



โครงการการผลิตและสร้างสรรค์ละครเวที
เรื่อง เรื่องเล่าจากปีศาจ

นางสาวจิราพร	วสุวิมลกุล
นางสาวชนัญญา	จุฑาวรพงศ์
นางสาวณัฐนิชา	ชื้อตรง
นางสาวณิชากร	นิพพะยะ
นางสาวภัทรานิษฐ์	เวชชาชีวะ
นางสาวรศญา	โอศถานนท์
นางสาวลีลาวดี	ประสิทธิ์ชัย
นางสาววิศัลย์ศยา	ซารีเนน
นางสาวศิริภัสสร	สามงามมี
นางสาวอภิอรทัย	เรื่องพรวิสุทธิ
นายชนกร	ศิริปัทมาธร
นายวิศรุต	จรัสกุล
นายศรัณย์	อุปรามาณะ
นายอณากร	สีด้า

สาขาศิลปการแสดง

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



โครงการการผลิตและสร้างสรรค์ละครเวที
เรื่อง เรื่องเล่าจากปิศาจ

นางสาวจิราพร	วสุวิมลกุล
นางสาวชนัญญา	จุฑาวรพงศ์
นางสาวณัฐนิชา	ชื้อตรง
นางสาวณิชากร	นิพนพะ
นางสาวภัทรานิษฐ์	เวชชาชีวะ
นางสาวรศญา	โอศถานนท์
นางสาวลีลาวดี	ประสิทธิ์ชัย
นางสาววิศัลย์ศยา	ซารีเนน
นางสาวศิริภัสสร	สามงามมี
นางสาวอภิอรทัย	เรืองพรวิสุทธิ
นายชนกร	ศิริปัทมาธร
นายวิศรุต	จรัสกุล
นายศรัณย์	อุปรามาณะ
นายอณากร	สีดำ

สาขาศิลปะการแสดง

สาขาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ศิลปะการแสดงนิพนธ์
โครงการการผลิตและสร้างสรรค์ละครเวที
เรื่อง เรื่องเล่าจากปีศาจ

ของ

1. นางสาวจิราพร	วสุวัฏฏกุล	รหัสประจำตัว 60110010425
2. นางสาวชนัญญา	จุฑาวรพงศ์	รหัสประจำตัว 60110010062
3. นางสาวณัฐนิชา	ชื่อตรง	รหัสประจำตัว 60110010065
4. นางสาวณิชากร	นิพพะยะ	รหัสประจำตัว 60110010067
5. นางสาวภัทรานิษฐ์	เวชชาชีวะ	รหัสประจำตัว 60110010075
6. นางสาวรศญา	โอศถานนท์	รหัสประจำตัว 60110010186
7. นางสาวลีลาวดี	ประสิทธิ์ชัย	รหัสประจำตัว 60110010077
8. นางสาววิศัลย์ศยา	ซารีเนน	รหัสประจำตัว 60110010189
9. นางสาวศิริภัสสร	สามงามมี	รหัสประจำตัว 60110010192
10. นางสาวอภิอรทัย	เรืองพรวิสุทธิ	รหัสประจำตัว 60110010086
11. นายธนกร	ศิริปัทมาธร	รหัสประจำตัว 60110010179
12. นายวิศรุต	จรัสกุล	รหัสประจำตัว 60110010188
13. นายศรัณย์	อุปรามาณะ	รหัสประจำตัว 60110010191
14. นายอณากร	สีด้า	รหัสประจำตัว 60110010195

ศิลปะการแสดงนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต
สาขาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

.....
(อาจารย์ ดร.สทาศัย พงษ์หิรัญ)
หัวหน้าสาขาวิชาศิลปะการแสดง

.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พันธ์ชนะ สุนทรพิพิธ)
อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ

.....
(อาจารย์ ดร.เศรษฐ์สิริ นรินทร์)
อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ



สารบัญ

หน้า

บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ภูมิหลัง	1
1.2 วัตถุประสงค์	2
1.3 ขอบเขตของการศึกษา	3
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
บทที่ 2 ข้อมูลสัมพัทธ์	
2.1 ละครเวที	5
2.1.1 ความหมายของละครเวที	5
2.1.2 ความสำคัญของละครเวที	5
2.1.3 ประเภทของละครเวที	6
2.1.3.1 ละครสร้างสรรค์ (Creative Theater)	6
2.1.3.2 ละครที่เน้นกระบวนการกลุ่ม (Devising Theater)	6
2.2 การผลิตละครและสร้างสรรค์ละครเวที	7
2.2.1 ข้อมูลสัมพัทธ์ด้านการกำกับการแสดง	7
2.2.1.1 ความหมายของการกำกับการแสดง	7
2.2.1.2 ข้อมูลสัมพัทธ์เกี่ยวกับผู้กำกับการแสดง	7
2.2.1.2.1 ความหมายของผู้กำกับการแสดง	7
2.2.1.2.2 บทบาทและหน้าที่ของผู้กำกับการแสดง	8
2.2.1.2.3 การวิเคราะห์และตีความของบทละคร	9
2.2.1.2.4 คุณสมบัติที่ควรมีของผู้กำกับการแสดง	10
2.2.2 ข้อมูลสัมพัทธ์ด้านการแสดง	11
2.2.2.1 ความหมายของการแสดงและนักแสดง	11
2.2.2.2 หน้าที่ของนักแสดง	11
2.2.2.3 คุณสมบัติของนักแสดง	13
2.2.2.4 เครื่องมือของนักแสดง	15
2.2.2.4.1 ทักษะทางด้านร่างกาย (Body)	15

สารบัญ (ต่อ)

2.2.2.4.2	เสียง (Voice)	15
2.2.2.4.3	ความรู้สึก (Mind)	15
2.2.2.5	การเข้าถึงบทบาทของนักแสดง	16
2.2.2.5.1	ลักษณะทางกายภาพของตัวละคร	17
2.2.2.5.2	สถานภาพทางสังคมของตัวละคร (Sociology)	17
2.2.2.5.3	สถานภาพทางจิตวิทยาของตัวละคร (Psychology)	18
2.2.2.6	ทฤษฎีในการแสดง	19
2.2.3	ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากเพื่อการแสดง	21
2.2.3.1	ความหมายของฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก	21
2.2.3.2	หน้าที่และบทบาทของฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก	22
2.2.3.3	องค์ประกอบของงานออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก	23
2.2.3.4	นักออกแบบฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก	25
2.2.3.5	องค์ประกอบของการออกแบบฉาก	26
2.2.3.6	ข้อมูลสัมพันธ์ของแนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบฉาก	
และอุปกรณ์ประกอบฉาก		28
2.2.3.6.1	แนวคิดที่ใช้ในการออกแบบฉากและ	
อุปกรณ์ประกอบฉาก		28
2.2.4	ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง	31
2.2.4.1	ความหมายของเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง	
(Costume Design)		31
2.2.4.2	นักออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง	35
2.2.4.3	ข้อมูลสัมพันธ์ของแนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบ	
เครื่องแต่งกาย		37
2.2.5	ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบการแต่งหน้าและทำผมเพื่อการแสดง	52
2.2.5.1	ความหมายของการแต่งหน้าทำผมเพื่อการแสดง	52
2.2.5.2	นักออกแบบการแต่งหน้าและทำผมเพื่อการแสดง	55
2.2.5.3	ข้อมูลสัมพันธ์และแนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบ	
การแต่งหน้าทำผมเพื่อการแสดง		55

สารบัญ (ต่อ)

2.2.5.3.1	ลักษณะของใบหน้าและโครงหน้า	56
2.2.5.3.2	การสร้างแสงและเงาบนใบหน้า	56
2.2.6	ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบแสง และเทคนิคพิเศษ	58
2.2.6.1	ความเป็นมา และหน้าที่ของแสงในละครเวที	58
2.2.6.2	ความหมายและหน้าที่ของนักออกแบบแสง	59
2.2.6.3	ข้อมูลสัมพันธ์ของแนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบแสง	60
2.2.6.3.1	การกำหนดเรียกทิศทางของแหล่งกำเนิดแสง (Light Source Directionality)	60
2.2.6.3.2	ทิศทางของแสงเงาจากการวางตำแหน่งไฟ	62
2.2.6.3.3	ทฤษฎีสีของแสง	63
2.2.6.4	ขั้นตอนการออกแบบแสง	65
2.2.6.4.1	การอ่านบท (Analyzing the script)	65
2.2.6.4.2	การพูดคุยกับผู้กำกับ (Talk to the director)	66
2.2.6.4.3	การพูดคุยกับฝ่ายออกแบบ (Talk to the Creative Team)	66
2.2.6.4.4	การดูซ้อม (Attend Rehearsals)	66
2.3	เรื่องเล่าจากปีศาจ	66
2.3.1	ประวัติผู้แต่งเรื่องเล่าจากปีศาจ	66
2.3.2	ความเป็นมาของบทละครเรื่องเล่าจากปีศาจ	67
2.4	ข้อมูลสัมพันธ์เกี่ยวกับทฤษฎีการยอมรับความตาย	68
2.4.1	แนวคิดและความหมายของกระบวนการ 5 Stages of grief	68
2.4.2	ขั้นตอนของกระบวนการ 5 Stages of grief	69
2.4.2.1	การปฏิเสธไม่ยอมรับกับสิ่งที่เกิดขึ้น (Denial)	69
2.4.2.2	ความโกรธเพื่อระบายความอัดอั้น (Anger)	70
2.4.2.3	การต่อรองเพื่อการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น (Bargaining)	71
2.4.2.4	ความสิ้นหวัง ท้อแท้ (Depression)	71
2.4.2.5	การยอมรับความเป็นจริงของชีวิต (Acceptance)	72

สารบัญ (ต่อ)

บทที่ 3 การพัฒนาสร้างสรรค์ผลงาน

3.1 การพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 30 เปอร์เซ็นต์	74
3.1.1 ผู้กำกับการแสดง	74
3.1.2 นักแสดง	83
3.1.2.1 คอเนอร์ โอ้มัลลีย์	83
3.1.2.2 แม่	87
3.1.2.3 ปีศาจ	90
3.1.2.4 ยาย	93
3.1.2.5 ครูกวาน	97
3.1.2.6 ลิลี่	100
3.1.2.7 แฮร์รี่	104
3.1.3 ผู้ออกแบบฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก	107
3.1.3.1 การศึกษา และสืบค้นภาพรวมของเครื่องแต่งกายในเรื่อง	107
3.1.3.2 ข้อเสนอแนะ และปรับแก้การพัฒนาผลงานภายใต้	
ความคืบหน้า	111
3.1.4 ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย	115
3.1.4.1 การศึกษา และสืบค้นภาพรวมของเครื่องแต่งกายในเรื่อง	
เรื่องเล่าจากปีศาจ	115
3.1.4.2 ข้อเสนอแนะ และปรับแก้การพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า	
30 เปอร์เซ็นต์	126
3.1.5 ผู้ออกแบบการแต่งหน้าและทรงผม	137
3.1.5.1 การศึกษา และสืบค้นภาพรวมของการแต่งหน้าและทำผม	
ในเรื่องเรื่องเล่าจากปีศาจ	137
3.1.5.2 ลักษณะการแต่งหน้าและทำผมตัวละครในเรื่องเล่าจากปีศาจ	138
3.1.5.3 ข้อเสนอแนะ และปรับแก้การพัฒนาผลงานภายใต้ความ	
คืบหน้า 30 เปอร์เซ็นต์	144
3.1.6 ผู้ออกแบบแสง	144
3.1.6.1 การศึกษาและสืบค้นภาพรวมของแสงในเรื่อง	
เรื่องเล่าจากปีศาจ	144

สารบัญ (ต่อ)

3.1.6.2 ข้อเสนอแนะ และปรับแก้การพัฒนาผลงานภายใต้ ความคืบหน้า 30 เปอร์เซ็นต์	148
3.2 การพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 50 เปอร์เซ็นต์	149
3.2.1 ผู้กำกับการแสดง	149
3.2.2 นักแสดง	161
3.2.2.1 คอเนอร์ โอ้มัลลีย์	169
3.2.2.2 แม่	174
3.2.2.3 ปีศาจ	180
3.2.2.4 ยาย	183
3.2.2.5 ครูกวาน	187
3.2.2.6 ลีลี่	190
3.2.2.7 แฮร์รี่	194
3.2.3 ผู้ออกแบบฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก	198
3.2.3.1 การออกแบบฉากภายใต้แนวคิดที่ว่าด้วยการ เกิดขึ้น ตั้งอยู่ ดับไป	198
3.2.3.2 ข้อเสนอแนะ และปรับแก้การพัฒนาผลงานภายใต้ความ คืบหน้า 50 เปอร์เซ็นต์	205
3.2.4 ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย	206
3.2.4.1 การออกแบบเครื่องแต่งกายภายใต้แนวคิดที่ว่าด้วยการเกิดขึ้น ตั้งอยู่ ดับไป โดยการใช้สี เส้น φόρม	206
3.2.4.2 ข้อเสนอแนะ และปรับแก้การพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 50 เปอร์เซ็นต์	214
3.2.5 ผู้ออกแบบการแต่งหน้าและทรงผม	226
3.2.5.1 ลักษณะการแต่งหน้าและทำผมตัวละครในเรื่องทั้งหมด	227
3.2.5.2 ลักษณะการแต่งหน้าและทำผมปีศาจต้นยิว	232
3.2.5.3 ข้อเสนอแนะ และปรับแก้การพัฒนาผลงานภายใต้ ความคืบหน้า 50 เปอร์เซ็นต์	239
3.2.6 ผู้ออกแบบแสง	239

สารบัญ (ต่อ)

3.2.6.1 การออกแบบแสงภายใต้แนวคิดที่ว่าด้วยการ เกิดขึ้น ตั้งอยู่ ดับไปและแรงบันดาลใจจากการโคจรของดวงอาทิตย์	240
3.3 การพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 70 เปอร์เซ็นต์	245
3.3.1 ผู้กำกับการแสดง	245
3.3.2 นักแสดง	253
3.3.2.1 คอเนอร์ โอมัลลีย์	253
3.3.2.2 แม่	256
3.3.2.3 ยาย	259
3.3.2.4 ปีสจ	263
3.3.2.5 ครูกวาน	266
3.3.2.6 ลีลี่	268
3.3.2.7 แฮร์รี่	271
3.3.3 ผู้ออกแบบฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก	275
3.3.3.1 การออกแบบฉาก โดยการสร้างหุ่นจำลองฉาก (White model)	275
3.3.3.2 ข้อเสนอแนะ และปรับแก้การพัฒนาผลงานภายใต้ ความคืบหน้า 70 เปอร์เซ็นต์	284
3.3.4 ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย	307
3.3.4.1 การออกแบบเสื้อผ้า และเครื่องแต่งกาย โดยการวาดภาพร่าง (Sketch Design)	307
3.3.4.2 ปัญหาที่พบ และวิธีการแก้ปัญหาในการจัดหาเสื้อผ้า เครื่องแต่งกายนักแสดง	328
3.3.4.3 ข้อเสนอแนะ และปรับแก้การพัฒนาผลงานภายใต้ ความคืบหน้า 70 เปอร์เซ็นต์	337
3.3.5 ผู้ออกแบบการแต่งหน้าและทรงผม	338
3.3.5.1 การออกแบบการแต่งหน้าและทรงผม โดยการวาดภาพ (Sketch Design)	338
3.3.5.1.1 การออกแบบการแต่งหน้าและทรงผม Sketch Design ตัวละคร	338

สารบัญ (ต่อ)

3.3.5.1.2 การออกแบบการแต่งกาย แต่งหน้าและทรงผม	
Sketch Design ปีศาจ	352
3.3.5.2 ข้อเสนอแนะ และปรับแก้การพัฒนาผลงานภายใต้	
ความคืบหน้า 70 %	358
3.3.6 ผู้ออกแบบแสง	359
3.3.6.1 Pre-Production	359
3.3.6.1.1 ขั้นตอนการเข้าดูข้อมูลและออกแบบแสงในโปรแกรม	359
3.3.6.1.2 ขั้นตอนในการออกแบบแสง	360
3.3.6.2 Production	363
3.3.6.3 Post-Production	371
3.4 การพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 100 เปอร์เซ็นต์	372
3.4.1 ผู้กำกับการแสดง	372
3.4.2 นักแสดง	391
3.4.2.1 คอเนอร์ โอ้มัลลีย์	391
3.4.2.2 แม่	393
3.4.2.3 ยาย	399
3.4.2.4 ปีศาจ	403
3.4.2.5 ครูกวาน	405
3.4.2.6 ลีลี่	408
3.4.2.7 แฮร์รี่	410
3.4.3 ผู้ออกแบบฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก	411
3.4.3.1 การออกแบบฉาก โดยการสร้างหุ่นจำลองฉากแบบลงสี	
(Color model)	411
3.4.4 ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย	432
3.4.4.1 ภาพรวมลายเพนซ์ของชุดในนิทานเรื่องที่ 1	433
3.4.4.2 สรุปลักษณะชุดเครื่องแต่งกายของนักแสดง	434
3.4.5 ผู้ออกแบบการแต่งหน้าและทรงผม	445

สารบัญ (ต่อ)

3.4.5.1	ผลงานการ Design การแต่งหน้าและทรงผมของตัวละคร	446
3.4.5.2	ผลงานการ Design เครื่องแต่งกายของปีศาจ	452
3.4.6	ผู้ออกแบบแสง	466
3.4.6.1	Pre-Production	467
3.4.6.2	Production	471
บทที่ 4 สรุปผลการศึกษา ค้นคว้า และสร้างสรรค์ผลงาน		
4.1	ผู้กำกับการแสดง	490
4.1.1	สรุปชิ้นงานการพัฒนางานภายใต้ความคืบหน้า 100 เปอร์เซ็นต์	490
4.1.2	สรุปกระบวนการและวิธีการทำงานตั้งแต่เริ่มต้น	491
4.2	นักแสดง	493
4.2.1	คอเนอร์	493
4.2.2	แม่	495
4.2.3	ปีศาจ	498
4.2.4	ยาย	499
4.2.5	ครูกวาน	501
4.2.6	ลิลี่	503
4.2.7	แฮร์รี่	505
4.3	ผู้ออกแบบฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก	507
4.3.1	ผู้ออกแบบฉาก	507
4.3.2	ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก	510
4.4	ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย	512
4.4.1	ข้อเสนอแนะ และปรับแก้การพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า จาก 30-100 เปอร์เซ็นต์	512
4.4.2	ประมวผลดำเนินงานออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย	513
4.4.3	ประมวผลผลการทำงานของผู้ออกแบบเสื้อผ้า และเครื่องแต่งกาย	514
4.5	ผู้ออกแบบการแต่งหน้าและทรงผม	517
4.5.1	สรุปผลการศึกษาด้านงานออกแบบการแต่งหน้าและทำผม	517
4.5.2	ประมวผลผลการศึกษาด้านงานออกแบบการแต่งหน้าและทำผม	518

สารบัญ (ต่อ)

4.6	ผู้ออกแบบแสง	519
4.6.1	สรุปผลการศึกษาด้านการออกแบบแสง	520
4.6.1.1	สรุปผลการศึกษาในช่วง 30-100%	520
4.6.1.2	ประมวลผลด้านการออกแบบแสง	521
	บรรณานุกรม	523
	ภาคผนวก ก บทละครเวทีเรื่อง เรื่องเล่าจากปีศาจ	529
	ภาคผนวก ข เอกสารประกอบการประชาสัมพันธ์	591
	ภาคผนวก ค ภาพบรรยากาศการซ้อม 30% 50% 70% และ 100%	595



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ภูมิหลัง

“เราจะรับมือกับความตายได้อย่างไร”

มนุษย์เป็นสิ่งมีชีวิตที่แตกต่างจากสิ่งมีชีวิตอื่นๆ เนื่องจากมนุษย์มีความรู้สึกนึกคิด มีการกระทำที่ซับซ้อน และมีประสบการณ์ต่างๆในชีวิตของตนเอง ไม่ว่าจะเป็นการได้พบเจอกับความรัก การได้พบเจอกับความสัมพันธ์ในรูปแบบต่างๆ รวมไปถึงการสูญเสีย ซึ่งแน่นอนว่าทั้งหมดที่กล่าวมานั้น ล้วนเป็นสิ่งที่มนุษย์ทุกคนหลีกเลี่ยงไม่ได้

ความตายเป็นสัจธรรมของมนุษย์ ทุกคนล้วน เกิด แก่ เจ็บ ตาย แต่น่าแปลกที่มนุษย์โดยทั่วไปกลับไม่อยากจะนึกถึง หรือพูดถึงความตายทั้งของตนเอง และของผู้อื่น นั่นอาจเป็นเพราะความตายเป็นสิ่งที่เร้นลับ สัมพันธ์กับความกลัว และเป็นสิ่งที่อยู่เหนือการควบคุม ลึกลับแล้วเราทุกคนจึงไม่อยากจะเผชิญกับสถานะต่างๆที่จะตามมา ไม่ว่าจะเป็นความทุกข์ทรมาน ความเศร้าจากการสูญเสีย ความกลัว ความสิ้นหวัง ดังนั้นแล้วถ้าวันหนึ่ง เราต้องเผชิญหน้ากับความตาย เราจะวิธีรับมือกับเรื่องราวเหล่านี้ได้อย่างไร ?

