



โครงการศึกษากระบวนการผลิตละครเวที
เรื่อง บทเรียน?

นางสาวณัฐชยา	สุวรรณจินดา
นางสาวชญรดา	พลายแดง
นางสาวปอรรชต์	น้อมประดิษฐ์
นายปิยวัฒน์	ตรีพลอักษร
นางสาวกัญญาดา	พุ่มพงษ์
นางสาวอรณัฐ	วาณิชกุลนันท์
นางสาวนิสากร	โชติมาธุสร
นางสาวนัทธ์ชนัน	เสถียร
นายรัชชานนท์	โคตรมณี

สาขาศิลปะการแสดง
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



โครงการศึกษากระบวนการผลิตละครเวที
เรื่อง บทเรียน?

นางสาวณัฐชยา	สุวรรณจินดา
นางสาวธัญรดา	พลายแดง
นางสาวปอรรชต์	นันทประดิษฐ์
นายปิยวัฒน์	ตรีพลอักษร
นางสาวกัญญาดา	พุ่มพวงษ์
นางสาวอรณัฐ	วาณิชกุลนันท์
นางสาวนิสากร	โชติมาธูสร
นางสาวนัทธ์ชนัน	เสถียร
นายรัชชานนท์	โคตรมณี

ศิลปะการแสดงนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต

สาขาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ศิลปะการแสดงนิพนธ์
โครงการศึกษากระบวนการผลิตละครเวที
เรื่อง บทเรียน?
ของ

นางสาวณัฐชยา	สุวรรณจินดา	รหัสประจำตัว	63110010227
นางสาวธัญรดา	พลายแดง	รหัสประจำตัว	63110010229
นางสาวปอรัชต์	น้อมประดิษฐ์	รหัสประจำตัว	63110010234
นายปิยวัฒน์	ตรีพลอักษร	รหัสประจำตัว	63110010236
นางสาวกัญญาดา	พุ่มพงษ์	รหัสประจำตัว	63110010239
นางสาวอรณัฐ	วาณิชกุลนันท์	รหัสประจำตัว	63110010248
นางสาวนัทธ์ชนัน	เสถียร	รหัสประจำตัว	63110010269
นางสาวนิสากร	โชติมาธูสร	รหัสประจำตัว	63110010270
นายรัชชานนท์	โคตรมณี	รหัสประจำตัว	63110010278

ศิลปะการแสดงนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต
สาขาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

.....

หัวหน้าสาขาวิชาการศิลปะการแสดง
(อาจารย์ ดร. เศรษฐ์ศิริ นรินทร)

.....

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปะการแสดงนิพนธ์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พันธุ์ชนะ สุนทรพิพิธ)

สารบัญ

หน้า

บทที่ 1 บทนำ	1
1 ภูมิหลัง/ความเป็นมาและความสำคัญ	1
2 วัตถุประสงค์	2
3 ขอบเขตการศึกษาค้นคว้า	2
4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
บทที่ 2 ข้อมูลสัมพัทธ์	4
1 ข้อมูลสัมพัทธ์ด้านการกำกับการแสดง	4
2 ข้อมูลสัมพัทธ์ด้านการแสดง	7
3 ข้อมูลสัมพัทธ์ด้านการออกแบบฉาก	12
4 ข้อมูลสัมพัทธ์ด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก	15
5 ข้อมูลสัมพัทธ์ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย	17
6 ข้อมูลสัมพัทธ์ด้านการออกแบบแสงเพื่อการแสดง	20
7 ข้อมูลสัมพัทธ์ด้านการออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดียเพื่อการแสดง	21
บทที่ 3 พัฒนาและสร้างสรรค์ตัวละคร	24
1 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการกำกับการแสดง	24
2 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดง	37
3 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบฉาก	47
4 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก	63
5 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย	79
6 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบแสงเพื่อการแสดง	95
7 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดียเพื่อการแสดง	103
บทที่ 4 สรุปผลจากการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงาน	115
1 สรุปผลการศึกษาระบบการทำงานของการสร้างสรรค์ผลงานด้านการกำกับ	115
2 สรุปผลการศึกษาระบบการทำงานของการสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดง	115
3 สรุปผลการศึกษาระบบการทำงานของการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบฉากเพื่อการแสดง	117
4 สรุปผลการศึกษาระบบการทำงานของการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากเพื่อการแสดง	118
5 สรุปผลการศึกษาระบบการทำงานของการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย	118
6 สรุปผลการศึกษาระบบการทำงานของการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบแสงเพื่อการแสดง	119
7 สรุปผลการศึกษาระบบการทำงานของการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดียเพื่อการแสดง	119
บรรณานุกรม	123
ภาคผนวก	126
ภาคผนวก ก บทละครเวทีเรื่อง The Lesson บทเรียน?	126
ภาคผนวก ข เอกสารการประชาสัมพันธ์	171
ภาคผนวก ค ประมวลภาพเบื้องหลังการแสดง	178
ภาคผนวก ง ประมวลภาพวันแสดงจริง	185

สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 : Eugene Ionesco	4
ภาพที่ 2 : ผู้กำกับ นักแสดง และทีมออกแบบ ในละครเวทีเรื่อง บทเรียน?	29
ภาพที่ 3 : กิจกรรมการอ่านบทพร้อมกันครั้งแรก	29
ภาพที่ 4 : การซ้อมแบบวางบทซ้อม	30
ภาพที่ 5 : การซ้อมเทคนิคฉาก	30
ภาพที่ 6 : การซ้อมเทคนิคอุปกรณ์ประกอบฉาก	31
ภาพที่ 7 : การซ้อมเทคนิคเครื่องแต่งกาย	31
ภาพที่ 8 : การซ้อมเทคนิคแสง เสียงและสื่อมัลติมีเดีย	31
ภาพที่ 9 : การส่งความคืบหน้า 30% วันที่ 28 กันยายน 2566	33
ภาพที่ 10 : Workshop ตัวละคร	34
ภาพที่ 11 : ปลั๊กผิ การส่งความคืบหน้า 50% วันที่ 27 ตุลาคม 2566	35
ภาพที่ 12 : การส่งความคืบหน้า 70% วันที่ 7 ธันวาคม 2566	35
ภาพที่ 13 : การส่งความคืบหน้า 100% วันที่ 7 กุมภาพันธ์ 2567	36
ภาพที่ 14 : Ref ภาพรวมของทั้งเรื่อง	48
ภาพที่ 15 : Ref ห้องทำงานของศาสตราจารย์	48
ภาพที่ 16 : Ref ฟังก์ชันของบ้าน	48
ภาพที่ 17 : ภาพอ้างอิง ห้องทำงานของศาสตราจารย์	49
ภาพที่ 18 : themeและkeyword	49
ภาพที่ 19 : ภาพรีเสิร์ชบ้านภายนอก(1)	50
ภาพที่ 20 : ภาพรีเสิร์ชบ้านภายนอก(2)	50
ภาพที่ 21 : ภาพรีเสิร์ชบ้านภายใน	51
ภาพที่ 22 : รีเสิร์ช	52
ภาพที่ 23 : แปลนบ้าน	52
ภาพที่ 24 : ภาพบนเวที	53
ภาพที่ 25 : ภาพร่างบ้านศาสตราจารย์(1)	53
ภาพที่ 26 : ภาพร่างบ้านศาสตราจารย์ (2)	54
ภาพที่ 27 : ภาพร่างบ้านศาสตราจารย์ (3)	54
ภาพที่ 28 : inspirational	55
ภาพที่ 29 : keyword	55
ภาพที่ 30 : keyword	56
ภาพที่ 31 : keyword	56
ภาพที่ 32 : การจำลองภาพบนเวที	57
ภาพที่ 33 : โมเดลจำลองบ้านศาสตราจารย์(1)	58
ภาพที่ 34 : โมเดลจำลองบ้านศาสตราจารย์(2)	59
ภาพที่ 35 : ภาพโมเดลมุมTOPจำลองบ้านศาสตราจารย์	59
ภาพที่ 36 : ผ้าจำลองผนังบ้านศาสตราจารย์	60
ภาพที่ 37 : ภาพก่อนวันแสดงจริง (1)	60
ภาพที่ 38 : ภาพก่อนวันแสดงจริง (2)	61
ภาพที่ 39 : ภาพก่อนวันแสดงจริง (3)	61

สารบัญรูปภาพ(ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 40 : ภาพวันแสดงจริง (1)	62
ภาพที่ 41 : ภาพวันแสดงจริง (2)	62
ภาพที่ 42 : ภาพวันแสดงจริง (3)	62
ภาพที่ 43 : ภาพบ้านที่อ้างอิงเป็นบ้านศาสตราจารย์	64
ภาพที่ 44 : ภาพ Research เฟอร์นิเจอร์ภายในบ้าน	65
ภาพที่ 45 : ภาพสไลด์นำเสนอการทำอุปกรณ์ประกอบฉาก(1)	66
ภาพที่ 46 : ภาพสไลด์นำเสนอการทำอุปกรณ์ประกอบฉาก(2)	66
ภาพที่ 47 : ภาพสไลด์นำเสนอการทำอุปกรณ์ประกอบฉาก(3)	67
ภาพที่ 48 : ภาพสไลด์นำเสนอการทำอุปกรณ์ประกอบฉาก(4)	67
ภาพที่ 49 : ภาพสไลด์นำเสนอการทำอุปกรณ์ประกอบฉาก(5)	68
ภาพที่ 50 : ภาพก่อนส่ง 50%	68
ภาพที่ 51 : ภาพโมเดลจำลองห้องศาสตราจารย์	69
ภาพที่ 52 : ภาพโมเดลจำลองการเคลื่อนที่ของอุปกรณ์ประกอบฉาก	69
ภาพที่ 53 : ภาพสไลด์มัลติฟังก์ชันอุปกรณ์ประกอบฉากพร้อมบท(1)	70
ภาพที่ 54 : ภาพสไลด์มัลติฟังก์ชันอุปกรณ์ประกอบฉากพร้อมบท(2)	70
ภาพที่ 55 : ภาพสไลด์มัลติฟังก์ชันอุปกรณ์ประกอบฉากพร้อมบท(3)	71
ภาพที่ 56 : ภาพสไลด์มัลติฟังก์ชันอุปกรณ์ประกอบฉากพร้อมบท(4)	71
ภาพที่ 57 : ภาพการทำหนังสือ(1)	72
ภาพที่ 58 : ภาพการทำหนังสือ(2)	72
ภาพที่ 59 : ภาพการทำหนังสือ(3)	73
ภาพที่ 60 : ภาพการลองจัดวางหนังสือที่ทำเสร็จแล้ว	73
ภาพที่ 61 : ภาพการทำโต๊ะเรียน	74
ภาพที่ 62 : ภาพการทำสติกเกอร์โต๊ะเรียน	74
ภาพที่ 63 : ภาพการทำอุปกรณ์ประกอบฉาก	75
ภาพที่ 64 : ภาพการทำสีชั้นวาง	75
ภาพที่ 65 : ภาพการทำสีพื้นบ้านศาสตราจารย์(1)	76
ภาพที่ 66 : ภาพการทำสีพื้นบ้านศาสตราจารย์(2)	76
ภาพที่ 67 : ภาพการวางตำแหน่งหนังสือ	77
ภาพที่ 68 : ภาพการขนย้ายจัดวางอุปกรณ์ประกอบฉาก	77
ภาพที่ 69 : ภาพการรันเช็คมัลติฟังก์ชันก่อนแสดง	78
ภาพที่ 70 : ภาพการตรวจดูและซ่อมอุปกรณ์ที่พัง	78
ภาพที่ 71 : ภาพการลองมัลติฟังก์ชัน	79
ภาพที่ 72 : ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายศาสตราจารย์	81
ภาพที่ 73 : ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายนักเรียน	82
ภาพที่ 74 : ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายแม่บ้าน	82
ภาพที่ 75 : เครื่องแต่งกายในเทศกาลปล่อยผี(1)	84
ภาพที่ 76 : เครื่องแต่งกายในเทศกาลปล่อยผี(2)	85
ภาพที่ 77 : เครื่องแต่งกายในเทศกาลปล่อยผี(3)	86
ภาพที่ 78 : เครื่องแต่งกายในการส่งรอบ 70%	87

สารบัญรูปภาพ(ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 79 : ภาพสเก็ทเครื่องแต่งกาย	88
ภาพที่ 80 : เครื่องแต่งกายในการส่งรอบ 100%(1)	89
ภาพที่ 81 : เครื่องแต่งกายในการส่งรอบ 100%(2)	89
ภาพที่ 82 : ภาพอ้างอิงการแต่งหน้าทำผมศาสตราจารย์	90
ภาพที่ 83 : ภาพอ้างอิงการแต่งหน้าทำผมนักเรียน	91
ภาพที่ 84 : ภาพอ้างอิงการแต่งหน้าทำผมแม่บ้าน	92
ภาพที่ 85 : รอบการแสดงจริง(1)	93
ภาพที่ 86 : รอบการแสดงจริง(2)	93
ภาพที่ 87 : รอบการแสดงจริง(3)	94
ภาพที่ 88 : รอบการแสดงจริง(4)	94
ภาพที่ 89 : รอบการแสดงจริง(5)	95
ภาพที่ 90 : ตัวอย่างแสงละครสมจริง	96
ภาพที่ 91 : ตัวอย่างแสงละครแฟนตาซี	96
ภาพที่ 92 : การส่งความลับหน้า 30%	97
ภาพที่ 93 : ปลอ่ยผี การส่งความลับหน้า 50%	98
ภาพที่ 94 : การส่งความลับหน้า 70%	99
ภาพที่ 95 : การส่งความลับหน้า 100%	100
ภาพที่ 96 : ภาพช่วงก่อนการแสดงจริง	101
ภาพที่ 97 : ภาพวันแสดงจริง	102
ภาพที่ 98 : ตัวอย่างกระดาน(1)	103
ภาพที่ 99 : ตัวอย่างกระดาน(2)	104
ภาพที่ 100 : สไลด์นำเสนอสื่อมัลติมีเดีย	104
ภาพที่ 101 : สไลด์นำเสนอเสียง	105
ภาพที่ 102 : สไลด์การนำเสนอสื่อมัลติมีเดียภายในเรื่อง	106
ภาพที่ 103 : มีเดียขณะแสดงบนเวทีในเทศกาลปลอ่ยผี	107
ภาพที่ 104 : สไลด์การนำเสนอสื่อมัลติมีเดียภายในเรื่อง	108
ภาพที่ 105 : เสียงที่ใช้ในเทศกาลปลอ่ยผี	108
ภาพที่ 106 : ตัวอย่างสื่อมัลติมีเดียช่วงที่ 3 (70%)	109
ภาพที่ 107 : ตัวอย่างเสียงช่วงที่ 3 (70%)	109
ภาพที่ 108 : ตัวอย่างสื่อมัลติมีเดียช่วงที่ 4 (100%)	110
ภาพที่ 109 : การทำงานของผู้ออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดีย(1)	113
ภาพที่ 110 : การทำงานของผู้ออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดีย(2)	114
ภาพที่ 111 : ข้อเสนอแนะของผู้ชม	122

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 : ลักษณะเฉพาะของตัวละคร	27
ตารางที่ 2 : ตารางการวิเคราะห์โครงเรื่อง	33
ตารางที่ 3 : ตารางการเตรียมตัวของนักแสดง	37
ตารางที่ 4 : ตารางความสัมพันธ์ของตัวละครศาสตราจารย์	39
ตารางที่ 5 : ตารางความสัมพันธ์ของตัวละครนักเรียน	40
ตารางที่ 6 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไข	46
ตารางที่ 7 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไข	47
ตารางที่ 8 : การเทียบเคียงข้อมูลตัวละคร	80
ตารางที่ 9 : ตารางการสำรวจความพึงพอใจของผู้ชม	121



สารบัญแผนภูมิ

หน้า

แผนภูมิวงกลมที่ 1 : แผนภูมิการประเมินจากผู้ชม

120



บทที่ 1

บทนำ

1 ภูมิหลัง/ความเป็นมาและความสำคัญ

ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 ได้บอกไว้ว่า “การศึกษา” หมายรวมถึง กระบวนการเรียนรู้เพื่อ ความเจริญงอกงามของบุคคลและสังคมโดยการถ่ายทอดความรู้ การฝึก การอบรม การสืบสานทางวัฒนธรรม การ สร้างสรรค์จรดงความก้าวหน้าทางวิชาการ การสร้างองค์ความรู้อันเกิดจากการจัดสภาพแวดล้อม สังคม การเรียนรู้และ ปัจจัยเกื้อหนุนให้บุคคลเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2545: ออนไลน์) ซึ่ง การศึกษาก็จะถูกจำแนกแยกต่อมาว่าเป็นการศึกษาขั้นพื้นฐาน และการศึกษาตลอดชีวิต และเด็กไทยทุกคนจะต้องได้รับ การศึกษาขั้นพื้นฐานอย่างเท่าเทียมโดยอย่างน้อย 15 ปี

ในความเป็นจริงนั้นการศึกษาไม่ได้มีความเท่าเทียมกันอย่างที่ควรจะเป็นอันเนื่องมาจากฐานะของแต่ละครอบครัว การเข้าถึงการศึกษา ยกตัวอย่าง เด็กที่อยู่ในเมืองและมีฐานะดีสามารถที่จะเลือกที่จะเข้าศึกษาได้ดีกว่าเด็กที่อยู่นอก เมือง เด็กที่ฐานะไม่ดีมากก็จะถูกแยกไปอยู่ตาม โรงเรียนขนาดเล็ก ซึ่งไม่ได้หมายความว่าโรงเรียนขนาดเล็กจะคุณภาพไม่ดี แต่ด้วยในปัจจุบัน โรงเรียนถูกทำให้มองเป็นภาพธุรกิจขนาดย่อม ต้องแข่งขันกันเพื่อให้เป็นที่หนึ่งทางการศึกษา และทำให้ มีผู้ที่อยากเข้าเรียนในสถาบันของตนเป็นจำนวนมาก ๆ นั้นเห็นได้จากตอนรับสมัครเข้า ด้วยค่าสมัครที่สูงขึ้น ค่าเทอมที่ สูงขึ้น เป็นต้น ขณะเดียวกันมุมมองของสังคมในปัจจุบันความโด่งดังจากชื่อเสียงของสถาบันนั้น ๆ ก็เป็นสิ่งที่ทำให้มีผลต่อ การรับเข้าทำงานต่อในอนาคตด้วย ทำให้วิถีชีวิตของเด็กในยุคสมัยนี้อาจจะหลงลืมการใช้ชีวิตตามที่ควรจะเป็น เพราะต้อง ให้ความสำคัญกับการเรียนมากกว่าการใช้ชีวิตนอกห้องเรียน ส่วนหนึ่งเกิดจากการที่เด็กได้รับการปลูกฝังจากกลุ่มคนรุ่นพ่อ รุ่นแม่ว่า ให้ตั้งใจเรียน เรียนหนังสือให้เก่ง โตขึ้นจะได้เป็นเจ้าคนนายคน โตมาจะได้ไม่ลำบาก เมื่อจบจากระบบการศึกษา จะถูกส่งต่อเข้าสู่ระบบการทำงาน โดยอัตโนมัติ ขณะเดียวกันการพัฒนาของ AI หรือ ปัญญาประดิษฐ์ ถูกนำมาเข้ามาทำงาน แทนที่มนุษย์ในตำแหน่งต่าง ๆ ทำให้การทำงานของมนุษย์ลดน้อยลง ยกตัวอย่าง Delivery Robot หรือหุ่นยนต์เสิร์ฟอาหาร ที่ในร้านอาหารเริ่มนิยมนำเข้ามาใช้เพื่อให้บริการลูกค้าแทนพนักงานเสิร์ฟอย่างแพร่หลาย นั้นหมายความว่า นอกจากเรา จะต้องแข่งขันกันเอง เรายังจะต้องแข่งขันกับปัญญาประดิษฐ์อีกด้วย

ทางผู้ศึกษาเล็งเห็นสิ่งที่เกิดขึ้นทั้งหมดในประเด็นที่เกี่ยวกับการศึกษานี้ จึงอยากจะสะท้อนว่าการศึกษานี้ไม่ได้มีเพียง แค่การเรียนรู้จากตำราในห้องเรียนแต่เพียงอย่างเดียว ยังสามารถหาได้จากกิจกรรมในชุมชน การมีส่วนร่วมกับกิจกรรมต่าง ๆ ตามองค์กรทั้งของภาครัฐและภาคเอกชน เพื่อให้ตระหนักถึงการเรียนที่จะส่งผลให้เกิดความเข้าใจโดยการสร้างสมดุล และเตรียมความพร้อมในการใช้ชีวิตอย่างมีคุณภาพ เพราะในขณะที่เดียวกันหากมองมาทางด้านเทคโนโลยี ในปัจจุบัน เทคโนโลยีถูกพัฒนาอย่างก้าวกระโดดถ้าเทียบกับระบบการศึกษาในช่วงระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา ผู้คนสามารถคิดค้น เทคโนโลยีสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ เพื่ออำนวยความสะดวก ยกตัวอย่าง เทคโนโลยีเพื่อการย่นระยะเวลาการเดินทาง เช่น รถไฟฟ้า ไรคนขับรถไฟฟ้าสายสีทอง เป็นต้น แต่กลับกันการเรียนนั่งฟังครูสอนอยู่หน้าห้อง ซึ่งการมีครูสอนไม่ได้เป็นสิ่งที่ไม่ดี แต่ เป็นเรื่องของวิธีการที่ทำให้นักเรียนไม่สามารถจบมาแล้วใช้ชีวิตได้อย่างมีคุณภาพ หากเพราะการท่องจำไว้เพื่อการสอบ แต่ ไม่ได้สามารถคิดวิเคราะห์เพื่อการใช้งานได้ ทำให้ในปัจจุบันพบเจอปัญหาเกี่ยวกับเด็กมากมาย ทั้งการมีสมาธิที่สั้นลง ไม่ สามารถวิเคราะห์ตีความสิ่งต่าง ๆ ได้ นั่นเป็นสิ่งที่เป็นเรื่องที่น่าเศร้ากับการใช้ชีวิตหลังจากที่จบไป แล้วยังต้องมาแข่งขัน กับAI ที่บริษัทเลือกซื้อด้วยราคาที่แพงเพียงครั้งเดียวแต่คุ้มกว่าเมื่อเทียบกับการใช้งาน นั่นทำให้เด็กนักเรียนหลายคนจึง เลือกที่จะผลัดกันตัวเอง คู่การแข่งขันเพื่อที่จะเข้าที่ที่ดี ทำให้เล็งเห็นว่าจากปัญหาที่เกิดขึ้นของการศึกษายังเด็กในระบบ การศึกษา ไม่สอดคล้องกับพรบ.การศึกษา คาคหวัง

บทละครเรื่อง บทเรียน คัดแปลงมาจากบทละครเรื่อง The Lesson ของ ยูจีน อีโอนีสโก (Eugene Ionesco) นักการละครชาวโรมาเนียที่ลี้ภัยมาอยู่ในประเทศฝรั่งเศส เล่าเรื่องราวเกิดขึ้นที่ห้องทำงานของศาสตราจารย์ (อายุราว 50-60 ปี) กำลังรอรับการมาของนักเรียนคนใหม่ ที่ต้องการได้รับความรู้ที่เยอะขึ้นแม้ว่าจะเป็นบทเรียนที่ต้องเรียนในโรงเรียนอีกครั้ง แต่การได้เรียนก่อนได้รู้ก่อนถือว่าเป็นเรื่องที่ดีสำหรับนักเรียนคนนี้ โดยความพยายามของนักเรียนเพื่อที่จะได้สิ่งที่ดีกว่าให้ตัวเองในอนาคต การหาโอกาสใหม่ ๆ ของนักเรียนคนนี้มาพร้อมกับความคาดหวังของครอบครัวมาด้วย (อายุประมาณ 17 ปี) โดยมีแม่บ้านคอยเป็นห่วงและเฝ้าดูอาจารย์อยู่ห่าง ๆ ความสัมพันธ์ระหว่างอาจารย์กับนักเรียนก็ดูตึง ๆ ขัด ๆ เพราะในช่วงแรกเป็นการสอนกันแบบปกติ แต่เมื่อการสอนไม่ได้ตั้งใจทำให้อาจารย์เริ่มโมโหมากขึ้น ๆ เพราะนักเรียนเริ่มไม่มีปฏิกิริยาตอบรับใดๆ ยิ่งอาจารย์โกรธมากเท่าไร นักเรียนก็จะยิ่งเงยบมากขึ้นเท่านั้น จนนำไปสู่เหตุการณ์ ละครจบด้วยการต้อนรับนักเรียนคนใหม่ แล้วดูเหมือนว่าทุกอย่างก็จะวนกลับมาเป็นเหมือนเดิม ทางผู้ศึกษามีความรู้สึกว่าในฐานะศิลปินนักการละคร ละครเรื่องนี้ไม่ได้ตอบโจทยว่าจะสามารถแก้ปัญหาได้แต่หากสามารถกระตุ้นหรือเปิดโอกาสให้นักเรียนที่ยังอยู่ในระบบ พร้อมกับชักชวนให้คนดูได้ตั้งคำถามกับกระบวนการการศึกษาที่เกิดขึ้นในปัจจุบันของประเทศไทยจริง ๆ

คณะผู้ศึกษาหวังว่าผลงานสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่อง บทเรียน จะนำเสนอมุมมองของบทเรียนชีวิตที่สะท้อนให้เห็นถึงส่วนเล็กๆของระบบการศึกษา หรือการที่เราจัดอู่ให้ค่ากับอะไรบางอย่างที่มากเกินไปจนลืมไปว่าแค่ไหนถึงจะเรียกว่าพอดี

2 วัตถุประสงค์

- 2.1 เพื่อศึกษาระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะการแสดงเรื่อง บทเรียนผ่านผลงานละครในด้านการแสดงและกำกับการแสดง
- 2.2 เพื่อศึกษาระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะการแสดงเรื่อง บทเรียน ผ่านผลงานละครในด้านการออกแบบเพื่อการแสดง

3 ขอบเขตการศึกษาค้นคว้า

- 3.1 ผู้ศึกษา นางสาว นิสากร โชติมาธุสร
ศึกษาระบวนการและขั้นตอนในการกำกับละครเวทีเรื่อง บทเรียน
- 3.2 ผู้ศึกษา นางสาว นัทธชนัน เติถียร ในบท นักเรียน
ผู้ศึกษา นาย รัชชานนท์ โคตรมณี ในบท ศาสตราจารย์
ศึกษาระบวนการและขั้นตอนในการแสดงละครเวทีเรื่อง บทเรียน
- 3.3 ผู้ศึกษา นางสาว ฌัฐชา สุวรรณจินดา
ศึกษาระบวนการและสร้างสรรค์ในการออกแบบฉาก สำหรับการแสดงละครเวทีเรื่อง บทเรียน
- 3.4 ผู้ศึกษา นางสาว ธัญรดา พลายแดง
ผู้ศึกษา นางสาว อรณัฐ วาณิชกุลนันท์
ศึกษาระบวนการและสร้างสรรค์ในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก สำหรับการแสดงละครเวทีเรื่อง บทเรียน

3.6 ผู้ศึกษา นางสาว ภิญญา พุ่มพงษ์

ศึกษากระบวนการและสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย สำหรับการแสดงละครเวทีเรื่อง บทเรียน

3.7 ผู้ศึกษา นาย ปิยวัฒน์ ตรีพลอักษร

ศึกษากระบวนการและสร้างสรรค์ในการออกแบบแสงและเทคนิคพิเศษ สำหรับการแสดงละครเวทีเรื่อง บทเรียน

3.8 ผู้ศึกษา นางสาว ปอรรษต์ นิ่มประดิษฐ์

ศึกษากระบวนการและสร้างสรรค์ในการออกแบบเสียงและมัลติมีเดียสำหรับการแสดงละครเวทีเรื่อง บทเรียน

4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

4.1 ในด้านการแสดงและกำกับการแสดง

4.2 ในด้านการออกแบบเพื่อการแสดง



บทที่ 2

ข้อมูลสัมพัทธ์

1 ข้อมูลสัมพัทธ์ด้านการกำกับการแสดงเรื่อง The Lesson บทเรียน?

1.1 ข้อมูลสัมพัทธ์เกี่ยวกับบทละครเรื่อง The Lesson บทเรียน?

การศึกษาจากบทละครเป็นสิ่งที่ผู้ศึกษาให้ความสำคัญเป็นลำดับแรก เพราะเป็นเหมือนกับจุดแรกเริ่มในการเป็นไต่เต้าความคิดที่ใช้ต่อยอดความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานละครเวที โดยบทละครเวทีเรื่อง The Lesson บทเรียน? ของ ยูจีน อีโอนีสโก (Eugene Ionesco) บทละครเรื่องนี้ถูกเล่าถึงระบบการเรียน ระบบสังคม การแบ่งแยกเพศผ่านภาษา โดยใช้ประเด็นการศึกษาในการเล่าเรื่อง

1.2 ประวัติผู้แต่งบทละครเรื่อง The Lesson

ยูจีน อีโอนีสโก (Eugene Ionesco) เกิดเมื่อ 26 พฤศจิกายน 1909 ที่เมือง Slatina ประเทศ โรมาเนีย เขาเริ่มต้นจากการเขียนบทกวีและบทวิจารณ์ตีพิมพ์ในวารสารภาษาโรมาเนียอยู่หลายฉบับก่อนที่จะเริ่มเขียนบทละครเรื่องแรก “La Cantatrice chauve” หรือ “The Bald Soprano” ซึ่งเป็นผลงานที่เป็นต้นแบบของละคร Theatre of the Absurd โดยได้รับการเผยแพร่ครั้งแรกในปี ค.ศ. 1950 ในภาษาฝรั่งเศส (Ionesco, E. 1950: ออนไลน์)



ภาพที่ 1 : Eugene Ionesco

ที่มา: <https://www.britannica.com/biography/Eugene-Ionesco>

1.3 ประวัติความเป็นมาของบทละครเวทีเรื่อง The Lesson บทเรียน?

ผู้ศึกษาได้ทำความเข้าใจ วิเคราะห์ ตีความ แยกแยะตามประเด็นต่างๆของบทละครเรื่อง The Lesson ผู้ศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับบทละครเรื่อง The Lesson ในหลาย ๆ เวอร์ชันที่ได้มีการจัดทำขึ้นไว้แล้วในหลากหลายภาษา โดยส่วนมากจะเล่าเรื่องราวประเด็นความรุนแรงที่เกิดขึ้นในระบบการศึกษา ระบบอำนาจ ระบบชนชั้น และน้อยมาก ๆ หรือแทบจะหาไม่ได้เลยที่จะเอาเด็กผู้ชายมาเป็นนักเรียน นั่นเป็นเพราะสังคมก็ยังคงให้ค่ากับความชายเป็นใหญ่ และให้ผู้ชายแสดงเป็นศาสตราจารย์ และมีเพียงผู้หญิงที่เป็นนักเรียน และแม่บ้าน ซึ่งการที่ให้นักเรียนเป็นผู้หญิงซึ่งเป็นผู้รับฟังแล้วนั้น การที่แม่บ้านก็ยังคงเป็นผู้หญิงก็ยังให้ค่าผู้หญิงต้องทำในส่วนที่เก็บกวาดเช็ดถู โดยมีความเชื่อที่ถูกส่งต่อกันมาจากรุ่นสู่รุ่นที่ชายเป็นใหญ่และต้องเชื่อฟัง คอยทำตาม คอยรับใช้ เป็นแม่บ้านที่ดี ด้วยจากการตีความในหลาย ๆ เวอร์ชันแล้วนั้นทางผู้ศึกษาจึงเลือกที่จะศึกษาความแตกต่างที่เกิดขึ้น ทั้งความแตกต่างของอายุโดยการตั้งค่าให้ศาสตราจารย์อายุ 50 ปี นักเรียนอายุ 17 ปี ส่วนแม่บ้านอายุเป็นใด ๆ และคนจะเห็นแม่บ้านที่มีหลากหลายบุคลิกและสามารถตีความได้ว่าจะเป็นเพียงคนเดียวหรือหลายคนก็ได้ตามแต่ประสบการณ์ของผู้ชม และเลือกที่จะศึกษาความแตกต่างในระบบการศึกษากับโลกปัจจุบัน นั่นหมายถึงในขณะที่โลกกำลังหมุนไปข้างหน้ามีเทคโนโลยีที่กำลังพัฒนาอยู่ตลอดเวลา เทคโนโลยีทำให้คนมีส่วนร่วมในการ

แสดงความคิดเห็น กลับกันทำไมระบบการศึกษายังคงใช้วิธีเดิม ๆ การนั่งเรียนในห้องเรียนการท่องจำ คาบ หูฟัง สมองคิดมือจด แต่กลับไม่มีช่องว่างในการแสดงความคิดเห็นซึ่งกันและกันในระหว่างเรียน

1.4 ความหมายของผู้กำกับการแสดง

ผู้กำกับการแสดง หมายถึง บุคคลที่เข้าใจบทละคร สามารถที่จะตีความและกำหนดทิศทางของละคร สามารถที่จะสื่อสารเรื่องราวที่อยากจะเล่าผ่านนักแสดงรวมถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ไปสู่คนดู โดยอาศัยความคิดสร้างสรรค์ ทัศนคติเกี่ยวกับมนุษย์ สังคม รวมทั้งการดึงเอาศักยภาพของนักแสดงและทีมออกแบบออกมาเล่าเรื่องราวให้ได้มากที่สุด เปรียบได้กับการทำงานกลุ่มที่ต้องเป็นหัวหน้ากลุ่ม คอยกำหนดแผนงาน คอยให้คำปรึกษาและคอยให้ความช่วยเหลือให้กับนักแสดงและทีมออกแบบตั้งแต่ต้นจนจบเพื่อให้ผลงานออกมามีตรงตามที่ตั้งใจ

สตีฟ พันธุโกมล ผู้กำกับการแสดง คือ “ผู้ที่รับผิดชอบสูงสุดในสายงานฝ่ายศิลปะ เป็นจุดเริ่มต้นและศูนย์กลางที่ทำให้เอกภาพในการแสดงออกทางศิลปะนับตั้งแต่ การแสดง การออกแบบ และการนำศิลปะแขนงต่าง ๆ อาทิ การเต้น ระบายและดนตรีมารวมกันอย่างได้สัดส่วน ทำให้เกิดผลรวมคือ ละครที่มีความสมบูรณ์และมีคุณค่าเหมาะสมที่จะเสนอต่อผู้ชม” (สตีฟ พันธุโกมล, 2531)

มัทนี รัตติน ได้กล่าวถึงบทบาทของผู้กำกับแสดงว่า “ในการสร้างละคร ผู้กำกับการแสดงเป็นศูนย์กลางที่จะประสานระหว่างผู้ประพันธ์บทละคร ผู้แสดง ผู้ออกแบบฉาก แสง สี เสียง ผู้ควบคุมฝ่ายเทคนิคต่างๆ และผู้ชม” (มัทนี รัตติน, 2546)

เอ็ดเวิร์ด เอ. ไรท์ (Edward A. Wright) ได้กล่าวถึงบทบาทของผู้กำกับแสดงไว้ว่า “เป็นผู้ที่รับผิดชอบในการเลือกเฟ้น การจัดแบ่งงาน และการวางโครงงานด้านศิลปะของการจัดแสดงทั้งหมด ผู้กำกับเป็นทั้งผู้นำ ผู้ประสานงาน ผู้ชี้ทาง และผู้เชื่อมโยงส่วนประกอบต่าง ๆ ของละครเข้าไว้ด้วยกัน ละครเรื่องใดที่ผ่านจินตนาการของผู้กำกับ จะสะท้อนลักษณะบางอย่างของตัวเขาออกมาด้วย” (ดั่งกมล ณ ป้อมเพชร, 2553)

1.5 บทบาทและหน้าที่ของผู้กำกับการแสดง

ผู้กำกับการแสดงมีบทบาทในการสร้างสรรค์ผลงานเป็นอย่างมากในการสร้างผลงานชิ้นหนึ่ง การสร้างผลงานการแสดงชิ้นหนึ่งต้องควบคุมการแสดง วิเคราะห์บทละคร การสื่อสารการทำงานร่วมกับทีมออกแบบ การบริหารจัดการทรัพยากร จึงต้องมีการวางแผนอย่างดี งานจึงสำเร็จไปได้ด้วยดีดังที่ สตีฟ พันธุโกมล กล่าวว่า เนื่องจากละครเป็นศิลปะที่รวมศิลปะหลายแขนงเข้าไว้ด้วยกัน ฉะนั้น ผู้กำกับแสดงจึงมีหน้าที่ควบคุมดูแลพัฒนาการของศิลปะทุกแขนงตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงวันเปิดการแสดง ซึ่งพอจะประมวลไว้ได้ ดังนี้คือ

1. ตีความหมายบทละคร
2. คัดเลือกนักแสดง
3. เลือกผู้ออกแบบ และผู้ร่วมงานฝ่ายต่าง ๆ
4. ให้คำแนะนำและรับฟังความเห็นโดยปรึกษาหารือกับผู้ออกแบบทุกฝ่าย เพื่อตกลงกันให้เรียบร้อยถึงรูปแบบและแนวการเสนอละคร ตลอดจนตีความหมายของเรื่องก่อนลงมือซ้อมละคร
5. กำหนดแผนงานการฝึกซ้อมทุกขั้นตอน
6. ดำเนินการฝึกซ้อม
7. ควบคุมทีมงานการจัดแสดงละคร
8. เป็นผู้ตัดสินใจในปัญหาทุกอย่างที่เกี่ยวข้องกับสายงานฝ่ายศิลปะ

9. รับผิดชอบในผลรวมของละคร และในสายศิลปะทุกสาขา (สคส พันธ์โกมล, 2531)

กล่าวสรุปคือ หน้าที่ของผู้กำกับการแสดงที่ดีนั้นควรจะควบคุมทิศทางการเล่นเรื่องผ่านมุมมองต่าง ๆ ได้ อย่างดี และสามารถที่จะควบคุมกระบวนการสร้างผลงานโดยการทำงานร่วมกันกับนักแสดงและทีมออกแบบได้เป็นอย่างดี และยังสามารถจัดการบริหารงานส่วนต่าง ๆ ได้ตั้งแต่เริ่มต้นจนการแสดงวันสุดท้าย ทั้งนี้นอกจากจะยังสามารถจัดการได้ดีแล้ว ยังต้องมีความยืดหยุ่น เป็นได้ทั้งผู้นำและผู้ตามที่ดี

1.6 แนวคิดและทฤษฎีในการกำกับการแสดงเรื่อง The Lesson บทเรียน

1.6.1 จำแนกตามลักษณะของเรื่อง

(1) ละครประเภทสัญลักษณ์ หรือ ซิมโบลิสม์ (Symbolism)

เป็นละครที่ใช้สัญลักษณ์ในการเสนอความเป็นจริง แทนที่จะลอกภาพที่เหมือนจริงมาแสดง แต่อย่างเดียวนักเขียนบทละครประเภท “ซิมโบลิสม์” จึงหันมาใช้วิธี “เนอะ” ให้ผู้ชมใช้จินตนาการแสวงหาความจริงด้วยตนเอง

(2) ละครประเภทเอพิค (Epic)

คือการเสนอให้เห็นว่า “ละครคือละคร” ตามแนวทางของพวกธีเอทริคัลลิสม์ (theatricalism) นิยมใช้ลีลาการแสดงแบบ สไตส์ไลเซชัน (stylization) ที่ตั้งใจให้มีแบบมีแผนผัดแผกจากการแสดงอย่างเป็นทางการ นิยมใช้โคลงกลอน บทเพลง และบทบรรยายแทรกในฉากการแสดง

(3) ละครประเภทแอบเสิร์ด (Absurd)

มาร์ติน เอสสลิน (Martin Esslin) ผู้เชี่ยวชาญด้านการละครสมัยใหม่ได้อธิบายความหมายของคำว่า แอบเสิร์ด ไว้ในหนังสือ เดอะ เธียเตอร์ออฟ เดอะ แอบเสิร์ด (The Theatre of the Absurd) ว่า คำว่า “แอบเสิร์ด” แต่เดิมหมายถึง ความไม่กลมกลืน พงยานุกรมจึงให้คำจำกัดความไว้ว่า “ไม่กลมกลืนกับเหตุผล หรือกฎเกณฑ์ของสังคม ไม่เหมาะสม ไม่มีเหตุผลและขัดต่อหลักของตรรกวิทยา”

ส่วน ยูจีน อีโอนีสโก (Eugène Ionesco) นักเขียนบทละครแนว “แอบเสิร์ด” กล่าวว่า สิ่งที่เราเรียกว่า “แอบเสิร์ด” คือ สิ่งที่เราจับใจหมาย เมื่อมนุษย์ถูกตัดขาดจากรากเหง้าดั้งเดิมซึ่งเป็นจุดมุ่งหมายของชีวิต อันได้แก่ความเชื่อถือทางศาสนา และเครื่องยึดเหนี่ยวทางจิตใจ มนุษย์ย่อมเกิดความว้าวุ่นสับสน ไม่ว่าจะทำอะไรก็ดูเหมือนจะไร้ความหมาย ไม่มีเหตุผล และเปล่าประโยชน์” (สคส พันธ์โกมล, 2524)

(4) ละครประเภทคอเมดี้ (Comedy)

เป็นละครตลกที่มีลักษณะเป็นวรรณกรรม เป็นละครขบขัน ถูกพัฒนามาจากการขับร้องเพลงสนุกสนานเฮฮา ดึงดูดความสนใจและเรียกเสียงหัวเราะจากคนดู

(5) ละครประเภทความคิด (Comedy of Ideas)

ละครตลกประเภทนี้ใช้วิธีการล้อเลียนเสียดสีเช่นกัน แต่เน้นการนำเอาความคิด ความเชื่อของมนุษย์ที่ผิดพลาด บกพร่อง หรือล้าสมัย มาเป็นจุดที่ทำให้ผู้ชมหัวเราะด้วยวัตถุประสงค์ที่จะให้ผู้ชมกลับไปคิดแก้ไขสิ่งบกพร่องในความคิดความเชื่อของตนเองและของสังคมโดยส่วนรวม ละครประเภทนี้มักให้ตัวละครเป็นตัวแทนของความคิด ซึ่งส่วนใหญ่จะล้อเลียนหรือให้คำนิยามที่ผิด ๆ (สคส พันธ์โกมล, 2524)

1.6.2 จำแนกตามลักษณะของวิธีการนำเสนอ

(1) แนวทางการนำเสนอแบบต่อต้านเรียลลิสม์ (Anti-Realism)

เป็นลักษณะอันหนึ่งของคน “สมัยใหม่” ที่ชอบ “แสวงหา” “ค้นคว้า” และ “ทดลอง” การละครสมัยใหม่จึงมักสะท้อนให้เห็นแนวโน้มของยุคนี้ในแง่ที่ว่า ผู้นำทางการละครทั้งในด้านการเขียนและการจัดเสนอ มักจะไม่ยอมติดอยู่กับรูปแบบและกฎเกณฑ์ใด ๆ เป็นระยะเวลานาน และมักจะ “ทดลอง” เพื่อจะแสวงหาแนวใหม่ ๆ อยู่ตลอดเวลา (สตีฟ พันธโกมล, 2524)

2 ข้อมูลสัมพันธด้านการแสดง

ละครเวที "The Lesson" ของ Eugene Ionesco เป็นผลงานที่มีบทบาทที่ต้องการนักแสดงที่มีความสามารถในการแสดงที่หลากหลายและมีความยืดหยุ่น เนื่องจากบทบาทในละครนี้มีลักษณะเฉพาะของละครโมเดิร์นนิสต์ที่ต้องการความแปลกใหม่และการตีความที่ลึกซึ้ง

2.1 บทบาทและหน้าที่ของนักแสดง

นักแสดงมีบทบาทในการสร้างสรรค์ผลงานเป็นอย่างมาก ในการสร้างผลงานชิ้นหนึ่ง การทำความเข้าใจและการสร้างตัวละครรวมถึงการวิเคราะห์ตัวละคร วิเคราะห์ห้วงละคร ความต้องการของตัวละคร การสื่อสารออกมาผ่านการเป็นตัวละคร การสื่อสารการทำงานร่วมกับผู้กำกับ นักแสดงร่วมกัน และทีมออกแบบ จึงทำให้ตัวผู้ศึกษาต้องมีการเข้าใจตัวละครเป็นอย่างดีเพื่อให้แต่ละฝ่ายดำเนินงานตามแผนการที่วางเอาไว้ งานจึงจะสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ซึ่งบทบาทและหน้าที่ของนักแสดงที่ดีนั้นควรจะมีทักษะในการเล่าเรื่อง การสื่อสารกับทุกฝ่ายในทีม การกำหนดทิศทาง การแสดงผ่านมุมมองของตนเองได้อย่างชัดเจน เพื่อให้ผู้กำกับและทีมงานฝ่ายออกแบบสามารถสร้างสรรค์ผลงานให้เป็นที่พอใจตามที่ผู้กำกับได้กำหนดไว้ เนื่องจากละครเวทีเป็นงานที่จะต้องเกิดจากการทำงานร่วมกันของทีมงานหลายฝ่าย ดังนั้นนักแสดงควรจะต้องรู้จักบทบาทและหน้าที่ของตนเอง รวมถึงวิธีการดำเนินงานที่มีความยืดหยุ่น มีเหตุผล เป็นได้ทั้งผู้เสนอแนะความคิดเห็นและผู้ตามที่ดี

2.2 เครื่องมือของนักแสดง

เครื่องมือของนักแสดงเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างและส่งเสริมการแสดงอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งประกอบด้วย

2.2.1 ร่างกายและการเคลื่อนไหว

ร่างกายเป็นเครื่องมือหลักในการแสดง การควบคุมการเคลื่อนไหวและการใช้พื้นที่ในการแสดงมีความสำคัญอย่างมากในการสร้างตัวละครและเรื่องราว

2.2.2 เสียงและวาทศิลป์

การใช้เสียงในการแสดงเป็นสิ่งสำคัญในการสื่อสารกับผู้ชม นักแสดงต้องมีความสามารถในการควบคุมการใช้เสียงให้เหมาะสมกับบทบาทและสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในละคร

- (1) ความชัดเจนในการพูด การใช้เสียงที่ชัดเจนและเข้าใจง่ายช่วยให้ผู้ชมเข้าใจข้อความและสื่อสารได้ดีขึ้น นักแสดงควรให้ความสำคัญกับการออกเสียงทุกคำและวาทให้มีความชัดเจน
- (2) การควบคุมเสียงและอิน โทเนชั่น การควบคุมการใช้เสียงและการให้อิน โทเนชั่นที่เหมาะสมช่วยให้นักแสดงสามารถสร้างอารมณ์และการเชื่อมโยงกับผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

(3) การใช้เสียงและวาตะในการสร้างตัวละคร การใช้เสียงและวาตะเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างตัวละคร การเปลี่ยนแปลงในเสียงและวาตะสามารถช่วยให้นักแสดงสร้างตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะและทันสมัยได้

(4) การใช้เสียงและวาตะเพื่อสร้างอารมณ์ เสียงและวาตะสามารถใช้เพื่อสร้างอารมณ์และความรู้สึกในผู้ชมได้ เช่น การเสียงพูดดังและรวดเร็วสามารถสร้างความตื่นเต้นและความรุนแรง ในขณะที่เสียงพูดอ่อนๆ และช้าๆ สามารถสร้างความเอ็นชากับสถานการณ์

(5) การใช้เสียงและวาตะเพื่อสื่อสารที่ไม่ใช่ภาษา นอกเหนือจากการใช้เสียงและวาตะในการพูดภาษานักแสดงยังสามารถใช้เสียงและวาตะในรูปแบบอื่น ๆ เช่น เสียงร้อง เสียงร้องเพลง หรือเสียงเงิน เพื่อสื่อสารความรู้สึกและอารมณ์ในละคร

2.2.3 อารมณ์และความรู้สึก

ตามทฤษฎีอารมณ์และความรู้สึกเป็นแนวคิดในการศึกษา และการแสดงที่เน้นการสร้างและสื่อสารอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครในการแสดง หลักการสำคัญของทฤษฎีนี้คือ การเข้าใจว่าความรู้สึกและอารมณ์มีบทบาทสำคัญในการบริหารจัดการพฤติกรรมของบุคคล การนำทฤษฎีนี้มาใช้ในการแสดงละครเวที นักแสดงจะต้องสร้างและแสดงอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครอย่างเชื่อถือได้

2.2.4 การเข้าใจบทบาท

การเข้าใจบทบาทของตัวละครเป็นขั้นตอนสำคัญในการแสดงละครเวที เนื่องจากมันช่วยให้นักแสดงสามารถสร้างบทบาทที่มีความสมจริงและน่าเชื่อถือได้ เพื่อเข้าใจบทบาทตัวละครได้มากขึ้น

(1) การศึกษาบทบาท นักแสดงควรศึกษาบทบาทของตัวละครอย่างลึกซึ้งโดยการอ่านบทละคร การศึกษาบทบาทในบทความหรือหนังสือเกี่ยวกับละคร, หรือการศึกษารายละเอียดในการแสดงที่เคยมีมาก่อน เป็นต้น

(2) การวิเคราะห์และการสร้างตัวละคร การวิเคราะห์บทบาทและสร้างตัวละครจะช่วยให้นักแสดงเข้าใจภูมิหลังของตัวละคร, ลักษณะบุคลิกภาพ, ความรู้สึก, และวิธีการเคลื่อนไหวของตัวละคร

(3) การวิเคราะห์สถานการณ์ การวิเคราะห์สถานการณ์ในเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับบทบาท ช่วยให้นักแสดงเข้าใจความสัมพันธ์และบทบาทของตัวละครในเรื่อง

(4) การใช้ประสบการณ์ส่วนตัว การใช้ประสบการณ์ส่วนตัวที่มีความเกี่ยวข้องกับบทบาทสามารถช่วยให้นักแสดงเข้าใจและเข้าถึงอารมณ์และมุมมองของตัวละครได้อย่างเชื่อถือได้

2.2.5 ความเชื่อมโยงและการสื่อสาร

ความเชื่อมโยงในการสื่อสารของนักแสดงและนักแสดงคนอื่น ๆ เป็นสิ่งสำคัญที่มีผลต่อความสมดุลและความสัมพันธ์ของการแสดงละครเวที

(1) การฝึกซ้อมร่วมกัน การฝึกซ้อมร่วมกันช่วยให้นักแสดงเข้าใจและเรียนรู้จากกันและกัน นอกจากนี้ยังช่วยสร้างความรู้สึกของความไว้วางใจและความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างนักแสดง

(2) การสร้างความเชื่อมั่นและความสัมพันธ์ การสร้างความเชื่อมั่นและความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างนักแสดงช่วยในการสื่อสารเป็นได้อย่างมีประสิทธิภาพเมื่อนักแสดงรู้สึกมั่นใจในตัวเองและรู้ว่าพวกเขาสามารถไว้วางใจและสนับสนุนกันได้ การสื่อสารก็จะเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

(3) การแบ่งปันประสบการณ์และการเรียนรู้ การแบ่งปันประสบการณ์และการเรียนรู้ในการฝึกซ้อมและการแสดง ช่วยสร้างความเชื่อมั่นและความสัมพันธ์ระหว่างนักแสดง การมีประสบการณ์ที่เหมือนกันและการทำงานร่วมกันช่วยสร้างความเชื่อมโยงและความเข้าใจในกลุ่ม

(4) การสนับสนุนและการกระตุ้นให้มั่นใจ การสนับสนุนและการกระตุ้นให้มั่นใจในการแสดงของผู้ร่วมงานช่วยสร้างความเชื่อมโยง ความสัมพันธ์ที่ระหว่างนักแสดงและช่วยเพิ่มความมั่นใจความสามารถในการแสดงของนักแสดง

2.2 ทฤษฎีในการแสดง

ทฤษฎีในการแสดงเป็นทฤษฎีที่ถูกแบ่งเป็นเทคนิคต่าง ๆ เพื่อให้ให้นักแสดงได้เลือกเทคนิคที่เหมาะสมมาใช้ในการทำงานกับตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง ซึ่งกลุ่มผู้ศึกษาเรื่อง The Lesson บทเรียน? เป็นการเล่าเรื่องผ่านตัวละครเพียงสองคน เป็นความจำเป็นอย่างมากที่นักแสดงทั้งสองต้องมีสมาธิและอยู่กับคู่แสดง อยู่กับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ณ ปัจจุบัน ดังนั้นผู้ศึกษาจึงได้ทำการหาเทคนิคที่นักแสดงนำมาใช้ร่วมกัน ได้ดังนี้

2.2.1 ทฤษฎีการแสดงของไมส์เนอร์ (Sanford Meisner)

ไมส์เนอร์ ได้นิยามคำว่า “การแสดง” ไว้ว่า ความสามารถในการดำรงอยู่ อย่างแท้จริง” ภายใต้โลกในจินตนาการที่ถูกสร้างขึ้นและเชื่อว่า การแสดง คือการมีสมาธิจดจ่ออยู่กับสิ่งที่ตัวละครต้องการจริงๆทำในสิ่งที่ต้องทำ เมื่อนักแสดงอยู่บนเวทีนักแสดงไม่ควรกังวลอยู่กับการคิดของตัวเองในฐานะนักแสดง แต่นักแสดงควรจะอยู่กับเรื่องราวและสถานการณ์ตรงหน้าที่กำลังเกิดขึ้น ณ ตอนนั้นและนักแสดงควรจะตอบรับตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นบนเวทีในบทบาทของตัวละคร หรือที่เรียกกันว่าการ “Being with the moment” ทั้งนี้ไมส์เนอร์จึงให้ความสำคัญกับการด้นสด (Improvise) เป็นอย่างมาก เทคนิคการ Improvise จึงเป็นการฝึกฝนการตอบรับการอยู่กับสถานการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นความเข้าใจตัวละครและการแสดงออกทางอารมณ์ของตัวละครได้อย่างมีประสิทธิภาพ (The art of Acting and Direction, 2560)

(1) การด้นสด (Improvisation)

การด้นสด คือ การสร้างบทพูด หรือ สร้างสถานการณ์ต่างๆขึ้นมาด้วยตัวนักแสดงเอง โดยสถานการณ์หรือบทพูดนั้นไม่ได้ปรากฏอยู่ในบท และไม่มีกรู้อล่วงหน้าว่าจะเกิดอะไรขึ้นการด้นสดจะทำให้นักแสดงได้เรียนรู้ตัวละครและเข้าใจตัวละครมากขึ้นจากที่ผ่านการวิเคราะห์ตัวละครมาแล้วอีกทั้งยังทำให้นักแสดงได้รับประสบการณ์ หรือ แนวคิดใหม่ ๆ อารมณ์ ความรู้สึกที่สดใหม่ของตัวละครในแต่ละสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจากการด้นสดอีกด้วย

(2) การทำซ้ำ (Repetition)

เทคนิคทางการแสดงของ ไมส์เนอร์ (Sanford Meisner) เป็นแบบฝึกหัดซ้ำ ๆ ที่นักแสดงทำเพื่อพัฒนาทักษะการสังเกตและสัญชาตญาณของนักแสดงเอง เขาเชื่อว่าการทำซ้ำ ๆ จะทำให้นักแสดงออกจากห้วงความคิด ดังนั้นพวกเขาจึงสามารถพึ่งพาสัญชาตญาณของตนเองได้ การเรียนรู้จากการกระทำซ้ำ ๆ จากการหมั่นซ้อมเพื่อให้ร่างกายและกล้ามเนื้อได้จดจำในสิ่งที่ทำและทำให้นักแสดงสามารถทำสิ่งนั้นได้อย่างธรรมชาติ (Alex Ates, 2565)

(3) จังหวะและลีลาการแสดง (Tempo and rhythm)

คือการกำหนด ความเร็ว (fast) ความช้า (slow) การหยุดนิ่ง (pause/freeze) ความหนักเบาในการประกอบการแสดง ทำให้การแสดงมีจังหวะที่หลากหลายและเหมาะสมกับสถานการณ์ที่ตัวละครกำลังเผชิญอยู่ รวมทั้งเป็นการทำให้แต่ละตัวละครมีบุคลิกที่แตกต่างกัน

2.2.2 อุทา ฮาเกน (UTAH HAGEN)

อุทา ฮาเกน (UTAH HAGEN) เป็นหนึ่งในอาจารย์สอนละครที่มีชื่อเสียงที่สุด หนังสือ Respect for Acting (1973) และ A Challenge for the Actor (1991) ของเธอถูกใช้เป็นตำรา เรียนในโรงเรียนการละคร มหาวิทยาลัย และ โรงเรียนสอนดนตรีทั่วโลก ในหนังสือของเธอเรื่อง Respect for Acting Hagen ได้กล่าวถึงเทคนิค 9 คำถามที่นักแสดงต้องถามตัวเองเมื่อเตรียมตัวสำหรับบทบาท (Jake Fryer-Hornsby, 2564: online)

- (1) **ฉันคือใคร** ตัวละครของคุณคือใคร ระบุรายละเอียดทั้งหมด ชื่อ อายุ ลักษณะทางกายภาพ การศึกษา ความคิดเห็นส่วนตัว สิ่งที่ชอบ ไม่ชอบ ความกลัว จริยธรรม ความเชื่อ ฯลฯ สิ่งที่แตกต่างกันไปอีกด้วย
- (2) **เวลา** ตอนนี้เป็นเวลากี่โมง ปี ฤดูกาล วัน นาทิ ช่วงเวลานั้นมีความสำคัญอย่างไร
- (3) **ฉันอยู่ที่ไหน** ประเทศ เมือง ละแวกบ้าน อาคาร ห้อง หรือส่วนใดของห้องนั้นที่ตัวละครกำลัง ณ ตอนนี้
- (4) **รอบตัวฉันคืออะไร** เกิดอะไรขึ้นในสภาพแวดล้อมรอบตัวคุณ อากาศเป็นอย่างไร ภูมิประเทศ ประชากร วัตถุที่อยู่รอบตัวคืออะไร
- (5) **สถานการณ์ที่กำหนดคืออะไร** ระบุเหตุการณ์ในอดีต และปัจจุบัน เกิดอะไรขึ้น และจะเกิดอะไรขึ้นในอนาคต
- (6) **ความสัมพันธ์ของฉันคืออะไร** มากกว่าความสัมพันธ์ของคุณและกับผู้อื่น มันคือความสัมพันธ์ของคุณกับวัตถุ ตัวละคร เหตุการณ์ ฯลฯ
- (7) **ฉันต้องการอะไร** คุณต้องการอะไรที่นี่ ตอนนี้ตัวละครของคุณต้องการอะไร ความต้องการสูงสุดคืออะไร
- (8) **มีอะไรมาขวางทางฉัน** อุปสรรคอะไรที่ทำให้คุณไม่ได้รับหรือบรรลุสิ่งที่คุณต้องการ
- (9) **ฉันจะอย่างไรเพื่อให้ได้สิ่งที่ต้องการ** คุณทำอะไร ทางวาจา ทางร่างกาย หรือทั้งสองอย่าง คุณใช้กลยุทธ์อะไรที่จะได้สิ่งนั้นมา

2.2.3 การเข้าใจจิตของมนุษย์ตามทฤษฎีของซิกมันด์ ฟรอยด์

แนวคิดที่สำคัญ คือ ฟรอยด์เชื่อว่าพฤติกรรมส่วนใหญ่ของมนุษย์มีแรงจูงใจมาจากจิตไร้สำนึกซึ่งมักจะผลักดันออกมาในรูปความฝัน การพูดพลั้งปาก หรืออาการผิดปกติทางด้านจิตใจในด้านต่าง ๆ จิตจึงเป็นพลังงานรูปหนึ่งที่สามารถเปลี่ยนแปลงและไม่หยุดนิ่งรวมถึงสัญชาตญาณที่คิดตัวมนุษย์มาตั้งแต่เกิดและเป็นสัญชาตญาณที่แสดงให้เห็นถึงความปรารถนาและความต้องการที่จะได้รับความพึงพอใจในรูปแบบต่าง ๆ และสัญชาตญาณในการป้องกันตนเองอันเป็นสัญชาตญาณที่ทำให้มนุษย์แสวงหาความพึงพอใจให้แก่ตนเอง การทำงานของจิตแบ่งออกเป็น 3 ระดับ คือ

1. **จิตไร้สำนึก (Unconscious Mind)** เป็นส่วนที่มีบทบาทสำคัญในการแสดงพฤติกรรมของมนุษย์ โดยเฉพาะพฤติกรรมบางอย่างที่บุคคลแสดงออกไปโดยไม่รู้ตัวที่เกิดมาจากพลังของจิตไร้สำนึกซึ่งทำหน้าที่กระตุ้นให้บุคคลแสดงออกไปตามหลักแห่งความพึงพอใจของตน และการทำงานของจิตไร้สำนึก เกิดจากความปรารถนา หรือความต้องการของบุคคลที่เกิดขึ้นในวัยเด็กที่ไม่ได้รับการยอมรับ

เช่น การถูกห้าม หรือถูกลงโทษ จะถูกเก็บกดไว้ในจิตส่วนนี้ซึ่งเป็นกระบวนการปรับตัวเมื่อเกิดความขัดแย้งทางจิตที่มีอิทธิพลต่อการแสดงพฤติกรรมของมนุษย์ที่แสดงออกมาโดยไม่รู้ตัว เช่น การพูดพลั้งปาก ความฝัน เป็นต้น นอกจากนี้สิ่งที่เก็บกดไว้ในจิตไร้สำนึกอาจมีอิทธิพลต่อการทำงานของร่างกาย ทำให้ร่างกายไม่ปฏิบัติตามหน้าที่ไปตามแรงกระตุ้น เช่น เด็กที่เก็บกดความรู้สึกมุ่งภายในเรื่องเพศในวัยเด็กเมื่อเติบโตขึ้นก็อาจหมดความรู้สึกทางเพศได้ ส่วนจิตไร้สำนึกอาจเปรียบเสมือนก้อนน้ำแข็ง ส่วนใหญ่ที่อยู่ใต้น้ำ โดยมีจิตสำนึก (Conscious Mind) เป็นส่วนของน้ำแข็งที่อยู่เหนือน้ำที่มีอยู่เพียงเล็กน้อย

2.จิตสำนึก (Conscious Mind) ซึ่งเป็นสภาวะที่บุคคลรับรู้ตามประสาทสัมผัสทั้งห้าที่บุคคลจะมีการรู้ตัวตลอดเวลาว่ากำลังทำอะไรอยู่ คิดอะไรอยู่ คิดอย่างไร ซึ่งเป็นการรับรู้โดยทั่วไปของมนุษย์ที่ควบคุมการกระทำส่วนใหญ่ให้อยู่ในระดับรู้ตัว (Awareness) และเป็นพฤติกรรมที่แสดงออกมา โดยมีเจตนา และมีจุดมุ่งหมายจิตสำนึกเป็นส่วนที่ทำให้บุคคลมีพฤติกรรมสอดคล้องกับหลักความเป็นจริงในสถานการณ์ต่างๆ โดยอาศัยหลักแห่งเหตุผลและศีลธรรมที่ตนเอง เชื่อถือเพื่อเป็นแนวทางในการแสดงพฤติกรรม

3.จิตก่อนสำนึก (Preconscious Mind) เป็นส่วนของประสบการณ์ที่สะสมไว้แต่มีลักษณะเลื่อนๆ เมื่อถูกสภาวะหรือสิ่งกระตุ้นที่เหมาะสมหรือเมื่อบุคคลต้องการนำกลับมาใช้ใหม่ ก็สามารถระลึกได้และสามารถนำกลับมาใช้ในระดับจิตสำนึกได้และเป็นส่วนที่อยู่ใกล้ชิดกับจิตสำนึกมากกว่าจิตไร้สำนึก

จะเห็นได้ว่าการทำงานของจิตทั้ง 3 ระดับจะมาจากทั้งส่วนของจิตไร้สำนึกที่มีพฤติกรรมส่วนใหญ่เป็นไปตามกระบวนการขั้นปฐมภูมิ (Primary Process) เป็นไปตามแรงขับสัญชาตญาณ (Instinctual Drives) และเมื่อมีการรับรู้กว้างไกลมากขึ้นจากตนเองไปยังบุคคลอื่นและสิ่งแวดล้อม พลังในส่วนของจิตก่อนสำนึกและจิตสำนึกจะพัฒนาขึ้นเป็นกระบวนการขั้นทุติยภูมิ (Six Facets Press, 2562: ออนไลน์)

2.2.4 คอนสแตนติน สตานิสลาฟสกี (Konstantin Stanislavski)

คอนสแตนติน สตานิสลาฟสกี ผู้กำกับชาวรัสเซียและเป็นผู้คิดค้นกลวิธีการแสดงเพื่อเป็นเครื่องมือให้นักแสดงสามารถเข้าถึงตัวละครมีความเชื่อในบทบาทที่ตนได้รับอย่างเต็มใจและสามารถเชื่อมโยงตนเองสู่เงื่อนไขของตัวละครได้ง่ายขึ้น ทฤษฎีการแสดงของสตานิสลาฟสกี (Stanislavski's Method of Acting) ถือได้ว่าเป็นทฤษฎีที่นิยมใช้ในการฝึกฝนการแสดงสตานิสลาฟสกีมีความเชื่อว่าเครื่องมือที่สำคัญที่สามารถสร้างเรื่องราวจากบทละครให้กลายเป็นความจริงได้ก็คือจินตนาการ โดยมีองค์ประกอบที่สำคัญ 3 ข้อ ดังนี้

1.สมมติภาวะ (The Magic "IF") คือ การให้นักแสดงสมมติว่าตนเองเป็นตัวละครที่ได้รับบทบาทและเชื่อในสถานการณ์ต่าง ๆ ในบทละครที่ตัวละครต้องเจอ โดยคิดว่า "ถ้า" ตัวละครมีลักษณะนิสัยเช่นนี้มีการแสดงออกทางการกระทำหรือทางอารมณ์เช่นนี้ ที่เป็นผลมาจากภูมิหลังของตัวละคร และเมื่อตัวละครต้องเจอกับสถานการณ์นั้นๆ นักแสดงจะทำอย่างไรที่จะเข้าถึงตัวละคร โดยจินตนาการให้ใกล้เคียงกับความคิดของตัวละครอย่างแท้จริงโดยปราศจากบุคลิกและพฤติกรรมการแก้ปัญหาในแบบของนักแสดง

2.สถานการณ์จำลอง (Given Circumstances) คือ สถานการณ์และข้อจำกัดของตัวละครที่ บทละคร กำหนดมา สถานการณ์ของเรื่องจะช่วยให้การแสดงสมเหตุสมผลเข้ากับเนื้อเรื่องมากขึ้น การแสดง โดยอยู่กับสถานการณ์ที่กำหนดจะทำให้การแสดงเป็นธรรมชาติเหมือนชีวิตจริงไม่เป็นไปตาม กำหนดอย่างเป็นลำดับเหมือนที่เห็นได้จากการแสดงแบบบอกเล่าทั่วไป

3.จินตนาการ(Imagination) คือการคิดสร้างภาพขึ้นในใจของนักแสดงโดยเชื่อมโยงหรือเทียบเคียง ประสบการณ์ของตนเองในเงื่อนไขสถานการณ์สมมติ และความต้องการของตัวละคร ซึ่งนักแสดง ต้องตระหนักว่าตัวละครเป็นใคร อยู่ที่ไหน และการกระทำเหล่านั้นมี วัตถุประสงค์อย่างไร กระบวนการเช่นนี้จะช่วยให้นักแสดงกำหนดพฤติกรรมของตัวละครให้มีความสมจริงและน่าเชื่อ เป็นการแสดงกิริยาต่างๆที่มีจุดมุ่งหมายและไหลลื่นอย่างเป็นธรรมชาติ

ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้เป็นแบบฝึกหัดที่นักแสดงต้องใช้จินตนาการในการ ตัดสินใจว่า ตัวละครที่ ตนเองกำลังสวมบทบาทอยู่นั้นจะมีปฏิกิริยาและมีกรกระทำ อารมณ์ ความรู้สึกอย่างไรต่อเหตุการณ์ ต่างๆที่เกิดขึ้นตรงหน้า ซึ่งจะนำไปสู่ทฤษฎีความจริงและความเชื่อ (Truth and Belief) ที่กล่าวว่าความจริงขณะแสดงละคร ไม่ใช่ความจริงในธรรมชาติ แต่เป็นความจริงที่จำลองขึ้น (Virtual Reality) ผู้แสดงต้องทำให้ดูสมจริงให้ได้ อีกทั้งยังมีทฤษฎีที่สามารถนำมาเป็นเครื่องมือในการแสดงได้ นั่นก็คือ

- 1. Memory recall** เป็นวิธีการสร้างความเชื่อแบบหนึ่งที่นักแสดงใช้ในการเล่นละคร หลายๆ ครั้ง นักแสดงต้องเล่นกับวัตถุที่ไม่มีจริง หรือคู่เล่นที่ไม่มีจริงรวมทั้งเล่นกับสถานการณ์ที่ตนเอง อาจจะไม่เคยพบเจอมาก่อนซึ่งต้องใช้การจินตนาการและเทียบเคียงกับความทรงจำที่เคยเกิดขึ้น ขยาย ไปเรื่อย ๆ จนเทียบเท่ากับสิ่งที่ตัวละครพบเจอเป็นรูปแบบหนึ่งของการทำ Memory Recall โดยเริ่ม จากประสาทสัมผัส รูป รส กลิ่น เสียง สัมผัสของวัตถุก่อน จากนั้นก็จะเริ่ม เป็นการทำ Memory Recall กับความทรงจำรวมทั้งสิ่งต่าง ๆ ที่เคยเกิดขึ้นกับตนเอง การใช้ Memory Recall สามารถช่วย นักแสดงทั้งในเรื่องของการสร้างอารมณ์ร่วมหรือความรู้สึกหววนหาอดีต (Nostalgia) ได้เช่นกัน นักแสดงจะสามารถทำสิ่งต่างๆผ่านการเล่าเรื่องได้อย่างละเอียดและลึกซึ้งมากขึ้น
- 2. Shadow Scene หรือ The Moment Before** เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับตัวละคร แต่ไม่ได้ถูก นำเสนอให้ผู้ชมได้รับชมอาจเกิดก่อนหรือหลังของแต่ละซีนซึ่งนักแสดงจะต้องรู้และทำความเข้าใจ เพื่อที่จะคงความต่อเนื่องของอารมณ์จากซีนก่อนหน้าและคงความต้องการของตัวละคร (Act-Things, 2558)

