



โครงการศึกษากระบวนการผลิตละครเวที

เรื่อง กว่าจะถึง...สองพี่น้อง

ผู้นำเสนอ

1. นางสาวบัณฑิตา	ธงสุวรรณ	รหัสประจำตัว	61110010086
2. นางสาวปานใจ	ใจแปลง	รหัสประจำตัว	61110010089
3. นางสาวศุภนันท์	บุญเพ็ง	รหัสประจำตัว	61110010097
4. นางสาวชุติกกาญจน์	พิกุลทอง	รหัสประจำตัว	61110010167
5. นางสาวณิชา	ปิยะวัฒนานนท์	รหัสประจำตัว	61110010168
6. นายอรรคพร	พูลสวัสดิ์	รหัสประจำตัว	61110010185

ศิลปะการแสดงนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต

สาขาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะกรรมการศิลปะการแสดงนิพนธ์

.....

ที่ปรึกษาโครงการศิลปะการแสดงนิพนธ์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์)

.....

ประธานโครงการศิลปะการแสดงนิพนธ์

(อาจารย์ ดร.ธัญญรัตน์ ประดิษฐ์แทน)

.....

รองประธานโครงการศิลปะการแสดงนิพนธ์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พันธุ์ชนะ สุนทรพิพิธ)

.....

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปะการแสดงนิพนธ์

(อาจารย์ ดร.ธนะวัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล)

.....

กรรมการโครงการศิลปะการแสดงนิพนธ์

(อาจารย์ ดร.เศรษฐสิริ นรินทร์)

.....

กรรมการโครงการศิลปะการแสดงนิพนธ์

(อาจารย์ ดร.สทาศัย พงศ์หิรัญ)

.....

กรรมการโครงการศิลปะการแสดงนิพนธ์

(อาจารย์อภิรัตน์ แก้วกัน)

สารบัญ

บทที่ 1 บทนำ	หน้า
1.1 ภูมิหลัง	17
1.2 วัตถุประสงค์	17
1.3 ขอบเขตการศึกษา	20
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	20
บทที่ 2 ข้อมูลสัมพันธ	22
2.1 ข้อมูลสัมพันธด้านการกำกับแสดง เรื่อง “กว่าจะถึง..สองพี่น้อง”	22
2.1.1 ประวัติผู้แต่งบทละครเวที เรื่อง North of Providence	22
2.1.2 ประวัติความเป็นมาของบทละครเรื่อง North of Providence	24
2.1.3 ความหมายของการกำกับการแสดง	24
2.1.4 บทบาทและหน้าที่ของผู้กำกับการแสดง	25
2.1.5 การวิเคราะห์และการตีความของบทละครในการกำกับการแสดง	25
2.1.6 ความคิดหลักของบทละครที่ใช้ในการกำกับการแสดง	25
2.2 ข้อมูลสัมพันธด้านการแสดง เรื่อง “กว่าจะถึง..สองพี่น้อง”	26
2.2.1 ความหมายของการแสดงและนักแสดง	26
2.2.2 บทบาทและหน้าที่ของนักแสดง	28
2.2.3 เครื่องมือของนักแสดง	29
2.2.3.1 อุปกรณ์ภายนอก	29

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
2.2.3.2 อุปกรณ์ภายใน	29
2.2.4 การเข้าถึงบทบาทของนักแสดง	31
2.3 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากเพื่อการแสดง	33
เรื่อง “กว่าจะถึง..สองพี่น้อง”	
2.3.1 ความหมายและหน้าที่ของฉาก	33
2.3.1.1 ความหมายของฉาก	33
2.3.1.2 หน้าที่และคุณสมบัติของฉาก	33
2.3.1.4 สไตล์ของฉาก	34
2.3.2 ความหมายและหน้าที่ของผู้ออกแบบฉาก	36
2.3.3 หลักในการสร้างภาพบนเวที และการออกแบบเพื่อการแสดง	36
2.3.4 แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบฉาก	37
2.3.4.1 สถานที่ตามบทละครเดิม	37
2.3.4.2 แนวคิดที่ใช้ในการออกแบบฉาก	38
2.3.4.3 ทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบฉาก	39
2.4 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง	45
เรื่อง “กว่าจะถึง..สองพี่น้อง”	
2.4.1 ความหมายของเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง	45

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
2.4.2 ความหมายของนักออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง	46
2.4.3 ทฤษฎีและแนวคิดที่นำมาใช้ในงานออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อ การแสดงเรื่อง “กว่าจะถึง..สองพี่น้อง”	47
2.4.3.1 ทฤษฎีการเปิดเผยตนเอง	48
2.4.3.2 จิตวิทยาเกี่ยวกับความรู้สึก	49
2.4.4 ข้อมูลสัมพันธ์เพิ่มเติมด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง เรื่อง “กว่าจะถึง..สองพี่น้อง”	50
2.4.4.1 ประเภทของเครื่องแต่งกายที่นำมาใช้ในการออกแบบ	50
2.4.4.2 ฤดูกาล	50
2.5 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบแสงเพื่อการแสดงและเทคนิคพิเศษเพื่อการแสดง เรื่อง “กว่าจะถึง..สองพี่น้อง”	51
2.5.1 บทบาทและหน้าที่ของแสง	51
2.5.2 ความหมายและหน้าที่ของนักออกแบบแสง	51
2.5.2.1 ความหมายของนักออกแบบแสง	51
2.5.2.2 หน้าที่ของนักออกแบบแสง	51
2.5.3 ทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบแสง	52
2.5.3.1 แสงธรรมชาติ	52

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
2.5.3.2 แสงที่มนุษย์สร้างขึ้น	53
2.5.3.3 การทะลุผ่านวัตถุของแสง	53
2.5.3.4 ทิศทางของแสงที่มีผลต่อความรู้สึก	54
2.5.3.5 อุปกรณ์ที่ใช้ในการออกแบบแสง	57
บทที่ 3 การพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงาน	58
3.1 การสร้างสรรค์ผลงานด้านกำกับการแสดง	58
3.1.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการกำกับการแสดง เรื่อง “กว่าจะถึง..สองพี่น้อง”	58
3.1.1.1 การคัดเลือกบทละคร	58
3.1.1.2 การค้นคว้าและวิเคราะห์บทละคร	59
3.1.1.3 ตัวละคร	63
3.1.1.4 แก่นเรื่อง	63
3.1.1.5 นักแสดง	63
3.1.1.6 ทีมออกแบบ	64
3.1.2 ขั้นตอนการทำงานการกำกับการแสดง	65
3.1.2.1 การส่งความคืบหน้า 30%	65
3.1.2.2 การส่งความคืบหน้า 50%	67
3.1.2.3 การส่งความคืบหน้า 70%	68

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
3.1.2.4 การส่งความคืบหน้า 100%	70
3.1.2.5 ปัญหาที่พบเจอในระหว่างการทำงาน	72
3.1.3 ขั้นตอนการทำงานหลังการกำกับกับการแสดง	73
3.2 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดงเรื่อง “กว่าจะถึง..สองพี่น้อง”	73
3.2.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง	73
3.2.1.1 การอ่านบทละคร	73
3.3.1.2 การปรับแก้บทละคร	73
3.2.1.3 การวิเคราะห์บทละคร	74
3.2.2 ขั้นตอนการทำงานการแสดง	79
3.2.2.1 การส่งความคืบหน้า 30%	79
3.2.2.2 การส่งความคืบหน้า 50%	79
3.2.2.3 การส่งความคืบหน้า 70%	80
3.2.2.4 การส่งความคืบหน้า 100%	81
3.2.2.5 ปัญหาที่พบเจอในระหว่างการทำงาน	81
3.2.3 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง	84
3.3 การพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบฉากเพื่อการแสดง	84
เรื่อง “กว่าจะถึง..สองพี่น้อง”	

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
3.3.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการออกแบบ	84
3.3.1.1แนวคิดในการออกแบบ (Concept Design)	84
3.3.1.2 การวิเคราะห์ฉากสถานที่ตั้งของเรื่อง	86
3.3.2 ขั้นตอนการทำงานการออกแบบ	88
3.3.2.1 การส่งความคืบหน้า30%	88
3.3.2.2 การส่งความคืบหน้า50%	92
3.3.2.3การส่งความคืบหน้า70%	101
3.3.2.4การส่งความคืบหน้า100%	106
3.3.2.5 ปัญหาที่พบเจอในระหว่างการทำงาน	107
3.3.3 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง	108
3.4 การพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง เรื่อง “กว่าจะถึง..สองพี่น้อง”	108
3.4.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการออกแบบ	108
3.4.1.1 แนวคิดในการออกแบบ	108
3.4.1.2 เทคนิคการออกแบบเครื่องแต่งกาย	109
3.4.1.3 รูปแบบในการนำเสนอ	111
3.4.2 ขั้นตอนการทำงานการออกแบบ	112

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
3.4.2.1 การส่งความคืบหน้า 30%	112
3.4.2.2 การส่งความคืบหน้า 50%	116
3.4.2.3 การส่งความคืบหน้า 70%	118
3.4.2.4 การส่งความคืบหน้า 100%	119
3.4.2.5 ปัญหาที่พบบ่อยในระหว่างการทำงาน	123
3.4.3 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง	123
3.5 การพัฒนาสร้างสรรค์ด้านการออกแบบแสงละครออนไลน์เรื่อง กว่าจะถึง...สองพี่น้อง	124
3.5.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการออกแบบ	124
3.5.1.1 การค้นคว้าประกอบการออกแบบแสง	124
3.5.1.2 แนวคิดในการออกแบบแสง (Concept Design)	124
3.5.1.3 ขั้นตอนการผลิต	125
3.5.2 ขั้นตอนการทำงานการออกแบบ	135
3.5.2.1 การส่งความคืบหน้า 30%	135
3.5.2.2 การส่งความคืบหน้า 50%	137
3.5.2.3 การส่งความคืบหน้า 70%	139
3.5.2.4 การส่งความคืบหน้า 100%	141

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
3.5.2.5 ปัญหาที่พบเจอในระหว่างการทำงาน	142
3.5.3 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง	142
บทที่ 4 สรุปผลการค้นคว้าและการสร้างสรรค์ผลงาน	143
4.1 ผลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงาน เรื่อง “กว่าจะถึง..สองพี่น้อง”	143
4.1.1 สรุปผลการศึกษาด้านการกำกับแสดง	143
4.1.1.1 ปัญหาและแนวทางการแก้ปัญหาด้านการกำกับแสดง	143
4.1.1.2 ข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านการกำกับแสดง	145
4.1.1.3 ข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรค์ผลงานด้านการกำกับแสดง	145
4.1.2 สรุปผลการศึกษาด้านการแสดง	145
4.1.2.1 ปัญหาและแนวทางการแก้ปัญหาการแสดง	148
4.1.2.2 ข้อเสนอแนะจากผู้ชมการแสดง	149
4.1.2.3 ข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรค์ผลงานการแสดง	150
4.1.3 สรุปผลการศึกษาด้านการออกแบบฉาก	151
4.1.3.1 ปัญหาและแนวทางการแก้ปัญหาการออกแบบฉาก	152
4.1.3.2 ข้อเสนอแนะจากผู้ชมการออกแบบฉาก	152
4.1.3.3 ข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรค์ผลงานการออกแบบฉาก	153
4.1.4 สรุปผลการผลศึกษาด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย	153

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
4.1.4.1 ปัญหาและแนวทางการแก้ปัญหาด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย	153
4.1.4.2 ข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย	154
4.1.4.3 ข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย	154
4.1.5 สรุปผลการศึกษาด้านการออกแบบแสง	155
4.1.5.1 ปัญหาและแนวทางการแก้ปัญหาด้านการออกแบบแสง	155
4.1.5.2 ข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านการออกแบบแสง	155
4.1.5.3 ข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบแสง	156
	
ภาพที่ 2.1 : ภาพนักเขียน	23
ภาพที่ 2.2 : ภาพพาร์ทเมนต์เก่าในเมืองพรอวิเดนซ์	37
ภาพที่ 2.3 : ภาพมุมระดับสายตา 1	39
ภาพที่ 2.4 : ภาพมุมระดับสายตา 2	40
ภาพที่ 2.5 : ภาพมุมสูง	41
ภาพที่ 2.6 : ภาพมุมต่ำ	41
ภาพที่ 2.7 : ภาพมุมแทนสายตา	42

สารบัญรูปภาพ

สารบัญรูปภาพ(ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 2.8 : ภาพมุมข้ามไหล่ 1	43
ภาพที่ 2.9 : ภาพมุมข้ามไหล่ 2	43
ภาพที่ 2.10 : ภาพมุมแบบนก	44
ภาพที่ 2.11 : ภาพมุมมองแบบหนอน	44
ภาพที่ 2.12 ภาพเงา	45
ภาพที่ 2.13 : ภาพการทะลุวัตถุของแสง	54
ภาพที่ 2.14 : ภาพแสงจากด้านบน	55
ภาพที่ 2.15 : ภาพแสงจากด้านหน้า	55
ภาพที่ 2.16 : ภาพแสงจากด้านข้าง	56
ภาพที่ 2.17 : ภาพแสงจากด้านหลัง	56
ภาพที่ 2.18 : ภาพแสงจากด้านล่าง	57
ภาพที่ 3.1 : ภาพการสำรวจ	66
ภาพที่ 3.2 ภาพการzoom	67
ภาพที่ 3.3 ภาพการzoom	67
ภาพที่ 3.4 ภาพการzoom	69
ภาพที่ 3.5 ภาพการถ่ายทำ	71
ภาพที่ 3.6 : ภาพ concept Design	85

สารบัญรูปภาพ(ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 3.7 : ภาพเมืองพรอวิเดนซ์ ปี 1980	86
ภาพที่ 3.8 : ภาพเมืองพรอวิเดนซ์ ปี 1980	87
ภาพที่ 3.9 : รูปแผนที่จังหวัดสุพรรณบุรี	89
ภาพที่ 3.10 : ภาพตลาดบางลี่	90
ภาพที่ 3.11 : ภาพการลงพื้นที่หาสถานที่ตั้ง	90
ภาพที่ 3.12 : ภาพอพาร์ทเมนต์ต้นแบบห้องจูน	92
ภาพที่ 3.13 : ภาพแรงบันดาลใจของห้องจูน	93
ภาพที่ 3.14 : ภาพสถานที่ที่ใช้แสดงจริงห้องจูน	94
ภาพที่ 3.15 : ภาพแรงบันดาลใจห้องเจ	95
ภาพที่ 3.16 : ภาพสถานที่ที่ใช้แสดงจริงห้องเจ	95
ภาพที่ 3.17 : ภาพภายในรถจูนจากมุมมองที่ใช้	96
ภาพที่ 3.18 : ภาพแปลนห้องนอนเจและจูนตามลำดับ	97
ภาพที่ 3.19 : ภาพสเก็ตฉากและมุมมองที่เลือก	98
ภาพที่ 3.20 : ภาพตัวอย่างภายในรถที่อยากได้	98
ภาพที่ 3.21 : ภาพแรงบันดาลใจในการเพิ่มรายละเอียดให้กับฉาก	99
ภาพที่ 3.22 : ภาพนักแสดงทดลองใช้มุมมองจริงในการถ่ายทำ	100
ภาพที่ 3.23 : ภาพวัสดุที่เลือกใช้กับห้องของนักแสดง	101

สารบัญรูปภาพ(ต่อ)

	หน้า
ภาพที่3.24 : ภาพวอลเปเปอร์ห้องนักแสดง	102
ภาพที่3.25 : ภาพการควบคุมนักแสดงติดตั้งฉากผ่านระบบออนไลน์	103
ภาพที่3.26 : ภาพการติดตั้งฉากห้องเจ	104
ภาพที่3.27 : ภาพการเช็คมุมกล้องหลังจากติดตั้งฉาก	105
ภาพที่ 3.28 : ภาพการถ่ายทำจริงรอบสุดท้าย	106
ภาพที่ 3.29 : ภาพข้อมูลในการออกแบบเครื่องแต่งกายของจูน	113
ภาพที่ 3.30 : ภาพข้อมูลในการออกแบบเครื่องแต่งกายของจูน	113
ภาพที่ 3.31 : ภาพข้อมูลในการออกแบบเครื่องแต่งกายของจูน	114
ภาพที่ 3.32 : ภาพข้อมูลในการออกแบบเครื่องแต่งกายของเจ	114
ภาพที่ 3.33 : ภาพข้อมูลในการออกแบบเครื่องแต่งกายของเจ	115
ภาพที่ 3.34 : ภาพข้อมูลในการออกแบบเครื่องแต่งกายของเจ	115
ภาพที่ 3.35 : ภาพข้อมูลในการออกแบบเครื่องแต่งกายของจูน	116
ภาพที่ 3.36 : ภาพแบบร่างเครื่องแต่งกายของจูน	116
ภาพที่ 3.37 : ภาพข้อมูลในการออกแบบเครื่องแต่งกายของเจ	117
ภาพที่ 3.38 : ภาพแบบร่างเครื่องแต่งกายของจูน	117
ภาพที่ 3.39 : ภาพการหาเครื่องแต่งกายที่ตลาดบางลี่	118
ภาพที่ 3.40 : ภาพการหาเครื่องแต่งกายที่ตลาดบางลี่	118

สารบัญรูปภาพ(ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 3.41 : ภาพการหาเครื่องแต่งกายที่ตลาดบางลี่ และทางออนไลน์ ตามลำดับ	119
ภาพที่ 3.42 : ภาพเครื่องแต่งกายที่ส่งไปให้จูนสวมใส่ขณะซ้อม	120
ภาพที่ 3.43 : ภาพเครื่องแต่งกายที่ส่งไปให้เจย์สวมใส่ขณะซ้อม	120
ภาพที่ 3.44 : ภาพเครื่องแต่งกายที่เสร็จสมบูรณ์ของจูนและเจย์ ตามลำดับ	121
ภาพที่ 3.45 : ภาพตรวจเช็คความเรียบร้อยให้นักแสดง และคอยดูแลเครื่องแต่งกายผ่านช่องทางออนไลน์ตามลำดับ	122
ภาพที่ 3.46 : ภาพการลงพื้นที่จริงเพื่อดูแลเครื่องแต่งกายของนักแสดง	122
ภาพที่ 3.47 : ภาพพื้นที่จริงในอำเภอสองพี่น้อง จังหวัดสุพรรณบุรี	126
ภาพที่ 3.48 : ภาพแปลนตำแหน่งการวางไฟ	134
ภาพที่ 3.49 : ภาพแสงธรรมชาติ	135
ภาพที่ 3.50 : ภาพ reference การลอดผ่านของแสง	136
ภาพที่ 3.51 : ภาพการเรียงลำดับการเกิดแสงของจูน	136
ภาพที่ 3.52 : ภาพการเรียงลำดับการเกิดแสงของเจ	137
ภาพที่ 3.53 : ภาพkeyword สร้าง ของจูนและเจ	138
ภาพที่ 3.54 : ภาพkeyword ซ่อน ของจูนและเจ	138
ภาพที่ 3.55 : ภาพkeyword คลี่คลาย ของจูนและเจ	139
ภาพที่ 3.56 : ภาพแสงจากโคมไฟแสงอาทิตย์โปรเจคเตอร์ลอดผ่านหน้าต่าง	140

สารบัญรูปภาพ(ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 3.57 : ภาพการจัดแสงโดยใช้โคมไฟแสงอาทิตย์โปรเจคเตอร์บนรถ	140
ภาพที่ 3.58 : ภาพระหว่างการแสดง	141

สารบัญตาราง

ตารางที่ 1 : ตารางเทคนิคการออกแบบเครื่องแต่งกายนักแสดง	111
ตารางที่ 2 : ตารางเบรกดาวน	128



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ภูมิหลัง

“ ครอบครัว ” หมายถึงกลุ่มคนที่อาศัยอยู่ร่วมกันในชายคาเดียวกัน อาจมีความสัมพันธ์กันทางสายเลือดหรือไม่ก็ตาม แต่ก็มีปฏิสัมพันธ์กัน มีความห่วงใย ใส่ใจ ดูแลกัน เอื้ออาทรและปรารถนาดีต่อกัน แม้บางครั้งอาจไม่ได้อยู่พร้อมหน้าพร้อมตากัน แต่เมื่อสมาชิกในครอบครัวคนใดคนหนึ่งต้องห่างไกลไป ก็ยังมีความห่วงใยอาทร และมีความอบอุ่นคุ้นเคยทุกครั้งที่พบเจอ อีกทั้งยังทำให้รู้สึกว่าการห่างไกลก็เป็นสิ่งที่พึงพาอาศัยและให้คำปรึกษากันได้ อย่างนี้ก็นับว่าเป็นครอบครัวได้เช่นกัน (ครอบครัว (2019, 14 พฤศจิกายน). หัวปูดอทคอม. <https://cutt.ly/6l66PC4>)

ในปัจจุบันปัญหาครอบครัวเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นได้ทั่วไป เพราะทุกครอบครัวล้วนมีเหตุที่อาจก่อความขัดแย้งระหว่างสมาชิกภายในบ้านได้ ไม่ว่าจะเป็นความคิดเห็นที่แตกต่าง การเลี้ยงลูก ปัญหาสุขภาพ หรือสถานภาพทางการเงิน ซึ่งความขัดแย้งเหล่านี้อาจบานปลายจนกระทบต่อความสัมพันธ์ในครอบครัว อาจทำให้ชีวิตคู่จบลงและส่งผลกระทบต่อสภาพจิตใจของเด็กได้ด้วย ดังนั้น เมื่อมีปัญหาเกิดขึ้นภายในครอบครัว คนในบ้านควรร่วมมือกันจัดการปัญหาต่าง ๆ เพื่อให้ชีวิตคู่ราบรื่น และสมาชิกคนอื่น ๆ ก็สามารถอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขได้ ปัจจัยต่าง ๆ ต่อไปนี้ มักเป็นสาเหตุของความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในครอบครัว

1.1.1 ภาวะเจ็บป่วย หากสมาชิกในครอบครัว โดยเฉพาะเด็กหรือหัวหน้าครอบครัวมีปัญหาสุขภาพหรือป่วยเป็นโรคต่าง ๆ ก็อาจส่งผลกระทบต่อจิตใจของคนในครอบครัวและสร้างความกังวลใจไม่น้อย เพราะอาจทำให้เกิดปัญหาอื่น ๆ ตามมาได้ เช่น สถานะทางการเงินของครอบครัว เป็นต้น

1.1.2 ปัญหาด้านการเงิน ภาวะเศรษฐกิจและการว่างงานอาจทำให้สมาชิกภายในครอบครัวเกิดความเครียด วิตกกังวล และอาจเผชิญภาวะซึมเศร้าได้ ปัญหาทางการเงินอาจเป็นสาเหตุทำให้พ่อหรือแม่ต้องออกไปหางานทำ จนส่งผลให้เด็กต้องอยู่กับลำพังและขาดการดูแลหรืออบรมสั่งสอนอย่างที่ควรจะได้รับ

1.1.3 ความบกพร่องในการรับผิดชอบหน้าที่ ในยุคปัจจุบัน ผู้หญิงมีบทบาทในการทำงานเพื่อหาเงินมาเลี้ยงดูครอบครัวเช่นเดียวกับผู้ชาย หากผู้หญิงต้องรับผิดชอบงานบ้านต่าง ๆ หลังเลิกงานก็อาจทำให้รู้สึกเหนื่อย หงุดหงิด และอาจเกิดความขัดแย้งในครอบครัวขึ้นได้

1.1.4 การใช้ความรุนแรง เมื่อขาดการสื่อสารที่ดีและได้รับแรงกดดันจากภายนอกครอบครัว เช่น ภาวะเศรษฐกิจ และความเครียด เป็นต้น ก็อาจทำให้เกิดความขัดแย้งและใช้ความรุนแรงภายในครอบครัวได้ โดยผู้ที่ถูกระทำมักเป็นเด็กและสตรี ซึ่งเด็กที่เติบโตจากครอบครัวที่มีการใช้ความรุนแรงนั้นมีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมก้าวร้าวเมื่อโตขึ้น มีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม ดิตยาเสพติด ดิตการพนัน และมีพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศได้

1.1.5 การขาดความเอาใจใส่และไม่มีเวลาให้กัน ด้วยภาระหน้าที่ของสมาชิกในบ้านแต่ละคน อาจทำให้ไม่มีเวลาพูดคุย สอบถามสารทุกข์สุกดิบ หรือทำกิจกรรมร่วมกันเพื่อกระชับความสัมพันธ์ภายในครอบครัว

ปัญหาครอบครัวอาจส่งผลกระทบต่อสุขภาพร่างกายและจิตใจได้ โดยผู้ที่เผชิญปัญหาครอบครัวอาจมีอาการเครียด ปวดหัว หงุดหงิดง่าย แยกตัว ทำงานอย่างไม่มีประสิทธิภาพ มีปัญหาการนอนหลับ อารมณ์แปรปรวน ซึมเศร้า ลึนหวัง พังพาสารเสพติด และอาจทะเลาะเบาะแว้งกับสมาชิกในครอบครัวอยู่บ่อย ๆ ซึ่งปัญหาที่เกิดขึ้นอาจลุกลามใหญ่โตหรือเรื้อรังได้ การแก้ไขปัญหาคู่ชีวิตตั้งแต่ต้นจะช่วยป้องกันปัญหาสุขภาพกายใจของสมาชิกในครอบครัวได้ ซึ่งนอกเหนือจากปัญหาเหล่านี้ ยังมีปัจจัยจากภายนอก สภาพแวดล้อม ปัญหาจากสังคมก็มีส่วนที่จะส่งผลกระทบต่อให้เกิดปัญหาภายในครอบครัวได้ (ปัญหาครอบครัว สาเหตุความขัดแย้งและแนวทางแก้ไข (2559). พบแพทย์ดอทคอม. <https://rb.gy/dinaey>)

เนื่องจากประเทศไทยในปัจจุบันมีความเจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็วทางด้านวัตถุ แต่เกิดความเสื่อมทางด้านจิตใจ ค่านิยมและสังคมคนไทยประพฤติปฏิบัติที่แสดงถึงความเสื่อมทางจิตใจอย่างเห็นได้ชัดเจนนหลายประการ เช่น นิยมวัตถุ นิยมความหรูหราฟุ่มเฟือย ยกย่องคนรวย โดยไม่คำนึงถึงว่าจะร่ำรวยมาได้โดยวิธีใด เกิดการแข่งขันเอารอดเอาเปรียบ ไม่คำนึงถึงคุณธรรม จริยธรรม การเบียดเบียนเอารอดเอาเปรียบนั้นนอกจากจะเบียดเบียนกันเองแล้ว ยังเบียดเบียนรุกรานธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอีกด้วย ที่ดิน ป่าไม้ แม่น้ำ สภาพธรรมชาติถูกรุกราน ยึดครอง ถูกทำลาย สภาพน้ำเน่าเสีย สภาพคนจนอยู่ใน สลัมท่ามกลางตึกสูงอันหรูหราใหญ่โต สภาพความยากจนแร้นแค้นของคนในชนบท และสภาพเสื่อมโทรมทางสังคม อันเกิดจากความเสื่อมทางจิตใจมีมากยิ่งขึ้น จะเห็นได้จากปัญหายาเสพติด โสเภณี โรคนอศและปัญหาอื่น ๆ รวมถึงการละเลยด้านศาสนา และประเพณี เป็นต้น

ปัญหาเหล่านี้ส่งผลให้เยาวชนที่อยู่ในสภาวะที่ยังไม่พร้อมจะช่วยเหลือสังคม หรือแก้ไขปัญหาคู่ชีวิตยังไม่ได้ จนกลายเป็นปัญหาสังคมเสียเอง เนื่องจากเยาวชนขาดการอบรมกล่อมเกลาคาดความใกล้ชิดสนิทสนมทั้งจากครอบครัวทั้งจากสังคมแวดล้อมจากสังคม เช่น พ่อแม่ไม่มีเวลาให้ลูก ไม่เคยใกล้ชิดลูก ไม่เคยแนะนำกล่อมเกลารือเป็นตัวอย่งที่ดี เหล่านี้ล้วนเป็นพื้นฐานของการขาดความสัมพันธ์สืบเนื่องกัน ความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นการสืบทอดความคิด ความเชื่อ ประเพณี แนวปฏิบัติต่อตนเองและสังคม จากการขาดปัจจัยดังกล่าวทำให้เกิด

ปัญหาที่นำไปสู่ตัวเองและสังคม (สังคมไทยปัจจุบัน. (ม.ป.ป.) สภาพปัญหาสังคม

.<https://sites.google.com/site/sangkhmthiypaccuban/>)

ปัญหาความรุนแรงและการล่วงละเมิดทางเพศมักเป็นปัญหาที่พบมากในเยาวชน โดยปัญหาที่เกิดขึ้นเกินครึ่งเกิดจากคนใกล้ชิดตัว-ครอบครัว เปิดสถิติพบผู้ถูกระทำอายุน้อยสุด 5 ขวบถูกข่มขืน และกลุ่มเสี่ยงอันดับหนึ่งคือนักศึกษา สถิติเหยื่อผู้ถูกระทำร้อยละ 60.6 พบว่าเป็นกลุ่มเด็กและเยาวชน อายุ 5-20 ปี, รองลงมา ร้อยละ 30.9 อายุ 41-60 ปี สำหรับอาชีพของผู้ถูกระทำ อันดับหนึ่ง เป็นนักเรียน/นักศึกษา ร้อยละ 60.9 รองลงมาคือ ลูกจ้าง ร้อยละ 21.6 ค้าขาย ร้อยละ 5.2 และเป็นกลุ่มเด็กเล็ก ร้อยละ 4.2 ส่วนสถานที่เกิดเหตุ ส่วนใหญ่เกิดในที่พักของผู้ถูกระทำ ที่พักของผู้กระทำและเกิดเหตุในที่เปลี่ยว ถนนเปลี่ยว เมื่อลงลึกถึงความสัมพันธ์ของผู้กระทำและผู้ถูกระทำ พบว่า ส่วนใหญ่เป็นคนที่รู้จักคุ้นเคยและเป็นบุคคลในครอบครัว

จะเห็นได้ว่าความสัมพันธ์ที่เป็นคนใกล้ชิด, คนรู้จักคุ้นเคยส่วนใหญ่เกิดขึ้นในประเภทข่มขืน และมีหลายกรณีที่ถูกกระทำ มักอาศัยความไว้วางใจเชื่อใจ ล่อลวงกระทำการข่มขืน ส่งผลกระทบต่อผู้ถูกระทำ คือ หวาดผวา/ระแวง/กลัว ร้อยละ 26.1 ที่น่าห่วงคือ ถูกบังคับให้มีเพศสัมพันธ์หลายครั้ง/ยาวนาน ร้อยละ 12.8 ถูกขู่ฆ่าหากขัดขืน ข่มขู่ห้ามบอกใคร ร้อยละ 12.7 ถูกทำร้ายร่างกายสาหัสร้อยละ 12

“เมื่อเกิดปัญหาขึ้นแล้ว ครอบครัวควรให้กำลังใจและควรสร้างความคิดที่ช่วยเสริมความมั่นใจให้กับผู้ถูกระทำ ยอมรับในสิ่งที่เกิดขึ้น เพื่อลดความหวาดกลัว สิ้นหวัง แต่กล้าเผชิญกับสิ่งที่เกิดขึ้น และถึงเวลาที่เราควรมีหลักสูตรการเรียนรู้ทั้งในระดับโรงเรียนให้เคารพในเนื้อตัวร่างกายของผู้หญิง บุคคลในหน่วยงาน ควรมีความรู้ ความเข้าใจในประเด็นปัญหาความรุนแรงทางเพศที่ละเอียดอ่อน ไม่กระทำซ้ำผู้ถูกระทำหรือจัดการปัญหาด้วยการมองว่าเป็นปัญหาของผู้หญิง อีกทั้งในระบบการเยียวยาผู้ถูกระทำ ความรุนแรงทางเพศ ต้องดูแลแบบต่อเนื่อง เน้นการทำงานกับพลังภายในของผู้ถูกระทำด้วย เพื่อให้ได้เห็นคุณค่าภายใน เห็นศักยภาพความสามารถของตนเองเพราะการข่มขืนไม่ได้เพียงแต่ทำร้ายร่างกายเท่านั้น แต่ทำลายคุณค่าภายในอีกด้วย” - น.ส.จรรย์ ศรีสวัสดิ์-

จากสถิติพบว่าผู้เสียหายเข้าสู่กระบวนการของตำรวจมีแนวโน้มสูงขึ้น แต่ที่ยังเป็นปัญหาคือ ผู้เสียหายส่วนใหญ่ไม่กล้าเข้าสู่กระบวนการยุติธรรม เพราะอายุ ไม่กล้าเปิดเผย เก็บความทุกข์ไว้เพียงลำพัง เหยื่อผู้ถูกคุกคามหรือล่วงละเมิดมักจะถูกตกเป็นผู้ที่ถูกสังคมตั้งคำถามอยู่เสมอ แทนที่จะเป็นฝ่ายผู้กระทำ และการที่หาหลักฐานมาพิสูจน์ได้ยากส่งผลให้ผู้กระทำลอยนวลอยู่ร่ำไป โดยเฉพาะเหยื่อที่อยู่ในครอบครัวที่มีฐานะยากจนหรือกลุ่มคนชนชั้นแรงงานมักพบเจอปัญหานี้และไม่สามารถทำอะไรได้เนื่องจากในสังคมสถานะหรือสภาพครอบครัวของคนเรายังมีความแตกต่างกัน มีวิธีการดูแลหรือความเป็นอยู่ที่ต่างกัน รวมถึงสภาพแวดล้อม ปัจจัยภายนอกที่อาจส่งผลให้เกิดความสั่นคลอนของสถาบันครอบครัว โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านโครงสร้างและ

ความสัมพันธ์หรือพันธะระหว่างสมาชิกภายในครอบครัว (เวิร์คพอยท์ทูเดย์. (2561, 20 ตุลาคม). เปิดสถิติความรุนแรงทางเพศในไทยพุ่ง. <https://rb.gy/tburuf>)

บทละครเรื่อง กว่าจะถึง...สองพี่น้อง ได้ดัดแปลงมาจากบทละครเรื่อง North of Providence ของ Edward Allan Baker โดย นางสาวชุตติกาญจน์ พิกุลทอง เป็นบทละครที่นำเสนอเรื่องราวของตัวละครหลักที่กำลังพบเจอปัญหาจากคนในสังคมและปัญหาระหว่างคนในครอบครัวที่มีความขัดแย้งกันจนทำให้คนในครอบครัวไม่ได้เป็นครอบครัวที่ปกติเหมือนเดิม โดยเรื่องราวนี้ได้นำเสนอผ่านตัวละครพี่น้องสองคนที่มีบาดแผลในใจต่อกันเมื่อตอนวัยเด็ก โดยที่ทั้งคู่ไม่เปิดใจที่จะพูดคุยกัน จนทำให้ปัญหาเหล่านี้ส่งผลมาถึงปัจจุบัน เนื่องจากพวกเขาต้องกลับมาเจอกันอีกครั้งเพราะพวกเขากำลังจะสูญเสียคนในครอบครัวก่อนที่จะทุกอย่างจะสายเกินไป

นิสิตผู้ศึกษามีความตั้งใจอย่างยิ่งที่จะสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาครอบครัว และความสำคัญของคนในครอบครัว ทั้งนี้เพราะนิสิตผู้ศึกษาได้ศึกษาเกี่ยวกับประเด็นของเรื่องครอบครัวนั้น ซึ่งเป็นประเด็นที่จะช่วยให้ผู้คนได้ตระหนักถึงความสำคัญของคนในครอบครัวว่าถึงแม้ว่าคนในครอบครัวจะมีปัญหามากน้อยเพียงใด สุดท้ายแล้วคนในครอบครัวย่อมเป็นคนในครอบครัว เมื่อเรากล้าที่จะยอมรับความจริง เผชิญหน้ากับปัญหาและพูดคุยกัน เพื่อปรับความเข้าใจ มักเป็นสิ่งที่ดีเสมอ อีกทั้งละครเรื่องนี้ยังถูกปรับเปลี่ยนให้มีความทันสมัยมากขึ้นเพื่อเพิ่มอรรถรส โดยการปรับเปลี่ยนรูปแบบของเรื่องให้เป็นละครในรูปแบบออนไลน์และมีการนำเสนอผ่านการสนทนาแบบวิดีโอของตัวละครอีกด้วย

1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อศึกษากระบวนการสร้างสรรค์งานละครออนไลน์ เรื่อง “กว่าจะถึง...สองพี่น้อง”

1.2.2 เพื่อเรียนรู้การปฏิบัติงานจริงและการนำเสนอการสร้างสรรค์ละครออนไลน์ เรื่อง

“กว่าจะถึง...สองพี่น้อง”

1.2.3 เพื่อนำเสนอสื่อละครที่สะท้อนประเด็นปัญหาในครอบครัว

1.3 ขอบเขตการศึกษา

1.3.1 ศึกษากระบวนการและขั้นตอนการทำงานการกำกับแสดงเรื่อง “กว่าจะถึง...สองพี่น้อง”

1.3.2 ศึกษากระบวนการและขั้นตอนการทำงานการแสดงเรื่อง “กว่าจะถึง...สองพี่น้อง”

โดย นายอรรคพร พูลสวัสดิ์

รับบท เจ

นางสาวณิชา ปิยะวัฒนานนท์ รับบท จูน

1.3.3 ศึกษากระบวนการและขั้นตอนการทำงานการออกแบบฉากเพื่อการแสดงเรื่อง “กว่าจะถึง...สองพี่น้อง”

โดย นางสาวบัณ ฑิตาธงสุวรรณ

1.3.4 ศึกษากระบวนการและขั้นตอนการทำงานการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง เรื่อง “กว่าจะถึง...สองพี่น้อง”

โดย นางสาวปานใจ ใจแปลง

1.3.5 ศึกษากระบวนการและขั้นตอนการทำงานการออกแบบแสงและเทคนิคพิเศษเพื่อการแสดง เรื่อง “กว่าจะถึง...สองพี่น้อง”

โดย นางสาวศุภนันท์ บุญเพ็ง

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.4.1 ได้เรียนรู้กระบวนการสร้างสรรค์งานละครออนไลน์

1.4.2 ได้เรียนรู้แนวคิดทฤษฎีและการปฏิบัติงานจริงในการสร้างสรรค์ละครออนไลน์

1.4.3 ได้พัฒนาทักษะด้านการกำกับการแสดง การแสดง และการออกแบบเพื่อการแสดงละครออนไลน์

บทที่ 2

ข้อมูลสัมพันธ

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอ ตามหัวข้อ ดังนี้

- 2.1 ข้อมูลสัมพันธด้านการกำกับแสดง
- 2.2 ข้อมูลสัมพันธด้านการแสดง
- 2.3 ข้อมูลสัมพันธด้านการออกแบบฉากเพื่อการแสดง
- 2.4 ข้อมูลสัมพันธด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง
- 2.5 ข้อมูลสัมพันธด้านการออกแบบแสงเพื่อการแสดง

2.1 ข้อมูลสัมพันธด้านการกำกับแสดง

2.1.1 ประวัติผู้แต่ง Edward Allan Baker

Edward Allan Baker เป็นนักเขียนบทละครในนิวยอร์ก เขาเติบโตขึ้นมาในพรอวิเดนซ์ โรดไอแลนด์ เขามีพี่น้องทั้งหมด 8 คนและเป็นลูกคนโต โดยมีแม่เป็นชาวอิตาลีและพ่อเป็นชาวไอริช/อังกฤษ “ผมเป็นแค่เด็กชนชั้นแรงงานที่ชอบเล่นเบสบอลและบาสเก็ตบอล” เขากล่าว จนกระทั่งเขาพบแรงบันดาลใจที่บริษัทโรงละครท้องถิ่นแห่งหนึ่งและตัดสินใจเลือกเส้นทางชีวิตของเขา “ผมโชคดีมาก ในช่วงเริ่มต้นอาชีพการงานที่มี Edward Albee เป็นที่ปรึกษา และเขาเป็นคนที่แนะนำให้ผมเขียนบทละครเดี่ยว เพราะพวกเขาเพิ่งเริ่มกลับมาเป็นศิลปะในช่วงปลายทศวรรษ 70 และ ต้นยุค 80

บทละครของเขาแนว One Act Plays ผลิตขึ้นทั่วสหรัฐอเมริกา แคนาดา และยุโรป เป็นบทละครที่โด่งดังไปทั่วโลก ได้แก่ North Of Providence, Dolores, Rosemary With Ginger, Face Divided, A Dead Man's Apartment, Up, Down, Mafia On Prozac และ Lila On The Wall บทละครที่โดดเด่นที่สุดในบรรดาบทละครเรื่องอื่น คือ เรื่อง Dolores ซึ่งได้รับการแปลบทละครนี้ถึง 5 ภาษา และเขายังเป็นนักเขียนที่ประสบความสำเร็จนอกละครบรอดเวย์ ได้แก่ ละครเรื่อง Prairie Avenue, American Storage และ The Framers

นอกเหนือจากอาชีพนักเขียนที่ได้รับรางวัลแล้วเขายังได้สอนศิลปะการละครบนชายฝั่งตะวันออก ตั้งแต่ปี 1975 ตั้งแต่ฟลอริดาไปจนถึงคอนเนตทิคัต หลังจาก 12 ปีในตำแหน่งศาสตราจารย์ด้านการเขียนบทและการเขียนบทละครที่ Sarah Lawrence College ใน Bronxville เขาได้รับคัดเลือกในปี 2548 ให้ดำรงตำแหน่งประธานองค์ประกอบการเขียนบทละครในโครงการปริญญาโทของ The Actors Studio Drama School ที่มหาวิทยาลัย Pace

“ฉันไม่เคยพูดว่า 'เขียนสิ่งที่คุณรู้' ฉันบอกนักเรียนเสมอว่า 'เขียนสิ่งที่คุณรู้สึก คุณรู้สึกเข้มแข็งเกี่ยวกับอะไร' จากนั้นแบ่งปัน” เขากล่าว



ภาพที่ 2.1 : Chris Kocher.(2560).ภาพนักเขียน

สืบค้นจาก<https://www.pressconnects.com/story/entertainment/2017/04/04/know-theatre-stages-one-act-plays-baker/100055366/>

2.1.2 ประวัติความเป็นมาของบทละครเรื่อง North of Providence

ผู้ศึกษาได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากเว็บไซต์ออนไลน์เกี่ยวกับที่มาและจุดเริ่มต้นของบทละครพบว่าจุดเริ่มต้นของบทละครเรื่อง North of Providence นั้น มาจากเรื่องใกล้ตัวของผู้เขียน เนื่องจากผู้เขียนมีลักษณะคล้ายกับตัวละครในเรื่อง เขาเคยอาศัยอยู่ใน โพรวิเดนซ์ โรดไอแลนด์ซึ่งเป็นสถานที่ภายในเรื่อง และมีบทบาทหรือสถานะการใช้ชีวิตในชนชั้นแรงงานเหมือนตัวละคร เขาเห็นชีวิตของผู้คนที่อยู่ชนชั้นนี้ และการต่อสู้เพื่อดิ้นรนให้หลุดพ้นจากปัญหาต่างๆที่มาจากตัวตนของผู้คนและจากสภาพแวดล้อมรอบข้าง ภาวะของเด็กวัยรุ่นในสมัยนั้น ความเท่าเทียม หรือปัญหาจากสังคมที่ส่งผลให้ผู้คนที่ต้องต่อสู้ เพื่อเปลี่ยนสถานะของตัวเองขึ้นมาจากชนชั้นแรงงาน เขาจึงได้เขียนบทละครเรื่องนี้ขึ้นมา และยกมาประเดิมมา เพื่อเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงสิ่งที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับสภาพชีวิต สถานะความเป็นอยู่ และปัญหาที่เกิดจากสังคม สภาพแวดล้อมต่างๆว่าพวกเขาต้องมีความดิ้นรนและพบเจอปัญหาจากสังคม และตนเองอย่างไรบ้าง

2.1.3 ความหมายของการกำกับการแสดง

ในการผลิตละครผู้กำกับถือเป็นหัวใจสำคัญของการปฏิบัติการ ผู้กำกับการแสดงได้รับมอบหมายให้รับผิดชอบต่อการตัดสินใจต่างๆ โดยจะส่งผลกระทบต่องานละครเรื่องนั้นๆ ทั้งในด้านศิลปะและงบประมาณที่ละครเรื่องนี้จะเสีย สิ่งสำคัญที่สุดของผู้กำกับการแสดงคือการยอมรับจากบุคคลฝ่ายต่างๆในทีมงาน ผลงานของผู้กำกับจะเป็นภาพสะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อใจของผู้ร่วมงานที่มีต่อผู้กำกับการแสดง

ผู้กำกับการแสดงเป็นบุคคลที่ให้รายละเอียดและเลือกองค์ประกอบต่างๆของละคร ซึ่งจะมีผลกับความสำเร็จของละครเรื่องนั้น การเลือกและการชี้แนะโดยการทำงานประสานสัมพันธ์กันกับฝ่ายต่างๆ มีความสำคัญอย่างมาก ผู้กำกับเป็นผู้ที่รับผิดชอบสูงสุดในทีมงานฝ่ายศิลปะ เป็นจุดเริ่มต้นและศูนย์รวมที่ให้ออกภาพในการแสดงออกทางศิลปะ นับตั้งแต่ การแสดง การออกแบบ และการนำศิลปะแขนงต่างๆ อาทิ การเต้นรำและดนตรีมารวมกันเข้าอย่างได้สัดส่วน ทำให้เกิดผลรวมคือ ละครที่มีความสมบูรณ์และมีคุณค่าเหมาะสมที่จะเสนอต่อผู้ชม โดยที่ผู้กำกับต้องสละอัตตาของคนแบะยอมรับฟังความคิดเห็นของทีมงานเพื่อนำไปแก้ไข หรือปรับปรุงในการทำวนต่อไป เพราะสุดท้ายแล้วผู้กำกับที่ดีย่อมอยากเห็นผลงานที่ดีที่สุดออกสู่สายตาของผู้ชมมากกว่าการทำงานในแบบของตนโดยไม่สนใจคุณภาพของงานชิ้นนั้นๆอย่างจริงจัง

2.1.4 บทบาทและหน้าที่ของผู้กำกับการแสดง

สิ่งที่ถือว่าเป็นบทบาทหน้าที่ของผู้กำกับที่สำคัญของผู้กำกับการแสดงก็คือ ความรับผิดชอบต่อหน้าที่ เวลา และสารที่จะสื่อ ไปให้ถึงคนดูนั้นสำคัญ และอีกสิ่งหนึ่งที่สำคัญมาก ๆ นั้นก็คือ การเป็นคนกลางที่จะทำให้ทุกๆฝ่ายทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีความสุข เพราะในการทำละครนั้นเราจะต้องทำงานด้วยกันร่วมแรงร่วมใจกันทำทุกคนล้วนมีความรู้สึก ทุกคนมาทำงานด้วยใจที่มุ่งมั่นอยากจะทำให้ารนั้นไปถึงผู้ชม ดังนั้นผู้กำกับการแสดงจึงมีหน้าที่คอยประสานงานอำนวยความสะดวกดำเนินงานให้เดินไปได้ด้วยดี ทำให้ทุกฝ่ายเข้าใจตรงกันว่า เราจะนำสารไปถึงคนดูได้อย่างไร เราทุกคนจึงต้องเข้าใจกันและกัน เข้าใจถึงสารที่เราจะสื่อให้ไปถึงผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพภายใต้การเคารพในหน้าที่ของกันและกัน ดังคำกล่าวที่ว่า “เป็นผู้ที่รับผิดชอบในการเลือกเฟ้น จัดแบ่งงาน และวางโครงงานด้านศิลปะของการจัดแสดงทั้งหมด เขาเป็นผู้นำ ผู้ประสานงาน ผู้ชี้ทาง ผู้เชื่อมโยง ส่วนประกอบนานาชนิดทั้งหมดซึ่งรวมเข้าเป็นผลงานละครเข้าด้วยกัน ละครเรื่องใดผ่านการจินตนาการของเขาจะสะท้อนลักษณะบางอย่างของตัวเขาออกมาด้วย” (นพมาศ ศิริกายะ, 2525: 153 อ้างอิงในดังกมล ณ ป้อมเพชร, 2558)

หน้าที่ที่ดีที่สุดของบุคคลที่ได้ชื่อว่าคือผู้กำกับการแสดงนั้น คือ ความรับผิดชอบ ไม่ว่าจะไรก็ตามที่จะเกิดขึ้นในงานนั้นๆ ล้วนต้องผ่านการตรวจสอบจากผู้กำกับทั้งสิ้น ดังนั้นทุกสิ่ง ทุกอย่างที่ออกมาสู่สายตาผู้ชมนั้นล้วนเป็นความรับผิดชอบของผู้กำกับการแสดง ดังคำกล่าวที่ว่า “แม้ไม่ได้แสดงเอง แต่ผู้กำกับการแสดงเป็นผู้รับผิดชอบต่อการแสดงทุกอย่างบนเวที แม้ว่าจะไม่ออกแบบเอง แต่ผู้กำกับการแสดงรับผิดชอบต่อภาพทุกอย่างบนเวที” (นพมาศ ศิริกายะ, 2525: 154 อ้างอิงในดังกมล ณ ป้อมเพชร, 2558)

2.1.5 การวิเคราะห์และการตีความของบทละครในการกำกับการแสดง

การวิเคราะห์และการตีความบทละครในฐานะผู้กำกับนั้นเป็นหน้าที่ที่มีความสำคัญเป็นอย่างมาก เนื่องจากผู้ประพันธ์เองก็มีสารที่ตนเองต้องการจะสื่อสารในฐานะผู้ประพันธ์เช่นกัน ฉะนั้นการที่ผู้ศึกษานำบทละครเรื่องนี้มาถ่ายทอด ผู้ศึกษาเชื่อว่าเราสามารถเลือกประเด็นและตีความบทละครใหม่ได้ แต่โดยส่วนตัวผู้ศึกษา ก็ยังคงประเด็นหลักของผู้ประพันธ์ไว้ พร้อมทั้งนำเสนอสารที่ตัวผู้ศึกษาต้องการจะสื่อ และถ่ายทอดออกมาให้กับผู้ชมควบคู่กันไปด้วย

2.1.6 ความคิดหลักของบทละครที่ใช้ในการกำกับการแสดง

จากการตีความบทละครนั้นจะเป็นสิ่งที่ช่วยให้ผู้กำกับสามารถกำหนดทิศทางของการกำกับการแสดงหรือกำหนดแนวทางในการทพงานของฝ่ายต่างๆได้ จากการศึกษาพบว่าบทละครเรื่องนี้มีประเด็น

ที่ต้องการจะเล่าคือ เรื่องที่ผิดพลาดในชีวิตเรื่องหนึ่งไม่ใช่สิ่งสุดท้ายที่จะนำมาลิมิตชีวิตเราไว้ไม่ให้เราก้าวต่อไปข้างหน้า เราทุกคนล้วนมีเรื่องผิดพลาด และในเรื่องนี้ยังมีประเด็นแทรกเกี่ยวกับกับคนในครอบครัวอีกด้วย

2.2 ข้อมูลสัมพันธด้านการแสดง เรื่อง “กว่าจะถึง..สองพี่น้อง”

2.2.1 ความหมายของการแสดง และนักแสดง

ศิลปะการแสดง เป็นคำที่ใช้เทียบคำภาษาอังกฤษว่า Performance Arts หมายถึง ศิลปะที่เกี่ยวข้องกับการแสดง ซึ่งเป็นได้ทั้งแบบดั้งเดิมหรือประยุกต์ ได้แก่ การละคร การดนตรี และการแสดงพื้นบ้าน นอกจากนี้ ยังมีผู้ให้คำจำกัดความของคำว่าศิลปะการแสดงอีกหลายรูปแบบ อาทิ อริสโตเติล (Aristotle) นักปราชญ์ชาวกรีก ให้คำนิยามคำว่า ศิลปะการแสดง คือ การเลียนแบบธรรมชาติ ลีโอ ตอลสตอย ให้คำจำกัดความว่า เป็นการสื่อสารอย่างหนึ่งระหว่างมนุษย์ด้วยการใช้คำพูดถ่ายทอดความคิด และศิลปะของการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึก

ดับเบิลยู.เอช. ปาร์กเกอร์ (W.H.Parker) กล่าวว่า ศิลปะการแสดง คือ การแสดงออกถึงจินตนาการ ความปรารถนาในจิตใจของมนุษย์ชาติ รองศาสตราจารย์ สดใส พันธุ์โกลม ผู้ก่อตั้งภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ระบุว่า ศิลปะการแสดง คือ ศิลปะที่เกิดขึ้นจากการนำภาพจากประสบการณ์และจินตนาการของมนุษย์มาผูกเป็นเรื่อง และจัดเสนอในรูปแบบของการแสดง โดยมีผู้แสดงเป็นผู้สื่อความหมายและเรื่องราวต่อผู้ชม

ศิลปะการแสดง คือ การแสดงออกถึงจินตนาการ ความปรารถนาในจิตใจของมนุษย์" ในขณะที่การแสดงเป็นสัญชาตญาณอย่างหนึ่งของมนุษย์ เราทุกคนมีความปรารถนาอยากเป็นนักแสดงเสมอ บางครั้งความรู้สึกนี้อาจถูกเก็บซ่อนไว้ภายในใจ ความรู้สึกอยากเป็นนักแสดงเกิดขึ้นกับทุกๆ คน และเป็นความรู้สึกที่อยากแสดงออก อยากถ่ายทอดระบายความรู้สึกในสิ่งที่ตนประทับใจอย่างเปี่ยมล้นหรือบางครั้งเพียงเพื่อต้องการสื่อสารให้ผู้อื่นได้รับรู้ เป็นความจริงว่าความรู้สึกอยากแสดงออกของเรานั้นไม่มีในงานศิลปะแขนงอื่น ไม่ใช่เราทุกคนอยากจะเป็นนักดนตรี จิตรกร ประติมากร สถาปนิก นักประพันธ์ ด้วยเหตุนี้ความเป็นนักแสดงจึงได้รับความสนใจมากเป็นพิเศษ มนุษย์เราทุกคนเป็นนักแสดงได้ทั้งนั้น ไม่ว่าจะมากหรือน้อยก็ตาม เพราะการแสดงไม่ว่าจะอยู่ในรูปแบบใด ลักษณะใด จะเป็นการกระทำที่ยั่วยวนจิตใจมนุษย์ได้มากที่สุด เราสนใจพฤติกรรมของมนุษย์ด้วยกัน และพร้อมที่จะแสดงออกเช่นกัน นอกจากนั้นในบางครั้งเราแสสร้งแกล้งทำคิดว่าเราเป็นบุคคลอื่น

ศิลปะการแสดงจึงเปรียบเสมือนเป็นเครื่องมือที่มนุษย์เราใช้เป็นตัวกลางในการเชื่อมโยงอารมณ์ความรู้สึก ความคิดของตน เพื่อถ่ายทอดให้บุคคลอื่นได้เข้าใจรับรู้ถึงสิ่งที่ตนต้องการจะแสดงออก การ

แสดงถือเป็นการศิลปะของการสื่อสารที่ปรากฏภาพเป็นรูปธรรม ซึ่งผู้ชมรับรู้และเข้าใจได้ง่ายโดยไม่ยุ่งยากในการตีความ ส่วนอารมณ์ความรู้สึกแม้จะอยู่ในรูปลักษณะที่เป็นนามธรรมก็จริง แต่ผู้ชมทุกๆ ไปสัมผัสสัมผัสได้โดยตรงจากผู้แสดง (เทววรรณ เมืองเกิด, 2553: ออนไลน์)

การแสดง คือ ศิลปะของการทิ้งบุคลิกของตนเอง แล้วนำเอาบุคลิกความรู้สึกของตัวละครมาสวมใส่ และทำให้การสวมใส่นั้นดูเป็นจริงเป็นจังสำหรับผู้ชม”การแสดงจึงเหมือนการถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร ผู้แสดงต้องสวมใส่บุคลิกนั้นอย่างมีชีวิต ต้องรู้สึกในบทบาทการแสดง หากการแสดงเป็นเพียงการเสแสร้งแกล้งทำหรือเพียงให้ดูเหมือนจริงผู้ชมก็จะสังเกตเห็นถึงข้อบกพร่องเหล่านั้นได้

นักแสดง คือผู้ที่สวมบทบาทเป็นตัวละคร เพื่อถ่ายทอดเรื่องราว และความรู้สึกนึกคิด ที่อยู่ในบทละคร มาสู่ผู้ชม” ดังนั้น ในกลุ่มผู้ทำงานละคร นักแสดงคือผู้ที่อยู่ใกล้ชิดผู้ดูมากที่สุด ผลงานของงานละคร ไม่ว่าจะเป็น บท การกำกับ การแต่งกาย การออกแบบฉาก หรือ แม้การแต่งหน้า ล้วนถูกถ่ายทอดมายังผู้ชมโดยผ่านตัวนักแสดง จึงอาจกล่าวได้ว่า ในการแสดงละครแต่ละครั้ง เราสามารถตัดทุกสิ่งทุกอย่างออกได้ ยกเว้นตัวนักแสดงกับผู้ชม

ความเป็นจริงนี้ ไม่อาจ จะทำให้ นักแสดงกลายเป็นคนวางตัวเยื่อหยิ่ง แต่กลับตรงกันข้าม เพราะแท้จริงแล้ว การละคร เป็นการนำศาสตร์และศิลป์ทุกแขนงสาขามาจัดการร่วมกัน ความสำเร็จของละคร จึงเป็นการผสมผสานองค์ประกอบของศิลปะต่างๆอย่างสอดคล้องลงตัว

กลับมาพิจารณาอีกคำกล่าวที่ว่า "เราอาจสามารถตัดสิ่งต่างๆออกได้ยกเว้น นักแสดงกับคนดู" ประเด็นนี้ ทำให้เราต้องตระหนักว่า ความจริงคือ ในการทำละคร แต่ละครั้ง คนทุกคนในขณะทำงานการแสดง มีความสำคัญเท่าเทียมกัน และจะต้องสามารถสลับปรับเปลี่ยนบทบาท หน้าที่ได้เสมอ และพร้อมที่จะทำหน้าที่ได้อย่างสมบูรณ์ ไม่ยึดถือในตำแหน่งหน้าที่ใดหน้าที่หนึ่งอย่างตายตัว เพราะ หากขาดหน้าที่ฝ่ายใดไป ผู้ทำละครแต่ละคนต้องพร้อม จะต้องทำหน้าที่แทนกันได้หมด ไม่ว่าจะ เป็นคนเขียนบท อำนวยการสร้าง ตัวแสดงประกอบ และแม้แต่ผู้ดูแลฉาก และจัดเสื้อผ้า

พบว่า หลายครั้ง การแสดง ไม่มีบท นักแสดงเองก็จำเป็นต้องร่วมสร้างบทขึ้นมา เพราะไม่เช่นนั้นแล้ว การแสดงก็เกิดขึ้นไม่ได้ และแม้ไม่มีฉากเพื่อการแสดงอย่างงดงาม นักแสดงก็จะต้องสามารถ กำหนดพื้นที่ใดๆขึ้น และใช้ภาษาท่าทาง คำพูด สร้างจินตนาการให้กับคนดูได้เห็น ฉากนั้นเป็นไปตามเรื่องอย่างดีที่สุด

นักแสดงมีหน้าที่ในการควบคุมร่างกาย จิตใจ น้ำเสียง อารมณ์ความรู้สึกด้วยจิตสำนึกและรู้สึกจริงใจในสิ่งที่ตนเองกระทำอย่างจริงจัง นอกจากนั้นผู้แสดงต้องจำบท คำพูด ต้องศึกษาถึงบุคลิกตัวละครนั้น โดยทิ้งบุคลิกความเป็นตนเองตลอดเวลาที่สวมบท เพื่อให้ผสมกลมกลืนกันไปกับการแสดงของตัวเอง

ละครอื่น การแสดงจึงคล้ายกับ "การเล่นสมมติ" เป็นความเพลิดเพลินที่มนุษย์เราทุกคนเล่นมาตั้งแต่วัยเด็ก ประสบการณ์เช่นนี้เป็นส่วนหนึ่งของชีวิตมนุษย์เราเกือบทุกคน ในความพยายามที่จะหลีกเลี่ยงจากความเห็นใจของตัวเอง ไปเป็นผู้อื่นไปมีชีวิตอยู่ในจินตนาการใหม่ ในสถานการณ์ใหม่ที่เราไม่อาจจะหาพบในชีวิตประจำวัน เราพยายามเสแสร้งคิดว่าเป็นผู้อื่น ในขณะที่มีจิตสำนึกปกติที่อยู่ทุกประการ การเสแสร้งเหล่านี้เป็นส่วนหนึ่งที่เราสามารถนำมาใช้ เพื่อประเมินผลของความเป็นนักแสดงได้ในที่สุดเราต้องไม่ลืมไม่ว่า ศิลปะการแสดงเป็นผลผลิตที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ของศิลปินนักแสดง และจากมันสมองของความเป็นมนุษย์นอกจากผลงานแล้ว สิ่งติดตามมาในความเป็นศิลปะก็คือ ความคิด ทักษะคติ ศิลปินนักแสดงสร้างขึ้นมาจากอารมณ์ ความรู้สึกจากจินตนาการบางครั้งเป็นความกดดันอย่างรุนแรงด้วยความเจ็บแค้น ความทุกข์ยาก ความอยุติธรรม ผลงานจึงไม่ได้แสดงออกแต่ในเรื่องของความสุข ความสมหวัง ความเอื้ออาทร หากแต่เป็นความรู้สึกที่อัดอั้นจากภายในที่ทรงพลัง รุนแรง บ่อยครั้งที่งานแสดง งานศิลปะเหล่านี้มีอิทธิพลอำนาจอย่างน่ามหัศจรรย์ สามารถเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้ชม ผู้เสพงานศิลปะเหล่านี้ได้ และบ่อยครั้งอีกเช่นกันที่งานศิลปะได้สร้างจิตสำนึกที่ดีและไม่ดีได้ (เทววรรณ เมืองเกิด, 2553: ออนไลน์)

2.2.2 หน้าที่ของนักแสดง

นักแสดงคือบุคคลที่สวมบทเป็น "ตัวละคร" ที่ถ่ายทอดเรื่องราวและความรู้สึกนึกคิดในบทละครมาสู่ผู้ชม เพราะนักแสดงเป็นผู้ที่ใกล้ชิดกับผู้ชมมากที่สุด นักแสดงจึงมีความสำคัญมากที่จะสวมบทบาทเป็นตัวละครเพื่อให้ผู้ชมเชื่อว่านักแสดงเป็น ตัวละคร นั้นจริงๆ และผลงานสร้างสรรค์ของฝ่ายต่างๆ ก็มีบทบาทต่อตัวนักแสดงเช่นกัน อาทิ บท การกำกับการแสดง การแต่งหน้า เสื้อผ้า ล้วนเป็นองค์ประกอบส่วนหนึ่งของนักแสดงทั้งสิ้น เพราะองค์ประกอบเหล่านี้จะถูกถ่ายทอดผ่านตัวนักแสดงโดยตรง

อาจจะบอกได้เลยว่า "นักแสดง" คือตัวกลางสำคัญในการผลักดันละครเลยทีเดียว เพราะฉะนั้นถ้าจะมองการแสดงกันชัดๆ ให้เห็นเนื้อหนังของละคร ก็ขอให้มองที่นักแสดงก่อน เพราะมีนักแสดงจึงมีการแสดง เปรียบอีกอย่างก็คือ นักแสดงก็คือรูปธรรมของละครที่สามารถจับต้องได้ เราก็สามารถพูดได้ว่า นักแสดงคือละครหรือละครก็คือนักแสดง และยังมีผู้กล่าวไว้อีกว่า เราอาจตัดสิ่งต่างๆ ออกได้ยกเว้นนักแสดงและคนดู ทำให้เราต้องตระหนักว่าความจริงคือในการทำละครแต่ละครั้ง คนทุกคนในคณะทำงานการแสดงมีความสำคัญเท่าเทียมกันและจะต้องสามารถสลับปรับเปลี่ยนบทบาทหน้าที่ได้เสมอ และพร้อมที่จะทำหน้าที่ได้อย่างสมบูรณ์ในหลายครั้งพบว่าการแสดงไม่มีบทนักแสดงเองก็จำเป็นต้องร่วมสร้างบทขึ้นมา เพราะไม่เช่นนั้นแล้วการแสดงก็เกิดขึ้นไม่ได้และแม้ไม่มีฉากเพื่อการแสดงอย่างงดงาม

นักแสดงก็ต้องสามารถ กำหนดพื้นที่ใดๆขึ้นและใช้ภาษาท่าทาง คำพูดสร้างจินตนาการให้กับคนดูได้ เห็นฉากนั้นเป็นไปตามเรื่องอย่างดีที่สุด

2.2.3 เครื่องมือของนักแสดง

ขณะที่จิตรกรรมมีสีและพู่กันเป็นอุปกรณ์ในการสร้างงาน หรือนักดนตรีใช้เครื่องดนตรีในการสร้างงาน นักแสดงก็ได้ใช้ร่างกายของตัวเองในการสร้างสรรค์ผลงานการแสดง ดังนั้นอุปกรณ์ของนักแสดงก็คือร่างกายของนักแสดงนั่นเอง ซึ่งหากพิจารณาให้ละเอียดจะสามารถแบ่งออกเป็นอุปกรณ์ภายนอกและอุปกรณ์ภายใน ดังนี้

2.2.3.1 อุปกรณ์ภายนอก หมายถึง ส่วนที่เห็นได้จากภายนอกของผู้แสดงได้แก่ รูปร่าง ลักษณะ หน้าตา อากัปกริยาท่าที การแสดงออก การเคลื่อนไหว ฯลฯ รวมถึงเสียงของนักแสดงอีกด้วย อุปกรณ์ภายนอกแบ่งออกได้เป็น 2 ส่วน ได้แก่

2.2.3.1.1 ร่างกาย(body) และการแสดงออก ร่างกายเป็นสิ่งที่มีความจำเป็นต่อนักแสดงเป็นอย่างมาก ดังนั้นนักแสดงจำเป็นต้องรู้จักร่างกายของตนเองและเตรียมพร้อมในการใช้งานอยู่เสมอ เพื่อที่จะได้รู้ว่าร่างกายของเรานั้นสามารถทำอะไรได้ และสามารถควบคุมหรือใช้ประโยชน์จากร่างกายของตนเองในการแสดง เพื่อสื่อสารไปยังคนดู (दन्यग़्ठर पिबुलसंग्ररुड, 2559: ออนไลน์)

2.2.3.1.2 เสียง(voice) เสียงมีความสำคัญสำหรับนักแสดงเท่ากับร่างกาย เพราะเป็น สื่อที่แสดงความรู้สึกนึกคิด และอารมณ์ออกมาให้ผู้อื่นเข้าใจความหมายได้ตามที่ต้องการ ซึ่งการพูดในละครจะต่างจากการพูดในชีวิตจริง เพราะมีผู้ชมเป็นจำนวนมาก เสียงพูดต้องชัดเจน ดังกังวาล ไพเราะ น่าฟัง เหมาะกับบทบาทของตัวละคร และแสดงความรู้สึกอารมณ์ที่เป็นธรรมชาติ น่าเชื่อ สมจริง ทำให้ผู้ฟังประทับใจ ในขณะที่ในชีวิตจริงการพูดอาจไม่ได้เรียบเรียงคำพูดให้สละสลวยมีเหตุผล อาจพูดเบา เสียงขาดเป็นท้วงๆ เสียงแหบแห้ง ตะกุกตะกักไม่น่าฟัง เป็นต้น ฉะนั้นนักแสดงควรที่จะสนใจฝึกซ้อมเรื่องการใช้เสียง การเปล่งเสียง และการพัฒนาคุณภาพเสียงให้มาก ไม่ใช่เพียงพูดบทให้คล่อง หรือเดินตามตำแหน่งต่างๆได้ถูกต้องเท่านั้น (दन्यग़्ठर पिबुलसंग्ररुड, 2559: ออนไลน์)

2.2.3.2 อุปกรณ์ภายใน หมายถึง ส่วนที่อยู่ภายในของผู้แสดง ได้แก่ ความคิด ความรู้สึก จิตใจ และอารมณ์ภายใน อุปกรณ์ภายในแบ่งออกได้เป็น 3 อย่าง ได้แก่

2.2.3.2.1 ความคิด และจินตนาการ(Mind and Imagination) หมายถึง การที่ตัวละครสามารถใช้ความคิดของตนให้คล้อยตามไปกับเรื่องราวของตัวละครที่กำลังแสดง โดยเชื่อว่าหากเป็นตนเองจริงๆที่ต้องตกอยู่ในสภาพเช่นนี้แล้ว ตนจะเป็นอย่างไร การที่สามารถคิดตามตัวละครได้ จะทำให้การแสดงออกมาของนักแสดงดูน่าเชื่อถือ และสมจริง

ส่วนจินตนาการ หมายถึง การคิด วาดภาพ ฟังเสียง ระลึกถึงกลิ่น รส การสัมผัสต่างๆ ได้ราวกับว่าสิ่งนั้นมีอยู่จริงๆตรงหน้า จินตนาการเป็นคุณสมบัติภายในที่จำเป็นยิ่งสำหรับนักแสดง นักแสดงที่มีจินตนาการที่ดีจะทำให้ผู้ชมมองเห็นภาพหรือรู้สึกตามนักแสดงไปด้วย (คมกฤษณ์, 2557: ออนไลน์ อ้างถึงในศิลปะการแสดงนิพนธ์โครงการศึกษาศิลปะการ ผลิตละครเวที เรื่อง รุมเมท, 2561: 18)

2.2.3.2.2 ความรู้สึก และอารมณ์(Emotion and Feeling) ความรู้สึกคือ ปฏิกริยาภายในจิตใจของมนุษย์ ที่เป็นผลมาจากประสาทสัมผัส ได้ถูกกระทบเข้ากับสิ่งต่างๆ ภายนอก ทำให้เกิดเป็นความรู้สึกต่างๆขึ้น เช่น ความรู้สึกพึงพอใจ เป็นสุข หรือความรู้สึกไม่พอใจ หรือความทุกข์ เป็นต้น ส่วนอารมณ์นั้นเป็นการเปลี่ยนแปลงทางจิตใจ ที่เป็นผลต่อเนื่องมาจากความรู้สึกที่เกิดจากสิ่งภายนอก หรือสิ่งที่อยู่ภายในตัวมนุษย์เอง กระทบเข้ากับจิตใจ และความคิด เช่น อารมณ์รัก อารมณ์โกรธ อารมณ์กลัว อารมณ์อิจฉา เป็นต้น เมื่อมีอารมณ์ มนุษย์จะมีความเปลี่ยนแปลงทางกายภาพบางอย่าง เช่น กล้ามเนื้อเกร็ง หัวใจเต้นแรง หน้าซีด ปากซีด ตาเหลือก เป็นต้น ลักษณะทางกายภาพนี้ จะเกิดขึ้นพร้อมๆกับการมีอารมณ์หนึ่ง จนแทบแยกไม่ออกว่าสิ่งใดเกิดขึ้นก่อนกัน จึงทำให้เกิดเป็นทฤษฎีการแสดงที่เรียกว่า Inside Out และ Outside In ซึ่งหมายความว่า รู้สึกจากข้างในก่อน แล้วจึงแสดงออกทางกายภาพ และการใช้กายภาพบังคับให้ความรู้สึกภายในเกิดขึ้นตามมา (คมกฤษณ์, 2557: ออนไลน์ อ้างถึงใน ศิลปะการแสดงนิพนธ์โครงการศึกษาศิลปะการ ผลิตละครเวทีเรื่อง รุมเมท, 2561: 18)

2.2.3.2.3 สมาธิ(Concentration) หมายถึง จิตใจที่แน่วแน่ พุ่งความสนใจไปยัง สิ่งที่ท่านกำลังทำอยู่ การแสดงจำเป็นอย่างยิ่งที่นักแสดงจะต้องพุ่งความสนใจไปกับบทบาท และเหตุการณ์ที่อยู่ตรงหน้าบนเวที เรียกว่าเป็นการสมาธิที่ถูกต้อง ทำให้การแสดงดูมีพลัง น่าเชื่อถือ สลื่นไหลไม่สะดุด แต่หากนักแสดงไม่มีสมาธิกับการแสดง แล้วอาจพุ่งความสนใจออกนอกเรื่องไป

เช่น เผลอไปคิดว่าวันนี้มีคนรู้จักมาดูต้นหรือไม่ หรือการคิดวิพากษ์วิจารณ์ตัวเองว่าวันนี้เล่นดีหรือไม่ การพุ่งความสนใจออกไปนอกเรื่องจากละครนั้น เรียกว่า เป็นการมีสมาธิผิดที่ ส่วนการพุ่งความสนใจไปที่ตัวเองตลอดเวลาขณะที่แสดงละครเรียกว่า นักแสดงมี Self-centered ซึ่งหากผู้ชมสังเกตดูๆ ก็จะทำให้เห็นว่านักแสดงคนนั้นหลุดออกจากสมาธิ และจะทำให้การแสดงไม่น่าเชื่อถือ ขาดพลัง ขาดความจริงในการแสดงในที่สุด

2.2.4 การเข้าถึงบทบาทของนักแสดง

ในการแสดงนักแสดงควรจะทำความเข้าใจกับตัวละครที่ตนได้รับบทบาท เพื่อที่จะได้รู้จักกับตัวละครเป็นอย่างดี เพราะเมื่อนักแสดงรู้จักตัวละครเป็นอย่างดี จะทำให้นักแสดงสามารถเข้าถึงบทบาท และแสดงออกมาโดยที่ไม่จำเป็นต้องพยายามเป็นตัวละคร การที่นักแสดงจะสามารถเข้าถึงบทบาทได้นั้น นักแสดงจำเป็นต้องทำความเข้าใจ วิเคราะห์ และค้นหาวิธีการแสดงที่เหมาะสมกับตนเอง

ในการวิเคราะห์ตัวละคร นักแสดงควรตั้งคำถามกับตัวละคร 5 คำถาม ได้แก่

- ฉันคือใคร (Who am I?)
- ฉันอยู่ที่ไหน (Where am I?)
- ฉันต้องการอะไร (What do I want?)
- อะไรคือสิ่งที่กีดขวางทำให้ฉันไม่ได้สิ่งที่ต้องการ (What is stopping me from getting what i want?)
- ฉันทำอย่างไร เพื่อให้ได้สิ่งที่ต้องการมา (How do I get what I want?)

