ แต่ก็มันก็เพียงพอที่จะทำให้รู้ว่าเรานั้นได้สามารถก้าวผ่านปัญหา หรือปมในใจที่ติดค้างไว้ได้ และเผชิญหน้าอย่างเป็นผู้ใหญ่ที่ไม่จำเป็นจะต้องเติบโตไปในทุกด้านเพราะบางครั้ง

ความเป็นเด็กนั้นก็ยังสามารถช่วยให้เรามองเห็นปัญหาหรือมุมมองที่แปลกใหม่ออกไป และทำให้การทำงานในบางครั้งมีความสุขมากขึ้นอีกด้วย

อีกทั้งทำให้ผู้ศึกษามองเห็นถึง เอกลักษณ์เฉพาะบุคคล (Identity) ผู้ศึกษาผ่านทั้งสองตัวละครไม่ว่าจะเป็น จะเซ็คตี้ก๊อทที่เป็นตัวแทนของงานที่ผู้ศึกษาทำมาตลอดจนเป็นงานอดิเรกที่เคยหมดไฟจนได้กลับมาเรียนรู้และศึกษาเติบโตไปกับการสร้างสรรค์ของตัวละครนี้อีกครั้ง ทิงค์เกอร์เบลเป็นงานที่ผู้ศึกษาเคยเรียนรู้แต่ไม่ได้นำมาศึกษาหรือพัฒนาต่อจนกระทั่งผู้ศึกษาได้มีโอกาสสร้างสรรค์ตัวละครนี้และเกิดความรักในผลงานเหมือนเราได้ดูตัวละครตัวนี้เติบโตตามการพัฒนาของชิ้นงาน ในความเป็นจริงแล้วสองตัวละครนี้ไม่จำเป็นที่จะต้องถูกนำเสนอในรูปแบบหุ่นเชิดก็ได้แต่มันได้แสดงให้เห็นถึงความเป็นตัวตนของผู้ศึกษาที่รักและชื่นชอบในรูปแบบงานการนำเสนอแบบนี้เพราะว่าจะเซ็คตี้ก๊อทและทิงค์เกอร์เบลนั้นเป็นตัวละครที่สามารถใช้วิธีการนำเสนอได้หลากหลายรูปแบบแต่ผู้ศึกษาเลือกจะใช้สิ่งที่แสดงถึงตัวตนที่ตัวเองถนัดมาใช้ในการนำเสนอโดยคาดหวังว่าถ้าใครได้มีโอกาสได้เห็นชิ้นงานนี้ก็จะสามารถมองเห็นหรือสัมผัสได้ถึงความเป็นตัวตนของผู้ศึกษาที่ได้ถ่ายทอดไว้

4.3.7 นางสาว รมิตา ัญญาอนันต์ชัย ออกแบบแสง

จากการศึกษาพบว่านักออกแบบแสง คือ คือการสร้างสีสันให้กับผลงาน การเติมความรู้สึก การสร้างสถานที่ ทำให้ผลงานโดยรวมเป็นผลงานที่สมบูรณ์มากขึ้น การที่ใส่แสงสีเข้าไปในงานนอกจากจะสวยงามแล้วยังสามารถบ่งบอกได้ถึงอารมณ์ของนักแสดงหรือแม้แต่วัตถุ เหมือนเป็นการสร้างเวทีให้ดูมีชีวิตชีวามากขึ้น การเป็นนักออกแบบแสงต้องทำความเข้าใจกับบทละครไม่ต่างจากนักออกแบบฝ่ายอื่น ๆ ผู้ศึกษาต้องวิเคราะห์บทละคร ความต้องการของตัวละครเพื่อสื่อถึงอารมณ์ในฉากนั้น ๆ วิเคราะห์สถานที่ต่าง ๆ ในบทละครว่าจะสามารถนำออกมาเผยแพร่ในลักษณะใดได้บ้าง การใช้สีก็มีความสำคัญ การวิเคราะห์ความหมายสีของแสงหรือแม้แต่สีบ่งบอกถึงความรู้สึกในฉากนั้น ๆ การเป็นนักออกแบบแสงจึงไม่ใช่แค่จะเปิดไฟให้เห็นหน้านักแสดงเพียงอย่างเดียวแต่ผู้ศึกษาต้องมีแนวทางที่ชัดเจนในการออกแบบ ต้องมีการคิดวิเคราะห์การหาเหตุผลให้กับผลงานเมื่อผู้ศึกษามีแนวทางในการทำงานที่ชัดเจน ก็จะสามารถนำเสนอแสงออกมาเป็นความรู้สึกของในฉาก ๆ นั้น ให้เข้าไปกับการแสดงที่ตัวผู้กำกับและนักแสดงอยากจะสื่อออกมาด้วย และสิ่งที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งคือการทำงานร่วมกับทีมออกแบบฝ่ายอื่น ๆ การที่แต่ละฝ่ายได้ทำงานร่วมกันนั้นเกิดจากการที่ผู้กำกับและครูเลือกจากการนำเสนอแนวคิดซึ่งแต่ละคนก็จะมีแนวคิดของตนเองเป็นหลักจากการอ่านบทละครในตอนแรก

เราจะต้องมีธีมหลักเพื่อเป็นสิ่งที่ให้นักออกแบบทุกฝ่ายยึดไว้เพื่อให้งานออกมาไปในทิศทางเดียวกัน และสามารถแยกกันนำไปพัฒนาในด้านของตนเองได้

การออกแบบแสงในละครเวทีเรื่อง เนเวอร์แลนด์ นอกจากจะใช้สีของแสงเหนือมาเป็นสีประจำสถานที่ต่าง ๆ แล้วยังตีความเป็นความรู้สึกของตัวละครได้อีกด้วย เนื่องจากผู้ศึกษาจะต้องให้เหตุผลและที่มาของแสง จึงทำให้มีการตีความสีของแสงกับความรู้สึกของตัวละครไปด้วยกัน เช่น สีแดง แทนชนเผ่าอินเดียนแดง เป็นสถานที่ที่โดดเดี่ยว น่าเกรงขาม สีแดงเป็นสีมาจากกองไฟ เปรียบกับความรู้สึกของตัวละครในฉากนี้คือ แพนเทอร์ (หัวหน้าชนเผ่า) ที่มีอารมณ์ร้อนและน่าเกรงขาม และ โจแอนนา ที่มีความเด็ดเดี่ยวและกล้าหาญ การใช้แสงสีแดงจึงทำให้คนดูได้เข้าถึงอารมณ์ของตัวละครได้ลึกซึ้ง และนึกถึงสถานที่ได้ด้วยพร้อมกัน สีเหลือง แทนกลุ่มเด็กหลง เป็นสีที่สื่อถึงความสนุก ความเป็นเด็ก และทำให้สถานที่นั้น ๆ ดูสว่างและน่าดู ไม่มีความกดดัน สีม่วง เปรียบสถานที่ที่เป็นบึงนางเงือก ชวนให้หลงใหลกับความสวยงามของสถานที่และเหล่านางเงือก สีม่วงจะทำให้คนดูรู้สึกตื่นเต้น และน่าค้นหา เปรียบเสมือนเหล่านางเงือกที่สวยงามและพบเจอได้ยาก สีเขียว แทนกลุ่มโจรสลัด ให้เห็นถึงความน่ากลัวทั้งสถานที่ สีเขียวสื่อให้เห็นถึงความกดดันแต่ไม่หนักแน่น ดูน่ากลัวแต่ลึกซึ้ง เปรียบเหมือนตัวละครฮุกและสมิที่ภายนอกดูน่ากลัวแต่ภายในก็มีมุมที่อ่อนไหว สุดท้ายผู้ศึกษานำทุกสีของแสงเหนือมารวมกันเพื่อสร้างความสนุกสนานในการเดินทางจากบ้านมาสู่เนเวอร์แลนด์สื่อถึงความเปลี่ยนแปลงที่จะเริ่มมีสีสันมากขึ้น

จากการที่ผู้ศึกษาได้ลงมือทำ ทำให้พบว่าการเป็นนักออกแบบแสงในความคิดของผู้ศึกษา คือ การสร้างความสวยงามที่มีความหมายให้กับเวที การทำให้ผู้ชมมีความรู้สึกไปกับนักแสดงและสถานที่มากยิ่งขึ้น การเลือกใช้สีที่เมาะนั้นเพราะผู้ศึกษาเข้าใจความรู้สึกของตัวละครและสถานที่จึงอยากให้นำเสนอออกมาให้ผู้ชมได้ชม และการใช้เทคนิคประกอบต่าง ๆ เป็นการก้าวข้ามผ่านวิธีการออกแบบแสงโดยการทดลองวัสดุใหม่ให้เกิดภาพแสงเหนือตามจินตนาการ โดยมีการทดลองใช้วัสดุหลากหลายมาทดลองเพื่อให้ได้งานตามที่ต้องการ เช่น เครื่องโปรเจกเตอร์ (Projector) ฉายภาพแสงเหนือและดาว ผลลัพธ์ที่ได้คือ เมื่อฉายในพื้นที่กว้างทำให้มองเห็นแค่ดวงดาวแต่ไม่เห็นภาพแสงเหนือ หรือ การใช้ไฟส่องในแต่ละตำแหน่งเพื่อให้เกิดทิศทางของแสงที่หลากหลาย แต่ยังไม่เป็นไปตามที่จินตนาการไว้ จนสุดท้ายเกิดแนวคิดการสะท้อนโดยผ่านวัตถุที่ใช้คือ แผ่นพลาสติก เมื่อใช้ไฟส่องกับแผ่นพลาสติกจะทำให้เกิดการสะท้อนเป็นคลื่นแสงคล้ายกับแสงเหนือของจริง จึงเกิดเป็นเอกลักษณ์เฉพาะบุคคล (identity) ในการออกแบบแสงในครั้งนี้ โดยการจะสร้างแสงเหนือผ่านแผ่นพลาสติกนี้ต้องผ่านกระบวนการคิดและวางแผนให้ดี เพราะทุกอย่างจะต้องอยู่ในจุดที่กำหนดไว้เพื่อให้ภาพที่ออกมาเป็นไปตามที่คิดไว้ โดยครั้งแรกได้ทำการทดลองโดยการแขวนบนทางเดินข้างบนที่ใช้ในการแขวนไฟ

ผลลัพธ์คือ คนดูข้างล่างจะสามารถเห็นทุกอย่างว่าแหล่งกำเนิดมาจากที่ไหน ซึ่งผู้ศึกษาเองไม่อยากจะเห็นวัตถุที่ใช้จึงทำการเปลี่ยนตำแหน่งการวางวัตถุไปตามที่ต่าง ๆ เพื่อให้งานออกมาดูสมบูรณ์แบบ และน่าจดจำ ถึงแม้ว่าจะได้เห็นเพียงแค่ฉากเดียวของทั้งเรื่อง การได้ลงมือทำงานชิ้นนี้เป็นเหมือนกับการวางแผนการใช้ชีวิต เราต่างต้องมีการวางแผนสำหรับอนาคตเสมอ ในบางฉากบทสรุปของบทละครจะเป็นตัวดำเนินให้แสงนั้นเปลี่ยนไป นั้นหมายความว่าตัวละครนั้น ๆ ได้เปลี่ยนผ่านอะไรบางอย่างทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง เปรียบเสมือนกับผู้ศึกษาที่เมื่อได้ลงมือทำงานอย่างจริงจังก็ได้พบว่า การได้ลงมือทำจริงนั้นไม่ง่ายเลย ถึงแม้ว่าบางอย่างเมื่อได้ลงมือทำจริงอาจไม่เป็นอย่างที่คิดไว้บ้าง หรือไม่ได้นำเสนอผลงานออกมาได้แบบเต็มรูปแบบ แต่ก็รู้ว่าการที่จะเข้าใจงานและสามารถสื่อออกมาเป็นผลงานได้จะต้องผ่านการเรียนรู้และเก็บประสบการณ์ไปเรื่อย ๆ ต้องใช้การฝึกฝน เหมือนกับการวาดรูป ถ้าอยากจะได้ผลงานที่ดีขึ้นก็ต้องหมั่นพัฒนาศักยภาพตนเอง

4.3.8 นางสาว วริศรา ผดุงตาล ออกแบบเทคนิค

ในวัยเด็กของผู้ศึกษาที่มีความฝันหลังจากการดูการ์ตูน(Cartoon)เรื่องปีเตอร์แพนว่าอยากที่จะมีปีเตอร์แพนมหาหาลแล้วพาไปที่เนเวอร์แลนด์เหมือนกับเวนต์ อยากรู้เกี่ยวกับนางเงือก อยากรู้อะไรเกี่ยวกับต้นซุก และความน่าตื่นเต้นต่างๆที่เนเวอร์แลนด์ ตอนที่ได้ดูมีความน่าสนใจและน่าค้นหาหลายอย่างที่คุณศึกษาอยากจะทำมาแต่มีและไม่ได้ยังงั้น เป็นเป็นอะไรที่พิเศษมากสำหรับเด็กคนหนึ่งที่ได้พบเจอกันเรื่องราวแบบนี้ผู้ศึกษาชื่นชอบและมีความคิดแบบนี้ตั้งแต่ตอนที่ได้ดูครั้งจนโตขึ้นความน่าตื่นเต้นเหล่านี้ไม่เคยจากหายไปเลย จนมาถึงวันนี้ที่ผู้ศึกษาได้มีโอกาสได้ผ่านการคัดเลือกหน้าที่ผู้ออกแบบสื่อมัลติมีเดียและเทคนิคพิเศษมาแล้วสิ่งที่ผู้ศึกษาได้เรียนรู้จากการออกแบบสื่อมัลติมีเดียและเทคนิคพิเศษ คือ การที่ผู้ศึกษาต้องเริ่มเรียนรู้ตั้งแต่กระบวนการอ่านบทประพันธ์ วิเคราะห์บทและจากนั้นผู้ศึกษาจึงเริ่มตีความบทประพันธ์เพื่อที่จะได้นำสิ่งที่ผู้ศึกษาได้จากเรื่องมาต่อยอดเพื่อทำเป็นงานออกแบบต่อไป

สิ่งที่ผู้ศึกษามองเห็นจากการอ่านบทเรื่องเนเวอร์แลนด์ในครั้งนี้ คือ เรื่องของการยอมรับและการก้าวข้ามผ่านสิ่งต่างๆที่เข้ามาในชีวิตเพื่อที่จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่และสิ่งนี้ค่อนข้างตรงกับผู้ศึกษาเอง ผู้ศึกษาเลยสนใจและให้ความสำคัญในเรื่องนี้เป็นอย่างมาก จึงได้หยิบมาส่วนหนึ่งของการออกแบบสื่อมัลติมีเดียและเทคนิคพิเศษด้วยโดยอยู่ภายใต้ คอนเซ็ปต์ ดีไซน์ (Concept Design) ที่ จะร่วมกับทุกๆฝ่ายในรูปแบบเดียวกันคือ “ ความจริงกับความฝันต่างกันที่ความเชื่อ ”

งานของการออกแบบสื่อมัลติมีเดียในและเทคนิคพิเศษเป็นงานที่ต้องอาศัยการทำงานร่วมกันกับทุกฝ่ายในโปรดักชัน (Production) ไม่ว่าจะเป็นฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก คอสตูม และไฟเพื่อนำเทคนิคพิเศษต่างๆที่หามาเข้าไปเสริมกับฝ่ายอื่นเพื่อขยายภาพรวมบนเวทีให้ดูสมบูรณมากยิ่งขึ้น และเป็นการทำให้สถานที่เดิมที่มีอยู่แล้วบนเวทีกลายเป็นสถานที่ใหม่ ให้ดูมีเส้นทางเคลื่อนย้ายสถานที่ไปที่ต่างๆ และยังทำให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงใหม่ๆที่เกิดขึ้นในเรื่อง หลายคนที่มีคิดว่าหน้าที่ของผู้ออกแบบสื่อมัลติมีเดียคงจะมีแค่โปรเจคเตอร์(Projector)แต่จริงๆแล้วมันมีมากกว่านั้นและเรื่องนี้จะขาดหน้าที่ไปไม่ได้เลย ผู้ศึกษาเองจึงต้องปรึกษากับทางฝ่ายอื่นๆอยู่เสมอเพื่อที่จะหาตรงกลางให้กับทั้งสองฝ่ายในการนำไปออกแบบงานให้ไปในทิศทางเดียวกันและยังต้องสามารถทำได้จริง บางครั้งที่สิ่งที่ผู้ศึกษาต้องการทำแต่ฝ่ายอื่นมีการมองภาพที่ไม่ตรงกันหรือแม้แต่สิ่งที่ยังไม่สามารถนำมาทำร่วมกับฝ่ายอื่นๆได้ด้วยข้อจำกัดอื่นๆเช่นเรื่องของภาระชิ้นงาน การเชื่อมต่อสายไฟ การเปิดปิดการใช้งานที่ไม่สะดวกหรือยุ่งยากเกินไป ทำให้ต้องมีการเริ่มปรึกษาใหม่ ผู้ศึกษาและฝ่ายอื่นมักจะกลับมามองถึงสิ่งสำคัญที่ควรจะไปอยู่บนเวทีจริงๆ ที่จำเป็นต่อคนดูเมื่อกำลังชมละคร อันไหนที่จะทำให้ผู้ชมมองเห็นถึงสิ่งที่เรื่องกำลังจะสื่อมากที่สุด แบบไหนที่ผู้ศึกษาและผู้กำกับเองต้องการที่จะทำออกมาและถ้ามันไม่สามารถทำได้จริงหรือแม้กระทั่งสิ่งที่ต้องการจะทำไม่สามารถนำไปใช้ร่วมกับงานของฝ่ายอื่นได้ ผู้ศึกษาต้องยอมรับยอมรับในจุดนี้และเริ่มคิดถึงการปรับเปลี่ยนวิธีการทำใหม่หรือเริ่มมองหาวิธีการทำในอื่นๆแต่ถ้ายังไม่สามารถทำได้จึงจำเป็นที่จะต้องหาสิ่งใหม่มาเพื่อทดแทนแบบแรกแต่ได้ผลลัพธ์ที่ใกล้เคียงกันมากที่สุด

โดยสรุปแล้วสิ่งที่ผู้ศึกษาต้องทำคือการที่จะนำสื่อมัลติมีเดียในและเทคนิคพิเศษเข้ามาช่วยในการขยายภาพของละคร ทำให้ภาพรวมองค์ประกอบต่างๆบนเวทีดูมีมิติมากขึ้นเห็นถึงภาพรวมของสถานที่ต่างๆเห็นถึงภาพของความแตกต่างของทั้งสองโลกได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้นโดยการนำไฟที่สามารถนำมาใช้ร่วมกับฝ่ายอื่นๆได้และรวมถึงการนำโปรเจคเตอร์ (Projector) มาเปิดร่วมด้วยเพื่อการมองเห็นภาพรวมบนเวทีที่ดีมากยิ่งขึ้น การออกแบบสื่อมัลติมีเดียในและเทคนิคพิเศษจึงเป็นเรื่องที่ยากและสำคัญกับผู้ศึกษาเป็นอย่างมาก

บรรณานุกรม

- กฤษรา (ชูโรमान) วริศราภริษา. (2551). งานฉากละคร เล่ม 1 (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กฤษรา (ชูโรमान) วริศราภริษา. (2561). ความหมายและหน้าที่ฉาก ศิลปะการแสดงนิพนธ์โครงการศึกษาการผลิตละครเวทีเรื่อง การ์ดมูมทัช (ปริญญาานิพนธ์ศิลปศาสตรบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. กรุงเทพฯ.
- กองบรรณาธิการแพรวเยาวชน. (2563). ropicเตอร์ แพน ซินโดรม: โรคผิดปกติทางจิตที่ตั้งชื่อตามวรรณกรรมระดับโลก. สืบค้น 10 มิถุนายน 2564, จาก <https://www.facebook.com/amarinpublishing/posts/3511290625631395/>
- กิดานันท์ มลิทอง. (2536). เทคโนโลยีการศึกษาร่วมสมัย (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ภาควิชาโสตทัศนศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เจนอักษร. (2559). การสื่อสารและการสื่อความหมาย. สืบค้น 14 พฤษภาคม 2564, จาก <https://sites.google.com/site/jeanaksorn24/kar-suxsar-laea-kar-sux-khwam-hmay>
- ชนประคัลภ์ จันทรเรือง. (2544). ละครคือชีวิต ชีวิตคือละคร. กรุงเทพฯ: ดอกหญ้า.
- ไชยเจริญเทศ. (2561). หลักการของแสง (Reflection). สืบค้น 14 พฤษภาคม 2564, จาก <https://www.chi.co.th/article/article-1016/>
- เทววรรณ เมืองเกิด. (ม.ป.ป.). ศิลปะการแสดง. สืบค้น 5 มิถุนายน 2564, จาก <https://sites.google.com/site/thewrnmeuxngkeid11/silpkar-saedng>
- ดวงจันทร์ ปู่เพียร. (2554). ความรู้เบื้องต้นสื่อมวลชน. สืบค้น 1 มิถุนายน 2564, จาก <https://sites.google.com/site/nongpatpoo/hnwy-thi-1>
- ดังกมล ณ บ่อมเพชร. (2553). การกำกับการแสดง. ใน: นพมาศ แวงหงส์ (บ.ก.), ปรักษ์ศิลป์ศิลปการละคร (น. 73) (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เด่นดวง พุ่มศิริ. (2523). ศิลปะการละครทางปฏิบัติ ตอน การวิเคราะห์บทละคร. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปกร,

- ตรีดาว อภัยวงศ์. (2560). *คุณสมบัติของนักแสดงที่ดี*. สืบค้น 10 พฤษภาคม 2564, จาก <https://www.facebook.com/1706051286281460/posts/1961980110688575/?d=n>
- โตมร ศุขปรีชา. (บ.ก.). (2560). *Life: Editor's note "coming of age issue"*. สืบค้น 21 มิถุนายน 2564, จาก <https://www.the101.world/life-editors-note-coming-of-age-issue/?fbclid=IwAR0xQHlakDn4R1T9XWSN1cSOc7Ijbo6V0LnwduWqXRolpskqigqoamR9NI>
- ทฤษฎีสี. (ม.ป.ป.). สืบค้น 10 พฤษภาคม 2564, จาก <https://sites.google.com/a/sinpun.ac.th/google-sketup/color?tmpl=%2Fsystem%2Fapp%2Ftemplates%2Fprint%2F&showPrintDialog=1>
- ธเนศ รัตนกุล. (2562). *'ตามหาวัยเด็กที่หล่นหาย' ทำไมเราถึงลืมความทรงจำในวันที่เป็นเด็ก*. สืบค้น 14 พฤษภาคม 2564, จาก <https://thematter.co/science-tech/why-we-forget-childhood-memories/69528>
- ธัญญรัตน์ ประดิษฐ์แทน. (2553). *การศึกษาระบบงานของผู้แนะนำการ แสดง : กรณีศึกษา การแสดงเดี่ยว เรื่อง ร่าง ก(ล)ายดี (The Good Body) (สารนิพนธ์)*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นพมาศ แวงหงส์. (บ.ก.). (2550). *ปริทัศน์ศิลปการละคร*. กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นรชิต จิรส์ทธรรม. (2553). *โพสต์โมเดิร์นกับเศรษฐศาสตร์*. กรุงเทพฯ: วิชาษา.
- นฤมล บุญญานิตย์. (2558). *รักษ์หุ่นกระบอกร ตอนแรกเริ่มในสยาม*. สืบค้น 14 พฤษภาคม 2564, จาก <http://www.snc.lib.su.ac.th/webweb/?p=111>
- นานาสาระเครื่องหนัง. (2557). *ประวัติการใช้หนังสัตว์*. สืบค้น 12 มิถุนายน 2564, จาก <http://hardyleather.blogspot.com/2014/01/blog-post.html?m=1>
- บุรฉัตร จันทร์แดง, เสาวลักษณ์ โกศลกิตติอัมพร และสัญญา เคนาภูมิ. (2562). *ปัจจัยที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม*. วารสารวิชาการธรรมทรรศน์ 19(4), 235-244.
- พนม เกตุมาน. (2550). *พัฒนาการวัยรุ่น*. สืบค้น 14 พฤษภาคม 2564, จาก http://www.psychlin.co.th/new_page_56.htm
- พรรณศักดิ์ สุขี. (2541). *ศิลปะการแสดงนิพนธ์โครงการศึกษาการผลิตละครเวทีเรื่อง ผู้หญิงกับ บาง สิ่งที่น่าชวนหัว (ปริญญาานิพนธ์ศิลปะบัณฑิต)*. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. กรุงเทพฯ.

- พานิช. (2560). *การวอร์มเสียง S*. สืบค้น 10 พฤษภาคม 2564, จาก <https://www.slideshare.net/patnid/s-83644883>
- ภาณุ ตรีเวช. (2555). *Identity*. สืบค้น 10 มิถุนายน 2564, จาก <https://www.happyreading.in.th/article/detail.php?id=1549>
- มนุษย์เป็นสิ่งมีชีวิตที่เข้าใจยาก. (2562). *การเป็นผู้ใหญ่ มันไม่ง่ายเลย*. สืบค้น 14 พฤษภาคม 2564, จาก <https://www.blockdit.com/posts/5d89b8ab6948b408c41483f6>
- มัณฑรา ธรรมบุศย์. (2555). *จิตวิทยาสำหรับครู*. สืบค้น 14 พฤษภาคม 2564, จาก <https://sites.google.com/site/psychologybkf1/home>
- มูลนิธิโครงการสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนฯ. (2555). *ประเภทของ หุ่นและวิธีการแสดง*. ใน: *สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน (เล่มที่ 32 เรื่องที่ 2 หุ่นกระบอกไทย)*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิโครงการสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนฯ.
- ยุทธนา บุญอาษาทอง. (2559). *สร้างละครเวทีเชิงสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผู้เรียนการแสดงใส่ใจสังคม*. ใน: *การประชุมวิชาการและงานสร้างสรรค์ ศิลปะ สถาปัตยกรรม และงานสร้างสรรค์ ครั้งที่ 2 และ งานประชุมวิชาการระดับชาติ นเรศวรวิจัย ครั้งที่ 12 (น. 1743-1752)*. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ลีน่าร์ กาซอ. (2561). *Teaching empathy: สอนเด็กให้ 'เข้าอกเข้าใจ' ลงมือทำ แบ่งปัน มองปัญหาผู้อื่นให้ทะลุปรุโปร่ง*. สืบค้น 14 พฤษภาคม 2564, จาก <https://thepotential.org/knowledge/emphathylesson/>
- ลีโอ ตอลสตอย. (2528). *ศิลปะคืออะไร = What is art*. กรุงเทพฯ: กองบรรณาธิการนิตยสารถนนหนังสือ.
- วราภรณ์ รูปสม. (ม.ป.ป.). *ละครสร้างสรรค์*. สืบค้น 1 มิถุนายน 2564, จาก <https://sites.google.com/site/krutoeyhom/hnwy-thi-2-lakhr-srangsrkh>
- วสวัตดี ลุขะรัง. (2561). *จากเด็กอยากมีรองเท้าสวย ๆ สู่อาชีพคอสตูมดีไซเนอร์ในฮอลลีวูด*. สืบค้น 1 มิถุนายน 2564, จาก <https://www.bbc.com/thai/thailand-45365648>
- วิกิพีเดีย. (2559). *สะท้อน*. สืบค้น 14 พฤษภาคม 2564, จาก <http://th.m.wikipedia.org/wiki/ไฟล์:สะท้อน.png>
- วิลาวัณย์ เหตะวานิช. (2555). *ศิลปะการแสดง*. สืบค้น 5 มิถุนายน 2564, จาก <https://sites.google.com/site/miintzuuza/bth-thi2-silpa-kar-saedng>

ศรีประภา ชัยสินธพ. (2562). *สภาพจิตใจของวัยผู้ใหญ่*. สืบค้น 19 พฤษภาคม 2564, จาก

<https://med.mahidol.ac.th/ramamental/generalknowledge/general/06272014-1009>

ศุภฤกษ์ นพขำ. (ม.ป.ป.). *จิตวิทยาของสี*. สืบค้น 10 พฤษภาคม 2564, จาก

<https://sites.google.com/site/bossspr/citwithya-khxng-si>

สดใส พันธุมโกมล. (2524). *ศิลปะการละครเบื้องต้น*. กรุงเทพฯ: กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.

สดใส พันธุมโกมล. (2531). *แนวทางการนำเสนอ*. ใน: นพมาศ แวงหงส์ (บ.ก.), *ปริทัศน์ศิลปการละคร* (น. 20)

กรุงเทพฯ: ภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สถาบันการเรียนรู้มหาวิทยาลัยพระจอมเกล้าธนบุรี. (2559). *แสงและการจัดแสงเบื้องต้น*. สืบค้น 14

พฤษภาคม 2564, จาก <https://celt.li.kmutt.ac.th/wp/index.php/2016/06/30/basic-light/>

ส์ทอักษรภาษาจีน. (2562). *อวัยวะที่ใช้ในการเปล่งเสียง*. สืบค้น 10 พฤษภาคม 2564, จาก

<https://sites.google.com/site/rabbseyngphasacin/xwaywa-thi-chi-ni-kar-pelng-seiyng>

สามมิติ สุขบรรจง. (2546). *การศึกษาทัศนศาสตร์ลักษณะอันพึงประสงค์ของนักแสดงละครเวทีในประเทศไทย*

(ปริญญาานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. กรุงเทพฯ.