3 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบฉาก

3.1 การออกแบบฉาก

การออกแบบฉาก คือ การตีความบทและทำความเข้าใจเนื้อเรื่องอย่างลึกซึ้งเพื่อทำการออกแบบฉาก ที่ทำให้ คนดูเห็นถึงสถานที่หรือสภาพแวดล้อมภายในเรื่องฉาก(Setting) จะต้องบอกให้เห็นถึงสถานที่ในละครในเวลาใด เวลาหนึ่ง โดยสถานที่นั้นจะ ออกแบบเพื่อให้เน้นถึงการกระทำและความขัดแย้ง ของตัวละครและแสดงถึงสถานที่ เวลา ยุคสมัย อย่างชัดเจน เพื่อให้เห็นสภาพแวดล้อมของตัวละคร มากยิ่งขึ้น ช่วยให้ผู้ชมสามารถเข้าใจบริบทและ ทำให้ตัวละครดูมีมิติเมื่ออยู่ในฉากมากยิ่งขึ้น

เจ้าของหนังสือ The Stage and the School กล่าวว่า ถ้าใครจะสามารถบอกผู้ชมได้ถึงบุคลิกลักษณะของตัวละคร ในทางกลับกันบุคลิกภาพของตัวละครมีผลลัพท์ต่อสภาพแวดล้อมเราสามารถสังเกตได้ถึง ความเกียจคร้าน ความมีคุณค่า ความหมาย ความรัก ความทนุทนอม ความผิดปรกติ และอื่นๆของบุคคล จะสะท้อนให้เห็นได้ในบ้านที่อยู่อาศัยของตัวละคร และที่เครื่องประดับตกแต่งของห้องของผู้เป็นเจ้าของอย่างเด่นชัด ทั้งนี้ ฉากยังทำหน้าที่ส่งให้ตัวละครมีความโดดเด่น การเล่าบรรยากาศของเรื่อง ฉากและภาพทำให้คนดูรู้สึกคล้อยตาม ภายใต้อารมณ์ออกแบบฉากและยังสามารถเปิดเผยความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครหรือตัวละครกับสังคมที่อาศัยอยู่หรือฉากอีกความหมายหนึ่ง ฉากถูกออกแบบเพื่อแสดงให้เห็นถึงการกระทำและความขัดแย้งของตัวละคร (Katharine, 2554)

3.1.1 บทบาทและหน้าที่ของนักออกแบบฉาก

ผู้ปฏิบัติงานนักออกแบบฉากละคร อยู่ในส่วนงานของการสนับสนุนการผลิต ซึ่งนักออกแบบฉากละคร ต้องนำความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสร้างฉาก ให้แสง สี สัน และเครื่องแต่งกายของ ผู้ที่จะเข้าฉาก แสดงมาวางแผนงาน เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ของภาพที่ออกมาในขั้นตอนสุดท้ายคือ ความสมบูรณ์ และได้อารมณ์ที่ต้องการให้ผู้ชมประทับใจ เข้ากันกับแนวทางของละคร ตรงกับบทและเนื้อหา การออกแบบฉาก (<https://www.admissionpremium.com/2567>)

3.1.2 คุณสมบัติของฉาก

- (1) เปิดเผยความสัมพันธ์ระหว่างคนสองคน หรือคนหนึ่งกับที่อยู่อาศัย
- (2) สามารถเผยตำแหน่งหน้าที่การงาน สถานที่ทำงาน อำนาจและตำแหน่งในครอบครัว
- (3) ช่วยให้ผู้ชมสามารถมองรวมจุดหลัก บุคลิกลักษณะตัวละคร องค์ประกอบทางสัญลักษณ์ต่างๆ หรือรวมความสนใจบนเวที
- (4) สามารถสร้างสรรค์บรรยากาศและอารมณ์ อันก่อให้เกิดปฏิกิริยาโต้ตอบของผู้ชมต่อตัวละครและบทละครสามารถเกิดขึ้นได้จากการสื่อหน้าด้วยฉาก
- (5) ต้องสร้างขึ้นจากความต้องการและความตั้งใจของผู้เขียนบทละครและจากการตีความหมายของผู้กำกับ การแสดง
- (6) ต้องเอื้ออำนวยต่อนักแสดงและการแสดง ไม่ครอบงำหรือข่มตัวละครให้คล้อยลง ไม่ข่มเสื้อผ้าที่นักแสดงสวมใส่อยู่
- (7) ฉากต้องไม่เป็นอุปสรรคต่อการวางตำแหน่งตัวละครบนเวที และไม่ควรถักเหวความสนใจของผู้ชมไปจากการกระทำของตัวละคร
- (8) ต้องช่วยเสริมเนื้อหาของเหตุการณ์ในละคร ไม่ควรปิดบัง เนื้อหาของเหตุการณ์
- (9) ควรเรียบง่าย (Simplicity) อันได้แก่ ความเรียบง่ายในการออกแบบ ความเรียบง่ายในโครงสร้าง และความเรียบง่ายในการเปลี่ยนฉากและเคลื่อนไหวฉาก

3.2 การสร้างฉาก ในละคร Absurd

การสร้างฉากละครแนวแอบเสิร์ด (Absurd) คล้ายกับการดูภาพเขียนประเภทแนว แอบสแทรคท์ (Abstract) จะต้องตีความหมายทุกอย่างด้วยตนเอง เพราะละคร แอบเสิร์ด (Absurd) ไม่มีการดำเนินเนื้อเรื่องหรือพัฒนาการของ

ตัวละคร เหตุและผล เหมือนละครทั่ว ๆ ไป งานออกแบบ มักจะถูกสื่อให้เห็นในงานเชิงสัญลักษณ์ ที่เข้าใจได้แต่ยังคงต้องตีความอยู่ด้วยการนำเอาแนวคิดความรู้สึกและประสบการณ์ของตนเองเข้ามามีส่วนในการ“เข้าถึง”

3.2.1 การจัดองค์ประกอบของฉาก

ฉาก (Scene) เป็นเพียงส่วนที่ทำให้ภาพบนเวทีดูสมจริงขึ้นฉากที่ดีไม่ควรมีบทบาทเกินกว่าการแสดง นอกจากนี้ยังต้องแสดงถึงความหมายและความสัมพันธ์ระหว่างฉากกับเรื่องราว

(1) การจัดองค์ประกอบฉาก รูปแบบ Box setting เป็นรูปแบบฉากที่มี ฝาผนัง 2-3 ด้าน และ 1 ด้านเปิดให้ ผู้ชมรับชม มีลักษณะแบบเหมือนจริง (Realism) หรือ แบบธรรมชาติ ที่จะมีพื้นฐานมาจากความจริงตามธรรมชาติ 80-90%ทำฉากให้ดูเหมือนจริงที่สุด และตัดทอนสิ่งที่ไม่จำเป็นออกไปบางส่วนเป็นสไตล์ที่สร้างบรรยากาศได้สมจริง วางอยู่บนรากฐานการเลียนแบบธรรมชาติ โดยรักษารายละเอียดต่างๆ ที่เลือกสรรและจัดใหม่ให้ลงตัว

(2) การจัดองค์ประกอบ รูปแบบ symbolism เป็นรูปแบบที่ใช้ภาพความคิดและบรรยากาศของละคร โดยผ่านเครื่องมือแทนความคิดและวัตถุเครื่องหมายที่มองเห็น (symbolism) แปรจินตนาการมาในรูปแบบของวัตถุ และจัดวางให้เป็นสภาพแวดล้อมของตัวละคร (ปริยาพร หมั่นหาญ, 2567)

3.2.2 เส้น (line)

โดยทั่วไปจะเริ่มตั้งแต่จุด เส้นระนาบ ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่มีขนาดยาว นำมาเรียงต่อกันเกิดเป็นเส้นแบบต่างๆ คุณสมบัติของเส้นนั้นจะให้เกิดความรู้สึกไปทางด้านยาว นำสายตาไปในแนวทางของเส้น ช่วยกำหนดทิศทาง สร้างความต่อเนื่อง และสามารถใช้เป็นแนวแบ่งชอภาพได้

ลักษณะและอารมณ์ของเส้น

- (1) เส้นตรง ให้ความรู้สึก เข้มแข็ง มั่นคงและเป็นระเบียบ สง่า
- (2) เส้นโค้ง ให้ความรู้สึก นุ่มนวล อ่อนไหว เลื่อนไหล ต่อเนื่อง
- (3) เส้นเฉียง ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว พุ่งทะยาน ความไม่มั่นคง
- (4) เส้นหยัก ซิกแซกให้ความรู้สึก ไม่เป็นระเบียบ อิสระ ไม่อยู่ในกรอบ สับสน (รัชดาภรณ์ พรหมจ้อย, 2545)

3.2.3 การสร้างจุดเด่น (Emphasize)

Emphasize การสร้างเอกภาพให้กับงาน การสร้างจุดเด่นให้กับงาน จะทำให้ผู้ชมจับประเด็นความหมายของงานและสามารถเข้าใจในความหมายที่จะสื่อที่ผู้ออกแบบตั้งใจออกแบบไว้หรือจุดเด่นแฝงการสื่อสารความหมายที่ผู้ออกแบบพยายามสื่อออกมา

1. มองเข้าไปในความหมายของภาพ(Meaning)
2. มองลึกเข้าไปในรายละเอียดขององค์ประกอบ (Elements) ที่อยู่ภายในฉาก

การเน้นจุดสำคัญทำได้หลายรูปแบบ ไม่ว่าจะใช้ความแตกต่างขององค์ประกอบ ใช้สีคู่ตรงข้าม หรือการวางองค์ประกอบในตำแหน่งต่างๆ

3.2.4 ความหลากหลาย (variety)

ความหลากหลายในการจัดองค์ประกอบ ทำให้มีการเปลี่ยนแปลงที่น่าสนใจ การจัดองค์ประกอบขึ้นใหม่ในแต่ละครั้งทำให้มีการเคลื่อนไหว เห็นถึงพัฒนาการทั้งหมดจนเป็นกระบวนการสร้างภาพ คือการสร้าง

ภาพที่1 แล้วสลายภาพที่1 เพื่อสร้างภาพที่2 และการสร้างภาพใหม่ คือการเคลื่อนไหวและไปประกอบเป็นกลุ่มใหม่ (composition movement) ความซ้ำเร็วขององค์ประกอบแต่ละภาพ ขึ้นอยู่กับความแรงมากน้อยของการผลักดันในเรื่อง

4 ข้อมูลสัมพัทธ์ด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

4.1 การออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

การออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก คือ การสร้างสรรค์องค์ประกอบต่างๆ เพื่อการนำเสนอภาพของละครประกอบไปด้วยกัน อุปกรณ์ประกอบฉาก หรือ Props กล่าวคือ อุปกรณ์ประกอบฉากนั้นถือเป็นส่วนประกอบของฉากละคร เป็นหนึ่งในการดำเนินเรื่องราวของบทละคร รวมทั้งเป็นสิ่งที่มีความหมายและบ่งบอกเรื่องราวชีวิตของตัวละคร และยังสามารสร้างภาพให้สื่อความหมาย เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจ รวมไปถึงการสื่อความหมายของบรรยากาศและสภาพแวดล้อมของนักแสดง หรือตัวละครบนเวทีได้ อุปกรณ์ประกอบฉาก สามารถแบ่งออก ได้ 2 ประเภท ดังนี้

- (1) **Set Prop** คือ วัสดุอะไรก็ตามที่นำมาตกแต่งเพื่อเพิ่มรายละเอียด บรรยากาศ หรือทำให้ฉากนั้นสวยงามขึ้นอีกทั้งยังสามารถใช้ในฉากนั้นได้ เช่น หนังสือ แจกัน โทรทัศน์ วิทยุ รูปภาพ โต๊ะ ชั้นวางของ เป็นต้น
- (2) **Hand Prop** คือ วัสดุประกอบฉากที่ให้นักแสดงถือหรือจับในฉาก เช่น หนังสือ มีด ปืน อาหาร เครื่องดื่ม หนังสือพิมพ์ เป็นต้น (<https://shorturl.asia/tNahi>, 2554)

4.1.1 **หน้าที่และบทบาทของนักออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก**สร้างสรรค์องค์ประกอบและอุปกรณ์ฉากตามบทละครเวทีหรือเป็นไปตามที่ผู้กำกับต้องการ เพื่อเติมเต็มความสมบูรณ์ของสถานที่ หรือฉากนั้นๆ เตรียมอุปกรณ์ต่างๆ เพื่อเข้าฉาก หรือให้นักแสดงถือ หรือกระทำการกับอุปกรณ์ดังกล่าว

4.1.2 หน้าที่และบทบาทของอุปกรณ์ประกอบฉาก

- 1.แสดงภาพอุปกรณ์ที่ประเทศ ยุคสมัย ภูมิประเทศ ฤดูกาล เวลาบรรยากาศของเรื่องและของแต่ละฉาก
- 2.แสดงสภาพสังคม เศรษฐกิจ ฐานะ ความเป็นอยู่ของตัวละคร
- 3.บ่งบอกอารมณ์และสีสันเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นว่าเรื่องราวทั้งหมดเป็นประเภทใด
- 4.แสดงแนวความคิดหลักของเรื่องความเกี่ยวข้องในการจัดเตรียม (บีณณ์ รัตนภักดี, 2567)

อุปกรณ์ประกอบฉากมีความเกี่ยวข้องอย่างมากในการจัดฉากของละครเวที รายการโทรทัศน์ละคร หรือภาพยนตร์เพราะช่วยในการกำหนดบริบท และอุปกรณ์ประกอบฉากยังสามารถถ่ายทอดให้ตัวละครมีน้ำหนักรของตัวเองในเรื่องราวที่เล่าได้ อุปกรณ์ประกอบฉากเมื่อรวมกับเครื่องแต่งกายและทิวทัศน์ของนักแสดงจึงเป็นเสาหลักของการแสดงศิลปะ ในขณะที่เดียวกันอุปกรณ์ประกอบฉากอาจเป็นของจริงและมีอยู่จริงและประกอบด้วยวัตถุทั่วไปที่ใช้กันทั่วไป เช่น ที่ระบู่ไว้ข้างต้นหรือสร้างขึ้น โดยมีอาชีพที่ทุ่มเทให้กับอุปกรณ์นั้นและเป็นที่รู้จักในศัพท์แสวงว่าเป็นอุปกรณ์ประกอบฉาก

4.2 อุปกรณ์ประกอบฉาก (prop) ในรูปแบบละคร Absurd

ละคร “ Absurd “ หากจะเทียบกับงานศิลปะแขนงอื่น ละครแนวนี้ก็จะคล้ายกับศิลปะในแนวนามธรรม (Abstract) ละครแนวนี้เกิดขึ้นในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่หนึ่ง ในเวลาใกล้เคียงกับการเกิดศิลปะลัทธิ Surrealism และ DADA ซึ่งทั้งสองอย่างเป็นศิลปะที่สะท้อนชีวิตมนุษย์ที่ไร้สมรรถภาพในการดำรงชีวิตอยู่ เป็นภาพอันไม่

สมประกอบของมนุษย์ เนื้อหาของละครประเภทนี้มักเป็นการประชดเสียดสีสังคม พุคถึงความไร้สาระของมนุษย์ที่พยายามกำหนดความหมายหรือคุณค่าให้แก่สิ่งต่าง ๆ รวมทั้งแก่นตนเอง

บทละครมักจะเล่าถึงสถานการณ์หรือเหตุการณ์มากกว่าจะมุ่งเล่าเรื่องราว ไม่มีการเดินเรื่องหรือพัฒนาการที่เกิดจากเหตุและผลเหมือนละครทั่ว ๆ ไป ซึ่งรวมไปถึงตัวละครต่าง ๆ ที่มักจะมีลักษณะนิ่งคงที่มีบุคลิกที่เด่นชัด และไม่มีการพัฒนาตั้งแต่ต้นจนจบส่วนในด้านรูปแบบ ภาพที่ปรากฏผู้ตายตามมักจะถูกทำให้เป็นสื่อที่ชี้ นำความคิดในลักษณะเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic) หรือเปรียบเทียบอุปมาอุปไมย (Metaphorical) (http://crescentmoonspace.blogspot.com/2008/07/blog-post_24.html , 2551)

การสร้างอุปกรณ์ประกอบฉากในละคร Absurd จึงไม่เน้นความสมจริงหรือใช้งานได้จริงใดๆ แต่จะเน้นการออกแบบฉากที่เป็นศิลปะเพื่อสื่อสัญลักษณ์ทางความคิด

4.2.1 สัญลักษณ์ (symbol)

โดยพื้นฐานหมายถึง สิ่งที่ใช้แทนความหมายของอีกสิ่งหนึ่ง หรือถ้าจะกล่าวให้ลึกลงไปอีก สัญลักษณ์ หมายถึง วัตถุ อักษร รูปร่าง หรือสีสัน ซึ่งใช้ในการสื่อความหมายหรือแนวความคิดให้มนุษย์เข้าใจไปในทางเดียวกัน อาจจะเป็นรูปธรรมหรือนามธรรมก็ได้ ในทางปรัชญามักมีคำนิยามว่า ทุกสิ่งทุกอย่างในธรรมชาติ หรือแม้ในจักรวาล สามารถแทนได้ด้วยสัญลักษณ์ทั้งสิ้น

สัญลักษณ์นั้นช่วยในการสื่อสาร อาจจะเป็นรูปภาพ การเขียนอักษร การออกเสียง หรือการทำท่าทาง ซึ่งช่วยให้ผู้ส่งสารและผู้รับสารเข้าใจตรงกันแม้จะพูดกันคนละภาษา แต่ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของทั้งสองฝ่ายว่า ผู้ส่งสารมีความสามารถใช้สัญลักษณ์ให้สื่อความหมายมากเพียงใด และผู้รับสารมีความเข้าใจในสัญลักษณ์ที่ ใช้ มากเพียง ใด ดังนั้น ภาษา มี อีจ จัด ว่าเป็น สัญลักษณ์ อย่าง หนึ่ง เช่น กัน (<https://th.m.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%AA%E0%B8%B1%E0%B8%8D%E0%B8%A5%E0%B8%B1%E0%B8%81%E0%B8%A9%E0%B8%93%E0%B9%8C>, 2566)

4.2.1.1 เส้น

เส้นเป็นพื้นฐานที่สำคัญของงานศิลปะทุกชนิด เส้นสามารถให้ความหมาย แสดงความรู้สึก และอารมณ์ด้วย การสร้างเป็นรูปทรงต่างๆ ขึ้น เส้นมี 2 ลักษณะคือ เส้นตรง (Straight Line) และเส้นโค้ง (Curve Line) เส้นทั้งสองชนิดนี้เมื่อนำมาจัดวางในลักษณะต่างๆ กันและให้ความหมาย ความรู้สึก ที่แตกต่างกันออกไปด้วย

เส้นมีจุดเด่นที่นำมาใช้ได้หลากหลายรูปแบบ ทำให้เกิดรูปร่างรูปทรงต่างๆ มากมายเพื่อต้องการสื่อให้เกิดความรู้สึกทางด้านอารมณ์ จากการสร้างสรรค์ของงาน

- (1) เส้นตั้ง หรือ เส้นตั้งให้ความรู้สึกทางความสูง สง่า มั่นคง แข็งแรงหนักแน่น เป็นสัญลักษณ์ของความซื่อตรง
- (2) เส้นนอนให้ความรู้สึกทางความกว้าง สงบ ราบเรียบ นิ่ง ผ่อนคลาย
- (3) เส้นเฉียงหรือ เส้นทะแยงมุม ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว รวดเร็ว ไม่มั่นคง
- (4) เส้นหยัก หรือ เส้นซิกแซก แบบฟันปลาให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว อย่างเป็นจังหวะ มีระเบียบ ไม่ราบเรียบ น่ากลัว อันตราย ขัดแย้ง ความรุนแรง

- (5) เส้นโค้งแบบคลื่น ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ ลื่นไหล ต่อเนื่อง สุภาพอ่อนโยน นุ่มนวล
- (6) เส้นโค้งแบบก้นหอยให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว คลื่นกลาย หรือเติบโตในทิศทางที่หมุนวน ถ้ามองเข้าไปจะเห็นพลังความเคลื่อนไหวที่ไม่สิ้นสุด
- (7) เส้นโค้งวงแคบให้ความรู้สึกถึงพลังความเคลื่อนไหวที่รุนแรง การเปลี่ยนทิศทางที่รวดเร็ว ไม่หยุดนิ่ง
- (8) เส้นประให้ความรู้สึกที่ไม่ต่อเนื่อง ขาด หาย ไม่ชัดเจน ทำให้เกิดความเครียด
(<https://patsudabbcit58.wordpress.com/%E0%B9%80%E0%B8%AA%E0%B9%89%E0%B8%99-line/>, 2667)

4.2.1.2 สี

สีเป็นสิ่งที่ปรากฏอยู่ทั่วไปรอบ ๆ ตัวเรา ไม่ว่าจะเป็นสีที่เกิดขึ้นเองในธรรมชาติ หรือ สิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น สีทำให้เกิดความรู้สึกแตกต่างมากมาย เช่น ทำให้รู้สึกสดใส ร่าเริง ตื่นเต้น หวาดกลัว หม่นหมอง หรือเศร้าซึมได้ เป็นต้น

- (1) **วรรณะของสี (Tone)** จากวงจรสีธรรมชาติ ในทางศิลปะได้มีการแบ่งวรรณะของสีออกเป็น 2 วรรณะ คือ
- วรรณะร้อน ได้แก่ สีที่ให้ความรู้สึกอบอุ่นหรือร้อน เช่น สีเหลือง ส้มเหลือง ส้ม ส้มแดง แดง ม่วงแดง เป็นต้น
 - วรรณะเย็น ได้แก่ สีที่ให้ความรู้สึกเย็น สงบ สบาย เช่น สีเขียว เขียวเหลือง เขียวน้ำเงิน น้ำเงิน ม่วงน้ำเงิน ม่วง เป็นต้น
- (2) **ค่าของสี (Value of colour)** หมายถึง สีใดสีหนึ่งทำให้ค่อย ๆ จางลงจนขาวหรือสว่างและทำให้ค่อย ๆ เข้มขึ้นจนมืด
- (3) **สีเอกรงค์ (Monochrome)** หมายถึง สีที่แสดงอิทธิพลเด่นชัดออกมาเพียงสีเดียว หรือใช้เพียงสีเดียวในการเขียนภาพ โดยให้ค่าของสีอ่อน กลาง แก่ คล้ายกับภาพถ่ายขาวดำ
- (4) **สีส่วนรวม (Tonality)** หมายถึง สีใดสีหนึ่งที่ให้อิทธิพลเหนือสีอื่นทั้งหมด เช่น การเขียนภาพทิวทัศน์ ปรากฏสีส่วนรวมเป็นสีเขียว สีน้ำเงิน เป็นต้น
- (5) **สีที่ปรากฏเด่น (Intensity) สีตรงข้ามกันหรือสีตัดกัน (Contrast)** หมายถึง สีที่อยู่ตรงกันข้ามในวงจรสีธรรมชาติ เช่น สีแดงกับสีเขียว สีน้ำเงินกับสีส้ม สีม่วงกับสีเหลือง
(http://www.digitalschool.club/digitalschool/art/art2_1/lesson1/w1.php, 2567)

5. ข้อมูลสัมพัทธ์ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย

5.1 การออกแบบเครื่องแต่งกาย

การออกแบบเครื่องแต่งกาย คือ การตีความตัวละครจากตัวละครอย่างเข้าใจเป็นเหตุเป็นผล และออกแบบผ่านความคิดของตัวละครในการเลือกใส่เสื้อผ้าชิ้น ๆ ซึ่งจะต้องไม่ใช่การเลือกสรรชุดเสื้อผ้าจากความคิดของผู้ออกแบบเอง ทั้งนี้เครื่องแต่งกายยังเป็นสิ่งสำคัญในองค์ประกอบของการแสดงที่มีหน้าที่ในการเล่าเรื่อง นำเสนอสถานที่ของละคร บุคลิกลักษณะของตัวละคร และในบางครั้งยังสามารถให้สารต่าง ๆ ในละคร ซึ่งบางครั้งถ้อยคำไม่สามารถสื่อข้อมูลเหล่านั้นได้ อีกทั้งยังเป็นส่วนในการพัฒนาความเข้าใจในตัวละครมากยิ่งขึ้น ช่วยสร้างความเชื่อ

ให้กับนักแสดงในการเป็นตัวละครและนำพาให้ผู้ชมเชื่อสิ่งที่ตัวละครได้กระทำออกมาและเมื่อนักแสดงได้เข้าใจความคิดในการออกแบบ นักแสดงก็จะสามารถนำเครื่องแต่งกายนั้นมาใช้ในการสื่อสารบนเวทีได้อย่างเข้าใจมากขึ้น

5.1.1 บทบาทและหน้าที่ของนักออกแบบเครื่องแต่งกาย

- ซึ่ง ภูษิสต์ ควรวพิพัฒน์กุล ได้กล่าวถึงบทบาทและหน้าที่ของนักออกแบบเครื่องแต่งกาย ควรมี 6 ประการ คือ
- (1) นักออกแบบเครื่องแต่งกายเริ่มต้นการทำงาน โดยการอ่านบทอย่างละเอียดเพื่อวิเคราะห์ โทงเรื่อง Mood & Tone รวมถึงวางแผนในเรื่องของระยะเวลาในการทำงานอย่างรอบคอบ
 - (2) พุดคุยเบื้องต้นกับผู้เขียนบท ผู้กำกับ และตำแหน่งอื่นๆ ในทีมผู้ผลิต เพื่อที่จะนำเอาข้อมูลต่างๆ ไปค้นคว้าเกี่ยวกับประวัติศาสตร์แฟชั่น รวมถึงเทรนด์แฟชั่นต่างๆ ที่สอดคล้องกับช่วงเวลาและสถานที่นั้นๆ
 - (3) การค้นคว้าและการออกแบบ นักออกแบบเครื่องแต่งกายจะต้องรวบรวมแหล่งอ้างอิงเพื่อความถูกต้องในการออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครไม่ว่าจะเป็น งานศิลปะ รูปถ่าย หนังสือ แพทเทิร์นเสื้อผ้า รวมถึงชิ้นส่วนของเสื้อผ้าในช่วงเวลานั้นๆ เพื่อใช้ประกอบการออกแบบในขั้นตอนสุดท้าย
 - (4) นักออกแบบเครื่องแต่งกายจะต้องตรวจสอบให้แน่ใจว่าชุดแต่ละชุดนั้นจะสามารถสื่อถึงภูมิหลังของตัวละครได้ เช่น อายุ สถานะทางสังคม รวมถึงอาชีพของตัวละครด้วย โดยเสื้อผ้าของแต่ละตัวละครจะสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลาไปตามการเติบโตของตัวละคร
 - (5) เมื่อเสร็จขั้นตอนการออกแบบและผ่านการเห็นชอบจากผู้กำกับและทีมผู้ผลิตแล้ว นักออกแบบเครื่องแต่งกายก็จะเริ่มลงมือตัดเย็บชุดเหล่านั้นขึ้นมา ซึ่งในบางครั้งอาจจะต้องผลิตขึ้นมาใหม่ หรือในบางครั้งอาจจะเป็นการไปซื้อหรือเช่ามาจากร้านขายเสื้อผ้าต่างๆ
 - (6) ขั้นตอนสุดท้ายคือการ 'Fitting' หรือการทดลองใส่จริงกับนักแสดงเพื่อปรับเปลี่ยนชุดให้เข้ากับนักแสดงมากที่สุด (ภูษิสต์ ควรวพิพัฒน์กุล, 2565)

5.1.2 บทบาทและหน้าที่ของเครื่องแต่งกาย

- ซึ่ง มัทนี รัตนิน ได้กล่าวถึงหน้าที่และบทบาทของเครื่องแต่งกาย ควรมีทั้งสิ้น 8 ประการ คือ
- (1) แสดงยุคสมัยของเรื่อง
 - (2) แสดงฐานะการเงิน สังคม และชนชั้น
 - (3) แสดงบุคลิก นิสัย ใจคอ และสะท้อนความต้องการสูงสุดในชีวิต
 - (4) แสดงการเปลี่ยนแปลงโลกทัศน์และทัศนคติต่อชีวิต โดยการเปลี่ยนสีสรรและรูปร่างลักษณะของเครื่องแต่งกาย
 - (5) เน้นบทบาทสำคัญของตัวละครบางตัวให้ดูเด่น และต่างจากกลุ่มคนอื่น ด้วยสีและแฟชั่น
 - (6) แสดงแนวการนำเสนอที่ผู้กำกับการแสดงต้องการจะเน้น
 - (7) ตัวละครอาจไม่จำเป็นต้องเปลี่ยนเสื้อผ้าหลายชุด ถ้าละครนั้นเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นในเวลาต่อเนื่องกัน ในระยะสั้น
 - (8) เครื่องประดับ มีส่วนสำคัญในการเสริมสร้างบุคลิกภาพของตัวละครเป็นอย่างมาก และสะท้อนจิตวิทยาภายใน (มัทนี รัตนิน, 2546)

5.1.3 หลักการออกแบบเครื่องแต่งกาย

สุรพล วิรุฬห์รักษ์ ได้กล่าวถึงหลักที่ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายต้องคำนึงถึงทั้งสิ้น 6 ประการ คือ

- (1) หน้าที่ใช้สอย การออกแบบต้องมีข้อมูลที่ชัดเจนว่า เครื่องแต่งกายแต่ละชุด แต่ละชิ้นนำไปสวมใส่อย่างไร โดยตัวละครใด เพื่อวัตถุประสงค์ใด
- (2) รูปแบบ เครื่องแต่งกายต้องได้รับการออกแบบให้สัมพันธ์กับรูปแบบหรือสไตล์ของการแสดงและฉาก เพื่อให้มีเอกภาพในการแสดง
- (3) บุคลิกตัวละคร / ผู้แสดง เครื่องแต่งกายจะบ่งบอกถึงสถานภาพต่าง ๆ ของตัวละคร ทั้งนี้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย จะต้องพิจารณาบุคลิกตัวละครควบคู่ไปกับรูปร่างหน้าตาของผู้แสดง ที่มาสวมบทบาทของตัวละครด้วย หากมีส่วนที่ไม่เหมาะสมหรือสอดคล้องกัน ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายควรออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อแก้ไขส่วนที่ไม่เหมาะสมนั้น ๆ เพื่อให้เครื่องแต่งกายช่วยแสดงบุคลิกของตัวละครได้ดีขึ้น
- (4) การสร้าง การสร้างเครื่องแต่งกายต้องคำนึงถึงสิ่งสำคัญ 2 ประการ ดังนี้
 1. วัสดุ การเลือกวัสดุในการออกแบบเครื่องแต่งกายจะต้องคำนึงถึงน้ำหนัก การทำให้ดูคล้ายจริง และต้องไม่เป็นอันตรายต่อผิวหนัง หรือการหายใจของผู้แสดง เป็นต้น
 2. โครงสร้าง ประกอบด้วยโครงสร้างการตัดเย็บแบบสำเร็จรูป แบบกึ่งสำเร็จรูป และแบบแยกชิ้นส่วน ซึ่งผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายจะต้องพิจารณาตามความเหมาะสม
- (5) การถอดเปลี่ยน การออกแบบเครื่องแต่งกายต้องคำนึงถึงความต้องการในการถอดเปลี่ยนให้สะดวก รวดเร็วเป็นสิ่งสำคัญ
- (6) การประหยัด ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายควรมีความรอบคอบในการออกแบบให้ประหยัดทั้งวัสดุ แรงงาน และเวลา (สุรพล วิพหรัญ, 2543)

5.2 การออกแบบเครื่องแต่งกาย ในรูปแบบละคร Absurd

ละครแนวแอบเสิร์ดจะไม่มีพัฒนาการที่เกิดจากเหตุ และผลเหมือนละครแนวอื่น ๆ ซึ่งตัวละครในเรื่องก็เช่นเดียวกันที่มักจะมีลักษณะนิ่งๆที่มีบุคลิกที่เด่นชัด แอบเสิร์ดเป็นละครที่ต้องตีความหมายทุกอย่างด้วยตนเอง โดยละครจะชักนำความคิดในลักษณะเชิงการชมละครแอบเสิร์ดเรื่องเดียวกันจึงแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับความรู้สึกประสบการณ์ของแต่ละคน

5.2.1 ลี

ลี ตามหลักจิตวิทยาส่งผลต่อความรู้สึก พฤติกรรม และกระบวนการตัดสินใจของมนุษย์ ซึ่งความหมายของลีแต่ละลี เกิดจากการเรียนรู้ที่มาจากประสบการณ์ที่เกิดขึ้นเองในตัวมนุษย์ทุกคน ที่สามารถเชื่อมโยงระหว่างลีของตามธรรมชาติกับความรู้สึกตามสัญชาตญาณของเราได้ ดังนั้น ลีแต่ละลีจึงมีความหมายในตัวมันเอง ที่บ่งบอกถึงอารมณ์และความรู้สึกต่าง ๆ แทนตัวคนได้เป็นอย่างดี

- (1) ลีขาว เป็นลีแห่งความสมบูรณ์ แสงสว่าง ความบริสุทธิ์ เป็นลีแห่งจุดเริ่มต้นในการประสบความสำเร็จช่วยเพิ่มพลังในการเกิดความคิดใหม่ ๆ ความจริง ความเท่าเทียมกัน นอกจากนี้สีขาวยังสื่อถึงความว่างเปล่า และความหลุดพ้น
- (2) ลีน้ำเงิน ลีฟ้า เป็นลีของความไว้วางใจ ความภักดี และความซื่อสัตย์ตลอดจนความอ่อนรักรัสนิยมและความสามารถในการคาดเดา สร้างแรงบันดาลใจให้เกิดปัญญาและอุดมคติที่สูงขึ้น
- (3) ลีแดง เกี่ยวข้องกับอารมณ์ที่รุนแรง เช่น ความรัก ความหลงใหล และความโกรธ เป็นลีสากลที่แสดงถึงความแข็งแกร่ง อำนาจ ความกล้าหาญ และอันตราย
- (4) ลีชมพู สัญลักษณ์เพศหญิง อ่อนหวาน ความขี้เล่น ความสนุกสนาน ความเบิกบานใจ มั่นใจ

- (5) สีม่วง เป็นสีแห่งจินตนาการและจิตวิญญาณสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้มีอุดมการณ์สูง นอกจากนี้ยังเป็นสีที่แสดงความคิด
- (6) สีดำ สื่อถึงความมีอำนาจ หากในแง่ลบสื่อถึงความน่ากลัว ความตาย ความลึกลับ
- (7) สีเหลือง เป็นสีของสติปัญญา ความหวัง ความสุข (พุทธทรัพย์ อารีกิจ, 2561)

5.2.2 เส้น

เส้น เป็นจุดเริ่มต้นในการเกิดรูปร่าง รูปทรง และลวดลาย ซึ่งเมื่อนำมาเป็นส่วนหนึ่งบนเครื่องแต่งกาย หรือแม้แต่บนเครื่องประดับ สามารถเป็นสัญลักษณ์บ่งบอกถึงบุคลิกลักษณะของตัวละคร หรือเป็นสัญลักษณ์ของประสบการณ์หรือเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับตัวละครนั้น ๆ เช่น สายเส้นตรงแสดงถึงความมั่นคง และซื่อสัตย์ ในขณะที่ลายดอกแสดงถึงความอ่อนโยนอ่อนไหว และความสวยงาม

6 ข้อมูลสัมพัทธ์ด้านการออกแบบแสงเพื่อการแสดง

6.1 บทบาทและหน้าที่ของนักออกแบบแสง

หน้าที่ของนักออกแบบแสงคือการทำหน้าที่และความเข้าใจและสร้างแสงให้กับละคร นักออกแบบแสงมีบทบาทสำคัญในการสร้างแสงที่เหมาะสมและช่วยดึงเสน่ห์ของละครให้ออกมาได้ดี นักออกแบบแสงมีหลายด้านที่ต้องให้ความสำคัญ เช่น การทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง การวิเคราะห์และตีความ การวางแผนและออกแบบ การจัดการแสงในพื้นที่ต่าง ๆ และที่สำคัญที่สุดคือการทำงานร่วมกับฝ่ายอื่น เพื่อให้แน่ใจว่างานที่ออกมาสามารถส่งความรู้สึกที่ผู้ทำอยากส่งให้ผู้ชมได้ครบถ้วน

นอกจากนี้นักออกแบบแสงมีหน้าที่ในการออกแบบแสงเพื่อสร้างบรรยากาศ บรรยากาศ และมิติด้านแสงให้เหมาะสมกับละครเวทีเรื่องต่าง ๆ อีกด้วย นักออกแบบแสงก็มีบทบาทไม่ต่างไปจากนักแสดงที่แสดงบนเวที นักออกแบบแสงก็แสดงผลงานต่าง ๆ ผ่านการใช้แสงไปพร้อมกับนักแสดง

6.2 การออกแบบแสง

วัตถุประสงค์พื้นฐานของการจัด Lighting ก็คือ การให้แสงสว่างแก่นักแสดง ฉาก และอุปกรณ์ประกอบฉาก เพื่อให้ผู้ชมสามารถมองเห็นทุกสิ่ง ที่พวกเขาต้องการเห็นบนเวทีได้อย่างชัดเจน การจัดแสงยังช่วยในด้านความปลอดภัยด้วยเช่นกัน เพื่อลดโอกาสที่อาจก่อให้เกิดอุบัติเหตุบนเวทีได้ นอกจากนี้แสงยังมีบทบาทสำคัญในการแสดงละครเวทีไม่ว่าจะเป็นการสร้างบรรยากาศ เน้นเนื้อหา หรือสร้างสถานที่ และมีอิทธิพลอย่างมากต่อประสบการณ์ของผู้ชมในการชมละครนั้น ๆ

6.3 หน้าที่และบทบาทของแสง

1. เน้นการแสดง การใช้แสงเพื่อกำหนดทิศทางให้กับผู้ชมได้รู้ว่า ควรโฟกัสไปที่ตำแหน่งใดบนเวที และช่วยให้ผู้ชมสามารถติดตามเนื้อเรื่องรวมถึงการกระทำของตัวละครได้อย่างชัดเจน
2. สร้างบรรยากาศและสถานที่ การใช้แสงเพื่อสร้างเป็นบรรยากาศของสถานที่ต่าง ๆ และสร้างมิติแสงเงาเพื่อเน้นรายละเอียดของสถานที่
3. สร้างอารมณ์ การใช้แสงสามารถสร้างบรรยากาศที่เหมาะสมสำหรับฉากและสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในการแสดงละครเวทีเช่นการใช้แสงสีอบอุ่นสร้างความอบอุ่นหรือการใช้แสงสีโทนเย็นเพื่อสร้างความรู้สึกสงบ

(<https://www.atprosound.com/what-you-need-to-know-about-stage-lighting/>)

6.4 การสร้างแสงในละคร Absurd

การสร้างแสงละครแนวแอบเสิร์ด (Absurd) ต้องจากเกิดความเข้าใจและการตีความเป็นอย่างมาก เพราะละครแนวนี้ มีความแตกต่างจากละครทั่ว ๆ ไป ดังนั้นการออกแบบแสงจึงต้องอาศัยความคิดและความเข้าใจเป็นอย่างมากเพื่อที่จะได้ สื่อความหมาย ทำให้ผู้ชมได้ตีความตามมุมมองในแบบของตัวเอง

- 1.การใช้แสงเป็นสัญลักษณ์ ในละครแนว Absurd เป็นการนำแสงมาใช้ในลักษณะที่สื่อความหมายที่ซับซ้อน บางครั้งอาจใช้แสงเพื่อสื่อถึงตัวละครหรือสถานการณ์ที่มีความสำคัญ โดยเฉพาะการใช้แสงสีประหลาด เพื่อสร้างความประหลาดใจในละคร
- 2.การใช้แสงเพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลง การปรับแสงที่มีความแตกต่างและโดดเด่น สามารถสร้างอารมณ์ของฉากต่าง ๆ ได้ดี
- 3.การใช้แสงเพื่อสร้างอารมณ์ มีความสำคัญในการเล่าเรื่องในละคร Absurd เนื่องจากสามารถเปลี่ยนหรือสร้างอารมณ์ที่มีความซับซ้อนและหลากหลายได้
- 4.การสร้างความขัดแย้งและความเข้มข้นของฉาก ในละคร Absurd จะใช้การปรับแสงที่มีความขัดแย้งและความเข้มข้นต่างกันของฉากเพื่อสร้างความน่าสนใจและเพิ่มมิติของความคิดให้กับเรื่องได้

7. ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดียเพื่อการแสดง

การใช้เสียงสำหรับละครเวทีในเรื่อง The Lesson บทเรียน? เพื่อช่วยเสริมอารมณ์ให้ผู้ชมเข้าใจในสถานการณ์ต่างๆ มากยิ่งขึ้นทั้งสถานการณ์จริงและจินตนาการหรือจิตใต้สำนึกของตัวละครและช่วยกระตุ้นให้คนดูมีอารมณ์ร่วมกับสถานการณ์นั้นๆ เสียงดนตรีถือเป็นองค์ประกอบที่มีบทบาทสำคัญมากสำหรับการสร้างละคร เป็นส่วนที่ช่วยเสริมสร้างบรรยากาศ ความรู้สึก และเพิ่มความพิเศษให้กับประสบการณ์ในการชมละครเป็นอย่างมาก

7.1 บทบาทและหน้าที่ของผู้ออกแบบเสียงและมัลติมีเดีย

ผู้ออกแบบเสียงมีบทบาทในการทำงานเกี่ยวกับการออกแบบเสียงต่าง ๆ ภายเรื่อง ยกตัวอย่างเช่น เสียง Sound Effect ต่าง ๆ เสียงบรรยากาศภายในเรื่อง โดยผู้ออกแบบทำการออกแบบและสร้างเสียงขึ้นมาเพื่อให้ตรงกับคอนเซ็ปต์เนื้อเรื่อง หรือไม่ก็จะให้ออกแบบเสียงขึ้นมาใหม่ให้เกิดความเหมาะสมสอดคล้องไปกับเนื้อเรื่อง ซึ่งการเล่าเรื่องด้วยเสียงนี้จะเป็นการช่วยเสริมการเล่าเรื่องด้วยภาพอีกชั้นหนึ่ง เป็นการนำเสนอเรื่องราวและอารมณ์ของละครผ่านมิติของเสียง เพื่อเติมเต็มอารมณ์ของละครให้มีความสนุกที่ครบทุกมิติทั้งภาพและเสียง สามารถดึงดูดหรือทำให้ผู้ชม ทำให้ละครมีความสมบูรณ์ สมจริง หรือเหนือจริงตามที่ต้องการ เป็นการสร้างมิติด้านเสียงเพื่อให้เนื้อเรื่องสามารถตอบสนองอารมณ์ความรู้สึกของผู้รับชมได้อย่างลึกซึ้ง

ผู้ออกแบบมัลติมีเดียมีบทบาทในการทำงานเกี่ยวกับภาพที่จะนำมานำเสนอให้ผู้รับชมเข้าใจในความคิดของตัวละครมากยิ่งขึ้นและทำให้ผู้ชมสามารถติดตามไปกับสื่อการสอนเมื่อมีมัลติมีเดียฉายขึ้นเปรียบเสมือนตนเองกำลังเป็นนักเรียนในเรื่องอยู่เช่นเดียวกัน และยังช่วยเพิ่มความน่าสนใจให้กับการดูละครมากยิ่งขึ้น

7.2 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบเสียงเพื่อการแสดง

จากการศึกษาและวิเคราะห์บทละครเรื่อง The Lesson บทเรียน? เสียงที่ใช้ในการแสดงสามารถแบ่งหมวดหมู่ได้ดังนี้

7.2.1 เพลงธีม (theme song)

ดนตรีประกอบเป็นองค์ประกอบทางดนตรี ที่มักจะเล่นระหว่างลำดับชื่อเรื่อง เปิดเครดิต ปิดเครดิต และในบางกรณีในบางช่วงของละคร โดยในเรื่องใช้เป็นเพลงโลกนี้คือละคร ที่ใช้ในการเปิดและปิดเรื่องเพื่อแสดงถึงการวนลูปของเรื่อง

7.2.2 เสียงประกอบที่เกิดขึ้น (Sound Effect)

เสียงเอฟเฟกต์ใช้เพื่อเสริมสร้างฉากหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในละครเวที เช่น เสียงแทง หรือเสียงที่เกี่ยวข้องกับการกระทำของตัวละคร เช่นเสียงขีดกระดานที่เชื่อมโยงกับมัลติมีเดีย ช่วยให้ละครดูสมจริงและมีความตื่นตาตื่นใจไปกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นหรือเสียงที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันเช่นเสียงออกหรือเสียงกรีงประตู

7.2.3 เสียงประกอบพิเศษ (sound effect)

- (1) เพื่อสร้างเหตุการณ์ตามสถานการณ์ เป็นเสียงประกอบที่ทำให้ผู้ฟังฟังแล้วจินตนาการตามได้ ถึงสถานที่เหตุการณ์ต่างๆ
- (2) เพื่อสร้างอารมณ์ เป็นการใส่เสียงเพื่อกระตุ้นเร้าให้เกิดการบีบคั้นอารมณ์
- (3) เพื่อสร้างความสมจริง ให้การกระทำชัดเจนยิ่งขึ้น จนผู้ฟังสามารถคิดภาพตามได้
- (4) เพื่อเพิ่มสีสันและควมมีชีวิตชีวาให้กับเหตุการณ์ (อาจารย์ ดร.ศิลป์ชัย พูลคล้าย, 2657)

7.3 แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย

หลังจากที่ผู้ศึกษาได้อ่านบทและทำความเข้าใจในบทละครเรื่อง The Lesson บทเรียน? เนื่องจากเป็นละครแอนิเมชันการใช้ภาษาถือว่าเป็นอุปสรรคของการสื่อสารและไม่ช่วยให้มนุษย์เข้าใจกันและกัน เป็นละครที่มักจะเป็นเรื่องตลก แต่เนื้อหาแสดงให้เห็นความสับสนวุ่นวาย และเป็นการใช้ความคิดในลักษณะเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic) หรือเปรียบเทียบอุปมาอุปไมย (Metaphorical) ทางผู้ศึกษาจึงเลือกใช้การออกแบบและนำเสนอที่จะช่วยให้เข้าใจในเรื่องและทำให้เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น โดยมีองค์ประกอบ ดังนี้

7.3.1 ภาพนิ่ง (Still Images)

ภาพนิ่งเป็นภาพกราฟิกที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เช่น ภาพถ่าย หรือ ภาพวาด เป็นต้น ภาพนิ่งมีบทบาทสำคัญต่อมัลติมีเดียมากทั้งนี้เนื่องจากจะช่วยให้ผลในเชิงของการเรียนรู้ด้วยการมองเห็น ไม่ว่าจะดูโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ วารสาร ฯลฯ จะมีภาพเป็นองค์ประกอบเสมอ ดังคำกล่าวที่ว่า “ภาพหนึ่งภาพมีคุณค่าเท่ากับคำถึงพันคำ” ดังนั้นภาพนิ่งจึงมีบทบาทมากในการ ออกแบบมัลติมีเดียที่มีตัวอักษรและภาพนิ่งเป็น GUI (Graphical User Interface) ภาพนิ่งสามารถ ผลิตได้หลายวิธี อย่างเช่น การวาด (Drawing) การสแกนภาพ (Scanning) เป็นต้น (นายมนัส สายแก้ว, 2562)

7.3.2 ชีวลักษณะ (Animation)

การสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยการฉายภาพนิ่งหลาย ๆ ภาพต่อเนื่องกันด้วยความเร็วสูงโดยการนำภาพนิ่งมาเรียงต่อกันการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกส์ในการคำนวณสร้างภาพจะเรียกการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยคอมพิวเตอร์หรือคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน หากใช้เทคนิคการถ่ายภาพหรือวาดรูปหรือรูปถ่ายแต่ละขณะของหุ่นจำลองที่ค่อย ๆ ขยับ จะเรียกว่าภาพเคลื่อนไหวแบบการเคลื่อนที่หยุดหรือสตอปโมชัน (stop motion) โดยหลักการแล้ว ไม่ว่าจะสร้างภาพหรือเฟรมด้วยวิธีใดก็ตาม เมื่อนำภาพดังกล่าวมาฉายต่อกันด้วยความเร็วตั้งแต่ 16 เฟรมต่อวินาทีขึ้นไป เราจะเห็นเหมือนว่าภาพดังกล่าวเคลื่อนไหวได้ต่อเนื่องกันจะฉายด้วยความเร็วที่ต่างกันขึ้นอยู่กับชนิดของการแสดงผล แอนิเมชันส่วนใหญ่จะวาดขึ้นด้วยมือ แต่ปัจจุบันมีการนำคอมพิวเตอร์มาช่วยสร้างแอนิเมชันอย่างแพร่หลายและกำเนิดออกมาหลากหลายประเภทตามรูปแบบนำไปใช้งานที่แตกต่างกัน (วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี, 2567)

7.3.3 วิดิทัศน์ (Video)

เป็นสื่อที่เหมาะสมสำหรับใช้เพื่อการเรียนการสอน เพราะวีดิทัศน์เป็นสื่อที่สามารถทำให้ผู้เรียนได้เห็นภาพซึ่งอาจเป็นภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหวและทำให้ผู้เรียนได้ยินเสียงที่สอดคล้องกับภาพนั้น ๆ ด้วย วีดิทัศน์สามารถใช้ในการสาธิตอย่างได้ผล วีดิทัศน์เป็นสื่อในลักษณะที่น่าเสนอเป็นภาพเคลื่อนไหวและสร้างความต่อเนื่องของการกระทำของวัตถุจากเรื่องราวต่าง ๆ สร้างความรู้สึกลึกซึ้งกับผู้ชมเป็นสื่อที่เข้าถึงง่าย มีความรวดเร็ว (จดหมายข่าวราชบัณฑิตยสถาน, 2532)

7.3.4 องค์ประกอบงานวีดิทัศน์

ตัวอักษร(Text) ถือว่าเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญในการเขียนโปรแกรมมัลติมีเดีย โปรแกรมประยุกต์โดยมากมี ตัวอักษรให้ผู้เขียนเลือกได้หลาย ๆ แบบและสามารถที่จะเลือกสีของตัวอักษรได้ตามต้องการ นอกจากนี้ยังสามารถกำหนดขนาดของตัวอักษรได้ตามต้องการ การโต้ตอบกับผู้ใช้ก็ยังนิยมใช้ตัวอักษร รวมถึงการใช้ตัวอักษรในการเชื่อมโยง แบบปฏิสัมพันธ์ได้ เช่น การคลิกไปที่ตัวอักษรเพื่อเชื่อมโยงไปนำเสนอ เสียง ภาพกราฟิก หรือเล่นวีดิทัศน์ เป็นต้น นอกจากนี้ตัวอักษรยังสามารถนำมาจัดเป็นลักษณะของเมนู (Menus) เพื่อให้ผู้ใช้เลือกข้อมูลที่จะศึกษาได้ โดยคลิกไปที่ บริเวณกรอบสี่เหลี่ยมของมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์

7.3.5 การวาดภาพ

การถ่ายทอดอารมณ์ส่วนตัวของบุคคลนั้นๆออกมาเป็นลวดลายบนวัตถุชนิดต่าง ๆ เช่น กระดาษ, อุปกรณ์เครื่องมือ เครื่องใช้, ผ้า, เติกรบ้านช่อง และอีกมากมายที่เราเห็นเป็นภาพไม่ว่าจะเป็นภาพการ์ตูน ภาพคนเหมือนภาพที่เป็นลายเส้น เป็นต้น (korndrawing, 2563)

7.4 การออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดีย ในละคร Absurd

ละคร Absurd จะเน้นที่วิธีเล่า (form) ไม่ได้เน้นที่ (content) ฉะนั้นผู้ชมละครแนว Absurd จึงจำเป็นต้องเปลี่ยนนิสัยในการดูละครคือแทนที่จะพยายามติดตามเนื้อเรื่องและถามตัวเอง “อะไรจะเกิดขึ้นต่อไป” คำถามที่ควรถาม “อะไรกำลังเกิดขึ้น” (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชุตินา มณีวัฒนา)

ดังนั้นการออกแบบเสียงและมัลติมีเดียที่ใช้ในละคร Absurd จะเน้นการใช้ความคิดและการตีความโดยขึ้นอยู่กับมุมมองของผู้รับชมโดยไม่เน้นความสมจริงแต่ใช้ความรู้สึกของตัวเองในการเข้ามีส่วนร่วมในละครที่กำลังรับชม

บทที่ 3

การพัฒนาและสร้างสรรค์ตัวละคร

1 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการกำกับการแสดง

1.1 การเตรียมงานก่อนการแสดง

1.1.1 เลือกจากการสำรวจตัวเอง

ผู้ศึกษาได้เริ่มจากตัวเองเป็นลำดับแรกโดยการหาบทละครที่ตัวเองสนใจ โดยคำนึงถึง ความสงสัย ประเด็นที่อยากนำเสนอแก่สังคม ผู้ศึกษาจึงจึงกำหนดขอบเขตได้ดังนี้ ผู้ศึกษามีความสนใจในประเด็นของการศึกษา วัฏจักรของการใช้ชีวิตในระบบต่าง ๆ ความหลากหลาย ความคิด ความกลัว สิ่งเหล่านี้ทำให้ผู้ศึกษามองว่าทุกคนก็มีประสบการณ์ร่วมทั้งกำลังศึกษาอยู่ในระบบ หรือจบจากระบบการศึกษาไปแล้วก็ยังมีระบบของการทำงานที่กำลังรออยู่เหนือสิ่งอื่นใด ก็ยังมีเรื่องของการทำงานร่วมกับผู้อื่นซึ่งนั่นก็จะมีการทำงานร่วมกับความคิดของกลุ่มคนที่มีความต่างกัน ทางผู้ศึกษาอยากสะท้อนออกมาให้กับผู้ชมได้เห็นและร่วมกันตั้งคำถามถึงสิ่งที่ยังคงวนเวียนอยู่ที่เดิมหรือสิ่งที่ทำให้ระบบยังคงวนเวียนไปอย่างเดิม

1.1.2 การเลือกและปรับบริบทของบทละคร

การเลือกบทละครเรื่อง The Lesson มานั้น เริ่มจากกระบวนการการคัดเลือกผู้กำกับการแสดงประจำเทศกาลศิลปะนิพนธ์ ประจำปีการศึกษา 2566 ซึ่งกระบวนการเลือกที่จะศึกษาบทละครเรื่องนี้ มีดังนี้

1.1.2.1 เลือกจากปัจจัยและตัวแปรอื่นๆ

เนื่องจากละครเวทีเรื่อง บทเรียน? เป็นผลงานละครเวทีที่ผู้ศึกษาได้สร้างสรรค์ขึ้นมาเพื่อจุดประสงค์ทางการศึกษา จึงได้ทำให้มีปัจจัยอื่น ๆ ที่ต้องคำนึงถึง มีดังนี้

(1) นักแสดง

นักแสดงเป็นปัจจัยสำคัญในการถ่ายทอดเรื่องราวผ่านตัวละครต่างๆ ซึ่งนิสิตชั้นปีที่ 4 ที่ต้องมารับบทเป็นตัวละครต่าง ๆ บทที่เลือกจึงต้องเป็นบทที่มีความน่าสนใจและท้าทาย บทละครเรื่อง บทเรียน? มีการนำเสนอที่แตกต่างจากละครทั่วไป ซึ่งจากบทละคร The Lesson ของ ยูจีน อี โอนเนสโก (Eugene Ionesco) จะมีตัวละครเพียง 3 ตัว เป็นการพูดคุยตลอดทั้งเรื่อง นักแสดงหลักในเรื่องที่รับบทเป็นศาสตราจารย์และนักเรียนจะมีอย่างละ 1 คน รวมเป็น 2 คน ทั้ง 2 คนจะต้องอยู่บทเวทีตั้งแต่เริ่มเรื่องจนจบเรื่องโดยไม่ลงจากเวทีได้ และในตัวละครแม่บ้าน จะถูกทำให้เห็นถึงระดับการเปลี่ยนแปลงโดยที่จะต้องเห็นถึงความเปลี่ยนแปลงที่ชัดเจน สามารถเป็นได้ 1-5 คน ตัวละครตัวนี้จะต้องมีวิธีการแสดงที่หลากหลายกำแพงที่ 4 และมีบางช่วงที่พูดคุยกับคนดู

(2) ข้อกำหนดจากบทละคร

บทละครเรื่องนี้เกิดขึ้นในสถานที่เดียว ไม่มีการเปลี่ยนแปลงสถานที่แต่ต้องมีสิ่งที่ยืดหยุ่นเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้น ผู้ศึกษาและทีมออกแบบจึงจึงจะต้องประเมินถึงความเป็นจริงถึงความเป็นไปได้ในการสร้างสรรค์องค์ประกอบศิลป์ต่าง ๆ ให้สามารถทำให้เกิดขึ้นจริงได้ และได้ข้อสรุปคือ การทำเป็นห้องขึ้นมา 1 ห้อง แล้วแบ่งทางเข้าออก และใช้อุปกรณ์ประกอบฉากเข้ามาช่วยแสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ซึ่งสามารถเกิดขึ้นได้จริงในสถานที่และเวลาตามตามที่บทกล่าวถึง เนื่องจากงบประมาณเป็นเรื่องที่สำคัญต้องคำนึงถึงจึงเป็นข้อกำหนดอีกหนึ่งข้อเช่นเดียวกัน

(3) ตัวละคร

การวิเคราะห์ตัวละคร เป็นสิ่งที่สำคัญมากที่จะทำให้เข้าใจแนวคิดของตัวละคร ดังนั้นผู้ศึกษาจึงเลือกแบ่งตัวละครในเรื่อง มีดังนี้

(1) ตัวละครหลัก (Protagonist)

เป็นตัวละครเดินเรื่อง ที่คนดูจะคอยตามดูว่าจะเกิดอะไรขึ้นตั้งแต่ต้นเรื่องจนจบ ตัวละครที่เป็นตัวละครหลักของเรื่องที่ผู้ศึกษาเลือกคือ นักเรียน ตัวละครนักเรียนเป็นตัวละครที่เข้ามาพาให้เจอเหตุการณ์ในบ้าน พาให้คนรู้จักกับตัวละครอื่นๆ และแทนคนที่กำลังอยู่ในระบบการศึกษา และผู้คนที่มีความสัมพันธ์ร่วมมาก่อน นักเรียนจึงเป็นตัวละครหลักที่ผู้ศึกษาเลือกให้มาเล่าเรื่องราวผ่านประเด็นและมุมมองในด้านที่อยากจะนำเสนอให้แก่ผู้ชมได้รู้

(2) ตัวละครตรงข้าม (Antagonist)

เป็นตัวละครที่ขัดขวาง ไม่ให้ตัวละครหลักไปถึงยังเป้าหมายที่วางไว้ ตัวละครที่เป็นตัวละครตรงข้ามของเรื่องที่ผู้ศึกษาเลือกคือ ศาสตราจารย์ และ แม่บ้าน ตัวละคร ศาสตราจารย์และแม่บ้านเป็นตัวละครที่สะท้อนให้เห็นถึงการขัดขวางที่เรื่อยมาเป็นทอดๆ ศาสตราจารย์จะแทนกลุ่มคนที่ยึดติดกับสิ่งเดิม ๆ เป็นชุดความคิดที่ตนเองเชื่อมั่น และเชื่อว่าสิ่งนั้นถูก การที่ตัวละครนักเรียนเลือกที่แสดงความคิดเห็นที่แตกต่างออกไป ศาสตราจารย์ก็พร้อมที่จะหาทางอธิบายโดยใช้ชุดความคิดเดิมได้เสมอ แม่บ้านจะเป็นตัวละครหนึ่งที่จะเข้ามาขัดขวางการเรียนการสอนของนักเรียนและศาสตราจารย์เป็นระยะ ๆ แต่ด้วยฐานะทางสังคมจึงทำให้เห็นถึงสถานะที่แตกต่างกัน ทั้งสองตัวละครนี้จึงทำให้เห็นทั้งในแง่มุมมองของคนที่เชื่อในชุดความคิดของตัวเองและการมีอยู่ของฐานะทางสังคม

(4) แก่นเรื่อง

แก่นเรื่องถือเป็นสิ่งสำคัญในการเป็นตัวกำหนดทิศทางของสารที่จะสื่อให้แก่ผู้ชม บทละครแต่ละเรื่อง ผู้ประพันธ์อาจกำหนดหรือไม่ได้กำหนดแก่นเรื่องที่ตายตัวไว้ หากแต่ผู้อ่านหรือผู้ชมนั้นจะเป็นผู้ที่จะเลือกรับสารนั้นจากการที่มีประสบการณ์ร่วมหรือการจับประเด็นความเข้าใจที่ได้มาจากในบทละครเอง ละครเรื่อง บทเรียน? แก่นเรื่องที่ผู้ศึกษาต้องการนำเสนอคือ “เมื่อไหร่ที่จะได้ใช้ชีวิตที่คิดว่าใช่” คือในสังคมตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันการใช้ชีวิตเพื่อตัวเอง เราจะเห็นได้น้อยมาก ๆ สังเกตเห็นได้จากเด็ก ๆ ที่จบในแต่ละช่วงวัยได้เลยว่า เด็กมัธยมเมื่อกำลังจะจบเลือกที่จะเข้าเรียนสายไหน สายวิชาการ หรือ สายอาชีพ ส่วนใหญ่ก็จะได้คำตอบว่าสายวิชาการ เพราะสามารถนำไปต่อยอดได้หลายทาง ต่อมาเมื่อถามจะเข้าไปอีกว่าถ้าสายวิชาการแล้ว จะเลือกแผนการเรียนวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์ หรือศิลป์ภาษา คำตอบโดยส่วนมากก็จะลงมาที่ วิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์ เพราะเป็นพื้นฐานที่จะไปต่อคณะได้หลากหลายกว่า นั่นเป็นเพียงส่วนหนึ่งที่สะท้อนว่าแล้วเป้าหมายที่เป็นการใช้ชีวิตที่มีความสุขในแบบที่ตัวเองเลือกนั้นจริงๆแล้วมันอยู่ตรงไหนกัน คนเราใช้ชีวิตอยู่กับการศึกษาไปเกือบ 20 ปี หลังจากนั้นพอจบการศึกษาเราใช้เวลาร่วม 10 ปี ในการทำงานหลังจากเรียนจบ อีก 10 ปีในการสร้างครอบครัว 10 ปี กับการลงหลักปักฐาน 10 ปี กับการกลับมาดูแลรักษาสุขภาพหลังจากที่ใช้มาอย่างหนักตลอด 60 ปีที่ผ่านมา และอีก 10 ปี ที่หมดไปกับการปล่อยวางกับสิ่งที่หามาเพียงเพื่อรอ

เวลากลับบ้าน ในวัฏจักรวงเวียนชีวิตนี้ก็ยังมิวัฏจักรขยับย่นที่คอยซ้อนทับอยู่ ทำให้เห็นถึงวงจรอุบาทว์ที่ไม่จบไม่สิ้น เห็นถึงความวุ่นวาย ผู้ศึกษาจึงเลือกแสดงวัฏจักรของระบบการศึกษาผ่านนักเรียน ศาสตราจารย์ และแม่บ้านแสดงถึงสถานะทางสังคม ที่ทำให้ทั้ง 3 ตัวละครนี้เมื่ออยู่ร่วมกันสามารถสะท้อนให้เห็นถึงความแตกต่างที่หลายแง่มุมแล้วแต่ผู้ชมเลือกจะเข้าใจ

จากข้างต้นเมื่อผู้ศึกษาได้ทำการวิเคราะห์ห้วงละครแล้ว ผู้ศึกษาจึงได้นำมาปรับบริบท โดยเริ่มจากสารที่ต้องการสื่อและมาเทียบเคียงกับบริบททางสังคมของไทย โดยที่ยังคงสารที่ต้องการจะสื่อเอาไว้ ปรับข้อมูลภูมิหลังตัวตัวละคร บริบททางด้านภาษา บริบทของการพูดถึงสังคมไทย ทั้งนี้ทั้งนั้นก็เพื่อที่จะนำเสนอสารที่ต้องการจะสื่อไปถึงผู้ชมมากขึ้น

1.1.3 การคัดเลือกนักแสดง

การคัดเลือกนักแสดงเป็นการค้นหาบุคคลเพื่อพัฒนาความเป็นไปได้ในการที่จะสวมบทบาทตัวละครนั้น ๆ ละครเรื่องนี้ เป็นการให้ความสำคัญ การมีตรรกะความคิดที่แตกต่างของตัวละครที่ชัดเจน ผู้ศึกษาจึงต้องคำนึงถึงปัจจัยหลายข้อในการพิจารณาคัดเลือกนักแสดง ทั้งด้านทัศนคติ ไหวพริบ ความเข้าใจบทบาท การค้นสด(Improvise) มีความแตกต่าง ความเป็นผู้นำและผู้ตาม ผู้ศึกษามีขอบเขตในการคัดเลือกนักแสดงดังนี้

(1) ในเบื้องต้นมีตัวละครทั้งหมดในเรื่อง 3 ตัวละคร มีการเปิดออกดิชั่นรวมทั้งหมด 3 รอบ

รอบแรกเปิดออกดิชั่นตัวละครทั้งหมด 3 ตัวละคร คือ ศาสตราจารย์ นักเรียน แม่บ้าน โดยผู้ศึกษาเปิดคัดเลือกนักแสดงแบบเปิด จากผู้ร่วมศึกษาในตำแหน่งนักแสดง ผลยังไม่มียกนักแสดงที่ผ่านเข้ารอบ จึงต้องเปิดออกดิชั่นรอบที่สอง จากผู้ร่วมศึกษาในตำแหน่งนักแสดงได้มา 2 ตัวละคร คือ ศาสตราจารย์ และนักเรียน จากผู้ร่วมศึกษาในตำแหน่งนักแสดงซึ่งเป็นนิสิตเอกการแสดงและกำกับการแสดงชั้นปีที่ 4 จำนวน 2 คน

ในการเปิดออกดิชั่นรอบที่สาม เปิดให้นิสิตเอกการแสดงและกำกับการแสดงชั้นปีที่ 1 ถึง 3 มาร่วมออกดิชั่นได้ในบท แม่บ้าน จากผู้ร่วมศึกษาในตำแหน่งนักแสดงซึ่งเป็นนิสิตเอกการแสดงและกำกับการแสดงชั้นปีที่ 1 จำนวน 4 คน และนิสิตเอกการแสดงและกำกับการแสดงชั้นปีที่ 2 จำนวน 1 คน

(2) ข้อจำกัดของเวลา การบริหารเรื่องเวลาในการคัดเลือกนักแสดงจึงเป็นสิ่งจำเป็น โดยได้มีการเปิดรับคัดเลือกนักแสดงเป็นจำนวน 3 รอบ และมีการพูดคุยถึงทัศนคติที่มีต่อตัวละครนั้น ๆ ที่เลือกมาออกดิชั่น

(3) การคำนึงถึงภาพรวมของเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ ประจำปีการศึกษา 2566 นี้ โดยผู้กำกับทั้ง 4 คน จะคำนึงถึงลำดับความสำคัญของนักแสดงแต่ละคนเพื่อที่จะได้พัฒนาศักยภาพผ่านตัวละครต่าง ๆ จึงจำเป็นต้องหาข้อสรุปกัน เมื่อสรุปบทบาทของนักแสดงได้แล้ว จึงถือว่าเป็นอันเสร็จสิ้นกระบวนการคัดเลือกนักแสดงในปี

ขอบเขตในการคัดเลือกนักแสดง ผู้ศึกษาได้วิเคราะห์ถึงแนวทางและลักษณะเฉพาะของตัวละครจากการอ่านบทละคร แบ่งได้มีดังนี้

นักแสดง	ตัวละคร	ลักษณะเฉพาะ
ผู้ชาย	ศาสตราจารย์	ผู้ชายวัยกลางคน พุดจาจะฉานชัดเจน มีภูมิฐาน เคาใจ ได้ยาก ยึดมั่นและยึดคิดในความรู้ที่ตัวเองเชื่อ สอนเพื่อให้ตัวเองเข้าใจ ไม่เปิดรับความคิดเห็นต่าง สามารถหากวิธีในการเข้าหาคนอื่นได้
ผู้หญิง	นักเรียน	ผู้หญิงที่สคไล มีความเป็นเด็กรุ่นใหม่ กระตือรือร้น กล้าที่จะสงสัย จะไม่เป็นผู้ตามหรือผู้ฟังอย่างเดียว กล้าที่จะแสดงความคิดเห็น
ผู้หญิง	แม่บ้าน	ผู้หญิง ที่มีภาวะการเป็นผู้นำ มีการจัดการได้ดี มีความซับซ้อน เป็นคนหลายบุคลิก

ตารางที่ 1 : ลักษณะเฉพาะของตัวละคร

ที่มา : ผู้ศึกษา

นักแสดงที่ผ่านการคัดเลือกและเป็นนักแสดงในเรื่อง บทเรียน? มีดังนี้

(1) ศาสตราจารย์ รับบทโดย นายรัชชานนท์ โคตรมณี

เหตุผลที่เลือกคือ มีวิธีการนำเสนอการตีความได้ดี และในส่วนของการเล่นสดมีไหวพริบที่น่าสนใจ มีลักษณะทางกายภาพที่ชัดเจน มีความขี้หน้าที่เหมาะสมกับบทบาทของตัวละคร

(2) นักเรียน รับบทโดย นางสาวนัทธชนัน เสถียร

เหตุผลที่เลือกคือ มีไหวพริบที่ดีมากๆ สามารถเป็นผู้ตามได้ดี และก็เป็นผู้ตามได้ดี การอยู่กับสถานการณ์ตรงหน้าได้ดี ลักษณะคล้ายกับตัวละครนักเรียนมากที่สุด

(3) แม่บ้าน รับบทโดย นางสาวกชพร สุชัยรัตนวิโรจน์

นางสาวธีรจุฑามาศ ตั้งชนเศรษฐะกุล

นางสาวรดา แจ็งเจ็ดริ้ว

นางสาวอนันดา แสงทอง

นางสาวบุญญาดา เชนมานะชัย

เหตุผลที่เลือกคือ มีไหวพริบที่ดีและการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้น่าสนใจ แต่ละคนมีคาแรคเตอร์ที่ต่างกันแต่มีลักษณะการจัดการที่น่าสนใจ แต่ละคนมีจุดเด่นที่ตรงกับการเข้ามาของแม่บ้านในบทได้ค่อนข้างใกล้เคียง สามารถเติมเต็มและต่อยอดทำให้ตัวละครแม่บ้านน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

1.1.4 การคัดเลือกทีมออกแบบ

การคัดเลือกทีมออกแบบในการสร้างสรรค์งานละครเวที ผู้กำกับจึงจำเป็นต้องดูจากการตีความบทละคร คอนเซ็ปต์ที่จะใช้ในการดีไซน์ผลงาน ทักษะคดีที่มีต่อละคร สามารถเป็นไปได้อย่างจริงหรือไม่ โดยทีมออกแบบจะเป็นส่วนที่ทำให้ละครถูกเติมเต็มได้อย่างสมบูรณ์บนเวที มีดังนี้

(1) ในเบื้องต้นทีมออกแบบเรื่อง บทเรียน? ต้องการทั้งหมด 5 ฝ่าย คือ นักออกแบบฉาก นักออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก นักออกแบบเครื่องแต่งกาย นักออกแบบแสดง นักออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดีย ซึ่งการคัดเลือกเริ่มจากความสนใจเป็นอันดับแรก

(2) ข้อจำกัดของสถานที่ เนื่องจากเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ ประจำปีการศึกษา 2566 นี้ จะถูกจัดแสดงขึ้น ณ หอนาฏกฤษฎณ์ ชั้น 5 คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ผู้ศึกษาจึงต้องคำนึงถึงความเป็นไปได้จริง ที่สามารถดึงศักยภาพออกมาผ่านผลงานให้ได้เห็นให้มากที่สุด

(3) การคำนึงถึงภาพรวมของเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ ประจำปีการศึกษา 2566 นี้ โดยผู้กำกับ 4 คน จะต้องจัดลำดับความสำคัญและคำนึงถึงทีมออกแบบเพื่อที่จะได้พัฒนาศักยภาพของตัวเองผ่านชิ้นงาน ต้องหาข้อสรุป และเมื่อได้ข้อสรุปตำแหน่งของทีมออกแบบทั้งหมดแล้วจึงถือว่าเป็นอันจบกระบวนการการคัดเลือกทีมออกแบบในปีนี้

นักออกแบบที่ผ่านการคัดเลือกและเป็นทีมออกแบบในเรื่อง บทเรียน? มีดังนี้

(1) นักออกแบบฉาก คือ นางสาวณัฐชยา สุวรรณจินดา

เหตุผลที่เลือกคือ นักออกแบบฉากได้นำเสนอไอเดียคอนเซ็ปต์ที่น่าสนใจ คือ กรอบ ยึดติด ชับซ้อน (ต่างคนต่างมีกรอบความคิด) เลือกใช้ผนังเพื่อสื่อถึงกรอบความคิด แทนกรอบความคิดของตัวศาสตราจารย์ ได้อย่างน่าสนใจสามารถตีความตอบเข้าประเด็นที่ถามสามารถเชื่อมโยงเข้ากับเรื่องได้ดี ผู้ศึกษามองว่าสามารถนำมาพัฒนาต่อทำให้ชิ้นงานน่าสนใจขึ้นได้

(2) นักออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก คือ นางสาวธัญรดา พลายแดง
นางสาวอรณัฐ วาณิชกุลนันท์

เหตุผลที่เลือกคือ นักออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากได้นำเสนอไอเดียคอนเซ็ปต์ของนางสาวธัญรดา พลายแดง คือ จุดศูนย์กลาง จดจ่อ ทำซ้ำ และจากไอเดียคอนเซ็ปต์ของนางสาวอรณัฐ วาณิชกุลนันท์ คือ อดทน สิ่งที่เปลี่ยนไป เส้นทางมุมมองจากการเลื่อน การขยับ ด้วยความที่ไอเดียสอดคล้องซึ่งกันและและมีความน่าสนใจเป็นอย่างมาก เลยเห็นว่าน่าสนใจที่จะนำมาส่งเสริมให้กับงานออกแบบฉากได้เป็นอย่างดี และยังเป็นการเติมเต็มให้กันและกันทำให้ภาพรวมน่าสนใจขึ้น

(3) นักออกแบบเครื่องแต่งกาย คือ นางสาวกัญญา พุ่มพงษ์

เหตุผลที่เลือกคือ นักออกแบบได้นำเสนอความเป็นคาแรกเตอร์ได้ส่งเสริมกับนักแสดงได้นำเสนอที่เครื่องแต่งกายของศาสตราจารย์ จะเป็นรูปแบบชุดที่เรียบง่ายแต่จะมีลวดลายที่จะทำให้เห็นความแตกต่างเครื่องแต่งกายของนักเรียน สามารถใช้ความอิสระในการตกแต่งได้ เครื่องแต่งกายของแม่บ้าน จะใช้การผูกปม การทับซ้อนของผ้า ทำแต่งตัวละครมีเอกลักษณ์ที่ชัดเจนและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

(4) นักออกแบบแสง คือ นายปิยวัฒน์ ตรีพลอักษร

เหตุผลที่เลือกคือ นักออกแบบได้นำเสนอแสงที่จะเน้นตามไปที่อารมณ์ของตัวละครที่เป็นเจ้าของสถานที่ โดยมีความน่าสนใจที่เลือกที่จะทำงานร่วมกับนักออกแบบฉากและนักออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก ทำให้องค์ประกอบต่างๆ มีการใช้งานได้อย่างน่าสนใจ

(5) นักออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดีย คือ นางสาวปอรัชต์ นิมประดิษฐ์

เหตุผลที่เลือกคือ นักออกแบบได้นำเสนอรูปแบบที่จะแสดงออกมาให้เห็นในระหว่างการแสดงนั้น หมายความว่าจะเป็นการทำงานร่วมกันกับนักแสดง และเนื่องจากบทละครเรื่องนี้เป็นประเภทแอบเลิร์ด ก็จะเป็นสิ่งที่น่าสนใจที่ทำให้ดูละครง่ายขึ้น



ภาพที่ 2 : ผู้กำกับ นักแสดง และทีมออกแบบ ในละครเวทีเรื่อง บทเรียน?