นอกจากการตั้งคำถามกับตัวละครแล้ว นักแสดงยังจำเป็นที่จะต้องวิเคราะห์ถึงตัวละครอย่างละเอียดลึกซึ้งไปอีก ดังนี้

1). ลักษณะภายนอกตัวละคร (Appearance)

หมายถึง รูปลักษณ์ภายนอกของตัวละคร เช่น หน้าตา รูปร่าง สีผิว เชื้อชาติ รวมไปถึงลักษณะการแต่งตัวของตัวละคร

2). ลักษณะภายในตัวละคร Internal Characteristics

หมายถึง สิ่งที่อยู่ภายในจิตใจของตัวละคร เช่น นิสัย ความชอบ รสนิยม ทัศนคติ การแสดงออกด้านอารมณ์และจิตใจ

3). ภูมิหลังตัวละคร (Background)

หมายถึง สิ่งที่ตัวละครได้ประสบมาในอดีต เช่น เคยเป็นใคร โตมาแบบไหน อยู่ในสภาพแวดล้อมอย่างไร ซึ่งภูมิหลังของตัวละคร จะส่งผลไปยังลักษณะภายนอกและภายในของตัวละคร

4). ความต้องการของตัวละคร (Objective)

หมายถึง สิ่งที่ตัวละครต้องการมากที่สุด ซึ่งสิ่งที่คุณต้องการนั้น จะมีผลต่อการกระทำต่างๆที่ตัวละครได้ทำ

5). ความสัมพันธ์กับตัวละครอื่น (Relationship)

หมายถึง ความสัมพันธ์ที่ตัวละครมีต่อตัวละครตัวอื่น เช่น พ่อ แม่ สามี ภรรยา เพื่อน ร่วมงาน คัดรู้ ฯลฯ ซึ่งความสัมพันธ์จะส่งผลไปถึงความรู้สึก การกระทำ ที่ตัวละครมีต่อตัวละครอื่น

“ความเชื่อในบทบาทการแสดงเป็นเหมือนกับมนต์ขลังที่ทำให้ละครกลายเป็นความจริงขึ้นมาในโลกแห่งความฝัน ทำให้ทุกสิ่งที่เป็นเรื่องที่แต่งขึ้น สมมติขึ้นกลายเป็น จริงเป็นจิงน่า เชื่อ น่าติดตามทำให้นักแสดงสามารถแสดงออกด้วยการกระทำและ อารมณ์ความรู้สึกที่เต็มไปด้วยความจริงภายในอย่างจริงใจและมีศิลปะการแสดง ออกซึ่งกิริยาท่าทางของตัวละคร คือการ สวมบทบาทของตัวละครในเรื่องนั้นผู้แสดง จะต้องสร้างความเชื่อให้คนดูเกิดความเชื่อให้ได้ว่าตนและอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ประกอบ ฉากในเรื่องเป็นเรื่องจริง ๆ การที่ผู้แสดงจะมีความสามารถ ดีบท ได้อย่างสมจริงนั้น ผู้แสดงจะต้องศึกษาบทละคร ตัวละครที่ตนต้องแสดงอย่างละเอียดทุกแง่มุม นับตั้งแต่ บุคลิกลักษณะ นิสัยของตัวละคร กิริยาท่าทางอารมณ์ของตัวละคร ในการสร้าง ความเชื่อให้กับผู้ชมละคร ผู้แสดง จะต้องมีความเข้าใจการใช้จินตนาการเห็นภาพลักษณ์และ อุปนิสัยใจคอของตัวละครในบทละคร ถ้าผู้แสดงละครทำให้ผู้ชม เชื่อว่าสิ่งที่ปรากฏอยู่ตรงหน้า เขานั้นเป็นเรื่องจริงแสดงว่าผู้แสดงละครผู้นั้นดีบท แตกได้อย่างสมจริง ประหนึ่งว่าผู้แสดงกับตัว ละครเป็นบุคคลเดียวกันหรือกล่าวได้ว่า สามารถเข้าถึงศิลปะของการแสดงละคร” (دنۇشى ساغلىق، 2557: ออนไลน์)

2.3 ข้อมูลสัมพัทธ์ด้านการออกแบบฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก

2.3.1 ความหมายและหน้าที่ของฉาก

2.3.1.1 ความหมายของฉาก

สถานที่ที่เป็นสิ่งแวดล้อม หรือสภาพแวดล้อม สำหรับตัวละครและเป็นสำหรับการแสดงสถานที่นี้ได้รับการออกแบบเพื่อที่จะ เน้นการกระทำและความขัดแย้งของตัวละคร ฉาก(Setting)จะต้องบอกให้ทราบถึงสถานที่ในละครในเวลาใดเวลาหนึ่งที่แน่นอน เช่น กลางวัน กลางคืน ปีศักราชใด ยุคสมัยใดในประวัติศาสตร์ หรือฤดูกาลของปีที่เกิดเหตุการณ์ขึ้น แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงด้านกาลเวลาในฉากต่างๆ ต้องทำให้แลเห็นสภาพแวดล้อมของตัวละครอย่างเด่นชัด ต้องสามารถทำให้ทราบได้ว่าด้านนอก (Exterior)หรือด้านใน (Interior) ของสถานที่ และอยู่ในเมือง หรือนอกเมือง เป็นของจริง หรือจินตนาการ หรือเป็นความฝันKatharine Anne Ommanney และ Harry H. Schanker เจ้าของหนังสือ The Stage and the School กล่าว ไว้ว่า ฉากควรจะสามารถบอกผู้ชมได้ถึงบุคลิกลักษณะของตัวละคร สภาพแวดล้อมของตัวละคร ผลกระทบของสภาพแวดล้อมที่มีต่อชะตาชีวิต หรือวิถีชีวิตของตัวละคร และผลกระทบนั้นเป็นอย่างไร ในทางกลับกันบุคลิกภาพของตัวละครมีผลลัพธ์ต่อสภาพแวดล้อมของตัวละครอย่างไร เราสามารถสังเกตได้ว่า ความเกียจคร้าน ความมีคุณค่า ความหมาย ความรัก ความทนุทนอม ความผิดปรกติ ความขลังและอื่นๆของบุคคล จะสะท้อนให้เห็นได้ในบ้านที่อยู่อาศัยของตัวละคร และที่เครื่องประดับตกแต่งของห้องของผู้เป็นเจ้าของอย่างเด่นชัด

2.3.1.2 หน้าที่ของฉาก

ฉากมีความสำคัญในการแสดงละคร มีส่วนช่วยให้การแสดงนั้นดูสมจริงเป็นการช่วยสร้างบรรยากาศตอบสนองจินตนาการให้กับผู้ชม ให้สามารถรับรู้และสัมผัสได้ ซึ่งฉากที่ใช้ประกอบในการแสดงนั้นมีหลากหลายประเภท เช่น ฉากที่จำลองมาจากสถานที่จริง ฉากที่ใช้จินตนาการ เป็นต้น

2.3.1.3 คุณสมบัติของฉาก

- เปิดเผยความสัมพันธ์ระหว่างคนสองคน หรือคนหนึ่งกับที่อยู่อาศัย
- สามารถเผยตำแหน่งหน้าที่การงาน สถานที่ทำงาน อำนาจและตำแหน่งในครอบครัว

- ช่วยให้ผู้ชมสามารถมองรวมจุดหลัก บุคลิกลักษณะตัวละคร องค์ประกอบทางสัญลักษณ์ต่างๆ หรือรวมความสนใจบนเวที
- การจัดตำแหน่งตัวละครให้เป็นรูปสามเหลี่ยม (triangular blocking) สามารถครอบนักแสดงให้อยู่ในกรอบที่จัดว่าเป็นการเน้นให้เด่นชัด
- สามารถสร้างสรรค์บรรยากาศและอารมณ์ อันก่อให้เกิดปฏิกิริยาโต้ตอบของผู้ชมต่อตัวละคร และบทละครสามารถเกิดขึ้นได้จากการสื่อหน้าด้วยฉาก
- ต้องสร้างขึ้นจากความต้องการและความตั้งใจของผู้เขียนบทละครและจากการตีความหมายของผู้กำกับการแสดง
- ต้องเอื้ออำนวยต่อนักแสดงและการแสดง ไม่ครอบงำหรือข่มตัวละครให้ด้อยลง ไม่ข่มเสื้อผ้าที่นักแสดงสวมใส่อยู่
- ฉากต้องไม่เป็นอุปสรรคต่อการวางตำแหน่งตัวละครบนเวที และไม่ควรหักเหความสนใจของผู้ชมไปจากการกระทำของตัวละคร
- ต้องช่วยเสริมเนื้อหาของเหตุการณ์ในละคร ไม่ควรปิดบัง เนื้อหาของเหตุการณ์
- ควรเรียบง่าย (Simplicity) อันได้แก่ ความเรียบง่ายในการออกแบบ ความเรียบง่ายในโครงสร้าง และความเรียบง่ายในการเปลี่ยนฉากและเคลื่อนไหวฉาก
- การสร้างฉากควรยึดหลัก “ ใช้น้อยชิ้นที่สุดให้ทราบเรื่องราวมากที่สุด ” (Use the least to say the most)

2.3.1.4 สไตล์ของฉาก (Style of Scenery)

การสร้างฉากที่ผู้สร้างจะต้องคำนึงถึง คือ ต้องเลือกฉากให้เหมาะสมกับเหตุการณ์ต่าง ๆ ในเรื่อง อีกทั้งยังต้องมีความชัดเจนและสอดคล้องกับเนื้อเรื่องที่แสดง โดยประเภทของฉาก แบ่งได้หลายประเภท ดังนี้

1) Naturalism or Naturalistic setting คือ สไตล์ของฉากที่ถอดแบบมาจาก สถานที่จริง บรรยากาศจริงโดยทุกประการ (Extreme realism) คือ พยายามสร้างภาพให้เห็นเป็น ธรรมชาติที่ดูเป็นจริงมากที่สุด 100%

2) Realism or Realistic setting คือ สไตล์ของฉากที่มีพื้นฐานมาจากความเป็นจริง ตามธรรมชาติ 80-90% ทำให้ฉากดูเหมือนจริงที่สุด แต่ตัดทอนรายละเอียดปลีกย่อยที่ไม่มีความ จำเป็นทั้งหลายออกไป เพื่อกระชับและมีความหมาย เครื่องประกอบฉากการแสดงและเวทีของฉาก แบบ

Realistic setting จะได้รับการคัดเลือกอย่างพิถีพิถันและปรับปรุงแก้ไขเพื่อให้นักแสดงใช้ในการแสดงได้อย่างสะดวก มากยิ่งขึ้น

3) Suggestive realism or Suggestive setting or Simplified realism คือสไตล์ของฉากที่ตัดรายละเอียดสมจริงที่ไม่จำเป็นออกไปทั้งหมด แม้แต่กำแพงและฝ้าห้องก็ตัดทอนออกให้ เหลือแต่ส่วนที่สามารถแทนส่วนอื่น ๆ ได้เท่านั้น เป็นการใช้อ็องค์ประกอบของฉากเพียงส่วนหนึ่งแทน ส่วนที่เหลือทั้งหมดเป็นการย่อฉากให้ง่ายขึ้น

4) Selective realism or Pictorial realism คือสไตล์ของฉากแบบที่ใช้วิธีเลือก ส่วนประกอบของฉากที่มีความหมาย เฉพาะและเหมาะสมกับบทละครเรื่องนั้น ๆ เป็นบางชิ้นหรือ บางส่วน และนำมาขยายให้ได้รูปแบบ สีเส้นที่เหมาะสมและประกอบเข้าตามตำแหน่งต่าง ๆ จนได้ ภาพที่ต้องการเป็นการเน้นเรื่องการจัดภาพมากกว่าเรื่องรายละเอียดที่สมจริงไม่พยายามเสนอภาพที่เป็นจริงอย่างสมบูรณ์ พยายามบอกสถานที่ด้วยการนำความคิดแก่ผู้ชมโดยใช้เครื่องหมายหรือ สัญลักษณ์ เพื่อที่จะช่วยให้เกิดภาพรายละเอียดที่เป็นจริงในความคิดและจินตนาการของผู้ชมเอง

5) Impressionism or Impressionistic symbolism คือสไตล์ของฉากที่แสดงให้เห็นความลับที่ซ่อนอยู่ภายในจิตใจ เน้นเรื่องอารมณ์และการสื่อความคิดเห็น ไม่นับเรื่องรูปฟอร์ม ภาพที่เกิดขึ้นเป็นภาพเบลอ ๆ ฝัน ๆ จาง ๆ แผ่วเบา เป็นความพยายามที่จะรวมศิลปะทั้งหลายเข้าด้วยกัน เช่น จิตรกรรม ดนตรี แสง และการเต้นรำ ฯลฯ เน้นความประทับใจและความเรียบง่ายที่ดู สวยงาม

6) Symbolism or Nonrealistic setting คือสไตล์ของฉากที่เน้นมิติภาพความคิด และบรรยากาศของละครผ่าน เครื่องหมายหรือสัญลักษณ์และวัตถุที่ใช้เป็นเครื่องหมายที่มองเห็นนั้น อาจสื่อความรุนแรง ความก้าว ร้าว ความโหดเหี้ยม ความตาย ความ รัก ฯลฯ สัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ มักเป็นไปตามที่ผู้ออกแบบคิด คำนึงถึง

7) Expressionism or Expressionistic setting คือสไตล์ของฉากที่เป็นสัญลักษณ์ นิยมแบบเกินจริง (exaggerated symbolism) ด้วยจุดมุ่งหมายที่จะแสดงให้เห็นความกดดันทาง อารมณ์ของละครเรื่องนั้น ๆ ด้วยวิธีบิดเบือนหรือขยายรูปทรงของฉากให้สื่อถึงความกดดันในจิตใจ พยายามสื่อความคิด ที่มีมุมมองเป็นไปใน สายตาของตัวละครใดตัวละครหนึ่งที่สะท้อนหรือสร้างความ กดดันแก่ผู้ชม จุดมุ่งหมายหลักก็เพื่อ แสดงออก ซึ่งความคิดเกี่ยวกับความถูกต้อง ยุติธรรม หรือความ จริงที่เป็นไปของชะตาชีวิต

8) Formalism คือสไตล์ของฉากที่เคลื่อนออกจากความจริงออกไปอีกระดับ หนึ่งผู้ออกแบบสร้างสรรค์ฉากที่ไม่เป็นทั้งภาพสามมิติแบบpictorial ที่ดูเหมือนจริง หรือบ่งบอกว่า เป็น สมัยใด ประเทศใด หรือสถานที่ใด ฉากสไตล์นี้เน้นในเรื่องการทำรูปฟอร์มของฉากให้เป็น ลักษณะพื้นยกระดับต่าง ๆ

9) Constructivism คือสไตล์ของฉากที่เน้นพื้นหลังด้านหลังของตัวละครเป็นแบบ โครงสร้างทางสถาปัตยกรรมหรือกลไกต่าง ๆ ที่ไม่มีพื้นผิวกรูอยู่ โครงสร้างนั้นจะมีความหมาย โดยตรงต่อการแสดงและเอื้อต่อการเคลื่อนไหวของนักแสดงบนเวทีอย่างไม่มีอุปสรรค แต่อาจไม่ เจาะจงว่าเป็นสถานที่ใดแน่นอน โครงสร้างบางส่วนจะละไว้ให้ผู้ชมใช้จินตนาการของตนเอง จุดหมาย สำคัญ คือ การตัดทอนส่วนต่าง ๆ เพื่อให้เห็นการเคลื่อนไหวของตัวละครเป็นไปได้ง่ายขึ้น

10) Stylization or Stylized scenery คือสไตล์ของฉากที่มีลักษณะเฉพาะที่สามารถปรับเปลี่ยนได้และแตกต่างจากสไตล์อื่น ๆ อย่างชัดเจน แม้ชื่อของมันจะไม่สื่อ ภาพรวม ให้เห็นเด่นชัดเหมือนฉาก realism แต่ฉากแบบนี้เป็นฉากสไตล์ที่เราคุ้นเคย และอยู่ใกล้ตัวเรามาก ที่สุด

11) Theatricalism คือสไตล์ฉากที่นิยมใช้รูปแบบโครงสร้างของโรงละครแบบโพรซีเนียม เป็นหลักในการออกแบบมีการใช้หลังที่มีอยู่สองฝั่งเวทีให้เป็นประโยชน์ ในการสร้างภาพและ บรรยากาศทำให้เกิดความลึกได้มาก เน้นว่าฉากคือฉาก เหมาะกับละครทุกประเภท ฉากแนว Theatricalism สามารถใช้ผสมผสานกับสไตล์ฉากแนวอื่น ๆ ได้ แต่เน้นความเป็นโรงละครแบบโพรซีเนียมที่มีหลังระบายเป็นชั้นพร้อมทำหน้าที่เป็นฉากประกอบและสร้างสรรค์สภาพแวดล้อมและ บรรยากาศให้แก่การแสดง

2.3.2 ความหมายและหน้าที่ของผู้ออกแบบฉาก

ผู้ปฏิบัติงานนักออกแบบฉากละคร-Stage-Designer ได้แก่ผู้ทำหน้าที่สร้างสรรค์การออกแบบและจัดฉาก วัสดุในละคร และงานศิลป์ที่จะต้องใช้ในการสนับสนุนการผลิตฉากละครเวที เพื่อสื่อให้ผู้ชมได้อารมณ์ในการรับชม และสื่อความหมายที่ผู้กำกับและเขียนบทละครต้องการจะสื่อให้ออกมาเป็นฉากละครที่จับต้องได้ โดยต้องออกแบบให้สัมพันธ์กับบทละคร นักแสดง และพื้นที่โรงละครหรือพื้นที่การแสดง

2.3.3 หลักในการสร้างภาพบนเวที และการออกแบบเพื่อการแสดง

1) อ่านตีความบทละครอย่างละเอียด เพื่อทำความเข้าใจสาระสำคัญของเรื่อง หรือสารที่ผู้กำกับต้องการจะสื่อผ่านบทละคร

2) วิเคราะห์และตัดสินใจว่าจะเลือกแนวการนำเสนอของละคร(style) แนวใด

3) ทารื้อกับฝ่ายออกแบบฝ่ายต่างๆ เพื่อออกแบบ โดยควรคำนึงถึง

- สามารถใช้งานได้จริง

- เหมาะสมและสื่อความหมายของเรื่อง

- มีความสวยงาม

- มีความเป็นเอกภาพ และเป็นไปในทิศทางเดียวกันทั้งหมด

2.3.4 แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบฉาก

2.3.4.1 สถานที่ตามบทละครเดิม

1) เหตุการณ์เกิดขึ้นประมาณปี 80's

2) เหตุการณ์เกิดขึ้นในอพาร์ทเมนต์โทรมๆของครอบครัว

3) ตั้งอยู่ในย่าน พรอวิเดนซ์ รัฐ โร้ดไอแลนด์ สหรัฐอเมริกา



ภาพที่ 2.2 : อพาร์ทเมนต์เก่าในเมืองพรอวิเดนซ์

ที่มา : Ryan Deberardinis.(2559).อพาร์ทเมนต์เก่าในเมืองพรอวิเดนซ์.

สืบค้นจาก www.alamy.com

2.3.4.2 แนวคิดที่ใช้ในการออกแบบฉาก

ผู้ออกแบบได้นำข้อมูลในบทประพันธ์เดิมเรื่อง North of providence มาเป็นพื้นฐานในการเลือกสถานที่ และออกแบบฉากละครเวทีเรื่อง กว่าจะถึง “สองพี่น้อง” โดยคำนึงถึงสถานการณ์ปัจจุบันที่ไม่สามารถเล่นในโรงละครได้ตามปกติ ทำให้ต้องปรับรูปแบบการออกแบบฉากทั้งหมดให้เป็นรูปแบบออนไลน์ โดยเลือกที่จะสื่อสารผ่านรูปแบบการวิดีโอคอล ทำให้มีส่วนที่เห็นฉากน้อยกว่าปกติมาก จึงต้องมีการทำงานร่วมกับนักแสดง เพื่อใช้มุขล้อล้อร่วมกับการทำงานเป็นหลัก ผู้ออกแบบได้เห็น ว่าสไตล์ที่จะนำมาออกแบบฉากควรจะเป็นในรูปแบบสมจริง (Realism) ให้ได้มากที่สุด และสอดแทรกสารที่อยากสื่อในเชิงสัญลักษณ์ (Symbolism)

1) Realism or Realistic setting ในที่นี้ผู้ออกแบบได้ใช้สไตล์ของฉากที่มีพื้นฐาน มาจากความเป็นจริงตามธรรมชาติ 70% ทำให้ฉากดูเสมือนจริงและตัดทอนรายละเอียดปลีกย่อยที่ไม่จำเป็นทั้งหลาย ออกไปเพื่อให้ดูกระชับและมีความหมาย สไตล์ฉากแบบนี้สามารถสร้างภาพและ บรรยากาศที่สมจริง น่าสนใจและดูหลากหลายให้แก่บทละครซึ่งเป็นตัวกำหนดรายละเอียดในการ นำเสนอจึงไม่น่าแปลก ใจว่าการออกแบบฉากที่มีความหลากหลายนั้นสามารถรักษา รูปแบบสัจนิยม พื้นฐานไว้ได้อย่างเหนียวแน่นวางอยู่บนรากฐานของการเลียนแบบธรรมชาติ โดยอาศัยรายละเอียด ต่าง ๆ ที่ได้รับการเลือกสรรอย่างพิถีพิถัน และจัดใหม่ให้ลงตัวตามความประสงค์ของผู้ออกแบบฉาก ได้เตรียมการไว้ บางชิ้นส่วนอาจได้รับการขยายสัดส่วนให้ใหญ่ขึ้นกว่าปกติเพื่อผลทางด้านการแสดง และการแลเห็นรูปทรงของฉากที่ปรากฏต่อสายตาผู้ชมเหมือนจะสมบูรณ์โดยมีส่วนประกอบต่าง ๆ ทางสถาปัตยกรรมครบถ้วน เช่น ประตู หน้าต่าง กำแพง เพดานบน และรายละเอียดอื่น ๆ ที่ถูกต้อง ตามยุคสมัย กาลเวลาและภูมิภาคที่เกิดเหตุการณ์ตามท้องเรื่องขึ้น ทำให้เหตุการณ์ดำเนินไปอย่าง สมเหตุสมผล ถูกต้องและเหมาะสม

2) Symbolism or Nonrealistic setting ในที่นี้ผู้ออกแบบได้ใช้สไตล์ของฉากที่มีพื้นฐานมาจากเชิงสัญลักษณ์ 30% เป็นสไตล์ของฉากที่เนรมิตภาพความคิดและบรรยากาศของละคร โดยผ่านเครื่องหมายแทน ความคิดและวัตถุที่เป็นเครื่องหมายที่มองเห็น Symbolism เกี่ยวข้องกับ การใช้วัตถุบางอย่างที่ เกี่ยวข้องกับการกำหนด ความคิด สถานที่ หรืออารมณ์ จินตนาการของผู้ชมจะ บรรจุอยู่ในส่วนของฉากสัญลักษณ์ ฉากสไตล์นี้พยายามที่จะเสนอภาพที่เป็นรากฐานความคิด ความรู้สึกหรืออารมณ์ของ เรื่องและตัวละคร ผู้ออกแบบฉากพยายามที่จะสร้างสรรค์ความคิดด้าน จิตวิทยามากกว่าสร้างสิ่งแวดล้อมที่เป็นธรรมชาติตามบทละคร เพื่อที่จะ

แสดงบางสิ่งบางอย่างออกมา ตามลักษณะนิสัยที่มีอยู่ในบทละครโดยนำมาในรูปความคิดที่เป็นนามธรรมหรือ Abstract ผนังเป็น หัวใจของบทละครโดยใช้ รูปร่าง สี สัน เส้น และสัดส่วน ผู้ออกแบบได้แปรจินตนาการมาในรูปของ วัตถุและการจัดวางให้เป็นสภาพแวดล้อมของตัวละคร

2.3.4.3 ทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบฉาก

1) การถ่ายทอดอารมณ์ผ่านมุมมองสำหรับวิดีโอ

การถ่ายทอดอารมณ์ผ่านมุมมองเป็นเรื่องสำคัญอย่างหนึ่งในงานวิดีโอ เพราะในเรื่องมุมมองจะจำเป็นอย่างมากในการสื่ออารมณ์ถึงคนดู โดยเฉพาะเมื่อผู้ศึกษาใช้คอนเสิร์ตที่เล่นกับมุมมองกล้องของนักแสดง ผ่านการวิดีโอคอลกันไปมา โดยได้มีการศึกษาเพื่อเลือกใช้มุมมองเพื่อสื่ออารมณ์ดังนี้

มุมมองระดับสายตา

มุมมองระดับสายตาเป็นมุมที่เสนอให้เห็นภาพจริงๆ ราบเรียบเดียวกับสายตา จะไม่ค่อยมีการบิดเบือนของมุมให้เห็นเลย เพราะจะเป็นมุมตรงๆอาจจะทำให้ภาพอาจจะดูแบน หรือไม่ค่อยมีมิติ



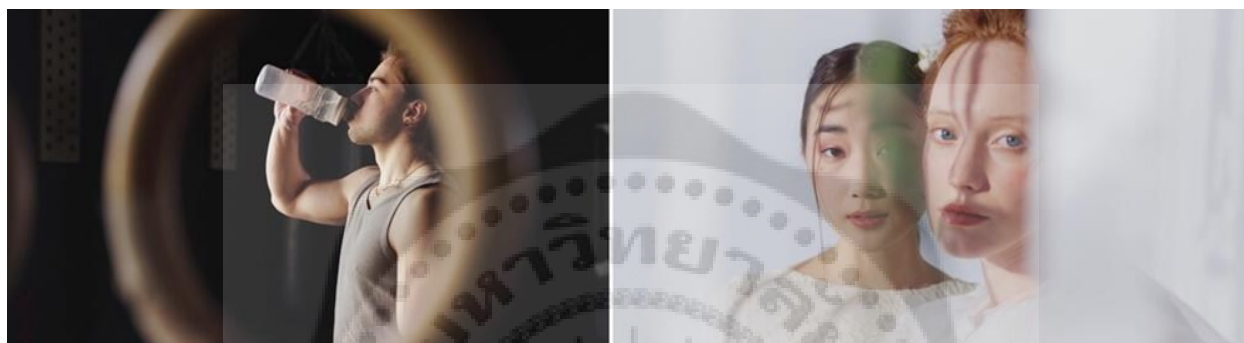
ภาพที่ 2.3 : ภาพมุมมองระดับสายตา1

ที่มา: August de Richelieu, Alena Darmel. (2564).ภาพมุมมองระดับสายตา1.

สืบค้นจาก <https://www.bigcamera.co.th/article/story-telling-with-camera-angle-2021-6.html>

ซึ่งในงานวิดีโอ มุมกล้องระดับสายตาจะถูกหยิบมาใช้กันเป็นปกติ โดยหาเส้นนำสายตา อาจจะ เป็นเส้นนำสายตาจากด้านซ้ายไปขวา ขวาไปซ้ายหรือเส้นนำสายตาไปข้างหน้า

นอกจากนี้เราจะต้องสร้างเรื่องราวให้กับภาพด้วยการหาจุดเด่น สามารถสร้าง ฉากหน้า (foreground) เพราะจะทำให้เหมือนมีจุดนำสายตาไปสู่ภาพที่เราต้องการเล่าเรื่อง ซึ่งถ้ามุมกล้อง นี้อยู่ในหนัง ซีรีส์หรือวิดีโออะไรก็ตาม โดยไม่มีระดับความสูง-ต่ำเข้ามา จะทำให้การตีความดูเป็น กลาง ดูไม่อินเอนไปด้านใดด้านหนึ่ง



ภาพที่ 2.4 : ภาพมุมระดับสายตา2

ที่มา: Pavel Danilyuk , cottonbro. (2564).ภาพมุมระดับสายตา2.

สืบค้นจาก <https://www.bigcamera.co.th/article/story-telling-with-camera-angle-2021-6.html>

มุมสูง

มุมสูงก็เป็นอีกหนึ่งมุมเบสิคสำหรับการถ่ายวิดีโอ ซึ่งมุมสูงจะเป็นมุมที่อยู่เหนือกว่ามุม ปกติ อาจจะเป็นมุมที่อยู่เหนือหัวตัวละคร วัตถุ มุมนี้จะให้ความรู้สึกว่าได้โฟกัสตัวละครหรือ วัตถุมากนัก แต่จะนำสายตาคนดูไปด้านหลังหรือมุมสูงอีกแบบจะเป็นมุมที่กดต่ำมาจากมุมสูง จะ เอียงกล้องลงต่ำไปทางตัวแบบ ในมุมนี้นิยมใช้เพื่อให้ความรู้สึกด้อยค่า เศร้า โดนดูถูก



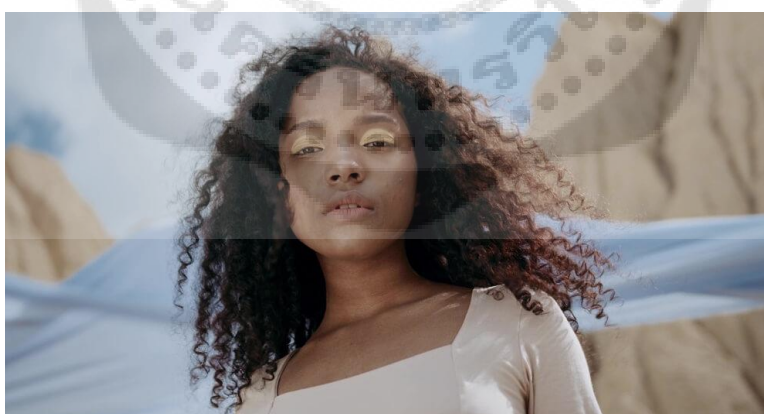
ภาพที่ 2.5 : ภาพมุมสูง

ที่มา: Annushka Ahuja. (2564).ภาพมุมสูง.

สืบค้นจาก <https://www.bigcamera.co.th/article/story-telling-with-camera-angle-2021-6.html>

มุมต่ำ

มุมกล้องที่อยู่ในมุมต่ำ จะเป็นการถือนักแสดงในตำแหน่งที่ต่ำกว่าระดับสายตา อาจจะวางระนาบเดียวกับพื้นและยิงตรงไป หรืออาจจะถ่ายต่ำกว่าสายตาและถ่ายขึ้นไปเป็นมุมเสยในมุมนี้ จะทำให้เห็นว่าตัวละครดูยิ่งใหญ่ มีพลัง มั่นใจ ให้ฟิลตัวละครประสบความสำเร็จ หรือบรรลุอะไรซักอย่างในชีวิต



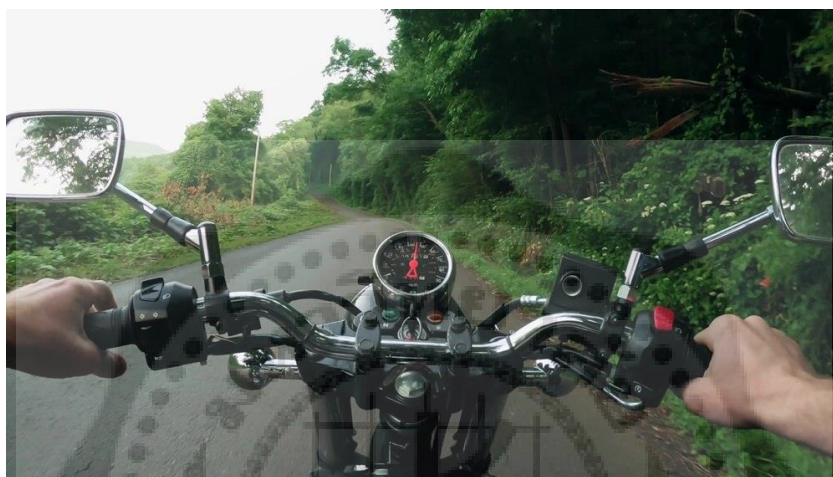
ภาพที่ 2.6 : ภาพมุมต่ำ

ที่มา: cottonbro. (2564).ภาพมุมต่ำ.

สืบค้นจาก <https://www.bigcamera.co.th/article/story-telling-with-camera-angle-2021-6.html>

มุมมองสายตา

มุมมองสายตาของตัวละคร หรือ เป็นมุมมองที่เราเห็นสิ่งเดียวกันกับที่ตัวละครมองอยู่ เช่น มุมมองเกมที่เราเห็นบ่อยๆอย่างเกม Shooting เช่น Call of Duty เหมือนเราสวมตัวละครนั้น อยู่ที่กำลังกระทำการต่างๆในเกม ซึ่งในมุมมองนี้ก็เหมือนกัน ก็จะทำให้เรารู้สึกว่าเราใกล้ชิดกับตัวละครหรือเอาตัวไปสวมเป็นตัวละครได้



ภาพที่ 2.7 : ภาพมุมมองสายตา

ที่มา: Kelly Lacy. (2564). ภาพมุมมองสายตา.

สืบค้นจาก <https://www.bigcamera.co.th/article/story-telling-with-camera-angle-2021-6.html>

มุมมองไหล่หรือมุมมองผ่านไหล่

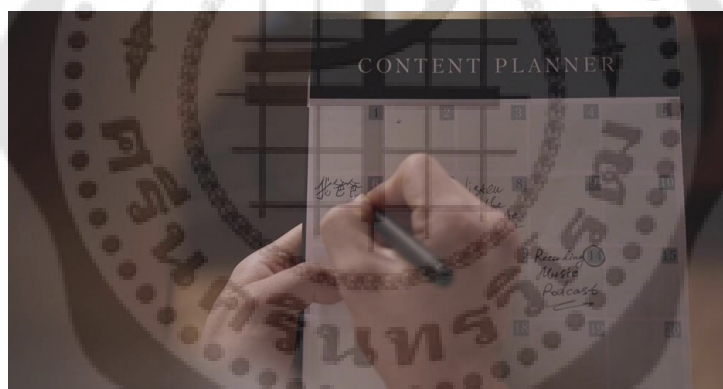
มุมมองไหล่หรือมุมมองผ่านไหล่ จะเป็นการตั้งกล้องไว้ทางซ้ายหรือขวาของตัวละคร โดยจะถ่ายเฉียงผ่านไหล่ของตัวละครข้างหน้าไป และเลยไปเห็นตัวละครหรือสิ่งที่โฟกัสอีกอย่าง จะทำให้เราได้เห็นหน้าของอีกคน หรือสิ่งที่เราสนใจให้โฟกัส มุมนี้ก็จะคล้ายๆให้มีฉากหน้า (foreground) แต่จะเห็นส่วนไหล่หรือหลังเพียงนิดเดียว เพื่อเป็นเส้นนำสายตาไปสู่สิ่งที่ต้องการจะให้โฟกัส



ภาพที่ 2.8 : ภาพมุมข้ามไหล่1

ที่มา: RODNAE Productions. (2564).ภาพมุมข้ามไหล่.

สืบค้นจาก <https://www.bigcamera.co.th/article/story-telling-with-camera-angle-2021-6.html>



ภาพที่ 2.9 : ภาพมุมข้ามไหล่2

ที่มา: cottonbro. (2564).ภาพมุมข้ามไหล่.

สืบค้นจาก <https://www.bigcamera.co.th/article/story-telling-with-camera-angle-2021-6.html>

มุมมองแบบนก

มุมมองแบบนกหรือ Birds eye view ก็เป็นอีกหนึ่งมุมมองฮิตในวิดีโอ หนังสือหรือซีรีส์ต่างๆ ซึ่งมุมมองนี้จะอยู่ในที่สูงและมองลงมาแบบตรงๆ เหมือนมุมมองนกที่อยู่บนท้องฟ้ามองลงมา จุดที่โฟกัสจะเล็กๆ แต่เก็บรอบๆได้ครบ



ภาพที่ 2.10 : ภาพมุมมองแบบนก

ที่มา: Jess Vide. (2564).ภาพมุมมองแบบนก.

สืบค้นจาก <https://www.bigcamera.co.th/article/story-telling-with-camera-angle-2021-6.html>

มุมมองแบบหนอน

มุมมองแบบหนอน จะเป็นมุมมองของหนอนจริงๆที่จะอยู่ต่ำสุดๆ และจะมองเห็นสิ่งต่างๆได้กว้างขึ้น มุมนี้จะอยู่ในมุมที่ต่ำกว่าจุดที่โฟกัสค่อนข้างมาก อาจจะต้องปรับมุมให้เสียขึ้น เพื่อได้ภาพที่ต้องการ อาจจะทำให้ได้ความรู้สึกเปล่าเปลียน



ภาพที่ 2.11 : ภาพมุมมองแบบหนอน

ที่มา :Maskot. (2564).ภาพมุมมองแบบหนอน.

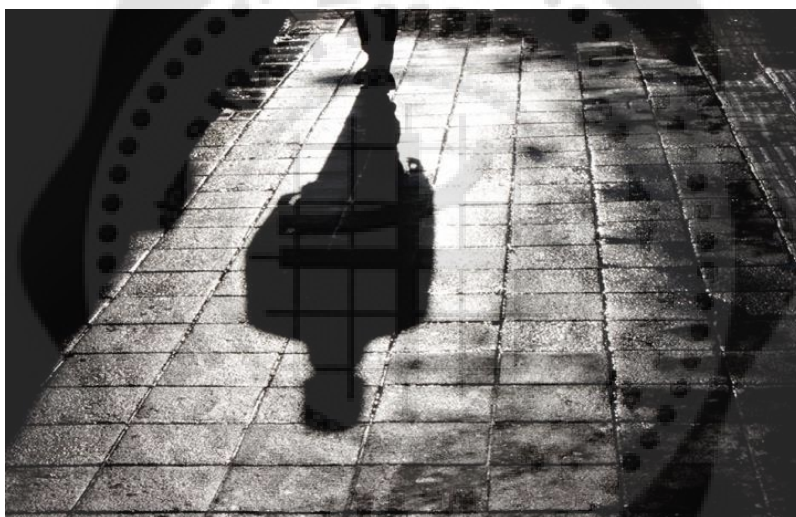
สืบค้นจาก <https://www.gettyimages.com/detail/photo/directly-below-portrait-of-happy-girls-forming-royalty-free-image/692915821?adppopup=true>

2) การเกิดเงา

เงาเกิดขึ้นเมื่อมีวัตถุกั้นแสง แบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือ เงามืด และเงามัว เราสามารถนำเงามาใช้ประโยชน์ได้มากมายในชีวิตประจำวันเมื่อมีวัตถุกั้นแสงจะเกิดเงาบนฉากเป็นบริเวณมืดหลังวัตถุ กล่าวคือ เงาเกิดจากการที่ตัวกลางทึบแสงมาขวางกั้นทางเดินของแสง โดยรูปร่างของเงาจะเป็นไปตามวัตถุที่มากั้นแสงช่วงกว้างของการเกิดเงามืดเงามัว ขึ้นอยู่กับขนาดของแหล่งกำเนิดแสง วัตถุกั้นแสง และระยะห่างระหว่างแหล่งกำเนิดแสง กับวัตถุกั้นแสงและฉากรับแสง

เงามี 2 ประเภทคือ

- 2.1) เงามืด เป็นเงาในบริเวณที่ไม่มีแสงผ่านไปถึง ทำให้บริเวณนั้นมืดสนิท
- 2.2) เงามัว เป็นเงาบริเวณที่มีแสงบางส่วนผ่านไปถึง และทำให้บริเวณนั้นมืดไม่สนิท



ภาพที่ 2.12 ภาพเงา

ที่มา : ปิตุพร พิมพาเพชร. (2564).ภาพเงา.

สืบค้นจาก shutterstock.com

2.4 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง เรื่อง “กว่าจะถึง..สองพี่น้อง”

2.4.1 ความหมายของเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง

เครื่องแต่งกาย คือ สิ่งที่มนุษย์นำมาประกอบกันเพื่อปกปิดหรือห่มร่างกาย ซึ่งเครื่องแต่งกายเป็นสิ่งที่มีมนุษย์เลือกสรรมาเพื่อประดับร่างกายให้สวยงามตามที่นิยมปฏิบัติสืบต่อกันมา ซึ่งเหตุผลสำคัญของเครื่องแต่งกายจะขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมเป็นสำคัญ เช่น สภาพอากาศ สภาพร่างกาย สภาพ

สิ่งที่ผลิตได้ในท้องถิ่น ในขณะที่เดียวกันก็แฝงสภาพสังคมในช่วงเวลานั้น อย่างเช่น ศาสนา ความนิยม เป็นต้น

เครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง หมายถึงถึงทุกสิ่งทุกอย่างที่นักแสดงหรือตัวละครสวมใส่อยู่บนเวที แสดงถือเป็นเครื่องแต่งกาย (Costume) ทั้งสิ้น ไม่ว่าจะเสื้อผ้าที่สวมซ้อนกันอยู่หลายชั้น หรือไม่มีเสื้อผ้าแม้แต่ชั้นเดียว ซึ่งรวมไปถึงการแต่งหน้าและเครื่องประดับด้วย ทำให้เครื่องแต่งกายในการแสดงจะเป็นสิ่งที่สามารถแยกแยะกลุ่มคน รสนิยมของบุคคลแต่ละคนรวมทั้งระดับชั้น (Class) ถิ่นฐานที่อยู่ ภูมิลำเนา หรือแม้แต่ยุคสมัย (Period)

ด้วยเหตุนี้เครื่องแต่งกายจึงเป็นสิ่งสำคัญในองค์ประกอบของการแสดงที่มีหน้าที่ใน การเล่าเรื่อง นำเสนอสถานที่ของละคร บุคลิกลักษณะของตัวละคร และในบางครั้งยังสามารถให้สารต่าง ๆ ในละคร ซึ่งบางครั้งถ้อยคำไม่สามารถสื่อข้อมูลเหล่านั้นได้ ในส่วนของเครื่องแต่งกายที่ใช้สำหรับการแสดงจะต้องคำนึงถึงบุคลิกลักษณะของตัวละครให้สอดคล้องกับองค์ประกอบศิลป์อื่น ๆ ที่อยู่บนเวทีด้วยไม่ว่าจะเป็นฉาก หรือ แสง เป็นต้น

“ถึงหน้าที่ที่สามารถถ่ายทอดเรื่องราว เล่าเรื่องได้อย่างชัดเจน อีกทั้งยังเป็นส่วนในการพัฒนาความเข้าใจในตัวละครมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้เครื่องแต่งกายยังช่วยสร้างความเชื่อให้กับนักแสดงในการเป็นตัวละครได้อีกด้วย เพราะในบางครั้งนักแสดงอาจพบปัญหาในการหาตัวละครไม่เจอ หรือไม่รู้สึกเป็นตัวละคร แต่เมื่อนักแสดงได้สวมใส่เสื้อผ้าของตัวละครนั้นแล้ว อาจช่วยทำให้นักแสดงมีความรู้สึกเป็นตัวละครนั้นมากขึ้นและทำให้ผู้ชมเชื่อสิ่งที่ตัวละครได้กระทำออกมา และเมื่อนักแสดงได้เข้าใจความคิดในการออกแบบ นักแสดงก็จะสามารถนำเครื่องแต่งกายนั้นมาใช้ในการสื่อสารบนเวทีได้อย่างเข้าใจมากขึ้น” (ฤทธิรงค์ จิวากานนท์, 2550)

2.4.2 ความหมายของนักออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง

ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย (Costume Designer) มีหน้าที่ในการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละครในแต่ละฉาก ไม่ใช่เพียงแค่ออกแบบเครื่องเสื้อผ้าเท่านั้น แต่จะครอบคลุมถึงการออกแบบเครื่องประดับ เพื่อให้เหมาะสมกับบทและคาแร็คเตอร์ของตัวละครมากที่สุด ถือเป็นหน้าที่หนึ่งที่มีความสำคัญต่อละครเวที ซึ่งการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงนั้นจะแตกต่างออกไปจากการออกแบบทั่วไปตรงที่ผู้ออกแบบต้องทำให้เห็นความหมาย บุคลิกลักษณะนิสัย สถานภาพทางสังคม พัฒนาการทางจิตวิทยาของตัวละคร หรือความสัมพันธ์ของตัวละครหนึ่งกับอีกตัวละครหนึ่ง ผู้ออกแบบไม่เพียงแต่ทำตามความชอบของตัวเองต้องการเท่านั้น ยังต้องศึกษาหาข้อมูลของตัวละคร และต้องเข้าใจตัวละครอย่าง

ลึกซึ้ง เพื่อที่จะได้วิเคราะห์ทั้งตัวบทละครและตัวละครได้เป็นอย่างดี เพราะบางครั้งผู้เขียนพูดถึงบางอย่าง โดยมีความนัยแฝง จึงต้องคิดวิเคราะห์แบบลึกลงไปอย่างละเอียดถี่ถ้วนและไม่ถูกจำกัดความคิด โดยผู้เขียนผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายได้สร้างคาแร็คเตอร์ของนักแสดงโดยผ่านการออกแบบและ รวมถึงเครื่องประดับหรืออุปกรณ์ประกอบในการแสดงอีกด้วยไม่ว่าจะตัดเย็บขึ้นมาใหม่เอง ซื้อมาปรับ หรือหาเช่ายืม รูปทรง สี และตัวเนื้อผ้าจะถูกเลือกโดยผู้ออกแบบ ผู้ออกแบบนอกจากจะอ่านบทละคร อย่างละเอียดแล้วยังต้องเข้าร่วมการประชุมกับผู้กำกับ ผู้กำกับศิลป์ และทีมออกแบบฝ่ายต่าง ๆ ได้แก่ ผู้ออกแบบฉาก ผู้ออกแบบไฟ ผู้ออกแบบเสียง และผู้ออกแบบการแต่งหน้าและทรงผม เป็นต้น เพื่อให้แนวคิดและแนวทางของการออกแบบเป็นไปในทิศทางเดียวกัน

โดยก่อนที่นักออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงจะสามารถสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ได้นั้น จำเป็นต้อง อาศัยความรู้และความสามารถต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

- 1) ความรู้เกี่ยวกับประวัติของเครื่องแต่งกายในสมัยต่าง ๆ
- 2) ความรู้เกี่ยวกับการจัดสร้างเครื่องแต่งกาย
- 3) ความรู้ความเข้าใจถึงลักษณะของผ้าและวัสดุที่ใช้ทำเครื่องแต่งกาย
- 4) ความรู้เกี่ยวกับประวัติของการละครและรูปแบบหรือแนวทางในการสร้างงานละคร
- 5) ความสามารถในการตีความและจินตนาการในอันที่จะสะท้อนลักษณะทาง จิตวิทยาตัวละครผ่านเครื่องแต่งกายของตัวละคร
- 6) มุมมองทางศิลปะความรู้สึkstต่อสีและรูปทรงตลอดจนความสามารถที่ จะวาด หรือ ร่างภาพที่ตนจินตนาการให้ปรากฏรูปร่างได้
- 7) ความสามารถในการทำงานร่วมกับคนอื่น ๆ ได้มีความสามารถในการสื่อสาร พูดคุยกับบุคคลที่ร่วมงานได้อย่างดีและสามารถโน้มน้าวผู้ร่วมงานให้ปฏิบัติงานต่าง ๆ ได้อย่างดี (พลฤทธิ ศุภเศรษฐศิริ, 2545)

2.4.3 ทฤษฎีและแนวคิดที่นำมาใช้ในงานออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง เรื่อง “กว่าจะถึง..สองพี่น้อง”

เนื่องจากบทละครเรื่อง กว่าจะถึง...สองพี่น้อง ได้ดัดแปลงบริบทมาจากเรื่อง North Of Providence เรื่องราวเกิดขึ้นในเมืองโพรวินเดนซ์ โดยบทละครนำเสนอเรื่องราวของตัวละครหลักที่กำลังพบเจอปัญหาจากคนในสังคมและปัญหาาระหว่างคนในครอบครัวที่มีความขัดแย้งกันจนทำให้คนในครอบครัวไม่ได้เป็นครอบครัวที่ปกติเหมือนเดิม ทางคณะผู้จัดทำได้ตัดสินใจเปลี่ยนบริบทให้เป็นประเทศไทย สถานที่จึงเปลี่ยนเป็นชุมชนบางลี่ อำเภอสองพี่น้อง ตำบลสองพี่น้อง จังหวัดสุพรรณบุรี โดยยังยึดแนวคิดที่จะสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาครอบครัว และความสัมพันธ์ของคนในครอบครัว

การออกแบบเครื่องแต่งกายละครเวทีเรื่อง กว่าจะถึง...สองพี่น้อง ผู้ศึกษาได้หยิบนำความสัมพันธ์ของทั้งสองตัวละคร ที่เกิดขึ้นในเรื่องมาเป็นประเด็นสำคัญในการออกแบบผลงาน โดยผู้ศึกษาต้องการสื่อสารและแสดงให้เห็นถึงปัญหาของความสัมพันธ์ตัวละครทั้งสองได้ซ่อนเอาไว้ และสร้างสิ่งอื่นมาเพื่อปิดบังความจริง โดยใช้สีและองค์ประกอบเสื้อผ้า มาช่วยสะท้อนให้เห็นถึงร่องรอยของปัญหา ซึ่งมีแนวคิดดังนี้

2.4.3.1 ทฤษฎีการเปิดเผยตนเอง

จากบทละครสังเกตได้ว่าตัวละครทั้งสองตัวล้วนมีปัญหาที่แตกต่างกัน และทั้งคู่ยังมีร่องรอยของปัญหาในอดีตที่อยากจะปกปิดเอาไว้ไม่ให้ใครเห็น ผู้ศึกษาจึงได้แนวคิดเรื่องการเปิดเผยตัวตนที่ถูกซ่อนทับไว้ข้างใน

" การเปิดเผยตนเอง (Self-Disclosure) หมายถึง การ บอกให้ผู้อื่นรับทราบเกี่ยวกับความคิดส่วนตัวและความรู้สึกที่มีต่อผู้อื่น โดยที่การเปิดเผยตนเองนี้เป็นหัวใจของการสื่อสารระหว่างบุคคล เพื่อให้ผู้อื่นรู้จักตัวเรามากยิ่งขึ้น " (พงษ์ วิเศษสังข์, 2555)

เริ่มต้นจากการวิจัยทางจิตวิทยาในช่วงค.ศ. 1960 ซึ่งนักวิจัยใช้ในการอธิบายการให้ข้อมูลของบุคคลกับบุคคลอื่น (Greene, Derlega & Mathews, 2006; Ignatius& Kokkonen, 2007) Littlejohn (1999) กล่าวว่า Sidney Jourard เป็น บุคคลแรกเริ่มที่พัฒนา แนวคิดทฤษฎีการเปิดเผยตนเองหลังจากที่ได้สังเกตและพบว่าให้คนไข้ได้ เปิดเผยตนเองกับจิตแพทย์ จะเห็นได้อย่างชัดเจนว่าคนไข้มีสุขภาพทั้งด้านร่างกายและจิตใจที่ดีขึ้น ดังนั้น Jourard จึงเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของความเจ็บป่วยกับการปิดกั้นตนเองและเชื่อมโยงความ สมบูรณ์แข็งแรงหรือการมีสุขภาพที่ดีกับการเปิดเผยตนเอง

จากทฤษฎีข้างต้นผู้ศึกษาเล็งเห็นว่าการเปิดเผยตนเองเป็นเหมือนการยอมรับและเปิดใจกันของตัวละครจากการที่ทั้งคู่ปิดกั้นตัวเองมาตลอด โดยผู้ศึกษาได้เปรียบร่องรอยของปัญหาและบาดแผลทางจิตใจของตัวละครกับการฉีกขาดของเสื้อผ้า และรอยเปื้อน นำมาสู่แนวคิดการสร้างขึ้นมาซ่อนทับ ในรูปแบบของการแต่งกายในละครเรื่อง กว่าจะถึง...สองพี่น้อง ดังต่อไปนี้

1.) การซ่อนทับที่ได้จากการสวมเสื้อหลายชั้น

ในที่นี้คือการที่ตัวละคร เลือกใส่เสื้อผ้าที่ทับกันหรือมีความซับซ้อนของชั้นเพื่อปกปิดสิ่งที่สวมใส่ภายในสุดไว้ก็เหมือนการทับซ่อนสิ่งที่อยู่ภายในใจไว้นั่นเอง

2.) การซ่อนทับกันของลวดลายจากการสวมเสื้อผ้า

ในที่นี้คือเครื่องแต่งกายที่ได้รับการ พิมพ์ลวดลายต่าง ๆ จะเป็นลวดลายเรขาคณิต ดอกไม้ การตุ้ม เป็นต้น เนื่องจากมีการพิมพ์ลายซ้อนทับลงบนเครื่องแต่งกาย ทำให้สามารถใช้ปิดบัง ลวดลายเดิมจากเครื่องแต่งกายเดิมที่สวมใส่อยู่ได้

2.4.3.2 จิตวิทยาสีกับความรูสึก

การให้ ความหมายของสี แต่ละสี นอกจากทำให้เกิดในส่วนของงานออกแบบแล้ว ยัง หมายถึงการเรียนรู้ที่มาจากการเรียนรู้ตามธรรมชาติที่เกิดขึ้นเองในตัวมนุษย์ทุกคน ที่สามารถ เชื่อมโยงระหว่างสีของตามธรรมชาติกับความรูสึกตามสัญชาตญาณของเราได้ ดังนั้น สีแต่ละสีจึง มีความหมายในตัวมันเอง ที่บ่งบอกถึงอารมณ์และความรูสึกต่าง ๆ แทนตัวตนได้เป็นอย่างดี เพราะการสร้าง ความหมายของสีนั้น จำเป็นต้องเชื่อมโยงกับสิ่งที่มนุษย์ได้สัมผัสทางสายตากับ ความรูสึกทั้งในระดับจิตวิทยาและจิตใต้สำนึกตามธรรมชาติ สำหรับในงานออกแบบสีไม่ได้มี หน้าที่แค่เฉพาะในเชิงการทำหน้าที่เท่านั้น แต่ต้องรวมถึงหน้าที่ในเชิงด้านอารมณ์ความรูสึก พร้อมกันทั้งสองแบบ

- 1) สีขาว เป็นสีแห่งความสมบูรณ์ แสงสว่าง ความบริสุทธิ์ เป็นสีแห่งจุดเริ่มต้นในการประสบ ความสำเร็จ ช่วยเพิ่มพลังในการเกิดความคิดใหม่ ๆ ความจริง ความเท่าเทียมกัน นอกจากนี้สี ขาวยังสื่อถึงฤดูหนาว ความเย็น ความว่างเปล่า และความหลุดพ้น
- 2) สีดำ สื่อถึงความมีอำนาจ ความสง่างาม หากในแง่ลบ สีดำยังสื่อถึงความน่ากลัว ความมืด ความ ตาย ความลึกลับ ความชั่วร้าย เป็นสัญลักษณ์ของความเศร้าโศก เสียใจ
- 3) สีเขียว สื่อถึงความเป็นธรรมชาติที่สุด การเจริญเติบโต ความมีชีวิต ความอุดมสมบูรณ์ การเจริญ อกงาม การรักษาเยียวยาการเห็นอกเห็นใจ การควบคุมด้วยสีเขียวช่วยกระตุ้นให้รูสึกสดชื่น ใน ขณะเดียวกันอาจหมายถึง อันตราย ยาพิษ เนื่องจากยาพิษและสัตว์มีพิษมันจะมีสีเขียวเช่นกัน
- 4) สีเทา สีแห่งมิตร ผู้อุปถัมภ์ ความอ่อนน้อมถ่อมตน ศักดิ์ศรี ความเป็นทางการ ความเป็นผู้ใหญ่ ความเป็นอนุรักษ์นิยมสีเทามีส่วนทำให้จิตใจสงบ มั่นคง ในขณะเดียวกันเป็นสีที่ทำให้รูสึกด้านชา ไร้ชีวิตชีวา หม่นหมองได้เช่นกัน

- 5) สีน้ำเงิน แสดงถึงความเป็นสุภาพบุรุษมีความสุข หนักแน่น และยัง หมายถึง ความสูงศักดิ์ในธงชาติไทย สีน้ำเงินหมายถึงพระมหากษัตริย์ ในศาสนาคริสต์เป็นสีประจำตัว แม่พระ โดยทั่วไปสีน้ำเงินหมายถึงโลก ซึ่งเราเรียกว่าดาวเคราะห์สีน้ำเงิน (Blue Planet) เนื่องจากเป็นดาวเคราะห์ที่มองเห็นจากอวกาศ โดยเห็นเป็นสีน้ำเงินสดใส เนื่องจากมีพื้นน้ำที่กว้างใหญ่
- 6) สีแดง มีความอบอุ่น ร้อนแรงเปรียบดังดวงอาทิตย์ นอกจากนี้ยังแสดง ถึงความมีชีวิตชีวา ความรัก ความปรารถนา เช่น ดอกกุหลาบแดงวันวาเลนไทน์ ในทางจรรยาสีแดง เป็นเครื่องหมายประเภทห้าม แสดงถึงสิ่งอันตราย เป็นสีที่ต้องระวัง เป็นสีของเลือด ในสมัยโรมันสีของราชวงศ์เป็นสีแดงแสดงความมั่งคั่งอุดมสมบูรณ์และอำนาจ
- 7) สีเหลือง สื่อถึงความหวัง แสงสว่าง ปัญญา ความคิดสร้างสรรค์ ความเจ็บป่วย พลังของสีเหลือง เป็นสีที่ช่วยกระตุ้นสมองและความจำ ช่วยในเรื่องของการเจริญอาหาร ช่วยกระตุ้นความรู้สึก สีเหลืองถือเป็นสัญลักษณ์สากลของการเตือนให้ระวัง ช่วยเชื่อมต่อความคิดในจิตใต้สำนึกของเรา เป็นสีที่ส่งพลังงานออกไปสู่สมองได้ไวที่สุด

2.4.4 ข้อมูลสัมพันธ์เพิ่มเติมด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง เรื่อง “กว่าจะถึง..สองพี่น้อง”

นอกจากข้อมูลที่นำมาเป็นส่วนหนึ่งในการนำมาใช้ออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงเรื่องกว่าจะถึง...สองพี่น้อง ในที่นี้ผู้ศึกษาได้นำข้อมูล เหล่านี้มา ประกอบในการออกแบบเครื่องแต่งกายในเรื่องนี้อันได้แก่

2.4.4.1 ประเภทของเครื่องแต่งกายที่นำมาใช้ในการออกแบบ

ประเภทของเครื่อง แต่งกายที่นำมาใช้ในการออกแบบ คือเครื่องแต่งกายแบบสมจริง (Realistic) ซึ่งเป็นเครื่องแต่งกายที่ คนในสังคมเคยสวมใส่หรือมีให้เห็นคุ้นตาในสังคมภายนอกแล้ว โดยอิงตามยุคสมัยปัจจุบัน ที่อยู่ในช่วงก่อนเกิดสถานการณ์แพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID19) และกำหนดไว้ที่ พ.ศ. 2561

2.4.4.2 ฤดูกาล

เนื่องจากบทละครเรื่องนี้ได้แสดงให้เห็นถึงช่วงเวลาชัดเจน ทำให้ผู้ศึกษาได้ทราบข้อมูลเพิ่มเติมว่า ละครเรื่องนี้อยู่ในช่วงฤดูร้อน ดังนั้นเครื่องแต่งกายที่ผู้ศึกษาจะออกแบบจะต้องเอื้อต่อการใช้ชีวิตของตัวละครในฤดูนั้นด้วย

2.5 ข้อมูลสัมพันธด้านการออกแบบแสงสำหรับละครเรื่อง “กว่าจะถึง...สองพี่น้อง”

2.5.1 บทบาทและหน้าที่ของแสง

บทบาทและหน้าที่ของแสง มีทั้งหมด 5 ประการ ได้แก่

- 1) แสดงบรรยากาศ กาลเวลา ฤดู และสถานที่
- 2) แสดงแหล่งที่มาของแสง
- 3) แสดงยุคสมัยที่ต่างกัน
- 4) ช่วยเสริมให้ผู้ชมเข้าใจตัวละครและแนวการกำกับการแสดงของผู้กำกับ ได้ดีมากยิ่งขึ้น
- 5) ทำหน้าที่เปิดและปิดฉากโดยไม่ต้องใช้การเปลี่ยนฉาก

2.5.2 ความหมายและหน้าที่ของนักออกแบบแสง

2.5.2.1 ความหมายของนักออกแบบแสง (Lighting designer)

นักออกแบบแสงคือบุคคลที่มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับองค์ประกอบของแสง และอุปกรณ์ที่ใช้รวมถึงจะต้องมีความคิดสร้างสรรค์กับจินตนาการประกอบเพื่อที่จะถ่ายทอดอารมณ์ และความรู้สึกผ่านแสงเพื่อใช้ในการสร้างบรรยากาศให้กับการแสดง ทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์และ ความรู้สึกร่วมไปกับการแสดง ซึ่งจำเป็นจะต้องผ่านขั้นตอนการทำงาน ตั้งแต่การอ่านบท การตีความหมายโดยละเอียดและต้องทำงานร่วมกับทีมออกแบบฝ่ายอื่น ๆ โดยเฉพาะทำงานกับผู้กำกับ การแสดงและผู้ออกแบบองค์ประกอบอื่น ๆ เพื่อแลกเปลี่ยนแนวทางการคิดและเชื่อมโยงแนว ความคิดและความเข้าใจให้เป็นไปในแนวทางเดียวกันอีกทั้งการดูการซ้อมอย่างสม่ำเสมอจะช่วยให้ เข้าใจและรู้ลักษณะของพื้นที่การแสดง ฉากหรือการเคลื่อนไหวของนักแสดง ซึ่งนักออกแบบแสงต้องคำนึงถึงจุดประสงค์อื่น ๆ อีกด้วย

2.5.2.2 หน้าที่ของนักออกแบบแสง

ขั้นตอนแรกเริ่มจากการอ่านบท ทำความเข้าใจกับบท และตีความบท อาจจะอ่าน ทบทวนหลายรอบ เพื่อที่จะได้เข้าใจสาระสำคัญที่เรื่องนั้น ๆ หลังจากรวบรวมข้อมูลด้วยตัวเอง แล้วผู้กำกับและนักออกแบบแสงและผู้ออกแบบองค์ประกอบศิลป์ด้านอื่น ๆ ต้องประชุมกันเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเสนอแนวทางของเรื่องเพื่อให้ทุกคนมีแนวคิดในการออกแบบไปใน ทิศทางเดียวกัน หลังจากนั้นเมื่อผู้

กำกับและนักแสดงเริ่มซ้อมแล้ว นักออกแบบแสงต้องเข้าดูซ้อมบ่อย ๆ เพื่อให้เข้าใจกับพื้นที่ในการแสดง และใช้จินตนาการในการมองภาพเพื่อใช้ในการออกแบบอีกทั้งยังต้องทำงานร่วมกับนักออกแบบฉากเป็นอย่างมาก เพื่อให้เข้าใจและทำให้งานออกมาเป็นไปในแบบ เดียวกันระหว่างแสงและฉากนั่นเอง ส่วนสำคัญที่ต้องคำนึงในการทำหน้าที่เป็นนักออกแบบแสง คือ การเปิดเผยให้เห็นพื้นที่การแสดงต่าง ๆ บนเวทีตามที่นักออกแบบแสงต้องการชี้นำจุดที่ต้องการให้ เห็นและกลบจุดที่ไม่ต้องการให้มองเห็นหรือเบี่ยงเบนความสนใจเพื่อสร้างอารมณ์ในการรับชมและ สร้าง บรรยากาศให้สมบูรณ์ตามแบบที่เรื่องราวมันควรจะเป็น

นักออกแบบแสงไม่เพียงแค่ชี้นำจุดที่ต้องการให้เห็นเพียงอย่างเดียว แต่นักออกแบบ แสงยังทำหน้าที่ไปพร้อมกับนักออกแบบฉากโดยการใช้แสงเพื่อเติมเต็ม ลดทอน และเปลี่ยนฉากให้ กลายเป็นสถานที่อื่น ๆ ไม่ใช่แค่เป็นฉากแค่ฉากเดียว เปลี่ยนเวลา เปลี่ยนสถานที่ แต่เพื่อให้การแสดง ดำเนินไปอย่างราบรื่น อีกทั้งยังเป็นการเสริมสร้างบรรยากาศอื่น ๆ ให้กับการแสดง เพื่อให้ผู้ชมได้เกิด ความรู้สึก ลึกกลับ คลุมเครือ และแสงก็ยังคงเป็นอีกหนึ่งบทบาทที่เสริมสร้างมิติให้กับองค์ประกอบศิลป์อื่น ๆ อย่างเช่น การสร้างพื้นผิวของฉากได้อีกด้วย ไม่ใช่เพียงแค่ช่วยส่งเสริมอารมณ์ของผู้ชมเพียงอย่างเดียว แต่นักออกแบบแสงยังมี หน้าที่ช่วยส่งเสริมอารมณ์ของนักแสดงอีกด้วย จากการใช้สีและอุณหภูมิของแสง ก็จะช่วย สร้างมิติ ให้กับการแสดง หรือ มิติของรูปร่างตัวนักแสดง เช่น เงาบนใบหน้า โครงร่างเงา ดวงตา เป็นต้น ให้ อารมณ์ และ บรรยากาศโดยรวม ทำให้นักแสดง มีความรู้สึกร่วมรู้สึกเข้าถึงบทบาทมาก ยิ่งขึ้น ประกอบกันทั้งหมดก็จะยิ่งช่วยสร้างบรรยากาศให้ผู้ชมเข้าใจในจุดประสงค์และสุนทรีย์ภาพของละคร

2.5.3 ทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบแสง

2.5.3.1 แสงธรรมชาติ

จากบทละครเรื่อง “กว่าจะถึง...สองพี่น้อง” ต้องการให้แสงธรรมชาติเป็นตัวบ่งบอกการก้าวข้ามผ่านอดีตของตัวละครทั้งหมด ทั้งแสงขณะขับรถและแสงที่เข้ามาในตัวที่พักอาศัย ผู้ศึกษาต้องศึกษาสีของแสง ทิศทาง การเคลื่อนไหวของแสง รวมไปถึงเวลาของการเกิดแสงในรูปแบบที่แตกต่างกัน เนื่องจากไม่สามารถกำหนดหรือควบคุมแสงให้ไปในทิศทางที่เราต้องการหรือไม่สามารถประเมินปริมาณความเข้มของสภาพแสงได้

แหล่งกำเนิดแสงตามธรรมชาติ คือ ดวงอาทิตย์ ดาวฤกษ์ดวงอื่น ๆ และปรากฏการณ์ฟ้าแลบฟ้าผ่า โดยแสงจากดวงอาทิตย์ถือเป็นแหล่งกำเนิดแสงที่ใหญ่ที่สุดของโลก การใช้แสงอาทิตย์ในการทำงานจะต้องพิจารณา 2 ประเด็นที่เกี่ยวข้อง

- 1) หามุมของแสง ทิศทางหรือตำแหน่งของแสง
- 2) ความเข้มของแสง ระยะห่างของแสงซึ่งจะทำให้เกิดความแรงและความอ่อนนุ่มของแสง

ช่วงเวลาของแสงธรรมชาติ

- ช่วงแสงทไวไลท์ หรือช่วงเวลาโพล์เพล้หรือพระอาทิตย์กำลังจะขึ้นหรือตกไปแล้ว เวลาประมาณ 05.30-06.30 น. และช่วงเวลา 18.00-19.00 น. จะมีแสงน้อย ท้องฟ้าจะมีสีส้มต่างๆ น้ำเงิน ม่วง ชมพู ฯลฯ
- ช่วงแสงสีทองหรือช่วงเวลาเช้าตรู่และตอนเย็นก่อนพระอาทิตย์ตก เวลาประมาณ 6.30-8.30 น. และ 16.00-18.00น. แสงอาทิตย์จะเริ่มเปลี่ยนเป็นสีทองหรือสีส้ม จะได้ภาพที่มีความนุ่มนวล ภูมิมิติ ได้อารมณ์ มองดูสบายตา สภาพอากาศก็กำลังดีไม่ร้อนจนเกินไป
- ช่วงแสงใส เป็นช่วงที่แสงพระอาทิตย์ไม่มีสีส้ม และท้องฟ้าเป็นสีน้ำเงิน ฟ่ำ (ยกเว้นฝนตก) จะอยู่เป็นเวลาประมาณ 9.00-11.00 น. และ 14.00-15.30 น.