“ความตาย เป็นเรื่องใกล้ตัวเปลี่ยนจากความกลัวเป็นการยอมรับ”

(ราตรี เตชอยู่สุขเจริญ, 2562 : ออนไลน์)

จากข้อความดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า เรื่องของความตาย ไม่ใช่เรื่องใกล้ตัวเลย และต่อให้เราฝึกฝน หรือพบเจอความตายบ่อยแค่ไหน ก็ไม่มีใครไม่รู้สึกเสียใจ และเคยชินกับการสูญเสียได้ แต่สิ่งหนึ่งที่เรทุกคนสามารถทำได้ก็คือ เราควรมองเรื่องราวต่างๆ เหล่านี้ให้เป็นเรื่องธรรมดา ค่อยๆเปลี่ยนจากความกลัว เป็นการเตรียมพร้อมที่จะเผชิญหน้า และยอมรับกับสิ่งที่เกิดขึ้น

ละครเวทีเรื่อง เรื่องเล่าจากปีศาจ ได้รับแรงบันดาลใจมาจากวรรณกรรมเรื่อง A Monster Calls หรือ ผู้มาเยือนหลังเที่ยงคืน เขียนโดย Patrick Ness ซึ่งได้แรงบันดาลใจจากแนวคิดของ Siobhan Dowd ที่กำลังเล่าถึงช่วงเวลาของเด็กผู้ชายคนหนึ่งที่กำลังจะสูญเสียบุคคลอันเป็นที่รักไป หนังสือเรื่อง

เรื่องเล่าจากปีศาจ เมื่อถูกปรับมาสู่การเล่าเรื่องในรูปแบบของละครเวที จึงเป็นบทละครที่พูดถึง การจากลา และการยอมรับความจริงผ่านมุมมองของเด็กผู้ชายอายุ 15 ปี คนหนึ่ง ที่สร้างปีศาจขึ้นมาจากจินตนาการเพื่อใช้เป็นวิธีการในการเล่าเรื่องซึ่งกลายเป็นวิธีการเพียงอย่างเดียวที่จะทำให้เด็กผู้ชายคนนี้สามารถผ่านพ้นเรื่องราวต่างๆ ที่ยากลำบากที่สุดในชีวิตของเขาไปได้ นั่นก็คือ การยอมรับความจริงว่าวันหนึ่งเขาจะต้องสูญเสียคนที่รักไป จนท้ายที่สุดเรื่องเล่านั้นสามารถทำให้เรื่องราวความซับซ้อนของความคิด และความรู้สึกของมนุษย์ที่บอกเล่าโดยเด็กผู้ชายคนนี้ ย้อนมาเป็นสิ่งย้ำเตือนเราได้ดีต่อไปว่า ไม่มีใครอยู่กับเราได้ตลอดไป ทุกอย่างบนโลกล้วนเกิดขึ้น ตั้งอยู่ แล้วสุดท้ายก็ดับไป โดยเราทำได้แค่ต้องยอมรับกับสิ่งที่เกิดขึ้นเท่านั้นเอง

คณะผู้จัดทำละครเวทีเรื่องเรื่องเล่าจากปีศาจมีความเชื่อว่าละครเวทีจะเป็นตัวช่วยให้คณะผู้จัดทำรวมถึงผู้ชมสามารถเข้าใจสัจธรรมของโลกมากขึ้น และเกิดการตั้งคำถามกลับมาที่ตัวเองว่า ถ้าหากวันหนึ่งเราจะต้องสูญเสียคนที่รักไป เราจะรับมือกับเรื่องราวเหล่านี้ได้อย่างไร ละครเวทีเรื่อง เรื่องเล่าจากปีศาจจึงมีความเหมาะสมที่คณะผู้จัดทำจะนำมาศึกษาผ่านกระบวนการการผลิตในรูปแบบของศิลปะการแสดงนิพนธ์เพื่อช่วยทำให้คณะผู้จัดทำได้รับประสบการณ์ เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับการผลิตงานละครเวทีเพื่อที่จะนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ และสร้างสรรค์ผลงานในอนาคตต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 ศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการแสดงนิพนธ์เรื่อง เรื่องเล่าจากปีศาจ (เพื่อเทียบกับการตั้งคำถามช่วงก่อนความตาย: เพื่อเตรียมพร้อมรับมือกับการสูญเสีย)

1.2.2 เพื่อเรียนรู้การปฏิบัติงานจริงในการสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่อง เรื่องเล่าจากปีศาจ (เพื่อเทียบกับการตั้งคำถามระหว่างทาง: เพื่อเรียนรู้วิธีการรับมือกับการสูญเสียของมนุษย์)

1.2.3 เพื่อพัฒนาทักษะด้านการกำกับการแสดง การแสดง และการออกแบบเพื่อการแสดง (เพื่อเทียบกับการตั้งคำถามหลังตาย: เพื่อเป็นการเรียนรู้ที่จะยอมรับความเป็นจริง และเติบโต)

1.3 ขอบเขตการศึกษาค้นคว้า

1.3.1 ศึกษากระบวนการและขั้นตอนการกำกับการแสดงละครเวที เรื่อง “เรื่องเล่าจากปีศาจ”

ผู้ศึกษา นายธนกร ศิริปัทมาธร

1.3.2 ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการแสดงละครเวที เรื่อง “เรื่องเล่าจากปีศาจ”

ผู้ศึกษา นายอณากร สีดำ รับบท คอเนอร์
 นายวิศรุต จรัสกุล รับบท ปีศาจ
 นางสาวจิราพร วสุวิมลกุล รับบท แม่
 นางสาวศิริภัสสร สามงามมี รับบท ยาย
 นางสาววิศิษฐ์ศยา ชารีเนน รับบท ครูกวาน
 นายศรัณย์ อุปรามาณะ รับบท แฮร์รี่
 นางสาวรศญา โอศถานนท์ รับบท ลิลี่

1.3.3 ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบฉาก ละครเวทีเรื่อง “เรื่องเล่าจากปีศาจ”

ผู้ศึกษา นางสาวณิชชากร นิพพะยะ

1.3.4 ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก ละครเวทีเรื่อง “เรื่องเล่าจากปีศาจ”

ผู้ศึกษา นางสาวอภิรทัย เรื่องพรวิสุทธิ

1.3.5 ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบแสงและสีมัลติมีเดีย ละครเวทีเรื่อง “เรื่องเล่าจากปีศาจ”

ผู้ศึกษา นางสาวชนัญญา จุฑาวรพงศ์

1.3.6 ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบเครื่องแต่งกาย ละครเวทีเรื่อง “เรื่องเล่าจากปีศาจ”

ผู้ศึกษา	นางสาวลีลาวดี	ประสิทธิ์ชัย
	นางสาวภัทรานิษฐ์	เวชชาชีวะ

1.3.7 ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบการแต่งหน้าและทรงผม ละครเวทีเรื่อง “เรื่องเล่าจากปีศาจ”

ผู้ศึกษา	นางสาวณัฐนิชา	ชื่อตรง
----------	---------------	---------

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.4.1 ได้เรียนรู้กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานละครเวทีเรื่อง เรื่องเล่าจากปีศาจ (เพื่อเทียบกับ การตั้งคำถามช่วงก่อนความตาย: เพื่อเตรียมพร้อมรับมือกับการสูญเสีย)

1.4.2 ได้ลงมือปฏิบัติงานจริงในการสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่อง เรื่องเล่าจากปีศาจ (เพื่อเทียบกับ การตั้งคำถามระหว่างทาง: เพื่อเรียนรู้วิธีการรับมือกับการสูญเสียของมนุษย์)

1.4.3 ได้พัฒนาทักษะทางด้านการกำกับแสดง การแสดง รวมถึงการออกแบบเพื่อการแสดง (เพื่อเทียบกับ การตั้งคำถามหลังตาย: เพื่อเป็นการเรียนรู้ที่จะยอมรับความเป็นจริง และเติบโต)

บทที่ 2

ข้อมูลสัมพันธ

2.1 ละครเวที

2.1.1 ความหมายของละครเวที

ละครเวทีคือศิลปะการแสดงสด ที่มีองค์ประกอบอื่นๆ ในการสร้างสรรค์ละครเวที ไม่ว่าจะเป็น นักแสดง บทละคร ฉาก แสง เสียง เสื้อผ้า เป็นต้น ดังที่ปรากฏในบทความวิชาการว่า

ศาสตร์ทางด้านศิลปะที่มีผลงานทาง ด้านศิลปะแขนงต่างๆ ไปด้วยกันทั้งศิลปะการแสดง การออกแบบ ฉากเวที การออกแบบเครื่องต่างกาย รวมถึงงานด้านวรรณกรรม การเขียน บท ซึ่งเป็นอีกหนึ่งสาขาที่มีความเฉพาะตัว ที่สามารถสะท้อนการทำงานของผู้สร้างสรรค์ และร่วมถึงยุคสมัยสังคม ละคร เป็นศิลปะที่เกี่ยวกับมนุษย์ เพราะตัวละครที่แสดงมีการ วิเคราะห์ความรู้สึกนึกคิดของมนุษย์การเรียนรู้แบบพฤติกรรมของมนุษย์นั่นเอง ซึ่งละครมีความมุ่งหมายที่ตอบสนองความต้องการของมนุษย์ 3 ระดับ คือระดับอารมณ์ ระดับสมอง และระดับจิตใจ (สดใส พันธุ์โกมล, 2538 : มปป. อ้างถึงในบทความวิชาการ กระบวนการ สร้างบทละครเวทีไทยสมัยใหม่, 2560: 391)

จะเห็นได้ว่าละครเวทีคือศิลปะที่รวมศิลปะแขนงอื่นๆเอาไว้ ไปด้วยกัน ดังนั้นแล้วการร่วมมือ ร่วมใจของคณะผู้จัดทำ จึงเป็นสิ่งสำคัญในการทำให้เกิดละครเวทีขึ้นมา

2.1.2 ความสำคัญของของละครเวที

ในสมัยก่อนละครเวทีเกิดขึ้นเพื่ออุชหาเทพเจ้าไดโอนีซุส เทพเจ้าแห่งไวน์และความอุดม สมบูรณ์ ต่อมาความสำคัญได้เริ่มเปลี่ยนแปลงไป ผู้ศึกษาคาดว่าความสำคัญของละครเวทีในปัจจุบัน เน้น ไปที่ธุรกิจและความบันเทิง รวมทั้งความต้องการที่จะส่ง สาร ของผู้จัดทำ ให้ไปถึงยังผู้ชม ผ่านการใช้ ละครเวที เป็นเครื่องมือในการส่งสาร ไม่ว่าจะบริบทแบบไหนก็ตาม เนื่องจากละครเวทีคือการแสดงสด

ดังนั้นผู้ที่รับชมจะมีปฏิกริยาสดๆ และเกิดความรู้ต่างๆในขณะที่ละครเวทีกำลังดำเนินอยู่ ซึ่งความสัมพันธ์ในลักษณะนี้จะไม่ปรากฏในภาพยนตร์หรือซีรีส์ต่างๆ

2.1.3 ประเภทของละครเวที

ละครเวทีสามารถแบ่งได้หลายประเภท เช่น ละครโศกนาฏกรรม (Tragedy) ละครสุขนาฏกรรม (Comedy) ละครจิตนิยาย (Romance) ละครเรีงมย์ (Melodrama) ละครสมัยใหม่ (Modern Drama) ละครร่วมสมัย (Contemporary Drama) เป็นต้น

ในส่วนของนักศึกษาได้เน้นไปที่ ละครสร้างสรรค์ (Creative Theater) และ ละครที่เน้นการใช้กระบวนการกลุ่ม Devising Theater มาทำการศึกษา

2.1.3.1 ละครสร้างสรรค์ (Creative Theater)

ละครเพื่อศึกษาเป็นลักษณะหนึ่งของการแสดงที่ไม่เน้นการ ชักซ้อม (Improvised Drama) ไม่มีลักษณะหรือรูปแบบเฉพาะ (Informal Drama) เป็นกิจกรรมการแสดงที่ส่งเสริม และกระตุ้นให้ผู้แสดงใช้ความคิดและความสามารถของตนโดยเน้นกระบวนการทำงานเพื่อก่อให้เกิดประโยชน์ในด้านการเรียนรู้แก่ผู้แสดง โดยจะต้องใช้ความคิดความสามารถ ความรู้สึก จินตนาการ และประสบการณ์ต่างๆในชีวิต

ละครสร้างสรรค์นั้นอาจใช้ฉากหรือเสื้อผ้าบ้าง หรืออาจไม่จำเป็นต้องใช้สิ่งต่างๆ เหล่านี้เลย ผู้แสดงและผู้กำกับทำงานร่วมกัน อาจใช้เพียงท่าทาง คำพูด เครื่องมือที่นักแสดงมีเป็นหลักก็ได้ ทั้งนี้ละครสร้างสรรค์จึงขึ้นอยู่กับความสนใจ และความสามารถของผู้แสดงเป็นสำคัญ ส่วนผู้นำกลุ่มมีบทบาทหน้าที่ในการให้คำแนะนำเพื่อให้เกิดผลตามวัตถุประสงค์ (ภรณ์ คุรุรัตน์, 2526: 87)

2.1.3.2 ละครที่เน้นกระบวนการกลุ่ม (Devising Theater)

การทำงานที่เน้นใช้กระบวนการกลุ่ม (Devising Theatre) ผ่านการกลั่นกรอง วิเคราะห์วิจารณ์จากข้อมูลที่ผ่านการศึกษา ค้นคว้า ทำการวิจัยแยกย่อย ร่วมกับการแลกเปลี่ยนทัศนคติของคนในกลุ่มที่นำเสนอความคิดเห็นร่วมกัน โดยนำเสนอผ่านผลงานในหลากหลายรูปแบบตามแนว

ทางการสื่อสารผ่านร่างกาย (Body Expression) และใช้การเคลื่อนไหวอย่างมีพลัง (Group Dynamic) ของนักแสดงเพื่อขับเคลื่อนองค์ประกอบอื่นๆ เช่น บท อุปกรณ์, ประกอบฉาก, ฉาก ให้มีชีวิตปรากฏบนเวที ภายใต้ความคิดอันสำคัญคือ มุ่งกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความคิด การตั้งคำถาม ต่อปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นตรงหน้า (นลรวัช มะชัย, 2561 : ออนไลน์)

จะเห็นได้ว่าทั้งละครสร้างสรรค์ (Creative Drama) และ ละครที่เน้นกระบวนการกลุ่ม (Devising Theater) นั้น ส่วนใหญ่จะเน้นไปที่การทำงานกับนักแสดงและทีมงาน เป็นหลัก เพื่อร่วมกันสร้างผลงานขึ้นมา โดยยึดบทละครเป็นโครงในการเล่าเรื่องและมีผู้กำกับเป็นผู้นำกิจกรรม เพื่อให้ได้ตามวัตถุประสงค์ที่ร่วมกันวางไว้ตั้งแต่ต้น

2.2 การผลิตละครและสร้างสรรค์ละครเวที

2.2.1 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการกำกับการแสดง

2.2.1.1 ความหมายของการกำกับการแสดง

ถ่ายทอดเรื่องราวจากบท ละครเรื่องใดเรื่องหนึ่งเพื่อสื่อสาร “แก่นเรื่อง” หรือสาระสำคัญของละครไปยังผู้ชม ผ่าน การจัดแสดงละคร ที่ประกอบด้วยการแสดง ฉาก แสง สี เสียง ฯลฯ ซึ่งการจะถ่ายทอดเรื่องราวให้สื่อสาร “แก่นเรื่อง” ได้นั้น ผู้กำกับการแสดงจำเป็นต้องทำความเข้าใจ วิเคราะห์ สังเคราะห์ และ ตีความตัวบทละครมาเป็นอย่างดี ก่อนจะนำมาสร้างสรรค์ ผูกซ่อมปรับแก้ จนกระทั่งสามารถ ถ่ายทอดออกมาเป็นรูปแบบของการแสดงบนเวทีได้ (Kanya Srisai, 2558: ออนไลน์)

2.2.1.2 ข้อมูลสัมพันธ์เกี่ยวกับผู้กำกับการแสดง

2.2.1.2.1 ความหมายของผู้กำกับการแสดง

สตไฮ พันธุมโกมล กล่าวว่า

ผู้กำกับการแสดง หรือผู้รับผิดชอบสูงสุดฝ่ายศิลปะกล่าวคือผู้ที่รับผิดชอบสูงสุดในสายงานฝ่ายศิลปะเป็นจุดเริ่มต้นและศูนย์รวมที่ให้ เอกภาพ ในการแสดงออกทางศิลปะ นับตั้งแต่ การแสดง การออกแบบ และการนำศิลปะแขนงต่าง ๆ อาทิ การเต้นรำและดนตรี มา

รวมกันเข้าอย่างได้สัดส่วน ทำให้เกิดผลรวม คือ ละครที่มีความสมบูรณ์และมีคุณค่าเหมาะสมที่จะเสนอต่อผู้ชม (สดใส พันธุมโกมล, 2531: หน้า 20)

ซูโรมาน เวศยาภรณ์ กล่าวว่า

ผู้กำกับการแสดง คือ บุคคลที่ทำหน้าที่รับผิดชอบสูงสุด ในการควบคุม กำหนดแผนงาน และวางแนวทาง ในการผลิตละครเรื่องนั้นๆ ให้เป็นไปตามที่ตนเองตีความไว้ (ซูโรมาน เวศยาภรณ์, 2541 : หน้า 37)

จากข้อมูลทั้งสอง ได้ให้ความหมายของคำว่า ผู้กำกับการแสดง ไว้ต่างกัน ผู้ศึกษาคิดว่า ผู้กำกับการแสดง ไม่เพียงแต่เป็นผู้รับผิดชอบในฝ่ายศิลปะ หรือทำหน้าที่ในการควบคุม กำหนดแผนงาน เท่านั้น สิ่งสำคัญอีกหนึ่งอย่างของผู้กำกับการแสดง ควรจะทำคือ การนำเสนอ “สาร” ซึ่งเป็นหัวใจของเรื่อง ให้ออกมาได้อย่างมี คุณภาพและตรงตามกับสิ่งที่ตนเองต้องการจะสื่อสารกับผู้ชมให้ได้มากที่สุดอีกด้วย

2.2.1.2.2 บทบาทและหน้าที่ของผู้กำกับการแสดง

ผู้กำกับแสดงนั้นเป็นบุคคลที่มีความสำคัญในการสร้างสรรค์งานแสดงเพราะถือได้ว่าเป็นผู้ที่มีหน้าที่รับผิดชอบสูงสุดในการแสดงนั่นเอง อีกทั้งยังเป็นศูนย์กลางของการสร้างละคร เป็นบุคคลที่มีอำนาจในการตัดสินใจ และรับผิดชอบในทุกๆ เรื่อง ดังที่ พรหมศักดิ์ สุชี ได้กล่าวถึง หน้าที่สำคัญของผู้กำกับแสดงไว้ว่า

“เมื่อผู้กำกับการแสดง “เลือก” บทละครได้แล้ว ขั้นตอนต่อไปคือ การศึกษาและอ่านบทละคร อย่างลึกซึ้งซึ่งผู้กำกับแสดงจำเป็นต้องเข้าใจถึงความสำคัญของขั้นตอนค้นคว้าก่อน

การกำกับการแสดง ในงานละครเรื่องหนึ่ง ๆ ผู้กำกับแสดงคือผู้ ที่ควรจะ “รู้” เรื่องเกี่ยวกับ ละครเรื่องนั้นอย่างดีที่สุดและดีกว่าใคร ๆ หลังจากที่ได้ ศึกษาและตีความบท แล้วอาจเรียก ขั้นตอน “การลงมือกำกับ” การกำกับการแสดง มิได้ง่ายเพียงแค่การ “บอกวิธีทำ” แต่การกำกับ การแสดงคือ ความพยายามในการ “สื่อสารความคิด” ผู้กำกับแสดงพึง ตระหนักเสมอว่า หน้าที่อันสำคัญยิ่งของตนคือ “สื่อสาร” ใน 3 ระดับด้วยกัน

1) สื่อสารกับนักแสดง การสื่อสารกับ นักแสดงไม่ใช่ การบอก “วิธีทำ” แก่นักแสดง แต่คือความพยายามในการสื่อสารความคิดให้ นักแสดงเข้าใจและถ่ายทอดความเข้าใจนั้นออกมาด้วย การแสดงออกอย่างเป็นตัวของตัวเอง

2) สื่อสารกับผู้ร่วมงาน หมายถึงผู้ร่วมงานทุก ๆ คนที่อยู่ในทีมงานละครนั้น ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ทีมงานผู้ออกแบบฝ่ายต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น ผู้ออกแบบฉาก ผู้ออกแบบแสง หรือผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้กำกับการแสดง ต้องพยายามสื่อสารความคิดให้ผู้ร่วมงานเข้าใจเพื่อให้เกิดการสร้างสรรค์ ผลงานของแต่ละฝ่ายมีเอกภาพโดยรวม

3) สื่อสารกับผู้ชม แม้ผู้กำกับการแสดงจะมีได้เป็นผู้ สื่อสารกับผู้ชมโดยตรงด้วยบทสนทนาก็ตาม แต่ผู้กำกับการแสดงมีเป้าหมายสำคัญที่จะสื่อสาร ความคิดจากละครให้ผู้ชมได้รับรู้ โดยผ่านการแสดงของนักแสดงและการออกแบบของ ผู้ออกแบบ ฝ่ายต่าง ๆ ด้วยเหตุนี้ การสื่อสารทั้ง 3 ระดับ จึงมีความสัมพันธ์ต่อกัน อย่างไม่อาจแยกเป็น เอกเทศได้