ที่มา : ผู้ศึกษา

1.2 ขั้นตอนการกำกับการแสดง

1.2.1 การซ้อมอ่านบท

1.การอ่านบทร่วมกันครั้งแรก (first read)

การอ่านบทร่วมกันครั้งแรก (first read) เป็นการอ่านบทร่วมกันและทำความเข้าใจมุมมองของเรื่อง ให้มีทิศทางไปทางเดียวกันตั้งแต่ต้นจนจบ และยังเป็นการร่วมกันแสดงออกความคิดเห็นเพื่อเก็บเป็นไอเดียในการพัฒนาไปในอนาคตทั้งผู้กำกับ นักแสดง และทีมออกแบบ



ภาพที่ 3 : กิจกรรมการอ่านบทร่วมกันครั้งแรก

ที่มา : ผู้ศึกษา

1.2.2 กระบวนการซ้อม

กระบวนการซ้อมเป็นการหาวิธีในการสร้างสรรค์ผลงานละครเวที เพื่อที่จะเป็นการทำให้นักแสดงสามารถสื่อสาร สารที่ต้องการจะเล่าไปสู่คนดู กระบวนการนี้จะเป็นกระบวนการในการช่วยนักแสดงให้เข้าใจตัวละคร และในทางเดียวกันยังเป็นกระบวนการในการค้นหาข้อมูลสำหรับทีมออกแบบเพื่อพัฒนางานให้สอดคล้องการทำงานด้วย รวมถึงผู้ศึกษาจะต้องวางแผนการจัดการทำงานอย่างเป็นระบบ เพื่อที่จะทำให้งานมีประสิทธิภาพให้มากที่สุด

(1) การซ้อมแบบถือบท

การซ้อมในช่วงแรกของนักแสดงนั้นจะเป็นการซ้อมที่สามารถถือบทได้เพื่อให้เป็นช่วยให้นักแสดงสามารถจำบทได้และผู้ที่กำกับสามารถทำภาพไปพร้อม ๆ กันได้

(2) การซ้อมแบบวางบท

การซ้อมโดยการวางบทนักแสดงสามารถจำบทได้แล้วในระดับหนึ่ง ซึ่งเป็นขั้นตอนที่สามารถลงรายละเอียดให้กับตัวละครในการกระทำต่าง ๆ การใช้พื้นที่บนเวทีจริง อุปกรณ์ประกอบฉากการทำ mechanic การทำความเข้าใจตัวละคร การรับส่งของนักแสดง การเพิ่มรายละเอียดให้กับส่วนต่าง ๆ ของละคร



ภาพที่ 4 : การซ้อมแบบวางบทซ้อม

ที่มา : ผู้ศึกษา

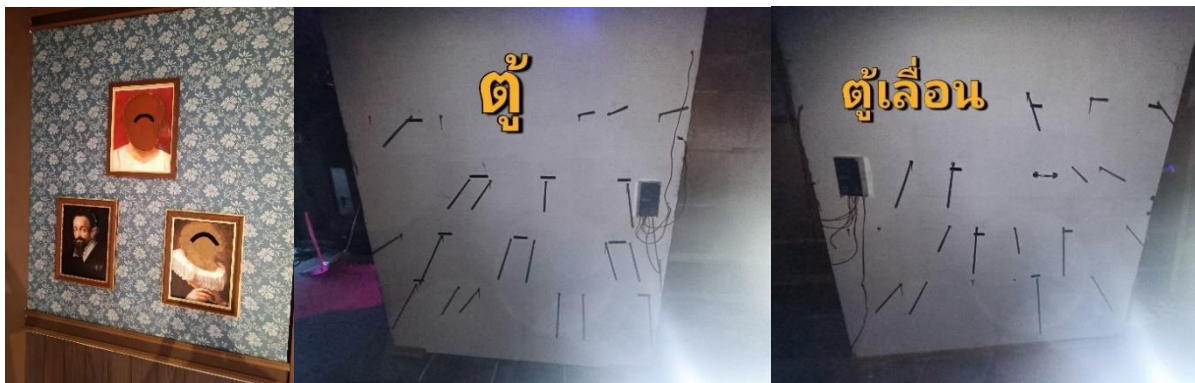
(3) การซ้อมเทคนิค

เป็นการซ้อมกับทีมออกแบบในแต่ละฝ่าย เพื่อดูองค์ประกอบแบบภาพรวมว่าละครเรื่องนี้สมบูรณ์แล้วหรือยังควรเพิ่มหรือปรับลดในส่วนไหนบ้าง เนื่องจากละครเรื่อง บทเรียน? เป็นละครที่เทคนิคเกิดจากการใช้นักแสดงเป็นผู้กระทำร่วมในการแสดงด้วย รวมไปถึงการสร้างบรรยากาศที่สอดคล้องกับอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครเพื่อให้เห็นถึงภาพรวมของเรื่อง และต้องใช้เวลาในการซ้อมเทคนิคเพื่อความแม่นยำและไม่ให้เกิดการพลาดให้มากที่สุด



ภาพที่ 5 : การซ้อมเทคนิคฉาก

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 6 : การซ่อมเทคนิคอุปกรณ์ประกอบฉาก
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 7 : การซ่อมเทคนิคเครื่องแต่งกาย
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 8 : การซ่อมเทคนิคแสง เสียงและสื่อมัลติมีเดีย
ที่มา : ผู้ศึกษา

(4) การเชื่อมโยงต่อเนื่อง

จะเกิดขึ้นได้จากการที่เชื่อมโยงในแต่ละฉากมาแล้ว โดยการเชื่อมโยงที่นำแต่ละฉากมารวมกันจนทำให้เห็นพัฒนาการของตัวละครว่าเป็นไปตามสารที่จะสื่อหรือไม่ โดยผู้ศึกษาจะแบ่งการส่งอรรถเจตนาขึ้นงาน โดย การส่ง 30% คือ ฉากเปิดถึงตอนกำลังจะได้นั่งเรียนโดยจะยังไม่ม่แม่บ้านในตอนเปิดเรื่อง การส่ง 50% คือ ฉากเปิดจนถึงเรียนคณิตศาสตร์การลบ การส่ง 70% คือ ฉากเปิดถึงเรียนคณิตศาสตร์จบ การส่ง 100% คือตั้งแต่ต้นจนจบ โดยไม่มีหยุดพัก ทำให้สามารถนำจุดที่บทพร้อมมารับแก้ทั้งในด้านของการกำกับ การแสดง และทีมออกแบบ

(5) การส่งความคืบหน้า 30%

การส่งความคืบหน้า 30% ในด้านของการกำกับแสดง คือให้ได้ออกหาแนวทางและวิธีการในการเล่าเรื่องของผู้กำกับ และเห็นการตีความ การทำงานของนักแสดงกับบท และทีมออกแบบว่ามีกระบวนการวิเคราะห้บทไปในทิศทางไหน ในส่วนของทีมออกแบบเป็นการศึกษาข้อมูล คือการส่งรีเลิร์ซ เพื่อให้เห็นว่าการเล่าเรื่องจะเป็นอย่างไร โดยการส่ง 30% คือการส่งฉากเปิดถึงตอนกำลังจะได้นั่งเรียน ฉาก 1 อยากรเรียน โดยจะเป็นการเล่าเรื่องโดยให้เห็นถึงคาแรคเตอร์ของนักเรียนและศาสตราจารย์ที่มีความแตกต่างกัน เห็นถึงความไม่ลงตัวของศาสตราจารย์ และความกระตือรือร้นของนักเรียนที่เกิดขึ้น ถือเป็น การแนะนำตัวละคร

5.1 การวิเคราะห์ห้บทละคร

การวิเคราะห์ห้บทถือเป็นการทำความเข้าใจถึงเรื่องราวที่จะใช้สื่อสาร เดิมบทละครเรื่องนี้เป็นบทละครต่างประเทศ ผู้ศึกษาได้มีการนำมาแปลเป็นภาษาไทย โดยยังไม่ได้มีการปรับบริบทในช่วงแรกเพื่อต้องการศึกษาก่อนนำมาปรับให้เข้ากับบริบทของไทย โดยขั้นตอนในการวิเคราะห์ห้บท มีดังนี้

(1) โครงเรื่อง

บทละครเรื่อง บทเรียน? เป็นบทละครประเภทแอบเสิร์ด (Absurd) มีสถานที่เดียว และเวลาเดียว ผู้ศึกษาจึงได้แบ่งการวิเคราะห์ห้บทตามตัวละครนักเรียน ซึ่งมีทั้งหมด 7 ฉาก การเล่าเรื่องได้แบ่งลำดับเหตุการณ์ไว้อย่างชัดเจน เพื่อให้ง่ายต่อการทำงานในทุก ๆ ฝ่ายเข้าใจในทางเดียวกัน ผู้ศึกษาแบ่งลำดับเหตุการณ์การดำเนินเรื่อง มีดังนี้

ฉาก	ชื่อเหตุการณ์	Message / Function
1	อยากรเรียน	-ให้ข้อมูลความเป็นนักเรียน การมีความตั้งใจ ความฝัน การที่บอกถึงว่าการทำเพื่อใคร เพื่ออะไร
2	ทดสอบความรู้(คณิต)	-ความเป็นคณิตศาสตร์ การมีคำตอบที่ชัดเจนอย่างตรงไปตรงมา มีวิธีการ ตามหลักคณิตศาสตร์
3	ลับสน(ลบเลข)	-ความคิดที่ต่างกัน การมองในมุมมองที่แตกต่างของคนสองคน
4	อยากออก(ไท-กะได)	-การไหลลื่น ทางภาษา พัฒนาการของภาษาไทย-กะได จากการอธิบายของศาสตราจารย์

		-การเห็นคนที่ยึดติด ชีวมันและไม่พร้อมกับการเปลี่ยนแปลง(ตัวศาสตราจารย์) -การห้ามแสดงความคิดเห็นอื่น ๆ ที่ไม่คล้อยตาม ตามที่อีกฝ่ายอยากได้ยิน
5	ตายไปแล้ว(ความคิดที่จะเปลี่ยนแปลงถูกฆ่าให้ตาย)	-การถูกขังบังคับให้ต้องเชื่อโดยงานต่อเหตุการณ์โดยไม่สามารถที่จะขัดขืนได้
6	คลี่คลาย(แบบฝึกหัดโรยหน้า)	-แม่บ้านออกมาเก็บกวาดในสิ่งเน่าเสีย และทำให้สถานการณ์กลับมาสู่ความปกติ
7	เริ่มใหม่กับคนใหม่ในที่เดิม	-ต่อให้เหตุการณ์มันจะเลวร้ายสักแค่ไหน สุดท้ายถ้าไม่มีใครสามารถที่จะทำอะไรให้เกิดการเปลี่ยนแปลงได้จริง ๆ การพัฒนาและการเกิดสิ่งใหม่มันก็จะไม่เกิดขึ้นให้เห็น

ตารางที่ 2 : ตารางการวิเคราะห์โครงเรื่อง

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 9 : การส่งความคืบหน้า 30% วันที่ 28 กันยายน 2566

ที่มา : ผู้ศึกษา

สรุปการส่งความคืบหน้า 30%

ในการส่งความคืบหน้า 30% ทางผู้ศึกษาได้ทำตามแผนงานได้เบื้องต้น และได้รับข้อเสนอแนะจากครูเพิ่มเติมดังนี้

- (1) การเลือกมองตัวละครให้ไปในทางเดียวกันทั้งในแง่ของงานกำกับและงานออกแบบ
- (2) เทคนิคพิเศษจะต้องเข้าร่วมศึกษาในกระบวนการซ้อมให้มากขึ้น
- (3) การใช้พื้นที่ให้มากขึ้นและการใช้คาแรคเตอร์ของตัวละครในการทำงานกับพื้นที่
- (4) การผลักไปในแง่เคมีเพิ่มขึ้นได้ เพิ่มและทำงานกับการโคโรกราฟเพิ่มเติมมากขึ้น
- (5) การจตุรร่วมของตัวแม่บ้าน การจัดการที่แตกต่างกัน
- (6) ในช่วงที่นักเรียนอยู่คนเดียวเป็นช่วงที่ต้องเพิ่มกรรอกอยที่มีวิธีการเพราะคนดูกำลังรอคอยการเข้ามาของศาสตราจารย์

(7) ทำWorkshop ตัวละครศาสตราจารย์เพิ่ม

(8) เห็นความแตกต่างเป็น 2 ส่วน แบ่งเป็นครั้งแรกและครั้งหลัง ช่วงครั้งแรกเป็นช่วงที่มีปัญหามีการเล่นที่ภายนอกค่อยข้างเยอะ และช่วงครั้งหลังจังหวะได้ มันสามารถเพิ่มวิถีคิดวิธีการจัดการเพิ่มได้

(9) วิธีการใช้เสียงของนักแสดง

(10) ช่วงจุดเปลี่ยนของนักเรียน

(6) การส่งความคืบหน้า 50%

การส่งความคืบหน้า 50% ผู้ศึกษาต้องทำการแสดงโดยการเล่าเรื่องราวคร่าว ๆ ให้กับผู้ชมรับชมในเทศกาลปล่อยผี ผู้ศึกษาจึงต้องดึงเอาจุดเด่นของเรื่อง บทเรียน? ออกมาเพื่อดึงดูดให้ผู้รับชมและให้ผู้ชมสามารถรู้ประเด็นที่ผู้ศึกษาต้องการจะสื่อได้โดยคร่าว การส่งความคืบหน้า 50% ได้มีการนำข้อเสนอแนะของคณะครูที่ปรึกษาจากการส่งความคืบหน้า 30% มาร่วมปรับใช้และพัฒนาต่อซึ่งในด้านการกำกับ ผู้ศึกษาเลือกที่จะให้นักแสดงเล่นกับพื้นที่ และเลือกบทที่สามารถทำให้นักแสดงสามารถบอกถึงคาแรคเตอร์ของตัวเองได้ ในด้านของนักแสดงต้องสามารถทำให้เห็นถึงพัฒนาของตัวเองที่เพิ่มขึ้นบ้างจากตอนเริ่มต้น และการวางตำแหน่งนักแสดงและการช่วยนักแสดงหาตัวละครหรือการทำ Workshop ให้กับนักแสดงเพิ่มเติม ในด้านของออกแบบจะได้ลองหยิบยกบางอย่างที่อยู่ในฉาก หรือเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบฉากบางชิ้นมาใช้ แสง เสียงและสื่อมัลติมีเดียก็เช่นเดียวกัน จะต้องหยิบนำมาอธิบายร่วมด้วยการแสดงและแสดงให้เห็นถึงการหยิบนำมาใช้ได้อย่างสมเหตุสมผล ในการส่งความคืบหน้าก่อน 50% ทางผู้ศึกษาได้รับข้อเสนอแนะจากครูเพิ่มเติมดังนี้

- (1) เพิ่มเสียง และสื่อมัลติมีเดียเข้ามาก่อนเข้าเริ่ม เพื่อเป็นการนำพาเข้าสู่โลกของละคร
- (2) การใช้จังหวะจริงในการเข้ามาใช้ ไม่ควรทำให้คิวเป็นคิว
- (3) วิธีการเข้าออกของแม่บ้าน
- (4) เพิ่มสไตล์การเล่น
- (5) การแยกภาพในหัวออกมาให้ชัดขึ้น



ภาพที่ 10 : Workshop ตัวละคร

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 11 : ปลอ่ยผี การส่งความคืบหน้า 50% วันที่ 27 ตุลาคม 2566

ที่มา : ผู้ศึกษา

สรุปการส่งความคืบหน้า 50%

ผู้ศึกษาได้เลือกทำออกมาเป็นที่น่าประทับใจเป็นที่ชื่นชมและน่าประทับใจจากผู้รับชม ผู้ชมรับรู้ถึงประเด็นที่ผู้ศึกษาต้องการจะสื่อสารออกมาให้เป็นและวิธีการใช้พื้นที่ และการส่งความคืบหน้าในครั้งนี้ทำให้ผู้ศึกษาเรียนรู้ที่จะเลือกตัดสินใจในการที่จะทำให้เรื่องราวถูกสื่อสารออกมาได้อย่างเต็มที่

(7) การส่งความคืบหน้า 70%

การส่งความคืบหน้า 70% ในด้านการกำกับเป็นการนำเอาพัฒนาการจากที่ส่งความคืบหน้า 50% มาปรับใช้และต่อยอด และมุมมองของการเล่าเรื่องราวที่อยากจะสื่อจะต้องชัดเจนยิ่งขึ้น จะใช้เวลาการแสดง 40 นาที ในการส่งจากเปิดถึงเรียนคณิตศาสตร์จบ การวางตำแหน่งนักแสดงและการช่วยนักแสดงหาตัวละครหรือการทำ Workshop ให้กับนักแสดง เพิ่มขึ้น และการทำงานกับเพลงเพิ่มขึ้น



ภาพที่ 12 : การส่งความคืบหน้า 70% วันที่ 7 ธันวาคม 2566

ที่มา : ผู้ศึกษา

สรุปการส่งความคืบหน้า 70%

ในการส่งความคืบหน้า 70% ทางผู้ศึกษาได้รับข้อเสนอแนะจากครูเพิ่มเติมดังนี้

(1) การทำให้หมายความในสถานการณ์

- (2) เข้ามาของแม่บ้านในฉากที่ไม่ได้หมายความถึงแม่บ้าน
- (3) การช่นระยะเวลาในการทำให้กระชับขึ้น
- (4) การกระทำของแม่บ้านกับศาสตราจารย์ในแต่ละครั้งทั้งในช่วงที่เป็นแม่บ้านและการเป็นใดๆ
- (5) การเล่นกับสื่อมัลติมีเดียตอนคิดเลข
- (6) การเล่นกับฉากการเปิดปิด การเลื่อนฉากเพื่อเป็นการช่นของตัวละคร

(8) การส่งความคืบหน้า 100%

การส่งความคืบหน้า 100% เป็นการทำตั้งแต่ต้นเรื่องจนจบเรื่องโดยการใช้เวลาในการแสดง 1 ชั่วโมง 20 นาที โดยไม่มีการหยุดพัก โดยจะเห็นองค์ประกอบฉาก อุปกรณ์ประกอบฉากบางส่วน เครื่องแต่งกาย แสง เสียงและสื่อมัลติมีเดียในการช่วยเติมเต็มเรื่องให้เพิ่มมากขึ้น ในด้านการกำกับเป็นการทำให้เห็นพัฒนาการของเรื่องและตัวละครตั้งแต่เริ่มต้นจนจบ โดยที่มีการใช้องค์ประกอบเพิ่ม และเป็นการร่วมทำงานกับทีมออกแบบในฝ่ายต่างๆ จะมีแค่ฉากที่จะยังคงเห็นเป็นเพียงภาพรวมการเลือกใช้ของบางอย่างเพื่อเติมเต็มการเล่นของนักแสดงที่ส่งเสริมไปยังตัวละครต่าง ๆ



ภาพที่ 13 : การส่งความคืบหน้า 100% วันที่ 7 กุมภาพันธ์ 2567

ที่มา : ผู้ศึกษา

สรุปการส่งความคืบหน้า 100%

ในการส่งความคืบหน้า 100% ทางผู้ศึกษาได้ทำตามแผนงานที่วางไว้ครบถ้วนและได้รับข้อเสนอจากครูเพิ่มเติมดังนี้

- (1) ช่วยนักแสดงทำเพิ่มเรื่อง การสอน วิธีการที่เพิ่มขึ้น การสอนที่แตกต่าง
- (2) การช่วยนักแสดงหาความแตกต่างของการปวดฟัน จากการเริ่มต้นการออกเสียง
- (3) เพิ่มจุดแตกหักในการไต่กราฟของตัวละคร
- (4) เห็นถึงการหมายความของตัวแม่บ้านที่เห็นถึงการลอยตัว การจัดการ การเห็นถึงคนที่อยู่เบื้องหลัง
- (5) ภาพของการตายของนักเรียนควรจะทำให้เห็นถึงการถูกฆ่าโดยระบบการศึกษา โดยที่ไม่ได้ดูเป็นการที่ครูฆ่านักเรียน ต้องเป็นการทำให้เห็นถึงการหยุดของสถานการณ์
- (6) การที่ทำให้นักแสดงเล่นให้สนุกกับการเล่น
- (7) เรื่องมันจบแล้วไม่จบ ต้องเลือกในจุดที่จะพาคนดูลง

1.3 สรุปปัญหาและทางแก้ไข

ผู้กำกับการแสดง นางสาว นิสากร โชติมาธูสร จากการทำงานตลอดกระบวนการมีการหยิบใช้ทฤษฎีต่าง ๆ มาช่วยในการพัฒนาให้ละครมีความสมบูรณ์ขึ้นทั้งจากที่ลองทำกันเอง และจากคำแนะนำของคณะครูที่ปรึกษา ทั้งในด้านการกำกับ และในด้านการออกแบบ จากประสบการณ์และจากการทำรีเสิร์ช เพื่อเติมเต็มให้งานออกมาได้อย่างสมบูรณ์มากขึ้น

2 การสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดง

2.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง

2.1.1 การเตรียมตัวก่อนคัดเลือกนักแสดง

ลำดับ	ชื่อผู้ศึกษา	ตัวละคร	วิธีการในการทำการบ้าน
1	รัชชานนท์ โคตรมณี	ศาสตราจารย์	- เมื่ออ่านบทละครเรื่องนี้จบ รู้สึกว่าบทละครสนุกสนาน ตัวละคร “ศาสตราจารย์” เป็นบทบาทที่น่าสนใจ และสามารถพัฒนาทักษะการแสดงได้เป็นอย่างดี จึงได้ลองวิเคราะห์ลักษณะตัวละครที่มีความเชื่อมโยงกับตัวเรา เพื่อเตรียมตัวในการออกฉันทัดนักแสดง ไม่ว่าจะเป็นการศึกษายบทละครเรื่อง “บทเรียน” การศึกษาวิธีการสอนนักเรียนหรือชีวิตประจำวันของการเป็นครู ไปจนถึงการฟังหรืออ่านบทสัมภาษณ์ของชาตกรต่อเนื่อง
2	นัทธชนัน เสถียร	นักเรียน	- เมื่ออ่านบทละครเรื่องนี้จบ รู้สึกว่ายังไม่ค่อยเข้าใจบทละครมากนัก ยังจับประเด็นได้ไม่ชัดเจน แต่สิ่งที่น่าสนใจคือ สถานการณ์ ในเรื่อง ความแฉงประเด็นในแง่ต่างๆ และตัวละคร “นักเรียน” เป็นบทบาทที่น่าสนใจ และสามารถพัฒนาทักษะการแสดงของเราได้เป็นอย่างดี จึงได้ลองวิเคราะห์ลักษณะของตัวละครที่มีความเชื่อมโยงกับตัวเรา เพื่อเตรียมตัวในการออกฉันทัดนักแสดง ทั้งในเรื่องของการศึกษายบทละครเรื่อง “บทเรียน” การเข้าใจความต้องการความรู้สึกรักของตัวละครก่อนที่จะเข้ามาในบ้านศาสตราจารย์

ตารางที่ 3 : ตารางการเตรียมตัวของนักแสดง

ที่มา : ผู้ศึกษา

2.1.2 การทำความเข้าใจ การค้นคว้าหาข้อมูลอ้างอิงและสร้างบทละครร่วมกัน

เริ่มจากการที่กลุ่มผู้ศึกษาแยกย้ายกันไปอ่านบทละครให้จบเรื่อง แล้วตกลงกันว่าจะปรับเปลี่ยนบริบทให้เป็นบริบทไทย เพื่อให้เข้ากับกลุ่มผู้ศึกษามากที่สุด โดยมีการปรับเปลี่ยนช่วงครึ่งหลังของละครให้เป็นการสอนวิชาภาษาไทยกะใด และมีการสื่อสารประเด็นหลักเกี่ยวกับการศึกษาไทย หลังจากนั้นกลุ่มผู้ศึกษาก็ทำ

ความเข้าใจกับบริบทของสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่องและไปวิเคราะห์ตัวละครของตนเองให้เข้ากับบริบทไทย เพื่อให้กลุ่มผู้ศึกษาสามารถถ่ายทอดละครเรื่องนี้ออกไปได้อย่างสมบูรณ์มากที่สุด

2.1.3 การวิเคราะห์ตัวละคร

การวิเคราะห์ตัวละครเป็นสิ่งที่สำคัญและมีความจำเป็นอย่างมากสำหรับนักแสดง เพื่อให้เข้าใจและเข้าใจความต้องการของตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง และสร้างสรรค์การแสดงได้อย่างมีคุณภาพ นักแสดงควรที่จะเข้าใจตัวละครในทุกๆมิติ และนำบุคลิกลักษณะนิสัยของตัวละคร จากการเข้าใจความเป็นมาของตัวละคร ผ่านการทำงาน วิเคราะห์ตัวละครในทุกๆด้านมาสวมใส่กับความเป็นตัวเราจากความเข้าใจ ซึ่งผู้ศึกษาที่รับบทในแต่ละตัวละครต่างมีความแตกต่างกัน จึงได้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับแต่ละตัวละครตัวดังนี้

(1) นาย รัชชานนท์ โคตรมณี รับบท ศาสตราจารย์

ลักษณะภายนอก

ผู้ชายรูปร่างสมส่วน สูงโปร่ง อายุ 50 ปี มีการแต่งกายที่เป็นระเบียบมีรสนิยม มีทรงผมที่ดูดี เรียบร้อย ทำทางและพฤติกรรมมีความสง่างาม มีการใช้พูดและพฤติกรรมที่มุ่งมั่นและมั่นใจ ใช้ภาษาที่เป็นกลางและมีความสุภาพ และอาจมีบทบาทที่เน้นการสอนและการแนะนำนักเรียน มีท่าทางที่สร้างความเชื่อถือและความเป็นอำนาจ

ลักษณะภายใน

มีความคิดที่ล้ำสมัย ชาตินิยมความเป็นไทย ภูมิใจในทุกๆมิติของตนเอง ยึดมั่นและเชื่อมั่นในความคิดเห็นของตนเองเป็นหลัก การเรียนรู้ที่เป็นน้ำเต็มแก้ว ปฏิเสธกระแสนิยมใหม่ ให้ความสำคัญกับภาพลักษณ์ที่คนอื่นมองจากภายนอก

ความต้องการของตัวละคร

ต้องการสอนให้นักเรียน มีความรู้และความเชื่อในแบบที่ตนเองมี

ภูมิหลังของตัวละคร

ตัวละคร “ศาสตราจารย์” เป็นตัวละครที่มีความรู้ในทุกๆด้านของโลก ได้สำเร็จการศึกษาที่สูงในหลายๆด้าน ทั้งคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภาษาศาสตร์ ศิลปกรรมศาสตร์ ภูมิศาสตร์ เป็นต้น

ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับ “ศาสตราจารย์”	ความสัมพันธ์
มะลิ	- มะลิ เป็นคนที่คอยรับใช้และคอยดูแลศาสตราจารย์ และมีศถาบรรดาศักดิ์ที่ต่ำกว่าเขามากๆ เมื่อมีคนนอกหรือใครก็ตามที่มองเขามาระหว่างเขาสองคน ศาสตราจารย์จะต้องรู้สึกว่าเขาดูดี มีภูมิ มีศักดิ์มากกว่ามะลิตั้งเสมอ แต่ในขณะที่เดียวกัน มะลิ คือผู้ที่รู้ความลับ ความจริงทุกอย่างในด้านที่ไม่ดีเกี่ยวกับตัวศาสตราจารย์ และความลับนั้นส่งผลต่อการหยั่งขึ้นในสังคมของศาสตราจารย์ด้วย ถือว่าเป็นบุคคลที่มีความสำคัญต่อศาสตราจารย์มากๆ หากศาสตราจารย์ไม่มีมะลิ ก็ไม่สามารถดำรงอยู่ในประเทศไทยได้

นักเรียน	<p>- เป็นครั้งแรกที่ศาสตราจารย์ได้เจอกับนักเรียนคนที่ 40 โดยที่ไม่ได้รู้จักนักเรียนคนนี้มาก่อน ศาสตราจารย์ไม่พร้อมที่จะเจอกับนักเรียนคนนี้เท่าไร เนื่องจากสถานการณ์ก่อนหน้านี้ คือ กำลังจัดการความเรียบร้อยจากศพของนักเรียนคนที่ 39 ศาสตราจารย์เพียงแต่ต้องการให้นักเรียนคนที่ 40 ประจักษ์ใจในครั้งแรกที่ได้เจอกับเขา</p>
----------	---

ตารางที่ 4 : ตารางความสัมพันธ์ของตัวละครศาสตราจารย์

ที่มา : ผู้ศึกษา

ฟังก์ชันของตัวละคร

ตัวละครศาสตราจารย์มีความสำคัญมากในการสื่อสารประเด็นหลักของเรื่อง ผู้ศึกษาได้ศึกษาและอ่านบทละคร ศึกษาบริบทสังคมไทยที่เกิดขึ้น พบว่าตัวละครศาสตราจารย์เป็นตัวแทนของกลุ่มผู้ใหญ่ที่มีอำนาจ ที่มีความคิดล้าสมัยไม่เปิดรับสิ่งใหม่ ส่งผลให้กลุ่มคนยุคใหม่ไม่ได้รับการยอมรับและถูกพัฒนาขึ้น ตัวละครศาสตราจารย์เป็นตัวแทนของกลุ่มคนที่มีความเชื่อแบบเก่าๆ และต้องการแสดงเห็นว่าความเชื่อของตนถูกต้องที่สุด เป็นที่ยอมรับมากที่สุด โดยไม่มีเหตุผลอันใดมาโค่นล้มความคิดได้

(2) นางสาว นัทธชนัน เสถียร รับบท นักเรียน

ลักษณะภายนอก

นักเรียน เด็กสาว อายุ 17 ปี รูปร่างสมส่วน ผิวขาว ผมยาวสีน้ำตาลถักเปียสองข้างและมีหน้าม้า ดวงตาสีน้ำตาล หน้าตาน่ารัก สมวัย เป็นเด็กสาวที่มีความเรียบร้อย มีกาลเทศะ อยู่ในกฎระเบียบแต่ในขณะเดียวกันก็เป็นเด็กที่สดใส ร่าเริง เข้ากับผู้ใหญ่ได้ดี ช่างพูดช่างคุย แสดงออกทางสีหน้าชัดเจน มีความเป็นตัวของตัวเอง อยากรู้อยากเห็นกับทุกสิ่งทุกอย่างที่ตนเองเจอและพร้อมที่จะเรียนรู้กับทุกสิ่ง ทำให้การแต่งตัวของเธอ ถึงแม้จะเป็นชุดนักเรียน ของโรงเรียนรัฐบาล แต่ก็ยังมีความสดใส และสีชมพู คือสีประจำตัวของเธอ ทำให้ของที่เธอใช้ กระเป๋านักเรียน กระเป๋าสะพายใส่ของ ตุ๊กตาที่ห้อยกระเป๋าของเธอจะมีสีชมพูเป็นส่วนประกอบส่วนใหญ่ ไม่มากไม่น้อยและไม่ผิดกฎระเบียบของโรงเรียน

ลักษณะภายใน

เป็นเด็กสาวที่มีความเป็นเด็กยุคใหม่ และเป็นเด็กอัจฉริยะ มีความคิดเป็นของตัวเอง รับฟังความเห็นของคนอื่น เปิดรับและพร้อมเรียนรู้กับสิ่งใหม่ๆ อยู่เสมอ เป็นเด็กช่างสงสัย กล้าพูด กล้าถาม และพร้อมที่จะหาคำตอบที่แท้จริง ความต้องการของตัวละคร ต้องการที่จะมาหาความรู้กับศาสตราจารย์ เพราะศาสตราจารย์คนนี้มีชื่อเสียงและเป็นที่รู้จักอย่างมากในวงการการศึกษา การที่ได้มาเรียนกับเขาคือความฝันอันสูงสุดของเธอ จึงทำให้เธออยากที่จะเรียนเพื่อที่จะได้รับความรู้จากเขามากๆ

ภูมิหลังตัวละคร

เป็นเด็กที่โตมากับครอบครัวที่ฐานะที่บ้านไม่ค่อยดีนักแต่ครอบครัวส่งเสริมด้านการเรียนอย่างเต็มที่ จึงทำให้ตัวละคร“นักเรียน”เป็นเด็กที่ใฝ่รู้อย่างมาก พร้อมสำหรับการเรียนรู้ และการที่ได้มาเรียนกับ “ศาสตราจารย์” ท่านนี้ก็เป็นอีกหนึ่งสิ่งที่จะทำให้เธอได้มีความรู้มากยิ่งขึ้น เพราะศาสตราจารย์เป็นบุคคลที่มีชื่อเสียงอย่างมากในแวดวงการศึกษา เธอจึงคิดว่าถ้าได้เรียนกับเขาจะสามารถที่จะนำความรู้ที่ตนเองได้รับ ไปประกอบทำอาชีพที่ดี มีรายได้ดูแลตนเองและครอบครัวได้

ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับ “นักเรียน”	ความสัมพันธ์
ศาสตราจารย์	-เป็นครั้งแรกที่นักเรียนได้เจอกับศาสตราจารย์ ที่ตนเองใฝ่ฝันว่าอยากจะเรียนกับเขา ซึ่งตัวนักเรียนได้ยื่นชื่อเสียงของเขาในแวดวงการศึกษามานานมากแล้ว แต่ไม่มีโอกาสได้เรียนกับเขาสักที การเจอกันครั้งแรกเลยทำให้ตัวนักเรียนรู้สึกดีใจ มีความสนใจ มีความกระตือรือร้น มีความพร้อมที่อยากจะเรียนกับเขามากๆ และอยากสร้างความประทับใจในการเจอกันครั้งแรกกับศาสตราจารย์เป็นอย่างมาก
มะลิ	-เป็นครั้งแรกที่นักเรียนได้เจอกับมะลิ ซึ่งมะลิ เป็นแม่บ้านในบ้านของศาสตราจารย์

ตารางที่ 5 : ตารางความสัมพันธ์ของตัวละครนักเรียน

ที่มา : ผู้ศึกษา

ฟังก์ชันของตัวละคร

ตัวละครนักเรียนมีความสำคัญมากในการสื่อสารประเด็นหลักของเรื่อง ผู้ศึกษาได้ศึกษาและอ่านบทละคร ศึกษาบริบทสังคมไทยที่เกิดขึ้น พบว่าตัวละครนักเรียนเป็นตัวแทนของกลุ่มของบุคคลยุคสมัยใหม่ ที่มีความคิดเป็นของตัวเอง เปิดรับสิ่งใหม่ๆ ที่จะเกิดขึ้นอยู่เสมอ กล้าที่จะคิด กล้าที่จะถาม กล้าที่จะหาคำตอบกับสิ่งนั้นๆ อยู่เสมอ และต้องการแสดงให้เห็นว่าความคิด หรือทุกสิ่งที่เกิดขึ้นสามารถเปลี่ยนแปลงไปตามบริบทของยุคสมัย ไม่มีอะไรที่คงที่ และสิ่งใหม่ไม่ได้หมายความว่าไม่ดีเสมอไป ทั้งสิ่งเก่าหรือสิ่งใหม่ต่างมีข้อดีและข้อเสียอยู่เสมอ ไม่ได้ตัดสินว่าสิ่งไหนดีออกไปกว่ากัน แต่อยู่ที่ว่าเราเลือกที่จะนำสิ่งไหนมาประยุกต์ใช้กับตนเองแล้วเกิดผลดีต่อตัวเราเพียงเท่านั้น

3.2.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง

นายรัชชานนท์ โคตรมณี

แบบฝึกหัดการเตรียมตัวของตัวละคร

เริ่มต้นกระบวนการ โดยการปรับบริบทของบทละครจากบริบทต่างประเทศให้เป็นบริบทไทย และศึกษาประเด็นที่ต้องการจะสื่อสารของผู้กำกับต่อผู้ชม ทำให้ผู้ศึกษาต้องมีการตีความตัวละคร ค้นหาฟังก์ชันของตัวละครที่สามารถส่งเสริมประเด็นหลักของเรื่องได้ ซึ่งทั้งหมดนี้ทำให้ภาพรวมเข้าใจได้ง่ายขึ้น ในส่วนของแบบฝึกหัดที่มีการเตรียมตัว ผู้ศึกษาได้ใช้เพลงที่สามารถกระตุ้นนักแสดงให้เกิดอารมณ์ความต้องการของตัวละคร และใช้ทฤษฎี 9 ข้อของอุทา ฮาเกน (Utah Hagen) มาใช้ในการเตรียมตัว

การซ้อมละครช่วงที่ 1

ในช่วงแรกของการซ้อม นักแสดงยังไม่สามารถจับจุดไม่ได้ว่าละครเรื่องนี้จะเล่าออกมาแบบไหน แต่พวกเขาก็เลยลองเริ่มทำไปก่อน โดยการเริ่มจากการบ้านตัวละครเบื้องต้น เช่น ศึกษาค้นคว้า

ชีวิตประจำวันของอาชีพครู การหาเพลงที่ตัวละครชอบฟัง ไปจนถึงการฟังบทสัมภาษณ์ของนักโทษคดี มาตรากรรมต่อเนื่องในอเมริกา เพื่อค้นหาความคิดข้างในของตัวละครว่าจริงๆแล้วมีพื้นฐานความคิด และอารมณ์แบบใด

(1) การส่งความลับหน้า 30%

โดยภาพรวมเริ่มสนุก อมยิ้ม แต่ยังไม่ตกลงมากถึงขั้นที่จะต้องจำออกมาดั่งๆ นักแสดงใช้ พลังงานเยอะมาก ควรบริหารพลังงานให้ดีกว่านี้ อยากให้ลองเล่นให้ตัวเองรู้สึกสบายมากขึ้น อยากให้ลองใส่ชุดคำที่เป็นทางการมากขึ้น เช่น ทิวาสวัสดิ์ ได้โปรด ขอประทานอภัย เป็นต้น และอนุญาตให้ตัวเองมีจังหวะหยุดนิ่ง อยากให้ลองตั้งคำถามกับความต้องการตัวละคร หากไม่ได้มันมาตัวละครจะรู้สึกอย่างไร นักแสดงทั้งสองคนมีจังหวะการรับส่งที่ดี อยากให้เพิ่มวิถีคิดของตัวละครว่าคิดโดยหลังพื้นฐานอะไร

การซ้อมละครช่วงที่ 2

เนื่องจากการส่งครั้งก่อนหน้านี้มีปัญหาในการจัดการบริหารพลังงานของตัวนักแสดงและยังไม่เข้าใจในคาแรคเตอร์ของตัวละคร ผู้ศึกษาจึงนำคำแนะนำของครูมาปรับแก้โดยเริ่มจากการศึกษาตัวละครเพิ่มมากขึ้น วางแผนการไต่ระดับอารมณ์ของตัวละคร และในการส่งครั้งหน้าจะต้องเล่าเป็นแบบที่เซอร์หมายความว่าต้องทำให้ผู้ชมเข้าใจแก่นของเรื่องผ่านตัวละคร ได้ภายในไม่กี่นาที ดังนั้นตัวนักแสดงจึงต้องจับความต้องการของตัวละครนี้ให้ถูกต้องและสื่อสารออกมาให้ได้

(2) การส่งความลับหน้า 50%

การส่งความลับหน้า 50% ผ่านไปได้ด้วยดี เห็นภาพรวมของละครว่าจะเล่าออกมาเป็นแบบใด ความต้องการกับปัญหาของตัวละครศาสตราจารย์ชัดเจนทำให้ผู้ชมรู้สึกอยากรู้และอยากติดตาม

การซ้อมละครช่วงที่ 3

จากการส่งการแสดงครั้งที่ผ่านๆ มา ทำให้เห็นการไต่ระดับกราฟตัวละครตั้งแต่ต้นจนจบ การกลับมาซ้อมในครั้งนี้จะต้องขยายกราฟให้ละเอียดมากยิ่งขึ้น และยังคงต้องทำความเข้าใจตัวละครเพิ่มมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะตอนเปิดเรื่องว่าตัวละครเข้าด้วยความต้องการใด พลังระดับใด อะไรที่ทำให้แสดงกริยาเช่นนั้น และเน้นการให้ความหมายของประโยคแต่ละประโยค

(3) การส่งความลับหน้า 70%

โดยภาพรวมสนุกขึ้น บางครั้งรู้สึกอึดอัดในการดูตัวละครศาสตราจารย์ เพราะที่นักแสดงในพลังงานเยอะมากจนเกินไป ทำให้ร่างกายไปไม่ไหว เสี่ยงหายบ้าง ควรจะต้องเข้าใจตัวละครมากยิ่งขึ้น เพื่อจะได้เข้าใจต่อว่า จะบริหารพลังงานอย่างไร มีช่วงไหนที่ควรใช้ Subtext แต่บางครั้งมันไม่หมายความว่า ควรวิเคราะห์จุดนี้เพิ่ม ลักษณะการแสดงดูเหมือนเป็นพิธีกรรมโชว์มากกว่าเป็นครู หากได้ลองซ้อมไปจนจบเรื่องอาจจะเห็นภาพหรือรายละเอียดช่วงต้นมากยิ่งขึ้น เนื่องจากเนื้อเรื่องเล่าเป็นวงกลม ตัวละครจะมีสภาวะหลากหลายอารมณ์ในแต่ละสถานการณ์ อยากให้ลองวิเคราะห์เพิ่ม หากนักแสดงเข้าใจในทุกๆ การหมายความว่าคำพูดของตัวละคร จะสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ซึ่งทั้งหมดควรทำความเข้าใจในบทละคร สารที่ต้องการจะสื่อ ความคิดของตัวละคร ความต้องการของตัวละคร และคาแรคเตอร์จะตามมาเอง โดยภาพรวม นักแสดงใจเย็นขึ้น เริ่มมาให้ความสำคัญกับหัวใจของสถานการณ์มากขึ้นกว่าเดิม แต่ยังไม่ใช้วิธีการแสดงวิธีเดียว ไม่

หลากหลายมากพอ หากนักแสดงเข้าในความหมายในทุกๆสถานการณ์ มันจะนำพาไปสู่
คาแรคเตอร์ การเลือกวิธีการแสดง ไปจนถึงการบริหารพลังงานของตนเอง

การซ้อมละครช่วงที่ 4

การซ้อมครั้งนี้เป็นครั้งแรกที่นักแสดงได้อ่านบทครึ่งหลังที่ได้มีการปรับบริบท ให้เป็นไทยมากขึ้น ซึ่งครึ่งหลัง เป็นเนื้อหาเกี่ยวกับภาษาไทยโคโธ เน้นอนว่าเป็นเรื่องที่ย้อนข้างไกลตัวสำหรับนักแสดง นักแสดงจึงเร่งรีบที่จะจำบทให้ได้จนจบเรื่อง เพื่อที่จะได้ทำความเข้าใจเรื่อง ตั้งแต่ต้น ไปถึงจบเรื่อง เพราะประเด็นหลักสำคัญที่ต้องการคือต้องการที่จะเข้าใจ วิธีการเข้ามาของตัวละครศาสตราจารย์ในตอนต้น จนกระทั่งค้นพบวิธีการ ศึกษาตัวละครแบบใหม่สำหรับตนเอง นั่นก็คือการ เล่นกับประเด็นของเรื่องที่ต้องการจะสื่อ โดยคิดว่าผู้กำกับต้องการจะสื่อสารอะไรกับคนดูและตัวละครศาสตราจารย์ เป็นตัวแทนของใครในศาลที่ต้องการจะสื่อ ทำให้รู้สึกสนุกยิ่งขึ้นในการแสดง ช่วงครึ่งหลังของบทละครแสดงให้เห็นชัดเจนเป็นอย่างมากว่าตัวละครศาสตราจารย์มีพื้นฐานความคิดแบบโคโธ มีจุดยืนแบบโคโธในสังคมและต้องการอะไรจาก ตัวละครนักเรียน ไปจนถึงค้นพบว่า การกระทำของศาสตราจารย์เกิดขึ้นจากความเชื่อและต้องการสร้าง ให้นักเรียนคนที่ 40 เชื่อเหมือนกับเขา และการฆ่านักเรียนเป็นเรื่องบังเอิญ ที่ไม่ได้วางแผนไว้ ตั้งแต่แรก

(4) การส่งความลับหน้า 100%

ในการส่งครั้งนี้ยังไม่พอใจในตัวเองสักเท่าไร เพราะรู้สึกว่าตอนซ้อมเคยทำได้ดีมากกว่านี้ อาจเป็นเพราะหลายๆปัจจัย คุรุให้ความคิดเห็นว่า อยากให้นักแสดงต้องเก็บเอาความรู้ที่ได้จากผลลัพธ์ที่ได้จากการสอนนักเรียน เพื่อให้เห็นถึงความเสียเหลี่ยมมากขึ้นของตัวละครศาสตราจารย์ และค้นหาว่าอะไรที่ขับเคลื่อนตัวละคร เพื่อใช้ในการแสดงครั้งถัดไป แต่ไม่อยากจะจำว่าทำอะไรไป อยากให้ลองให้ความหมายกับคำพูดทุกคำที่อยู่ในบท ในแต่ละเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ชอบในที่นักแสดงเชื่อมต่อกัน อยู่ด้วยกัน รับส่งกันและกัน จากการส่ง 100% ไม่น่าเป็นห่วงสำหรับการแสดงจริง เหลือเพียงต่อยอดเพิ่มขึ้น ลงลึกไปถึงความคิดของตัวละครในละครช่วง

นางสาว นัทธชนัน เสถียร

แบบฝึกหัดการเตรียมตัวของตัวละคร

เริ่มต้นกระบวนการ โดยการปรับบริบทของบทละครจากบริบทต่างประเทศให้เป็นบริบทไทย และศึกษาประเด็นที่ต้องการจะสื่อสารของผู้กำกับต่อผู้ชม ทำให้ผู้ศึกษาต้องมีการตีความตัวละคร ค้นหาฟังก์ชันของตัวละครที่สามารถส่งเสริมประเด็นหลักของเรื่องได้ ซึ่งทั้งหมดนี้เพื่อทำให้ภาพรวมเข้าใจได้ง่ายขึ้น ในส่วนของแบบฝึกหัดที่มีการเตรียมตัว ผู้ศึกษาได้ใช้เพลงที่สามารถกระตุ้นนักแสดงให้เกิดอารมณ์ ความต้องการของตัวละคร และใช้ทฤษฎี 9 ข้อของอุทา ฮากิน (Utah Hagen) มาใช้ในการเตรียมตัว

การซ้อมละครช่วงที่ 1

ในช่วงแรกของการซ้อม ผู้ศึกษายังไม่สามารถจับจุดได้ว่าละครเรื่องนี้จะเล่าออกมาแบบไหน ยังไม่เข้าใจในหลายๆบริบทที่อยู่ในละครเรื่องนี้ได้อย่างลึกซึ้ง แต่ผู้ศึกษาได้ทำการทดลองการซ้อมโดยเริ่มจากการบ้านตัวละครเบื้องต้น เช่น ศึกษาค้นคว้าชีวิตประจำวันของนักเรียนคนนั้นว่าในแต่ละวันทำ

อะไรบ้าง เรียนอะไรบ้าง สนใจสิ่งไหนบ้าง การหาเพลงที่ตัวละครชอบฟัง ไปจนถึงการฟังบทสัมภาษณ์ของหยก เด็กสาววัย 15 ปีผู้ตั้งคำถามเกี่ยวกับ “อนาคตของการศึกษา” เพื่อค้นหาความคิดข้างในของตัวละครเบื้องต้นว่าจริงๆแล้วมีพื้นฐานความคิดต่อการศึกษาไทยแบบใด

(1) การส่งความคืบหน้า 30%

การส่งความคืบหน้า 30% ผลงานยังไม่คงที่ ยังมีช่วงที่ไม่เข้าใจความรู้สึกของตัวละครอย่างแท้จริง และนักแสดงพูดเร็วเกินไปและพูดไม่หมายความ ทำให้เห็นถึงปัญหาว่าความต้องการหลักของตัวละครไม่ชัดเจน เพราะฉะนั้นนักแสดงยังไม่แน่ใจกับแนวทางการเล่นของตัวละครว่าจะออกมาในรูปแบบไหน ทำให้การแสดงออกเป็นเหมือนกับการแก้ที่องบทและพูดออกมาตามสถานการณ์เท่านั้น ยังไม่เห็นถึงความต้องการของตัวละครและไม่สามารถแสดงออกมาได้อย่างชัดเจน

การซ้อมละครช่วงที่ 2

เนื่องจากการส่งครั้งก่อนหน้ามีปัญหาในการพูดเร็วและความไม่เข้าใจในตัวละคร ผู้ศึกษาจึงนำคำแนะนำของครูมาปรับแก้โดยเริ่มจากการไปเรียบเรียงช่วงเวลาสถานการณ์ของตัวละครว่า ก่อนหน้าที่จะเข้าบ้านศาสตราจารย์พบเจอกับอะไร ความต้องการของตัวละครคืออะไร อะไรเกิดขึ้นเมื่อไหร่ ส่งผลต่อตัวละครอย่างไร ฟังก์ชันของตัวละครนี้เป็นอย่างไร ส่วนเรื่องของการพูด เร็ว ผู้ศึกษาจึงต้องปรับความเร็วในการพูดในชีวิตประจำวันด้วยเพื่อให้เกิดความเคยชิน และในการส่งครั้งหน้าจะต้องเล่าเป็นแบบทีเซอร์ ซึ่งหมายความว่าต้องทำให้ผู้ชมเข้าใจแก่นของเรื่องผ่านตัวละครได้ ภายในไม่เวลายาวเกินนาที ดังนั้นผู้ศึกษาจึงต้องจับความต้องการของตัวละครนี้ให้ถูกต้องและสื่อสารออกมาให้ได้

(2) การส่งความคืบหน้า 50%

การส่งความคืบหน้า 50% ผ่านไปได้ด้วยดี เห็นภาพรวมของละครว่าจะเล่าออกมาในรูปแบบใด เห็นถึงวิธีการในการเล่นเป็นตัวละคร “นักเรียน” ได้อย่างชัดเจนมากขึ้น รับรู้ถึงความต้องการกับปัญหาของตัวละครนักเรียนชัดเจนทำให้ผู้ชมรู้สึกอยากรู้และอยากติดตาม

การซ้อมละครช่วงที่ 3

จากการส่งการแสดงครั้งที่ผ่านมา ทำให้ผู้ศึกษาเห็นการไต่ระดับกราฟของตัวละครตั้งแต่ต้นจนจบ การกลับมาซ้อมในครั้งนี้จึงต้องขยายกราฟของตัวละครให้ละเอียดมากยิ่งขึ้น และยังคงต้องทำความเข้าใจตัวละครเพิ่มมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะตอนเปิดเรื่องว่าตัวละครเข้ามาด้วยความต้องการใด พลังของตัวละครในตอนต้นอยู่ระดับใด อะไรที่ส่งผลให้ตัวละครแสดงกริยาเช่นนั้น และเน้นการให้ความหมายของประโยคแต่ละประโยค

(3) การส่งความคืบหน้า 70%

การส่งในครั้งนี้มีพัฒนาการของตัวละครนักเรียน ต่อเนื่องมาจากการส่งครั้งก่อนได้มากขึ้น แต่ในเรื่องของการแสดงตัวละครนักเรียน สามารถมีมิติได้มากกว่านี้ ในเรื่องของประเด็นที่ต้องการจะสื่อ นักแสดงยังไม่ได้แสดงออกมาให้มันหมายความว่าพอ หากการรีแอคชันและเพิ่มทัศนคติของตัวละครในจุดที่มันสมเหตุสมผลและไม่สมเหตุสมผลเพิ่มขึ้นว่าสิ่งไหนเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยอย่างไรรวมถึงวิธีการไปต่อของตัวละครด้วย กราฟของตัวละครในช่วงแรกที่ได้เข้ามาในบ้านศาสตราจารย์ครั้งแรก ทั้งความรู้สึกตื่นเต้น ความกระตือรือร้น ความตั้งใจที่จะได้เรียนและได้เจอศาสตราจารย์ให้คงที่ และในช่วงที่กราฟของตัวละครเริ่มได้ขึ้น การเฟลของตัวละครอาจจะเร็วเกินไป ต้องเรียงลำดับกราฟของตัว

ละครให้ละเอียดและถี่ไหลมากกว่านี้ ในหลายๆช่วง ซึ่งผู้ศึกษาต้องวิเคราะห์ในบริบทและสิ่งที่ต้องการจะสื่อเพิ่มขึ้น และหากนักแสดงได้ซ้อมไปจนจบเรื่องอาจจะทำให้นักแสดงเห็นภาพหรือรายละเอียดช่วงต้นมากยิ่งขึ้น เนื่องจากเนื้อเรื่องเล่าเป็นวงกลม ตัวละครจะมีสภาวะหลากหลายอารมณ์ในแต่ละสถานการณ์ ในส่วนนี้นักแสดงจะต้องวิเคราะห์เพิ่ม หากนักแสดงเข้าใจในหลายๆการหมายความว่าของคำพูดของตัวละคร จะทำให้การเป็นตัวละครสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

การซ้อมละครช่วงที่ 4

การซ้อมครั้งนี้เป็นครั้งแรกที่ผู้ศึกษาได้อ่านบทครึ่งหลังที่ได้มีการปรับบริบท ให้เป็นไทยมากขึ้น ซึ่งครึ่งหลัง เป็นเนื้อหาเกี่ยวกับต้นกำเนิดของภาษาไทย มีการพูดถึงภาษาไทยกะได ซึ่งผู้ศึกษาจำเป็นอย่างมากที่จะต้องทำความเข้าใจเนื้อหาในช่วงครึ่งหลังทั้งหมด เพื่อที่จะได้เห็นถึงกราฟของตัวละครทั้งเรื่อง ตั้งแต่ต้นจนจบว่าจะเป็นอย่างไปอย่างไร รวมถึงรายละเอียดของประเด็นต่างๆในแต่ละช่วงของตัวละครอย่างแท้จริง ว่าตัวละครมีแนวคิด มีความคิดเห็น มีความรู้สึกอย่างไรกับการกระทำของศาสตราจารย์สิงห์ไหนด ที่กระตุ้นทำให้ตัวละครแสดงออกมาแบบนั้น โดยตามสารที่ผู้กำกับต้องการจะสื่อ ซึ่งในช่วงหลังของบทละครจะเห็นได้ชัดเจนว่าตัวละครมีจุดยืน มีพื้นฐานทางแนวคิดอย่างไร และต้องการอะไรจากศาสตราจารย์ ไปจนถึงการค้นพบการไต่ระดับของการปฏิเสธ ที่มาในรูปแบบของการปวดฟัน ว่าเริ่มจากการปฏิเสธและนำไปสู่การคล้อยตามศาสตราจารย์ได้อย่างไร อะไรคือจุดเปลี่ยนของตัวละครที่ทำให้เกิดการคล้อยตาม จนในที่สุดนักเรียนก็ถูกศาสตราจารย์ฆ่า เพราะความเชื่อที่ศาสตราจารย์ฝังความคิดให้ว่า มีด นั้นมีอยู่จริง

(4) การส่งความคืบหน้า 100%

ในการส่งซ้อมครั้งสุดท้ายนี้ ได้รู้สึกว่าการซ้อมที่เต็มที่สุดในการซ้อม ผลลัพธ์ที่ดีก็คือละคร เรื่องนี้สามารถจับสารส่งไปถึงคนดูได้ แต่ก็ยังมีปัญหาเรื่องการพูดที่ยังมีความพูดเร็วอยู่บ้าง เพราะความกังวลและความตื่นเต้นก่อนเริ่มแสดง แต่สิ่งที่เกิดขึ้นคือ นักแสดงอยู่ด้วยกันในทุกๆสถานการณ์ ทำให้ดำเนินเรื่องไปได้ด้วยดี จากการส่งความคืบหน้า 100% ทำให้ผู้ศึกษารู้สึกไม่ได้มีความกังวลสำหรับการแสดงจริง มีเพียงแต่สิ่งที่ต้องคอยอดเพิ่มเติมในแง่ของรายละเอียดในด้านต่างๆ ทั้งในส่วนของนักแสดงองค์ประกอบฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก

3.2.3 ปัญหาและแนวทางการแก้ไข

1. ปัญหาและแนวทางการแก้ไข

นักแสดง นายรัชชานนท์ โคตรมณี รับบท ศาสตราจารย์

ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 30%	- จับแนวทางไม่ถูกว่าจะแสดงออกมาอย่างไร	- ลองลงมือทำไปก่อน

<p>ส่งความคืบหน้า 30%</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้พลังงานเยอะมากจนเกินไป - คาแรคเตอร์ยังไม่แน่นอน ยังขาดความเข้าใจในตัวละครและสถานการณ์ 	<ul style="list-style-type: none"> - ไปทำความเข้าใจตัวละครเพิ่ม ทั้งในแง่ของวิถีคิดของตัวละคร และสถานการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นกับตัวละคร
<p>ก่อนส่งความคืบหน้า 50%</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ไม่สามารถบริหารพลังงานเองได้ ไม่รู้ว่าตรงไหนควรหนักเบา ไม่เข้าใจระดับพลังงานของตัวละคร 	<ul style="list-style-type: none"> - ลองวางแผนกราฟของตัวละครที่ต้องเกิดขึ้น และวิเคราะห์ดูว่าตรงไหนควรจะเป็นอย่างไร - ใส่ใจกับ Text ของตัวละครมากขึ้น ให้มีความสำคัญกับ Subtext - ใช้เพลงในการกระตุ้นก่อนเข้า Scene
<p>ส่งความคืบหน้า 50%</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ระบบไฟฟ้าขัดข้องระหว่างการแสดงเสีย 1 วินาทีหนึ่ง - คาดหวังกับ Reactions ของคนดู 	<ul style="list-style-type: none"> - มีสติและดูสถานการณ์ที่กำลังเกิดขึ้น เพื่อให้อยู่ในและมั่นใจใจการแสดงต่อ - ใส่ใจกับสถานการณ์และคู่แสดงที่ยืนอยู่ตรงหน้ามากยิ่งขึ้น
<p>ก่อนส่งความคืบหน้า 70%</p>	<ul style="list-style-type: none"> - กังวลใจช่วงขึ้นเปิด เพราะว่าตอนขึ้นเปิดช่วง 30% และ 50% แตกต่างกันมากโดยสิ้นเชิง ทำให้ไม่มั่นใจ 	<ul style="list-style-type: none"> - ทำความเข้าใจภาพรวมของเรื่องใหม่ และกลับไปเล่นเหมือนตอนส่ง 50%
<p>ส่งความคืบหน้า 70%</p>	<ul style="list-style-type: none"> - มีบางช่วงที่คู่อึดอัด ไม่อยู่กับคู่แสดง มีความกังวลระหว่างเล่น ความหมายไม่ออกทางคำพูด 	<ul style="list-style-type: none"> - มีสมาธิอยู่กับเรื่องและคู่แสดงให้มากยิ่งขึ้น - ทำความเข้าใจประเด็นของเรื่องที่ต้องการจะสื่อสารกับผู้ชม ย้อนดูฟังก์ชันของตัวละคร ทบทวนความต้องการในและละช่วงละคร
<p>ก่อนส่งความคืบหน้า 100%</p>	<ul style="list-style-type: none"> - กังวลว่าจะจำบทไม่ได้ - กังวลว่าจะไม่สามารถบริหารพลังงานของตัวเองได้ตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง 	<ul style="list-style-type: none"> - ท่องบทและหาวิธีการจำบทใหม่ๆ อยู่ตลอดเวลา - ทำความเข้าใจสถานการณ์ของตัวละครก่อนเข้า Scene

ส่งความคืบหน้า 100%	<ul style="list-style-type: none"> - นักแสดง ไม่มีสมาธิอยู่ร่วมกัน - มีวิธีการแสดงที่ไม่หลากหลาย - คำพูดยังไม่หมายความว่ามากพอ 	<ul style="list-style-type: none"> - ทิ้งบทละครเพื่อไม่ให้ตนเองกังวล - จัดจำเฉพาะสิ่งที่ทำให้ตัวละครขับเคลื่อนไปข้างหน้า - รับส่งอารมณ์และความต้องการของตัวละครที่กำลังเกิดขึ้น
------------------------	---	--

ตารางที่ 6 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไข(1)

ที่มา : ผู้ศึกษา

2. ปัญหาและแนวทางการแก้ไข

นักแสดง นางสาว นัทธชนัน เสถียร รับบท “นักเรียน”

ขั้นตอนการ สร้างสรรค์	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 30 %	-ยังไม่สามารถรู้แนวทางในการเล่นเป็นตัวละคร ได้อย่างชัดเจน	-ลองลงมือหาแนวทางในการเล่นในหลายๆวิธี
ส่งความคืบหน้า 30%	-แนวทางในการเล่นเป็นตัวละครในตอนต้นยังไม่ใช่แนวทางนี้ ยังขาดความเข้าใจในตัวละครและสถานการณ์ในตอนต้น -พูดเร็วจนเกินไป ทำให้บทไม่หมายความว่า	-ทำความเข้าใจเกี่ยวกับตัวละครเพิ่มขึ้น ทั้งในเรื่องของความต้องการ วิธีคิดของตัวละคร สถานการณ์ที่ตัวละครกำลังเผชิญอยู่
ก่อนส่งความคืบหน้า 50%	-ยังคงมีบางช่วงของละครที่ยังไม่เข้าใจตัวละคร -หาวิธีคิดหรือตรรกะของตัวละครในบางจุดไม่เจอ -มีบางช่วงที่ตัวละคร ไม่อยู่กับสถานการณ์	-ลองจับจุดความต้องการของตัวละครเพิ่มขึ้น หาตรรกะวิธีคิดของตัวละครในจุดที่ยังไม่เข้าใจ -วางแผนกราฟของตัวละครเพิ่มเติมต่อไป -ใช้เพลงในการกระตุ้นก่อนการซ้อม
ส่งความคืบหน้า 50%	-ระบบไฟฟ้าขัดข้องระหว่างการแสดงในช่วงเวลาสั้นๆ	-มีสติและอยู่กับสถานการณ์ อยู่กับคู่แสดง เชื่อใจกันและหาแนวทางในการแสดงต่อ
ก่อนส่งความคืบหน้า 70%	-มีความกังวลในเรื่องของกราฟของตัวละครในช่วงต้นไปจนถึงเกือบกลางเรื่อง เพราะว่ากราฟของตัวละครตอนเปิดเรื่องของ 30% กับ 50% แตกต่างกัน	-ทำความเข้าใจกับกราฟของเส้นเรื่องใหม่ นำองค์ประกอบของตอนเล่น 50% ในหลายๆช่วงมาผสมกับเส้นเรื่องที่จะทำต่อไป