2.5.3.2 แสงมนุษย์สร้างขึ้น

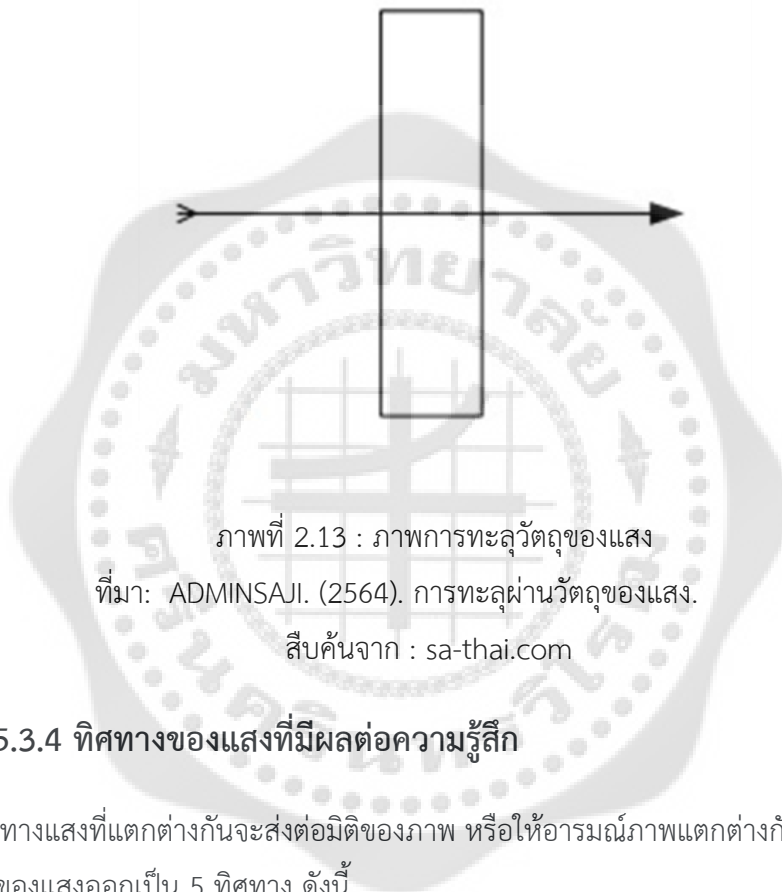
เนื่องจากบทละครเรื่อง “กว่าจะถึง...สองพี่น้อง” เป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในที่พักอาศัย ผู้ศึกษาจึงต้องใช้แสงที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อช่วยในการมองเห็นฉากและนักแสดง และยังเป็นการสื่อให้เห็นถึงการสร้างและเลือกสิ่งทีตัวละครต้องการให้เห็นเพียงเท่านั้น ผู้ศึกษาจึงต้องศึกษาจากไฟที่พักอาศัยของนักแสดงที่มีเพื่อดูทิศทางและเลือกใช้ให้เข้ากับเรื่องราวในละคร

แสงจากสิ่งประดิษฐ์ของมนุษย์ คือ เครื่องใช้ไฟฟ้าที่ให้พลังงานแสงที่มนุษย์ประดิษฐ์ขึ้นมาเพื่ออำนวยความสะดวกใน การดำรงชีวิต ธุรกิจต่างๆ เช่น เทียนไข คบเพลิง ตะเกียง การก่อกองไฟ หลอดไฟ ไฟฉาย เป็นต้น ปริมาณพลังงานแสงที่ส่องออกมาจากแหล่งกำเนิดแสงใดๆ ซึ่งมาช่วยในเวลาที่เราไม่สามารถมองเห็นในเวลามืดหรือส่วนที่แสงธรรมชาติไม่สามารถเข้าถึงได้

2.5.3.3 การทะลุวัตถุของแสง

ในละครเรื่อง “กว่าจะถึง...สองพี่น้อง” ใช้การทะลุผ่านของแสงเป็นตัวสื่อสารและความเป็นไปของตัวละคร ผู้ศึกษาจึงต้องศึกษาเกี่ยวกับสมบัติและพฤติกรรมของแสงซึ่งผู้ศึกษาได้เลือกทฤษฎีการทะลุผ่านของแสงมาใช้ในการออกแบบแสงของละครเรื่องนี้ ซึ่งมีทฤษฎีอยู่ว่า

การทะลุผ่าน (Transmission) คือ พฤติกรรมของแสงที่เคลื่อนที่พุ่งชนตัวกลาง ก่อนทะลุผ่านออกไปอีกด้านหนึ่ง โดยที่ความถี่ไม่มีการเปลี่ยนแปลงใด ๆ วัตถุที่มีคุณสมบัติให้แสงทะลุผ่านได้ เช่น กระจก ผลึกคริสตัล พลาสติกใส น้ำและของเหลวต่าง ๆ ซึ่งในเรื่อง “กว่าจะถึง...สองพี่น้อง” เราได้นำมาปรับใช้ เช่น แสงที่ลอดผ่านหน้าต่างที่เป็นลูกกรง แสงที่ส่องหน้าเมื่อมีที่บังแดดของรถกันไว้จะเป็นลักษณะใดเมื่อไปตกกระทบกับหน้าของนักแสดงหรือกำแพง หรือแม้กระทั่งองค์การจัดแสงตามที่มาและที่ไปของแสง



ภาพที่ 2.13 : ภาพการทะลุวัตถุของแสง

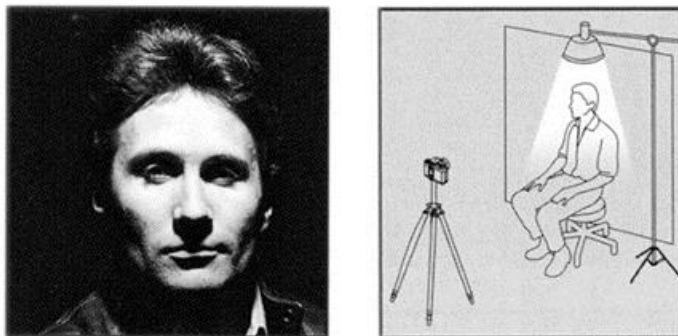
ที่มา: ADMINSAJI. (2564). การทะลุผ่านวัตถุของแสง.

สืบค้นจาก : sa-thai.com

2.5.3.4 ทิศทางของแสงที่มีผลต่อความรู้สึก

ทิศทางแสงที่แตกต่างกันจะส่งต่อมิติของภาพ หรือให้อารมณ์ภาพแตกต่างกันได้ โดยเราสามารถแบ่งทิศทางของแสงออกเป็น 5 ทิศทาง ดังนี้

- 1) ทิศทางแสงจากด้านบน (Top lighting) เป็นทิศทางของแสงในมุมสูง หรือแสง จากด้านบนของนักแสดง จะช่วยเน้นช่วงบ่า เส้นผม และบริเวณส่วนบน เช่น สันจมูก แต่จากเกิดเงา ดำบริเวณใต้ตาและใต้จมูก ซึ่งส่วนใหญ่จะใช้ในบางครั้งสำหรับนักแสดงที่กำลังจะพูดสาระสำคัญ

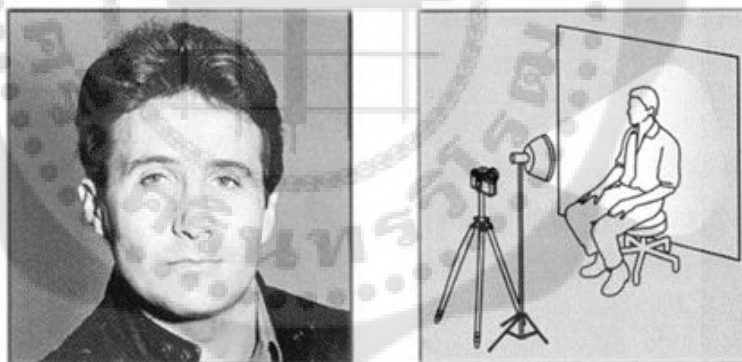


ภาพที่ 2.14 : ภาพแสงจากด้านหลัง

ที่มา: ปัญญวัฒน์ บุญถนอม. (2559). ภาพแสงจากด้านหลัง.

สืบค้นจาก : celt.li.kmutt.ac.th

- 2) ทิศทางแสงจากด้านหน้า (Front lighting) เป็นทิศทางของแสงส่องทางด้านหน้า ของวัตถุจะช่วยให้ภาพมีความสว่างทั่วถึงทุกส่วน ซึ่งให้ความรู้สึกกระจ่างชัดเจน แต่ขณะเดียวกันหาก ใช้ไฟในทิศทางนี้เพียงดวงเดียวก็อาจจะทำให้ภาพที่ออกมาบนเวทีขาดมิติหรือความซัดลึกที่ดีด้วย



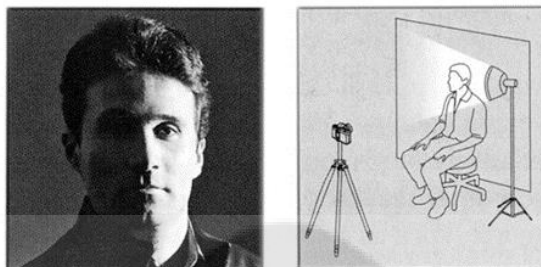
ภาพที่ 2.15 : ภาพแสงจากด้านหน้า

ที่มา: ปัญญวัฒน์ บุญถนอม. (2559). ภาพแสงจากด้านหน้า.

สืบค้นจาก: celt.li.kmutt.ac.th

- 3) ทิศทางแสงจากด้านข้าง (Side lighting) เป็นทิศทางของแสงมาจากทางด้านซ้าย หรือด้านขวา ด้านที่ได้รับแสงจะมีความสว่างมากกว่าอีกด้านหนึ่งทำให้เกิดลักษณะของเงาดำเพิ่มมิติ ให้กับวัตถุ

หรือนักแสดงจะช่วยให้เน้นรายละเอียดของนักแสดงได้มากขึ้น ส่วนมากแสงในทิศทางนี้นักออกแบบแสง จะใส่สีเพื่อสร้างบรรยากาศ หรือสื่ออารมณ์ให้กับนักแสดง

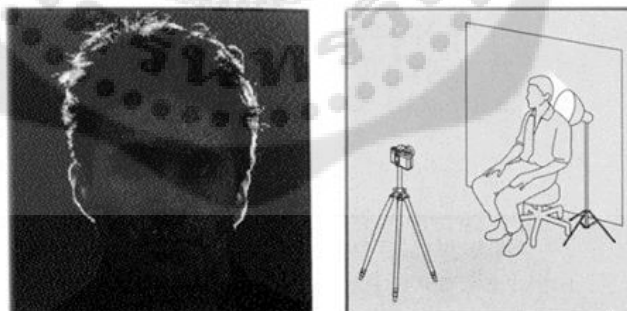


ภาพที่ 2.16 : ภาพแสงจากด้านข้าง

ที่มา: ปัญญวัฒน์ บุญถนอม. (2559). ภาพแสงจากด้านข้าง.

สืบค้นจาก : celt.li.kmutt.ac.th

- 4) ทิศทางแสงจากด้านหลัง (Back lighting) เป็นทิศทางของแสงจากด้านหลังทำให้เกิดความสว่างบริเวณขอบลำตัว เส้นผม แต่ด้านหน้าจะมืดให้ความรู้สึกลึกลับ คลุมเครือ แต่ แสงใน ทิศทางนี้จะให้มิติกับนักแสดงเมื่อใช้ร่วมกับแสงในทิศทางอื่น ๆ

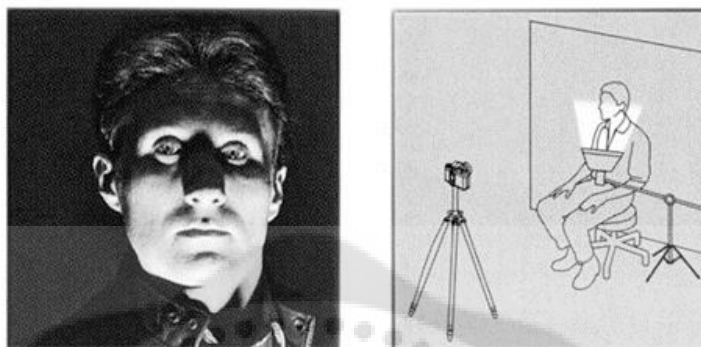


ภาพที่ 2.17 : ภาพแสงจากด้านหลัง

ที่มา: ปัญญวัฒน์ บุญถนอม. (2559). ภาพแสงจากด้านหลัง.

สืบค้นจาก : celt.li.kmutt.ac.th

- 1) ทิศทางแสงจากด้านล่าง (Bottom lighting) เป็นแสงที่เรามักจะไม่นิยมใช้ เพราะแสงธรรมชาติซึ่งจะช่วยขับเน้นรูปทรงและบรรยากาศไม่เป็นที่นิยมในการจัดไฟบนเวทีเนื่องจากแสงประเภทนี้ก่อให้เกิดความรู้สึก ที่เหนือธรรมชาติสร้างความรู้สึกวังเวง



ภาพที่ 2.18 : ภาพแสงจากด้านล่าง
ที่มา: ปัญญวัฒน์ บุญถนอม. (2559). ภาพแสงจากด้านล่าง.
สืบค้นจาก : celt.li.kmutt.ac.th

2.5.3.5 อุปกรณ์ที่ใช้ในการออกแบบแสง

เนื่องจากละครเรื่อง “กว่าจะถึง...สองพี่น้อง” ต้องจัดทำเป็นละครออนไลน์ ผู้ศึกษาจึงต้องใช้ อุปกรณ์ไฟเท่าที่มีอย่างจำกัดให้ใช้ได้อย่างเกิดประโยชน์สูงสุด ซึ่งเป็นอุปกรณ์ที่ที่פקอาศัยของนักแสดงมี อยู่แล้วหรือซื้อเพิ่มเติมมาในส่วนที่จำเป็นเท่านั้น

- 1) โคมไฟแสงอาทิตย์โปรเจคเตอร์
- 2) แสงไฟจากอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์
- 3) โคมไฟ LED ตั้งโต๊ะ
- 4) หลอดไฟ LED

บทที่ 3

การพัฒนาสร้างสรรค์ผลงาน

3.1 การสร้างสรรค์ผลงานด้านกำกับการแสดง

3.1.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการกำกับการแสดง

3.1.1.1 การคัดเลือกบทละคร

การเลือกบทละครเรื่อง North of Providence มาศึกษานั้น ได้เริ่มจาก กระบวนการคัดเลือกผู้กำกับการแสดงประจำเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ ประจำปีการศึกษา 2564 ซึ่งกระบวนการเลือกที่จะศึกษาบทละครเรื่องนี้ ได้แก่

1) เลือกจากการสำรวจตัวเอง สิ่งสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานละครหนึ่งเรื่องได้นั้น คือ ประเด็นที่ต้องการนำเสนอต่อผู้ชม ผู้ศึกษาเริ่มจากการเลือกประเด็นและหาบทละครที่มีความสอดคล้องกับประเด็นที่ผู้ศึกษาต้องการจะสื่อสาร และเมื่อผู้ศึกษาได้ลองอ่านบทละครเรื่อง North of Providence ทำให้ผู้ศึกษาพบว่าเรื่องนี้มีผลต่อจิตใจของผู้ศึกษาเป็นอย่างมาก ผู้ศึกษาจึงลองหาความเชื่อมโยงระหว่างบทละครกับตัวผู้ศึกษาทำให้ผู้ศึกษาได้เจอประเด็น “เรื่องที่มีผลต่อจิตใจเรื่องหนึ่งไม่ใช่สิ่งสุดท้ายที่จะนำมาลิมิตชีวิตเราไว้ไม่ให้เราก้าวต่อไปข้างหน้า” และยังมีประเด็นรอง คือ ประเด็นเกี่ยวกับครอบครัวและคนในครอบครัวที่ผู้ศึกษากำลังสนใจอีกด้วย ประเด็นเหล่านี้ล้วนเป็นประสบการณ์ร่วม และสิ่งที่ผู้ศึกษาสนใจจึงเป็นเหตุผลที่ทำให้ผู้ศึกษาเลือกบทละครเรื่องนี้ไปนำเสนอกับอาจารย์

2) ความเป็นไปได้ในการนำเสนอ ในการสร้างสรรค์ผลงานละครหนึ่งเรื่องนั้นมีหลากหลายปัจจัยที่จำเป็นและมีความสำคัญเป็นอย่างมากที่ทำให้ผู้ศึกษาต้องคำนึง ไม่ใช่เพียงความต้องการของผู้ศึกษาเพียงอย่างเดียว ดังนั้นในการสร้างสรรค์ผลงานละครจึงมีปัจจัยให้คำนึงถึง ดังนี้

2.1) นักแสดง นักแสดงเป็นส่วนสำคัญมาก ๆ ในการที่จะเลือกบทละคร เนื่องจากบทละครเรื่อง North of Providence มีตัวละครทั้งหมด 2 ตัวละครหลัก และในแต่ละตัวละครมีภูมิหลังของตัวละครที่มีความแตกต่างไปจากตัวผู้ศึกษาค่อนข้างมาก แต่จุดที่น่าสนใจคือการที่เราทุกคนมีพื้นฐานของภูมิหลังชีวิต ฐานะ ที่ต่างกันจึงทำให้ตัวละครมีหลายหลายสิ่งที่แตกต่างไปจากตัวเองนั้นเป็นสิ่งที่ท้าทาย น่าสนใจเป็นอย่างมาก

2.2) ความเหมาะสมของผู้ชมและสภาพสังคม โดยส่วนมากผู้ชมที่เข้ามาชมละครมักเป็นคนไทย ดังนั้นผู้ศึกษาจำเป็นต้องทำให้ละครเรื่อง North of Providence ซึ่งมียอดผู้ชมประกอบหลายอย่างที่เรารู้กันเฉพาะคนต่างชาตินั้นสามารถเข้าใจได้ง่ายขึ้น เพื่อให้ผู้ชมได้รับสารที่ผู้ศึกษาต้องการจะสื่อ และในแง่ของเนื้อหาเรื่องก็เป็นประเด็นที่เข้าถึงได้ง่าย ทั้งนี้ยังคงต้องให้ความสนุกสนานและให้แง่คิดแก่ผู้ชมอีกด้วย

2.3) วิธีในการนำเสนอ เนื่องจากการทำละครครั้งนี้ได้พบเจอกับปัญหาโรคโควิด-19 ที่แพร่ระบาดทำให้รูปแบบการนำเสนอได้มีการเปลี่ยนแปลงให้เข้ากับออนไลน์มากยิ่งขึ้น ซึ่งผู้ศึกษาต้องหาวิธีการนำเสนอในรูปแบบใหม่ๆที่ยังคงสนุกสนานและได้สื่อสารออกไปให้ผู้ชมได้ เหมือนกับการสร้างละครเวทีเรื่องหนึ่ง

3.1.1.2 การค้นคว้าและการวิเคราะห์บทละคร

ขั้นตอนนี้เป็นอีกหนึ่งขั้นตอนที่สำคัญเพราะสำหรับผู้กำกับการแสดงการค้นคว้าและการวิเคราะห์บทละครที่ต้องการจะทำความเข้าใจสูงๆนั้นเป็นสิ่งสำคัญอย่างมาก เนื่องจากจากการที่เราค้นคว้าจะทำให้ผู้ศึกษาทราบถึงข้อมูลต่างๆที่สำคัญข้อมูลเหล่านี้จะเป็นตัวแปรที่สำคัญในการที่ทำให้เราเข้าใจเนื้อเรื่องได้มากขึ้น ข้อมูลทั้งหมดผู้กำกับการแสดงควรต้องเข้าใจเพื่อไม่ให้ข้อมูลหรือสารที่จะสื่อสารขาดตกบกพร่อง ผู้ศึกษาได้ทำการหาข้อมูลดังนี้

- 1) ประวัติความเป็นมาของบทละคร บทละครเรื่อง North of Providence นั้น มาจากเรื่องใกล้ตัวของผู้เขียน เนื่องจากผู้เขียนมีลักษณะคล้ายกับตัวละครในเรื่อง เขาเคยอาศัยอยู่ใน โพรวิเดนซ์ โรดไอแลนด์ซึ่งเป็นสถานที่ภายในเรื่อง และมีบทบาทหรือสถานะการใช้ชีวิตในชนชั้นแรงงานเหมือนตัวละคร เขาเห็นชีวิตของผู้คนที่อยู่ชนชั้นนี้ และการต่อสู้เพื่อดิ้นรนให้หลุดพ้นจากปัญหาต่างๆที่มาจากตัวตนของผู้คนและจากสภาพแวดล้อมรอบข้าง ภาวะของเด็กวัยรุ่นในสมัยนั้น ความเท่าเทียม หรือ ปัญหาจากสังคมที่ส่งผลให้ผู้คนต้องต่อสู้ เพื่อเปลี่ยนสถานะของตัวเองขึ้นมาจากชนชั้นแรงงาน เขาจึงได้เขียนบทละครเรื่องนี้ขึ้นมาและยกมาประเด็นมา เพื่อเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงสิ่งที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับสภาพชีวิต สถานะความเป็นอยู่ และปัญหาที่เกิดขึ้นจากสังคม สภาพแวดล้อมต่างๆว่าพวกเขาต้องมีความดิ้นรนและพบเจอปัญหาจากสังคมและตนเองอย่างไรบ้าง บทละครนี้พูดถึงพี่น้องสองคนชื่อ “แคโรล” และ “บ็อบบี้” ที่ต้องกลับมาเจอกันเพราะพ่อของพวกเขากำลังจะตาย ทำให้แผลในใจของเขาทั้งคู่ในอดีตที่มีต่อกัน และในครอบครัว ได้กลับมาอีกครั้งหนึ่ง รวมถึงเรื่อง

การที่แคโรลพี่สาวของบ็อบบี้โดนข่มขืน และตัวบ็อบบี้ก็ต้องกลับมารู้สึกแยกับเรื่องนี้อีกครั้งเพราะเขาคิดว่าตนเองเป็นต้นเหตุและเป็นคนที่ไปช่วยพี่สาวได้ไม่ทัน เรื่องราวทั้งหมดนี้ทำให้พี่น้องสองคนได้กลับมาพูดคุยกันอีกครั้งจนความจริงทุกอย่างก็ได้ปรากฏขึ้นมาว่าทำไมบ็อบบี้ถึงได้ใช้ชีวิตแย่ๆแบบนี้ และทำไมแคโรลถึงได้ออกจากบ้านไปใช้ชีวิตคนเดียว

- 2) การวิเคราะห์และตีความบทละคร หลังจากที่เราทราบถึงประวัติและความเป็นมาของบทละคร จะทำให้เราสามารถเข้าใจถึงจุดประสงค์และสารของการเขียนบทละครครั้งนี้ของผู้แต่งมากขึ้น ซึ่งจะทำให้การวิเคราะห์และตีความบทละคร เราสามารถทำให้ละเอียดมากยิ่งขึ้นได้ ผู้ศึกษาจึงวิเคราะห์และตีความบทละครเรื่อง North of Providence ตามทฤษฎี Foundation of Plot & Idea ซึ่งประกอบไปด้วย

2.1) Time of action เกิดขึ้นวันเดียว ตอนเช้าประมาณ 9 โมง ในวันวาเลนไทน์ ปี 1984

เทียบเคียงมาเป็น : ตอนเช้าประมาณ 9 โมง ในเสาร์ ปี 2562

2.2) Place บ้านของพ่อแม่ที่บ็อบบี้อาศัยอยู่ ตั้งอยู่ที่ประเทศสหรัฐอเมริกา รัฐโรดไอแลนด์ ในทางตอนเหนือของเมืองโพรวิเดนซ์

เทียบเคียงมาเป็น : ประเทศไทย จังหวัดสุพรรณ อำเภอสองพี่น้อง ชุมชนบางลี่ เนื่องจากมีวัฒนธรรมและวิถีความเป็นอยู่สอดคล้องกับตัวละครในบริบทใหม่ เช่นการเป็นชุมชนที่ถูกกอบล้อม และหล่อเลี้ยงด้วยตลาดบางลี่ ทำให้เป็นแหล่งชุมชนที่มีประชากรหนาแน่นเข้ามาอยู่อาศัย เพื่อประกอบอาชีพใช้แรงงาน เป็นเหตุให้เกิดการใช้ความรุนแรงทางเพศ หรือปัญหาครอบครัวหลายต่อหลายครั้ง เนื่องจากมีผู้คนมากหน้าหลายตา แล้วยังเป็นชุมชนดั้งเดิมที่ชาวจีนได้อพยพมาตั้งรกรากที่ประเทศไทย ทำให้คนในบริเวณนี้ยังมีความเชื่อเรื่องลูกชายดีกว่าลูกสาวตามความเชื่อเดิมหลงเหลืออยู่ ซึ่งสอดคล้องกับนิสัยของตัวละครตามบทประพันธ์เดิม

2.3) World of paly เรื่องเกิดขึ้นที่บ้านพ่อแม่ของสองพี่น้อง เป็นสถานการณ์ที่พี่สาวมาตามน้องชายให้ไปโรงพยาบาล ทั้งสองคนกำลังเถียงกันเพราะบ็อบบี้ยืนยันว่าจะไม่ไปและไม่สนใจใคร แต่แคโรลพยายามทำทุกอย่างเพื่อให้น้องชายไป จนสุดท้ายปมในใจของบ็อบบี้ได้เปิดเผยออกมา

เทียบเคียงมาเป็น : เรื่องราวจะเกิดขึ้นผ่านการวิดีโอคอลของทั้งสองตัวละคร โดยคนเป็นพี่สาววิดีโอคอลหาน้องระหว่างทางการไปรับน้องที่บ้านเพื่อหาพ่อด้วยกัน

2.4) Society สังคมในเรื่องมีความแข่งขันและดิ้นรนกันค่อนข้างสูง และด้วยความที่ตัวละครอยู่ในชนชั้นแรงงานที่มีฐานะที่ยากจน ไม่ได้มีหน้ามีตาในสังคมมากพอ มักจะโดนเอารัดเอาเปรียบ และโดนกดอยู่เสมอ เพราะสังคมในตอนนั้น ผู้ที่ต่ำกว่าย่อมโดนกดได้ง่าย โดนเอาเปรียบได้ง่าย และสภาพแวดล้อมและที่เป็นอยู่ที่ค่อนข้างมีแต่อบายมุข และการต่อสู้

2.5) ความสัมพันธ์ของตัวละคร เป็นพี่น้องกัน เคยสนิทกันเมื่อตอนเด็ก ทั้งสองคนมีพี่น้องอีกสี่คน ชื่อ จิน แครน เคธี่และ แอน

ดัดแปลงมาเป็น : มีพี่น้องสี่คน คือ แอน จูน เจ และจิน

2.6) ตัวละคร

Bobbie

ผู้ชายชาวอเมริกัน อายุ 26 ปี เป็นคนขี้แพ้ ยังอาศัยอยู่ที่บ้านของพ่อแม่ บ๊อบบี้ชอบเล่นลอตเตอรี่ ติดเหล้า สูบบุหรี่ และทำตัวไม่ดี ขี้ประชด ขี้ขลาด ไม่ยอมรับความจริง ครอบครัวของเขาไม่ค่อยอบอุ่น พ่อไม่ค่อยสนใจ แต่แม่ชอบให้ทำยและตามใจบ๊อบบี้จนเคยตัว เวลามีปัญหาอะไรก็จะไม่บอกบ๊อบบี้ บ๊อบบี้ถึงไม่เคยเข้าใจปัญหาที่เกิดขึ้นในบ้าน เขาไม่กล้าที่จะเผชิญหน้ากับปัญหาตรงหน้าแล้วก้าวข้ามผ่านไปข้างหน้าต่อ เขางมอยู่กับเรื่องเลวร้ายที่เขาไม่สามารถช่วยพี่สาวของเขาจากการโดนข่มขืนได้ และโทษว่าเป็นความผิดของตัวเอง

ดัดแปลงมาเป็น : เจ ผู้ชายชาวไทย อายุ 26 ปี

ความสัมพันธ์ - น้องชายแครอล

ปมในใจ - เขาไม่สามารถช่วยพี่สาวของเขาจากการโดนข่มขืนได้เลยทำให้กลายเป็นปมฝังใจตั้งแต่เมื่อ 12 ปีที่แล้วและทำให้พ่อต้องใช้ชีวิตแบบนี้ ที่ทำให้ชีวิตของบ๊อบบี้พังทลาย และจมอยู่กับมันจนทำให้เขาใช้ชีวิตแบบนี้

ความขัดแย้ง

ขัดแย้งกับตัวเอง : โทษตัวเอง รู้สึกผิดกับพี่สาว พ่อและทุกคนในบ้าน อยากหลุดออก
จากปัญหานี้แต่ตัวเขาเองที่ยังจมอยู่

ขัดแย้งกับผู้อื่น : ปิดกั้นตนเองจากคนในครอบครัวและผู้อื่น

ความต้องการสูงสุด - อยากแก้ไขเรื่องราวในอดีต และอยากหลุดพ้นออกจากเรื่องที่เขา
เคยทำผิดพลาดเพื่อก้าวข้ามผ่านมันไปให้ได้

ความเชื่อ - เชื่อว่าคนเรากล้าร้ายหรือมีฐานะ จะทำให้มีชีวิตที่ดี และไปได้ไกลกว่านี้

Carol

ผู้หญิงชาวอเมริกัน อายุ 28 ปี (พี่สาวบ็อบบี้) แต่งงานมีลูกแล้วกับผู้ชายที่ชื่อโทนี่ คนที่
บ้านชอบเรียกเธอว่า มิสเพอร์เฟ็ค และมักจะเป็นคำที่บ็อบบี้ใช้แดกดันเธออยู่เสมอ เธอ
เกิดมาในครอบครัวที่ไม่อบอุ่น เวลาแม่โมโหก็จะลงโทษรุนแรง พ่อติดเหล้า แต่เธอก็เป็น
คนรักครอบครัว เป็นห่วงคนในครอบครัวและพี่น้องมาก เป็นคนเข้มแข็ง ซื่อสัตย์ เคย
ไม่มั่นใจในตัวเอง และใช้ชีวิตพังมาก่อน ทำตัวแย่ และเป็นคนขี้แพ้ ไม่กล้าเผชิญหน้ากับ
เรื่องที่เกิดขึ้น เพราะเหตุการณ์ที่ตนเองเคยเจอในอดีต แต่ตอนนี้เธอกำลังจะเผชิญกับ
ปัญหาและอยู่กับมันให้ได้ เธอเปลี่ยนความคิดและพยายามทำชีวิตของตัวเองให้ดีขึ้น
เพื่อก้าวต่อไปข้างหน้า เพื่อตัวเธอเองและครอบครัวของเธอ

ดัดแปลงมาเป็น : จูน ผู้หญิงชาวอเมริกัน อายุ 28 ปี

ความสัมพันธ์ - พี่สาวบ็อบบี้

ปมในใจ - คิดว่าการที่บ็อบบี้ผลักไสเธอและปิดกั้นเธอ เพราะว่าเธอสกปรกจากการโดน
ข่มขืน คิดว่าบ็อบบี้รับไม่ได้

ความขัดแย้ง - อยากให้บ็อบบี้มีชีวิตที่ดีกว่านี้ แต่โดนบ็อบบี้ปิดกั้น

ความต้องการสูงสุด - อยากให้ตัวเอง บ็อบบี้และครอบครัวมีชีวิตที่ดี

ความเชื่อ - เชื่อว่าถ้าเราเปลี่ยนความคิดแล้วทำแต่สิ่งที่ดี มีทัศนคติที่ดีจะทำให้เรามีชีวิต
ดีขึ้นและก้าวหน้าไปในที่สุด

3.1.1.3 ตัวละคร

การวิเคราะห์ตัวละครถือเป็นสิ่งสำคัญอย่างมาก เพราะเนื่องจากภูมิหลังของตัวละครนั้น จะส่งผลถึงการกระทำ ความสัมพันธ์ของแต่ละตัวละครในปัจจุบัน โดยเฉพาะบทละครเรื่อง กว่าจะถึง...สองพี่น้อง ภาษาที่ตัวละครใช้นั้นเป็นภาษาที่ใกล้ตัว และพบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน ดังนั้นผู้ศึกษา จึงมีความจำเป็นในการสร้างภูมิหลังให้กับตัวละครเพื่อให้สิ่งที่ตัวละครแต่ละคนพูด นั้นมีความหมายมากกว่าการพูดกันปกติทั่วไป นอกจากนี้เรื่องทัศนคติที่มีต่อตัวละครและเรื่องก็เป็นสิ่งสำคัญที่ต้องเป็นไปในทางเดียวกันกับผู้กำกับจึงต้องมีการปรับกันเล็กน้อยเพื่อให้เกิดความราบรื่นในการทำงาน

ตัวละครหลัก (Protagonist) ตัวละครที่เป็นตัวละครหลักของเรื่อง คือ จูนและเจ ตัวละครหลักที่ผู้ศึกษาเลือกและเห็นที่จะให้เป็นตัวละครหลัก เนื่องจากตัวละครนี้เป็นตัวละครที่ดำเนินเรื่องมาตั้งแต่ต้นเรื่องจนถึงท้ายเรื่อง และได้เรียนรู้ตัวเองจากทุกๆเหตุการณ์ที่ผ่านเข้ามา

3.1.1.4 แก่นเรื่อง

ในการสร้างสรรค์ผลงานละครแก่นเรื่องถือเป็นหัวใจสำคัญที่ผู้สร้างงานจะต้องมีความชัดเจนที่จะเลือกนำเสนอต่อผู้ชม ดังนั้นแก่นเรื่องที่ผู้ศึกษาต้องต้องการนำเสนอ คือ เรื่องที่ผิดพลาดในชีวิตเรื่องหนึ่งไม่ใช่สิ่งสุดท้ายที่จะนำมาลิมิตชีวิตเราไว้ไม่ให้เราก้าวต่อไปข้างหน้า และประเด็นรองลงมาคือการพูดคุยกันของคนในครอบครัว การยอมรับความจริง จึงเป็นหน้าที่ของผู้ศึกษาที่ต้องหาแก่นสารหรือสาระสำคัญที่จะมุ่งเน้นที่จะทำให้ละครขับเคลื่อนและนำไปสู่แก่นเรื่องนั้นได้อย่างสมบูรณ์

3.1.1.5 นักแสดง

การคัดเลือกนักแสดง สิ่งที่นักแสดงส่วนใหญ่ต้องการ คือ การเล่นให้เป็นธรรมชาติซึ่ง เป็นสิ่งที่ยาก แต่ผู้ศึกษาเชื่อว่าสามารถเกิดขึ้นได้หากเราตั้งใจและพยายามฝึกซ้อมและฝึกฝน หมั่นวิเคราะห์ตัวละครจนเชื่อ และเข้าใจในบทบาทนั้นอย่างถ่องแท้ ความจริงใจและความลึกซึ้ง จะถูกถ่ายทอดออกมาหาผู้ชมเรื่อง กว่าจะถึง...สองพี่น้อง กำลังพูดถึงเรื่องความรู้สึก ชีวิต เรื่องนี้เป็นเรื่องที่ละเอียดอ่อนเป็นอย่างมาก เพราะโดยเนื้อเรื่องเหมือนเป็นเรื่องราวของชีวิตคนธรรมดาๆ แต่มีรายละเอียดอย่างมากที่นักแสดงจะต้องเก็บให้ได้ เพราะมันคือชีวิต และผู้ศึกษาต้องการเก็บการตีความจากนักแสดงที่มารับบทของตัวละครนั้นๆ ทัศนคติต่อเรื่องราวและต่อตัวละครเองทั้งในฐานะนักแสดงและฐานะตัวละคร

ขั้นตอนในการคัดเลือกนักแสดง คือผู้ศึกษาจะมีบทที่เตรียมไว้ให้นักแสดงมาแสดงในวันออกดิฉัน เมื่อได้เห็นสิ่งที่นักแสดงถ่ายทอดออกมาแล้วนั้น ผู้ศึกษาก็จะลองให้นักแสดง Improvise คู่กันเพื่อดูเคมีของแต่ละคู่

1) ผู้ที่ผ่านคัดเลือกเป็นนักแสดง

เมื่อสิ้นสุดกระบวนการคัดเลือกนักแสดงทั้งหมดแล้ว ก็จะได้นักแสดงที่มารับบทละครต่างๆ ดังนี้
จูน รับบทโดย นางสาวณิชา ปิยะวัฒนานนท์

เหตุผลที่เลือกคือ นักแสดงมีการเตรียมตัวมาเป็นอย่างดี เข้าใจตัวละครและนำเสนอได้ใกล้เคียงกับบทที่ผู้ศึกษาได้ตีความมาก่อนหน้านี้ และในส่วนของ การ Improvise คู่กับนักแสดงชายหลัก ทำให้เห็นเคมีที่เข้ากันได้ของนักแสดงทั้งสองคน และเมื่อคู่กันทำให้เห็นถึงเสน่ห์ของตัวละครแครอลอย่างมากทั้งลักษณะการแสดงออก วิธีการพูดหรือความรู้สึกในการพูดกับน้องชาย

เจ รับบทโดย นายอรรคพร พูลสวัสดิ์

เหตุผลที่เลือกคือ เมื่อลองให้นักแสดงเล่นตามบทแล้วนักแสดงมีความใกล้เคียงกับตัวละครเจ ทั้งในการพูและลักษณะต่างๆที่นักแสดงได้แสดงออกมา นักแสดงมีความเข้าใจตัวละครและนำเสนอตัวละครได้แตกต่างจากไปจากผู้เข้าออกดิฉันคนอื่นๆ และเมื่อทำการ Improvise กับนักแสดงหญิงหลัก ก็มีเคมีที่เข้ากันและดูเป็นน้องชายที่มีคาร์แรคเตอร์ตรงกับที่ผู้ศึกษาได้ตีความไว้ เป็นอย่างมาก

3.1.1.6 ทีมงานออกแบบ

การคัดเลือกทีมงานในการสร้างสรรค์ผลงานละครเรื่อง กว่าจะถึง...สองพี่น้อง ผู้กำกับจะดูจากการตีความบทละคร แนวคิดและทัศนคติที่มีต่อตัวละคร คอนเซปต์ดีไซน์ (Concept Design) ความคิดสร้างสรรค์และความเป็นไปได้จริงที่จะเกิดขึ้นในละคร ซึ่งการคัดเลือกทีมงานออกแบบค่อนข้างที่จะซับซ้อนมากกว่าการคัดเลือกนักแสดงโดยการคัดเลือกแบ่งออกเป็น 2 วัน ซึ่งในแต่ละวันจะมีการผลัดเปลี่ยน กันในทุกๆฉาก เครื่องแต่งกาย และการออกแบบแสง เข้ามาออกดิฉันในแต่ละเรื่อง โดยการคิดเรื่องครั้งแรกนั้น ได้ผู้ที่เสนอแนวคิดตรงกับความต้องการของผู้กำกับคือ ผู้ออกแบบฉาก และในครั้งที่สอง มีทีมออกแบบเข้ามาเสนอความคิดเพิ่มเติม จึงได้ทีมงานเพิ่ม 2 คนคือ ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายและผู้ออกแบบแสง

ผู้ที่ผ่านในการคัดเลือกเป็นทีมงานเรื่อง กว่าจะถึง...สองพี่น้อง

1.ผู้ออกแบบฉาก นางสาวบัณฑิตา ชงสุวรรณ

เหตุผลที่เลือกคือ เนื่องจากบทละครเรื่อง กว่าจะถึง...สองพี่น้อง เป็นบทละครแนวเหมือนจริงแต่ผู้นำเสนอได้นำเสนอการออกแบบฉากที่แตกต่างไปจากแนวคิดของผู้ศึกษา แต่ยังคงอยู่บนพื้นฐานของเป็นไปได้ในแนวคิด Realistic ที่ผู้ศึกษาตั้งใจไว้ และน่าสนใจมากขึ้นในแนวคิดเรื่องมุกล่องที่จะซ่อนฉากที่บ่งบอกความเป็นตัวละครไว้

2.ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นางสาวปานใจ ใจแปลง

เหตุผลที่เลือกคือ ผู้นำเสนอได้นำเสนอแนวคิดการซ่อนทับที่หมายถึงสิ่งที่อยู่ภายในใจของตัวละคร ซึ่งเมื่อเหตุการณ์ผ่านไปและเสื้อที่ทับซ่อนจะค่อยๆคลายออกไป ลดน้อยลง ซึ่งสอดคล้องและสามารถเป็นไปได้ดีกับประเด็นที่ผู้ศึกษาต้องการจะสื่อสารต่อผู้ชม

3.ผู้ออกแบบแสง นางสาวศุภนันท์ บุญเพ็ง

เหตุผลที่เลือกคือ ผู้นำเสนอได้นำเสนอแสงแบบ Realism ใช้แสงที่เสมือนจริง แสงธรรมชาติ เน้น Mood & Tone ตามความรู้สึกหรือสถานการณ์ของตัวละครที่สุดท้ายพอเรื่องคลี่คลายแสงนั้นจะกลับมาสว่างอีกครั้ง และมีการเล่นกับแสงพระอาทิตย์อีกด้วย ซึ่งเป็นแนวคิดที่น่าสนใจและแตกต่างไปจากคนอื่น และสามารถนำมารังสรรค์ให้เข้ากับฉากได้อีกด้วย

3.1.2 ขั้นตอนการกำกับการแสดง

3.1.2.1 การส่งความคืบหน้า 30%

การสำรวจพื้นที่

ในการลงพื้นที่ในครั้งนี้เราเป็นการลงพื้นที่เพื่อเทียบเคียงกับสถานที่จริง สภาพแวดล้อมจริง เพราะหากเทียบกับสถานที่ในบทละครจริง กลุ่มผู้ศึกษาได้ลงมติดูว่าจะตรงกับ อำเภอสองพี่น้อง จังหวัดสุพรรณ ชุมชนบางลี่ ในประเทศไทย ในการลงพื้นที่ครั้งนี้มีจุดประสงค์ เพื่อสังเกตการณ์คนในพื้นที่ วิถีชีวิต และสภาพแวดล้อม ซึ่งจะมีผลทั้งการกำกับแสดงและทีมงานออกแบบอีกด้วยในด้านการวิเคราะห์บท ตัวละคร และการออกแบบฉาก รวมถึงเครื่องแต่งกาย



ภาพที่ 3.1 : ภาพการสำรวจ

(ที่มา : ชุตติกาญจน์ พิกุลทอง)

กระบวนการส่งความคืบหน้า 30%

มีการปรับเปลี่ยนบทละครให้เป็นบริบทไทยที่อยู่ในยุคปัจจุบัน โดยมีวิธีการปรับบทโดยให้นักแสดง Improvise โดยยัด Bullet เรื่องราวจากบทเดิม เพื่อนำสิ่งที่นักแสดงแสดงออกมาไปเขียนเป็นบทใหม่ และมีการเวิร์คช็อปนักแสดงเพื่อหาภูมิหลังร่วมร่วมกันของตัวละครทั้งสองตัว เนื่องจากตัวละครหลักทั้งสองตัวมีอายุและภูมิหลังที่ค่อนข้างไกลตัวนักแสดง เช่น เรื่องข่มขืน ความทรงจำวัยเด็ก ทำให้ต้องมีการเวิร์คช็อปเพื่อทำความเข้าใจร่วมกันของนักแสดง เพื่อที่จะให้นักแสดงได้เข้าถึงบทบท และเข้าใจตัวละครมากยิ่งขึ้น การส่งความคืบหน้า 30% ในการส่งครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้เลือกฉาก 1 ในการส่ง เวลาประมาณ 5-6 นาที เป็นการส่งแค่ต้นเรื่อง

โดยสรุปผลการส่งความคืบหน้า 30% บทยังมีความไม่เป็นธรรมชาติ เนื่องจากนักแสดงมีความกังวลกับ Bullet ของเรื่องอยู่ และยังไม่เห็นความสัมพันธ์ที่รู้สึกถึงความเป็นห่วงกันของสองพี่น้อง



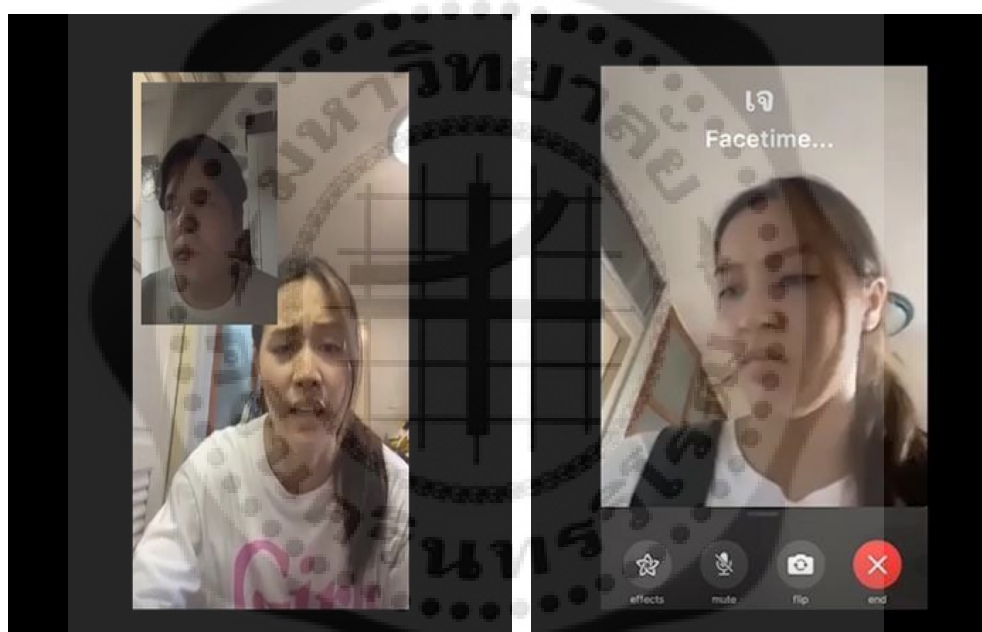
ภาพที่ 3.2 ภาพการซ้อม

(ที่มา : ชุตติกาญจน์ พิกุลทอง)

3.1.2.2 การส่งความคืบหน้า 50%

มีการเวิร์คช็อปนักแสดงเพิ่มขึ้น ลงลึกมากขึ้นเพื่อให้นักแสดงได้เข้าใจถึงความรู้สึกผูกพันกันของตัวละครทั้งสองตัว และเข้าใจปัญหาที่เกิดขึ้น สภาวะของตัวละคร และมีการปรับแก้บทละครโดยการให้นักแสดงลองทำการ improvise อีกรอบหลังจากที่ได้ทำการเวิร์คช็อปแล้วเพื่อจะได้นำมาเขียนบทใหม่ การส่งความคืบหน้า 50% ในการส่งครั้งนี้ เป็นการส่ง ฉาก 1 และฉาก 2 ระยะเวลาประมาณ 15 นาที และมีการเพิ่มเติมการตัดต่อเข้ามาโดยการทำรูปภาพคอนลาจก่อนการเริ่มเรื่อง และมีการตัดต่อคลิปโดยการใส่รูปแบบที่ทำให้เหมือนการวิดีโอคอลกันมากยิ่งขึ้น





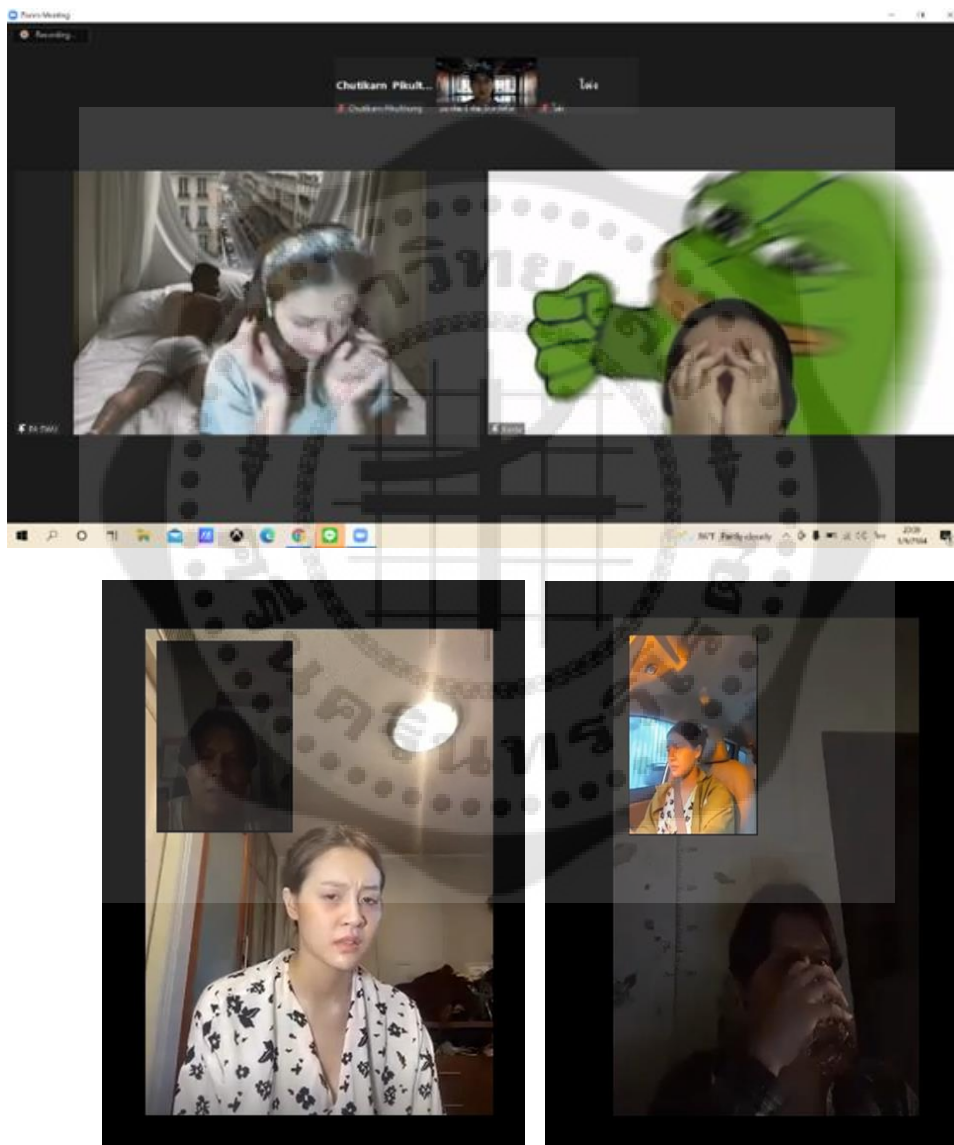
ภาพที่ 3.3 ภาพการซ้อม

(ที่มา : ชุติกาญจน์ พิกุลทอง)

3.1.2.3 การส่งความคืบหน้า 70%

มีการปรับแก้ความสัมพันธ์ของตัวละครทั้งสองตัวเนื่องจากในการส่ง 50% ตัวละครทั้งสองตัวมีความสัมพันธ์ในความรักเก๋ากันมากกว่าพี่น้องที่ห่างไยกัน แต่ไม่ยอมพูดออกมาทั้งคู่ โดยการเวิร์คช็อปให้นักแสดงเทียบเคียงความสัมพันธ์กับพี่น้องของตนเอง ว่ามีการแสดงออกต่อกัน

อย่างไร และมีการตัดการกระทำบางอย่างที่ทำให้นึกถึงคนรักมากกว่าความเป็นพี่น้อง มีการปรับแก้บทละครเพิ่มเติมเพื่อให้ดูสมเหตุสมผลต่อการกระทำของตัวละครมากขึ้น และมีการหากระทำของตัวละครที่ทำให้ตัวละครดูไม่นิ่ง และเห็นถึงความเดือดร้อนของปัญหาที่เกิดขึ้นในละคร ในการส่งความคืบหน้า 70% เป็นการส่งแบบจบเรื่อง ระยะเวลาประมาณ 30 นาที และยังคงมีการตัดต่อเพิ่มเติมเข้ามาคือภาพคอนทราสต์และรูปแบบการวีดีโอคอล มีการเพิ่มเติมฉาก คอสตูมและแสงเข้ามาเพิ่มเติมในสื่อนี้จริงมากยิ่งขึ้น ให้นักแสดงได้ลองกับเทคนิคต่างๆที่จะเกิดขึ้น



ภาพที่ 3.4 ภาพการซ้อม

(ที่มา : ชุตติกาญจน์ พิกุลทอง)

3.1.2.4 การส่งความคืบหน้า 100%

มีปรับแก้การกระทำและการแสดงออกของตัวละครทั้งสองตัวให้ดูอบอุ่นมากขึ้น และยังมีปรับแก้การแสดงเล็กๆน้อยๆ จากความเห็นที่ได้รับจากการส่งความคืบหน้า 70% เพื่อให้ละครสมบูรณ์และสามารถสื่อสารไปยังผู้ชมได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ในการส่งความคืบหน้า 100% ในการส่งครั้งนี้ เป็นการส่งแบบเต็มเรื่อง ระยะเวลาประมาณ 35 นาที มีการใส่ End Credit ท้ายเรื่องเพิ่มเติมเข้ามา และมีการใช้ฉาก คอสตูมและแสงที่ใช้แสดงจริง

การถ่ายทำการแสดง

การถ่ายทำรอบที่ 1

ช่วงต้นฉากการรับส่งของนักแสดงยังที่แรงส่งไม่ถึงแต่พอรอบ 2 นักแสดงเข้าใจปัญหามากขึ้น แต่ในฉากจบของเรื่อง อารมณ์ของตัวละครเจมีความฟุ้งฟายมากเกินไปทำให้ตัวละครไม่สามารถออกจากห้วงอารมณ์ตรงนั้นได้ทำให้ตอนจบไม่สามารถจบตรงตาม Mood ที่ต้องการ และมีมุกล้อของนักแสดงที่ทำให้ไม่เห็นอุปกรณ์ประกอบฉากที่เป็นสารที่ต้องการจะสื่อ

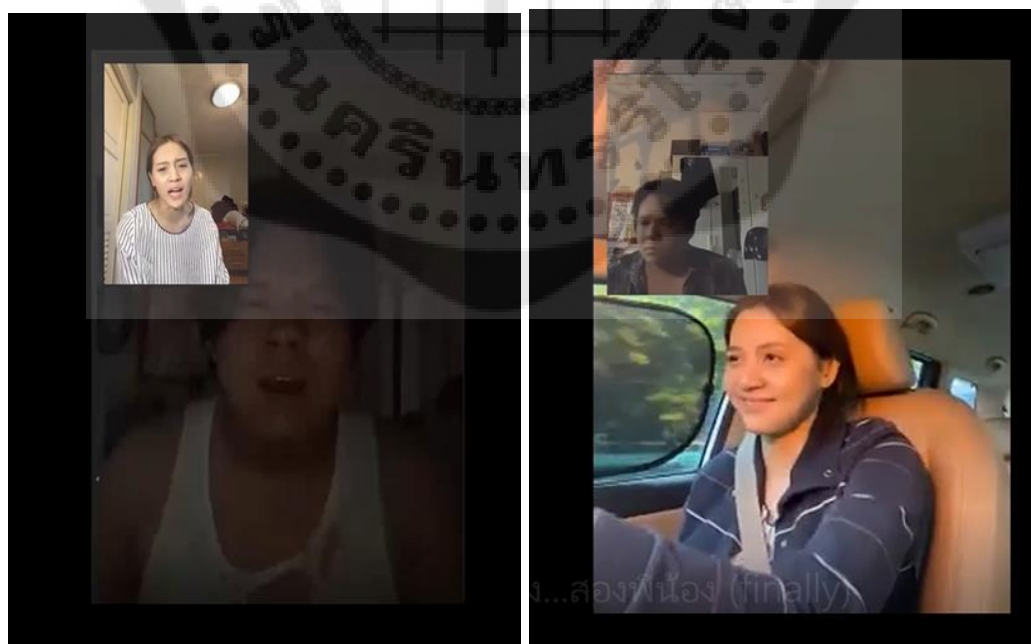
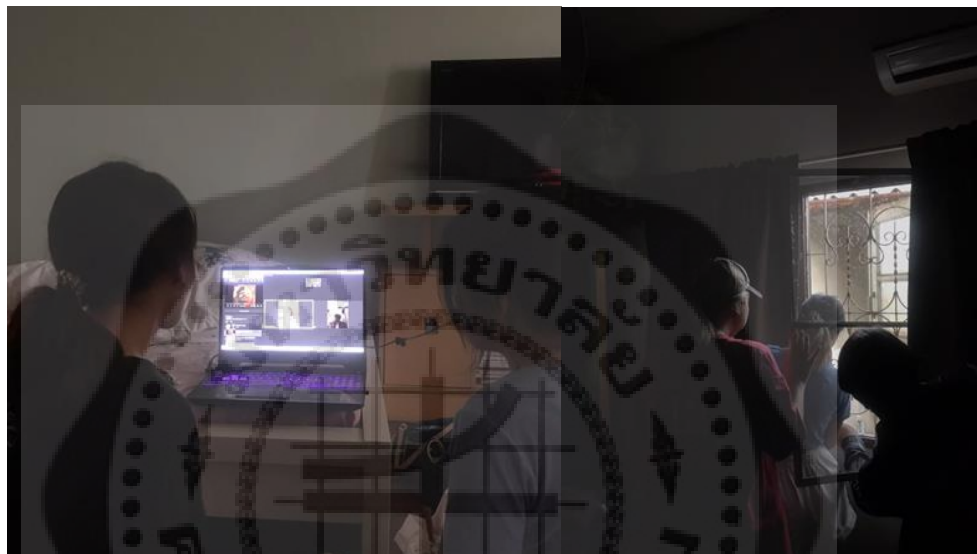
การถ่ายทำรอบที่ 2