กล่าวโดยสรุปว่าผู้กำกับการแสดงจะต้องมี “ความคิด” ที่จะสื่อสารกับผู้ชมผ่านทาง การแสดงของนักแสดงและการออกแบบของผู้ออกแบบ ฝ่ายต่าง ๆ ผู้กำกับการแสดงจึงต้อง “สื่อสาร” กับนักแสดงและผู้ออกแบบฝ่ายต่าง ๆ ก่อนเพื่อให้พวกเขาเหล่านั้นช่วย “ส่งต่อ” ความคิดนั้นไปยังผู้ชมได้อย่างไม่ขาดตกบกพร่อง หากผู้กำกับการแสดงขาดการสื่อสารที่ดีกับ นักแสดงและผู้ออกแบบฝ่ายต่าง ๆ เสียแล้ว ผู้กำกับการแสดง ผู้นั้นเปรียบเสมือนขาด “เครื่องมือ” ที่จะสื่อสารความคิดให้ผู้ชมได้รับรู้และเข้าใจและเมื่อ “นักแสดง” เป็น “เครื่องมือ” ในการ สื่อสารที่สำคัญของผู้กำกับการแสดง การรู้จักใช้เครื่องมืออย่างมีประสิทธิภาพตลอดจน ความสามารถในการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของเครื่องมือจึงเป็นคุณลักษณะที่จำเป็นสำหรับผู้กำกับการแสดง” (พรรณศักดิ์ สุขี, 2541: 3 อ้างถึงในศิลปะการแสดงนิพนธ์โครงการศึกษาศึกษาการผลิตละครเวทีเรื่อง ผู้หญิงกับบางสิ่งที่น่าชวนหัว, 2554: 15)

บทบาทและหน้าที่ของผู้กำกับแสดงนั้น นอกจากจะต้อง สื่อสารกับนักแสดง ทีมงานและผู้ชมแล้วนั้น สิ่งที่สำคัญไม่แพ้กันคือ ความรับผิดชอบ และการตรงต่อเวลา ซึ่งถือเป็นเรื่องที่สำคัญ ในการทำงานอีกด้วย

2.2.1.2.3 การวิเคราะห์และตีความของบทละคร

การวิเคราะห์และการตีความบทละครในฐานะผู้กำกับการแสดงนั้น เป็นหน้าที่ที่สำคัญ เป็นอย่างมาก เนื่องจากผู้ประพันธ์เองก็มี สาร ที่ต้องการสื่อสารในฐานะผู้ประพันธ์

เช่นกัน ฉะนั้นการที่ผู้ศึกษาจะนำบทละครเรื่องนี้มาถ่ายทอดผู้ศึกษาเชื่อว่าการที่เราเป็นผู้กำกับการแสดงนั้น เรา สามารถเลือกประเด็นและตีความบทได้ แต่ยังคงประเด็นของ ผู้ประพันธ์เอาไว้ พร้อมทั้งนำเสนอสารที่ตัวผู้ศึกษาต้องการ จะสื่อให้กับผู้ชมควบคู่กันไปด้วยดังกล่าวที่ว่า

“ผู้กำกับการแสดงต้องมีความรู้ความเข้าใจบทละครเป็นอย่างดีและได้ศึกษา เกี่ยวกับแนวคิดและการแสดง ออกเป็นวรรณกรรมบทละครของผู้ประพันธ์ ตลอดจนชีวประวัติ และภูมิหลังของผู้ประพันธ์ และถ้าเป็นไปได้ กระบวนการที่เขาระพันธ์บทละครว่าเขาได้สร้าง งานชิ้นนั้นจากเหตุผลข้อมูลและพื้นฐานอะไรผู้ประพันธ์ มีจุดมุ่งหมายจะสื่ออะไรในบทละคร หากเป็นบทละครที่ผู้ประพันธ์ล่วงลับไปแล้ว หรือเป็นบทละครต่างประเทศที่เป็นวรรณกรรม เองก็อาจค้นคว้าศึกษาจากบทความวิจารณ์ที่มีผู้เขียนวิจารณ์ทางวรรณคดีหรือการวิจารณ์ ละครเวทีในกรณีที่ผู้ประพันธ์ยังมีชีวิตอยู่ในปัจจุบันและสามารถไปพบปะได้ ก็ควรที่จะไปพบเพื่อสัมภาษณ์หรือ ซักถามข้อสงสัยต่าง ๆ ตลอดจนพูดคุยทัศนคติโลกทัศน์ 13 มุมมองของชีวิต ปรัชญาส่วนตัวและความรู้สึกต่อ บทละครนั้น ๆ” (มัทนี รัตนิน , 2546: 34 อ้างถึงใน ศิลปะการแสดงนิพนธ์โครงการศึกษาการผลิตละครเวทีเรื่อง ขวัญฤทัยโอเลิฟยู, 2560: 13)

ในการวิเคราะห์และตีความบทละครนั้นเป็นสิ่งที่สำคัญอีกหนึ่งสิ่ง เพราะการตีความเป็นสิ่งที่ช่วยให้ผู้กำกับสามารถกำหนด ทิศทางของการกำกับการแสดงหรือกำหนดแนวทางในการทำงาน ของฝ่ายต่าง ๆ ได้

2.2.1.2.4 คุณสมบัติที่ควรมีของผู้กำกับการแสดง

สตีเฟน อาร์เชอร์ (Stephen M. Archer) ได้แสดงความเห็นเกี่ยวกับลักษณะที่ผู้กำกับควรมีดังต่อไปนี้

- 1) เป็นบุคคลที่ปรารถนาแต่ความเป็นเลิศในงานกำกับการแสดง
- 2) เป็นบุคคลที่มีลักษณะเป็นผู้นำ และมีความสามารถในการบริหาร
- 3) เป็นบุคคลที่เข้าใจในธรรมชาติของมนุษย์
- 4) ควรเป็นบุคคลที่มีจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์
- 5) มีทักษะความชำนาญในการกำกับการแสดง
- 6) ผ่านการฝึกอบรมอย่างเป็นทางการมาก่อน

ผู้ศึกษามีความเห็นเห็นว่า ทุกคนก็สามารถเป็นผู้กำกับได้ เพียงแค่ฝึกฝน ตั้งใจ และจริงจังกับชิ้นงานของตนเอง สร้างชิ้นงานด้วยพลังและใจที่อยากทำ มองให้เห็นถึงคุณค่าระหว่างทาง เพื่อนร่วมงาน ทีมงานทุกคน เพราะสุดท้ายแล้วพอผลงานของเราออกสู่สาธารณะก็มักจะมีทั้งคนที่ชอบและไม่ชอบในงานของเราอย่างแน่นอน ขอให้ภูมิใจกับชิ้นงานที่ตัวเองเป็นส่วนสำคัญในการสร้างขึ้นมา

2.2.2 ข้อมูลสัมพันธด้านการแสดง

2.2.2.1 ความหมายของการแสดงและนักแสดง

การแสดง คือการไม่พยายามแสดงอะไร แต่เน้นที่การกระทำ (Acting is Doing) เพราะเมื่อไรก็ตามที่นักแสดงพยายามแสดงอะไรออกมา สิ่งปรากฏมักกลายเป็นความพยายามของนักแสดงที่จะแสดงเสียมากกว่า ความจริงหรือความน่าเชื่อถือของตัวละครที่กระทำบนเวทีกลายเป็น การแสดงมากเกินไป (แปลว่าไม่อยู่บนพื้นฐานของความเป็นจริง) หรือการเสแสร้งแกล้งทำ เรามักได้ยิน คนพูดอยู่บ่อย ๆ ว่า “การแสดงที่ดีที่สุดคือการแสดงที่น้อยที่สุด” ซึ่งหมายถึงว่าการแสดงที่ดีที่สุดคือการแสดงที่ “พอเหมาะพอเจาะ” จนกระทั่งเหมือนไม่ใช่การแสดงจึงมีนักการละครและครูสอนการแสดงหลายคน ให้คำนิยามของการแสดงว่าเป็นการกระทำและให้นักแสดงค้นหาเป้าหมายของตัวละครหรือความต้องการของตัวละคร (objective) เพื่อให้อสนใจที่การกระทำตามความต้องการของตัวละครมากกว่า ความพยายามที่จะแสดงอะไร (นพมาส ศิริกายะ, แปล 2525: 190 อ้างถึงในดังกมล ณ ป้อมเพชร, 2558)

นักแสดง คือ บุคคลที่ปรากฏตัวบนเวทีแสดงบทบาทเป็นตัวละครที่ตนเองได้รับตามเรื่องราวในละคร นับเป็นองค์ประกอบที่สำคัญประการแรกของการจัดแสดงละคร เนื่องจาก การแสดงนั้นคือหัวใจของการจัดแสดงละคร การที่บุคคลหนึ่งปรากฏตัวต่อหน้าผู้ชมโดยสวมบทบาท เป็นตัวละครพูดจา เคลื่อนไหว และแสดงออกถึงความเป็นตัวละครนั้นๆ ได้นี้เองที่มนต์สมมติแห่งละครได้เริ่มต้นขึ้นกล่าวคือ เป็นช่วงเวลาและผู้ชมทุกคนยอมรับได้ว่าการแสดงที่เกิดอยู่ตรงหน้านั้นเป็น เสมือนสิ่งที่เกิดขึ้นจริงๆ และเชื่อว่าบุคคลผู้แสดงอยู่นั้น เป็นตัวละครจริง บทบาทที่นักแสดงแสดงนั้น อาจจะเป็นตัวละครที่มีอยู่จริงในโลกเป็นบุคคลที่ถูกจินตนาการขึ้นหรือแม้แต่เป็นตัวตนของผู้แสดงเองก็ได้ผู้ชมก็ยังคงยอมรับว่าการแสดงตรงหน้านั้นนักแสดงคือตัวละครหาใช่ตัวเองไม่การแสดงนั้นจาก เป็นที่ผู้แสดงจะต้องมีทักษะ

พรสวรรค์ และความสามารถในการแสดงเป็นอย่างดี นักแสดงจะต้อง ผ่านการฝึกฝน การใช้น้ำเสียง และร่างกายของตนในการถ่ายทอดมาเป็นอย่างดี และสามารถควบคุม ทุกส่วนในร่างกายเพื่อการแสดงได้อย่างยืดหยุ่นเหมาะสมและสื่อความหมายได้ดีที่สุด ยกตัวอย่างเช่น การใช้เสียงของนักแสดงนั้นจะต้องทำให้ผู้ชมทุกคนได้ยิน แม้ว่าจะเป็นเสียงกระซิบของตัวละครก็ตาม นอกจากนี้ผู้แสดงจะต้องสร้างความน่าเชื่อในการแสดงรวมถึงการแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกอัน สมจริงของตัวละคร ซึ่งจะทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมและเชื่อว่าตัวละครผู้นั้นคิดและรู้สึกเช่นนั้นจริงๆ

2.2.2.2 หน้าทีของนักแสดง

นักแสดงคือบุคคลที่สวมบทบาทเป็น“ตัวละคร”เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวและความรู้สึกนึกคิดที่มีอยู่ในบทละครมาสู่ผู้ชมหรือผู้รับสารนักแสดงเป็นผู้ที่ใกล้ชิดผู้ชมมากที่สุด เพราะผลงานสร้างสรรค์ของฝ่ายต่าง ๆ อาทิ การเขียนบท การกำกับการแสดง การออกแบบ เครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าจะถูกถ่ายทอดสู่ผู้ชมโดยผ่านนักแสดงโดยตรงฉะนั้นนักแสดงจึงมีความสำคัญเป็นอย่างมากที่สุดและการที่นักแสดงจะสวมบทบาทเป็นตัวละครเพื่อให้ผู้ชมนั้นเชื่อว่านักแสดงเป็น ตัวละครจริง ๆ นั้น มีองค์ประกอบสำคัญมากมายของการเป็นนักแสดง

และยังมีผู้ที่กล่าวไว้ถึงนักแสดง อีกว่านักแสดงคือตัวกลางสำคัญในการผลักดันให้เกิดละครขึ้นเลยทีเดียว เพราะฉะนั้นถ้าจะมองการแสดงกันให้ชัด ๆ ให้เห็นเนื้อหาของละครกันไปเลย ก็ขอให้มองที่นักแสดงก่อนอื่นเพราะมีนักแสดงจึงมีการแสดงและเมื่อการแสดงนี้เป็นละครนักแสดงนั้นไซ้ร์ก็คือรูปธรรมของละครที่จับต้องได้ เราก็สามารถพูดได้ว่านักแสดงก็คือละครหรือละครก็คือนักแสดง เมื่อนักแสดงสำคัญอย่างนี้แล้ว จึงไม่ใช่เรื่องเหลวไหลที่จะมาพิจารณาถึงนักแสดงและการแสดงของเขาให้เห็นหน้าที่ที่แท้จริงของมันเลยว่ามีต่อละครอย่างไร เริ่มแรกที่ตัวภาษา คำว่า แสดง ก็คือ สำแดง โดยความหมายแล้วหมายถึง การแสดงออกมาให้เห็นโชว์ให้เห็น เอาออกมาให้ดู นักแสดงจึงหมายถึงผู้โชว์ให้ดูก็ไม่ผิดนักจะโชว์หรือ จะแสดงอะไรให้ดูก็ได้ ไม่ว่าจะเป็นบัตรประชาชน ใบขับขี่ หน้าตา เสื้อผ้า ทรงผม อวัยวะใด อวัยวะหนึ่งที่ย่อมได้ชื่อว่าเป็นนักแสดงแล้ว นี่คือความหมายของนักแสดง (ชลประคัลภ์ จันทรเรือง, 2546: 91 อ้างถึงในศิลปะการแสดงนิพนธ์ โครงการศึกษาการผลิตละครเวทีเรื่อง ขวัญฤทัย ไอเลิฟยู, 2560: 22)

2.2.2.3 คุณสมบัติของนักแสดง

คุณสมบัติของนักแสดงที่ดีที่ควรมี สดใส พันธุมโกมล ได้อธิบายไว้ถึงคุณสมบัติของนักแสดงที่ดีไว้อย่างชัดเจน จึงขอยกคำอธิบายดังกล่าวมาไว้ในส่วนนี้ สดใส พันธุมโกมล), 2531 : 35-39)

1)ความมั่งคั่งในจิตใจเป็นสิ่งสำคัญเหนือสิ่งอื่นใดสำหรับคนที่เป็นักแสดงเพราะหากนักแสดงขาดความมั่งคั่งของจิตใจก็จะไม่สามารถถ่ายทอดความมั่งคั่งที่แท้จริงของศิลปะการแสดงไปสู่ผู้ชมได้เป็นความเข้าใจผิดที่คิดว่านักแสดงต้องมีรูปร่างหน้าตาดีเพียงอย่างเดียว ความเป็นจริงความมั่งคั่งของจิตใจกับความหล่อความสวยไม่ได้เป็นสิ่งเดียวกันและมีคุณค่าต่อการแสดงแตกต่างกันมาก เพราะความงามของรูปร่างเป็นเพียงเปลือกนอกซึ่งเมื่อขาดความมั่งคั่ง ภายใต้งจะไร้เสน่ห์และพลังดึงดูดนักแสดงที่หลงในรูปสมบัติของตัวเองมักจะขาดการพัฒนาตัวเองไปเป็นนักแสดงที่ดีจิตใจที่มั่งคั่งในแง่ของการแสดงคือสำนึกที่ถูกต้องที่นักแสดงมีต่ออาชีพต่อการแสดงและต่อตัวเองรวมทั้งส่วนรวม

2)นักแสดงที่มีศรัทธาต่อการแสดงมากกว่าความหลงตัวเองเท่านั้นที่จะสามารถนำการแสดงไปสู่ผู้ชมให้ได้พบข้อคิดเกิดความเข้าใจเห็นแนวทางแก้ไขปัญหาและให้ความสุขไม่ได้เป็นสิ่งเดียวกันและมีคุณค่าต่อการแสดงแตกต่างกันมากด้วยทั้งนี้เพราะ ความงามรูปร่างเป็นเพียงเปลือกนอกซึ่งเมื่อขาดความมั่งคั่งภายใต้งจะไร้เสน่ห์และพลังดึงดูด นักแสดงที่หลงในรูปสมบัติของตัวเองมักจะขาดการพัฒนาตัวเองไปเป็นนักแสดงที่ดีจิตใจที่มั่งคั่งในแง่ของการแสดงคือสำนึกที่ถูกต้องที่นักแสดงมีต่ออาชีพต่อการแสดงและต่อตัวเองรวมทั้งส่วนรวม

3)นักแสดงที่มีศรัทธาต่อการแสดงมากกว่าความหลงตัวเองเท่านั้นที่จะสามารถนำการแสดงไปสู่ผู้ชมให้ได้พบข้อคิดเกิดความเข้าใจเห็นแนวทางแก้ไขปัญหาและให้ความสุขความบันเทิงได้อย่างพร้อมมูลแก่ผู้ชมซึ่งเป็นบทบาทหน้าที่หลักที่นักแสดงต้องทำ ดังนั้นนักแสดงที่มีความซื่อสัตย์ต่อหน้าที่และการอาชีพจึงต้องพยายามที่จะพัฒนาเรียนรู้ฝึกฝนตนเองอย่างไม่หยุดยั้งเพื่อจะนำพาพรสวรรค์ของตนนั้นมานอบน้อมให้แก่ผู้ดู

4)ความพร้อมของร่างกายและเสียง นักแสดงต้องใช้ร่างกายและเสียงเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดศิลปะดังนั้นความพร้อมของร่างกายและเสียงจึงหมายถึงความสามารถในการผ่อนคลายความตึงเครียดของร่างกายเพื่อช่วยในการบังคับกล้ามเนื้อทุกสัดส่วนให้ร่างกายเคลื่อนไหวไปภายใต้การกำกับของบทบาทได้อย่างคล่องแคล่วไม่ติดขัด ทั้งการกำหนดเสียงในการพูดหรือการร้องเพลง

ให้ถูกต้องซึ่งหมายถึงการได้รับการฝึกการเคลื่อนไหวร่างกายและระบบการหายใจอย่างถูกต้องสมบูรณ์แล้วเท่านั้น นักแสดงบางส่วนไม่เห็นความสำคัญของการบริหารร่างกายก่อนการซ้อม ถ้านักแสดงไม่บริหารร่างกายอย่างเต็มที่และสม่ำเสมอ สิ่งที่จะเกิดขึ้นเมื่อถึงเวลาแสดงจริงคือผู้แสดงเหล่านี้จะแสดงเกินต่อความเป็นจริงมากมายผิดธรรมชาติโดยไม่รู้ตัวมากกว่าที่มนุษย์จะเข้าใจ ทั้งนี้เป็นเพราะเขาไม่เข้าใจว่าการเคลื่อนไหวร่างกายบนเวทีหรือในฉากตลอดจนการใช้เสียงนั้นต้องฝึกฝนอย่างชำนาญและทำอย่างเป็นกิจวัตรเท่านั้นจึงจะสามารถควบคุมและบริหารกิจกรรมเหล่านั้นให้ถ่ายทอดเจตนาของบทออกมาได้อย่างสมบูรณ์งดงามและดูเป็นธรรมชาติ

5) ความพร้อมของอารมณ์และความรู้สึกนักแสดงที่คนดูจดจำได้ดีมักเป็นนักแสดงที่มีความสามารถในการแสดงอารมณ์ที่ยิ่งใหญ่เข้มข้นลึกซึ้งแนบเนียนและละเอียดอ่อนเหมาะสมกับบทบาทของตัวละครซึ่งความพร้อมของอารมณ์และความรู้สึกจึงหมายถึงความสามารถในการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกที่ลึกซึ้งออกมาจากภายในโดยไม่เสแสร้งซึ่งไม่ใช้การปล่อยอารมณ์ออกมาอย่างไม่ควบคุมที่เรามักพบบ่อยๆในการแสดงจนคนดูรู้สึกว่ามีมากเกินไปเกินขอบเขตอย่างไรศิลปะการฝึกร่างกายและเสียงในขั้นต้นจะช่วยพัฒนาการของการควบคุมปริมาณอารมณ์ที่เหมาะสมได้จึงควรฝึกอย่างสม่ำเสมอหากขาดการฝึกซ้อมร่างกายและเสียงแล้วพบว่านักแสดงจะไม่สามารถควบคุมอารมณ์ที่เหมาะสมในการถ่ายทอดอารมณ์ไปสู่ผู้ชมได้

6) ความพร้อมของประสาทสัมผัสบางครั้งเมื่อนักแสดงอยู่บนเวทีแล้วจะพบว่าตัวเองขาดประสาทสัมผัสที่ดีเพราะไม่อาจได้ยินที่เพื่อนนักแสดงพูดและไม่ได้เห็นในสิ่งที่นักแสดงร่วมแสดงออกการตอบสนองกันในฉากจึงเป็นการแสดงอย่างเสแสร้งเนื่องจากผู้แสดงขาดประสาทรับสัมผัสซึ่งกันและกันอย่างแท้จริงเราจะเห็นว่าการมองกันการสัมผัสกันนี้เป็นไปอย่างผิวเผินที่ไม่สามารถบอกเรื่องราวที่แสดงออกให้ดูน่าเชื่อถือการฝึกประสาทสัมผัสทั้ง5เป็นความจำเป็นหลักที่นักแสดงเวลาฝึกซ้อมต้องกระทำร่วมกันเพื่อที่ในเวลาแสดงร่วมกันบนเวทีจะได้มีการตอบสนองกันได้ดี ใ้ว่าจะแสดงแสร้งทำเป็นได้ยินได้เห็นไปตามบทที่กำหนดไว้ก็หากไม่การเห็นและการได้ยินแม้แต่ปฏิกิริยาที่เกิดขึ้นจากการตอบรับการกระทำของกลุ่มแสดงร่วมจะต้องเกิดขึ้นด้วยความจริงจากการเห็นการได้ยินการรับรู้ปฏิกิริยาของเพื่อนนักแสดงจริงๆไม่เช่นนั้นแล้วนักแสดงที่ขาดประสาทสัมผัสที่แท้จริงจะดูเหมือนนี้เป็น หุ่นชักใย