สาริกา. (2562). 'ตัวตน' กับ 'การก้าวข้ามตัวตน' ในฐานะวาระแห่งชีวิต. สืบค้น 10 พฤษภาคม 2564, จาก

<https://www.salika.co/2019/04/20/identity-in-life-agenda/>

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2555). *Identity*. สืบค้น 7 มิถุนายน 2564, จาก

<https://www.happyreading.in.th/article/detail.php?id=1549>

สุพัฒตรา ทีบแก้ว. (2559). *หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์*. สืบค้น 7 มิถุนายน 2564, จาก

<https://pickguitar.kut.ac.th/%E0%B8%AB%E0%B8%99%E0%B8%B2%E0%B9%81%E0%B8%A3%E0%B8%81>

อัณฐลี โองเจริญ. (ม.ป.ป.). *ประเภทของสีมัลติมีเดีย*. สืบค้น 14 พฤษภาคม 2564, จาก

<https://sites.google.com/site/thekhnoloyidek/home/bth-reiyn-khxmphiwtext-maltimideiy/prapheth-khxng-sux-ml-ti-mideiy>

Digitiv. (2561). *คู่มือฉบับสมบูรณ์สำหรับสีในการออกแบบ: ความหมายของสี ทฤษฎีสี และอื่นๆ*. สืบค้น 2

มิถุนายน 2564, จาก <https://www.shutterstock.com/th/blog/complete-guide-color-in-design/>

Fivelife. (2559). *ระบบโครงกระดูก*. สืบค้น 1 มิถุนายน 2564, จาก <https://bit.ly/3zrPgAm>

- Kapoo. (2553). *อวัยวะออกเสียง (The organs of speech)*. สืบค้น 10 พฤษภาคม 2564, จาก <http://grgl500phonetics.blogspot.com/2010/11/1-organs-of-speech.html?m=1>
- MASPECIAL. (2560). *รู้จัก 5 โรคผิดปกติทางจิต ที่ตั้งชื่อตาม 'ตัวเอก' วรรณกรรมระดับโลก*. สืบค้น 14 พฤษภาคม 2564, จาก <https://bit.ly/3zwLztl>
- NovaBizz. (2559). *ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสี*. สืบค้น 12 มิถุนายน 2564, จาก <http://narisaraom55223.blogspot.com/2012/11/blog-post.html?m=1>
- Panarat.com. (2556). *เชื้อจนสุดปลายทาง*. สืบค้น 12 มิถุนายน 2564, จาก <https://bit.ly/2S6gprV>
- SCG Experience. (2561). *10 ลำดับขั้นตอนการก่อสร้างบ้าน*. สืบค้น 10 พฤษภาคม 2564, จาก <https://today.line.me/th/v2/article/3zpDBo>
- Workpointtoday. (2562). *รวมเคสครูลงโทษนักเรียนเกินกว่าเหตุ*. สืบค้น 14 พฤษภาคม 2564, จาก <http://www.workpointtoday.com/รวมเคสครูลงโทษเด็ก/>
- Aliexpress. (2010). *Orange dress [Photograph]*. Retrieved May 14, 2021, from <https://www.aliexpress.com/item/32339043964.html>
- AmericanPartyLight. (2021). *Texture Gobo*. Retrieved May 20, 2021, from <https://americanpartylights.com/rentals/texture-gobo/>
- Anderson, S. (2020). *Peter Pan desktop wallpaper*. Retrieved May 23, 2021, from <https://cutewallpaper.org/21/peter-pan-desktop-wallpaper/Photo-Peter-Pan-Ryan-T.-Wurmser-Rainbow-Fantasy-Cartoons-.jpg>
- Asghari, S. (n.d.). *Mario Kart, Dragon Ball, evangelion featured in Bandai Namco's huge VR arcade* – IGN. Retrieved May 20, 2021, from <https://www.pinterest.com/pin/413416440800902567/>
- Ates, A. (2019). *The definitive guide to Uta Hagen's acting technique*. Retrieved May 5, 2021, from <https://www.backstage.com/magazine/article/the-definitive-guide-to-uta-hagens-acting-technique-68922/>
- Babu, S. (2019). *Elements of design shape form texture [PowerPoint Slide]*. Retrieved May 14, 2021, from <https://www.slideshare.net/sivaganeshbabu/elements-of-design-shape-form-texture>

- Barrie, J. M. (1991). *Peter and Wendy*. In: P. Hollindale (Ed.), *Peter Pan in Kensington Garden: Peter and Wendy*. Oxford: Oxford University Press.
- Barrie, J. M., Sr. (1995). *Peter Pan*. London: Penguin Books.
- BBC. (2020). *Improvisation*. Retrieved June 12, 2021, from <https://www.bbc.co.uk/bitesize/guides/zts9xnb/revision/1>
- Burch, T. (2013). *Tory Burch spring 2013*. Retrieved May 14, 2021, from <https://www.pinterest.com/pin/442478732111462871/>
- Castro, L. R. (n.d.). *Lookingglass media archive – Lookingglass theatre* [Photograph]. Retrieved May 12, 2021, from <https://br.pinterest.com/pin/162622236519183495/>
- Creech, M. (2014). *Beyond the Brownings– J.M. (James Matthew) Barrie (1860-1937)*. Retrieved May 10, 2021, from <https://blogs.baylor.edu/armstrongbrowning/2014/12/03/beyond-the-brownings-j-m-james-matthew-barrrie-1860-1937/>
- Dalí, S. (2015). *The persistence of memory (1931) [Photograph]*. New York: Gala-Salvador Dalí Foundation. Retrieved May 14, 2021, from <https://www.timeout.com/newyork/art/the-100-best-paintings-in-new-york-100-91>
- Desmarchelier, L. (n.d.). *The art of animation*. Retrieved May 20, 2021, from <https://www.pinterest.com.mx/pin/315885361334290091/>
- Desvre. (n.d.). *Desvre - great pictures of our beautiful planet, animals, architecture, cars, motorcycles, bikes*. Retrieved May 20, 2021, from <https://pin.it/4rg3dW9>
- Disney Wiki. (2015). *Peter Pan (character)*. Retrieved May 14, 2021, from [https://disney.fandom.com/wiki/Peter_Pan_\(character\)](https://disney.fandom.com/wiki/Peter_Pan_(character))
- Ebay.com. (2021). *RGB LED laser galaxy starry sky star projector kids room night light party light*. Retrieved May 20, 2021, from <https://www.ebay.com/itm/383696172270?mkevt=1&mkcid=1&mkrid=711-53200-19255-0&campid=5338722076&toolid=10001>
- Erikson, E. H. (1968). *Identity, youth and crisis*. New York: Norton.
- Espanola island. (n.d.). Retrieved May 23, 2021, from <https://www.galapagosislands.com/images/visitor-points/espanola-island.jpg>

- Fajarani, R. (2013). *Coming of age: An analysis of a young adult character development in Ellen Hopkins' crank*. *Passage*, 1(1), 115-124.
- Free mouth puppets | *puppets diy*. (2021). Retrieved May 14, 2021, from <https://www.beautifulcity99.top/ProductDetail.aspx?iid=143887374&pr=43.99>
- Funnnnn. (n.d.). *Disney 5-piece toy story bath finger puppet set white*. Retrieved May 14, 2021, from <https://www.pinterest.com.mx/pin/356628864252850439/>
- Galapagos island. (2019). Retrieved May 23, 2021, from <https://www.underome.com/wp-content/uploads/2019/11/Galapagos-Islands.jpg>
- Gallagher (Eds.), *Knowledge and development* (pp. 17-42). Boston, MA: Springer.
- George-Parkin, H. (2017). *The top 12 trends from New York fashion week fall 2017*. Retrieved May 14, 2021, from <https://stylecaster.com/nyfw-trends-fall-2017/>
- GoboMan. (2009). *Color wedding gobos at GoboMan.com*. Retrieved May 20, 2021, from <http://goboman.blogspot.com/2009/>
- Grunberg, K. (2012). *Europeras 1 & 2*. Retrieved May 14, 2021, from <http://www.klausgruenberg.de/europeras.htm>
- Harari, Y. N. (2015). *Homo Deus: A brief history of tomorrow*. New York: Harper Perennial.
- Heather. (2015). *Electric forest festival*. Retrieved May 20, 2021, from <http://allyouneedisbass.com/music-festivals/electric-forest-festival-2/>
- Henck, S. (n.d.). *Water reflections*. Retrieved May 20, 2021, from <https://www.pinterest.com/pin/565835140652523381/>
- Igual, J. M. (2020). *Chinese shadow theater for children*. Retrieved May 14, 2021, from <https://www.istockphoto.com/photo/story-and-legend-of-saint-george-performed-by-chinese-shadow-puppets-fairies-dragons-gm1219634372-356822092>
- Journal of interior design. (2021). Retrieved May 23, 2021, from <https://malaygihu.blogspot.com/2021/02/journal-of-interior-design.html>
- Kaplun, B. (2013). *World stage design 2013*. Retrieved May 12, 2021, from <https://www.pinterest.com/pin/508273507936080528/>

- Kiley, D. (1983). *The Peter Pan syndrome: Men who have never grown up*. New York: Avon.
- Kundera, M. (1998). *Identity*. London: Faber & Faber.
- Lambert, R. (1975). *A piece of the moon*. New York: Saturday Review Press.
- LeBook.com. (2014). *VOGUE Japan | gift issue*. Retrieved May 20, 2021, from <http://www.lebook.com/creative/vogue-japan-gift-issue-editorial-2014>
- Levinson, D. J. (1986). *A conception of adult development*. Retrieved 14 May 2021 from https://ils.unc.edu/courses/2020_fall/inls558_001/adultdevelopment.pdf
- Maddi, S. R., & Khoshaba, D. M. (1998). *HardiSurvey III: Test development and internet instruction manual*. Newport Beach, CA: Hardiness Institute.
- Mahlum. (2007). *Bloomsbury Street London*. Retrieved May 23, 2021, from https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bloomsbury_Street_London.jpg
- Maris, J. (2013). *Framed suspension lamp circle | architonic*. Retrieved May 20, 2021, from <https://www.architonic.com/en/product/jacco-maris-framed-suspension-lamp-circle/1298918>
- Matt Plummer Designs. (n.d.). *The female odd couple*. Retrieved May 14, 2021, from <https://www.mattplummerdesigns.com/the-female-odd-couple>
- McLeod, S. (2020). *Piaget's theory and stages of cognitive development: Background and key concepts of Piaget's theory*. Retrieved May 14, 2021, from <https://www.simplypsychology.org/piaget.html>
- Mitchell, K. (n.d.). *Rosco steel Gobo #7774 - blossoms - size A*. Retrieved May 20, 2021, from <https://www.pinterest.com/pin/345229127672554812/>
- Moon. (n.d.). *Model for the movie*. Retrieved May 14, 2021, from <https://www.pinterest.com/pin/861665341185656283/>
- Normal People, *Innovative Upcycling*. (2010). Retrieved 14 May 2021 from <https://archive.attn.com/stories/17800/normal-people-innovative-upcycling>
- Nyman, R. (1920a). *1923 Armstrong linoleum ad*. Retrieved May 20, 2021, from <https://www.flickr.com/photos/nyman/10000000000/>

- com/photos/americanvintagehome/3018572938/in/photostream/
- Nyman, R. (1920b). *1928 Congoleum rug - attic bedroom*. Retrieved May 14, 2021, from <https://www.flickr.com/photos/americanvintagehome/3302377251/>
- Owens, L. (n.d.). *Performing art shop*. Retrieved May 14, 2021, from <https://www.pinterest.com/pin/327636941626509754/>
- Panja, K. (2017). *Travel Finland in Helsinki, Rovaniemi, Lapland & northern lights*. Retrieved May 20, 2021, from <https://www.exploreshareinspire.com/2017/02/finland-helsinki-travel-guide-rovaniemi.html>
- Patowary, K. (2014). *Bainbridge rocks of Galapagos islands*. Retrieved May 23, 2021, from <https://www.amusingplanet.com/2014/03/bainbridge-rocks-of-galapagos-islands.html>
- Piaget, J. (1977). *The role of action in the development of thinking*. In: W. F. Overton, J. M. Pinta island. (n.d.). Retrieved May 23, 2021, from https://static.smarttravelapp.com/data/pois/19788_thumbweb.jpg
- Polar light. (n.d.). Retrieved May 20, 2021, from <https://quipoquiz.com/question/it-can-be-dangerous-for-astronauts-to-travel-through-the-polar-lights>
- Potter, P. A., & Perry, A. G. (Eds.). (2009). *Fundamentals of nursing (7th Ed.)*. St.Louis, MO: Elsevier.
- PremiumPixels.com. (2021). *11 Free high resolution fabric textures*. Retrieved May 14, 2021, from <https://www.premiumpixels.com/freebies/11-free-high-resolution-fabric-textures/>
- Presentitude.com. (2016). *The 4 important color models for presentation design (Part III)*. Retrieved May 5, 2021, from <https://presentitude.com/>
- Pryor, S. (2008.) *Diagram of Teepee interior*. Retrieved May 20, 2021, from <https://www.flickr.com/photos/cupcakecowgirls/2687168246>
- Rep, L. (2018). *Stage right prop table*. Retrieved May 14, 2021, from https://twitter.com/lyric_rep/status/1010594530435846144

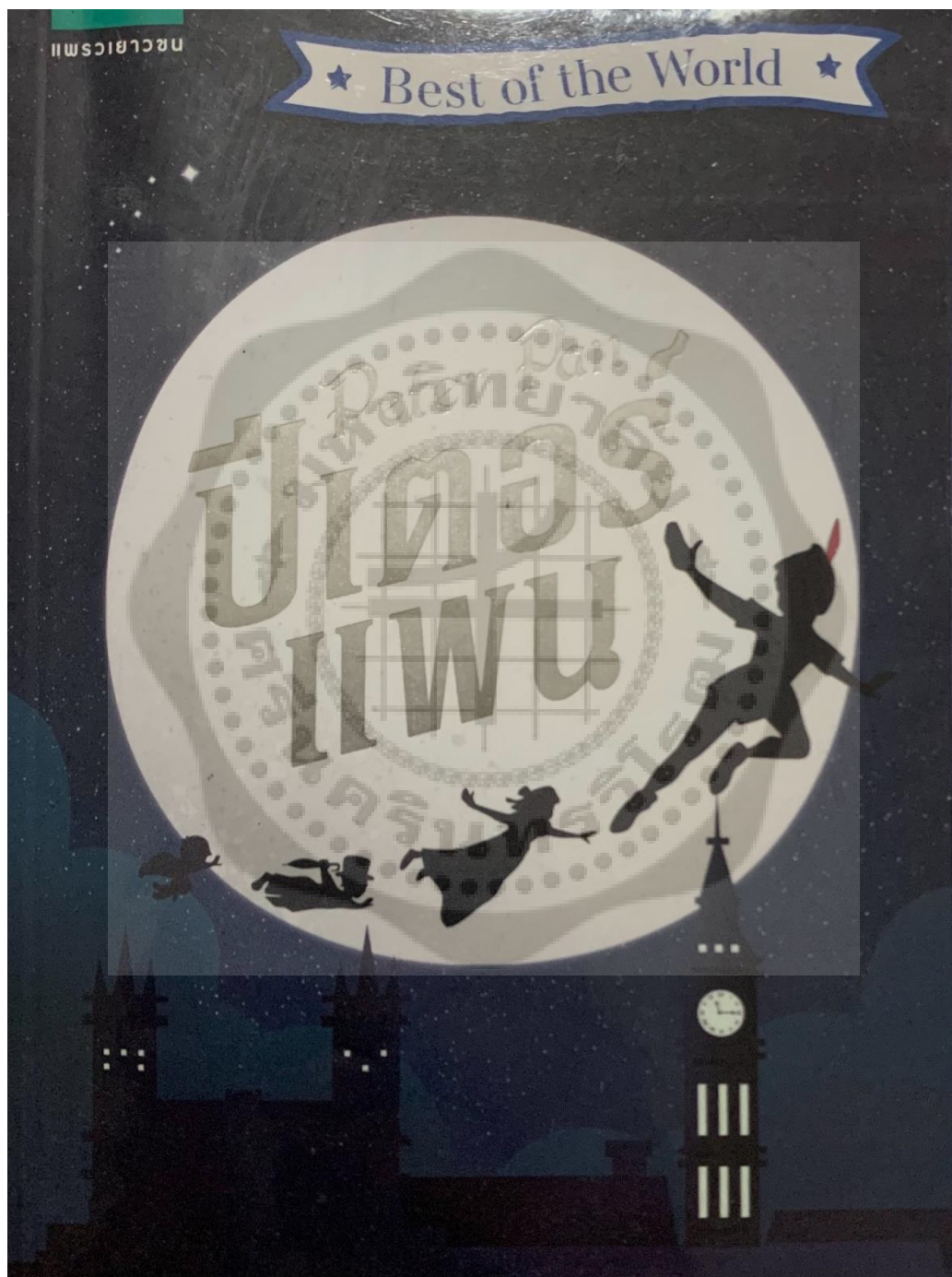
- RepMan. (2010). *With Disney pulling the strings, ABC should stand for always be cutting*. Retrieved May 14, 2021, from <https://www.repmanblog.com/repman/2010/02/with-disney-pulling-the-strings-abc-should-stand-for-always-be-cutting.html>
- RetroWaste. (2014). *1950s Toys: what toys were popular in the 1950s?* Retrieved May 20, 2021, from <https://www.retrowaste.com/1950s/toys-in-the-1950s/>
- Roomaholic.com. (n.d.). *1 affordable playground design ideas for kids - Room a Holic. -1937*. Retrieved May 10, 2021, from <https://www.pinterest.com/pin/401946335495265675/>
- Saetervik, E. (2020). *Forest lands, an art print by Espen Sætervik*. Retrieved May 20, 2021, from <https://www.inprnt.com/gallery/espenartman/forest-lands/>
- Schulz, G. P. (2011). *Wednesday's child: From Heidegger to affective neuroscience, a field theory of angst*. Eugene, OR: Wipf & Stock.
- Sears, R. R., Maccoby, E. E., & Levin, H. (1957). *Patterns of child rearing*. Evanston, IL: Row Peterson.
- Seven-teenth. (n.d.) *Famous last steps*. Retrieved May 20, 2021, from <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.deviantart.com%2Fseven-teenth%2Fart%2FFamous-last-steps->
- SignePierce. (n.d.). *Signe Pierce (@signepierce) posted on Instagram*. Retrieved May 20, 2021, from <https://www.pinterest.com/pin/229331806014610883/>
- Simmann, L. (n.d.). *Reef bouquet*. Retrieved May 20, 2021, from <https://www.pinterest.com/pin/849632285952994469/>
- SOCIALisBETTER. (2010). *Normal People, Innovative Upcycling*. Retrieved May 14, 2021, from <https://archive.attn.com/stories/17800/normal-people-innovative-upcycling>
- Southern Explorations. (2020). *Latin America small private tours & adventure cruises: Southern Explorations*. Retrieved May 23, 2021, from <https://www.southernexplorations.com>
- Stanislavski, C. (1999). *Stanislavski's Legacy*. New York: Theatre Arts Books. Retrieved May 23, 2021, from <https://www.amazon.com/Stanislavskis-Legacy-Collection-Comments-Variety/dp/0878301275>

- The Biography.com. (2020). *J.M. Barrie biography*. Retrieved May 10, 2021, from <https://www.biography.com/writer/jm-barrie>
- The Hand Prop Room. (2010). *Vintage and antique personal props*. Retrieved May 14, 2021, from <https://hpr.com/portfolio-item/vintage-personal-props/>
- TheAustralian.com. (n.d.). *New exhibits at Sydney aquarium*. Retrieved May 20, 2021, from <https://www.pinterest.com/pin/158681586841541946/>
- Thecityofmercy. (2020). *Top 60 wonders of nature you haven't seen before (3)*. Retrieved May 23, 2021, from <https://ng.opera.news/ng/en/others-natural-disaster/ce7d6201a5593da19d2705bf93f5095e>
- True West Magazine. (n.d.). *The 100 best historical photos of the American Indian*. Retrieved May 20, 2021, from <https://www.pinterest.com/pin/467881848762814665/>
- UNESCO. (1992). *Galápagos islands*. Retrieved May 20, 2021, from <https://whc.unesco.org/en/list/1/>
- Urinetown the musical. (2018). Retrieved May 20, 2021, from <http://musicalandplay.blog.fc2.com/blog-entry-17.html>
- Washington.com. (2017). *In a limited engagement, the fireflies blink in sync in the Great Smoky Mountains*. Retrieved May 20, 2021, from <https://pin.it/3vHc2Jb>
- Wdd staff. (2009). *40 Absolutely stunning dark ads*. Retrieved May 20, 2021, from <https://www.webdesignerdepot.com/2009/08/40-absolutely-stunning-dark-ads/>
- Wikipedia. (2015). *File:Bloomsbury, London (aerial).jpg*. Retrieved May 23, 2021, from https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e0/Bloomsbury%2C_London_%28aerial%29.jpg

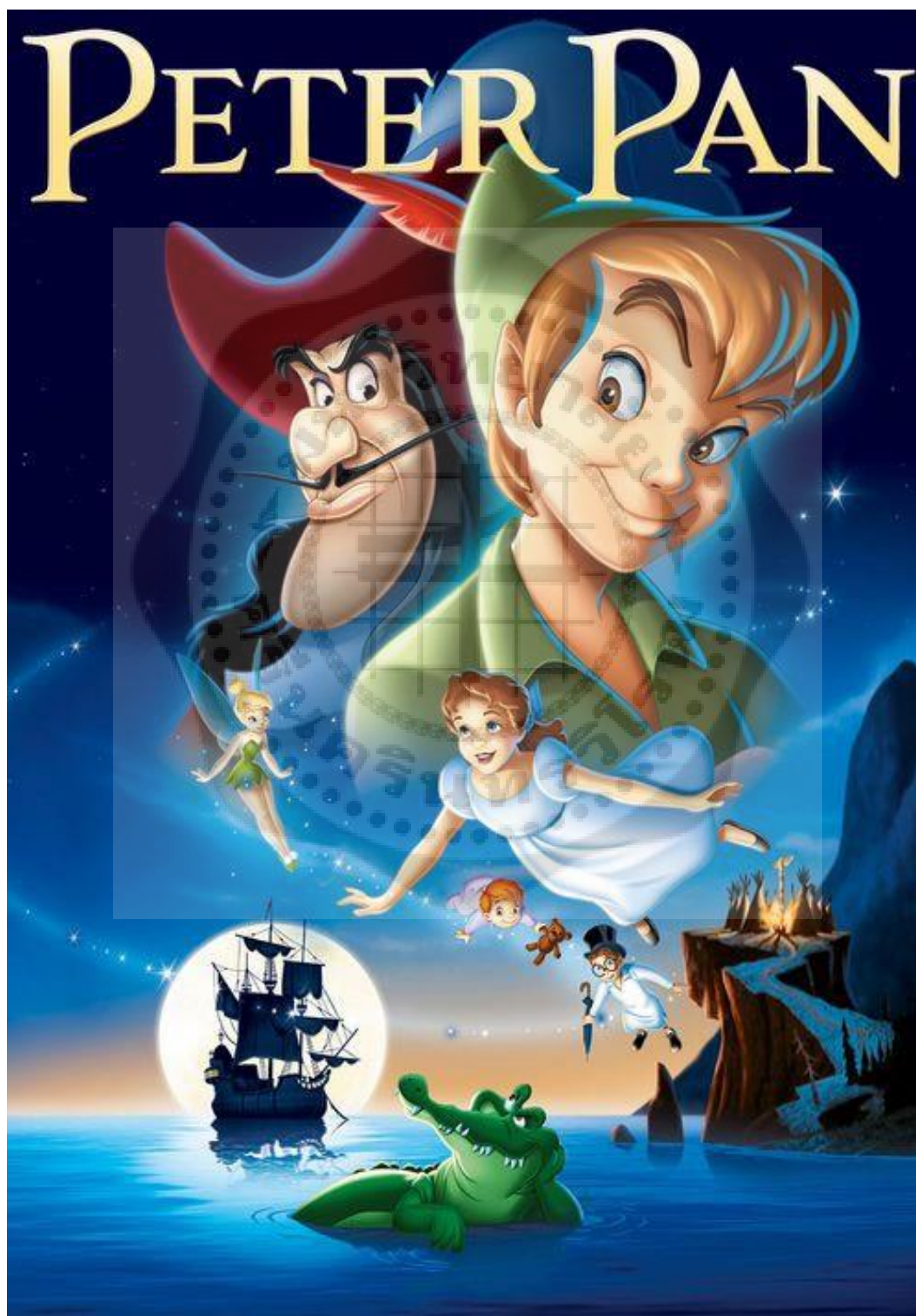


ภาคผนวก ก
วรรณกรรม บทละคร ภาพยนตร์ และละครเวทีเรื่อง ปีเตอร์แพน

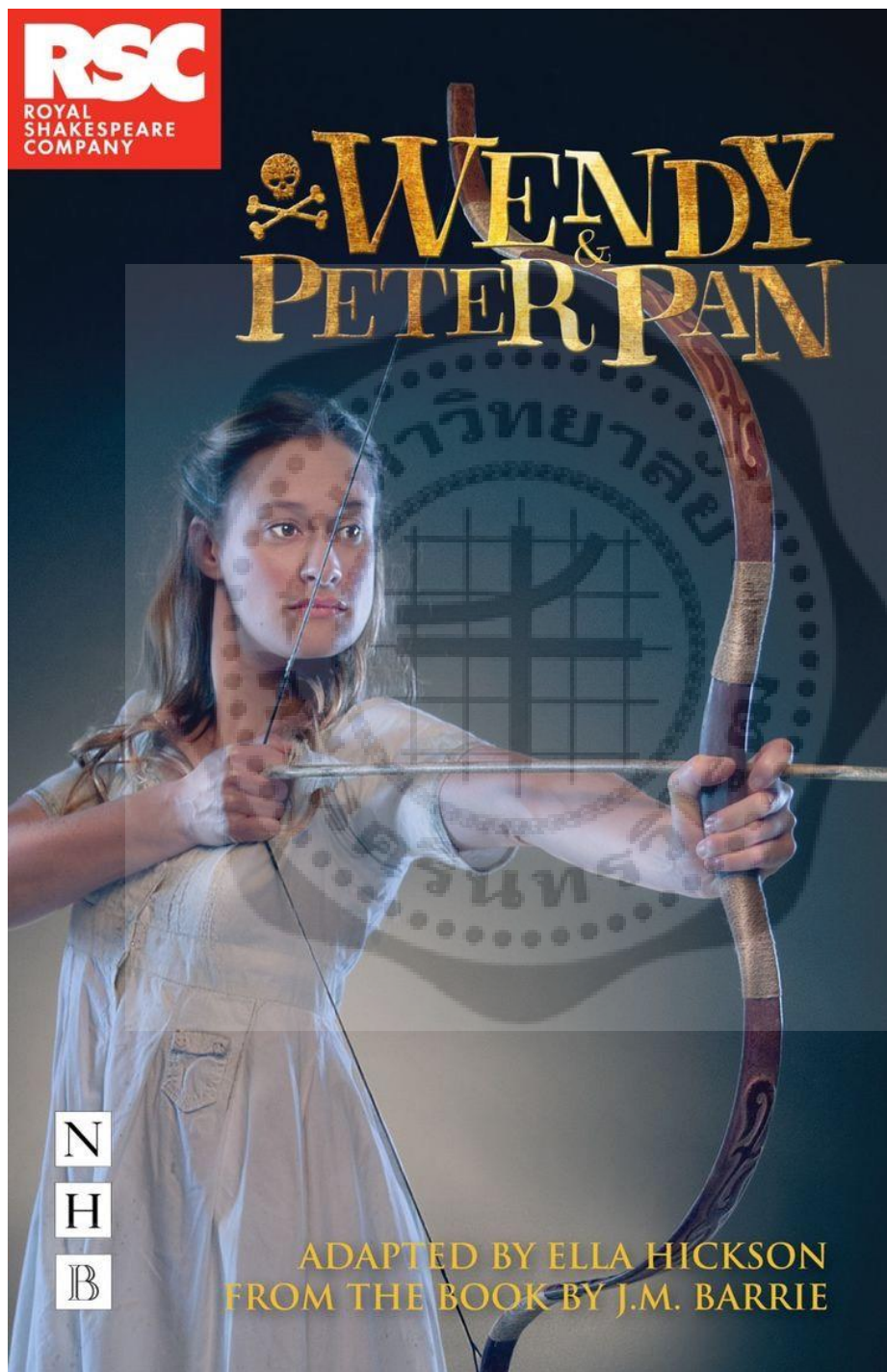
วรรณกรรมต้นฉบับเรื่อง ปีเตอร์แพน



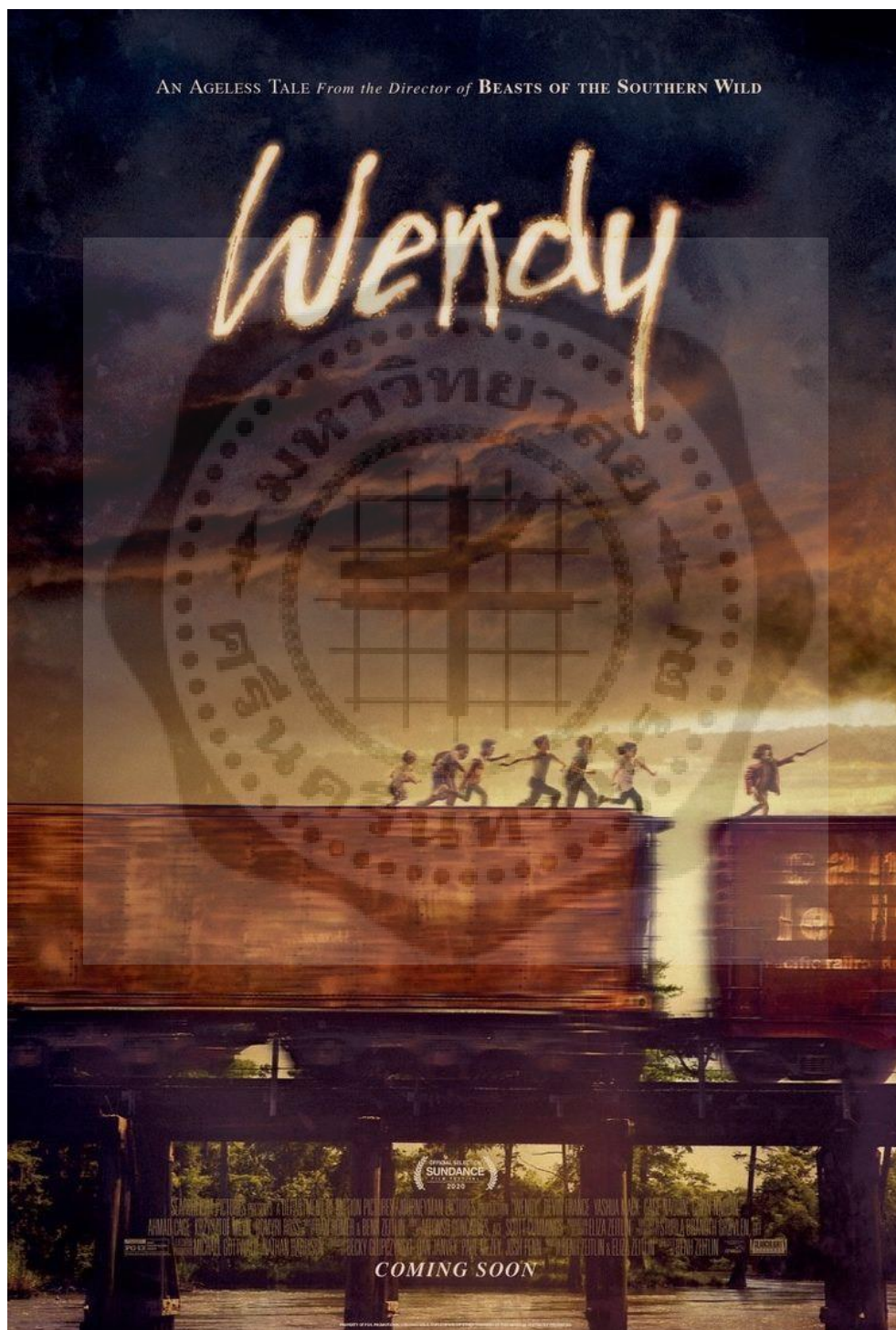
ภาพยนตร์ปีเตอร์แพน1953 ของ วอลต์ ดิสนีย์