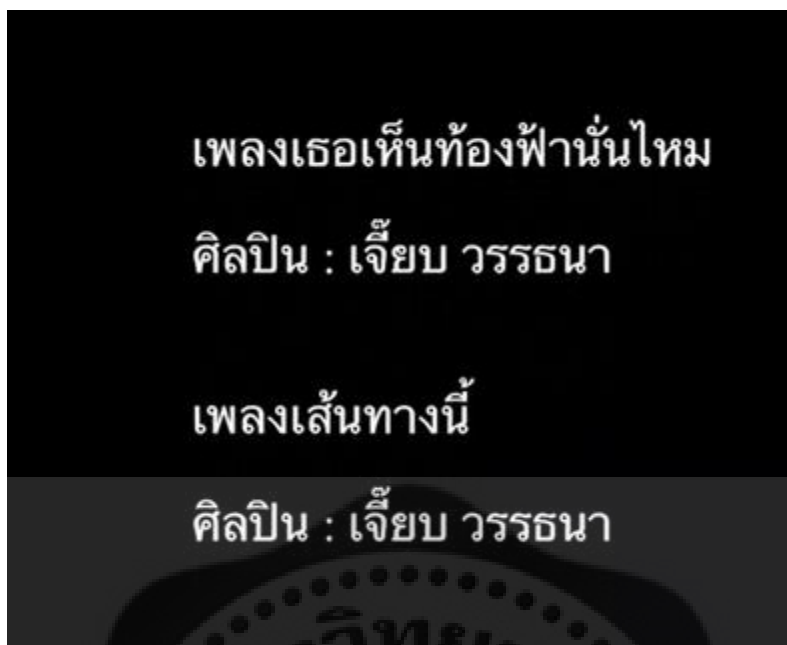
มีการworkshop นักแสดงเพื่อเตรียมความพร้อมก่อนการแสดง โดยการให้นักแสดงอยู่กับอารมณ์ สภาวะและความรู้สึกของตัวละครมากขึ้น แต่รอบนี้ตัวละครเกิดการปะทะรุนแรงมากเกินไป ทำให้ผู้ชม อาจจะรู้สึกเครียด อึดอัด จนไม่รู้สึกรู้ว่าเรื่องจบลงอย่างไรคลี่คลาย และเนื่องจากตัวละครเจที่ได้มีการปรับแก้ ลดความฟุ้งฟายลง ทำให้นักแสดงยังไม่สามารถปรับอารมณ์กลับมาได้ทันในการแสดงตอนจบ และยังมีปัญหาทางเทคนิค คือ แสงในการถ่ายทำไม่ต่อเนื่อง เนื่องจากการเริ่มต้นถ่ายทำช้า รวมถึงปัญหาที่พบเจอทำให้แสงธรรมชาติ ที่ฝ่ายออกแบบแสงต้องการหมดลง จึงไม่สามารถถ่ายทำต่อได้

การถ่ายทำรอบที่ 3

ในรอบนี้นักแสดงรับส่งกันได้ดี การทำงานระหว่างนักแสดงและฝ่ายออกแบบเป็นไปด้วยดี มุกล้อไม่บังงานฝ่ายออกแบบ งานของฝ่ายออกแบบสามารถถูกสื่อสารออกมาผ่านทางมุกล้อและการกระทำของตัวละคร ได้อย่างชัดเจนโดยที่ไม่มีอะไรขัด

จากผลงานในการถ่ายทำรอบที่ 3 นี้ได้ถูกจัดแสดงในงาน หิวแสง ครั้งที่1 ผ่านรูปแบบออนไลน์ผ่าน Live Zoom ทำให้นักแสดงและทีมงานได้เห็นคอมเมนต์จากผู้ชมในขณะที่ชมละครอยู่ ซึ่งได้รับความเห็นที่ดีจากผู้ชมเกินคาด ผู้ชมรู้สึกอยากติดตามและค้นหาปมไปพร้อมๆ กับตัวละคร ถือว่าการถ่ายทำและการจัดแสดงละครเรื่อง กว่าจะถึง สองพี่น้อง จบลงอย่างสวยงามเป็นที่น่าพอใจทั้งต่อ อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้กำกับการแสดง นักแสดงและทีมงานออกแบทั้งหมด





ภาพที่ 3.5 ภาพถ่ายทำ

(ที่มา : ชุตติกาญจน์ พิกุลทอง)

3.1.2.5 ปัญหาที่พบเจอในระหว่างการทำงาน

ในการทำงานด้านการกำกับการแสดงนั้น ผู้ศึกษาต้องคำนึงถึงหลายอย่าง เช่น รูปแบบ การนำเสนอ เรื่องหรือสารที่จะสื่อสาร รวมถึงทีมงาน การทำงานร่วมกับผู้อื่น เพื่อให้การทำงาน ผ่านไปได้ด้วยดี แต่เนื่องด้วยสถานการณ์โควิด-19 ทำให้การแสดงมีข้อจำกัด คือ ต้องแสดงอยู่ใน พื้นที่บ้าน หรือห้องส่วนตัว เนื่องจากนักแสดงและทีมงานไม่สามารถมาเจอกันได้ ซึ่งปัญหาที่ ตามมาก็คือ ผู้ศึกษาไม่สามารถไปเวิร์คช็อปหรือทำการซ้อมร่วมกับนักแสดงหรือทีมงานได้อย่าง ใกล้ชิด ซึ่งส่งผลให้ในการทำงานบางอย่างอาจจะติดขัดเล็กน้อย ต้องมีการแก้ไขปัญหาอย่าง รวดเร็วในตอนนั้น เพื่อให้งานดำเนินการไปได้ต่อ และเมื่อมีการถ่ายทำจริงก็จะมีปัญหาทางด้าน เทคนิคที่มีปัญหา การจัดตารางเวลาที่ต้องแม่นยำเพื่อที่จะให้การถ่ายทำสำเร็จลุล่วง โดยที่ไม่ เสียเวลาเพราะเวลาเป็นสิ่งจำกัดมากในการทำการแสดงครั้งนี้

3.1.3 ขั้นตอนการทำงานหลังการกำกับแสดง

คือขั้นตอนหลังจบการแสดงที่ผู้กำกับและผู้ศึกษา กลับมาทบทวนทางความคิดเพื่อสรุปผลของการพัฒนาละครเรื่อง กว่าจะถึง...สองพี่น้อง ในรูปแบบเล่มหนังสือวิทยานิพนธ์

3.2 การสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดง

3.2.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง

ขั้นตอนก่อนการแสดงเรื่อง กว่าจะถึง สองพี่น้อง เริ่มจากการเตรียมพร้อมเรื่องบท อ่านวิเคราะห์บท และร่วมกำหนดทิศทางการสร้างสรรค์ผลงานการแสดง โดยในเบื้องต้นทุกฝ่ายได้ปรึกษาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างถี่ถ้วน เพื่อให้ทุกฝ่ายไม่ว่าจะเป็น ผู้กำกับการแสดง นักแสดง และทีมงานออกแบบ จะสามารถเห็นและทำงานออกมาให้เป็นทิศทางการนำเสนอเดียวกันได้ โดยมีขั้นตอนดังนี้

3.2.1.1 การอ่านบทละคร

ก่อนที่จะเริ่มกระบวนการซ้อมใดๆ จะต้องเริ่มจากการอ่านบทร่วมกันก่อน ซึ่งกระบวนการนี้จะทำให้ทุกฝ่ายได้ผัดเปลี่ยนแสดงความคิดเห็นกันถึงมุมมองต่างๆที่แต่ละฝ่ายเห็น ถือเป็นการทำงานที่ทำให้ทุกฝ่ายได้พูดคุยและระดมความคิดเห็น เนื่องจากการทำละครเวที เป็นศิลปะที่ต้องอาศัยการทำงานร่วมกันของทีมงานหลายๆฝ่าย จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ทุกคน จะต้องอ่านบทละครร่วมกัน และร่วมปรึกษา ทำความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับแก่นเรื่อง สถานการณ์ จุดวิกฤตของเรื่อง บทสรุปของเรื่อง เพื่อกำหนดทิศทางการนำเสนอละคร โดยบทละครเรื่อง กว่าจะถึง สองพี่น้อง ได้ถูกดัดแปลงปรับเปลี่ยนมาเป็นบริบทไทยจากบทละครเดิมเรื่อง North Of Providence ประพันธ์โดย Edward Allan Baker

3.2.1.2 การปรับแก้บทละคร

หลังจากที่ได้มีการอ่านบทละครร่วมกัน ทุกฝ่ายต้องช่วยกันระดมความคิดเห็นหาวิธีที่จะสามารถปรับให้การแสดงละครเรื่อง กว่าจะถึง สองพี่น้อง อยู่ในรูปแบบออนไลน์เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัส COVID-19 โดยที่ยังจะต้องคงการนำเสนอในรูปแบบสมจริง(Realistic) เพื่อให้ผู้ชมรู้สึก และเชื่อไปกับเหตุการณ์ที่ตัวละครกำลังเผชิญและรู้สึกอยู่ราวกับว่าเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นจริงๆ จนได้ข้อสรุปที่ว่า ในละครจะเป็นการนำเสนอผ่านการวิดีโอคอลกันระหว่างตัวละคร 2 ตัว โดยที่ตัวละครจูนจะต้องเดินทางไปหาตัวละครเจเพื่อตามเจไปหาพ่อ

จากนั้นก็ยังมี การปรับแก้และเขียนบทละครบางส่วนขึ้นมาใหม่จากการด้นสด (Improvise) ของนักแสดง โดยการที่ให้นักแสดงจำลองเหตุการณ์ว่ากำลังอยู่ในเหตุการณ์ที่ตัวละครกำลังเผชิญ และแสดงออกในสิ่งที่รู้สึก ณ เวลานั้น เพื่อนำสิ่งที่นักแสดงได้ Improvise ไป มาเขียนและปรับแก้เป็นบทละคร ซึ่งในกระบวนการนี้ จะต้องผ่านการ Workshop และวิเคราะห์บทละครจนนักแสดงสามารถเข้าใจและเป็นตัวละครให้ได้มากที่สุด

3.2.1.3 การวิเคราะห์บทละคร

การวิเคราะห์บทละครเป็นสิ่งที่จำเป็นต้องทำเป็นอย่างมาก เพราะจะทำให้ทีมงานทุกฝ่ายสามารถทำงานไปในทิศทางเดียวกันได้ เพื่อที่การนำเสนอจะได้ไม่ผิดเพี้ยน หรือไปคนละทิศทาง นอกจากการวิเคราะห์บทละครจะช่วยกำหนดทิศทางของละครแล้ว ยังเป็นกระบวนการที่ทำให้นักแสดงเข้าใจและรู้จักตัวละครมากขึ้น เพื่อที่นักแสดงและทีมงานฝ่ายอื่นๆเช่น ผู้กำกับการแสดง และทีมงานออกแบบจะสามารถทำงานกับตัวละครได้อย่างเต็มที่ ทั้งในบทละครต้นฉบับเรื่อง North Of Providence และบทที่ดัดแปลงมาเป็นเรื่อง กว่าจะถึง สองพี่น้อง ซึ่งผู้ศึกษาที่เป็นนักแสดงแต่ละคนได้ศึกษา วิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับตัวละครแต่ละตัวละคร ดังนี้

1. นางสาวณิชา ปิยะพัฒนานนท์ รับบทเป็น จูน

(1.1) ลักษณะภายนอก

เพศหญิง อายุ 27 ปี อาชีพพนักงานแบงค์ ทำงานแผนกบัญชี ส่วนสูง 168 ซม. น้ำหนัก 47 กก. ผมสีดำ ตา 2 ชั้น ดวงตาสีน้ำตาลเข้ม ผิวขาวเหลือง แต่งหน้าอ่อนๆ มีริ้วรอยที่ใบหน้าเล็กน้อย ขอบตาคัลล่านิดๆดูไม่ค่อยสดชื่น รูปร่างผอม จากภายนอกดูเป็นคนที่ดูทำงานหนัก ดูเป็นคนนิ่งๆไม่ค่อยยุ่งกับใคร วันทำงานจะใส่ชุดยูนิฟอร์มธนาคาร แต่งตัวถูกระเบียบ แต่ในวันธรรมดาจะใส่เสื้อผ้าที่ดูสบายๆ อย่างเสื้อยืด กางเกงขายาว ง่ายๆคล่องตัว จะไม่ค่อยใส่ส้นสูง ฉะนั้นไปในทางสี่ริ้วๆเข้ากับชุดอื่นง่ายๆเช่น ดำ ขาว ครีม หรือโทนมสีอ่อนๆไปเลย ทรงผมมักจะรวบผมง่ายๆไม่ให้บังตา เมื่อมีเวลาว่างจูนมักจะนอน เพราะเหนื่อยจากการทำงานและเลี้ยงลูก จนไม่ค่อยมีเวลาเป็นของตัวเองซักเท่าไร

(1.2) ลักษณะภายใน

จูนเป็นคนที่นิ่งๆไม่ค่อยสูงส่งกับใครยิ่งกับที่ทำงาน จะไม่ค่อยมีเพื่อนเยอะ เวลาที่เลิกงานแล้วเพื่อนไปสังสรรค์กัน จูนก็จะรีบกลับบ้านไปเลี้ยงลูกและจัดการงานบ้านทั้งหมดให้เสร็จ หรือบางที่จูนก็จะต้องขอลางานก่อนเวลาเพื่อที่จะไปรับลูกที่โรงเรียน เลยทำให้จูนเป็นคนที่ไม่ค่อยดูแลตัวเองมากนักและไม่สูงส่ง

กับใครเยอะ จูนเป็นคนที่มีครอบครัวมาก สามารถทำทุกอย่างเพื่อครอบครัวได้ ในชีวิตของจูนครอบครัวมาอันดับที่ 1 เสมอ ไม่ว่าจะเรื่องงานจะหนักมาเท่าไร เมื่อจูนได้เจอลูกหรือคนในครอบครัว ก็จะทำให้จูนหายเหนื่อยได้ทันที จูนเป็นคนที่มิระเปียบวินัยในการใช้ชีวิตพอสมควร เนื่องจากเป็นพีคนโตสุดของบ้านเลยทำให้ต้องจัดการทุกอย่างในบ้านมาตั้งแต่เด็ก ถึงแม้จูนจะมีเรื่องเครียดหรือเศร้ามากน้อยแค่ไหนก็ตาม จูนจะไม่แสดงออกมาให้เห็น จูนเป็นคนที่เก็บความรู้สึกเก่งมากๆ ไม่ค่อยมีใครได้เห็นจูนในมุมที่เศร้าซึ้งเท่าไร ถ้าไม่สนิทใจจริงๆ จูนก็จะไม่แสดงให้เห็นออกมา จูนเป็นคนที่มีความเป็นผู้ใหญ่อยู่ค่อนข้างสูง ถ้ามีปัญหาหรือเรื่องอะไรที่ผิดพลาดเกิดขึ้น จูนจะรีบแก้ไขโดยทันที โดยที่ไม่ปล่อยให้ปัญหามันใหญ่กว่าเดิม

(1.3) ความต้องการสูงสุดของตัวละคร

ความต้องการสูงสุดของตัวละคร คือ ปรับความเข้าใจกับเจ และกลับไปเป็นเหมือนแต่ก่อน

(1.4) ภูมิหลังตัวละคร

จูน ปัจจุบันอายุ 27 ปี เป็นพีคนโตของบ้าน มีน้องสาว 2 ชื่อเจนและแจน และมีน้องชายอีก 1 คน ชื่อเจ จูนเป็นคนสุพรรณบุรี อาศัยอยู่ที่ อำเภอ 2 พี่น้อง เป็นบ้านตึกแถวเก่าๆหลังเล็กๆอยู่กันทั้งหมด 6 คน จูนจะนอนห้องเดียวกับเจ เจจึงเป็นคนที่สนิทกับจูนที่สุดในบ้าน รองลงมาจากพ่อ ในสมัยที่จูน อายุประมาณ 14 ปี ที่บ้านของจูนก็มีปัญหาเรื่องการเงินเนื่องจากมีหนี้สินเยอะมาก และคนที่ทำหน้าที่หาเงินคือพ่อเพียงคนเดียวเลยมีเงินไม่พอใช้ ทำให้จูนตัดสินใจหางานพิเศษทำเล็กๆน้อยๆ เพื่อช่วยแบ่งเบาค่าใช้จ่ายของที่บ้าน จูนเลยตัดสินใจไปทำงานที่ร้านขายของชำที่อยู่ตรงซอยถัดจากบ้านจูนไป 2 ซอย เจ้าของร้านเป็นป้าผู้หญิงวัยกลางคน และมีลูกชายอายุประมาณ 20 กว่าๆ จูนทำงานที่นั่นโดยที่ก็มีเจที่คอยติดสอยห้อยตามมาด้วยเสมอ จูนทำงานที่ร้านนั้นมาได้ 2 ปี จนกระทั่งวันหนึ่ง เป็นวันที่ป้าเจ้าของร้านไม่อยู่ เลยบอกให้จูนเฝ้าร้านแทนจนถึงช่วง 3 ทุ่มแล้วค่อยปิดร้าน วันนั้นเจก็มาอยู่กับจูนเหมือนทุกครั้ง แต่อยู่ๆ เจก็หายตัวไปไหนก็ไม่รู้ จูนก็ไม่ได้ติดใจอะไร ผ่านไปได้ซักรั้ว ลูกชายของป้าเจ้าของร้านก็เดินเข้าร้านมา ทั้งตัวมีกลิ่นเหล้า น่าจะเมามา และเขาก็เดินมาบอกจูนว่าให้ไปหยิบเปียร์ที่หลังร้านให้เขา จูนเลยรีบเดินไปหลังร้านเพื่อไปหยิบเปียร์มาให้ แต่อยู่ดีๆลูกชายเจ้าของร้านก็เข้ามาถอดจูน จูนตกใจเลยพยายามจะวิ่งหนีออกมาหน้าร้าน แต่ก็สู้แรงไม่ไหว จูนพยายามร้องขอความช่วยเหลือ แต่เขาก็ต่อยท้องจูนไม่สามารถส่งเสียงร้องได้ สุดท้ายจูนเลยโดนลูกชายเจ้าของร้านข่มขืน หลังจากเหตุการณ์นั้นจูนลี้ภัยขึ้นมาที่โรงพยาบาลทุกคนอยู่พร้อมหน้าพร้อมตา จูนเห็นพ่อแอบร้องไห้ ส่วนแม่ก็ดูตกใจมากๆ แต่คนเดียวที่ไม่อยู่ที่นี่คือเจ พอกลับบ้านไป เจอเจ เจไม่ก็คุยกับจูนอีกเลยจนถึงปัจจะบัน เมื่อจูนอายุ 18 ปี จูนตัดสินใจเข้ากรุงเทพไปเรียนมหาลัยต่อ จูนได้รู้จักกับเมฆที่เป็นรุ่นพี่ที่คณะ จูนได้คบกับเมฆ และแต่งงานกัน จนปัจจุบันมีลูกชายด้วยกัน 1 คน จูนอาศัยอยู่ในอพาร์ทเมนท์แถว... เป็นห้องเช่าที่อยู่ด้วยกัน 3 คนพ่อแม่ลูก

(1.5) ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร

ความสัมพันธ์ระหว่าง จูน และ เจ

จูนและเจเป็นพี่น้องที่สนิทกันมากในวัยเด็ก เรียกได้ว่ามองตาก็รู้ใจ ไปไหนก็ไปด้วยกัน แม้กระทั่งจูนจะไปทำงาน เจก็จะตามไปด้วยเสมอ บางครั้งก็มาช่วยงานด้วย ทุกครั้งที่จูนได้เงินจากการทำงานมา จูนจะแบ่งมากินขนมหรืออาหารอร่อยๆเจอาทิยละ 1 ครั้ง เวลาอยู่ที่โรงเรียนเจก็จะคอยตามไล่พวกผู้ชายที่เข้ามาจีบเจ เพราะเจหวงพี่สาวมาก จนกระทั่งเกิดเรื่องกับจูน หลังจากนั้นเจก็ไม่คุยกับจูนอีกเลย แม้กระทั่งวันที่จูนต้องไปอยู่กรุงเทพ แม้แต่ตอนที่จูนแต่งงาน เจก็ไม่มาร่วมงาน ทำให้จูนคิดกับตัวเองเสมอ ว่าเพราะอะไรเจถึงไม่คุยกับตัวเอง อาจจะเป็นเพราะหลังจากเรื่องวันนั้นที่เกิดขึ้น อาจจะทำให้เจายที่ต้องอายุที่มีพี่สาวเป็นแบบนี้ เรื่องของเจเป็นสิ่งที่ฝังใจจูนมาจนถึงปัจจุบัน

2. อรรถพร พูลสวัสดิ์ รับบทเป็น เจ

(2.1) ลักษณะภายนอก

เพศชาย อายุ 25 ปี ส่วนสูง 172 ซม. น้ำหนัก 86 กก. ผมสีดำ ผมยาวและยุ่งเหมือนไม่ได้ตัดให้เป็นทรง ตา2ชั้น ดวงตาสีน้ำตาล ผิวเหลือง หน้าตาโหมมมีริ้วรอย ผิวกร้าน รูปร่างอ้วนบวมจากการดื่มแอลกอฮอล์ ภายนอกดูเป็นคนที่ไม่น่าคบหา ดูสกปรก และอันตราย เป็นคนนิ่งๆไม่ชอบพูด เหมือนคนเล่นยา ชอบดื่มแอลกอฮอล์ สูบบุหรี่ การแต่งตัวเป็นคนที่ไม่แต่งตัวเลย เมื่ออยู่บ้านจะใส่เสื้อกล้ามเก่าๆกับบ็อกเซอร์ เมื่อออกไปข้างนอกจะใส่เสื้อคลุมเพิ่ม และใส่กางเกงยีนขาสั้นเก่าๆ สวมรองเท้าแตะ ชอบทำตัวขวางโลก ไม่ค่อยเป็นที่รักของใคร เพราะชอบทำตัวขวนขวาย

(2.2) ลักษณะภายใน

เป็นคนนิ่งๆไม่ยุ่งกับใคร ขวางโลก มีแต่พลังลบ ไม่เป็นมิตรกับใครเลยแม้แต่คนในครอบครัว เอาแต่ใจตัวเอง ไม่สนใจความรู้สึกของคนอื่นเพราะไม่อยากเอาเรื่องแยๆของคนอื่นมาใส่ตัวเอง ชอบหนีปัญหาในทุกๆเรื่อง เพราะไม่อยากรู้สึกแย การแสดงออกต่อคนรอบข้างของเจจึงค่อยๆถึผู้อื่นที่อยู่รอบตัวออกห่างไปเรื่อยๆ เป็นคนกลัวปัญหาและชอบลี้เลในการตัดสินใจจนทำให้หลายครั้ง การตัดสินใจของเจมันกลับมาทำร้ายตัวเองและคนอื่นอยู่เสมอ ภายนอกเหมือนเป็นคนไม่สนใจอะไรแต่จริงๆข้างในเป็นคนเก็บและหลอกตัวเองตลอดเวลา เพราะไม่อยากให้ตัวเองรู้สึกดำดิ่งไปกับความรู้สึกแยๆ เป็นคนไม่ปล่อยวางและโทษตัวเองอยู่ตลอดเวลาจากราวในอดีต จนทำให้เจกลายเป็นคนที่ไม่เอาไหน ไม่แคร์ใครและไม่เอาอะไรเลย จึงทำให้เจเป็นคนที่ไม่มมีเพื่อน ไม่มีสังคม ปลีกวิเวก ในใจของเจจริงๆแล้วแคร์

ครอบครัวมากๆ แต่เจเล็กที่จะไม่แสดงออกและต่อต้านคนในครอบครัวอยู่เสมอ ถึงแม้จะรู้ว่าพ่อตัวเองป่วยหนักจนต้องเข้าโรงพยาบาลแต่เจก็เลือกที่จะไม่สนใจว่าพ่อตัวเองจะเป็นอย่างไร เพราะยังไม่สามารถวางเรื่องในอดีตของตัวเองได้ แต่จริงๆ ลึกเจก็อยากจะได้ดูแลพ่อมากแต่เพราะความกลัว เจเลยเลือกที่จะหนี เพราะคิดว่าที่พ่อต้องเป็นแบบนี้มันเป็นเพราะเจ

(2.3) ความต้องการสูงสุดของตัวละคร

ความต้องการสูงสุดของตัวละคร ต้องการให้มีชีวิตที่ดีขึ้น โดยที่ไม่มีเจ

(2.4) ภูมิหลังของตัวละคร

เจ ลูกคนที่ 3 ในบ้านและเป็นผู้ชายเพียงคนเดียวในบ้าน เป็นคนสุพรรณบุรีตั้งแต่กำเนิด อาศัยอยู่ในอำเภอสองพี่น้อง ครอบครัวมี 7 คน สถานะทางครอบครัวไม่ค่อยมีฐานะมาก จึงทำให้ความเป็นอยู่ของคนที่บ้านจึงไม่สะดวกสบายเท่าไรนัก ในบรรดาคนในครอบครัวเจจะสนิทกับ “จูน” พี่สาวคนโตของครอบครัวมากที่สุด เพราะทั้งคู่ชอบไปไหนมาไหนด้วยกันตลอดตั้งแต่เด็กๆ เนื่องจากนิสัยของเจกับจูนมีอะไรที่คล้ายๆ กัน และอายุที่ห่างกันไม่มากจึงทำให้ทั้งคู่สนิทกันมากๆ แต่กับพี่น้องคนอื่นเจไม่ค่อยสนิทมากนัก ในแต่ละวันเจต้องมองเห็นภาพพ่อของตัวเองที่เมาทุกครั้งทีกลับบ้านหลังจากไปทำงาน จึงทำให้เจมีความรู้สึกที่ไม่ดีกับพ่อของตัวเองมาตลอด เวลาเมื่อไรเจจะคุยกับแม่และจูนมากกว่า เนื่องจากที่เจเป็นลูกชายคนเดียวในบ้าน แม่จึงค่อนข้างตามใจเจทุกอย่าง จึงทำให้เจเป็นเด็กที่เอาแต่ใจตัวเองและไม่ค่อยฟังแม่ แต่กับจูนจะเป็นอีกอย่าง เพราะเจใส่ใจจูนมากที่สุดในบ้าน จนกระทั่งวันหนึ่งที่ทั้งคู่อยู่ที่บ้านกันแค่ 2 คน พ่อไปทำงาน แม่ออกไปข้างนอก ส่วนพี่น้องคนอื่นก็ยังไม่กลับจากโรงเรียน ในตอนนั้นเจนั่งเล่นอยู่หน้าบ้าน ส่วนจูนก็อยู่ในบ้าน แต่อยู่ๆ เจ้าของร้านโชห่วยที่จูนและเจทำงานให้ก็เดินมาถามเจว่าพ่ออยู่บ้านไหม เจก็ตอบไปว่าพ่อไปทำงานกว่าจะกลับก็น่าจะตอนเย็นๆ แต่อยู่ดีๆ เจ้าของร้านโชห่วยก็ยื่นเงินมาให้เจ 100 บาทและบอกให้เจไปซื้อเบียร์และซื้อของที่อยากกินมาเดี่ยวเขาจะรอพ่อที่หน้าบ้าน แต่ด้วยความที่เป็นเด็กของเจพอเห็นเงินจำนวนมากเลยดีใจมาก เพราะเงินเยอะขนาดนี้น่าจะเอาไปซื้อ Kfc ที่เจและจูนชอบมากินด้วยกันได้ เจเลยให้เจ้าของร้านเข้าไปรออยู่ข้างในบ้านกับจูน ส่วนเจก็รีบวิ่งไปด้วยความดีใจ ไปซื้อเบียร์และ Kfc แต่ด้วยระยะทางที่เจไปซื้อ Kfc ที่ห่างนั้นค่อนข้างไกลจึงใช้เวลานานพอสมควรหลังจากซื้ออะไรทุกอย่างแล้ว เจก็รีบกลับบ้านอย่างรวดเร็ว แต่พอมายังหน้าบ้าน เจก็รู้สึกแปลกกับบรรยากาศในบ้าน เพราะบ้านเงียบมากๆ เจเรียกจูนแต่ก็ไม่มีเสียงตอบกลับมา เจเลยค่อยๆ เดินเข้าไปในบ้านและเห็นว่าในบ้านไม่ได้เปิดไฟ ในใจของเจตอนนั้นรู้สึกกลัว เพราะไม่รู้ว่ามันเกิดอะไรขึ้น สภาพในบ้านคือ ของทุกอย่างกระจัดกระจายเกลื่อนเต็มพื้นไปหมด ตอนนั้นเจอยากจะวิ่งออกไปมากๆ แต่ด้วยความที่เป็นห่วงพี่สาว เจเลยเดินต่อเข้าไป จนเดินไปถึงที่ห้องครัว และจูนนอนอยู่ที่พื้นและเสื้อผ้าของจูนมีรอย

ฉีกขาด ภาพที่เจเห็นมันทำให้เจช็อกและรู้สึกกลัวมากๆ เจเลยรีบวิ่งออกมาข้างนอกและวิ่งไปเรื่อยๆ วิ่งจนไม่รู้ว่ามีตัวเองมาไกลแค่ไหนและในมือของเจก็ยังคงKfcเอาไว้อยู่อย่างนั้น จนกระทั่งเจหยุดและนั่งอยู่ริมทาง และร้องไห้ไม่หยุด จนเวลาผ่านไปสักพัก เจเริ่มตั้งสติได้ ก็เลยเดินกลับไปที่บ้านและพอไปถึงบ้านเจก็เห็น รถตำรวจ รถพยาบาล แม่ที่ร้องไห้ฟูมฟาย พ่อที่กำลังเป็นบ้าและกำลังจะเข้าไปทำร้ายเจ้าของร้าน โดยมีตำรวจมาล้อมตัวพ่อไว้ และพี่น้องคนอื่นก็รีบวิ่งมาบอกกับเจว่ามันเกิดอะไรขึ้น ในตอนนั้นเจทำได้เพียงแค่ ยืนฟังนิ่งๆ และสายตาของเจก็เห็นว่าจูนถูกหามอยู่บนเตียงที่กำลังเอาจูนเข้าไปในรถพยาบาล และหลังจากนั้นครอบครัวของเจก็ต้องขึ้นศาลเพื่อสู้คดีกับเจ้าของร้านโชว์ห่วยคนนั้น แต่สิ่งที่เกิดขึ้นก็คือ ครอบครัวของเจแพ้คดี เพราะบ้านเจไม่มีตังมากพอที่จ้างทนายมาสู้คดีได้ และพ่อที่พูดกับเจตลอดเวลาว่า "ถ้าบ้านของเรามีเงินมากกว่านี้ก็คงจะไม่มีเหตุการณ์แบบนี้เกิดขึ้น" หลังจากนั้นมาเจก็เริ่มทำตัวเหินห่างกับทุกคนในบ้าน แม้กระทั่งจูน เจไม่ยอมคุยกับจูน ไม่ยอมไปเจอหน้าจูนที่กำลังรักษาตัวอยู่ในโรงพยาบาล เจเริ่มทำตัวเกรงมากขึ้น ดิดเด้อ ดิดบุดูหรี วันไม่ยอมทำอะไร แม้กระทั่งวันที่จูนออกจากบ้านเพื่อไปเรียนต่อในกรุงเทพ เจก็ไม่ยอมคุยกับจูน จนเวลาผ่านไปพ่อของตัวป่วยหนักจนต้องเข้าโรงพยาบาล เจไม่แม้กระทั่งจะไปดูอาการของพ่อตัวเองเลยสักครั้ง เพราะเจยังคงติดอยู่กับความรู้สึกผิดในอดีตของตัวเอง เจคิดว่าทุกอย่างที่มันเกิดขึ้นมันเป็นเพราะเจ และเจก็เลือกที่จะวิ่งหนีแทนที่จะเผชิญหน้า สิ่งนี้มันเลยทำให้เจเลือกที่จะถีบทุกคนออกและอยู่ตัวคนเดียวมาตั้งแต่นั้น

(2.5) ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ความสัมพันธ์ระหว่าง เจ-จูน

จูน ถือเป็นทุกอย่างของเจในวัยเด็ก เพราะทั้งคู่สนิทกันมากๆ มีอะไรก็จะคุยกันตลอด ไปไหนมาไหนด้วยกัน เวลาเจถูกแกล้งก็จะมีจูนที่คอยช่วยอยู่เสมอ จึงทำให้เจรักจูนมาก ไม่ว่าจะไปไหนก็จะมีเจอยู่ด้วยเสมอ ด้วยความที่นิสัยคล้ายๆกัน ทั้งคู่จึงทำอะไรด้วยกันบ่อยมาก ตัวติดกันอยู่เสมอ เป็นที่ชื่นตาของคนในหมู่บ้าน เวลามีปัญหาในบ้านจูนก็จะคอยอยู่กับเจตลอดและตัวเองก็จะปกป้องจูนเวลาที่จูนมีปัญหาเสมอ จนกระทั่งเกิดเหตุการณ์ที่จูนโดนข่มขืนตอนอายุ 16ปี ในตอนนั้นเจในวัย 14 ปี เลือกที่จะวิ่งหนีออกมาแทนที่จะเข้าไปช่วยเหลือพี่เหมือนทุกครั้งที่เคยทำมาและเจเลือกที่จะเก็บไม่ยอมบอกกับจูนว่าจริงๆตัวเองอยู่ตรงนั้นแต่ไม่ได้ช่วยเพราะกลัว และเจก็โทษตัวเองในเรื่องนั้นตลอดมา มันทำให้เจทำตัวเหินห่างกับจูนมากขึ้นหลังจากเหตุการณ์นั้น ไม่คุย ไม่ยอมมาเจอ เก็บตัว สิ่งนี้มันทำให้เจเจ็บปวดกับตัวเองมากๆ แต่ก็เลือกที่จะเป็นแบบนี้ต่อไป เพราะเจคิดมาตลอดว่าตัวเองคือ ต้นเหตุของทุกอย่าง ที่จูนต้องถูกข่มขืนและทรมาณกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น มันเป็นเพราะเจ จนจูนต้องออกจากบ้านไปเรียนต่อในกรุงเทพ เจก็เลือกที่จะไม่คุย ไม่สนใจ ไม่แม้แต่จะบอกลาพี่สาวของตัวเอง จนกระทั่งพ่อของเจป่วยหนักมันจึงทำให้เจและจูนต้องกลับมาเจอกันอีกครั้ง

3.2.2 ขั้นตอนการทำงานการแสดง

3.2.2.1 การส่งความคืบหน้า 30%

ในช่วงเริ่มแรกนั้น นักแสดงมีการวิเคราะห์บทและตัวละคร เพื่อให้ให้นักแสดงมีความเข้าใจในตัวละครและเรื่องราวทั้งหมดมากขึ้น ในการส่งความคืบหน้า 30% เนื่องจากแนวเรื่องที่ต้องการจะเล่าจะเป็นแนว Realistic จึงมีการปรับเปลี่ยนบทละครดั้งเดิมเป็นบริบทใหม่ให้อยู่ในประเทศไทยในยุคปัจจุบัน โดยการให้นักแสดง Improvise โดยยึด Bullet เรื่องราวจากบทดั้งเดิม เพื่อนำสิ่งที่นักแสดงแสดงออกมาไปเขียนเป็นบทใหม่ ทำให้นักแสดงต้องทำการบ้านกับภูมิหลังของตัวละครเป็นอย่างมาก ไม่เช่นนั้น นักแสดงจะไม่สามารถสื่อสารความรู้สึกออกมาผ่านตัวละครได้ ดังนั้น จึงมีการ Workshop ร่วมกันเพื่อหาภูมิหลังของตัวละครเยอะมากๆ เพื่อให้นักแสดงมั่นใจในการแสดงและเข้าถึงตัวละครให้ได้มากที่สุด

โดยสรุปผลการส่งความคืบหน้า 30% มีการปรับแก้บทใหม่ เนื่องจากบทสนทนาในเรื่องที่ได้จากการ Improvise ยังไม่เป็นธรรมชาติ เนื่องจากนักแสดงมีความกังวลกับ Bullet ของเรื่องอยู่ ทำให้เรื่องยังไม่สมูท รวมถึงนักแสดงยังหาตรงกลางของความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครทั้ง 2 ตัว ไม่ได้นัก ทำให้ตัวละครมาถึงก็ใส่กัน ประชดประชันทะเลาะกัน โดยที่ไม่เห็นความสัมพันธ์ที่รู้สึกถึงความเป็นห่วงกันเลยซักนิด

3.2.2.2 การส่งความคืบหน้า 50%

หลังจากทราบข้อแก้ไขจากการส่งความคืบหน้า 30% นักแสดงได้มีการปรับแก้บท และการแสดงใหม่ เพื่อให้การแสดงในการส่งความคืบหน้า 50% สมบูรณ์มากขึ้น

- 1) การปรับแก้ความสัมพันธ์ของตัวละคร เนื่องจากในการส่งความคืบหน้าครั้งก่อน ความสัมพันธ์ของตัวละครยังไม่ชัดเจน ดูรุนแรง และไม่สมเหตุสมผล นักแสดงและผู้กำกับจึงเริ่มกลับมา Workshop ใหม่อีกครั้ง และมีการลงลึกถึงเรื่องภูมิหลังและความสัมพันธ์ของตัวละครทั้ง 2 เพื่อให้มีความชัดเจน เป็นห่วงเป็นใยกันลึกๆ รวมถึงการที่ได้กลับมาคุยกันครั้งแรกในรอบ 10 ปี เพื่อให้ความสัมพันธ์ของทั้ง 2 ชัดเจนมากขึ้น
- 2) การปรับแก้บทละคร เนื่องจากในตอนส่งความคืบหน้า 30% ประเด็นในการพูดของตัวละครยังไม่ชัดเจน ดูเหมือนอยู่ๆก็เปลี่ยนเรื่องโดยไม่มีเหตุผล เนื่องจากนักแสดงโฟกัสที่ Bullet มากเกินไปจนลืมนึกถึงเหตุผลที่ตัวละครต้องการจะทำ ทำให้การแสดงออกมาดูไม่สมูท ผู้ชมจับใจความไม่ได้ถึงสิ่งที่ตัวละครกำลัง

สนทนา นักแสดงและผู้กำกับจึงมีการ Improvise เพื่อเขียนบทใหม่หลังจากทำการ Workshop และสร้างภูมิหลังที่แน่นกว่าเดิม

หลังจากการส่งความคืบหน้า 50% นักแสดงได้รับ Feedback จากการแสดงว่า ความสัมพันธ์ของตัวละครทั้ง 2 ชัดเจนมากขึ้น เห็นถึงความเป็นห่วงที่ซ่อนอยู่ ความอึดอัดที่ได้คุยด้วยกัน แต่ไม่ใช่ในฐานะพี่น้อง แต่อยู่ในรูปแบบคนรักเก่ามากกว่า ส่วนบทละครที่ปรับแก้มาใหม่ก็ยังคงไม่สมเหตุสมผลเท่าที่ควร เนื่องจากปัญหาหลักๆคือการปรับให้อยู่ในรูปแบบ Facetime เพื่อให้สอดคล้องในการทำละครออนไลน์ ทำให้คนดูเห็นช่องโหว่หลายจุดของตัวละครที่การกระทำกับคำพูดสวนทางกัน เช่น ทำตัวละครไม่วางสายหรือปิดมือถือ ทั้งที่ไม่อยากคุยและไล่พี่สาว ฯลฯ รวมถึง Action ของตัวละครยั้งนี้ ไม่เห็นถึงความเดือดร้อนที่พ่อของตนเองกำลังจะตาย

3.2.2.3 การส่งความคืบหน้า 70%

หลังจากการส่งความคืบหน้า 50% นักแสดงเห็นและรับทราบถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในการแสดง นักแสดงจึงมีการปรับแก้ในหลายๆจุด เพื่อที่การแสดงในการส่งความคืบหน้า 70% พัฒนาขึ้น

- 1) การปรับแก้บทละคร จากการส่งความคืบหน้า 50% การกระทำของตัวละครในบทยังไม่สมเหตุสมผล ทำให้ผู้ชมที่ได้ชมอาจจะรู้สึกเคลือบแคลงใจในหลายๆจุด ครั้งนี้นักแสดงและผู้กำกับจึงได้ปรึกษาผู้เชี่ยวชาญในการเขียนบท เพื่อปรับแก้ปัญหานี้ในการปรับแก้ครั้งนี้ทำให้นักแสดงได้เจอความต้องการใหม่ of ตัวละคร รวมถึงความสัมพันธ์ของพี่น้องคู่นี้ ที่ลึกๆเป็นห่วงและคิดถึงกันมากๆ แต่ไม่ได้แสดงออกให้อีกฝ่ายเห็น
- 2) ความสัมพันธ์ของตัวละคร เนื่องจากในการส่งความคืบหน้า 50% นักแสดงได้รับ Feedback ว่าความสัมพันธ์ของตัวละครทั้ง 2 ไม่เหมือนพี่น้อง แต่เป็นคู่รัก ซึ่งเป็นปัญหาที่ใหญ่มากๆ ถ้าไม่ได้รับการแก้ไข ผู้ชมอาจจะเข้าใจผิด และอาจทำให้สารที่ต้องการจะสื่อในเรื่องนี้เปลี่ยนไป นักแสดงและผู้กำกับจึงมีการ Workshop เกี่ยวกับความสัมพันธ์ของ 2 ตัวละคร ในสถานการณ์ต่างๆ เพื่อให้นักแสดงเข้าใจและเห็นภาพความสัมพันธ์ของตัวละครทั้ง 2 ตัวมากขึ้น
- 3) การหา Action ให้ตัวละครไม่ยั้ง ผู้กำกับมีการปรับแก้ฉากของตัวละครใหม่ เพื่อให้ผู้ชมเห็นถึงความเดือดร้อนของตัวละครมากขึ้น เช่นจากการนั่งเฉยๆคุยกัน เปลี่ยนเป็นระหว่างที่คุยกัน ตัวละครมีการเดินไปรอบๆห้องเพื่อเก็บของเตรียมออก

เดินทางไปหาพ่อ การขับรถไปคุยไป เพื่อให้ตัวละครดูเป็นธรรมชาติมากขึ้น และทำให้เรื่องราวน่าติดตามมากขึ้น

หลังจากการส่งความคืบหน้า 50% นักแสดงได้รับ Feedback จากการแสดงว่า เนื้อเรื่องสนุกขึ้น เห็นถึงความเปลี่ยนแปลงในทางที่ดี การกระทำของตัวละครมีเหตุมีผล รวมถึงความสัมพันธ์ของตัวละครชัดเจนขึ้น ว่าตัวละครทั้ง 2 ตัวเป็นพี่น้องที่ห่วงใยกันลึกๆ นอกจากนี้ผู้ชมก็เห็นถึงความเดือดร้อนในการที่พ่อกำลังจะตาย และความเป็นห่วงของน้องชายที่เห็นพี่สาวขับรถคนเดียว

3.2.2.4 การส่งความคืบหน้า 100%

ในการส่งความคืบหน้า 100% นักแสดงได้มีการแก้ไขจนให้ดูอบอุ่นมากขึ้น และมีการปรับแก้การแสดงเล็กน้อยจาก Feedback ที่ได้รับการส่งความคืบหน้า 70% เพื่อให้ละครสมบูรณ์ปพลิเคชันสื่อสารไปยังผู้ชมได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

3.2.2.5 ปัญหาที่พบเจอในระหว่างการทำงาน

1. นางสาวณิชา ปิยะวัฒนานนท์ รับบทเป็น จูน

ปัญหาหลักๆของนักแสดงคือ การติดเล่นละครแบบละครโทรทัศน์เนื่องจากละครเรื่อง กว่าจะถึงสองพี่น้อง จะต้องถูกนำเสนอในรูปแบบสมจริง (Realistic) ทั้งการพูดและการกระทำของตัวละคร จะควรออกมาในรูปแบบที่เป็นธรรมชาติเหมือนชีวิตประจำวันมากที่สุด เมื่อนักแสดงมีปัญหา นี้ ทำให้การแสดงดูไม่เป็นธรรมชาติ เพราะนักแสดงมีการคิดแทนผู้ชม ว่ากลัวผู้ชมจะไม่เข้าใจ จึงเลือกใช้วิธีการบอกเล่าใช้คำพูดเปลือง แทนที่จะให้คนดูตีความจากสิ่งที่ตัวละครสนทนากัน ทั้งๆที่ในความเป็นจริงชีวิตประจำวันเราไม่จำเป็นจะต้องใช้คำพูดในการอธิบายเพื่อให้บุคคลภายนอกบทสนทนาเข้าใจ และยิ่งกว่านั้นคือการที่นักแสดงจะต้องด้นสด(Improvise) เพื่อให้ผู้กำกับนำสิ่งที่นักแสดงได้แสดงไปประกอบการเขียนบทที่ดัดแปลงขึ้นมาใหม่ ทำให้เป็นอุปสรรคต่อการเขียนบทด้วย ซึ่งปัญหานี้ถูกแก้ไขได้ด้วย Workshop ต่างๆจากผู้กำกับ และครูที่ปรึกษา

ปัญหาเรื่องการโฟกัสกับสถานการณ์ที่ผู้กำกับให้จนทำให้บทสนทนาไม่เป็นธรรมชาติ เนื่องจากวิธีการกำกับการแสดงและเขียนบทละครเรื่องนี้ ต้องใช้นักแสดงในการด้นสด ผู้กำกับจึงต้องกำหนดสถานการณ์ต่างๆเพื่อเป็นเสาหลักให้นักแสดงสามารถดำเนินเรื่องราวต่อไปได้ เมื่อนักแสดงมีปัญหาที่กล่าวมา ทำให้จุดเชื่อมต่อของแต่ละสถานการณ์ไม่สมเหตุสมผล ทั้งที่ในความเป็นจริงเมื่อเราต้องสนทนา

กัน เราไม่จำเป็นต้องกำหนดถึงสถานภาพหรือเรื่องราวที่เราจะพูดคุยกันในเรื่องต่อไป เราไม่มีทางรู้ได้ว่า เหตุการณ์ข้างหน้าจะเกิดอะไรขึ้นด้วยซ้ำ

ปัญหานักแสดงเครื่องไม้ติด อารมณ์ของตัวละครไม่ถึงเท่าที่ควร ซึ่งเป็นอีก 1 ปัญหาที่พบในช่วงซ้อมและวันถ่ายทำ เนื่องจากมีปัจจัยหลายอย่างเช่น นักแสดงตื่นเต้นเพราะเป็นการถ่ายทำ นักแสดงเตรียมร่างกายยังไม่ดีพอ มีความกังวลเรื่องบท ฯลฯ เมื่อเกิดปัญหานี้ การทำสมาธิให้จิตใจของนักแสดงกลับมาอยู่ที่ตนเองก่อน ทำให้นักแสดงมีสติ และพร้อมเข้าสู่การสวมบทเป็นตัวละคร

2. นายอรรถพร พูลสวัสดิ์ รับบทเป็น เจ

ปัญหาเรื่องวิธีการแสดงคือ อารมณ์ของตัวละครที่หลายครั้งมันพุ่งมากจนเกินไป จนทำให้ความรู้สึกของคนที่อยู่ติดๆ เพราะในตัวละครเจ มีอารมณ์ภายในที่ซับซ้อนมากๆ จึงเป็นเรื่องยากต่อนักแสดงในการที่จะสื่อสารออกให้ชัดเจนได้ เพราะในอารมณ์ของตัวละครมันมีเหตุผลที่ตัวละครรู้สึกแต่ มันซับซ้อน แต่ตัวนักแสดงเลือกที่จะใช้อารมณ์ในการสื่อสารออกเพียงแค่นั้นโดยไม่ได้คำนึงถึงสิ่งที่ตัวละครรู้สึกกับสถานการณ์ตรงหน้า และไม่ยอมฟังในสิ่งที่ตัวละครอีกตัวกำลังจะสื่อสารออกมา จึงทำให้ความหลากหลายในซีนและอารมณ์ของตัวละคร และตัวนักแสดงเองนั้น ความสนุกมันหายไป ดังนั้นวิธีการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นคือ ทำความเข้าใจกับตัวบทว่า ทำไมตัวละครนี้ถึงพูดแบบนี้และตัวละครการที่พูดแบบนี้รู้สึกอย่างไร และฟังสิ่งที่ตัวละครอีกตัวสื่อสารออกมาและมานั่งวิเคราะห์ว่าตัวละครที่เราเล่นอยู่จะตอบโต้กับที่อีกฝ่ายสื่อสารออกมาอย่างไร

ปัญหาของการควบคุมอารมณ์ของตัวละคร ในหลายครั้งนักแสดงเลือกChoice ที่จะระเบิดอารมณ์ใส่อีกฝ่ายอยู่อย่างเดียว มันจึงทำให้สารที่จะสื่อไม่ออกและทำให้คนดูไม่เชื่อว่า ตัวละครเจอยากคุยกับจูนขนาดนั้น แต่จริงๆ แล้วตัวเจก็อยากคุยกับจูน แต่นักแสดงวิเคราะห์ความรู้สึกและสิ่งที่ตัวละครอยากจะทำไม่ละเอียด จึงทำให้การแสดงมันดูเป็นเดี๋ยวมามากจนเกินไป ดังนั้นวิธีแก้ไขปัญหาก็คือ ทำความเข้าใจอารมณ์ของตัวละครอย่างละเอียด และลองเล่นในหลายวิธี ไม่ว่าจะเป็น เปลี่ยนวิธีการพูดหรือเวลาพูดลองไม่ใช่อารมณ์ที่โกรธแต่ให้เป็นอารมณ์อื่น เพื่อให้นักแสดงเห็นว่า ความรู้สึกเวลาที่ต่างกันมันให้อารมณ์แบบไหนกับตัวละคร และวิธีไหนที่จะสามารถสื่อสารที่ตัวละครต้องการจะสื่อออกมาให้ได้มากที่สุด

การถ่ายทำการแสดง

1. การถ่ายทำรอบที่ 1

เป็นการถ่ายทำเพื่อนำไปใช้จริงครั้งแรกหลังจากการส่ง 100เปอร์เซ็นต์ สำหรับการรับส่งของนักแสดงตั้งแต่ใน ฉากที่ 1 ในช่วงแรกนักแสดงยังเครื่องไม้เครื่องมือช่วงต้นฉากที่แรงส่งยังไม่ถึงจนรอบ 2 นักแสดงเข้าใจปัญหามากขึ้น ทำให้ในการถ่ายครั้งต่อไปสามารถนำไปใช้ได้ ในฉากที่2จนถึงฉาก 3 ก่อนจบ นักแสดงรับส่งกันได้ดี นักแสดงฟังกันมากกว่าทุกครั้งที่เคยถ่ายทำมาไม่มีอะไรติดขัด จนกระทั่งตอนจบของเรื่องที่มีปัญหาหลักๆคือ จบไม่ลงและอารมณ์ของตัวละครเจที่พุ่มพวยมากจนเกินไปทำให้ตัวละครไม่สามารถออกจากห้วงอารมณ์ตรงนั้นได้ทำให้ตอนจบไม่สามารถจบตรงตาม Mood ที่ผู้กำกับการแสดงอยากให้จบอย่างอบอุ่นได้ และอีกปัญหาหลักคือ อุปสรรคที่มีต่อนักแสดงและฝ่ายออกแบบ เช่น มุกกล้องของนักแสดงทำให้ไม่เห็นพร็อพ ทำให้ในระหว่างการแสดงนอกจากนักแสดงต้องโฟกัสกับตัวละครแล้วนักแสดงยังต้องโฟกัสกับมุกกล้องและองค์ประกอบศิลป์ต่างๆ เพื่อให้เห็นงานของฝ่ายออกแบบด้วย

2. การถ่ายทำรอบที่ 2

การถ่ายทำรอบนี้ทีมงานทุกคนตั้งใจให้เป็นการถ่ายทำครั้งสุดท้ายเพื่อส่งไปนอล ในการเริ่มต้น workshopเตรียมพร้อมก่อนการแสดง ได้มีการให้นักแสดงอยู่กับอารมณ์ของตัวละครมากกว่าครั้งก่อนๆ รวมถึงตัวนักแสดงที่เห็นว่านี่คือการถ่ายทำครั้งสุดท้ายจึงทำให้ในการแสดงรอบนี้เป็นรอบที่ตัวละครเกิดการปะทะรุนแรงมากกว่าครั้งที่ผ่านมา ทำให้ในมุมมองของผู้ชม อาจจะรู้สึกเครียด อึดอัด และไม่รู้สึกว่เรื่องจบลงอย่างคลี่คลาย เนื่องจากตัวละครทั้ง2ตัวปะทะกันแรงจนไม่สามารถเชื่อได้ว่าในตอนจบของเรื่องทั้ง2คน จะสามารถคืนดีกันได้ รวมถึงตัวละครเจที่ได้มีการปรับแก้ ลดความพุ่มพวยในตอนจบ ทำให้นักแสดงยังไม่สามารถปรับอารมณ์กลับมาได้ทัน เนื่องจากการทดลองครั้งแรกในการเปลี่ยนความต้องการของตัวละครเจ จากการที่ต้องการระบายสิ่งที่อยู่ในใจ เปลี่ยนเป็นต้องการให้พี่สาวให้อภัยตัวเอง ทำให้นักแสดงยังจับจุดไม่ถูก และอีกปัญหาใหญ่ที่เกิดขึ้น คือ แสงในการถ่ายทำไม่ต่อเนื่อง (Continue) เนื่องจากการเริ่มต้นถ่ายทำช้า รวมถึงการพยายามแก้ปัญหาที่กล่าวมาทั้งหมด ทำให้แสงแดดธรรมชาติ ที่ฝ่ายออกแบบแสงต้องการหมดลง จึงไม่สามารถถ่ายทำต่อได้

3. การถ่ายทำรอบที่ 3

หลังจากการถ่ายทำรอบที่แล้ว นักแสดงและฝ่ายอื่นๆได้กลับไปคิดทบทวนถึงปัญหาที่เกิดขึ้น และการแก้ไขปัญหา เมื่อเริ่มการถ่ายทำรอบนี้ ทำให้การถ่ายทำเป็นไปได้อย่างดี ถือว่าเป็นรอบมาตรฐานที่ดีที่สุด ตั้งแต่ที่ได้ถ่ายทำมาทั้งหมด ในรอบนี้นักแสดงรับส่งกันได้ดี จึงหวั่นไม่เนือย การทำงานระหว่าง

นักแสดงและฝ่ายออกแบบเป็นไปได้อย่างดีด้วยดี มุมกล้องไม่บังงานฝ่ายออกแบบ งานของฝ่ายออกแบบสามารถถูกสื่อสารออกมาผ่านทาง มุมกล้องและการกระทำของตัวละคร ได้อย่างชัดเจนโดยที่ไม่มีอะไรขัด

จากผลงานในการถ่ายทำรอบที่ 3 นี้ได้ถูกจัดแสดงในงาน หิวแสง ครั้งที่1 ผ่านรูปแบบออนไลน์ ผ่าน Live Zoom ทำให้นักแสดงและทีมงานได้เห็นคอมเมนต์จากผู้ชมในขณะที่ชมละครอยู่ ซึ่งได้รับฟีดแบคที่ดีจากผู้ชมเกินคาด ผู้ชมรู้สึกอยากติดตามและค้นหาไปพร้อมกับตัวละคร ถือว่าการถ่ายทำและการจัดแสดงละครเรื่อง กว่าจะถึง สองพี่น้อง จบลงอย่างสวยงามเป็นที่น่าพอใจทั้งต่อ อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้กำกับการแสดง นักแสดงและทีมออกแบบทั้งหมด

3.2.3 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง

หลังจากการแสดงละครเรื่อง กว่าจะถึง สองพี่น้อง ได้สิ้นสุดลง ผู้ศึกษาได้ทำการเก็บข้อมูลเพิ่มเติม เพื่อเป็นการพัฒนาและปรับปรุงให้ดีขึ้น ในการทำงานครั้งต่อไป ในส่วนของผู้ศึกษาได้สอบถามผู้ชม ถึงความคิดเห็นและความพึงพอใจ ในการชมละครเรื่อง กว่าจะถึง สองพี่น้อง และยังมีความคิดเห็นจากน้องๆ นิสิตชั้นปีที่1-3 เอกการแสดง รวมถึงเพื่อนๆที่ร่วมชมละครในเทศกาล หิวแสง ครั้งที่ 1 นี้ด้วย

3.3 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบฉากละครเรื่อง กว่าจะถึง “สองพี่น้อง”

3.3.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการออกแบบ

3.3.1.1แนวคิดในการออกแบบ (Concept Design)

ผู้ศึกษาได้ทำการวิเคราะห์และสรุปแนวคิดในการออกแบบจากบทละคร (Concept design) เพื่อนำไปต่อยอดในงานออกแบบว่า “สิ่งที่คนอื่นเห็นคือสิ่งที่เราตั้งใจให้เห็น” และผู้ศึกษาได้นำแนวคิดในการออกแบบมาตีความเพื่อใช้ในการออกแบบฉากผ่านkeyword “ซ่อน สร้าง คลี่คลาย” โดยมาจากวิธีการหนีปัญหาของแต่ละคน ก่อนที่จะกลับมาเผชิญหน้ากันเพื่อให้ปมที่มีอยู่คลี่คลายลง ตัวพี่สาวที่ทำเหมือนจะใช้ชีวิตต่อ ลืมปัญหานี้ได้แล้ว หนีด้วยการสร้างและซ่อนสร้างในที่นี้คือ สร้างทุกอย่างขึ้นมาใหม่ สร้างสังคมสร้างครอบครัวสร้างชีวิตที่ดีขึ้นมากลอบกมปัญหาเอาไว้ ซ่อนสิ่งที่ไม่สวยงามในอดีตไว้ข้างหลัง ส่วนน้องชายหนีเช่นกัน ด้วยการซ่อนความรู้สึก ความพึงไว้ในจิตใจ ไม่แสดงออก ทำเหมือนว่าได้ลืมทุกอย่างไปหมดแล้ว และสร้างกำแพงขึ้นมาบดบังความรู้สึกที่แท้จริงที่อัดอั้นอยู่ในใจมาตลอดสิบกว่าปี จนกระทั่งต้องมาเผชิญหน้ากันอีกครั้ง ทำให้ปมในใจของทั้งคู่ถูกยกกลับมาให้ถกเถียง การทำละครเรื่องนี้ต้องทำให้เห็นถึงธีมไลน์ของเส้นเรื่อง ทั้งเส้นเรื่องเวลาจริง และเส้นเรื่องปมของตัวละครที่ต้องถูก

คลี่คลายไปพร้อมๆกัน ระหว่างการเดินทางของพี่สาวเพื่อไปหาน้องชาย บทละครเรื่องนี้เหมือนจะเป็นเรื่องพี่น้องสองคนทะเลาะกันทุกๆไป แต่แท้จริงแล้วมีการแฝงไปด้วยค่านิยมของคนไทย ความเชื่อ ความคาดหวังทางสังคม ปัญหาครอบครัวที่เกิดจากหลายปัจจัยที่พบเจอได้บ่อยๆในสังคมไทย จนทำให้หล่อหลอมเป็นปมของตัวละครสองคน ที่เราจะได้เห็นผ่านคำจำกัดความ (Keywords) ซ่อน สร้าง จนกระทั่งปมคลี่คลายในที่สุด



ภาพที่ 3.6 : ภาพ concept Design

ที่มา: Françoise Mouly. (2561). Adrian Tomine’s “Love Life”.

สืบค้นจาก <https://www.newyorker.com/culture/cover-story/cover-story-2020-12-07>

เมื่อได้บทและสถานที่ที่ชัดเจนสำหรับการทำงานฉากต่อไปแล้ว ผู้ศึกษาได้นำมาปรับใช้กับการเล่นละครผ่านช่องทางออนไลน์ โดยห้องของพี่สาวตอนวิดีโอคอลคุยกับน้องชาย ตัวพี่สาวจะจัดมุมกล้องให้เห็นแค่ห้องหรือภายในรถส่วนที่สะอาดเป็นระเบียบ ดูดี ส่วนที่รก พังจะนำไปไว้นอกระยะกล้อง เพื่อแสดงให้เห็นน้องชายเห็นว่าชีวิตตัวเองดีแล้ว ผ่านมาได้แล้วตอนนี้มีชีวิตที่ดีแล้ว ส่วนพาร์ทของห้องน้องชายจะปล่อยทุกอย่างเอาไว้ที่เดิม ทั้งความทรงจำวัยเด็กที่เคยมีร่วมกัน ความรัก ความพังปล่อยทุกอย่างไว้ให้เห็นเลย อาจจะมีบางส่วนที่ปิดทับบัง แต่ก็ปิดไว้อย่างไม่ใส่ใจ และเลือกทำเป็นที่จะไม่สนใจสิ่งรอบตัว ไม่สนใจคนรอบข้าง และยังคงแยกให้เห็นอย่างชัดเจนว่าสองพี่น้องคู่นี้อยู่คนละที่กัน ที่ต่างกันมากๆ คนพี่อยู่พาร์ทแมนดูดี ส่วนคนน้องยังอยู่ในบ้านเก่าบ้านเดิมที่ทรุดโทรมไปตามกาลเวลา และไม่คิดจะแก้ไข

3.3.1.2 การวิเคราะห์ฉากสถานที่ตั้งของเรื่อง

พรอวิเดนซ์ เป็นเมืองหลวงของเมืองที่มีประชากรหนาแน่นที่สุดในรัฐโรดไอแลนด์สหรัฐอเมริกา และเป็นเมืองแรกๆ ที่ก่อตั้งในสหรัฐอเมริกา ตั้งอยู่ในพรอวิเดนซ์แคนตีบนปากแม่น้ำพรอวิเดนซ์ ตอนเหนือของอ่าวนาราแกนเซตส์ เป็นเมืองที่มีขนาดใหญ่เป็นอันดับสามในเขตนิวอิงแลนด์ ใน ค.ศ. 2010 มีประชากรประมาณ 178,042 คน ซึ่งเป็นเมืองที่มีประชากรมากที่สุดอันดับ 37 ของประเทศ



ภาพที่ 3.7 : ภาพเมืองพรอวิเดนซ์ปี1980

ที่มา: Jenks and Ballou Architects and DBWV Architects. (2562).ภาพโรงงานเมืองพรอวิเดนซ์.

สืบค้นจาก <https://artinruins.com/property/south-street-power/>



ภาพที่ 3.8 : ภาพเมืองพรอวิเดนซ์ปี1980

ที่มา: AtflintSCO. (2557). Vintage Photos of Providence.

สืบค้นจาก <https://www.vintag.es/2014/07/vintage-photos-of-providence-rhode.html>

พรอวิเดนซ์ ก่อตั้งใน ค.ศ. 1636 โดยโรเจอร์ วิลเลียมส์ นักเทววิทยา ซึ่งถูกเนรเทศจากอาณานิคมอ่าวแมสซาชูเซตส์ (Massachusetts Bay Colony) หนึ่งในอาณานิคมทั้งสิบสามของอังกฤษ เขาตั้งชื่อเมือง "พรอวิเดนซ์" เพื่อให้เป็นเกียรติแด่ "พรหมลิขิตที่เมตตาของพระเจ้า" (God's merciful Providence) โดยเขาเชื่อว่าพระเจ้าเปิดเผยที่หลบภัยแก่เขาและผู้ติดตามของเขาเข้ามาตั้งรกรากที่นั่น หลังจากนั้นมันกลายเป็นเมืองแรกๆ ในสหรัฐอเมริกาที่มีการพัฒนาด้านอุตสาหกรรม พรอวิเดนซ์กลายเป็นที่จดจำในอุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่องเงิน ด้วยเหตุนี้ชื่อเล่นของพรอวิเดนซ์จึงเรียกว่า "รังผึ้งแห่งอุตสาหกรรม" (Beehive of Industry) แต่ใน ค.ศ. 2009 เมืองได้เรียกชื่อใหม่ของตัวเองว่า "เมืองหลวงแห่งการสร้างสรรค์" (Creative Capital) เนื่องจากแหล่งการศึกษาและชุมชนทางศิลปะที่มีมากมายในเมืองนี้เต็มไปด้วยผู้คนหลากหลายชนชั้นที่หลั่งไหลเข้ามาทำงานในโรงงานอุตสาหกรรมและทำธุรกิจเป็นจำนวนมาก ทำให้เกิดเป็นสถานที่เกิดอาชญากรรม การมั่วสุม รวมถึง กลายเป็นชุมชนที่ถูกแบ่งแยกชนชั้น ผู้ศึกษาจึงได้นำข้อมูลดังกล่าวมาใช้ในการเลือกสถานที่ใน ประเทศไทยตามที่ผู้กำกับต้องการจะปรับบริบทตั้งแต่แรกเริ่ม ซึ่งสถานที่ที่ได้คือ ชุมชนบางลี่ อำเภอสองพี่น้อง จังหวัดสุพรรณบุรี เนื่องจากมีความสัมพันธ์กันหลายแง่ ทั้งความเชื่อ สภาพสังคม สภาพเศรษฐกิจ และที่ตั้งทางภูมิศาสตร์

3.3.2 ขั้นตอนการทำงานการออกแบบ

ขั้นตอนการออกแบบและผลิตฉากละคร เรื่อง กว่าจะถึง “สองพี่น้อง” เพื่อให้ได้การออกแบบฉากที่สำเร็จตามวัตถุประสงค์

3.3.2.1 การส่งความคืบหน้า30%

1) หาสถานที่ที่เป็นแรงบันดาลใจเพื่อนำมาใช้ในการออกแบบฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก

หลังจากผู้ศึกษาได้ทำการศึกษาศาสนาที่ตามบทละครเดิม เพื่อหาสถานที่ในประเทศไทย ที่มีลักษณะคล้ายและเทียบเคียงได้กับสถานที่ตามบทละครเดิม ทั้งในแง่ความหมายและ ภูมิศาสตร์ สถาปัตยกรรม

อำเภอสองพี่น้อง

สองพี่น้อง ชื่อที่มักถูกนำไปทายปัญหาเขาวน่อยอยู่เสมอว่าตำบลอะไรที่มี ประชากรน้อยที่สุดในประเทศ แต่ในความเป็นจริงแล้วตำบลสองพี่น้องคือศูนย์กลางการค้า เศรษฐกิจ และความเจริญที่สำคัญที่สุดของอำเภอสองพี่น้องมาตั้งแต่สมัยโบราณจนถึงปัจจุบัน เป็นที่ตั้งของที่ว่าการอำเภอ โรงเรียน ตลาด ธนาคาร และร้านค้าทุกประเภท เป็นตำบลที่มีความสำคัญ และเป็นศูนย์กลางของความเจริญทุก ๆ ด้านของอำเภอสองพี่น้อง

อำเภอสองพี่น้องตั้งอยู่ตอนใต้สุดของจังหวัด มีอาณาเขตติดต่อกับอำเภอข้างเคียงดังนี้

ทิศเหนือ ติดต่อกับอำเภออุ้มทองและอำเภอบางปลาม้า

ทิศตะวันออก ติดต่อกับอำเภอบางซ้ายและอำเภอลาดบัวหลวง (จังหวัดพระนครศรีอยุธยา)

ทิศใต้ ติดต่อกับอำเภอบางเลน อำเภอกำแพงแสน (จังหวัดนครปฐม) และอำเภอท่ามะกา (จังหวัดกาญจนบุรี)

ทิศตะวันตก ติดต่อกับอำเภอพนมทวน (จังหวัดกาญจนบุรี)



ภาพที่ 3.9 : แผนที่จังหวัดสุพรรณบุรี
ที่มา: muang-krabi. (2559).แผนที่จังหวัดสุพรรณบุรี.