2.2.2.4 เครื่องมือของนักแสดง

การที่นักแสดงจะสามารถถ่ายทอดเรื่องราวและความรู้สึกนึกคิดของตัวเองไปสู่ผู้ชมหรือผู้รับสารได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้นจำเป็นต้องพึ่งพาเครื่องมือในการแสดงของตัวเองอย่างดี ที่สุดอาจจะมีในส่วนที่มาจากพรสวรรค์ (Talent) โดยกำเนิดแต่ส่วนสำคัญที่จะทำให้การแสดง ออกมาได้ดี ที่สุดนั้นก็คือความชำนาญจาก ประสบการณ์ที่ได้มาจากการฝึกฝน การเรียนรู้ การฝึกซ้อม และการหมั่นพัฒนาตนเอง ซึ่งนักแสดงจำเป็นต้องอย่างมากที่จะต้องรู้จักเครื่องมือของตนเองโดยที่ เครื่องมือของ นักแสดง นั้นประกอบไปด้วยกัน 3 อย่าง คือ ร่างกาย (Body) เสียง (Voice) และ ความรู้สึก (Mind) ดังนี้

2.2.2.4.1 ทักษะทางด้านร่างกาย (Body)

นับเป็นความสามารถที่จำเป็นด้านหนึ่งของนักแสดงดังนั้นนักแสดงจำเป็นต้องรู้จักร่างกายของตนเองและเตรียมพร้อมสำหรับการใช้งานตลอดเวลาการฝึกให้รู้จักร่างกายของตนเองนั้นจะช่วยให้นักแสดงรู้ว่าร่างกายของตนเองนั้นสามารถทำอะไรได้บ้าง เรียนรู้การควบคุมในการเคลื่อนไหวร่างกายและหยิบประโยชน์จากร่างกายมาใช้สำหรับประกอบในการแสดงเพื่อการสร้างตัวละคร ในลักษณะต่างๆกันนอกจากนั้นยังจะช่วยเสริมสร้างบุคลิกภาพอันดี เพิ่มความคล่องแคล่ว และเสริมสร้างความมั่นใจมากยิ่งขึ้น (दनัยภัทร พิบูลสงคราม, 2559 : ออนไลน์)

2.2.2.4.2 เสียง (Voice)

การใช้เสียงอย่างไรให้เหมาะสมกับการแสดงเป็นสิ่งที่นักแสดงต้องสามารถควบคุมได้และรู้จักการใช้อย่างถูกวิธี นักแสดงจำเป็นต้องรู้แหล่งที่มาของเสียง และรู้วิธีการหายใจ ที่ถูกต้องทั้งการหายใจเข้าและออก สามารถสื่อสารสัมพันธ์กับนักแสดงคนอื่นๆและผู้ชมได้อย่างชัดเจน และถูกอักขรวิธี เรียนรู้ความสัมพันธ์ของเสียงกับการเคลื่อนไหวว่ามีความเกี่ยวข้องกันอย่างไร เรียนรู้การใช้ระดับเสียงที่แตกต่างกัน ทั้งความดัง เบา / เร็ว ช้า / สูง ต่ำ นั้นบอกบุคลิกลักษณะของตัวละครอย่างไร และให้ความหมายที่แตกต่างกันอย่างไร (दनัยภัทร พิบูลสงคราม, 2559 : ออนไลน์)

2.2.2.4.3 ความรู้สึก (Mind)

นักแสดงที่คนดูจดจำได้ดีมักเป็นนักแสดงที่มีความสามารถในการแสดงอารมณ์ที่ยิ่งใหญ่ เข้มข้น ลึกซึ้ง แนบเนียนและละเอียดอ่อน เหมาะสมกับบทบาทของตัวละครความพร้อมของอารมณ์และความรู้สึกจึงหมายถึงความสามารถในการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกที่ลึกซึ้งออกมา

จากภายในโดยไม่แสเสร้าง ซึ่งไม่ใช่การปล่อยอารมณ์ออกมาอย่างไม่ควบคุมที่เรามักพบบ่อยๆ ในการแสดง จนคนดูรู้สึกว่ามีมากเกินไปเกินขอบเขต อย่างไรก็ตามศิลปะการฝึกร่างกายและเสียงในขั้นต้นจะช่วยพัฒนาการของการควบคุมปริมาณอารมณ์ที่เหมาะสมได้ จึงควรจะมีอย่างสม่ำเสมอหากขาดการฝึกซ้อมร่างกายและเสียงแล้วพบว่านักแสดงจะไม่สามารถควบคุมอารมณ์ที่เหมาะสมในการถ่าย ทอดอารมณ์ไปสู่ผู้ดูได้ (คมกฤษณ์, 2557: ออนไลน์ อ้างถึงในศิลปะการแสดงนิพนธ์โครงการศึกษา การ ผลิตละครเวทีเรื่อง รุเมต, 2561 : 18)

2.2.2.5 การเข้าถึงบทบาทของนักแสดง

การที่นักแสดงจะสามารถเข้าถึงบทบาทของตัวละครได้อย่างเข้าใจ หรือ การทำให้ ผู้ชมเชื่อว่านักแสดงเป็นตัวละครตัวนั้นจริง ๆ นักแสดงจึงต้องเรียนรู้และศึกษาการเข้าถึง บทบาทตัว ละคร การที่จะเข้าถึงบทบาทตัวละครนั้น จึงจำเป็นอย่างมากเพราะถ้าหากนักแสดงยังไม่ เข้าใจ หรือไม่เชื่อว่าเป็นตัวละครได้อย่างมากพอจะส่งผลถึงการแสดงที่ไม่สามารถถ่ายทอดความรู้สึกนั้น ออกมาได้และทำให้ผู้ชมเกิดความไม่เชื่อในการแสดงบทบาทถึงตัวละคร ซึ่งการที่จะถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกหรือการเป็นตัวละครตัวนั้น อย่างแรกที่นักแสดงควรจะต้องทำคือ การวิเคราะห์ ตัวละคร ดัง คำพูดที่ว่า

“การวิเคราะห์บทละครเกี่ยวกับตัวละครเป็นการเริ่มต้นที่ดีในการเข้าถึงบทบาท ของนักแสดงแต่ ละตัวละครที่ปรากฏในบทละครเป็นเพียงเศษเสี้ยวเดียวของชีวิต ทั้งหมดของ เขาซึ่งผู้กำกับตัด ออกมาขายให้ผู้ชมได้เห็นโดยสร้างสถานการณ์ พิเศษให้เกิดแก่ชีวิตเขา ซึ่งทำให้เขาเปลี่ยนแปลง ไปในทางที่ดีขึ้นหรือเลวลงแล้วแต่ กรณีดังนั้นนักแสดงต้องนำบท บทนั้นมาสร้างตัวละครให้ สมบูรณ์แบบที่สุดรวมทั้ง ส่วนที่ไม่ได้ปรากฏบนเวทีด้วย” (มัทนี รัตน์, 2559: 20)

ซึ่งการที่เราจะเข้าถึงตัวละครนั้น มีวิธีที่เรียกว่า Characterization หรือเรียกว่าการ วิเคราะห์ตัวละคร ซึ่งการวิเคราะห์ตัวละครนั้นแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ กายภาพของ ตัวละคร(Physiology) สถานภาพทางสังคมของตัวละคร (Sociology) และสถานภาพทางจิตวิทยาของตัว ละคร (Psychology)

2.2.2.5.1 ลักษณะทางกายภาพของตัวละคร

กายภาพของตัวละคร (Physiology) คือสิ่งที่บอกถึงลักษณะต่าง ๆ ของ

1) เพศ (Sex) ของตัวละคร ซึ่งโดยส่วนใหญ่แล้วบทละครจะเขียนกำหนดเอาไว้แล้ว แล้วว่าต้องเป็นเพศอะไร แต่ถึงอย่างไรนักแสดงก็จำเป็นต้องมาวิเคราะห์ว่าเป็นผู้ชายแท้หรือไม่ หรือว่าเป็นผู้หญิงแท้หรือไม่ เพราะแน่นอนว่าการที่เป็นเพศใดเพศหนึ่งย่อมมีโน้มน้าวมโนกรรมแตกต่างกันออกไป ส่งผลให้ ตัวละครมีความคิดต่างออกไปด้วย

2) อายุ (Age) ก็เป็นอีกตัวแปรสำคัญ เพราะไม่ว่าจะเป็นเด็ก วัยรุ่น ผู้ใหญ่ หรือคนแก่ย่อมมีความคิดต่างกันไป ให้เราระบุให้แน่ชัดไปเลยว่าตัวละครนั้นอายุเท่าไร

3) ความสูงและน้ำหนัก (Height and Weight) บางตัวละครต้องดูว่าลักษณะร่างกายเป็นแบบไหน อ้วนไหม ผอมไหม เพราะว่าย่อมส่งผลหลาย ๆ อย่างกับตัวละคร เช่น ตัวละครที่อ้วนอาจจะมีอารมณ์หงุดหงิดง่ายมากกว่าตัวละครที่ผอม หากบทละครไม่กำหนดเอาไว้ เราจำเป็นต้องระบุให้ชัดเจน เพราะจะทำให้เรารู้ถึงความคิดของตัวละครได้ เช่น ตัวละครนี้เตี้ย เตี้ยจากกรรมพันธุ์หรือไม่ชอบตีมนม จะทำให้เราเห็นถึง ลักษณะนิสัยของตัวละครเพิ่มได้อีก

4) ภาพลักษณ์ (Appearance) เราจำเป็นต้องรู้ลักษณะภายนอกของตัวละครด้วยเช่น ตัวละครนี้ดูดีไหม เป็นคนสุภาพหรือเปล่า หรือว่าหน้าตาหล่อสวย เพราะว่าจะส่งผลกับตัวละครตัวอื่นที่เกี่ยวข้องทำให้ เราเลือกและได้รับผลกระทบบางอย่างต่อตัวละครตัวอื่นกลับมาด้วย

5) ข้อบกพร่อง (Defects) เช่น ตัวละครมีความพิการไหม หรือมีโรคประจำตัวไหม ชักล้วยอะไรหรือเปล่า อาจจะมีกลิ่นเหม็นมาก กลัวที่แคบ กลัวการอยู่คนเดียว ซึ่งในทุกประการนี้ล้วนแต่ ส่งผลกับการกระทำของตัวละครทั้งหมด จึงเป็นสาเหตุที่ว่าเราควรต้องระบุให้ชัดเจน และหาตัวละครนั้นให้เจอ

2.2.2.5.2 สถานภาพทางสังคมของตัวละคร (Sociology)

คือส่วนที่เราต้องหาหรือถ้าบทกำหนดเอาไว้แล้ว ให้สวมบทบาทและเชื่อว่าเรา เป็นในสิ่ง ๆ นั้น อันได้แก่เรื่องของชนชั้น (Class), อาชีพ (Occupation), การศึกษา (Education), ชีวิตครอบครัว (Home life), ศาสนา (Religious), เชื้อชาติ (Race), สถานภาพในชุมชน (Place in community), งานอดิเรก (Hobbies)

หากเราวิเคราะห์และหาสิ่งเหล่านี้เจอมากเท่าไร การมีชีวิตของตัวละครนั้นจะยิ่ง เป็นเสมือนมนุษย์มากเท่านั้น บางอย่างหลายคนอาจจะมองว่าเป็นเรื่องที่ไม่จำเป็น แต่หากลองคิด ทบทวนดี ๆ แล้ว ทุกสิ่งทุกอย่างจะส่งผลต่อชีวิตของตัวละครทั้งหมด

2.2.2.5.3 สถานภาพทางจิตวิทยาของตัวละคร (Psychology)

คือส่วนที่อยู่ภายในจิตใจของตัวละครหรือในความคิดของตัวละครหรือ เรียกได้ว่า เป็นส่วนที่อยู่เบื้องลึกในใจ อาจจะมาในทางของลักษณะนิสัยใจคอหรือรวมไปถึงสิ่งที่ ตัวละครฝึกฝน เรียนรู้มา สิ่งนี้อาจจะเป็นสิ่งที่ค้นหายากค่อนข้างมากขึ้นไปอีก ได้แก่ เรื่องของปณิธาน ความมุ่งมั่น ความโศกเศร้าที่เจอมาในชีวิต การมีเพศสัมพันธ์ อารมณ์ในด้านต่าง ๆ ระดับสติปัญญา ความฉลาด ไหวพริบ ภาษาที่ตัวละครใช้สื่อสารมากกว่าหนึ่งภาษา มีปมในจิตใจอะไรบ้าง รสนิยมเป็นอย่างไร สามารถควบคุมตนเองได้แค่ไหน เป็นต้น สรุปได้ว่าการที่เราจะเข้าถึงตัวละครได้นั้น เราจำเป็นที่ จะต้องเรียนรู้และรู้จักกับตัวละครนั้น ๆ ผ่านการค้นหาและฝึกฝนกับกระบวนการซ้อมอย่างมากและมีใช้การค้นหาเพียงอย่างเดียวที่จะสามารถทำให้เราสวมบทบาทเป็นตัวละครได้ หากแต่เรา ต้องเชื่อ ในสิ่งที่ตัวเองค้นหาแล้วนั้นจริง ๆ เสียด้วยเพราะการที่เราเชื่อว่าเราเป็นใคร ทำอะไร มาจากไหน จะทำให้เราสวมบทบาททางการแสดงออกมาได้ดีและทำให้ผู้ชมมีความเชื่อกับสิ่งที่เห็นไปพร้อม ๆ กับเรา

“ความเชื่อในบทบาทการแสดงเป็นเหมือนกับมนต์ขลังที่ทำให้ละครกลายเป็นความจริงขึ้นมาใน โลกแห่งความฝัน ทำให้ทุกสิ่งที่เป็นเรื่องที่ตั้งขึ้น สมมติขึ้นกลายเป็นจริงเป็นจิ้งน่าเชื่อ น่า ติดตาม ทำให้นักแสดงสามารถแสดงออกด้วยการกระทำและอารมณ์ความรู้สึกที่เต็มไปด้วย ความจริงภายในอย่างจริงใจและมีศิลปะการแสดง ออกซึ่งกิริยาท่าทางของตัวละคร คือการสวม บทบาทของตัวละครในเรื่องนั้นผู้แสดง จะต้องสร้างความเชื่อให้คนดูเกิดความเชื่อให้ได้ว่าตนและอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ประกอบ ฉากในเรื่องเป็นเรื่องจริง ๆ การที่ผู้แสดงจะมีความสามารถตีบทได้ อย่างสมจริงนั้นผู้แสดงจะต้องศึกษาบทละครตัวละครที่ตนต้องแสดงอย่างละเอียดทุกแง่ทุกมุม นับตั้งแต่บุคลิกลักษณะ นิสัยของตัวละคร กิริยาท่าทางอารมณ์ของตัวละคร ในการสร้างความ เชื่อให้กับผู้ชมละคร ผู้แสดงจะต้องมีสมาธิรู้จักการใช้จินตนาการเห็นภาพลักษณะและอุปนิสัยใจ คอของตัวละครในบทละคร ถ้าผู้แสดงละครทำให้ผู้ชม เชื่อว่าสิ่งที่ปรากฏอยู่ตรงหน้าเขานั้นเป็น เรื่องจริงแสดงว่าผู้แสดงละครผู้นั้นตีบท แดกได้อย่างสมจริงประหนึ่งว่าผู้แสดงกับตัวละครเป็น บุคคลเดียวกันหรือกล่าวได้ว่า สามารถเข้าถึงศิลปะของการแสดงละคร” (อนุชัย สาสิงค์, 2557: ออนไลน์)

2.2.2.6 ทฤษฎีในการแสดง

การที่นักแสดงรู้จักตัวละครของตนเองอย่างลึกซึ้งซึ่งจะช่วยให้นักแสดงสามารถเลือกวิธีการแสดงออกในแบบของตัวละครได้ง่ายขึ้นซึ่งนักแสดงจะต้องสามารถให้ความจริงใจกับบทบาทที่ตนแสดงได้จึงจะสามารถทำการแสดงออกมาได้สมบูรณ์แบบเพื่อให้นักแสดงเข้าถึงบทบาทของตนเองได้อย่างลึกซึ้งได้มีการศึกษาเกี่ยวกับทฤษฎีในการแสดงมากมาย ซึ่งในปัจจุบัน มีการใช้ทฤษฎีในการแสดงอยู่หลักๆ ดังนี้

1)ทฤษฎีการแสดงคอนสแตนติน สตานิสลาฟกี สตานิสลาฟกีถือเป็นหนึ่งในผู้เริ่มต้นคิดค้นทฤษฎี และแบบฝึกหัดสำหรับการเข้าถึงการเป็นตัวละครสตานิสลาฟกีเชื่อว่าจินตนาการเป็นเครื่องมือสำคัญที่สามารถสร้างเรื่องราวจากบทละครให้กลายเป็นจริงได้ โดยที่เขาใช้เทคนิค แมจิก อีฟ (Magic If) ควบคู่ไปกับทฤษฎีของเขา

ในแบบฝึกหัดการแสดงด้วยทฤษฎีสตานิสลาฟกีจะให้นักแสดงออกไปเดินตามถนน และเลือกบุคคลที่พบเห็นหนึ่งคน เพื่อทำการสังเกตท่าทาง ลักษณะภายนอก และ อากัปกิริยา ทุกอย่างของเขา การสังเกตใช้เวลา10-15นาทีแล้วจึงให้นักแสดงกลับมาจากนั้นนักแสดงจึงลองจินตนาการให้ตนเองและร่างกายหลอมรวมกลายเป็นคนๆนั้น ซึ่งต้องไม่ใช่เพียงแค่การลอกเลียนลักษณะภายนอกอย่างเดียว แต่รวมถึงทุกอย่าง ไม่ว่าจะเป็นการแสดงออกหรือการพูดคุย และเมื่อนักแสดงสามารถสวมบทบาทเป็นบุคคลเหล่านั้นได้แล้ว จึงถึงเวลาที่จะใช้เทคนิค Magic if ซึ่งเป็นการตั้งคำถามกับตนเองว่าถ้าตัวนักแสดงคือบุคคลเหล่านั้นที่กำลังสวมบทบาทเมื่อเจอกับสถานการณ์บางอย่างที่เกิดขึ้น ตนจะมีปฏิกิริยาตอบรับอย่างไร คิดอย่างไร และแสดงออกอย่างไร

ทฤษฎีนี้เป็นการเข้าถึงตัวละครโดยการสร้างตัวละครขึ้นมาอย่างมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ทำให้ตัวละครมีความหลากหลายเต็มไปด้วยความจริงใจและไม่พยายามที่จะเป็นตัวละครในแบบที่ฝืนและไม่ธรรมชาติ

2)ทฤษฎีการแสดงของไมส์เนอร์ Meisner's Technique

ทฤษฎีนี้ได้ทำการต่อยอดทฤษฎีของสตานิสลาฟกีในด้านของความคิดของตัวละคร เขาให้ความสำคัญกับการImprovise หรือการด้นสดเป็นอย่างมาก โดยที่

แบบฝึกหัดหลักๆของไมส์เนอร์ คือการฝึกฝนการตอบรับและการแสดงออกทางอารมณ์ของตัวละคร เขาเชื่อว่า เมื่อนักแสดงอยู่บนเวที นักแสดงไม่ควรที่จะต้องหมกมุ่นอยู่กับการคิด แต่นักแสดง ควรที่จะอยู่กับเรื่องราวและห้วงเวลานั้น และนักแสดงควรจะต้องตอบรับตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นบนเวทีตามแต่สถานการณ์ หรือที่เรียกกันว่า การ "Being with the moment"

Sanford Meisner ได้นิยามคำว่า "การแสดง" เอาไว้ชัดเจนและครบถ้วน "การแสดงคือความสามารถในการ 'ดำรงอยู่อย่างแท้จริง' ภายใต้อาณัติในจินตนาการที่ถูกสร้างขึ้น" ซึ่งพื้นฐานที่จะทำให้เกิดภาวะนี้ได้คือการสร้าง "the reality of doing" หรือการสร้างความจริงในทุกๆ การกระทำ สิ่งที่ไมส์เนอร์สอนในวันแรกของการเรียนคือให้ทุกคนหลับตาและฟังเสียงต่างๆ นักเรียนหลายคนค้นพบว่าพวกเขาไม่สามารถมีสมาธิอยู่กับการฟังได้ เพราะแม้แต่กังวลว่าครูให้ทำอะไรและพวกเขาควรแสดงออกมาอย่างไรจึงจะถูกต้อง ครูจึงจะเห็นว่าพวกเขาฟังอยู่ สุดท้ายเขาก็ไม่ได้ยินเสียงอะไรเลย ไมส์เนอร์ อธิบายว่าการแสดงคือการมีสมาธิจดจ่ออยู่กับสิ่งที่ตัวละครต้องการจริงๆ ทำในสิ่งที่ต้องทำไม่ต้องกังวลอะไร แล้วคุณดูก็จะเห็นเอง ... แต่แน่นอน อาจมีคำถามตามมาว่าแล้วสถานการณ์ที่นักแสดงไม่สามารถทำได้จริงๆละ เช่นเอาผิดแทงคนอื่นหรือเมา พวกเขาจะทำอย่างไรที่นักแสดงต้องทำก็คือหาวิธีทำให้สิ่งนั้นจริงที่สุดสำหรับพวกเขา . . . "under imaginary circumstances" เหมือนอย่าง Larry Silverberg ลูกศิษย์ของ ไมส์เนอร์ กล่าวไว้ว่า . . .

" It is when we have made the meaning of these acts extremely personal and specifically meaningful that we are able to accept them and live them out as if they are real. With this acceptance, the impact they have on us, IS REAL!"