บทละครและละครเวทีเรื่อง เวนดี้และปีเตอร์แพน ของ เอลล่า ฮิคสัน



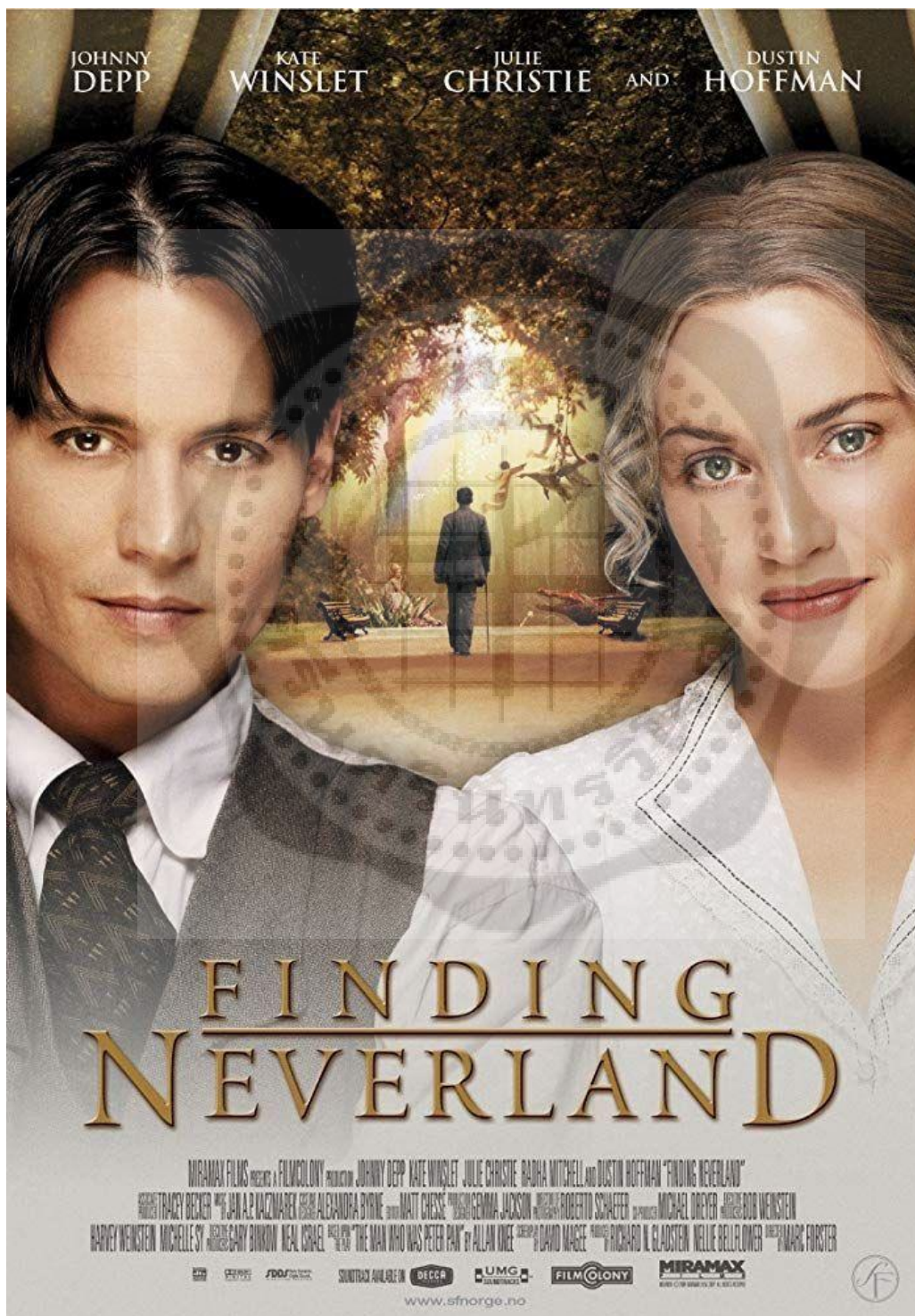
ภาพยนตร์เจเนดี2020



ภาพยนตร์เรื่องปีเตอร์แพน ตอน กลับสู่ดินแดนเนเวอร์แลนด์ ของ วอลต์ ดิสนีย์



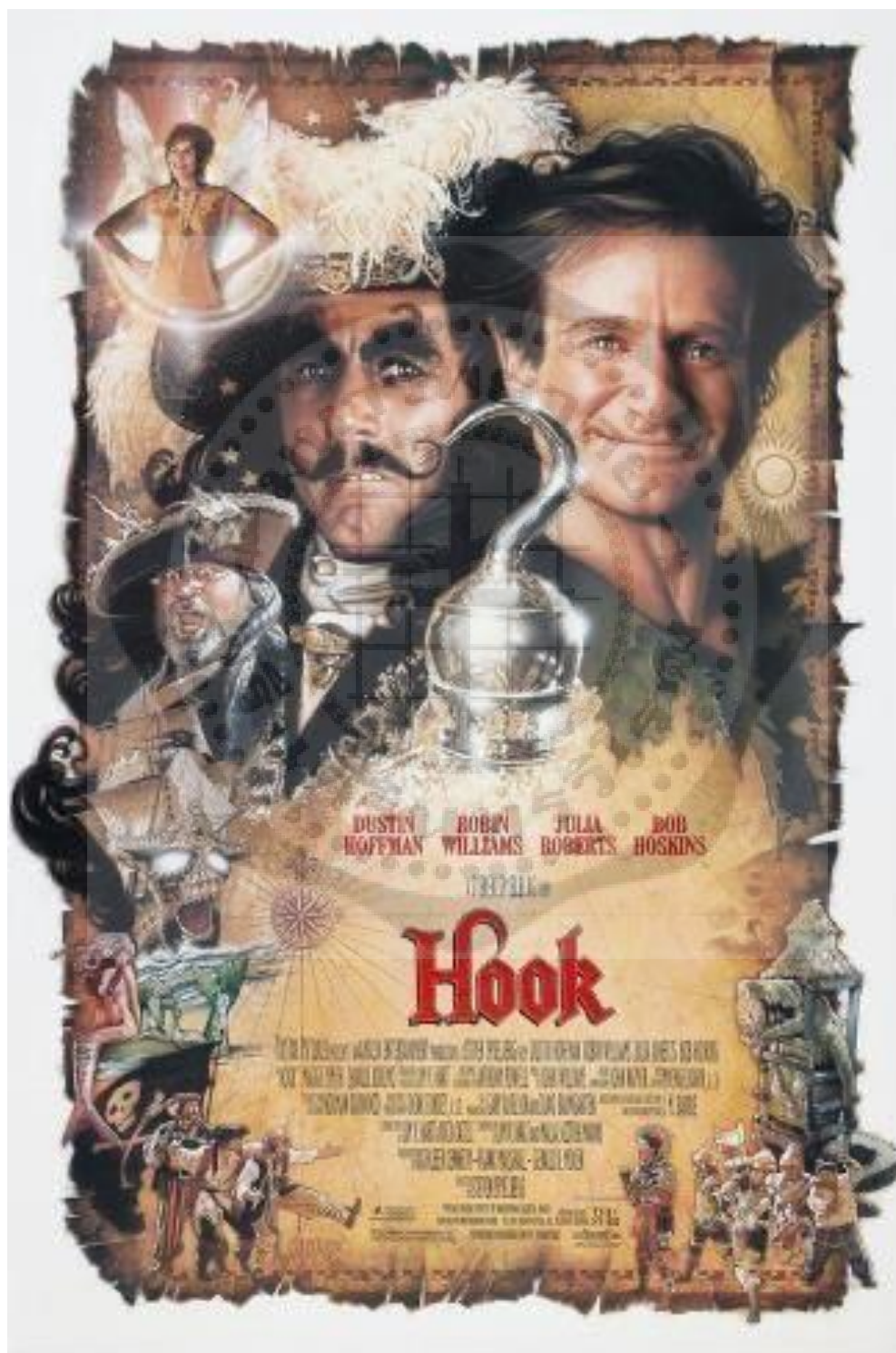
Finding Neverland



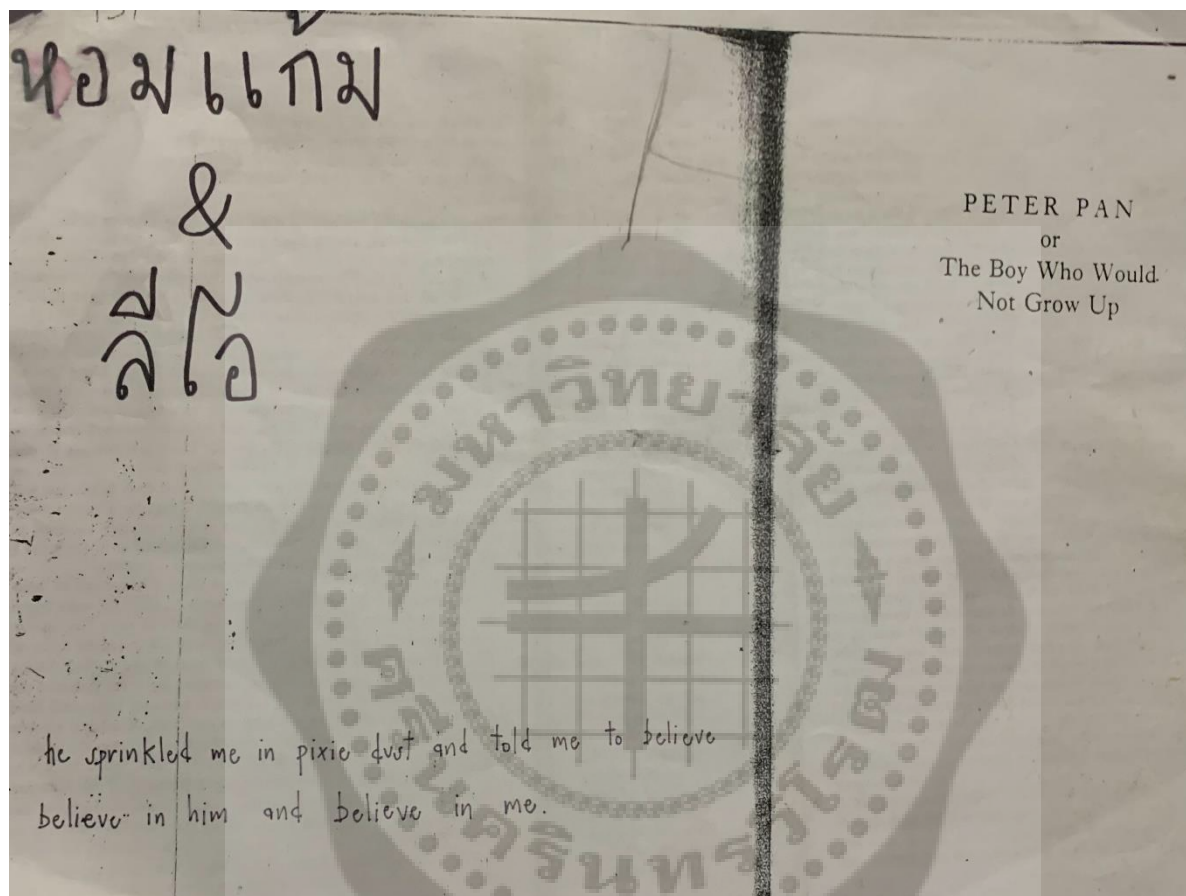
แพน (PAN)



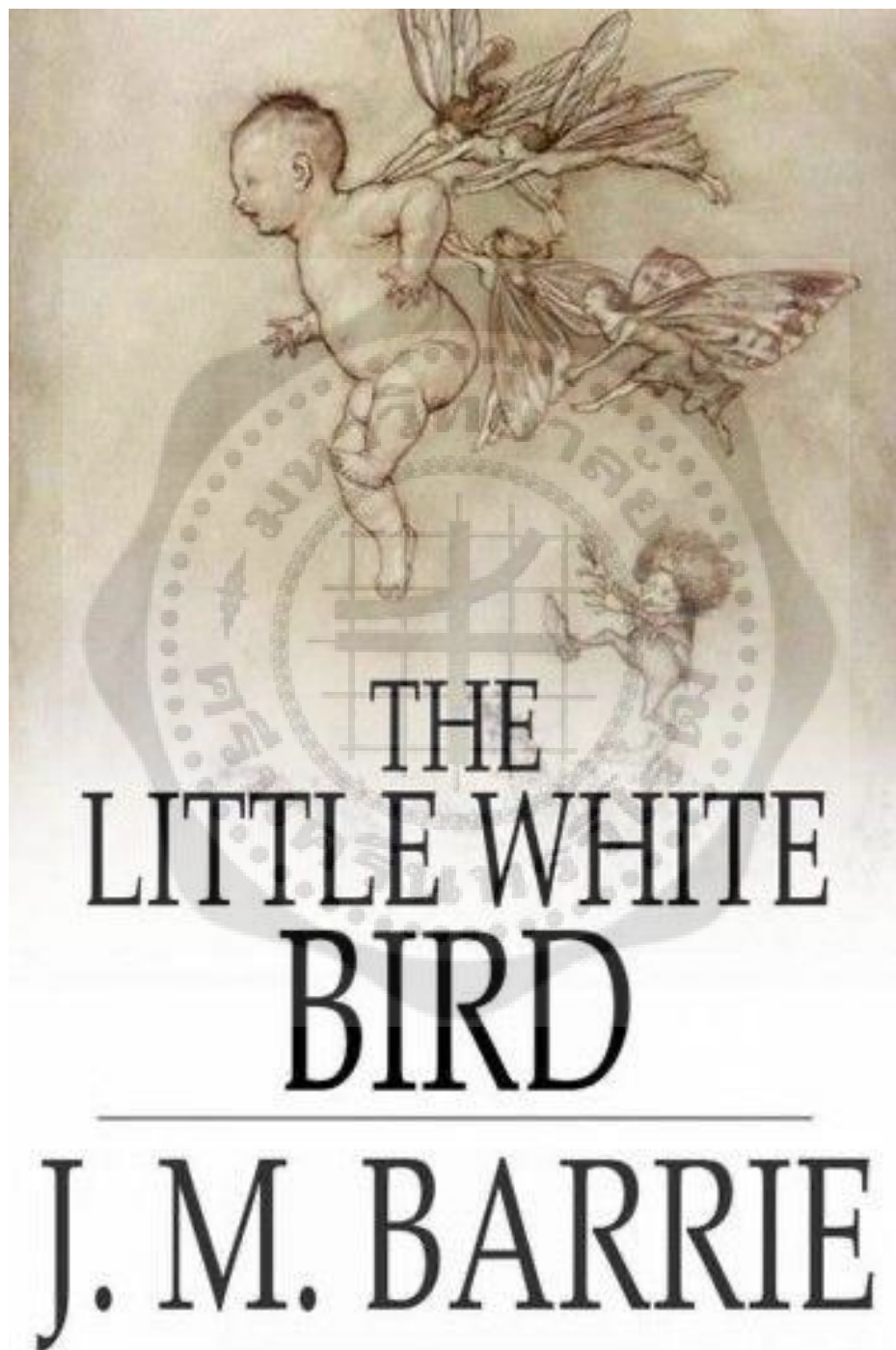
Hook (HOOK)



บทละครเวทีต้นฉบับเรื่อง ปีเตอร์แพน



วรรณกรรมเรื่อง The little white bird





องก์ 1

Prologue

(เวทีอยู่ในความมืด และภายใต้ความเงียบนั้น ผู้หญิงคนหนึ่งเดินเข้ามาท่ามกลางผู้ชม เธอดูเหมือนผู้ใหญ่ สวมเสื้อผ้าสตรีดูพิถีพิถัน สวมหมวกสานติดดอกไม้เล็ก ๆ เธอมีกระเป๋าเล็ก ๆ ติดมือมาด้วยใบหนึ่ง จะว่าไปแล้วเธอดูเหมือนหญิงสาวทั่ว ๆ ไป ที่แต่งตัวราวกับจะมาดูละครในตอนบ่ายวันอาทิตย์ เธอหยุดอยู่หน้าเวที ยืนหันหลังและมองพื้นที่บนเวทีอย่างเงียบ ๆ เหมือนกำลังคิดและนึกถึงอะไรบางอย่างอยู่ ชั่วครู่หนึ่งในความเงียบนั้น เธอหันหลังกลับมาหาผู้ชม ยิ้ม และเริ่มพูด)

หญิงสาว พวกคุณเชื่อในแฟรี่เทลไหมคะ (เธอยิ้มและมองไปรอบๆ) ตอนเด็ก ๆ เวลาที่เราได้ฟังนิทานเกี่ยวกับเจ้าหญิง เจ้าชาย ปราสาทแสนสวย (หยุด) ... และแม่มดใจร้าย ในตอนเด็ก ๆ นั้น พวกเรามักจะจินตนาการตาม และเชื่อว่ามันมีอยู่จริง ตอนนั้นมันสนุกมาก ๆ เลยใช้ไหมคะ ... แต่พอเราโตขึ้น เราเองกลับค่อย ๆ ลืมเรื่องราวเหล่านั้น เพียงเพราะเรากำลังยุ่งกับ เรื่องเรียน เรื่องงาน แล้วก็เรื่องน่าเบื่อในชีวิตประจำวัน พอมองย้อนกลับไปอีกครั้ง เราก็ไม่เชื่อแล้วว่าเรื่องเหล่านั้นมีอยู่จริง

(เธอนั่งลงบนเวที ยังคงมองผู้ชมอยู่)

หญิงสาว ว่าแต่ ... คุณเคยเป็นไหมคะ ที่บางครั้ง เวลาเจอ ความทรงจำเกี่ยวกับจินตนาการตอนเด็ก ๆ เหล่านั้นมันก็ย้อนกลับมา แบบเลื่อนรางมาก ๆ บางทีก็เหมือนความฝัน (พยายามอธิบาย) สำหรับฉันทุกครั้งที่เป็นแบบนี้ ฉันจะพยายามหลับตาให้แน่น ๆ (หลับตา) แล้วก็ ... นึก แล้วฉันก็จะเริ่มเห็น ไร้อะไร ฉันจะเริ่มเห็นราง ๆ ก่อน แล้วก็ค่อย ๆ ชัดขึ้น (นึกถึงความจำที่ย้อนกลับมา) ... ฉันมักจะเห็นเกาะแห่งหนึ่ง ซึ่งมีเด็กผู้ชายอยู่คนหนึ่งที่ ... ที่ ... แตกต่างกับเด็กคนอื่น ๆ

(เธอหยุดและคิดตามภาพในหัว ในจังหวะนั่นเอง ที่แสงไฟสีเขียวด้านหลังค่อย ๆ สว่างเรืองขึ้น แสงสีเขียวนี้จะเป็นแสงไฟดวงเล็ก ๆ เหมือนกับมีชีวิต มันจะค่อย ๆ เคลื่อนที่ไปมา ซึ่งผู้ชมจะมองเห็นแสงนี้ แต่ “เธอ” ที่นั่งคุยกับผู้ชมอยู่ จะไม่ทันรู้สึก ... แสงไฟสีเขียวนั้น จะวูบวาบขึ้น แล้วก็ดับไป แล้วก็วูบวาบขึ้นอีกครั้งอีกทีหนึ่ง แล้วก็วูบดับไปอีก มันสว่างแต่เพียงนิดเดียว คล้าย ๆ กับจะเป็นแสงโคมิไฟดวงเล็กมาก ๆ แต่ก็ไม่ใช่ หรือจะเป็นแสงดาว ... แต่จะว่าไป ดวงดาว มันเคลื่อนที่ไม่ได้นี่นา)

(หญิงสาวเห็นภาพในหัวชัดเจน เธอพูดลุกขึ้นแล้วเงยหน้ามองผู้ชม)

หญิงสาว ไช้แล้วคะ ... เด็กผู้ชายคนนั้น ... คำแตกต่างจาก เด็กคนอื่น ๆ เพราะเค้าไม่มีวันโต !!!

(เธอหยุด เหมือนตกในวงค์ บนเวทีแสงดวงจันทร์จากหน้าต่างจะค่อย ๆ สว่างขึ้น แสงจากดวงจันทร์นั้นจะสอดเข้ามาในพื้นที่ของเวที จนทำให้เรามองเห็นว่ามันเป็นภาพของห้องนอนเด็กในอดีต มีบรรยากาศดูอบอุ่น ที่นั่นคือ ห้องเลี้ยงเด็กของครอบครัวดังเด็กหญิงคนหนึ่งในช่วงนอนกางเกงขาสั้น วิ่งเข้ามา เธอคือ โจแอนนา เธอทำท่าบินพุ่งปรู๊ดเข้ามาในห้อง)

โจแอนนา ฉันคือ ปีเตอร์แพน ฉันไม่มีวันโต และ ฉันเก่งที่สุดบนเกาะนี้ !!! (หันไปทางประตูที่เพิ่งเข้ามา ยืนจังก่า ท้าวสะเอว) แกไม่มีทางจับฉันได้หรอก !!! (หัวเราะเอิ๊กอ๊าก แล้วรีบวิ่งไปแอบหลังลิ้นชัก)

(ภาพบนเวทีเงียบไปครู่หนึ่ง หญิงสาวยิ้มอีกครั้ง เหมือนภาพเมื่อครู่ผ่านวูบเข้ามาในความคิด)

หญิงสาว เด็กผู้ชายคนนี้แหละคะ ... ที่ทำให้ฉันยังจำเรื่องราวของเกาะนั้นได้ !!!

(ที่บนเวที แสงโคมไฟในห้องนอนเด็กค่อย ๆ สว่างขึ้น เราจะเห็นบรรยากาศห้องนอนที่น่ารัก มีเตียงนอน และ กองของเล่นระเกะระกะ ... ทันใดนั้นเอง เด็กหญิงอีกคนก็เดินเข้ามา เธอลากตุ๊กตามีตัวใหญ่ในมือหนึ่ง และอีกมือหนึ่งถือหนังสือเล่มใหญ่เข้ามาด้วย เธอก็มหันมามองหน้าก้มตาอ่านหนังสือเล่มนั้นอย่างเอาเป็นเอาตาย อันที่จริง ดูเหมือนว่าเธอกำลังสนุกกับการอ่านหนังสือ แต่ขณะเดียวกันก็ต้องเล่นกับเด็กผู้หญิงอีกคนไปด้วย เด็กผู้หญิงคนนี้มีชื่อว่ามิเชล)

มิเชล ฉัน เป็น กัปตัน สุก ผู้ มี มือ เป็น ตะ ขอ และ วัน นี้ ฉัน จะ ฆ่า แก ให้ ได้ (เธอหยุด เริ่มรู้ตัวว่าอยู่ในห้องคนเดียว รีบลดหนังสือในมือลง) นี่ !!! ... เธออยู่ไหนอะ?

(หญิงสาวหัวเราะซ้ำ กับภาพในความทรงจำที่เกิดขึ้นด้านหลังบนเวที)

หญิงสาว (หัวเราะ) ... เขาทำให้ฉันอยากกลับไปทีนั้น ไปพบกับเขาอีกครั้ง แต่มันยากนะคะ เพราะเด็กผู้ชายคนนั้น บอกฉันว่า ถ้าจะกลับไป เราต้องเริ่มจากการ “เชื่อ” !!! ... ไช้คะ เราต้องเชื่อให้สุดหัวใจก่อน ... ว่าเกาะนั้นมีอยู่จริง เราจึงจะกลับไปได้ แต่การเชื่อในเรื่องเหลวไหลพวกนี้แหละ คือสิ่งที่ยากที่สุด จริงไหมคะ ... สำหรับคนที่... เป็นผู้ใหญ่

(ทันใดนั้น เสียงผู้ชายคนหนึ่งตะโกนลั่นเข้ามาในเวที มิเชลหันขวับไปทางเสียงนั้น เธอตกใจ หยิบหนังสือ และรีบวิ่งไปหลบในตู้เสื้อผ้า)

มิสเตอร์ดาร์ลิ่ง (หัวเสีย) โอ้ยยย ... อะไรกันเนี่ย !!! มีใครเห็นเสื้อสูทของผมไหม ?

หญิงสาว ผู้ใหญ่เนี่ย เข้าใจยากจริง ๆ ค่ะ แล้วก็ขาดจินตนาการ ... ทุกวันนี้ ฉันยังคงคิดถึงเด็กผู้ชายคนนั้นนะ ค่ะ ฉันอยากกลับไปพบกับเขาอีก

มิสเตอร์ดาร์ลิ่ง (ไม่โหมมาก) เวนดี้ มิเชล โจแอนนา นี่อยู่ที่ไหนกันหมด ออกมาเดี๋ยวนี้เลยนะ !!!

หญิงสาว (พูดกับผู้ชม) ฉันคงต้องไปแล้วล่ะค่ะ ... ทุกครั้งเวลาเกิดเรื่องแบบนี้ ฉันจะนึกถึงเด็กผู้ชายที่ไม่มีวันโตคนนั้น หลับตา แล้วพยายามเชื่อ ว่าสักวันหนึ่ง ...

มิสเตอร์ดาร์ลิ่ง (เสียงดัง) จะมีใครให้คำตอบกับพ่อได้ไหม ว่าเสื้อสูทมันอยู่ที่ไหน !!! ถ้าวันนี้ พ่อไปงานเลี้ยงไม่ทัน จะต้องมีคนรับผิดชอบกับเรื่องที่เกิดขึ้นนี้ด้วย

หญิงสาว ฉันคิดอยู่เสมอเลยค่ะ ว่าสักวันหนึ่ง ... (เธอหันกลับไปมองเวที) ฉันจะได้กลับไปทีนั้น (หันกลับมามองผู้ชม) กลับไปอีกสักครั้งที่ เนเวอร์แลนด์ !!!

(หญิงสาวเดินออกจากโรงละคร ไฟสีเขียวยาววูบวาบไปทั่ว ๆ ห้อง แล้วไฟเปลี่ยนเป็นห้องนอนปกติ)

Scene 1 เมื่อเวนต์ต้องโตขึ้น

(ที่ห้องเลี้ยงเด็กของครอบครัวดาร์ลิ่ง มิสเตอร์ดาร์ลิ่งเดินเข้ามา หงุดหงิดมาก มีมิสซิสดาร์ลิ่ง กับ นาน่า ตามเข้ามาติด ๆ ซึ่งในขณะที่มิสซิสดาร์ลิ่ง ดูพยายามจะผ่อนปรนสถานการณ์ให้เป็นไปตามแบบของเธอนั้น นาน่าดูท่าทางจะเดือดร้อนในสิ่งที่เกิดขึ้นนี้กว่ามาก)

มิสเตอร์ดาร์ลิ่ง (หงุดหงิด) เวนดี้ มิเชล โจแอนนา !!! ออกมาเดี๋ยวนี้ละ

มิสซิสดาร์ลิ่ง คุณคะ ใจเย็น ๆ ค่ะ (มองไปรอบ ๆ) เนี่ย โหมโหนไปก็ไม่เกิดประโยชน์นะค่ะ (พยายามจัดหุกระต่ายให้สามี) ลูก ๆ ไม่ได้อยู่ในห้องนี้สักหน่อย

(มิเชล ใจแอนนา ไพล่หัวออกมาจากที่ซ่อน นานำมองเห็น ตกใจ พยายามวิ่งเข้าไปหลบเกลื่อน พยายามทำไม่ให้นิสเตอร์ดาร์ลิงเห็น นานำพยายามจับของบนชั้นหนังสือที่ใจแอนนาซ่อนอยู่ด้านหลัง พยายามจับหมอนแล้วตบฝุ่นจนคลุ้งขึ้นมา แล้วโยนเข้าไปในตู้เสื้อผ้าที่มีเชลหลบอยู่ แต่เธอทำทุกอย่างดังเกินไป ชัดเกินไป)

นิสซิสตาร์ดาร์ลิง (สงสัย) ทำอะไรนะ นานำ

นานำ (ไม่เนียน) จัด จัด จัดห้องนอนคะ คุณผู้หญิง

(ในความเงียบอันผิดปกตินี้เอง ที่มีเสียงคนกำลังจะจาม มิเชลนั่นเอง เธออยู่ในตู้เสื้อผ้า และฝุ่นจากหมอนกำลังจะทำให้เธอจาม)

มิเชล ฮัดชีวววววววว ...

(ทุกคนหันขวับไปทางตู้เสื้อผ้า อย่างช้า ๆ เราจะเห็นหัวของ ทุ๊ดดี ตุ๊กตาหมี ไพล่ออกมา)

นิสเตอร์ดาร์ลิง มิเชล !!!

(เมื่อได้ยินดังนั้น ใจแอนนา กระโจนออกจากที่ซ่อน)

ใจแอนนา นั่น ... เจ้ากัปตันฮุก อยู่ที่นั่นเอง !!! (วิ่งไปเปิดตู้ เห็นมิเชลยืนอยู่ พุดกับมิเชล) ฉันจะตัดแขนอีกข้างของแกซะ กัปตัน

มิเชล (เบื่อ) ฝุ่นและควัน เป็นสาเหตุหนึ่งของการจาม (ขี้จมูก หันมาเห็นใจแอนนา เล่นต่อ)

ปีเตอร์แพน ... (เปิดหนังสือ) เธอ ไซ่ ไหม ที่ เขา แผน ที่ สม บัติ ไป ซ่อน

ใจแอนนา (สนุก) ไซ่ !!! ... และฉันนี่แหละจะมาตัดแขนแกไอฮุก

มิเชล ไม่มีทาง (มิเชลชูมือที่ถือทุ๊ดดีตุ๊กตาหมีสุดหวงของเธอขึ้นเหนือศีรษะ)

ใจแอนนา หมับ (จับทุ๊ดดี) จับ (ดึงทุ๊ดดีออกจากมือมิเชล) ฉันจะเอาเจ้านี้ ไปโยนให้จระเข้กิน !!!

(เด็ก ๆ เริ่มวิ่งไปรอบ ๆ นิสเตอร์กับนิสซิสตาร์ดาร์ลิง นานำพยายามห้าม ในขณะที่นิสซิสตาร์ดาร์ลิงเริ่มขำเพราะเอ็นดูลูก ๆ)

นานำ เด็ก ๆ หยุดนะคะ (วิ่งตาม) หยุดก่อนนะคะ

มิสเตอร์ดาร์ลิ่ง (ตะโกนลั่น) หยุดเดี๋ยวนี้ ... (ส่ง) ทุกคนหยุด !!!

(ทุกคนหยุดพีชิ่ง ในท่าทางประหลาด มิสเตอร์ดาร์ลิ่งหันมองไปรอบ ๆ)

มิสเตอร์ดาร์ลิ่ง นี่เวนต์ ไปไหน !!!

(ประตูห้องนอนเปิด เด็กหญิงคนหนึ่งเดินเข้ามา เธอคือเด็กหญิงคนเดียวกับหญิงสาวในโรงละครเมื่อตอนต้นเรื่อง ในช่วงวัยที่อ่อนเยาว์กว่า และในเครื่องแต่งกายที่ดูเด็กกว่ามาก เธอสวมเสื้อสูทของมิสเตอร์ดาร์ลิ่งทับเสื้อชุดนอน ที่ด้านหลังเสื้อสูทนั้น มีรูปแผนที่วาดเอาไว้ด้วยสีชอล์ค เพียงแค่ตอนนี้ยังไม่มีใครสังเกตเห็น)

เวนต์ (หยุดยืน ท่าทางไม่ค่อยสบายใจ พยายามพูดกับมิสซิสดาร์ลิ่ง เสียงเบา) แม่คะ หนูมีเรื่องอยากจะปรึกษา

มิสเตอร์ดาร์ลิ่ง (เห็นเสื้อสูท) นั่นมันเสื้อสูทของพ่อนี่นา (สงสัย) ไปอยู่ที่ลูกได้ไง

เวนต์ ... คือ หนูเป็นจระเข้ตึกตอกอะคะพ่อ

มิสเตอร์ดาร์ลิ่ง อะไรนะ ?