	เลขทำให้ไม่มั่นใจว่าจะแสดงออกมาใน แนวทางไหน	
ส่งความคืบหน้า 70%	-มีบางช่วงที่ไม่ได้อยู่กับสถานการณ์ ไม่อยู่กับ คู่แสดง มีความกังวลระหว่างเล่น	-มีสมาธิอยู่กับคู่แสดงให้มากยิ่งขึ้น -ทำความเข้าใจกับกราฟของเรื่องและตัวละคร รวมถึงเรื่องของฟังก์ชันของตัวละครด้วย
ก่อนส่งความคืบหน้า 100%	-กังวลเรื่องกราฟของตัวละคร กลัวว่าจะมีบาง ช่วงที่แกว่ง และอาจจะทำให้ความรู้สึก อารมณ์ ของตัวละครไม่เป็นไปตามที่วางกราฟไว้	-กลับมาดูในแต่ละจุดเปลี่ยนทางด้านความคิด ความรู้สึกของตัวละครแบบละเอียด เพื่อให้ เกิดความแม่นยำในแต่ละจุดเปลี่ยน
ส่งความคืบหน้า 100%	-นักแสดงไม่มีสมาธิอยู่ด้วยกัน -คำพูดในแต่ละช่วงยังไม่หมายความมากพอ -กังวลบทช่วงสุดท้าย	-เชื่อมั่นในตัวเองว่าจับบทได้ อย่างกังวลจนมาก เกินไป -เชื่อใจตัวเองและเชื่อใจคู่แสดงเพื่อที่จะได้มี สมาธิอยู่ร่วมกัน -ทบทวนความรู้สึกของตัวละครในแต่ละช่วง ร่วมกับคู่แสดง รวมถึงการรับส่งอารมณ์และ ความต้องการของตัวละคร

ตารางที่ 7 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไข(2)

ที่มา : ผู้ศึกษา

3. การพัฒนาการสร้างสรรค์ด้านการออกแบบฉาก

3.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-Production)

1) การศึกษาบทละครเดิม

จากการอ่านบทละครเรื่อง THE LESSON บทเรียน? ผู้ศึกษาได้ตีความเริ่มแรกจากบทบรรยายที่ตัวบทให้
มา โดยในบทละคร บรรยายถึงห้องของศาสตราจารย์ได้กล่าวไว้ว่า เป็นห้องที่เวลาหยุดแบบไม่รู้ร้อนรู้หนาวกับ
ความเป็นไปข้างนอก เป็นห้องที่หยุดนิ่งแล้วไปในยุคใดยุคหนึ่ง และ ตัดสินใจที่จะ ไม่เคลื่อนที่ไปไหนอีกเลย ผู้
ศึกษาได้ศึกษาตัวละครศาสตราจารย์ ต่อ เรื่องรสนิยม และความคิด เพราะห้องที่เกิดเรื่องราวทั้งหมดเป็นห้องของ
ศาสตราจารย์

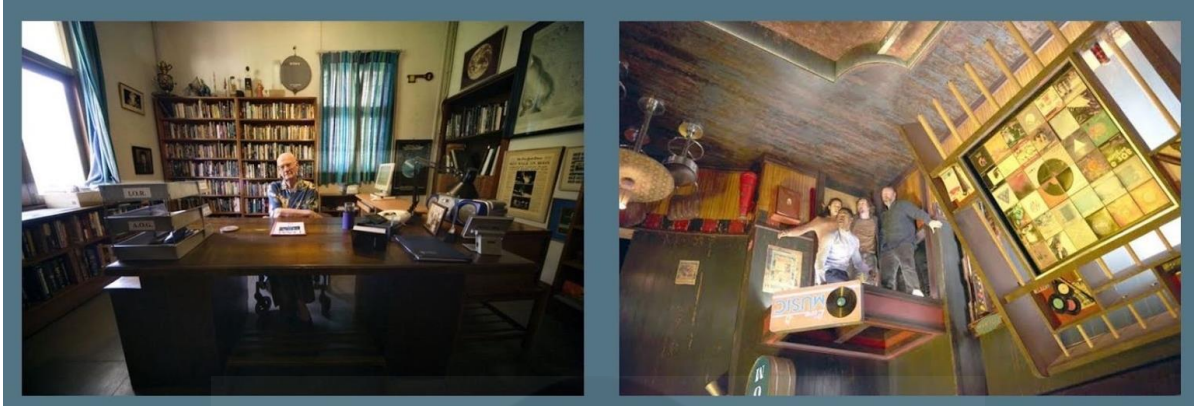
2) การกำหนดทิศทางการนำเสนอ

เนื่องจากละครเวทีเรื่อง THE LESSON บทเรียน ได้ถูกนำมาเสนอ ในรูปแบบที่เป็นบริบทของไทย และ
ให้เข้ากับยุคสมัยมากยิ่งขึ้น สิ่งที่สำคัญกับอยากนำเสนอ คือ เมื่อไหร่จะได้เราจะได้ใช้ชีวิตที่คิดว่าใช่ จาก Theme
ที่ผู้กำกับตั้งใจจะนำเสนอ ผู้ศึกษาเลยนำมาเป็นแนวคิดในการออกแบบฉาก (Concept Design) และแยกออกมา
เป็น keywords ต่างๆ

- 1) ความไม่แน่นอน (ชีวิตที่คิดว่าใช่ ใช่ แบบไหน?)
- 2) การเปลี่ยนแปลง (การหาชีวิตที่ใช่)

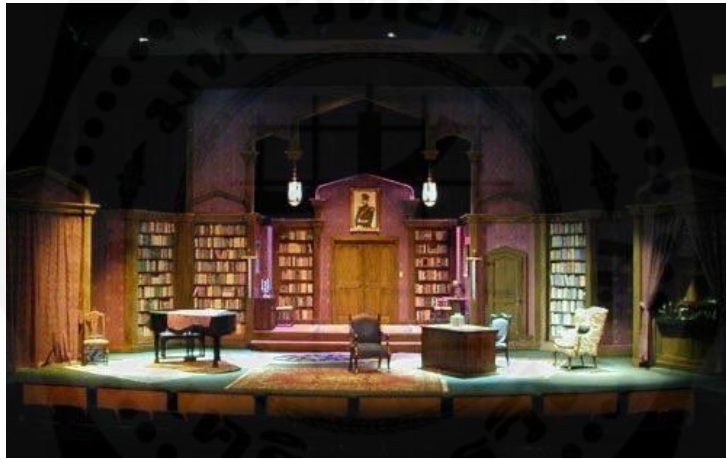
3) วงจร (การวนลูป วิถีจักร)

ดังนั้นผู้ศึกษาจึงได้วิเคราะห์และออกแบบจากให้เห็นเป็นบ้านของศาสตราจารย์ ที่เรื่องราวทั้งหมดเกิดในห้องทำงาน ที่ดูจะปกติ แต่มีบางอย่างไม่ปกติ ด้วยฟังก์ชันต่างๆ



ภาพที่ 14 : Ref ภาพรวมของทั้งเรื่อง

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 15 : Ref ห้องทำงานของศาสตราจารย์

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 16 : Ref ฟังก์ชันของบ้าน

ที่มา : เว็บไซต์ Pinterest



ภาพที่ 17 : ภาพอ้างอิง ห้องทำงานของศาสตราจารย์

ที่มา : เว็บไซต์ Pinterest



3) การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบฉาก

จากบทละคร เรื่อง THE LESSON บทเรียน? ได้มีการระบุสถานที่ของเรื่องคือ ห้องหนังสือของศาสตราจารย์กิตติคุณพลเอกนายท่านเปรมศักดิ์ โดย ในตัวบ้านจะตกแต่งแบบผู้ดี กลางเก่า และใหม่ ตั้งอยู่แถวชอยอารีย์

โดยในเรื่องที่เกิดเหตุการณ์จะเป็นในส่วนของห้องทำงานของศาสตราจารย์ และเป็นห้องทานอาหารของเขาด้วย โดย Keyword ที่ได้จากบทบรรยาย คือ ห้องนี้จะต้องเป็นห้องที่เหมือนกับเวลาไม่เคยเคลื่อนที่ เป็นห้องที่เวลาหยุดแบบไม่รู้ร้อนรู้หนาวกับความเป็นไปข้างนอก เป็นห้องที่หยุดนิ่งแล้วไปในยุคใดยุคหนึ่ง และตัดสินใจที่จะไม่เคลื่อนที่ไปไหนอีกเลย

ซึ่งผู้ศึกษาได้วิเคราะห์และกำหนดสถานที่ให้สมเหตุสมผลและให้มีความเป็นไปได้มากที่สุดเพื่อให้เข้ากับบริบทที่เป็นไทยของเรื่อง โดยมีสถานที่ดังนี้



ภาพที่ 19 : ภาพรีเสิร์ชบ้านภายนอก
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 20 : ภาพรีเสิร์ชบ้านภายนอก
ที่มา : google map

บ้านศาสตราจารย์ สถานที่มาจาก บ้านสีชมพู สีส้ม ซอย 7 ที่ผู้ศึกษาได้การลงพื้นที่และได้สังเกตเห็นถึงสถานะความเป็นอยู่ที่เหมาะสมกับ บทบรรยายของเรื่อง THE LESSON บทเรียน? ที่ได้เปลี่ยนบริบทแล้ว
บ้านศาสตราจารย์ เป็นบ้านสีชมพู สไตล์ โคลเนียด 2 ชั้น แบบปูนทรงเรือนปั้นหยา สร้างขึ้น ประมาณ 130 ปี ก่อน ช่วงสมัย ร.5 (สมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว) ช่วง พ.ศ. 2436 หรือค.ศ. 1890 ผู้ศึกษาได้มองเห็นถึงสถานะของตัวละคร และนำมาใช้ในการหาลักษณะของบ้านและสถานที่อ้างอิงภายนอก
ห้องทำงานของศาสตราจารย์ ในบทละครได้กล่าวว่า เป็นห้องทำงานและเป็นห้องทานอาหารของเขาด้วย จากผู้ศึกษาได้วิเคราะห์บทละครและลักษณะบ้านภายนอกที่นำมาใช้ในการอ้างอิงข้างต้น เห็นว่าควรจะเป็นห้องที่อยู่

ภายในชั้น1 ของบ้าน สไตล์การตกแต่งจะเป็นของเดิมที่อยู่ติดบ้านมาตั้งแต่สมัยบรรพบุรุษของทางบ้านศาสตราจารย์ ในบางส่วนจะมีการBuid-in เพิ่มขึ้น เนื่องจากศาสตราจารย์มีการเปิดสอนพิเศษภายในบ้าน

สถานที่ใช้อ้างอิง ภายในของบ้านศาสตราจารย์ ร้าน Bannai เนื่องจาก บ้านสีชมพู สีส้ม ซอย7 เดิมที่เป็นบ้านแต่ปัจจุบันมีการปรับเปลี่ยนมาเป็นร้านอาหารจึงมีการทำโครงสร้าง และ ตกแต่งใหม่ในบางส่วน ผู้ศึกษาจึงไม่นำโครงสร้างภายในมาใช้อ้างอิง ผู้ศึกษาเลยค้นหาข้อมูล บ้าน สไตล์โคโลเนียล แบบปูนทรงเรีอนปั้นหาเพิ่มเติม เพื่อให้เข้ากับสไตล์บ้านที่ใช้อ้างอิงภายนอก จึงได้สถานที่ ร้าน Bannai มาเป็นต้นแบบโครงสร้างภายในและการตกแต่ง ที่ผู้ศึกษาเลือกร้าน Bannai มาเป็นต้นแบบภายใน เพราะถึงปัจจุบันจะเป็นร้านอาหารเช่นกัน แต่ยังมีการใช้โครงสร้างเดิม ที่ผู้ศึกษาจะมาใช้อ้างอิงสำหรับการต่อขยายออกแบบภายในได้

4) การส่งความคืบหน้า 30%

อยู่ในช่วงวิเคราะห์บทและทำการหาข้อมูลเพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบผลงาน โดยผู้ศึกษาได้มีการไปลงพื้นที่ไปหาสถานที่ และ ข้อมูลความเป็นไปได้ที่จะนำมาเป็นแนวทางการออกแบบฉาก

สถานที่ ห้องทำงานศาสตราจารย์ ต้องเป็นบ้านที่มีสภาพแวดล้อมที่เข้ากับตัวละครที่ผู้ศึกษาได้วิเคราะห์ไว้ และหาแปลนบ้านที่ใกล้เคียงเพื่อที่จะให้รู้ถึงทางเข้าออกของบ้านศาสตราจารย์

ผู้ศึกษา ได้นำเสนอ บ้านชมพู ที่ สีส้ม ซอย 7 เพราะสภาพแวดล้อมข้างๆของบ้าน เป็นบ้านใหม่แต่ บ้านชมพู ที่สีส้มซอย 7 ยังคงสภาพบ้านเก่าอยู่ ทำให้อิงกับบทที่กล่าวว่า ห้องนี้จะต้องเป็นห้องที่เหมือนกับเวลาไม่เคยเคลื่อนที่ เป็นห้องที่เวลาหยุดแบบไม่รู้ร้อนรู้หนาวกับความเป็นไปข้างนอก เป็นห้องที่หยุดนิ่งแล้วไปในยุคใดยุคหนึ่ง และ ตัดสินใจที่จะไม่เคลื่อนที่ไปไหนอีกเลย จึงนำมาใช้อ้างอิงเป็นบ้านของศาสตราจารย์ของเรื่อง THE LESSON บทเรียน?



ภาพที่ 21 : ภาพรีเสิร์ชบ้านภายใน
ที่มา : เว็บไซต์ Tui Laksi.blogging.com

Location : ซิลม ซอย 7 บ้านชุมชน
บ้านสไตล์ โคโลเนียล

Research

ภายใน



การเดินทาง

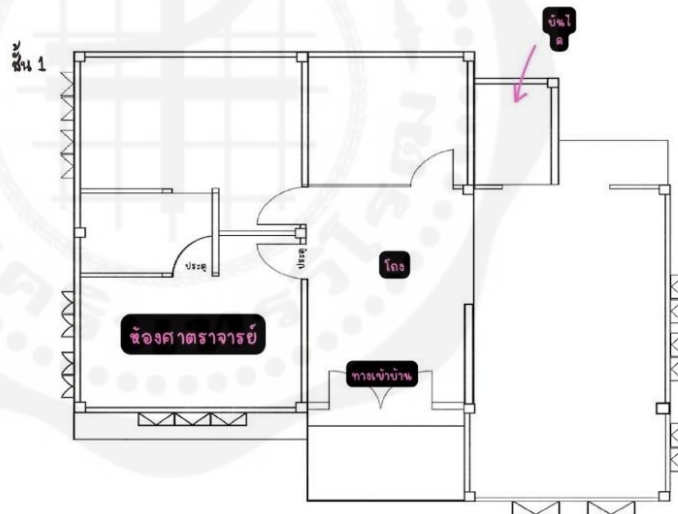


แปลน



ภาพที่ 22 : รีเสิร์ช
ที่มา : ผู้ศึกษา

Plan ภายใน



ภาพที่ 23 : แปลนบ้าน
ที่มา : ผู้ศึกษา

สรุปการส่งความคืบหน้า 30%

ผู้ศึกษาได้หาสถานที่เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบจากเบื้องต้นนี้แล้ว ทั้งสภาพแวดล้อมของบ้านที่ไว้ใช้อ้างอิง และแปลนบ้านที่อธิบายทางเข้าออกและห้องต่างๆ ได้เป็นอย่างดี

5) การส่งความคืบหน้า 50%

ในการส่งความคืบหน้า 50% จะมีการส่ง 2 แบบ ซึ่งเป็นการส่งในรูปแบบ เทศกาลปล่อยผี และส่งความคืบหน้างานออกแบบที่ผู้ศึกษาได้นำมาพัฒนาต่อ

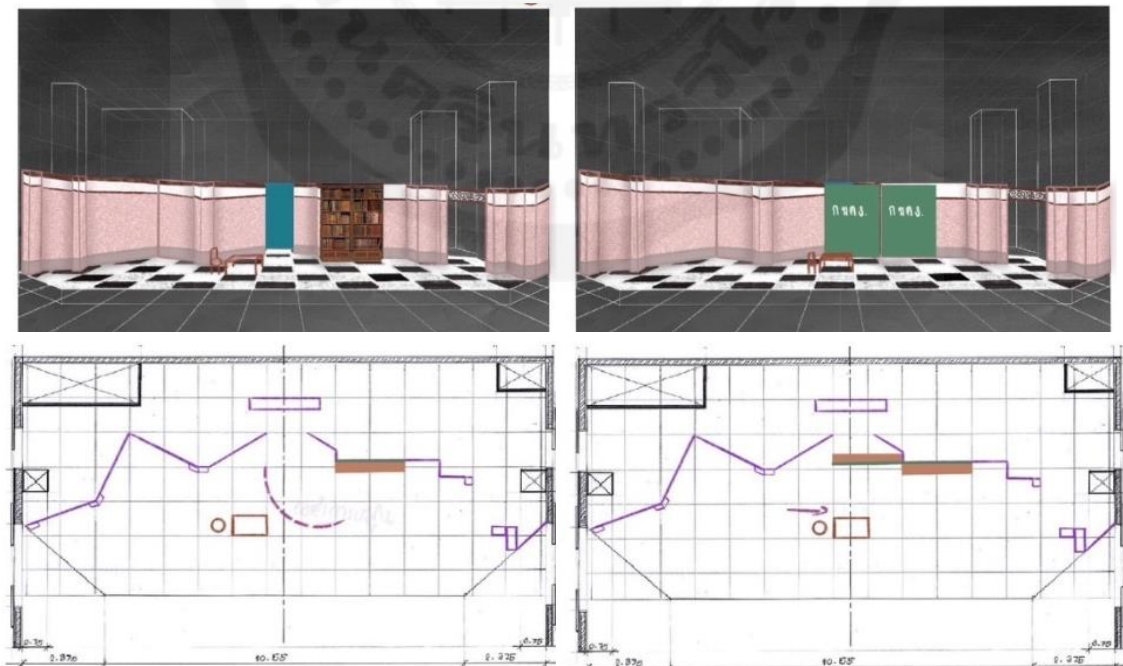
ซึ่งในการส่งงาน เทศกาลปล่อยผี ผู้ศึกษาได้ปรึกษาทีมออกแบบ จนได้รูปแบบการนำเสนอที่ใช้ โต๊ะ 1 ตัวและเก้าอี้ 2 ตัว ในการนำเสนอ โดยการจัดวางจะวางที่ Center ของเวที และมีการโปรยริบบิ้นตอน เปิดเรื่อง 39 เส้น และตอนปิด 1 เส้น เพื่อให้เห็น symbol ของเรื่องในองค์ประกอบที่เอามาแค่ส่วนที่จำเป็น



ภาพที่ 24 : ภาพบนเวที

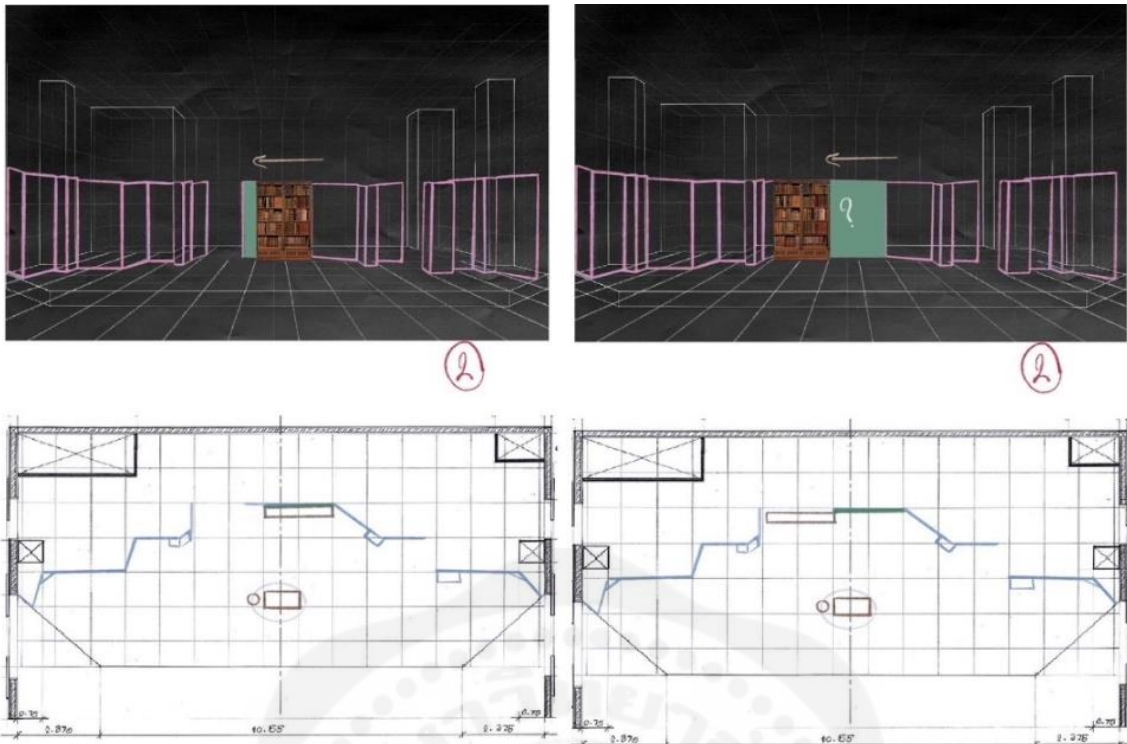
ที่มา : ผู้ศึกษา

จากที่ผู้ศึกษาได้นำมาพัฒนาต่อจากการหาข้อมูลข้างต้น ในครั้งที่แล้ว ได้มีการเริ่มออกแบบห้องทำงานของศาสตราจารย์ ในรูปแบบต่างๆ โดยผู้ศึกษาได้ทำการวาดภาพ sketch และ ภาพ plan ที่จะใช้รูปแบบต่างๆ และบอกถึงเมทที่เรียลและฟังก์ชันที่จะนำมาใช้ในฉาก



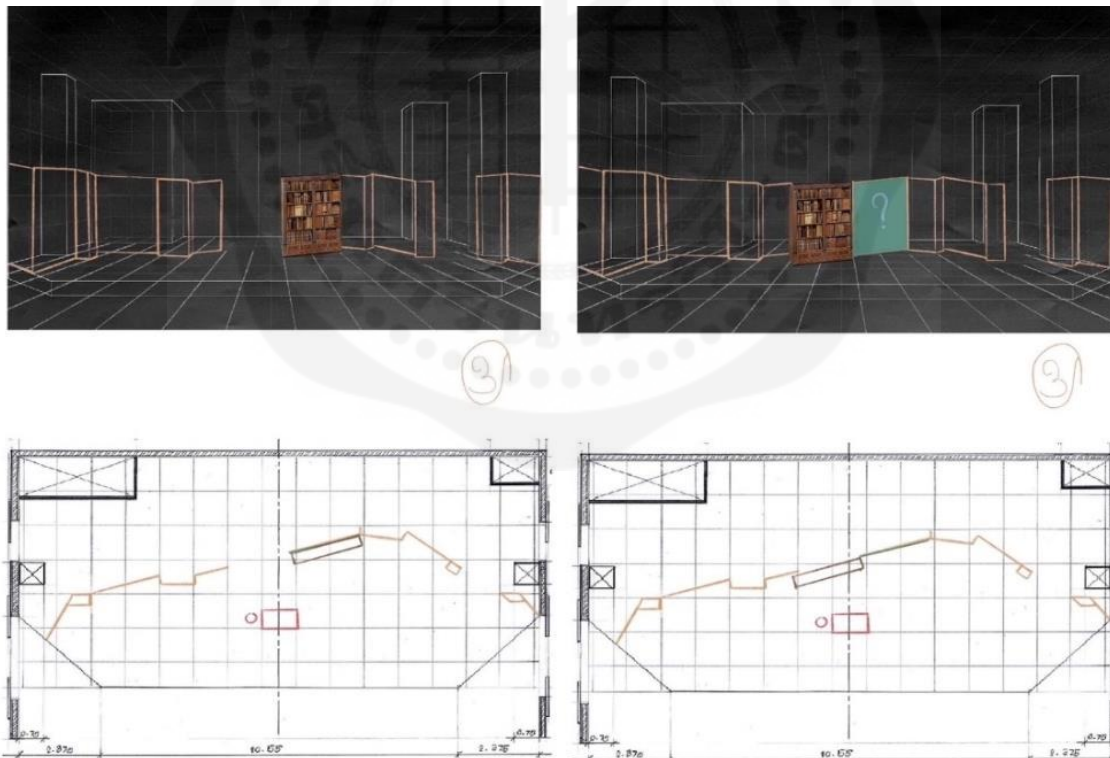
ภาพที่ 25 : ภาพร่างบ้านศาสตราจารย์(1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 26 : ภาพร่างบ้านศาสตราจารย์ (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 27 : ภาพร่างบ้านศาสตราจารย์ (3)

ที่มา : ผู้ศึกษา

สถานที่เหตุการณ์ ในเรื่อง
: ห้องทำงานของศาสตราจารย์

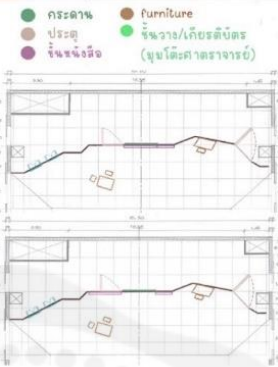
inspiration



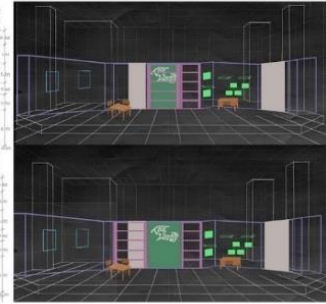
Ref



Material



Plan



Texture



ภาพที่ 28 : inspirational

ที่มา : ผู้ศึกษา

keyword

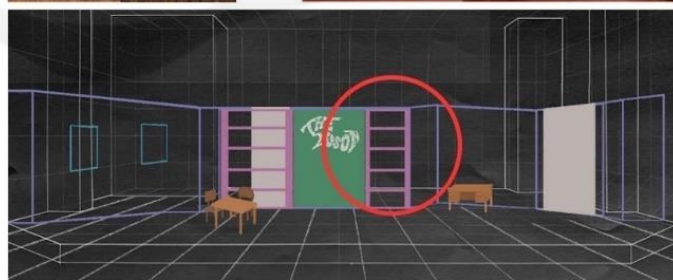
ความไม่แน่นอน

Function

Material



Texture



ภาพที่ 29 : keyword (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา

keyword การเปลี่ยนแปลง

Function

Material



Texture



เลือกได้



ภาพที่ 30 : keyword (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา

keyword วงจร : การวนลูป



ภาพที่ 31 : keyword (3)

ที่มา : ผู้ศึกษา

สรุปการส่งความคืบหน้า 50%

ผู้ศึกษาได้มีการออกแบบมาหลายแบบแล้วแต่ยังต้องไปออกแบบการหักมุมบ้านเพิ่มเพื่อใช้สำหรับบนเวทีเพิ่มเติม ปัจจุบันที่ออกแบบดูมีความแปลกตาอยู่ ทั้งฟังก์ชันการเลื่อนเข้าออกของชั้นหนังสือ จะต้องออกแบบเพิ่มเติม เพื่อที่จะทำให้เป็นห้องทำงานของศาสตราจารย์ โดยอาจจะลองหักมุมเสาให้รูปแบบต่างๆ หลากๆแบบ โดยมีอาจารย์ให้คำแนะนำเรื่องการออกแบบและจัดการพื้นที่

6) การส่งความคืบหน้า 70%

จากที่ได้มีการปรับแก้และอัปเดตงานกับอาจารย์ ก็ได้มีห้กมมบ้านที่น่าสนใจจนนำมาต่อยอด ผู้ศึกษาได้ร่างภาพและ white model ขึ้นเพื่อเป็นการจำลองให้เป็นถึงรูปแบบห้องทำงานของศาสตราจารย์ และได้เห็นถึงขนาดฉากและพื้นที่ ที่จะใช้ รวมไปถึงทิศทางทางเข้าออกห้องต่างๆและจุดที่จะทำให้เกิดฟังก์ชัน ทำให้เห็นฉากทั้งหมด สามารถช่วยให้เพื่อนนักแสดงเห็นภาพของห้องทำงานของศาสตราจารย์มากยิ่งขึ้น

การส่งความคืบหน้าบนเวที ได้มีการใช้โครงสร้างจริงจากของที่มีอยู่แล้วมาวางในตำแหน่งที่จะใช้จริงๆ บางส่วน ประตู หน้าต่าง ผนังเปล่า และพื้นที่ต่างๆใช้ของที่มีอยู่ที่มีขนาดความสูงเท่า ๆ กันนำมาต่อเติมให้เป็นห้อง ตามที่ผู้ศึกษาได้ออกแบบไว้ เพื่อจำลองให้เห็นภาพรวมและตำแหน่งฉากในพื้นที่จริง ช่วยให้ง่ายต่อการทำงานของ ผู้กำกับ นักแสดง และทำให้ฝ่ายออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก มีเดีย และฝ่ายไฟ ได้ทำงานกับตำแหน่งพื้นที่บนเวทีที่ออกแบบไว้ง่ายขึ้น



ภาพที่ 32 : การจำลองภาพบนเวที
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 33 : โมเดลจำลองบ้านศาสตราจารย์(1)

ที่มา : ผู้ศึกษา

สรุปการส่งความคืบหน้า 70%

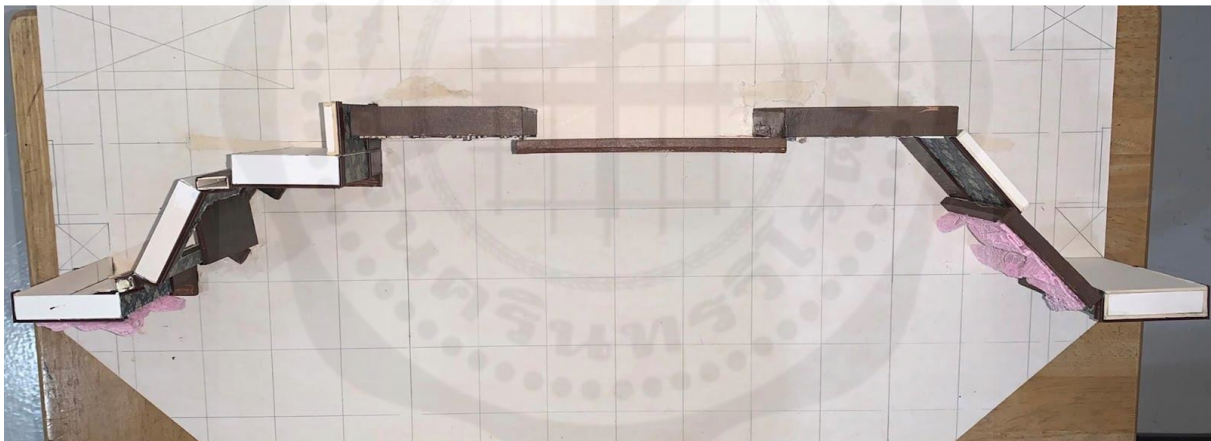
สามารถทำให้ผู้กำกับ นักแสดง และฝ่ายอื่น ๆ ได้เห็นภาพรวมที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น จนนำไปต่อยอดถึงการทำฟังก์ชันที่จะเกิดขึ้นตามจุดต่าง ๆ ได้ มีการตัดทอนสิ่งที่ไม่จำเป็นออกในบางส่วนอยู่แต่ไม่ได้ทำให้ภาพรวมที่ออกแบบไว้เปลี่ยนไป สิ่งที่ยังไม่ได้ซื้อสรุปคือสีของบ้าน ยังคงต้องอัปเดตมีการสเกดและส่งอัปเดตอาจารย์เรื่อย ๆ

7) การส่งความคืบหน้า 100%

จากการส่งความคืบหน้าบนเวทีเป็นการส่งเพื่อให้เห็นภาพรวมทั้งหมดของเรื่อง โดยครั้งนี้ได้มีการขลิงผ้าที่จะใช้เป็นลายผนังของตัวห้องทำงานศาสตราจารย์เพื่อให้ได้เพื่อนฝ่ายไฟได้ลองกับงานกับ Mood & tone ของสีบ้าน และเพื่อที่สามารไปทำงานต่อในของฝ่ายอื่นได้และได้มีการลงสีโมเดลเพื่อให้เห็นสีที่จะใช้ในส่วนต่างๆของบ้าน และได้ทำการแก้ไขจากครั้งที่แล้วที่ได้ทำการตัดส่วนที่ไม่จำเป็นออก ในเรื่องของโครงสร้างหากไม่ได้มีปัญหาอะไร ยังคงเดิมเหมือนที่ได้ทำการสเกดไว้



ภาพที่ 34 : โมเดลจำลองบ้านศาสตราจารย์(2)
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 35 : ภาพโมเดลมุมTOPจำลองบ้านศาสตราจารย์
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 36 : ผ้าจำลองผนังบ้านศาสตราจารย์
ที่มา : ผู้ศึกษา

สรุปการส่งความคืบหน้า 100%

อาจารย์ได้เห็นภาพรวมทั้งหมดเกือบ100%แล้วของฉากที่ทำให้เห็นบนเวที งานสเก็ต และโมเดล ครึ่งนี้
ได้ซื้อสรุปของสีบ้านแล้วไม่พบปัญหาในส่วนใด

3.2 ผลงานการออกแบบเพื่อการแสดง (Production)

1)ช่วงก่อนแสดงจริง

ได้มีการลงสีพื้นของบ้านศาสตราจารย์ก่อน ถึงเอาฉากเข้าทั้งหมดตามที่ผู้ศึกษาได้ออกแบบไว้ ระหว่าง
ประกอบฉาก ได้มีการปรับตำแหน่งองศาเล็กน้อย เพื่อให้เอื้อต่อการมองเห็นของคนดูที่อยู่ตามจุดต่าง ๆ พอฉาก
ได้ประกอบเข้ากันเหมือนที่ออกแบบไว้ เกิดปัญหาเล็กน้อย ด้านข้างของฉากเกิดช่องว่างทำให้ภาพรวมไม่สวย
เหมือนที่เคยสเก็ตไว้ เลยมีการแก้ไขหน้างานเกิดขึ้น จากการวิเคราะห์ศาสตราจารย์ ได้มีการเปิดสอนเรียนพิเศษ
ในบ้าน เลยทำช่องว่างนั้นให้เป็นกระดานเพื่อให้เข้ากับห้องที่ทำไว้



ภาพที่ 37 : ภาพก่อนวันแสดงจริง (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 38 : ภาพก่อนวันแสดงจริง (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 39 : ภาพก่อนวันแสดงจริง (3)

ที่มา : ผู้ศึกษา

2) ช่วงรอบการแสดงจริง

-รอบการแสดงทั้ง 3 วัน ก่อนจะมีการแสดง ผู้ศึกษาได้มีการ เช็คความเรียบร้อย เก็บรายละเอียดของงาน และดูภาพรวมให้เข้าที่ โดยรวมแล้วไม่พบปัญหาใดๆ

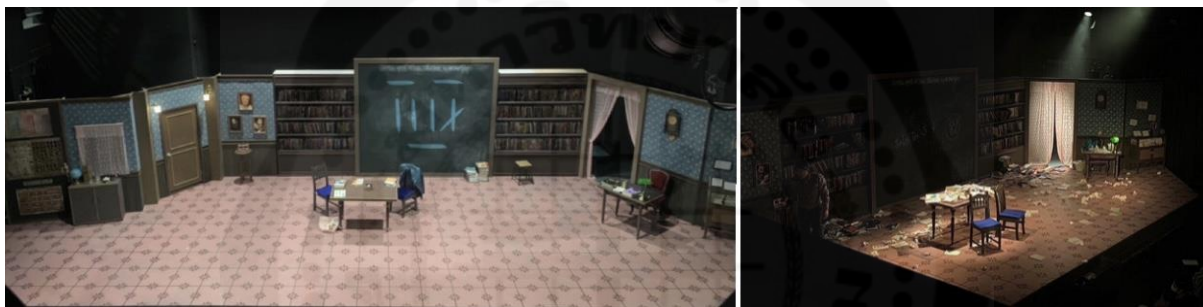
3.3 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-production)

-หลังจากการแสดงเสร็จสิ้นลง ผู้ออกแบบและคนในทีมก็ได้ช่วยกับเคลียพื้นที่ ที่ทำการลื้อถอนฉากออกจากโรงละคร เพื่อที่จะได้ให้ละครเรื่องต่อไปได้ทำงานต่อ



ภาพที่ 40 : ภาพวันแสดงจริง (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 41 : ภาพวันแสดงจริง (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 42 : ภาพวันแสดงจริง (3)

ที่มา : ผู้ศึกษา

4. การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

4.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-Production)

เนื่องจากทีมออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากมีทั้งหมด 2 คน ดังนั้นการศึกษบทละคร และการตีความบทละครในช่วงแรกจึงมีความแตกต่างกันตามความคิดของผู้ออกแบบแต่ละคนดังนี้

1.ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก นางสาวธัญธิดา พลายแดง

เริ่มศึกษาจากบทละครเวทีเรื่อง The Lesson บทเรียน? ผู้ศึกษาได้ตีความผ่านบท เรื่องราวของศาสตราจารย์ และนักเรียน ออกมาได้เป็นคีย์เวิร์ด 3 คำ โดยในบทละครศาสตราจารย์มักจะเอาตัวเองเป็นที่ตั้งที่หนึ่งเลยได้เป็นคำว่า จุดศูนย์กลาง และได้คำ จดจ่อ แทนตัวนักเรียน ที่ไม่ว่าศาสตราจารย์จะสอนอะไรนักเรียนก็จะจดจ่อตั้งใจเสมอ และพอเนื้อเรื่องดำเนินไปถึงตอนจบ เรื่องราวทั้งหมดก็ได้เริ่มต้นใหม่ขึ้นอีกครั้ง จึงได้คำว่า ทำซ้ำ

2.ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก นางสาวอรณัฐ วาณิชกุลนันท์

ผู้ศึกษาได้เริ่มศึกษาจากการดูภาพยนตร์เรื่อง “โปรเม อัจฉริยะต้องสร้าง” และตามด้วยการอ่านบทละครเรื่อง “The Lesson บทเรียน?” แล้วได้ตีความ ออกมาเป็นคีย์เวิร์ด 3 คำ

โดยตัวละครศาสตราจารย์มีชุดความคิดที่เก่า และพยายามจะ บิดเบือน ความคิดของนักเรียนให้เป็นไปตามที่ตัวเองต้องการ และเมื่อนักเรียนรู้สึกเจ็บปวด ก็เหมือนกับการได้ เปิดเผย ตัวตนที่แท้จริงของศาสตราจารย์ และเมื่อตอนสุดท้ายของละครมีเด็กนักเรียนคนใหม่เข้ามา เปรียบเสมือนการ วนซ้ำ ไม่รู้จบ

4.2 การศึกษบทละครเดิม

การสร้างละครเวทีเรื่อง “ The Lesson บทเรียน? ” นั้นมีแรงบันดาลใจมาจากการศึกษาไทย และการใช้ชีวิตที่ซ้ำเดิมของนักเรียน และได้ทำการปรับเปลี่ยนมาจากบทละครเรื่อง “ The Lesson ” ในเบื้องต้นผู้ศึกษาได้ศึกษาและวิเคราะห์ตีความในประเด็นต่างๆอย่างละเอียด จึงนำไปสู่แนวคิดที่ผู้ศึกษาได้จากเรื่องนี้เป็นคือ “ เมื่อไหร่เราจะได้ใช้ชีวิตที่คิดว่าจะใช่ ”

4.3 การกำหนดทิศทางการนำเสนอ

การกำหนดทิศทางการนำเสนออุปกรณ์ประกอบฉากละครเวทีเรื่อง “ The Lesson บทเรียน? ” ผู้ศึกษาได้นำองค์ประกอบของ ข้อมูลเบื้องต้นของตัวละคร และสัญลักษณ์ (Symbols) ที่อยู่ในบทละคร มาใช้ในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก โดยตีความจากทั้งบทเดิม บทที่ดัดแปลง และประเด็นต่างๆที่สนใจเกี่ยวกับการศึกษาไทย จึงทำให้สถานที่หลัก คือ ห้องทำงานของศาสตราจารย์ ที่ปัจจุบันใช้ในการสอนพิเศษ ซึ่งการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากจึงต้องคำนึงถึง ห้องทำงานดั้งเดิมของศาสตราจารย์ และของสะสมสื่อการเรียนที่เพิ่มเข้ามา ผู้ศึกษาได้ทำการประชุม เพื่อร่วมกันวิเคราะห์หาคำจำกัดความเพื่อใช้ในการทำงานออกแบบ สรุปได้ว่า “ ความไม่แน่นอน การเปลี่ยนแปลง วงจร ”

4.4 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

1) สถานที่ตั้ง บทละครเวทีเรื่อง "The Lesson บทเรียน?" คือ "ประเทศไทย" และเป็นช่วงเวลายุค ปัจจุบัน มีสถานที่หลัก คือ ห้องทำงานของศาสตราจารย์ ทีมผู้ศึกษาได้ร่วมกัน วิเคราะห์บทละครโดยใช้ข้อมูลตัวละครและปัจจัยจากบางเหตุการณ์ในบทละคร ในการเลือกสถานที่ตั้งในบริบทไทย จึงได้บทสรุปของสถานที่ตั้งทั้งหมด ดังนี้

สถานที่ตั้ง กรุงเทพฯ ประเทศไทย (ค.ศ. 2023)

บ้านศาสตราจารย์ บ้านชมพู สีลม ซอย (สโตร์โล โคลเนียล)

ตารางที่ : สถานที่ตั้งทั้งหมดในเรื่อง The lesson บทเรียน?

หลังจากได้สถานที่ตั้งเรียบร้อยแล้ว ผู้ศึกษาได้มีการศึกษาข้อมูลเบื้องต้นเพื่อเป็นแนวทางสำหรับการออกแบบการใช้งานของอุปกรณ์ประกอบจาก และเริ่มมีการมองหาอุปกรณ์หรือของใช้ที่มีความเหมาะสมในการนำไปต่อยอดการนำเสนอแนวคิดเฟอร์นิเจอร์มัลติฟังก์ชัน

2) ลักษณะตัวละคร จากการศึกษาตัวละครหลักทั้ง 2 คน ศาสตราจารย์และนักเรียน ได้มีการวิเคราะห์ตัวละครร่วมกับนักแสดงและผู้กำกับ โดยวิเคราะห์จากบุคลิก ลักษณะนิสัยของตัวละครและรสนิยมความชอบจากบทละครดั้งเดิม มาเทียบเคียงและหารสนิยมความชอบที่เหมาะสมกับตัวละคร เพื่อใช้ในการพัฒนางานออกแบบ และได้ข้อสรุปดังนี้

แบ่งเป็น ตัวละคร ความชอบของตัวละคร

ศาสตราจารย์ ชอบเรียน ความภาคภูมิใจเดียวคือการเรียน

นักเรียน กำลังค้นหาตัวเอง วิชาที่ถนัดเกี่ยวกับภาษา เป็นเด็กนักเรียนทุน

4.5 การส่งความคืบหน้า 30%

ทางผู้ศึกษาทุกฝ่ายในการออกแบบได้อ่านบทละครซ้ำอย่างละเอียด ช่วยกันวิเคราะห์เพื่อให้มองเห็นทางเดียวกัน ร่วมกันค้นคว้าและศึกษาทิศทางจากสถานที่ที่ปรับเปลี่ยนตามบริบทในประเทศไทย และเริ่มลงพื้นที่จริงตามที่ทำการค้นคว้าไว้เพื่อหาตัวอย่างบ้านที่เหมาะสมกับบทละคร หลังจากได้บ้านที่เหมาะสม ผู้ศึกษาจึงได้วิเคราะห์และแยกประเภทของอุปกรณ์ประกอบจากว่าจะเลือกสิ่งใดมาใช้บ้างให้เกิดประโยชน์ต่อการใช้งาน และช่วยเสริมความชัดเจนในการเข้าใจเนื้อเรื่องและบทละครมากขึ้น



ภาพที่ 43 : ภาพบ้านที่อ้างอิงเป็นบ้านศาสตราจารย์

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 44 : ภาพ Research เฟอร์นิเจอร์ภายในบ้าน

ที่มา : ผู้ศึกษา

สรุปการส่งความคืบหน้า 30%

ข้อเสนอแนะจากคณะอาจารย์ในการส่งความคืบหน้า 30% ในส่วนของการค้นคว้าข้อมูลและการเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบฉากเบื้องต้นมีความเหมาะสมและสามารถนำไปพัฒนาต่อยอดได้ ทางผู้ศึกษาจึงเริ่มหาอุปกรณ์และของใช้สำหรับการซ้อมของนักแสดงเพื่อสร้างความคุ้นเคยให้กับนักแสดง

4.6) การส่งความคืบหน้า 50%

หลังจากผู้ศึกษาได้แนวคิดในการออกแบบละครเวทีเรื่อง “The Lesson บทเรียน?” จึงนำมาพัฒนาต่อในการส่งความคืบหน้า 50% ในทั้ง 2 ส่วน คือ พัฒนาต่อยอดด้านงานออกแบบ และงานเทศกาลปล่อยผี ซึ่งมีการดำเนินงานดังนี้

ส่วนของการพัฒนาต่อยอดงานออกแบบ ผู้ศึกษาได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าตัวอย่างและวิธีการสร้าง เทคนิคฟังก์ชัน ที่เหมาะสมกับเฟอร์นิเจอร์ที่ใช้ในละคร เพื่อให้ได้ภาพที่มีความน่าสนใจ และยังสามารถเข้าใจเนื้อเรื่องได้มากขึ้น

ส่วนของงานเทศกาลปล่อยผี ผู้ศึกษามีแนวคิดไปในทางเดียวกัน คือ การนำเสนอแก่นหลักของละครเรื่อง “The Lesson บทเรียน?” ดังนั้นทีมออกแบบจึงมีการปรึกษาร่วมกันเพื่อหาทิศทางในการนำเสนอ หลังจากได้ข้อสรุปเพื่อเป็นการให้ผู้ชมสนใจเนื้อเรื่องที่กำลังนำเสนอผู้ศึกษาจึงจัดองค์ประกอบภาพบนเวทีเป็นจุดกึ่งกลางเพื่อกำหนดมุมมองให้กับผู้ชม

keyword ความไม่แน่นอน

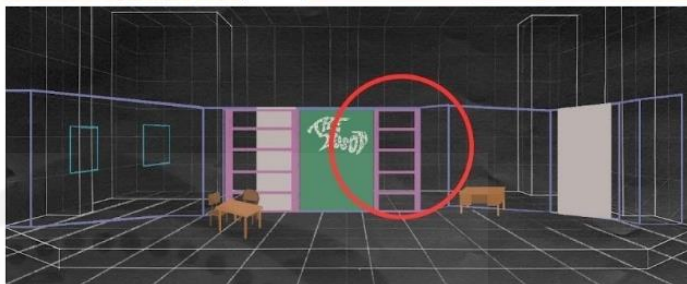
Material



Texture



Function

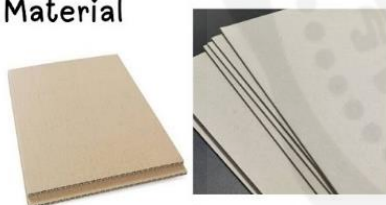


ภาพที่ 45 : ภาพสไลด์นำเสนอการทำอุปกรณ์ประกอบฉาก(1)

ที่มา : ผู้ศึกษา

keyword การเปลี่ยนแปลง

Material



Texture



Function



เลื่อนได้
→



ภาพที่ 46 : ภาพสไลด์นำเสนอการทำอุปกรณ์ประกอบฉาก(2)

ที่มา : ผู้ศึกษา

Keyword : ความไม่แน่นอน : ชีวิตที่คิดว่าใช่(?) คำว่า “ใช่” คือแบบไหน



การเปลี่ยนแปลง : หนังสือ แทนการค้นหา
สิ่งที่ใช่ ซึ่งสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอด

Function :



How to :



ภาพที่ 47 : ภาพสไลด์นำเสนอการทำอุปกรณ์ประกอบฉาก(3)

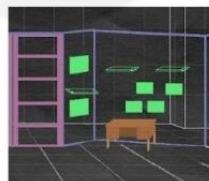
ที่มา : ผู้ศึกษา

Keyword : การเปลี่ยนแปลง : การหาชีวิตที่ใช่



ความไม่แน่นอน : เกียรติบัตร, ถ้วยรางวัล แทน
ความสำเร็จที่ยังไม่ใช่ที่สุดของชีวิต

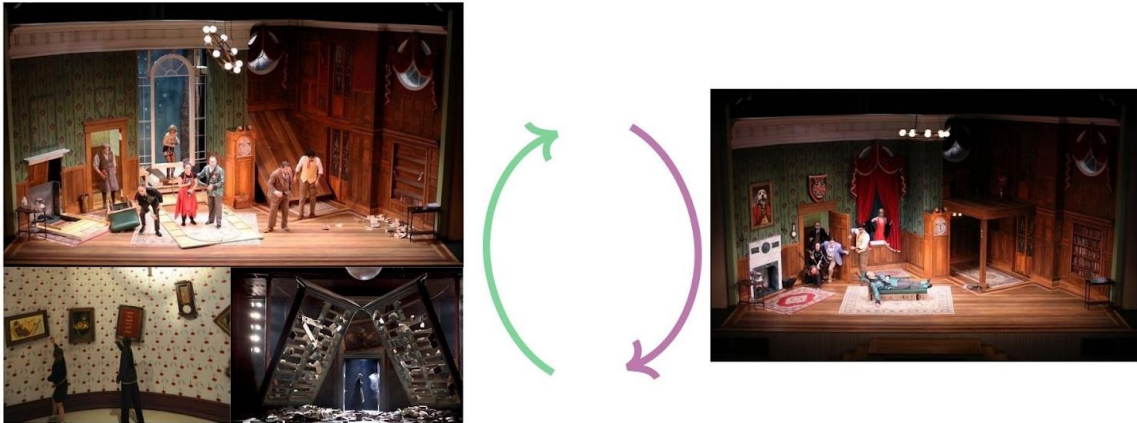
Function :



ภาพที่ 48 : ภาพสไลด์นำเสนอการทำอุปกรณ์ประกอบฉาก(4)

ที่มา : ผู้ศึกษา

keyword วงจร : การวนลูป



ภาพที่ 49 : ภาพสไลด์นำเสนอการทำอุปกรณ์ประกอบฉาก(5)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 50 : ภาพก่อนส่ง 50%

ที่มา : ผู้ศึกษา

สรุปการส่งความคืบหน้า 50%

ข้อเสนอแนะจากคณะกรรมการในการส่งความคืบหน้า 50% ได้ข้อสรุปออกไปในทิศทางที่ดีและน่าสนใจ โดยคณะกรรมการให้ผู้ศึกษาไปศึกษาเพิ่มเติม ในเรื่องการใช้วัสดุแบบใดจึงจะเหมาะสมกับการทำเทคนิคในแต่ละรูปแบบ

อีกหนึ่งองค์ประกอบที่ช่วยในงานออกแบบ คือคู่มือการฝึกซ้อมการแสดงอย่างสม่ำเสมอ เพื่อการออกแบบและคัดเลือกอุปกรณ์ประกอบฉากให้มีความเหมาะสมกับนักแสดงมากที่สุด

4.7) การส่งความคืบหน้า 70%

เป็นการพัฒนาต่อขอดจากการส่งความคืบหน้า 50% หลังจากที่ผู้ศึกษาได้เทคนิคฟังก์ชันที่เหมาะสมแล้ว ขั้นตอนต่อไปผู้ศึกษาได้วางลำดับในการใช้เทคนิคฟังก์ชันขั้นอุปกรณ์ประกอบฉากไปพร้อมกับบท และจำลองภาพการขับผ่านโมเดลจำลอง จากนั้นขอคำปรึกษาจากคณะกรรมการเรื่องการเลือกวัสดุในการทำ ผู้ศึกษาได้ทดลองทำเทคนิคที่มีความเป็นไปได้ในหลาย ๆ วิธี เพื่อหาวิธีที่เหมาะสมที่สุด และเริ่มจัดหาซื้ออุปกรณ์ประกอบฉาก (Hand Props) เพื่อให้นักแสดงใช้ซ้อมเพื่อให้เกิดความคุ้นเคย



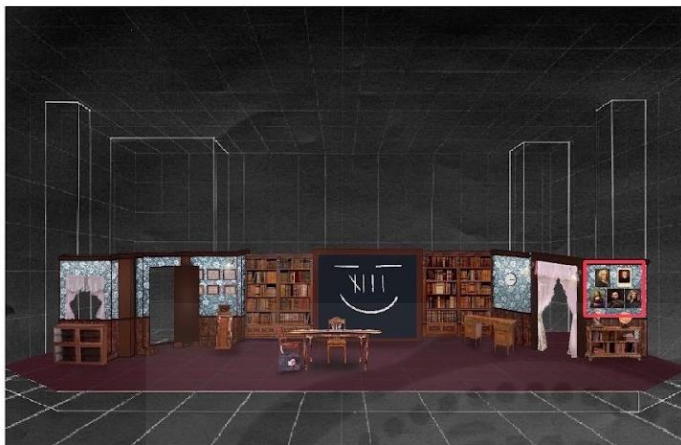
ภาพที่ 51 : ภาพโมเดลจำลองห้องศาสตราจารย์
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 52 : ภาพโมเดลจำลองการเคลื่อนที่ของอุปกรณ์ประกอบฉาก
ที่มา : ผู้ศึกษา

ศาสตราจารย์ อย่างนั้นเธอ (ยิ้มประหลาด) ดี ถ้าอย่างนั้น ก็จำไปจนวันตายของเธอเลยนะ !!!

นักเรียน ค่ะ อาจารย์ (เริ่มเอามือมาจับที่คางอีกครั้ง) จำไว้จนวันที่หนูตายเลยคะ อาจารย์....

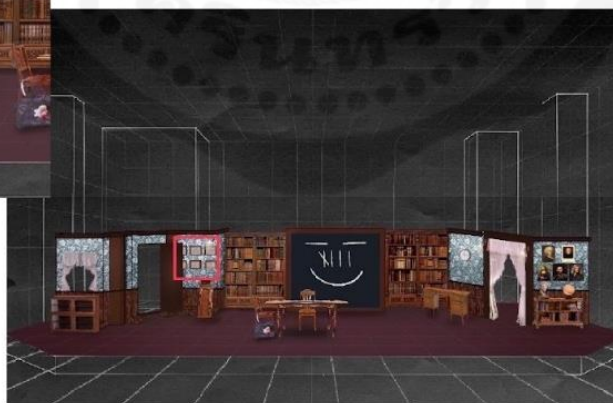


ภาพที่ 53 : ภาพสไลด์มัลติฟังก์ชันอุปกรณ์ประกอบฉากพร้อมบท(1)

ที่มา : ผู้ศึกษา

ศาสตราจารย์ ใช่ !!! ฟังนะ เข้าฟ้าดัดปีก เป็นฟ้าดัดปีก !!! ขามเขี้ยวว่าเข้า ขามเขี้ยวว่าคำ !!! (ภูมิใจ) นี่คือการจำแนกกลุ่มตามความสำคัญมากน้อย เสียงนั้นถูกรอยเรียงขึ้นด้วยวิธีที่ไรตรรกะ ถึงแม้จะไม่สมเหตุสมผล แต่มันก็ยังสามารถคงตัวลอยอยู่ในอากาศ โดยไร้ความเสี่ยงที่จะตกลงมา (ยิ้ม) จากระดับการลอยตัวที่ค่อนข้างสูง จะมีเพียงแค่คำที่ความหมายหนักแน่นสำคัญเท่านั้น ที่จะจมดิ่งลง และตกลง จนในที่สุดก็พังยับเยิน (ต่อทันที) หม-หมึก-กึ่ง / หง-อัน-ตัน-ตัน-นิ่ง / หมึกหกเลอะมึง มึงเลอะหมึกหมด

นักเรียน (เอามือกุมปากทันที เจ็บ) โอ้ยยยย !!!



ภาพที่ 54 : ภาพสไลด์มัลติฟังก์ชันอุปกรณ์ประกอบฉากพร้อมบท(2)

ที่มา : ผู้ศึกษา

สรุปการส่งความคืบหน้า 70%

ข้อเสนอแนะจากคณะอาจารย์ในการส่งความคืบหน้า 70% ทางคณะอาจารย์ให้คำแนะนำ และร่วมกันหาแนวทางปรับเปลี่ยนวิธีการบางอย่างเพื่อความเหมาะสมปลอดภัยและความสะดวกในการใช้งาน

4.8) การส่งความคืบหน้า 100%

เป็นการพัฒนาต่อยอดจากการส่งความคืบหน้า 70% ผู้ศึกษาเริ่มดำเนินการผลิตเฟอร์นิเจอร์และของใช้ที่ต้องทำขึ้นมาใหม่ ซึ่งมีส่วนที่ต้องสั่งทำและส่วนที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้นเอง โดยมีการขอคำปรึกษาจากคณะอาจารย์ถึงการสั่งทำอุปกรณ์และการเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ประกอบจากเพื่อความปลอดภัยและเหมาะสม



ภาพที่ 57 : ภาพการทำหนังสือ(1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 58 : ภาพการทำหนังสือ(2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 59 : ภาพการทำหนังสือ(3)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 60 : ภาพการลงจัดวางหนังสือที่ทำเสร็จแล้ว

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 61 : ภาพการทำโต๊ะเรียน
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 62 : ภาพการทำสีตกแต่งโต๊ะเรียน
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 63 : ภาพการทำอุปกรณ์ประกอบฉาก
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 64 : ภาพการทำสีชั้นวาง
ที่มา : ผู้ศึกษา

สรุปการส่งความคืบหน้า 100%

ข้อเสนอแนะจากคณะอาจารย์ในการส่งความคืบหน้า 100% ภาพรวมไปในทิศทางที่ค่อนข้างดี ทั้งเปอร์เซ็นต์ของการใช้เทคนิคต่างๆ การทดลองใช้เทคนิคของอุปกรณ์ประกอบฉากและภาพรวมบนเวที

4.9 ผลงานการออกแบบเพื่อการแสดง (Production)

1. ช่วงก่อนแสดงจริง

ในช่วงหนึ่งสัปดาห์ก่อนการแสดงจริงเป็นช่วงที่เริ่มเข้าพื้นที่โรงละครจริง เพื่อเตรียมติดตั้งฉาก ซึ่งในส่วนของอุปกรณ์ประกอบฉาก ผู้ศึกษาได้จัดเตรียมของทุกชิ้น เพื่อย้ายไปติดตั้งบนเวที และดำเนินงานที่ขาดเหลือบางส่วนจากการส่งความคืบหน้า 100% เพื่อให้พร้อมใช้งานจริง



ภาพที่ 65 : ภาพการทาสีพื้นบ้านศาสตราจารย์(1)

ที่มา : ผู้ศึกษา

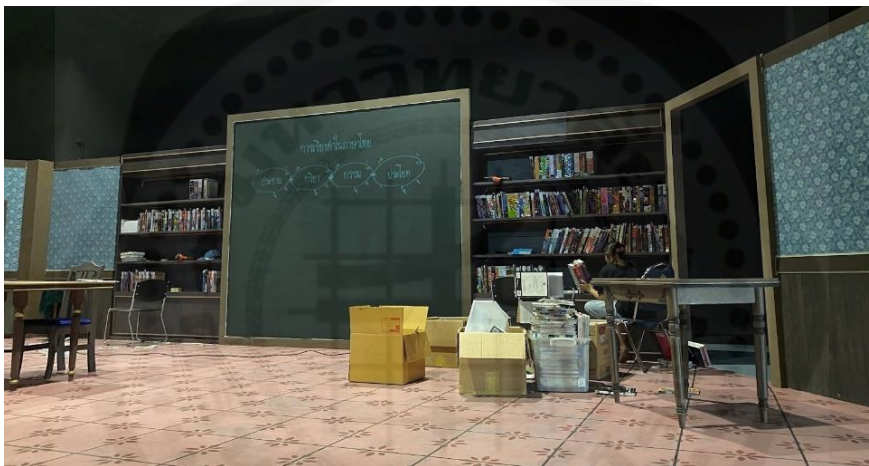


ภาพที่ 66 : ภาพการทาสีพื้นบ้านศาสตราจารย์(2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 67 : ภาพการวางตำแหน่งหนังสือ
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 68 : ภาพการขนย้ายจัดวางอุปกรณ์ประกอบฉาก
ที่มา : ผู้ศึกษา

2. ช่วงรอบการแสดงจริง

ช่วงก่อนเริ่มการแสดงจริงในสามรอบการแสดง ผู้ศึกษาได้ทำสำรวจตรวจสอบความเรียบร้อยของอุปกรณ์ประกอบฉาก ทั้งในส่วนของอุปกรณ์ชิ้นเล็กไปถึงเฟอร์นิเจอร์ชิ้นใหญ่ให้ครบถ้วน และอยู่ในตำแหน่งที่จัดเตรียมไว้ และจัดเตรียมอุปกรณ์ประกอบฉากสำรองไว้เพื่อเกิดเหตุฉุกเฉิน



ภาพที่ 69 : ภาพการรันเช็กมัลติฟังก์ชันก่อนแสดง
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 70 : ภาพการตรวจดูและซ่อมอุปกรณ์ที่พัง
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 71 : ภาพการลองมัลติฟังก์ชัน

ที่มา : ผู้ศึกษา

ในระหว่างทำการแสดงทั้งสามรอบ ผู้ศึกษาทำการสังเกตและจดรายละเอียดจุดบกพร่อง เพื่อนำไปแก้ไขในการแสดงรอบถัดไป ซึ่งภาพรวมทั้งสามรอบการแสดงถือว่าเป็นไปในทิศทางที่ดีและน่าพึงพอใจ

4.10 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-production)

หลังจากการทำการแสดงรอบสุดท้ายเสร็จสิ้นลง จึงได้ทำการรีดออนฉากจริง รวมทั้งย้ายอุปกรณ์ประกอบฉากทั้งหมดออกจากโรงละครหอานาฏลักษ์ณ์ ซึ่งขั้นตอนนี้เกิดขึ้นอย่างระมัดระวังและความปลอดภัยเป็นอย่างมาก และหลังจากได้ทำการรีดออนฉากเสร็จสิ้นเรียบร้อยแล้ว จึงได้แยกประเภทในส่วนของอุปกรณ์ประกอบฉากดังต่อไปนี้

1. อุปกรณ์ที่ขี้มมา: จัดเตรียมแยกไว้เพื่อคืนเจ้าของ และบางชิ้นเจ้าของบริจาคให้กับสาขาศิลปะการแสดง
2. อุปกรณ์ที่สร้างขึ้นใหม่: ชิ้นที่สามารถใช้งานได้นำไปบริจาคหรือขายต่อและชิ้นที่ไม่สามารถนำไปใช้งานต่อได้ถูกทำลายทิ้ง
3. อุปกรณ์ที่จัดหาซื้อมา: ชิ้นที่สามารถใช้งานได้นำไปบริจาคหรือขายต่อ และชิ้นที่ไม่สามารถนำไปใช้งานต่อได้ถูกทำลายทิ้ง

5. การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย

5.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-Production)

1) การศึกษาบทละครเดิม

จากการอ่านบทละครเรื่อง THE LESSON แล้วจึงวิเคราะห์ออกมาว่าภาพที่เห็นในมุมมองของการออกแบบและไอเดียที่ได้ สามารถนำมาต่อยอดสร้างสรรค์ให้เป็นรูปแบบใดได้บ้างที่จะมีความเหมาะสม และส่งเสริมให้ละครเรื่องนี้มีความน่าสนใจ พร้อมทั้งสามารถส่งสารที่ต้องการจะสื่อให้แก่ผู้ชมได้อย่างครบถ้วนสมบูรณ์

2) การกำหนดทิศทางการนำเสนอ

จากการวิเคราะห์บทละครร่วมกันของทางทีมผู้ศึกษาเพื่อให้องค์กรและเข้าใจไปในทิศทางเดียวกัน จึงหาธีมตรงกลางที่ใช้ยึดเป็นหลัก ธีมที่ได้ คือ “ เมื่อไหร่จะได้ใช้ชีวิตที่คิดว่าใช่ ” และได้คำศัพท์เวิร์ดที่ใช้ร่วมกันในการทำงานออกแบบ คือ “ ความไม่แน่นอน การเปลี่ยนแปลง วงจร ” จากข้อมูลข้างต้นในแง่ของการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ทางผู้ศึกษาได้นำแนวทางจากบทที่สองหัวข้อการออกแบบเครื่องแต่งกาย ซึ่งว่าด้วยเรื่องของ การสร้างเครื่องแต่งกายด้วยแนวคิดทฤษฎีสี่ตามหลักจิตวิทยา และแนวคิดเรื่องเส้นที่เป็นจุดเริ่มต้นในการเกิดรูปร่าง รูปทรง ลวดลาย รวมถึงสัญลักษณ์ที่ผู้ศึกษาจะนำมาใช้เพื่อถ่ายทอดข้อมูลข้างต้นแก่ผู้ชม ซึ่งบางครั้งถ้อยคำจากบทละครไม่สามารถสื่อข้อมูลเหล่านั้นออกมาได้ทั้งหมด

3) การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย

หลังจากการวิเคราะห์บทละคร เหตุการณ์ในเรื่องเกิดขึ้นในยุคปัจจุบัน ที่บ้านของศาสตราจารย์ที่ถูกทำเป็นสถานที่สอนพิเศษ ซึ่งเป็นบ้านสไตล์โคโลเนียลไทยผสมตะวันตก สร้างขึ้นประมาณช่วงสมัย ร.5 ตั้งอยู่ที่ประเทศไทย ซึ่งเครื่องแต่งกายที่นักแสดงสวมใส่ในเรื่องจะถูกออกแบบให้ตรงตามบทบาท หน้าที่ และบุคลิกนิสัยของแต่ละตัวละคร เพื่อช่วยสร้างความเชื่อให้กับนักแสดงในการเป็นตัวละคร รวมถึงให้มีความเหมาะสมกับบุคลิกรูปร่างหน้าตาของนักแสดง

ตัวละคร	ลักษณะ
ศาสตราจารย์กิติติคุณพลเอก นายแพทย์ท่านชายเปรมศักดิ์	ผู้ชายวัยกลางคน ฐานะดี มีภูมิฐาน มีความหัวโบราณ เชื้อมั่นและยึดติดในตรรกะ ความคิดของตัวเอง ไม่เปิดรับความเห็นต่าง กลัวการเปลี่ยนแปลง กลัวการออกนอกกรอบ และกลัวเสียอำนาจ
นักเรียน	ผู้หญิงมัธยมปลาย มีความสดใสร่าเริง เป็นนักเรียนทุน อยู่ในกฎระเบียบ มีความเป็นเด็ก รุนใหม่ กล้าคิด กล้าตัดสินใจ กล้าแสดงความคิดเห็น มีความตั้งใจและกระตือรือร้นในการพัฒนาตนเองอยู่เสมอ
แม่บ้าน	ผู้หญิง ที่มีความเป็นผู้นำ จัดการทุกอย่างได้ดี คล่องแคล่ว มีไหวพริบ และมีหลายบุคลิก

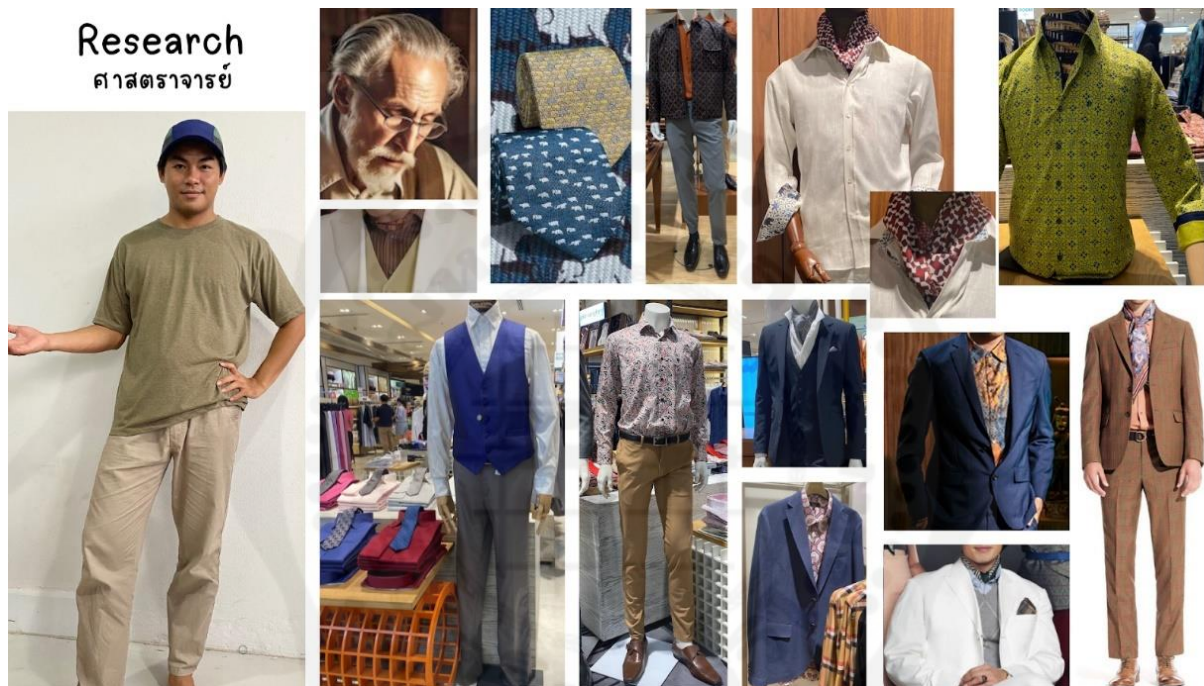
ตารางที่ 8 : การเทียบเคียงข้อมูลตัวละคร

ที่มา : ผู้ศึกษา

4) การส่งความคืบหน้า 30%

จากการวิเคราะห์ตัวละครผ่านบทละครของผู้ศึกษาแล้ว ผู้ศึกษายังได้วิเคราะห์ตัวละครผ่านหนัง ละคร รวมถึงการลงพื้นที่จริงในสังคมปัจจุบันมาเทียบเคียงกับตัวละคร เพื่อค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงและใช้เป็นไอเดียต่อยอดความคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกาย

ศาสตราจารย์ เนื่องจากตัวบ้านที่พักอาศัยเป็นสไตล์โคโลเนียลไทยผสมตะวันตก ศาสตราจารย์ที่เป็นเจ้าของบ้านจึงแต่งตัวในชุดสูทที่ได้รับอิทธิพลมาจากตะวันตกที่มีการผสมผสานลวดลายไทย และได้เพิ่มเติมในเรื่องการทับซ้อนเลเซอร์ผ้าที่มีสีและลายเสื้อผ้าที่หลากหลายแตกต่างกัน อย่างสิ้นเชิง เหมือนกับความแปลกของตรรกะความคิด และความคาดเดาไม่ได้ของอารมณ์ศาสตราจารย์



ภาพที่ 72 : ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายศาสตราจารย์
ที่มา : ผู้ศึกษา

นักเรียน เป็นชุดนักเรียนในปัจจุบันที่มีอิสระในการนำสไตล์ความชอบมาประยุกต์ในการแต่งตัว ผ่านเครื่องประดับ กระเป๋า เสื้อคลุม เป็นต้น ซึ่งทั้งหมดนี้ยังคงถูกต้องเรียบร้อยอยู่ในกฎระเบียบของโรงเรียน

Research %นักเรียน

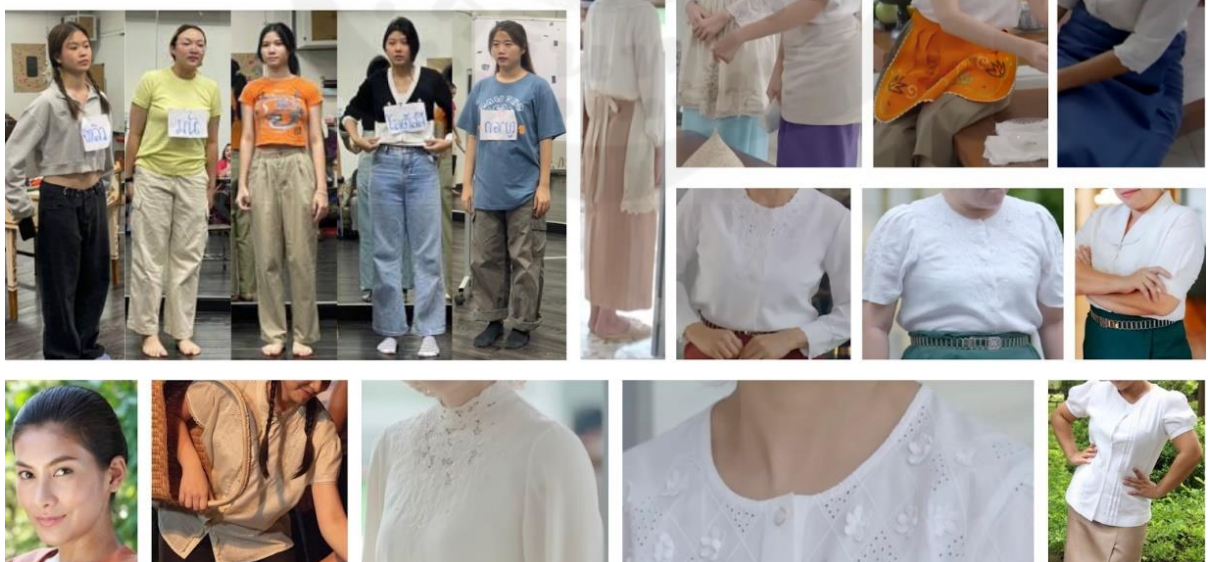


ภาพที่ 73 : ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายนักเรียน

ที่มา : ผู้ศึกษา

แม่บ้าน การแต่งตัวมีความเป็นไทยผสมตะวันตกเช่นเดียวกับศาสตราจารย์ และเนื่องจากแม่บ้านทั้ง 5 คน ต้องแสดงเป็นคนเดียวกัน แต่มีหน้าที่ที่แตกต่างกัน จึงเลือกใส่ชุดที่มีรูปทรงเดียวกัน โทนสีเดียวกันแต่คนละเฉดสี และมีคิตเทลแตกต่างกัน

Research แม่บ้าน%



ภาพที่ 74 : ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายแม่บ้าน

ที่มา : ผู้ศึกษา

สรุปการส่งความคืบหน้า 30%

ทางคณะอาจารย์ให้ความเห็นว่าไอเดียที่ผู้ศึกษาได้กล่าวไว้ของทั้ง 3 ตัวละคร น่าสนใจและให้ยึดไอเดียนี้เป็นหลักในการนำไปพัฒนาต่อออกไป ในส่วนของภาพที่ได้ทำการค้นคว้ามาจากทั้งหนัง ละคร รวมถึงการลงพื้นที่จริง มีสิ่งที่สามารถดึงนำมาประยุกต์ใช้งานได้ต่อ

5) การส่งความคืบหน้า 50%

ผู้ศึกษาได้นำความเห็นที่ได้รับมาปรับใช้ในงานออกแบบเครื่องแต่งกาย ได้ค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับประวัติและความหมายของเครื่องแต่งกายทั้งในเรื่องเสื้อผ้า เครื่องประดับ รองเท้าเพิ่มเติม และได้นำไอเดียที่คิดไว้ไปทดลองบนเวทีจริงในเทศกาล “ปล่อยผี” ซึ่งเป็นการแสดงสั้น ๆ ที่ปูทางให้ผู้ชมได้ทราบถึงเรื่องที่ต้องการจะสื่อเกี่ยวกับละคร

ศาสตราจารย์ ได้นำคีย์เวิร์ด “ความไม่แน่นอน” มาใช้สื่อถึงความคาดเดาไม่ได้ของอารมณ์ และความแปลกของตรรกะความคิดศาสตราจารย์ โดยใช้สี ลวดลาย เนื้อผ้าที่หลากหลายแตกต่างกัน

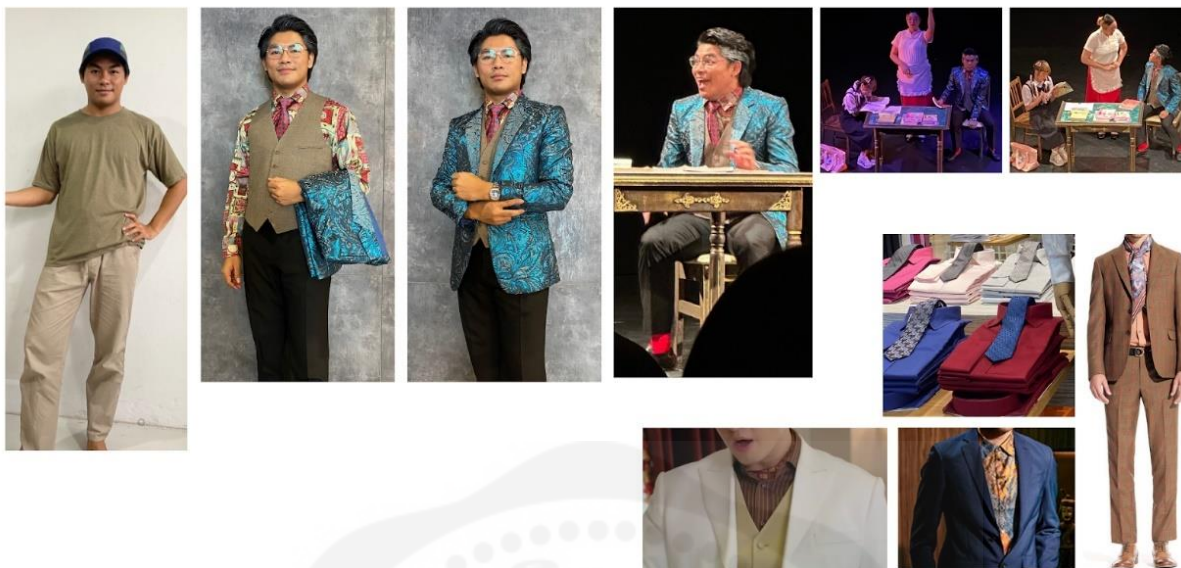
การทับซ้อนเลเยอร์ผ้าในระหว่างการแสดงศาสตราจารย์จะถอดเสื้อสูท ผู้ชมจะเห็นลวดลายและสีที่เด่นชัดของเนคไทและเสื้อเชิ้ตอย่างชัดเจน สื่อถึงการเริ่มเห็นตัวตนที่แท้จริง เริ่มเห็นความแปลกที่ควบคุมไม่ได้

สีและลาย เลือกใช้สีฟ้าเพื่อให้เห็นถึงความแตกต่างอย่างสิ้นเชิงกับนักเรียนที่จะเน้นสีชมพู และเลือกเสื้อสูทสีฟ้าลายไทย เพราะสีฟ้าเป็นสีของความไว้วางใจ ความสามารถในการสร้างแรงบันดาลใจให้เกิดปัญญาและอุดมคติที่สูงขึ้น จึงเหมาะแก่การใส่ต้อนรับนักเรียนในช่วงต้นเรื่อง ตลอดจนหมายถึงความอนุรักษ์นิยมที่เป็นตัวตนของศาสตราจารย์ และจากการลองให้นักแสดงใส่เสื้อสีอื่นๆเปรียบเทียบ เสื้อเนื้อมันเงาสีฟ้าเข้ากับสีผิวของนักแสดงมากกว่าเสื้อสีอื่นๆ เสื้อกั๊กสีน้ำตาลเป็นสีที่มีความหมายว่าความจริง เสื้อเชิ้ตและเนคไทสีแดง เกี่ยวข้องกับอารมณ์ที่รุนแรง ความโกรธ เป็นสีสากลที่แสดงถึงความแข็งแกร่ง อำนาจ ความกล้าหาญ และอันตราย

เครื่องประดับใส่แว่นสามารถบ่งบอกถึงความแก่เรียน มีภูมิฐาน และดูน่าเชื่อถือ แล้วยังมีงานวิจัยด้วยว่าคนที่มีการศึกษาสูงส่วนใหญ่จะมีปัญหาทางสายตา อีกทั้งสามารถบ่งบอกถึงชนชั้นฐานะได้จากวัสดุของแว่น และเลือกใส่นาฬิกาแบบเข็ม

รองเท้าเป็นรองเท้าหนังขัดเงา ข้าราชการหรือผู้ที่มีฐานะมักจะขัดเงา

🔍 ศาสตราจารย์กิตติคุณพลเอกนายแพทย์ท่านชายเปรมศักดิ์ กัดี ✕



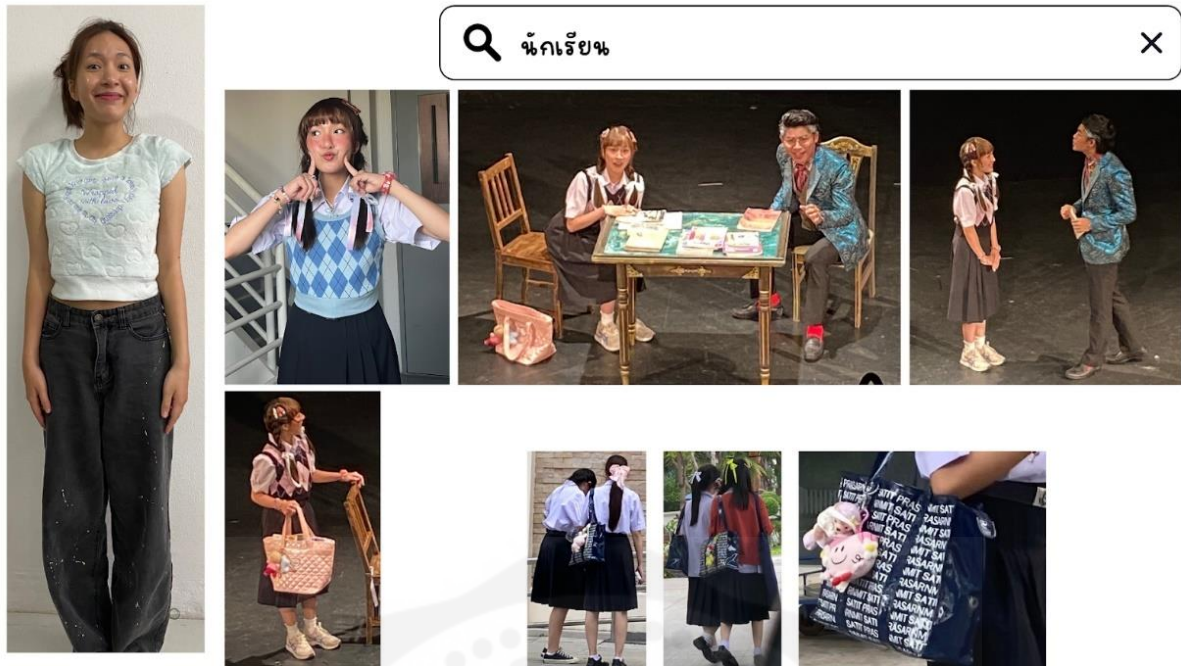
ภาพที่ 75 : เครื่องแต่งกายในเทศกาลปล่อยผี(1)

ที่มา : ผู้ศึกษา

นักเรียน เน้นใช้สีชมพูเพื่อให้เห็นถึงความแตกต่างอย่างสิ้นเชิงกับศาสตราจารย์ที่ใช้สีฟ้า ใส่ชุดนักเรียนรัฐบาลโดยสวมเสื้อกั๊กไหมพรมสีชมพูทับด้านนอก เครื่องประดับสีชมพู อุปกรณ์ของเครื่องใช้สีชมพู เพราะหมายถึง สัญลักษณ์เพศหญิง อ่อนหวาน ความขี้เล่น ความสนุกสนาน ความเบิกบานตใจ มั่นใจ ใส่งานพิการจิตจดล สื่อถึงการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ความรวดเร็ว

โบว์ขาว เป็นตัวแทนของความบริสุทธิ์ สันติภาพ และการยุติความรุนแรงต่อเด็กและสตรี ดัดผมหน้าม้าเพิ่มเพื่อลดอายุนักแสดงให้มีความใกล้เคียงกับตัวละครมากขึ้น

กระเป๋าทองจะเลือกรูปแบบที่ใส่ของได้เยอะสำหรับใส่หนังสืออุปกรณ์ต่าง ๆ ให้มีความครบครันพร้อมเรียนที่สุด และมีฐานกระเป๋าทองเพื่อความคงรูปให้สะดวกต่อการจัดวางของและการเดินทาง มีห้อยพวงกุญแจหมี ซึ่งเป็นสัตว์ที่มีความกล้าหาญ เด็ดเดี่ยว และอดทน ขณะเดียวกันในทางจิตวิทยา หมี เป็นสัญลักษณ์ของความไร้เดียงสา และพวงกุญแจดาวเป็นสัญลักษณ์ของความสมหวัง และขนนุ่ม ๆ ของพวงกุญแจดาวเมื่อจับจะช่วยลดความตึงเครียด



ภาพที่ 76 : เครื่องแต่งกายในเทศกาลปล่อยผี(2)

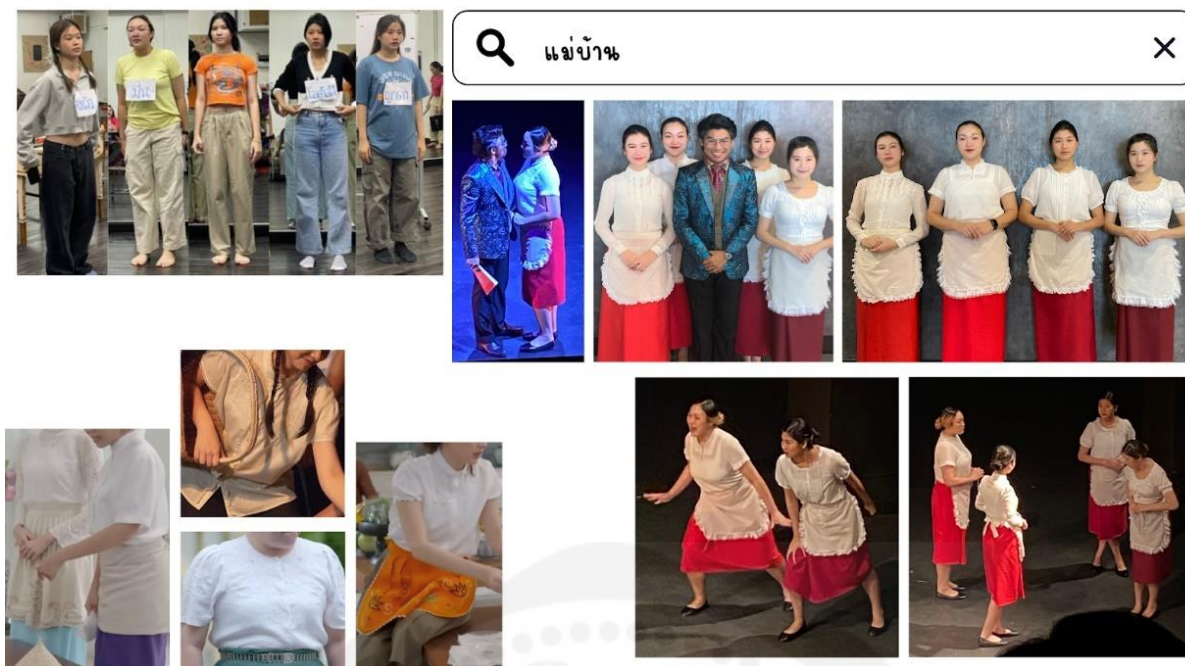
ที่มา : ผู้ศึกษา

แม่บ้าน ได้นำคีย์เวิร์ด “ การเปลี่ยนแปลง ” มาใช้สื่อถึงดิเทลและ เคนดิสี่ ของชุดที่จะเปลี่ยนไปตามหน้าที่ ประสิทธิภาพและเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในเรื่อง

เสื้อสีขาวเป็นสีแห่งแสงสว่าง ความจริง ความว่างเปล่า และความหลุดพ้น ลายลูกไม้สีขาวเป็นสัญลักษณ์ของ ความเป็นผู้หญิง ความอ่อนโยน ความบริสุทธิ์ สื่อถึงความจริง ทางออกของปัญหา แนวทางการหลุดพ้นที่แม่บ้าน พยายามบอกและเตือนศาสตราจารย์อยู่ตลอด และสื่อถึงความอ่อนนุ่ม อ่อนโยนต่อนักเรียน

ผ้าถุงเคนดิสี่แดง เกี่ยวข้องกับอารมณ์ที่รุนแรง ความโกรธ ความแข็งแกร่ง อำนาจ ความกล้าหาญ และอันตราย สื่อถึงแม่บ้านเป็นคนที่มีความสามารถในการจัดการ รู้เห็นปัญหาทุกอย่าง แต่เลือกที่จะทำอะไรไม่ทำอะไร การไล่เคนดิสี่ ของผ้าถุงจากสีอ่อนไปสีเข้ม คือการแทนระดับของอารมณ์ที่จะสดใสที่สุดในที่สุดไปจนถึงน่ากลัวรู้ความลับขะสุด และ โทนสีแดงมีความเชื่อมโยงกับสีชุดของศาสตราจารย์ด้วย

รองเท้าเป็นรองเท้าหนังขัดเงา เพราะแสดงถึงความมีวินัย และความสะอาด



ภาพที่ 77 : เครื่องแต่งกายในเทศกาลปล่อยผี(3)

ที่มา : ผู้ศึกษา

สรุปการส่งความคืบหน้า 50%

ทางคณะอาจารย์ให้ความเห็นว่าชุดศาสตราจารย์มีความน่าสนใจสามารถใช้ชุดนี้ทำงานต่อได้ ชุดนักเรียนสามารถเพิ่มสีสันได้มากกว่านี้ ชุดแม่บ้านผ้าถุงโทนสีแดงขึ้นเวทีแล้วสวยมีความน่าสนใจใช้ทำงานต่อได้ แต่เรื่องการไล่เฉดสีของผ้าถุงเมื่อแสดงอยู่บนเวที ไม่เห็นถึงความแตกต่างของเฉดสีอ่อนเข้ม

6) การส่งความคืบหน้า 70%

จากการส่งงานในรอบ 30% และรอบ 50% ทางผู้ศึกษาได้พบแนวทางในการออกแบบเครื่องแต่งกายให้ตัวละครมีคาแรคเตอร์ที่เด่นชัดและเห็นถึงความแตกต่างของสไตล์ที่ชัดเจนของแต่ละตัวละคร

ศาสตราจารย์ ชุดเหมือนกับตอนส่งรอบ 50% ต่างกันที่เสื้อกั๊กที่มีการปรับเปลี่ยนให้ลองใช้สีน้ำตาลอ่อนเพราะคาดหวังว่าจะทำให้การแยกชั้นเลเยอร์ของผ้าเห็นเด่นชัดมากขึ้นกว่าสีน้ำตาลเข้ม

นักเรียน ชุดเหมือนกับตอนส่งรอบ 50% มีสิ่งที่เพิ่มเติมมา คือ กระเป๋าสะพายหลังสีดำสลับชมพูที่ใส่ของได้ เยอะสำหรับใส่หนังสืออุปกรณ์ต่างๆให้มีความครบครันพร้อมเรียนที่สุด และมีฐานกระเป๋าสพายเพื่อความคงรูปให้สะดวกต่อการจัดวางของและการเดินทาง เชือกกรองเท้าสีชมพู และถุงเท้าเพื่อให้ตัวนักเรียนมีคาแรคเตอร์ที่เด่นชัดขึ้น

แม่บ้าน ผ้าถุงมีการปรับเปลี่ยนให้เป็นเฉดสีแดงม่วงชมพู ซึ่งถูกพัฒนาต่อออกมาจากโทนสีแดงที่ส่งรอบ 50% เพื่อให้เห็นถึงความแตกต่างของเฉดสีอ่อนเข้มอย่างชัดเจน และมีลายเส้นตรงแสดงถึงความมั่นคงและซื่อสัตย์ที่มีต่อศาสตราจารย์ ตลอดจนหมายถึงการปลดปล่อยและการเปลี่ยนแปลงที่แม่บ้านพยายามห้ามและเตือนศาสตราจารย์อยู่ตลอด

ลายเส้นตรงที่เชิงผ้าถุงของแม่บ้านทั้ง 5 คน จะมีสีและลายที่แตกต่างกัน เปลี่ยนไปตามหน้าที่ ประสบการณ์และเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในเรื่อง แม่บ้านคนแรกและคนสุดท้ายจะมีลายเส้นตรงเดียวกันเพราะทำหน้าที่ตอนเปิดเรื่องและปิดเรื่อง แม่บ้านที่เหลือ 3 คนตรงกลาง กฎแห่งสาม จะมีลายเส้นตรงเดียวกันเพราะทำหน้าที่เดือนศาสตราจารย์เช่นเดียวกันแต่มีสีของลายแตกต่างกันเพราะมีวิธีการเตือนไม่เหมือนกัน



ภาพที่ 78 : เครื่องแต่งกายในการส่งรอบ 70%

ที่มา : ผู้ศึกษา

สรุปการส่งความถี่หน้า 70%

ทางคณะอาจารย์ให้ความเห็นว่าเรื่องการไล่เจดสีของผ้าถุงเมื่อแสดงอยู่บนเวทีเห็นถึงความแตกต่างของเจดสีอ่อนเข้มแล้ว และให้ระมัดระวังและให้ความสำคัญเรื่องระดับความสั้นยาวของผ้าถุงแม่บ้าน เพราะหากใส่สั้นเกินไปจะกลายเป็นกระโปรงและส่งผลให้คาแรคเตอร์เปลี่ยนไป และเสื้อแม่บ้านแนะนำให้เป็นแขนยาวเหมือนกันทั้งหมด

ทางด้านผู้ศึกษามีความเห็นว่าเสื้อกั๊กที่มีการปรับเปลี่ยนให้ลองใช้สีน้ำตาลอ่อนเมื่อขึ้นแสดงบนเวทีสีเสื้อกั๊กกลับไปกับเสื้อเข้ตมากกว่าเสื้อกั๊กสีน้ำตาลเข้ม

7) การส่งความถี่หน้า 100%

จากการส่งงานในรอบ 70% ผู้ศึกษาได้มีการปรับเปลี่ยน และเพิ่มเติมทั้งในด้านเครื่องแต่งกายและสัญลักษณ์เพื่อให้ตัวละครมีคาแรคเตอร์ที่เด่นชัดมากขึ้น และส่งสารที่ต้องการจะสื่อให้แก่ผู้ชมได้อย่างครบถ้วนสมบูรณ์

ศาสตราจารย์ หลังจากการปรับเปลี่ยนให้ลองใช้เสื้อกั๊กสีน้ำตาลอ่อนเมื่อขึ้นแสดงบนเวทีสีเสื้อกั๊กกลับกลับไปกับเสื้อเข้ตมากกว่าเสื้อกั๊กสีน้ำตาลเข้ม จนแทบมองไม่เห็นการแยกชั้นเลเซอร์ของผ้า จึงกลับมาใช้สีน้ำตาลเข้มดังเดิม

นักเรียน ชุดเหมือนกับตอนส่งรอบ 70%

แม่บ้าน เสื้อแม่บ้านเป็นแขนยาวเหมือนกันทั้งหมดเพราะแม่บ้านทั้ง 5 คน ต้องแสดงเป็นคนเดียวกัน แต่มีหน้าที่ ประสบการณ์ และเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในเรื่องแตกต่างกัน จึงยังคงเลือกใส่ชุดที่มีรูปทรงเดียวกัน แต่มีรายละเอียดลวดลายแตกต่างกัน

ลายปักดอกไม้ และผ้าก๊วยชอบ โทนสีแดงบนผ้ากันเปื้อนเป็นสัญลักษณ์ของความเป็นผู้หญิง สื่อถึงความจริงทางออกของปัญหา แนวทางการหลุดพ้นที่แม่บ้านพยายามบอกและเตือนศาสตราจารย์อยู่ตลอด และสื่อถึงความอ่อนน้อม อ่อนโยนต่อนักเรียน ในขณะที่เดียวกันสีแดงก็เกี่ยวข้องกับอารมณ์ที่รุนแรงและสื่อถึงความอันตราย

ผ้ากันเปื้อนของแม่บ้านทั้ง 5 คนจะมีลายปักดอกไม้หลักที่เหมือนกันทุกคนบ่งบอกถึงความเป็นยูนิฟอร์มเดียวกัน แต่แตกต่างกันที่ลายปักดอกไม้ที่สอดแทรกเพิ่มเติมขึ้นมาจากน้อยไปมากแทนระดับของอารมณ์ที่ไล่ขึ้นไป



ภาพที่ 79 : ภาพสเก็ทเครื่องแต่งกาย

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 80 : เครื่องแต่งกายในการส่งรอบ 100%(1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 81 : เครื่องแต่งกายในการส่งรอบ 100%(2)

ที่มา : ผู้ศึกษา

สรุปการส่งความกึ่งหน้า 100%

ทางคณะอาจารย์ให้ความเห็นว่าการปรับเสื้อแม่บ้านเป็นแขนยาวเหมือนกันทั้งหมดทำให้เห็นว่าแม่บ้านทั้ง 5 คนเป็นคนเดียวกันมากขึ้น และลายปักดอกไม้บนผ้ากันเปื้อนมีความสวยงามน่าสนใจ

ทางด้านผู้ศึกษามีความเห็น ว่า ไม่เห็นถึงความแตกต่างของการไล่ระดับน้อยไปมากของลายปักดอกไม้บนผ้ากันเปื้อน

5.2 ผลงานการออกแบบเพื่อการแสดง (Production)

1) ช่วงก่อนการแสดงจริง

ผู้ศึกษาต้องเลือกแนวทางในการแต่งหน้าทำผมให้กับนักแสดง จัดเตรียมเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายนักแสดงไว้ข้างวัง นัดแนะกับน้อง ๆ ในทีมเกี่ยวกับเวลาและหน้าที่ของแต่ละคน และมีการปรับแก้เครื่องแต่งกายนักแสดง

ศาสตราจารย์ แต่งหน้าลึกลับธรรมชาติ สามารถเห็นริ้วรอยจุดต่างดำได้ ทรงผมเซตทรงให้มีความดูดี เป็นทางการ และมีผมหงอกทั้งสองข้าง



ภาพที่ 82 : ภาพอ้างอิงการแต่งหน้าทำผมศาสตราจารย์

ที่มา : ผู้ศึกษา

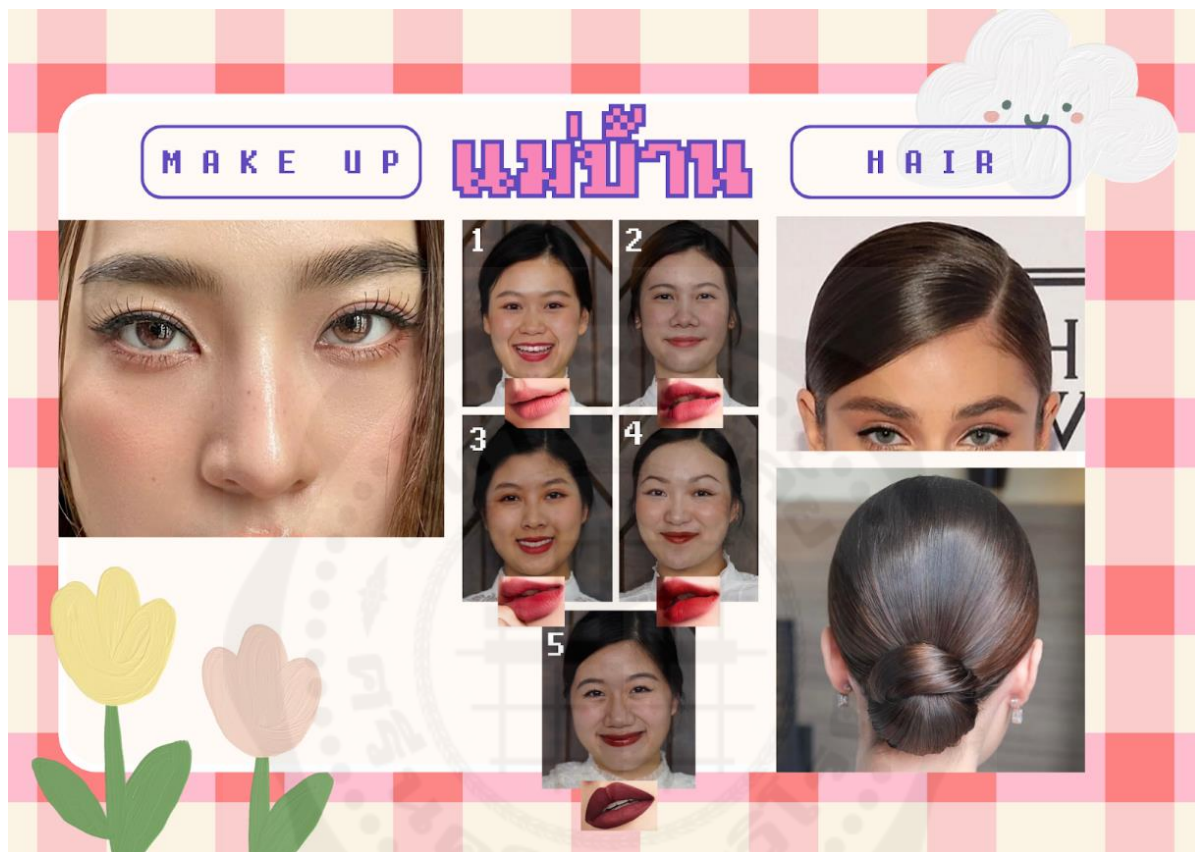
นักเรียน แต่งหน้าลูคักรวมชาติเน้นลดอายุ ทรงผมถักเปียสองข้างและเพิ่มความหนาและความยาวผมให้
 สม่่าเสมอเท่ากันด้วยแฮร์พีชเพื่อให้ดูเด็กลง และติดหน้าม้า ซ่อมผมสีน้ำตาลเพื่อให้หน้าดูอ่อนโยนและสดใส
 ปรับแก้เชือกรองเท้าให้เป็นเชือกที่ใช้สำหรับผูกรองเท้าจริง ๆ จากเดิมเป็นริบบิ้น และเปลี่ยนเป็นรองเท้าผ้าใบสี
 ขาวล้วน



ภาพที่ 83 : ภาพอ้างอิงการแต่งหน้าทำผมนักเรียน

ที่มา : ผู้ศึกษา

แม่บ้าน แต่งหน้าลูกธรรมชาติ สีลิปสติกไล่ความอ่อนเข้มตามลำดับแม่บ้าน ทรงผมแสกข้างซ้ายเซ็ดทรง ให้มีความดูดี เป็นทางการ สะอาดตา ปรับแก้ขนาดของผ้าถุงให้มีความเข้ารูปกระชับเพื่อความคล่องตัวของนักแสดง ปรับแก้เสื้อกันเปียให้นักแสดงเนื่องจากระหว่างการแสดงจะเกิดช่องว่างระหว่างกระดุม และปรับแก้ให้เห็นถึงความแตกต่างของการไล่ระดับน้อยไปมากของลายปักดอกไม้บนผ้ากันเปียon ผ้าสำหรับเซ็ดของแม่บ้านเพิ่มสีแดงด้านนึ่งเพื่อสื่อความหมายถึงการเซ็ดเลือดของศพนักเรียนที่ผ่าน ๆ มา



ภาพที่ 84 : ภาพอ้างอิงการแต่งหน้าทำผมแม่บ้าน

ที่มา : ผู้ศึกษา

2) ช่วงรอบการแสดงจริง

ก่อนการแสดงผู้ศึกษาได้มีการเช็คความเรียบร้อยของเสื้อผ้าทุกชิ้นเพื่อให้พร้อมสำหรับการแสดง ริดผ้า ขัดเงารองเท้า เพื่อเสริมให้เห็นคาแรคเตอร์ของนักแสดงอย่างชัดเจน และในวันแสดงจริงทั้งสามวันไม่พบปัญหาที่ต้องแก้ไขเกี่ยวกับเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายหรือการแต่งหน้าทำผม การดำเนินงานของทั้งสามวันผ่านไปได้ดี



ภาพที่ 85 : รอบการแสดงจริง(1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 86 : รอบการแสดงจริง(2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 87 : รอบการแสดงจริง(3)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 88 : รอบการแสดงจริง(4)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 89 : รอบการแสดงจริง(5)

ที่มา : ผู้ศึกษา

5.3 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-production)

หลังจากจบการแสดงทั้งสามวันมีการให้ความเห็นติชมกับทีมงานและผู้กำกับจากผู้ชมและทีมงานด้วยกันเอง และผู้ศึกษาได้เก็บของ เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายหลังจบการแสดงเพื่อให้เรื่องถัดไปเข้ามาใช้พื้นที่ต่อ เสื้อผ้าที่ยืมมานำมาซักและรีดให้เรียบร้อยและส่งคืนเจ้าของ เสื้อผ้าที่จัดหาใหม่บางส่วนนักแสดงอยากเก็บไว้เอง และบางส่วนก็จะนำไปบริจาค ขาย หรือส่งต่อให้น้อง ๆ รุ่นต่อไป

6.การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบแสงเพื่อการแสดง

6.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-Production)

1) การศึกษาบทละครดั้งเดิม

จากการศึกษาละครเวทีเรื่อง THE LESSON บทเรียน? ผู้ศึกษาได้ทำการวิเคราะห์และตีความให้ละเอียดอย่างถ่องแท้ เพื่อที่จะทำความเข้าใจและตีความทุกมิติของเรื่องราว รวมถึงความหมายและข้อคิดที่ซ่อนอยู่ในตัวเรื่องอย่างลึกซึ้ง เพื่อที่จะได้นำไปต่อยอดและสร้างสรรค์ผลงานให้ออกมามีประสิทธิภาพมากที่สุด

2) การกำหนดทิศทางกานนำเสนอ

ผู้ศึกษาได้ทำการอ่านบทละครอย่างละเอียดเพื่อทำความเข้าใจเนื้อหาและบทบาทของละครอย่างลึกซึ้ง หลังจากนั้นผู้ศึกษาก็เริ่มหาข้อมูลและนำมาเสนอให้กับผู้กำกับเพื่อที่จะได้รับการคัดเลือกในการทำงานเมื่อผ่านการคัดเลือกแล้ว ผู้ศึกษาก็เริ่มหาแนวทางและรวมความคิดเห็นของแต่ละฝ่ายในทีมเพื่อให้มีความเข้าใจและความคิดเห็นที่ตรงกัน เพื่อให้การทำงานเป็นไปได้อย่างราบรื่นและมีประสิทธิภาพ คณะผู้จัดทำมีความคิดเห็นตรงกันว่า การไต่ระดับของเรื่องมีความสำคัญมาก จึงเริ่มต้นด้วยการใช้แสงแนวสมจริงเพื่อเสนอบรรยากาศที่

เหมือนโลกแห่งความจริง และค่อย ๆ ไล่ระดับไปเป็นแสงแนวแฟนตาซีเพื่อเพิ่มความมืดมนและความลึกซึ้งให้กับเรื่องราวในช่วงท้ายของเรื่อง การไล่ระดับเรื่องแบบนี้จะช่วยให้ผู้ชมได้เข้าใจถึงความลึกซึ้งและความซับซ้อนของเรื่องได้มากยิ่งขึ้น ผู้ศึกษาได้เลือกทฤษฎีการใช้จัดแสงสองแบบคือ

2.1) การออกแบบแสงสำหรับละครสมจริง (Realism)

การออกแบบแสงละครสมจริง สิ่งที่ต้องให้ความสำคัญคือการสร้างแสงให้ดูเป็นธรรมชาติละเหมือนจริงตามสถานที่ภายในเรื่องให้ได้มากที่สุด การใช้แสงแนวสมจริงจะช่วยทำให้ผู้ชมได้รู้สึกเหมือนอยู่ในสถานที่จริงและเข้าใจถึงสถานการณ์ของตัวละครได้ดี



ภาพที่ 90 : ตัวอย่างแสงละครสมจริง

ที่มา : เว็บไซต์ Pinterest

2.2) การออกแบบแสงสำหรับละครเชิงจินตนาการ (Fantasy)

การออกแบบแสงสำหรับละครเชิงจินตนาการ สิ่งที่ต้องให้ความสำคัญคือการสร้างแสงให้ดูแตกต่างจากโลกและสถานที่จริง การใช้แสงแนวแฟนตาซีจะช่วยทำให้ผู้ชมได้หลุดออกจากโลกความเป็นจริงเพื่อสร้างอารมณ์และบรรยากาศที่มีความแตกต่างจากแสงปกติ



ภาพที่ 91 : ตัวอย่างแสงละครแฟนตาซี

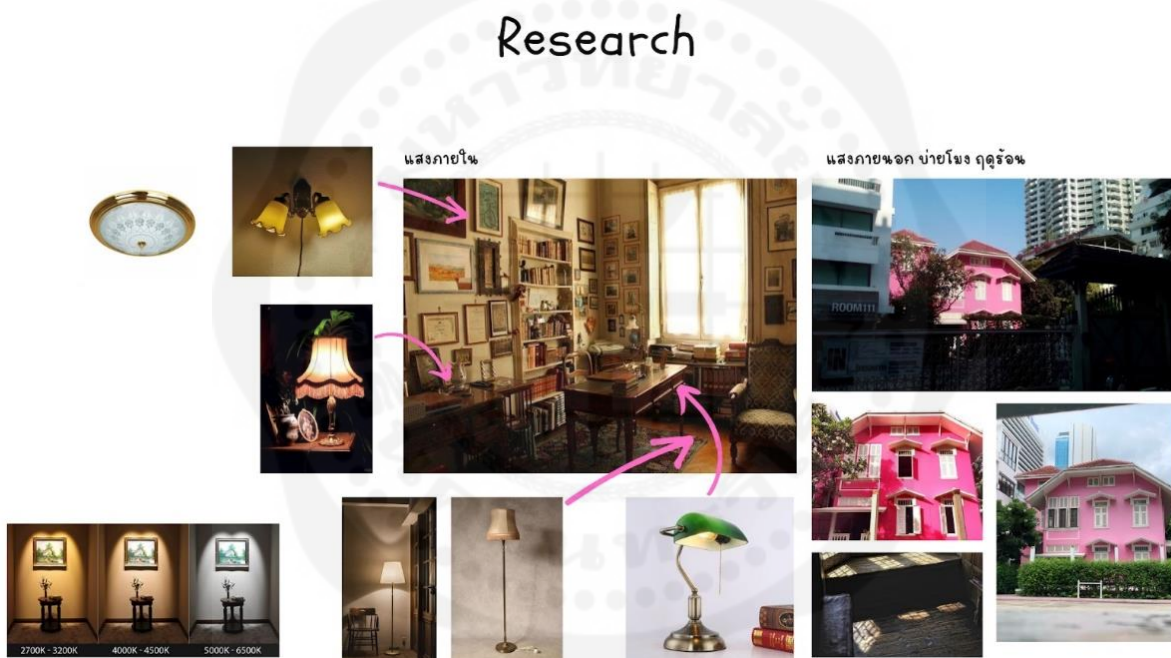
ที่มา : เว็บไซต์ Pinterest

3) การวิเคราะห์ห้บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบแสง

ในการออกแบบแสงสิ่งที่สำคัญมากที่สุดคือการหาข้อมูลของสถานที่จริง เพราะสภาพแวดล้อมและแสงที่มีอยู่จริงจะมีผลต่อการออกแบบเป็นอย่างมาก การรวบรวมข้อมูลจะทำให้มีความเข้าใจเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมภายในเรื่องได้ดี สิ่งที่คุณศึกษาต้องค้นคว้าคือ แสงแดดในฤดูร้อนช่วงเวลาบ่ายโมง ต้องศึกษาว่าแสงภายในห้องทำงานช่วงเวลานี้จะเป็นอย่างไร เช่น การเข้ามาของแสงแดดจากทิศทางไหน ความเข้มของแสงแดด และการเปลี่ยนแปลงของแสงแดดตามช่วงเวลา เพื่อที่จะได้หิบบมาใช้งานได้อย่างเหมาะสม ต่อมาคือแสงประดิษฐ์ต่างๆ ภายในบ้านเช่น โคมไฟ ไฟกิ่ง แสงจากโปรเจกเตอร์และแสงอื่น ๆ

4) การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%)

หลังจากที่ผู้ศึกษาได้ทำการอ่านบทละครอย่างละเอียดและมีความคิดเห็นตรงกัน ก็เริ่มหาข้อมูลจากสถานที่จริงเพื่อจะได้นำมาปรับใช้ในงาน ผู้ศึกษาจึงเริ่มออกแบบแสงธรรมชาติและแสงประดิษฐ์ของสถานที่ภายในเรื่องออกมาเป็นมายแมพเพื่อให้ง่ายต่อการมองภาพรวม



ภาพที่ 92 : การส่งความคืบหน้า 30%

ที่มา : ผู้ศึกษา

สรุปการส่งความคืบหน้า 30%

ข้อเสนอแนะจากคณะกรรมการในการส่งความคืบหน้า 30% ทางคณะกรรมการมีความเห็นว่าเป็นไอเดียที่น่าสนใจและน่าจะสามารถพัฒนาต่อได้และให้ยึดหลักไอเดียนี้เพื่อนำไปต่อยอด

5) การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%)

หลังจากผู้ศึกษาได้ทิศทางและแนวคิดของการจัดแสงใน 30% ก็ได้นำมาต่อยอดและดึงองค์ประกอบต่างๆ มาใช้ในการส่งความคืบหน้า 50% คือการส่งในเทศกาลปล่อยผี เป็นงานแรกที่ได้ลองจัดแสงในสถานที่จริงทำให้เกิดไอเดียใหม่ๆ ในการจัดแสงที่ช่วยเสริมสร้างบรรยากาศได้ดี



ภาพที่ 93 : ปล่อยผี การส่งความลับหน้า 50%

ที่มา : ผู้ศึกษา

สรุปการส่งความลับหน้า 50%

จากการส่งความลับหน้า 50% ผู้ศึกษาได้มองเห็นภาพรวมและทิศทางการดำเนินเรื่องได้ดีขึ้นมาก ทางคณะอาจารย์มีความเห็นว่าสามารถนำไปพัฒนาต่อได้

6) การส่งความลับหน้าช่วงที่ 3 (70%)

ผู้ศึกษาได้มีการพัฒนาแนวทางต่อเนื่องจากการส่งในเทศกาลปล่อยผี และได้รับการตอบรับจากผู้ชมไปในทางที่ดี จึงทำให้ผู้ศึกษามีมุมมองในการทำงานชัดเจนมากยิ่งขึ้น ผู้ศึกษาได้ปรับการไต่ระดับของการใช้แสงในเรื่องให้มีความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น เพื่อให้การดำเนินเรื่องสมบูรณ์แบบ และได้เพิ่มเทคนิคการใช้แสง (LED) ต่าง ๆ สร้างบรรยากาศเพิ่มเติม



ภาพที่ 94 : การส่งความคืบหน้า 70%

ที่มา : ผู้ศึกษา

สรุปการส่งความคืบหน้า 70%

ในการส่งความคืบหน้า 70% ทางผู้ศึกษาได้รับข้อเสนอแนะจากคณะอาจารย์เพิ่มเติมดังนี้

1. การไต่ระดับของแสงตามเนื้อเรื่องมีความเร็วเกินไป สามารถทำให้ช้าลงได้มากกว่านี้
2. เพิ่มเทคนิคการเล่นกับแสงให้มีความน่าสนใจเพิ่มขึ้น
3. เพิ่มการใช้แสงในการสร้างจุดนำสาย
4. หาจังหวะในการเข้าและออกของแสงแฟนตาซีให้มีความแนบเนียนกว่านี้
5. แสงไฟในฉากบ้านลงตัวแล้ว

7) การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 4 (100%)

การส่งความคืบหน้า 100% คือทำการแสดงตั้งแต่ต้นจนจบเรื่องเพื่อให้เห็นภาพรวมทั้งหมดของเรื่อง โดยการรวบรวมและปรับแก้จากการส่งความคืบหน้า 70% ให้มีความสมบูรณ์แบบมากที่สุดเท่าที่จะทำได้ เริ่มจากการปรับแสงให้มีความเหมาะสมกับฉากต่าง ๆ ที่มีการใช้เทคนิคมัลติมีเดียให้ลงตัว ปรับแสงในฉากแฟนตาซีให้สวยและมีความไหลลื่นเพิ่มขึ้น



ภาพที่ 95 : การส่งความลับหน้า 100%

ที่มา : ผู้ศึกษา

สรุปการส่งความลับหน้า 100%

ในการส่งความลับหน้า 100% ทางผู้ศึกษาได้รับข้อเสนอแนะจากคณะกรรมการเพิ่มเติมดังนี้

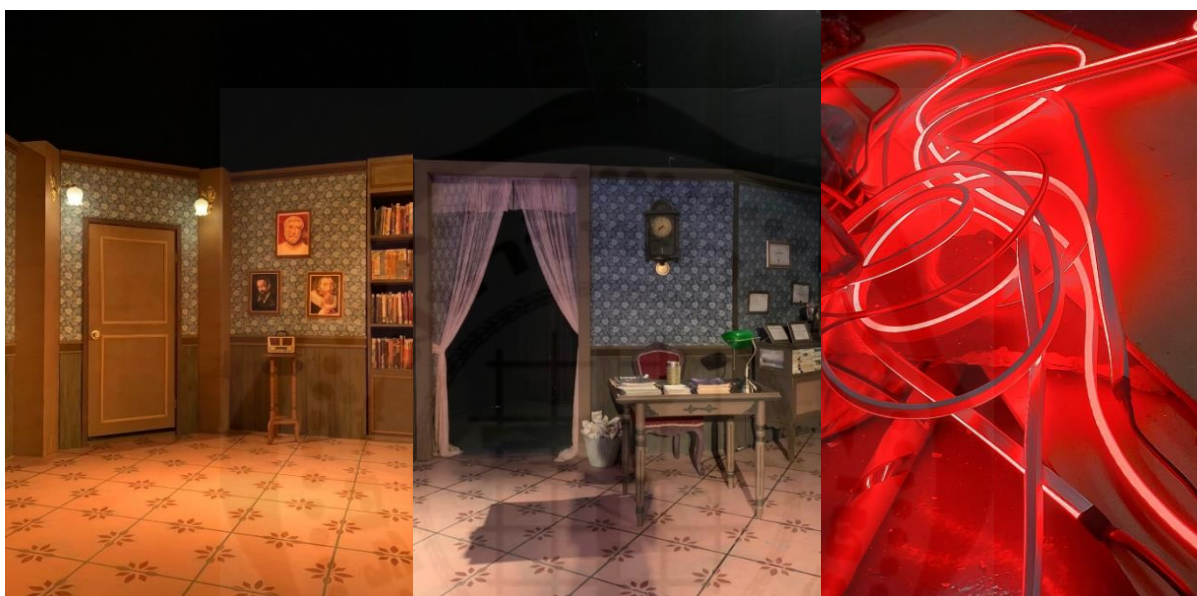
1. แสงมีความสว่างน้อยเกินไปในช่วงที่มีเทคนิคมิดเดิล
2. แสงในฉากแฟนตาซีสามารถทำให้ออกมาเหมาะสมกับเรื่องได้มากกว่านี้
3. หาจังหวะในการเข้าและออกของแสงแฟนตาซีให้มีความแน่นอนกว่านี้

6.2 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการออกแบบ (Production)

ขั้นตอนการผลิตผลงานแสง

1) ช่วงก่อนแสดงจริง

ปรับแก้และเพิ่มเทคนิคการใช้ไฟให้ดูน่าสนใจมากขึ้นด้วยไฟเส้น (LED) และไฟกิ่งติดบ้านที่สามารถกดเป็นจังหวะไฟกระตุกได้ ปรับสีต่าง ๆ ภายในฉากแฟนตาซีให้ลงเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง โดยต่อยอดมาจากการส่ง 100% ตรวจสอบเช็คความเรียบร้อยของระบบไฟต่าง ๆ เพื่อให้แน่ใจว่าจะไม่เกิดความผิดพลาดทางเทคนิคในการแสดงจริง ซ่อมจังหวะการกดไฟพร้อมกับฝ่ายมัลติมีเดียและฝ่ายเสียงเพื่อให้งานออกมาสมบูรณ์แบบมากที่สุด



ภาพที่ 96 : ภาพช่วงก่อนการแสดงจริง

ที่มา : ผู้ศึกษา

2) ช่วงรอบการแสดงจริง

รอบที่ 1 วันที่ 21 มีนาคม 2567 วันแรกของการแสดงออกมาสมบูรณ์แบบ

รอบที่ 2 วันที่ 22 มีนาคม 2567 มีความผิดพลาดเรื่องจังหวะเล็กน้อย

รอบที่ 3 วันที่ 23 มีนาคม 2567 มีไฟตกช่วงหลังของการแสดง



ภาพที่ 97 : ภาพวันแสดงจริง
ที่มา : ผู้ศึกษา

6.3 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดงด้านแสง (Post-production)

เมื่อการแสดงจบลง ทางทีมได้ทำการรี้ออนดวงไฟทั้งหมดออกจากพื้นที่โดยเร็วที่สุดเพื่อให้โปรดักชันต่อไปได้เข้ามาใช้งานต่อ

7. การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดียเพื่อการแสดง

7.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-Production)

1) การศึกษาบทละครดั้งเดิม

เริ่มจากการอ่านบทละครเรื่อง The Lesson บทเรียน? และทำความเข้าใจในบทจึงตีความออกมาได้เป็นการเล่าด้วยภาพเพื่อให้ผู้ชมได้เข้าใจในเนื้อหาของการศึกษามากขึ้น คิดและวิเคราะห์ว่าควรใส่เสียงและมัลติมีเดียตรงไหนเพื่อเป็นการเล่าเรื่องให้ดูมีความเข้าใจ และชัดเจนมากยิ่งขึ้นจึงเลือกใช้การฉายภาพออกมาในรูปแบบขอแอนิเมชัน เลือกเสียงและมัลติมีเดียที่สามารถนำมาประยุกต์ให้เข้ากับเนื้อเรื่อง

2)การกำหนดทิศทางการนำเสนอ

การนำเสนอมัลติมีเดียเพื่อเป็นตัวแทนของความคิดของตัวศาสตราจารย์ โดยนำเสนอออกมาผ่านกระดานที่มีความเชื่อมโยงกับฉาก โดยนำเสนอเป็นเนื้อหาการเรียนการสอนโดยใช้ลายเส้นสื่อการสอนโดยลายเส้นชอล์กเพื่อบ่งบอกถึงความล้ำหลังของศาสตราจารย์และชอล์กยังเปรียบเสมือนการเริ่มต้นบทเรียน



ภาพที่ 98 : ตัวอย่างกระดาน(1)

ที่มา : เว็บไซต์ Pinterest



ภาพที่ 99 : ตัวอย่างกระดาน(2)

ที่มา : เว็บไซต์ Pinterest

3) การวิเคราะห์ห้วงทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดีย

จากการอ่านบทละครเรื่อง The Lesson บทเรียน? โดยสถานที่ของเรื่องคือห้องของศาสตราจารย์ ทางผู้จัดทำ จึงได้ทำการลงพื้นที่ในการหาบ้านที่มีความใกล้เคียงกับในบท และได้พูดคุยกับผู้ออกแบบฉาก ว่าตัวของศาสตราจารย์มีความไม่ทันสมัยและยึดติดกับการทำ และใช้ของแบบเดิมจึงตกลงกัน โดยการนำเสนอออกมาผ่านกระดานดำและการเขียนด้วยชอล์ก

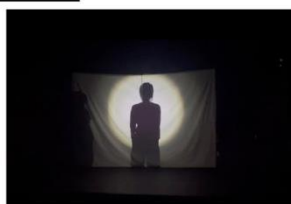
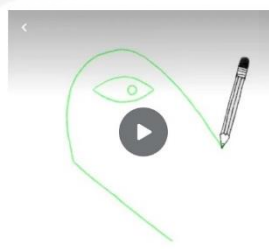
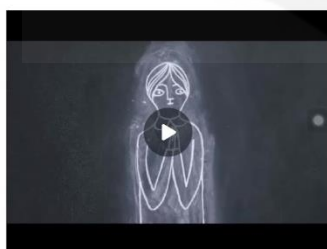
4) การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%)

ด้านเสียงและสื่อมัลติมีเดีย

การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%) เป็นช่วงของการหาสิ่งที่จะนำมาเสนอที่เหมาะสมกับเนื้อเรื่อง เพื่อที่จะนำไปเป็นแนวทางในการทำงานต่อ

โดยมีสิ่งที่น่าสนใจของมัลติมีเดียที่คิดว่าจะสามารถนำไปใช้ได้ในอนาคตคือการวาดภาพ และนำไปตัดต่อเป็นแอนิเมชันและยังมีลูกเล่นอื่นๆ ที่มากกว่าสื่อถึงความปกติที่ไม่ปกติภายในบ้านหลังนี้

Research



ภาพที่ 100 : สไลด์นำเสนอสื่อมัลติมีเดีย

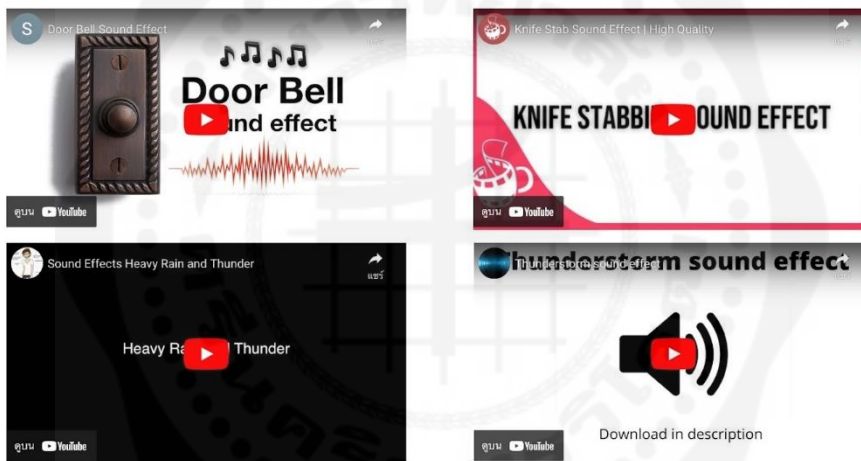
ที่มา : ผู้ศึกษา

ในด้านของการใช้เสียงผู้ศึกษาจะแบ่งเสียงในร้านเป็น 3 ประเภทคือเพลงที่บ่งบอกถึงเนื้อเรื่องและเสียงเอฟเฟกต์ที่บ่งบอกถึงความไม่ปกติที่เกิดขึ้นจากตัวศาสตราจารย์และเสียงอื่นๆ ที่ให้ความตื่นเต้นเพื่อเพิ่มอารมณ์ผู้รับชมและให้เนื้อเรื่องมีความน่าติดตามมากขึ้น

sound เพลง theme ของเรื่อง



sound effect



sound special



playlist



Under star – aurora 0:38-1:01

ภาพที่ 101 : สไลด์นำเสนอเสียง

ที่มา : ผู้ศึกษา

5) การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%)

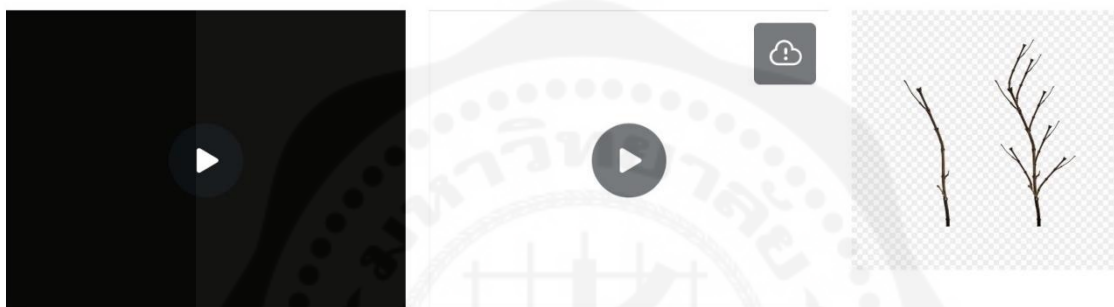
ด้านเสียงและสื่อมัลติมีเดีย

การส่งความคืบหน้า 50% มีการส่ง 2 แบบคือการส่งในเทศกาลปล่อยผี และการส่งความคืบหน้าของผู้ออกแบบ โดยในเทศกาลได้มีการทดสอบการฉายมัลติมีเดียสองอย่าง คือมัลติมีเดียที่ใช้การเปิดเรื่อง และมัลติมีเดียที่เป็นสื่อการสอนโดยการจีดชอล์กในจินตนาการของตัวศาสตราจารย์เป็นไม้ขีดไฟ

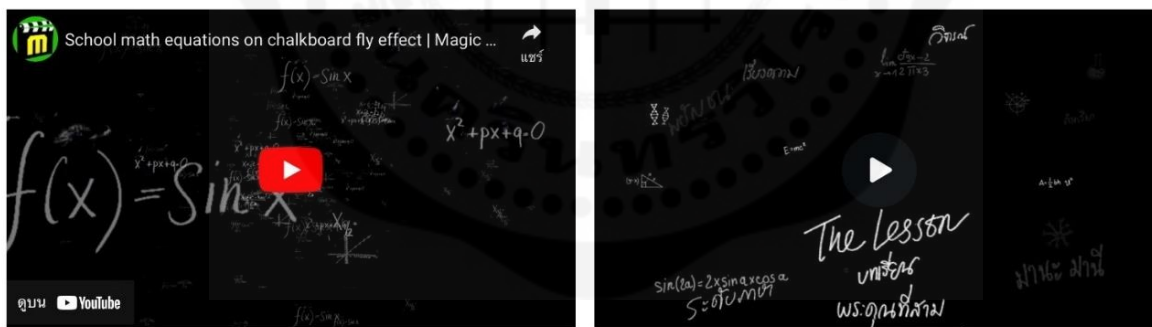
Keyword

ความไม่แน่นอน : การทำแบบเดิม แต่ผลลัพธ์อาจต่างออกไป

การเปลี่ยนแปลง : สอนแบบเดิม แต่เปลี่ยนสิ่งที่แทนการสอนใหม่

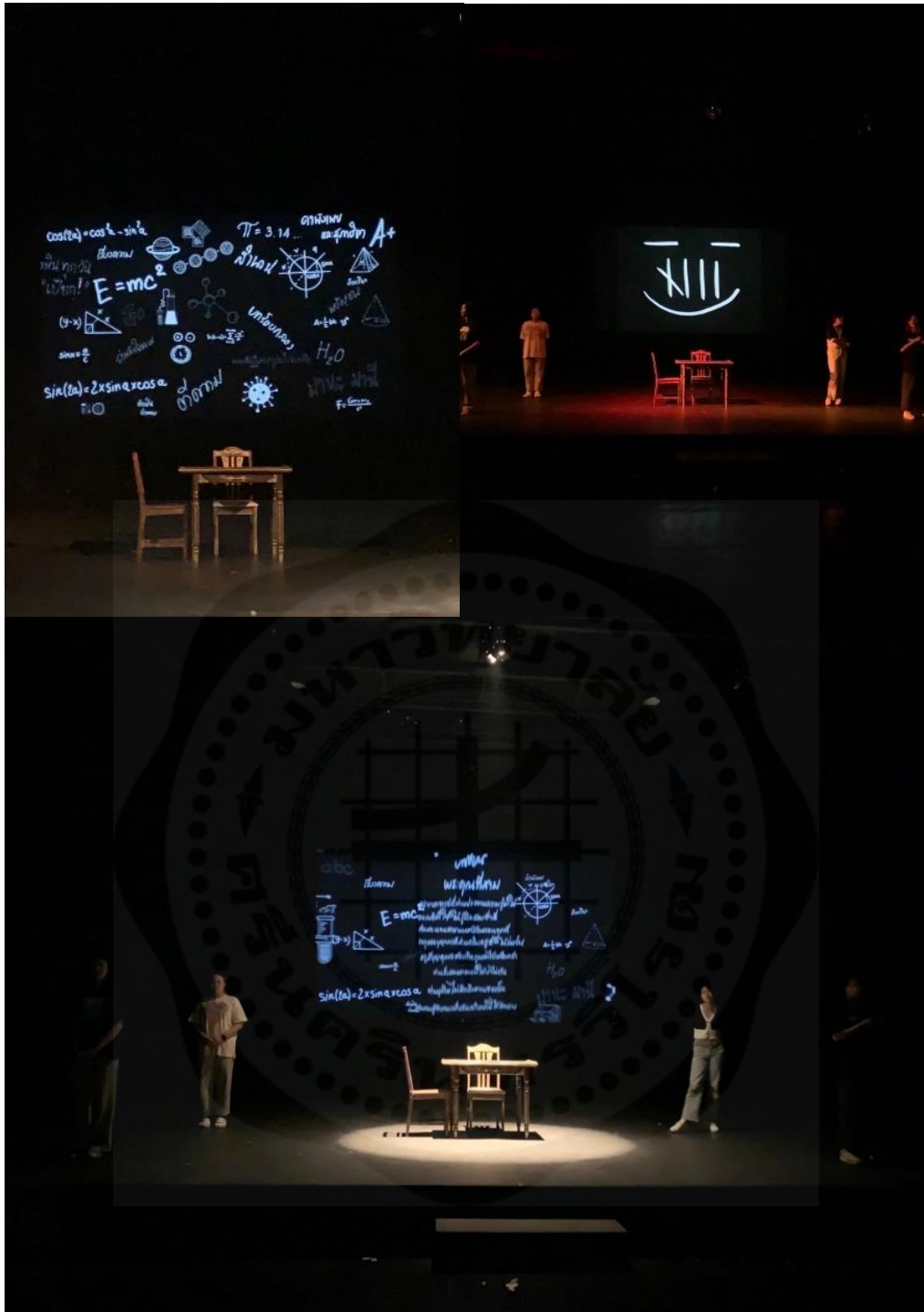


วงจร : การवलรูป วิฉจักร



ภาพที่ 102 : สไลด์การนำเสนอสื่อมัลติมีเดียภายในเรื่อง

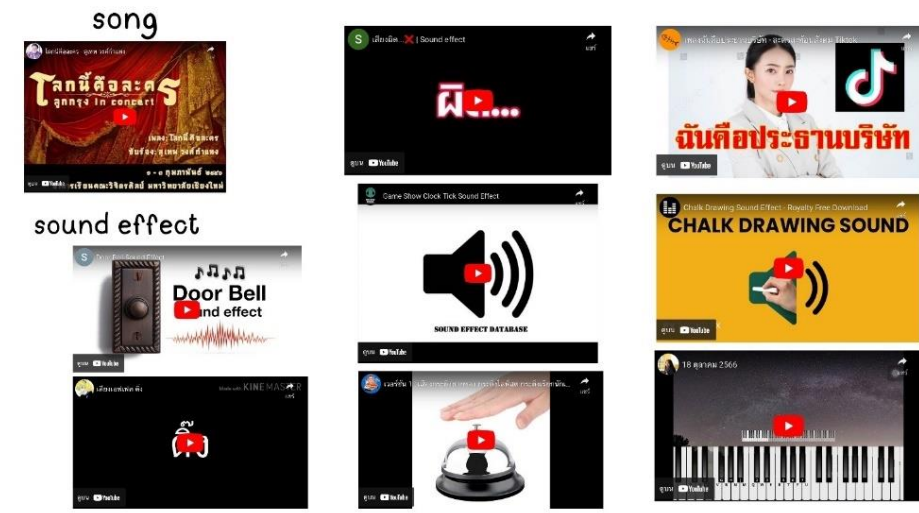
ที่มา : ผู้ศึกษา



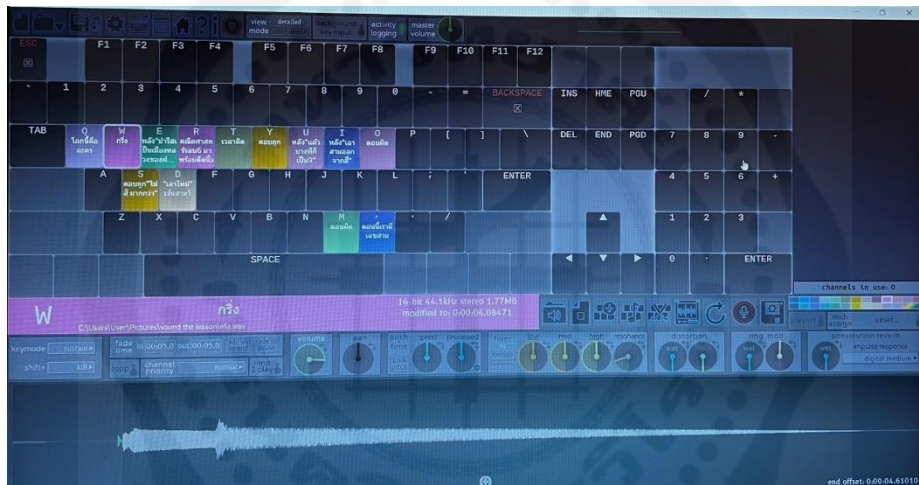
ภาพที่ 103 : มีเดียขณะแสดงบนเวทีในเทศกาลปล่อยผี

ที่มา : ผู้ศึกษา

การส่งความคืบหน้า 50% ของเสียงมีการใช้เสียงที่เชื่อมโยงมาจากการส่งความคืบหน้า 30% ในบางส่วน และมีการเพิ่มเสียงเอฟเฟกมาเพิ่มขึ้นเพื่อสร้างความบันเทิงแก่ผู้ชม โดยเปิดในเทศกาลปล่อยผี



ภาพที่ 104 : สไลด์การนำเสนอสื่อมัลติมีเดียภายในเรื่อง
 ธีม่า : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 105 : เสียงที่ใช้ในเทศกาลปล่อยผี
 ธีม่า : ผู้ศึกษา