สืบค้นจาก <https://district.cdd.go.th/songphinong/about-us/ประวัติความเป็นมา/>

เมื่อเจาะลึกลงไปอีก ผู้ศึกษาได้เลือกชุมชนบางลี่ เป็นชุมชนต้นแบบของละครเรื่องกว่าจะถึง “สองพี่น้อง” เนื่องจากมีวัฒนธรรมและชีวิตความเป็นอยู่สอดคล้องกับตัวละครในบริบทใหม่ เช่นการเป็นชุมชนที่ถูกล้อมล้อม และหล่อเลี้ยงด้วยตลาดบางลี่ ทำให้เป็นแหล่งชุมชนที่มีประชากรหนาแน่นเข้ามาอยู่อาศัย เพื่อประกอบอาชีพใช้แรงงาน เป็นเหตุให้เกิดการใช้ความรุนแรงทางเพศ หรือปัญหาครอบครัวหลายต่อหลายครั้ง เนื่องจากมีผู้คนมากมายหลายตา แล้วยังเป็นชุมชนดั้งเดิมที่ชาวจีนได้อพยพมาตั้งรกรากที่ประเทศไทย ทำให้คนในบริเวณนี้ยังมีความเชื่อเรื่องลูกชายดีกว่าลูกสาวตามความเชื่อเดิมหลงเหลืออยู่ ซึ่งสอดคล้องกับนิสัยของตัวละครตามบทประพันธ์เดิม อีกทั้งชุมชนบางลี่ตั้งอยู่ในบริเวณที่เป็นพื้นที่ราบลุ่มแอ่งกระทะของอำเภอสองพี่น้อง ตั้งอยู่ริมคลองสองพี่น้อง ฝั่งทิศใต้ คลองสองพี่น้อง เป็นแหล่งน้ำธรรมชาติแหล่งสำคัญที่ใช้อุปโภค บริโภค กันมาแต่โบราณ และยังเป็นเส้นทางคมนาคมหลักของชาวตลาดบางลี่และชาวสองพี่น้องในครั้งอดีต

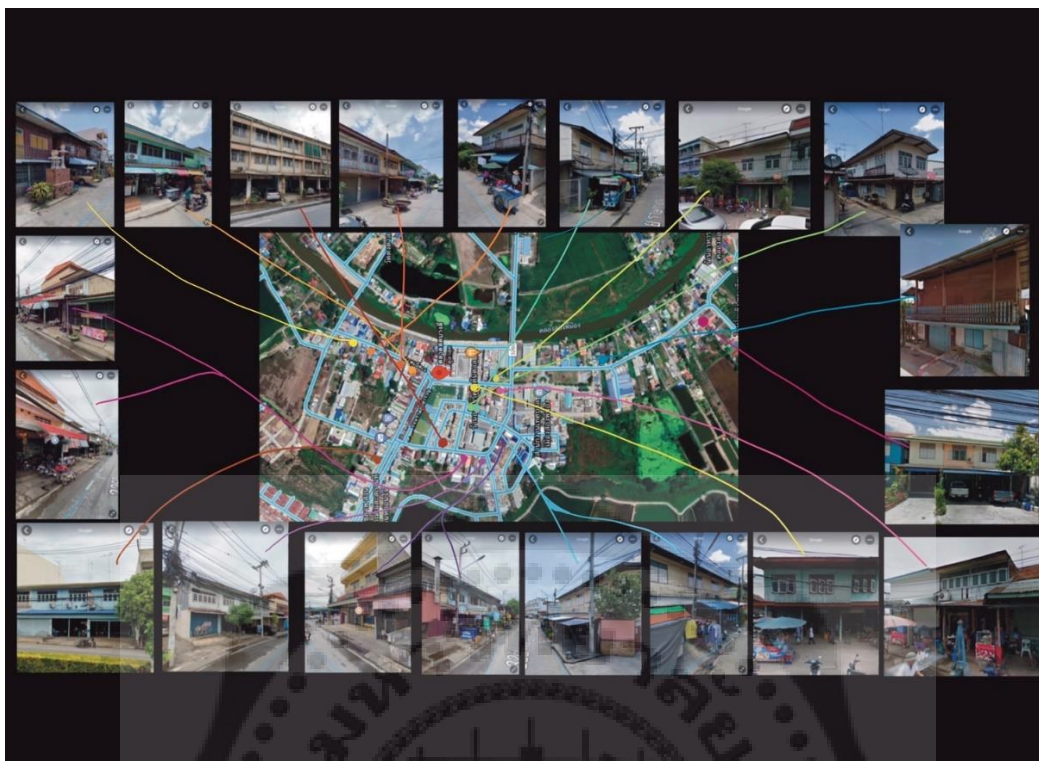


ภาพที่ 3.10 : ภาพตลาดบางลี่

ที่มา: Panu Mitsuntisuk. (2545).ตลาดบางลี่.

สืบค้นจาก <http://www.suphan.biz/banglee.htm>





ภาพที่ 3.11 : ภาพการลงพื้นที่หาสถานที่ตั้ง

ที่มา: บัณฑิตา ธงสุวรรณ. (2564).

จากบริบทเดิม ไม่ได้กล่าวว่าพี่สาวอยู่ที่เมืองอะไร บอกเพียงแค่แต่งงานไปมีชีวิตที่เหมือนคนปกติธรรมดา ที่สร้างว่ามีชีวิตที่ดี เมื่อปรับสู่บริบทไทย จึงได้มีการวิเคราะห์ร่วมกันว่า จูนครหนีมาเรียนที่กรุงเทพมหานคร เพื่อหวังลบอดีตที่เลวร้ายของตัวเอง เพื่อเริ่มชีวิตใหม่ในเมืองแห่งความหวัง เมื่อถึงวัยทำงานก็เป็นพนักงานออฟฟิศธรรมดาทั่วไปที่อาศัยอยู่ในอพาร์ทเมนต์หนึ่งห้องนอน ใกล้ที่ทำงาน กับลูกและสามี จึงสรุปออกมาเป็นอพาร์ทเมนต์ย่านรัชดา เนื่องจากใกล้กับออฟฟิศหลายที่ เดินทางง่าย อพาร์ทเมนต์ราคาไม่แรง เหมาะสมจะเป็นห้องของจูนและสามี



ภาพที่ 3.12 : ภาพพาร์ทเมนต์ต้นแบบห้องจูเนียร์

ที่มา: บัณฑิตา ธงสุวรรณ.(2564).

3.3.2.2 การส่งความคืบหน้า 50%

เมื่อผู้ศึกษาได้แนวทางการออกแบบฉากจากการหาแรงบันดาลใจข้างต้น ผู้ศึกษาได้นำข้อมูลที่ได้ มาประยุกต์เข้ากับสถานที่จริง ทหาวิธีสอดแทรกแก่นของเรื่องที่คุณศึกษาต้องการจะสื่อ และหาวัสดุอุปกรณ์ที่เหมาะสมกับการสร้าง และส่งให้กับนักแสดงได้ลองติดตั้ง จัด เพื่อทดลองแสดงร่วมกับฉากและพร็อพ

1) ศึกษาศาสนาที่จริงที่จะต้องใช้ในการแสดง

เนื่องจากสถานการณ์โควิด19ทำให้การแสดงต้องเกิดขึ้นในห้องของนักแสดง ดังนั้นผู้ศึกษาต้องทำการออกแบบงานฉาก ควบคู่ไปกับข้อจำกัดในการใช้พื้นที่ จึงต้องทำการศึกษาแปลนห้อง พื้นที่ห้องของนักแสดง ก่อนลงมือออกแบบจริง เพื่อให้สอดคล้องกับสถานที่ที่ได้เลือกมาข้างต้น

ห้องจูน (พี่สาว)

ในบริบทใหม่นี้ห้องต้องถูกออกแบบให้ใกล้เคียงกับอพาร์ทเมนท์1ห้องนอน ใน กรุงเทพมหานคร ย่านรัชดา

JUNE's Apartment

- ทำงานสัปดาห์
- เงินเดือนประมาณ 20000-25000 (สองคน)
- ประหยัดค่าเดินทาง
- ห้องแบบ1ห้องนอน เพราะมีลูก
- ใกล้ห้างมีโรงเรียนที่รับฝากเด็กเล็ก
- ค่าครองชีพถูก
 - คัดเราไว้ที่ 7000-9000
 - ค่าเดินทางไปกลับไม่เกิน 80 ครอบคลุม

» รัชดา ลาดพร้าว พหลโยธิน
 เรท 6300-8500 (26-50 ตร.ม.)

- ❖ เดินทาง MRT ลาดพร้าว จัตุจักร พหลโยธิน รัชดาภิเษก
- ❖ ค่าเดินทาง 38-42 บาท
- ❖ รถเมล์หลายสาย
- ❖ มีให้เลือกเยอะหลากหลาย ราคาที่หลากหลาย
- ❖ เป็นย่านชุมชน ค่าครองชีพถูก

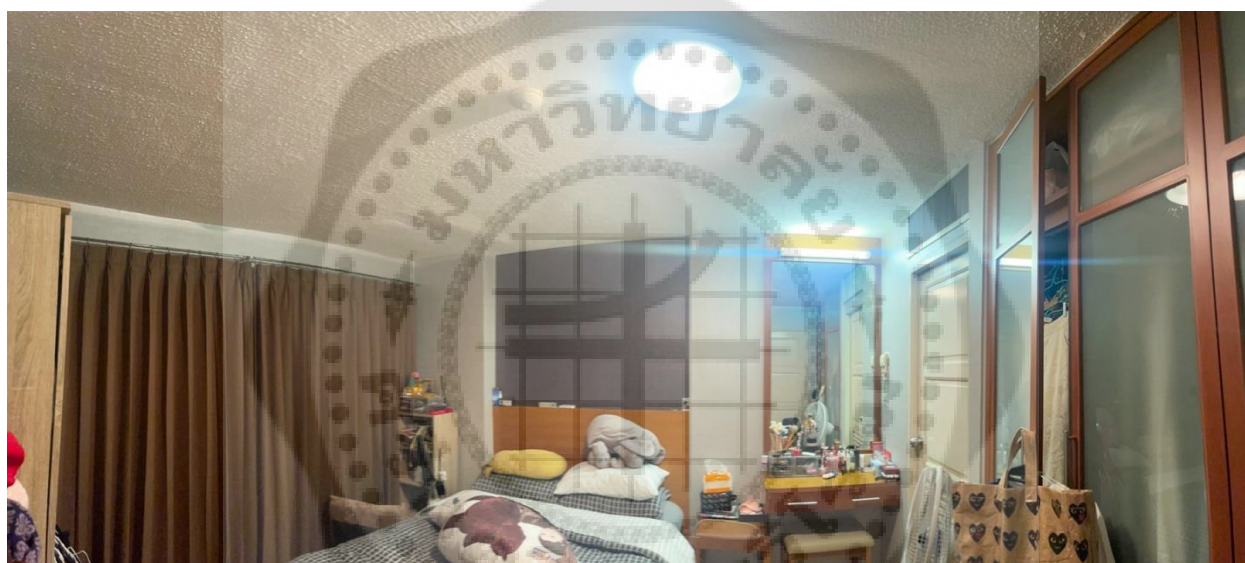


JUNE's Room



ภาพที่3.13 : ภาพแรงบันดาลใจของห้องจูน

ที่มา: บัณฑิตา รัชสุวรรณ.(2564).

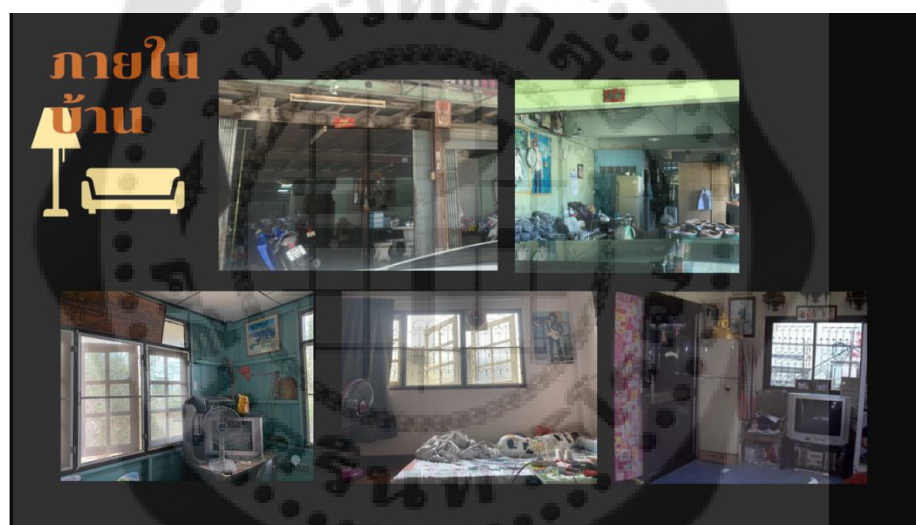
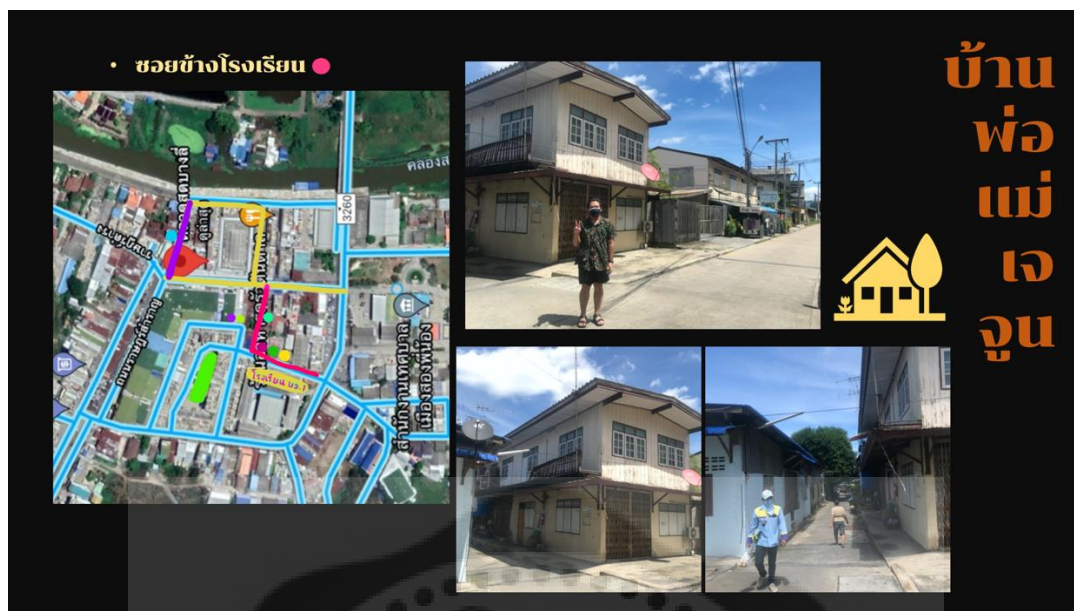


ภาพที่ 3.14 : ภาพสถานที่ที่ผู้ให้สัมภาษณ์จริงห้องจูน

ที่มา: บัณฑิตา ธงสุวรรณ.(2564).

ห้องเจ (น้องชาย)

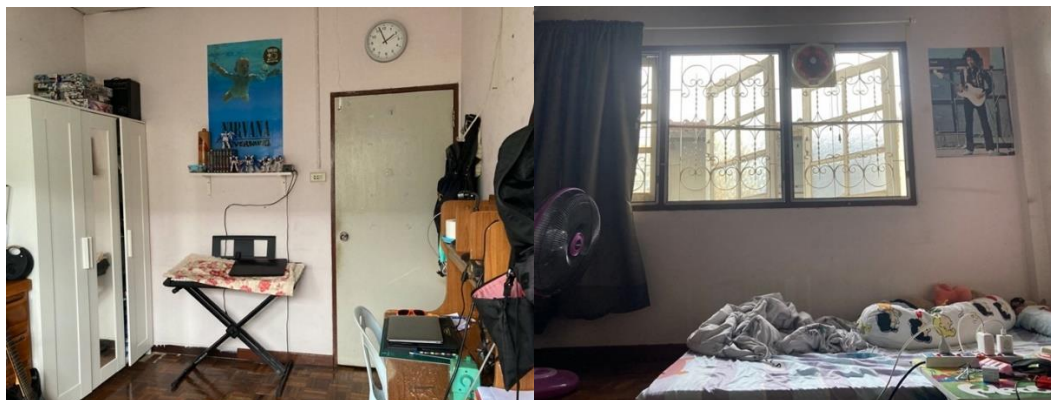
ในบริบทใหม่นี้ ห้องน้องชายต้องถูกออกแบบให้ใกล้เคียงกับบ้านเช่าสภาพโทรมๆ ในชุมชนบางลี่ อำเภอสองพี่น้อง จังหวัดสุพรรณบุรี



ภาพที่3.15 : ภาพแรงบันดาลใจห้องเจ

ที่มา: บัณฑิตา รัชสุวรรณ.(2564).



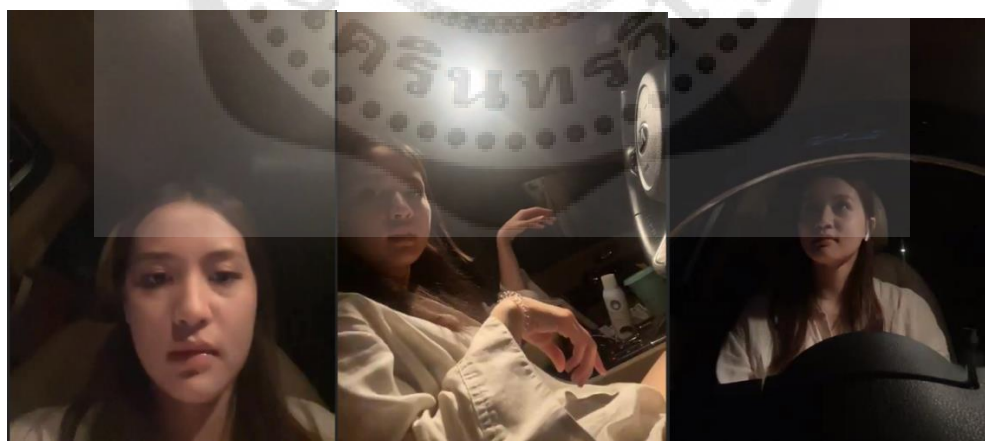


ภาพที่ 3.16 : ภาพสถานที่ที่ใช้แสดงจริงห้องเจ

ที่มา: บัณฑิตา รัชสุวรรณ.(2564).

รถจูน

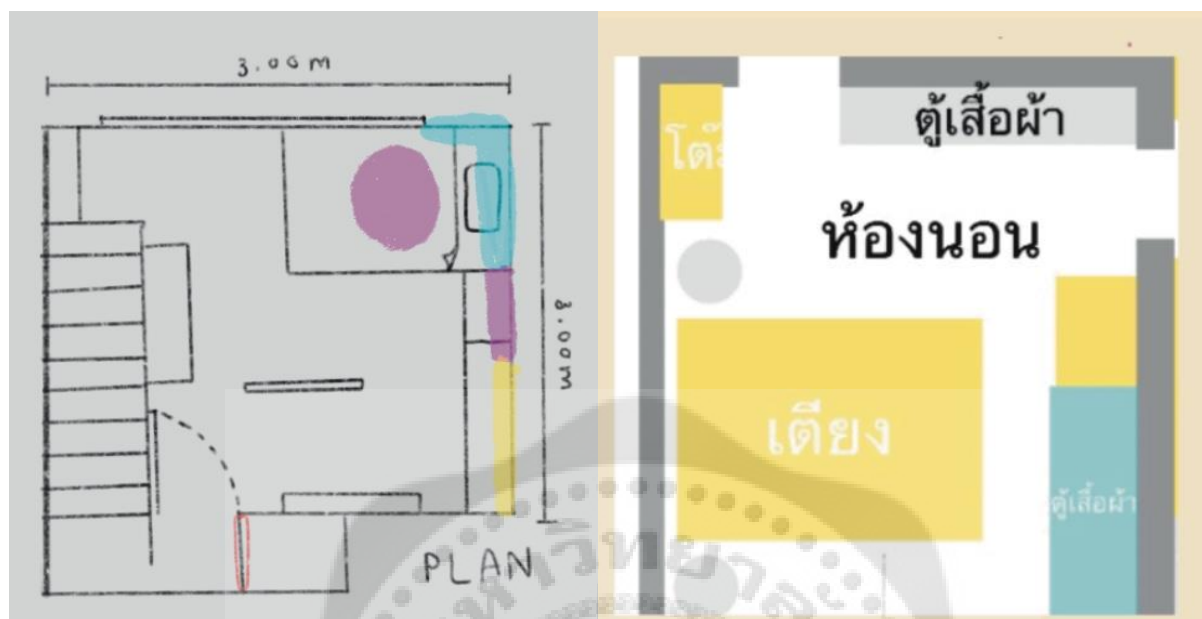
ตามบริบท ผู้ศึกษาต้องการให้รถจูนเป็นรถมือสองราคาค่อนข้างถูก แต่เนื่องด้วยสถานการณ์โควิด ทำให้ต้องปรับมาใช้รถของนักแสดงเอง เพื่อความปลอดภัยของนักแสดง และใช้มุกล้อลอกแทน



ภาพที่ 3.17 : ภาพภายในรถจูนจากมุกล้อลอกที่ใช้

ที่มา: บัณฑิตา รัชสุวรรณ.(2564).

2)ทำแบบแปลนสถานที่จริง เพื่อต่อการออกแบบ

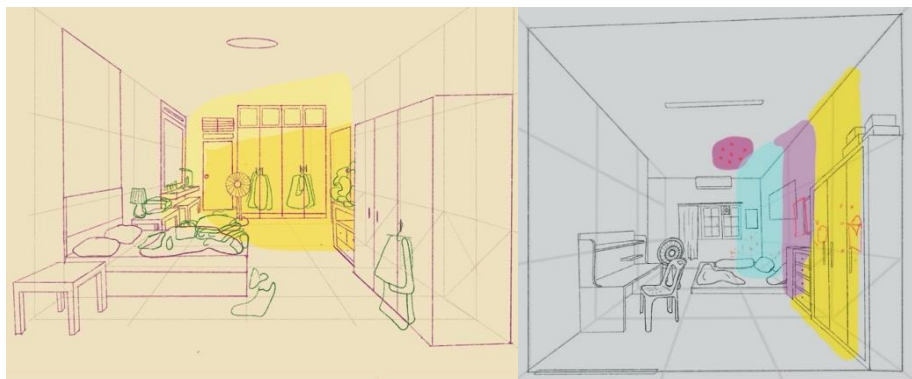


ภาพที่3.18 : ภาพแปลนห้องนอนและจุดตามลำดับ

ที่มา: บัณฑิตา ธงสุวรรณ.(2564).

3)ออกแบบและร่างแบบ

โดยตีความและวิเคราะห์จากบทละครบริบทใหม่ พร้อมเลือกมุมกล้องที่ต้องการใช้ในฉาก ผู้ศึกษาได้ให้นักแสดงจำลองของการถ่ายทำโดยใช้มุมกล้องที่ผู้ศึกษาได้เลือกไว้ ว่าอยากให้เห็นส่วนใดบ้าง เป็นไปได้จริงหรือไม่ในการแสดงของนักแสดง เพื่อให้นักแสดงเกิดความคุ้นชินกับพื้นที่และมุมกล้องที่ต้องใช้แสดง เพราะนักแสดงต้องเป็นคนเปลี่ยนมุมกล้องด้วยตัวเองอยู่เรื่อยๆตลอดทั้งเรื่อง จึงต้องมีการซ้อมคิวและมาร์คจุดที่ตั้งกล้องเพื่อให้ได้มุมกล้องที่ต้องการมากที่สุด



ภาพที่3.19 : ภาพสเก็ตฉากและมุมมองที่เลือก

ที่มา: บัณฑิตา รัชสุวรรณ.(2564).



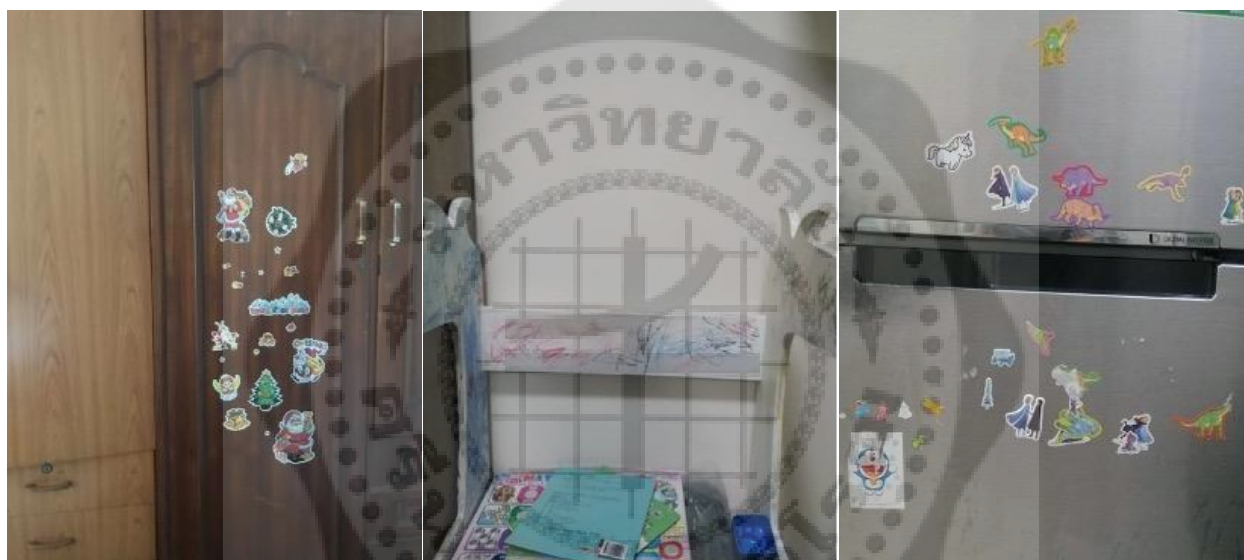
ภาพที่3.20 : ภาพตัวอย่างภายในรถที่อยากได้

ที่มา: บัณฑิตา รัชสุวรรณ.(2564).

ในการถ่ายทำละครเรื่องกว่าจะถึง “สองพี่น้อง” ผู้ศึกษาต้องการจะใช้เทคนิคการเลือกมุมมอง เพื่อเป็นตัวกลางในการสื่อสาร Concept ที่ผู้ศึกษาต้องการจะส่งไปถึงผู้รับชมที่ว่า สิ่งที่คนอื่นเห็นคือสิ่งที่เราต้องการให้เห็น เปรียบเสมือนว่าสิ่งที่เห็นในมุมกล้องคือสิ่งที่เลือกมาแล้ว ประู่งแต่งมาแล้ว ตามที่เจ้าของห้องต้องการให้คนอื่นเข้าใจแบบนั้น ดังนั้นจึงต้องทำการออกแบบทั้งห้อง ไม่ใช่มุมใดมุมหนึ่ง เพื่อทำให้เกิดข้อเปรียบเทียบกันชัดเจนระหว่างมุมมองนอกกล้องและในกล้อง และต้องใช้พื้นที่ในห้องของนักแสดงให้สมจริงและเกิดประโยชน์ต่อบทละครมากที่สุด

4) ออกแบบรายละเอียดภายในฉาก

ในการใส่รายละเอียดเล็กๆลงในงานออกแบบฉาก เป็นสิ่งที่ผู้ศึกษาตั้งใจ สอดแทรกเอาไว้ เพื่อสื่อสาร Keyword ของงานออกแบบออกมาอย่างไม่โจ่งแจ้งเกินไป เพื่อคงความสมจริงเอาไว้ให้มากที่สุด โดยรายละเอียดนี้เป็นร่องรอยการขีดเขียน วาด หรือติดสติ๊กเกอร์ไว้ตามผนัง เพอร์นิเจอร์ เป็นร่องรอยที่แสดงให้เห็นว่าพี่น้องคู่นี้ เคยมีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน สนทนากันมากๆมาก่อน โดยที่แม่เวลาผ่านไปนานแล้ว จนทั้งคู่เติบโต แต่เจ็ก็ยังคงทิ้งร่องรอยพวกนี้ไว้ ผู้ศึกษาต้องการสื่อให้เห็นถึงความจมอยู่ที่ยังอยู่กับปมเดิมๆในอดีต ที่ถึงแม้ซ่อนไว้ก็ยังซ่อนไม่มิดของตัวละครเจ

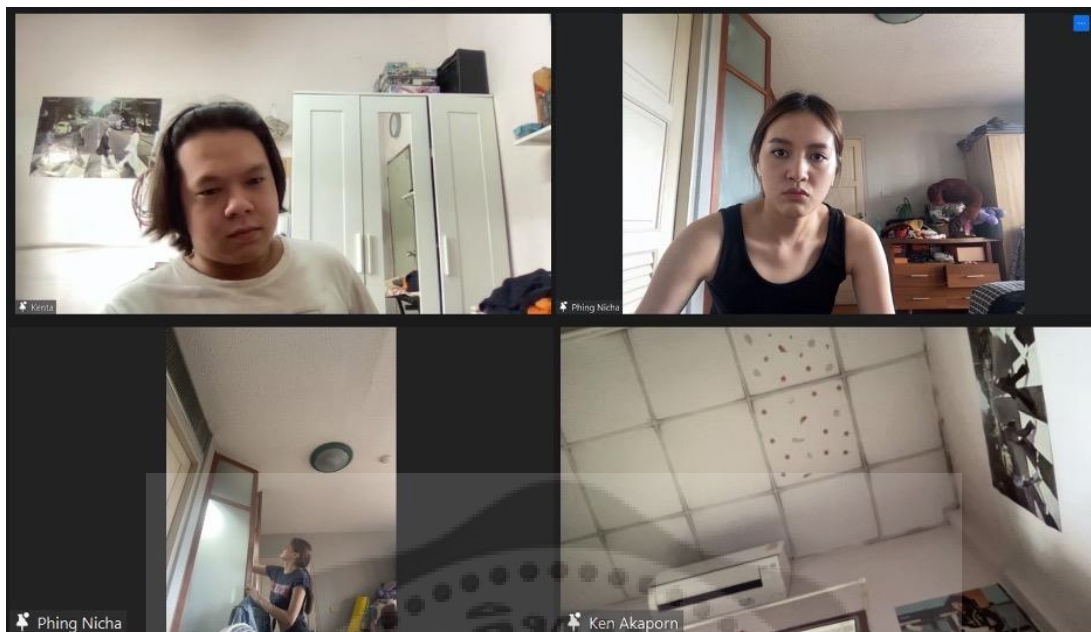


ภาพที่ 3.21 : ภาพแรงบันดาลใจในการเพิ่มรายละเอียดให้กับฉาก

ที่มา: บัณฑิตา ธงสุวรรณ.(2564).

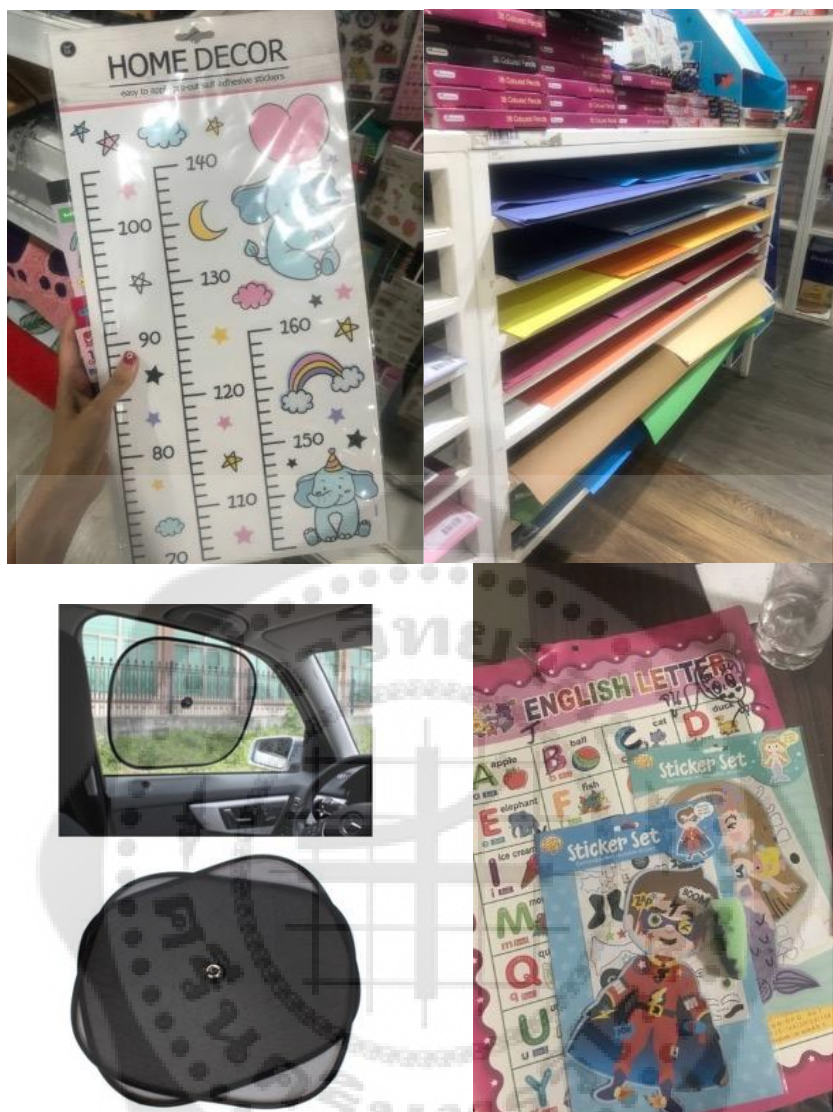
5) สรุปรูปการออกแบบ

ในช่วงสรุปรูปการออกแบบผู้ศึกษา ผู้ศึกษานำข้อมูลการออกแบบในช่วงขั้นตอน การ ออกแบบ (Production) ไปปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษาพร้อมรับฟังคำแนะนำจาก อาจารย์ที่ปรึกษา และนำไปปรับแก้จนได้งานออกแบบฉากที่สมบูรณ์พร้อมลงมือติดตั้งจริง



ภาพที่3.22 : ภาพนักแสดงทดลองใช้มุมมองกล้องจริงในการถ่ายทำ
ที่มา: บัณฑิตา ธงสุวรรณ.(2564).





ภาพที่3.23 : ภาพวัสดุที่เลือกใช้กับห้องของนักแสดง
ที่มา: บัณฑิตา รัชสุวรรณ.(2564).

3.3.2.3การส่งความคืบหน้า70%

เมื่อได้แบบแปลน มุมกล้อง แสงบันดาลใจและ เลือกว่าวัสดุอุปกรณ์ในการผลิตฉาก และพร้อมแล้ว ก็ได้เริ่มลงมือผลิต ส่งให้นักแสดงประกอบ ใช้ซ้อม แสดงจริงถ่ายทำ และส่งความคืบหน้า

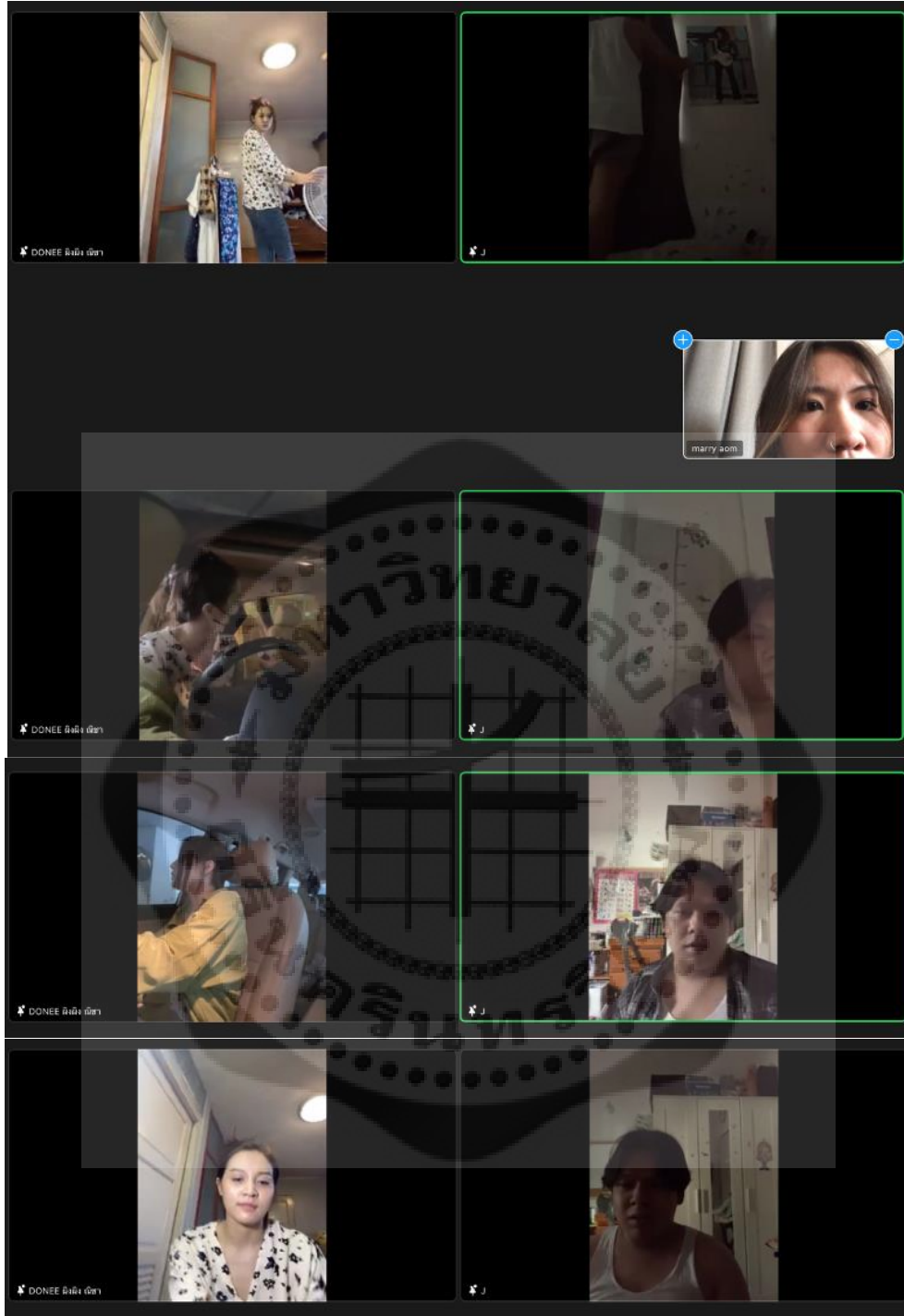
1) ขั้นตอนแรก เมื่อหาวัสดุได้ครบตามที่วางแผนไว้ ผู้ศึกษาลงมือประกอบ และวาดอุปกรณ์สำหรับการสร้างฉาก เพื่อส่งไปให้นักแสดงที่บ้านแบบพร้อมติดตั้ง ผู้ศึกษาได้ทำการเลือกวัสดุที่ง่ายต่อการติดตั้งในห้องของนักแสดงมากที่สุด เพื่อให้นักแสดงสามารถติดตั้งได้เอง และไม่ก่อให้เกิดความเสียหายต่อสถานที่หลังจากแสดง แต่ยังมีสื่อสารสิ่งที่ต้องการสื่อให้กับคนดูได้

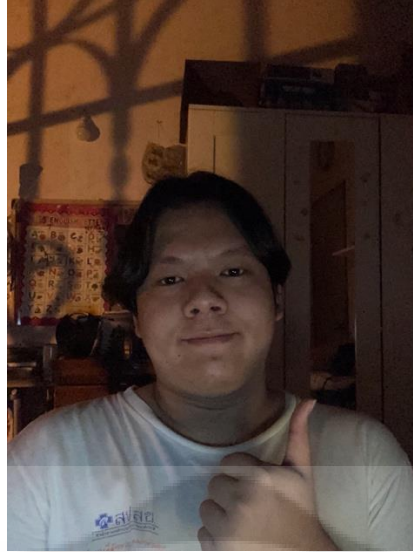


ภาพที่ 3.24 : ภาพอลเปเปอร์ห้องนักแสดง

ที่มา: บัณจิตา รัชสุวรรณ.(2564).

2) เมื่อของส่งไปถึงมือนักแสดง ทำการนัดแนะกันเพื่อติดตั้งอุปกรณ์ฉากที่ส่งไปคร่าวๆ ตามแปลนที่วางไว้ ควบคุมการติดตั้งโดยผู้ศึกษาผ่านระบบออนไลน์ เพื่อให้นักแสดงได้เล่นกับฉากจริง ได้รู้ว่าส่วนไหนต้องหลบให้เห็น ส่วนไหนต้องอยู่ในกล้องตามคิว เพื่อความสะดวกในการซ้อมของนักแสดง และเป็นไปตามคีย์เวิร์ด ซ่อน สร้าง คลี่คลาย ที่วางไว้ร่วมกันกับฝ่ายอื่นๆ



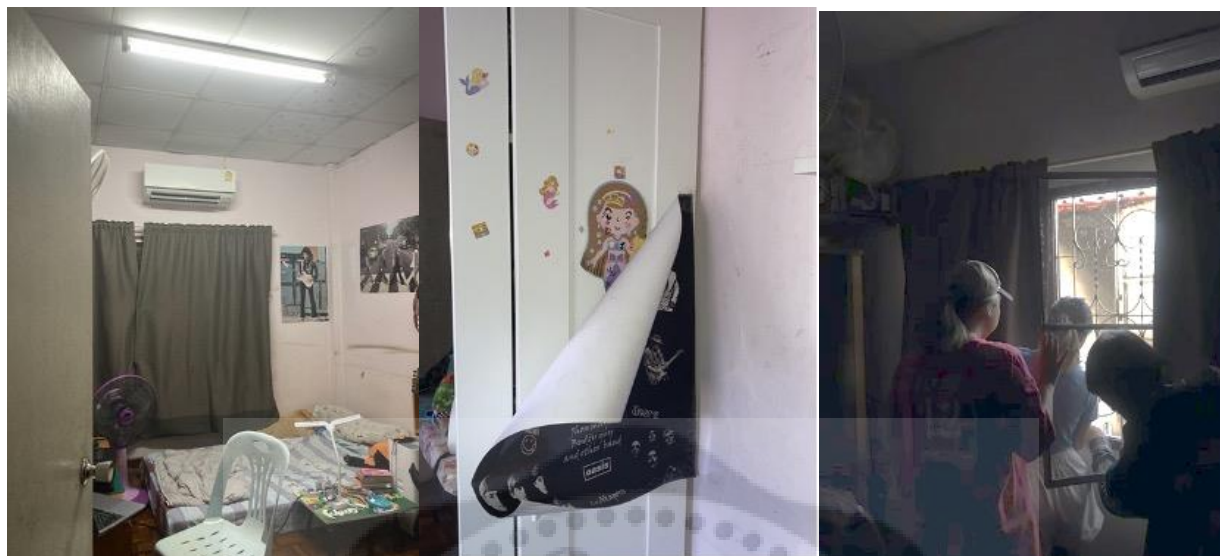


ภาพที่ 3.25 : ภาพการควบคุมนักแสดงติดตั้งฉากผ่านระบบออนไลน์

ที่มา: บัณฑิตา รัชสุวรรณ.(2564).

3)ในวันที่ได้ลงพื้นที่จริงเพื่อติดตั้งฉากห้องเจ ได้ทำการติดตั้งจริงตามที่ได้ให้นักแสดงติดตั้งไว้แบบคร่าวๆเพื่อซ้อม และติดตั้ง ลงสีเพิ่มเติม เก็บรายละเอียดเพื่อความสมจริงตามที่ต้องการ และการติดตั้งต้องคำนึงถึงข้อจำกัดการติดตั้งในห้องของนักแสดง ที่ไม่สามารถทำลงไปได้บนผนังจริง เฟอร์นิเจอร์จริง

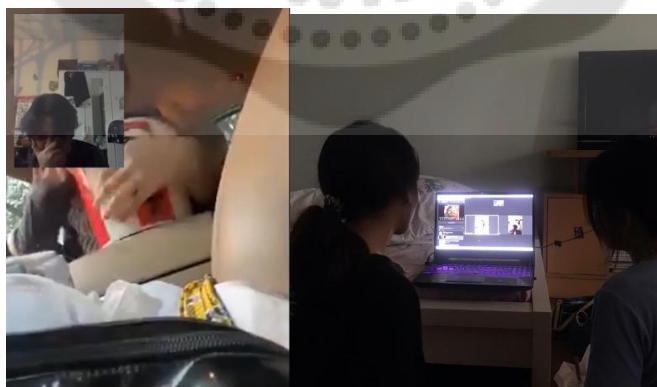




ภาพที่3.26 : ภาพการติดตั้งฉากห้องเจ

ที่มา: บัณฑิตา รัชสุวรรณ.(2564).

4)ใช้คีมมุกกล่องจริง เพื่อดูว่าฉากอยู่ในที่ที่ต้องการหรือไม่ และมาร์คจุดวางกล่องเพื่อให้
ตอนถ่ายทำจริง มุกกล่องออกมาเป็นแบบที่ต้องการ เห็นฉากครบถ้วน

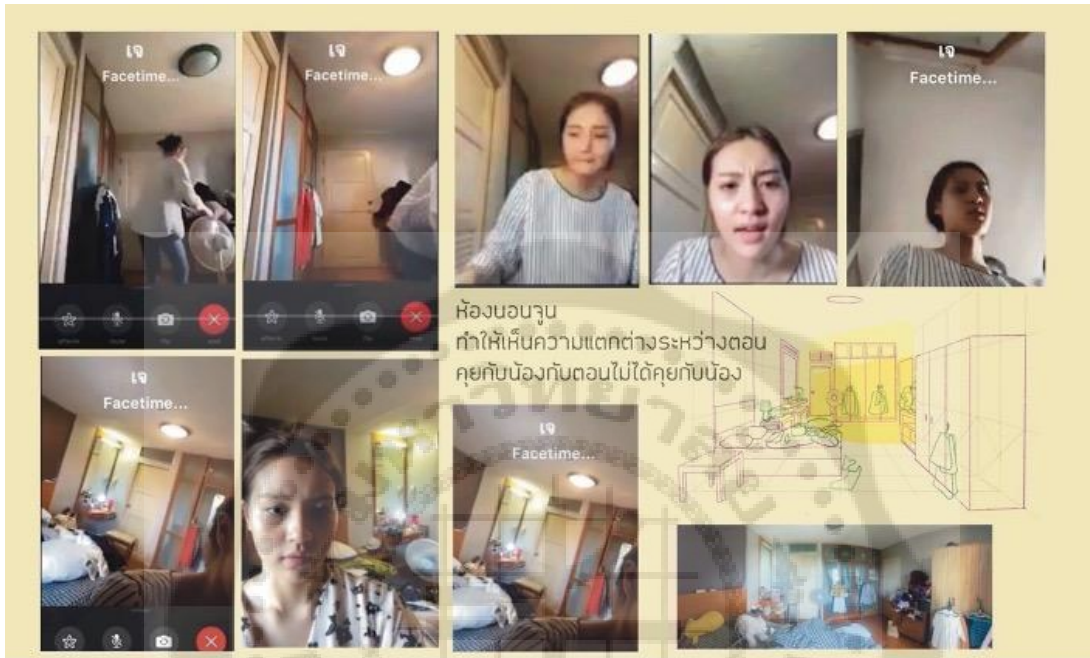


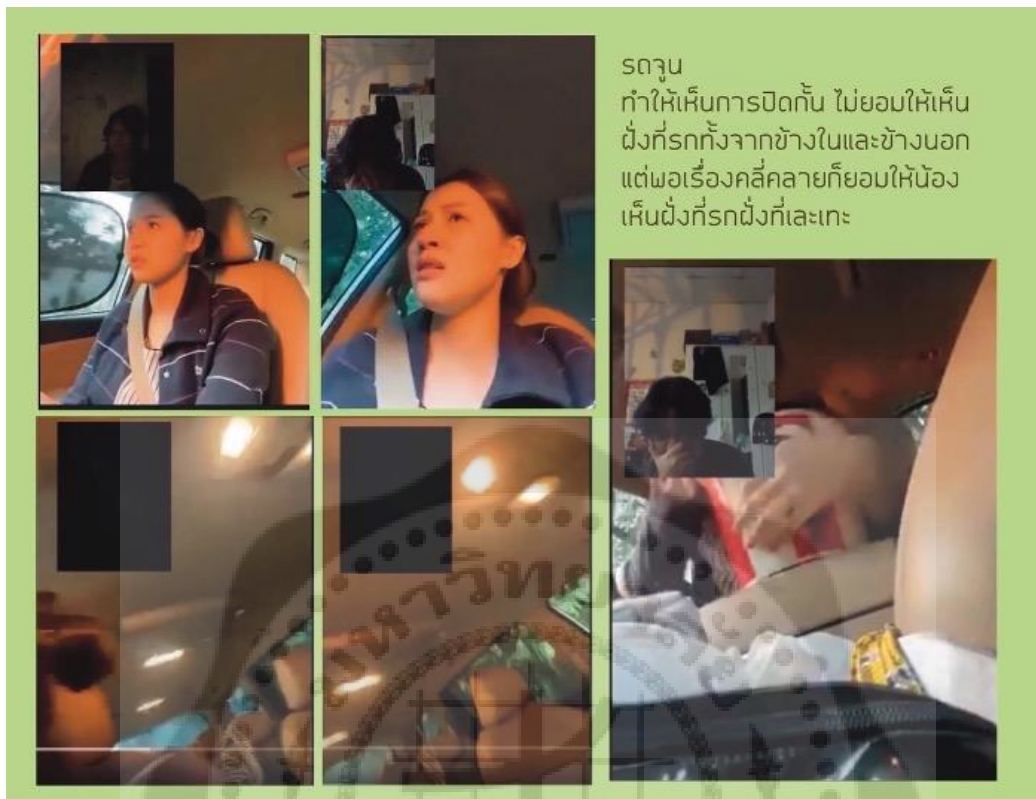
ภาพที่3.27 : ภาพการใช้คีมมุกกล่องหลังจากติดตั้งฉาก

ที่มา: บัณฑิตา รัชสุวรรณ.(2564).

3.3.2.4 การส่งความคืบหน้า 100%

เมื่อได้ลองถ่ายทำจริงทั้งหมดแล้วในการส่งความคืบหน้า 70% และได้รับคำคอมเมนต์ และคำปรึกษา มีบางส่วนต้องแก้ไข เพื่อให้งานออกมาสมบูรณ์และสื่อสารกับผู้ชมได้ชัดเจนยิ่งขึ้น





รถตุ๋น

ทำให้เห็นการปิดกั้น ไม่ยอมให้เห็น
 ฝั่งที่รถกั้วจากข้างในและข้างนอก
 แต่พอเรื่องคลี่คลายก็ยอมให้ห้อง
 เห็นฝั่งที่รถฝั่งที่ละเกาะ

ภาพที่ 3.28 : ภาพการถ่ายทำจริงรอบสุดท้าย
 ที่มา: บัณฑิตา ธงสุวรรณ.(2564).

3.3.2.5 ปัญหาที่พบเจอในระหว่างการทำงาน

ในการทำงานออกแบบฉากนั้น ผู้ศึกษาต้องคำนึงถึงสถานที่จัดการแสดงเป็นอย่างแรก เพื่อให้ทำงานต่อไปได้ แต่เนื่องด้วยสถานการณ์โควิด-19 ทำให้นักแสดงมีข้อจำกัดคือต้องแสดงอยู่ในพื้นที่บ้าน หรือห้องส่วนตัว เนื่องจากไม่สามารถมาเจอกันได้ ผู้ศึกษาและออกแบบฉากจึงต้องทำการศึกษาศาสนาที่ห้องของนักแสดงแทนโรงละคร ซึ่งปัญหาที่ตามมาคือ ผู้ศึกษาไม่สามารถไปดูสถานที่จริงได้ และห้องของนักแสดงเต็มไปด้วยของของนักแสดงอยู่ก่อนแล้ว และส่วนมากเป็นเฟอร์นิเจอร์ที่ขยับไม่ได้ จึงทำให้การจัดวางรูปแบบฉาก นั้นเป็นไปได้อย่างยากลำบากผู้ศึกษา และเมื่อลงมือทำจริงก็ยิ่งพบเจอปัญหาอีก คือการแปะติดฉากลงไปบนผนังจริงๆไม่ได้ ผู้ศึกษาต้องทำการตัดแปะและแก้ไขให้เสมือนว่าติดอยู่จริงแต่ติดบนอุปกรณ์อื่นแทน และลดทอนรายละเอียดตามที่ได้ศึกษามา เช่นห้องของน้องชายที่ควรจะเป็นผนังไม้ ปูเสื่อน้ำมัน ตามแบบบ้านของชาวบางลี้จริงก็ต้องลดทอนลงมาเป็นผนังปูนและพื้นกระเบื้องตามห้องเดิมของ

นักแสดงและใช้การติดปะบนผนังเข้าไปแทน เพื่อที่จะไม่สร้างความเสียหายแก่ห้องของนักแสดง และยังคงสิ่งที่ต้องการจะสื่อสารไว้ได้

3.3.3 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง

หลังจากทำการแสดงเสร็จสิ้นผู้ศึกษาได้ให้นักแสดงทำการรื้อถอนฉากที่ผู้ศึกษาสร้างเอาไว้ เนื่องจากผู้ศึกษาไม่สามารถไปทำได้ด้วยตนเอง มีการส่งวิธีรื้อถอนที่จะไม่ทำให้เกิดความเสียหายแก่ห้องของนักแสดงไปให้ และจัดห้องของนักแสดงเข้าสู่สภาพเดิมก่อนติดตั้ง ทำให้ห้องของนักแสดงอยู่ในสภาพเรียบร้อยสมบูรณ์เหมือนก่อนแสดง และสรุปผลการทำงานที่ผ่านมาทั้งหมดลงในเล่ม

3.4 การพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง เรื่อง “กว่าจะถึง ..สองพี่น้อง”

จากการที่ผู้ศึกษาได้อ่านและวิเคราะห์บทละครเวทีเรื่อง North of Providence แล้วผู้ศึกษาและคณะ ได้ปรึกษารื้อกันเกี่ยวกับความเหมาะสมของบริษัทที่จะนำมาแสดงโดยได้รับคำแนะนำ และอยู่ภายใต้ความดูแลของอาจารย์ที่ปรึกษา ซึ่งทั้งหมดมีความเห็นพ้องต้องกันว่าจะเปลี่ยนบริษัทจาก ต้นฉบับที่เหตุการณ์ในเรื่องเกิดขึ้นที่ Providence รัฐ Rhode Island ของ United States ประมาณปี 80's เป็นชุมชนบางลี่ อำเภอสองพี่น้อง จังหวัดสุพรรณบุรี ในปี พ.ศ.2562 โดยมีชื่อละครว่า กว่าจะถึง...สองพี่น้อง

3.4.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการออกแบบ

3.4.1.1 แนวคิดในการออกแบบ

จากการอ่านบทละครผู้ศึกษาได้รับแนวคิดในการสร้างงานโดยอยู่ภายใต้ขอบเขตของการนำเสนอเครื่องแต่งกายที่เป็นแนวเสมือนจริง (Realistic) และต้องการให้เครื่องแต่งกายเปรียบเสมือนสื่อกลางอย่างหนึ่งที่เป็นรูปธรรมเพื่อช่วยให้ผู้ชมได้รับสารต่าง ๆ ที่ผู้กำกับการแสดงต้องการนำเสนอผ่านละครได้มากยิ่งขึ้น นอกจากนั้นยังเป็นสื่อกลางในการแสดงออกถึงลักษณะตัวละครที่ชัดเจน และเกิดความเข้าใจตามเนื้อเรื่อง และคล้อยตามอารมณ์ของเรื่องได้มากขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้กำกับได้อย่างลงตัว โดยบทละครเวทีเรื่องนี้เป็นเรื่องราวของชีวิตของ “จูน” และ “เจย์” พี่น้องคู่นี้ที่กำลังพบเจอปัญหาจากคนในสังคม และปัญหาระหว่างคนในครอบครัวที่มีความขัดแย้งกันจนทำให้คนในครอบครัวไม่ได้เป็นครอบครัวที่ปกติเหมือนเดิม โดยทั้งสองคนมีบาดแผลในใจต่อกันเมื่อตอนวัยเด็ก และทั้งคู่เลือกที่จะไม่เปิด

ใจพูดคุยกัน จนทำให้ปัญหาเหล่านี้ส่งผลมาถึงปัจจุบัน เนื่องจากพวกเขาต้องกลับมาเจอกันอีกครั้งเพราะพวกเขากำลังจะสูญเสียคนในครอบครัวก่อนที่ทุกอย่างจะสายเกินไป

หลังจากการอ่านบทละครและทำความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อเรื่องผู้ศึกษาจึงได้ค้นพบ คำสำคัญ (Keywords) จากบทละครเรื่องนี้ซึ่งได้คำว่า “สร้าง, ซ่อน, คลี่คลาย” ทำให้ผู้ศึกษาได้นำคำสำคัญเหล่านี้มาทำงานเพื่อใช้ในการนำเสนอเครื่องแต่งกายได้อย่างกลมกลืน และนำมาออกแบบเครื่องแต่งกายให้ตัวละครแต่ละตัวได้อย่างเหมาะสม ซึ่งเครื่องแต่งกายที่ผู้ศึกษาออกแบบนั้นจะใช้เรื่องของตัวตนและความรู้สึกของตัวละครแต่ละตัวที่ต่างกันมาประกอบในงานออกแบบ โดยผ่านกระบวนการใช้สีและลวดลายในเครื่องแต่งกาย นอกจากนั้นผู้ศึกษายังให้ความสำคัญกับเรื่องของฤดูกาลซึ่งในเรื่องนี้อยู่ในช่วงฤดูร้อน ให้ความสำคัญกับอาชีพของตัวละครแต่ละตัว ให้ความสำคัญกับสภาพแวดล้อมที่ตัวละครอาศัยอยู่ ให้ความสำคัญกับฐานะของตัวละคร และให้ความสำคัญกับเรื่องของรสนิยมของตัวละคร เนื่องจากตัวละครมีรสนิยมที่ต่างกันออกไปอย่างเช่น จูน ฐานะปานกลาง จะต้องเลี้ยงลูกจึงใส่กางเกงเป็นส่วนใหญ่ เพราะมีความทะมัดทะแมง เป็นต้น

เมื่อผู้ศึกษาได้คำสำคัญ (Keywords) ของเรื่องเป็นที่เรียบร้อยแล้วจึงนำมาสู่การหา แนวคิดในการออกแบบ (Concept design) ซึ่งทางคณะผู้ออกแบบได้เห็นตรงกันว่าแนวคิดในการ ออกแบบครั้งนี้คือ “สิ่งที่คนอื่นเห็น คือสิ่งที่เราตั้งใจให้เห็น”

3.4.1.2 เทคนิคการออกแบบเครื่องแต่งกาย

หลังจากการที่ผู้ศึกษาได้นำคำสำคัญ (Keywords) คำว่า “สร้าง, ซ่อน, คลี่คลาย” ผู้ศึกษาได้นำมาใช้ในการออกแบบต่อไป เนื่องจากตัวละครในบทละครนี้มีความรู้สึกที่ปกปิดเอาไว้ ผู้ศึกษาจึงนำเทคนิคการใช้สีมาใช้เพื่อบ่งบอกถึงความรู้สึกตัวละครแต่ละตัว กล่าวคือการใช้สีในการออกแบบเป็นการออกแบบ ๆ symbolism นั่นคือการใช้สัญลักษณ์ ผู้ออกแบบจึงได้ใช้สีเชิงสัญลักษณ์เข้ามาช่วยเติมเต็มภาพของละครเวทีให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยผ่านจิตวิทยาสีกับความรู้สึก ดังจะจำแนกได้ดังนี้

สีขา สื่อถึงความว่างเปล่า และความหลุดพ้น ดังจะเห็นสิ่งเหล่านี้ในตัวละครทั้งสองคน ในตอนสุดท้ายที่ทั้งสองเปิดใจพูดคุยกัน การเข้าใจผิด ความสงสัยในตัวของอีกฝ่ายจะลดน้อยลงจนกลายเป็นความว่างเปล่า และทำให้ทั้งคู่หลุดพ้นจากเรื่องราวในอดีต ทำให้ผู้ศึกษาใช้สีขาในการออกแบบเครื่องแต่งกายของทั้งสองตัวละคร

สีดำ สื่อถึงความน่ากลัว ความมืด ความตาย ความลึกลับ ความชั่วร้าย เป็นสัญลักษณ์ของความเศร้าโศก เสียใจ ดังจะเห็นสิ่งเหล่านี้ในตัวละครทั้งสองคน ทั้งตัวจูนและเจย์มีความรู้สึกเศร้าโศกและเสียใจ

ทั้งคู่ ตัวจูจนถึงแม่เป็นตัวละครที่จะสามารถก้าวข้ามเรื่องราวในอดีตได้แล้ว แต่เมื่อกลับมาถูกถึงเรื่องราว นั้นอีกครั้งก็ยังคงมีความเศร้าอยู่ และตัวเจย์เป็นตัวละครที่ปิดกั้นความรู้สึกตัวเองจากคนในครอบครัว อีกทั้ง ยังแบกรับความเศร้าเอาไว้ด้วยตัวคนเดียวมาตลอด ทำให้ผู้ศึกษาใช้สีดำในการออกแบบเครื่องแต่งกาย ของทั้งสองตัวละคร

สีเทา เป็นสีที่ทำให้รู้สึกด้านชา ไร้ชีวิตชีวา และหม่นหมอง ดังจะเห็นจากตัวละครเจย์ในเรื่อง เป็น คนที่ไม่สนใจสิ่งรอบตัว ใช้ชีวิตอย่างหม่นหมอง เป็นคนที่จมอยู่กับอดีตและไม่สามารถหลุดพ้นออกมาได้ ทำให้ผู้ศึกษาใช้สีเทาในการออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครเจย์

สีน้ำเงิน สื่อถึงความสุขุม หนักแน่น ดังจะเห็นในตัวละครจูน จะมีความหนักแน่นในตัวเอง จูน เป็นตัวละครที่สู้ชีวิตและมีความมุ่งมั่น มีเป้าหมายในการดำเนินชีวิต ทำให้ผู้ศึกษาใช้สีน้ำเงินในการ ออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครจูน

ทั้งนี้การแทนค่าสีให้กับตัวละครแต่ละตัว ผู้ศึกษาได้รับจากการเก็บข้อมูลจาก นักแสดงถึง ตัวตนและความรู้สึกของตัวละครที่พวกเขาได้รับถึงความรู้สึกและตัวตนของตัวละครว่า เป็นเช่นไร เพื่อให้ผู้ศึกษาได้นำมาเป็นข้อมูลในการตัดสินใจ เพื่อนำไปเสนอผู้กำกับและอาจารย์ที่ปรึกษา โดยสี ดังกล่าวเป็นเพียง symbolic ที่บ่งบอกถึงความต่างของตัวละครและความเป็นตัวตนใน ตัวละคร แต่ ละตัวเท่านั้น

นอกเหนือจากเรื่องของตัวตนแล้วผู้ออกแบบได้นำคำสำคัญ (Keywords) “สร้าง, ซ่อน, คลี่คลาย” มาใช้ในการออกแบบเพิ่มเติม ผู้ศึกษาได้เล็งเห็นว่าการสร้างของตัวละครทั้งสอง คือการที่ทั้ง คู่ปกปิดสิ่งที่ไม่อยากให้มีใครเห็น โดยตัวละครจูนต้องการสร้างภาพลักษณ์ใหม่ และตัวละครเจย์ก็ได้ สร้างกำแพงขึ้นมาขังตัวเองเอาไว้ในอดีต ทั้งคู่ต้องการที่จะซ่อนเรื่องราวในอดีตเอาไว้และเลือกที่จะไม่ พุดถึงปัญหา ผู้ศึกษาได้ใช้การซ่อนทับมาใช้แทนลวดลายในเครื่องแต่งกาย ซึ่งการซ่อนทับผ่านเครื่อง แต่งกายที่ผู้ศึกษาได้กำหนดมี 2 อย่างด้วยกัน ดังนี้

- 1) การซ่อนทับที่ได้จากการสวมเสื้อหลายชั้นใน ที่นี้คือการที่ตัวละครเลือกใส่เสื้อผ้าที่ทับกัน หรือมีความ ซับซ้อนของชั้น เพื่อปกปิดสิ่งที่สวมใส่ภายในสุดไว้ ก็เหมือนการทับซ่อนสิ่งที่อยู่ภายในใจไว้นั่นเอง
- 2) การซ่อนทับกันของลวดลายจากการสวมเสื้อผ้า ในที่นี้คือเครื่องแต่งกายที่ได้รับการ พิมพ์ลวดลายต่าง ๆ จะเป็นลวดลายเรขาคณิต ดอกไม้ การ์ตูน เป็นต้น เนื่องจากมีการพิมพ์ลายซ้อนทับลงบนเครื่องแต่งกาย ทำให้สามารถใช้ปิดบังลวดลายเดิมจากเครื่องแต่งกายเดิมที่สวมใส่อยู่ได้

ชื่อตัวละคร	เทคนิคการซอันทับที่ใช้
จูน	- การซอันทับที่ได้จากการสวมเสื้อหลายชั้นใน
เจ	- การซอันทับที่ได้จากการสวมเสื้อหลายชั้นใน - การซอันทับกันของลวดลายจากการสวมเสื้อผ้า

ตารางที่ 1 : ตารางเทคนิคการออกแบบเครื่องแต่งกายนักแสดง

ที่มา: ปานใจ ใจแปลง. (2564).