(มิเชลกับใจแอนนา เหมือนจะรู้เรื่อง พยายามเข้าไปหลบหลังน่านา)

เวนต์ คือ หนูเล่นละครกับน้อง ๆ นะคะ แล้ว ... หนูเป็นจระเข้ตึกตอก คือว่า มันเป็นศัตรูของกัปตันฮุก (พยายามพูดกับแม่) คุณแม่คะ หนูมีเรื่องส่วนตัวที่อยากจะปรึกษา

มิสซิสดาร์ลิ่ง แน่นอนจ๊ะ คนสวยของแม่ (เดินเข้าไปหาเวนต์) เราคุยกันได้ทุกอย่างอยู่แล้วนี่จ๊ะ (ช่วยเวนต์ถอดเสื้อสูทของมิสเตอร์ดาร์ลิ่ง) แต่ตอนนี้ ลูกต้องถอดเสื้อสูทนี้ ให้คุณพ่อก่อน เดี่ยวพ่อจะไปไม่ทำงานเลี้ยงค่านี้นะจ๊ะ

(มิสซิสดาร์ลิ่งถอดเสื้อสูทจากเวนต์ จังหวะนี้เองที่เธอเห็นรูปวาดที่อยู่ด้านหลังเสื้อสูท)

มิสซิสดาร์ลิ่ง เวนต์ (ตกใจ) นี่ลูกไม่ได้ ...

มิสเตอร์ดาร์ลิ่ง เกิดอะไรขึ้นอะคุณ

มิสซิสดาร์ลิ่ง (พยายามกลบเกลื่อน เรียกน่านา) นาน่าจ๊ะ

น่านา ค่ะ

มิสซิสตารี่ลิ่ง มาหาฉันที่
 นาน่า แต่ว่า คุณหนู
 มิสซิสตารี่ลิ่ง มาหาฉันที่ (ขยิบตา ทำสัญญาณมาที่เสื้อสูทชี้ให้เห็นรอยเปื้อนชอล์ค) เร็ว ๆ สิจ๊ะ

(นาน่าตกใจตาโต พยายามจะทำท่าเข้าใจ แต่ก็เล่นใหญ่เกินไปอีกแล้ว)

นาน่า โอวว ไปเร็วๆเลยคะ เสื้อสูท โอววว แยมเลยนะคะ แยมเน่ ๆ แล้วนะคะ (รู้ตัว ปิดปาก) อู๊ปส์
 มิสเตอร์ดาร์ลิ่ง (สงสัย) มีอะไรกัน (เดินไปที่เสื้อสูท เห็นรอยเปื้อน) นี่มันอะไรกัน !!! ฝีมือใคร?
 โจแอนนา (เห็นรอยชอล์ค) นั่น แผนที่
 มิเชล ใช่ แผนที่

(มิเชล กับ โจแอนนา วิ่งเข้าไปล้อมรอบมิสเตอร์ดาร์ลิ่ง พยายามแย่งเสื้อสูทคนหนึ่งดึงเสื้อ คนหนึ่งดึงกางเกง)

มิเชล ของหนูนะ หนูเจอมันก่อน !!!
 โจแอนนา ของเราต่างหาก !!!

(ทุกคนพยายามห้ามปรามเด็ก ๆ ทั้งหมด เคลื่อนตัวเป็นกลุ่มไปมาทางซ้ายแล้วก็ทางขวา จนกระทั่ง ในความซุลมุน วุ่นวายนั้นเอง มิสเตอร์ดาร์ลิ่ง ก็สะดุดลื่น และล้มลง ทุกคนนิ่งตะลึง)

เวนดี้ พ่อคะ (พยายามจะเข้าไปช่วย)
 มิสเตอร์ดาร์ลิ่ง (สั่ง) หยุด (ค่อย ๆ ลุก โกรธ พยายามสงบสติ)
 มิสซิสตารี่ลิ่ง คุณคะ (พยายามจะเข้าไปประคอง)

(มิสเตอร์ดาร์ลิ่งยกมือห้าม เขาค่อย ๆ ลุกขึ้นลำบาก และหงุดหงิด หลังจากยืนนิ่ง สงบสติ)

มิสเตอร์ดาร์ลิ่ง นาน่า ในฐานะที่เธอมีหน้าที่เป็นพี่เลี้ยงของเด็กๆ (มองนาน่า พุดเรียบ ๆ แต่ดูและจริงจัง) เธอ ... ทำหน้าที่บกพร่อง!!!

นาน่า คุณท่านคะ

มิสเตอร์ดาร์ลิ่ง ฉันสั่งพักงานเธอ 1 สัปดาห์ ... (เด็ดขาด) ตั้งแต่คืนนี้เป็นต้นไป

ใจแอนนา (กอดอก ทำท่าเลียนแบบพ่อ) พ่อ ไม่มีสิทธิสั่งพนักงานน่านานะคะ นาน่า พ่อไม่มีเหตุผล
 มิเชล (เปิดหนังสือ) คิดอย่างมีเหตุผล คือกระบวนการคิด และพิจารณาอย่างมีความรู้ และ ...
 มิสเตอร์ดาร์ลิ่ง (รำคาญ) หยุดได้มัย ทุกคน

(มิเชลและใจแอนนา เบียดตัวเข้ากับนาน่า ตกใจกลัว)

มิสเตอร์ดาร์ลิ่ง (หันไปหาเวन्दี้) ส่วนเวन्दี้ ในฐานะของพี่คนโต (ถอนหายใจ) ลูกกลับเป็นคนที่ไม่มีเหตุผล
 ที่สุด (เหนื่อยใจ) ลูกโตเกินกว่าจะเชื่อ เรื่องไร้สาระพวกนี้แล้วนะเวन्दี้

เวन्दี้ ปีเตอร์แพน ... ไม่ใช่เรื่องไร้สาระนะคะพ่อ

มิสเตอร์ดาร์ลิ่ง พ่อเถอะ เวन्दี้ (เริ่มโกรธอีก) ฟรุ้งนี่ ... ลูกจะต้องแยกห้องกับน้อง ๆ และเริ่มเป็นผู้ใหญ่จริง ๆ
 ได้สักที

เวन्दี้ (ตกใจ) พ่อคะ !!!

(มิสเตอร์ดาร์ลิ่งยกเสื้อสูทขึ้นดูรอยเปื้อน โกรธและหงุดหงิด เขาเดินบึ่งบึ่งออกไปจากห้อง)

เวन्दี้ (กับมิสซิสดาร์ลิ่ง) แม่คะ ทำไม พ่อไม่มีเหตุผลเลย

ใจแอนนา (ทำสะอึก) ใช่ พวกผู้ใหญ่เนะ ควรหัดฟังเด็ก ๆ บ้าง

มิเชล เธอพูดมีเหตุผล ก็คราวนี้แหละ

(ทั้ง 2 คนพยักหน้าให้กัน เห็นด้วย)

เวन्दี้ แม่คะ (พยายาม) หนูมีเรื่องสำคัญที่อยากจะบอก

(เสียงมิสเตอร์ดาร์ลิ่งดังเข้ามา)

มิสเตอร์ดาร์ลิ่ง ที่รัก !!! คุณมาช่วยผมจัดการกับสุนัขก่อนได้ไหม นี่เราจะไปไม่ทันเวลางานเริ่มแล้วนะ

มิสซิสดาร์ลิ่ง (ขานรับ) ได้ค่ะ ที่รัก (พะวง) เวन्दี้ คนดี ... เรา ... เราคุยเรื่องนี้กันฟรุ้งนี่เข้าได้ไหมจะ

มันเป็นเรื่องสำคัญไหมลูก

เวन्दี้ คนเราจำเป็นต้องโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่จริงหรือคะ แม่ (ถอยหลังหนีจากมิสซิสดาร์ลิ่ง) หนู ไม่อยากโตเลยจริงๆ

(ตัดใจ) แมรีบไปเถอะคะ เดี่ยวพ่อจะโมโห แล้วแม่อีกจะไปงานเลี้ยงคืนนี้ไม่ทัน หนูกับนาน่าจะดูแลน้องเองค่ะ

มิสซิสตารี่ (โล่งอก) ดีมาก!!! (หอมแก้มเวนดี้) ขอคุณนะจ๊ะ ลูกรักของแม่ ... (หันมาหาใจแอนนาและมิเชล)

พรุ่งนี้เราเจอกันนะจ๊ะ โจรสลัดน้อยของแม่

ใจแอนนา หนูเป็นปีเตอร์แพนต่างหาก

มิเชล ส่วนหนูเป็นหัวหน้าโจรสลัดต่างหาก

(มิสซิสตารี่ หยุด เหมือนจะพูดอะไรบางอย่าง แต่แล้ว เสียงมิสเตอร์ดาร์ลิ่งก็ดังมาอีกครั้ง)

มิสเตอร์ดาร์ลิ่ง ที่รัก !!!

(มิสซิสตารี่ถอนใจ เธอตัดสินใจไม่พูดสิ่งที่คาใจ เธอยิ้มให้ลูก ๆ ภูมิใจกับกระป๋องเหมือนคิดอะไรในใจ แล้วก็ตัดสินใจเดินออกนอกห้องไป)

เวนดี้ (หันมาพูดกับนาน่า) หนูไม่อยากโตขึ้น แล้วกลายเป็นผู้ใหญ่เหมือน...

นาน่า คุณหนู (จูมมือทุกคนมานั่ง) มานี่มา นาน่าจะเล่าอะไรให้ฟัง (เด็ก ๆ เดินเข้าไปหานาน่า)

มนุษย์เราเนี่ยก็เหมือนเหรียญสองด้านนะคะ มีทั้งด้านดีและด้านไม่ดี (พูดกับมิเชล) ในขณะที่เรามองว่าสุค่อนแค้นแพ้แต่เล็ก ๆ แล้วเขาอาจจะอ่อนโยนก็ได้ ส่วนปีเตอร์แพน (มองใจแอนนา) ที่ดูเก่ง (ยิ้ม) แต่อีกมุมหนึ่งเขาก็มีความดีเหมือนกัน เพราะฉะนั้นเราทุกคนล้วนแต่มีปีเตอร์แพนแล้วก็สุคอยู่ในตัว (เอามือจับที่อกของเด็ก) มันขึ้นอยู่กับว่าเวลานั้น เราเลือกจะเป็นสุค หรือ จะเป็นแพน (มองเวนดี้) การโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ ก็เช่นเดียวกันนะคะ มันเป็นเรื่องที่เลี่ยงไม่ได้ แต่มันก็ไม่ได้แย่ไปเสียทั้งหมด

เวนดี้ (ก้มหน้า สารภาพ) นาน่าจะ วันนี้ หนู ... มีเลือดออก

นาน่า (เงยไปครู่หนึ่ง แล้วยิ้ม เข้าใจ) ประจำเดือนนะคะ (ปลอบ) มันเป็นเรื่องปกติของผู้หญิงนะคะ (พูดอย่าง

เข้าใจ) มันเป็นเรื่องที่ร่างกายกำลังบอกเราว่า เรากำลังจะเป็นผู้ใหญ่ (อุบหัวเวนดี้) คุณหนูเวนดี้ของนาน่า กลายเป็นผู้ใหญ่แล้วนะคะเนี่ย

ใจแอนนา หนูก็มีแล้ว

มิเชล (เบ้าปากมองบน) โกหกชัด ๆ

เวนดี้ (เศร้า) หนูไม่อยากเป็นผู้ใหญ่

นาน่า (หัวเราะ) อย่างที่นาน่าบอกเมื่อสักครู่นี้คะ ว่าชีวิตคนเรา มันก็เหมือนเหรียญ 2 ด้าน (ยิ้ม เอ็นดู)

ตราบไคที่เรายังเชื่อ แล้วก็รักษาความเป็นเด็กเอาไว้ได้ (มองทั้ง 3 คน) การโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ ก็ไม่ใช่เรื่องน่ากลัวนะคะ มาคะ (ชวนทุกคนให้ลุกขึ้น) นาน่าจะพาไปเตรียมของใช้ที่จำเป็น ... (หัวเราะคิกคัก) ว่าเราต้องใช้อะไรบ้างสำหรับการเตรียมพร้อมในการโตเป็นผู้ใหญ่ ง่ายนิดเดียวเองคะ

(นาน่าจูงมือเด็ก ๆ ทุกคนออกไปจากห้อง แสงเปลี่ยนเป็นตอนกลางคืน)

Scene 2 ตามหาเงา

(ทิงเกอร์เบลล์บินเข้ามาในห้องนอนเด็กของครอบครัวดาร์ลิง เพื่อตามหาเงาของปีเตอร์แพนที่หนีมา เธอบินไปเรื่อย ๆ จนไปเจอเงาที่กำลังแอบอยู่ในลิ้นชัก แต่แล้วทำอิท่าไหนไม่รู้ตัวเธอก็ติดในลิ้นชักไปด้วย ในเวลาไล่เลี่ยกันปีเตอร์แพนก็ได้บินมาที่หน้าต่าง และกวาดสายตาไปรอบ ๆ ห้องเพื่อมองให้แน่ใจว่าในห้องนั้นไม่มีใครอยู่ จากนั้นถึงค่อย ๆ ย่องเข้าไปในห้องนอนเด็ก)

ปีเตอร์ (กระซิบ) ทิงเกอร์เบลล์ ทิงก็เธออยู่ไหน
(ทิงเกอร์เบลล์ส่งเสียงออกมาจากลิ้นชัก ปีเตอร์แพนกระโดดไปที่ลิ้นชักโดนทันที)

ปีเตอร์ ทิงเกอร์เบลล์ เธออยู่ในนั้นหรือ ฉันจะช่วยเธอเอง (ปีเตอร์แพนหรือลิ้นชักและช่วยทิงก็ให้ออกมาจนได้)

เย่ ฉันช่วยเธอได้แล้ว !! ว่าแต่เธอเข้าไปในนั้นทำไม

(ทิงเกอร์เบลล์สั่นเป็นเสียงกรังกรังดังแทนคำตอบ)

ปีเตอร์ เข้าไปเอาเงาของฉัน แสดงว่ามันอยู่ในนั้น (ดีใจ) พาฉันไปเอาหน่อยสิ

(ทิงเกอร์เบลล์พาปีเตอร์แพนไปในช่องลิ้นชักที่มีเงาของปีเตอร์แพนอยู่ จนกระทั่งเขาก็เจอกับเงาจนได้ แต่เจ้าเงาที่แสนว่องไว ได้กระโดดหนีไป และในจังหวะนั้นแพนได้ปีดลิ้นชักและผลักขังทิงก็ไว้ในลิ้นชักอีกครั้ง)

ปีเตอร์ เห้ย !! เจ้าเงา แกอย่าหนีนะ

(ปีเตอร์แพนวิ่งจับเงา ไปรอบ ๆ ห้อง โดยลืมนั่งเกตไปว่าตอนนี้ในห้องไม่ได้มีแค่เขาคนเดียวอีกต่อไป แต่เวนต์ที่เดินกลับเข้ามาในห้องได้เจอกับปีเตอร์แพนเข้าแล้ว ตอนนี้เวนต์ไม่รู้ว่าเป็นปีเตอร์แพน และรู้สึกตกใจที่รู้ว่ามีคนอื่นอยู่ในห้องนอนของเธอ)

เวนต์ นี่เธอ เธอเป็นใครอะ

(ปีเตอร์แพนตกใจแต่ก็ยังย้อยู่ดกับเงาต่อไป)

ปีเตอร์ เธอนั่นแหละเป็นใคร

เวนต์ ฉันชื่อ เวนต์ มอยรา แองเจิลล่าร์ ดาร์ลิ่ง แล้วเธอล่ะ

ปีเตอร์ เวนต์ก็พอมั้ง (งงว่าทำไมชื่อยาว)

เวนต์ โอเค ฉันเวนต์ เธอเป็นใคร

(ปีเตอร์แพนพยายามต่อสู้กับเงาอย่างต่อเนื่อง ในที่สุดเขาก็เหยียบเงาให้อยู่ภายใต้เท้าของเขาได้)

ปีเตอร์ ฉันชื่อปีเตอร์แพน (ยื่นจิ้งก่า เท้าสะเอว เหมือนใจแอนนา)

เวนต์ ปีเตอร์แพน (กึ่งเชื่อไม่เชื่อ) ถ้าเธอเป็นปีเตอร์แพน เธอเข้ามาที่นี่ทำไม

ปีเตอร์ ฉันก็มาตามจับเงาของฉันนะสิ

เวนต์ เงา (สงสัย)

(เงาของปีเตอร์แพนวิ่งหนีไปจากเท้าของเขา และครั้งนี้ เวนต์มองเห็นมันอย่างถนัดตา และปีเตอร์แพนก็วิ่งไล่จับมันอีกครั้ง)

เวนต์ (ตื่นเต้น) เธอคือปีเตอร์แพนจริง ๆ ด้วย แล้วนี่เธอมาจากที่ไหน

ปีเตอร์ ฉันมาจาก ดาวดวงที่สองทางขวา ตรงไปจนถึงเข้า

เวนต์ มันคือทางที่จะไปยังเนเวอร์แลนด์ (พูดด้วยความตื่นเต้น มองซ้ายขวา) พ่อกับแม่ของเธอมาด้วยไหมอะ

(เวนต์ถามทุกอย่างออกมาด้วยความตื่นเต้น)

ปีเตอร์ (งง มองตามซ้ายขวา) พ่อ แม่ ??? ไม่มีนะ (ตอบอย่างไม่คิดอะไร)

เวนต์ โอ้ ปีเตอร์ (สงสัย)

(เวนดี้เดินเข้าหาปีเตอร์เพื่อที่จะปลอบ แต่เขามละออก)

ปีเตอร์ นือย่าโดนตัวฉัน (หยุดวิ่งไล่เงาทันที)

เวนดี้ ทำไมละ

ปีเตอร์ เพราะไม่เคยมีใครโดนตัวฉัน (ปีเตอร์แพนวิ่งจับเงาต่อ)

เวนดี้ (มองไปที่เงา) ให้ฉันช่วยไหม

ปีเตอร์ เธอจับมันไม่ได้หรอก ฉันพยายามจับมันมาตั้งนานแล้วยังจับไม่ได้เลย

เวนดี้ แต่ฉันเชื่อว่าฉันจับมันได้นะ

(ปีเตอร์ชะงักกับคำพูดของเวนดี้)

ปีเตอร์ เชื่อกันหรือ... ก็ลองดู

(เวนดี้ค่อย ๆ เดินเข้าไปหาเงา และพูดจากับมันอย่างไพเราะและปลอบประโลม ปีเตอร์แพนแอบลุ่มตาม)

เวนดี้ ไม่ต้องกลัวนะเจ้าเงา เป็นเด็กดี ไม่ดีอ ช้ อย่างนั้นแหละ

(และเวนดี้ก็ค่อย ๆ คว้าเงาอย่างแผ่วเบาและง่ายดาย)

ปีเตอร์ (เฉลอทำท่าดีใจ) เธอจับมันได้จริงด้วย

เวนดี้ ฉันเก่งใช่ไหมละ

(ปีเตอร์แพนชะงัก และทำเป็นไม่สนใจเพราะไม่ยอมให้เวนดี้รู้สึกราวอยู่เหนือกว่าตน เวนดี้มองปีเตอร์แพนและยิ้มด้วยความเอ็นดู)

เวนดี้ เดี่ยวฉันจะเย็บเงามันให้เธอเองพ่อเด็กน้อย (เวนดี้เดินไปหยิบกล่องเข็ม และเดินเข้าไปหาปีเตอร์แพน)

เวนดี้ ไม่ต้องกลัวนะ นั่งลงสิ เดี่ยวฉันช่วย

(ปีเตอร์แพนค่อย ๆ นั่งลงแต่ยังไม่ค่อยไวใจนัก)

เวนดี้ ยืนขามาสี (ปีเตอร์แพนค่อย ๆ ยืนขาเข้าไปจนมือของเวนดี้จับขาของปีเตอร์แพนได้) ฉันท้าพูดเลย
ว่ามันจะเจ็บหน่อย

ปีเตอร์ (คยอวด) ฉันไม่เคยเจ็บ (เวนดี้จิ้มเข็มลงไป) โธ้ย !!!

(เวนดี้นั่งเย็บเงาไปเรื่อย ๆ)

ปีเตอร์ (มองเวนดี้ สงสัยและสนใจ) เวนดี้ เธอเป็นเด็กเหมือนฉันใช่ไหม ทำไมเธอถึงทำตัวเหมือน ... คนเป็น
แม่

เวนดี้ แม่ฉันเธอ เธอไม่ได้กำลังว่าฉันแก่ใช่ไหม

ปีเตอร์ (สายหัวแรง) ไม่ใช่ ฉันไม่ชอบผู้ใหญ่หรอกนะ

เวนดี้ (ยิ้ม คิดว่าปีเตอร์แพนสารภาพรักกลายเป็น) อะ เสร็จแล้ว

ปีเตอร์ (มองที่เงาและเช็ด) เห้ย เวนดี้ เงามันกลับมาติดกับตัวฉันจริง ๆ ด้วย ฉัน... (จะขอบคุณแต่ไม่กล้า)

ฉันนี่

มันฉลาดจังเลยเนอะ

เวนดี้ (น้อยใจ) เธอนี่มันอวดดีจริง ๆ แน่นอน ฉันไม่ได้ช่วยเธอทำอะไรเลยสักนิด

ปีเตอร์ (ตกใจที่เห็นเวนดี้งอน) เธอก็ช่วยนะเวนดี้ แต่... แค่นิดเดียว (เวนดี้เดินหนี) เดี่ยวสิเวนดี้ (เวนดี้ชะงัก) ความ
จริงแล้ว (พูดในลำคอ) เด็กผู้หญิงหนึ่งคนมีค่ามากกว่าเด็กผู้ชายยี่สิบคนอีกนะ

เวนดี้ เธอน่ารักจัง ฉันจะให้จูบกับเธอนะ (เขิน ๆ)

ปีเตอร์ ได้สิ

(เวนดี้ค่อย ๆ เดินเข้าหาปีเตอร์ ปีเตอร์แบมือ)

เวนดี้ (งง) นี่อะไร

ปีเตอร์ เธอบอกจะให้จูบกับฉันนี่

เวนดี้ ปีเตอร์แพนเธอไม่รู้จักรูบเธอ (เกรงใจ)

ปีเตอร์ รู้สิ ส่งมันมา (คยยื่นคยอออกแก้อ)

(เวนดี้ยิ้มออกมาด้วยความเอ็นดูอีกครั้ง และเธอก็จึงหยิบพลอกนิ้วเย็บผ้ายื่นให้แก่ปีเตอร์ เพื่อไม่ให้เขารู้สึกอาย ปี
เตอร์แพนดีใจที่ได้จูบของเวนดี้)

ปีเตอร์ งั้นตอนนี้นั้นควรจะให้จูบกับเธอกลับไหม
 เวนดี้ อืม ถ้าเธอต้องการ

(เวนดี้ลืมนึกว่าปีเตอร์แพนจะเอาอะไรเพื่อมาเป็นจูบให้กับเธอ ปีเตอร์แพนดึงกระดุมลูกไอ้ค้อออกมาจากตัวและมอบให้กับ
 เวนดี้ เวนดี้ยิ้มและรับมันมาแต่โดยดี)

เวนดี้ ขอบใจ ฉันจะสวมมันไว้กับสร้อยคอของฉันนะ (ติดลูกไอ้ค้อกับสร้อย) ปีเตอร์ แล้วถ้าเธอไม่ได้อยู่ที่เนเวอร์
 แลนด์กับพ่อแม่ แล้วเธออยู่ที่นั่นกับใครหรือ

ปีเตอร์ ฉันอยู่กับพวกแฟรี่นะ (ตอบอย่างไม่ใส่ใจ)

เวนดี้ (ด้วยสายตาดูกลัว) แฟรี่ เธอรู้จักกับพวกแฟรี่จริง ๆ ด้วย สิ่งที่คุณคิดมาตลอดมันเป็นความจริงนะสิ

ปีเตอร์ (นึกถึงทิงเกอร์เบลล์ได้พอดี) ทิงเกอร์เบลล์ ทิงก์ เธออยู่ไหน

เวนดี้ ปีเตอร์ เธอไม่ได้หมายความว่าฉันแฟรี่อยู่ในห้องนี้ใช่ไหม (ตื่นเต้นมาก)

ปีเตอร์ (ตามหาทิงก์) มีสิ มีแฟรี่อยู่ในห้องนี้

เวนดี้ ที่ไหน !!!

(เสียงและแสงของทิงเกอร์เบลล์รอดออกมาจากในลิ้นชัก)

ปีเตอร์ ในนั้น ฉันเจอขังเธอไว้ในนั้น

(ปีเตอร์แพนวิ่งไปที่ลิ้นชักและช่วยทิงก์ออกมา ทิงก์โวยวายใส่ปีเตอร์แพนที่ขังเธอไว้)

ปีเตอร์ ทิงก์ใจเย็น ๆ สิ ฉันขอโทษ

เวนดี้ เธอน่ารักจัง (เวนดี้ยื่นมือเพื่อไปจับ ทิงก์เบี่ยงตัวหลบและส่งเสียงกรู้งกริ่ง) หล่อนพูดว่าอะไรหรือ

ปีเตอร์ เอ่อ หล่อนบอกว่าเธอน่าเกลียด

เวนดี้ (แอบโกรธ) โห เธอพูดจาไม่น่ารักเลยนะทิงเกอร์เบลล์

(ทิงเกอร์เบลล์โวยวายใส่เวนดี้ และบินหนีไปทางหน้าต่าง เวนดี้จะเดินตาม)

ปีเตอร์ เอ่อ เธออย่าถือสาทิงก์เลยนะ ทิงก์เขาเอาแต่ใจและนิสัยดี (แซว)

เวนดี้ โอเค แล้วนอกจากแฟรี่ เธออยู่กับใครอีกเหรอ
 ปีเตอร์ อยู่กับพวกเด็กหลงนะ
 เวนดี้ เด็กหลง คือกลุ่มเด็กที่เป็นลูกน้องของเธอใช่ไหม
 ปีเตอร์ ใช่ ที่นั่นยังมีสัตว์ป่าต่าง ๆ อินเดียนแดง โจรสลัด แล้วก็พวกนางเงือกด้วยนะ
 เวนดี้ นางเงือกนั้นเหรอ ปีเตอร์ฉันชอบนางเงือกมาก ๆ เธอจะต้องสนุกมากแน่ ๆ เลยตอนอยู่ที่นั่น
 ปีเตอร์ (ภูมิใจ) ใช่แล้ว
 เวนดี้ (สงสัย) แต่ถ้าเธอสนุก เธอจะออกมาจากเนเวอร์แลนด์ทำไม
 ปีเตอร์ ฉันชอบมาฟังเรื่องราวของฉันที่ถูกคนอื่นพูดถึงนะสิ
 เวนดี้ แสดงว่าเธอต้องเคยมาที่หน้าต่างของเรา
 ปีเตอร์ บ่อยเลยละ เพราะนอกจากเรื่องของฉันแล้ว ฉันยังมาฟังนิทานเรื่องอื่นเพื่อกลับไปเล่าให้พวกเด็ก

หลง ฟังด้วย เพราะที่เนเวอร์แลนด์เนี่ย ไม่มีใครรู้จักนิทานเลย

เวนดี้ แย่จัง (พูดอย่างไม่คิดอะไร) ถ้าฉันอยู่ที่นั่นนะ ฉันคงเล่านิทานให้พวกเด็กหลงฟังเยอะเยอะเลย

(ปีเตอร์แพนได้ยินดังนั้นจึงตาลุกวาว และดึงมือเวนดี้ไปที่หน้าต่างอย่างไร้)

เวนดี้ (ตกใจ) เธอจะดึงฉันไปไหนปีเตอร์

ปีเตอร์ (มาถึงหน้าต่างแล้ว) ฉันจะพาเธอไปเล่านิทานให้พวกเด็กหลงฟัง

เวนดี้ อย่าเลยปีเตอร์แพน ฉันต้องอยู่ที่นี้ ถ้าพ่อกับแม่กลับมาไม่เจอฉันฉันช่วยแน่

(ใจแอนนา กับ มิเชลกลับมาในห้องและเห็นปีเตอร์แพนกับเวนดี้กำลังคุยกัน ทั้งสองสามารถรู้ได้ทันทีว่านั่นคือปีเตอร์แพน ทั้งสองจึงพากันไปแอบ และรอดูว่าเวนดี้กับปีเตอร์แพนจะคุยอะไรกันต่อ)

ปีเตอร์ (ซุ่มมัวเล็ก ๆ) เธอจะสนใจผู้ใหญ่ทำไม บินไปกับฉันเถอะนะ

เวนดี้ เธอบินได้ !!

ปีเตอร์ ใช่

เวนดี้ แต่ฉันบินไม่ได้

ปีเตอร์ ฉันจะสอนเธอเอง

ปีเตอร์ เวนดี้ ฉันสัญญาว่าฉันจะดูแลเธออย่างดี และฉันจะทำให้เธอมีความสุขที่สุด เชื่อใจฉันนะ

เวนดี้ ตกลง

(โจแอนนา มิเชล วิ่งออกมาจากที่ซ่อน)

โจแอนนา/มิเชล ฉันไปด้วยๆ

(ปีเตอร์แพนตกใจเล็กน้อย)

เวนดี้ นี่โจแอนนา กับมิเชล น้องสาวฉันเอง

(ทั้งสามคนทักทายกัน)

มิเชล ฉันขอไปด้วย ฉันยังไม่อยากเข้านอน

(ปีเตอร์แพนครุ่นคิด)

โจแอนนา รีบไปกันเถอะ ถ้าพอกลับมาฉันไม่ได้ไปแน่

(ปีเตอร์แพนคิด)

ปีเตอร์ ตกลง

มิเชล แล้วพวกเราจะบินเหมือนนายได้อย่างไร ในเมื่อตามหลักวิทยาศาสตร์ไม่มีใครสามารถบินได้

ปีเตอร์ พวกเธอแค่ต้องนึกถึงเรื่องราวที่ทำให้เธอมีความสุข จากนั้นความสุขจะทำให้เธอลอยขึ้นไปบนอากาศได้

มิเชล ความสุขเหรอ

ปีเตอร์ ใช่ อาจจะเป็นเรื่องราวที่เธออยากทำในเนเวอร์แลนด์ก็ได้นะ

โจแอนนา งั้น ฉันนึกออกแล้ว ฉันอยากไปเล่นกับพวกอินเดียนแดง

มิเชล ฉันอยากไปปล้นเรือโจรสลัด

ปีเตอร์ เธอละเวนดี้

เวนดี้ ฉันอยากเจอพวกนางเงือก

ใจแอนนา ฉันว่าฉันเข้าใจแล้วปีเตอร์ ว่าฉันจะบินได้ยังไง

(ใจแอนนาพยายามบินไปรอบ ๆ ห้อง)

ใจแอนนา ไม่เห็นบินได้เลยปีเตอร์

ปีเตอร์ เธอจะบินได้ไง ฉันยังไม่ได้โรยผงพิกซีให้เธอเลย

เวนดี้ ผงพิกซีเหรอ

มิเชล ผงพิกซี คือละอองของนางฟ้าที่ปล่อยออกมาเวลาพวกเธอขยับ

ปีเตอร์ ใช่ ตอนนีให้ทุกคนยืนห่าง ๆ กันหน่อย และนึกถึงเรื่องราวที่ทำให้เธอมีความสุขไว้

เวนดี้ ปีเตอร์ พวกเราจะบินไปจนถึงที่เนเวอร์แลนด์ได้จริง ๆ เหรอ ฉันได้ยินมาว่า ไม่ใช่ใครก็ได้ที่จะไปที่นั่น
ได้นะ

ปีเตอร์ ได้สิ ได้แน่นอน เธอแค่ต้องเชื่อใจฉัน เชื่อในตัวเอง และเชื่อในเนเวอร์แลนด์

(ปีเตอร์แพนยืนยันหนักแน่น เวนดี้เชื่อในคำพูดของปีเตอร์แพน พร้อมทั้งหลับตาลง นึกถึงเรื่องราวที่มีความสุข และ
พร้อมในการรับผงพิกซีจากปีเตอร์แพน)

ปีเตอร์ ฉันจะโรยละนะ 1 2 3 (พริ้ง)

(เวนดี้ มิเชล และใจแอนนาพากันฝึกบินในห้องนอนอย่างสนุกสนาน ช่วงแรก ๆ พวกเขายังควบคุมมันได้ไม่ดีเท่าไร
บ้างหัวชนผนัง บ้างก็บินกลับหลัง แต่สุดท้ายพวกเขาก็สามารถบินกันได้อย่างคล่องแคล่ว)

ปีเตอร์ ทุกคน (สามพี่น้องหันมามองปีเตอร์แพน) ไปเนเวอร์แลนด์ด้วยกันนะ

(สามพี่น้องมองหน้ากันและตอบตกลง)

บิน พวกเรานั้นจะบินไปด้วยกัน

อยู่บนสายลม อยู่บนท้องฟ้า

เพียงแค่นั้นเชื่อมั่นในสายตา

เราจะบินไปเนเวอร์แลนด์

เพียงแค่นั้นเชื่อมั่นในสายตา

เราจะบินไปที่เนเวอร์แลนด์

Scene 3 กัปตันสุค

(บนเรือจอลลีโรเจอร์ของกัปตันสุค เหล่าลูกเรือกำลังนอนหลับอย่างหมดอาลัยตายอยาก เพราะเบื่อกับที่ต้องมารอฆ่าปีเตอร์แพน พวกเขาอยากออกไปล่าสมบัติและผจญภัยในท้องทะเลอันแสนกว้างใหญ่ แต่ก็ทำไม่ได้เพราะกัปตันของพวกเขาไม่ยอมไปไหน)

สุค จอลลี !!