3)Michael Chekhov

Chekhov ถูกขนานนามว่าเป็นนักเรียนที่ดีที่สุดของ คอนสแตนติน สตานิสลาฟกี เขาได้เรียนรู้การแสดงจากทฤษฎีของสตานิสลาฟกี และได้นำมาใช้และสร้างทฤษฎีใหม่ของตนเองขึ้นมา ในทฤษฎีของ Chekhov เขาให้ความสำคัญเกี่ยวกับแนวคิดของการแยกตัวตนของนักแสดงออกจากตัวละคร โดยการโยนตัวตนของตนเองทิ้งหมดเปลือก จนเหลือเพียงความเป็นตัวละครเอาไว้ ในแบบฝึกหัดการแสดงทฤษฎีChekhov นักแสดง จะจินตนาการว่าและสร้างตัวละครขึ้นมา จากนั้นจึงละทิ้งตัวตนของตัวเอง และก้าวเข้าไปเป็นตัวละครเต็ม 100% ซึ่งวิธีการทำแบบฝึกหัดนี้มีอยู่หลายวิธี จะแค่คิด หรือทำเป็นรูปธรรมก็ย่อมได้ เพื่อประสิทธิภาพที่มากขึ้น เพราะอย่างไรก็ตาม

Chekhov เชื่อว่านักแสดงก็เปรียบเสมือนตัว Chameleon ที่จะต้องสามารถสลับเปลี่ยนตัวละครได้เรื่อยๆ และหน้าที่ของนักแสดงคือการค้นคว้าจิตวิญญาณของมนุษย์ในแบบที่วิเศษและไม่เหมือนใคร

จากการศึกษาทฤษฎีในการแสดงที่ใช้กันหลักๆทั่วโลก นักแสดงละครเวทีเรื่อง เรื่องเล่าจากปีศาจ ได้ใช้ทฤษฎีไมส์เนอร์และทฤษฎีของสตานิสลาฟก็ฟสมกันไปในทั้งเรื่อง สำหรับทฤษฎีของสตานิสลาฟก็ฟ โดยส่วนมาก นักแสดงจะใช้ทฤษฎีนี้ในระหว่างการซ้อม เพื่อเป็นการสร้างตัวละครขึ้นมา โดยนักแสดงละครเวทีเรื่องเรื่องเล่าจากปีศาจ จะทำการค้นคว้า ศึกษา สิ่งต่างๆที่ควรจะมี หลอมรวมให้กลายเป็นตัวละคร ไม่ว่าจะป็นภูมิหลัง ลักษณะ ท่าทาง การแสดงออก วิธีการพูดการจา ซึ่งการสร้างตัวละครจากองค์ประกอบเหล่านี้ มาจากการที่นักแสดงเลือกที่จะศึกษาและสังเกตุดอกำปกริยาของบุคคลหรือแม้กระทั่งสิ่งของใดๆ เพื่อนำมาหลอมรวมสร้างตัวละครใหม่ขึ้นมา และกลายเป็นตัวละครนั้นๆที่สมบูรณ์แบบของนักแสดงเองในที่สุด

ในส่วนของการแสดงที่ใช้ทฤษฎีไมส์เนอร์ จะเป็นในช่วงของการแสดงจริงบนเวที กล่าวคือการทำให้นักแสดงให้ความสำคัญกับห้วงเวลานั้นๆ และสิ่งที่กำลังเกิดขึ้นบนเวที โดยให้ความสำคัญกับความรู้สึกที่สดใหม่ซึ่งเกิดขึ้น และการแสดงออกที่มาจากข้างในจริงๆ

2.2.3 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบฉากละครและอุปกรณ์ประกอบฉากเพื่อการแสดง เรื่อง เรื่องเล่าจากปีศาจ

2.2.3.1 ความหมายของฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก

ฉาก (Scenery) คือ สถานที่ที่บ่งบอกสภาพแวดล้อมของตัวละครหรือเป็นอาณาเขตสำหรับนักแสดงสถานที่นี้ได้รับการออกแบบเพื่อนำการกระทำหรือเพื่อสื่อสารความขัดแย้งของตัวละครแก่ผู้ชม ฉากหรือเรียกอีกอย่างว่า Setting จะต้องบอกให้ทราบถึงสถานที่ในละคร ในเวลาใดเวลาหนึ่งที่แน่นอน เช่น กลางวัน กลางคืน ปีศักราชใด ยุคสมัยใดในประวัติศาสตร์หรือฤดูกาลของปีที่เหตุการณ์เกิดขึ้น แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงกาลเวลาในฉากต่างๆ เน้นให้เห็นถึงสภาพแวดล้อมของตัวละครอย่างชัดเจน เช่น สภาพแวดล้อมทางภูมิศาสตร์ ภูมิอากาศ สถานการณ์ทางเศรษฐกิจ การเมือง และสังคม พื้นฐานขนบธรรมเนียมประเพณี ระบบการปกครองของประเทศ ต้องสามารถทำให้ทราบได้ว่าเป็นด้านนอก (Exterior) หรือด้านใน (Interior) ของสถานที่ที่อยู่ในเมืองหรือนอกเมือง เป็นของจริงหรือเป็นจินตนาการความฝัน ตลอดจนข้อมูลบางประการเกี่ยวกับตัวละคร เช่น เพศ วัย ฐานะนิยม และยังส่งผลต่อบุคลิกลักษณะของตัวละครสภาพแวดล้อมของตัวละคร ผลกระทบต่อสภาพแวดล้อมที่มีต่อชะตา

ชีวิตหรือวิถีชีวิตของตัวละคร สามารถสร้างความน่าสนใจให้กับตัวละคร ช่วยทำให้ผู้ชมทราบถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครหรือความสัมพันธ์ของตัวละครกับสังคม ช่วยเสริมเนื้อเรื่องหรือเหตุผลเน้นการกระทำหรือความขัดแย้งของตัวละครให้เด่นชัด

อุปกรณ์ประกอบฉากอุปกรณ์ประกอบฉาก (Properties) เครื่องประกอบฉาก การแสดงและเวที หรือที่เรียก กันโดยทั่วไปว่า พร็อพเพอร์ตี้ (Property) คือส่วนประกอบของฉากบนเวที อันได้แก่ ชิ้นส่วนหรือวัตถุมิมีความสำคัญต่อการเคลื่อนไหวและการแสดงออกของนักแสดงบนเวทีภายในฉากแต่ละฉาก ที่มีความแตกต่างกัน พร็อพเพอร์ตี้ (Property) หรือที่เรียกกันย่อๆว่า พร็อพ (Props) สามารถรวมถึงสิ่งประดับตกแต่งฉาก เครื่องมือหรืออุปกรณ์ต่างๆที่นักแสดงถือในระหว่างการแสดงหรือหมายถึงเสียงที่มีได้เกิดจากเครื่องมืออุปกรณ์ไฟฟ้าและรวมถึงเครื่องมือหรือวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ที่ทำให้เกิดภาพ เพื่อทำให้เกิดภาพเพื่อสื่อความหมายทางความรู้สึกนึกคิดสื่อบรรยากาศและสภาพแวดล้อมของนักแสดงหรือตัวละคร เหตุที่นิยามคำว่า พร็อพ (Props) หรือ พร็อพเพอร์ตี้ (Property) เป็นภาษาไทยว่า เครื่องประกอบฉากการแสดงละครเวทีเพราะคำว่า พร็อพ (Props) หรือ พร็อพเพอร์ตี้ (Property) เป็นคำรวมของเครื่องประกอบฉากต่างๆ ที่ปรากฏในฉากการแสดง ซึ่งมีลักษณะการใช้งานในฉากที่ แตกต่างและหลากหลายเครื่องประกอบฉากบางชนิดตั้งอยู่เฉยๆตลอดระยะเวลาการแสดงในฉากหนึ่ง และอาจถูกนักแสดงนำพาไปแสดงอีกฉากหนึ่งหน้าที่ที่ดูแล้วรับผิดชอบเก็บรักษาอุปกรณ์ชิ้นนั้นเมื่อใช้งานเสร็จก็เปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสมด้วย ดังนั้นอุปกรณ์บางชนิดบางชิ้นส่วน อาจเป็นส่วนของฉากโดยตรง ซึ่งการแสดงถือเป็นส่วนสำคัญยิ่งที่สุดในกระบวนการนำเสนอกระบวนการผลิตแต่เพื่อให้พร็อพ (Props) หรือ พร็อพเพอร์ตี้ (Property) มีความหมายโดยรวมดังได้กล่าวมาจึงเรียกว่า เครื่องประกอบฉากการแสดงและเวที เพื่อให้คำกระชับและเห็นภาพชัดขึ้นว่าหมายถึงเครื่องประกอบฉากที่ใช้สำหรับการแสดงและประกอบเวทีการแสดง (กฤษรา (ซูโรมาน) วิศวกรรมศาสดา , 2551 : 143-144)

2.2.3.2 หน้าที่และบทบาทของฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก

ฉากควรจะบอกผู้ชมได้ถึงลักษณะบุคลิกของตัวละครสภาพแวดล้อมของตัวละคร ผลกระทบของสภาพแวดล้อมที่มีผลต่อวิถีชีวิตของตัวละคร และผลกระทบนั้นเป็นอย่างไร ในทางกลับกัน บุคลิกของตัวละครมีผลต่อสภาพแวดล้อมของตัวละครอย่างไรเราจะสังเกตได้ว่า

1)ฉากแสดงภาพสถานที่ ยุคสมัย ภูมิประเทศ ฤดูกาล เวลา และบรรยากาศของเรื่อง

2)ฉากแสดงสภาพสังคม เศรษฐกิจ ฐานะ ความเป็นอยู่ของตัวละครตามบท
ประพันธ์

3)ฉากกำหนดขอบเขต พื้นที่สำหรับการแสดงบนเวทีทั้งในอาคารและบริเวณ
นอกอาคาร ระดับความสูง-ต่ำ ของสถานที่ และความลึกตื้น ซึ่งผู้กำกับการแสดงได้กำหนดตำแหน่ง และ
ทิศทางการเคลื่อนไหวของตัวละคร (blocking)

4)ฉากแสดงแนวการนำเสนอ (style) ออกมาเป็น ภาพ 3 มิติ ทำให้แนวการ
แสดงชัดเจนขึ้น เช่นฉากแนวเสมือนจริง ฉากแนวคอนสตรัคทีวิสม์ (Constructivism) ซึ่งมีส่วนของ
สถาปัตยกรรมบางส่วนที่ขยายใหญ่เพียงขึ้นเดียว นอกนั้นเป็นเพียงพื้นต่างระดับ (platforms) ฉากแนว
เหมือนจริง มีหมอกและแสงสะท้อนของน้ำท่วมที่ ฉากแนวนามธรรมสำหรับละครแนวแอ็บสเทร็ค เป็นต้น
ผู้กำกับการแสดงจะต้องพิจารณาจากบทละครว่าแนวใดเหมาะสมที่สุด และอยู่ในงบประมาณที่กำหนดไว้
ความจำเป็นทางเศรษฐกิจอาจจะทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ได้

5)ฉากบ่งบอกอารมณ์และสีสันท แสดงว่าเรื่องทั้งหมดเป็นแนวโศกสลด สุข ลึกลับ
หรือน่ากลัว

6)ฉากแสดงความคิดหลักของเรื่อง เช่น ในเรื่องซูลีไทเฮา ของสาขาการละคร
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ พ.ศ.2524 มีผ้าสีแดงผืนใหญ่ห้อยลงมาจากเพดานเป็นรูปหงส์บินอยู่เหนือมังกร
แสดงความคิดหลักของหญิง (ฮองเฮา = หงส์) ที่มีอำนาจเหนือชาย (จักรพรรดิ = มังกร) ซึ่งนำไปสู่ความ
หายนะของราชวงศ์ แมนจู ในทุกกรณีฉากเป็นเครื่อง รองรับและเสริมอยู่เบื้องหลัง (background) ของ
ตัวละคร ผู้กำกับการแสดงจะต้องควบคุมไม่ให้ฉากมีความเด่นมากเกินไปจนบดบังผู้ แสดง สีสันทที่ใช้
จะต้องกลมกลืนกับสีสันทของเครื่องแต่งกาย และอารมณ์ของเรื่อง โดยไม่ขัดแย้งกัน ทั้งนี้รวมถึงอุปกรณ์
ประกอบฉากทุก อย่าง (มัทนี รัตนิน, 2546, 49-50)

2.2.3.3 องค์ประกอบของงานออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

เครื่องประกอบฉากการแสดงและเวทีจะได้รับการออกแบบวางแผนโครงสร้าง
การจัดสร้างควบคุมไปกับการสร้างฉาก และจะถูกนำมารวมหรือประดับฉากในระยะเริ่มแรกที่มีการซ้อม
และมีพร้อมทุกชิ้นเมื่อมาถึงการซ้อมด้านเทคนิคก่อนการซ้อมใหญ่ การแบ่งหรือจำแนกเครื่องประกอบ
ฉากการแสดงและเวทีออกจากฉากจะมีความยุ่งยากซับซ้อนอยู่บ้าง เช่น ในบางโอกาส สิ่งของ สิ่งเดียวกัน

อาจต้องทำหน้าที่เป็นทั้งเครื่องประกอบการแสดงในฉากหนึ่งแล้วกลายเป็นเครื่องประกอบฉากชนิดอื่นในละครอีกเรื่องหนึ่งก็ได้ ในบางครั้งส่วนประกอบฉากบางส่วนทำหน้าที่เป็นเพียงเครื่อง ประกอบฉากการแสดงละครเวที แต่มีส่วนประกอบย่อยในตัวมันเองทำหน้าที่เป็นฉากในละครเวที เรื่องเดียวกัน เช่น ใบบัวที่ติดอยู่กับกิ่งหรือลำต้น ซึ่งตามบทกำหนดให้มีการเปลี่ยนสีหรือจำนวนใบบัว ไปตามฤดูกาลด้วยการสับเปลี่ยนหรือเคลื่อนย้ายออก เราจัดส่วนนี้เป็นเครื่องประกอบฉากการแสดง ละครเวที ส่วนตัวลำต้นและกิ่งใบบัวนั้นทำหน้าที่เป็นฉากเพราะมีขนาดใหญ่และไม่มีการเคลื่อนย้าย เตาผิงเมื่อสร้างติดอยู่กับแผงฉากที่เรียกว่า แพลต (Flat) จัดเป็นฉากการจัดวาง (Setting) ต่อมาเมื่อมีการสร้างในลักษณะที่สามารถเคลื่อนย้ายในส่วนของเตาออกมาได้เราเรียกเตานี้ว่าเครื่องประกอบฉาก (Stage properties) ส่วนไฟในเตาจะเป็นเครื่องประกอบฉากแสดงละครเวที (Properties) อีกแบบหนึ่ง อย่างไรก็ตามการจำแนกหน้าที่ของส่วนต่าง ๆ ที่กล่าวมาเป็นหน้าที่ของผู้กำกับเทคนิคและผู้กำกับเวที ต้องตกลงกัน โดยพิจารณาตามเหตุผลและหลักการที่ตกลงกันได้ เหตุที่ต้องมีการพิจารณาเรียกชื่อ ส่วนประกอบของฉากต่าง ๆ แยกออกจากกันก็เพื่อความสะดวกรวดเร็วในการดำเนินงานฝ่ายฉากและ เป็นการแบ่งเบาภาระหน้าที่ของฝ่ายต่าง ๆ ลง อีกทั้งยังช่วยในการบำรุงรักษาเครื่องประกอบฉากการแสดงละครเวที รวมถึงฉากเป็นไปได้อย่างทั่วถึงและบุคคลหลายหลายฝ่ายที่ต้องทำงานร่วมกันอยู่ตลอดเวลา และเพื่อไม่ให้งานหนักอยู่ในฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งมากเกินไป โดยปกติผู้กำกับเวที (Stage manager) มักจะทำหน้าที่รับผิดชอบส่วนที่เป็นเครื่องประกอบฉากเรียกว่า Scenery หรือ Setting และส่วนที่เกี่ยวข้องกับการทำเทคนิค โดยเฉพาะอย่างยิ่งสิ่งที่เกี่ยวข้องกับกลไกเครื่องมือจำพวกของ อิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ หัวหน้าฝ่ายแสงจะทำหน้าที่รับผิดชอบดูแลส่วนที่เกี่ยวข้องกับเรื่องไฟฟ้าจน สามารถคุมได้จากการควบคุมจากด้านข้างของเวที ส่วนพวกที่ทำหน้าที่เป็น Stage crew ทำหน้าที่ ตามส่วนที่ได้กำหนดไว้โดยผู้คุมของแต่ละฝ่ายในการแสดงแบบอาชีพ ผู้ออกแบบฉากหรือผู้ควบคุม เครื่องประกอบฉากการแสดงและเวทีจะเป็นผู้จำแนกหน้าที่รับผิดชอบ ดูแลเครื่องประกอบฉาก การแสดงและเวทีแก่ฝ่ายต่างๆตามความเหมาะสม ส่วนการทำงานแบบสมัครเล่น การจำแนกฉาก เครื่องประกอบฉากการแสดงและเวทีก็กระทำในลักษณะเดียวกัน คือพิจารณาว่าส่วนใดที่มีน้ำหนักมากและมีขนาดใหญ่มักตั้งอยู่เป็นประจำในใดที่หนึ่งตลอดการแสดงในแต่ละฉาก และอาจมีการโยกย้ายได้ในฉากต่อไป เราเรียกส่วนประกอบเหล่านี้ว่าฉากหรือว่าเครื่องประกอบฉากอื่น ๆ ที่นอกเหนือจากที่กล่าวมาเรียกว่า Properties หรือ Propertieserties และความรับผิดชอบกำกับดูแลให้เป็นไปตามลำดับฉาก รวมถึงสั่งการให้ฝ่ายต่าง ๆ รับผิดชอบดูแลเป็นหน้าที่สิทธิ์ขาดของผู้กำกับเวทีแต่เพียงผู้เดียว

จากการศึกษาความหมายและหน้าที่ของฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากจะเห็นได้ว่า ฉาก คือ การสร้างสรรค์จัดการกับการใช้พื้นที่เพื่อการสื่อสารถึงสถานที่ ขอบเขต สภาพสังคม แนวความคิดของเรื่อง รวมถึงการกำหนดรูปแบบทิศทางของละครผ่านการออกแบบฉาก ซึ่งจากความสำคัญดังกล่าวจะเห็นได้ว่า ในการออกแบบฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากจะต้องคำนึงถึงการใช้งานที่เหมาะสมกับเรื่องราวและทิศทางของละครเป็นหลัก

2.2.3.4 นักออกแบบฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก

ผู้ออกแบบฉาก (Scene Designer) เป็นผู้นำเสนอเรื่องราวออกมาในแง่ของภาพที่ปรากฏบนเวทีจะต้องสอดคล้องเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับความต้องการ และการตีความของผู้กำกับการแสดงตลอดจนถึงผู้ออกแบบฝ่ายต่างๆ โดยใช้แนวคิดการออกแบบ (Concept Design) หรือความคิดรวบยอดของผู้กำกับเป็นหลัก นักออกแบบฉากต้องสามารถตีความหมายของละครอย่างละเอียดและลึกซึ้ง สิ่งที่ผู้ออกแบบฉากจำเป็นจะต้องรู้และปฏิบัติก่อนที่จะลงมือออกแบบคือ

1) การศึกษาบทละครและลักษณะตัวละครอย่างละเอียดเพื่อเป็นฐานข้อมูลในการออกแบบฉากโดยปรึกษากับผู้กำกับการแสดงและหาข้อมูลรายละเอียดต่างๆด้วยตนเอง

2) ต้องศึกษาหาความรู้และรายละเอียดที่เกี่ยวกับสถานที่ที่ใช้ในการแสดง อุปกรณ์เครื่องมือต่างๆและขีดความสามารถของโรงละครที่ใช้ในการแสดง

รูปแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก เครื่องประกอบฉาก (Set properties หรือ Construction properties หรือ Stage properties หรือ Furniture) คือพวกเครื่องประกอบฉากการแสดงละครเวทีที่มีขนาดใหญ่ น้ำหนักมาก มีความผูกพันหรือสัมพันธ์กับฉากอย่างใกล้ชิดเป็นส่วนที่ติดตั้งติดกับฉากไว้เฉย ๆ และสามารถดึงเข้าดึงออกจากตัวฉากได้ มักอยู่บนเวทีในแต่ละฉากตั้งแต่ต้นจนจบการแสดงแต่ละฉากเป็น ส่วนที่ นักแสดงสามารถใช้ประกอบในการแสดงได้ เช่นอาจจะขึ้นไป เดิน ยืน นั่ง หรือมีการสัมผัส

ส่วนประกอบฉาก (Set pieces) คือส่วนของฉากที่ตั้งอยู่บนเวทีอย่างอิสระ เช่น แผงกำแพงกั้นด้านหน้าเตี้ย ๆ ไม้รับ น้ำหนัก และส่วนประกอบของฉากที่ช่วยทำให้เกิดความลึกบนเวที