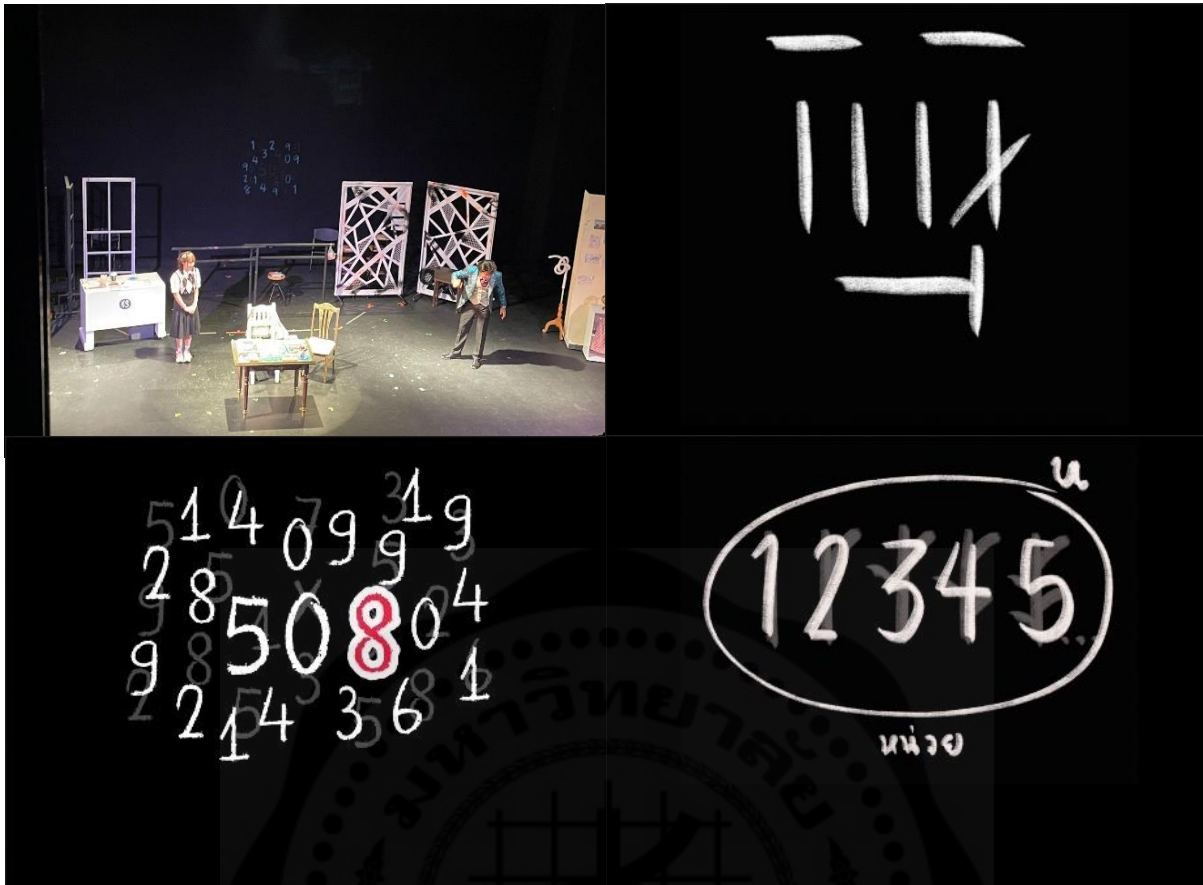
สรุปการส่งความคืบหน้า 50%

ในการนำเสนอเสียงและมัลติมีเดีย สามารถนำไปต่อยอดต่อได้ในอนาคต และได้ทราบถึงขนาดของมัลติมีเดียเมื่อฉายลงไปและได้ทราบถึงปัญหาต่างๆ เพื่อที่จะนำมาปรับได้ในอนาคต ส่วนปัญหาที่ใหญ่ที่สุดในการส่งครั้งนี้คือไฟดับ

6) การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%)

ด้านเสียงและสื่อมัลติมีเดีย

การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%) ผู้ศึกษาได้นำมัลติมีเดียที่ใช้เปิดในเทศกาลปล่อยผีนำมาต่อยอดในการนำเสนอความคืบหน้า 70% และมีการเพิ่มเนื้อหามัลติมีเดียควบคู่ไปกับบทละคร ซึ่งใน 70% มีการเพิ่มเป็นการวาดภาพกิ้งไม้และการสอนคิดเลขเข้ามาในรูปแบบแอนิเมชัน



ภาพที่ 106 : ตัวอย่างสื่อมัลติมีเดียช่วงที่ 3 (70%)

ที่มา : ผู้ศึกษา

การส่งความคืบหน้า 70% ของเสียงมีการใช้เสียงที่เชื่อมโยงมาจากการส่งความคืบหน้า 50% ในเทศกาล
ปล่อยซีและมีการเพิ่มเสียงที่เชื่อมโยง ไปกับมัลติมีเดียเข้ามาด้วย



ภาพที่ 107 : ตัวอย่างเสียงช่วงที่ 3 (70%)

ที่มา : ผู้ศึกษา

สรุปการส่งความคืบหน้า 70%

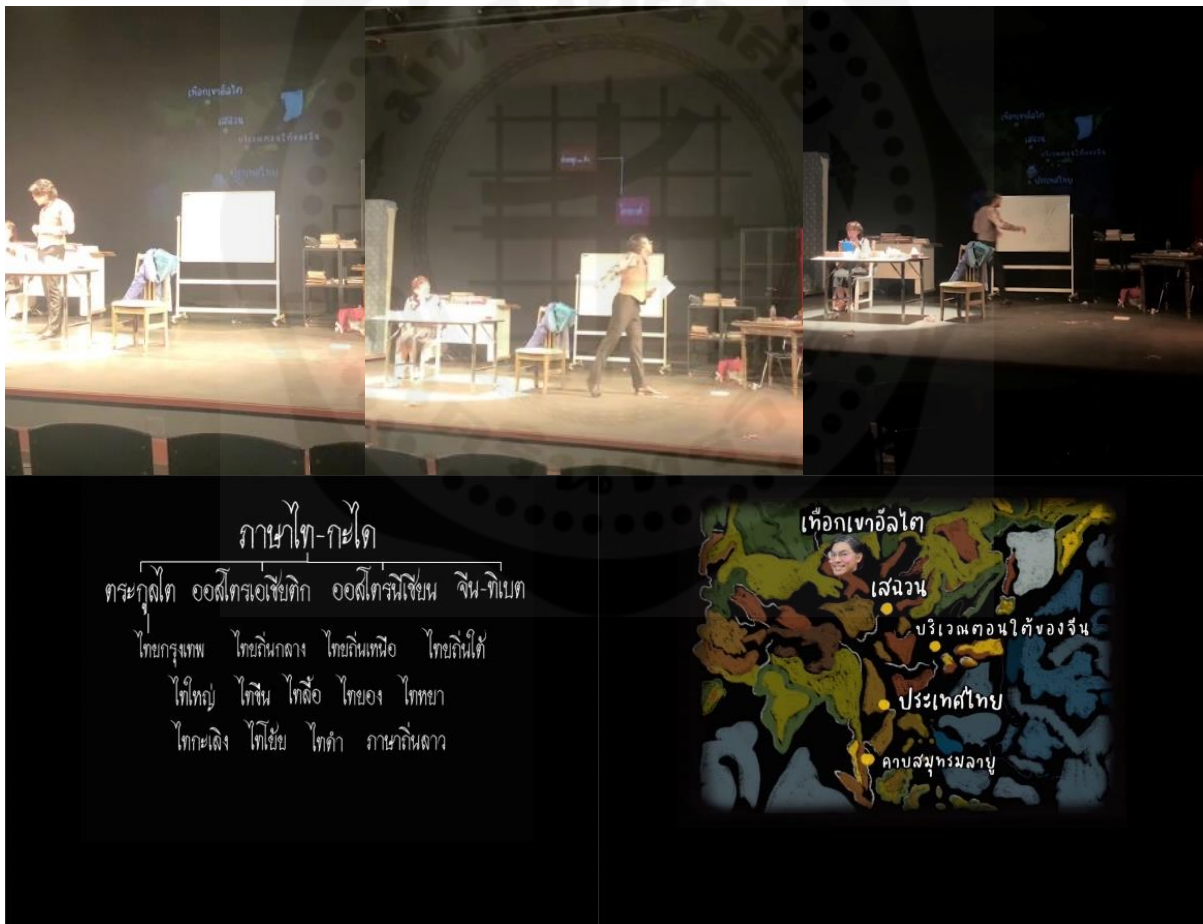
ในการนำเสนอเสียงและมัลติมีเดียมีการใช้อินเดียมากจากการส่ง 50% และมีสิ่งที่เพิ่มมา โดยปัญหาที่พบในการส่งครั้งนี้คือระยะในการฉายมัลติมีเดียมีความลึกเมื่อมีอุปกรณ์ประกอบ และการใช้แสงทำให้เกิดการมองยากเนื่องจากมีระยะที่ไกลและมีขนาดการฉายที่เล็กมาก และเมื่อโดนไฟก็ทำให้การมองภาพยากมากขึ้น และการฉายมัลติมีเดียที่เพิ่มมาสามารถทำให้กระชับและทำให้เข้าใจได้มากกว่านี้

ในส่วนของการนำเสนอเสียง ได้มีการปรับเปลี่ยนเสียงบางส่วนโดยได้คำแนะนำมาจากอาจารย์ประจำสาขาเพื่อให้ผู้รับชมเข้าใจในการสิ่งที่ต้องการนำเสนอมากขึ้น

7) การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 4 (100%)

ด้านเสียงและสื่อมัลติมีเดีย

การส่งในครั้งนี้เป็นการส่งที่เห็นภาพโดยรวมของเรื่อง การทำมัลติมีเดียมีการเพิ่มขึ้นอย่างมากเนื่องจากไปตามของบทละครและสิ่งๆที่ผู้กำกับการแสดงต้องการอธิบายภาพการสอนให้เข้าใจมากยิ่งขึ้น และมีการปรับขนาดของการฉายที่ค่อนข้างบ่อบามากเนื่องจากยังไม่สามารถสร้างกระดานขึ้นมาได้จึงไม่สามารถสื่อตำแหน่งให้เป็นตำแหน่งที่สมบูรณ์ได้ โดยภาพที่ฉายมาเพิ่มมีดังนี้





ภาพที่ 108 : ตัวอย่างสื่อมัลติมีเดียช่วงที่ 4 (100%)

ที่มา : ผู้ศึกษา

การส่งความคืบหน้า 100% ส่วนใหญ่ยังเป็นการใช้เสียงเดิมจากตอนส่ง 70% เนื่องจากหลังจากจะเน้นเป็นการสอนจึงไม่ได้มีการใส่เสียงมาเพราะกลัวว่าจะรบกวนแต่ผลสรุปมาแล้วรู้สึกทำให้เรื่องดูเงียบเกินไป

สรุปการส่งความคืบหน้า 100%

มีการปรับในส่วนของมัลติมีเดียเรื่องขนาด และสีเวลาฉายเมื่อโดยกับไฟทำให้มีความจางแต่ได้รับความร่วมมือจากเพื่อนร่วมฝ่ายไฟที่ดีมาก และในส่วนของขนาดมีการปรับแก้ยู่อื่นๆ เนื่องจากยังไม่สามารถทดลองในอุปกรณ์ที่จะฉายลงได้จริงๆ และในส่วนของเสียงได้การแนะนำจากอาจารย์ประจำสาขาในเรื่องการเปลี่ยนแปลงเสียงที่เคยใช้เนื่องจากมีความแปลก และได้มีการเพิ่มเสียงอื่นๆเข้ามาเพื่อช่วยส่งเสริมให้ผู้รับชมการแสดงเกิดความรู้สึกน่าติดตามมากยิ่งขึ้น

7.2 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการออกแบบ (Production)

ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านเสียงและสื่อมัลติมีเดีย

1) ช่วงก่อนแสดงจริง

คอยปรับแก้ตำแหน่งและขนาดของมัลติมีเดียให้พอดีกับกระดาน และทำให้อ่านง่ายเนื่องจากเราไม่สามารถจะให้มันสูงหรือต่ำเกินไปเวลาฉายเพื่อให้ผู้รับชมได้เห็นจึงต้องคอยปรับแก้ขนาดคอยปรับความชัดหรือสีของมัลติมีเดียโดยทำงานควบคู่ไปกับผู้ออกแบบไฟอยู่เสมอและคอยสังเกตโปรเจกเตอร์ว่ามีกรขยับหรือดับบ้างหรือไม่เนื่องจากในตอนแรกมีการเว้นช่วงของการเปิดค้อยช้านาน

ในส่วนของเสียงหาเสียงที่ช่วยส่งเสริมเนื้อเรื่องเพิ่มขึ้นและคอยฟังความดังเนื่องจากในการออกแบบฉากเป็นแบบเต็มจึงมีการบังลำโพงข้างหน้าจึงต้องคอยเช็คเสียงอยู่เสมอ



ภาพที่ 109 : การทำงานของผู้ออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดีย(1)

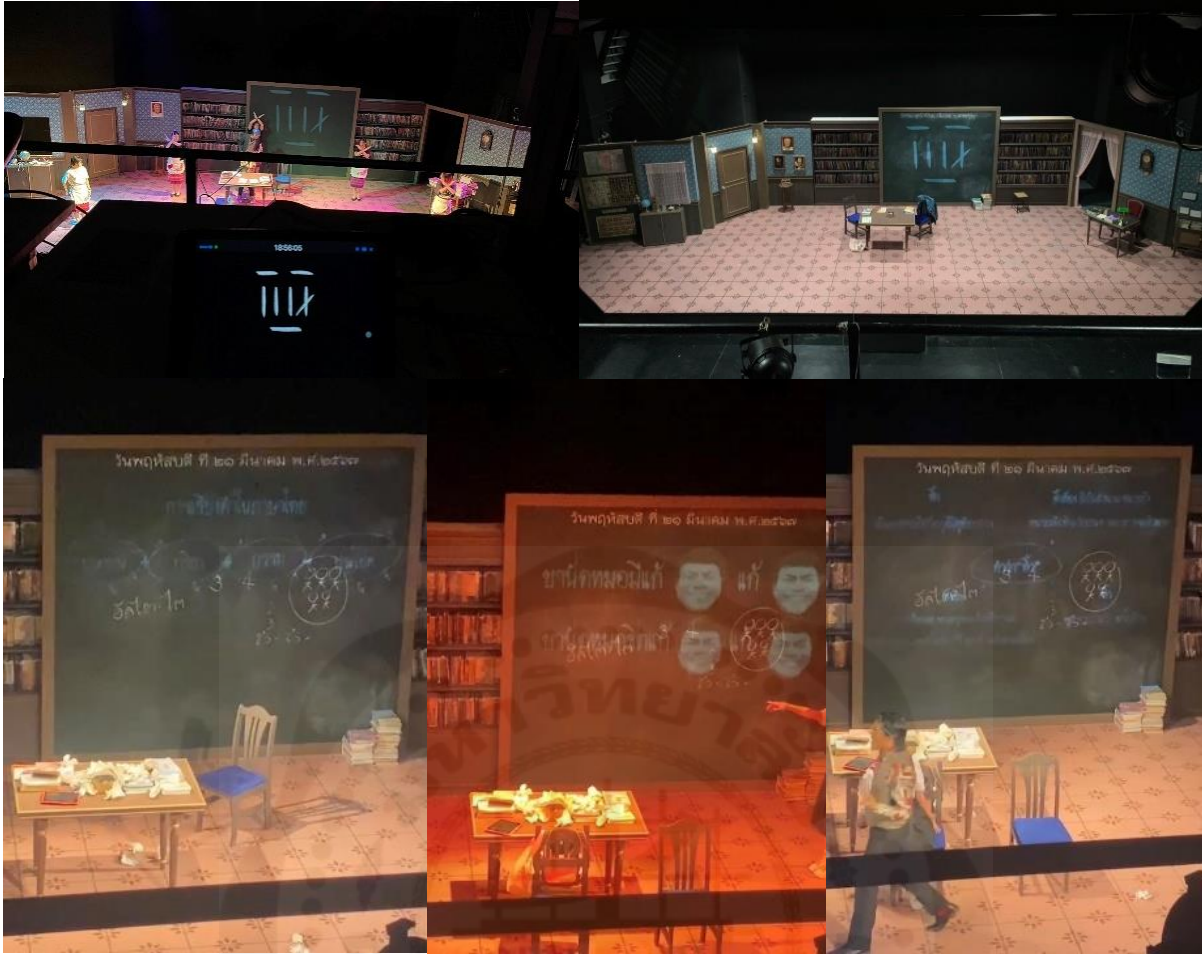
ที่มา : ผู้ศึกษา

2) ช่วงรอบการแสดงจริง

รอบที่ 1 วันที่ 21 มีนาคม 2567 วันแรกของการแสดงมีความผิดพลาดเล็กน้อยเนื่องจากลำโพงมีเสียงที่ค่อนข้างเบา และเพลงเปิดเรื่องมีความกระตุกเล็กน้อย และการฉายมัลติมีเดียในช่วงแรกเริ่มเปิดเรื่องเนื่องจากมีแสงลอดออกจากอุปกรณ์ที่ใช้ฉายและการเลื่อนเปิดปิดยังไม่ค่อยคล่องไหล

รอบที่ 2 วันที่ 22 มีนาคม 2567 เกิดข้อผิดพลาดในการกดชววด์ในบางส่วนทำให้ไม่ตรงจังหวะ ส่วนมัลติมีเดียไม่มีข้อผิดพลาด

รอบที่ 3 วันที่ 23 มีนาคม 2567 รอบสุดท้ายของการแสดงราบรื่นและไม่มีข้อผิดพลาดใดๆ จนตอนจบ ไฟดับ



ภาพที่ 110 : การทำงานของผู้ออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดีย(2)

ที่มา : ผู้ศึกษา

7.3 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดงด้านเสียงและสื่อมัลติมีเดีย

หลังจากการแสดงรอบสุดท้ายจบ ผู้ศึกษาได้ทำการเก็บอุปกรณ์ทั้งหมดที่นำมาใช้ ในส่วนของระบบเสียงและอุปกรณ์โปรเจกเตอร์และอุปกรณ์จิปละต่างๆ ให้สะอาดเพื่อที่จะส่งให้กับโปรดักชั่นอื่นได้เข้ามาใช้ต่อ

บทที่ 4

สรุปผลจากการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงาน

1 สรุปผลการศึกษาระบวนการทำงานของการสร้างสรรค์ผลงานด้านการกำกับ

1.1 นางสาว นิสากร โชติมาธูสร

จากการได้รับหน้าที่เป็นผู้กำกับละครเวทีเรื่อง The Lesson บทเรียน? ที่เป็นหนึ่งในเทศกาลศิลปะนิพนธ์ประจำปี 2566 นับว่าเป็นเรื่องที่ยิ่งใหญ่และเป็นสิ่งที่ท้าทายเป็นอย่างมากกับตัวผู้ศึกษา เพราะการเป็นผู้กำกับนั้นเปรียบกับการเป็นผู้นำ ซึ่งการเป็นผู้นำนั้นต้องมีการตัดสินใจที่เด็ดขาดพร้อมที่จะต้องแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า และที่สำคัญการเป็นผู้กำกับจะต้องสามารถสื่อสารประเด็น และเรื่องที่ต้องการจะเล่าได้อย่างชัดเจนและจะต้องบริหารจัดการการทำงานร่วมกับฝ่ายออกแบบด้วย ซึ่งเป็นเรื่องที่คุณศึกษามีกังวลว่าจะสามารถทำได้ดีหรือไม่ แต่สิ่งหนึ่งที่ผู้ศึกษามั่นใจคือเรื่องของแก่นสารที่ผู้ศึกษาต้องการจะสื่อสารออกมาให้กับผู้ชม ซึ่งแก่นสารนี้เป็นสิ่งที่ผู้ศึกษามองเห็นว่าทุกคนก็เคยผ่านสิ่งนี้มาแล้วหรือกำลังผ่านสิ่งนี้อยู่ ซึ่งนั่นเป็นสิ่งที่ผู้ศึกษาจึงอยากจะนำเสนอให้ผู้ชมได้เห็นทั้งสองมุมมอง จึงได้ทำให้ผู้ศึกษาพยายามพัฒนาการทำงานร่วมกับผู้อื่นและการสร้างผลงานด้วยความสร้างสรรค์ในหลากหลายองค์ประกอบเข้ามาร่วมด้วย

การประยุกต์ใช้สิ่งต่างๆที่สามารถนำมาให้เกิดประโยชน์มากขึ้น ทำให้ผู้ศึกษาตระหนักเรื่องของ “ความจำเป็น” นอกจากการที่จะสร้างเรื่องราวด้วยองค์ประกอบต่างๆที่ถูกต้องออกมา ในการลงมือทำงานจริงต้องคำนึงเรื่องของความจำเป็นในการบริหารทั้งคน และเงิน การบริหารคนที่อยู่บนเวทีที่เป็นนักแสดงและทีมงานสด จะต้องใช้คนที่ให้จำเป็นมากที่สุด เพราะต้องคำนึงถึงพื้นที่และการแสดงที่กำลังเกิดขึ้นอยู่ ณ ขณะนั้นด้วย และเรื่องของเงินจะต้องมีการจัดสรรปันส่วนในการใช้อย่างประหยัดและคุ้มค่าที่สุด

การเรียนรู้จากกระบวนการตั้งแต่ต้นจนจบมีจะต้องใช้ความอดทน การรับฟังและต้องเลือกที่จะจัดการกับความคิดเห็นที่เกิดขึ้นอย่างตรงไปตรงมา เพื่อให้การทำงานสามารถดำเนินการต่อไปได้อย่างราบรื่น การทำงานในหน้าที่นี้ถือว่าเป็นการทำงานภายใต้แรงกดดันที่เกิดขึ้น ซึ่งมีเวลาเป็นตัวแปรกำหนดในการทำงานที่สำคัญมาก

ทำให้ผู้ศึกษาเรียนรู้เรื่อง การทำให้เต็มที่ เต็มที่เท่าที่เราจะทำได้ อย่าได้ปล่อยงานไม่ได้ออกมาให้คนได้ดู จนในที่สุดผลลัพธ์หลังจากการแสดงจบไม่ว่าจะเกิดเหตุการณ์ไฟตก หรืออะไรก็ตามมันก็ทำให้การแสดงผ่านมาได้อย่างดี และผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากคนดู คนดูเข้าใจในสารที่จะสื่อ ดูรู้เรื่อง ชื่นชมผลงานและมีข้อแสดงความคิดเห็นของทีมออกแบบ การแสดงของนักแสดง นั่นก็ทำให้เห็นถึงผลลัพธ์ที่ดีมากจากการร่วมกันสร้างผลงานชิ้นนี้ให้แก่ผู้ศึกษา

2 สรุปผลการศึกษาระบวนการทำงานของการสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดง

2.1 นางสาว นัทธชนัน เสถียร

หลังจากได้รับบท นักเรียน ในละครเวทีเรื่อง บทเรียน ผู้ศึกษาได้นำเอาองค์ความรู้ทางศิลปะการแสดงมาประยุกต์ใช้กับตัวผู้ศึกษา โดยผู้ศึกษาสรุปผลการศึกษาดังนี้

2.1.1 การทำงานกับบทละคร

บทละครเวทีเรื่องบทเรียน เป็นบทละครประเภท absurd ซึ่งเขียนโดย Eugene Ionesco ซึ่งผู้ศึกษาจะต้องอ่านบทละครตั้งแต่ต้นจนจบ เพื่อวิเคราะห์ว่าสารของบทละครที่ต้องการจะสื่อคืออะไร ประเด็นใด โดยได้ปรึกษากับผู้กำกับและครูที่ปรึกษาว่าภาพรวมของเรื่องจะเป็นไปในทิศทางใด และประเด็นใดที่ต้องการสื่อสารกับผู้ชม ต่อมาผู้ศึกษาได้วิเคราะห์ตัวละคร ว่าตัวละครของนักเรียนนั้นเป็นตัวแทนของใคร และอะไรที่จะมาส่งเสริมกับประเด็นหลัก ที่ผู้กำกับต้องการจะสื่อสารกับผู้ชม พบว่าในการทำละครครั้งนี้ผู้กำกับ

ต้องการจะสื่อสารเกี่ยวกับระบบการศึกษาไทย ที่ยังไม่ก้าวหน้า ล้าหลัง เนื่องจากมีบุคลากรหรือกลุ่มผู้ใหญ่วัยโบราณ ดังนั้นฟังก์ชันของตัวละครนักเรียนจะเป็นตัวละครตรงข้ามกับศาสตราจารย์ จึงต้องเป็นตัวแทนของเด็กสมัยใหม่ ที่กล้าที่จะแสดงออกทางด้านความคิด เปิดรับสิ่งใหม่ ๆ ในทุก ๆ ด้าน มีความคิดความเชื่อในแบบของตนเอง แต่ในขณะที่เดียวกันก็ไม่ยึดติดอยู่กับความเชื่อใดความเชื่อหนึ่ง ทุกอย่างต้องมีหลักฐานมีสิ่งที่ยืนยันความเชื่อให้ได้ มีความมุ่งมั่นตั้งใจ ตัวละครนักเรียนจึงเป็นตัวแทนของคนรุ่นใหม่ที่สามารถพัฒนาก้าวไปข้างหน้าได้

2.1.2 การทำงานกับตัวละคร

ในช่วงแรกผู้ศึกษา ยังไม่เข้าใจ ในคาแรคเตอร์นักเรียนว่าจะออกมาเป็นในแนวทางไหนรวมถึงกราฟของตัวละครด้วย แต่ด้วยที่บทช่วงหลัง มีการปรับบริบทเป็นไทยจึงทำให้ผู้ศึกษาเข้าใจในคาแรคเตอร์นักเรียน มากยิ่งขึ้นว่าตัวละครนี้เป็นตัวละครที่อยู่กับปัจจุบัน เปิดรับสิ่งใหม่ ๆ ตลอดเวลา มีความคิดเป็นของตัวเอง และไม่ยึดติดกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือความเชื่อ ทุกอย่างต้องมีหลักฐานมีสิ่งที่ยืนยันความเชื่อให้ได้ มีความมุ่งมั่นตั้งใจที่อยากจะเรียนรู้กับทุก ๆ สิ่ง ซึ่งความคิดของนักเรียนจึงเป็นความคิดที่ทันสมัย เมื่อวิเคราะห์คาแรคเตอร์ได้ถึงจุดนี้ไม่ว่าจะเกิดอะไรขึ้นบนเวทีหรือในห้องซ้อมเราก็จะมีจุดให้ยึดเกาะ รู้ถึงความต้องการของตัวละครอย่างชัดเจน ในการสร้างคาแรคเตอร์ของตัวละครต่อไป การทำงานกับละครเวทีเรื่องนี้ไม่มีความจำเป็นจะต้องจำว่า สิ่งเล็กๆน้อยๆที่เราทำลงไปในขณะที่แสดงคืออะไร แต่สิ่งที่เราจะต้องจดจำก็คืออะไรที่ทำให้ตัวละครขับเคลื่อนไปข้างหน้า ความคิดแบบใดความต้องการอะไร และสิ่งที่ตัวละครให้ความสำคัญคืออะไร

2.1.3 การเรียนรู้ที่จะทำงานร่วมกับผู้อื่น

การทำละครเวทีนั้น ประกอบไปด้วยฝ่ายต่างๆ ที่จะต้องทำงานร่วมกัน ก่อนที่จะเกิดเป็นผลงานแก่ผู้ชม สิ่งที่สำคัญเลยคือจะต้องมีระเบียบวินัยในตนเองเนื่องจากบทละครเรื่อง บทเรียน ตัวละครนักเรียนเป็นตัวละครที่มีบทบาทเยอะ และมีการแสดงออกทางสีหน้าท่าทางตลอดทั้งเรื่อง และเนื่องด้วยเวลาในการซ้อมที่มีจำกัด ถ้าหากว่าผู้ศึกษาไม่มีวินัยและไม่ทำการบ้านมาก่อนล่วงหน้า การทำงานทั้ง Production ก็จะไม่ดีเพราะผู้ศึกษา นอกจากนี้อาจได้เรียนรู้ในการบริหารพลังงาน พลังเสียงของตนเองเนื่องจากในละครเวทีเรื่องนีกรฟของตัวละครจะค่อยๆเปลี่ยนไป ทำให้ต้องจัดการพลังงาน พลังเสียง องค์กรประกอบในการแสดงทั้งหมดทำให้ผู้ศึกษาเรียนรู้ที่จะต้อง บริหารพลังในการแสดงละครเรื่องบทเรียน ให้คงที่และได้กราฟของตัวละครตั้งแต่ต้นจนจบ

2.1.4 การทำงานในฐานะนักแสดง

ในห้องซ้อมผู้กำกับ และครูที่ปรึกษาจะบอกเสมอว่า ห้องนี้เปรียบเสมือนห้องทดลองเราสามารถลองทำอะไรก็ตามเพื่อให้เราได้งานออกมาดีที่สุด ในการเป็นนักแสดงจึงได้เรียนรู้วิธีการที่หลากหลายที่เหมาะสมกับร่างกายเรา ในการสร้างคาแรคเตอร์นักเรียนขึ้นมา พบว่ามีหลากหลายวิธีที่น่าสนใจ มีหลากหลายวิธีที่เหมาะสม กับเราในตัวละครนักเรียน เช่น ได้รู้ว่าเราเป็นคนทำงานกับตัวละครได้ดีเมื่อใช้เสียงเพลงกระตุ้นหรือเราใช้วิธีการยึดความต้องการของตัวละครเป็นหลัก จะทำให้เราจดจำสิ่งที่ทำให้ตัวละครขับเคลื่อนได้ดี

2.2 นายรัชชานนท์ โครมณี

หลังจากได้รับบทศาสตราจารย์ ในละครเวทีเรื่อง บทเรียน ผู้ศึกษาได้นำเอาองค์ความรู้ทางศิลปะการแสดงมาประยุกต์ใช้กับตัวผู้ศึกษา โดยผู้ศึกษาสรุปผลการศึกษาได้ดังนี้

2.2.1 การทำงานกับบทละคร

บทละครเวทีเรื่องบทเรียน เป็นบทละครประเภท absurd ซึ่งเขียนโดย Eugene Ionesco ผู้ศึกษาจะต้องอ่านบทละครตั้งแต่ต้นจนจบ เพื่อค้นหาสารของบทละครที่ต้องการจะสื่อคือประเด็นใด โดยได้ปรึกษาหารือกับผู้กำกับและครูที่ปรึกษา ว่าภาพรวมของเรื่องจะเป็นอย่างไร และประเด็นที่ต้องการสื่อสารกับผู้ชม ต่อมาผู้ศึกษาได้วิเคราะห์ตัวละครว่าตัวละครของศาสตราจารย์ว่าเป็นตัวแทนของอะไรที่จะมาส่งเสริมกับประเด็นหลักที่ผู้กำกับต้องการจะสื่อสารต่อผู้ชม พบว่าในการทำละครครั้งนี้ผู้กำกับต้องการจะสื่อสารเกี่ยวกับระบบการศึกษาไทย ที่ยังไม่ก้าวหน้า ยังล้าหลัง เนื่องจากมีบุคลากรหรือกลุ่มผู้ใหญ่หัวโบราณ ดังนั้นฟังก์ชันของตัวละครศาสตราจารย์ต้องเป็นผู้ใหญ่หัวโบราณที่ล้าหลังยึดติดอยู่กับความเชื่อของตนเองจนทำให้คนรุ่นใหม่ไม่สามารถพัฒนาก้าวไปข้างหน้าได้

2.2.2 การทำงานกับตัวละคร

ในช่วงแรกผู้ศึกษา ยังไม่เข้าใจ ในคาแรคเตอร์ศาสตราจารย์ว่าจะออกมาเป็นอย่างไรเมื่อ บทช่วงหลังที่มีการปรับบริบทเป็นไทยทำให้ผู้ศึกษาเข้าใจในคาแรคเตอร์ศาสตราจารย์มากยิ่งขึ้นว่าตัวละครนี้เป็นตัวละครที่ดำรงอยู่ได้ด้วยตัวเองที่เหนียวแน่นไม่หันหนีไปทางทิศใดทิศอื่น ซึ่งเป็นความเชื่อที่ล้ำสมัย เป็นตัวละครที่มีความคิดลักษณะถูกครอบงำโดยสังคมสมัยเก่า สังคมในยุคทหารปกครองบ้านเมืองเปรียบเสมือนคนที่ถูกปลูกฝังให้รักชาติ ถูก อำนาจต่างถิ่น หรือเรียกได้ว่าเป็นตัวละครที่มีความเป็นชาตินิยมสูง เมื่อวิเคราะห์คาแรคเตอร์ได้ถึงจุดนี้ไม่ว่าจะเกิดอะไรขึ้น บนเวทีหรือในห้องซ้อมเราก็จะมีจุดให้ยึดเกาะ ในการสร้างคาแรคเตอร์ต่อไป การทำงานกับละครเวทีเรื่องนี้ไม่มีความจำเป็นจะต้องจำว่า สิ่งเล็กๆน้อยๆที่เราทำลงไปในขณะที่แสดงคืออะไร แต่สิ่งที่เราจะต้องจดจำก็คืออะไรที่ทำให้ตัวละครขับเคลื่อนไปข้างหน้า ความคิดแบบใดความต้องการอะไร และสิ่งที่ตัวละครให้ความสำคัญคืออะไร

2.2.3 การเรียนรู้ที่จะทำงานร่วมกับผู้อื่น

การทำละครเวทีมีฝ่ายต่างๆมากมายที่มาทำงานร่วมกันให้ก่อนเกิดเป็นผลงานแก่ผู้ชม สิ่งที่สำคัญเลยคือจะต้องมีระเบียบวินัยในตนเองมากๆเนื่องจากบทละครเรื่อง บทเรียน ตัวละครศาสตราจารย์เป็นตัวละครที่มีบทพูดเยอะมาก ขาดตลอดทั้งเรื่อง และเนื่องด้วยเวลาในการสอนที่มีจำกัด ถ้าหากว่าเราไม่มีวินัยและไม่ทำการบ้านมาก่อนล่วงหน้า การทำงานทั้ง Production ก็จะล่าช้าเพราะเรา นอกจากนี้ยังได้เรียนรู้ในการบริหารพลังงานของตนเองเนื่องจากผู้ศึกษาเป็นบุคคลที่ชอบใช้พลังทางกายเยอะ มากกว่าคนอื่นปกติ ทำให้เรียนรู้ที่จะต้อง บริหาร พลังงานพลังใจในการแสดงละครเรื่องบทเรียน ให้อยู่รอดตั้งแต่ต้นจนจบ

2.2.4 การทำงานในฐานะนักแสดง

ในห้องซ้อมครูที่ปรึกษาจะบอกเสมอว่า ห้องนี้เปรียบเสมือนห้องทดลองเราสามารถลองทำอะไรก็ตามเพื่อให้เราได้งานออกมาดีที่สุด ในการเป็นนักแสดงจึงได้เรียนรู้วิธีการที่หลากหลายที่เหมาะสมกับร่างกายเรา ในการ สร้างคาแรคเตอร์ศาสตราจารย์ขึ้นมา พบว่า มีหลากหลายวิธีที่น่าสนใจ และมีหลากหลายวิธีที่เหมาะสม กับเราในตัวละครศาสตราจารย์ เช่น ได้รู้ว่าเรา เป็นคนที่ทำงานกับตัวละครได้ดีเมื่อใช้เสียงเพลงกระตุ้น หรือ เราใช้วิธีการยึดเกาะ ความต้องการของตัวละคร จะทำให้เราจดจำสิ่งที่ทำให้ ตัวละครขับเคลื่อนได้ดี เป็นต้น

3 สรุปผลการศึกษาระบบการทำงานของการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบฉากเพื่อการแสดง

3.1 นางสาว ณัฐชยา สุวรรณจินดา

จากการศึกษากระบวนการที่ผ่านมาด้านการออกแบบจากละครเรื่อง The Lesson บทเรียน? ทำให้ผู้ศึกษาได้เรียนรู้กระบวนการทำงานจริง ตั้งแต่การวิเคราะห์ห้บทละคร การค้นคว้าข้อมูล เพื่อไปพัฒนาด้านการออกแบบจนถึงการสร้างฉากขึ้นมาบนเวทีจริง ในช่วงก่อนเริ่มกระบวนการออกแบบแต่ละฝ่ายได้มีการพูดคุยถึงแนวคิดทิศทางของเรื่อง เพื่อจะได้นำเสนอเรื่องราวในทิศทางเดียวกัน เพื่อที่จะง่ายต่อการทำงานร่วมกัน

การที่ได้รับหน้าที่เป็นผู้ออกแบบฉาก ได้เรียนรู้การทำงานที่สเกลใหญ่กว่าปกติที่เคยทำมา ต้องมีความรอบคอบ ความรับผิดชอบ การแก้ไขปัญหาที่จะเกิดขึ้นตลอดเวลา และได้เรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่น เพราะการทำงานนี้เป็นการทำงานแบบโปรดัคชั่น ต้องทำงานกับคนหมู่มาก ทั้งนี้ผู้ศึกษาต้องเข้ามาดูการซ้อมเพื่อกำหนดทิศทางตำแหน่งต่างๆ ให้ได้เร็วที่สุด เพื่อฝ่ายอื่นๆจะได้ทำงานต่อไปได้ เพื่อใช้ในการทำงานและต่อ ยอดในสิ่งที่ทำอยู่ให้ออกมาดีและสมบูรณ์

4 สรุปผลการศึกษากระบวนการทำงานของการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากเพื่อการแสดง

4.1 นางสาว ธัญธิดา พลอยแดง

จากการศึกษากระบวนการทำงานที่ผ่านมาด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากเรื่อง The Lesson บทเรียน? ทำให้ผู้ศึกษาได้เรียนรู้จากการทำงานจริง ทั้งในด้านการศึกษาค้นคว้าเพื่อนำไปพัฒนาการออกแบบ ตั้งแต่เริ่มกระบวนการเตรียมตัว การวิเคราะห์ห้บท ก่อนเข้าไปอยู่ในโปรดักชันตลอดไปจนวันที่เริ่มแสดง ในช่วงก่อนเริ่มกระบวนการออกแบบแต่ละฝ่ายในโปรดักชันได้มีการปรึกษาพูดคุยถึงการหาแนวคิดและวิธีการทำงานในแต่ละฝ่าย เพื่อให้ง่ายต่อการทำงานร่วมกันในอนาคต

การเป็นผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากช่วยฝึกให้ผู้ศึกษามีความรับผิดชอบต่อความกระตือรือร้น ความรอบคอบ และยังเพิ่มทักษะการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า รวมไปถึงด้านการสื่อสาร และการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น เนื่องจากต้องทำงานกับผู้คนหมู่มาก และอุปกรณ์ประกอบฉากยังเป็นส่วนสำคัญต่อการทำงานของนักแสดง จึงทำให้ผู้ศึกษาต้องมีความกระตือรือร้นที่จะเข้ามาดูซ้อมของนักแสดงให้สม่ำเสมอ เพื่อมาพัฒนาต่อยอดในงานออกแบบและคัดเลือกอุปกรณ์ประกอบฉากที่เหมาะสมที่สุด

ระหว่างการทำงานหลังจากที่ผู้ศึกษาได้เข้ามาทำงานในโปรดักชัน ทำให้ผู้ศึกษาได้เรียนรู้และเห็นการทำงานของเพื่อนในทีมหลากหลายมากขึ้น เรียนรู้ความต้องการของฝ่ายอื่น จึงทำให้การทำงานต้องมีการปรับตัวเข้าหากันเสมอ เพื่อให้ผลงานที่ออกมาไปในทิศทางเดียวกันและสมบูรณ์แบบมากที่สุด

4.2 นางสาว อรณัฐ วาณิชกุลนันท์

จากการศึกษากระบวนการที่ผ่านมาด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก ละครเวทีเรื่อง The Lesson บทเรียน? ทำให้ผู้ศึกษาได้เรียนรู้วิธีและกระบวนการทำงานตั้งแต่การอ่านบท ตีความ วิเคราะห์ห้บทละคร การค้นคว้าหาความรู้ และการเลือกวิธีการนำเสนออุปกรณ์แต่ละชิ้น ให้เหมาะสมให้เข้ากับละคร

ในการทำงานออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากครั้งนี้ ทำให้ผู้ศึกษาได้ความรู้การทำลิตฟิงก์ชันเพิ่มขึ้นเป็นอย่างมาก และได้ใช้ความรู้ที่เรียนมาตั้งแต่ปี 1 จนถึงปี 4 ทำให้เข้าใจระบบกระบวนการทำงานมากขึ้น และยังได้ฝึกการจัดสรรเวลาให้คุ้มค่า รู้จักการวางแผนการทำงานและทำจนบรรลุเป้าหมายอย่างสมบูรณ์

5 สรุปผลการศึกษากระบวนการทำงานของการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง

5.1 นางสาว ธิญญดา พุ่มพงษ์

จากการศึกษากระบวนการทำงานที่ผ่านมาด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายเรื่อง The Lesson บทเรียน? ทำให้ผู้ศึกษาได้เรียนรู้ขั้นตอนกระบวนการการทำงานจริงทั้งในทางทฤษฎีและในทางปฏิบัติ ผู้ศึกษาได้เรียนรู้ที่จะตีความและทำความเข้าใจกับบทละครให้ละเอียดมากยิ่งขึ้นผ่านการดูซ้อมได้ใกล้ชิดกับนักแสดงและผู้กำกับ จึงได้เห็นมุมมองความคิด การกระทำที่หลากหลายที่สามารถนำมาต่อยอดในการออกแบบเครื่องแต่งกายได้ และไม่ใช่เพียงแต่การเรียนรู้ในการทำงานร่วมกับฝ่ายกำกับเพียงเท่านั้น การได้พูดคุย ประสานงาน แลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกับฝ่ายออกแบบอื่น ๆ ยังช่วยให้ภาพรวมงานทั้งหมดออกมาส่งเสริมกันและกัน และจากการที่ได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกันของแต่ละฝ่าย ทำให้ได้รับความรู้และประสบการณ์ใหม่ ๆ จากฝ่ายอื่น ๆ เพิ่มเติมด้วย ในระหว่างกระบวนการทำงานผู้ศึกษาได้พบเจอปัญหาอุปสรรคที่ค่อนข้างหลากหลาย ทำให้ได้ฝึกการควบคุมสติ การใช้ไหวพริบ การเลือกตัดสินใจ การแก้ไขปัญหา และความรอบคอบ นอกจากนี้ระหว่างการทำงานค้นคว้าหาข้อมูลและหาเครื่องแต่งกาย ผู้ศึกษายังได้รับความรู้และประสบการณ์ใหม่ ๆ ที่ได้รับจากทั้งในมหาวิทยาลัย และนอกมหาวิทยาลัย หลังจากจบการทำงาน ผู้ศึกษาได้นำในส่วนของความรู้และประสบการณ์ที่สามารถนำมาปรับใช้ต่อไปได้ในส่วนที่ควรต้องระมัดระวัง มาเป็นเครื่องมือเพื่อปรับใช้กับการทำงานในอนาคตต่อไป

6 สรุปผลการศึกษาระบบการทำงานของการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบแสงเพื่อการแสดง

6.1 นาย ปิยวัฒน์ ตรีพลอักษร

จากการศึกษากระบวนการทำงานด้านการออกแบบแสงเรื่อง The lesson บทเรียน? ทำให้ผู้ศึกษาได้ประสบการณ์ที่มีคุณค่าอย่างมากสำหรับผู้ศึกษา ได้เรียนรู้ขั้นตอนและกระบวนการทำงานทั้งด้านทฤษฎีและปฏิบัติอย่างครบถ้วน เริ่มต้นด้วยการอ่านบท ทำความเข้าใจและตีความ วิเคราะห์ และค้นคว้าข้อมูล จากการทำงานจริงผู้ศึกษาได้เรียนรู้ทักษะหลายด้าน เช่นการตัดสินใจ การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าการวางแผน การคิดอย่างสร้างสรรค์ และการทำงานเป็นทีม และได้ใช้ประสบการณ์ตั้งแต่ปีที่ 1 จนถึง 4 ซึ่งช่วยสร้างประสบการณ์และความชำนาญได้อย่างดี นอกจากนี้ผู้ศึกษายังได้เห็นความสำคัญของการงานเป็นที่ที่ดีเช่น การช่วยกันแก้ปัญหา การสื่อสารที่ดี การช่วยเหลือกันที่จะช่วยทำให้การทำงานเป็นไปได้อย่างราบรื่น หลังจบการทำงานผู้ศึกษายังได้รับมิตรภาพที่ดีจากทีมที่ช่วยกันผลักดันและทำให้งานออกมาสมบูรณ์แบบ

7 สรุปผลการศึกษาระบบการทำงานของการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดียเพื่อการแสดง

7.1 นางสาว ปอรัชต์ นิมประดิษฐ์

จากที่ผู้ศึกษาได้ศึกษาและทำงานในหน้าที่ผู้ออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดียของละครเวที เรื่อง The Lesson บทเรียน? ทำให้ผู้ศึกษาได้เรียนรู้สิ่งต่างๆอย่างมากมาย อย่างแรกเนื่องจากการเป็นการทำงานในหน้าที่ด้วยตัวคนเดียวเป็นหลักและเป็นงานของตนเองแบบ100% ดังนั้นต้องฝึกการคิดและวิเคราะห์ในเรื่องข้อมูลต่างๆอย่างมากเพื่อที่จะนำมาใช้ในงานออกแบบของตนเองแต่ก็ยังต้องคำนึงด้วยว่าจะสามารถส่งเสริมกับหน้าที่อื่นๆในโปรดักชั่นด้วยหรือไม่ เพราะเป็นการทำงานที่ต้องเชื่อมโยงกันในทุกหน้าที่ไม่ว่าเป็น ผู้กำกับ นักแสดง หรือแม้แต่ทีมออกแบบ เพื่อให้การทำงานผ่านไปได้อย่างราบรื่น ได้เรียนรู้และออกความคิดเห็นในด้านต่างๆที่จะช่วยส่งเสริมให้งานของทุกฝ่ายที่ทำออกมาไปด้วยกันได้ รับฟังปัญหาของกันและกัน และสิ่งไหนที่สามารถปรับให้กันได้ก็ยังสามารถทำให้กันได้ และเนื่องจากเป็นงานที่ต้องใช้เทคโนโลยีเป็นหลักทางผู้ศึกษาจึงต้องศึกษาข้อมูล และวิธีการใช้โปรแกรมต่างๆอย่างหนักเช่นการใช้โปรแกรมสำหรับคเคเสียง และโปรแกรมตัดต่อสำหรับมัลติมีเดีย และเนื่องจากได้คำแนะนำจากคุณครูประจำสาขาด้วยจึงทำให้งานออกมาราบรื่นได้อย่างดียิ่งขึ้น และนอกเหนือจากการที่ผู้ศึกษาได้เรียนรู้เกี่ยวกับ

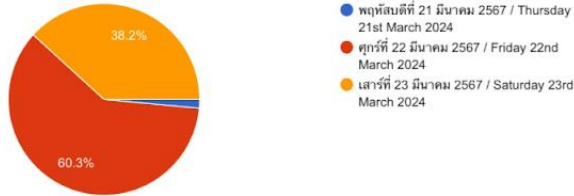
กระบวนการขั้นตอนต่างๆในการทำงานแล้ว ยังได้รับมิตรภาพจากเพื่อนร่วมงานอีกด้วยที่เป็นส่วนสำคัญอีกอย่างที่ทำให้รู้สึกดีและสนุกกับการทำงานแม้จะมีเรื่องเครียดๆหรือปัญหาในระหว่างการทำงานก็ตาม

8 ข้อเสนอแนะจากผู้ชม

ส่วนที่ 1: ข้อมูลเบื้องต้น

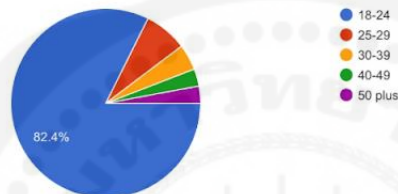
รอบการแสดงที่เข้าชม / Date of Performance

68 responses



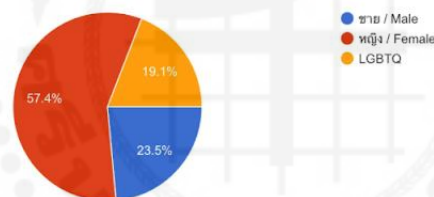
ช่วงอายุ / Your age group

68 responses



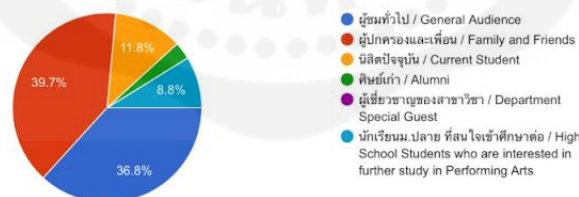
เพศ / Your gender

68 responses



สถานะ / Your status

68 responses



ท่านได้รับทราบโครงการจากที่ใด / How did you hear about the project?

68 responses



แผนภูมิวงกลมที่ 1 : แผนภูมิการประเมินจากผู้ชม
ที่มา : ผู้ศึกษา

ข้อเสนอแนะและข้อคิดเห็นเพิ่มเติม

ตารางสรุปการประเมินของผู้ชม 68 คน จาก 2 รอบการแสดงที่มีจำนวนคนดู 284 คน คิดเป็น 23.94% ของคนดูทั้งหมด

ความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรม	5 มากที่สุด	4 มาก	3 ปานกลาง	2 น้อย	1 น้อยที่สุด
ความพึงพอใจในภาพรวมมีต่อละครเวที / Overall satisfaction with the performance	55 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 80.88%	12 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 17.65%	1 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 1.47%	0 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 0%	0 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 0%
บทละครและเนื้อหาของเรื่อง / Story and content	47 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 69.12%	13 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 19.12%	8 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 11.76%	0 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 0%	0 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 0%
การกำกับการแสดง / Directing	52 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 76.47%	15 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 22.06%	1 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 1.47%	0 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 0%	0 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 0%
การแสดง / Acting	61 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 89.71%	7 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 10.29%	0 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 0%	0 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 0%	0 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 0%
การออกแบบฉาก / Scene Design	62 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 91.18%	6 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 8.82%	0 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 0%	0 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 0%	0 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 0%
อุปกรณ์ประกอบฉาก / Properties Design	61 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 89.71%	6 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 8.82%	0 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 0%	1 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 1.47%	0 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 0%
เครื่องแต่งกายการแสดง / Costume Design	57 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 83.82%	9 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 13.24%	1 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 1.47%	1 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 1.47%	0 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 0%
การออกแบบแสง / Lighting Design	56 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 82.35%	10 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 14.71%	2 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 2.94%	0 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 0%	0 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 0%
เสียงและเพลงประกอบ / Music and Sound	55 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 80.88%	7 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 10.29%	5 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 7.35%	1 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 1.47%	0 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 0%
ระยะเวลาในการแสดง / Length of the performance	54 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 79.41%	11 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 16.18%	3 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 4.41%	0 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 0%	0 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 0%
การประชาสัมพันธ์โครงการและกิจกรรม / PR and Festival communication	50 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 73.53%	11 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 16.18%	6 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 8.82%	1 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 1.47%	0 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 0%
ฝ่ายบัตรและต้อนรับ / House and ticketing	54 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 79.41%	11 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 16.18%	2 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 2.94%	1 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 1.47%	0 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 0%

สถานที่จัดกิจกรรม / Location and facilities	58 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 85.29%	9 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 13.24%	0 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 0%	1 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 1.47%	0 จาก 68 คำตอบ คิดเป็น 0%
---	--------------------------------------	-------------------------------------	---------------------------------	------------------------------------	---------------------------------

ตารางที่ 9 : ตารางการสำรวจความพึงพอใจของผู้ชม
ที่มา : ผู้ศึกษา

ข้อเสนอแนะและข้อคิดเห็นเพิ่มเติม

Please share any additional comments, thoughts, and suggestions for our future events.

22 responses

-

ควรเริ่มให้ตรงเวลา และตั้งเป็นป้ายบอกทางดีกว่าให้ห้องๆมาถือ

ดีมากกกกคะ ช่วงแรกรู้สึกเหมือนอยู่ในห้องเรียนจริงๆเลย เกือบหลับแต่กลับมาได้ 😊💕 เก่งมากคะ

ดีมาก ดีเว่อ

ไม่ได้ติ๊กเอาเร็วแต่ว่าให้ 5 เพราะชอบทุกฝ่ายจริง ๆ ตัวบทอาจจะมีส่วนที่รู้สึกชอบไม่สุดบ้าง แต่นักแสดงเอาอยู่และทำให้สนุกได้ จากดีมาก อยากให้มากกว่า 5 ถ้ามีให้ติ๊ก เป็นกำลังใจให้ห้อง ๆ ทุกคนประสบความสำเร็จ ใครเรียนจบแล้วยังทำละครต่อก็ขอให้ผลิตงานดี ๆ แบบนี้ต่อไปครับ

ไฟfade time เร็วมากกกกกกกเพิ่มลิบไม่หัก ชาวดีดีมากเลือกชาวดีเร็วทำถึง วิวลเร็วชอบที่นักแสดงเล่นกับวิวลมาก นักแสดงโปรเจกเสียงดีเร็วคำควบกล้ำเร็วอะ คอสุดดีมากกกก เมคอัพเร็วสุด ชอบมูฟเม้นของนักแสดงมาก ๆ เรื่องนี้โคตรแอบเลิฟชอบมาก คือ โข่งสุด ๆ จากสวยชอบดีเทลเล็กๆน้อยๆเก็บหมดเล่นกับดีเทลได้ดี โดยรวมชอบมาก โดยเฉพาะไฟ เก่งมากเร็ว โข่งมากคุณน้า

ม่วนคั๊บ สดเจดีมาก โฟดี แสดงดี โดอาลือยกยาวมาก นักแสดงเก่งมาก อยากเห็นการใช้ไน ซีนอื่นๆนอกจากบ้านเลย
เริ่มเวลาช้าไม่ตรงตามที่บอกคนอื่นอาจจะใช้เวลาทำธุระต่อ เริ่มช้ากว่าเวลาจริงเยอะมาก เวลาเข้าทำไมไม่เปิดไฟให้เข้าเปิดจากโทรศัพท์ทำไม

เก่งมาก ๆ เลยคะ การแสดง พล็อต แสง สี เสียง ทำออกมาได้ดีมาก ๆ เรื่องมีความตลก แทรกความรู้ และมีฉากเราให้ตื่นเต้นระทึกใจได้ดีมาก การแสดงออก การพูด ชัดเจนมาก ทำให้เข้าใจเรื่องราวได้ดี เก่งมากคะ 🌟🌟🌟🌟🌟

เก่งมากคั๊บ

เป็นละครอิทธิของนักศึกษาชั้นปี4ที่ดีมากๆเรื่องหนึ่งที่ผมเคยดูมาครับ ทั้งบทละคร+นักแสดงนำชาย ดีสุด ๆ ๆ ผู้เขียนบทได้นำความเป็นไทยในด้านภาษาไทยเข้ามาใช้ในบทละครอย่างดีเยี่ยม ทำให้รู้สึกว่าเป็นละครเวทีไทยแท้ทั้งเรื่องครับ นักแสดงนำชายถ่ายทอดความเป็นศาสตราจารย์ที่มีปัญหาด้านจิตใจ(โรคจิต)ได้ดีมากๆ นำเสียงและการแสดงตั้งแต่ตอนต้นเรื่องทำให้คนดูรู้สึกว่ามีปัญหาทางจิต จนมาตอนหลังจึงเข้าใจ ถ่ายทอดได้ดีมากๆ คงทำการบินมาติมากนะครับจึงเอาอยู่กับบทที่มีคำสุภาพดีไทยยากๆ แบบไม่มีผิดเลย คล่องแคล่วมากครับ และบทละลิทั้ง5เป็นส่วนประกอบที่ลงตัวมาก ทำให้เรื่องราวถูกเติมเต็มได้สมบูรณ์มากครับ ถ้าลูกสาวผมไม่ได้เล่นบทะลิในเรื่องนี้ผมอาจไม่ได้ดูละครเวทีเรื่องนี้ก็ได้ครับ แล้วผมคงต้องเสียดายมากๆที่พลาดละครเวทีที่ดีถึงที่สุดเรื่องหนึ่งไปครับ 🍀🍀🍀💕

ดีมากคะ

ดีไปหมดทุกอย่างเลยคะ ครึ่งนี้เป็นครึ่งของหนูที่ได้ดูละครเวที เป็นการเปิดประสบการณ์ที่ดีมากเลยคะ 🌟📺🎭

ทุกคนเก่งมาก<3

ตรงเวลามากกว่านี้

ทำพิธีทำให้ถึงคนนอกมากกว่านี้

แสดงดีมาก

อยากให้มีโชว์มากกว่านี้นิดนึง

สนุกมากครับ

มีแค่รายละเอียดเล็กน้อย อย่างเช่น นักร้อง ยังมีบางครั้งที่พูดมั่ว และไม่คอยหมายความว่าตนเองพูด แล้วก็พวก dynamic ในการพูดบางครั้งเท่ากันเกินไป / ช่วงแรกๆ บางทีเดินเยอะเกิน แต่ภาพรวมถือว่าทำได้ดีเลยนะ

ภาพที่ 111 : ข้อเสนอแนะของผู้ชม
ที่มา : ผู้ศึกษา

บรรณานุกรม

- จดหมายข่าวราชบัณฑิตยสถาน. (2532). *video-วีดิทัศน์*. สืบค้นเมื่อ 13 เมษายน 2567, จาก <http://legacy.orst.go.th/?knowledges=video-วีดิทัศน์>
- ณัฐพจน์ วิจารณ์. (2565). *สิ่งที่ควรรู้!! เกี่ยวกับ “ไฟเวที” (Stage Lighting)*. สืบค้นเมื่อ 10 เมษายน 2567, จาก <https://www.atprosound.com/what-you-need-to-know-about-stage-lighting/>
- ดังกมล ณ ป้อมเพชร. (2553). *ปริทัศน์การละคร. พิมพ์ครั้งที่ 2*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์.
- นายมนัส สายแก้ว. (2562). *รู้จักกับสื่อวีดิทัศน์เบื้องต้น*. สืบค้นเมื่อ 12 เมษายน 2567, จาก <http://kruthinkandan.net/home/images/dataktd/article/software/video/vedio-11.pdf>
- ประเภทของละคร. (2567). *เกี่ยวกับละครAbsurd*. สืบค้นเมื่อ 9 เมษายน 2567, จาก <https://www.nectec.or.th/schoolnet/library/create-web/10000/arts/10000-6116.html>
- พูลทรัพย์ อารีกิจ. (2561). *สีในแง่จิตวิทยา*. สืบค้นเมื่อ 10 เมษายน 2567, จาก <https://www.psy.chula.ac.th/th/feature-articles/psychological-aspects-of-color>
- ภูษิสต์ ควรรพพัฒน์กุล. (2565). *Responsibilities of a Costume Designer*. สืบค้นเมื่อ 7 พฤษภาคม 2567, จาก <https://www.lips-mag.com/costume-designer/>
- มัทนิ รัตนิณ. (2546). *ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับศิลปะการกำกับการแสดงละครเวที*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- รัชดาภรณ์ พรหมจ้อย. (2545). *ความรู้เรื่องเส้น(Line)*. สืบค้นเมื่อ 10 เมษายน 2567, จาก <https://www.nectec.or.th/schoolnet/library/create-web/10000/arts/10000-6116.html>
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2567). *แอนิเมชัน*. สืบค้นเมื่อ 12 เมษายน 2567, จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/แอนิเมชัน>
- ศดใส พันธุมโกมล. (2531). *เอกสารประกอบการสอนวิชาปริทัศน์ศิลปะการละคร*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุรพล วิพหรัญ. (2543). *นาฏศิลป์ปริทรรศน์*. กรุงเทพฯ: ภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2545). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545*. สืบค้นเมื่อ 7 ธันวาคม 2566, จาก <https://www.bic.moe.go.th/images/stories/Porrbor2542.pdf>

- อาจารย์ ดร.ศิลป์ชัย พูลคล้าย. (2567). *การเขียนบทวิทยุกระจายเสียงศัพท์เทคนิคและเสียง*. สืบค้นเมื่อ 12 เมษายน 2567, จาก https://eledu.ssu.ac.th/sinchai_po/pluginfile.php/32/mod_resource/content/0/การเขียนบทวิทยุกระจายเสียง%20ศัพท์เทคนิคและเสียง.pdf
- Act-Things. (2558). *Memory Recall*. สืบค้นเมื่อ 18 เมษายน 2567, จาก <https://bit.ly/3UQFlkB>
- Alex Ates. (2565). *Meisner Technique: an Actor's Guide*. สืบค้นเมื่อ 18 เมษายน 2567, จาก <https://www.backstage.com/magazine/article/the-definitive-guide-to-the-meisner-technique-67712/>
- Crescent Moon Space. (2551). *เกี่ยวกับละครแอบเลิร์ด*. สืบค้น 9 เมษายน 2567, จาก http://crescentmoonspace.blogspot.com/2008/07/blog-post_24.html?m=1
- Digital School Club. (ม.ป.ป.). *ทัศนธาตุ*. สืบค้น 6 เมษายน 2567, จาก http://www.digitalschool.club/digitalschool/art/art2_1/lesson1/w1.php
- Jake Fryer-Hornsby. (18 เมษายน 2567). *Uta Hagen's:9 Questions Every Actor Should Ask Themselves*. สืบค้นจาก <https://www.stagemilk.com/the-uta-hagen-technique/>
- Katharine. (2554). *หนังสือ The Stage and the School ความรู้ด้านการออกแบบฉาก*. สืบค้นเมื่อ 10 เมษายน 2567, จาก <http://luck-graphic-design.blogspot.com/2011/07/scenery.html?m=1>
- Korndrawing. (2567). *ความสำคัญของการdrawing*. สืบค้นเมื่อ 13 เมษายน 2567, จาก <https://korndrawing.wordpress.com/ความสำคัญของการ-drawing/>
- Kwamikagami. (2567). *สัญลักษณ์*. สืบค้น 9 เมษายน 2567, จาก <https://th.m.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%AA%E0%B8%B1%E0%B8%8D%E0%B8%A5%E0%B8%B1%E0%B8%81%E0%B8%A9%E0%B8%93%E0%B9%8C>
- Luck graphic design blogspot. (2554). *ฉาก*. สืบค้น 6 เมษายน 2567, จาก <http://luck-graphic-design.blogspot.com/2011/07/scenery.html?m=1>
- Patsudabbcit58. (ม.ป.ป.). *เส้น(Line)*. สืบค้น 9 เมษายน 2567, จาก <https://patsudabbcit58.wordpress.com/%E0%B9%80%E0%B8%AA%E0%B9%89%E0%B8%99-line/>
- Redivivaedizioni. (ม.ป.ป.). *นิยามอุปกรณ์ประกอบฉาก*. สืบค้น 6 เมษายน 2567, จาก <https://th.redivivaedizioni.com/3112-definition-of-props>
- Tcasplanning. (2567). *บทบาทหน้าที่ของนักออกแบบฉาก*. สืบค้นเมื่อ 7 พฤษภาคม 2567, จาก <https://www.admissionpremium.com/adplanning/work?id=20150806150120MAFk2B6>

The art of Acting and Direction. (2560). *Sanford Meisner*. สืบค้นเมื่อ 18 เมษายน 2567, จาก
<https://www.facebook.com/823517757856480/posts/823536214521301>





ภาคผนวก

ภาคผนวก ก บทละครเวทีเรื่อง The Lesson บทเรียน?

THE MASON

2/นรวิทย์?

รอบการแสดง
22 มีนาคม เวลา 17:00 น.
23 มีนาคม เวลา 14:00 น.

หอานุกูลักษณ์ ชั้น 5 คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

“บทเรียน?”

ดัดแปลงจาก

The Lesson

ของ

Eugène Ionesco

สำหรับใช้ในเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ ปีการศึกษา 2566 รุ่น 27 ยูเรเนส

สถานที่ ห้องหนังสือของศาสตราจารย์กิตติคุณพลเอกนายแพทย์ท่านชายเปรมศักดิ์ ในตัวบ้านแบบผู้ดีกลางเก่ากลางใหม่ ตั้งอยู่แถวซอยอารีย์ โดยในห้องนี้จะเป็นทั้งห้องทำงานของศาสตราจารย์ และเป็นห้องทานอาหารของเขาด้วย โดยที่ห้องนี้จะต้องเป็นห้องที่เหมือนกับเวลาไม่เคยเคลื่อนที่ เป็นห้องที่เวลาหยุดนิ่งในแบบที่ไม่รู้ร้อนรู้หนาวกับความเป็นไปข้างนอก ห้องที่หยุดนิ่งแล้วในยุคหนึ่ง และตัดสินใจที่จะไม่เคลื่อนที่ไปไหนอีกเลย ด้านซ้ายเวทีมีประตูเปิดไปเจอบันไดหลักของบ้าน ด้านหลังเวทีทางขวามีประตูอีกบานที่เปิดไปเป็นโถงทางเดิน เอียงไปทางซ้ายเล็กน้อยจะเป็นหน้าต่างที่มีผ้าม่านเรียบ ๆ มองออกไปมีกระถางต้นไม้ หรือกระถางดอกไม้ หรือกระถางที่มีทั้งต้นไม้และดอกไม้อยู่ด้วยกัน ทั้งนี้จากหน้าต่างนั้นจะสามารถมองเห็นพุ่มไม้นอกบ้าน และภาพของคอนโดสูงตึก ๆ กัน ในลักษณะที่ถ้ามองแบบไกล ๆ และมองแบบใกล้ ๆ ก็ยังมองเห็นพุ่มไม้นอกบ้าน และภาพของคอนโดสูงตึก ๆ กัน ท้องฟ้าเป็นสีฟ้าของวันที่ท้องฟ้าเป็นสีฟ้าและมีอากาศดี ด้านขวาเป็นลิ้นชักเรียบง่าย ตรงกลางมีโต๊ะหนึ่งตัวซึ่งใช้เป็นโต๊ะทำงาน มีเก้าอี้รอบโต๊ะสามตัว และอีกสองตัวขนาบหน้าต่างแต่ละข้าง มีชั้นหนังสือที่เต็มไปด้วยหนังสือเก่าทั้งปกหนังขลิบทอง และปกหนังแบบเรียบ ๆ นอกจากนั้น ก็ยังมีหนังสือปกหนา ๆ แบบธรรมดา และแบบพิเศษ รวมไปถึงจนถึงหนังสือปกบาง ๆ แบบธรรมดาและแบบพิเศษ ผสมปนเปกัน วอลล์เปเปอร์สีอ่อนมีลายดอกไม้ทั้งที่สวยงามและไม่สวยงาม สลับกันไปจนดูรวม ๆ แล้วดอกไม้บนวอลล์เปเปอร์ทั้งหมดเหล่านั้น ก็ดูสวยงามดี

ช่วงเวลา ปัจจุบัน ในแบบที่ไม่ค่อยแน่ใจว่าเป็นช่วงเวลาปัจจุบันของใคร หรืออย่างไร

ตัวละคร

ศาสตราจารย์กิตติคุณพลเอกนายแพทย์ท่านชายเปรมศักดิ์ อายุ 50 ปี

นักเรียนหญิงชั้นมัธยมปลาย อายุ 17 ปี

แม่บ้านหญิง อายุ 40 ปี

เพลง

pink floyd - another brick in the wall

<https://www.youtube.com/watch?v=5IpYOF4Hi6Q>

โลกนี้คือละคร - สุเทพ วงศ์กำแหง

<https://www.youtube.com/watch?v=5r0UOpmX8OY>

โลกหมุนเวียน - สุนทราภรณ์ Suntaraporn (Official Master ต้นฉบับเดิม Original)

<https://www.youtube.com/watch?v=mlmftPWt6Cw>

References

"หยก" เด็กหญิงวัย 15 ปี ผู้ตั้งคำถามถึง "อนาคตทางการศึกษา" ในวันที่ตามหาอนาคตไม่พบ

<https://www.bbc.com/thai/articles/cx9pq000ygko>

ย้อนไทม์ไลน์ 'หยก ธนลภย์' นักกิจกรรมวัย 15 ปี เจออะไรมาบ้าง?

<https://thematter.co/brief/206266/206266>

“ไข่ต้ม สังคม และการโรแมนติไซส์” คู่กับ อ.ชัยฐ์รัมย์ ถึงภาพสะท้อนความเหลื่อมล้ำในระบบเรียนไทย

<https://thematter.co/social/education/food-and-economic-disparity-with-sustarum-thammaboosadee/201925>

ครามาไข่ต้มคลุกน้ำปลา นักวิชาการแนะ ศธ.ควรยกเครื่องหนังสือเรียนใหม่หมด

<https://prachatai.com/journal/2023/04/103808>

เปิดงานวิจัยอธิบาย “วาทกรรมความพอเพียง” จากครามาแบบเรียน ป.5

<https://www.bbc.com/thai/articles/c51pjv1zq1wo>

ภาพยนตร์



บทละครเรื่องนี้เป็นบทละครแบบ One-act Play

เปิดเรื่อง

ในความมืด เมื่อคนดูเริ่มเข้ามาในโรงละคร เราจะได้ยินเพลง โลกนี้คือละคร - สุเทพ วงศ์กำแหง
<https://www.youtube.com/watch?v=5r0UOpmX8OY> ดังวนไปเรื่อย ๆ

จากนั้นไฟบนเวทีจะค่อย ๆ สว่างขึ้น

จนเราเห็นห้องทำงานห้องหนังสือห้องทานอาหารที่รวมกันเป็นห้องเดียวของศาสตราจารย์กิติคุณพลเอกนายแพทย์ท่านชายเปรมศักดิ์ ในแบบที่หากว่าอยากเห็นและเข้าใจรายละเอียดมากขึ้น ขอให้กรุณาย้อนกลับไปอ่านบทบรรยายทางด้านบนตรงที่เขียนว่าสถานที่ซึ่งถูกทำให้เป็นตัวหนาไว้อีกที

เพลงจะดังวนไปอย่างนั้นเรื่อย ๆ ระยะเวลาหนึ่ง เพื่อให้เราได้เพลิดเพลินกับการมองภาพห้องของท่านชายไปสักพัก

จากนั้นแม่บ้านจะปรากฏตัวขึ้น เธอจะเดินเข้ามาจากทางห้องโถง แล้วหยุด ทันควันเมื่อก้าวเข้าสู่พื้นที่ตรงกลางเวที แม่บ้านเป็นผู้หญิงรูปร่างสมส่วน อายุประมาณ 40 ปี สวมชุดแบบคนรับใช้ มีผ้ากันเปื้อนคาดไว้ที่รอบเอว เธอจะหยุดนิ่ง มองทางซ้ายแล้วก็มองทางขวา เหมือนกำลังตรวจตราอะไรบางอย่าง จะว่าไปบางทีอาจกับกิริยาของเธอ ก็ชวนให้นึกว่าเธอกำลังมองหาอะไรบางอย่างอยู่เช่นเดียวกัน

แม่บ้านจะเริ่มเดินไปรอบ ๆ

ในขณะที่เธอเริ่มจะหยุดหัดนั้นเอง เสียงกริ่งที่หน้าประตูบ้านก็จะดังขึ้น

เสียงกริ่งที่หน้าประตูบ้านจะทำให้เสียงท่องอาขยานนั้นหยุดลงด้วย

แม่บ้าน (หันไปที่ประตูทันที) ค่ะ ค่ะ (ตะโกน) ทราบแล้วค่ะ !!!