กลุ่มลูกเรือ (ลูกเรือละเมอ) โรเจอร์...เห้ย! (สะดุ้งตื่น)

สมิ กัปตันจะออกมาในอีก 5 นาที

กลุ่มลูกเรือ โรเจอร์ !!

(ลูกเรือต่างพากันจัดเรือให้เป็นระเบียบเพื่อรอต้อนรับกัปตันของพวกเขา)

ทัมทาตดั้มทัมทัม ทัมทัมทัม

ทัมทาตดั้มทัมทัม ทัมทัมทัม

ทัมทาตดั้มทัมทัม ทัมทัม โยโฮเราโจรสลัด

โจร โจร โจร โจร โจร โจร

โจร โจร โจร โจร โจร โจร

โจร โจร โจร โจร โจร โยโฮ เราโจรสลัด

ข้าคือลูกเรือโจรสลัดผู้ร้ายกาจ เขามีชื่อเสียงเรื่องลือ

ผู้เดียวแห่งเรือพวกชั่วช้าสามานย์ ทุกคนบนเรือต่างนับถือ

เพราะความฉลาด เปี่ยมความสามารถเขาผงาดขึ้นครองหัวเรือ

อู๊ย! ขอเหล็กของเขานั้นน่ากลัวกว่าสิ่งใดจงจำไว้เจ้าจะไม่มีเพื่อน

โยโฮ โยโฮ โยโฮ โยโฮ โย โฮ โฮ โฮ โฮ โฮ

โยโฮ โยโฮ โยโฮ โยโฮ โยโฮ โยโฮ

ขอเหล็กของเขานั้น งดงามกว่าสิ่งใด จงจำไว้...

(กัปตันสุค และสมิเดินเข้ามา)

เขาคือสุค สุค สุค คือสุค สุค กัปตันสุค

(ลูกเรือที่เห็นกัปตันสุคเข้ามาพากันแตกตื่น)

สุค เหี้ย ไปทำงานกันได้แล้ว ไอพวกลูกเรือไร้สมอง

(ลูกเรือทุกคนแยกย้ายกันไปทำงาน)

สมิ กัปตัน หมีไปแอบได้ยินไอพวกลูกเรือมันคุยกันว่า เอ่อ.....

สุค เอ่อ อะไรสมิ พุด!!

สมิ ว่าพวกมันอยากออกจากเนเวอร์แลนด์ไปผจญภัยที่อื่น

สุค จะออกไปได้อย่างไร ฉันยังไม่ได้แก้แค้นปีเตอร์แพนที่มันตัดแขนฉันให้จะเข้กินเลยนะ (สุคมองขอ
เหล็ก)

สมิ แต่จะว่าไปแล้ว ขอเหล็กของกัปตัน ก็ดูมีประโยชน์นะ

สุค หึ ไซ้ ถ้าหากฉันเกิดเป็นแม่ ฉันจะภาวนาให้ลูกของฉันมีขอเหล็กนี้ แทนที่จะมี... (มองแขนซ้ายของ
ตัวเอง)

สมิ โห แม่ แม่หรือ (รู้สึกคำว่าแม่เป็นสิ่งที่ยิ่งใหญ่มาก)

สุค แต่มันน่าเจ็บใจที่จะเข้เดินตามฉันไปทุกที่ จนฉันไปไหนไม่ได้แล้วเนี่ย

สมิ ถ้าอย่างนั้นเราตามฆ่าจะเข้ทุกตัวเลยดีไหมกัปตัน

สุค ดี ตัดบ้องตันพวกมันมาปิ้งกินกันเม่งทั้งเรือเลย (สมิดีใจคิดว่าตัวเองทำดี) โว้ย ไม่ใช่ คิดอะไรไม่ได้
เรื่อง only that crocodile ตัวนั้นเท่านั้น

สมิ ตัวไหน

สุค ก็ตัวที่กินแขนฉันเข้าไปไง ดินะที่มันผลอกลิ้นนาฬิกาเข้าไปด้วย เวลามันมาใกล้ ๆ เนี่ย ฉันจะได้ยิน
เสียง

ตึกตอกในตัวมัน

สมิ เฮ้ ! แต่ถ้านาฬิกาตาย มันก็เข้ามากินกัปตันง่ายๆได้เลยนะสิ

สุค แล้วมึงจะแข่งกูทำไม ไอแพนมันเป็น toxic ที่ทำให้ฉันตกอยู่ใน dangerous ยังไงซะฉันจะต้อง
กำจัดมันให้ได้

สมิ แล้วจะหาแพนเจอได้อย่างไร

(สุคเดินไปที่แผนที่)

ฮุค บึงนางเงือก ถ้าหวักะโหลก ดงสัตว์ป่า นี่เราไปกันมาทุกที่แล้วนะแต่ก็ยังไม่เจอ
 สมิ ไซ้ ไปมาทุกที่แล้ว (สมิหาวเป็นอินเดียแดง)
 ฮุค เก่งมาก คุณนายสมิ
 สมิ หึ่ม หมีเหรอ
 ฮุค อินเดียแดงต่างหาก ที่จะบอกเราได้ ว่าปีเตอร์แพนอยู่ที่ไหน
 สมิ แล้วเราจะไปถามใครล่ะกับตัน

(ฮุค สมิ คิดว่าจะจะเป็นใคร และไม่มานานักพวกเขาก็นึกออก)

ฮุค/สมิ ไทเกอร์ลิลลี่ !!
 ฮุค ลูกสาวของหัวหน้าเผ่า ยัยนั่นสนิทกับปีเตอร์แพน มันต้องรู้แน่ๆว่าแพนอยู่ที่ไหน
 สมิ เราจับตัวมันมา เราจะเค้น ๆ ๆ ๆ
 ฮุค แต่ถ้ามันไม่ยอมบอกก็เอาตัวมันไปไว้ที่หินปล่อยเกาะ แล้วก็ปล่อยให้มันให้ตายไปเลย

(ฮุคหัวเราะ สมิหัวเราะตาม ลูกเรือพากันวิ่งเข้ามาเพื่อบอกกับตันว่าปีเตอร์แพนอยู่บนฟ้า)

ลูกเรือ1 กับตัน
 ฮุค ว่า
 ลูกเรือ2 กับตัน
 ฮุค ว่า
 ลูกเรือ3 กับตัน
 ฮุค อะไร !!!
 ลูกเรือ4 กาบปปปป ตานนนน
 ทุกคน ไว้ย!
 ฮุค ไหนมีอะไร

(ลูกเรือทุกคนพากันเข้าแถวแล้วชี้มือไปที่ท้องฟ้าคนละทิศละทาง)

สุค มีอะไร

(ทุกคนชี้มือไปบนท้องฟ้า กัปตันมองตามมือของลูกเรือและได้พบกับปีเตอร์แพนที่กำลังบินมากับสามพี่น้องและทิงก์)

สุค ฮ่าๆๆ ไม่ต้องทำให้มันยุ่งยากเลย มาให้จัดการถึงที่ แค่มองมาแต่ไกล ฉันก็รู้แล้วว่ามัน คือใคร

สมิ ใครอะกัปตัน

สุค ใอ้ย ก็ปีเตอร์แพนไง

สมิ ปีเตอร์แพนหรือ

กลุ่มลูกเรือ ใช่

สมิ เอาใจดีกัปตัน

สุค ก็จัดการมันสิ ไอโง่!

สมิ เออเนอะ ทุกคนประจำตำแหน่ง

กลุ่มลูกเรือ โรเจอร์

สมิ การรอคอยที่ยาวนานของกัปตันมันมาถึงแล้ว ว่าแต่มันมากับใครเยอะเยอะ (มองบนท้องฟ้าแล้วนับ)

ปีเตอร์

แพน ทิงก์เกอเบล อีค 1 2 3 ตั้ง 3 คน เด็กหลงหรือเปล่า

สุค แต่มันเป็นผู้หญิงนะ ช่างมันเถอะ จัดการเลย เข้าที่

(ลูกเรือทุกคนประจำตำแหน่งปืนใหญ่)

สุค ระวัง เล็ง !!

สมิ มันบินไปทางนั้นแล้ว

สุค ทำมุม 45 องศา

สมิ ไอแพนมันบินสูงขึ้น

สุค ยกขึ้น 65 ลิปดา

สมิ ทางนั้นกัปตัน ทางนั้นๆ

สุค แล้วเอียง 3 องศาตะวันตก

สมิ ตรงเป้า!

สุค ยิง!

กลุ่มลูกเรือ บังงง!
 ฮัค พลาดได้ไงวะ
 สมี ไม่เป็นไรหรอกกับตัน อย่างน้อยพวกมันก็กระจัดกระจายไปคนละทาง แล้วเรายังมีอีกแผนหนึ่งที่จะจัดการกับไอแพน (สมีหาวเป็นอินเดียนแดง)
 ฮัค งั้นต้องรีบหาที่อยู่ของไอแพนให้ได้

(ในขณะนั้นเอง ก็ได้มีเสียงเสียงหนึ่งปรากฏขึ้น มันดังเหมือนเสียงของนาฬิกา ตึกตอก ๆ ๆ และมันกำลังเข้ามาใกล้เรือโจรสลัดโรเจอร์ทีละนิด ๆ ไซ่แล้ว มันคือเสียงของจระเข้ตึกตอก)

สมี จระเข้ตึกตอกมากับตัน
 ขอเหล็กของเขานั้น น่ากลัวกว่าสิ่งใด
 แต่จำไว้ว่าเขากลับ ตึกตอก ตึกตอก

ฮัค โม่म्मมม! (ตะโกนสุดเสียงด้วยความกลัว)

(กับตันฮัควิ่งหนีลงไปที่ห้องเรือ ลูกเรือทุกคนจึงวิ่งตามไปเพื่อไปดูอาการ)

เขาคือฮัค ฮัค ฮัค คือฮัค ฮัค กับตันฮัคคคค

Scene 4 เด็กหลง

(ณ บริเวณบ้านต้นไม้ ซึ่งเป็นที่อยู่ของปีเตอร์แพนและกลุ่มเด็กหลง เด็ก ๆ ทุกคนกำลังวิ่งเล่นกันอย่างสนุกสนาน ยกเว้นเคอร์ลีที่ชอบทำตัวลึกลับและหายไปบ่อย ๆ แต่แล้วเสียงกับตันฮัคที่ร้องโอดครวญด้วยความกลัวจระเข้ตึกตอกก็ดังก้องไปทั่วเนเวอร์แลนด์ พวกเด็ก ๆ ได้ยินจึงตกใจมาก เพราะคิดว่าเสียงนั้นอยู่ใกล้พวกเขา พวกเขาจึงวิ่งไปหลบหลังโขดหิน)

ทูเทิลส์ พวกนายได้ยินเหมือนที่ฉันได้ยินไหม
 นิบส์ (นึกถึงความรุนแรงที่อาจจะเกิดขึ้น) ไม่จริง ทูเทิลส์ไม่ !!!!!!!
 แผลด (พูดราวกับว่าปีเตอร์กำลังฟังอยู่) ฉันหวังว่าปีเตอร์จะกลับมา
 นิบส์ โอ้ไม่นะ น่ากลัวเหลือเกิน ถ้าเรามีแม่ แม่ต้องจัดการพวกโจรสลัดให้เราแน่

สไลทีลี ไม่เห็นต้องมีแม่เลย ฉันคนเดียวก็จัดการโจรสลัดได้ ไอพวกนั้นมันก็ทำได้แค่แกว่งดาบไปมาบนเรือ

(เคอร์ลี่วิ่งออกมาจากไหนไม่รู้ พร้อมส่งเสียงตะโกนว่าจะไม่มีวันโตล้นป่าไปหมด จึงทำให้เด็กหลงคนอื่นตกใจและก้มแอบหลังหินให้มิดกว่าเดิม เพราะคิดว่าเสียงนั้นเป็นเสียงของโจรสลัด)

เคอร์ลี่ (งงที่ไม่เจอใคร) อ่าว หายไปไหนกันหมด

(เด็กหลงค่อย ๆ ใฝ่หน้าออกมาจากที่ซ่อนและเห็นว่าเป็นเคอร์ลี่)

ทุกคน เคอร์ลี่ !!! (เดินออกมาจากที่ซ่อน)

สไลทีลี ทำไมมาไม่ให้ซุ่มให้เสียง

เคอร์ลี่ แต่เมื่อกี้ฉันเสียงดังมาก

แฝด พวกเรากลับไปซ่อนกันเถอะ เดี่ยวจะตกอยู่ในอันตราย

เคอร์ลี่ ไม่เห็นจะต้องกลัวเลย พวกเราก็สู้โจรสลัดได้

ทูเทิลส์ ทำไมถึงคิดอย่างนั้นล่ะเคอร์ลี่ พวกเราไม่มีแม่ล่ะ เราจะสู้พวกมันได้ยังไง

(ทิงเกอร์เบลบินลงมาจากบนท้องฟ้าด้วยความไว จึงทำให้ทุกคนตกใจและวิ่งหนีกระจัดกระจาย)

ทูเทิลส์ (หันกลับมามอง) เดี่ยวก่อน นั่นทิงเกอร์เบลล์

แฝด ทิงก็เป็นไงบ้าง

เคอร์ลี่ ผงพิกซีหมดเหวอ

นิบส์ ไอ้ไม่นะ

(ทิงก์ส่งเสียงกรู๊งกริ่ง เด็ก ๆ ทุกคนฟังและคุยโต้ตอบ เพราะพวกเขาสามารถคุยกับแพรี่ได้ เช่นเดียวกับปีเตอร์แพน)

ทูเทิลส์ ปีเตอร์แพนฝากข้อความมาหาเรา

สไลทีลี จงยิมนกเวนดี้ซะ

ทุกคน นกเวนดี้

นิบส์ ไอ้ นกเวนดี้

แฝด แล้วนกตัวนั้นมันอยู่ที่ไหน

(ทิงก์ส่งเสียงกริ่งกริ่งและนำสายตาเด็ก ๆ ไปที่บนฟ้า เด็ก ๆ มองตามและพบกับเวन्दี้ที่กำลังบินด้วยความอ่อนแรง)

กลุ่มเด็กหลง ว่าว ขาวจิ้ง
 ทูเทิลส์ เอาละทุกคน รีบไปหยิบธนูมาจัดการนกเวन्दี้เถอะ

(เด็ก ๆ ต่างพากันวิ่งไปหยิบธนูของตัวเอง)

สไลทิลี ด้วยพลังแห่งเด็กหลง
 แผลด จงสัมผัสแสงฤทธา
 ทุกคน ณ บัดนี้ 3 2 1

(เด็ก ๆ ทุกคนต่างพากันยิงเวन्दี้ และเป็นทูเทิลส์ ที่สามารถยิงเวन्दี้โดนและเวन्दี้ก็ตกลงมาจากท้องฟ้า เด็กทุกคนต่างพากันดีใจที่ทำภารกิจสำเร็จ)

สไลทิลี (มองดูสิ่งที่ตกลงมา) ทุกคน !! นี่ไม่ใช่ชนก ฉันคิดว่านี่คือผู้หญิง
 นิบส์ (ตกใจ) ใจไม่นะ ทูเทิลส์ฆ่าเธอแล้ว
 เคอร์ลี ฉันคิดว่าปีเตอร์แพนพาเธอมาหาพวกเรา
 นิบส์ มาเพื่อเป็นแม่
 กลุ่มเด็กหลง แม่
 สไลทิลี (โมโห) โอ้ ทูเทิลส์
 ทูเทิลส์ เพื่อนเอ๊ย นี่ฉันฆ่าแม่เธอ ลาก่อน (ทูเทิลส์ทำท่าจะเดินหนีไป)
 นิบส์ (วิ่งเข้าไปขวาง) ใจไม่นะ อย่าไปเลย
 ทูเทิลส์ ฉันต้องไป ฉันไม่กล้าสู้หน้าปีเตอร์หรอก

(นิบส์ยอมหลักทางให้ทูเทิลส์ แต่ทูเทิลส์ก็เดินออกไปได้ไม่กี่ก้าวเท่านั้น เพราะปีเตอร์แพนได้มาปรากฏตัวตรงหน้าเขาซะก่อน)

ปีเตอร์ สวัสดีทุกคน
 กลุ่มเด็กหลง (ตกใจ) ปีเตอร์ !!

(เด็กหลงตกใจและเอาตัวไปบังเวนต์ไว้ไม่ให้ปีเตอร์เห็น)

ปีเตอร์ ฉันมีข่าวดีมาบอกพวกนายด้วย ฉันพาแม่มาให้พวกนายได้แล้ว เธอบินมาทางนี้ ไม่มีใครเห็นเธอ
ทุกคน ไม่มี

(ปีเตอร์เดินเบี่ยงไปอีกทาง ในขณะที่เด็กหลงกำลังเผลอ จึงทำให้เห็นเวนต์เต็ม ๆ)

ปีเตอร์ เวนต์ !! (วิ่งไปหาเวนต์)
เคอร์ลี ฉันคิดว่ามันเป็นการตายที่สวยงาม
ปีเตอร์ แต่บางทีเธออาจจะกลัวตาย (หันไปเห็นลูกธนูตรงอกของเวนต์ จึงดึงออกมา) ลูกธนูนี้ของใคร
ทูเทิลส์ ของฉันเองปีเตอร์ (คุกเข่าอมร่ำ) แทงฉันเลยปีเตอร์ ใช้ลูกธนูนั้นแทงฉันเลย
ปีเตอร์ (ยกมือขึ้นจะแทง) ฉันทำไม่ได้ มีบางอย่างหยุดมือฉันไว้

(แฝดแอบส่งสายตาให้กันเมื่อนึกแผนอะไรบางอย่างได้ แฝด2รีบยกมือของเวนต์ขึ้นจับที่แขนของปีเตอร์แพน)

แฝด1 (ชี้ไปที่แขนเวนต์) เธอเป็นคนหยุด
แฝด2 ใช่ ดู แขนของเธอ
ปีเตอร์ (ดีใจ) เธอยังมีชีวิต !
นิบส์ โอ้ เธอยังมีชีวิต

(ปีเตอร์แพนวิ่งเข้าไปดูเวนต์ใกล้ ๆ และหันไปเห็นลูกธนูที่เขาค่อยให้ไว้กับเวนต์ซึ่งตอนนี้มันเป็นรู และนั่นเป็นการยืนยันว่าลูกธนูไม่ได้ปักลงไปที่อกของเวนต์ และเธอยังไม่ตายจริง ๆ ถึงแม้ว่าตอนแรกจะเป็นแค่การเอาตัวรอดของฝาแฝดเท่านั้นเอง)

ปีเตอร์ ทุกคนดู (หยิบลูกธนูขึ้นมา) ลูกธนู ปักลงไปบนนี้ ซึ่งมันคือจุดที่ฉันมอบให้เธอ และมันช่วยชีวิตเธอไว้
สไลทิลี่ ฉันจำจุดได้ ขอฉันดูหน่อย (สไลทิลี่หยิบมันมาดู) ใช่ นี่คือจุด
ปีเตอร์ เวนต์! ฟันเร็วเข้า ฉันจะพาเธอไปดูนางเงือก เธออยากดูนางเงือกไม่ใช่หรือ

(ทิงก์ผู้ที่ไม่ชอบเวन्दี้กำลังผิวปากอย่างมีความสุขมาจากต้นไม้ต้นหนึ่ง เพราะคิดว่าเวन्दี้ตายแล้ว ทุกคนหันไปทางต้นไม้เสีย)

เคอร์ลี ฟังสิ ทิงค์กำลังมีความสุขเพราะคิดว่าเวन्दี้ตายแล้ว

แฝด เออ ทิงค์เป็นคนบอกเรา ว่านายให้ยิงเวन्दี้

ปีเตอร์ เธอพูดอย่างนั้นหรือทิงก์ นี่ฟังนะ ฉันว่าฉันเป็นเพื่อนกับเธอไม่ได้อีกแล้ว ออกไปจากชีวิตฉันตลอดกาล

นิบส์ โอ้ ไม่นะ ทิงค์กำลังร้องไห้

ทูเทิลส์ ทิงค์บอกว่า แต่ฉันคือคือเพื่อนของนายปีเตอร์

ปีเตอร์ โอเค ฉันไม่ต้องตลอดกาล แต่แค่สัปดาห์เดียว (ทิงก์บินหนีไป)

ทูเทิลส์ งั้นตอนนี้ เราจะทำยังไงกับเวन्दี้ดี

เคอร์ลี ให้พวกเราพาเธอไปที่บ้านใหม่

สไลทิลส์ ใช่ นั่นคือสิ่งที่ควรทำต่อผู้หญิง

ปีเตอร์ ไม่ได้ พวกนายห้ามแตะตัวเธอ เพราะนั่นเป็นการไม่ให้เกียรติ

สไลทิลส์ นั่นแหละคือสิ่งที่ฉันคิด

ทูเทิลส์ แต่ถ้าเธอนอนอยู่ที่นี้ เธอจะต้องตายแน่ ๆ

นิบส์ โอ้พวกเราทำอะไรได้บ้างเนี่ย

ปีเตอร์แพน (คิดและนึกออก) อธิษฐานไง เราต้องอธิษฐาน ฉันเชื่อว่าถ้าเราอธิษฐาน เวन्दี้ต้องฟื้นขึ้นมาแน่ ๆ

แฝด นั่นเป็นวิธีที่เจ๋งมากปีเตอร์

ปีเตอร์ (สั่ง) ทุกคนเข้าแถว ทำตัวให้มีระเบียบ และจงศรัทธาในคำอธิษฐาน และเชื่อว่าเวन्दี้จะฟื้น

ฉันคือเด็กหลงที่แสนเศร้า

ฉันมีความฝันอยากมีแม่สักครั้ง

พินเดอะแม่ม่า พวกเราขอวิงวอนด้วยแสงศรัทธา

ให้ใจของเรา ได้อุ่นสักระยะ

(เด็ก ๆ ทุกคนลุ่มอย่างใจจดใจจ่อ แต่ก็ไม่มีวี่แววที่เวन्दี้จะฟื้น เด็กหลงทุกคนเสียใจ แต่แล้วเวन्दี้ก็ฟื้นขึ้น)

เวन्दี้ ปีเตอร์แพน

ปีเตอร์ เวन्दี้

กลุ่มเด็กหลง (ดีใจ) เวन्दี้ฟื้นแล้ว...แม่

เวन्दี้ (ตกใจ) ห๊ะ พวกเธอทำอะไรนะ

ทูเทิลส์ เวนดี้ เป็นแม่ให้กับพวกเรานะ
 ปีเตอร์ : เด็กหลงทุกคนอยากฟังนิทานจากเธอ พวกเราต้องการให้เธอเป็นแม่

(ใจแอนนาและมิเชลที่ตอนแรกบินพลัดหลงไปอีกทางก็ได้บินลงมาและเจอกับทุกคน)

ใจแอนนา/มิเชล เวนดี้
 เวนดี้ (เดินเข้าไปหาห้อง) ใจแอนนา มิเชล
 มิเชล เวนดี้เป็นไงบ้าง พวกเราเป็นห่วงแทบแย่
 ใจแอนนา กับต้นสุดมันตั้งใจยิงเราแน่ ๆ
 สไลทิลี สองคนนั้นใครอะปีเตอร์
 มิเชล ฉันทมิเชล
 ใจแอนนา ฉันทใจแอนนา
 เวนดี้ นี่ห้องสาวของตัวเอง
 นิบส์ พวกเขาสองคนก็จะมาเป็นแม่ให้กับพวกเราเหมือนกันหรือ
 เคอร์ลี ไม่มีทาง สองคนนั้นยังเป็นแม่ให้กับเราไม่ได้
 แผลด ทำไมละ
 มิเชล เพราะเรายังเล่นนิทานไม่ได้ล่ะสิ

(เด็กทุกคนต่างสลด)

ใจแอนนา แต่เวนดี้ของเราเล่นนิทานได้นะ
 เวนดี้ ใช่จ๊ะ ตกลง ฉันทเป็นแม่ให้พวกเธอเอง
 ปีเตอร์ จริงหรือเวนดี้ ดีจัง

(เด็ก ๆ ทุกคนต่างพากันดีใจที่จะได้มีแม่)

เวนดี้ (คิดอะไรบางอย่างออก) แต่ฉันทมีกฎอยู่ 2 ข้อนะ
 แผลด กฎหรือเวนดี้
 เวนดี้ ใช่ กฎระหว่างคนในครอบครัว

สโลทส์ ได้เลยเวนดี้ เราอยากมีกฎในครอบครัว
 เวนดี้ ข้อแรก พวกเขาต้องรับมิเชลกับโจแอนนาเข้ากลุ่ม

(พวกเด็ก ๆ ต่างทำตาโต เพราะพวกเขาไม่เคยมีเด็กผู้หญิงอยู่ในกลุ่มมาก่อน พวกเขาจึงรีบหันไปสู่มหัวคิดกัน)

โจแอนนา เวนดี้ กฎอะไรทำไมพวกเราไม่เห็นรู้เรื่องเลย
 เวนดี้ รอดูนะ
 มิเชล หัวใจของฉันเต้นเร็วกว่าปกติ (เอามือจับหัวใจ) ฉันกำลังตื่นเต้น !!

(เด็กหลงหันกลับมา)

สโลทส์ ทำไมฉันถึงต้องรับพวกเขาเข้ากลุ่ม
 โจแอนนา เพราะพวกเราเป็นเด็กหลงเหมือนกัน
 ทูเทิลส์ แต่พวกเขาเป็นเด็กผู้หญิง
 มิเชล แต่เด็กผู้หญิงก็เป็นเด็กหลงได้ และเล่นกับพวกเขาได้เหมือนกัน ฉันไม่เคยอ่านหนังสือเล่มไหนที่บอก
 ว่าเด็กหลงเป็นผู้หญิงไม่ได้ ... เหตุและผลนะ เหตุและผล

(เคอร์ลีไต่ยืนที่มีเชลพูด จึงรีบตอบ)

เคอร์ลี จริง เธอมีเหตุผล (คิด) ได้ ตกลง

(เด็กหลงตกใจและรับมือไม่ถูกกับการตอบรับอย่างรวดเร็วของเคอร์ลี แต่ไม่ทันที่พวกเขาจะได้ประมวลผล เพราะ
 ตอนนี้มีเชลกับโจแอนนาวิ่งเข้ามารวมกลุ่มกับพวกเขาเรียบร้อยแล้ว)

โจแอนนา ฉันดีใจมากเลย ต่อจากนี้ฉันจะเล่นอะไรก็ได้ แล้วเราก็จะดูแลกันและกันนะ
 เวนดี้ ข้อสุดท้าย (ยิ้มมองปีเตอร์) ปีเตอร์แพนเธอต้องเป็นพ่อ
 ปีเตอร์ ไม่ (เข้ปาก) ฉันไม่อยากเป็นพ่อ
 กลุ่มเด็กหลง พ่อจ๋า (วิ่งเข้าไปกอดปีเตอร์แพน)

(มิเชลโจแอนนาเห็นเด็กหลงทำแบบนี้ เลยทำตาม)

ใจแอนนา (พูดกับเวนดี้) คำต้องเป็นพ่อที่สนุกกว่าพ่อที่บ้านเราแน่ ๆ เลย

ปีเตอร์ หยุด ทุกคนออกไป !! (ทุกคนถอย)

เวนดี้ เธอไม่อยากให้เด็กๆ ได้ฟังนิทานหรือปีเตอร์

ปีเตอร์ (ลังเล) การเป็นพ่อมันเรื่องใหญ่มากเลยนะ (คิด) เอางี้ ระหว่างที่ต้องใช้ความคิด (บ่นๆ) ซึ่งมันเป็นเรื่องที่น่าเบื่อมากของพวกเขาผู้ใหญ่ ฉันว่า เราไปเที่ยวกันก่อนดีกว่า (ออกคำสั่ง) ทุกคนฟังฉัน ตอนนี้ฉันขอสั่งให้ทุกคนพามิเชลกับใจแอนนาไปท่องโลกกว้าง ส่วนฉันจะพาเวนดี้ไปเล่นที่บึงนางเงือก เรามาใช้ความคิดแบบนี้กันดีกว่า เข้าใจไหม

ทุกคน เยส เบบี้

ปีเตอร์ ดีมาก ไป ๆ เราไปใช้ความคิดกันเถอะ

ทุกคน เยส เบบี้

เราเล่นสนุกด้วยกันทุกวันไม่มีวันเบื่อ

เราแสนสดใสรำเริงสมวัยร้องเล่นเต้นพลิ้วไหว

เรากลุ่มเด็กหลงเล่นสนุกผจญภัย

อยู่ด้วยกันที่เนเวอร์แลนด์

เราจะไม่มีวันโต (x3)

เพราะเราคือ กลุ่มเด็กหลงชอบเล่นสนุกผจญภัย

อยู่ด้วยกันที่เนเวอร์แลนด์ ตลอดไป

Scene 5 อินเดียนแดง

(กลุ่มเด็กหลงพามิเชลและใจแอนนาเดินสำรวจเนเวอร์แลนด์ไปเรื่อย ๆ จนกระทั่งใจแอนนา หันไปเห็นอะไรบางอย่างบนพื้น)

ใจแอนนา ทุกคนมาดูนี่เร็ว

มิเชล ทำใ้ใครอะใจแอนนา ทำไมใหญ่จัง

แฝด นี้อยู่ที่อินเดียนแดง

มิเชล ใช่จริงด้วย เพราะพวกอินเดียนแดงจะมีรอยเท้ายาวประมาณ 1 ศอก

เคอร์ลี นี่ อ่ามัว้วยีนคุยกันอยู่เลย เดี่ยวพวกอินเดียนแดงก็จับตัวเราได้ก่อนหรอก

นิบส์ ใ้อ้ ถ้าเราโดนจับ เราก็จะแพ้
 มิเชล หมายความว่าไงอะนิบส์
 แผลด แบบนี้พวกเราขอมไม่ได้หรือกนะ
 มิเชล คืออะไรแผลด

(เคอร์ลีเห็นว่าไม่มีใครฟังที่มีเชลพูด เขาจึงรีบตอบคำถามของมิเชล)

เคอร์ลี คือเรากับพวกอินเดียนแดงชอบเล่นไล่จับกัน ถ้าฝ่ายไหนสามารถจับตัวอีกฝ่ายได้ก่อนฝ่ายนั้นจะเป็น
 ฝ่ายชนะ
 โจแอนนา แล้วคนแพ้จะเป็นไงบ้าง
 ทูเทิลส์ ก็โดนปล่อยตัวทันที
 มิเชล ห๊ะ แค่นั้นอะนะ ไม่เห็นสนุกเลย
 เคอร์ลี สนุกสิ แค่นั้นก็สนุกแล้ว บนโลกนี้ไม่มีใครอยากแพ้หรือก
 โจแอนนา งั้นเราต้องวางกลยุทธ์
 นิบส์ ใ้อ้ กลยุทธ์ กลยุทธ์คืออะไร
 เคอร์ลี กลยุทธ์ก็คือ หนทางสู่ชัยชนะ
 มิเชล เก่งจังเคอร์ลี
 สไลทีลี ได้ งั้นฉันจะช่วยพวกเธอวางกลยุทธ์เอง ว่าแต่เราต้องเอากลยุทธ์ไปวางที่ไหน
 ทุกคน สไลทีลี
 โจแอนนา ทุกคนมานี่ (ทุกคนสุมหัว)

(อินเดียนแดงที่แอบซุ่มอยู่ค่อย ๆ เดินออกมา เคอร์ลีและมิเชลเป็นคนหันไปเห็น ทั้งสองพยายามบอกทุกคน แต่ไม่มีใครสนใจ)

มิเชล ทุกคน
 ทุกคน ชู!