เครื่องประกอบการแสดง (Hand properties) ได้แก่ วัสดุหรือสิ่งของที่เคลื่อนที่หรือนำพาไปโดยนักแสดงอาจจะอยู่ในฉากระยะแรก แต่ต่อมาถูกนักแสดงนำพาไปยังที่ต่าง ๆ บนเวที หรือนอกเวที หรืออาจจะไม่ได้อยู่ในฉากตั้งแต่แรก แต่ต่อมานักแสดงนำพาเข้ามาในฉาก ระหว่างการแสดงมักเป็นสิ่งที่ไม่น่าหนักเบาหรืออาจจะมีน้ำหนักมากแต่เคลื่อนย้ายไปได้ง่าย มีความหมายและความสัมพันธ์กับการแสดง แนวการแสดง ตัวละครและเหตุการณ์ต่าง ๆ ตามท้องเรื่อง อาจจะมีขนาดใหญ่ เช่น โต๊ะ หรือม้านั่งที่นักแสดงนำเข้ามา (สังเกตดูได้ว่าหน้าที่ของมันจะเปลี่ยนแปลงไปตามชื่อเรียกก็จะแตกต่างกันไปด้วย) ที่ซึ่งเครื่องประกอบฉากการแสดงมักตั้งอยู่ในฉาก คือ ด้านบนของเครื่องประกอบการแสดงฉากต่าง ๆ ในลิ้นชัก บนพื้น หรือด้านหลังของหลัง ซึ่งเป็นที่ตั้งโต๊ะเครื่องประกอบฉากการแสดงละครเวที (Properties table) นักแสดงจะหยิบของจากตรงนี้ได้โดยตรงมาใช้ในการแสดงเสร็จแล้วก็ต้องนำกลับมาเก็บไว้ในที่เดิม ตัวอย่างเช่น เครื่องประกอบการแสดงฉากเหล่านี้ ได้แก่ ปากกา ดินสอ จดหมาย ฯลฯ บางอย่างอาจจะมีความเกี่ยวข้องกับฉากหรือเครื่องประกอบฉาก เช่น ไฟ ดอกไม้ ฯลฯ และบางอย่างจะเกี่ยวข้องกับเสื้อผ้านักแสดง เช่น ผักตบ ฯลฯ

Hand properties จะถูกจัดไว้ตรงตามคิวของแต่ละฉากผู้รับผิดชอบต้องมีความแม่นยำ และต้องระมัดระวังมิให้เกิดความผิดพลาดอย่างเด็ดขาด เพราะของทุกชิ้นมีความสำคัญต่อการดำเนินเรื่องของนักแสดง การเคลื่อนที่จากจุดหนึ่งไปสู่อีกจุดหนึ่งของนักแสดงอาจจะต้องอาศัยเครื่องประกอบการแสดงเป็นคิวนำทาง หากเครื่องประกอบการแสดงหาย หรือมีการหยิบของผิดให้ นักแสดงอาจจะทำให้นักแสดงลืมคิวการแสดงบางส่วนที่จะกระทบกับคิวนักแสดงที่ต้องตามต่อ ๆ กันมาอย่างต่อเนื่อง ซึ่งสามารถทำให้เสียความรู้สึกต่อเนื้อเรื่องในการแสดงไปโดยสิ้นเชิง เราเรียกบุคคลที่รับผิดชอบเครื่องประกอบฉากการแสดงละครเวที ตั้งแต่ขั้นตอนจัดหา การเก็บรักษาและการควบคุมในระหว่างที่ทำการแสดงว่า Properties man ซึ่งอยู่ภายใต้การควบคุมของผู้กำกับเวทีอีกทอดหนึ่ง

2.2.3.5 องค์ประกอบของการออกแบบฉาก

การออกแบบฉากจะสมบูรณ์ได้โดยองค์ประกอบสำคัญ 6 ส่วนซึ่งผู้ออกแบบฉาก (Scene Designer) จะต้องเป็นผู้จัดทำขึ้น เพื่อใช้เป็นแนวทางให้เกิดความเข้าใจในขั้นตอน รูปแบบ และวิธีการสร้างฉากเสมือนหนึ่งเป็นข้อตกลงระหว่างผู้ออกแบบฉากกับผู้มีส่วนเกี่ยวข้องเพื่อให้เข้าใจในสิ่งที่ตรงกันและสามารถนำไปสร้างได้โดยไม่เกิดปัญหาติดขัดใดๆ ส่วนประกอบของงานออกแบบฉาก 6 ชนิด ได้แก่

2.2.3.5.1 แบบแปลน (Ground Plan หรือ Top view หรือ Diagram)

เป็นภาพที่บ่งบอกตำแหน่งฉากตำแหน่งเครื่องประกอบฉาก ตำแหน่งทางเข้าออกนักแสดง ระดับพื้นเวที ระดับยกพื้นต่างๆ ความกว้าง ความลึก และความยาวของเวที เป็นต้น ภาพนี้เป็นภาพที่มองจากด้านบนเหนือเวทีลงไปเรียกว่า Bird-Eye View โดยใช้เครื่องมือหรือสัญลักษณ์ต่างๆแทนวัตถุ

2.2.3.5.2 ภาพสเกตช์ (Sketch Design) คือ ภาพที่ใช้นำเสนอแนวความคิด

ในการออกแบบฉากละครเรื่องนั้นๆ ภายหลังจากที่ทำการอ่านบทละคร วิเคราะห์บทละครและค้นคว้าหาข้อมูล ทั้งจากผู้กำกับการแสดงจากเอกสาร หนังสืออ้างอิง และสถานที่จริงที่กล่าวถึงแล้วทำการสรุป ผลการค้นคว้าและสื่อสารออกมาเป็นลายเส้นด้วยวัสดุที่ผู้ออกแบบแต่ละคนถนัดโดยอาจจะเป็นภาพวาดขาวดำหรือเป็นภาพวาดระบายสีก็ได้

2.2.3.5.3 รูปด้าน (Elevations) คือ ภาพของฉากแต่ละด้าน Front, Top, Right, Left และ Perspective

ซึ่งมีตัวเลขกำกับให้เห็นความสูง ความกว้าง ความยาว และความลึกของฉากรวมทั้งโครงสร้างอื่นๆที่เกี่ยวกับฉาก

2.2.3.5.4 รูปตัด (Section) และรูปขยาย (Detail Drawing) เป็นรูปแสดง

ส่วนต่างๆของฉากหรือโครงสร้างฉากบางส่วนที่อยู่ภายในภาพนั้นซึ่งเป็นส่วนที่มีขนาดเล็กมากเกินกว่าที่จะทำให้ผู้สร้างฉากเข้าใจรายละเอียดได้ผู้ออกแบบฉากต้องการให้เห็นรายละเอียดและวิธีการสร้างโดยใช้สัญลักษณ์ตัดส่วนนี้เพื่อนำไปสู่รูปขยายที่ใช้ให้เห็นรายละเอียดต่างๆที่ชัดเจน ตามอัตราส่วนและมาตรการส่วนที่สำคัญมีรายละเอียดครบถ้วนพร้อมวิธีการสร้างที่เป็นลายรักอักษรเขียนกำกับไว้ภาพเหล่านี้มีหลายลักษณะได้แก่

1) ภาพฉากสองมิติระนาบเดียว (orthographic projection) ภาพที่แสดงด้านของวัตถุ 6 ด้านแต่ละภาพจะแสดงแต่ละด้านที่มองเห็นเหมือน front elevation

2) ภาพฉายสามมิติแบบ 2 ระนาบ มุมเอียง 30 องศา (isometric drawing)

3) ภาพฉายสามมิติแบบ 2 ระนาบ ด้านหนึ่งความยาวปกติ มุมเอียง 30-45 องศา (oblique drawing)

4) ภาพฉายสามมิติ 2 ระนาบ ด้านหนึ่งย่อความยาว มุมเอียง 30-45 องศา (cabinet drawing)

5) ภาพฉายแบบมิติสมบูรณ์ (perspective drawing)

2.2.3.5.5 ภาพวาดระบายนี (Painter's Elevation) คือภาพวาดของฉากที่นำมาจากรูป Front Elevation แล้วระบายสีตามที่ผู้ออกแบบฉากต้องการให้เกิดจริงบนเวทีที่ใช้ในการแสดง

2.2.3.5.6 หุ่นจำลองฉาก (Model of Setting) คือรูปจำลองฉากที่ผู้ออกแบบฉากจัดสร้างขึ้น เพื่อให้ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องและเห็นลักษณะโครงสร้าง และรูปแบบของฉากที่จะใช้แสดงจริงในรูปแบบสามมิติ (Three Dimensional Form) รูปจำลองของฉากนี้จะต้องมีอัตราส่วนย่อจากฉากที่จะทำการสร้างจริงทุกประการ

2.2.3.6 ข้อมูลสัมพันธ์ของแนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก

2.2.3.6.1 แนวคิดที่ใช้ในการออกแบบฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก

1) แนวคิดการออกแบบฉาก Symbolism หรือ Nonrealistic setting

สไตล์ฉากแบบที่เน้นมิติภาพความคิดและบรรยากาศของละครโดยผ่านเครื่องหมายแทนความคิดและวัตถุที่เป็นเครื่องหมายที่มองเห็น Symbolism เกี่ยวข้องกับการใช้วัตถุบางอย่างที่เกี่ยวข้องกับการกำหนดความคิด สถานที่ หรือ อารมณ์ จินตนาการของผู้ชมจะบรรจุอยู่ในส่วนของฉากสัญลักษณ์อาจจะใช้เป็นโต๊ะพิจารณาคดีในศาล กระดานดำสำหรับโรงเรียน รูปปั้นที่สื่ออารมณ์ทางด้านศาสนา สัญลักษณ์อาจจะได้แก่ ธงชาติ หน้าต่างโบสถ์ ประตูคุกและอื่น ๆ สัญลักษณ์ที่แสดงความแข็งแกร่งอาจจะกลายเป็น Symbolic expressionism วัตถุรูปลอยตัวเชิงแอบสแตรกในแบบเดียวกัน อาจจะเรียกว่าเป็น Symbolic expressionism ในละครเรื่อง Our Town ใช้ภาพด้านหลังแบบ Formalistic แต่เมื่อภาพประตูหน้าต่างได้รับการฉายขึ้นสู่กำแพงเบื้องหลังและสมมติหน้าผู้ชมโดยใช้เก้าอี้ 2 ตัว พร้อมแผ่นกระดาน และบันไดที่สื่อถึงบันไดยกพื้น ผู้ออกแบบฉากกำลังใช้สไตล์ Symbolic formalistic คือ เครื่องแสดงความหมาย ซึ่งหมายถึงสิ่งหนึ่งแทนสิ่งอื่น ๆ ได้ เช่น ต้นไม้บิดเบี้ยวต้นเดียวกลางเวทีสามารถแทนพื้นดินที่แห้งแล้ง และยังสามารถสื่อถึงความแห้งแล้ง หรือความแล้งน้ำใจของตัวละครหลักคนใดคนหนึ่งแสงที่ จัดไว้อย่างดี มีประสิทธิภาพสามารถใช้เป็นแบบ Symbolic เช่น เงามตะคุ่มที่เข้าเบื้องล่าง หมายถึง การมาถึงของความชั่วร้ายทั้งทางด้านความรู้สึกและความจริง ลำแสงที่สองผ่าน

หน้าต่างที่มีสีสันทึบเข้ามาสามารถ หมายถึง โบสถ์ที่มีขนาดใหญ่ ในละครเวที เรื่อง Riders to the Sea แผ่นกระดานสีขาวอาจดูเหมือนกระดุกสีขาวย ตาข่ายดักปลาอาจจะสื่อกับดักของชีวิต ไฟที่มอดไหม้มาพร้อม ๆ กับการตายของลูกชายคนสุดท้าย ฉากแบบนี้พยายามที่จะเสนอภาพที่เป็นรากฐานความคิด ความรู้สึก หรือ อารมณ์ของเรื่อง และตัวละคร ผู้ออกแบบฉากพยายามที่จะสร้างสรรค์ความคิดด้านจิตวิทยามากกว่า สร้างสิ่งแวดล้อมที่เป็นธรรมชาติตามบทละคร เพื่อที่จะแสดงบางสิ่งบางอย่างออกมาตามลักษณะนิสัยที่มีอยู่ในบทละครโดยทำมาในรูปความคิดที่เป็นนามธรรม หรือ Abstract ซึ่งเป็นหัวใจของบทละครโดยใช้รูปร่าง สีสันทึบ เส้น และลวดลาย ผู้ออกแบบได้แปรจินตนาการมาในรูปของวัตถุและการจัดวางให้เป็นสภาพและการจัดวางให้เป็นสภาพแวดล้อมของตัวละคร เช่น ถ้าเป็นเรื่องน่ากลัว รูปลักษณะนามธรรม ที่ผู้ออกแบบคิดไว้ว่าจะจะเป็นเส้นทแยงมุมที่มีเหลี่ยมแหลมเป็นหยักหรือฟันและใช้สีสด ๆ สาดลงไป ถ้าเป็นละครตลก ผู้ออกแบบอาจจะใช้เส้นที่มีลักษณะกระโดดมีชีวิตชีวา สีเย็นสบายตา หรือรูปร่างของวัตถุที่น่าขบขัน



ภาพ : Non-realism Scene design

ที่มา : The Elephant Man. Arkansas State University. Scenic design by Albert Juhrend.

2)แนวคิดการออกแบบฉาก Selective realism หรือ Pictorial realism

สไตล์ของฉากแบบที่ใช้วิธีเลือกส่วนประกอบของฉากที่มีความหมายและเหมาะสมกับละครเรื่องนั้นๆ เป็นบางชิ้น หรือบางส่วนแล้วนำมาขยายให้ได้รูปแบบสีสันทึบที่เหมาะสม และประกอบเข้าตามตาแหน่งต่าง ๆ จนได้ภาพที่ต้องการ เป็นการเน้นเรื่องการจัดภาพมากกว่าเรื่องราว

ละเอียดสมจริง ไม่พยายามเสนอภาพที่เป็นจริงอย่างสมบูรณ์พยายามที่จะบอกสถานที่ด้วยการนำความคิดแก่ผู้ชมโดยใช้เครื่องหมายหรือสัญลักษณ์เพื่อที่จะช่วยให้เกิดภาพรายละเอียดที่เป็นจริงเป็นจริงในความคิดและจินตนาการของผู้ชมเอง เช่น มีประตูโค้งแบบ Gothic ขนาดใหญ่หรือหีบใส่เงินแบบสมัยกลางตั้งอยู่หน้าม่านหรือเสาหินที่หยาบและใหญ่โตบวกกับแสงสว่างที่จัดไว้อย่างเหมาะสมเพื่อสื่อว่าเป็นห้องที่อยู่ภายในปราสาทในประเทศอังกฤษสมัยโบราณอย่างสมบูรณ์เป็นการเลือกใช้โครงสร้างทางสถาปัตยกรรมที่เด่นๆมาเพียงบางส่วนเพื่อสร้างความรู้สึกให้เกิดขึ้นในจิตใจของผู้ชมทำให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกและจินตนาการตามไปด้วยทั้งๆ ที่ไม่ใช่การทำให้เห็นภาพนั้นอย่างแจ่มชัด ส่วนใดที่ผู้ออกแบบฉากต้องการเน้น หรือทำให้มีสีสันที่ประสานกันและเข้ากันได้หรือใช้เส้นฟอร์ม และมวลแบบดิบไม่ปรุงแต่งหรือการใช้ลวดลายต่างๆ ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของสไตล์นี้ก็จัดดำเนินการไปตามที่ผู้ออกแบบต้องการ ผู้ออกแบบที่ไม่ได้ทำการค้นคว้าเจาะลึกลงไปด้านรายละเอียดแต่ก็ยังสามารถสร้างผลงานที่น่าประทับใจได้เช่นกันตามปรกติฉากสไตล์นี้จะใช้เทคนิคการทำให้สมดุลกันระหว่างด้านซ้ายและด้านขวา และการใช้รูปแบบหรือลวดลายที่เห็นได้ชัดเจนทำให้ได้พื้นที่และบริเวณที่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันและสัมพันธ์กันตลอดเวลาการแสดงความรู้สึกที่เป็นความสมจริงยังคงมีอยู่ในสไตล์นี้ แต่องค์ประกอบทางด้านศิลปะมีความสำคัญมากกว่าความถูกต้องทางด้านรายละเอียดและความสมจริงตามยุคสมัย อาจจะกล่าวได้อีกแบบหนึ่งว่า Pictorial realism ได้ให้ความแก่รายละเอียดของฉากเบื้องหลังเป็น Realistic โดยการใช้รายละเอียดและเน้นการจัดองค์ประกอบทางศิลปะที่เรียบง่ายการออกแบบสไตล์นี้มีความใกล้เคียงกับแนวฉากสไตล์ Impressionism ที่นิยมกับการแสดงประเภท Musical theatre, Ballet หรือ Opera และการแสดงที่เป็นแนวสไตล์ที่ใหญ่กว่าชีวิตเน้นรายละเอียดที่เสื้อผ้าและเครื่องประกอบการแสดงและเวที (Props) การจัดแสงสว่างมักเปิดกว้าง มักให้ภาพรวมมากกว่าเน้นเฉพาะจุด



ภาพ : Selective realism Scene design

ที่มา : Cameron Anderson, Scenic and Projection Designer

2.2.4 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงเรื่อง เรื่องเล่าจากปีศาจ

2.2.4.1 ความหมายของเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง (Costume Design)

เครื่องแต่งกายคือ สิ่งที่เราเลือกที่จะสวมใส่ในแต่ละวันโดยขึ้นอยู่กับสถานการณ์ กาลเทศะภูมิอากาศ ความเหมาะสม และกระแสแฟชั่น (Fashion Trends) ที่เป็นที่ยอมรับในขณะนั้น ซึ่งทำให้เครื่องแต่งกายมีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบตลอดเวลาแต่ลึกๆแล้วเครื่องแต่งกายสามารถบอกบุคลิกลักษณะนิสัยแสดงถึงความแตกต่าง แนวคิด ความเชื่อ และรสนิยมของผู้สวมใส่ได้อีกด้วย การที่เราเลือกที่จะสวมใส่อะไรออกจากบ้าน ก็เหมือนกับการที่เราต้องการให้ผู้อื่นมองตัวเราอย่างไร โฮลท์ ได้เสนอความคิดของเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงไว้ว่า (Michael Holt,1993:7)

เครื่องแต่งกายมีหน้าที่ทางละครหน้าที่หนึ่งนั้น คือช่วยเล่าหรือบอกถึงเรื่องราวในละครได้ กล่าวคือ เครื่องแต่งกายในละครจะบอกผู้ชมในละครให้ทราบในทันทีว่าละครเรื่องนั้นมีเรื่องราวเกิดขึ้น ณ สถานที่แห่งหนใด นาฏกาลในเรื่องเกิดขึ้นในดินแดนใด ทั้งนี้เพราะเครื่องแต่งกายของตัวละครเป็นตัวกำหนดหรือจัดวางละครในประวัติศาสตร์ยุคใดยุคหนึ่ง และเป็นตัวสิ่งที่ยังบอกบริบททางสังคมแห่งใดแห่งหนึ่งให้กับเรื่อง นอกจากนี้แล้วเครื่องแต่งกายยังสามารถบอกผู้คนถึงพัฒนาของตัวละครในเรื่องว่าเป็นเช่นไร รวมทั้งระดับทางสังคมสิ่งแวดล้อมตัวละครว่าเป็นเช่นใด ในขณะที่ตัวละครพัฒนาไป

ซึ่งจากคำพูดข้างต้นนั้น เครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงจึงมีบทบาทสำคัญต่อละครเวที เครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงหมายถึงทุกสิ่งทุกอย่างที่นักแสดงหรือตัวละครสวมใส่อยู่บนเวทีนั้น ถือเป็นเครื่องแต่งกายทั้งสิ้นไม่ว่าจะเป็นเสื้อผ้าหลากหลายชิ้นที่ใส่ทับกันหรือการที่ไม่สวมเสื้อผ้าแม้แต่ชิ้นเดียว เครื่องแต่งกายจะทำหน้าที่บอกลักษณะนิสัย อายุ อาชีพ กิจกรรมของแต่ละวันและฐานะของนักแสดง พัฒนาการของตัวละคร อีกทั้งยังสามารถบอกสภาพทางภูมิศาสตร์ ประเทศ ฤดูกาลช่วงเวลา ในแต่ละวันได้อีกด้วย การที่นักแสดงได้ใส่เครื่องแต่งกายนั้น เหมือนเป็นการเพิ่มความเชื่อในตัวละคร ทำให้นักแสดงรู้สึกถึงตัวละครนั้นจริงๆ

การเคลื่อนไหวของเครื่องแต่งกายหรือแม้กระทั่งอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกายที่ถือใช้ในละครจะทำให้ตัวนักแสดงรู้สึกถึงตัวละครมากขึ้น แอนเอเตอร์สัน เสนอความคิดเกี่ยวกับเครื่องแต่งกายและการแสดงไว้ว่า

เครื่องแต่งกายและนักแสดงจะเป็นองค์ประกอบสองสิ่งที่ไม่สามารถแยกออกจากกันได้ ในทัศนองค์ประกอบที่เป็นหนึ่งเดียวกัน หากสองสิ่งนี้ไม่สามารถประสานกันได้ ภาพของงานที่พึงปรารถนาก็ยากจะปรากฏแก่สายตาของผู้ชม สำหรับนักแสดงทุกคนเครื่องแต่งกายจะเป็นองค์ประกอบภายนอกของตัวละครหรือการขยายภาพของบทบาทและลักษณะบุคลิกที่พวกเขาตีความจากบทที่พวกเขาแสดงอยู่ในฐานะที่เครื่องแต่งกายเปรียบเสมือนหน้ากาก เครื่องแต่งกายจึงสามารถปลดปล่อยให้นักแสดงเป็นอิสระจาก ปัญหาในเรื่องส่วนตัวตอนที่แท้ของพวกเขาและยังช่วยให้นักแสดงสามารถซึมซับลักษณะของ ตัวละครให้นักแสดงกลมกลืนเป็นส่วนหนึ่งของละครและบทที่พวกเขาสวมอยู่ได้อย่างดี เหตุนี้เองนักแสดงจึงรู้สึกว่าเป็นเรื่องยากที่จะให้พวกเขาแสดงบทบาทของตัวละครโดยสวมเสื้อผ้าของพวกเขาเอง ทั้งนี้เพราะเสื้อผ้าเหล่านั้น อาจกระตุ้นให้นักแสดงหวงคิดถึงชีวิตจริงส่วนตัวมากกว่าที่จะเป็นภาพของตัวละครในเรื่องกล่าวโดยสรุปนักแสดงจะเกิดความรู้สึกคุ้นชินและรู้สึกว่าการที่พวกเขาสวมอยู่เป็นเครื่องแต่งกายของตัวละครนั้นจริงๆ (Anderson,2502:44X)

จึงสามารถพูดได้ว่า ไม่มีการแสดงใดที่สามารถขาดเครื่องแต่งกายได้เพราะการเลือกสิ่งที่ปรากฏบนเวทีนั้นล้วนแต่มีความหมายทั้งหมดทั้งสิ้น ทั้งต่ออารมณ์ความรู้สึกต่อผู้ชม และตัวนักแสดงเอง ไม่มีการแสดงใดที่ไม่มี “เครื่องแต่งกาย” ทุกสิ่งทุกอย่างที่สวมใส่บนตัวนักแสดงบนเวที คือเครื่องแต่งกายอันจะมีความเหมาะสม และมีความหมายต่อละครเรื่องนั้นมากเท่าที่จะเป็นไปได้

ในเว็บไซต์ AMERICAN ASSOCIATION OF COMMUNITY THEATER (AACT) ได้กล่าวไว้ว่า

เครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงสามารถแสดงถึงข้อมูลของตัวละครต่อผู้ชม อาชีพ สถานะทางสังคม เพศ อายุรสนิยมจุดประสงค์ของตัวละครที่สอดคล้องกันหรือ แม้กระทั่งปัจเจกนิยมเครื่องแต่งกายยังบอกดังต่อไปนี้

- 1) บ่งบอกอารมณ์และรูปแบบของละคร
- 2) แสดงความแตกต่างของตัวละครเด่นและตัวละครรอง
- 3) แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของตัวละคร
- 4) เปลี่ยนภาพลักษณ์ของนักแสดง
- 5) แสดงให้เห็นถึงพัฒนาการของตัวละคร
- 6) เครื่องแต่งกายถูกผ่านการออกแบบโดยที่ยังคงเป็นตัวละครตัวนั้นๆอยู่
- 7) เครื่องแต่งกายยังรวมถึงอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกาย (Costume Props) เช่น ไม้เท้า หมวก ดาบ รองเท้า หรือเครื่องประดับต่างๆ อุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกายได้ช่วยทำให้ภาพรวมของเครื่องแต่งกายนั้นๆสมบูรณ์ขึ้นอีกด้วย และทำให้เห็นความแตกต่างของตัวละครแต่ละตัว (AACT,2553:ออนไลน์.)