จากตารางที่ใช้แสดงเทคนิคที่ใช้กับตัวละครในข้างต้นจะสังเกตได้ว่าตัวละครมีเทคนิคและจำนวนเทคนิคที่แตกต่างกัน ในที่นี้ผู้ศึกษาได้จัดสรรตามความทับซ้อนของตัวละคร และความเหมาะสมที่สามารถใช้ได้ในตัวละคร ทั้งนี้เทคนิคแต่ละอย่างก็มีความเกี่ยวข้องกับตัวละครทั้งสิ้น เพราะจะช่วยให้เห็นพัฒนาการของ ตัวละครผ่านเครื่องแต่งกายซึ่งไม่ว่าทุกคนจะใช้เทคนิคใด ผลลัพธ์สุดท้ายที่ตัวละครได้รับคือคือลึกลับสิ่งซอันทับเหล่านั้นออกให้เหลือเพียงเสื้อผ้าภายใน ในที่นี้คือความรู้สึกและปัญหาของตัวเองที่ปล่อยวางได้แล้วนั่นเอง

3.4.1.3 รูปแบบในการนำเสนอ

จากการอ่านบทละครผู้ศึกษาได้รับแนวคิดในการสร้างงานโดยอยู่ภายใต้ขอบเขต ของการนำเสนอเครื่องแต่งกายที่เป็นแนวเสมือนจริง (Realistic) โดยเครื่องแต่งกายที่ผู้ศึกษาออกแบบทั้งหมด จะถูกนำเสนอผ่านช่องทางออนไลน์ โดยมีการอัดการแสดงและมีการตัดต่อเพื่อให้เนื้อเรื่องสมบูรณ์มาก

ที่สุด เนื่องจากระยะเวลาในบทละครเป็นช่วงเวลาที่ไม่นาน การเปลี่ยนเครื่องแต่งกายของตัวละครจะมีไม่มากนัก เมื่อตัวละครค่อยๆปลดล๊อคความรู้สึก และก้าวข้ามผ่านปัญหาไปได้ เครื่องแต่งกายจะค่อยๆถูกเปลี่ยนแปลงโดยนักแสดงผ่านทางหน้าจอให้ผู้ชมได้เห็นชัดขึ้นอย่างแยบยล นั่นเอง

ซึ่งการที่จะนำเสนอเครื่องแต่งกายในรูปแบบนี้ได้ ผู้ศึกษาได้อ่านบทและเล็งเห็นถึงช่องทางในการเล่าเรื่องผ่านตัวละครได้ผ่านการเปลี่ยนเครื่องแต่งกายของตัวละครเป็นหลัก ซึ่งในบทละครเรื่องนี้จะถูกแบ่งออกเป็นสามองก์ ซึ่งจะค่อย ๆ อดิการแสดงที่ละองก์ และเนื่องจากเวลาในบทละครมีระยะเวลาการเล่าเรื่องทั้งหมดเพียงแค่ 4 ชั่วโมง ทำให้ไม่มีการเปลี่ยนชุดของตัวละคร เพราะเป็นช่วงเวลาเดียวกันทั้งเรื่อง แต่จะมีการถอด การใส่ชุดคลุมตัวนอกตามบริบทและความที่ผู้ศึกษาได้ออกแบบไว้

3.4.2 ขั้นตอนการทำงานการออกแบบ

3.4.2.1 การส่งความคืบหน้า 30%

จากการรวบรวมข้อมูลผ่านการเปรียบเทียบยุคสมัย การวางคาแรคเตอร์ตัวละคร และข้อมูลเพื่อการออกแบบต่าง ๆ มาในข้างต้น ทำให้ผู้ศึกษาสามารถนำข้อมูลต่าง ๆ ที่กล่าวมาแล้วนั้นมาประกอบในการออกแบบได้ง่ายยิ่งขึ้น แต่ก่อนที่ผู้ศึกษาจะเริ่มการออกแบบได้นั้นผู้ศึกษาจะต้องเข้าใจในตัวละครแต่ละตัวมากพอ ทำให้ศึกษาต้องทำการรวบรวมข้อมูลออกมาเป็นรูปภาพก่อน เพื่อที่ทิศทางการออกแบบจะได้มั่นคงโดยอยู่ภายใต้การดูแลของผู้กำกับ อาจารย์ที่ปรึกษา และคณะครู ในสาขาวิชาทุกท่าน ซึ่งข้อมูลตัวละครที่ได้รับการยอมรับและสามารถทำให้ทุกคนเชื่อมั่นถึงข้อมูล และการจัดหาเครื่องแต่งกายของตัวละครแต่ละตัวโดยใช้ภาพเป็นการรวบรวมข้อมูลจากคาแรคเตอร์ และการแต่งการในชีวิตประจำวันของตัวละครได้ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 3.29 : ภาพข้อมูลในการออกแบบเครื่องแต่งกายของจูน

ที่มา: ปานใจ ใจแปลง. (2564).



ภาพที่ 3.30 : ภาพข้อมูลในการออกแบบเครื่องแต่งกายของจูน

ที่มา: ปานใจ ใจแปลง. (2564).



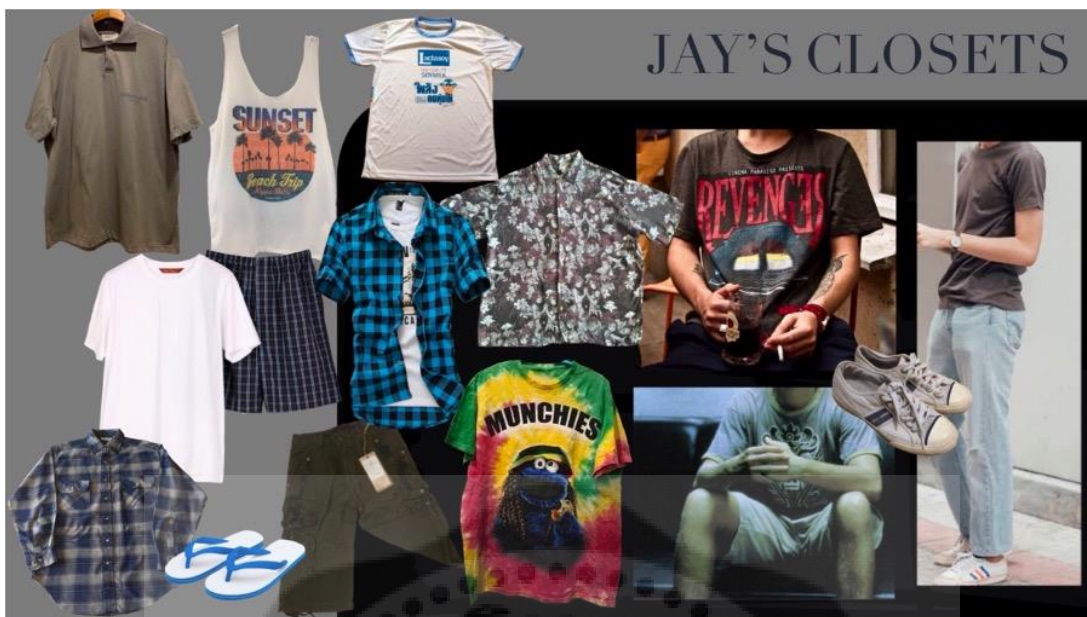
ภาพที่ 3.31 : ภาพข้อมูลในการออกแบบเครื่องแต่งกายของจูน

ที่มา: ป่านใจ ใจแปลง. (2564).



ภาพที่ 3.32 : ภาพข้อมูลในการออกแบบเครื่องแต่งกายของเจ

ที่มา: ป่านใจ ใจแปลง. (2564).



ภาพที่ 3.33 : ภาพข้อมูลในการออกแบบเครื่องแต่งกายของเจ

ที่มา: ปานใจ ใจแปลง. (2564).



ภาพที่ 3.34 : ภาพข้อมูลในการออกแบบเครื่องแต่งกายของเจ

ที่มา: ปานใจ ใจแปลง. (2564).

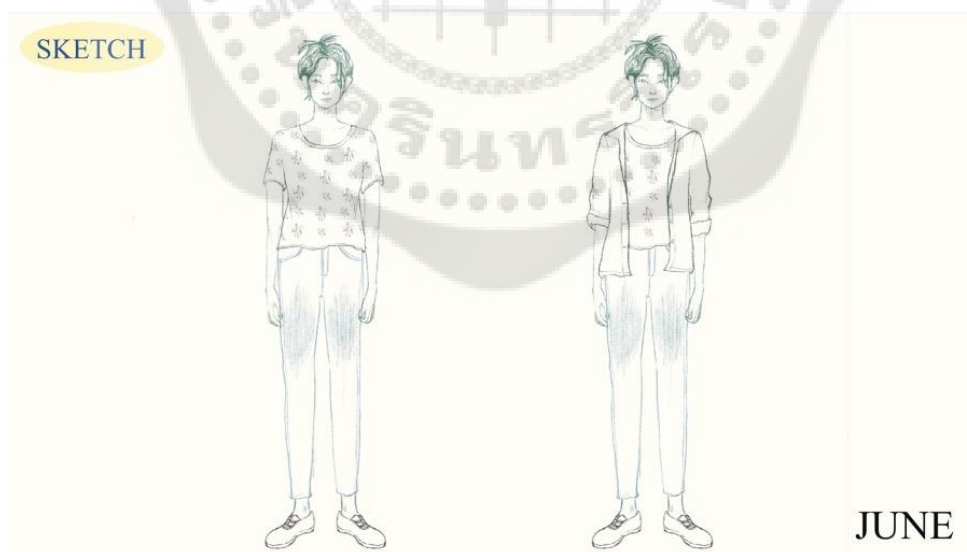
3.4.2.2 การส่งความคืบหน้า 50%

หลังจากได้ศึกษาต้องเรียนรู้ตัวละครในสถานการณ์ในชีวิตประจำวันและรู้ถึงรสนิยมตัวละครอย่างกระจ่างแล้ว ทางคณะครูได้ให้ผู้ศึกษาร่างแบบเครื่องแต่งกายในแบบที่ผู้ศึกษาคิด กระบวนการออกแบบเสร็จแล้ว โดยให้ผู้ศึกษาร่างภาพของตัวละครแบบพอสั่งเซป



ภาพที่ 3.35 : ภาพข้อมูลในการออกแบบเครื่องแต่งกายของจูน

ที่มา: ป่านใจ ใจแปลง. (2564).



ภาพที่ 3.36 : ภาพแบบร่างเครื่องแต่งกายของจูน

ที่มา: ป่านใจ ใจแปลง. (2564).



ภาพที่ 3.37 : ภาพข้อมูลในการออกแบบเครื่องแต่งกายของเจ
 ที่มา: ป่านใจ ใจแปลง. (2564).



ภาพที่ 3.38 : ภาพแบบร่างเครื่องแต่งกายของเจ
 ที่มา: ป่านใจ ใจแปลง. (2564).

3.4.2.3 การส่งความคืบหน้า 70%

เมื่อได้รูปแบบเครื่องแต่งกายแล้วขั้นตอนต่อไปผู้ศึกษาจึงต้องลงพื้นที่ในท้องตลาด เพื่อหาเครื่องแต่งกายที่ตรงตามกับที่ผู้ศึกษาได้ออกแบบมาโดยพื้นที่การค้นหาจะมีทั้งทางออนไลน์ ตลาดนัดทั่วไป และเครื่องแต่งกายที่นักแสดงมืออยู่แล้ว เพื่อให้บรรลุจุดประสงค์ที่ผู้ศึกษาได้ตั้งใจไว้



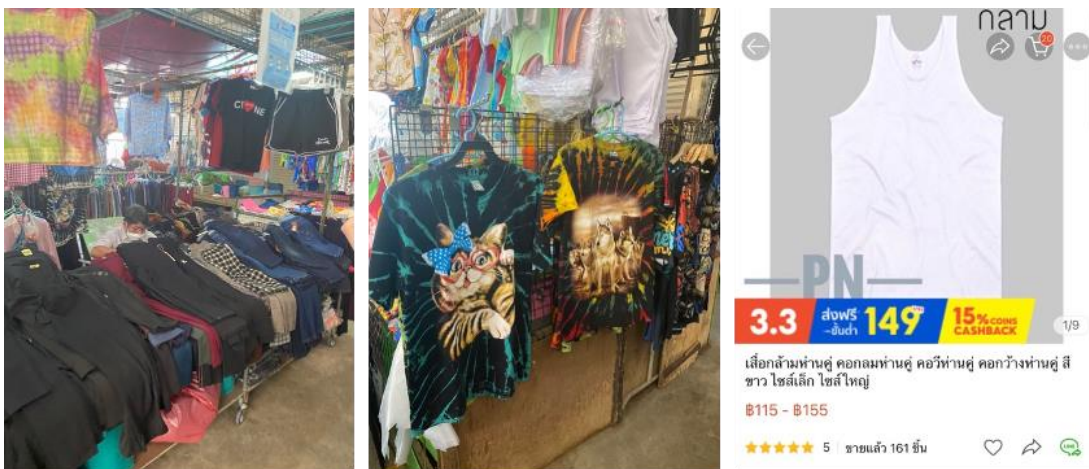
ภาพที่ 3.39 : ภาพการหาเครื่องแต่งกายที่ตลาดบางลี่

ที่มา: ป่านใจ ใจแปลง. (2564).



ภาพที่ 3.40 : ภาพการหาเครื่องแต่งกายที่ตลาดบางลี่

ที่มา: ป่านใจ ใจแปลง. (2564).



ภาพที่ 3.41 : ภาพการหาเครื่องแต่งกายที่ตลาดบางลี่ และทางออนไลน์ ตามลำดับ

ที่มา: ปานใจ ใจแปลง. (2564).

เมื่อผู้ศึกษาลงพื้นที่ในท้องตลาด เพื่อหาเครื่องแต่งกายที่ตรงตามกับที่ผู้ศึกษาได้ออกแบบมาได้แล้ว ผู้ศึกษาจะนำเสื้อผ้าที่หามาได้มาทำความสะอาด เพราะแน่นอนว่าการหาเสื้อผ้าหลากหลายที่ไม่ได้ประกันความสะอาดให้นักแสดง ดังนั้นผู้ศึกษาจึงเล็งเห็นความสำคัญนี้ เพราะนอกจากความสะอาด ยังช่วยให้นักแสดงรู้สึกปลอดภัยและทำให้สบายตัวมากขึ้นด้วย หลังจากนั้นผู้ศึกษาจะมีการปรับแก้เครื่องแต่งกาย เนื่องจากเครื่องแต่งกายที่หามาแบบสำเร็จทำให้อาจไม่ตรงตามความต้องการของผู้ศึกษาที่ได้ออกแบบไว้ จึงต้องมีการนำมาปรับแก้เพื่อให้ได้ตามแบบที่ผู้ศึกษาออกแบบเอาไว้

3.4.2.4 การส่งความคืบหน้า 100%

เนื่องจากการซ้อมของนักแสดง ผู้ศึกษาได้ทำการจัดเตรียมเสื้อผ้าและส่งให้นักแสดงทางไปรษณีย์เพื่อให้นักแสดงได้ชินกับการเปลี่ยนเครื่องแต่งกายบางอย่างในขณะแสดง



ภาพที่ 3.42 : ภาพเครื่องแต่งกายที่ส่งไปให้จูนสวมใส่ขณะซ้อม

ที่มา: ป่านใจ ใจแปลง. (2564).



ภาพที่ 3.43 : ภาพเครื่องแต่งกายที่ส่งไปให้เจสสวมใส่ขณะซ้อม

ที่มา: ป่านใจ ใจแปลง. (2564).



ภาพที่ 3.44 : ภาพเครื่องแต่งกายที่เสร็จสมบูรณ์ของจูนและเจ ตามลำดับ

ที่มา: ปานใจ ใจแปลง. (2564).

ช่วงก่อนแสดง

เนื่องจากบทละครเรื่อง กว่าจะถึง...สองพี่น้อง ได้นำเสนอเรื่องราวผ่านช่องทางออนไลน์ จึงมีการจัดการแสดงและติดต่อเพื่อความสมบูรณ์ของการแสดง และทำให้ผู้ชมเข้าใจการแสดงได้ง่ายยิ่งขึ้น จึงมีการแบ่งรอบการจัดการแสดงเป็น 3 รอบ ซึ่งในสองรอบแรกผู้ศึกษาได้มีการตรวจความเรียบร้อยของเครื่องแต่งกายของนักแสดงก่อนจะเริ่มจัดการแสดงผ่านช่องทางออนไลน์ (zoom) ในรอบสุดท้ายที่จัดการแสดง ได้มีการลงพื้นที่จริงเพื่อดูแลเครื่องแต่งกายของนักแสดงก่อนจัดการแสดง และจะทำการแก้ไขปัญหาถ้าเกิดข้อผิดพลาด



ภาพที่ 3.45 : ภาพตรวจเช็คความเรียบร้อยให้นักแสดง และคอยดูแลเครื่องแต่งกายผ่านช่องทางออนไลน์
ตามลำดับ

ที่มา: ปานใจ ใจแปลง. (2564).



ภาพที่ 3.46 : ภาพการลงพื้นที่จริงเพื่อดูแลเครื่องแต่งกายของนักแสดง

ที่มา: ปานใจ ใจแปลง. (2564).

ช่วงระหว่างการแสดง

ช่วงนี้ผู้ศึกษาจะควบคุมดูแลการเปลี่ยนเสื้อผ้าผ่านทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ หากนักแสดงลืมถอดเสื้อคลุมหรือหาชุดไม่เจอ ทางผู้ศึกษาจะเข้าไปแก้ปัญหากที่เกิดขึ้น เพื่อไม่ให้เกิดการถ่ายทำรอบหน้ามีปัญหาอีกครั้ง

ช่วงหลังการแสดง

ในรอบสุดท้ายที่ถ่ายทำผู้ศึกษาจะจัดการเก็บเครื่องแต่งกายให้เรียบร้อย และเช็คความเรียบร้อยต่างๆ และให้นักแสดงเก็บเอาไว้ เพื่อครั้งหน้าหากต้องมีการปรับแก้คลิปที่อัด

3.4.2.5 ปัญหาที่พบเจอในระหว่างการทำงาน

ปัญหาในการออกแบบ เนื่องจากต้องคำนึงเรื่องการออกแบบเพื่อแสดงในช่องทางออนไลน์ หากผู้ศึกษาตัดสินใจใช้ลวดลายบางอย่างที่เล็กจนเกินไป เมื่อแสดงผ่านหน้ากล้องอาจจะทำให้ผู้ชมไม่เห็นลายที่ผู้ออกแบบต้องการจะสื่อสารได้ เนื่องจากความชัดของวิดีโอ แสงและเงามีผลทำให้สีและลวดลายต่างๆที่ผู้ศึกษาได้ออกแบบเปลี่ยนไปได้ จึงต้องเลือกใช้สีที่ขึ้นกล้องและเหมาะสมกับตัวละคร นอกจากนั้นยังต้องปรับลวดลายต่างๆที่อยู่บนเครื่องแต่งกายให้เห็นชัดมากขึ้นอีกด้วย

ปัญหาเรื่องขนาดเครื่องแต่งกาย เนื่องจากในช่วงแรกของกระบวนการ ผู้ศึกษายังไม่ได้เข้าสถานที่จริง การบอกและวัดสัดส่วนของนักแสดงอาจคลาดเคลื่อนได้ ทำให้ในบางครั้งเมื่อส่งเครื่องแต่งกายไปให้นักแสดงทางไปรษณีย์เพื่อใส่เข้าฉากแล้ว อาจมีขนาดที่ไม่พอดี ผู้ศึกษาจึงต้องปรับแก้ไขและส่งเครื่องแต่งกายไปให้อีกครั้ง

3.4.3 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง

เมื่อได้คลิปที่สมบูรณ์ผ่านแล้วทางนักแสดงจะส่งเสื้อผ้ากลับมาทางไปรษณีย์ โดยเครื่องแต่งกายจะถูกจำแนกประเภทที่มา ดังเช่น เครื่องแต่งกายที่ยืมมาจัดเตรียมคืนเจ้าของ เป็นต้น

3.5. การพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบแสงละครออนไลน์เรื่อง “กว่าจะถึง...สองพี่น้อง”

3.5.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการออกแบบ

ในช่วงก่อนทำการแสดงในตอนแรกนั้นทางทีมงานได้ทำการอ่านและศึกษาบทละครเรื่อง North of providence โดย Edward allan baker ในตอนแรกโดยเนื้อเรื่องทั้งหมดเกิดขึ้น North of providence ,Rhode Island , United states ซึ่งผู้ศึกษาที่มออกแบบได้ทำการศึกษาข้อมูลไม่ว่าจะเป็นในด้านของพื้นที่ ภูมิอากาศ สิ่งปลูกสร้าง อาคารบ้านเรือน รวมถึงด้านการแต่งกายและการอยู่อาศัยของคนในพื้นที่นั้น และจากสถานการณ์ Covid-19 ผู้กำกับจึงได้ทำการปรึกษาหารือคุณครูในเรื่องแนวทางการทำงานต่อกับบทละครเรื่อง North of providence เพราะด้วยเหตุผลข้อจำกัดในการนำเสนอให้แก่ผู้ชม ที่เราเองทางด้านนักออกแบบ นักแสดง และผู้กำกับการแสดงไม่สามารถทำให้ภาพได้อย่างชัดเจน ในเรื่องสถานที่ที่ต้องใช้ในการแสดงที่จำกัดมากขึ้น และละครเรื่อง North of providence เป็นละครแบบเหมือนจริง จึงทำให้เกิดปัญหาในการถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึก รวมถึงด้านการออกแบบที่อาจจะไม่สามารถสำรวจพื้นที่จริงได้ และยังต้องทำออกมาในรูปแบบออนไลน์ จึงทำให้มีการปรับเปลี่ยนบริบทจากตอนแรกเกิดขึ้นที่สหรัฐอเมริกา มาเป็นเกิดขึ้นที่บ้านในอำเภอสองพี่น้อง จังหวัดสุพรรณบุรี ประเทศไทย เพื่อสะดวกต่อการศึกษาข้อมูล และทำให้สามารถเข้าใจความเป็นอยู่ได้อย่างถ่องแท้ อีกทั้งทีมออกแบบยังสามารถศึกษาหาแหล่งอ้างอิงจากสถานที่จริง รวมไปถึงชื่อสถานที่เกี่ยวเนื่องกับเรื่องราวของตัวละครอีกด้วย

3.5.1.1 การค้นคว้าประกอบการออกแบบแสง

ในทุกการออกแบบแสง การค้นคว้าหาข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับสถานที่ ภูมิอากาศ สภาพแวดล้อมตามธรรมชาตินั้นมีความจำเป็นอย่างมากที่นักออกแบบแสงทุกคนควรที่จะรู้ไว้เพื่อเป็นพื้นฐานในการออกแบบงานของตน อีกทั้งยังสามารถนำข้อมูลพื้นฐานเหล่านี้มาช่วยในการพัฒนางานของตนหรือนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบงานได้อีกด้วย

3.5.1.2 แนวคิดในการออกแบบแสง (Concept Design)

แนวคิดในการออกแบบแสงในบทละครเรื่อง กว่าจะถึง...สองพี่น้อง นั้นจะเป็นงาน Realism โดยทีมออกแบบมีการปรึกษากับผู้กำกับการแสดงและทีมนักแสดงว่าในส่วนทั้งของฉาก เครื่องแต่งกาย และไฟนั้น งานทางด้านออกแบบจะนำเสนอในรูปแบบ Realism ทั้งหมด แต่ทุกอย่างยังคง

เป็นไปในทางเดียวกันและยังคงชีพพอร์ตเนื้อเรื่องเดิมโดยไม่ทำให้งานทางด้านออกแบบไม่สามารถชีพพอร์ตเรื่องได้

ในส่วนของการออกแบบแสงนั้น ผู้ออกแบบจึงต้องคำนึงถึงเรื่องไฟที่มาจากธรรมชาติ และไฟที่ใช้ในชีวิตประจำวัน เพราะเนื่องด้วยบทละครนั้นยังคงเป็น Realism อยู่จึงทำให้ต้องมีการคิดถึงแหล่งที่มา เวลาจริงในด้านของแสงที่จะมีการเปลี่ยนแปลงตามกาลเวลา และสถานที่อยู่ตลอดเพื่อใช้เป็น การบอกถึงสถานที่ บรรยากาศ อีกทั้งยังต้องคำนึงถึง blocking ของนักแสดง และตำแหน่งของห้องของ นักแสดงที่เป็นตัวจำกัดพื้นที่ในการแสดงที่อีกด้วย

3.5.1.3 ขั้นตอนการผลิต

เพื่อให้ได้ผลงานที่ตรงตามความต้องการของนักออกแบบ นักออกแบบจำเป็นต้อง วิเคราะห์บทและพยายามจับประเด็นสำคัญของเรื่องให้ได้มากที่สุดเพื่อจะได้นำไปพัฒนาต่อในด้านการ ออกแบบงานได้ ซึ่งจะสามารถทำได้ตัวนักออกแบบเองแบ่งได้ว่ามีสถานที่เกิดขึ้นที่ใดบ้าง ช่วงเวลาไหน กับใคร อีกทั้งยังทำให้รู้ถึงบรรยากาศและสภาพแวดล้อมเหล่านั้นที่เราต้องถ่ายทอด ออกมาอีกด้วย เพราะฉะนั้นการจับจุดประเด็นสำคัญจากบทละครจึงเป็นเรื่องสำคัญอันดับแรกก่อนที่ นักออกแบบจะ สามารถถ่ายทอดสิ่งที่ตัวเองอยากจะเสนอออกมาได้

1) รูปแบบการนำเสนอ

รูปแบบการนำเสนอการออกแบบแสงจากละครเวทีเรื่อง กว่าจะถึง...สองพี่น้อง จากที่ได้ ทำการศึกษาและวิเคราะห์อีกครั้งกับทีมออกแบบ ผู้กำกับการแสดงและนักแสดง จึงทำให้เราเกิดแรงบันดาลใจในการออกแบบแสงที่เกิดจากแสงธรรมชาติ หรือแสงตอนเย็นที่พาดเข้ามาให้ห้อง หรือระหว่าง เดินทางบนรถ ให้เป็นตัวแทนความรู้สึก ความต้องการ และการพัฒนาของตัวละครระหว่างดำเนินเรื่อง ตั้งแต่ต้นจนจบ

2) แนวคิดที่ได้จากการอ่านบทละคร

หลังจากที่ได้ทำการอ่านบทละคร ผู้ออกแบบได้มีความคิดที่จะออกแบบแสงโดยให้ ความหมายของแสงที่จะใช้ในแต่ละฉากเกิดขึ้นมาตามความรู้สึกของตัวละคร ณ โหมดนั้น ๆ โดยมี พื้นฐานแสงจากธรรมชาติโดยในแต่ละซีนนั้นแหล่งกำเนิดของแสงจะมาจากพระอาทิตย์ และแสงภายใน บ้านนั้นจะมาจากโคมไฟ ไฟในบ้าน เครื่องใช้ไฟฟ้า หรือจากอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ บรรยากาศรอบนอก เวลาอยู่บนรถ หรือรถเคลื่อนที่อยู่บนท้องถนน ผู้ออกแบบแสงนั้นนำไปพัฒนาต่อนั้นก็คือ ในแต่ละฉากที่

ตัวละครกำลังเกิด ความรู้สึกบางอย่างในตนเอง จะใช้การทะลุผ่านของแสงโดยมีวัตถุกั้นไว้เป็นตัวสื่อ ความหมาย และพัฒนาการของตัวละคร เช่น ที่บังกันแดดของรถที่ทำให้แสงเห็นหน้าแค่ครึ่งหน้า แสงที่ลอดผ่านลูกกรงเข้ามาภายในห้อง เป็นต้น

3) การหาข้อมูลอ้างอิง (Research)

เนื่องจากเราได้ทำการ research หาข้อมูลของสถานที่และข้อมูลเรื่องของ สภาพแวดล้อมเหล่านั้นที่เกิดขึ้นใน North of providence ทางทีมออกแบบ นักแสดง และผู้กำกับได้เข้าไปปรึกษาคุณครูเกี่ยวกับเรื่องบทละคร ซึ่งผู้ศึกษาได้ข้อมูลให้เห็นตรงกันว่าสมควร เปลี่ยนเป็นบริบทไทย เนื่องด้วยสถานการณ์และเรื่องราวเป็นเรื่องเกี่ยวกับปัญหาการเข้าใจผิดจากอดีตของสองพี่น้อง จากนั้นจึงได้กลายมาเป็นเรื่อง กว่าจะถึง...สองพี่น้อง โดยสถานที่ที่เกิดขึ้นที่อำเภอสองพี่น้อง จังหวัดสุพรรณบุรี เนื่องจากทางผู้ศึกษาได้ทำการศึกษา และเทียบเคียงกับบริบทเก่า และอยากได้ชื่อสถานที่ที่เข้ากับ เรื่องราวในละคร ทางผู้ศึกษาจึงพยายามหาสถานที่ที่ใกล้เคียงกันมากที่สุดให้ได้ จึงได้ทำการค้นพบว่า อำเภอสองพี่น้องมีข้อมูลการจัดตั้งและข้อมูลของชุมชนเหล่านั้นที่ใกล้เคียงทำให้ทางทีมผู้ศึกษาได้ลงสำรวจพื้นที่จริงบริเวณอำเภอสองพี่น้อง จังหวัดสุพรรณบุรี







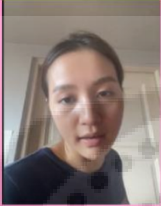


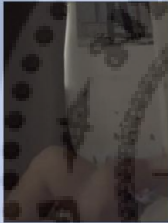









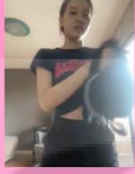



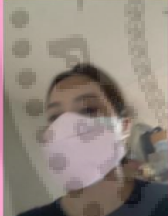


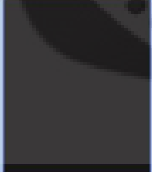
ภาพที่ 3.47 : ภาพพื้นที่จริงในอำเภอสองพี่น้อง จังหวัดสุพรรณบุรี



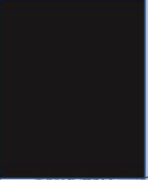






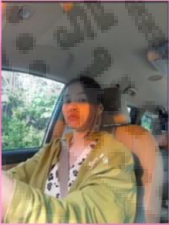


ที่มา: ศุภนันท์ บุญเพ็ง. (2564).

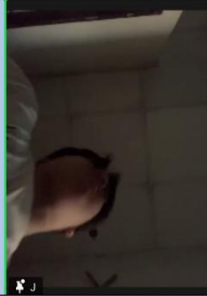

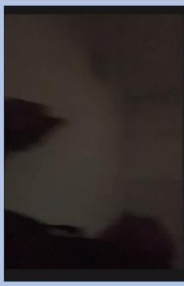



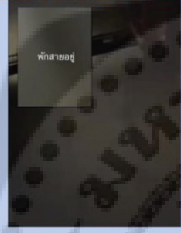






4) การเขียนลำดับแต่ละฉาก (Breakdown)



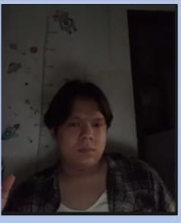









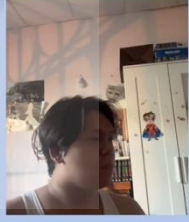


ผู้ศึกษาได้การทำ breakdown ออกมาเพื่อที่จะได้ช่วยในการทำความเข้าใจถึงลำดับ เหตุการณ์ เวลา และสถานที่ที่เกิดขึ้นในเรื่องใจแต่ละฉาก ได้อย่างถูกต้องและสะดวกต่อการทำงาน ต่อไป อีกทั้งผู้ศึกษาได้ทำการหารูป references มาเป็นภาพประกอบเพื่อความกระจ่างในภาพที่คนนอก จะได้เห็น อีกด้วย



PART	SCENE	TIME	SET	LOCATION	CAST	COSTUME	LIGHTING
1.1.	ผิงอยู่ที่ ห้องกำลัง เก็บของ และโทรหา น้อง	16.20		ห้องผิง	ผิง		
	-						
1.2.	ผิงหยุด เก็บของ แล้วมานั่ง คุยน้อง	16.21		ห้องผิง	ผิง		
	เคนตะ รับทรศ นอนสุข บุหรี่ไม่ สนใจผิง			ห้องเคน ตะ	เคน ตะ		
1.3.	ผิงโดนตัด สาย	16.22		ห้องผิง	ผิง		
	เคนตะตัด สายผิง			ห้องเคน ตะ	เคน ตะ		

1.4.	ผิงนั่งอยู่ที่ เดิม พยายาม โทรหาคน ตะ	16.23		ห้องผิง	ผิง		
	คนตะไม้ รับสาย			ห้องคน	คน ตะ		
1.5	ผิงเช็ค ความ เรียบร้อย และโทรหา คนตะ	16.24		ห้องผิง	ผิง		
	คนตะไม้ รับสาย			ห้องคน	คน ตะ		
1.6	ผิงกำลัง เดินออก จากห้อง และโทรหา คนตะ	16.25		ห้องผิง	ผิง		
	คนตะไม้ รับสาย			ห้องคน	คน ตะ		

1.7	ผิงอยู่บนรถที่ลานจอดรถและโทรหาคนตะ		ลานจอดรถ	ผิง		 
	คนตะไม่รับสาย					
2.1	ผิงยืนอยู่ข้างรถคุยกับคนตะ		ปั้มน้ำมันจุดพักรถ	ผิง		
	คนตะกำลังเดินเข้าบ้าน เห็นผิงโทรมา		หน้าบ้านคน	คนตะ		 
2.2	ผิงกำลังขึ้นรถและโทรหาคนตะ		ปั้มน้ำมันจุดพักรถ	ผิง		

	เคนตะเดิน อยู่หน้า ห้อง และ กอดรับสาย ฟัง		หน้าห้อง เคน	เคน		
2.3	ฟังเข้าไปใน รถและคุย กับเคนตะ		ปั๊ม น้ำมัน จุดพัก รถ	ฟัง		
	เคนตะ กำลังจะกิน เบียร์		ในบ้าน เคน	เคน ตะ		
2.4	ฟังตัดสาย เคนตะ		รถฟัง	ฟัง		
	เคนตะโดน ฟังตัดสาย		ในบ้าน เคน	เคน ตะ		
2.5	ฟังไม่ รับสายเคน ตะ		รถฟัง	ฟัง		

	เคนตะ กำลังโทร หาพี่ ที่ ห้องนั่งเล่น		ในบ้าน เคน	เคน ตะ		
2.6	พี่ไม่ รับสายเคน ตะ		รถพี่ง	พี่ง		
	เคนตะ กำลังเดิน เข้าห้องและ พยายาม โทรหาพี่ง		ในบ้าน เคน	เคน ตะ		
3.1	พี่งอยู่บน รถรับสาย เคนตะ		รถพี่ง	พี่ง		
	เคนตะคุย กับพี่งอยู่ ในห้อง		ห้องเคน	เคน ตะ		
3.2	พี่งวาง สาย		รถพี่ง	พี่ง		

	คนตะวาง สาย		ห้องคน	คน	ตะ	
--	----------------	---	--------	----	----	---

ตารางที่ 2 :ตารางเบรกดาวน

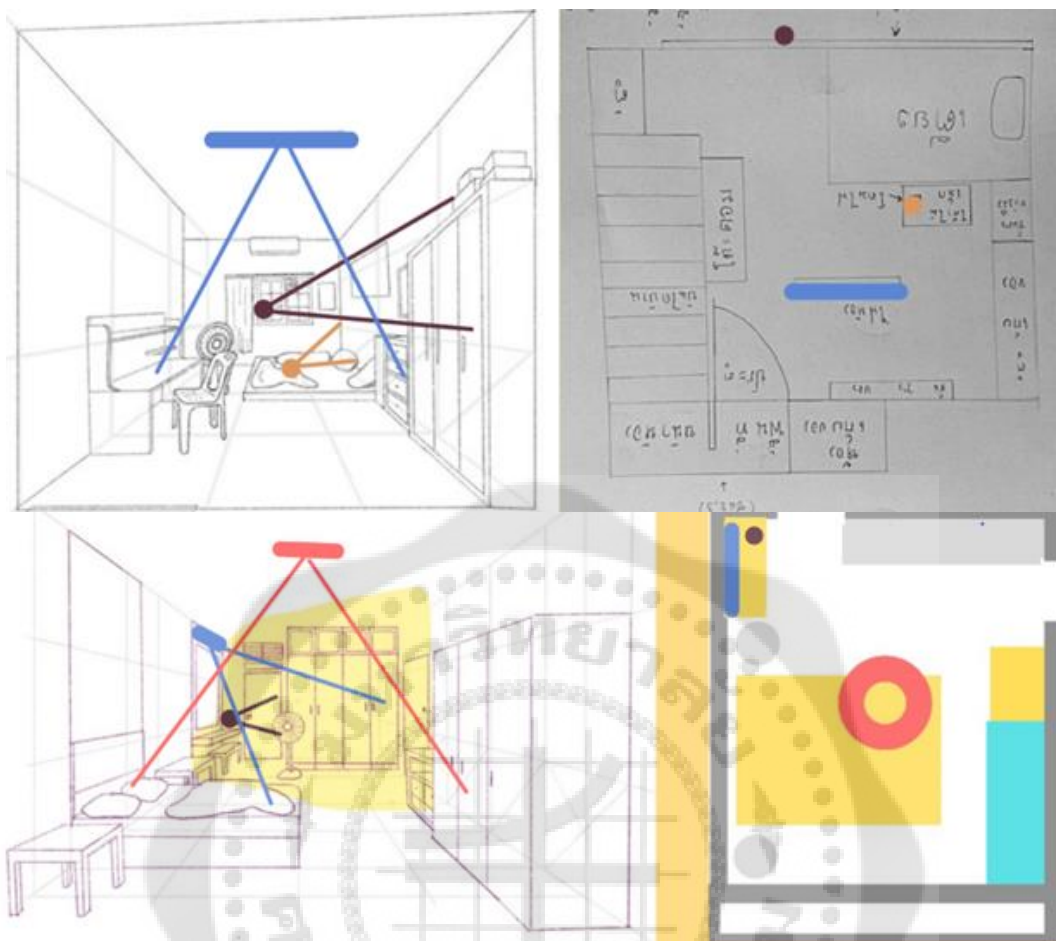
ที่มา: ศุภนันท์ บุญเพ็ญ. (2564).

5) การวางแปลนไฟ

การทำงานในฐานะนักออกแบบไฟนั้น การวางแปลนไฟเป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งใน ขั้นตอนการ ออกแบบ การวางแปลนไฟนั้นจะสามารถช่วยให้นักออกแบบเห็นภาพรวมของไฟที่สามารถใช้ในพื้นทีนั้น ๆ ได้โดยการวางแปลนไฟนั้นจะต้องคำนึงถึง

5.1) พื้นที่ที่นักแสดงใช้เล่น (Acting area) นักออกแบบจะต้องคำนึงตำแหน่ง ของนักแสดงเป็น อย่างแรกจึงจะสามารถรู้ได้ว่าบริเวณไหนหรือตำแหน่งไหนที่เราควรที่จะจัดวางไฟ เพื่อให้เกิดการใช้งาน ได้มีประสิทธิภาพสูงสุด

(5.2) การเลือกใช้ไฟที่มีอย่างจำกัดที่จะใช้หลังจากที่นักออกแบบรู้ถึง acting area หรือ blocking ต่าง ๆ ของนักแสดงแล้วนั้น การเลือกใช้ไฟจะใช้นั้นจะทำให้ นักออกแบบรู้ว่าไฟเราควร จะเลือกใช้ไฟแบบไหนที่มีอยู่ในบ้านให้ออกมาตามที่เราต้องการ หรือภาพที่ต้องการให้ผู้ชมได้เห็น และส่วน ไหนที่ต้องเพิ่มเข้าไปเพื่อให้เห็นภาพชัดมากยิ่งขึ้น

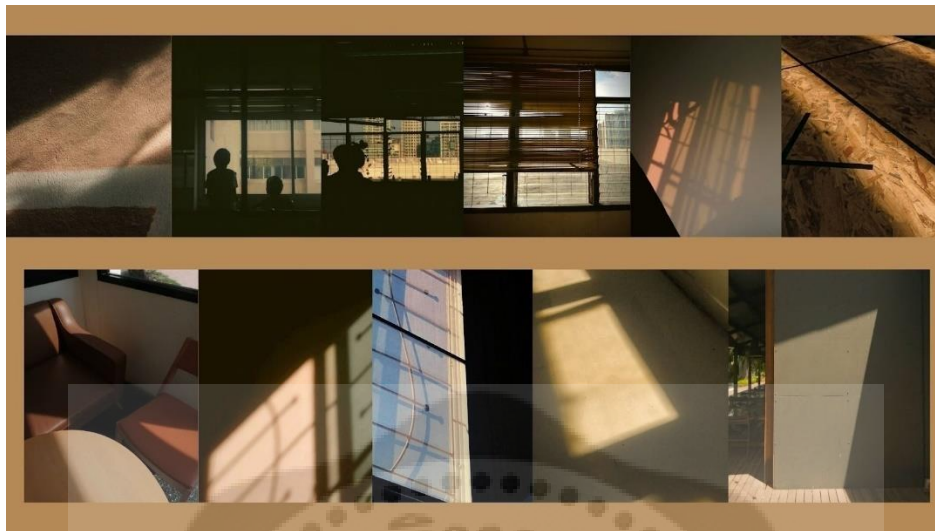


ภาพที่ 3.48 : ภาพแปลนตำแหน่งการวางไฟ

ที่มา: ศุภนันท์ บุญเพ็ง. (2564).

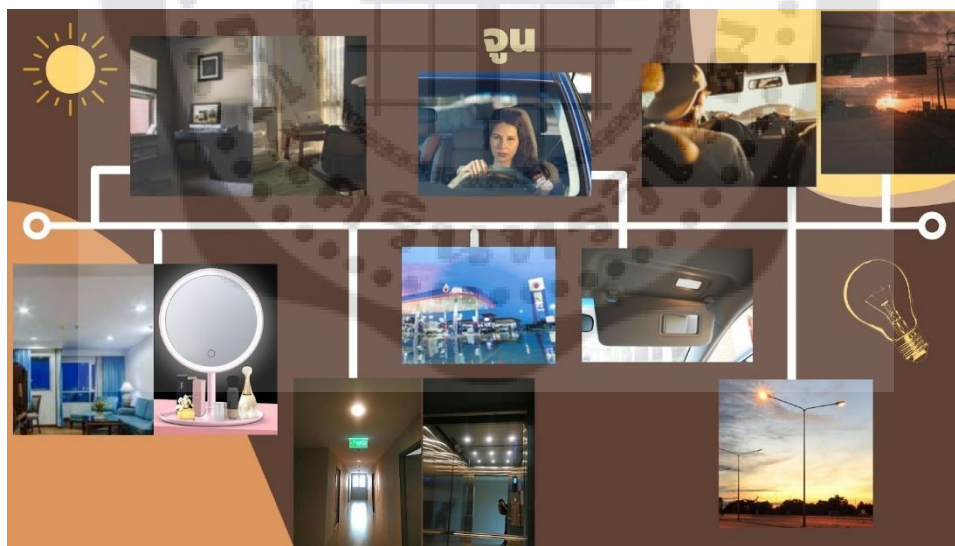
6) การทำงานและการซ่อม

หลังจากที่ผู้ออกแบบได้ทำการดูการซ่อมของนักแสดงจึงทำให้ผู้ออกแบบสามารถ เห็นถึง blocking และ acting area ของนักแสดงได้เป็นอย่างดี จึงทำให้เห็นถึงขอบเขตการเดินของนักแสดงว่า ในแต่ที่ที่นักแสดงเดินไปนั้นจะต้องมีไฟที่จะสามารถให้ความสว่างแก่บริเวณตรงไหนนั้นได้ รวมถึงความรู้สึกของตัวละครที่เป็นหนึ่งในปัจจัยหลักที่สามารถช่วยให้ผู้ออกแบบแสงนั้นกำหนดความสว่าง หากเรายิ่งดูซ่อมมากขึ้นเท่าไรก็จะสามารถทำให้เห็น ถึงปัญหาต่าง ๆ ได้มากยิ่งขึ้น เพราะบางครั้งตัวนักแสดงเองหรือผู้กำกับอาจจะมามีภาพที่ไม่ตรงกับผู้ออกแบบ หรือเป็นเวลาที่เรามองไม่เห็นควบคุมแสงได้ เนื่องจากเราต้องใช้แสงธรรมชาติช่วยด้วย ก็สามารถแก้ไขปรึกษากันได้ทันเวลาอีกทั้งเพื่อเป็นการสร้าง



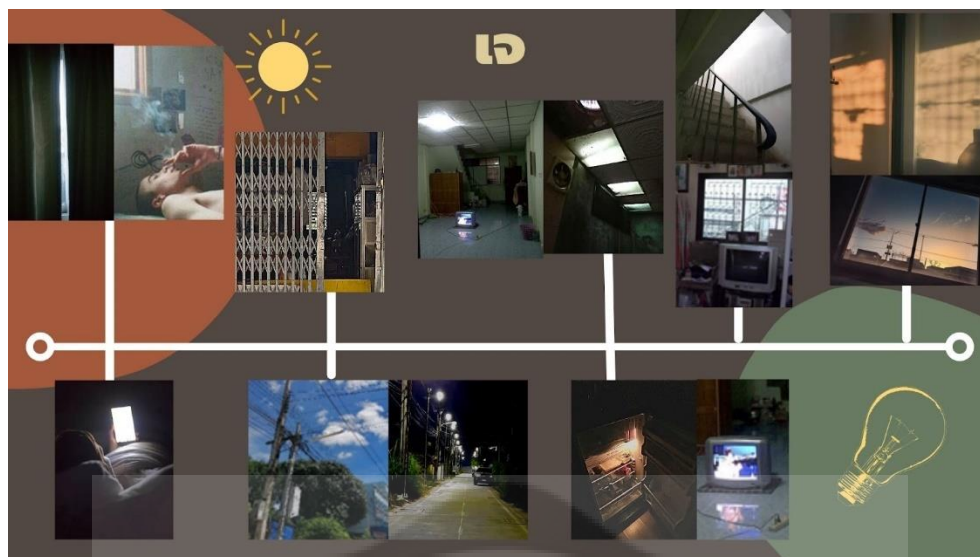
ภาพที่ 3.50 : ภาพ reference การลอดผ่านของแสง

ที่มา: ศุภนันท์ บุญเพ็ญ. (2564).



ภาพที่ 3.51 : ภาพการเรียงลำดับการเกิดแสงของจูน

ที่มา: ศุภนันท์ บุญเพ็ญ. (2564).

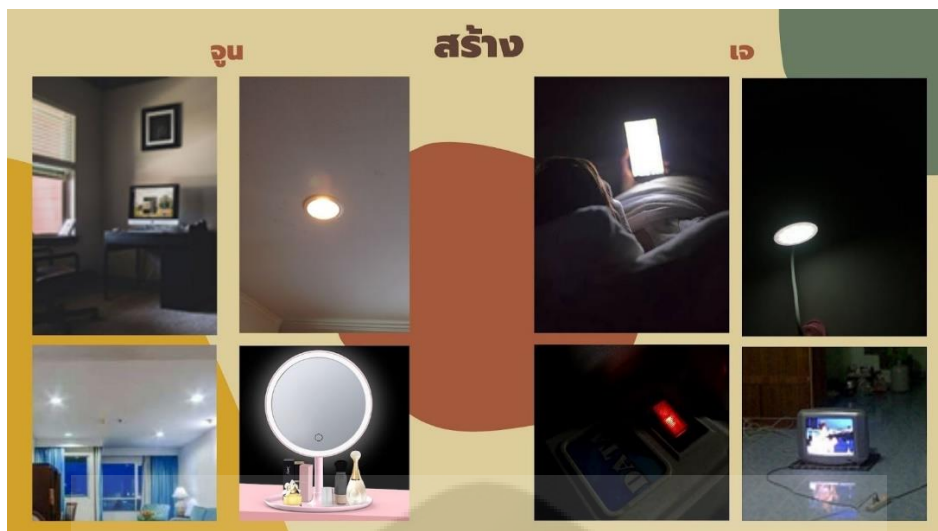


ภาพที่ 3.52 : ภาพการเรียงลำดับการเกิดแสงของใจ

ที่มา: ศุภนันท์ บุญเพ็ญ. (2564).

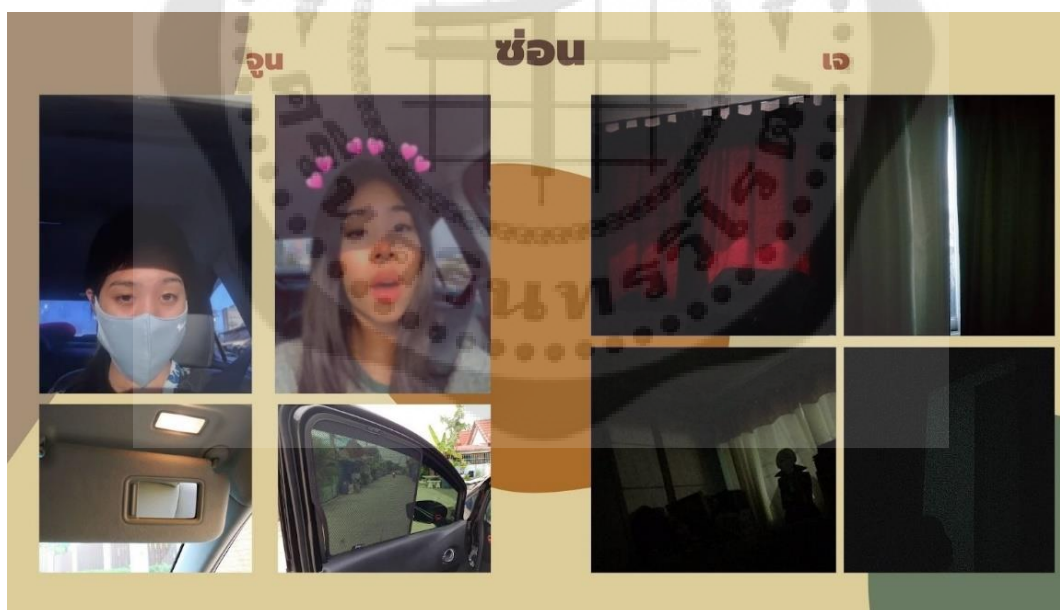
3.5.2.2 การส่งความคืบหน้า 50%

เริ่มจากการหาข้อมูล การตีความหมาย และการแทนค่า ในการออกแบบแสงภายใต้ แนวคิดที่นักออกแบบร่วมกันทำว่า "สร้าง ซ่อน คลี่คลาย" ข้อมูลทุกอย่างจึงสามารถไปในทิศทางเดียวกันกับ นักออกแบบด้านอื่น หลังจากที่ได้มองเห็นภาพรวมของแสงในแต่ละสถานที่แล้ว ในการทำงานขั้นต่อไปคือ การนำไอเดียที่นักออกแบบแสงต้องการนำเสนอ เข้าไปร่วมกับงานออกแบบด้านฉาก และอุปกรณ์ ประกอบฉาก ดังนั้นแนวคิดบางอย่างในการหาข้อมูลจาก 30% จึงถูกนำมาดัดแปลงหรือปรับเปลี่ยน ในการออกแบบ 50% ต้องใช้แนวคิดจาก 30% มาต่อยอด เพื่อให้มีความเชื่อมโยงเดียวกันกับนักออกแบบฉาก การต่อยอดแนวคิดคือการหารูปจากสถานที่จริง



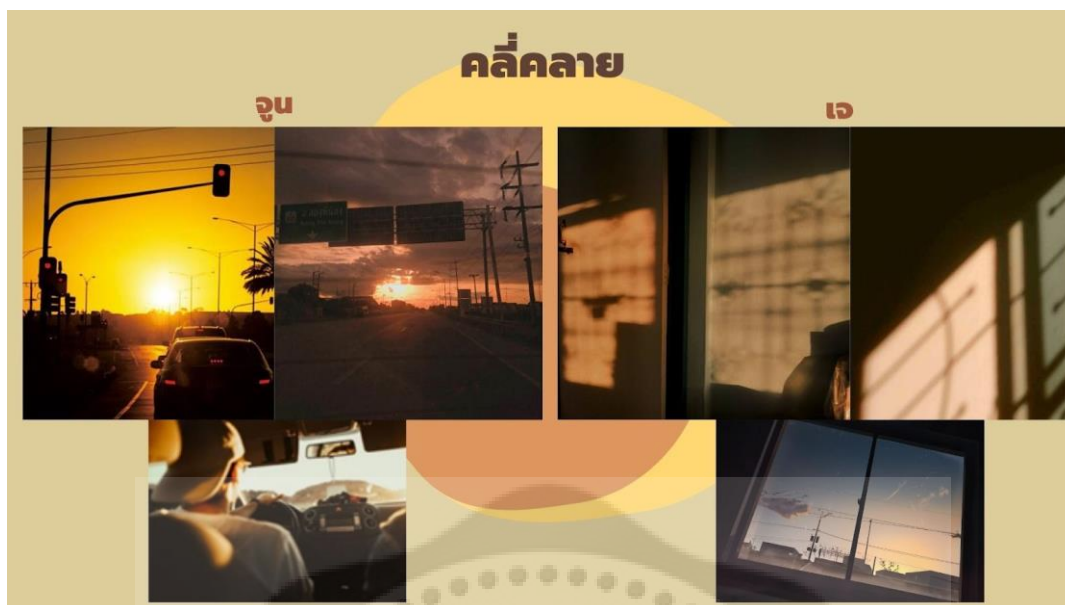
ภาพที่ 3.53 : ภาพkeyword สร้าง ของจูนและเจ

ที่มา: ศุภนันท์ บุญเพ็ญ. (2564).



ภาพที่ 3.54 : ภาพkeyword ซ็อน ของจูนและเจ

ที่มา: ศุภนันท์ บุญเพ็ญ. (2564).



ภาพที่ 3.55 : ภาพkeyword คลี่คลาย ของจนและเจ

ที่มา: ศุภนันท์ บุญเพ็ง. (2564).

3.5.2.3 การส่งความคืบหน้า 70%

จากการที่ได้พัฒนาแนวคิดต่อมาเรื่อย ๆ จนสามารถที่จะนำเสนอได้อย่างชัดเจนแล้ว ในการออกแบบแสงใน 70% ทางผู้ศึกษาจึงหาเทคนิคพิเศษเพิ่มเติมเกี่ยวกับการออกแบบแสงบางอย่าง เพื่อเพิ่มความหมาย หรือความชัดเจนของสารที่จะสื่อให้ผู้ชมได้เข้าใจได้ง่ายขึ้น

ในขั้นตอนนี้ผู้ออกแบบแสงได้มีแนวคิดที่จะใช้โคมไฟแสงอาทิตย์โปรเจคเตอร์เพิ่มเข้ามา เนื่องจากต้องการให้แสงทะลุผ่านเข้าห้อง แต่เนื่องจากห้องของนักแสดงแสงธรรมชาติไม่สามารถเข้าถึงได้ จึงได้ใช้แสงจากโคมไฟตั้งเป็นแสงอาทิตย์ทดแทนเพื่อให้เกิดภาพตามที่นักออกแบบทั้งฉากและแสงต้องการ



ภาพที่ 3.56 : ภาพแสงจากโคมไฟแสงอาทิตย์โปรเจคเตอร์ลอดผ่านหน้าต่าง

ที่มา: ศุภนันท์ บุญเพ็ง. (2564).



ภาพที่ 3.57 : ภาพการจัดแสงโดยใช้โคมไฟแสงอาทิตย์โปรเจคเตอร์บนรถ

ที่มา: ศุภนันท์ บุญเพ็ง. (2564).

3.5.2.4 การส่งความคืบหน้า 100%



ภาพที่ 3.58 : ภาพระหว่างการแสดง

ที่มา: ศุภนันท์ บุญเพ็ง. (2564).

ปัญหาที่พบเจอช่วงการแสดง

เนื่องจากเราแสดงเป็นละครออนไลน์ และใช้เวลากับแสงธรรมชาติมาก จึงยากต่อการควบคุม บางวันอาจจะต้องถ่ายเร็วขึ้นเพื่อเพื่อเวลา หรือบางวันที่นั้นอาจจะต้องยกเลิกแล้วเปลี่ยนวันเพราะแสงไม่พอ หรือไม่เป็นไปตามที่ต้องการ หรือบางครั้งถ่ายแล้วได้ซีนที่ดี แต่แสงไม่เป็นไปตามที่ผู้ออกแบบแสงต้องการ ก็อาจจะต้องเลือกซีนที่นักแสดงเล่นได้ดีมากกว่า

3.5.2.5 ปัญหาที่พบเจอในระหว่างการทำงาน

เนื่องจากต้องปรับเปลี่ยนมาเป็นละครออนไลน์แทนรูปแบบการเล่นบนเวที ทำให้ผู้ออกแบบแสงต้องออกแบบในรูปแบบที่ไม่เคยทำมาก่อน และเป็นสิ่งที่เราต้องปรับเปลี่ยนเพื่อให้เข้ากับสถานการณ์มากยิ่งขึ้น และยังต้องสะดวกและช่วยนักแสดง เนื่องจากเราไม่สามารถเข้าไปช่วยนักแสดงระหว่างถ่ายได้เลย นักแสดงต้องเป็นคนจัดการเองทุกอย่าง ต้องหาวิธีที่จะรบกวนสมาธิของนักแสดงให้น้อยที่สุดเท่าที่ผู้ออกแบบจะทำได้

ผู้ออกแบบแสงยังต้องศึกษาเพิ่มเกี่ยวกับไฟที่นักแสดงมีอย่างจำกัด ไฟบ้าน และไฟที่จะนำมาเพิ่มเติมเพื่อให้ได้ภาพตามที่ต้องการมากยิ่งขึ้น ซึ่งพอเปลี่ยนมาเป็นการแสดงผ่านกล้อง ผู้ศึกษายังมีความรู้ด้านการใช้แสงผ่านกล้องไม่มากพอ เพราะแสงและข้อจำกัดต่างๆมันแตกต่างจากละครเวทีหรือการแสดงสดที่เคยศึกษามาอย่างสิ้นเชิง

3.5.3 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง

เมื่อการแสดงจบลง ทางทีม Production ได้ทำการตัดต่อ และเช็คความเรียบร้อยของแต่ละฉาก ให้มีความสมบูรณ์มากที่สุด แล้วจึงส่งให้รุ่น 27 เปิดในเทศกาลหิวแสงต่อไป

บทที่ 4

สรุปผลการค้นคว้าและการสร้างสรรค์ผลงาน

4.1 ผลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงาน เรื่อง “กว่าจะถึง..สองพี่น้อง”

4.1.1 สรุปผลการศึกษาด้านการกำกับการแสดง

การได้รับหน้าที่เป็นผู้กำกับการแสดง เรื่อง กว่าจะถึง...สองพี่น้อง เป็นเรื่องที่ทำทนายผู้ศึกษาเป็นอย่างมาก เนื่องจากสถานการณ์โควิด-19 จึงทำให้รูปแบบการแสดงต้องมีการปรับเปลี่ยนการแสดงให้เป็นการแสดงในรูปแบบออนไลน์ ผู้ศึกษาจึงต้องมีการศึกษาค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อที่จะประยุกต์การแสดงให้เข้ากับการแสดงในรูปแบบออนไลน์มากขึ้น และประสบการณ์ในการกำกับการแสดงที่ผ่านมาของผู้ศึกษานั้นเป็นเพียงการกำกับการแสดงสั้นๆ ซึ่งการที่ผู้ศึกษาได้มากำกับการแสดงเรื่องนี้ทำให้ผู้ศึกษาได้เรียนรู้ถึงกระบวนการทำงานในรูปแบบโปรดักชันร่วมกับผู้อื่นแบบจริงจัง ได้มีโอกาสเรียนรู้วิธีการทำงานทั้งเบื้องหน้าและเบื้องหลังแบบเต็มรูปแบบเป็นครั้งแรก รวมถึงกระบวนการในการอดิชั่นเข้าเป็นผู้กำกับการแสดง ผู้ศึกษาได้เรียนรู้เกี่ยวกับตนเองมากขึ้น ได้เข้าใจตนเองและรู้ว่าตนเองต้องการอะไรหรือมีอะไรภายในใจที่อยากสื่อสารออกมาผ่านการแสดงให้กับผู้อื่นได้รู้ เพราะการอดิชั่นผู้กำกับการแสดง ผู้กำกับทุกคนต้องมีเรื่องที่น่าสนใจ หรือประเด็น ปัญหาต่างๆภายในใจที่อยากจะแชร์ อยากจะสื่อสารออกมา ผู้ศึกษาใช้เวลาในการหาตัวเองอยู่นานพอสมควรกว่าจะเจอเรื่อง หรือประเด็นที่โดนใจ และทำให้ผู้ศึกษาอยากที่จะกลั่นกรองออกมาสื่อสารให้กับผู้ชมได้รับชม นอกจากนี้ผู้ศึกษายังได้มีโอกาสในการพัฒนาตนเองในด้านการบริหารและการจัดการต่างๆ ในการทำงานละคร ต้องมีการบริหารเวลาในการซ้อม หรือการตัดสินใจ เพราะการเป็นผู้กำกับการแสดงเปรียบเสมือนเสาหลักของโปรดักชัน ผู้กำกับต้องเป็นคนดูภาพรวมแล้วเป็นคนที่จะคอยตัดสินใจว่าจะเลือกสิ่งไหนมาอยู่ในการแสดง แต่การตัดสินใจของผู้กำกับก็ต้องมาพร้อมการรับฟัง และความเข้าใจในการทำงานร่วมกับผู้อื่น โปรดักชันของผู้ศึกษานั้นจึงมักมีการพูดคุยกันอยู่เสมอว่าละครของเราต้องการอะไร ต้องมีอะไร และสิ่งที่ผู้ศึกษาต้องการ ผู้อื่นคิดเห็นอย่างไร รวมถึงการแก้ไขปัญหาพร้อมกันและผ่านไปให้ได้ ไม่โทษกันว่าเป็นเพราะความผิดของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งแต่เราต้องเข้าใจกัน พูดคุย และยอมรับฟัง ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เราก็จะแก้ไขปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นได้ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ผู้ศึกษารู้สึกว่าเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้ศึกษาได้เรียนรู้จากการทำงานครั้งนี้

4.1.1.1 ปัญหาและแนวทางการแก้ปัญหาด้านการกำกับการแสดง

ในการทำงานต่างๆล้วนเกิดปัญหา ไม่ว่าจะปัญหานั้นจะเล็กน้อยเพียงใดเราก็ต้องรู้จักวิธีในการแก้ไขปัญหา นั้น ผู้ศึกษาจึงได้เรียบเรียงปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการทำงาน ดังนี้

1) การปรับเปลี่ยนรูปแบบการแสดงจากรูปแบบละครเวทีเป็นรูปแบบการแสดงแบบออนไลน์

เนื่องจากสถานการณ์โควิด-19 ทำให้ไม่สามารถรวมตัวกันเพื่อทำงานได้ ทางคณะผู้จัดทำละคร และผู้ศึกษานั้นจึงต้องมีการปรับเปลี่ยนการแสดงให้เป็นการแสดงในรูปแบบออนไลน์

1.1) การคัดเลือกบทละคร

ต้องคัดเลือกบทละครที่มีระยะเวลาในการแสดงไม่นานเกินไป หรือเป็นละครสั้น เนื่องจากในปัจจุบันผู้ชมไม่สามารถจ่ออยู่กับการแสดงได้นานมาก และยังเป็นการแสดงผ่านสื่อออนไลน์ยิ่งอาจจะทำให้มีความเบื่อหน่ายได้ง่าย ผู้ศึกษาจึงต้องมีการเลือกบทละครที่มีระยะเวลาในการแสดงไม่นานจนเกินไป หรือเป็นละครสั้นนั่นเอง

1.2) กระบวนการคัดเลือกนักแสดงและทีมงาน

มีการคัดเลือกนักแสดงและทีมงานผ่านทางออนไลน์และคลิปวิดีโอต่างๆ เพราะไม่สามารถจะเจอกันหรือรวมตัวกันได้ ผู้กำกับจึงต้องมีโจทย์ในการคัดเลือกนักแสดงและทีมงานต่างๆ ให้มีความกระชับและรวดเร็ว

1.3) การดัดแปลงบท

เนื่องจากในการทำละครครั้งนี้มีข้อตกลงว่าทุกเรื่องต้องมีระยะเวลาการนำเสนอเพียง 30-40 นาที แต่บทละครที่เลือกมามีระยะเวลาในการนำเสนอ 1 ชั่วโมงครึ่ง ผู้ศึกษาจึงต้องมีการลดทอนบทให้สั้นลงเลือกเฉพาะประเด็นและสิ่งสำคัญเท่านั้นออกมานำเสนอ และมีการดัดแปลงให้เป็นบริบทไทยเพื่อให้เข้าถึงง่ายมากขึ้นอีกด้วย

1.4) ระยะเวลาในการถ่ายทำร่วมกับเทคนิคและฝ่ายต่างๆ

ส่วนใหญ่มักจะมีปัญหาในเรื่องแสง เนื่องจากละครเรื่อง กว่าจะถึง...สองพี่น้อง มีการกำหนดเวลาในการถ่ายทำ เพราะแสงที่ใช้เป็นแสงธรรมชาติ จึงต้องมีการกำหนดเวลา ซึ่งในแต่ละครั้งที่ถ่ายทำสามารถถ่ายทำได้เพียงแค่สองครั้ง เนื่องจากแสงจะหมด ผู้กำกับ นักแสดงและทีมออกแบบจึงต้องมีการเตรียมความให้มากที่สุด ถ้าเกิดมีอะไรผิดพลาด

1.5) การตัดต่อวิดีโอ

การนำเสนอในรูปแบบออนไลน์ของเรื่อง กว่าจะถึง...สองพี่น้อง มีการใช้เทคนิคในการตัดต่อวิดีโอ เข้ามาช่วยในการนำเสนอ สิ่งนี้ทำให้ผู้ศึกษาต้องเรียนรู้การทำงานด้านตัดต่อมากยิ่งขึ้น เนื่องจากผู้ศึกษาไม่เคยได้ทำงานด้านนี้มาก่อนเลยจึงต้องมีการศึกษาเพิ่มเติมอย่างหนักพอสมควร

4.1.1.2 ข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านการกำกับการแสดง

- ผู้กำกับมีความเต็มທີ່กำกับการแสดงเป็นอย่างมาก และถ่ายทอดเรื่องราวได้เข้าใจ
- เรื่องที่เลือกมานำเสนอทำให้นึกถึงความสัมพันธ์ในครอบครัวของตัวเอง
- ผู้ชมเห็นถึงสารที่ผู้กำกับต้องการจะสื่อ
- ผู้ชมรู้สึกอยากติดตามเรื่องราวไปพร้อมๆกับตัวละคร
- Mood Tone ของเรื่องดีมาก
- เห็นบุคลิกตัวละครทั้งสองตัวชัดว่าแต่ละคนนิสัยเป็นยังไง