(เคอร์ลีจึงหันไปส่ายหัวกับมิเชลเพื่อเป็นการบอกว่าไม่มีประโยชน์ที่จะเตือน)

แพนเทอร์ ทุกคนเตรียมเข้าประจำตำแหน่ง (ทำเป็นภาษาร่างกาย)
 อินเดียนแดง โหะ !
 แผลด (คุยกันเอง) นายไดยินเหมือนที่ฉันไดยินไหม (ทั้งสองพยักหน้าให้กัน)
 สไลทิลี่ นี่แผลด รีบช่วยกันวางกลยุทธ์เร็ว คุยกันอยู่ได้

(มิเชลกับเคอร์ลีขึ้นไปที่อินเดียนแดงให้แผลดดู แผลดหันไปมอง)

แผลด ต้นไม้ใหญ่จัง
 มิเชล ฉันว่าเราแพ้แล้วแหละ

(เด็ก ๆทุกคนช่วยกันวางกลยุทธ์จนเสร็จ)

โจแอนนา นี่แหละคือกลยุทธ์ของเรา
 นิบส์ โอ้มันเจ๋งมาก ๆเลยเนอะทูเทิลส์
 ทูเทิลส์ อ้อ
 สไลทิลี่ เดี๋ยวฉันนี่แหละจะเป็นคนย่องเข้าไปข้างหลังพวกมัน และจากนั้นฉันก็จะฟาดที่คอพวกมันให้สลบ
 แบบนี้เลย (ทำท่าฟาด)

(พวกอินเดียนแดงเป่าลูกดอกยาสลบใส่กลุ่มเด็กหลง และหลังจากนั้นพวกเขาก็สลบลงทันที)

มิเชล นี่มันเกิดอะไรขึ้น
 โจแอนนา พวกคุณยิงเราทำไม นี่มันคือการเล่นกันไม่ใช่หรือ

(แพนเทอร์สั่งให้ทุกคนพาตัวเด็กหลงไป มิเชลและโจแอนนาจะตามไป แต่แพนเทอร์ได้มาขวางไว้)

แพนเทอร์ สวัสดิ์สาวน้อย
 โจแอนนา คุณเป็นใคร จับตัวเพื่อนฉันไปทำไม
 แพนเทอร์ ฉันแพนเทอร์ หัวหน้าเผ่าอินเดียนแดง
 โจแอนนา ครั้งนี้พวกเราแพ้แล้ว คุณปล่อยพวกเราไปสิ
 แพนเทอร์ ทุกครั้งอาจปล่อยได้ แต่ครั้งนี้ไม่ เพราะมันเกินขอบเขตที่ฉันจะรับได้

ปีเตอร์ นี่แม่ของฉันเอง

(เวนต์ที่ได้ยินรู้สึกน้อยใจกับคำตอบของปีเตอร์แพน แต่ในขณะที่ตัวเองกับต้นซุกและสมิก็พาไทเกอร์ลิลลี่ที่ถูกปิดปากมัดมือมัดขาเข้ามาที่บึงนางเงือก นางเงือกทุกคนจึงรีบว่ายน้ำหนีไปเพราะกลัวโดนกับต้นซุกแก๊ง ส่วนปีเตอร์กับเวนต์ได้พากันหลบหลังโขดหิน)

นางเงือก1 กับต้นซุกมา รีบหนีเร็ว!

ซุก โยโฮ โยโฮ โยโฮ โยโฮ โย โฮ โฮ โฮ โฮ! สมิเดินช้าๆ หน่อย หินมันลื่นนะ

สมิ โอเคกับต้น

ซุก สมิ เอาชัยไทเกอร์ลิลลี่ไปไว้ที่หินนั่นซะ

(เวนต์ชะโงกหน้าออกมาดู สมิกับซุกพาไทเกอร์ลิลลี่เดินไปที่หินปล่อยเกาะ)

เวนต์ พวกเขากำลังทำอะไรกันนะปีเตอร์

ปีเตอร์ ฉันว่าซุกกำลังพาไทเกอร์ลิลลี่ไปไว้ที่หินปล่อยเกาะ และก็ปล่อยให้เธอจมน้ำตาย

เวนต์ (เปลวเสียงดัง) ห๊ะ !! จมน้ำตาย !!

ซุก เสียงอะไร (พูดกับไทเกอร์ลิลลี่) แกได้ยินเสียงอะไรไหม (ไทเกอร์ลิลลี่ไม่ตอบ)

สมิ เสียงนางเงือกแน่นอนเลยกับต้น

ซุก นางเงือกเหวอ ได้เวลาสนุกแล้วสิ เอาละสมิทำตามที่ฉันสั่ง แล้วระหว่างนี้ฉันจะไปตกปลาเล่นซะ หน่อย ไม่แน่วันนี้เรือของเราอาจจะได้กิน นางเงือกโอบามากาเสะก็เป็นได้

สมิ จัดไปกับต้น

(กับต้นซุกเดินออกไป สมิพาไทเกอร์ลิลลี่ไปไว้ที่หินปล่อยเกาะ)

สมิ (อุ้มไทเกอร์ลิลลี่ไปไว้บนหิน) โชคดีนะไทเกอร์ลิลลี่

(ปีเตอร์แพนที่เห็นท่าไม่ค่อยดี จึงพยายามคิดแผนบางอย่างเพื่อจะช่วยไทเกอร์ลิลลี่ และในที่สุด เขาก็คิดออก)

ปีเตอร์แพน (พยายามเลียนเสียงกับต้นซุก) สมิ !!

สมิ นั่นเสียงใครอะ (เดินห่างออกมาจากหินปล่อยเกาะ)

(ปีเตอร์แพนทิ้งเวนต์ไว้คนเดียว และค่อย ๆ ่องไปที่หินปล่อยเกาะเพื่อจะช่วยไทเกอร์ลิลลี่)

ปีเตอร์แพน เสียงฉันเอง กับต้นสุค
 สมี กับต้นเหรอ แล้วทำไมเสียงกับต้นเป็นแบบนี้ล่ะ
 ปีเตอร์ เพราะฉันอยู่ไกลนะสิเจ้าที่ม
 สมี อ้อ อ้อกับต้น หมีเอาไทเกอร์ลิลลี่ไปปล่อยไว้ที่หินปล่อยเกาะตามที่กับต้นสั่งแล้วนะ
 ปีเตอร์แพน ตัดเชือกเธอซะ แล้วฉันจะพาแกออกไปผจญภัย
 สมี ผจญภัย...
 ปีเตอร์แพน ตัดเชือกสิ หรือจะให้ฉันตัดคอแก
 สมี (คิด) ตัดเชือก ตัดคอ ตัดเชือกกับต้น

(กับต้นสุคตัวจริงกลับมาจากการไปแกลังนางเงือกและได้ยีนที่สมิพูด)

สุค ตัดเชือกอะไร

(ปีเตอร์แพนเห็นท่าไม่ดี จึงรีบเข้าไปที่ตัวของไทเกอร์ลิลลี่และพยายามแก้มัดให้)

สมิ ก็กับต้นบอกว่าจะไปผจญภัยกับหมี ถ้าหมีปล่อยตัวไทเกอร์ลิลลี่ไป
 สุค ไอสมี ฉันไม่ได้บอก
 สมี บอกกับต้น
 สุค/สมิ (มองหน้ากัน) มีอะไรผิดปกติ
 สุค (มองไปรอบ ๆ) ภูตผีปีศาจที่สิงอยู่ที่ทะเลอันดำมืดแห่งนี้ พวกแกได้ยีนฉันไหม
 ปีเตอร์ ฉันได้ยีน
 สุค แกเป็นใครอะ
 ปีเตอร์ ฉันคือกับต้นสุค
 สุค ไม่ ไม่มีทาง ถ้าแกคือฉัน ฉันคือใคร
 ปีเตอร์ ปลาปักเป้า
 สุค (อึ้ง) ปักเป้า...

สมิ (รู้สึกเสียศักดิ์ศรี) นี่ฉันรับใช้ปลาปักเป้ามาตลอดเลยเธอ
 ฮุค สมิ อย่าทิ้งฉันสหาย
 สมิ อย่ามาโดนฉัน ตัวแกมีพิษ
 ฮุค หมี แกเชื่อมั่นเธอ
 สมิ ใช่
 ฮุค สมิ !! มันมีแค่คนเดียวเท่านั้นแหละที่กล้าเรียกฉันว่าปลาปักเป้า ไอแพน

(สมิได้ยืนแบบนั้นก็รู้ทันทีว่าโดนหลอกเข้าเต็ม ๆ กับต้นฮุครู้สึกสะใจไม่น้อยที่จับทางปีเตอร์แพนได้โดยที่แพนไม่รู้ตัว เขารู้ได้ทันทีว่าปีเตอร์กำลังพยายามช่วยไทเกอร์ลิลลี่อยู่ เขาจึงค่อย ๆ ย่องเข้าไปโดยที่ปีเตอร์แพนไม่ได้สังเกต ไทเกอร์ลิลลี่ที่เห็นเหตุการณ์ทุกอย่างพยายามจะบอกปีเตอร์แพน แต่ก็บอกไม่ได้เพราะตัวเองถูกมัดปากไว้ ส่วนเวนต์ก็ทำอะไรไม่ถูกรู้สึกเหมือนน้ำท่วมปากเพราะกลัวฮุค)

ฮุค โอเค ถ้าอย่างนั้นให้เกียรติปลาปักเป้า ทำความรู้จักแกหน่อย แกเป็นผู้ใหญ่ใช่ไหม
 ปีเตอร์ ไม่ใช่ !!
 ฮุค งั้นก็คงเป็นเด็กผู้ชาย
 ปีเตอร์ ใช่
 ฮุค ที่แสนวิเศษ
 ปีเตอร์ ใช่แล้ว เพราะฉันคือ
 ฮุค โอปีเตอร์แพน!
 ปีเตอร์ เหย้ แกมาได้ไงอะ
 สมิ ไทเกอร์ลิลลี่ แสบนักนะ (สมิจะหยิกไทเกอร์ลิลลี่)

(ปีเตอร์แพนเอาตัวเข้าไปปกป้องไทเกอร์ลิลลี่)

ปีเตอร์ อย่าทำอะไรไทเกอร์ลิลลี่นะ ถอยไป

(ปีเตอร์แพนที่มัวแต่ระวังสมิ ไม่ทันเห็นกับต้นฮุคที่อยู่ข้างหลัง เวนต์ที่เห็นเหตุการณ์ทุกอย่างแต่ทำอะไรไม่ถูกจึงปล่อยหลุดปากส่งเสียงออกมา)

เวन्दี้ ปีเตอร์แพน ระวัง !!

(ปีเตอร์แพนหลบกับตันฮุกทัน)

ฮุก เหย้ย !!! พลาดนิดเดียว ว่าแต่เสียงนี้มันคั่น ๆ (นี่ก็ออก) สมิไหนแกบอกว่าเป็นเสียงนางเงือกใจ
 สมิ หมิขอโทษกับตัน (พูดกับตัวเอง) พลาดอีกแล้วเรา
 ฮุก แล้วสรุป อีเวรนี่ใคร
 เวนดี้ ฉันไม่ใช่เวรนี่ ฉันคือเวन्दี้ มอยร่า แองเจล่า ดาร์ลิ่ง
 ฮุก โอ้ย ซื่อยาวนานัก! วันนี้จะเป็นวันตายของแกไอปีเตอร์แพน
 สมิ เอาจริงเลยใช่ไหมกับตัน
 ฮุก ญุ่แค่ขู่มั้ง
 สมิ อ้อ (หันไปคุยกับปีเตอร์แพน) กับตันญุ่ กลัวไหมล่ะ
 ฮุก ไอสมิ!
 สมิ ฮะ
 ฮุก หลบไป เพราะนี่เป็นศึกของฉันกับแพน แบบ eye to eye and arm to arm ย้าก (วิ่งเข้าหาแพน)

(ปีเตอร์แพนกับฮุกต่อสู้กันอย่างสูสี แต่ในขณะที่แพนกำลังจะพลาดท่า เสียงตึกตอกก็ดังขึ้น)

ฮุก โถ้แพน ฉันรู้ทันแกแล้ว มุขทำเสียงจะเข้ตึกตอกเพื่อจะขู่ให้ฉันกลัว ไม่มีทางหรอก
 ปีเตอร์ ไม่ใช่ฉัน ดูปากฉันสิ
 ฮุก (หันไปมองต้นเสียง) สีเขียวชัดเจน
 สมิ รอบนี้เหมือนของจริงเลยกับตัน
 ฮุก ไอสมิ ไม่ใช่เหมือน ของจริงเลย !! จระเข้ จระเข้ จระเข้ ฝากไว้ก่อน ปีเตอร์แพน...

(สมิรีบพาฮุกหนีออกจากบึงนางเงือก ปีเตอร์แพนรีบปล่อยตัวไทเกอร์ลิลลี่ เวนดี้เดินลงมาสมทบ)

ไทเกอร์ลิลลี่ ขอบคุณนะ ปีเตอร์
 เวนดี้ (เข้ามาหาปีเตอร์) ปีเตอร์แพนเธอเป็นยังไงบ้าง
 ปีเตอร์ ฉันโอเค ฉันว่าเธอรีบกลับไปหาแพนเทอร์เดอะ ป่านนี้อาละวาดผ่าแตกแล้ว

(ปีเตอร์แพนจับมือไทเกอร์ลิลลี่เดินออกไป เวนดี้มองที่มือของปีเตอร์ที่จับมือไทเกอร์ลิลลี่และเดินตาม)

Scene 7 แพนเทอร์

(ตอนนี้พระอาทิตย์ได้ตกดินลงไปแล้ว พวกอินเดียนแดงจึงเริ่มทำพิธีสังเวยบรรพบุรุษ โดยการนำกลุ่มเด็กหลงมิเชล และโจแอนนามามัดไว้แล้วเตรียมที่จะเผา เด็ก ๆ ทุกคนตกใจกลัวเป็นอย่างมากจึงร้องโวยวายออกมา แพนเทอร์ผู้ที่เล็ก ๆ แล้วเป็นคนที่มีจิตใจดี จึงได้ให้โอกาสพวกเด็ก ๆ อีกครั้ง)

แพนเทอร์ เจียบ! ฉันจะให้โอกาสพวกเธอครั้งสุดท้าย บอกมาว่าไทเกอร์ลิลลี่อยู่ที่ไหน

โจแอนนา พวกเราไม่รู้จริง ๆ นะ ปล่อยพวกเราไปได้แล้ว

แพนเทอร์ โฮะ (แพนเทอร์สังฆนเฝ้า)

(แพนเทอร์เตรียมเผาเด็ก ๆ ในขณะนั้นไทเกอร์ลิลลี่ เวนดี้ และปีเตอร์แพนวิ่งเข้ามาพอดี)

ไทเกอร์ลิลลี่ โฮะ หยุด ! (พูดกับอินเดียนแดง)

แพนเทอร์ ไทเกอร์ลิลลี่ (เดินเข้าไปหาไทเกอร์ลิลลี่)

ไทเกอร์ลิลลี่ (หันไปพูดกับพวกอินเดียนแดง) ปล่อยตัวเพื่อนฉันเดี๋ยวนี้

(เด็ก ๆ ทุกคนถูกปล่อยตัว)

แพนเทอร์ (ดู) นี่ไทเกอร์ลิลลี่ ลูกจะเข้ามาแล้วทำอะไรตามใจแบบนี้ไม่ได้ ออกไปเล่นที่ไหนมาทั้งวัน รู้ไหมว่าวันนี้

มันเป็นวันสำคัญ

ไทเกอร์ลิลลี่ พ่อ หนูไม่ได้ออกไปเล่น เมื่อกี้...

แพนเทอร์ (สวนทันที) ไม่ต้องมาพูด พ่อฝึกฝนและเตรียมความพร้อมให้ลูกทุกอย่างก็เพื่อวันนี้ พ่อไม่คิดเลยนะ ว่า

ลูกจะทำตัว เหลวไหลแบบนี้

ไทเกอร์ลิลลี่ เหลวไหลเหวอ พ่อรู้ไหมวันนี้หนูไปเจอกับอะไรมา

แพนเทอร์ ลูกจะไปเจอกับอะไรมาพ่อไม่รู้ แต่สิ่งที่ลูกควรให้ความสำคัญที่สุดก็คือพิธีกรรมที่จะเกิดขึ้นในวันนี้

(ไทเกอร์ลิลลี่เสียใจที่ได้ยินพ่อพูดแบบนี้จึงวิ่งออกไป)

ปีเตอร์แพน เพราะแบบนี้แหละฉันถึงไม่อยากเป็นผู้ใหญ่

(ปีเตอร์แพนตามไทเกอร์ลิลลี่ไป เด็กหลงจึงจะตามไปด้วย แต่อินเดียนแดงได้มาขวางไว้)

เวนดี้ (พูดกับแพนเทอร์) ปลดพวกเขาไปเถอะค่ะ และเดี๋ยวฉันจะอธิบายทุกอย่างให้คุณฟังเอง
(แพนเทอร์พยักหน้าสั่งให้ปล่อย)

นิบส์ (กระซิบ) มีแม่น้ำมันดีจังเลยเนอะทูเทิลส์

(เด็กหลงวิ่งตามแพนออกไป)

เวนดี้ คือวันนี้ไทเกอร์ลิลลี่ถูกกักขังจับตัวไป เธอเกือบตายนะค่ะ แต่โชคดีที่ปีเตอร์แพนมาช่วยไว้ทัน

แพนเทอร์ (ตกใจ กับเวนดี้) เธอว่ายังไงนะ !!!

โจแอนนา (โกรธ) พวกพ่อ ๆ เนี่ยทำไมดีแต่โมโห แล้วก็ทำเสียงดัง ไม่เคยที่จะฟังเหตุผลของเด็ก ๆ เลย
สักคน

(เวนดี้และ มิเชล พยายามหยุดโจแอนนา แต่ไม่ได้ผล แพนเทอร์เงยบไม่ตอบอะไร)

โจแอนนา นี่หนูถามจริง ๆ นะค่ะ (ยื่นเท้าสะเอว จังก้า) หนูเบื่อจะแยะอยู่แล้ว

เวนดี้ โจแอนนา เราควรให้เกียรติท่านหัวหน้าเผ่านะ

โจแอนนา หนูไม่สนหรอก (กับแพนเทอร์) สักวัน ลูกของคุณจะหนีจากคุณไป เหมือนกับที่หนูหนีพ่อมา
ที่นี่

มิเชล (ดึงชายเสื้อโจแอนนา) โจแอนนา ...

แพนเทอร์ หนีพ่อของเธออย่างงั้นหรือ

โจแอนนา (ค่อย ๆ กดแป้นเทอร์แล้วทำท่าเหมือนจะร้องไห้) คุณทำให้หนูคิดถึงพ่อ (หันไปหาเวนต์ กับมิเชล)
ทำไงดี หนูว่าหนูเริ่มคิดถึงพ่อแล้วอะ

(แป้นเทอร์หน้าตาตื่น เวนต์พยายามกู่สถานการณ์)

เวนต์ คุณควรไปคุยกับไทเกอร์ลิลลี่หน่อยนะคะ

โจแอนนา (ยังหน้าเบื้ออยู่) หนูว่าจากเรื่องในวันนี้ เธอต้องอยากให้คุณกอดเธอแน่ ๆ เลย

มิเชล แล้วก็บอกเธอว่า (ทำท่ารู้ดี) ไม่เป็นไร ไม่เป็นไร ... พ่อดีใจที่ลูกปลอดภัย

(แป้นเทอร์ยังคงทำสะอევ อึกอ๊ก เขายืนคิดอยู่ครู่หนึ่ง)

โจแอนนา (หยุดหงิด) พวกพ่อ ๆ นี้ คิดซ้ำกันทุกคนเลยหรือไงนะ

(แป้นเทอร์สะดุ้ง แล้วพยายามกระดืบตัวไปทางด้านข้างทีละนิด ๆ ยังวางมาด ยังทำสะอევ ยังทำเป็นคิด แต่พอจะออกจากเวที เขาก็หยุด กระแอมดัง ๆ จนเด็กทั้ง 3 คนหยุดมอง)

แป้นเทอร์ (กระแอม) อะแอมม์ อะแอมม์ ชะ ชะ ขอบใจนะ

(แป้นเทอร์ ผุดออกจากเวทีไป เด็ก ๆ ทั้ง 3 คนยืนมองหน้ากันแล้วยิ้มและเดินออกไปตามหาปีเตอร์แพนกัน)

Scene 8 จับตัวทิงก์ + จูบของปีเตอร์แพน

(กัปตันฮุคและสมิหนี่จะเข้ตึกตอกขึ้นฝั่งมา และกำลังเดินทางกลับไปทีเรือของพวกเขา)

ฮุค บัดโถ่เว้ย ไอ้จระเข้เนิ่นมันตามทันทุกที

สมิหนี่ หมี่ขอโทษนะกัปตันช่วยอะไรไม่ได้เลย

ฮุค ไม่ได้เรื่อง! ว่าแต่เด็กผู้หญิงคนนั้นใคร ฉันไม่เคยเห็นหน้ามันมาก่อน

สมิหนี่ หรือมันจะเป็นคนที่บินมากับปีเตอร์แพนตอนนั้น

สุค (คิด) ปกติ ไอแพนมันไม่เคยพาเด็กผู้หญิงเข้ามาที่นี่... เวนดี้... การที่มันพาผู้หญิงเข้ามาแสดงว่า (นี่ออก)
 แม่ สมี ไอแพนมันต้องพาเด็กนั้นมาเป็นแม่แน่ ๆ
 สมี ถ้าพวกมันมีแม่ พวกมันก็จะไม่กลัวเรา เราแพ้นะเลยก็ปัดัน
 สุค ไม่มีทาง ฉันไม่มีวันแพ้คนอย่างพวกมัน ฉันจะเอาเวนดี้แม่ของมันมาเป็นพวกของฉัน
 สมี เอาพวกเด็กหลงมาด้วยสิ หมีอยากมีเพื่อน
 สุค ได้เลยสมี ไอแพนมันจะได้ตายอย่างโดดเดี่ยว เพราะฉะนั้น เราต้องรู้ที่อยู่ของมันให้ได้

(ทางด้านของไทเกอร์ลิลลี่ ไทเกอร์ลิลลี่วิ่งออกมาร้องไห้คนเดียวที่ด้านหน้าชนเผ่า เพราะไม่อยากจะให้ใครเห็นน้ำตาของเธอ)

สุค สมี แก่ได้ยินเสียงอะไรไหม
 สมี ได้ยินนะก็ปัดัน

(มีแสงไฟวูบวาบรอดออกมาจากต้นไม้ด้านหลัง สุคหันไปมอง)

สุค ฉันรู้แล้วสมี เสียงทิงเกอร์เบลล์ นี่ ปกติทิงเกอร์กับไอแพนตัวติดกันตลอดเวลา แต่ที่เราสู้กับมันเมื่อกี้
 สมี ไอทิงเกอร์มันไม่อยู่
 สุค หรือว่ามันจะเกิดเหตุการณ์รักสามเส้า ถ้าอย่างงั้น ฉันว่าฉันต้องไปจุดไฟให้รักครั้งนี้มันมอดไหม้
 และ
 ฉันจะใช้โอกาสนี้ หลอกถามที่อยู่ไอแพน

(ปีเตอร์แพนที่เดินออกมาตามหาไทเกอร์ลิลลี่ ก็ได้หันไปเห็นไทเกอร์ลิลลี่ยืนอยู่คนเดียว)

สุค Say hi ทิงเกอร์เบล! (ทิงเกอร์จะทำจะบินหนี)
 ปีเตอร์ อยู่ตรงนี้เอง พ่อของเธอแน่จริง ๆ เลยนะ ไม่ยอมฟังอะไรเลย
 สมี ฟังก่อนนะทิงเกอร์ ก็ปัดันของฉันมีเรื่องจะคุยด้วยนะ
 ไทเกอร์ลิลลี่ ฉันขออยู่คนเดียวนะปีเตอร์
 ปีเตอร์ ทำไมละ

(ปีเตอร์แพนพยายามเดินไปอยู่ข้างหน้าไทเกอร์ลิลลี่ แต่ไทเกอร์ลิลลี่หลบไปมา)

ฮุค ฉันอุตส่าห์เดินตามหาเธอตั้งนาน ทำไมเธอมาไล่ฉันแบบนี้ ว่าแต่..

(แพนมาอยู่ข้างหน้าไทเกอร์ลิลลี่สำเร็จ)

ฮุค / แพน เธอร้องให้ทำไม
ไทเกอร์ลิลลี่ (ปาดน้ำตา) ฉันไม่ได้ร้อง
ฮุค / ปีเตอร์ ก็เห็นอยู่ว่าเธอร้อง

(ฮุคทำท่าจะปาดน้ำตาให้ทิงก์ ปีเตอร์ทำท่าจะปาดน้ำตาให้ไทเกอร์ลิลลี่)

ไทเกอร์ลิลลี่ (งู) โฮะ!
ปีเตอร์ โอเค ฉันฉันไปก็ได้

(ทำเป็นเดินออกไป แต่ค่อย ๆ ย่องไปหาไทเกอร์ลิลลี่เพื่อจะแกล้งให้ไทเกอร์ลิลลี่ตกใจ)

ฮุค ใจเย็นสิทิงก์ ฉันแค่จะมาส่งข่าวเรื่องเวन्दี้ละ ก่อนหน้านี้นตอนที่ฉันแวะไปขอโทษปีเตอร์แพนที่บึงนางเงือก ฉันบังเอิญเห็นเวन्दี้เข้า แต่ไม่เห็นเธอ ฉันก็เลยไม่แน่ใจว่าพวกเธอมีปัญหากันรึเปล่า

สมิ หรือว่าปีเตอร์แพนจะทิ้งเธอไปแล้ว

ปีเตอร์ แฮร์ !!

ไทเกอร์ลิลลี่ โฮะ (ชกไปที่หน้าปีเตอร์แพน)

สมิ กรี๊ดดด ดด ด ด

ปีเตอร์ (หลบทัน) เธอต่ออย่าโดนหลอก ๆ ๆ

(ในขณะนั้นเด็กหลงที่กำลังค้นหาปีเตอร์แพนหันมาเห็นปีเตอร์แพนทำท่าทางตลก ๆ จึงหยุดเดินและแอบดูปีเตอร์ ไทเกอร์ลิลลี่ที่อารมณ์ไม่ดีจากแพนเทอร์เห็นปีเตอร์แพนทำแบบนี้จึงเข้าออกมา)

ไทเกอร์ลิลลี่ เธอก็ตลกเหมือนกันนะปีเตอร์

ปีเตอร์ ตลก ตลกเหรออ ตรงไหนล่ะที่ตลก (ปีเตอร์แพนมองตามตัวว่าส่วนไหนที่ตลก)

ฮุค ใจเย็นสิทิงก์ นี่ ฉันจะเอาเวन्दี้ออกไปจากชีวิตเธอเอง ถือเป็นกาไร่บาปที่ฉันทำผิดกับพวกเธอไว้

มากมาย ดีไหมแม่มางฟ้าตัวน้อย (ทิงก์ทำท่าคิด)

ไทเกอร์ลิลลี่ ฉันขอบคุณเธอมากนะที่เธอช่วยชีวิตฉันไว้

ปีเตอร์ ไม่เป็นไร มันเป็นที่ของผู้กล้าแบบฉันอยู่แล้ว

ไทเกอร์ลิลลี่ นายนี้มันน่ารักเหมือนกันนะ

ปีเตอร์ แน่نون (เอาหน้าเข้าใกล้ไทเกอร์ลิลลี่ ไทเกอร์ลิลลี่เขิน)

ฮัค แน่نون ฉันไม่ได้มีแผนร้ายอะไร ฉันแค่อยากช่วยเธอ

ไทเกอร์ลิลลี่ นี่ปีเตอร์แพน

ฮัค จำแม่มางฟ้าตัวน้อย

ไทเกอร์ลิลลี่ นายรู้จักจูบไหม

ปีเตอร์ แน่نون ฉันรู้ดีกว่าใคร

มิเชล ทุก....

เด็กหลง (สวนทันที) ชู!!!!

(มิเชลและโจแอนนาเข้ามารวมกลุ่มกับเด็กหลงและแอบดูปีเตอร์แพนกับไทเกอร์ลิลลี่)

ฮัค ชูว ไม่ต้องคิดมาก เพราะมันง่ายมาก เธอแค่ต้องบอกที่อยู่ของปีเตอร์แพนกับฉัน แล้วฉันจะจัดการที่เหลือให้
เธอเอง และฉันสัญญาว่าฉันจะไม่แตะต้องตัวปีเตอร์แพนแม้แต่ปลายนิ้วก้อย

ไทเกอร์ลิลลี่ งั้นฉันขอ... ขอให้จูบกับเธอได้ไหม

ปีเตอร์ ได้สิ (ปีเตอร์แพนแบมือ)

ฮัค วิวาย (ยื่นแผนที่ให้ทิงก์) นี่จะวาดบนนี้เลย

ปีเตอร์ ไหนล่ะ

(เวนต์ี้เดินเข้ามา)

ไทเกอร์ลิลลี่ ปีเตอร์แพน สรุปร เธอไม่รู้จักรูบหรือ

ปีเตอร์ รู้สิ ฉัน...