เว็บไซต์ skyexitsjob.blogspot.com ได้สรุปความหมายของเครื่องแต่งกายไว้ว่า

การออกแบบเครื่องแต่งกายเป็นการแสดงแบบตัวอย่างของเครื่องแต่งกายเพื่อใช้ในการแสดง ซึ่งแบบตัวอย่างของเครื่องแต่งกายจะแตกต่างกันไปตามแนวคิด และความคิดสร้างสรรค์ของนักออกแบบ โดยปัจจัยที่มีบทบาทสำคัญในการกำหนดทิศทางของแนวคิดสร้างสรรค์ คือ ขนบธรรมเนียมประเพณี และค่านิยมของผู้คนในแต่ละยุคสมัย ในแต่ละท้องถิ่น หรืออาจเป็นการออกแบบที่ดัดแปลงมาจากเครื่องแต่งกายซึ่งกำลังได้รับความนิยมอยู่ในสมัยนั้นๆ หรือเคยได้รับความนิยมมาก่อนแล้วในอดีต โดยเป็นการออกแบบที่อาศัยการวิเคราะห์ตีความ บทละคร ตัวละคร รวมทั้งยังต้องคำนึงถึงรูปแบบการแสดง รูปร่างของนักแสดง สถานที่ที่จะใช้แสดง และวัตถุประสงค์ในการนำเสนอการแสดงเป็นหลัก นำเสนอยุคสมัยของละครหรือเรื่องราวที่เกิดขึ้นในการแสดง เครื่องแต่งกายนำเสนอภาพรวมของความนิยมของผู้คนในแต่ละสมัย เครื่องแต่งกายในแต่ละยุคก็ต่างมีเอกลักษณ์เฉพาะของตน ซึ่งสามารถบ่งบอกวิถีชีวิตและค่านิยมของผู้คนในสมัยนั้นๆ เครื่องแต่งกายที่ตัวละครสวมใส่จึงสามารถแสดงเวลาที่สถานการณ์ในละครนั้นเกิดขึ้นว่าเป็นยุคสมัยใด นำเสนอสถานที่ของละคร เครื่องแต่งกายแต่ละประเภทมีหน้าที่ต่างกัน เช่น เสื้อโค้ท เป็นเสื้อที่ใช้สวมใส่เมื่อต้องการออกนอกบ้านในฤดูหนาว หรือวันที่มีอากาศ

หนาว โดยเป็นเครื่องแต่งกายที่จำเป็นในประเทศที่มีอากาศหนาวอย่าง ทวีปยุโรป ดังนั้นเมื่อตัวละครสวมใส่เครื่องแต่งกายประเภทใด คนดูก็จะสามารถเข้าใจได้ว่ามีลักษณะอากาศเป็นอย่างไร และน่าจะตั้งอยู่ในภูมิภาคใด เป็นต้น นำเสนอบุคลิกลักษณะของตัวละคร เครื่องแต่งกายแสดงออกซึ่งบุคลิกลักษณะนิสัยและรสนิยมของผู้สวมใส่ นำเสนอสถานภาพของตัวละคร รูปแบบ ลักษณะ และรายละเอียดการตัดเย็บของเครื่องแต่งกายแสดงนำเสนอสถานภาพของตัวละคร ว่าตัวละครนั้นมีสถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจเป็นอย่างไร เช่น ลักษณะการแต่งกายของชนชั้นสูง ชนชั้นกลาง และชนชั้นแรงงานในอดีตต่างมีรูปแบบที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นความแตกต่างนี้ก็เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย และปัจจัยต่างๆ เช่น สถานการณ์ทางการเมือง ศาสนา สังคมและเศรษฐกิจ (skyexitsjob.blogspot.com,2555:ออนไลน์.)

ทั้งนี้เครื่องแต่งกายยังบ่งบอกหน้าที่และแยกอาชีพได้อย่างชัดเจน โดยมีกฎข้อบังคับของหน่วยงาน องค์กร ที่ชี้ชัดให้ทุกคนต้องสวมเครื่องแบบที่มีลักษณะที่เหมือนกัน เพื่อความเรียบร้อยแสดงถึงความมั่นคงขององค์กรนั้นๆ

เว็บไซต์ maanow.com ได้กล่าวถึงการใส่เครื่องแบบไว้ว่า

ที่มีการใส่เครื่องแบบก็เป็นเพราะว่าในสังคมของเรานั้นต้องมีการจัดการกับคนหมู่มาก เพื่อให้สามารถแยกแยะผู้คนได้ จึงทำให้เกิดเป็นเครื่องแบบขึ้น และชุดเครื่องแบบยังถูกสร้างขึ้นมาเพื่อลดความเป็นตัวตนของผู้ที่สวมใส่ ยกตัวอย่างเช่น การใส่ชุดนักเรียน ก็จะทำให้เรารู้ว่าในช่วงนั้นคือเราควรทำอะไร มีขอบเขตแค่ไหน ช่วยในการกล่อมเกลาจิตสำนึกว่าผู้ที่สวมใส่อยู่คือเยาวชนที่มีหน้าที่เล่าเรียนหนังสือ และกำลังสวมบทบาทเยาวชนของชาติ นอกจากนี้แล้วเครื่องแบบบางอย่างยังสวมใส่เพื่อเป็นการแสดงตัวตนให้ชัดเจนมากขึ้น เช่นชุดของเหล่าอาร์ตติสท์ที่ส่วนใหญ่ มักจะเห็นว่าเป็นชุดสีดำล้วน ดังนั้นเครื่องแบบจึงเป็นสิ่งที่จำเป็นมากในชีวิตประจำวันเพื่อให้เราสามารถรู้ได้ว่าคนนี้ทำอาชีพอะไรคนที่ใส่เครื่องแบบเองก็รู้ว่าตัวเองมีขอบเขตในการปฏิบัติตัวอย่างไรในความจริงแล้วมนุษย์เรามี 2 แ่งคือในแง่หนึ่งก็อยากเป็นตัวของตัวเอง แต่อีกแง่

มุมหนึ่งก็อยากเหมือนคนอื่นจึงทำให้มนุษย์มีความสัมพันธ์กับสิ่งของผ่านแบรนด์หรือยี่ห้อ การใส่เครื่องแบบจึงทำให้มีความเป็นหนึ่งเดียว ความจริงแล้วตั้งแต่เกิดจนปัจจุบันยาวไปจนสิ้นลมหายใจอย่างน้อยเราจะได้ใส่เครื่องแบบไม่ต่ำกว่า 10 ชุด

เลยทีเดียว ไม่ว่าจะเป็นชุดเด็ก ชุดนอน ชุดนักเรียนอนุบาล ชุดนักเรียนประถม ชุดนักเรียนมัธยม ชุดนักศึกษา ชุดรับปริญญา ชุดทำงาน ชุดแต่งงาน ชุดบวช หรือแม้แต่ตอนที่เราเสียชีวิตนั้นก็เรียกว่าเป็นเครื่องแบบได้เหมือนกันการจำแนกบุคคลในเครื่องแบบที่แต่งกายเหมือนกันนั้นเราสามารถแยกบุคคลดังกล่าวได้จาก ยศ ตำแหน่ง ที่บางอาชีพได้มีสัญลักษณ์บ่งบอกและเป็นตัวจำแนกกระดุมขี้เฒ่าของชนชั้นไว้ได้อย่างชัดเจน แมกซ์ เว็บบอร์ส นักมานุษยวิทยาเชิงวัฒนธรรมเขียนถึงเรื่องเครื่องแบบไว้ว่ารูปแบบของระบบราชการจะมีการระบุที่ชัดเจนเป็นตัวบทกฎหมายถึงระเบียบแบบแผนในเรื่องเครื่องแบบ ส่วนภาคเอกชนเครื่องแบบจะเป็นตัวสื่อบอกถึงระบบของการจ้างงานที่มีความมั่นคงในโลกของทุนนิยมและลัทธิเสรีนิยมใหม่เครื่องแบบเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันของพนักงานบริษัทต่างๆ ซึ่งพยายามใช้เครื่องแบบให้เหมาะสมกับกิจกรรมที่ทำโดยเฉพาะในเมืองใหญ่หรือมหานคร การที่จะให้เห็นหน้าที่ของแต่ละคน เครื่องแบบจะเป็นสิ่งที่ช่วยบอกได้เร็วขึ้นเป็นการรวบยอดถึงการติดต่อปฏิสัมพันธ์หรือสนทนาว่า คุณอยู่กับใคร คนนั้นทำหน้าที่อะไร ศิโรตม์ชี้ว่าเครื่องแบบของคนชั้นกลางในสังคมไม่ได้แสดงถึงสถานภาพ ทางอำนาจของเขา แต่แสดงถึงความเป็นกลุ่มของเขา มากกว่า (Maanow.com,2559:ออนไลน์.)

2.2.4.2 นักออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง

นักออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง นักออกแบบเครื่องแต่งกาย หรือผู้ที่ต้องการจะส่งสารบางอย่างต่อคนดูโดยผ่านเสื้อผ้าเครื่อง แต่งกาย นพมาศ ได้กล่าวไว้ว่า

เครื่องแต่งกายเป็นสิ่งที่ถ่ายทอดความคิดข้อมูลความรู้สึกและเป็นสิ่งที่ผู้ออกแบบค้นพบในละครและแสดงความคิดออกมาไม่ใช่ความคิดของคนอื่น การออกแบบเครื่องแต่งกายจะประสบความสำเร็จได้นั้นนอกจากจะขึ้นอยู่กับการวิเคราะห์ความตัวละครอย่างเป็นเหตุผลแล้ว ยังขึ้นอยู่กับความสามารถของนักแสดงที่ใช้เครื่องแต่งกายนั้นเป็นส่วนหนึ่งของตัวละคร นักแสดงจะแสดงบทบาทตัวเองผ่านเอกลักษณ์ที่ผู้ออกแบบสร้างไว้ซึ่งแสดงถึงทิศทางการนำเสนอและบรรยากาศของละคร (นพมาศ แหวหงส์ ,2550:143)

ดังนั้นผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย (Costume Designer) ถือเป็นหน้าที่หนึ่งที่มีความสำคัญต่อ ละครเวที ซึ่งการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงนั้นจะแตกต่างออกไปจากการ

ออกแบบทั่วๆ ไปตรงที่ผู้ออกแบบต้องทำให้เห็นความหมาย บุคลิกลักษณะนิสัย สถานภาพทางสังคม พัฒนาการทาง จิตวิทยาของตัวละคร หรือความสัมพันธ์ของตัวละครหนึ่งกับอีกตัวละครหนึ่ง ผู้ออกแบบ ไม่เพียงแต่ทำตามความชอบของตัวเองต้องการเท่านั้น ยังต้องศึกษาหาข้อมูลของ ตัวละครและต้อง เข้าใจตัวละครอย่างลึกซึ้งเพื่อที่จะได้วิเคราะห์ทั้งตัวบทละครและตัวละครได้เป็นอย่างดี เพราะบางครั้งตัว บทละครเองอาจจะไม่ได้บอกผู้อ่านอย่างชัดเจนผู้เขียนต้องพูดถึงบางอย่าง โดยอาจจะมีความนัยแฝง ดังนั้นผู้อ่านจึงต้องคิดวิเคราะห์แบบลึกลงไปอย่างละเอียดถี่ถ้วน และไม่ถูกจำกัดความคิดโดยผู้เขียน

ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายได้สร้างคาแร็คเตอร์ของนักแสดงโดยผ่านการ ออกแบบ และรวมถึง เครื่องประดับหรืออุปกรณ์ประกอบในการแสดงอีกด้วย ไม่ว่าจะตัดเย็บขึ้นมาใหม่เอง ซื้อมาปรับหรือ หาเช่ายืม รูปทรง สี และตัวเนื้อผ้าจะถูกเลือกโดยผู้ออกแบบ ผู้ออกแบบนอกจากจะอ่านบท ละคร อย่างละเอียดแล้ว ยังต้องเข้าร่วมการประชุมกับผู้กำกับ ผู้กำกับ ศิลป์และทีมออกแบบฝ่ายต่างๆ ได้แก่ ผู้ออกแบบฉาก ผู้ออกแบบไฟ ผู้ออกแบบเสียง และผู้ออกแบบการแต่งหน้าและทรงผม เป็นต้น เพื่อให้ แนวคิดและแนวทางของการออกแบบเป็นไปในทิศทางเดียวกัน โคอเฮน ได้ กล่าวถึงขั้นตอนในการ ออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดงไว้ว่า(โค เฮน,1981: 378-381)

ขั้นตอนโดยรวมในการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดงจะเริ่มต้นจาก ภาพ สเกตแบบจำนวนมากมายที่นักออกแบบร่างภาพความคิดที่ตนจินตนาการประกอบ กับการคำนวณ ผ้าและวัสดุที่ใช้ สิ่งเหล่านี้จะผ่านการพิจารณาโดยอาศัยความคิด ความรู้เกี่ยวกับเรื่องที่คุณผู้ออกแบบกำลัง จะผลิตความคิดและภาพรวมของงานที่ผู้กำกับการแสดงตกลงไว้กับทีมงานไว้เบื้องต้นรวมทั้งการตีความ บทละครสไตล์ของละครข้อมูลทางประวัติศาสตร์ที่นักออกแบบรวบรวมมาตลอดจนเข้าใจถึงเทคนิค และ ความเป็นไปได้ในอันที่จะจัดสร้างเครื่องแต่งกายเหล่านั้น โดยปกติแล้วภาพวาด เครื่องแต่งกายของตัว ละครจะวาดแยกจากกันไว้เป็นตัวยุ่แม้กระทั่งเครื่องแต่งกายของกลุ่มประสานเสียงบางครั้งนักออกแบบ วาดภาพเครื่องแต่งกายเพียงภาพเดียว หากรูปแบบเครื่องแต่งกายนั้นเหมือนกันทั้งกลุ่มจากนั้นจะต้อง ผ่านการพิจารณาเห็นชอบจากผู้กำกับการแสดงภาพวาดเครื่องแต่งกายจะต้องลงสีให้สมบูรณ์หลังจากผ่าน การเห็นชอบแล้วนักออกแบบจำเป็นต้องนำเสนอตัวอย่างวัสดุผ้าที่ใช้ทำเครื่องแต่งกายเหล่านั้นด้วย ตัวอย่างผ้ามักจะติดไว้ด้านข้างของภาพวาดเครื่องแต่งกายในกรณีนี้นักออกแบบเห็นว่าการตัดเย็บหรือ การจัดสร้างเครื่องแต่งกายเหล่านั้นมีความซับซ้อน การวาดรายละเอียดของโครงสร้างเสื้อผ้าเหล่านั้นก็ อาจจำเป็นต้องสเกตไว้ด้วยเพื่อสะดวกต่อฝ่ายจัดสร้างทำความเข้าใจได้ง่ายขึ้น อย่างไรก็ตามเมื่อการตัด

เย็บหรือจัดสร้างเสร็จแล้วนักออกแบบเครื่องแต่งกายจำเป็นต้องตรวจสอบความเรียบร้อยและความลงตัว
ของเครื่องแต่งกายที่ตนเองได้ออกแบบด้วยก่อนที่นักออกแบบเครื่องแต่งกายจะสร้างสรรค์สิ่งต่างๆได้
จะต้องอาศัยสิ่งต่อไปนี้

- 1) ความรู้เกี่ยวกับประวัติเครื่องแต่งกายสมัยต่างๆ
- 2) ความรู้เกี่ยวกับการจัดสร้างเครื่องแต่งกาย
- 3) ความรู้ความเข้าใจถึงลักษณะของผ้าและวัสดุที่ใช้ทำเครื่องแต่งกาย
- 4) ความรู้เกี่ยวกับประวัติการละครและสไตล์ในการสร้างละคร
- 5) ความสามารถในการตีความและจินตนาการในอันที่จะสะท้อนลักษณะ ทาง
จิตวิทยาของตัวละครผ่านเครื่องแต่งกาย
- 6) มุมมองทางศิลปะ ความรู้สีท่อนสีและรูปทรงตลอดจนสามารถที่จะวาด หรือ
ร่างภาพที่ต้นจินตนาการให้ปรากฏเป็นรูปร่างได้
- 7) ความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ มีความสามารถในการสื่อสาร
พูดคุยกับบุคคลที่ร่วมงานได้เป็นอย่างดี สามารถโน้มน้าวจูงใจผู้ร่วมงานให้ปฏิบัติงาน ต่างๆได้อย่างดี”

2.2.4.3 ข้อมูลสัมพันธ์ของแนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย

1) ทฤษฎีสี

ทฤษฎีสีกับความรู้สี (Psychology of color) ในด้านจิตวิทยาสีต่างๆจะให้ความรู้สีที่แตกต่างกันออกไป ดังนั้นคนเราจะเลือกใช้สีเพื่อสื่อความรู้สึกต่างๆและยังเลือกใช้ทฤษฎีของเส้นนำมาใช้แทนลักษณะนิสัยของตัวละครนั้นๆโดยเส้นสามารถให้ความหมายแสดงความรู้สึกและอารมณ์ได้ด้วยการสร้างเป็นรูปทรงต่างๆขึ้นมา



ภาพ : จิตวิทยาสีกับความรูสึก
 ที่มา : หนังสือทฤษฎีสี

(Warm tones) หมายถึงกลุ่มสีที่ให้ความรู้สึกร้อนหรืออบอุ่นประกอบด้วย สีเหลือง ส้ม-เหลือง ส้ม ส้ม-แดง และม่วงแดง สีร้อนอาจไม่ใช่สีสดๆ ดังที่เห็นใน วงจรสีเสมอไป เพราะสีในธรรมชาติย่อมมีสีที่แตกต่างกันออกไปกว่านี้ ถ้าหากสีใดที่มี อิทธิพลไปในทางสีแดงหรือสีส้ม เช่น สีน้ำตาล ถือว่าจัดอยู่ในกลุ่มสีวรรณะร้อน สีฝ่ายเย็นก็เช่นเดียวกันถ้าสีใดสีหนึ่งหนักไปทางสีน้ำเงินหรือเขียว เช่น สีเทา ดำ ก็ถือว่าเป็น

กลุ่มสีวรรณะเย็น - วรรณะเย็น (Cool tones) หมายถึงกลุ่มสีที่ให้ความรู้สึกเยือกเย็น สงบ เรียบ ประกอบด้วย สีเขียว-เหลือง เขียว เขียวน้ำเงิน น้ำเงิน น้ำเงิน-ม่วง และม่วง

Basic Color Wheel.