เธอเช็ดมือกับผ้ากันเปื้อนอีกครั้ง หันซ้ายหันขวาเพื่อสำรวจรอบ ๆ ห้อง เธอพยายามที่จะเก็บสิ่งที่ไม่ถูกที่ถูกลงให้เข้าที่ ในขณะที่เสียงกริ่งดังขึ้นอีกเป็นครั้งที่ 2

แม่บ้าน คำ คำ (ตะโกน) มาแล้วคำ ... คำดังจะมาแล้วค่ะ !!!

แม่บ้านหยุดกิจกรรมทั้งหมด รีบเดินไปที่ประตู แล้วก็หยุด เธอจะรอ เธอจะยืนนิ่ง รอ เพื่อให้ได้ยินเสียงกริ่งดังขึ้นอีกครั้ง

เสียงแม่บ้าน คุณผู้ชายคะ!

เสียง เลี้ยวลงไป

นักเรียนหญิงได้ยินคำสนทนาทั้งหมด เธอนั่งเรียบร้อย เก็บขาไว้ได้เก้าอี้ วางกระเป๋าเรียนไว้บนตัก มองไปรอบ ๆ ห้องสองสามครั้ง แล้วมองไปที่เฟอร์นิเจอร์กับเพดานด้วย เปิดสมุด แล้วหยุดอ่านหน้าที่เธอต้องการทบทวนให้จำได้ขึ้นใจและอ่านทวนเป็นครั้งสุดท้าย เธอดูเป็นคนสุภาพ ถูกเลี้ยงดูมาอย่างดี เธอคู่มือมีท่าทางร่าเริง สดใส มีรอยยิ้มกว้าง และในขณะที่ละครดำเนินไปเรื่อย ๆ อากัปกิริยาของเธอก็จะนิ่งขึ้นเรื่อย ๆ เธอจะค่อย ๆ เปลี่ยนจากสดใส มีความสุข ไปเป็นหดหู่ และดูโศกเศร้าจากที่เริ่มเรียนอย่างมีชีวิตชีวา เธอจะค่อย ๆ เหนื่อย และง่วงหงาวหาวนอนขึ้นเรื่อย ๆ พอถึงตอนจบของเรื่อง เราจะเห็นท่าทางของเธออย่างชัดเจนว่าเธอประหม่าและหดหู่ บอกได้จากการพูดที่เหมือนลิ้นคับปาก เธอจูบปวดเพราะไม่สามารถพูดสิ่งที่คิดได้ และสิ่งที่พูดออกมาที่ฟังดูเจ็บปวดพอกัน เธอจะจูบเกือบคล้ายกับเป็นอัมพาต รวากับว่าเธอสูญเสียความสามารถในการสื่อสาร จากเดิมที่ดูกระตือรือร้นมั่นใจ จะกลายเป็นเหมือนก้ำวร้าง เธอจะค่อย ๆ นิ่งเฉยขึ้นเรื่อย ๆ จนกระทั่งไปถึงจุดที่ไม่ต่างไปจากแก้วตมู เนื้อขาวปากเปื่อย ไร้ชีวิตชีวา เหมือนตกอยู่ในกำมือของศาสตราจารย์ ดังนั้นเมื่อศาสตราจารย์ทำการกระทำในตอนสุดท้าย นักเรียนคนนี้จะไม่ตอบสนองอีกต่อไป หน้าตาไม่แสดงอาการอะไรอีก มีแค่ดวงตาเท่านั้นที่ฉายแววตกใจและหวาดกลัวซึ่งยากที่จะบรรยาย การเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ควรเป็นไปอย่างช้า ๆ จนผู้ชมไม่สามารถจับได้ว่าเปลี่ยนไปตอนไหนกันแน่

จากนั้นศาสตราจารย์ก็เข้ามา เขาเป็นชายร่างเล็ก ดูหนุ่มกว่าที่เราคาดการณ์เอาไว้ว่าคนที่เป็นศาสตราจารย์ควรมีอายุเท่านี้ เขามีหนวด และสวมแว่น เขาสวมหมวกสีดำไว้ปีก กับชุดแบบครูใหญ่ที่ลงแข็ง เจนเนียบไปหมด เขาสวมเน็คไทสีดำ จริง ๆ แล้ว เขาดูขี้อายมากทีเดียว บางทีเขาก็มีเสียงเบาแบบคนเก็บตัว แต่ก็ดูเป็นคนประเภทที่พูดอะไรก็มีความรู้ ถูกต้องไปหมด เขาจะดูมืออยู่ตลอดเวลาแต่แล้วก็จะนึกขึ้นได้ว่าไม่ควรทำแบบนั้น จากนั้นเขาก็จะเก็บอาการ ซึ่งพอละครดำเนินไป ความขี้อายและเก็บตัวของเขาจะค่อย ๆ หายไปช้า ๆ จนแทบสังเกตไม่ได้ แววความน่าเกรงขามจะฉายขึ้นให้เห็นแทนที่เหมือนเปลวไฟที่ติดิ่ง หิ้นกระหาย จากตอนแรกที่ไม่เป็นพิษเป็นภัยอะไร เขาจะค่อย ๆ มีความมั่นใจ ตื่นเต้น ก้ำวร้างและเข้าครอบงำ จนสามารถจะทำอะไรกับนักเรียนของเขาก็ได้ตามใจชอบ เพื่อให้นักเรียนนั้นกลายเป็นลูกไก่ในกำมือ แน่แน่นอนว่าเสียงของเขาจะค่อย ๆ เปลี่ยนจากเสียงเบาไปเป็นเสียงที่ดังและเต็มเสียงมากขึ้นจนไปสู่เสียงที่ก้องกังวาน และมีพลังอำนาจในตอนท้าย ในขณะที่เสียงของนักเรียนจะเปลี่ยนไปจาก เสียงใส ไปเป็นเสียงที่เกือบไม่ได้ยิน จำใจความไม่ได้

ในตอนแรกศาสตราจารย์อาจจะพูดติดขัดบ้าง เล็กน้อย

ศาสตราจารย์ (เดินเข้ามาในฉาก) ทิวาสวัสดิ์ ทิวาสวัสดิ์ (ประหม่า) เธอคือ เออ... ครูคิดว่า
จริง ๆ แล้วเธอน่าจะเป็น เออ .. นักเรียนใหม่ ไซม์ซี่ ?

นักเรียนรีบหันมาหาอย่างรวดเร็ว เธอลุกขึ้นแล้วเดินไปหาศาสตราจารย์ แล้วข้อมตัวสวัสดิ์

นักเรียน สวัสดิ์คะ อาจารย์ (ไซม์) คือหนูหมายถึง ทิวาสวัสดิ์คะ คือหนูมาตรงเวลา หนูไม่
อยากมาสายนะคะ (ภูมิใจ) หนูเป็นคนตรงเวลามาก ๆ เลย

- ศาสตราจารย์ ดีครับ ไซ้ ดีมากเลย ขอบคุณ แต่เธอไม่ควรรีบมากเกินไปนะ รั้มัย คือ ครูไม่
แน่ใจว่าจะขอโทษเธออย่างไรที่ให้อหรือ ครูเพิ่งจะทำ ... เอ้อ (คิด) ทำเสร็จ...เธอเข้าใจรั้มัย ครู
เพิ่งจะ ... เอ้อ ... ครูต้องขอโทษด้วยจริง ๆ ครูหวังว่าเธอจะยกโทษให้นะ
- นักเรียน โอ้อ่าขอโทษหนูเลยคะ อาจารย์ มันไม่เป็นไรเลยคะ อาจารย์
- ศาสตราจารย์ นั่นแหละ นั่นแหละ ขอโทษด้วยแล้วกันนะ (คิด) ... บ้านครูหายากหรือเปล่า ?
- นักเรียน (รับตอบ) ไม่เลยคะ ... (คิดได้ ว่าหายากพอสมควร) คือ ก็ไม่เชิงคะ (พยายาม
แก้ตัว) แต่หนูก็ถามทางเอานะคะ ทุกคนในซอยนี้ รู้จักอาจารย์หมดเลย
- ศาสตราจารย์ (จิน) ไซ้ ไซ้ ครูอายุ 50 ปี แล้วก็อยู่ที่นี้มา 50 ปี พอดิบพอดี ... ไม่เคยย้ายไป
ที่ไหนเลย (มองเด็กหญิง) ... ครูว่าเธอเพิ่งมาแถวนี้ เลยไซ้ไหมนะ ... คิดว่าแถวนี้ เป็นยังไง
บ้าง
- นักเรียน โอ้อ หนูชอบนะคะ แถวนี้สวยมาก มีเสน่ห์มากจริง ๆ ค่ะ (คิด) ตรงปากซอย มีวิน
มอเตอร์ไซค์ แล้วก็มีส่วนสวย ๆ มีร้านส้มตำรถเข็น แล้วก็มีความเฟ้อ ๆ ด้วยนะคะ (ยิ้ม) ผสม
กันลงตัวมากเลยคะ
- ศาสตราจารย์ (ภูมิใจมาก) ถูกทีเดียว !!! ... แน่นอน แน่นอน เธอพูดถูกทีเดียว แล้วนอกจากนี้
เธอรู้อะไรมั๊ย ? อีกไม่นานครูก็จะย้ายไปอยู่ที่อื่นแล้วละ (ยิ้มกว้าง) ว่าจะไปปารีส (คิด) หรือไม่
... ก็ไปแถวห้วยขวาง
- นักเรียน (ดีใจมาก) อาจารย์ชอบห้วยขวางมั๊ยคะ ?
- ศาสตราจารย์ อืม ยังบอกไม่ได้นะ (คิด) จริง ๆ ... ครูก็ยังไม่รู้
- นักเรียน (ยิ้ม) แต่อาจารย์รู้จักปารีสมั๊ยคะ ?
- ศาสตราจารย์ (คิด) เอ ... ปารีสนี่ เหมือน ... เอ้อ ... ห้วยขวางมั๊ยนะ ? เอ้อ คือ ... ก็คงไม่เชิง
คือ โทษทีนะ (ตะกุกตะกัก) เธอช่วยบอกครูได้มั๊ย ว่าตอนนี้ปารีสนะ เป็นเมืองหลวงของ ...
เอ้อ ... ?

(นักเรียนนึกหาคำตอบสักพัก จากนั้นก็รู้สึกพอใจที่ตนรู้คำตอบ)

- นักเรียน ไช้คะ หนูอยากจะมีเริ่มให้เร็วที่สุด เพื่อให้ได้ทุนเร็วที่สุดด้วย เพื่อที่หนูจะได้เริ่มเรียนระดับปริญญาเอก ภายในอีกสามสัปดาห์คะ
- ศาสตราจารย์ (ประทับใจ) อืม จั๊น ทีนี้ ถ้าเธอจะอนุญาตให้ครูถามคำถามสักหนึ่งนะ ... (คิด) ตอนนี้ ... เธอมีใบรับรองการจบการศึกษาระดับก่อนหน้าี่มาแล้วใช่ไหม ?
- นักเรียน ไช้คะ อาจารย์ (ภูมิใจ) สาขาศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์
- ศาสตราจารย์ โอ้ว ... เธอก้าวหน้ามากเลยนะ สำหรับอายุเท่านี้ แล้วนี่ เธออยากจะเตรียมสอบเข้าปริญญาเอกด้านไหนล่ะ ? วิทยาศาสตร์วัสดุ หรือว่า ปรัชญากับการ์ตูน?
- นักเรียน พ่อแม่หนู อยากให้หนูสอบเข้าเรียนปริญญาเอกในทุก ๆ ด้านเลยละคะ ... ถ้าอาจารย์คิดว่ามันเป็นไปได้ในเวลาที่สั้นมากแบบนี้
- ศาสตราจารย์ (ประหลาดใจ แต่ก็ประทับใจ) ปริญญาเอกทุกด้านเลยเหรอ ? เธอเป็นหญิงสาวที่กล้าหาญมาก ครูต้องขอแสดงความยินดีกับเธอด้วยใจจริง (ตื่นเต้น) ถ้าอย่างนั้น เราจะมาลองกันดูนะ พวกเราจะมาพยายามกันให้ถึงที่สุดเพื่ออนาคตทางการศึกษาของเธออีกอย่าง เธอก็ดูจะมีความรู้มากอยู่แล้ว แล้วก็ยังอายุน้อยอีกด้วย
- นักเรียน (เขิน) แหม อาจารย์ล่ะก็
- ศาสตราจารย์ เอาละ เอาละ ถ้าอย่างนั้น เราไม่ควรเสียเวลากันแล้วนะ ถ้าเธอจะขกโทษให้ครู อีกสักครั้ง ... ถ้าเธอจะกรุณาแล้วล่ะก็ ... บางที เราน่าจะเริ่มกันเลยนะ
- นักเรียน อาจารย์คะ ได้โปรดอย่าขโทษเลยคะ หนูพร้อมจะเริ่มแล้วนะคะ (ดีใจ) หนูดีใจจนตื่นเต้นไปหมดแล้วละคะ
- ศาสตราจารย์ ถ้างั้น ถ้างั้น ครูอยากขอให้เธอกรุณา ไปนั่งที่เก้าอี้ตัวนั้น ... (ชี้นิ้ว) ตัวที่อยู่ตรงนั้นนะ ... แล้วถ้าเธอจะอนุญาต คือ ถ้าเธอไม่ขัดข้องล่ะก็ ครูจะขอนั่งที่เก้าอี้ตัวตรงข้ามกับเธอ ได้มั๊ย?
- นักเรียน แน่นอนลึคะ อาจารย์ (ตื่นเต้น) แน่นอน ได้โปรด นั่งลงเถอะคะ นะคะ
- ศาสตราจารย์ ขอบคุณนะครับ

(จากนั้นพวกเขา จะนั่งลงที่เก้าอี้ตรงข้ามกันที่โต๊ะ หันข้างเข้าหากัน)

ศาสตราจารย์ เอาล่ะพวกเรา! เธอเอาหนังสือกับสมุดมาใช่ไหม?

(นักเรียนหยิบของออกมาจากกระเป๋า)

นักเรียน ค่ะ อาจารย์ แน่แน่นอนค่ะ อาจารย์ หนูมีครบทุกอย่างที่เราต้องใช้ค่ะ หนูมีแฟ้ม มีหนังสือ เอาไว้
อ่านตอนอาจารย์สอนค่ะ มีสมุดเอาไว้อัดตอนอาจารย์สอนเหมือนกันค่ะ มีเครื่องเขียน ดินสอ
ปากกา ยางลบ ไม้บรรทัด มีปากกาไฮไลท์ด้วยค่ะ สีฟ้า ใช้กับประโยคที่มีความสำคัญ ส่วนสี
เหลือง ใช้กับข้อความที่อยากเน้นมากๆ สีชมพูใช้เน้นกับชื่อสถานที่ชื่อคนศัพท์เฉพาะสีเขียว
ใช้เน้นข้อความที่เป็นคำอธิบายยาวๆ และสีส้มใช้ในประโยคที่มีการเปรียบเทียบอ้อแล้วหนูก็
ยังมี iPad มาด้วยค่ะแค่นี้ก็ครบถ้วนครบจบในเครื่องเดียวเลยคะ แทบไม่ต้องใช้
ปากกาไฮไลท์ที่ว่ามาแล้วก็เลยคะ

ศาสตราจารย์ ยอดเยี่ยม ยอดเยี่ยมมาก นักเรียน ถ้างั้น ถ้าเธอไม่ว่าอะไรละก็... เราเริ่มกันเลยได้ไหม?

นักเรียน ค่ะ อาจารย์ หนูพร้อมสำหรับอาจารย์แล้วค่ะ

ศาสตราจารย์ พร้อมสำหรับครูหรือ?... (ดวงตาเขาฉายแววออกมา แล้วก็ซ่อนอย่างรวดเร็ว แล้วก็เก็บอาการ
ทันที) ครูต่างหากที่เป็นฝ่ายพร้อมสำหรับเธอ ครูพร้อมรับใช้

นักเรียน โอ้ อย่างนั้นเองหรือคะอาจารย์...

ศาสตราจารย์ คือ ถ้างั้น ถ้าเธอ...เอ่อ...เรา...เอ่อ...เรา ที่จะพูดก็คือ ครู...ครูจะเริ่มจากให้เธอทดสอบ
ความรู้ที่เธอได้เรียนมา ครูจะคิดว่าจะต้องสอนเธออย่างไรต่อไป.... เอาล่ะ เธอ
รู้สิเกี่ยวกับแนวคิดเรื่องความหลากหลาย?

นักเรียน มันคลุมเครือนิดหน่อยค่ะ...แล้วกึ่งๆนะคะ

ศาสตราจารย์ ไม่เป็นไร เดี่ยวเรามาคุยกัน [เขาถ่มมือไปมา แม่บ้านเดินเข้ามา ทำให้ศาสตราจารย์ดูไม่พอใจ เธอ
เดินไปที่ตู้ลิ้นชัก มองหาอะไรบางอย่าง แล้วยังคงอ้อยอิ่งอยู่] เอาล่ะ ทีนี้ นักเรียน เธอจะว่า
อย่างไรถ้าเรามาเริ่มจากคณิตศาสตร์กันสักหน่อย ถ้าเธอไม่ว่าอะไร...

นักเรียน แน่นอนค่ะอาจารย์ เต็มใจอย่างยิ่งค่ะ หนูอยากเรียนเรื่องนี้มากค่ะ

ศาสตราจารย์ คณิตศาสตร์นะ มันเป็น มันค่อนข้างเป็นศาสตร์ใหม่นะ วิทยาศาสตร์ยุคใหม่ หลายคนให้
ความเห็น ว่า คณิตศาสตร์เป็นพื้นฐานให้วิทยาศาสตร์นำความรู้ไปประยุกต์ใช้เพื่อสร้างความรู้
ใหม่ๆ ทางด้านวิทยาศาสตร์ พวกกันตามหลักการแล้วคิดว่าเราควรจะเรียกมันว่าวิธีการมากกว่า
วิทยาศาสตร์... เพราะ Pythagoras กล่าวว่า “คณิตศาสตร์เป็นวิธีง่ายที่จะทำให้เราเข้าใจเอก
ภพ” Kepler “พบการเคลื่อนที่ของดาวเคราะห์รอบดวงอาทิตย์ จากพื้นฐานความรู้ด้าน
คณิตศาสตร์เกี่ยวกับเรขาคณิตวิเคราะห์” Johannesburg Kepler เป็นอีกคนหนึ่ง ที่เชื่ออย่างปัก

ใจว่า “มนุษย์จะเข้าใจธรรมชาติที่พระเจ้าสร้างขึ้นโดยใช้คณิตศาสตร์เท่านั้น” ซึ่งมันยังเป็นการบ้าบออีกด้วย [กับแม่บ้าน] มะลิ เสร็จหรือยัง?

แม่บ้าน

ค่ะ ท่าน อีฉันทเจองานที่หาแล้วค่ะ ไปล่ะค่ะ...

ศาสตราจารย์

รีบหน่อย ได้โปรดค่ะ แล้วก็กลับไปทีครัวซะ

แม่บ้าน

ค่ะ ท่าน กำลังไปแล้วค่ะ (ทำท่าจะออก แต่ถูกไว้) ขอประทานโทษนะคะ ท่าน แต่ได้โปรดระวังหน่อยนะคะ อย่าตื่นเดินจนเกินไปค่ะ

ศาสตราจารย์

ตกลงมา มะลิ ไม่มีอะไรที่ต้องกังวลสักหน่อย

แม่บ้าน

แต่นั้นเป็นสิ่งที่ท่านพูดตลอด

ศาสตราจารย์

คำพูดไร้สาระของแก ช่วงไม่มีมูลฐานเอเชียเลย ฉันสามารถควบคุมความประพฤติของฉันได้อย่างสมบูรณ์แบบ แล้วอีกอย่าง ฉันก็อายุมากพอ

แม่บ้าน

เท่านั้นแหละค่ะ ท่าน ท่านไม่ควรให้นักเรียนเริ่มจากคณิตศาสตร์ ไอคณิตศาสตร์นั้นไม่เคยส่งผลดีต่อใครเลย มันทำให้คุณเหนื่อยและหงุดหงิด

ศาสตราจารย์

ตอนนี้ฉันแก่เกินไปสำหรับเรือพอร์กนั่นแล้ว แล้วอีกอย่าง มันใช้เรื่องอะไรของแกไม่ทราบ? นี่เป็นเรื่องของฉันและฉันรู้ว่าฉันกำลังทำอะไรอยู่ ยังไงแกก็ไม่มีสิทธิ์มาอยู่ตรงนี้อยู่แล้ว

แม่บ้าน

ได้ค่ะ ท่าน แต่อย่ามาหาว่าอีฉันทไม่เตือน

ศาสตราจารย์

ฉันไม่สนคำเตือนของแก มารี

แม่บ้าน

คุณผู้ชายก็ทำสิ่งที่เขาคิดว่าดีที่สุดนั่นแหละ

(เธอเดินออกไป)

ศาสตราจารย์

ครูต้องขอโทษนะ สำหรับการรบกวนขัดจังหวะนี้ นักเรียน เธอต้องเข้าใจว่าคนรับใช้พวกนี้เนี่ย มักกลัวว่าครูจะทำตัวเองเหนื่อยอยู่เรื่อย หลอนเป็นห่วงสุขภาพครูนะ

นักเรียน

โอ้ ไม่เป็นไรเลยค่ะ อาจารย์ มันแสดงให้เห็นว่าเธอก็คดีกับอาจารย์นะคะ เธอต้องรักอาจารย์มากแน่ ๆ คนรับใช้ที่หาหายากจะตาย

ศาสตราจารย์

หลอนล้ำเส้นมากไปหน่อยนะ มันเง่าจริงๆที่จะต้องมานั่งกังวลอะไรขนาดนั้น เรากลับไปที่คณิตศาสตร์ของเรากันต่อเถอะ

นักเรียน

ค่ะ หนูตามอาจารย์อยู่ค่ะ

ศาสตราจารย์

(พูดหยอก) แต่เห็นยังนั่งอยู่เลยนี่!

- นักเรียน (ชอบมุขตลก) เหมือนอาจารย์ไ้คะ!
- ศาสตราจารย์ ดีมาก! งั้นเรามาคิดคำนวณกันสักนิดมัย?
- นักเรียน ดีเลยคะ อาจารย์
- ศาสตราจารย์ อย่างนั้นบางทีเธอคงไม่ว่าอะไรถ้าจะบอกครูว่า...
- นักเรียน ไม่สักนิดเลยคะ อาจารย์ ได้โปรดว่ามาเลยคะ
- ศาสตราจารย์ หนึ่งบวกหนึ่งได้เท่าไร?
- นักเรียน หนึ่งบวกหนึ่งได้สอง
- ศาสตราจารย์ (ทั้งในความรู้ของลูกศิษย์) นั้นดีมากจริงๆนะ! ความรู้ของเธอหลุดหน้าไปไกลมาก เธอต้องสามารถผ่านทุกการสอบเข้าชั้นปริญญาเอกไปได้แน่ ๆ
- นักเรียน หนูตั้งใจที่ได้ยินอย่างนั้นคะ อาจารย์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งจากอาจารย์ด้วยแล้ว
- ศาสตราจารย์ เรามาไปต่อกันอีกนิดเถอะ สองบวกหนึ่งได้เท่าไร?
- นักเรียน สามคะ
- ศาสตราจารย์ สามกับหนึ่ง?
- นักเรียน สี่
- ศาสตราจารย์ สี่กับหนึ่ง?
- นักเรียน ห้า
- ศาสตราจารย์ ห้ากับหนึ่ง?
- นักเรียน หก
- ศาสตราจารย์ หกกับหนึ่ง?
- นักเรียน เจ็ด
- ศาสตราจารย์ เจ็ดกับหนึ่ง?
- นักเรียน แปด
- ศาสตราจารย์ เจ็ดกับหนึ่ง?

- นักเรียน ก็ยังเป็นแปดค่ะ
- ศาสตราจารย์ เป็นคำตอบที่ดีมาก เจ็ดกับหนึ่งล่ะ?
- นักเรียน แปดอีกทีค่ะ
- ศาสตราจารย์ ยอดเยี่ยม ไรท์ดี เจ็ดกับหนึ่งล่ะ?
- นักเรียน แปดเป็นครั้งที่สี่ค่ะ และบางทีก็เป็นเก้า
- ศาสตราจารย์ อัจฉริยะมาก! เธอน่าอัจฉริยะมาก! โดดเด่นมาก! ขอแสดงความยินดีอย่างยิ่งवाद นักเรียน ไม่มีประโยชน์ที่จะพูดต่อแล้วละ เธอเป็นมือหนึ่งในด้านการบวกมาก มาลองลบเลขดู ถ้าเธอยังไม่เหนื่อยไปนะ ไหนบอกครูสิว่าจะเหลืออะไรถ้าเอาสามออกจากสี่?
- นักเรียน สามจากสี่?...สามจากสี่หรือคะ?
- ศาสตราจารย์ ใช่ นั่นละ ครูหมายความว่าสี่ลบสามได้เท่าไร?
- นักเรียน ได้...เจ็ดหรือคะ?
- ศาสตราจารย์ ครูเสียใจเป็นอย่างมากที่ต้องแย้งเธอ แต่สามจากสี่ไม่ได้เท่ากับเจ็ดหรือคะ เธอเอามารวมกันแล้ว สามบวกสี่เท่ากับเจ็ด เอาสามออกจากสี่แล้วก็จะได้?... นี่ไม่ใช่โจทย์การบวก ตอนนี้เธอต้องเอามาลบกัน
- นักเรียน (ดูพยายามทำความเข้าใจ)ค่ะ...เข้าใจแล้วค่ะ....
- ศาสตราจารย์ สามจากสี่ ได้...เท่าไร...เท่าไรนะ?....
- นักเรียน สี่หรือคะ?
- ศาสตราจารย์ ไม่ใช่ นักเรียน นั่นไม่ใช่คำตอบ
- นักเรียน สามหรือคะ ถ้างั้น?
- ศาสตราจารย์ นั่นก็ไม่ถูก นักเรียน ครูต้องขอโทษด้วยจริงๆ ...แต่มันไม่ใช่สาม..ครูเสียใจด้วยจริงๆ...
- นักเรียน สี่ลบสาม...สามออกจากสี่...สี่ลบสามหรือคะ? หนูว่ามันคงไม่ได้สิบหรือไข่ม้อยคะ?
- ศาสตราจารย์ โอ้ย ตาย ไม่ใช่ นักเรียน แต่เธอต้องไม่ฟังการคาดเดา เธอต้องใช้ตรรกะเหตุผลคิดมันออกมา เรามาพยายามแก้โจทย์ด้วยกันดีมั้ย? เธอจะช่วยนับให้ครูหน่อยได้มั้ย?
- นักเรียน ค่ะ อาจารย์ หนึ่ง...สอง...สาม...

- ศาสตราจารย์ เรารู้เรื่องการนับเลขดีไหม? เรานับได้ถึงเลขอะไร?
- นักเรียน หนูนับได้ถึง...ไม่รู้จบเลยล่ะ
- ศาสตราจารย์ นั่นเป็นไปได้ไม่ได้หรอก
- นักเรียน จนถึงสิบหกละกันล่ะ
- ศาสตราจารย์ นั่นก็ยังมีอีกไปอยู่นะ เราทุกคนต้องรู้ขอบเขตของเรา นั่นได้โปรดเรานับต่อเถอะ
- นักเรียน หนึ่ง...สอง...แล้วหลังจากสองก็เป็นสาม...สี่...
- ศาสตราจารย์ หยุดตรงนั้นแหละ นักเรียน เลขไหนมีค่ามากกว่า? สามหรือสี่?
- เออ...สามหรือสี่? มีค่ามากกว่าหรือคะ? เลขที่มีค่ามากกว่าระหว่างสามกับสี่นั้นหรือ? มีค่ามากกว่าในแง่ไหนคะ?
- ศาสตราจารย์ บางจำนวนก็มีค่าน้อยว่าเลขอื่น เลขที่มีค่ามากกว่ามีหน่วยมากกว่าเลขที่มีค่าน้อยกว่า
- นักเรียน น้อยกว่าที่อยู่ในเลขที่มีค่าน้อยกว่าหรือคะ?
- ศาสตราจารย์ แน่นอน นอกเสียจากว่า เลขที่มีค่าน้อยประกอบขึ้นจากหน่วยที่เล็กกว่า ถ้าหน่วยทั้งหมด มีค่าน้อยมาก อาจจะมีหน่วยในเลขที่มีค่าน้อยมากกว่าเลขที่มีค่ามาก นั่นคือ ถ้ามันไม่ใช่หน่วยเดียวกัน...
- นักเรียน ในกรณีนั้น เลขที่มีค่าน้อยสามารถมีค่ามากกว่าเลขที่มีค่ามากได้มั๊ยคะ?
- ศาสตราจารย์ ใช่แล้ว แต่เอาอย่างนี้นะ เราจะไม่พูดถึงเรื่องนั้น ไม่งั้นเราจะไปไกลกันเกินไป ครูแค่อยากให้เราเห็นว่ามันมีอย่างอื่นนอกจากตัวเลข...ขนาด ปริมาณแล้วก็ผลรวม แล้วก็ยังมีเรื่องกลุ่มกับกอง กลุ่ม กลุ่มคน สัตว์หรือสิ่งต่างๆที่รวมกันเป็นกลุ่มก้อน เช่น กลุ่มของนักเรียน กอง คือสิ่งต่างๆที่รวมสุ่มกันไว้ เช่น กองหนังสือ กองขยะ และอื่นๆ ...เรามาสมมติกันเถอะ เพื่อให้ง่ายขึ้นนะนะ ว่าตัวเลขที่เราพูดถึงกันอยู่เป็นประเภทเดียวกันหมดเลย ถ้าอย่างนั้นเลขที่มีค่ามากที่สุดก็คือเลขที่มีหน่วยเยอะที่สุด ถือซะว่าหน่วยทั้งหมดเป็นแบบเดียวกันหมดด้วยละกัน
- นักเรียน เลขที่มีมากที่สุดจะมีค่ามากที่สุดอย่างนั้นหรือคะ? ตอนนี้หนูเข้าใจแล้วค่ะ อาจารย์ อาจารย์กำลังทำให้ค่าเท่ากับจำนวน
- ศาสตราจารย์ นั่นออกจะเป็นทฤษฎีไปหน่อยนะ นักเรียน เป็นทฤษฎีกันไปหน่อย เธออย่าเพิ่งคิดไปถึงขั้นนั้นเลย เรามาลองคิดถึงตัวอย่าง โจทย์สำหรับเรื่องนี้ก่อนแล้วกัน แล้วค่อยมาหาข้อสรุปตายตัวกันทีหลัง เรามีเลขสี่และเลขสาม แต่ละเลขมีหน่วยเหมือนกัน เลขไหนจะมีค่ามากกว่ากัน เลขที่น้อยกว่าหรือมากกว่า?

- ศาสตราจารย์ ไม่เป็นไร มันไม่ง่ายเลย ครูยอมรับ แต่เธอก็มีสติปัญญาฉลาดพอที่จะพยายามทำความเข้าใจได้ เอาละ ถ้าอย่างนั้น?
- นักเรียน หนูว่าหนูไม่ได้แบบนั้นหรือคะอาจารย์ หนูไม่ทราบจริงๆคะอาจารย์
- ศาสตราจารย์ ไม่เป็นไร งั้นเรามาดูตัวอย่างที่ง่ายขึ้นละกัน ถ้าเธอมีจมูกสองอันแล้วครูดึงออกอันหนึ่ง เธอจะมีเหลือกี่อัน?
- นักเรียน ไม่เหลือเลยคะ
- ศาสตราจารย์ เธอหมายความว่าอย่างไร ไม่เหลือเลย?
- นักเรียน ก็ มันก็แค่เพราะว่าตอนนี้อาจารย์ยังไม่ดึงออกตอนนี้หนูก็เลขมีอยู่หนึ่งอัน ถ้าอาจารย์ดึงออก มันก็ไม่เหลือเลขสักอัน
- ศาสตราจารย์ เธอไม่เข้าใจตัวอย่างของครู งั้นสมมติว่าเธอมีหูข้างเดียว
- นักเรียน คะ แล้วจากนั้น?
- ศาสตราจารย์ ครูคิดเพิ่มให้อีกข้าง เธอจะมีกี่ข้าง?
- นักเรียน สองคะ
- ศาสตราจารย์ ดี แล้วครูคิดเพิ่มอีกข้าง เธอจะมีหูเท่าไร?
- นักเรียน สามหูคะ
- ศาสตราจารย์ ครูเอาออกอันหนึ่ง เธอจะเหลือหูกี่ข้าง?
- นักเรียน สองคะ
- ศาสตราจารย์ ดีมาก แล้วครูเอาออกอีกข้าง เธอจะมีเหลือกี่ข้าง?
- นักเรียน สองคะ
- ศาสตราจารย์ ไม่ เธอมีหูสองข้าง ครูเอาออกข้างหนึ่ง ครูตัดข้างหนึ่งออก เธอจะเหลือหูกี่ข้าง?
- นักเรียน สองคะ
- ศาสตราจารย์ ครูตัดออกข้างหนึ่ง ข้างหนึ่งนะ...
- นักเรียน สองคะ
- ศาสตราจารย์ หนึ่ง

นักเรียน	สอง
ศาสตราจารย์	หนึ่ง
นักเรียน	สอง
ศาสตราจารย์	หนึ่ง
นักเรียน	สอง
ศาสตราจารย์	หนึ่ง
นักเรียน	สอง
ศาสตราจารย์	หนึ่ง
นักเรียน	สอง
ศาสตราจารย์	หนึ่ง!
ศาสตราจารย์	สอง!
ศาสตราจารย์	หนึ่ง!
ศาสตราจารย์	สอง!
ศาสตราจารย์	หนึ่ง!
ศาสตราจารย์	สอง!
ศาสตราจารย์	หนึ่ง!!
ศาสตราจารย์	สอง!!
ศาสตราจารย์	ไม่ ๆ ๆ นั่นไม่ใช่เลยสักนิด ตัวอย่างไม่น่าเชื่อมากพอสินะ ฟังคุณนะ
นักเรียน	ค่ะ อาจารย์
ศาสตราจารย์	เธอมี...เอ่อ...เธอมี...เอ่อ...

- ศาสตราจารย์ ณ จุด ๆ หนึ่งและเวลาเดียวกัน... ที่จะพูดนั้น ประเด็นคือ หลักสำคัญของคณิตศาสตร์รวมอยู่ในสิ่งนี้ทั้งนั้นแหละ
- นักเรียน ค่ะ อาจารย์ ดีมากเลยค่ะ อาจารย์ ขอบคุณค่ะอาจารย์
- ศาสตราจารย์ ถ้างั้น ทีนี้ เธอสามารถนับเลขได้ ถ้าเธอต้องการ ใช้ประโยชน์จากสิ่งเหล่านี้ ...บวกและลบ...
- นักเรียน (พยายามตรึงข้อมูลไว้ในความทรงจำ) กิ่งไม้คือ ตัวเลขและจำนวน หน่วย
- ศาสตราจารย์ อืมม... ในแง่ของคำพูด แล้วอะไรต่อล่ะทีนี้?
- นักเรียน เราสามารถลบเลขสองหน่วยจากสามหน่วย แต่เราสามารถลบสองสองอันจากสามสามอันได้มั๊ยคะ? แล้วเลขสองลบภาพสี่ล่ะคะ? แล้วลบสามจากหนึ่งหน่วย?
- ศาสตราจารย์ ไม่ มาดมัวแซล เราไม่สามารถทำอย่างนั้นได้
- นักเรียน แต่ ทำไมล่ะคะ อาจารย์?
- ศาสตราจารย์ นั่นก็แค่เพราะว่า นักเรียน
- นักเรียน เพราะอะไรคะ อาจารย์? มันก็เหมือนกันหมดไม่ใช่หรือคะ?
- ศาสตราจารย์ นั่นก็เพราะมันเป็นไปตามวิถีของมันนะ นักเรียน มันไม่สามารถอธิบายได้หรอก เธอจะเข้าใจมันได้จากสัญชาตญาณคณิตศาสตร์ในตัวเธอเอง ไม่ว่าเธอจะมีหรือไม่มีก็ตาม
- นักเรียน ก็ไม่มีอะไรช่วยหนูได้โดยสิคะ ถ้างั้น!
- ศาสตราจารย์ ฟังนะ นักเรียน! ถ้าเธอไม่สามารถบรรลุความเข้าใจทะลุประโโปร่งในหลักคณิตศาสตร์อันเป็นแม่บทนี้แล้วล่ะก็ เธอก็จะไม่สามารถบรรลุการศึกษาเล่าเรียนเพื่อที่จะเป็นพหุสูตได้หรอก แล้วที่มากไปกว่านั้น ก็คงจะไม่มีใครสามารถรับเธอเข้าโรงเรียนพหุศาสตร์...หรือแม้แต่โรงเรียนโรงเรียนเตรียมอนุบาล ครูสารภาพว่ามันไม่ง่ายเลย แน่แน่นอนว่ามันเป็นนามธรรมมาก ๆ ...แต่ถ้าเธอไม่สามารถเชี่ยวชาญในเรื่องพื้นฐานเหล่านี้ได้แล้วล่ะก็ เธอจะหวังว่าจะคิดเลขในใจได้อย่างไร...แล้วนี่ก็จะเป็นเรื่องที่ง่ายเหมือนกะพริบตาสำหรับพวกวิศวกรทั่วไปเช่น โจทย์แบบนี้ ยกตัวอย่างนะ สามพันสี่พัน เจ็ดร้อยห้าสิบห้าพัน เก้าแสนเก้าหมื่นแปดพัน สองร้อยห้าสิบเอ็ด คุณกับห้าพันสี่พัน หนึ่งร้อยหกสิบสองล้าน สามแสนสามพัน ห้าร้อยแปด จะได้เท่าไร?
- นักเรียน (อย่างรวดเร็ว) จะได้ สิบเก้าล้านสี่พัน สามแสนหนึ่งหมื่นเก้าพันสี่พัน สองหมื่นสี่พัน แปดแสนสี่หมื่นสี่พันสี่พัน สองร้อยสิบเก้าล้าน หนึ่งแสนหกหมื่นสี่พัน ห้าร้อยแปด..

- ศาสตราจารย์ (ตะลึง) ไม่รู้ว่าไม่ใช่อย่างนั้น มันจะได้ สิบเก้าล้านล้าน สามแสนหนึ่งหมื่นเก้าพันล้าน สองหมื่นล้าน แปดแสนสี่หมื่นสี่พันล้าน สองร้อยสิบเก้าล้าน หนึ่งแสนหกหมื่นสี่พัน ห้าร้อยเก้า
- นักเรียน ไม่ค่ะ.. ได้ห้าร้อยแปด...
- ศาสตราจารย์ (ตกตะลึงมากขึ้นและขบคิดในหัว) ไซ้แล้ว...เธอพูดถูก จริงด้วย...คำตอบของเธอถูกต้อง... (จึงงมไม่ได้ศัพท์) ล้านล้าน แสนล้าน หมื่นล้าน พันล้าน ล้าน ... (พูดอย่างชัดเจน) หนึ่งแสนหกหมื่นสี่พัน ห้าร้อยแปด...(งงใจ) แต่เธอก็คิดออกได้อย่างไร ถ้าเธอไม่เข้าใจหลักการคำนวณ?
- นักเรียน โอ้! จริงๆมันง่ายมากเลยคะ เนื่องจากหนูไม่สามารถอาศัยการใช้ตรรกะเหตุผลขบคิดได้หนูเลยจำสูตรคูณทุกแม่ทุกหลักเลยคะ
- ศาสตราจารย์ แต่สูตรคูณมันไม่มีที่สิ้นสุดนี่!
- นักเรียน หนูก็จำได้อยู่ดีคะ
- ศาสตราจารย์ อย่างแม่2
- นักเรียน $2*1=2$ $2*2=4$ $2*3=6$ $2*4=8$ $2*5=10$
- ศาสตราจารย์ อย่างแม่5
- นักเรียน $5*1=5$ $5*2=10$ $5*3=15$ $5*4=20$
- ศาสตราจารย์ อย่างแม่9
- นักเรียน (ยกมือขึ้นมาับนิ้ว) $9*1=9$ $9*2=18$ $9*3=27$ $9*4=36$ $9*5=45$ $9*6=54$ $9*7=63$ $9*8=72$
 $9*9=81$ $9*10=90$
- ศาสตราจารย์ (นับตาม) $9*6=54$ $9*7=63$ $9*8=72$ $9*9=81$ $9*10=90$ น่าประหลาดใจมาก! อย่างไรก็ตาม ครูต้องขอชี้แจงว่าครูไม่ได้พึ่งพอใจเลยแม้แต่น้อย นักเรียน แล้วเธอก็ต้องเรียนรู้โดยไม่ได้รับคำชมของครู ในวิชาคณิตศาสตร์นี้ โดยเฉพาะการคิดคำนวณสิ่งที่มันต้องนับเอา แล้วเธอก็หนีการนับไปไม่พ้นหรือกในการคำนวณ นอกเหนือจากนี้เธอก็ต้องเข้าใจในสิ่งที่กำลังทำอยู่ด้วย...เธอควรารู้คำตอบจากกระบวนการใช้ตรรกะทางคณิตศาสตร์ทั้งแบบอุปนัยและนิรนัย และนั่นเป็นวิธีที่เธอควรจะต้องคิดคำตอบทั้งหมดของเธอ การท่องจำเป็นศัตรูตัวฉกาจของคณิตศาสตร์ และถึงแม้ว่ามันจะมีประโยชน์ พุดกันในแง่คณิตศาสตร์แล้ว การท่องจำเป็นสิ่งที่เลวร้าย! และนั่นทำให้ครูไม่พอใจเธอเลยสักนิด มันไม่ได้ทำกันแบบนั้น...
- นักเรียน (ผิดหวัง) ค่ะ อาจารย์
- ศาสตราจารย์ เราจะปล่อยมันไปสักพักละกัน เราไปต่อกันที่แบบฝึกหัดอีกเรื่องหนึ่งเถอะ...

- ศาสตราจารย์ ดี ดีเลขที่เดียว !!! (หยุด) ภาษาคำโดด คือภาษาที่เต็มไปด้วยคำพยางค์เดียวที่มีความหมาย เช่น พ่อ แม่ ปู่ ย่า ตา ยาย (สายหน้า) ส่วนคำที่ยืมมาจากภาษาอื่นนะ มันก็จะเป็นคำที่มีหลายพยางค์
- นักเรียน (นึกได้) จริงด้วยค่ะ อาจารย์ หนูว่าหนูสนใจที่จะศึกษา ...
- ศาสตราจารย์ (รีบปิด) เจียบ !!! เรื่องนั้นนะ เอาไว้ก่อน (หยุด) เธอไม่รู้หรือว่า การเป็นภาษาคำโดดของภาษาไทยเนี่ย ช่วยให้เราสร้างคำซ้ำ คำซ้อน ที่น่าสนใจได้อย่างมากมาย เช่น บ้านเรือน ไร่นา หุกยกาใหญ่หลวง ชั่วดี สูงต่ำ ซ้ำ ๆ ซ้ำ ๆ ไป ๆ มา ๆ
- นักเรียน (พยายามแทรก) อาจารย์คะ คือว่า
- ศาสตราจารย์ เจียบ เจียบ !!!
- นักเรียน ค่ะ ค่ะ ... (มอง) อาจารย์ อาจารย์ (เริ่มเอามือแตะที่คาง ไปมา)
- ศาสตราจารย์ แล้วภาษาไทยเนี่ย ก็เรียงคำแบบประธาน กริยา กรรม จนทำให้กลายเป็นประโยค (ต้นต้น) แล้วรู้มั้ยว่า เอกลักษณ์ในภาษาไทยที่เป็นคำโดดก็คือ เราสามารถเปลี่ยนลำดับคำในประโยคได้โดยไม่เปลี่ยนความหมาย เช่น คำเป็นญาติกับแดง แดงเป็นญาติกับคำ คำกับแดงที่เป็นญาติ ผึ้งแม่/จะมาเยี่ยมพ่อ/ที่บ้านพຽ່ງนี้/อย่างช้าตอนเช้า อย่างช้าตอนเช้า/คำกับแดงที่เป็นญาติผึ้งแม่/จะมาเยี่ยมพ่อ/ที่บ้านพຽ່ງนี้/ที่บ้านพຽ່ງนี้/อย่างช้าตอนเช้า/คำกับแดงที่เป็นญาติผึ้งแม่/จะมาเยี่ยมพ่อ (หันขวับ) นักเรียน !!!
- นักเรียน (ตกใจ เอามือที่คางลงทันที) ค่ะ คำกับแดงจะมาเยี่ยมพ่อ เข้าใจค่ะ
- ศาสตราจารย์ (หยุด แล้วพูดต่อ) ภาษาไทย จึงเป็นภาษาที่มีท่วงทำนอง (หยุด) หรือเรียกว่าไตรยางค์ 3 หมวด แบ่งเป็น อักษรสูง อักษรกลาง และอักษรต่ำ (พอใจ) ไม่ต่างจากโน้ตดนตรี
- นักเรียน ไม่ต่างจากโน้ตดนตรีค่ะ
- ศาสตราจารย์ ดีมาก ดีมาก อักษรสูงเนี่ย มีทั้งหมด มี 11 ตัว (หยุด มองซ้ายขวา) วิธีจำอย่างง่ายก็คือ ... ถ้าเธอชอบท่องจำละก็ (ยิ้มแปลก ๆ) ผีฝากถุงข้าวสารให้ฉันศึกษาฐานขวด (ยิ้ม)
- นักเรียน ผีฝากถุงข้าวสารให้ฉันศึกษาฐานขวด
- ศาสตราจารย์ ดีมาก อีกทีสิ

- นักเรียน ศีฝักลุงข้าวสารให้ฉันศึกษาฐานवाद
- ศาสตราจารย์ ดี ส่วนอักษรคำคู่ มี 14 ตัว วิธีจำก็คือ พ่อค้าฟันทองซื้อช้างฮ่อ
- นักเรียน พ่อค้าฟันทองซื้อช้างฮ่อ
- ศาสตราจารย์ ดี ดีมาก อีกทีลี
- นักเรียน พ่อค้าฟันทองซื้อช้างฮ่อ
- ศาสตราจารย์ เยี่ยม อักษรคำเดี่ยวมี 10 ตัว วิธีจำก็คือ งูใหญ่นอนอยู่ ณ ริมวัดโมฬีโลก
- นักเรียน งูใหญ่นอนอยู่ ณ ริมวัดโมฬีโลก
- ศาสตราจารย์ เยี่ยมมาก ไหนอีกทีลี
- นักเรียน งูใหญ่นอนอยู่ ณ ริมวัดโมฬีโลก
- ศาสตราจารย์ ดีมาก และอักษรกลาง มี 9 ตัว วิธีจำก็คือ ไกจิกเด็กตายเด็กตายบนปากโอ่ง
- นักเรียน ไกจิกเด็กตาย หือ... (สายหัว) หนูว่ามันน่ากลัวจังเลยคะ (คิดได้) แต่ แต่ ถ้ามันทำให้จำง่ายขึ้นล่ะก็ (หยุด) ดีคะ หนูคิดว่าหนูจำได้คะ
- ศาสตราจารย์ อย่างนั้นหรือ (ยิ้มประหลาด) ดี ถ้าอย่างนั้น ก็จำไปจนวันตายของเธอเลยนะ !!!
- นักเรียน คะ อาจารย์ (เริ่มเอามือมาจับที่คางอีกครั้ง) จำไว้จนวันที่หนูตายเลยคะ อาจารย์....
- ศาสตราจารย์ ดีมาก เพราะหลักการพื้นฐานของทุกภาษาเนี่ย แม้จะเพื่อใช้ในการพูดจาสื่อสาร แต่ก็ปฏิเสธไม่ได้ว่า มันถูกสร้างขึ้นมาจากเสียง หรือ ...
- นักเรียน หน่วยเสียง...
- ศาสตราจารย์ ครูกำลังจะพูดอยู่พอดี (ดู) นี่ย่าอวดดิ้นะ !!! อย่ามาอวดภูมิเนะ !!! เธอควรจะฟังอย่างเดียวก่อน !!!
- นักเรียน ได้เลยคะ อาจารย์ (ก้มหน้า) ขอโทษคะ ฟังก่อนคะ

- ศาสตราจารย์ รู้มั๊ย เราควรจะให้เสียงได้ไต่บินด้วยปีกของมัน (มองนักเรียน) เพื่อที่จะได้ไม่ตกไปอยู่ในหูที่ หนวกและมีคบบอด ดังนั้น เมื่อเธอตัดสินใจที่จะออกเสียง ครูแนะนำอย่างขี้เถียวว่าเธอควร จะ ยึดคอและคางขึ้น ยืนให้มันที่ปลายเท้า คุณนะ แบบนี้ เห็นมั๊ย เห็นมั๊ย ...
- นักเรียน (ลุกขึ้น พยายามทำตาม เก๋ ๆ กัง ๆ) ค่ะ ค่ะ อาจารย์ อาจารย์
- ศาสตราจารย์ เงียบ !!! นั่งลง !!! อย่าซัด ... (ทำให้คู่ต่อ) และเพื่อที่จะออกเสียงให้ดังที่สุดเท่าที่จะทำได้ เธอ ต้องหายใจเข้าให้เต็มปอด แบบนี้ คุณครูนะ (สูดลมหายใจ แล้วพูดเสียงดังกังวาน) เข้าฟาด ผัด ฟัด เข้าฟาด ผัด ฟัด เข้าฟาด ผัด ฟัด !!!
- นักเรียน (งง) อะ ... อะไรนะคะ ??
- ศาสตราจารย์ เงียบ !!! (อธิบายต่อ) ด้วยวิธีนี้ เสียงที่มาจากลมร้อนที่เบาว่าอากาศโดยรอบ ก็ลอยขึ้นไปเรื่อย ๆ อย่างไม่มีความเสี่ยงที่จะตกลงสู่หูที่หนวกและมีคบบอด (มองนักเรียน) แล้วถ้าเธอเปล่งด้วย ความเร็วเพิ่มขึ้นล่ะก็ มันจะเข้าไปพันกันอึรุงคูนังโดยอัตโนมัติ แล้วเกิดเป็นพยางค์ คำ วลี
- นักเรียน เข้าฟาด ? (ทวนคำ ไม่เข้าใจ) เสียง ... จะต้องไม่ตกลงสู่หูที่มีคบบอด
- ศาสตราจารย์ ใช่ !!! ฟังนะ เข้าฟาด ผัด ฟัด เข้าฟาด ผัด ฟัด !!! ขามเขี้ยวว่าเข้า ขามขาว กว่าคำ !!! (ภูมิใจ) นี่คือการจำแนกกลุ่มตามความสำคัญมากน้อย เสียงนั้นถูกร้อยเรียงขึ้นด้วย วิธีที่ไร้ตรรกะ ถึงมันจะไม่สมเหตุผล แต่มันก็ยังสามารถคงตัวลอยอยู่ในอากาศ โดยไร้ ความเสี่ยงที่จะตกลงมา (ยิ้ม) จากระดับการลอยตัวที่ค่อนข้างสูง จะมีเพียงแค่คำที่ความ ความหมายหนักแน่นสำคัญเท่านั้น ที่จะจมดิ่งลง และตกลง จนในที่สุดก็พังยับเยิน (ต่อ ทันที) หม-หมึก-กึ่ง / หุง-อุ่น-ตุ๋น-ต้ม-นึ่ง / หมึกหกและมุ้ง มุ้งเลอะหมึกหมด
- นักเรียน (เอามือกุมปากทันที เจ็บ) โอ้ยยยย !!!
- ศาสตราจารย์ เธอเป็นอะไรนะ ?
- นักเรียน (ตกใจ) หนู หนูปวดฟันค่ะอาจารย์
- ศาสตราจารย์ (ส่ายหน้า) ข่างมันละนะ นี่เราจะไม่หยุด เพราะเรื่องเล็ก ๆ ไร้สาระ แบบนี้หรอกนะ !!! (พูดต่อ) การเรียนรู้ที่จะออกเสียงเนี่ย มันต้องใช้เวลาหลายปี ต้องขอบคุณวิทยาศาสตร์ ที่ทำให้เราทำได้ ภายในเวลาแค่สองสามนาที เพราะฉะนั้น เราจึงสามารถพูดเป็นเสียงและคำ หรืออะไรก็ได้

ตามแต่ใจนึก (ตื่นเต้น) เข้าฟาดผัดผัก เข่นฟาดผักผัด !!! ขามเขี้ยวคว้าเข้า ขามขาคว่าค่า !!!
หมู-หมึก-กุ้ง หุง-อุ๋น-ตุ๋น-ต้ม-นึ่ง !!!

นักเรียน

หนูปวดฟัน

ศาสตราจารย์

ไม่ !!! ไม่ !!! ฟังนะ ... เธอต้องรู้ว่า เราต้องกินเอาอากาศออกจากปอดอย่างไร้ความปราณี
 ก่อน แต่ขณะเดียวกัน ก็ต้องให้มันไหลผ่านเส้นเสียงอย่างนุ่มนวล ค่อย ๆ บัดมันเบา ๆ เหมือน
 พิณหรือใบไม้ได้สายลม ฟังใหม่นะ ทหารถือปืน แบกปืน ไปโบกคิก

นักเรียน

(เจ็บ) อาจารย์คะ

ศาสตราจารย์

พุดิ ทหารถือปืน แบกปืน ไปโบกคิก

นักเรียน

หนูปวดฟัน

ศาสตราจารย์

ฟังสิ ที่ลำคอนี้ เสียงมันเริ่มสั้นไหว กระเสือกกระสน สั้นสะเทือน สั้นสะเทือน สาวแสนสวย
ใส่เสื้อสีแดงสวมสั้นสูงสีส้ม (ตื่นเต้น) เห็นมัย ว่าการสั้นสะเทือนนี้เอง ที่ทำให้ทุกอย่าง
เคลื่อนไหว ลื่นไถ่ เพดานปาก ฟัน ...

นักเรียน

ไข่มะ ไข่ม หนูปวดฟัน

ศาสตราจารย์

(ไปต่อ) กินมันคิดเหงือก กินเผือกคืดฟัน กินทั้งมันกินทั้งเผือก คืดทั้งเหงือกคืดทั้งฟัน

นักเรียน

คะ อาจารย์ หนูปวดฟัน !!!

ศาสตราจารย์

ฟัน !!! ฟัน !!! ฟัน !!! (ตื่นเต้น จนไม่สนใจ) แล้วในที่สุดคำ ก็ไหลผ่านมาทางจมูก ปาก หู รูขุม
 ขน เรียงขบวนกันออกมาตามอวัยวะแห่งการพูดจา (เพื่อ) คลื่นอันสวยงาม ทรงพลัง นั่นคือสิ่ง
 ที่เราเรียกกันว่า “เสียง” ทั้งสูงต่ำไปตามเพลง หรือพุ่งทะยานขึ้นไปสู่ความกราดเกรี้ยวของ ริม
 ฝีปาก ฟัน ปุ่มเหงือก เพดานปาก ทั้งอ่อนโยนนุ่มนวล ทั้งคร่ำครึรุนแรง ระนอง ระยอง ะลา
ยักษ์ใหญ่ ไล่ยักษ์เล็ก ยักษ์เล็ก ไล่ยักษ์ใหญ่ (ส่ง) นักเรียน พุดิ !!!

นักเรียน

ยักษ์ใหญ่ (คิด) มันมียักษ์ที่ชะลาด้วยหรือคะ อาจารย์ ... (ส่ายหน้า มือกุมคาง) หนูปวดฟัน

ศาสตราจารย์

นั่นจึงเป็นเหตุผล ว่าทำไมมันยากที่จะบอกความแตกต่าง ระหว่างภาษาหนึ่งกับอีกภาษาหนึ่ง
 !!! ดังนั้นการออกเสียงอย่างถูกต้องจะช่วยให้เราหลีกเลี่ยงความผิดพลาดในการออกเสียงได้

(ต่อ) การออกเสียงนี้ เท่ากับการพูดภาษาให้ดีเลยเชียวนะ เพราะถ้าออกเสียงแย่งก็ มันจะทำให้เธอเดือร้อนมากเลยทีเดียว พุคสิ !!! ขายกินลำไย น้ำลายขายไหลย้อย

นักเรียน ค่ะ ขายกินลำไย ... (หยุด) แต่ หนูปวดฟันจังเลยคะ อาจารย์ หนูกินไม่ไหวหรอกคะ

ศาสตราจารย์ (ส่ายหน้าเปลี่ยนน้ำเสียงอย่างรวดเร็ว) เรามาเรียนต่อกันเถอะ !!! ก่อนอื่นเราจะมาสำรวจสิ่งๆ เหมือนกัน เราจะได้เข้าใจมากขึ้นว่าอะไรทำให้ภาษาเหล่านี้แตกต่างกัน รู้มั๊ย ความแตกต่างนี้ แทบจะจับสังเกตไม่ได้เลย ถ้าไม่มีประสบการณ์มากพอ ดังนั้น ทุกคำ ในทุกภาษา ...

นักเรียน ทุกภาษาเลยหรือคะ?... หนูปวดฟันจังเลยคะ

ศาสตราจารย์ ดังนั้น ... ทุกคำ ทุกภาษามักจะเหมือนกัน ทุกคำลงท้ายประโยค ทุกคำเติมหน้า ทุกคำเติมท้าย ทุกกราคำ ...

นักเรียน รากคำนี้ นำมาขกกำลังสอง ได้มั๊ยคะ?

ศาสตราจารย์ (รำคาญ) จะกำลังสอง กำลังสาม ก็เรื่องของเธอสิ !!!

นักเรียน หนูปวดฟัน !!! หนูปวดฟัน !!! หนูปวดฟัน !!!

ศาสตราจารย์ ถ้า !!! ถ้า !!! ถ้า !!! ถ้าจะยกตัวอย่างให้เห็นภาพ เราต้องมาต่อกันที่คำควบกล้ำ นักเรียน ฟังนะ (ตั้งท่า) ทรวดทรงทราบทรามทราย ทรดโตรมหมายนกอินทรี มัทรอินทรียมัทรินนทรพิทุตรา เพรา ทรวงไทรทรีพยัทรกวัด โตรมนัศย์จะเชิงเทรา พุดตามสิ !!

นักเรียน (ส่ายหัว เจ็บปวด) ทรวดทรง ทราย เทริด นั่นเป็นภาษาอังกฤษหรือคะ ? (ส่ายหน้า) หนูไม่เข้าใจว่า ทำไม ทอ ทหาร ถึง

ศาสตราจารย์ (ทันที) ทหารถือปืน แบกปืน ไปโบกตึก !!!

นักเรียน (เสียงดัง) โอ๊ย หนูปวดฟัน !!!

ศาสตราจารย์ (ซึ่งนักเรียน) เชนี่มันเป็นความผิดพลาดของภาษา !!! ทอ ทหาร กับ รอ เรือ นะ เป็น คำควบไม่แท้ ที่ออกเสียงเป็น ซอ โซ เช่น โตรม ทรง ทรด ทราย ทราม (หงุดหงิด) เรื่องยุ่งก็คือ มันมีคำที่เขียนเหมือนกัน แต่ออกเสียงต่างกัน แล้วมันก็ทำให้เกิดปัญหาในการสื่อสาร !!!

นักเรียน อาจารย์คะ ได้โปรด !!!

- ศาสตราจารย์ เพราะ ทอ กับ รอ ที่ออกเสียงว่า ซอ นะ มันถูกยืมมาจากภาษาต่างประเทศ เช่น เขมร แล้วก็ บาลีสันสกฤต (โกธ) โทรม ทรง ทรุค ทราบ ทราม !!!
- นักเรียน หนูปวดฟัน !!!
- ศาสตราจารย์ แล้วก็ยังเราก็ออกเสียงควบกล้ำ ทอ กับ รอ ในคำยืมในภาษาต่างประเทศบางคำอีก เช่น ทรัมเป็ต นิทรา จันทร อินทราทิตย์ (คิด หมกมุ่น) ทำไมเราไม่ออกเสียงเป็น ซัมเป็ต นิทซา จันซา อินชะราทิต (เดินวนไปมา) ทำไม !!! ทำไม !!! (หยุด) หนึ่งคำใช้ ทอ รอ แทน ซอ นั้น มี สำคัญควรพิจารณาให้ได้เสียสาว คือนิทราอินทราจันทราดาว อีกคำกล่าวอินทรีมีไม้ไทร
- นักเรียน (ลุกขึ้น เสียงดัง) หนูบอกว่า หนูปวดฟัน !!! หนูปวดฟัน !!! หนูปวดฟัน !!!
- ศาสตราจารย์ (โกรธมาก) ฟัน !!! ฟัน !!! ฟัน !!! เลี้ยวลูกกลอน แมงให้หมดปากมึงเลย !!!!
- (ทุกอย่างหยุด นิ่ง เงียบชั่วขณะ)
- นักเรียน (ตกใจ) อาจารย์ ...
- ศาสตราจารย์ (สงบอารมณ์ อย่างช้า ๆ) ฉันท ... พยายามทำทุกอย่างนี้ ก็เพื่อให้เธอประสบความสำเร็จจนรู้ ไหม (สุดท้ายใจ) ได้โปรดเข้าใจไว้ด้วย ... ฉันทมีแต่ความปรารถนาดีให้ รู้ไว้นะ
- นักเรียน (ค่อย ๆ นั่งลง) ทราบค่ะ อาจารย์
- ศาสตราจารย์ (พูดต่อ) เดินตามผู้ใหญ่ นะ หมาไม่กัดหรอกนะ (หยุด) แล้วที่สำคัญ ฉันทก็อาบน้ำร้อนมาก่อน เธอ
- นักเรียน แต่ตอนนี้ คือ หนูปวด
- ศาสตราจารย์ เอาละ ไม่มีเวลาแล้ว เรา ... ต้อง ... มาเรียนกันต่อ (สุดท้ายใจ) เราต้องยกตัวอย่าง ไซ้ เรา ต้อง ยกตัวอย่างคำว่า “หิว” (ออกคำตั้ง) ยกคำว่า “หิว” สิ !!!
- นักเรียน (ไม่เข้าใจ) หนูจะ “ยก” คำว่า “หิว” ได้ยังไงคะ ?
- ศาสตราจารย์ (เริ่มรำคาญอีกครั้ง) ตามใจเธอเลย ตราบใดที่เธอขมั้นขึ้นมา แต่ไม่ว่าเธอจะทำยังไง อย่าขัด ครูได้มัย !!!

- นักเรียน หนู ... (ลั้งเล) ปวดฟัน
- ศาสตราจารย์ เรามาเรียนกันต่อ ... ครูบอกว่า เรา ต้อง มาเรียนกันต่อ ... ยกคำว่า “หิว” สิ นี้ !!! ยกขึ้นมาหรือยัง ?
- นักเรียน ค่ะ ค่ะ “ยก” คำว่า “หิว” แล้วค่ะ (กุ่มคาง) ฟันหนู ฟันหนู ...
- ศาสตราจารย์ คำว่า “หิว” สืบทอดมาจากภาษาไทยดั้งเดิม ร่วมเชื้อสายกับภาษาลาว ภาษาไทใหญ่ ภาษาจ้วง ภาษาชวี่อี่
- จั้นหรือคะ ? ... หนูปวดฟันมากเลยคะ
- ศาสตราจารย์ หิว เป็นอาการที่ปวดท้องที่มีเหตุอย่างหนึ่ง เช่น คนงานหิวปิ่นโต เข้าไปไว้กินกลางวัน น้องหิว กระเป๋าหนังสือไปโรงเรียน เขาหิว ระวังน้ำเอาน้ำไปรดต้นมะลิที่ปลูกไว้หน้าบ้าน ยายหิว ตะกร้าไปจ่ายตลาด ขณะที่ หิว ปีก หมายถึง อาการที่คนสองคนพุงคนเจ็บหรือคนเมาด้วยกร สอดแขนเข้าไ้รักแร้ทั้งสองข้างแล้วยกเคลื่อนไป แล้วก็มีสำนวนว่า หิวท้อง ที่หมายถึง ทนรอ เพื่อที่จะรับประทานอาหารจนหิวมาก จึงรู้สึกคล้ายกับว่า ท้องถูกแขวนอยู่ หรือถูกหิวอยู่ ไม่มี อาหารมาใส่ให้หนักท้องเลย เช่น ฉันต้องหิวท้องเพื่อรอเธอมาอยู่นานมาก แล้วคำว่า หิว ก็ยัง หมายความว่า พาไปด้วย เช่น หัวหน้าหิว กระจายไปสัมภาษณ์ที่ต่างจังหวัด กลัวตานี ปลายหิว เหี่ยว เหลือหิว เหี่ยว หิว เหี่ยว เหี่ยว ไป หิว เหี่ยว เหี่ยว มา (รู้ตัว) มะ ไม่ใช่ ใช่ สิ นี่ มัน เกิด อะไร ขึ้น ?
- นักเรียน อาจารย์ เอาทุกอย่างมารวมกันหมดคะ (จับแก้ม) หนูว่า หนูปวดฟัน
- ศาสตราจารย์ (รู้สึก) เธอ !!! เธอ !!! นั่นแหละ ที่ทำให้ครูสับสนไปหมด (สับสน) หีบ มาก มาย หลาย หีบ ยก หีบ หนี หีบ มาก มี หนี หีบ หนี หนี หนี หาย
- นักเรียน หนูปวด ...
- ศาสตราจารย์ ฟัน !!! ฟัน !!! ฟัน !!! นี่เธอจะฟังครูมั๊ย ? เธอ เธอ กำลังทำให้ครู โโมโหมากนะ
- นักเรียน และหนูก็ทนไม่ไหวแล้วคะ อาจารย์! หนูปวดฟัน
- ศาสตราจารย์ เธอเนี่ยมันจริง ๆ เลย !!! มีสัมมาคารวะหน่อย ระวังตัวไว้ให้ดีด้วย นี่ เธอจะฟังครูมั๊ย ?
- นักเรียน ค่ะ...ค่ะ หนูจะฟัง ... (ปวดมาก) หนูจะพยายามค่ะ.. พุดต่อเลยคะ...

ศาสตราจารย์ เธอทำให้ครูสับสน แล้วเธอก็ทำให้ครูโมโห ขานต์หมอมมีแก๊ฝแก๊หิด ขานต์หมอซิดแก๊หิดแก๊ฝ ... นี่ เธอรู้ยั่วสิ่งที่เกิดขึ้นนี่คืออะไร ?

นักเรียน (ซักสิหน้า) คืออะไรคะ?

ศาสตราจารย์ คือสิ่งที่อธิบายไม่ได้ แล้วไอ้สิ่งที่อธิบายไม่ได้เนี่ย เธอก็จะสามารถว่ามัน ไว้ได้ หลังจากช่วงเวลาช่วงหนึ่ง หลังจากที่ต้องตรากตรำ ต้องสั่งสมประสบการณ์ยาวนาน ... ขายกินลำไย น้ำลายขยไหลย้อย ไปให้ ขานต์หมอมมีแก๊ฝแก๊หิด ขานต์หมอซิดแก๊หิดแก๊ฝ ช่วยแก้ไข้ทีโดย การทานยา ซามเขียวคว่าเช่า ซามขาวคว่าค่า ห้ามทานอาหารอะไรเลย นอกจากเข้าผาดผัดผัก เย็นผาดผัดผัด ละเลงด้วยหมู หมัก กุ้ง หุง-อุ่น-ตุ๋น-ต้ม-นึ่ง หมักหกละอะมั่ง มั่งละอะหมักหมม อาหารเหล่านี้มีขายที่บ้านทหารถือปืนแบกปูนไปโบกตึก

นักเรียน งั้นหรอคะ ?

ศาสตราจารย์ ไซสิ !!! มันไม่มีกฏตายตัว แต่เธอต้องมีเคล็ดลับเฉพาะตัว และการที่จะมีเคล็ดลับเฉพาะตัวได้ เธอก็ต้องเรียนเรียนแล้วก็เรียนอีก วันไหนอากาศดีดี วันไหนอากาศดีดี กินมันติดเหงือก กินเผือกติดฟัน กินทั้งมันกินทั้งเผือก ติดทั้งเหงือกติดทั้งฟัน จน ยักษ์ใหญ่วิ่งไล่ยักษ์เล็กถึงरणณะ ระของยะลา ซามเขียวคว่าเช่า ซามขาวคว่าค่า เย็นแล้ว เลยไปเดินเล่นตาก-ลม เดินตา-กลม ตาก-ลมชมวิว กล้วยตานี ปลายหวิเหี้ยว เหลือหวิเดียว หิวหวิเหี้ยวไป หิวหวิเหี้ยวมา หัวหน้า หัวกรรยาไปสัมมนาที่ต่างจังหวัด

นักเรียน แต่หนูมีฟัน แล้วหนูก็กี่ปวดฟัน !!! หนูปวดฟัน !!! หนูปวดฟัน !!! หนูปวดฟัน !!!

ศาสตราจารย์ อย่าซัด !!! แล้วก็อย่าทำให้ครูโมโหด้วย !!! เพราะถ้าครูควบคุมตัวเองไม่ได้เมื่อไหร่ล่ะก็ (ข่มอารมณ์) ... กลับมาที่ครูพูดเมื่อกี้นะ ไซ้ ไซ้ ถ้าเราสามารถแบ่งแยกความแตกต่างได้อย่างง่ายดาย เราก็จะสามารถแยกจากกันได้อย่างสะดวก ตามแต่ที่เธอจะเรียก ... นี่ครูพูดซ้านะ ตามใจเธอที่จะเรียก เพราะครูเห็นว่าเธอไม่ได้สนใจอีกต่อไปแล้ว ... She sells seashells on the seashore.

นักเรียน หนูปวดฟัน !!! หนูปวดฟัน !!! หนูปวดฟัน !!!