(ไทเกอร์ลิลลี่จูบปีเตอร์แพนทันที)

ฮุค เสร็จแล้วเหรอ (อ่านแผนที่)
 ปีเตอร์ (ปีเตอร์แพนผละออก) เธอกัดปากฉันทำไม
 เด็กหลง ว่าว จูบ

(ไทเกอร์ลิลลี่หันไปเห็นเด็กหลงจึงรู้สึกเขินและวิ่งหนีออกไป)

ปีเตอร์ เดี๋ยวสิไทเกอร์ลิลลี่ อย่าหนีนะ
 สไลทีลี นี่ทุกคน !! เราเอาไทเกอร์ลิลลี่มาเป็นแม่อีกคนดีไหม
 แผลด แม่สองคนงั้นเหรอ
 นิบส์ ใช่ แค่ได้ยินก็อุ่นใจแล้ว
 กลุ่มเด็กหลง แม่จ๋า

(เด็กหลงวิ่งตามไทเกอร์ลิลลี่ออกไป ระหว่างนั้นใจแอนนาหันไปเห็นเวนด์ที่กำลังยืนมองอยู่)

ใจแอนนา พี่เวนด์

(ปีเตอร์แพนหันไปมองเวนด์ เวนด์จึงรีบวิ่งออกไป มิเชลและใจแอนนาจึงวิ่งตามด้วยความเป็นห่วง)

ปีเตอร์ เดี๋ยวสิเวนด์ เธอจะไปไหน

(ปีเตอร์แพนตามเวนด์ออกไป)

ฮุค วันนี้แม่นางฟ้าตัวน้อยได้ทำประโยชน์กับเราไว้มากมาย

(ฮุคชี้ไปที่กระเป๋าสที่มีพกติดตัวไว้เพื่อเป็นการส่งสัญญาณให้สมีจับตัวทิงเกอเบลล์)

สมี ถ้าอย่างนั้น... (สมีจับทิงก์เข้ากระเป๋) เอ๋ สมีจะมีแม่แล้ว สมีจะมีแม่แล้วกับตัน

ฮุค ส่วนฉัน เจอกัน ใปีเตอร์แพน!

Scene 9 เวนด์จะกลับบ้าน

(สามพี่น้องวิ่งกลับมาที่บ้านบริเวณบ้านต้นไม้)

โจแอนนา พี่เวन्दี้เป็นอะไร
 เวन्दี้ มิเชล โจแอนนา เรากลับบ้านกันดีกว่า
 มิเชล พี่เวन्दี้ทำไมถึงรีบกลับล่ะ หนูยังสำรวจเนเวอร์แลนด์ไม่ทั่วเลย
 โจแอนนา ใช่ หนูอยากกลับบ้านนะ แต่ .. มีอีกตั้งหลายที่ที่หนูยังไม่ได้ไป
 เวन्दี้ (เศร้า) แต่สำหรับพี่ ที่นี่ไม่มีอะไรสนุกแล้วล่ะ
 มิเชล แต่ถ้าเรากลับไปตอนนี้ เราต้องโดนกักบริเวณ
 เวन्दี้ ก็เพราะพวกเราทำผิดไม่ใช่หรอ เราถึงโดนกักบริเวณ
 โจแอนนา พี่เวन्दี้ดูเปลี่ยนไปนะ (เวन्दี้ชะงัก)
 เวन्दี้ มิเชล โจแอนนา พี่ว่าเรากลับบ้านกันเถอะนะ ตอนนี้พอกับแม่ต้องเป็นห่วงเราอยู่แน่ ๆ และพี่เชื่อว่า
 พวก
 เขากำลังเปิดหน้าต่างรอพวกเราอยู่ เพื่อให้พวกเราบินกลับไป

(ปีเตอร์แพนที่แอบฟังทุกอย่างอยู่เดินเข้ามา)

ปีเตอร์ ฉันเคยเชื่อเหมือนเธอนะเรื่องหน้าต่าง ฉันก็เลยออกไปผจญภัยนานแสนนาน แล้วหลังจากนั้นฉันก็
 บิน
 กลับมา แต่หน้าต่างบานนั้นมันถูกปิดไปแล้ว แม่ลืมนั่นไปแล้ว ลืมทุกอย่างที่เกี่ยวกับฉัน แล้วก็มีเด็กคนอื่นมานอน
 แทนที่บนเตียงของฉัน ไม่มีประโยชน์ที่เธอจะกลับไปหรอกนะ

(นี่คือสิ่งที่ทำให้เด็ก ๆ รู้สึกใจไม่ดีและไขว้เขว)

โจแอนนา แสดงว่าแม่จะลืมนะเรงั้นหรอ
 เวन्दี้ นายแน่ใจหรอว่าแม่ทุกคนเป็นแบบนั้น
 ปีเตอร์ แนสิ ฉันมั่นใจที่สุดในชีวิตของฉัน และอีกอย่างที่นี่มันดีที่สุดในแล้ว อยู่ด้วยกันที่นี่เถอะนะ

(ทุกคนคิดว่าเขาจะอย่างไรกันต่อ)

มิเชล (ตัดสินใจ) พี่เวนต์ หนูอยากกลับบ้าน
 โจแอนนา หนูด้วย
 ปีเตอร์ ทำไม ทำไมถึงยังอยากกลับไปอีก
 มิเชล เพราะพวกเราไม่อยากให้พ่อแม่ลืมเรานะสิ
 เวนต์ ถ้าฉันเราชวนพวกเด็กหลงไปกับเราด้วยดีไหม
 มิเชล ดีเลย
 โจแอนนา ไปตามพวกเขาเถอะ

(มิเชลและโจแอนนา วิ่งออกไปตามเด็กหลงด้วยความดีใจ)

เวนต์ ไปกับฉันนะปีเตอร์

ปีเตอร์ ไม่อะ

เวนต์ ทำไมล่ะ

ปีเตอร์ ฉันบอกเธอเรื่องหน้าตาต่างไปแล้วไม่ใช่เหรอ (เศร้า) พ่อกับแม่ของฉันพวกเขาเค้าไม่ได้เปิดหน้าต่างรอฉัน ฉันไม่ได้
 อยู่ในความทรงจำของพวกเขา ฉันไม่อยากกลับไปเห็นภาพแบบนั้นอีก (กลับมาว่าเรื่อง) และฉันไม่สนใจด้วย ตอนนี้ฉัน
 แค่อยากจะเป็นเด็กและสนุกตลอดไป และฉันไม่อยากโตเป็นผู้ใหญ่

(เวนต์เงยไปสั้กพัก)

เวนต์ (จริงจัง) ปีเตอร์ ฉันเป็นอะไรสำหรับเธอ

ปีเตอร์ (ว่าเรื่อง) เวนต์ จะเป็นอะไรมันสำคัญด้วยเหรอ เราก็แค่เล่นสนุกกัน ... (สงสัย) ไม่ใช่เหรอ

เวนต์ แต่ ตอนนี้ฉันไม่อยากเล่นสนุกแล้วปีเตอร์แพน (หันหลัง) ลาก่อน

ปีเตอร์ (ยังงออยู่) งั้นเหรอ (พยายามเข้าใจ) โอเค ตกลง โชคดีเวนต์ ลาก่อน

(เวนต์เดินออกมาจากบ้านต้นไม้และไปพบโจแอนนากับมิเชลที่ถูกพวกโจรสลัดจับตัวไว้ เวนต์ตกใจและกำลังจะส่ง
 เสียงร้อง แต่ถูกหนึ่งในลูกเรือปิดปากไว้ทัน และจากนั้นก็ถูกมัดแขนไว้)

ฮูค ชู! อย่าส่งเสียงไปเลยเวนต์ ฉันไม่ทำอะไรเธอหรอก ยอมไปกับพวกเราแต่โดยดีเถอะ ตอนนี้ลูก ๆ
 ของ

เธอถูกจับตัวไปหมดแล้ว ถ้าเธอไม่ยอมไปกับฉัน ฉันไม่รับประกันว่าจะเกิดอะไรขึ้น
สมิ ไซ่ ไปกับพวกเราดี ๆ เถอะนะแม่จ๋า

(เวนต์เล็กตื่น เพราะเป็นห่วงเด็กหลง)

ฮุก (ผายมือ) เชิญจะคุณผู้หญิง

(ลูกเรือพาเวนต์ มีเซล และโจแอนนาเดินกลับไปเรือ ส่วนฮุกกับสมิเดินไปที่บ้านต้นไม้)

ฮุก นี่หอรที่อยู่ของไอแพน เสร็จฉันแน่

สมิ ระเบิดพร้อมแล้วนะกับตัน ให้หมีจุดเลยไหม

ฮุก จุดตอนนี้ก็บีมสิไอโง่ และอีกอย่างระเบิดนี้ ฉันตั้งเวลาไว้เรียบร้อยแล้ว

สมิ อ้อ แต่กับตัน มันจะดีกว่าไหม ถ้าเราเชือดคอมันเลย

(กับตันฮุกค่อย ๆ หย่อนระเบิดลงไปในบ้านต้นไม้)

ฮุก : ไอดีโหมมันก็ดี แต่ฉันสัญญากับอิวรนางฟ้าตัวนั้นไปแล้ว ว่าฉันจะไม่แตะต้องปีเตอร์แพนแม้แต่

ปลายนิ้ว

ก้อย และกับตันฮุก ไม่เคยผิดสัญญา

(กับตันฮุกวางระเบิดเสร็จ ฮุกและสมิพากันหัวเราะด้วยความสะใจ และเดินกับเรือไปด้วยรอยยิ้มที่เต็มไปด้วย
ความสุข)

Scene 10 ฉันทิ้งในแพรี

(บนเรือจอลลี โรเจอร์ เด็กหลงถูกมัดตัวไว้อยู่ที่เสากระโดง และเวนต์ มีเซล โจแอนนา ขึ้นมาบนเรือพร้อมกับกับตันฮุก
และสมิ กับตันฮุกสั่งให้ลูกเรือเอามีเซลกับโจแอนนาไปมัดรวมกับเด็กหลง ส่วนเวนต์ยืนอยู่ข้าง ๆ ฮุก)

ฮุก (โดยทันที) เอาละ ได้เจอกันพร้อมหน้าสักทีนะ เวนต์ เธอจะยอมมาเป็นพวกเดียวกับฉันไหม ถ้าเธอ

ไม่

ยอม ลูกของเธอทุกคน จะต้องเดินบนไม้กระดานนั้น

(เวนต์ดี้น เด็กทุกคนโวยวาย)

ฮุค จู๊ๆ อย่าเพิ่งเป็นเตี๊อดเป็นร้อนกันไป ฉันไม่ได้ใจร้ายขนาดนั้น ถ้าพวกเธอยอมมาเป็นพวกเดียวกับฉัน พวกเธอก็รอด

สไลทิลี (พูดกับเพื่อน) ทุกคนอย่ากลัว (พูดกับฮุค) ฉันคิดว่าแม่ฉันคงไม่ยอมให้ฉันเป็นโจรสลัด

ฮุค หุบปากไอ้อ้วน (พูดกับแฝด) เอ๊ สองคนนี้มีแวว มาเป็นโจรสลัดใหม่ล่ะจ๊ะ

แฝด ถ้าเราเป็นโจรสลัด เราต้องเป็นลูกน้องแกใหม่

สมิ เป็นสิ บนเรือนี้ใคร ๆ ก็เป็นลูกน้องกับตันฮุคทั้งนั้น

แฝด งั้นเราปฏิเสธ

ฮุค ตั้งแต่เวนต์เข้ามา ดูพวกแกจะกล้าขึ้นมากเลยนะ

นิบส์ ไอ้ แนนอน แคพวกเรามีแม่ พวกเราก็ไม่กลัวอะไรแล้ว

ฮุค โอเอ๋ย ถ้าฉันอีกไม่นาน พวกแกก็คงกลัวฉันแล้วแหละ ดูเหมือนแม่ของพวกแกกำลังจะกลับบ้าน

บ้าน

ทูเทิลส์ ฉันไม่เชื่อ !! เวนต์บอกกับตันฮุคไปสิว่าเธอจะไม่ทิ้งเรา

(เด็กหลงเริ่มโวยวายกับเวนต์)

ฮุค เอาสิเวนต์ บอกลูก ๆ ของเธอสิ (ผายมือให้เวนต์อธิบาย)

เวนต์ ใช่ ฉันจะกลับ แต่ฉันจะพาพวกเธอกลับไปด้วย

ฮุค ดี ไปกันให้หมด แล้วพวกเธอทุกคนก็จะกลายเป็น (เน้นคำ) ผู้ใหญ่

เด็กทุกคน ห๊ะ ผู้ใหญ่ !!

ฮุค โอ๊ะ โอว ดูเหมือนว่าลูก ๆ จะไม่ยอมไปกับเธอนะเวนต์ ถ้าฉันคงถึงเวลาที่เธอจะต้องเลือกว่าจะอยู่กับลูก หรือจะกลับไปหา .. แม่

นิบส์ ไอ้ พวกเราจะไม่มีแม่แล้ว

ทูเทิลส์ แล้วอย่างนี้ใครจะดูแลพวกเราแทนเธอล่ะเวนต์

(ทุกคนโวยวาย)

ฮุค อะ ๆๆ แกจะมาโทษฉันคนเดียวไม่ได้ เพราะคนที่ทำให้ฉันรู้ว่าบ้านของพวกเขาอยู่ที่ไหน ก็คือ นางฟ้า
ตัว

น้อย เอาละสมิ ไปเอาตัวมันออกมาสิ จะได้นับถอยหลังเวลาตายของไอแพนไปพร้อมกัน

สมิ ได้เลยกับตัน

(สมิเดินไปที่ทรงและเปิดทรงออก เพราะจะหยิบแค่ตัวทิงเกอเบลล์มาให้กับตันฮุค จึงทำให้ทิงกบินหนีไป)

สมิ วิวาย ยย ย !! กับตัน ไอทิงกมันบินหนีไปแล้ว

ฮุค แล้วมันบินหนีไปได้ไง

สมิ ก็กับตันบอกเอาแค่ตัว ไม่ได้เอาทรงหนี

ฮุค สมิ ไอโง่ แกนี่มันโง่จริง ๆ

สมิ หมิขอโทษกับตัน

ฮุค ไม่เป็นไรสมิ เพราะต่อให้มันบินเร็วแค่ไหน ก็คงไปช่วยยอดดวงใจของมันไม่ทันหรอก

(ทุกคนกังวลและเริ่มสติแตก)

เวนดี้ ไม่จริง ทิงกจะต้องไปช่วยปีเตอร์แพนทันแน่ ฉันเชื่อในพลังของแฟรี่

ฮุค เชื่อกันเลย พวกเขาจะได้รู้ว่า ความเชื่อที่มีมันไร้ความหมาย ไอ้ สมิ ดูเหมือนว่าเวลาของไอแพนใกล้

จะหมดแล้ว

เวนดี้ ฉันเชื่อในแฟรี่ ฉันเชื่อในแฟรี่

ฮุค 30 29 28

(เด็ก ๆ ทุกคนค่อย ๆ ตะโกนว่า ฉันเชื่อในแฟรี่)

ฮุค หนวกหู

ทุกคน ฉันเชื่อในแฟรี่ ๆ ๆ ๆ ๆ (ทุกคนรวมทั้งสมิ)

ฮุค สมิ แกไปช่วยมันพูดทำไม

สมิ์ ขอโทษกับตัน
 ฮุค พวกแกะตะโกนไปเถอะ ยังไงก็ไม่รอด 5 4 3 2 1 (เสียงระเบิดดังขึ้น ตูมม !!) ไอแพนตายแล้ว ๆ ๆ ๆ

(ทุกคนต่างเสียใจ และไม่นานเสียงกระดิ่งเล็ก ๆ ก็ค่อย ๆ ดังขึ้น)

สมิ์ ฮุ้ยกกับตัน เสียงเหมือนเสียงของแพรีเลยเนอะ
 ฮุค ไม่มีทาง เพราะไอแพนมันตายไปแล้ว ไอแพนตายแล้ว ๆ ๆ ๆ
 ปีเตอร์ ฉันอยู่นี่ไอกับตันฮุค

(เสียงทิงกัดังสมทบ กริ่ง ๆ ๆ)

เวนดี้ ทิงก์ !!! ปีเตอร์แพน

(ทุกคนต่างดีใจ)

ฮุค ไอแพนทำไมแกยังไม่ตายอีก
 เวนดี้ เห็นไหมล่ะกับตันฮุค
 ฮุค เจียบ !!
 ปีเตอร์ ไอฮุค วันนี้ฉันกับแกจะได้เห็นดีกัน

Scene 11 ฮุค vs แพน

(ปีเตอร์แพนกับกับตันฮุคเริ่มต่อสู้กัน เด็กหลงและลูกเรือต่างส่งเสียงเชียร์ก็ก่อกองเดินยืนอยู่เฉย ๆ)

ฮุค (พูดกับลูกเรือ) ยีนดูทำไมล่ะ จัดการพวกมันสิ
 ลูกเรือ โรเจอร์ !! (พวกลูกเรือวิ่งไปหาเด็กหลง)
 เวนดี้ อย่าทำอะไรพวกเด็กหลงนะ (หันไปหาสมิ์) สมิ์ เธอไม่ส่งสารพวกเขาหรอ

(เด็กหลงส่งสายตาอ่อนวอนไปที่สมิ์ สมิ์จึงรู้สึกลังเล ซึ่งเป็นเวลาเดียวกับที่ปีเตอร์แพนลือคอกกับตันฮุค)

สุค โอ๊ย สมี (เรียกสมีด้วยความเคยชิน) ปล่อย ปล่อย ปล่อยเดี๋ยวนี้ละ (บอกกับปีเตอร์แพน)

สมี (สมีเข้าใจว่ากัปตันสุคสั่งให้ปล่อยเด็กหลง) ได้เลยกัปตัน (คุยกับลูกเรือ) ตัดเชือกให้พวกเด็ก ๆ ซะ

(กัปตันสุคตื่นจนหลุดจากการลือคตัวของปีเตอร์แพนและหันไปเห็นลูกเรือกำลังปล่อยเด็กหลง)

สุค ใ้อพวกโง่ พวกแกทำอะไร

สมี ก็กัปตันสั่งให้ปล่อยไง

สุค โอ๊ย จัดการพวกมันเดี๋ยวนี้

(เด็กหลงวิ่งไปหาอาวุธและวิ่งปะทะกับลูกเรือ มีเพียงแค่มิเชลกับโจแอนนาที่ไม่มีใครสนใจเพราะเห็นว่าเป็นเด็กผู้หญิง)

โจแอนนา (พูดลูกเรือ) เข้ามาเลย (ลูกเรือไม่สนใจ)

ทั้งหมดต่อสู้กันไปเรื่อย ๆ ไม่มีใครสนใจโจแอนนาที่กำลังโมโหสุดขีด เด็กหลงต่างพากันวิ่งหนีลูกเรือ

โจแอนนา ทนไม่ไหวแล้วนะ ย้ากก

มิเชล (นิ่ง ๆ) การรบที่รู้จักวางแผน จะทำให้พบกับชัยชนะ แต่การรบที่ไม่มีการวางแผน ...

(โจแอนนาไม่สนใจ ลากมือมิเชลเข้าไปสู้กับลูกเรือ มิเชลตกใจแต่ก็ตอบสนองโดยสัญชาตญาณจึงวิ่งพ้นลูกเรือไปมั่ว ๆ)

โจแอนนา ย้ากกกกกก ... (พูดกับลูกเรือ) อย่ามาดูถูกเด็กแบบฉันนะ

มิเชล (มองบน) เพราะเป็นเด็ก ... จิ้งเจ็บปวด !!!

(โจรสลัดทุกคนวิ่งหนี โจแอนนาและมิเชลไปทางกัปตันสุคและกอดขากัปตันสุคเอาไว้ด้วยความกลัว)

กลุ่มเด็กหลง (ดีใจ) เยส เบบี

เคอร์ลี (พูดกับมิเชล) ฉันคิดแล้วว่าเธอต้องมีของดี

(สุคหงุดหงิดเพราะแพนกำลังพลาดทำให้ตนแต่ลูกเรือมาทำให้เสียหลัก)

สุค หยุด นี่พวกแกทำอะไรกัน

(ปีเตอร์แพนที่ตั้งหลักได้ ไรยผิงพิทซีใส่ตาพวกโจรสลัด ก่อนที่จะวิ่งไปหากลุ่มเด็กหลง พวกโจรสลัดแสบตาและพยายามเช็ดออก แต่เหมือนจะมีคนหนึ่งที่ดูมีความสุข นั่นก็คือสมิ เพราะสมิสามารถบินได้ ทุกคนดึงสมิลงมาจากฟ้า)

สุค หมี แกจะลอยไปไหน ลงมา

มิเชล ปีเตอร์ ... การรบที่รู้จักวางแผน จะทำให้พบกับชัยชนะ แต่การรบที่ไม่มีการวางแผน ...

ปีเตอร์ (ไม่ฟังมิเชล) ... ทุกคนจัดการมันเลย

กลุ่มเด็กหลง ปีเตอร์ฟังเธอ (ซีไปทางมิเชล)

เคอร์รี่ การรบที่ไม่มีการวางแผน ก็จะมีแต่พ่ายแพ้ (มองเรียบ ๆ) ฟังเธอสิ ปีเตอร์

ปีเตอร์ (เสียงอ่อน) เยส เบบี

มิเชล ถ้าจะชนะ เราต้องสู้แบบตัวต่อตัว ... เราต้องมีกลยุทธ์

สุค คุยอะไรกันอะ

ปีเตอร์ กับต้นสุค พวกเราต้องการสู้กันแบบตัวต่อตัว

มิเชล ใช่ ... และถ้าคนไหนแพ้ต้องไม่เข้ามาสู้อีก

สุค แล้วฉันจะได้อะไร

ปีเตอร์ (คิด) ก็ได้แสดงศักยภาพไงว่าพวกแกแต่ละคนนะเก่งแค่ไหน

สมิ ก็ดีนะกับต้น หมีว่ายังไงพวกเราที่ชนะแน่

ลูกเรือ โธ่จอร์!!

สุค ชักสังหรณ์ใจไม่ดีแล้วสิ ได้ งั้นเอาอย่างนี้ ถ้าฉันชนะแกจะต้องออกไปจากเนเวอร์แลนด์และไป

เดิโบโตซะ

ปีเตอร์ ไม่!!(ปฏิเสธทันที) ตกลงแต่ถ้าฉันชนะแกต้องออกไปจากเนเวอร์แลนด์และปล่อยทุกคนบนเรือให้เป็น

อิสระ

สุค ได้ ตกลง ถึงคิวฉันแล้วสินะ มาจบเรื่องระหว่างเรากันเถอะ

(เด็กหลงและลูกเรือต่อสู้กัน จนสุดท้ายฝ่ายของโจรสลัดก็เหลือแค่สุคคนเดียวที่ยังไม่แพ้ กับต้นสุคเดินไปที่ลาน
ประลอง)

ปีเตอร์ มาจบเรื่องระหว่างเรากันเถอะ

Scene 12 ลาก่อนจะเซ่ตักตอก

(ปีเตอร์พบกับกัปตันฮุกเดินเข้ามาประจันหน้ากันและเริ่มต่อสู้ โดยมีสมีและกลุ่มเด็กหลงส่งเสียงเชียร์เป็นระยะ ๆ)

สมี กัปตันฮุกไอแพนให้ได้นะ อย่าไปยอมมัน กัปตันทำได้อยู่แล้ว หยิกตุตมันเลยคิดอะไรไม่ออกก็หยิกตุต
มัน
แฝด ปีเตอร์ นายต้องหาทางเอาชนะฮุกให้ได้นะ
มิเชล ไม่ยากหรอก (พูดเรียบๆ) จะเอาชนะคนแบบฮุก ฉันรู้ดีว่าจะต้องทำยังไง
สไลทีลี ยังไงอะ
เคอร์ลี (มองหน้ามิเชล และพยักหน้า) ฮุก ... ใช้อึดใหญ่

(เด็กหลงทุกคนมองหน้ากัน งง ๆ)

โจแอนนา เธอมันก็ดีแต่พูด ไม่เก่งอะไรสักอย่าง
สไลทีลี ตะขอที่มีอนะ เอาไว้ตากผ้าหรอ
ทูเทิลส์ (เริ่มเข้าใจ) ฮ่าๆๆๆ ใช้อึดใหญ่โทย
นิบส์ ไซ้ แค่บิณยังบิณไม่ได้เลย ฮ่า ๆๆ
เคอร์ลี หน้าก็เหมือนเหมือนปลาปักเป้า
แฝด ไซ้ๆ ดูแขนมันสิ
สไลทีลี ใหญ่หรอ
แฝด หี่ ไม่มี

(เด็กหลงทุกคนล้อเลียนกัปตันฮุก)

กลุ่มค์เด็กหลง ใช้อึดแขนด้วน ๆๆๆ

(กัปตันฮุกเสียสมาธิจนพลาดทำให้ปีเตอร์และลัมลง เวन्दี้สั่งให้เด็กหลงทุกคนหยุดล้อ)

เวन्दี้ หยุดเถอะ ทุกคนรู้ตัวใหม่ที่กำลังดูถูกเค้าอยู่นะ (ปราม) มันไม่ใช่เรื่องดีเลย

(เด็กหลงหยุด เริ่มรู้สึกผิด)

ปีเตอร์ (ไม่สนใจ) ไล่ไล่ไอ้ฮูด ยอมแพ้ฉันหรือยัง

ฮูด ยอมแพ้ ... จั๊นเหรอ ??? ... ปีเตอร์แกแย่งทุก ๆ อย่างไปจากฉัน (หยุด แล้ว มองเด็กหลง มองสมิ) แย่งไปทุกอย่าง แม้กระมัง ... ความสุข (เจ็บปวด)

เวนดี้ (กับฮูด) คุณจะมีมีความสุขได้อย่างไร ในเมื่อคุณคิด ... แต่จะแก้แค้น

ฮูด (สวนทันที ชูมือตะขอให้เวนดี้ดู) ไอ้เด็กอวดดีนี่มันทำให้แขนของฉันต้องเป็นแบบนี้นะเวนดี้ แล้วมันก็ยัง

ลดยหน้า ทำตัวเป็นผู้กล้า ทำทายเป็นเอาชนะฉัน เธอคิดว่ามันถูกต้องแล้วเหรอ

ปีเตอร์ ทั้งหมดที่เกิดขึ้น มันเป็นอุบัติเหตุซะกับต้น (พยายาม) แกจะเหมารวมทุกอย่างว่าเกิดขึ้นจากฉันได้อย่างไร (โกรธ) นี่ ถ้าคิดจะกล่าวหาฉันผิด ๆ แบบนี้ (ดึงมีดแล้วเงื้อมือขึ้นจะแทงฮูด) ก็รับความตายในแบบที่ฉันตั้งใจยกให้ดีไหม

มิเชล (ร้องห้าม) ปีเตอร์แพน !!!

(ปีเตอร์หยุด มิเชลเดินเข้าไปหาฮูด เธอลากตุ๊กตาในมือตามไป อย่างไม่มีที่ท่าว่าจะกลัว เธอหยุดมองหน้าฮูด ในขณะที่ฮูดก็มองหน้ามิเชล ในช่วงเวลาแปลก ๆ แบบนั้น ดูเหมือนว่ามิเชลจะมองหน้าฮูดได้นานกว่าที่ฮูดจะมองหน้ามิเชล เสียด้วยซ้ำ แล้วอย่างที่ไม่มีการคาดคิดมาก่อน มิเชลก็โผล่เข้ากอดฮูด)

(สมิ เวนดี้ ใจแอนนา บรรดาโจรสลัด และเด็กหลง ต่างร้องออกมาด้วยความตกใจ)

(ฮูดเองก็ตกใจ จนถึงกับทำอาวุธในมือตกลงพื้น ฮูดประหม่า และทำอะไรไม่ถูก ในจังหวะหนึ่งฮูดยกมือตะขอขึ้นตั้งใจจะใช้เพื่อลากมิเชลออกจากตัว แต่แล้วก็เปลี่ยนใจ ใช้นิ้วมืออีกข้างจิ้ม ๆ เข้าไปที่ไหล่มิเชล รวากับเพื่อให้แน่ใจว่าเด็กผู้หญิงตัวเล็ก ๆ คนนี้กำลังกอดฮูดอยู่จริง ๆ รวากับเพื่อให้แน่ใจว่านี่เป็นครั้งแรก ที่มีใครสักคนได้กอดฮูดแบบนี้จริง ๆ รวากับเพื่อบอกกับตัวเองว่า นี่เป็นครั้งแรก ที่กอดนี้ เกิดขึ้นกับฮูดแล้วจริง ๆ)

มิเชล (พูดขณะที่ยังกอดฮูดอยู่) หนูรู้ว่าลึก ๆ แล้วคุณเศร้านะ กับต้น (ถอนหายใจ) หนูก็เศร้าแบบนี้ เวลาที่แม่ไม่

สนใจหนู ... (เธอเงยหน้ามองฮูด) หนูชอบฟังแม่เวลาแม่เล่านิทาน ... แม่มีเรื่องเล่าเยอะเยอะเลย เรื่องของเจ้าชาย ... แล้วก็เจ้าหญิง

เวนดี้ (เหมือนจะจำประโยคนั้นได้ พูดทวน คิด) มี ... ปราสาทแสนสวย ??

โจแอนนา (เท้าสะเอว เสียงดัง) และแม่มดใจร้ายยยยย !!!

มิเชล (ยังกอดฮุก) เวลาแม่เล่านิทานที่ไร หนูเชื่อเสมอเลยว่า มันเป็นเรื่องจริง (ถามฮุก) คุณเชื่อเรื่องแฟรี่

เทล

ไหมคะ?

(ฮุกหยุดมองมิเชล พยายามรื้อฟื้นความทรงจำที่ลืมนั้นไปแล้ว แสนนาน)

ฮุก แฟรี่เทลอย่างนั้นหรือ

มิเชล (พยักหน้า) อืม

(เวนดี้ เดินแยกออกมาจากกลุ่ม หยุดคิด เหมือนจะตกใจและแปลกใจกับความคิดบางอย่างที่เกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน เด็กหลงและโจรสลัดมองตาม งง สับสน)

เวนดี้ (รำพึง) ตอนเด็กๆ เราทุกคนเชื่อว่าเรื่องราวเหล่านั้นมีอยู่จริง (หยุดพูด หันกลับไปไปที่เวที เธอจะเห็นภาพบทเวที เป็นภาพเดียวกับที่คนดูเห็น) แต่พอโตขึ้น เรากลับลืมเรื่องราวที่เราเคยเชื่อเหล่านั้น

มิเชล (ยิ้ม) หนูอ่านเรื่องราวการผจญภัยของคุณด้วยนะคะ กับต้น คุณเก่งที่สุดเลย !!!

(มิเชล ปลดปล่อยมือจากการกอดกับต้นฮุก แล้วตั้งท่า)

มิเชล ตอนที่หนูชอบที่สุด ... คือ ตอนที่คุณต้องต่อสู้กับมังกรยักษ์ อสูรร้ายแห่งคาบสมุทรแบซิฟิก (ตั้งท่าสู้กับ

มังกร) ... ย้ากกกกกกกส์ !!!

(มิเชลวิ่งไปมา ต่อสู้กับตุ๊กตา เหมือนมันเป็นมังกรในจินตนาการ พวกโจรสลัดนั่งมองแล้วก็ขำ หัวเราะเอิ๊กอ๊าก พวกเขาจำได้ดีถึงการต่อสู้ในครั้งนั้น บางคนเริ่มลงมาเล่นเป็นมังกรกับมิเชล บางคนทำท่าเป็นช่วยส่งอาวุธให้ แล้วเริ่มเล่นต่อสู้อีก)

โจแอนนา (สนุกมาก) ไซ้ๆๆๆๆๆ (อวดบ่าง) หนูก็จำได้ (มองฮุก) มีตอนหนึ่งคุณเกือบแพ้ด้วย ...