4.1.1.3 ข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรค์ผลงานด้านการกำกับการแสดง

ในการทำงานร่วมกับผู้อื่น สิ่งที่สำคัญที่สุดคือการ พูดคุย ยอมรับและเข้าใจกัน เพราะถึงแม้ผู้ศึกษาจะเป็นผู้กำกับการแสดง ที่มีหน้าที่ตัดสินใจเป็นหลัก แต่ทุกการตัดสินใจของผู้ศึกษานั้นก็ต้องเป็นสิ่งที่ทีมงานเห็นด้วย ไม่ใช่เพียงการเลือก หรือตัดสินใจแต่เพียงผู้เดียว ต้องยอมรับฟังในความคิดเห็นต่อผู้อื่น นอกจากนี้สิ่งสำคัญอีกอย่างหนึ่งคือรู้ว่าละครที่เราอยากนำเสนอเป็นแบบใด ต้องเลือกสิ่งที่เหมาะสม และต้องเข้าใจละครมากที่สุด เราถึงจะสื่อสารออกมาให้ผู้ชมได้ดีที่สุด

4.1.2 สรุปผลการศึกษาด้านการกำกับการแสดง

1. จูน รัชบทโดย นางสาว ณิชชา ปิยะวัฒนานนท์

เมื่อได้รับบท จูน จากเรื่อง กว่าจะถึง สองพี่น้อง ผู้ศึกษาได้ทำการอ่านบทและวิเคราะห์บทบริบทเดิม ซึ่งคือเรื่อง North of Providence ร่วมกับผู้กำกับและทีมงานฝ่ายออกแบบ เพื่อให้สารที่ต้องการจะสื่อ ออกมาเป็นไปในทิศทางเดียวกัน ซึ่งเนื่องจากบทละครเดิม สถานที่ในเรื่องจะอยู่ที่ประเทศอเมริกา ในช่วงปี 1980 ทีมงานทุกคนจึงลงความเห็นว่าจะทำการปรับเปลี่ยนบริบทใหม่ทั้งหมดเพื่อให้ดูสมจริงและธรรมชาติมากขึ้น โดยยึดโครงสร้างบทและการเล่าเรื่องเหมือนบริบทเดิม เนื่องจากละครที่ผู้ศึกษาและทีมงานทุกฝ่ายเป็นละครที่ต้องถูกนำเสนอออกมาในรูปแบบ Realistic โดยการดัดแปลงบทขึ้นมาใหม่จะต้องอาศัยการ Improvise ของนักแสดง เพื่อนำมาทำเป็น

บทใหม่ ทำให้ผู้ศึกษาต้องวิเคราะห์ตัวละครให้ลึกที่สุดเพื่อที่จะได้นำตัวตนของตัวละครออกมาใช้ในการเขียนบทขึ้นมาใหม่ ผู้ศึกษาได้ศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับ สภาพจิตใจของเหยื่อที่ถูกข่มขืน การรักษาสภาพทางจิตใจของเหยื่อให้กลับมามีความเชื่อมั่นในตนเองอีกครั้ง รวมถึงศึกษาสภาพสังคม วัฒนธรรม ความเป็นอยู่และความสัมพันธ์ของตัวละคร เพื่อให้ผู้ศึกษาเข้าใจตัวละครได้มากขึ้น โดยในกระบวนการนี้จะทำควบคู่ไปกับการ Workshop การแสดงไปด้วย เพื่อให้นักแสดงสามารถแก้ไขจุดบกพร่องในการแสดงได้ เช่น การรับ-ส่ง การทำให้การแสดงเป็นธรรมชาติมากขึ้น ฯลฯ เมื่อนักแสดงเข้าใจถึงจุดบกพร่องในการแสดงของตนเองและนำไปปรับใช้ ในการแสดงครั้งต่อไป นักแสดงจะรู้สึกมุ่งมั่นในการแสดงมากขึ้น รวมถึงสามารถแสดงออกมาได้ในระดับที่ต้องการได้

และเนื่องจากสถานการณ์แพร่ระบาดของไวรัส COVID-19 ทำให้ทุกกระบวนการ ถูกสร้างมาเพื่อให้อยู่ในรูปแบบออนไลน์ โดยในการนำเสนอละครเรื่อง กว่าจะถึง สองพี่น้อง จะถูกทำการแสดงในรูปแบบการ Facetime โดยใช้โปรแกรม ZOOM อัด ผู้ศึกษารวมถึงทีมงานทุกฝ่าย จึงต้องศึกษาเกี่ยวกับการทำละครออนไลน์ และข้อจำกัดในการทำละครผ่านโปรแกรม เพื่อทำมาปรับใช้ในการซ้อมและการทำละครด้วย หลังจากส่งความคืบหน้า 100% ผู้ศึกษาได้ทราบถึงปัญหาในการแสดงของตนเอง รวมถึงข้อปรับแก้ต่างๆ เช่น Blocking การตั้งมุมกล้อง สภาพของตัวละคร ฯลฯ เพื่อให้ผู้ศึกษานำไปปรับใช้ในการถ่ายทำจริง พอถึงวันถ่ายทำละครเรื่อง กว่าจะถึง สองพี่น้อง นักแสดงได้นำปัญหาต่างๆในการส่งความคืบหน้า 100% มาปรับแก้ ให้ได้การแสดงรอบที่สมบูรณ์มากที่สุด เพื่อนำมาจัดแสดงในงานเทศกาล หิวแสง ครั้งที่ 1

กระบวนการทำละครเวทีเรื่อง กว่าจะถึง สองพี่น้อง สิ่งขาดไปไม่ได้คือ ทุกคนที่ร่วมกันลงมือสร้างละครเรื่องนี้ ที่มีส่วนสำคัญทำให้เรื่องนี้สมบูรณ์ ไม่ว่าจะเป็นผู้กำกับ ฝ่ายออกแบบ ทีมงานทุกคน รวมถึงนักแสดง ทุกคนร่วมใจจนสามารถทำละครเรื่องนี้ออกมาได้สมบูรณ์ในแบบฉบับของพวกเราถึงแม้จะอยู่ในสถานการณ์ที่ไม่สามารถจัดการแสดงให้อยู่ในรูปแบบละครเวทีได้ก็ตาม

โดยละครเรื่อง กว่าจะถึง สองพี่น้อง พูดถึงสายสัมพันธ์ระหว่างคนในครอบครัว ที่ไม่ว่าจะ โกรธกัน ทะเลาะ หรือมีเรื่องร้ายแรงมากแค่ไหน ในที่สุดแล้ว ครอบครัวก็คือ ครอบครัว ไม่ว่าจะยังไงครอบครัวก็ไม่น่าทิ้งเราเสมอ เหมือนความสัมพันธ์ระหว่างจูนและเจ ที่ถึงแม้จะไม่ได้เคลียร์ใจกันเป็นเวลานาน เข้าใจผิดกัน แต่สุดท้ายก็ไม่มีอะไรที่สามารถทำลายความเป็นพี่น้องได้

สุดท้ายแล้วตลอดระยะเวลากว่า 1 ปีที่ผู้ศึกษาได้ทำการศึกษาและพัฒนา ทำให้ผู้ศึกษาได้เรียนรู้ถึงสายสัมพันธ์ของครอบครัว การพูดคุยและร่วมกันแก้ไขปัญหา คือทางออกที่ดีที่สุดในการรักษาความสัมพันธ์ไว้ ยิ่งกับคนในครอบครัว เรายิ่งต้องใส่ใจ เช่นนั้นจะทำให้เราสามารถรักษาความสัมพันธ์ที่ดีกับไม่ว่าใครก็ตามได้

2. เจ รับบทโดย นาย อรรถพร พูลสวัสดิ์

เมื่อได้รับบท เจ ในเรื่อง “กว่าจะถึง..สองพี่น้อง” ผู้ศึกษาได้ทำการอ่านและวิเคราะห์บทละครดั้งเดิมเรื่อง North of Providence ร่วมกับฝ่ายผู้กำกับการแสดงและฝ่ายออกแบบเพื่อนำมาปรับเป็นบริบทไทย เนื่องจากในบทดั้งเดิม สถานที่ในเรื่องเกิดที่ประเทศสหรัฐอเมริกาในช่วงปี 1980 ทุกๆฝ่ายจึงมีความเห็นว่าควรจะปรับเป็นบริบทเพื่อการสื่อสารที่ชัดเจนขึ้นและสมจริงขึ้นมากกว่า โดยที่ยังคงยึดการเล่าเรื่องจากบทดั้งเดิม และทีมงานทุกฝ่ายลงความเห็นกันว่าละครเรื่อง “กว่าจะถึง..สองพี่น้อง” ควรนำเสนอในรูปแบบของละครแนว Realistic การปรับบทใหม่จึงต้องใช้วิธีการที่ต้องให้นักแสดง ด้นสด(Improvise) เพื่อนำมาปรับบทใหม่โดยผู้กำกับการแสดงจะใช้วิธีการที่จะสร้างสถานการณ์สมมุติขึ้น เพื่อให้นักแสดงรับส่งกันตามสถานการณ์ที่กำหนดให้ ดังนั้นนักแสดงจึงต้องวิเคราะห์ตัวละครและบทละครให้ละเอียดที่สุดเพื่อนำตัวตนของตัวละครนำออกมาใช้ในบทละครที่ปรับบริบทให้ได้มากที่สุด เช่น ครอบครัว ลักษณะตัวละครนิสัย สภาพแวดล้อม ปมของตัวละคร ความสัมพันธ์ระหว่างเจและจูน รวมถึงลงไปในพื้นที่ที่ตัวละครอยู่จริงๆเพื่อศึกษาสภาพแวดล้อมและสังคมที่ตัวละครอยู่จริงๆ

ในกระบวนการของการซ้อมการแสดงจะควบคู่ไปกับการ Workshop การแสดงไปด้วย เพื่อให้นักแสดงสามารถแก้ไขปัญหาในการแสดงได้ เช่น การรับ-ส่ง ความเป็นธรรมชาติของนักแสดง การเข้าถึงตัวละคร ฯลฯ เมื่อนักแสดงเข้าใจถึงปัญหาในการแสดงของตนเองและนำไปปรับใช้ ในการแสดงครั้งต่อไป นักแสดงจะรู้สึกมุ่งมั่นในการแสดงมากขึ้นและสามารถสื่อสารความเป็นตัวละครในแบบที่ต้องการได้มากขึ้น

และเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัส COVID-19 ทำให้ไม่สามารถทำละครในรูปแบบออนไลน์ได้จึงต้องปรับกระบวนการการทำละครให้อยู่ในรูปแบบ ออนไลน์ ในรูปแบบ Facetime โดยใช้โปรแกรม ZOOM อด นักแสดงรวมถึงทีมงานทุกฝ่าย จึงต้องศึกษาเกี่ยวกับการทำละครออนไลน์และข้อจำกัดในการทำละครผ่านโปรแกรม เพื่อนำมาปรับใช้ในการซ้อมและการทำละครด้วย

หลังจากส่งความคืบหน้า 100% นักแสดงได้ทราบถึงปัญหาในการแสดงของตนเอง รวมถึงข้อปรับแก้ต่างๆ เช่น Blocking การตั้งมุมกล้อง ภาวะของตัวละคร เพื่อนำไปปรับใช้ในการถ่ายทำจริง และนำไปปรับแก้เพื่อใช้ในการถ่ายทำจริง เมื่อถึงเวลาถ่ายทำนักแสดงปัญหาที่เกิดขึ้นในช่วง 100% มาปรับในการถ่ายทำเพื่อไปแสดงในเทศกาลละคร หิวแสง ครั้งที่ 1

สุดท้ายแล้วตลอดระยะเวลากว่า 1 ปีที่ผู้ศึกษาได้ทำการศึกษาและพัฒนา ทำให้ผู้ศึกษาได้เข้าใจและเรียนรู้ถึงสายสัมพันธ์ของครอบครัว ทางออกที่ดีที่สุดในการรักษาความสัมพันธ์ไว้ของสถาบันครอบครัว คือการเปิดใจและพูดคุยร่วมกัน ช่วยกันหาทางแก้ปัญหาาร่วมกัน ใส่ใจซึ่งกันและกัน จะทำให้ความสัมพันธ์ในครอบครัวแน่นแฟ้นและเข้าใจซึ่งกันและมากขึ้นไม่ว่าจะเกิดปัญหาใหญ่แค่ไหนก็ตาม

4.1.2.1 ปัญหาและแนวทางการแก้ปัญหาด้านการแสดง

1. จูน รับบทโดย นางสาว ณิชยา ปิยะวัฒนานนท์
 - ปัญหาการค้นหาตัวละคร เนื่องจากตัวละครมีอายุ สังคม ที่อยู่อาศัยที่แตกต่างกับตัวนักแสดง และปัญหาเรื่องที่นักแสดงต้องใช้การค้นสดเพื่อเขียนบทละครไปพร้อมๆกับการค้นหาตัวละคร ทำให้ในช่วงแรก นักแสดงยังไม่สามารถเข้าถึงบทบาทได้อย่างเต็มที่ โดยนักแสดงมีวิธีการแก้ไขปัญหาคือ การหมั่นทำการบ้านเพื่อค้นหาตัวละครให้ได้เร็วที่สุด และรับผิดชอบในบทบาทที่ตัวเองได้รับมอบหมาย รวมถึงการทำ Workshop การแสดงที่ผู้กำกับการแสดงเตรียมไว้ให้อย่างเต็มที่ และการลงพื้นที่สำรวจสภาพแวดล้อมสังคม ทำให้ท้ายที่สุดนักแสดงสามารถเข้าใจตัวละครได้ดียิ่งขึ้น
 - ปัญหาการรับส่งของนักแสดง หลายๆครั้งที่นักแสดงจัดจ่ออยู่กับบทของตนเองมากเกินไป ทำให้นักแสดงไม่อยู่กับคู่แสดงเห็นได้จาก การที่นักแสดงมองไม่เห็นและไม่ได้ยินในสิ่งที่คู่แสดงพูดหรือทำ ส่งผลให้การแสดงออกมาดูไม่เป็นธรรมชาติ อาจทำให้ผู้ชมรู้สึกติดขัดกับการแสดงได้ ซึ่งนักแสดงมีวิธีการแก้ไขปัญหาคือ นักแสดงต้องพยายามฟังและอยู่กับสถานการณ์ตรงหน้ามากขึ้น ไม่จ่อจอกับบทและตนเองมากเกินไป เพราะสำหรับการแสดงนั้นอาจจะเกิดสถานการณ์ที่นักแสดงไม่คาดคิดขึ้น ซึ่งถ้านักแสดงฟังและอยู่กับสถานการณ์นั้นจริงๆ นักแสดงจะสามารถแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นตรงหน้าได้
 - ปัญหาของนักแสดงไม่คุ้นชินกับอุปกรณ์ประกอบฉากและมุมกล้อง เนื่องจากในบทละคร ตัวละครจะต้องขับรถ แต่นักแสดงขับรถไม่เป็น รวมถึงอุปกรณ์ต่างๆที่ต้องอาศัยมุมกล้องในการเล่าเรื่อง เพื่อช่วยฝ่ายออกแบบ ดังนั้นนักแสดงต้องฝึกซ้อมคิวและทักษะต่างๆ เพื่อให้การแสดงออกมาออกมาสมบูรณ์มากที่สุด
 - ปัญหาหลังในการแสดง ในช่วงแรกของการแสดงพลังในการแสดงยังน้อยเกินไป ทำให้ในช่วงหลังของการแสดง นักแสดงไม่สามารถใส่อารมณ์ไปถึงจุดสูงสุดของเรื่องได้ โดยนักแสดงมีวิธีแก้ไขปัญหาคือ นักแสดงต้องเตรียมพร้อมร่างกายก่อนเริ่มซ้อมและเล่นละคร รวมถึงการทำสมาธิและทำการบ้านกับสถานการณ์ที่ตัวละครกำลังเจอให้มากขึ้น
 - ปัญหาทางเทคนิค เนื่องจากในการทำละครออนไลน์มักจะมีปัญหาที่นักแสดงและทีมงานไม่สามารถควบคุมได้ ปัญหาใหญ่ที่สุดคือ ระบบอินเทอร์เน็ตทำงานไม่เสถียร ทำให้ในระหว่างการแสดงหลายครั้งมีช่วงที่ติดขัดและทำให้การแสดงไม่ต่อเนื่อง โดยวิธีการแก้ไขปัญหาและรับมือคือ นักแสดงจะต้องฝึกซ้อมและเตรียมพร้อมและรับมือกับปัญหาที่เกิดขึ้นได้ทุกเมื่อ

2. เจ รับบทโดย นาย อรรถพร พูลสวัสดิ์

- ปัญหาการค้นหาตัวละคร เนื่องจากสภาพแวดล้อมและสังคมของตัวละครที่ค่อนข้างแตกต่างจากตัวนักแสดงค่อนข้างมาก จึงทำให้นักแสดงต้องวิเคราะห์ตัวให้ละเอียดมากที่สุด และปัญหาเรื่องของการตัดสินใจเพื่อนำไปปรับบทละครและหาตัวตนของตัวละครไปพร้อมกัน จึงทำให้ในช่วงแรกนักแสดงไม่สามารถสวมบทเป็นตัวละครได้มากเท่าที่ควร เพราะยังไม่เข้าใจสิ่งที่ตัวละครเป็น จึงทำให้เป็นปัญหาใหญ่ของตัวนักแสดง วิธีการแก้ไขปัญหาคือ นักแสดงต้องหมั่นทำการบ้านกับตัวละครเยอะมากขึ้นและบวกกับการ Workshop ของผู้กำกับการแสดงควบคู่ไปด้วย จึงทำให้การค้นหาตัวละครนั้นง่ายมากขึ้นและยังเร็วขึ้นอีกด้วย
- ปัญหาการควบคุมอารมณ์และการรับส่งของนักแสดง ในหลายๆครั้งของการซ้อมนักแสดงจดจ่อกับบทของตัวเอง มากจนเกินไปและความซับซ้อนของอารมณ์ตัวละคร จึงทำให้เป็นเรื่องยากในการที่จะโฟกัสกับนักแสดงอีกคน ทำให้สิ่งที่เกิดขึ้นบ่อยครั้งในการซ้อมคือ นักแสดงพูดแทรกกัน ไม่ฟังกันและไม่มองสิ่งที่นักแสดงอีกคนกำลังทำ จึงทำให้เกิดคนดูรู้สึกอึดอัด ไม่เป็นธรรมชาติและรู้สึกติดขัด กับการแสดงของนักแสดง วิธีการแก้ไขปัญหาคือ การแสดงในแต่ละครั้ง นักแสดงต้องจดจ่อกับสถานการณ์และคู่แสดงให้มากขึ้น และไม่จดจ่อกับบทและตัวเองมากเกินไป จะสามารถทำให้นักแสดงรับส่งกันและแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ดีมากขึ้น
- ปัญหาเรื่องพลังในการแสดง ในช่วงแรกนักแสดงไม่สามารถควบคุมพลังของการแสดงได้ จึงทำให้การสนทนาของตัวละครมีความรุนแรงมากเกินไป จนผลึกความรู้สึกของผู้ชมให้รู้สึกอึดอัดและทำให้คู่แสดงไม่สามารถรับส่งกันได้ดีมากนักและยังส่งผลถึงตัวนักแสดงที่ทำให้รู้สึกเหนื่อยกว่าปกติ วิธีการแก้ไขปัญหาคือ ผู้กำกับการแสดงให้นักแสดงลองเล่น อารมณ์และความรู้สึก หลายๆแบบ เพื่อหาพลังที่เหมาะสมกับการนำมาใช้ในการแสดงได้ดีที่สุด
- ปัญหาทางด้านเทคนิค เนื่องจากนำเสนอเป็นละครในรูปแบบออนไลน์ ปัญหาที่ใหญ่ที่สุดและไม่สามารถแก้ไขได้ คือ เครือข่ายสัญญาณอินเทอร์เน็ตที่ไม่เสถียร ที่ทำให้หลายครั้งการซ้อมการแสดงหรือการแสดงในการถ่ายทำจริงติดขัด ทำให้การแสดงไม่ต่อเนื่อง นักแสดงจึงต้องฝึกซ้อมและพร้อมแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าในเวลาที่มีปัญหาเกิดขึ้น

4.1.2.2 ข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านการแสดง

1. จูน รับบทโดย นางสาว ณิชยา ปิยะวัฒนานนท์

- นักแสดงมีความเต็มที่กับการแสดงเป็นอย่างมาก
- นักแสดงสามารถสื่อสารอารมณ์ออกมาได้ดีและถ่ายทอดเรื่องราวได้เข้าใจ
- การแสดงทำให้ผู้ชมรู้สึกนึกย้อนไปถึงความสัมพันธ์ในครอบครัวของตัวเอง

- ผู้ชมเห็นถึงความสัมพันธ์อันซับซ้อนของตัวละครทั้งสองตัวอย่างชัดเจน
- ผู้ชมรู้สึกอยากติดตามเรื่องราวไปพร้อมๆกับตัวละคร

2. เจ รับบทโดย นาย อรรถพร พูลสวัสดิ์

- นักแสดงสามารถสื่อสารอารมณ์ออกมาได้ดีและถ่ายทอดความรู้สึกและเรื่องราวออกได้เข้าใจ
- นักแสดงเต็มที่กับการแสดงของตนเองเป็นอย่างมาก
- ผู้ชมเห็นถึงความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนและปัญหาที่เกิดขึ้นกับตัวละครได้อย่างชัดเจน
- ผู้ชมรู้สึกอยากติดตามเรื่องราวไปพร้อมๆกับตัวละครในเรื่อง

4.1.2.3 ข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดง

1. จูน รับบทโดย นางสาว ณิชยา ปิยะวัฒนานนท์

- นักแสดงต้องขยันทำการบ้านและหาภูมิหลังของตัวละคร เพื่อนำมาใช้เป็นเหตุผลในการกระทำของตัวละครในปัจจุบัน รวมถึงนักแสดงต้องรู้จักการทำงานร่วมกันเป็นทีม ไม่ว่าจะระหว่างนักแสดงกับนักแสดงเองหรือนักแสดงกับทีมงานฝ่ายอื่นๆ ซึ่งจะทำให้ทุกฝ่ายมีความเข้าใจที่ตรงกันและสามารถสื่อสารเรื่องราวออกมาได้ในทางเดียวกัน
- นักแสดงต้องมีวินัยและสมาธิ ในการซ้อมละครและการแสดงละคร รวมถึงรับผิดชอบและแยกแยะ เรื่องส่วนตัวออกจากงาน จะทำให้นักแสดงสามารถมีสมาธิอยู่กับคู่แสดงและรับส่งกันได้ อย่างมีประสิทธิภาพ
- นักแสดงต้องอยู่กับสถานการณ์ตรงหน้าที่ตัวละครกำลังเผชิญ รวมถึงการฟังและอยู่กับคู่แสดง นักแสดงต้องรู้หน้าที่ของตนเองและตัวละคร รวมถึงการเคารพและให้เกียรติคู่แสดงของตนด้วย

2. เจ รับบทโดย นาย อรรถพร พูลสวัสดิ์

- นักแสดงต้องมีวินัยในการทำการบ้านกับตัวละครและหมั่นฝึกซ้อม เพื่อส่งสารและสื่อความเป็นตัวละครออกมาได้ดีที่สุดและเพื่อนำมาใช้เป็นเหตุผลในการกระทำของตัวละครในปัจจุบันให้ได้มากที่สุด และนักแสดงต้องรู้จักการทำงานเป็นทีมกับทุกๆ ฝ่ายไม่ใช่เพียงแค่ว่า คู่แสดง ผู้กำกับ การแสดงแต่ยังรวมผู้ออกแบบฝ่ายละครทุกๆฝ่าย เพื่อให้การทำงานเดินไปข้างหน้าและจะทำให้ทุกฝ่าย มีความเข้าใจที่ตรงกันและสามารถสื่อสารออกมาทางเดียวกันได้
- นักแสดงต้องมีสมาธิและวินัย ในหลายครั้งของการแสดง อาจจะทำให้เกิดปัญหาที่คาดคิดเกิดขึ้นจนทำให้ให้นักแสดงหลุดออกจากการเป็นตัวละครได้ การมีสมาธิจดจ่อกับคู่แสดงและบท จะทำให้นักแสดงมีสมาธิและสามารถรับส่งกับคู่แสดงได้ อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

- นักแสดงต้องแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี ในหลายครั้งของการแสดงอาจเกิดปัญหาที่คาดคิดได้จากหลายกรณี ไม่ว่าจะเป็น สิ่งแวดล้อม เทคนิคหรือแม้กระทั่งจากตัวนักแสดงเอง นักแสดงจึงต้องเตรียมพร้อมรับมือปัญหาที่เกิดขึ้นและแก้ไขให้ได้เร็วที่สุด จะทำให้การแสดงสั้นไหลและเป็นธรรมชาติ

4.1.3 สรุปผลการศึกษาด้านการออกแบบฉาก

เมื่อได้รับโอกาสให้ออกแบบฉากในละครเวทีเรื่อง กว่าจะถึง “สองพี่น้อง” ผู้ศึกษาได้ทำการอ่านบททั้งบริบทเดิมและบริบทที่ผู้กำกับดัดแปลง เพื่อตีความวิเคราะห์และหาแก่นของเรื่องและผู้เขียนต้องการสื่อถึงผู้ชมร่วมกับเพื่อนที่รับผิดชอบ เพื่อให้สารออกมาในทางเดียวกัน เมื่อได้แก่นของเรื่องแล้ว ก็ได้เริ่มทำการออกแบบค้นคว้าข้อมูล ลงพื้นที่เพื่อสำรวจความเป็นอยู่และที่อยู่อาศัยของคนในชุมชนจริงๆ และขั้นตอนลงมือปฏิบัติที่ต้องสามารถสร้างออกมาในรูปแบบฉากละครออนไลน์ได้จริงและยังคงกลิ่นอายของละครเวทีอยู่ พร้อมกับทำงานร่วมกับผู้กำกับและฝ่ายออกแบบฝ่ายอื่นๆ ไปพร้อมๆ กัน เพื่อให้ได้ภาพออกมาเป็นตามที่คุณศึกษาและผู้กำกับต้องการร่วมกัน ต้องมีการดัดแปลงและลดทอนเป็นจำนวนมาก เนื่องจากต้องปรับรูปแบบจากละครเวทีมาเป็นละครออนไลน์ และยังต้องเล่นในห้องของนักแสดงเอง ถือเป็นเรื่องที่ยากและท้าทายของผู้ศึกษา เนื่องจากผู้กำกับได้กำหนดให้รูปแบบของละครเป็นการวีดีโอคอล ทำให้ภาพผ่านกล้องต้องเป็นแนวตั้งเสมือนจริง สิ่งที่คุณศึกษาออกแบบที่ลดทอนจนเหลือเท่าที่ทำออกมาได้จริง จึงเห็นได้น้อยเข้าไปอีก เพราะพื้นที่กล้องแนวตั้งเมื่อนักแสดงอยู่ในกล้อง ทำให้แทบจะไม่เห็นห้องหรือแบคราวด้านหลังตามที่ตั้งใจไว้ ส่งผลให้คุณศึกษาต้องทำงานร่วมกับนักแสดงเป็นอย่างมาก เพื่อให้แอคชั่นของนักแสดงเสริมให้เห็นสิ่งที่คุณศึกษาได้ออกแบบไว้ ทั้งการเปลี่ยนมุมกล้อง การหยิบยก หรือการเบี่ยงให้เห็น ดังนั้นการการออกแบบฉากให้คงสารที่จะสื่อเอาไว้มากที่สุดทำให้ผู้ศึกษาต้องเข้าร่วมการซ้อมของนักแสดงอย่างสม่ำเสมอ เพื่อสังเกตว่าเราสามารถแทรกสิ่งที่เราออกแบบไว้ตรงไหนได้บ้าง ช่วยเพื่อนนักแสดงได้อย่างไรบ้าง การทำงานเป็นทีมถือเป็นเรื่องสำคัญเป็นอย่างมากในการจัดทำละครเรื่องนี้ เพราะนักแสดงต้องเป็นคนจัดหรือจัดฉากด้วยตนเอง ผ่านการควบคุมของคุณศึกษา และผู้ออกแบบทุกฝ่ายต้องทำงานร่วมกันเพื่อไม่ให้งานของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งขัดกัน บังกัน ในวันที่ถ่ายทำจริง ผู้ศึกษาได้เข้าร่วมชมด้วย และมีหลายฉากที่นักแสดงบังฉากที่ต้องการให้เห็น มุมกล้องคลาดเคลื่อน แต่ผู้ศึกษาต้องยอมรับข้อผิดพลาดส่วนนี้เนื่องจากการถ่ายทำเป็นแบบ long take ทำให้ไม่สามารถถ่ายใหม่ได้บ่อยๆ เพราะต้องคำนึงถึงแสงธรรมชาติ และการแสดงของนักแสดงด้วย ได้ฝึกการตัดสินใจ และการลดทอนงาน เลือกเฉพาะสิ่งที่สำคัญมานำเสนอ การสอดแทรกงานออกแบบไว้อย่างแนบเนียน เนื่องจากเป็นละครที่ต้องการความ Realistic มากๆ ทำให้ไม่สามารถสื่อสารออกมาได้อย่าโจ่งแจ้ง และการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า เพราะไม่สามารถไปลงพื้นที่ทำงานได้เอง บางอย่างต้องปรับให้เข้ากับพื้นที่ของนักแสดง โดยได้นำทักษะที่เรียนมา มาดัดแปลงจากละครเวที เป็นละครออนไลน์ที่ยังคงเสน่ห์ของละครเวทีเอาไว้ให้ได้มากที่สุด และยังสื่อสารแก่นของเรื่องให้กับผู้ชมไม่มากก็น้อย

4.1.3.1 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขปัญหากับการออกแบบฉาก

1) เนื่องจากผู้ศึกษาไปศึกษาและจัดวางฉากด้วยตัวเองไม่ได้ในห้องของตัวละครจน ทำให้มีฉากบางอย่างที่ต้องตัดออกไปเพราะไม่สามารถสร้างขึ้นมากในห้องของนักแสดงได้จริง จึงแก้ปัญหากับการลดทอนฉากและเหลือเพียงอุปกรณ์ประกอบฉากที่สามารถส่งให้นักแสดงได้แทน โดยผู้ศึกษาพยายามคงสารของเรื่องที่ยากสื่อถึงผู้ชมไว้ให้ได้มากที่สุด

2) สถานที่ที่ใช้แสดง เป็นห้องของนักแสดงเองไม่ใช่โรงละคร ทำให้ไม่สามารถสร้าง เจาะติดอะไรได้จริง เนื่องจากอาจก่อให้เกิดความเสียหายต่อพื้นที่ของนักแสดง ทำให้ผู้ศึกษาต้องแก้ไขด้วยการติดวอลเปเปอร์ หรือกระดาษที่สีใกล้เคียงกับผนังห้องจริงของนักแสดงแทน เพื่อที่จะติดหรือพันทลงไปบนผนังได้

3) เนื่องจากผู้กำกับได้เลือกแนวทางในการนำเสนอละครออกมาในรูปแบบวิดีโอคอล ทำให้มีฉากจำนวนมากที่ต้องตัดออก เพราะพื้นที่เห็นผ่านมุกกล้องมีน้อยมาก แลมนักแสดงยังบังไปเกือบเต็มเฟรม ทำให้ยากต่อการสอดแทรกฉากที่ต้องการเข้าไป ผู้ศึกษาแก้ปัญหากับการนัดแนะมุกกล้องกับนักแสดง ว่ามุมไหนมีอะไรที่อยากให้เห็นบ้าง ห้ามบังส่วนไหนบ้างในกล้องต้องเห็นตั้งแต่ตรงไหนถึงตรงไหน เมื่อถ่ายทำจริงอาจจะมีหลุดไปบ้างตามอารมณ์ของนักแสดง แต่ก็ยังคงสารที่ต้องการสื่อเอาไว้ได้

4) ละครเรื่องกว่าจะถึง “สองพี่น้อง” เป็นละครที่นำเสนอแบบเรียลลิสติก ทำให้แสงในเรื่องส่วนมากเป็นแสงธรรมชาติ หรือเลียนแบบธรรมชาติโดยผู้ออกแบบแสง และเรื่องราวเป็นไทม์ไลน์ที่พี่สาวเดินทางไปหาน้องชายที่สุพรรณบุรี ที่ตอนจบจะเวลาไว้ให้พระอาทิตย์ลับขอบฟ้าพอดี เหมือนปัญหานี้ได้คลี่คลายลง ดังนั้นจะมีแสงธรรมชาติที่เราควบคุมไม่ได้มาเป็นปัจจัยในการถ่ายทำด้วย รอบซ้อมไม่มีปัญหา แต่เมื่อถ่ายทำจริง รอบที่การแสดงของนักแสดงดี เข้าถึงเนื้อเรื่อง เป็นตอนที่ค่อนข้างมืด และบวกกับปัญหาการอัปเดตวิดีโอผ่านหน้าจอการวิดีโอคอล ทำให้ภาพไม่ชัดเท่าที่ควร เมื่อแสงน้อยภาพก็ยิ่งไม่ชัด ทำให้รอบถ่ายทำจริงอาจมีดีเทลบางอย่างที่ผู้ชมอาจจะมองเห็นไม่ครบ หรือไม่ทันสังเกต ผู้ศึกษาเล็งเห็นว่าทุกอย่างของทุกฝ่ายลงตัวแล้ว นักแสดงเล่นดีแล้ว จึงไม่ได้ขัดหรือขอให้ถ่ายใหม่ เพราะคิดว่าสิ่งที่เหลืออยู่ให้เห็นยังพอให้สื่อสารแก่นของสิ่งที่ต้องการสื่อออกไปได้อยู่

4.1.3.2 ข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านการออกแบบฉาก

1. พอสังเกตุดีๆก็เห็นดีเทลของฉากเยอะมากๆ ความสติกเกอร์เอเย การซ่อนเอเย
2. มู้ดดีมากๆ มันทำให้เห็นบุคลิกตัวละครทั้งสองตัวชัดขึ้นว่าแต่ละคนนิสัยเป็นยังไง แล้วก็ทำให้เห็นภาพรวมของเนื้อเรื่องชัดเจนมากขึ้น

3. ฉากมีความเข้ากับเนื้อเรื่อง และช่วยส่งเสริมหน้าที่อื่นได้ดี ทั้งในด้านออกแบบและด้านของนักแสดง
4. มีการซ่อนkeywordได้อย่างดี แนบเนียนไปกับห้อง
5. แสงบางช่วงมืดไป มองไม่เห็นรายละเอียดฉากแต่เข้าใจว่าอยากทำให้เหมือนวิดีโอคอลแล้วภาพไม่ชัด

4.1.3.3 ข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรคผลงานด้านการออกแบบฉาก

- 1) หากมีโอกาสได้ทำฉากให้เรื่องนี้อีก อยากเอาสิ่งที่คิดไว้มานำเสนอสู่คนดูมากกว่านี้ ในรอบนี้มีหลายสิ่งหลายๆที่ตัดทิ้งไปด้วยความจำเป็นและความเหมาะสมของงบประมาณ
- 2) ของบางอย่างที่ส่งให้นักแสดงควรเช็คคุณภาพก่อนส่งให้นักแสดง ไม่ใช่ส่งจากร้านให้รักแสดงเลย เพราะในครั้งนี้อ่างอย่างที่ส่งให้นักแสดง ไม่มีคุณภาพ ทำให้เสียเวลาและเสียเงินซ้ำซ้อน

4.1.4 สรุปผลการผลศึกษาด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย

การทำงานในฐานะนักออกแบบเครื่องแต่งกายในละครเรื่อง กว่าจะถึง...สองพี่น้อง นั้นถือว่าเป็นสิ่งที่ท้าทายต่อผู้ศึกษาเป็นอย่างมาก เนื่องจากสถานการณ์โควิด-19 จึงทำให้รูปแบบการแสดงต้องมีการปรับเปลี่ยนเป็นการแสดงรูปแบบออนไลน์ ทำให้ผู้ศึกษาต้องมีการเรียนรู้และหาข้อมูลให้มากยิ่งขึ้น เพื่อที่จะนำมาประยุกต์ใช้ให้เข้ากับการแสดงรูปแบบออนไลน์ อีกทั้งเรื่องของแนวคิดและทฤษฎีต่างๆที่ผู้ศึกษาได้นำมาใช้เพื่อรองรับกับงานออกแบบ เนื่องจากการออกแบบทุกอย่างต้องมีเหตุผลที่เราตัดสินใจเลือกทำมารองรับเสมอ บ่อยครั้งที่ผู้ศึกษาต้องเผชิญกับปัญหามากมายที่เข้ามาระหว่างการทำงาน แต่สิ่งที่ทำให้ผู้ศึกษาผ่านมาได้นั้นคือความอดทน ทั้งต่อแรงกดดันและการแปรผันในด้านการทำงานออนไลน์ จึงนำความกดดันนั้นเป็นพลังในการแก้ไขปัญหาต่อไป รวมถึงการได้ทำงานกับฝ่ายต่าง ๆ เพราะละครไม่สามารถทำคนเดียวได้ การรับฟังความคิดเห็นและการเข้าใจกันจึงเป็นสิ่งสำคัญ สิ่งเหล่านี้ทำให้ผู้ศึกษาได้เข้าใจถึงความสำคัญของหน้าที่นักออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อละครเวทีมากยิ่งขึ้น

4.1.4.1 ปัญหาและแนวทางการแก้ปัญหาด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย

1.ปัญหาด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย

เนื่องจากละครเรื่อง กว่าจะถึง...สองพี่น้อง มีการปรับรูปแบบการแสดงเป็นรูปแบบออนไลน์ ซึ่งผู้ศึกษายังขาดประสบการณ์เกี่ยวกับการออกแบบเครื่องแต่งกายในรูปแบบออนไลน์ ทำให้ในช่วงแรกของ

การออกแบบ มีการออกแบบที่ยังไม่สอดคล้องและไม่พอดีกับรูปแบบออนไลน์ เหตุเพราะการแสดงในรูปแบบออนไลน์ต้องคำนึงถึงความชัดของกล้องที่ถ่าย แสงและมุมต่าง ๆ ด้วย ซึ่งการออกแบบเครื่องแต่งกายในช่วงแรกทางผู้ศึกษาได้มีการออกแบบลวดลายที่มีขนาดเล็กและถี่จนเกินไป ทางคณะครูจึงได้ให้คำปรึกษาเกี่ยวกับลวดลายที่จะใช้ออกแบบว่าควรเป็นลวดลายที่ใหญ่ขึ้น และมีสีที่ชัดเจน เมื่อนักแสดงใส่เล่นผ่านกล้องจึงทำให้เห็นลวดลายและแนวคิดที่ผู้ศึกษาได้ออกแบบมาชัดเจนมากยิ่งขึ้น

2. ความพอดีของเครื่องแต่งกาย

เนื่องจากคณะผู้จัดทำทำการแสดงในรูปแบบออนไลน์ การวัดขนาดเครื่องแต่งกายจึงต้องอาศัยนักแสดงวัดและส่งทางในช่องทางออนไลน์ จึงเกิดปัญหาเรื่องการคลาดเคลื่อนของขนาดได้ ซึ่งผู้ศึกษาก็ได้นำมาแก้ไขและนำมาให้นักแสดงสวมใส่ซ้อมเพื่อให้ชินมากที่สุด

4.1.4.2 ข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย

1. เสื้อผ้ามีความเข้ากับคาแร็คเตอร์ของตัวละคร มีการซ่อนความหมายลงในเสื้อผ้าได้เป็นอย่างดี
2. เสื้อผ้าเข้ากับ mood&tone ไปกับเรื่อง ไม่รู้สึกโดดหรือแปลก
3. คอสตูมส่งตัวละครมาก ทำให้นักแสดงอินบทบาท ทั้งตัวจูนและเจ ทำให้เห็นถึงคาแร็คเตอร์ตัวละครว่าเป็นคนยังไง มีการซ่อนดีเทลรอยขาด หรือลายของเสื้อเพื่อสื่อสารและเสริมให้สารที่จะส่งถึงคนดูชัดยิ่งขึ้น

4.1.4.3 ข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย

กระบวนการวิเคราะห์ถือว่าเป็นกระบวนการที่สำคัญอย่างยิ่งในทุก ๆ ฝ่าย ต้องมีการค้นคว้าข้อมูลอย่างละเอียดถี่ถ้วนและมีข้อมูลมากพอ เพื่อนำมาสนับสนุนกับการทำงานของทุก ๆ ฝ่าย และที่สำคัญมากพอ ๆ กันคือการทำงานร่วมกันของทุก ๆ ฝ่าย ควรพูดคุยกัน รับฟังกัน ให้ความสำคัญกับทุกหน้าที่เท่ากัน เพราะละครไม่สามารถทำงานคนเดียวได้ และทุกฝ่ายมีหน้าที่ที่สำคัญหมด เพื่อละครที่สมบูรณ์ที่สุด

ในขั้นตอนการทำงานต้องอาศัยความละเอียดรอบคอบ ต้องมีความกระตือรือร้นในการหาความรู้และยังมีการใช้ไหวพริบในการแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นได้ ต้องมีการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับตัวละครให้ลึกมากพอที่จะรู้ว่ามียุบนิสัยอย่างไร สไตลการแต่งตัวในชีวิตประจำวันเป็นอย่างไร นอกจากนี้ยังต้องรับฟังความคิดเห็นผู้อื่นได้ดีอีกด้วย ทั้งคณะครู ผู้กำกับ นักแสดง หรือฝ่ายออกแบบอื่น ๆ เพื่อให้

ละครที่ออกมาเป็นไปในทิศทางเดียวกันทั้งการแสดงและการออกแบบการแสดง ที่สำคัญคือต้องช่วยส่งสารของเรื่องให้เข้าใจมากขึ้นด้วย

4.1.5 สรุปผลการศึกษาด้านการออกแบบแสง

การเป็นผู้ออกแบบแสงในละครเรื่อง กว่าจะถึง...สองพี่น้อง เป็นสิ่งที่ท้าทาย ผู้ออกแบบเป็นอย่างมาก เนื่องจากสถานการณ์ covid-19 ทำให้ประสบการณ์ที่เคยได้ลองทำมาในรูปแบบของเวทีต้องปรับเปลี่ยนมาทำในรูปแบบที่จำกัด และสถานที่ที่ไม่สามารถใช้ไฟแบบที่ทำในละครเวทีได้เลย อีกทั้งเรื่องคงความเป็น realism สูง ทำให้การออกแบบเน้นความเป็นธรรมชาติของแสงมากพอสมควร ผู้ออกแบบจึงเกิดความท้าทายที่จะออกแบบอย่างไรให้ยังคงดูธรรมชาติ แต่ก็ยังคงมีการดีไซน์เข้าไปในงาน ผู้ออกแบบต้องศึกษาแสงธรรมชาติในรูปแบบต่างๆ ทิศทางของแสง การเกิดของแสง เวลาที่ทำให้สีของแสงแตกต่างกันออกไป และยังคงศึกษาแสงที่มนุษย์สร้างขึ้น แสงที่ใช้ในบ้าน เพื่อมาส่งเสริมให้เกิดความ real มากยิ่งขึ้น และเนื่องจากต้องทำละครออกมาในรูปแบบออนไลน์ การใช้มุมแสง หรือการสะท้อนให้เห็นในกล้องก็เป็นอีกสิ่งที่คุณออกแบบต้องศึกษาและทำความเข้าใจ การได้ทำงานร่วมกับเพื่อนในโปรดักชันผ่านรูปแบบออนไลน์ อาจจะต้องมีสมาธิและการจดจ่อมากยิ่งขึ้น การเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี และการสื่อสารผ่านออนไลน์เพื่อให้ทั้งเพื่อนร่วมงานและผู้ชมเข้าใจได้ง่ายมากยิ่งขึ้น

4.1.5.1 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับการออกแบบแสง

- 1) แสงธรรมชาติไม่เพียงพอ และไม่เข้าตามทิศทางที่คุณออกแบบต้องการ ต้องแก้ไขด้วยการใช้ไฟแสงอาทิตย์โปรเจคเตอร์ เข้ามาช่วยและจัดไฟให้ได้ทิศทางและแสงตามที่ต้องการ
- 2) แสงไม่ขยับและดูไม่เป็นธรรมชาติระหว่างขับรถ จึงต้องให้ผู้ช่วยที่สามารถอยู่กับนักแสดงได้เข้ามาช่วยปิดหน้าไฟเพื่อให้เกิดความสมจริงเหมือนเวลาเราขับรถระหว่างทางแสงที่สะท้อนกับหน้าเรา
- 3) ไม่สามารถควบคุมแสงธรรมชาติได้ เนื่องจากช่วงที่เราถ่ายบางครั้งก็มีแดดแต่บางวันก็มีแดดเร็ว จึงต้องมีการเตรียมไฟเพื่อช่วยส่องหน้านักแสดงไว้บางครั้ง เพื่อไม่ให้หน้านักแสดงมืดเกินไปและยังคงถ่ายต่อไปได้แบบไม่หยุดกลางคัน

4.1.5.2 ข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านการออกแบบแสง

- 1) บางฉากมืดเกินไป เพิ่มแสงอีกนิดน่าจะกำลังดีและอาจจะทำให้เห็นถึงหน้าของ นักแสดงมากยิ่งขึ้น
- 2) ไฟมีความซัพพอร์ตเรื่อง และให้ความรู้สึกได้ถึงช่วงเวลานั้น ๆ

4.1.5.3 ข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบแสง

- 1) ด้วยความที่ต้องใช้แสงจากธรรมชาติ มันเลยทำให้แสงบางแสงที่ถ่ายจากเดียวกันในเวลาเดียวกัน อาจจะไม่คงที่ขนาดนั้น เพราะสภาพอากาศในแต่ละวันค่อนข้างแตกต่างกัน
- 2) ติดตั้งไฟไว้สำรอง เพื่อเหตุฉุกเฉิน จะได้สามารถแก้ไขได้ทัน เช่น ตอนแสงใกล้หมด เป็นต้น



บรรณานุกรม

เว็บไซต์

Amy Leland. (2009). Edward Allan Baker.

<http://www.edwardallanbaker.com/html/resume.html>

Chris Kocher. (2017, 4 April). KNOW Theatre stages 3 one-act plays from Baker.

<https://www.pressconnects.com/story/entertainment/2017/04/04/know-theatre-stages-one-act-plays-baker/100055366/>

Director Piak. (2555, 6 ธันวาคม). ผู้กำกับกับการทำงานกับนักแสดง.

<http://oknation.nationtv.tv/blog/director-piak/2012/12/06/entry>

Metta. (2559, 30 มิถุนายน). แสงและการจัดแสงเบื้องต้น. **Center for Effective Learning and Teaching.**

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

Pitchayanee Pootrakul. (2559). Self-Disclosure through Social Media. วารสารพฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา, 8(2), บทความ ISSN22289453.

<http://bsris.swu.ac.th/jbsd/592/1.pdf>

Pritsanee Wilalai. (2559). หลักในการสร้างภาพบนเวที และการออกแบบเพื่อการแสดง.(ออนไลน์):

<https://slideplayer.in.th/slide/3074352/>

Stephen A. Nelson. (2014, 17 October). Properties of Light.

<https://www.tulane.edu/~sanelson/eens211/proplight.htm>

การถ่ายทอดอารมณ์ผ่านมุมกล้องและวิดีโอ.(ออนไลน์):

<https://www.bigcamera.co.th/article/story-telling-with-camera-angle-2021-6.html/11>
มิถุนายน 2564

คุณสมบัติของฉาก.(ออนไลน์).

<http://luck-graphic-design.blogspot.com/2011/07/scenery.html/28> กรกฎาคม 2554

เจปรีนท์(jprint). (2563, 3 กรกฎาคม). ความหมายของสี ต่อความรู้สึกในการออกแบบ. เจปรีนท์(jprint).

<https://jprint.co.th/color-meaning/#respond>

ทีมงานทรูปลูกปัญญา. (2565, 18 มกราคม). บทเรียนออนไลน์ วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง แสง.

<https://www.truelookpanya.com/learning/detail/31433>

ธนภรณ์ จันทร์แก้ว. (2560, 25 มิถุนายน). ผู้กำกับการแสดง. Tiaracarolinafebryanti.

<https://sites.google.com/a/srp.ac.th/srp30790/home>

ปิตุพร พิมพาเพชร.(2564).การเกิดเงา.(ออนไลน์):

<https://www.truelookpanya.com/learning/detail/33735/6> สิงหาคม2564

ประเภทของฉาก.(ออนไลน์):

http://www.research-system.siam.edu/images/602/05_ch2.pdf/30 กรกฎาคม 2559

ปริญดา เริงค์กดี. (2557, มิถุนายน). Self-Disclosure to Communicate.

https://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive_journal/jan_june_14/pdf/aw07.pdf

พิสุจน์ ใจเที่ยงกุล. (2559).ตลาดบางลี่ เมืองสองฤดู.(ออนไลน์):

<http://www.suphan.biz/banglee.htm>

พรอวิเดนซ์โรดไอแลนด์.(ออนไลน์):

https://hmong.in.th/wiki/Providence,_RI/9 มิถุนายน2550

พฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ. (2540, 5 กุมภาพันธ์). งานกำกับกับการแสดง. Swuebook.

<http://thesis.swu.ac.th/swuebook/h211973.pdf>

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา. (2560, ตุลาคม). ธรรมชาติของแสงและการมองเห็น.

<https://blog.rmutl.ac.th/montri/old/ee/04212209/L-01.pdf>

ศูนย์การเรียนรู้วิทยาศาสตร์โลกและดาราศาสตร์ (LESA). (2563, 7 กรกฎาคม).คลื่นแม่เหล็กไฟฟ้า. LESA.

<http://www.lesa.biz/system/app/pages/recentChanges?offset=150>

อนุวัฒน์ จันมะโน. (2560, 11 สิงหาคม). แสงและการมองเห็น. คลังความรู้ Scimath.

<https://www.scimath.org/lesson-physics/item/7436-2017-08-11-04-21-21>



ภาคผนวก

ภาคผนวก ก บทละครเวทีเรื่อง North of Providence ต้นฉบับ

North Of Providence

บ็อบบี้เดินเข้ามา เพลง *Nobody told me* เปิดขึ้น.

บ็อบบี้สวมกางเกงโป่งพองและเสื้อยืดเก่าๆ เขาไม่ได้โกนหนวดและเป็นคนที่ไม่ค่อยมี
กลิ่นเนื้อ.

บ็อบบี้เดินเข้ามา นั่งบนเตียงและสูบบุหรี่. (บ๊อท)

บ็อบบี้ขยับหูหึ่ง ลูกชิ้นทอดกางเกงออกและคลานขึ้นไปนอนบนเตียง.

ไฟและเพลงค่อยๆ เฟดลง.

เสียงวิทยุ

ในเช้าวันเวลาไหนที่หมอกลงและอุณหภูมิ 35 องศา มาพบกับผม โจ คอนนี่ก็ 9 โมงสิบนาที
แล้วตอนนี้เป็นยังไงบ้างครับ? (ไฟเปิดเห็นบ็อบบี้กำลังหลับอยู่) วันนี้เป็นวันที่ดีสำหรับความ
รัก แต่ไม่ดีสำหรับการออกเดินเรือเพราะตอนนี้หมอกหนาหลายทีเดียว ในอากาศที่อบอุ่น
ตอนนี้ทำให้ผมรู้สึกอารมณ์ดีจนอยากจะแจกอะไรบางอย่างให้คุณผู้ฟัง (แคโรลเดินเข้ามา เธอ
มองไปรอบๆห้องของบ็อบบี้ เธอเป็นผู้หญิงที่ดูธรรมชาติแต่มีเสน่ห์ เธอสวมเสื้อกางเกงยีนส์
และเสื้อโค้ทกันหนาว) สายแรกที่โทรเข้ามาเบอร์ 921-6300 ... (แคโรลเดินไปที่โต๊ะ) สวัสดี
ครับ ชื่ออะไรครับ... “แนนซี่ค่า” คุณแนนซี่โทรมาจากไหนครับ (แคโรลเปิดลิ้นชัก) “Mount
Pleasant Avenue” อย่างที่ผมบอกครับแนนซี่ตอนนี้ผมกำลังอารมณ์ดีมาก ผมเลยอยาก
แบ่งปันให้คุณอารมณ์ดีเหมือนกับผม... ถ้าผมบอกว่าคุณจะได้กินพิซซ่าจากร้าน Caserta ฟรี
เอาทึบ คุณจะว่ายังไงครับ? “จริงหรือคะ!!” (แคโรลเห็นเป็นทัก เธอจึงหยิบมันขึ้นมา) เสียง
ของคุณดูไม่มีความสุขเลยนะแนนซี่ ไหนผมขอฟังเสียงดีใจของคุณหน่อย (แคโรลรีบซ่อน
ปืนใต้กระเป๋าสตางค์ของตัวเอง) แนนซี่คุณอยากมอบเพลงให้ใครมั๊ยครับ “Borderline ของ
มาดอนน่าค่ะ” (แคโรลวางกระเป๋าสตางค์ของเธอและเดินไปหาบ็อบบี้) แล้วใครคือคนที่คนที่คุณ
มอบเพลงนี้ให้ครับ “เดนนีสค่ะ” Happy valentine's day นะครับ

แคโรลปิดวิทยุ.

แคโรลจะไปที่เตียงที่บ็อบบี้นอนเพื่อปลุกเขา.

แครอล ดันหวังว่าดันจะมาจัดจิงหะฟันหวานๆของนายนะ
 บ็อบบี้ อะไรวะเนื่อ..?!
 แครอล ไม่คิดใช่ไหมว่าจะเจอดัน!?
 บ็อบบี้ ไสหัว..
 แครอล ไม่คิดว่าดันต้องมาจัดการกับนายใช่ไหม?!
 บ็อบบี้ นี่เธอช่วยหยุด..?!
 แครอล รู้มั้ยว่าดันจะทำอะไรถ้านายไปขอมลูก..?!
 บ็อบบี้ ออกไป!!
 แครอล ดันจะไม่ยอมให้นายเมินดันอีกแล้วนะ เพราะฉะนั้น ลูกขึ้น!!
 บ็อบบี้ ดันอยากอยู่คนเดียว!
 แครอล มันจะง่ายขึ้นไปมั้ย ?! (แครอล โยนกางเกงให้บ็อบบี้)
 บ็อบบี้ บ้าเอ๊ย!!
 แครอล ให้ตายเหอะบ็อบบี้ ดันนี่อยากจะคบหานายจริงๆ
 บ็อบบี้ เรอมันบ้า!
 แครอล ดันบ้าหรือ?! ดันบ้าขี้จิ้งหรือ?!
 บ็อบบี้ พวกเธอทุกคนบ้าหมดนั่นแหละ!!
 แครอล รีบใส่กางเกงซะ
 บ็อบบี้ แล้วนี่คือไปใครจะมาอีก ห๊ะ? ใครเม่งจะตามมาสั่งสอนดันอีกอะ?
 แครอล เลิกถ่วงเวลาได้แล้ว นี่นายเป็นบ้าอะไร? นายไม่รู้สึกอะไรแล้วหรือ?
 บ็อบบี้ คิดว่าไม่ (บ็อบบี้ทิ้งตัวนั่งบนที่นอน)

- แครอล นายคิดว่าวันนี้มันเป็นวันปกติๆหรือ แต่เป็นอีกวันที่ทุเรศๆของนาย ที่นายจะนอนทั้งวันแล้ว ไม่ทำอะไรเลยยังงั้นหรือ นายรู้บ้างมั๊ยว่าตอนนี้พวกเรากำลังเจอกับอะไรอยู่?
- บ็อบบี้ พวกเธอทุกคนนี่มันบ้าจริงๆ พวกเธอทุกคนเข้ามาหาฉันพร้อมกับทำหน้าตาเศร้า และเล่าเรื่อง เศร้าๆให้ฉันฟัง
- แครอล นายนี้มันเริ่มจะบ้าขึ้นไปทุกทีแล้วนะ!! บ้าจริงๆ!
- บ็อบบี้ ทำใจซะนะ แล้วก็ไปได้แล้ว
- แครอล เขากำลังจะไปแล้วนะเว้ย ไอเหี้ยเอ๊ย! ดับของเขามันจะไม่ไหวอยู่แล้ว
- บ็อบบี้ หยลพูดจาไร้สาระสักที่ได้มั๊ย เขาเคยจะตายแล้วเมื่อสามอาทิตย์ก่อนไง แล้วเขาก็กลับมา เขา อายุยืนยิ่งกว่าพระเจ้าอีกมั้ง แล้วเธอจะมาที่นี่เพื่อเล่าเรื่องนี้อีกทำไม? ห๊ะ?! ฉันได้ยินมันมามากพอแล้ว
- แครอล นี่นายรู้ตัวมั๊ยว่านายพูดไร้ออกมา ได้ฟังสิ่งที่ตัวเองพูดบ้างมั๊ย พวกเขาไม่ได้อยู่ในใจหรือในสมองของนายเลยใช่มั๊ย?
- บ็อบบี้ ไซ้
- แครอล (บ๊ิท) เขา..กับแม่และทุกคนกับสังธ..
- บ็อบบี้ เธอจะต้องเจอ ไพรส์แน่ๆถ้าเกิดว่าเขายังไม่ตาย
- แครอล นี่นายจะไม่สนใจเรื่องนี้จริงๆใช่มั๊ย?
- บ็อบบี้ พวกเธอทุกคนคิดกันไปเอง บ้าหรือ ไอแก่คนนั้นหนังเหนียวจะตาย เคี้ยวไม้นานเขาก็กลับมา เป็นเหมือนเดิมมันแหละ
- แครอล ให้อายเหอะ..
- บ็อบบี้ ดับกับเขาเราเคยพูดจาบ้างอะไรใส่กัน หัวเราะกันเกี่ยวกับ Sleepy John กับ Nemo
- ฉันกับเขาก็ได้วางแผนกันไว้เกี่ยวกับที่นี่ และเธอ หรือใครก็ตามเลิกบอกฉันสักทีว่าเขา กำลังจะตาย พวกเธอก็คิดได้แต่เรื่องแย่งๆจริงๆ..

- แครอล นายอยากรู้มัยว่าทำไม?
- บ็อบบี้ *(เกือบมีลูกออกจากเตียง)* เขาแข็งแรงจะตาย ทำงานทั้งวันทั้งคืนยังไม่เป็นไรเลย
- แครอล นายมันใจจริงๆ ไอบ้าเอี้ย นายรู้มัยว่าตัวของเขาเหลือตั้งแต่หัวยันเท้า แม้กระทั่งน้ำหนักตัวของเขายังเป็นสี่เหลือองเลข เขาอายุแค่ 56 เองนะ แต่ตอนนี้เขาดูเหมือนคนอายุ 86 ไปแล้ว
- บ็อบบี้ *(เกือบบีได้ทางแกง)* พวกเธอนี่น่าจะไ้รางวัลลูกดีเด่นนะ
- แครอล นายมันนำโมโหจริงๆ...ฉันโมโหจนจะเป็นบ้าแล้วนะ *(บ๊ิท)* เหลือเชื่อจริงๆ นี่นายเป็นลูกชายคนเดียวเขาจะ นี่ถ้าเขามาพูดกับนายได้ เขาลงบอกว่า ให้นายเลิกทำตัวเซงขวยแบบนี้แล้วออกไปทำอะไรที่ดี ทำอะไรเพื่อใคร...หรือทำอะไรเพื่อตัวเองบ้างสักที เพราะถ้านายยังเป็นแบบนี้ นายจะไม่มีวันไปไหนบ็อบบี้ นายจะย้ายอยู่กับที่ และนายก็จะเป็นคนห่วยอยู่แบบนี้
- บ็อบบี้ หรือ? จะหุบปากได้ยัง? *(ประชด)*
- แครอล เี้ย นี่ยุดเพื่อเดือนนะ
- บ็อบบี้ หรือ? ไม่เห็นรู้สึกเลยว่าช่วย
- แครอล งั้นก็ไปหาแม่ซะ แม่ต้องการให้นายไปอยู่ข้างๆนะ แม่กำลังแย่นะ นายรู้มัย? นี่ฉันขอร้องไห้แม่ย้ายไปอยู่กับฉัน.. เพราะอะไรรู้มัย นายดูสภาพที่นี้สิ แล้วดูสภาพตัวเอง ฉันไม่มีทางให้แม่อยู่กับอะไรอย่างแบบนี้แน่
- บ็อบบี้ จะบอกว่าจะมารับช่วงต่อเงินสิ? ก็ดี
- แครอล ดูสิ!! แม่แทบจะไม่เหลืออะไรแล้ว ไม่มีใครที่พึ่งพาได้ ความปลอดภัยก็ไม่มี เงินเก็บก็ไม่เหลือ เพราะพ่อกำลังจะตาย !! แม่ต้องมานั่งคอยหาข้าวหาเนียร์ให้นายอีก ไหนจะซักผ้า ดูแลนาย แล้วก็ออกไปซื้อนูหรี่โง่ๆให้นายอีก ถ้าเจ้านายก็ไม่ยอมไปจ่าย แม้แต่เศษเงินนายก็ไม่เคยออกสักบาท
- บ็อบบี้ *(เกือบบีที่ฮีบที่เข็นูหรี)* มีนูหรี่มัย?
- แครอล ฉันทเลิกแล้ว
- บ็อบบี้ อ้อใช่สิ ลืมไป ตอนที่เธอกินแต่กาโนร่ากับโยเกิร์ตละหนิ

- แคอรอล (แคอรอลเดินเข้าไปใกล้บ็อบบี้) เออสิ เออเลย อยากจะพูดไรก็พูดไป ทำให้คนอื่นเขารู้สึกแย่ คนอื่นเขากำลังจะพัฒนาตัวเองให้ดีขึ้นแต่เขากลับมองว่ามันเป็นเรื่องตลก งั้นนายก็ใช้ชีวิตแย่ๆ แบบนี้ไปเหอะ ฉันไม่ได้เดือดร้อนมันชีวิตนาย แล้วคอนันนายกำลังทำอะไรอยู่ล่ะ โกงราคา แผ่นซีดีโง่ๆแล้วหลอกขายให้กับเด็กอายุ 10 ขวบ งั้นหรือ ไม่อวยหรือทำแบบนี้อะ รู้ตัวมั๊ยว่าทำอะไรอยู่ แต่ฉันรู้ตัวนะว่าฉันทำอะไรอยู่ แล้วฉันก็รู้ด้วยว่าฉันควรทำให้ลูกๆของฉัน โคมามาเป็นคนยังไง และฉันก็จ่ายค่าเช่าบ้านครบเวลาตลอด ลูกของฉันมีชีวิตที่ดี และฉันก็อยากมีบ้านเป็นของตัวเอง อยากมีสุขภาพที่ดี รู้มั๊ยว่าการเกิดมาในครอบครัวแบบนี้มันห่วยแตก (บ๊อบบี้)
- จำได้มั๊ยว่าเราจนมากถึงขนาดที่ต้องไปยืนต่อแถวกับแม่เพื่อรับสวัสดิการที่ดี เวลานอนก็ต้องใส่เสื้อโค้ทไว้ไม่มีแม้แต่ที่นอน เพราะพ่อเอาเงินไปเล่นพนันจนหมด และก็ได้ยินเสียงแม่โคนทำร้ายกลางดึก (บ็อบบี้ทำตัวสบายๆและขยับตัว พร้อมกับสูบบุหรี่) เวลาเพื่อนถามฉันเรื่องครอบครัว ฉันก็มักโกหกว่าฉันมาจากที่อื่นที่ไม่ใช่ที่นี่ ฉันบอกว่าฉันเป็นเซิร์ลดีเตอร์ในนิวยอร์กแลนด์ ... โทนี่เขารู้ความจริงนะ แต่ฉันก็ยังเลือกที่จะบอกยังงั้นอยู่ดี
- บ็อบบี้ (หัวเราะ แล้วแแต่ตัว) เซิร์ลดีเตอร์จากนิวยอร์กเนี่ยนะ
- แคอรอล สิ่งที่ฉันโกหกมันแย่กว่าที่นายคิดอีก นายน่าจะได้อินนะว่าฉันทำอะไรไปบ้าง ฉันเคยรู้สึกแย่มากแทนนายนะที่เป็นลูกชายคนเดียว แต่พ่อกลับ... โอเคพ่อเขาก็มีปัญหาแหละมั้ง เพราะตอนที่นายยังเด็กๆเขาก็ไม่ได้สนใจนายเท่าไรหรอกที่เขาคงจะสนใจมากกว่านี้ แม่ก็ให้ท้ายนายจนเคยตัว เข้าข้างแต่นายตลอด
- บ็อบบี้ แม่ไม่ได้ให้ท้ายฉัน
- แคอรอล แหม ไม่เอาน่า นี่ฉันเองนะ แคอรอลที่สาวนายไง ฉันเห็นมันมาตลอดแหละ จำไม่ได้หรือว่าเป็นฉันกับแม่นี้แหละที่ต้องไปเอาตัวนายออกมาจากคุกทุกครั้งที่นายก่อเรื่อง และฉันก็ต้องมานั่งฟังแม่พูดโกหกตลอดว่านายเป็นลูกที่ดีอย่างงั้นอย่างงี้ต่อหน้าตำรวจ เหมือนในหนังนะว่ามั๊ย
- บ็อบบี้ ทำไมเธอยังไม่ยอมไสหัวไปอีก
- แคอรอล ฉันจะอยู่ที่นี้จนกว่านายจะไปโรงพยาบาลกับฉัน
- บ็อบบี้ ฉันไม่ไป!