ศาสตราจารย์ ไร้มารยาท!... แต่มันต้องไม่เป็นแบบนี้อีก ไม่ใช่แบบนี้ ไม่ใช่แบบนี้ ไม่ใช่แบบนี้ นครรั้งยังมี เท่าศีแหน / กว้างยาวแสนหนึ่งก็บีสืบยศลา / เมืองห้างกวีรีหับระยับตา / พันหญาคาปุรากรเป็น ฉากบัง / สูงพอดีหีบพอบหีบติด / ทองอังกฤษสลบสี่ด้วยหนิหัง / กำแพงมีรีหายไว้ขอดัง / เจ้าจอมวังพระราโชท้าวโคตวอย !!!

- นักเรียน โอ้ววว พระเจ้า !!! พันหนุ...
- ศาสตราจารย์ เจียบนะ !!! ไม่นั่นครูจะยิงสมองเธอซะ !!!
- นักเรียน ก็ลองดูสิ !!! ไอ้คนดีแต่ปาก !!!
- ศาสตราจารย์ (โวยวาย) อีเต้กรากหญ้า !!! อีห้า !!! อีสัตว์ !!! (โกรธ) มะลิ มะลิ มานี้เตี้ยนี่ (เรียกแม่บ้าน) มะลิ!...มะลิ! ...มะลิ!...มะลิ!... ไอ้! อะ ไรกันเนี่ย! ...มะลิ!(เขาเปิดประตูด้านขวา) มะลิ!...
- (เขาเดินออกไป นักเรียนถูกทิ้งคนเดียวอยู่สองสามนาทีมองจ้องไปข้างหน้าอย่างว่างเปล่าดูโง่งง มีเสียงกราดกรี้วจากข้างนอก)
- ศาสตราจารย์ มะลิ! นี่หมายความว่ายังงัยกัน? ทำไมเธอไม่มาตอนที่ฉันต้องการ? เธอรู้มั้ยว่าเธอต้องมาหาพื้นที่ที่ฉันเรียก!
- (เขากลับเข้ามาโดยมีแม่บ้านเดินตามเข้ามา)
- ศาสตราจารย์ ที่นี่ ฉันเป็นคนออกคำสั่ง เธอเข้าใจมั้ย? (ชี้ไปที่นักเรียน) เด็กคนนี่ไม่เข้าใจอะไรเลย ไม่เลยสักอย่าง!
- แม่บ้าน เลี้ยงเด็ก อย่าไปถือสาหาความอะไรอย่างนั้นเลยคะ คุณผู้ชาย ทิดดูสิคะว่ามันจะนำพาไปสู่อะไร! มันจะพาคุณไปถึงจุดที่ไกลเกินกว่าคุณอยากจะไป คุณจะเลยเถิดไปกันใหญ่ นะคะ คุณก็รู้
- ศาสตราจารย์ เลี้ยวฉันก็จะหยุดได้ทันเวลาเองนะ
- แม่บ้าน คุณก็พูดอย่างนี้มาก่อนทุกครั้ง ฉันละก็อยากจะเห็นคุณทำได้จริง ๆ สักที
- นักเรียน หนูปวดฟัน
- แม่บ้าน ฉันบอกคุณแล้วไซ้! มันเริ่มแล้วเนี่ย! มันคือสัญญาณ!
- ศาสตราจารย์ สัญญาณอะไรกัน! หมายความว่ายังงัย? เธอกำลังพูดถึงอะไร?
- นักเรียน (เสียงอ่อนป้อแป้) ไซ้ คุณกำลังพูดถึงอะไรอยู่คะ? หนูปวดฟัน

- ศาสตราจารย์ มันไม่สำคัญหรอก... ไม่สำคัญอะไรแล้วละ (กับนักเรียน) พูดสิว่า มอ อี
- นักเรียน มี
- ศาสตราจารย์ ดอ ... คุณะ [เขาเลื่อนมิดไปที่หน้านักเรียน]
- นักเรียน ดอ ...
- ศาสตราจารย์ อีกที่...คุณะ
- นักเรียน ไม่! ไม่! ไม่เอาแล้ว! พอแล้ว! หนูพอแล้ว! อีกอย่าง ฟันหนูก็ปวด เท้าหนูก็ปวด หัวหนูก็ปวด...
- ศาสตราจารย์ มิด...คุณะ...มิด...คุณะ...มิด...คุณะ...
- นักเรียน อาจารย์ทำให้หนูปวดหูด้วย เสียงอะไรของอาจารย์เนี่ย! แสบแก้วหูอะไรอย่างนี้!
- ศาสตราจารย์ พูดว่ามีด...มอ ..อี...ดอ...
- นักเรียน ไม่! ไม่! หนูปวดหู หนูปวดไปทั่วตัวแล้ว...
- ศาสตราจารย์ อีกสักพักครูจะตัดหนูน้อย ๆ นั้นซะ แม่ตัวน้อย แล้วเธอจะได้ไม่ต้องปวดอีก...
- นักเรียน โอย! อาจารย์ทำให้หนูปวด อาจารย์นั่นแหละที่ทำให้หนูปวด..
- ศาสตราจารย์ เอาล่ะทีนี้มาเถอะ เร็วเข้า พูดตามครู มี..
- นักเรียน โ้ย หนูต้องทำสินะคะ ... มี ... มิด ... (เห็นได้ชัดว่ากำลังประชด) นี่มันต้องเป็นภาษาไทย-กะได แน่ ๆ
- ศาสตราจารย์ ตามใจเธอเลย ไซ้มันคือภาษาไทย-กะได แต่รีบ ๆ หน่อย ... เราไม่มีเวลามากนัก ... ตอบสิ มันหมายถึงอะไร! เธอโตนจนหมาเลียก้นไม่ถึงแล้วนะ!

(นักเรียนควรเริ่มเหนื่อยและอับจนหนทางขึ้นเรื่อยๆ เริ่มร้องไห้มากขึ้นเรื่อยๆ แล้วงูก็คืบคูล้มคลั่ง)

- นักเรียน อ้า!
- ศาสตราจารย์ พุดอีกทีสิ คุณะ (เหมือนเด็ก) มีดจ้า...มีดจ้า...มีดจ้า...มีดจ้า...
- นักเรียน โอ้ย! หัวหนู!...ปวดหัว... (เขอเดือนมือไปทั่วร่างกายแล้วพุดชื่ออวัยวะนั้น เหมือนกำลังเส้า โลมตัวเองอยู่)...ตาของหนู...
- ศาสตราจารย์ (เหมือนเด็ก) มีดจ้า...มีดจ้า...มีดจ้า...
- (ทั้งคู่ต่างยืนขึ้น เขายังคงกวัดแกว่งมีดล่องหนไปมาอยู่ เกือบจะม้อยู่ข้างๆตัวเอง แล้วหันไปหาเธอรากับกำลังเดินผู้ชายญะไรสักอย่างอยู่ แต่ทั้งหมดนี้ไม่ได้ดูมากล้นจนเกินจริงแล้วท่าทางของศาสตราจารย์ก็ไม่ได้มีเป็นรูปแบบอะไรตายตัว นักเรียนหันหน้าเข้าหาคุณครู ถอยหลังไปทางหน้าต่าง ดูป่วยมาก เชื่องซึมและดูเหมือนถูกสะกดจิต)
- ศาสตราจารย์ พุดอีกทีสิ พุดสิ มีด... มีด... มีด...
- นักเรียน หนูปวดไปทั้งตัวแล้ว...ลำคอ คอ...อ้า...ไหล่หนู...หน้าอกหนู...มีด...
- ศาสตราจารย์ มีด... มีด... มีด...
- นักเรียน สะโพกหนู...มีด...ต้นขา...มี...
- ศาสตราจารย์ พุดให้ชัดสิ...มีด... มีด...
- นักเรียน มีด...คอหนู...
- ศาสตราจารย์ มีด... มีด...
- นักเรียน มีด...ไหล่หนู...แขน หน้าอก สะโพกหนู...มีด... มีด...
- ศาสตราจารย์ ไซ้แล้ว...ตอนนี้เธอพุดได้ดีมาก...
- นักเรียน มีด...หน้าอกหนู...
- ศาสตราจารย์ (น้ำเสียงเปลี่ยน) ระวังหน่อย...อย่าให้รอบหน้าตั้งครุหักละ...มีดทำให้ตายได้นะ...

นักเรียน (เสียงอ่อนล้า) ค่ะ ค่ะ ...มีดทำให้ตายได้หรือคะ?

(ศาสตราจารย์ตรงเข้าไปหานักเรียนด้วยการจ้วงแทงที่ดูเหมือนเป็นการแสดงโชว์อะไรบางอย่าง)

ศาสตราจารย์ อ้า! นั่นแหละ! แบบนั้นเลย

(นักเรียนก็ร้องออกมาแล้วก็ล้มหมะลงมาอยู่ในสภาพน่าอูจาดตาบนเก้าอี้ที่บังเอิญอยู่ด้านขวาใกล้หน้าต่าง ทั้งคู่ออกมา ทั้งฆาตกรและเหยื่อ ในเวลาเดียวกัน หลังจากการจ้วงแทงครั้งแรก นักเรียนล้มลงไปที่เก้าอี้ ขาแยกออกจากกันคร่อมเก้าอี้ ศาสตราจารย์ยังคงอยู่ตรงหน้าเธอ หันหลังให้คนดู หลังจากแทงครั้งแรก เขาก็เอามีดแทงศพนักเรียนเป็นครั้งที่สองโดยยกมือขึ้น แล้วดึงออกจากรูปร่างเขาก็สั้นเต็ม)

ศาสตราจารย์ (หายใจไม่ทัน พูดยาตะกุกตะกัก) นังเด็กโสมม ...มันเส่หาเรื่องเองนะ...ตอนนี้ฉันรู้สึกดีขึ้นละ...อ้า!อ้า! ฉันเหนื่อยเหลือเกิน...หายใจแทบไม่ออกแล้ว..อ้า!...

(เขาหายใจด้วยความยากลำบาก เขาล้มลง โชคดีที่มีเก้าอี้คอยรับไว้อยู่ เขาเช็ดหน้าผาก จิมง่าไม่ได้ศัพท์ เขาเริ่มหายใจเป็นปกติ เขาลุกขึ้นยืน มองไปที่มิดในมือ มองไปที่นักเรียน ราวกับเหมือนเขาเพิ่งตื่น ตกใจอย่างมาก)

ศาสตราจารย์ ฉันทำอะไรลงไปเนี่ย? จะเกิดอะไรกับฉันล่ะทีนี้? ทั้งหมดนี้จะมီးอะไรตามมานะเนี่ย? โอ้ ที่รัก โอ้ ที่รัก! เลวร้ายอะไรอย่างนี้! นักเรียน! ลุกขึ้น นักเรียน! (เขากลับหลังหัน ในมือยังคงถือมีดล่องหนที่ไม่รู้ว่าจะทำจัดที่ยังไง)

ศาสตราจารย์ มาเถอะ นักเรียน ตอนนั้บเรียนจบแล้วนะ...เธอกลับบ้านได้...เธอค่อยจ่ายค่าเรียนครูทีหลังก็ได้..โอ้! เธอตายแล้ว...ตายแล้ว...ด้วยมีดของฉัน...เธอตายแล้ว...มันแย่มาก [เขาเรียกแม่บ้าน] มะลิ! มะลิ! โอ มะลิ มานี่เร็ว! อ้า! อ้า!

(ประตูทางขวามเปิดแง้มมาครั้งนึ่ง มะลิปรากฏตัว)

ศาสตราจารย์ ไม่!...อย่าเข้ามา...ฉันพูดผิด... ฉันไม่ต้องการเธอ มะลิ...ฉันไม่ต้องการเธออีกต่อไป...เข้าไจ้มัย?

[มะลิเข้ามา คูดันจริงจังมาก เธอมองไปที่ศพแล้วไม่พูดอะไร]

ศาสตราจารย์ (เสียงเขาอ่อนลง) ฉันไม่ต้องการเธอจริงๆนะ มะลิ...

- แม่บ้าน: (พูดประชด) โอ้ว คุณก็พอใจกับนักเรียนของคุณมากเลยสินะ?! เธอคงได้ความรู้มากมายเลย จากคุณงั้นสินะคะเนี่ย?
- ศาสตราจารย์ (เอามือซ่อนข้างหลัง) ใช่ เธอเรียนเสร็จแล้ว...แต่...เธอยังอยู่นี่อยู่เลย...เธอไม่ยอมไปไหน...
- แม่บ้าน (ไม่เห็นใจ) อ้อเธอ! เธอคงอยากเรียนกับคุณต่อนั้นแหละค่ะ!
- ศาสตราจารย์ (ตัวสั่นเทา) ไม่ใช่จันนะ...จันไม่ได้ทำ...มะลิ...ไม่...จันสัญญา...นั่นไม่ใช่จัน มะลิ...มะลิ ที่รัก
- แม่บ้าน ถ้างั้นใครเธอ? คนอื่นเธอ? อีจันเธอ? หรือเค้าทำตัวเอง?
- ศาสตราจารย์ จันไม่รู้...อาจจะใช่...เด็กนี่น่าจะทำตัวเอง...คูสิ
- แม่บ้าน ทำตัวเอง? ถึงเค้าจะเป็นเด็ก แต่สมองเค้าก็เป็นผู้ใหญ่มากกว่าคุณซะอีก
- ศาสตราจารย์ อะ ... อาจจะใช่...จันไม่รู้...
- แม่บ้าน นี่มันครั้งที่สี่สิบแล้วนะคะวันนี้! แล้วมันก็เหมือนกันทุกวันเลย! ทุกวัน! คุณไม่อายตัวเองมั่ง เธออายุปุ่นนี้แล้ว!... แต่เดี๋ยวคุณก็จะไปแล้วก็ทำให้ตัวเองป่วยเองนั่นแหละ! เดี่ยวอีก หน่อยก็ไม่มีนักเรียนเหลือสักคน (หยุด) และนั่นก็เป็นเรื่องที่ดีอีกเหมือนกัน
- ศาสตราจารย์ (โกรธขึ้น) มันไม่ใช่ความผิดของจันสักหน่อย! เธอไม่ยอมเรียนรู้อะไรเลย! เธอไม่เชื่อฟัง! เธอ เป็นนักเรียนที่แย่มาก! เธอไม่ได้อยากเรียน!
- แม่บ้าน โทท! คุณผู้ชายก็เคยเป็นนักเรียนมาก่อน เคยคิดมาก่อน แต่ที่ใช่โตมาจนป่านี้อแล้วจะไม่คิดอะไรเลย หัดยอมรับความผิดของตัวเองบ้าง!
- ศาสตราจารย์ (ค่อยเดินเข้าหาแม่บ้านอย่างมีเล่ห์เหลี่ยม ซ่อนมือไว้ด้านหลัง) มันไม่ใช่เรื่องของแก!
- (เขาพยายามเงื้อมมือจะแทงเธออย่างดี แต่เธอคว้าข้อมือเขาไว้แล้วบิด ศาสตราจารย์ปล่อยมือ)
- ศาสตราจารย์ ยกโทษให้ฉันด้วย!
- (แม่บ้านจ้วงแทงศาสตราจารย์สองครั้ง เต็มแรงและเสียงดัง เขาจึงล้มลงที่พื้นเอาหลังลงส่งเสียงกระซิก)

ศาสตราจารย์ พร้อม มะลิ ถิ่นพร้อมแล้ว

(แม่บ้านกับศาสตราจารย์ยกศพนักเรียน คนนิ่งยกไหล่ คนนิ่งยก ขา แล้วเดินไปที่ประตูด้านขวา)

มะลิ ระวังหน่อยนะคะ ถึงเธอจะตายไปแล้ว แต่ก็ระวัง ... อย่าให้เธอเจ็บล่ะคะ

(ศาสตราจารย์พยักหน้า แม่บ้านเดินไปเปิดเพลง แล้วพวกเขา ก็ยกศพ
นักเรียนออกไป เวทีว่างเปล่าอยู่ประมาณครึ่งหนึ่ง แล้วแม่บ้านอีกคนก็เข้ามา มองสภาพห้อง
ก่อนจะลงมือเก็บทำความสะอาด จากนั้นแม่บ้านคนที่เหลือก็ออกมาช่วยกันเก็บกวาด
จนกระทั่งมีเสียงกริ่งดังขึ้นที่ประตูทางด้านซ้าย)

เสียงแม่บ้าน มาแล้วค่า! สักครู่นะคะ!

(เธอเดินเข้ามาเหมือนตอนเริ่มเรื่องแล้วเดิน ไปที่ประตู กริ่งดังขึ้นเป็นครั้งที่สอง)

แม่บ้าน (พูดกับตัวเอง) รีบเหมือนรายอื่นเลยนะ คนนี่นี่! (กับนักเรียน) มาแล้วค่า! อรุณสวัสดิ์ค่ะ คุณ
ผู้หญิง

นักเรียนคนต่อไป สวัสดิ์ค่ะ

แม่บ้าน เป็นนักเรียนใหม่หรือเปล่าคะ?

นักเรียนคนต่อไป ใช่ค่ะ ศาสตราจารย์อยู่รึป่าวคะ?

แม่บ้าน คุณมาเรียนกับท่านหรือคะ?

นักเรียนคนต่อไป ใช่ค่ะ

แม่บ้าน ท่านรอคุณอยู่แล้วล่ะคะ เข้ามาก่อนสิคะ

นักเรียนคนต่อไป ค่ะขอบคุณค่ะ

แม่บ้าน เดี่ยวอีฉัน ไปตามท่านให้ เดี่ยวท่านก็ลงมาแล้วล่ะ!

นักเรียนคนต่อไป ค่ะขอบคุณค่ะ

(แม่บ้านพาให้นักเรียนเข้ามาในบ้าน)

-จบ-





ภาคผนวก

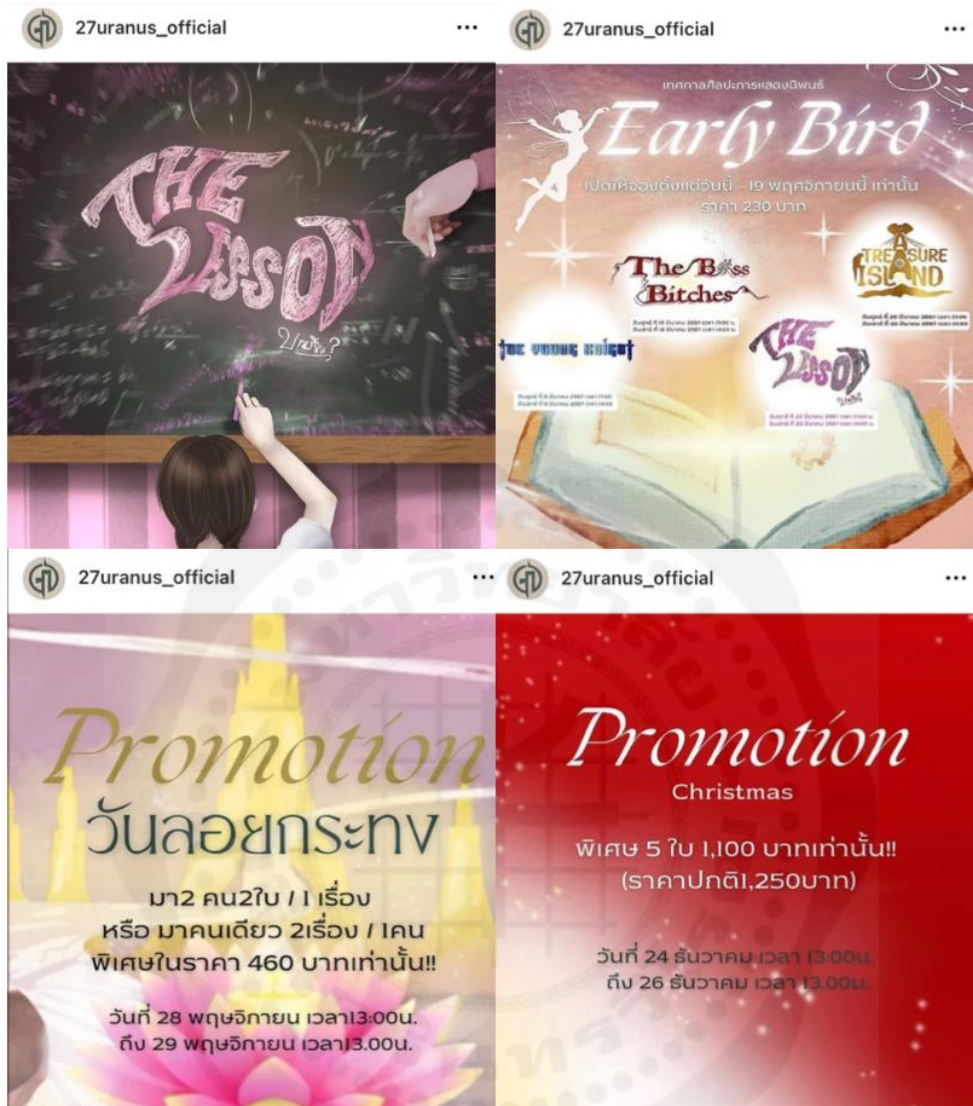
ภาคผนวก ข เอกสารการประชาสัมพันธ์

THE MASON

2/มกราคม?

รอบการแสดง
22 มีนาคม เวลา 17:00 น.
23 มีนาคม เวลา 14:00 น.

หอานุกูลักษณ์ ชั้น 5 คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ





กฎการรับชมละคร

- ส่วนหน้าฉากห้ามมิให้รับรอบ
- ห้ามกินเครื่องดื่มที่เป็นแก้ว
อาหารจานวางโต๊ะละคร
- ห้ามรูปวิดีโอได้ แต่ ห้ามใช้แฟลช
- ปิดเสียง เครื่องมือสื่อสารทุกชนิด

วิธีการเดินทาง

มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์

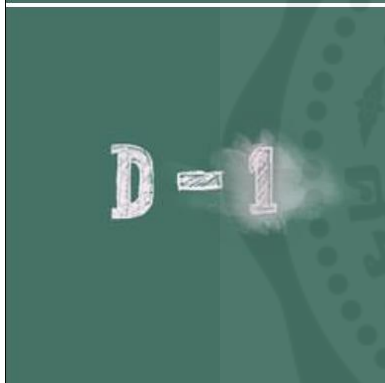
111 ม.ราชภัฏวชิรเวศน์
 111 ม.ราชภัฏวชิรเวศน์
 111 ม.ราชภัฏวชิรเวศน์










การรับบัตร

สามารถรับบัตร และ จองที่นั่งได้ตั้งแต่วันแรกจนถึง
โดย แจ้งชื่อ-นามสกุล ที่จองไว้

ขอความกรุณาให้ผู้ถือบัตรทุกท่านมารับบัตรก่อนการแสดง 1 ชั่วโมง

*** มาก่อน มีสิทธิ์เลือกที่นั่งก่อน ***
ติดต่อ - ส่วนงานจัดเลี้ยง IG : 27 urenus_official



<p>* กิจกรรมพิเศษ สำหรับน้องๆ ที่สมัครเรียน</p> <p>เงื่อนไข 1. สมัครเรียนวิชาพิเศษตั้งแต่ 2 วิชา 2. เรียนจบครบตามเงื่อนไขของสาขาวิชา 3. สมัครเรียน วิชาพิเศษ ก่อนเรียนวิชาสามัญ</p> <p>ลดเนลชั่นเพิ่ม 180 บาท ทุกรอบการฝึก!</p> <p>สมัครเรียนวิชาพิเศษ ก่อนสมัครเรียน วิชาสามัญ ผ่านเว็บไซต์ www.ajacc.ac.th</p>	<p>THE 21st กิจกรรมพิเศษ สำหรับน้องๆ ที่สมัครเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> สมัครเรียนวิชาพิเศษ THE 21st ก่อนสมัครเรียน วิชาสามัญ หรือ สมัครเรียน วิชาสามัญ ก่อนสมัครเรียน วิชาพิเศษ สมัครเรียนวิชาพิเศษ THE 21st ก่อนเรียน วิชาสามัญ สมัครเรียน วิชาสามัญ ก่อนเรียน วิชาพิเศษ <p>จากรอบการฝึก 250 บาท เนลชั่นเพิ่ม 180 บาท</p> <p>สมัครเรียน ก่อนเรียน วิชาสามัญ ผ่านเว็บไซต์ www.ajacc.ac.th</p>	<p>WALK IN</p> <p>สามารถซื้อบัตรได้ที่ หน้าโรงเรียนในราคา 250 บาท</p>
<p>“ศาสตราจารย์” (เนลชั่นเพิ่ม)</p> 	<p>“พี่ชลิ” (จิวชิลิ)</p> 	<p>“ฟ้าเรย์บน” (แบมแบม)</p> 
<p>“ดรีมเกิร์ล costume”</p> 	<p>“แบบแผน Director”</p> 	<p>“คัทฉาก scene”</p> 
	<p>THE 21st</p> 	



* ดิวปกา Chad *

- 1 อู๋ปไหนเอกไหน? (8 สิ่งที่อยู่บนฟ้า)
- 2 อวดผลงานตัวเองหน่อย (9 โทษสิ่งที่ชอบ)
- 3 ศิลปะที่ชอบ (10 สอบทำงานที่โม่ง)
- 4 ทำไมถึงชอบศิลปะ (11 ช่วงที่อินกับอะไร)
- 5 อาชีพในฝัน (12 อยากบอกอะไรบ้าง)
- 6 สิ่งที่ชอบใช้ (คนที่ใช่คือศิลปิน)
- 7 ทำมาถึงเรียนศิลปะ the lesson

* TASK ME *

- 1 สิ่งที่ถูกใจ!!
- 2 ละครเวทีที่ดูล่าสุด
- 3 เป็นแบบที่ชอบใจไว้เรื่อง
- 4 คิดว่าตัวเองเก่งแค่ไหน
- 5 วิชาที่ชอบที่สุด
- 6 บทเรียนที่ได้จากปีที่ผ่านมา
- 7 the lesson
- 8 รูปที่ชอบที่สุด
- 9 ตัวละครที่ชอบสุด
- 10 ชอบเรียนใหม่?
- 11 นิยามความสุข?
- 12 พรที่อยากขอ
- 13 อยากบอกอะไรคะถาม?

* เทวเตอรท์เคปเรียน *

ENGLISH	ไทย-จีน	ลาว	จีน	จีน-ลาว
RESEARCH	0 PUS	THE	ON	GRAC
		BRAIN	DEMAND	อ.สมชาย
ลาว	จีน	KU	ENGLISH	ลาว
อ.จ.จ.	0 PUS	MON	EUROPEAN	EUREKA
			ART	
ลาว	จีน	FR	ลาว	ENG
A LEVEL	ลาว / ไทย	EE	THE PLAN	MEA
		EE	ART	
อ.จ.จ.	HALL	THU	P'Jag	ไทย-จีน
BIG BEAM	STREET	อ.จ.จ.	อ.จ.จ.	อ.จ.จ.
ไทย	ลาว	ENGLISH	NEO	อ.จ.จ.
อ.จ.จ.	ON	DEAN	อ.จ.จ.	MEGA

the lesson



* ไร่รรรรม สดแล้ว *

(ในโรงเรียน)

เรื่องสั้น	เรื่อง	เรื่อง	เรื่อง	เรื่อง
เรื่องสั้น	เรื่อง	เรื่อง	เรื่อง	เรื่อง
เรื่องสั้น	เรื่อง	เรื่อง	เรื่อง	เรื่อง
เรื่องสั้น	เรื่อง	เรื่อง	เรื่อง	เรื่อง
เรื่องสั้น	เรื่อง	เรื่อง	เรื่อง	เรื่อง
เรื่องสั้น	เรื่อง	เรื่อง	เรื่อง	เรื่อง
เรื่องสั้น	เรื่อง	เรื่อง	เรื่อง	เรื่อง
เรื่องสั้น	เรื่อง	เรื่อง	เรื่อง	เรื่อง
เรื่องสั้น	เรื่อง	เรื่อง	เรื่อง	เรื่อง
เรื่องสั้น	เรื่อง	เรื่อง	เรื่อง	เรื่อง

the lesson



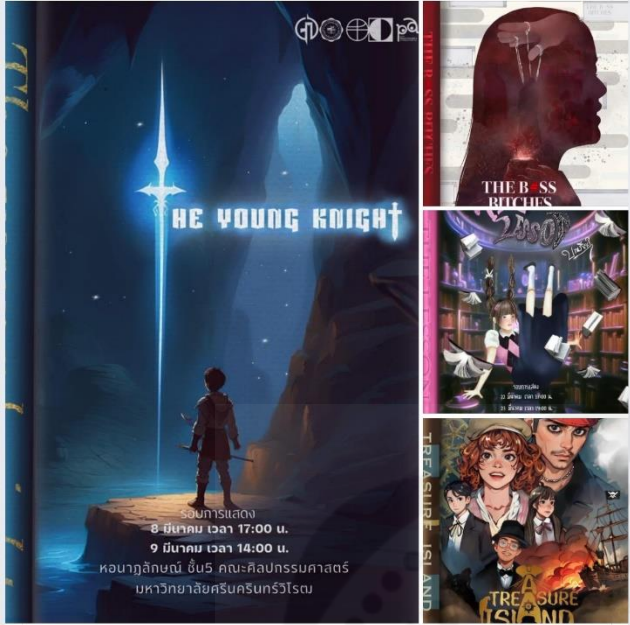
* Absurd *

สิ่งที่ไม่สมเหตุสมผล หรือ ไม่เป็นจริง
 ลายเป็นความไร้เหตุผลอะไร
 ขาดสาระ Absurd หรือ ขาดเหตุผล Absurd
 คือ มีสิ่ง ที่องตจจะสงสัยถึงเรื่อง
 อดจะคิดว่าสิ่งนั้นคืออะไรได้แต่ถั่วๆ ที่ไป
 ไร้จุดหมาย จนตถนการ แต่จะ...



The Audience : คุณผู้ชม (ละครเวที)
Chaluar Benjakan · 18 ม.ค. · 🌐

ขอเชิญชวนชมละครเวทีในเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ประจำปีการศึกษา 2566 ของสาขาการแสดง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปีนี้จะมีทั้งหมด 4 เรื่องด้วยกัน ประกอบไปด้วย... ดูเพิ่มเติม



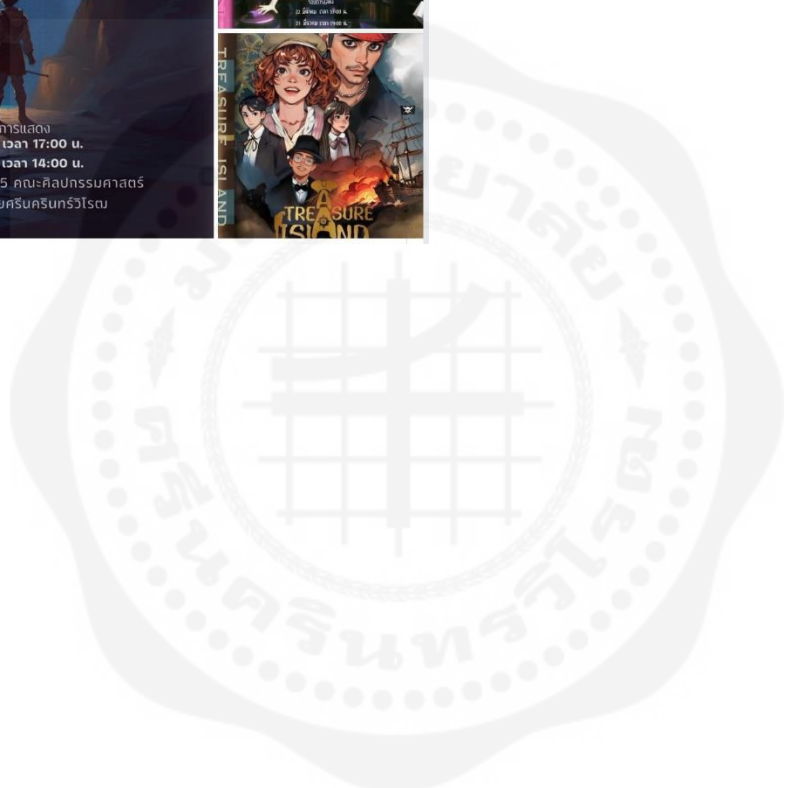
THE YOUNG KNIGHT

รอบการแสดง
8 มีนาคม เวลา 17:00 น.
9 มีนาคม เวลา 14:00 น.
หอนาฏลักษณ์ ชั้น 5 คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

THE B S S BITCHES

THE SLUR ISLAND

TREASURE ISLAND



















ภาคผนวก
ภาคผนวก ง ประมวลภาพวันแสดงจริง

1. ภาพการวอร์มร่างกายและให้กำลังใจก่อนการแสดง







2) ภาพการแสดง























3) ภาพบรรยากาศหลังจบการแสดง



4) ภาพหลังจบการแสดง



5) บทวิจารณ์จากนิสิตชั้นปีที่ 3 รุ่น 28 จันทร ในรายวิชา Performing Art Criticism การวิจารณ์งานศิลปะการแสดง

ไวกอด

ครูบาอาจารย์ที่ท่านประทานความรู้มาให้อบรมจิตใจ ให้รู้สึกชอบชีวิต...

สวัสดิ์ วันนี้อยากจะมารีวิวละครเวทีเรื่อง **THE LESSON** กันจะหน่อย บอกตรงๆละครเรื่องนี้เป็นเรื่องที่ตั้งใจชมมาตลอด จนกระทั่งได้ดู...สมการรอกอยจริงๆ

ละครเวทีที่พูดถึง **ระบบการศึกษา** ในสังคมได้อย่างแยบยล จนคนดูอย่างเราๆ สะใจ และสั่นไปกับทุกๆการกระทำของตัวละครจริงๆ เรื่องราวเริ่มขึ้นในบ้านของ ศาสตราจารย์ ผู้ปราดเปรื่อง ที่เปิดเป็นสถานที่สอนพิเศษ ให้นักเรียนเข้ามาศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมกันอยู่บ่อยๆ พร้อมกับ มะลิ แม่บ้านที่คอยดูแล บิดกวดเช็ดตุลุด้านให้กับเขา และในวันนั้นก็มีการหญิง เข้ามาสมัครเรียนเพิ่มอีกสามคน...ตลอดการการแสดงมันสามารถทำให้เรา สนุก คั่นคั่น และสั่น ตามไปได้ตลอดทั้งเรื่อง ระหว่างนั่งดู มันทำให้นึกย้อนไปถึงวันๆ วันที่เราเคยใส่ชุดนักเรียน คัดผมให้ถูกต้องตามสิ่งที่ครูหรือโรงเรียนบอกว่าคุณ สะพายกระเป๋าที่ปักตราโรงเรียน และที่ประโยชน์คงเคยได้อินผ่านหูกันมาบ้างอย่าง...

“เดินตามผู้ใหญ่หมาไม่กัด” นี่เรื่องจริง?

ละครเรื่องนี้สะท้อนให้เราเห็น **อำนาจนิยมในโรงเรียน** ที่ไม่ว่าใครก็จะต้องเจอมันมาบ้าง ไม่มากก็น้อยในสังคมไทย **โรงเรียน** ที่ไม่ว่าใคร สักครั้งในชีวิตต้องเคยผ่านเข้าไปใช้เวลากับมัน ตั้งแต่ช่วงวัยแรกเริ่มเข้าวัยรุ่น จนวัยที่เริ่มโตเป็นผู้ใหญ่ และในยุคสมัยที่ความรู้ไม่ได้มาจาก **ครู** เพียงเท่านั้น ละครเรื่องนี้เลยทำการแสดงให้เราเห็นว่า **ระบบการศึกษา** หรือ **ครู** บางคน **จะไม่ยอมอดทนอำนาจในมือของตัวเอง** ให้กับความรู้ที่มาจาก คนที่มีสถานะเป็น **นักเรียน** และยังคงพยายาม **อัคเคียด** ในสิ่งที่ตัวเองคิดว่าถูกต้องเข้าไปในหัวของนักเรียน และอีกอย่างตัวละคร มะลิ แม่บ้านทั้ง 5 คนที่เป็นตัวแทนของ **แรงกระเพื่อมจากชนชั้นล่าง** ที่พยายามครั้งแล้วครั้งเล่า ที่จะเลื่อนในสิ่งที่เธอเห็นมาตลอดแต่สุดท้าย ศาสตราจารย์ก็ไม่ยอมฟังจน **พลังมือ** เอาชุดความรู้ ความเชื่อ ความเป็นครู และสิ่งที่ใครก็ไม่ทราบว่าความๆกันมา **ทำร้ายเด็กคนธรรมดาให้ถึงตายได้** แล้วที่ว่า **“เดินตามผู้ใหญ่หมาไม่กัด”** ละครเรื่องนี้ได้พิสูจน์แล้วว่า **ถึงเดินตามผู้ใหญ่หมาจะไม่กัด แต่อำนาจตั้งคำถามกับการเดินตามนั้นเมื่อไหร่ ไม่ใช่หมาหรอกที่จะกัด ฮีโร่ผู้ใหญ่ที่เดินนำมันแหละจะหันมาแวงกัดเราเอง...**

แต่ก็คงไม่ใช่ครูทุกคนในพ.ศ. 2567 นี้ที่จะเป็นแบบที่กล่าวมาทั้งหมด แต่ถ้าบางทีมัน ไม่ได้มาจากครูล่ะ บางคนเป็น **ครู** ที่เข้าใจนักเรียนมาก เพราะเขาที่คอยอยู่ในจุดนี้มาก่อนแต่เขาก็ **ทำอะไรไม่ได้** เพราะ **ระบบการศึกษา** ของประเทศนี้ยังคง **ไม่ยอมให้ใครหน้าไหนมาตั้งคำถามกับมันอยู่เหมือนเดิม** จนบางครั้งคนที่นักเรียนเรียกว่า **ครูดี** บางคนก็ **พลังมือ** เอา **มิด** ที่สร้างจากชุดความเชื่อต่างๆที่ไม่มีใครรู้ว่ามันมาจากไหน **กระชาก** เข้าไปในหัวของนักเรียนอันเป็นที่รักของตัวเองเป็นที่เรียบร้อย

เอาจริงๆ ถ้าเราไม่ลองเดินตามทางของตัวเองบ้าง แล้วเมื่อไหร่จะเจอทางใหม่ๆ ทางนั้นอาจจะไม่มีหมาก็ได้ แต่ถึงมันจะมีแล้วเราจะ โคนกัก หรือบางทีแค่ล้มลุกคลุกคลาน ก็ไปโรงพยาบาลสิ ยุคนี้ไม่การรักษาที่พัฒนาขึ้นแล้วนะ หรือบางทีอาจจะไปเจอคนที่เขย โคนหมากัด มาแล้วก็ได้ ลองไปนั่งคุยกับเขาดูแล้วกันนะ ว่าตอนที่เขาเลือกเดินตามทางของตัวเองระหว่างทาง เจนจอะไรมาบ้าง... หรือถ้าไม่เดินเองสักที สุดท้ายก็เหมือนเดิม เกิดซ้ำ จำใจ

"เดินตามผู้ใหญ่ หมาไม่กัด"

จริงหรือ?

การสร้างความสำเร็จด้วยขนบธรรมเนียมอันดีงามของสังคมไทยกับคำว่า *พระคุณที่ 3* ที่ถูกปฏิบัติสืบทอดกันมาภายใต้ระบบอำนาจนิยมที่มักจะมีผลอยู่ในพื้นที่สำหรับบ่มเพาะและพัฒนาบุคลิกให้มีความรู้และมีศักยภาพ นั่นก็คือ 'โรงเรียน'

"The Lesson" ศิลปะการแสดงนิพนธ์เรื่องล่าสุดจาก รุ่น 27 ยูนิส สาขาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่ว่าด้วยเรื่องของ 'การศึกษา' หลายครั้งที่หัวข้อนี้ถูกหยิบยกขึ้นมาเป็นประเด็นหลักๆ ในสังคมจากการกระทำบางอย่างที่ขัดต่อหลักสิทธิมนุษยชนจากครูที่เคารพ เพราะครูคือผู้ให้ ครูคือผู้มีพระคุณ สิ่งเหล่านี้คือระบบอำนาจนิยมที่เกิดจากชนชั้นสูง-ต่ำ ที่ถูกฝังรากลึกลงไปในระบบของความเป็นครูผู้สอน และยังทำให้ผู้เรียนหรือนักเรียนจำเป็นที่จะต้องอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์ที่ครูถือเป็นผู้กำหนดโดยปริยาย

เนื้อเรื่องเริ่มต้นมาด้วยการให้ผู้ชมเกิดข้อสงสัยถึงการกึ่งร่องรอยที่น่าสนใจของโบว์ผูกผมสีขาวที่ร่วงหล่นลงมา ซึ่งเป็นสิ่งที่แสดงถึงความสูญเสียจากการมีอยู่ของอำนาจนิยมในระบบการศึกษา ในฉากนี้ผู้ชมอาจจะรับรู้ได้ตั้งแต่เริ่มดูแรกๆ หรือตอนจบก็ได้ เป็นการใช้การแทนสัญลักษณ์ที่น่าสนใจ ทำให้เกิดความสะท้อใจกับผู้ชม เพราะเรื่องการศึกษาไม่ใช่เรื่องที่ไกลตัวเลย

ในเรื่องนี้เราได้เห็น *นักเรียน* ที่ดูตั้งใจและตื่นตัวกับการเรียนในครั้งนี้อย่างมาก กับ *ครู* ที่มีความภูมิฐานและสุภาพ ในฉากห้องที่ดูคล้ายกับห้องเรียนและห้องทำงานของครู เป็นการพบกันของสองช่วงวัยที่แน่นอนว่าความคิดและทัศนคติที่ต่างกันโดยสิ้นเชิง การเรียนการสอนกำลังดำเนินไปได้ด้วยดีกับการบวกเลขอย่างง่าย แต่ที่ต้องจบลงด้วยการลบ ที่ไม่ว่าครูจะยกตัวอย่างเท่าไร นักเรียนก็ไม่สามารถเข้าใจหลักการของการลบได้เลย แต่ท้ายที่สุดนักเรียนก็สามารถทำโจทย์เลขจำนวนหลักล้านได้อย่างง่ายดายผ่านเทคนิคการท่องจำ เธอจะเริ่มเห็นความเปลี่ยนแปลงเล็กๆ ของครู ที่ดูฉุนเฉียวมากขึ้น และแสดงออกถึงการต่อต้านต่อ *การท่องจำในวิชาคณิตศาสตร์* ที่ขัดต่อหลักการของเรียนวิชานี้อย่างถูกต้อง จากการออกแบบของแสงไฟที่ปรับเปลี่ยนตามอารมณ์ขึ้น-ลงของครู

การคล้อยตามและการเชื่อฟัง คือสิ่งที่ครูต้องการจากนักเรียนผ่านกระบวนการความคิดที่ว่า เป็นเด็กต้องเชื่อฟังผู้ใหญ่ **'เพราะการเดินตามผู้ใหญ่ หมาจะไม่กัด'** นั่นคือเส้นทางที่ถูกต้องที่สุด แต่หากมีเส้นทางแห่งการตั้งคำถามหรือคำตอบอื่นๆ นั้นแปลว่าผู้มีอำนาจอย่างครู ไม่สามารถควบคุมเอาไว้ได้

การเสียการควบคุมจึงเป็นเหตุให้เกิดอารมณ์โทสะและยกความเป็นครูเข้าข่มผู้เรียนว่า **ครูคือความถูกต้อง**

จริงหรือ?

นิรุกติศาสตร์ วิชาที่ว่าด้วยการกำเนิดและพัฒนาของคำ ในฉากของการเรียนการสอนวิชานี้เกิดความขัดแย้งอย่างรุนแรงระหว่างครูและนักเรียนตามคำเตือนของ *มะลิ* หรือแม่บ้านในเรื่องนี้ว่า 'นิรุกติศาสตร์นำไปสู่อาชญากรรม'

เหตุใดจึงนำไปสู่อาชญากรรมได้?

เพราะการศึกษาไม่เคยทำให้ใครตาย

จริงหรือ?

แต่เรื่องนี้กลับจบลงด้วยอาชญากรรมอย่างแท้จริง เพราะครูได้นำนักเรียนไปสู่ความตายผ่านการเรียนการสอนที่เกิดการกระทำที่แสดงออกถึงการต่อต้านและท้าทายอำนาจเพียงแต่การตั้งคำถามหรือมีความเห็นไม่ตรงกันของนักเรียน ด้วย *'มิดที่มองไม่เห็น'* ที่เปรียบเสมือนกับความเชื่อในระบบอำนาจนิยมว่าครูเป็นผู้มีอำนาจเหนือนักเรียน และการยอมรับความเชื่อที่นั่นจาก

นักเรียนเพราะความเกรงกลัวต่ออำนาจ ก็ทำให้นักเรียนไปสู่ความตาย ที่เหมือนกำลังบอกเป็นนัยๆ ว่า **ระบบอำนาจนิยมที่ยังคงมีอยู่และยากที่จะหายไปจากระบบการศึกษาไทย**

ประภาพร_ปรินเตอร์

The Lesson ละครเวทีของนิสิตนักศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้เล่าถึง ความมีบทบาทการศึกษาไทย ซึ่งภายในเรื่อง จะมีครูกับนักเรียนที่มีกระบวนการทางความคิดที่แตกต่างกัน ซึ่งนั่นเป็นเพราะระยะห่างของ Generation ครูที่มีอำนาจมากกว่านักเรียนมักจะคิดว่าตนถูกเสมอเพราะเกิดก่อนและมีอายุมากกว่า นักเรียนที่เด็กกว่าและเกิดทีหลังก็จะมีแนวคิดอีกแบบนึง แต่นักเรียนที่รู้ว่าตนมีอำนาจน้อยกว่าก็จะคล้อยตามสิ่งที่ครูสอนและยึดเหนี่ยวให้นักเรียนเชื่ออย่างนั้น และตัวละครที่น่าสนใจคือ บรรดาคนใช้ ที่มีอำนาจน้อยที่สุดในสถานทีนั้น “อย่าคิดว่าตัวเองถูกเสมอ ความแค้นไม่ได้การันตีความถูกต้อง” นี่คือประโยคที่คนใช้ได้พูดกับครูเพื่อส่งสัญญาณและเตือนสติครู แต่ครูที่อยู่ในจุดที่สูงกว่าทุกคนในนั้นก็ไม่มีฟัง เพราะตนมีอำนาจสูงสุด ตลอดทั้งเรื่อง เมื่อตัวละครครู จะมีความชาตินิยมและอำนาจนิยมอยู่สูงมาก ซึ่งตัวครูเองพยายามยึดเหนี่ยวความเชื่อของตนเองให้กับนักเรียนตลอดทั้งเรื่อง เมื่อนักเรียนมีคำถามหรือเถียงอะไรกลับไปก็จะโดนตำว่าไม่มารยาทกาลเทศะ มีสิทธิอะไรมาตั้งคำถาม บรรยายากาศภายในห้องเรียนก็ดูอึดอัดเหมือนอยู่ในกรอบของกฎเกณฑ์ตลอดเวลา แม้ในฉากทุกอย่างจะดูเรียบร้อยสะอาดสะอ้านแต่ความสะอาดก็มีความสกปรกแฝงอยู่ ซึ่งตัวละครครูพยายามปกปิดไว้ เหมือนกับระบบการศึกษาที่นำพาและรัฐพยายามปกปิดมาตลอด ในท้ายที่สุดครูก็ได้พาลั้งมือฆาตกรรมนักเรียนที่เป็นลูกศิษย์ตัวเอง ซึ่งโรงเรียนเป็นแหล่งผลิตพลเมืองที่มีคุณภาพของสังคม ไม่ใช่ฆ่าพลเมืองเพื่อสังคม แล้วแบบนี้การศึกษาจึงจำเป็นต่อนักเรียนมั๊ย อนาคตของการศึกษาจะเป็นอย่างไรต่อไป จบเรื่อง คำแรกที่ผ่านเข้ามาในหัวคือ การศึกษาฆ่าคนได้จริงๆ

การศึกษาฆ่าคน คือความเจ็บปวดของเด็กไทยในรั้วโรงเรียน ที่ต้องอยู่ภายใต้กฎระเบียบต่างๆที่กดทับสิทธิของเด็กนักเรียน ซึ่งการละเมิดสิทธิมนุษยชนในสถานศึกษาเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นมานานแล้วและทุกวันนี้ก็ยังมียู่ ซึ่งเป็นเรื่องที่แปลกมาก เพราะในขณะที่โลกของเรากำลังหมุนและเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอด แต่กลับมีสิ่งหนึ่งที่หยุดนิ่งหรือกำลังถอยหลังอยู่ นั่นคือ การศึกษา การศึกษาจะเกิดขึ้นได้ ก็ต้องมีผู้สอนและผู้เรียน หรือก็คือ ครูและลูกศิษย์ ซึ่งความสัมพันธ์ระหว่างครู-ศิษย์ เป็นความสัมพันธ์ที่แฝงไปด้วยกลิ่นอายของระบอบอำนาจนิยม ในประเทศไทยยังคงเป็นวาทกรรมที่ว่าครูเป็นผู้ที่มีความรักและความหวังดีต่อศิษย์ ซึ่งท้ายที่สุดแล้วความหวังดีก็จะถูกยกมาเป็นเกาเข่าบังความผิดของครูครั้งแล้วครั้งเล่า คำว่าครูกลายเป็นคำศักดิ์สิทธิ์ที่ต้องเคารพและยกย่อง เช่น นักเรียนต้องก้มหัวให้ครูทุกครั้ง นักเรียนห้ามถามคำถามหรือเถียงครูอย่างตรงไปตรงมา นักเรียนห้ามใช้ห้องน้ำครู นักเรียนต้องแต่งตัวสุภาพและห้ามแต่งหน้า และแม้กระทั่งการมีวันไหว้ครูทุกปี นักเรียนทุกคนต้องต่อแถวไหว้ครู ไม่ว่าจะยินยอมหรือไม่ก็ตาม

ในลัทธิมาร์กซิสม์ ได้กล่าวถึง การสร้างสังคมที่เท่าเทียมโดยปราศจากความเหลื่อมล้ำของชนชั้น แต่การที่ชนชั้นล่างจะชนะชนชั้นบนได้ต้องโค่นล้มทั้งระบอบ ซึ่งเป็นไปได้แค่ใช้เวลานาน และกว่าที่ชนชั้นบนจะตระหนักถึงปัญหา ชนชั้นล่างก็ตื่นรู้ไปก่อนต่อที่รุ่นแล้ว

ในจินตนาการของคนทั่วไป มองว่าโรงเรียนเป็นแหล่งความรู้ที่มีหน้าที่พัฒนาสมาชิกของสังคมให้ดีขึ้นเพื่ออนาคตของประเทศ แต่ในความเป็นจริง โรงเรียนเป็นสถานที่ที่ลัดทอน จินตนาการ ความเชื่อ และอุดมการณ์ ของเด็ก เป็นพื้นที่ที่รัฐจะแอบปลูกฝังอะไรบางอย่างให้กับคนในสังคม หรือจะให้พูดง่ายๆ โรงเรียนเป็นเครื่องมือบ่มเพาะพลเมืองของรัฐ รัฐต้องการปลูกฝังอำนาจนิยมให้กับพลเมือง โดยใช้โรงเรียนเป็นเครื่องมือ แล้วแบบนี้อนาคตของประเทศจะเป็นอย่างไร คำตอบนั้นง่ายมาก อนาคตของเราจะขึ้นอยู่กับที่เหมือนกับการศึกษา ที่หยุดนิ่งและถอยหลังลง

เหมือนกับในเรื่อง เด็กนักเรียนที่เป็นGenใหม่พยายามตั้งคำถามเพื่อให้ก่อกำเนิดอะไรใหม่ๆให้กับการศึกษา แต่ตัวครูที่เป็นคนGenเก่า กลับเชื่อในสิ่งที่ตัวเองได้เรียนมา เชื่อในสิ่งเดิมๆ ไม่ยอมรับการเปลี่ยนแปลง ซึ่งเด็กนักเรียนไทยต้องอยู่ในวังวนนี้ไม่ต่ำกว่า19ปี จึงเป็นเรื่องปกติที่เราจะติดพฤติกรรมบางอย่างในวัยเด็กมา เช่น ไม่กล้าตอบคำถามครู ไม่กล้าตั้งคำถาม ก้มหัวทุกครั้งที่มีอายุผ่านไปมา นั่นคือพฤติกรรมการเพิกเฉยต่ออำนาจนิยม เพราะทุกคนเคยชินกับสิ่งที่เกิดขึ้น นี้ก็นับว่าเป็นความสำเร็จของรัฐที่สามารถผลิตพลเมืองเรื่อยๆออกมาได้อีกGenแล้ว

The Lesson  21.03.67

“เดินตามหลังผู้ใหญ่ หมาไม่กัด” หลาย ๆ คนคงคุ้นเคยกับประโยคนี้นี้ ไม่ว่าจะได้ยินจากใครหรืออ่านมาจากไหนก็ตาม ซึ่งจริง ๆ แล้วความหมายของมันคือให้เรารับฟังและปฏิบัติตามคนที่อายุมากกว่า มีประสบการณ์มากกว่า หรือเคยอาบน้ำร้อนมาก่อนเรา เพื่อที่เราจะได้หลีกเลี่ยงหรืออยู่ห่างไกลจากปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ แล้วถ้าเดินตามหลังผู้ใหญ่แล้ว แต่หมากัดเราล่ะ? ในสังคมเรามีความหลากหลายและผู้คนแตกต่างกัน เรื่อง The Lesson แสดงให้เห็นถึงการศึกษาศึกษาในประเทศไทยที่เป็นผลลัพธ์ของอำนาจนิยม

คนชั้นล่าง ไม่ว่าจะทางฐานะการเงินหรือหน้าที่การงาน มักจะตื่นรู้และเท่าทันกับกระบวนการอำนาจนิยมเพราะผลกระทบที่พวกเขาได้รับ พวกเขาจึงพยายามที่จะเคลื่อนไหวเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ในขณะที่คนชั้นบนเองก็ต้องรักษาสถานะของพวกเขาเอาไว้ให้มั่นคงเช่นกัน การเคลื่อนไหวนั้นจึงไม่มีผล ในเรื่อง The Lesson ได้บอกว่าอาจารย์ (ผู้ซึ่งเป็นคนชั้นบน) เชื่อว่านิรุกติศาสตร์เป็นเหมือนต้นกำเนิดของการเป็นคนไทย เพราะมันคือที่มาของภาษา และเขาก็พยายามยึดเบียดสิ่งนี้ผ่านการสอนหนังสือของเขา เพื่อที่จะให้นักเรียน (ผู้ซึ่งเป็นคนชั้นล่าง) เห็นด้วยและปฏิบัติตาม เพราะเขาคิดว่ามันคือสิ่งที่ถูกต้อง แต่แท้จริงแล้วฐานะการเงิน หน้าที่การงาน หรือแม้กระทั่งอายุที่มีอายุมากกว่าไม่ได้การันตีความถูกต้องเสมอไป และแม้จะเป็นผู้ใหญ่ก็ต้องยอมรับความผิดของตัวเองบ้าง การที่อาจารย์ใช้อำนาจที่สูงกว่าบังคับนักเรียนอย่างชอบธรรม จะส่งผลให้นักเรียนไม่กล้าที่จะแสดงความคิดเห็น หรือตั้งคำถามกับการสั่งสอนและพฤติกรรมของอาจารย์เอง

ในส่วนของ symbol ในเรื่อง The Lesson นั้นมีเยอะมาก ๆ ไม่ว่าจะเป็น บทละคร เสื้อผ้า มิดที่ไม่ได้มีอยู่จริง รั้วบ้านสีขาวที่ตกลงมาตอนต้นเรื่องและท้ายเรื่อง ข้าวของเครื่องใช้ หนังสือที่วางเรียงอยู่ในชั้น กองหนังสือที่พื้น ห้องของอาจารย์ หรือแม้กระทั่งมะลิ ทั้ง 5 คน เรื่อง The Lesson ทำให้คนดูรู้สึกว่าไม่มีอะไรบางอย่างซ่อนอยู่แต่ยังไม่เฉลย หรืออาจจะตั้งใจปล่อยให้คนดูได้คิดวิเคราะห์และตีความกันเอง เพราะสิ่งที่แฝงทั้งหมดนั้นไม่ได้ตายตัว เราสามารถมองมันเป็นอะไรก็ได้เทียบจากประสบการณ์ชีวิตของเรา หรือเทียบจากสังคมที่เราอยู่ อย่างเช่น มิดที่ไม่ได้มีอยู่จริง ในเรื่องนั้นแทนค่าเรื่องการเชื่อในสิ่งที่จะทำให้คนหนึ่งคนเจ็บปวด และอาจารย์ก็พยายามจะยึดเบียดความเชื่อนี้ให้กับนักเรียน บังคับให้นักเรียนพูดคำว่า “มิด” และเมื่อสุดท้ายนักเรียนพูดมันออกมา เหมือนกับว่าเธอเชื่อในสิ่งที่อาจารย์พูด อาจารย์ก็ผลอแตงนักเรียนจนเสียชีวิต ถ้าหากนักเรียนไม่ได้พูดคำว่า “มิด” หรือเชื่อในสิ่งที่อาจารย์พูด นักเรียนก็คงไม่เสียชีวิต เพราะจริง ๆ แล้วมิดเล่มนั้นมันไม่มีอยู่จริงตั้งแต่แรก ยังสามารถตีความได้ว่า มิดเล่มนั้นคือระบบการศึกษา ทั้งเรื่องเราจะเห็นได้ว่านักเรียนโดนอาจารย์ห้ามและตักเตือนตลอด เพราะเธอชอบแสดงความคิดเห็น แต่ความคิดเห็นของเธอนั้นไม่ตรงใจอาจารย์ จนเริ่มทำให้อาจารย์ไม่พอใจและบอกให้เธอเจ็บ “ครูก็แค่หวังดี อย่างซัดครู เพราะถ้าครูควบคุมตัวเองไม่ได้แล้วล่ะก็...”

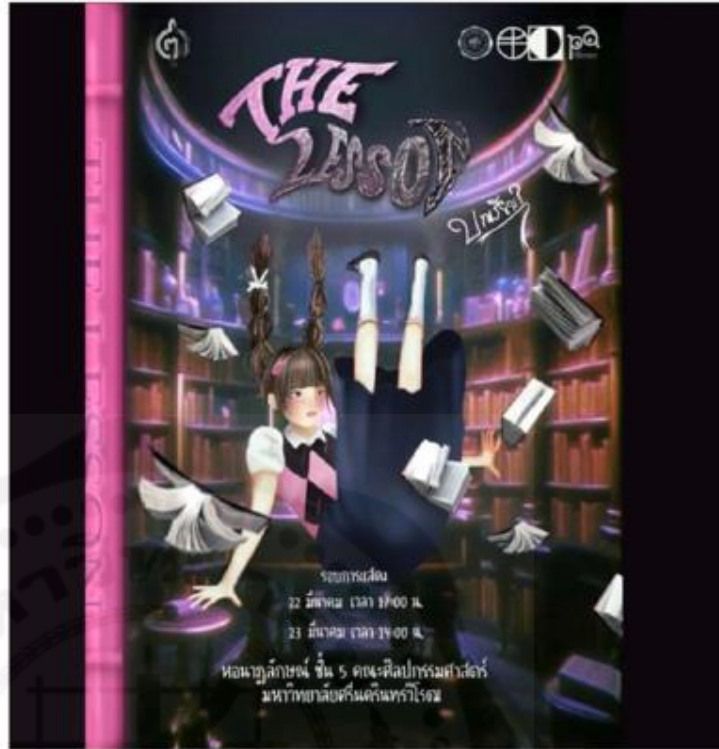
และหนึ่งประโยคที่นักเรียนพูดบ่อยครั้ง “หนูปวดฟันจังเลยคะ” ครั้งแรกที่นักเรียนพูดประโยคนั้นออกมาเธอไม่ได้แสดงสีหน้าที่เจ็บปวด เพราะเธอเพียงใช้มันเป็นข้ออ้างในการออกไปจากที่นี่ แต่เมื่ออาจารย์เริ่มยึดเบียดมากขึ้น เธอก็เห็นสีหน้าที่เจ็บปวดจากเธอจริง ๆ แฉความปวดนี้มันยังลามไปที่ หัว โหล่ สะโพก และร่างกายส่วนอื่น ๆ ของเธออีกด้วย นั่นเป็นเพราะเธอเชื่อว่าเธอเจ็บปวดเธอจึงเจ็บปวด

บนกระดานดำ ฉากตรงกลางของเรื่องจะมีเขียนวันที่ไว้ เป็นวันพฤหัสบดีที่ ๒๓ มีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๗ ซึ่งก็คือวันที่ ผู้กำกับสื่อให้เห็นว่า และทุกวันนี้ก็ยังมีเหตุการณ์แบบนี้อยู่ พฤติกรรมการเพิกเฉยเพราะยังมีสิ่งๆที่เรียกว่าอำนาจนิยม หากเรากลับไปที่ย่อหน้าแรกประโยค ถ้าเดินตามหลังผู้ใหญ่แล้ว แต่หมากัดเราล่ะ? จึงเป็นคำถามที่แปลได้อีกที่ว่า ถ้าเราอยู่ภายใต้อำนาจนิยมทั้งหมดแล้ว แต่เรายังได้รับผลกระทบล่ะ? ในอีกมุม ผลกระทบเหล่านั้นอาจจะไม่ตามมาตั้งแต่แรก ถ้าเรามีคำตอบที่เราเชื่อมั่นในฉบับของเราเอง เพราะเราสามารถมองมันเป็นอะไรก็ได้เทียบจากประสบการณ์ชีวิตของเรา หรือเทียบจากสังคมที่เราอยู่



บอกความคิดเห็นของคุณเกี่ยวกับบทละครเรื่อง
The Lesson ได้ไหมครับ ?

“สวยงามตามท้องเรื่อง” ผมไม่ได้มาพร้อมความคาดหวังแต่ก็ไม่ได้มาแบบไร้ความหวัง ละครเรื่องนี้สะท้อนบทบาทหน้าที่ของคนในระบบการศึกษาอีกทั้งยังคอยเตือนสิ่งที่กำลังเป็นอยู่ในสังคมปัจจุบันและอาจจะเป็นต่อไปเรื่อยๆ ใน “อนาคต” ถ้าเกิดทุกคนยังเพิกเฉยให้กับอำนาจที่ใช้คำว่าบุญคุณมาแทน. ผมได้เห็นเด็กนักเรียนที่ออกมาจากประตูของฉากทางด้านซ้ายของคุณดู เขามาพร้อมกับความสุขใส ความพร้อมที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ เหมือนกับมีความ Fantasy คิดตัวเขาอยู่ หลังจากนั้นผมได้พบกับคุณดูและบ้าน พวกเขามีทั้งหมด 5 คนด้วยกัน จากนั้นก็ถึงตัวหลักของละครเรื่องนี้ก็คือ ศาสตราจารย์ สิ่งที่ผมเห็นในตัวเขาเป็นอย่างแรกคือ คนนี้มัน ไร้ศาสตราจารย์จริงหรือ มีความสงสัยและไม่มั่นใจในตัวเอง แต่ดูเป็นคนดีที่เห็นสิทธิของคนอื่นเท่าเทียมกันมีการถามและขออนุญาตก่อนจะทำอะไรสักอย่างถึงแม้ตัวเองจะอายุ 50 ปีละขออนุญาตจากนักเรียนก็ตาม เนื้อเรื่องดำเนินไปต่อโดยศาสตราจารย์เริ่มถามคำถามเชิงความรู้กับนักเรียนและนักเรียนก็สามารถตอบได้ ศาสตราจารย์ก็ปลื้มใจกับผลลัพธ์ที่ได้เห็น หลังจากการวัดภูมิด้านทานของนักเรียนเสร็จขณะที่ศาสตราจารย์กำลังจะเริ่มสอนวิชาแรก คุณดูและบ้านทั้ง 5 คนก็ได้เข้ามาห้ามไว้แล้วบอกกับศาสตราจารย์ว่าการสอนนักเรียนไม่ควรเริ่มด้วยวิชาคณิตศาสตร์ แต่สุดท้ายศาสตราจารย์เริ่มสอนนักเรียนด้วยวิชาคณิตศาสตร์ คุณดูและบ้านทั้ง 5 คนมี function ในการให้ข้อมูล และสามารถสร้าง Sound ไปในตัวแทนการเปิดจากลำโพง ถึงจะมีคนช่วยให้ข้อมูลแต่ผลลัพธ์ของคำถามที่ได้จากนักเรียนเริ่มมีความผิดพลาดขึ้นเรื่อยๆ ผมได้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของตัวศาสตราจารย์ก่อน เขามีความชัดเจนในสิ่งที่ตัวเองต้องการ พูดด้วยความมั่นใจขึ้น รวดเร็ว กระฉับ กระเฉง แต่มีความกดดัน และไม่อ่อนน้อมเหมือนเดิม ส่วนนักเรียนกลับกันผมได้เห็นถึงความกลัว การพยายามที่จะต่อต้าน จากความสุขใสและ Fantasy ค่อยๆกลับมาเป็นละครที่ real ขึ้นมาในช่วงตอนกลางของละคร ในช่วงนี้เองเป็นช่วงที่ Function ของฉากเริ่มทำงานความผิดพลาดของสิ่งของในห้องเรียนซึ่งองค์ประกอบในห้องก็แทนค่าเกี่ยวกับการศึกษาซึ่งหมายถึงความผิดพลาดของระบบการศึกษาและการต่อต้านของคนที่เราเห็น ข้อผิดพลาดนี้ ผมเริ่มเห็นถึงความต่างของยุคสมัยที่ตัวละครสองตัวนี้เติบโตขึ้นมา สมอ่งที่ต้องการรับข้อมูลเป็นชุดความคิดกับสมอ่งที่สามารถรับและจัดชุดความคิดเองได้ รวมไปถึงการรู้ตัวเองของตัวละครในสิ่งที่กำลังทำอยู่ ความมีอคติของการถ่ายทอดองค์ความรู้ผ่านทฤษฎี เด็กนักเรียนอาจจะรับข้อมูลและจัดระบบความคิด สามารถยอมรับในความผิดพลาดของตัวเองคิดตัวเองได้ กลับกันที่ศาสตราจารย์โดนอำนาจของคำว่า “ครู” บังตาไว้



คิดว่าส่วนไหนของละครที่ชอบที่สุดครับ ?

ความจริงผมชอบแทบทุกส่วนของละครเรื่องนี้เลยไม่ว่าจะเป็น บทละคร นักแสดง การทำฉากและหา Function รวมไปถึง Symbol ในรูปแบบสัญลักษณ์หรือคำพูดที่ซ่อนไว้ในละครเรื่องนี้ แต่ถ้าถามว่าส่วนไหนที่ชอบที่สุดผมก็คงชอบช่วงท้ายของละคร นักเรียนในเรื่อง โดนมีตล่องหนแทงและตายเพราะนักเรียนยอมเชื่อคำของศาสตราจารย์หรือเท่ากับการยอมให้กับระบบอำนาจนิยมของศาสตราจารย์และระบบการศึกษาส่วนศาสตราจารย์ โดนแทงเหมือนกันแต่กลับไม่เป็นอะไรทำให้ระบบการศึกษาไทยที่ขึ้นตรงไต่ระบบการปกครองไทยกำลังปกป้องคนของกระบวนกรมากกว่านักเรียนทำให้เชื่อมโยงกับวันที่เขียนอยู่บนฉาก ถึงมันจะมีเหยื่อของระบบการศึกษาเพิ่มขึ้นอีกเท่าไรทุกคนก็ยังคงต้องยอมให้กับมันและทำเหมือนไม่มีอะไรเกิดขึ้น เหมือนกับวันที่เป็นการยืนยันการผลิตซ้ำอำนาจนิยมในสถาบันการศึกษา แล้วคุณดูและบ้านยังพูดถึงศพอัก 39 ศพ ศาสตราจารย์ได้แต่บอกถึงความผิดของตัวเองว่าเขาสามารถคิดถูกจากสิ่งที่เขาทำได้เลยนะ คุณดูและบ้านตอบกลับมามาว่า “คนแถวนี้เขาริ๊งกันหมดแล้ว” ประโยคนีมันชยอายุ 39 ศพ ที่คิดว่าเยอะแล้วแล้วผมนึกภาพของนักเรียนไทยที่กลายเป็นศพให้ระบบการศึกษาและอำนาจนิยม 39 คน ที่มันยังไม่ถึง 1 ห้องเรียนของโรงเรียนรัฐบาลด้วยซ้ำอย่างสุดท้ายชอบที่เอานักเรียนของบทละครเรื่องก่อนหน้ามาใส่เป็น Comedy ให้อายากให้คนดูชอบอินได้รับถึงความ

คิดว่าอนาคตของระบบการศึกษาไทยจะเป็นยังไงต่อไปหลังจากนี้ครับ

ถ้ายังมีกฎระเบียบแบบเดิมการบังคับให้ท่องจำและไม่เปิดโอกาสให้คิดต่าง การทดลองทำ โดยที่ไม่ได้เรียนรู้อะไรเลยและดำเนินในสังคมรวมถึงตัวนักเรียนยังเพิกเฉยให้ความมีอคติของระบบการศึกษาคือไปอนาคตของระบบการศึกษาไทยก็ยังคงจะเป็นแบบเดิม อนาคตสำหรับผมเป็นสิ่งที่ไม่แน่นอนและสามารถเปลี่ยนแปลงได้เสมอ ไม่มีที่ที่จะกล่าวอะไรใหม่ๆสำหรับอนาคต แค่อายากให้ทุกคนในสังคมได้เปิดรับสิ่งใหม่ๆพร้อมคิดต่างและยอมรับความคิดของกันและกัน อนาคตถึงจะฟังดูไกลแต่แต่ละก้าวของการพัฒนาที่ต้องใช้เวลาเช่นกัน