ตอนนั้น

มังกรมันอ้าปากพ่นไฟแบบนี้ ... บู๊ต บู๊ตตตตตตตต (ใจแอนนาทำท่าพ่นไฟไปทั่ว ๆ) แล้วมังกรก็สูบเรือเข้ามาได้
ครึ่งลำแน่ะ (ใจสลัดหัวเราะ ช่วยใจแอนนาทำท่าเรือกำลังจะล่ม) แต่คุณก็นึกขึ้นได้ว่า คุณมีแขนข้างหนึ่งที่เป็นตะขออยู่
นี่นา (ใจแอนนาทำท่าเล่นเป็นสุค ชูมือตะขอขึ้น มิเชลยื่นดูซ้ำคึกคัก และในขณะนั่นเอง พวกเด็กหลังก็เริ่มเข้ามาจอย
ด้วย ทุกอย่างดูสนุกมากเลย) คุณเท่มาก ๆ ตอนที่กระโจนขึ้นไปยืนบนจุกมังกร

กลุ่มเด็กหลัง (นึกภาพตาม) ไว้วววววววววว ... กระโจนๆๆๆๆๆ

ใจแอนนา แล้วคุณก็เอามือตะขอเกี่ยวเข้าที่ ปากบนกับปากล่างของมังกร (เด็กหลังเชียร์ดังลั่น) ใ้
มังกรโหดนั้น

ก็เลยอ้าปากไม่ได้ แต่มันก็ยังพยายามพ่นไฟ (ใจแอนนาทำท่าตลกมาก) ปุด ปะ ปะ ปุด ปะ ปะ ปุด บู๊ต บู๊ตตตต (เธอ
หยุด มองไปรอบๆ แม้แต่ปีเตอร์แพน ก็เริ่มลุ้น มีเสียงทิงเกอเบลลั่นกระดิ่งเบา ๆ ด้วย อ่า ดูเหมือนว่าทิงก็เองก็อยากรู้
ตอนต่อไปมาก ๆเลย) ... พอมังกรอ้าปากไม่ได้ ปากของมันที่พยายามพ่นไฟก็บวมขึ้น บวมขึ้นอีก บวมขึ้นนนนนน
เด็กหลัง/ใจสลัด บวมขึ้น บวมขึ้น บวมขึ้น

ใจแอนนา แล้วก็ (ทำท่ากระโดด) บั๊มมมมมมมมม !!!

เด็กหลัง/ใจสลัด แล้วก็ บั๊มมมมมมมมมมม (หัวเราะพร้อมกัน) ฮ่าๆๆ

(สุคยืนนิ่ง มองเด็กๆทุกคน สนุกสนานไปกับเรื่องราวของเธอ)

สุค (กับมิเชล) เธอจำวีรกรรมตอนนั้นของฉันได้จริง ๆอะหรือ

มิเชล (พยักหน้า) ใช่ค่ะ เพราะหนูเป็นเด็กใจคะ (ทำแก๊ง) หนูเลยจำได้ทุกเรื่อง

สุค (รำพึง) ดีจัง

ปีเตอร์ (รำพึง) ดีจังเลย

เวนดี้ (รำพึง) แต่ว่าเศร้ากว่าทุกคน ดีจังเลยนะ !!!

มิเชล (ก้มหน้า) แต่สิ่งที่ทำให้เด็กอย่างหนูเสียใจ ก็คือแม่ไม่เคยกอดหนูเวลาหนูเล่าเรื่องนี้จบ ... (เธอ

เหวี่ยงตุ๊กตา

ไปมา หน่อยๆ) ... มันไม่ใช่เรื่องเหลวไหลสักหน่อยยย

(และในจังหวะ ที่ไม่มีใครคิดนั่นเอง สุค ก็ก้มลงกอดมิเชล มันเป็นกอดง่าย ๆ ในแบบที่ไม่ต้องคิดมาก ไม่ต้องลังเล
แล้วก็ไม่ต้องคิดว่าถ้ากอดไปแล้วจะเกิดอะไรขึ้นนะ ... มันเป็นกอดแบบที่คนนึงอยากจะกอดอีกคนนึง ด้วยหัวใจ อะไร
แบบนี้)

มิเชล หนูคิดอยู่แล้ว (เรอยิ้ม) คุณเป็นเหรียญ 2 ด้าน !!!

ฮุค เหรียญ 2 ด้าน ?

โจแอนนา ใช่ (เสียงดัง) แบบที่ไม่น่าบอก ทุกคนมีทั้งด้านดีและด้านไม่ดี (พูดกับมิเชล) ในขณะที่เรามองว่าฮุคอ่อน

แอซีแพ้ แต่ลึก ๆ แล้วเขาอาจจะอ่อนโยนก็ได้

ฮุค (เบ้าปาก) คนที่พูดนั้นเป็นใคร ... ทำเป็นรู้ดี !!!

สมิ (เสียงเบา) จริงนะคะ กัปตัน หมีสัมผัสได้ เวลาที่กัปตันมีความสุข หมีชอบมุนั้นของกัปตันมาก ๆ เลย

ฮุค (กับมิเชล) ขอบใจนะแม่หนู เธอทำให้ฉันรู้สึกแปลก ๆ อย่างที่ไม่เคยรู้สึกมาก่อน ซึ่ง ... ซึ่ง (มีอะไร

บาง

อย่างผุดขึ้นในความคิด) ... ฉันไม่ชอบมันเลย (ล้งเล) เพราะชั้นกำลังคิดว่า เหรียญด้านนั้นของฉัน ฉันคงพลิกมันกลับมาไม่ได้อีกแล้วละ (คู่มือตะขอ) เพราะทุกครั้งที่เห็นไอ้มือตะขอนี้ ฉันก็จำได้ทุกครั้งว่าความเจ็บปวดมันคืออะไร

(มีเสียงตึกตอก ตึกตอก ดังขึ้น เป็นระยะ ๆ เราจะได้ยินมันชัดขึ้น ชัดขึ้น เหมือนกับกัปตันฮุคที่ได้ยินชัดขึ้น ชัดขึ้น)

ฮุค ไอ้ความเจ็บปวดนั้น มันตามชั้นไปทุกที่ (เงี่ยหูฟังเสียง) ตึกตอก ตึกตอก ... มันดังตึกตอก เตือนชั้นตลอดเวลา ว่า ... บางที ฉันเป็นผู้ใหญ่แล้ว แบบว่า ตึกตอก ตึกตอก ... ใช่ ๆ ฉันอาจจะกลายเป็นผู้ใหญ่เข้าแล้วจริงๆก็ได้ แล้วตึกตอกวิธีเดียว ที่จะยุติไอ้ความเจ็บปวดนี้ได้ ... ก็ คือ ฉันต้องยอมที่จะลืม (ฟังเสียงที่ใกล้เข้ามา กำลังตัดสินใจ) ใช่ ๆๆ ยอมรับ ตึกตอก แล้วเป็นผู้ใหญ่พร้อม ๆ กับลืมทั้งหมดให้ได้จริง ๆ เสียที

สมิ (รู้สึกไม่ดีแปลก ๆ) กัปตัน เดี่ยว ๆ คิดอะไรนะคะ กัปตันจะหนีหมีไปไหน ถ้ากัปตันไม่อยู่ใครจะคอย

ด่าหมี

เวลาที่หมีทำอะไรไม่ถูก หมีอยู่ไม่ได้หรอกนะถ้าไม่มีกัปตัน

ฮุค หมี ขอบใจนะ ที่ผ่านมา หมีคอยดูแลชั้นอย่างดีมาโดยตลอด ขอขอบคุณนะสหายของฉัน

(จระเข้ตึกตอกเข้ามา ปีเตอร์แพนเอาดาบลงและกัปตันฮุคหันไปถามคำถามสุดท้ายกับแพน)

ฮุค แพน แกคิดว่าแกเป็นใคร

ปีเตอร์ ฉันหิว ฉันคือเด็ก ฉันคือความร่าเริง ฉันคือนกน้อยที่เพิ่งออกจากรัง

ฮุค (ยิ้ม) ฉันเข้าใจทุกอย่างแล้ว ถ้าฉันคงเป็นผู้ใหญ่ที่ไม่มีความสุข เป็นจระเข้ที่นำพีกากำลังจะดับลง

(สุคย์มึ เข้าใจแล้วทุกอย่างจริง ๆ)

สมิ เตียวกัปตัน นี่หมายความว่ายังไง

สุค สมิ ขอขอบคุณมากนะสำหรับที่ผ่านมา

สมิ กัปตันจะไปไหน เอาหมีไปด้วย

สุค ไม่ได้หรอกหมี ฉันสัญญากับแพนไว้แล้วและฉันจะไม่ผิดคำสัญญา โชคดีนะสมิ โชคดีนะลูกเรือของ
ฉัน

(กัปตันสุคบอกลาทุกคนและกระโดดลงไปในน้ำและว่ายน้ำจะเซ่ตึกตอก สมิและลูกเรือเดินไปดูกัปตันสุคที่ตกลงไป
ในน้ำด้วยความเสียใจ)

สมิ กัปตันนน นน !!

แฝด สงสารกัปตันสุคจัง

นิบส์ โ้ แต่หลังจากนี้พวกเราก็ไม่ต้องกลัวใครแล้วนะ

(ทั้ง ๆ ที่ควรดีใจ แต่เด็กหลงทุกคนกลับดูเศร้า ๆ เสียงทิงเกอเบลล์สั้นกระดิ่งกรังกริ่ง)

ปีเตอร์ ทิงก์ ขอขอบคุณเธอมากนะที่ช่วยชีวิตฉันไว้

(ทิงก์ส่งเสียงขอให้ปีเตอร์แพนยกโทษให้)

ปีเตอร์ โอเค จากนี้เธอไม่ต้องไปไหนแล้ว เรากลับมาเป็นคู่หูกันเหมือนเดิมนะ

(ทุกคนต่างยินดีกับทิงก์)

สไลทีล เอละปีเตอร์ ในเมื่อกัปตันสุคไม่อยู่แล้ว ถ้าฉันเราย้ายมาอยู่บนเรือนี้เลยดีไหม

ปีเตอร์ ไม่ได้หรอก เพราะยังไงเรือนี้ก็ยังเป็นเรือของโจรสลัด

เคอร์ลี บ้านต้นไม้ของเราอบอุ่นที่สุดแล้ว

(เด็กหลงทุกคนพยักหน้าเห็นด้วย)

เวนดี้ ทุกคน ฉันว่ามันถึงเวลาที่พวกฉันจะต้องกลับแล้ว

นิบัส โธ่ ไม่กลับไม่ได้เหอ
 ทูเทิลส์ อยู่ต่ออีกสักหน่อยเถอะนะเวนต์
 เวนดี้ ไม่ได้เหอ
 แฝด โถ่ แอ่จ้ง
 เวนดี้ แต่ฉันก็อยากถามพวกเธออีกครั้งนะ ว่าอยากกลับไปกับพวกเราไหม
 ทูเทิลส์ ถ้าพวกเราไปเราต้องโตไซ้ไหม

(เวนต์เงียบ)

สไลทิลี เราต้องเรียนหนังสือรีเปล่า

(และเงียบ)

แฝด แล้วต้องเข้านอนตรงเวลา

(และเงียบ)

เวนต์ ก็อาจจะไซ้จ้ะ

กลุ่มเด็กหลง จั้นเราไม่ไป

เคอร์ลี เวนดี้ พอเธอกลับไปแล้ว เธอก็จะได้เจอพอกับแม่ของเธอไซ้ไหม

เวนต์ ไซ้จ้ะ

(เด็กหลงทุกคนทำหน้าเศร้า)

เวนต์ นี่ทุกคน ไหนบอกไม่มีแม่ก็สามารถดูแลและปกป้องตัวเองได้ไง

สไลทิลี แต่ฉันก็ยังอยากมีแม่อยู่ดีนี่นา เพราะถ้ามีแม่ฉันก็จะได้ฟังนิทานทุกคืน

(สมีที่ยืนหาสุคไม่เจอ หันกลับมาด้วยความเศร้า)

สมี

ข้าคือลูกเรือโจรสลัดผู้ร้ายกาจ เขามือชื่อเสียงเลื่องลือ
 ขอเหล็กของเขานั้น งดงามกว่าสิ่งใด จงจำไว้ เจ้าจะไม่มีเบื่อ
 เขาคือ ฮุค ฮุค ฮุค คือฮุค...

เวนดี้ ฉันว่าฉันรู้แล้วนะว่าใครจะมาแม่ให้กับพวกเธอได้ (มองหน้าปีเตอร์แพน)
 ปีเตอร์ สมี

(สมีตกใจและหันไปหาปีเตอร์)

สมี อะไร แกเรียกฉันทำไม แกจะฆ่าฉันอีกคนหรือ เอาสิ แกฆ่าฉันลงก็เอาเลย
 ปีเตอร์ ไม่ใช่ ฉันแค่จะขอให้เธอมาเป็นแม่ให้เด็กหลงได้ไหม
 สมี แม่หรือ ฉันนี่นะ ไม่ได้ ฉันไม่อยากทรมาน ...
 กลุ่มเด็กหลง เป็นแม่ให้กับพวกเราน้ำ (สายตาอ่อน)

(สมีเห็นสายตาอ่อนนวลของเด็ก ๆ จึงรู้สึกสงสาร)

สมี ก็ได้ ถึงฉันจะไม่มีแม่ อย่างน้อยได้เป็นแม่ก็ยังมีดี

(เด็กหลงวิ่งเข้าไปกอดสมี มีแค่ปีเตอร์แพน ที่ไม่ได้วิ่งเข้าไป)

กลุ่มเด็กหลง แม่จ๋า
 เวนดี้ ปีเตอร์ เธอไม่เข้าไปหาแม่หรือ
 ปีเตอร์ สมีไม่ใช่แม่ของฉัน แม่ของฉันคือเธอคนเดียวเวนดี้
 เวนดี้ ทำไมล่ะ
 ปีเตอร์ ก็เพราะเธอคือคนที่ติดเงาให้ฉันไง ... ขอบใจนะเวนดี้
 โจแอนนา พี่เวนดี้เรากลัวกันเถอะ หนูว่า หนูเริ่มคิดถึงพ่อขึ้นมาจริง ๆ แล้วล่ะ
 มิเชล และหนูก็อยากกอดแม่จะแยกอยู่แล้ว
 ปีเตอร์ ถ้าฉัน.. เดี่ยวฉันจะไปส่งพวกเธอเอง
 เวนดี้ ได้สิ ขอขอบคุณนะ ว่าแต่ปีเตอร์ ถ้าฉันกลับไป เธอจะไม่ลืมฉันใช่ไหม

(ทิงเกอร์โบลโรยผงพิทชีล้อมรอบเรือของกัปตันฮุค)

ปีเตอร์ ฉันเหวอจะลืมนเธอ ไม่มีวัน ... ไปกันเถอะทุกคน

(ทุกคนนั่งเรือกัปตันฮุคไปส่งเวนดี้ โจแอนนา และมิเชล)

Scene 13 หน้าต่างที่ถูกเปิดไว้ตลอดกาล

(ห้องนอนเด็กที่เคยมีเสียงเอะอะไวววาย เมื่อได้ยืนที่ไรคงต้องรำคาญใจทุกที แต่ตอนนี้ ห้องนอนนี้กลับเงียบสนิท มีเพียงเสียงลมหายใจของหญิงวัยกลางคนคนหนึ่ง ที่กำลังหลับใหล ๆ หน้าต่างที่เปิดอยู่ และเธอก็คิดถึงเสียงเอะอะไวววานั้นสุดหัวใจ)

มิสซิสตาริ่ง (ละเมอ) เวนดี้ ... กลับมา กลับมาหาแม่เถอะ

(เสียงฝีเท้าค่อย ๆ ก้าวเข้ามาในห้องนอนเด็ก และนั่นก็คือนานานั่นเอง)

นาน่า คุณคะ ตื่นเถอะคะ กลับไปนอนที่ห้องเถอะ เดี่ยวฉันดูแลตัวเอง ถ้าเด็ก ๆ กลับมาเดี๋ยวฉันจะรีบไปบอกนะคะ

มิสซิสตาริ่ง ไม่เป็นไรนาน่า ฉันอยากเห็นหน้าลูกฉันเป็นคนแรก และฉันต้องอยู่เฝ้าให้แน่ใจว่าจะไม่มีใครปิดหน้าต่างและตอนที่ลูกของฉันกลับมา เขาจะเห็นว่าฉันเปิดหน้าต่างรออยู่

(มิสซิสตาริ่ง และนาน่ามองออกไปที่หน้าต่าง เวนดี้มีเชลโจแอนนาเข้ามา แต่มิสซิสตาริ่งกับนาน่าคิดว่าตัวเองตาฝ้า)

มิสซิสตาริ่ง ฉันคงตาฝ้าไปแน่ ๆ ฉันเป็นแบบนี้บ่อยเลยล่ะ

โจแอนนา พี่เวนดี้ ห้องมันดูเล็กลงรีเปล่า

มิเชล นั่นสิ

เวนดี้ พี่ว่าห้องมันเท่าเดิมนะ แต่อาจจะเป็นพวกเราโตขึ้นก็ได้

นาน่า แต่นาน่าว่าไม่ได้ตาฝาดนะคะ นาน่าก็เห็น

มิสซิสตาริ่ง (เสียงดัง) เด็ก ๆ กลับมาแล้ว

(เวนต์ มีเชล และโจแอนนาหันไปเห็นแม่กับนาน่าก็รู้สึกดีใจมาก จึงเผลอเข้ากอดด้วยความคิดถึง)

มิสซิสตาริ่ง จอร์จคะ จอร์จมาที่ห้องของเด็ก ๆ เร็ว เด็กกลับมาแล้ว

(มิสเตอร์ดาร์ลิ่งวิ่งเข้ามาในห้องและตรงไปที่หน้าต่าง)

มิสเตอร์ดาร์ลิ่ง เด็ก ๆ อยู่ไหน ๆ

เวนต์ พวกเราอยู่ทางนี้คะ

(มิสเตอร์ดาร์ลิ่งค่อย ๆ หันมาทางเด็ก ๆ)

โจแอนนา คิดถึงพวกเราไหมคะ

(โจแอนนาค่อย ๆ เดินเข้าไปหาพ่อ ทั้งสองกอดกัน มีเชลเข้าไปกอดตาม)

เวนต์ พ่อคะ หนูว่าหนูพร้อมจะโตเป็นผู้ใหญ่แล้วคะ

มิสเตอร์ดาร์ลิ่ง พ่อว่า ลูกรออีกหน่อยก็ได้นะ

มิสซิสตาริ่ง เวนต์ เด็กผู้ชายคนนั้น เขายังเหมือนเดิมใช่ไหม

เวนต์ แม่รู้จักเขา

(มิสซิสตาริ่งพยักหน้ายิ้ม ๆ)

เวนต์ หนูว่าเขาไม่น่าเปลี่ยนไปนะคะ เขาก็ยังดูเป็นคนที่มีความสุขอยู่เสมอ

(มีเชล โจแอนนา แย่งกันพูด)

มีเชล แม่คะ กับต้นสุคออกจากเนเวอร์แลนด์ไปแล้ว เขาโดนจระเข้ตีกตอกวิ่งไล่คะ

มิสซิสตาริ่ง มีเชลแม่ว่าไม่ต้องห่วงกับต้นสุคหรอกลูก เขาอาจจะมีความสุขกับการผจญภัยครั้งใหม่ของเขาก็ได้

โจแอนนา และหนูได้ไปเจอกับพวกอินเดียนแดงด้วย พ่อคะ หนูรู้แน่ ๆ ว่าพ่อรักหนูมากแค่ไหน

มิสเตอร์ดาร์ลิ่ง (ยิ้ม) พ่อว่าลูกรีบลงไปอาบน้ำได้แล้ว ดูสิเนื้อตัวมอมแมมไปหมดแล้ว

นาน่า เดี่ยวฉันพาไปเองค่ะ (หันไปหาเด็ก ๆ) ไปกันเถอะค่ะเด็ก ๆ
 มิสเตอร์ดาร์ลิ่ง พอไปด้วยดีกว่า
 โจแอนนา คิดถึงพวกเราละสิ

(มิสเตอร์ดาร์ลิ่งยิ้มแต่ไม่พูดตอบอะไรออกมา นาน่าและมิสเตอร์ดาร์ลิ่งจึงพาเด็ก ๆ ทั้งสามคนไปอาบน้ำ และมิสซิสดาร์ลิ่งจึงเดินไปปิดหน้าต่างเพราะอากาศได้เริ่มเย็นลงแล้ว หลังจากปิดหน้าต่างเสร็จ เธอกำลังจะเดินออกจากห้องเพื่อตามเด็ก ๆ ลงไปข้างล่าง แต่เธอก็ได้ยินเสียง ... เสียงเหมือนกับหน้าต่างถูกเปิดออก และมีเสียงกระดิ่งดังเบา ๆ ... เธอจึงหันไปดูและพบว่าหน้าต่างนั้นถูกเปิดออกจริง ๆ เธอยิ้มและเดินกลับไปทีหน้าต่างอีกครั้ง)

มิสซิสดาร์ลิ่ง เมื่อที่ฉันปิดหน้าต่างไปแล้วนี่นา หรือว่าจะเป็น .. ผีหลอก (ทำท่าทางกลัว)

(เธอได้ยินเสียงดังตังอยู่นอกหน้าต่าง เหมือนเป็นเสียงที่เกิดจากการทุบกำแพงด้วยความโกรธที่ถูกกล่าวหาว่าเป็นผี)

มิสซิสดาร์ลิ่ง เฮ้ หรือจะไม่ใช่ผีนะ อาจจะเป็นเสียงของใครสักคนที่บินได้ ... และ .. และไม่มีวันโต .. เขาชื่ออะไรนะ อ้อ .. ปีเตอร์แพน !!

(เสียง เย่ ดังขึ้นจากนอกหน้าต่างและมีแสงไฟดวงเล็ก ๆ สว่างวาบขึ้นมาหนึ่งครั้ง มิสซิสดาร์ลิ่งยิ้มให้กับสิ่งที่เกิดขึ้น)

(มิสเตอร์ดาร์ลิ่งเดินเข้ามาหามิสซิสดาร์ลิ่ง)

มิสเตอร์ดาร์ลิ่ง นี่คุณ ทำอะไรอยู่ ลงไปหาลูกกันเถอะ

(มิสซิสดาร์ลิ่งมองสามียิ้ม ๆ และหันกลับไปทีหน้าต่างอีกครั้ง)

มิสซิสดาร์ลิ่ง คุณรู้ไหมคะ ฉันว่าฉันเคยไปที่นั่น

มิสเตอร์ดาร์ลิ่ง (มองไปนอกหน้าต่าง) ผมว่าผมก็คุ้น ๆ เหมือนกันนะ

(ซาวด์เพลงเด็กหลงดังขึ้นมาให้ได้ยินแว่ว ๆ)

(เสียงเพลง บินค่อย ๆ ดั่งขึ้น ไม่ใช่เพราะหญิงสาวร้องตะโกน แต่เกิดจากการช่วยกันร้องของผู้คนมากมายที่อยู่ทีเกาะ
แห่งหนึ่ง เกาะแห่งนั้นไม่ใช่ใครก็ได้ที่จะไปถึง เกาะที่คนที่มีความเชื่ออย่างสุดหัวใจเท่านั้นที่จะไปได้ ... เนเวอร์
แลนด์)

เพียงแค่นั้นเชื่อมั่นในสายตา

เราจะบินไปเนเวอร์แลนด์

เพียงแค่นั้นเชื่อมั่นในสายตา ... เราจะบินไป ... ที่เนเวอร์แลนด์





ภาคผนวก ค

ภาพประกอบกระบวนการทำละครเรื่อง เนเวอร์แลนด์

ภาพประกอบแบบฝึกหัดการเตรียมตัวละคร





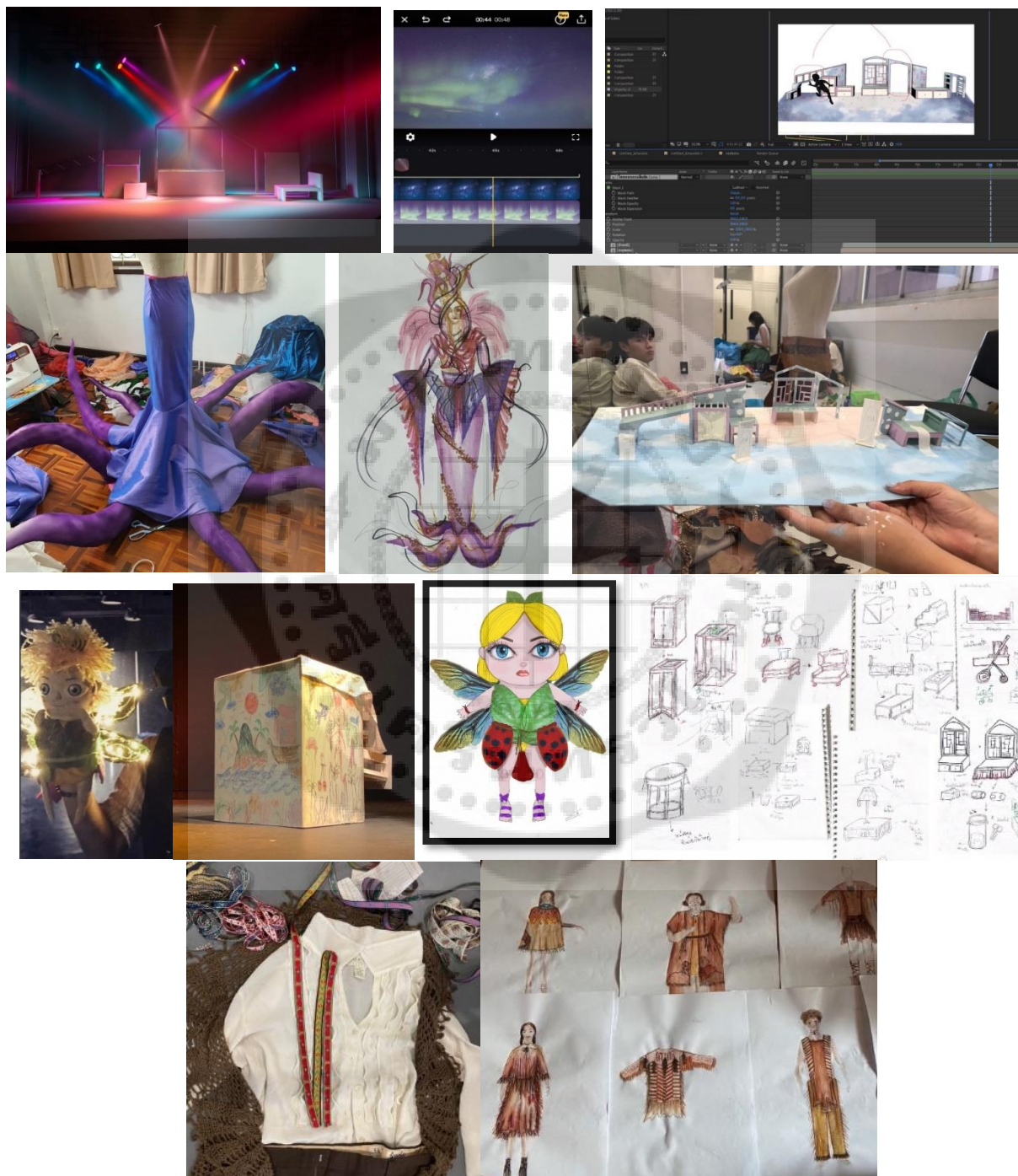
ภาพประกอบการซ้อมละคร







ภาพประกอบการออกแบบของค้ประกอบศิลป์เรื่อง เนเวอร์แลนด์



เทศกาลปล่อยผี





การส่ง100% ละครเวทีเรื่อง เนเวอร์แลนด์







โปสเตอร์ (Poster)



ภาพถ่ายตัวละคร













. รูปโปรโมท

OPEN AUDITION PETER PAN

1. มิสเตอร์การ์ลิ่ง / แพนเทอร์ / โจรสลัด (เพศชาย)
 - มิสเตอร์การ์ลิ่ง ช่างการ มีความเป็นหัวหน้าครอบครัว
 - แพนเทอร์ หัวหน้าเผ่าอินเดียนแดง พุดน้อยแต่ทรงพลัง นำกรงขาม
 - โจรสลัด ซื่อป้อ ชุ่มช้ำม

2. ไทเกอร์ลิลลี่ / โจรสลัด (เพศหญิง)
 - ไทเกอร์ลิลลี่ เจ้ามารยา เย็นชา หัวรั้น
 - โจรสลัด เป็นใบ้

3. แก๊งโจรสลัด / ชนเผ่าอินเดียนแดง (4 คน)
 ไม่จำกัดเพศ ไม่จำกัดคาเร็คเตอร์
 แก๊งเด็กหลง (เพศชาย)

1. กู๊ดเกิลส์ อ่อนโยน เชื้อคนง่าย รู้สึกว่าตัวเองไม่สำคัญ
2. นินส์ ร่าเริง เจ้าเสน่ห์
3. สไลท์ลีย์ หลงตัวเอง
4. เคอร์ลี ตัวป่วนประจำกลุ่ม ชอบสร้างปัญหา
5. ฟ้าแฝด ตัวติดกัน ทำอะไรเหมือนกัน

THESSIS

ณ ห้อง studio1 ชั้น5 ตึกคณะศิลปกรรมศาสตร์ เวลา 13.00-17.00น.
 บ้างๆคุณไหนสนใจติดต่อที่ idline : aalisa_m (พี่ไม่วาน)

THEXIX
ประจำปีการศึกษา 2563

เทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์

โปรดโน้ต!!!

เฮอริส เพิร์ด

เปิดให้จองตั๋วตั้งแต่วันที่ 17 - 21 มีนาคมนี้เท่านั้น

ซื้อ 3 เรื่องในราคาแค่ 500 บาท!!!

เรื่องเล่าจากป่าดง

ROMEO & JULIET

NEVERLAND

วันศุกร์ที่ 7 พฤษภาคม 2564 เวลา 17.00 น. วันเสาร์ที่ 8 พฤษภาคม 2564 เวลา 14.00 น.	วันศุกร์ที่ 14 พฤษภาคม 2564 เวลา 17.00 น. วันเสาร์ที่ 15 พฤษภาคม 2564 เวลา 14.00 น.	วันศุกร์ที่ 21 พฤษภาคม 2564 เวลา 17.00 น. วันเสาร์ที่ 22 พฤษภาคม 2564 เวลา 14.00 น.
--	--	--

สนใจเอกสาร @744TTAUB (มี QR คิวจองตั๋ว)

24 KALIPPA 24 นาฬิกา - การแสดง นวนิ

pa e d

THEXIX
ประจำปีการศึกษา 2563

NEVERLAND

วันศุกร์ที่ 21 พฤษภาคม 2564 เวลา 17.00 น.
วันเสาร์ที่ 22 พฤษภาคม 2564 เวลา 14.00 น.

pa e d

!!!SOLD OUT!!!
ทุกรอบการแสดง

24 KALIPPA 24 นาฬิกา - การแสดง นวนิ

pa e d