- แครอล (ถอดเสียงไว้ที่ออก) ใจฉันก็ยังอยู่
- บ็อบบี้ อยากเสียเวลาเปล่าก็เชิญ
- แครอล คำนั่น
- บ็อบบี้ เพราะยังใจฉันก็ไม่ไป
- แครอล ไม่รู้จักโคจรจริงๆ
- บ็อบบี้ ไปหาไฮเกิร์ดมากรอกปากไป
- แครอล ห้องนายนี้กลืนยังกับที่เชียนูห์ (เปิดพรหมดู) แล้วนี่นายยังเก็บหนังสือไปไว้ได้พรหมอีกหรือ?
- บ็อบบี้ (จะผลักแครอล) อย่าเลือก
- แครอล (เปิดมือบ็อบบี้ทิ้ง) อย่ามาผลักฉันนะ ไอ้ขี้ขลาด! ฉันไม่ใช่คนที่นายจะมาทำอะไรก็ได้นะ
- บ็อบบี้ อย่างนะ อย่างพูดแบบนี้กับฉันเด็ดขาด เจ้าใจมัย?
- แครอล แล้วนายจะทำอะไร? จะต่อใจฉันหรือ? เอาสิ
- บ็อบบี้ ระวังปากไว้หน่อย
- แครอล ความจริงคืออะไรมัย นายอยู่คู้คู้ในวังหนูนี้ ไม่มีงาน แล้วก็ไม่มีเงินด้วย
- บ็อบบี้ ฉันมีเงิน
- แครอล ไม่มีเพื่อน...แล้วก็ไม่มีแฟน
- บ็อบบี้ ฉันมีเพื่อน
- แครอล เพื่อนพ่ออะหรือ คนที่แก่ที่กินเหล้ากับพวกนายอะนะ
- บ็อบบี้ รู้มากได้เท่านี้หรือ
- แครอล Bar flies ของ Gaspee ใจมัยล่ะ
- บ็อบบี้ ถ้าเธอไม่รู้อะไรอะไรเธออย่าพูดดีกว่า

- แครอล ฉันรู้! ฉันรู้ว่าพ่อของเรากำลังจะตายเพราะ โรคตับแข็ง และวันนี้เป็นวันสุดท้ายของเขาแล้ว
- บ็อบบี้ หุบปาก
- แครอล เขาเลื้อยออกจากการผ่าตัดจนหมอไม่สามารถห้ามเลือดได้ เข้าใจมั้ยว่าหมอช่วยเขาไม่ได้แล้ว
- บ็อบบี้ (เอามือปิดหู) หุบปากได้แล้ว
- แครอล พ่อการหนักมากจนหมอไม่รู้จะเอาไปจี้มตรงไหนแล้ว แล้วเมื่อคืน... โศกของเขาหยุดทำงาน!
- บ็อบบี้ ฉันไม่อยากฟัง ไม่อยากฟังเรื่องบ้านอะไรนี่อีกแล้ว เดี่ยวเงินก็มาบอกว่าคุณหายดีแล้ว
- แครอล เงินดีไม่ค่อยดี
- บ็อบบี้ แล้วแคเรนนี่พูดอะไรอะไร ไม่ได้ก็เพราะมันแค่เรื่องให้สะอึกสะอื้นอยู่ ส่วนแอนก็เอาแต่คุยอยู่กับ หมออย่างกับคนโง่ แล้วเธอก็เอาแต่พูดแต่ว่ามันอาจจะเป็นสิ่งที่ดีที่สุดสำหรับพ่อแล้ว
- แครอล ฉันฉันขอถามอะไรหน่อยหะพ่อคนฉลาด นายคิดว่าตลอดเวลาที่นายกับพ่อใช้เวลาในบาร์ นายคิดหรือว่ามันเป็นเรื่องปกที่ตอนนี้ห้องของพ่อเราจะป่องเหมือนกับลูกโป่ง ห๊ะ? นายคิด หรือว่าการที่เขากินไม่ได้หรือแม้แต่จะจี้ก็ยังไม่ได้ มันเป็นเรื่องปกติหรือ
- บ็อบบี้ เขาจี้เองได้
- แครอล คอบคำถามฉัน!
- บ็อบบี้ เขาปกติ! เขายังคงอารมณ์ดี สนุกสานกับ Big Ed เขาปกติดีเงินเธอ...
- แครอล นั่นไง! ใจเขาปกติ จนวันที่ฉันบังเอิญกลับมายืมเงินแม่ และรู้มัยว่าฉันบังเอิญทำอะไรอีก ฉันค้น โทรเรียกรถพยาบาล ให้ตายเถอะฉันผิดอีกแล้ว แล้วรู้มัย ถ้าไม่เรียก รู้มัยว่าอะไรจะเกิดขึ้น พ่อ คงตายไปแล้ว ผลๆอาจจะตายในห้องนี้กับนายด้วยซ้ำ เขาทั้งหอบ ทั้งอ้วกเป็นเลือด ทั้ง...
- บ็อบบี้ หยุดพูดได้และ ฉันเตือนเธอแล้วนะ
- แครอล เตือนบ้าอะไร! นายอยู่ในห้องนี้กับพ่อมาตลอด 5 ปี แต่นายกลับไม่รู้ด้วยซ้ำว่าเขาป่วย??
- บ็อบบี้ แม่ก็อยู่ที่นั่นเหมือนกัน แม่ไม่เคยพูดอะไรกับฉันเลย แล้วทำไมเขาถึงไม่พูดล่ะ?! คอบสิ?!

- แครอล แม่พอลแล้วไง แล้วฉันก็เข้าใจด้วย เพราะว่าพอลอาการหนักเกินไปมากแล้ว แดมยังอยู่ในสภาพแวดล้อมขงอีก
- บ็อบบี้ เธอหมายความว่าไง?
- แครอล ฉันกำลังพูดถึงพอลกับแม่ของเรา แม่รักพอลแต่ตอนนี้มันเหมือนว่าทุกอย่างมันกำลังแย่งลง แม่รับรู้ถึงความเจ็บปวดของพอลทุกอย่าง แต่ 5ปีหลังจากที่พอลกับนาย ที่บาร์นั้น.. กับพวกเหล่าที่พวกนายดื่มกันเข้าไป... ให้ตายเหอะ...ฉัน โศครเสียใจ
- บ็อบบี้ ฉันกับพอลหรือ... ไซ่พอลรักแม่ เขาบอกฉันอยู่ตลอดเวลา..
- แครอล นี่บ็อบบี้ ตื่นสักที! นายไม่คิดว่ามันแปลกหรือ พอลนอนอยู่ตรงนี้แต่แม่อยู่ที่โซฟา พอลเขาไม่มีความรู้สึกอะไรอีกแล้ว และแม่ก็พอลแล้วด้วย แม่ไม่ต้องการฟังเรื่องอะไรอีก ผันหวานที่ว่าจะเก็บคังซื้อรถเทรลเลอร์เพื่อขับข้ามประเทศไปทีอื่น แม่เบื่อกับสิ่งที่พอลทำแล้ว เธอทำได้แค่อ.. ส่วนนาย แม่ก็เอาแต่ความใจ จนนายไม่รู้เลยว่ามันเกิดอะไรขึ้นบ้าง แม่ไม่ต้องการให้นายรู้เรื่องนี้รวมถึงเรื่องพอลด้วย
- บ็อบบี้ เหอะ เธอคิดว่าการที่เธอได้เรียน จนจบออกมาแล้วคิดว่าเธอจะรู้ไปซะทุกอย่าง รู้ไปซะทุกอย่าง ยังงั้นหรือ แม่คนเพอร์เฟ็คที่ว่าคนนู้นคนนี้เขาทำอะไรไปหมดทุกอย่าง!
- แครอล ไซ่!!
- บ็อบบี้ แล้วตอนที่พอลเขาจะ โทณใส่หน้าเธอล่ะ ว่า “ฉันจะไม่วันให้อภัยเธอแครอล” จำได้มั๊ย? ห๊ะ? แม่ลูกสาวคนโปรด แม่คนเพอร์เฟ็ค
- แครอล ไม่จริง พอลให้อภัยฉันแล้ว เมื่อคืนฉันคุยกับพอลแล้วพอลก็ให้อภัยฉันแล้วจริงๆ พอลเขาดึงฉันเข้าไปกอดใกล้ๆ และฟังฉันนะ!! นายทำตัวง่่างแล้วมันทำให้ฉันไม่โอเค รู้มั๊ยฉันลากสังขารตัวเองไปในที่ที่นายควรอยู่หรือควรจะไป นายก็จะเข้าใจทุกอย่างมากกว่านี้ แล้วนายก็จะได้อยู่กับพอล!
- บ็อบบี้ ปล่อยฉันไปจะ เข้าใจมั๊ย พวกเธอทุกคนก็ไม่เคยสนใจฉันอยู่แล้วหนิ เพราะฉะนั้นก็อย่ามาช่งกับฉัน!!
- แครอล นายมันทุเรศจริงๆ โศครชี้ขาด

บ๊อบบี้ เออได้!

แครอล โอเค ไม่สนใจ ไม่รู้สึก แล้วไม่รับรู้ว่าใครเขาจะรู้สึกยังไง คี!!

บ๊อบบี้ คี!!!

แครอล เหมือนกับคนไร้ค่า ที่ไม่มีใคร

บ๊อบบี้ ใช่ ก็แล้วแต่!!

แครอล นายกำลังกลัว..

บ๊อบบี้ หะ

แครอล นายมันอ่อนแอ นายมันอ่อนปวกเปียก

บ๊อบบี้ ก็คีนี่!

แครอล นายจะแอบตามเด็กผู้หญิงไปที่บ้าน

บ๊อบบี้ ทำไมอะแอบขโมยขนมหรือ

แครอล และสักวันนายก็จะฆ่าคนตาย

บ๊อบบี้ หรือ?!

แครอล แล้ววันนึงฉันก็จะเห็นนายพาดหัวข่าว แล้วก็จะมีคนมาสัมภาษณ์แม่ แล้วแม่ก็จะบอกว่านายตี
ยังงั้นยังงี้...

บ๊อบบี้ จบยัง? หะ? พอยัง พอยังแม่คนเพอร์เฟ็ค

แครอล นายเคยมีความสุขไหม ตอนที่นายยังเด็ก นายเป็นเด็กที่โชคคีนะ นายเป็นคนที่สร้างเสียงหัวเราะ
ให้ทุกคน

บ๊อบบี้ หยุดเดี๋ยวนี้! หยุดพูด! แล้วไสหัวออกไปซะ

แครอล เราเคยสนิทกันนะบ๊อบบี้ ตอนที่เรายังเด็ก นายกับฉันยังเล่นสนุกด้วยกันอยู่เลย จำได้มั๊ย?

บ๊อบบี้ ไม่!

- แครอล โถ่ เราเป็นพี่น้องกันนะซึ่งใจนายก็ควรจะยอมรับมันหน่อย
- บ็อบบี้ ทำไมเธอยังไม่ไปอยู่กับแม่อีก ฉันมีอะไรต้องทำ
- แครอล จำได้มั๊ยตอนที่เรายู่แถว peace street ได้มั๊ย ตอนที่เราร่วมกันแล้วแม่ก็จับได้ว่า ฉันกับจินแอบแต่งหน้า แล้วแม่ก็ลากเราลงมาที่ครัว แล้วจับหัวฉันกดน้ำ แล้วนายก็เข้ามาผลักแม่ออกไป นายทำให้แม่หยุด จำได้มั๊ย?
- บ็อบบี้ มันคือ west shore road
- แครอล ใช่หรือ
- บ็อบบี้ peace street อยู่ถัดไปจาก west shore road
- แครอล แน่ใจหรือ
- บ็อบบี้ ฉันจำदनนั้นได้
- แครอล ฉันจำได้ว่า...
- บ็อบบี้ ใช่
- แครอล ตอนที่ฉันโอเคแล้ว
- บ็อบบี้ ค่ะแล้ว
- แครอล ผีนร้ายจบลงแล้ว
- บ็อบบี้ ฉันไม่เคยผีนร้าย
- แครอล รู้มั๊ยทำไม
- บ็อบบี้ ไม่มีอะไรน่ากลัว คิดว่านะ..
- แครอล ห๊ะ?
- บ็อบบี้ ผีนร้ายไง ฉันไม่เคยเจอ
- แครอล เมื่อกี้เราคุยกันเรื่องผีนร้ายของฉันกันหรือ

- บ็อบบี้ ไช้แล้วเธอก็บอกว่ามันหายไปแล้ว
- แครอล ไช้แล้วฉันก็บอกว่ารู้มัยทำไม
- บ็อบบี้ ไม่รู้
- แครอล เพราะว่าฉันได้ไปอยู่ในกลุ่ม กลุ่มนึ่งที่มีอะไรไว้แชร์กัน คุยกัน อาทิตย์ละ 2 ครั้ง
- บ็อบบี้ ยังไงนะ
- แครอล นี่เชื่อกัน มັນคือที่ที่รวมตัวกันของคนที่มีชีวิตพังและแย่ หรือเจอะอะไรมา ทุกคนนั่งล้อมวงกัน คุยกัน ร้องไห้ออกมา ตะโกนใส่กัน จำและกอดกัน มันช่วยฉันได้เยอะมากเลยนะ มันทำให้ฉันไม่เครียด ไม่ไปลงกับ ร่างกายของฉัน ทั้ง โหล...คอ... ฉันรู้สึกละเอียดใจกับร่างกายตัวเอง มันทำให้ฉันคิดได้ คอนนั้นฉันใช้ชีวิตอย่างกับคนไข้ เก็บตัวจากทุกสิ่งทุกอย่าง ไม่เรียน ทำตัวแย่ๆ ฉันสูบบุหรี่ 3 ซองต่อวัน แล้วก็กินกาแฟแทนน้ำ กินอาหารขยะ ตั้งแต่เข้าชั้นมิด และลูกๆ ที่นำส่งสารของฉัน... ทุกครั้งที่ฉันเดินผ่านพวกเขา เวลาที่พวกเขามองฉันพวกเขาจะกลัวฉัน เพราะคิดว่าฉันจะทำร้ายพวกเขา สู้สิ ผู้หญิงๆอย่างคุณนี่ที่ตีลูกตัวเองในซูเปอร์มาเก็ต
- บ็อบบี้ พวกเขาแค่ทำในสิ่งที่พวกเขาต้องทำแหละ
- แครอล บ็อบบี้ กลุ่มนี้มันดีมากๆเลยนะ พวกเราทำแค่ตั้งดีๆ อย่างเช่น พูดแต่สิ่งที่ดีออกมา ทุกๆเข้าฉันจะพูดหน้ากระจก
- บ็อบบี้ ห๊ะ..เธอจะร้องเพลงหน้ากระจกหรือ
- แครอล จะน้ำหรือ
- บ็อบบี้ โอเคๆ เธอพูดกับกระจก..
- แครอล ฉันพูดว่า “ฉันมองเห็นฉัน ที่มีดวงตาที่มีความสำเร็จและความสุข ฉันจะละทิ้งความล้มเหลว ฉันจะเป็นอิสระจากความล้มเหลว และความคิดพลาดทั้งหมด” นายต้องพูดแบบนี้ทุกเช้าและก่อนนอน
- บ็อบบี้ แล้วพูดว่า...พูดว่าไรอะ
- แครอล ห๊ะ?

- บ๊อบบี้ แล้วพูดว่ามันเป็นเรื่องเหลวไหล..ก็เธอพูดเรื่องพวกนั้น...ฉันไม่เข้าใจหรอกนะว่าเธอพูดอะไร
- แครอล ฉันบอกว่านายต้องตั้งเป้าหมายที่ดีในอนาคตของตัวเองไว้ และมันจะรู้สึกดีขึ้น นายไม่อยากเปลี่ยนตัวเองหรือ ไปจากที่นี่แล้วหาอะไรทำที่มันสนุกๆ หางานทำ หาเงิน
- บ๊อบบี้ ฉันกำลังจะ ไปซื้อล็อตเตอรี่
- แครอล นั่นมันฝันลมๆแล้งๆ
- บ๊อบบี้ มีคนเขาถูกล็อตเตอรี่กันทุกวัน
- แครอล ถ้านายมีเงินเยอะมากๆ นายจะทำอะไร
- บ๊อบบี้ อย่างแรกหรือ
- แครอล ถ้ามันเกิดขึ้นจริงๆนี่
- บ๊อบบี้ ฉันจะซื้อรถ
- แครอล แต่นายไม่มีใบอนุญาตนะ
- บ๊อบบี้ เรือ ฉันจะซื้อเรือ
- แครอล นายจะไปไหน
- บ๊อบบี้ ถ้า Block Island
- แครอล นายจะไปกับใคร Sleepy john กับ Neemo?
- บ๊อบบี้ ช่วงหัวพวกนั้นเหอะ ไม่ใช่พวกนั้น ฉันกับพ่อ.. ฉันกับพ่อคุยกันบ่อยมากว่าจะซื้อเรือและ...
- แครอล มีผู้หญิงมั๊ย
- บ๊อบบี้ อะไร
- แครอล (หยิบนิตยสารผู้หญิงขึ้นมา) ผู้หญิงๆๆๆ
- บ๊อบบี้ แน่นอน ถ้ามีเงินอะนะ
- แครอล พวกเขาวิ่งเข้าหาแน่นอน

- บ็อบบี้ ก็จริง
- แครอล ถ้านายมีเงิน นายก็จะหยุดอ่านหนังสือพวกนี้สักที
- บ็อบบี้ ดูบ้างมั๊ยล่ะ?
- แครอล นายจะลุกขึ้นมาอาบน้ำแล้วใส่เสื้อผ้าสะอาดมั๊ยล่ะ
- บ็อบบี้ ฉันทิ้งสะอาด
- แครอล นายเคยคิดจะทำตัวให้ฉลาดและมีเสน่ห์บ้างมั๊ย
- บ็อบบี้ พ่อสอนฉันตลอดว่า ไม่ว่าจะยังไงก็ตามจงสะอาดเข้าไว้
- แครอล การที่นายจะสะอาดคือนายต้องอาบน้ำนะ ไม่ใช่ทำตัวเหมือนว่าสะอาดแล้ว
- บ็อบบี้ เราไม่มีน้ำอุ่น ข้างมันเหอะ เลิกพูดเรื่องนี้สักที แล้วนี่เธอยังเล่นชาอยู่มั๊ย
- แครอล ไม่แล้ว ตอนนี้ฉันกินวิตามินแล้ว
- บ็อบบี้ ฉันรู้ว่ามันต้องมีอะไร เธอเลิกยุ่งเรื่องฉันและไปสนใจเรื่องของสามีโง่ๆของเธอดีกว่า
- แครอล อย่าพูดอะไรที่ไม่ดีกับโทนนี่แบบนี้นะ ไม่งั้นฉันจะควักลูกดานาย
- บ็อบบี้ ออกไป
- แครอล เขาไม่กลัวที่จะเผชิญกับชีวิตจริง
- บ็อบบี้ กลับบ้านที่แสนสุขหลังน้อยๆของเธอไปเถอะ ไปใช้ชีวิตใหม่ของเธอกับกระจกบ้านนั้น อย่างมา
ยุ่งกับฉัน
- แครอล ฉันมีข่าวมาบอกนายด้วยนะ น้องชายสุดที่รักกก
- บ็อบบี้ อย่างมาเรียกฉันยังงั้นนะ
- แครอล พ่ออาจจะไม่ได้จะตายวันนี้หรอกนะ และเมื่อกำลังจะย้ายไปอยู่บ้านที่แสนสุขหลังน้อยๆของ
ฉัน บ็อบบี้!! ขอร้องล่ะ สุขภาพของตัวเองสิ นายไม่มีปัญญาทำอะไรสักอย่าง และนายก็ไม่มี
อะไรเลยในชีวิต แล้วนายจะทำยังไง? กลับไปโรงพยาบาลกับฉันเถอะ ไปคุยกับพ่อแล้วก็ไป
ทำให้พ่อเห็นว่าพวกเราเป็นครอบครัวที่ปกติเหมือนครอบครัวอื่น สัก 10 นาทีก็ได้! ทำให้พ่อ

เขาสบายใจบ้างเถอะ ฉันรู้ว่าเขามีอะไรจะคุยกับนาย (แคโรลหยิบเสื้อโค้ทของตัวเอง) บ็อบบี้...
ไปสิ.. รีบไป..

บ็อบบี้ ไม่ได้!! ฉันทำไม่ได้!

แคโรล นายทำได้!

บ็อบบี้ ฉันนอนไม่หลับ คิดอะไรก็ไม่ออก ทำห่วยอะไรก็ไม่ได้เลย.

แคโรล นายทำได้! และฉันจะช่วยนายเอง แต่นายต้องเริ่มทำอะไรสักอย่าง

บ็อบบี้ ไม่!

แคโรล (เดินไปหาบ็อบบี้พร้อมโค้ทในมือ) นายใส่นี้ซะ แล้วที่เหลือฉันจะจัดการเองโอเคมั้ย

บ็อบบี้ (หยิบโค้ทแล้วโยนทิ้ง) ไม่!!

แคโรล ทำไมนายไม่ยอมให้ฉันช่วย! ขอเรื่องล่ะตอบมาสิ!! อะไรตัวฉันที่ทำให้นายเกลียดนักหนาจะ
ตอบมาสิ!!

บ็อบบี้ ไม่รู้!!

แคโรล บอกมาสักทีเถอะว่าเพราะอะไร ฉันอยากรู้!

บ็อบบี้ หยุค!! หยุคสักที!!

แคโรล โอเค.... เรายังมีเวลาอยู่ แอนบอกว่าแอนจะโทรมาถ้า.. เรากำลังจะถอดเครื่องช่วยหายใจพ้อ
แล้ว... (แคโรลหยิบซอง) จำได้มั๊ย ว่าเราเคยเล่นเป็น Stella and Guido... “เฮ้ Guido นายอยาก
กระโดดขึ้นรถแล้วไปที่บาร์ แล้วสั่งลือบเตอร์มากินมั๊ย” “เฮ้ Guido จะกินมั๊ย” “ไม่ ฉันมีกาแฟ
แล้ว” (บ๊อบบี้) นายหิวมั๊ย? (บ็อบบี้ไม่ตอบ) ฉันหิวมากเลย ฉันมีลูกกอด มีตัว มีเมสส์ทานตะวัน
แล้วก็บาร์ชีอกโกดแลดด้วยนะ ฉันไม่รู้ว่าคุณจะกินได้มั๊ย... ฉันว่าไม่.. นายหิวมั๊ยล่ะ

บ็อบบี้ อือ..

แคโรล ในครัวพอจะมีอะไรบ้างมั๊ย? ฉันจะได้ทำอะไรให้กิน

บ็อบบี้ มีมั้ง... ทำไมไม่ลองไปดูเองล่ะ

(แครอลเดินเข้าไปในครัว)

(บ็อบบีรับเงินไปที่กระเป๋าของแครอล และหยิบกระเป๋าเงินของแครอลขึ้นมา)

(บ็อบบีหยิบเงินจากกระเป๋าของแครอลและชักใส่กระเป๋าของตัวเอง)

(ในขณะที่บ็อบบีกำลังเก็บกระเป๋าคืน บ็อบบีได้เห็นปืนในกระเป๋าของแครอลเขาจึงรีบเก็บมาทันที)

แครอล (ทำเช่นวิซใส่จาน) อยากให้ฉันบอกนายมีซ์ว่าบาโลน่าทำมาจากอะไร

บ็อบบี บาโลน่าก็คือบาโลน่าไง

แครอล โทนี่ไปหาพ่อมา โทนี่บอกกับฉันว่าพ่อพูดกับเค้าว่า ถ้าเขารู้ว่าโทนี่โหวดให้เรแกนเขาจะตามหลอกหลอนโทนี่ตลอดไป (แครอลหยิบลูกเทดกิน) นายเคยเห็นผู้หญิงคนนั้น...เอ่อ...คนที่ดูหึ่งๆ ไม่มีเหตุผล เธอทำงานที่ Bess Eaton Doughnuts

บ็อบบี เซอริล? (บ็อบบีกินแซนวิช)

แครอล ใคร?

บ็อบบี เซอริล (บ็อบบีวางแซนวิชลงแล้วมองหามูห์รี่)

แครอล นายสูบบุหรี่มากไปแล้วนะ

บ็อบบี ก็ให้มันเป็นมะเร็งไปเลย (จุกบู่หรี)

แครอล เซอริล...อ้อใช่ คนที่นายพามางานแต่งงานของแคเรนใช่มีซ์

บ็อบบี งานแต่งงานของแอนด่างหาก

แครอล อ่าว แล้วนายพาใครไปงานแต่งงานของแคเรน

บ็อบบี ฉันไม่ได้ไปงานแต่งงานแคเรน

แครอล นายไป

บ็อบบี ไม่

แครอล มันคืองานแต่งงานของฉันด่างหาก ที่นายไม่ได้ไป

- บ็อบบี้ แล้วยานแต่งแคเรนจัดที่ไหน
- แครอล ฉันไม่อยากจะเชื่อเลยว่านายไม่ไปงานแต่งงานฉัน นายนี้มันน่าโมโหจริงๆ
- บ็อบบี้ แล้วยกผลงานแต่งแคเรนจัดที่ไหน
- แครอล นายไปงานแต่งงานทุกคนยกเว้นงานของฉัน
- บ็อบบี้ ฉันไม่ได้ไปงานแต่งครั้งแรกของจินละกัน
- แครอล ไม่มีใครไป
- บ็อบบี้ ฉันไปงานแต่งงานแคเรนด้วยหรือ
- แครอล นายไปกับผู้หญิงอ้วนๆคนนึง แต่ฉันจำไม่ได้ว่าใคร
- บ็อบบี้ มาช้า?
- แครอล อ้วนกว่านั้น
- บ็อบบี้ สรุปรงานแต่งแคเรนจัดที่ไหน
- แครอล Harb and shamrock
- บ็อบบี้ ไซท์ที่ดูริชซ์กำลังเดินระบำเปลื้องผ้าแล้วพื้นปloomหลุดออกจากปากไข่ม้อย
- แครอล นั่นมันงานแต่งเคธี
- บ็อบบี้ ที่ Harb and shamrock ?
- แครอล ที่บรันสวิก (มีท) ฉันยังเสียใจอยู่เลยที่นายไม่ไปงานแต่งของฉัน นายเป็นน้องชายคนเดียวของฉัน
- บ็อบบี้ ฉันกำลังจะทำอะไรสักอย่าง..ฉันลืม..
- แครอล เราเคยสนิทกันนะ... ฉันกับนาย มีบ็อบบี้ที่ไหนต้องมีแครอลที่นั่น เหมือนคู่รักที่น้องคอน
- บ็อบบี้ นี้กับแม่ต่างกันแต่ฉันกับนายร้องเพลงไม่เป็น
- บ็อบบี้ Donna Cotter

- แครอล ห๊ะ?
- บ็อบบี้ Donna Cotter คือคนที่ฉันพาไป...
- แครอล ใช่ๆๆ เธอมีขาที่ใหญ่ๆแปลกๆ
- บ็อบบี้ *(บ็อบบี้หัวคิ้วและทาคิ้วหลัง)* ทุกคนแต่งงานแบบอิตาเลียนหมดเลย แต่ฉันไม่เคยพูดถึงมัน
- แครอล เราสองคน..ห่างกัน...มันหลังจากที่...
- บ็อบบี้ หยุดเถอะ! อย่าพูดถึงมันอีก
- แครอล ตอนนี้มันโอเคแล้ว ฉันพูดถึงเรื่องนั้นได้
- บ็อบบี้ แต่ฉันไม่อยากให้เธอพูดถึง
- แครอล แล้วนายต้องการอะไร
- บ็อบบี้ ฉันไม่อยากได้อื่นเรื่องนี้อีก
- แครอล แปลกเนอะ...น่าแปลกจริงๆ *(บ็อบบี้เริ่มรู้สึกประหม่า และดูคุนหรืออีกครั้ง)*
ฉันคิดว่ามันประหลาด นายเหมือนกำลังการทดสอบอะไรบางอย่างอยู่ตลอดเวลา และนายก็ไม่เคยยอมฟังอะไรเลย
- บ็อบบี้ นี่เธอจะพูดเรื่องนี้ให้ได้เลยใช่ไหม? ห๊ะ? ใช่ไหม?
- แครอล ใช่! พูดเลย ถ้ามันจะทำให้อะไรมันดีขึ้น ถ้าทุกอย่างมันจะคลี่คลายลง !!
- บ็อบบี้ ทำไมไม่ปล่อยมันไป!
- แครอล นายคิดว่าฉันสกปรก? เพราะฉันโดนข่มขืนหรือ ใช่ไหม?! หรือว่า บางทีเรื่องนี้มันอาจจะไม่เกิดขึ้นถ้าฉันนั้นนายอยู่กับฉัน นายไปกับฉันตลอดเวลาที่ต้องไปเลี้ยงเซอริร์แล้วเราก็นั่งดูทีวีด้วยกัน จำได้ไหม? รู้มั๊ยว่าเวลาที่ฉันมองนาย ฉันคิดอะไรอยู่...ฉันรู้สึกว่ "เฮ้ บ็อบบี้" นายช่วยให้ฉันผ่านเรื่องพวกนี้ไปได้มั๊ย หรืออย่างน้อย ชี้ให้ฉันบ้างก็ได้ หรือคุยกับฉัน..ปลอบฉัน..หรือทำอะไรก็ได้ นายรู้มั๊ยว่าเขา...
- บ็อบบี้ พอได้แล้ว!!

แครอล แต่ผู้ชายไม่ทำอะไรเลย นายนั่งอยู่ข้างๆพ่อแล้วก็มองไปทางอื่น นายไม่สนใจอะไรเลย.... ทำไม นายสองคนถึงไม่เคยเข้ามาคุยกับฉัน ฉันอยู่ใน โรงพยาบาลเป็นปีเลยนะ แต่พวกนายไม่แม้แต่จะ เขียนจดหมายหรือมาเยี่ยมฉันเลยสักครั้ง แล้วพอฉันกลับมาบ้านฉันก็เห็นนายเป็นแบบนี้ไป แล้ว นายไม่ได้สนใจอะไรเลย! ฉันไม่รู้ว่... คือนายกับพ่อเหมือนจะรู้สึกแค้นแต่ไม่เคยอยู่ข้าง ฉัน ฉันต้องเสียน้องชาย เสียพ่อ และเสีย... ไปพร้อมๆกัน...

บ็อบบี้ ฉันจะ ไปจากที่นี่แล้ว..

แครอล นายจะไปไหน!!

บ็อบบี้ อย่าขวางทาง!!

แครอล *(แครอลรีบไปหยิบกุญแจรถในกระเป๋า)* ฉันจะไปกับนายด้วย *(แครอลมองของในกระเป๋า และมองไปที่บ็อบบี้)* นี่นายเอา..

บ็อบบี้ ก็มันของฉัน *(หยิบปืนขึ้นมา)*

แครอล นี่นายแอบคั่นกระเป๋าฉันหรือ

บ็อบบี้ ฉันแค่เอาของของฉันคืน

แครอล *(รีอกระเป๋าตั้งดู)* นี่นายขโมยเงินฉันหรือ! เที้ยเฮี้ย ฉันไม่อยากจะเชื่อเลย!! นายขโมยเงินของ ฉัน!! เงินที่ฉันหามาได้ มีน้ำถ่นายถึงจะไป เพราะนายได้เงินไปแล้วใช่ไหม!! *(แครอลเอากระเป๋าฟาดบ็อบบี้ คบคิบ็อบบี้)* รู้มั๊ยไอคนสารเลว นายทำให้ฉันเป็นบ้า!! *(แครอลเขวี้ยงของใส่ บ็อบบี้)* พ่อของพวกเราแม่งกำลังจะตาย!! แต่นายกลับมัวมุกหัวอยู่ที่นี่ แดมยังมีหน้ามาขโมย เงินฉันอีก นายจะทำแบบนี้กับฉันไม่ได้ ฉันมาที่นี่เพื่อช่วยชีวิตที่น่าอนาถของนายให้มันดีขึ้น ฉันมาที่นี่เพื่อช่วย ไม่เข้าใจหรือไง!!.... “ไปสิแครอล.. ไม่มีใครพาเขามาที่นี่ได้หรอก แต่ถ้า เป็นเธอเขาน่าจะฟังนะ” *(บิท)* “พวกเรากลัวมากกว่าเขาจะฆ่าตัวตาย” *(บิท)* นายทำให้โลกนี้ดู แ่ไปหมดเลยรู้ตัวมั๊ย นายรู้มั๊ยว่าฉันกลัว กลัวว่าเรื่องห่วยๆแยๆที่เกิดขึ้นกับนายจะเกิดขึ้นกับ ลูกของฉัน เมื่อคืนพ่อบอกฉันว่าให้ฉันดูแลตัวเองนะ เพราะ โลกนี้มันมีทั้งคนที่ดีและไม่ดี..

บ็อบบี้ แครอล..

- แครอล อะไร! นายอยากได้ปืนหรือ มันอยู่ไหนล่ะ ฉันจะไปหยิบมาให้! เอาสินายจะเป็นแบบนี้ก็เป็นก็แล้วแต่ นายจะทำตัวหรือใช้ชีวิตเส็งเคร็งเหมือนเมื่อ 12 ปีที่แล้วก็ตามใจนาย *(แครอลเตรียมตัวจะออกไป)*
- บ็อบบี้ แครอล.. คินนั้นฉันกำลังจะไปที่บ้านของเซอรี.. ฉันอยู่ที่นั่น..ฉันอยู่ที่หน้าบ้านแล้ว... คอนั้นมันกำลังจะมืด คอนั้นฉันกำลังจะเดินเข้าบ้านแต่ฉันได้ยินเสียงอะไรบางอย่างตรงแถวๆหุ่่มไม้... ฉันเห็นผู้ชายคนนึงกำลังจะจกหน้าต่างบ้าน.. แล้วผู้ชายคนนั้นก็เข้ามาหาฉันเร็วมากแล้วเขาก็บอกว่าเขาเป็นที่ชายของเซอรี แล้วเซอรีก็บอกว่าอยากให้เขาซ่อมหน้าต่างให้หน่อย ฉันรู้ว่าเขาไม่ใช่คนแฉฉนี้ แต่ฉันแค่คิดไม่ถึง.. เพราะว่า.. คือฉันหมายถึงเขาเป็นคนขาว แฉฉเขายังมีอุปกรณ์เครื่องมือด้วย... แล้วเขาก็ถามฉันว่าฉันมาทำอะไรที่นี่ แล้วฉันก็พูดถึงเธอ แล้วบอกว่าเดี๋ยวจะเข้าไปดูทีวีกับเธอ แต่อยู่ๆเขาก็ให้เงินฉันมาแล้วบอกว่าให้ฉันไปซื้อของให้เขาหน่อย ที่ถนนเอ็ดดี้ ฉันก็บอกว่าถนนนั้นมันไกลมากเลยนะฉันต้องนั่งรถบัสไปกว่าจะถึง เขาบอกว่าถ้าฉันช่วยเขาเขาจะให้เงินฉันเพิ่มอีกเพื่อไปขึ้นรถบัส... ตั้งเวหรือญเลยนะแค่ขึ้นรถบัสเอง ฉันเลยกะว่าจะเดินเข้าไปบอกเธอก่อน แต่เขาห้ามไว้แล้วบอกว่าเขาบอกเธอแล้ว เขาเลยอยู่รอฉันมาแล้วบอกฉันเอง... ฉันจำได้ว่าคอนั้นฉันรีบวิ่งจากถนนกรซไปที่สวนวอชิงตันเพื่อขึ้นรถบัสอย่างมีความสุขเลยนะ เพราะฉันจะเอาเงินที่เขาให้ฉัน ไปซื้อพิซซ่าเพื่อมาเซอร์สเธอ... คอนั้นฉันอยู่บนรถอยู่ๆฉันก็นึกขึ้นมาว่าทำไมเขาถึงถามว่าฉันมาทำอะไรทั้งๆที่เขาคุยกับเธอแล้วแต่ฉันก็ไม่ได้เอะใจอะไรเพราะฉันได้เงินมาแล้ว... พอฉันกลับไปถึงฉันมีพิซซ่าอยู่ในมือและกำลังจะเปิดประตู...ฉันเปิดประตู...ที่นั่นมันมืดมาก...ฉันได้ยินแต่เสียงเข็มของนาฬิกา...ฉันเลยเปิดไฟในห้องนั่งเล่น..ฉันเห็น ฉันเห็นกางเกงของเธอ... ชุดชั้นในของเธอ... คอนั้นฉันกลัวมาก แล้วฉันก็ฉันเห็นขาของเธอไหลล่อออกมาจากห้องครัว และขาของเธอมีรอย.. ฉันคิดว่าเธอตายแล้วด้วยซ้ำ..ฉันกลัวมากๆจนเดินลอยออกมา...จนถึงประตูฉันรีบวิ่งออกมา ไปที่ถนนริชาร์ด ฉันหยุดคิดไม่ได้แล้วฉันก็วิ่งต่อไป แล้วฉันก็ทิ้งพิซซ่า ทุกสิ่งทุกอย่างที่ซื้อมาไปที่ห้องน้ำ แล้วฉันก็ดึงสวิตช์หลอดไฟใหม่ทุกที่ ฉันไม่รู้ว่าฉันทำมันทำไม ฉันนั่งฟังเสียงไซเรน เสียงมันดังไปหมดทุกที่เลย...พอฉันกลับมาถึงบ้าน ฉันเห็นรถตำรวจ ฉันเลยเดินเข้าไป...และฉันก็เห็นตำรวจกำลังกดพ้องลงที่พื้นเพื่อห้ามเขาไว้ เพราะเขากำลังโมโหมากและจะออกไปฆ่าไอ้ผู้ชายคนนั้น คนที่เขา..แล้วฉันก็บอกฉันว่าเกิดอะไรขึ้น และเธอ..เธอยังไม่ตาย ฉันไม่มีวันลืมเลยว่ามัน สีน้หน้าของพ่อเขาเป็นยังไง แม่ตัวสั้นไปทั้งตัว ไม่มีใคร...ไม่มีใครเหมือนเดิมอีก

เลยหลังจากวันนั้น.....ในวันที่ตำรวจจับผู้ชายคนนั้นได้ เขาพาผู้ชายคนนั้นไปที่ศาล ดันก็ไป
 ดันไปด้วยความกลัว ดันคิดว่าเขาจะเล่าอะไรเกี่ยวกับฉัน แต่ไม่เลย...เขาไม่ได้พูดถึงฉัน แล้ว
 ดันก็เห็นทนายพวกนั้นคะ โทษใส่เธอ ... แล้วพ่อก็พูดใส่ฉันหลายครั้งมากๆ เกี่ยวกับเรื่องทุก
 อย่างที่เกิดขึ้น ช้าแล้วช้าเล่า ว่าถ้าเกิดเขามีชีวิตที่ดีกว่านี้ มีงานที่มั่นคง ชีวิตของพวกเขาคงดีกว่า
 นี้ เธอคงไม่ต้องเจอเรื่องแบบนี้ ถ้าเรามีเงินมากพอเขาคงจ้างทนายที่ดีกว่านี้ให้เธอได้ แครอล..
 ดันขอโทษ..ฉันเสียใจ...ฉันไม่สามารถทำอะไรได้เลยหลังจากนั้น ดันไม่รู้ ดันแค่คิดว่าถ้าฉัน
 เมาเหล้าทุกสิ่งทุกอย่างในหัวฉันมันจะหายไป

แครอล

บ็อบบี้...

บ็อบบี้

หลังจากนั้น ทุกคืนพ่อมักจะพูดกับฉันตลอด เกี่ยวกับลูกสาวที่เขาภูมิใจ..

แครอล

ไม่..บ็อบบี้..มองฉัน

บ็อบบี้

ฉันจำพ่อทั้งเป็น แล้วฉันก็ทำลายเธอ

แครอล

ไม่!! หยุด!!

บ็อบบี้

ฉันแม่ง...

แครอล

ไม่!! นายไม่ได้ทำนะ

บ็อบบี้

ฉันขอโทษ..ฉัน..

แครอล

นายทำดีที่สุดแล้ว นายทำดีมากแล้วนะ..

ภาคผนวก ข บทละครเรื่อง กว่าจะถึง...สองพี่น้อง



บท : กว่าจะถึงสองพี่น้อง

(เสียงโทรศัพท์จูนโทรหาเจ)

เจ : โทล

จูน : ฮัลโหล ได้ยินปะ ?

เจ : มีอะไร

จูน : อยู่ไหนอะ

เจ : อยู่บ้าน ทำไม

จูน : เดี่ยวจะไปรับอะ

เจ : รับไปไหน

จูน : ไปหาพ่อไง ไปแต่งตัวได้แล้วไป

เจ : ไม่ไป

จูน : ทำไมไม่ไป

(เจียบ)

จูน : ห๊ะ ? นี่ทำอะไรอยู่เนี่ย

เจ : อะไร

จูน : ทำอะไรอยู่

เจ : นั่งเล่นอยู่

จูน : แล้วทำไมไม่เปิดกล้อง ถ้ามจริงทำอะไรอยู่วะ

เจ : อะไรของมึง

จูน : กูถามว่ามึงทำอะไร มึงก็ตอบมาตรงๆดิ

เจ : ก็พูดไปอยู่เมื่อกี้ มึงไม่ได้ยินไง

จูน : มึงเล่นยาอีกแล้วใช่ปะ ?

เจ : เห็น อะไรของมึง

จูน : ไม่นั้นมึงก็เปิดกล้องมาดิ มึงจะกลัวอะไร

เจ : อะไรของมึง

จูน : ถืออะไรอะ

เจ : มึงเห็นเป็นเห็นอะไรอะ

จูน : ทำอะไรมีดๆบ่าปะ

เจ : มึงจะยุ่งอะไรกับกู

จูน : ไปแต่งตัวได้แล้ว ประมาณชั่วโมงนึงจะไปรับ

เจ : กูบอกกูไม่ไป

จูน : แล้วทำไมไม่ไปละ มีปัญหาอะไร

เจ : กูไม่ว่าง เคปะ?

จูน : ว่างทำอะไร ห๊ะ ตั้งกล้องตีๆได้ปะ ว่างไปไหน

เจ : ทำงาน

จูน : งานหรอ มึงทำงานด้วยอ้อ งานอะไร

เจ : มึงเลิกยุ่งกับกูได้ปะวะ

จูน : ไม่นั้นมึงก็ไปลาเค้า

เจ : มันลาไม่ได้ อะไรของมึงเนี่ย

จูน : แล้วทำไมจะลาไม่ได้ มึงก็บอกเค้าไปดิว่าพ่อมึงป่วยอะ

เจ : มึงไม่ต้องยุ่งกับกูโอเคปะ ?

จุน : ไม่งั้นมึงก็เอาเบอร์เค้ามาเดี๋ยวกูคุยเอง เอาเบอร์เค้ามา

เจ : เห้ย มึงไม่ต้องยุ่งเว้ย โอเคปะ

จุน : มึงก็ช่วยจัดการตัวเองได้ปะ นี้นวันสุดท้ายละนะเว้ย

เจ : อะไร สุดท้ายอะไรของมึง

จุน : หมอจะถอดเครื่องช่วยหายใจพ่อวันนี้แล้ว

เจ : เดียว ถอดทำไม

จุน : ก็พ่อเค้าไม่ไหวแล้วไง

เจ : ไม่ไหวคือเหี้ยไรวะ

จุน : ไม่ไหวคือ เค้าไม่รู้รู้อะไรแล้ว มึงเคยไปเยี่ยมเค้าบ้างมั๊ย มึงเคยไปหาเค้าบ้างปะ ? มึงรู้บ้างมั๊ย

เจ : แล้วมันถึงขั้นต้องถอดเลยอ้อ มันไม่มีวิธีอื่นเลยหรอ

จุน : วิธีอื่นมันมีเว้ย แต่ค่าใช้จ่ายมันสูงมากอะ ต้องย้ายพอมารุงเทพไง

เจ : มึงก็ย้ายไปดิ แล้วคนทั้งบ้านรวมตังกันช่วยไม่ได้ไง

จุน : แล้วมึงคิดว่ากูไม่คิด มึงคิดว่ากูไม่ทำอ้อ

เจ : ทำไม มันแพงมากอ้อ

จุน : อี๊กกกแสน มึงมีปะละ ถ้ามีมึงก็หามาเลย มันไม่ใช่พวกกูไม่อยากจะช่วยเว้ย

(เงิบ)

จุน : กูว่าพ่อเค้าอยากเจอมึงอะ มึงไปหาเค้าเหอะ เดี๋ยวกูไปรับนะ

เจ : กูไม่ไป

จุน : มึงช่วยมีเหตุผลหน่อยได้ปะ

เจ : มึงไม่ต้องยุ่งกับกูเว้ยโอเคปะ

จุน : ห๊ะ เลิกยุ่งอะไร กูไม่เข้าใจ นี่พ่อมึงนะเว้ย มึงจะไม่สนใจเค้าเลยหรอ

เจ : มึงเลิกยุ่งกับกูโอเคปะ ?

(เงว้างสาย)

(เสียงโทรศัพท์จุนโทรหาเจ)

(แชทไลน์ของเจ)

เจ : โทรอะไรนักรหนาวะ

จุน : โทรไปตั้งหลายรอบ ทำไมไม่รับสาย

จุน : นี่ทำอะไรเนี่ย ได้ยินปะ ?

เจ : เออ

จุน : ไม่ไปทำงานละอ้อ

เจ : เออ เลื่อนไปตอนดึกนูน

จุน : แบบนี้ก็ไปหาพ่อได้แล้วอะดิ ไข่ปะ ?

เจ : มึงอยู่ไหนอะ

จุน : อยู่ป้อมอะ อีกครึ่งชั่วโมงน่าจะถึงแล้วอะ

(เงียบ)

จุน : เมื่อกี้แจนมันโทรมาหากูอะ มันบอกว่าหม้ออาจจะเลื่อนวันถอดเครื่องช่วยหายใจออกไปก่อน แต่ก็อาจจะเร็วๆนี้ กูว่ามึงน่าจะไปหาพ่อนะ

เจ : ก็กูบอกแล้วว่ากูไม่ว่าง

จุน : ไม่งั้นมึงก็คิดว่ามึงไปหาแม่ก็ได้เว้ย แจนบอกว่าแม่ร้องไห้หนักมากเลย

เจ : เดี่ยวกว้างๆไปของกูโอเคปะ

จุน : ถ้ามจริงเหอะ มึงเป็นไรวะ

เจ : ใครเป็นอะไร

จุน : มึงอะเป็นไร

เจ : ไม่ได้เป็นอะไรเว้ย

จุน : แต่ก่อนมึงไม่ได้เป็นแบบนี้เว้ย

เจ : แบบไหนมึงอีก

จุน : แบบที่ไม่สนใจอะไรเลยอะ แต่ก่อนแค่พ่อขาเจ็บมึงก็ร้องไห้จะเป็นจะตายแล้วอะ จำได้ปะ ?

เจ : โอเชี่ย เลิกพูดเรื่องพ่อได้ปะวะ

จุน : นั่นก็อย่าว่าแต่พ่อเลย แค่กูโดนแม่ตี มึงก็เข้ามาห้ามละ ที่มึงปลักแม่อะ จำได้ใช่ไหม ?

เจ : เออ

(เสียบ)

จุน : แต่ก่อนมึงกับกุนิทนกันมากเลยนะเว้ย มีอะไรมึงก็บอกกูตลอดอะ แต่ตอนนี้มึงบอกกูได้ปะว่ามึงเป็นอะไร

เจ : กูไม่ได้เป็นอะไรเว้ย อะไรของมึงนักหนาอะ

จุน : เจ กูพูดดีๆกับมึงอยู่นะเว้ย เราคุยกันดีๆได้ปะ ?

เจ : มึงมาคนเดียวไง ?

จุน : เดี่ยวกูจะออกจากป้อมแล้วอะ มึงแตกอะไรแล้วยัง ?

เจ : อื้อ

จุน : ไม่หิวอ้อ

เจ : เออ หิว

จูน : ที่ปั๊มมีโทรศัพท์ฉุกเฉินอะ ไม่งั้นเดี๋ยวกูซื้อเข้าไปให้

เจ : ไม่เอา

จูน : แต่ก่อนชอบแตกไม่ใช่ไง

เจ : กูเลิกแตกไปนานแล้ว

จูน : เค

เจ : มึงขับรถล่องไง

จูน : ก็พอได้อยู่อะ

เจ : พี่มึงละ ? ไม่ให้พี่มึงขับให้ละ

จูน : คำไม่ว่าง ติดธุระเลยมาไม่ได้อะ

จูน : สตีกเกอร์ข้างหลังยังไม่เอาออกอีกอ้อ

เจ : ห๊ะ

จูน : สตีกเกอร์ของกูอะ ยังไม่เอาออกอีกหรอ

เจ : เออ เยอะตายท่าขนาดนี้ใครมันจะเอาออกหมด

จูน : เดี่ยวมึงพาสาวมาบ้านเค้าก็บอกว่ามึงปัญญาอ่อนหรอก ผู้ชายเหี้ยไรติดสตีกเกอร์เต็มห้องเลย

เจ : สาวไหนมึงอีก

จูน : แอปนะ

(เลียวรถ)

จูน : ก็แฟนมึงไง

เจ : ใคร

จูน : ก็คนที่ผมสั้นๆ ไม่ใช่แฟนมึงอ้อ

เจ : ก็ใครละ กูจำไม่ได้

จูน : ก็คนผมสั้นๆแล้วก็อวบๆอะ ที่มึงพาไปงานแต่งงานอะ

เจ : งานแต่งงาน ?

จูน : เออ

เจ : กูว่าไม่เคยไปงานแต่งงานนะ

จูน : มึงไปงานแต่งงาน

เจ : หอวะ กูจำไม่เห็นได้เลย

จูน : ก็ที่มึงไปต่อหน้าผัวไอ้เจนนะ จำได้ยัง ?

เจ : กูเนี่ยนะ

จูน : จะดูคลิบปะละ เดี่ยวกูส่งไปให้

เจ : มึงจำผิดคนแล้ว

จูน : หรอ ก็มึงคนเดียวปะที่ใส่สูทสีน้ำเงินอะ กูคิดว่าใครกันวะอีก แต่งตัวเหี้ยอะไร

เจ : มึงพูดนี้ไม่ดูตัวเองเลยเนอะ

จูน : ทำไม

เจ : งานแต่งงาน มึงจำไม่ได้รีไรง คนเหี้ยอะไรทำทรงผมเพ็งหมาแหงนขนาดนั้น

จูน : กูก็ได้ขนาดนั้นปะ ผมกูใครเค้าก็ทำกันปะ

เจ : หรอ กูเห็นคนทั้งงานมองมึงคนเดียว เสือกใส่ชุดแดงมาอีก

จูน : ใครๆเค้าก็ใส่ชุดแดง ก็ตีมันสีแดงปะละ ?

เจ : เออ ๆ ช่างแม่งเหอะ

เจ : กูจำไม่เห็นได้เลยว่ากูไปงานแต่งงาน

จูน : มิ่งไปงานแต่งงานเว้ย

เจ : กูว่าไม่อะ

จูน : มิ่งไป

เจ : กูไม่ได้ไป

จูน : ที่มิ่งไม่ไปอะ งานแต่งงานกูตั้งหาก

จูน : วันนั้นกูส่งข้อความไปหามิ่งอะ มิ่งไม่เห็นหรือ

เจ : งานแต่งงานกูก็ไม่ได้ไปเหมือนกัน

จูน : อันนั้นก็ไม่มีใครไปปะ

เจ : เออ แม่ไปปาว กูยังไม่รู้เลย

จูน : วันนั้นกูส่งข้อความไปหามิ่งอะ

เจ : คนที่กูพาไปซื้อหมิวจำได้ละ

จูน : เจ กูบอกว่ามิ่งไม่เห็นข้อความกู

เจ : ที่มิ่งโทรมามิ่งโทรมาทำไม

จูน : กูแค่อยากคุยกับมิ่งให้เข้าใจอะว่ามิ่งเป็นอะไร

เจ : กูไม่ได้เป็นอะไรโอเคปะ ?

จูน : ไม่เว้ย ปกติมิ่งไม่ได้เป็นแบบนี้เว้ย

เจ : มิ่งจะพูดหยาบไรกันแน่

จูน : กูอยากรู้ว่ามิ่งโกรธอะไรกูอะ มิ่งบอกกูได้มัยอะ

เจ : กูไม่ได้เป็นอะไรเว้ย

จูน : ไม่ มิ่งเป็นเว้ย เพราะอยู่ดีๆมิ่งก็เมินกูไง

เจ : เหยี่ย มึงไม่ต้องมายุ่งกับกูได้ปะวะ ?

จุน : จะไม่ให้กูยุ่งกับมึงได้ยังไงวะ

จุน : มึงอายุໃးปะ ?

เจ : อายุอะไร

จุน : อายุที่กูเป็นพี่มึงไจ

เจ : เหยี่ย มันไม่เกี่ยวเว้ย อะไรของมึงเนี่ย

จุน : มันจะไม่เกี่ยวได้ไจ มึงตอบแค่ว่ามึงอายุໃးมัย

เจ : อะไรวะ อะไรของมึงเนี่ย

จุน : กูไม่ได้บอกว่ามึงเป็นเหยี่ยอะไร กูแค่ถามว่ามึงอายุໃးมัย มึงก็ตอบกูมาดิ

เจ : มึงเลิกยุ่งกับกูโอเคปะอีเหยี่ย

จุน : มึงรังเกียจที่กูโดนข่มขืนໃးปะ ?

เจ : เหยี่ย มึงเลิกพูดได้ปะวะ

จุน : มึงรังเกียจที่กูโดนข่มขืนໃးมัย ?

เจ : มึงเลิกพูดได้ปะ

จุน : มึงบอกให้กูเลิกพูดอยู่นั้นอะ มึงรู้ปะว่ากูต้องผ่านมันมาคนเดียวอะ มึงคิดว่ากูอยากให้อยู่ข้างๆกูปะ แต่มึงกลับไม่สนใจเหยี่ยอะไรกูเลยอะ มึงบอกกูได้ปะ ว่ากูผิดอะไรอะ มึงบอกกูได้ปะ

จุน : มึงจะไม่คุยกับกูจริงๆໃးปะ

จุน : งั้นต่อไปนี้กูไม่มาเจอกับมึงแล้วก็ได้เว้ย แต่กูขออย่างเดียวได้ปะ มึงไปหาพ่อได้ปะวะ? มึงทำให้ครอบครัวของเราเหมือนครอบครัวปกติคนอื่นเค้าอะ กูไม่ไปก็ได้เว้ย ถ้ามึงไม่ยอมเจอหน้ากูอะ ได้ปะวะ

(จุนเห็นข้อความเงินออก)

จุน : เจ..เจ มึงได้เอาเงินพ่อไปใช้ปะ

เจ : เงินไหน

จุน : เงินในบัญชีพ่อ มึงเอาไปใช้ปะ ?

เจ : มึงรู้ได้ไง

จุน : พ่อผูกไว้กับบัญชีกูอะ มึงเอาไปใช้อ้อ ห๊ะ? ได้ยินกูปะเนี่ย

เจ : เออ

จุน : มึงเอาไปทำอะไรอะ ห๊ะ เจมึงเอาไปทำอะไร เจ

เจ : กูเอาไปใช้หนี้ โอเคปะ ?

จุน : หนี้อะไร มึงเป็นหนี้้อ

เจ : มันเรื่องของกูเว้ย โอเคปะ

จุน : ไม่ มึงบอกกูได้เว้ย ไม่งั้นกูช่วยมึงไง มึงเป็นหนี้อะไรมึงบอกกูได้เว้ย มึงมีปัญหาหรือ ห๊ะ ?

เจ : กูติดพนันบอลโอเคมัย ?

จุน : แล้วมึงเอาเงินพ่อมาใช้อ้อ

เจ : มันเรื่องของกูเว้ย มึงไม่ต้องมายุ่งได้ปะ

จุน : เรื่องของมึงอะไร นี่เงินพ่อนะเว้ย มึงฟังที่กูพูดปะเนี่ย กูบอกว่านี้เงินพ่อมึงนะเว้ย มึงไม่รู้หรือว่าพ่อมึงป่วย อยู่อะ มึงเอาเงินไปใช้อ้อ ห๊ะ

เจ : จุน จุนมึงฟังกุก่อน โอเคปะ

จุน : มึงจะให้กูใจเย็นอะไรอะ มึงรู้ปะ ว่ากูก็ไม่ได้อยากมาคุยกับมึงเลยเว้ย แต่ทุกคนคิดว่ากูคุยกับมึงได้ และจริงๆ กูคิดว่ามึงจะเข้าใจในสิ่งที่กูพูดบ้าง แต่มึงไม่เข้าใจเหี้ยอะไรเลยอะ แล้วถ้ามึงไม่อยากจะคุยกับกูก็เรื่องของมึง แล้วถ้ามึงไม่อยากจะไปหาพ่อที่เค้าจะตายก็เรื่องของมึงแล้วกันเว้ย

(วางสาย)

(เจโทรหาจูน)

(เจแชทไลน์หาจูน)

เจ : จูน จูน ได้ยินปะเนี่ย

จูน : มีไรก็ว่ามา

เจ : จูนคือ มึงฟังกูก่อนนะเว้ย ไอเรื่องเงินอะ คือกู กูพลาดเองเว้ยโอเคปะ กูอยากช่วยพ่อเว้ย แต่กูไม่รู้ว่าจะต้องทำ
ยังไง กุคิดวิธีนี้มันหาเงินเร็วที่สุดอะ จูน กูขอโทษเว้ย

จูน : มึงอยากช่วยพ่อหรือ มึงเป็นห่วงพ่อหรือ แต่มึงไม่คิดจะไปหาเค้าเนี่ยนะ

เจ : กูไม่กล้าโอเคปะ ? ที่พ่อเป็นแบบนี้เพราะกูโอเคปะ ? มันเป็นเพราะกู

จูน : มึงจะพูดแค่นี้ใช้มัย ? ไม่งั้นกูวางแล้วนะ

เจ : จูน ทุกอย่างมันเป็นเพราะกูโอเคปะ ? ทั้งเรื่องพ่อ ทั้งเรื่องมึงอะ

จูน : มึงพูดไรอะ กูถามว่ามึงพูดอะไร

เจ : วันนั้นมันมาที่บ้าน มันมาถามว่าพ่ออยู่บ้านรึป่าว แต่ตอนนั้นมันมีแค่มึงกับกู กูก็เลยบอกว่าพ่อไม่อยู่ แม่ก็เลย
รอ แต่อยู่ดีๆมันก็ให้กูไปซื้อของให้แม่แต่ตอนนั้นกูก็ไม่กล้าไป เพราะกูไม่อยากให้มึงอยู่บ้านคนเดียว มันก็เลย
บอกว่าเดี๋ยวมันจะเฝ้าบ้านให้ มันก็ให้ตั้งกูมาอะ แล้วมันก็บอกให้กูไปซื้ออะไรที่กูอยากกิน ตอนนั้นกูโครตดีใจ
เลยอะ เพราะแม่ให้โครตเยอะอะ กูก็เลยให้แม่เข้าไปในบ้าน แล้วกูก็รีบวิ่งไปซื้อเคเอฟซีเพื่อมากินกับมึงอะ แต่
พอกูกลับมาถึงบ้าน ช่างในแม่ละไปหมดอะ แล้วพอกูเดินเข้าไปกูก็เห็นมึง กูเห็นมึงนอนอยู่ แล้วกูวิ่งออกมาอะ กู
วิ่งออกมา กูกลัวมากเลยอะ จูนกูขอโทษ ถ้าตอนนั้นกูอยู่กับมึงมันคงไม่เป็นแบบนี้ กูขอโทษเว้ย กูขอโทษเว้ยจูน

จูน : เจ..เจ

เจ : ถ้าตอนนั้นบ้านเรามีตัง บ้านเราคงไม่เป็นแบบนี้

จูน : ไม่เจ มึงไม่ได้ผิดเว้ย ทำไมมึงไม่เคยเล่าให้กูฟังอะ

เจ : กูไม่กล้า กูกลัว

จูน : มึงไม่ต้องกลัวเลยเว้ย มึงไม่ได้ผิดเว้ยเจ

เจ : กูขอโทษ

จูน : มันผ่านมาแล้วเว้ยมึง ไม่เป็นไรแล้วนะเว้ย กูไม่เคยโทษมึงเลยเว้ยเจ มึงไม่ต้องโทษตัวเองเว้ย ไม่ต้องร้องไห้
แล้วนะ

จูน : เจ นี้ (หยิบเคเอฟซี) เดียวกูเอาไปให้กินโอเคมัย ?

เจ : อ้อ

จูน : มึงไม่ต้องร้องไห้แล้วนะ เนี่ย กูอยู่ตรงนี่แล้ว เดียวจะเลี้ยวเข้าสองพี่น้องแล้ว

เจ : อ้อ

จูน : ไม่เป็นไรนะ เดียวพี่ไปหานะ ไปหาได้ใช่ปะ

เจ : อ้อ รีบมาละกัน

จูน : งั้นไปแล้วนะ

(จูนขับรถ)

จูน : ไม่วางสายละ

เจ : มึงขับรถก่อนเหอะ เดียวก็ไปชนเหี้ยไรอีก เดียวอยู่เป็นเพื่อน

(จูนเปิดเพลง)

จูน : จะนั่งอยู่เฉยๆไม่ทำอะไรหน่อยง

เจ : เออ ได้ยิน

จูน : จะกินมัย KFC อะ ?

เจ : มึงเอามาก่อนเถอะ



ภาคผนวก ค เอกสารการประชาสัมพันธ์



กว่าจะถึง... ^๒
สองพี่น้อง



19 ธันวาคม 2021

ผ่านโลกพินชมเทศกาล หิวแสม
คณะศิลปกรรมศาสตร์
สาขาวิชาศิลปปะการแสดม



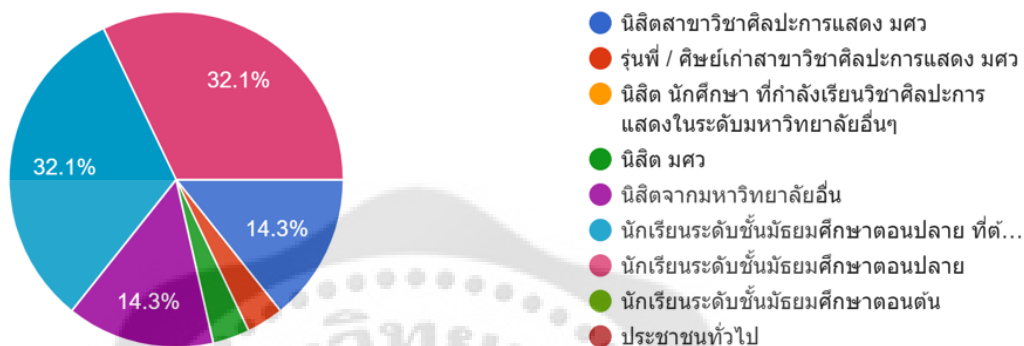


วันอาทิตย์ที่ 19 ธันวาคม 2564

จำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม 28 คน

สถานภาพ

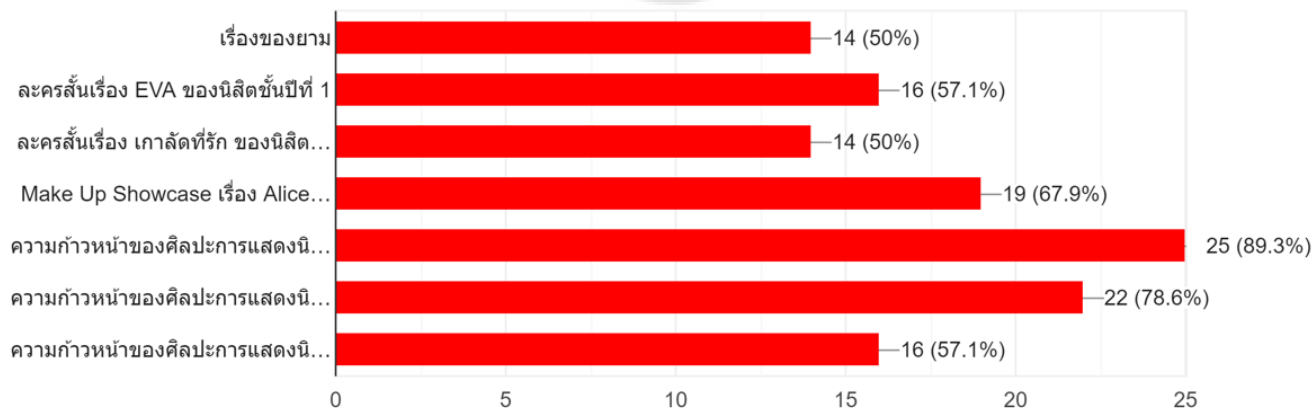
28 responses



สถานภาพ	จำนวนคน / ผู้ตอบแบบสอบถาม
นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่ต้องการสอบเข้าสาขาวิชาศิลปะการแสดง มศว	9 / 28
นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (ทั่วไป)	9 / 28
นิสิตสาขาวิชาศิลปะการแสดง มศว	4 / 28
นักศึกษาจากมหาวิทยาลัยอื่นๆ	4 / 28

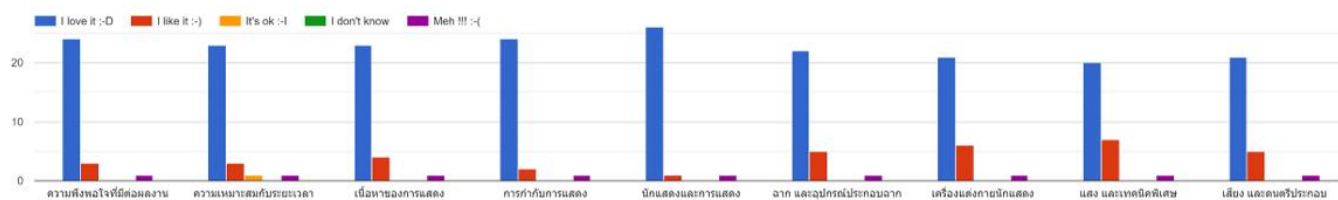
ในรอบการแสดงวันอาทิตย์ที่ 19 ธันวาคม 2564 ท่านชื่นชอบกิจกรรมการแสดงเรื่องใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

28 responses



ศิลปะการแสดงนิพนธ์เรื่อง กว่าจะถึง ... สองพี่น้อง

ความก้าวหน้าของศิลปะการแสดงนิพนธ์เรื่อง กว่าจะถึง ... สองพี่น้อง



ศิลปะการแสดงนิพนธ์ เรื่อง	ความพึงพอใจ (จำนวนผู้ชมที่พึงพอใจ / จำนวนผู้ชมที่ทำแบบสอบถาม)
กว่าจะถึง 2 พี่น้อง	25 / 28
คิวต่อไป	22 / 28
มินนาภิรมย์ต่างดาว	16 / 28

หัวข้อ	ความพึงพอใจ (จำนวนคน / ผู้ทำแบบสอบถาม)				
	I love it	I like it	It's ok	I don't know	Meh
ความพึงพอใจที่มีต่อผลงาน	24	3	0	0	1
ความเหมาะสมกับระยะเวลา	23	3	1	0	1
เนื้อหาของการแสดง	23	4	0	0	1
การกำกับการแสดง	24	2	0	0	1
นักแสดงและการแสดง	26	1	0	0	1
ฉาก / อุปกรณ์ประกอบฉาก	22	5	0	0	1
เครื่องแต่งกายนักแสดง	21	6	0	0	1
แสง และเทคนิคพิเศษ	20	7	0	0	1
เสียง และดนตรีประกอบ	21	5	0	0	1

ภาคผนวก จ ลิงค์ศิลปะการแสดงนิพนธ์ เรื่อง กว่าจะถึง...สองพี่น้อง



https://youtu.be/LPuUNSi_uE