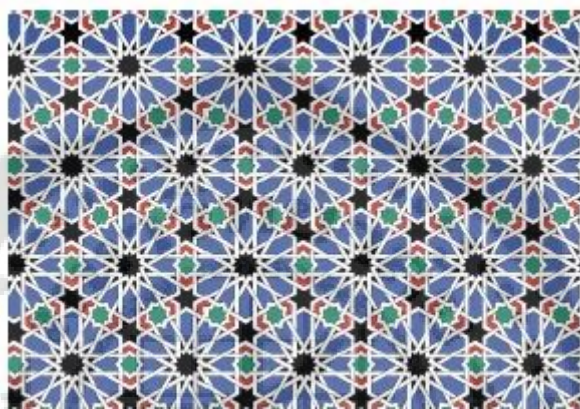
ภาพที่ : วรรณะของสี

ที่มา : Pinterest

2) ทฤษฎีเส้น และลวดลาย

เส้นนั้นมี 2 ลักษณะสำคัญคือ เส้นตรง (Straight Line) และเส้นโค้ง (Curve Line) โดยเส้นทั้งสองชนิดนี้เมื่อนำมาจัดวางในลักษณะต่าง ๆ กันก็จะเกิดเป็นเส้น ในรูปแบบต่างๆ ที่สามารถให้ ความหมาย ความรู้สึกที่แตกต่างกันต่อผู้พบเห็นได้ ทั้งนี้เราสามารถเปรียบเทียบกระบวนการใช้เส้นทั้งที่ปรากฏในธรรมชาติรวมทั้งเส้นที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของ มนุษย์เพื่อประสานเข้ากับ แนวความคิดที่เกิดจากการมองเห็นที่สร้างความรู้สึก และมีผลทางจิตวิทยา ได้ ซึ่งในการออกแบบเครื่องแต่งกายนั้น กระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการใช้เส้น ปรากฏอยู่ในองค์ ประกอบที่เรียกว่า ลวดลายของผ้าซึ่ง อาจเกิดขึ้นได้ ด้วยกระบวนการต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการพิมพ์ ลาย หรือลวดลายผ้าที่เกิดขึ้นจากการทอ ทั้งนี้หากนักออกแบบ นำมาใช้ได้อย่างถูกต้องตามหลักการ ของจิตวิทยาและการออกแบบ ก็สามารถที่จะ แสดงออกได้ถึงอารมณ์ และลักษณะนิสัยของตัวละคร ได้ทั้งนี้ลวดลายที่ปรากฏบนผืนผ้าสามารถที่จะแบ่ง จำแนกออกเป็น - ลวดลายรูปทรงเรขาคณิต (Geometric Shape) เป็นลวดลายที่เกิดจากการใช้รูปทรง เรขาคณิตมาประกอบเข้าด้วยกัน ซึ่งเป็นลักษณะของลวดลายผ้าที่แสดงคุณลักษณะทางอารมณ์ และ ความรู้สึกที่มีความสนุกสนาน ดุมีชีวิตชีวา แต่ขณะเดียวกันก็สามารถสร้างความรู้สึกที่ แตกต่าง เช่น

ลวดลายรูปทรงเหลี่ยมจะแสดงลักษณะของความเป็นกรอบและอยู่ในแบบแผน ของตัวละคร ลวดลายรูปสามเหลี่ยมมีลักษณะของความมุ่งมั่นแน่วแน่ ขณะเดียวกันก็แสดง สภาวะของการตัดสินใจ ลักษณะนิสัยที่เฉียบคม รุนแรง ขณะที่ลวดลายทรงกลมจะให้ความ รู้สึกอ่อนโยนนุ่มนวล ขณะเดียวกันหากลวดลายเหล่านี้ถูกนำมาใช้อย่างบิดเบี้ยว ก็สามารถที่จะแสดงสภาวะความรู้สึกอัน สับสน วุ่นวายภายในจิตใจของตัวละครได้เช่นเดียวกัน



ภาพ : ลวดลายรูปทรงเรขาคณิต (Geometric Shape)

ที่มา : pixabay.com

เส้นตั้ง หรือเส้นดิ่ง ให้ความรู้สึกถึงความ มั่นคงแข็งแรง หนักแน่น เมื่อนำมาใช้ในเครื่องแต่งกายของตัวละคร มีลักษณะที่นัยของความรู้สึกที่สูง สง่า การพุ่งขึ้น ตั้งตรง รวมถึงยังแทนสัญลักษณ์ของ ความซื่อตรง มุ่งมั่น เด็ดเดี่ยวและความเป็นผู้นำ



ภาพ : ลวดลายเส้นตั้ง
ที่มา : aliexpress.com

เส้นนอน ปรากฏในลวดลายของผ้าลายทางแนวนอน ให้ความรู้สึกในลักษณะของความสงบ ราบเรียบ ทนสมัย ผ่อนคลายและมีความมั่นคงในความรู้สึก รวมทั้งยังช่วยขยายโครงร่างของนักแสดงให้ดูกว้าง ข้น ใหญ่ขึ้นและดูมีอำนาจ



ภาพ : ลวดลายเส้นนอน
ที่มา : Pinterest

เส้นเฉียงหรือเส้นทแยงมุม ที่สามารถปรากฏในลวดลายผ้าทั้งที่พบในเสื้อผ้าสำหรับ เครื่อง แต่งกายชาย และผ้าสำหรับสตรี ที่จะมีลักษณะความมันเงากับแสงไฟซึ่งให้ความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหวที่รวดเร็ว การเดินทางและพุ่งทะยานขึ้นไปข้างหน้า และความมีชีวิตชีวา ดังนั้น เมื่อนำมาใช้ในเครื่องแต่งกายก็สามารถสร้างความรู้สึกของการพุ่งทะยาน สนุกสนานแต่ขณะเดียวกันก็ แสดงลักษณะของความตึงพืดพึงพาและลักษณะอารมณ์ที่ไม่มั่นคงในตัวละคร เช่นกัน



ภาพ : เส้นเฉียงหรือเส้นทแยงมุม

ที่มา : graphic-idea.com

เส้นหยัก ปรากฏในลายผ้าทั้งลายพิมพ์หรือลายผ้าที่เกิดจากการทอ เช่น Chevron ที่ดูให้ ความรู้สึกของการเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่องเป็นจังหวะ มีระเบียบ ขณะเดียวกันเรียงตัวของ เส้นในลักษณะดังกล่าวก็สามารถสร้างความรู้สึกของความไม่ราบเรียบ การแตกหัก น่ากลัว อันตราย ความขัดแย้ง การต่อสู้ที่มีพลังและมีความรุนแรง การนำรูปแบบของเส้นลักษณะนี้ มาใช้ในเครื่องแต่งกาย จะช่วยสร้างลักษณะของตัวละครที่ดูกระฉับกระเฉง ขณะเดียวกันก็มี ภาวะทางอารมณ์ที่ เฉียบขาด รุนแรงได้



ภาพ : เส้นหยัก

ที่มา : pngtree.com

เส้นโค้งแบบต่อเนื่อง ปรากฏในลายพิมพ์ของผ้าในลักษณะของลายเส้น โค้ง ลายคลื่น ลาย เกล็ดปลา มีลักษณะของการให้ความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหวอย่างช้าๆที่นุ่มนวลและมี ลักษณะ ของการไหลลื่นอย่างอ่อนโยน การนำมาประกอบเข้ากับเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงจึงสามารถ

ช่วย สร้างความรู้สึกที่สุภาพ อ่อนโยน นุ่มนวล อารมณ์ดีแต่ขณะเดียวกันก็สามารถ แสดงสภาวะของ ความไม่มั่นคง ความสับสน ของตัวละครได้ในสภาวะที่นุ่มนวลกว่าเส้นหยัก



ภาพ : เส้นโค้ง
ที่มา : pngtree.com

ลวดลายผ้าแบบได้แรงบันดาลใจจากธรรมชาติ เป็นลวดลายที่เกิดขึ้นจาก การใช้แรงบันดาลใจจากธรรมชาติมาสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นลวดลายในลักษณะต่างๆ



ภาพ : ลวดลายธรรมชาติ
ที่มา : Pinterest

3) เส้นกรอบนอกหรือโครงเสื้อผ้า (Silhouette)

ซิลลูเอท (Sil -hou-ette) คือโครงของเสื้อผ้า หรือภาพร่าง/เส้นกรอบ ที่ไม่มีรายละเอียดข้างในแรงบันดาลใจหรือที่มาในการออกแบบโครงเสื้อผ้าอาจมีการเลียนแบบหรือต่อยอดมา

จากแนวคิดที่หลากหลายการทำความเข้าใจที่มาของโครงร่างจะช่วยให้สามารถทราบถึงองค์ประกอบที่สามารถนำมาใช้ร่วมกันในการออกแบบทั้งลักษณะ เส้นสาย แพทเทิร์น การตัดต่อ การตกแต่งใช้วัสดุ ประกอบ การใช้สี ตัวอย่างที่มาของโครงเสื้อจัดกลุ่มได้คร่าวๆ ดังนี้



ภาพที่ : ประเภทของโครงเสื้อ

ที่มา : thaitextile.org

Letter ตัวอักษร รูปทรงที่เลียนแบบตัวอักษรซึ่งถูกนำมาใช้เป็นชื่อเรียกสไตล์ต่างๆ เช่น A-line shape ทรงตัวเอ ลักษณะเสื้อที่ด้านล่างใหญ่กว่าด้านบน มีรูปทรงคล้ายอักษร A มีมาตั้งแต่ศตวรรษที่ 15 ในสมัยพระนางอลิซาเบธ หลังจากนั้นกลับมาเป็นที่นิยมอีกครั้งในยุคหลังสงครามโลกและ Dior ได้นำกลับมาให้เป็นที่นิยมอีกครั้ง



ภาพ : ชุดทรง A-line shape

ที่มา : thaitextile.org

H-line shape โครงสร้างเสื้อทรงตัวอักษร H เป็นชุดเดรสทรงตรง มีเข็มขัดหรือเดินเส้นตะเข็บที่ส่วนเอว โดยนักออกแบบชาวปารีส Christian Dior ใน ค.ศ.1957



ภาพ : ชุดทรง H-line shape

ที่มา : thaitextile.org

V-line / V-shape รูปแบบเสื้อไหล่กว้าง ค่อย ๆ เรียวลงไปยังกระโปรง บางครั้งเย็บไหล่และแขนเสื้อกว้าง [หรือปีกค้างคาว] เป็นขึ้นเดียวกับเสื้อ อาจทำช่องแขนใหญ่ แขนกว้าง และเสริมไหล่ เพื่อให้ส่วนบนของเสื้อดูกว้าง เริ่มใช้ใน ค.ศ.1983

Y-line เส้นสายเสื้อผ้า แสดงสัดส่วนเพรียวของร่างกาย ช่วงบนกว้าง ปกเสื้อใหญ่เป็นทรง V อาจใช้กับเสื้อ tunic ยาว ผ่าข้าง ปรากฏในคอลเลคชั่นของ Dior ใน ค.ศ.1955

Geometric shape รูปทรงเรขาคณิต เช่น Balloon เครื่องแต่งกายที่เป็นทรงกลม พองๆแบบบอลูน หรือเรียก Bubble



bubble

ภาพ : ชุดทรง Geometric shape

ที่มา : thaitextile.org

Bell shape เครื่องแต่งกายหรือสิ่งของรูปทรงคล้ายระฆัง ในยุค 1830 รูปร่างที่เป็นที่นิยมจะเน้นที่เส้นเอวธรรมชาติและกระโปรงลงมาเป็นทรงระฆังเปิดกว้าง เผยให้เห็นข้อเท้า นิดหน่อย



ภาพ : ชุดทรง Bell shape

ที่มา : thaitextile.org

Historic periods ยุคสมัยต่างๆ เช่น

Empire line ทรงตัวยาวมีการตัดต่อแนวเส้นเอวที่ใต้ออก เริ่มนิยมมาตั้งแต่ต้นยุค 1800 หรือ Empire dress ชุดกระโปรงที่มีส่วนเอวของชุดสูงคืออยู่ใต้ออก ส่วนเอวนั้นถูกเสริมชั้นผ้าหรือตะเข็บ เป็นแบบที่ได้รับความนิยมจากชุดกระโปรงที่เป็นที่นิยมในสมัย directoire และ empire ของประเทศฝรั่งเศส ลักษณะอื่นๆหมายรวมถึงคอเสื้อที่ลึกทั้งด้านหน้าและด้านหลัง แขนเสื้อบานออกเล็กน้อย กระโปรงตรงยาวถึงข้อเท้า สำหรับเสื้อผ้าที่สวมใส่ในศตวรรษนั้นโดยปกติแล้วชายกระโปรงจะห้อยตัวลงจากบ่า

Empire Style, 1800–1815



ภาพ : ชุดทรง Empire line

ที่มา : thaitextile.org

Gothic Style ยุคกอธิคหรือยุคมืดในช่วงระหว่างคริสต์ศตวรรษที่ 13 ถึงกลางศตวรรษที่ 15 ในยุโรปตะวันตก มีเส้นสายที่ดูโดดเด่น สูงตระหง่านเน้นความอลังการแบบสโตร์กอธิค (ศิลปะหลังยุคเรอเนสซองค์) เน้นการใช้สีดำ เครื่องขี้ม ดูน่ากลัวน่าเกรงขาม การใช้แสงเงาประกอบ รวมถึงพวกงานโลหะ เมทัลเป็นส่วนประกอบ ใช้การตกแต่งรายละเอียดตามแนวเส้นโค้งและใช้ศิลปะแบบยุคกลางร่วมด้วย (thaitextile.org,2561:ออนไลน์.)



ภาพ : ชุดแบบ Gothic Style

ที่มา : thaitextile.org

เสื้อผ้ายุคกลาง

ชายหญิงจะสวมเสื้อ Shirt หรือ Camise หรือ Chemise ทำจากผ้าลินินหรือผ้าขนแกะ เนื้อบางแนบตัว เอาไว้ชั้น ใน ชั้น ที่ 2 จะสวมชุด Cotte หรือ Stola ซึ่งเป็นเสื้อแขนยาวมีกระดุมตั้งแต่คอถึงข้อมือ ชั้น ที่ 3 สวม Bliaud หรือ Tunic เป็นเสื้อหลวมยาว ถึงข้อเท้า แขนกว้าง ต่อมาผู้ชายจะเปลี่ยนมาใส่ Bliaud สั้น สวมถุงเท้าหนาเรียกว่า Stocking (บ้านจอมยุทธ: 2543)

โดยทั่วไปจะประกอบด้วยเสื้อหรือใต้เสื้อ ถุงน่องหรือสายยางและสำหรับผู้ชายอย่างน้อยกางเกงหรือกางเกงในบางชนิด ไม่มีหลักฐานว่าผู้หญิงสวมกางเกงขายาวบ่อยๆ แต่ด้วยเรื่องของความละอายต่ออนที่เสื้อผ้ากลายเป็นที่รู้จักกันในชื่อ "unmentionables" นี้ไม่น่าแปลกใจ ผู้หญิงอาจสวม underpants ขึ้นอยู่กับทรัพยากรธรรมชาติของเสื้อผ้าด้านนอกและความชอบส่วนบุคคลของตนเอง (Melissa Snell,2564: ออนไลน์.)



ภาพ : ชุตชาวบ้านและทหารของยุคกลาง

ที่มา : th.eferrit.com

การแต่งกายของชาวอังกฤษสมัยโจลิเวอร์ครอมเวด

การแต่งกายของชาวอังกฤษสมัยพระเจ้าเฮนรีที่ 7-8



ภาพ : ชุดชนชั้นสูงของยุคกลาง

ที่มา : baanjomut.com

เสื้อผ้ายุคปฏิวัติอุตสาหกรรม

ยุคปฏิวัติอุตสาหกรรมเริ่มต้นอย่างเป็นทางการในปี 1760 อุตสาหกรรมสิ่งทอคือกลุ่มแรกที่น่าเครื่องจักรมาแทนแรงงานคน เมื่อเครื่องจักรสามารถผลิตเสื้อผ้าได้จำนวนมากในระยะเวลาอันสั้น การออกแบบเสื้อผ้าเพื่อใช้ในจุดประสงค์อื่นนอกจากเป็นเครื่องนุ่งห่มก็เพิ่มขึ้นเป็นเงาตามตัวในช่วงปี 1789-1793 เป็นช่วงการปฏิวัติฝรั่งเศสซึ่งถือเป็นการเปลี่ยนแปลงครั้งยิ่งใหญ่ของยุโรป

โดยเฉพาะการแต่งกายก็เป็นสิ่งหนึ่งในการเปลี่ยนแปลงนั้น จากที่เคยแต่งกายแบบฟูฟอง กลับกลายเป็นสวมชุดที่ค่อนข้างเรียบหรือไม่วอร์จนเกินไป กระนั้นแล้วเสื้อผ้ายังคงถือเป็นของฟุ่มเฟือยที่คนมีเงินเท่านั้นจะสามารถซื้อได้หลายๆชุด การทำความสะอาดซักและตากเสื้อผ้าในสมัยนั้นก็เป็นไปได้ยากกว่าปัจจุบัน (ธรรมรุจา ธรรมสโรช,2564: ออนไลน์.)

การแต่งกายของบุรุษ

ในยุคสมัยนั้น ผู้ชายยังคงใส่เสื้อโค้ท เสื้อกั๊ก และกางเกงขาวยาวรัดรูป (breeches) เนื้อผ้าที่ใช้และการตัดเย็บมีการเปลี่ยนแปลงไปจากยุคก่อน เสื้อผ้าเน้นใส่สบายมากขึ้น จากเดิมที่ใช้ผ้าไหมลายปัก กำมะหยี่ เปลี่ยนมาใช้เป็นผ้าขนสัตว์แทน ด้วยขั้นตอนการผลิตชุดที่ง่ายขึ้น ทำให้เสื้อผ้าแนวcasual กลายเป็นเทรนด์ใหม่สำหรับวงการแฟชั่นขึ้นในยุคนี้ ชนชั้นแรงงานนิยมสวมเสื้อเชิ้ต สวมเสื้อกั๊กหรือเสื้อโค้ททับ รวมถึงใส่สายเอี๊ยม นุ่งกางเกงขายาวมากขึ้น



ภาพ : ชุดชนชั้นแรงงานในยุคอุตสาหกรรม

ที่มา : sites.google.com

การแต่งกายของสตรี

ชาวบ้านทั่วไปที่ฐานะปานกลาง นิยมใส่ชุดกระโปรงยาวเลยเข่า ไปจนถึงข้อเท้า รัดเอวสูง ปิดคอ แขนยาว หรือใส่เสื้อคอลูกไม้กับกระโปรงยาวเอวสูง ชนชั้นแรงงานจะมีผ้า

กันเป็นอนุภาคที่เอวหรือที่คอเสื้อแขนสั้นขึ้นทรงชุดช่วงสะโพกและไหล่จะพอง มีดีเทลเป็นระบายทั้งบนตัวเสื้อ และกระโปรง



ภาพ : ชุดชนชั้นแรงงานในยุคอุตสาหกรรม

ที่มา : [history.com/news/second-industrial-revolution-advances](https://www.history.com/news/second-industrial-revolution-advances)



ภาพ : ชุดเหล่าชนชั้นสูงในยุคอุตสาหกรรม

ที่มา : [fahrenheitmagazine.com](https://www.fahrenheitmagazine.com)

2.2.5 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบการแต่งหน้าและทำผมเพื่อการแสดงเรื่อง เรื่องเล่าจากปีศาจ

2.2.5.1 ความหมายของการแต่งหน้าทำผมเพื่อการแสดง

การแต่งหน้า เริ่มต้นขึ้นมาตั้งแต่สมัยอดีตกาล และเริ่มต้นจากการที่ มนุษย์รู้จัก ดัดแปลง ใช้สีหรือผลิตภัณฑ์ที่ได้มาจากธรรมชาติ วาดลวดลายลงบนใบหน้าหรือทาลงบนตัว เพื่อปกป้องร่างกาย ผิวหน้า และ ดวงตา จากสิ่งแวดล้อม หรือเพื่อเหตุผลทางความเชื่อและ วัฒนธรรมของคนตามพื้นที่อาศัยนั้น ๆ แต่ในเวลาถัดมามนุษย์ไม่ได้ใช้การแต่งหน้าเพื่อแค่ปกป้องร่างกายจากสิ่งแวดล้อม แต่การแต่งหน้ายังถูกมนุษย์นำมาใช้เพื่อความสวยงามเป็นหลัก เพื่อซ่อน ความไม่สมบูรณ์หรือเน้นคุณสมบัติบางอย่างบนใบหน้าให้สวยงามขึ้น ส่วนทรงผมนั้นคือสิ่งที่อยู่บนศีรษะของมนุษย์บางครั้งสิ่งนี้อาจหมายถึง การ แกะไขบนใบหน้าหรือร่างกายให้เป็นรูปทรงมากยิ่งขึ้น การทำทรงผมนั้นถือได้ว่าเป็นแง่มุมของ รสนิยม แฟชั่นตามยุคสมัย หรือเพื่อแสดงถึงชนชั้นวรรณะ หรือแสดงถึงตัวตนแม้แต่วัฒนธรรม ความเชื่อก็มีอิทธิพลต่อทรงผมด้วยเช่นกัน ทรงผมเปรียบเสมือนกับเครื่องแต่งกาย ที่สามารถบ่งบอก เพศ ช่วงอายุ ฐานะ สถานภาพ และชนชั้นทางสังคม



ภาพ : การแต่งหน้า และทำผมตัวละครบนเวที

ที่มา : <https://www.jksththeatrescene.com/2012/08/broadway-ladies-ms-august-2012-donna.html>

การแต่งหน้าทำผมเพื่อการแสดงมักจะใช้เทคนิคการเน้น และพรางส่วนต่าง ๆ ของใบหน้าเพื่อการแสดงตามบุคลิกและวัยของผู้แสดง

การออกแบบการแต่งหน้าทำผมเพื่อการแสดงกับงานแสดงจริง นักออกแบบจะต้องรู้และเข้าใจและมีทักษะการแก้ไขรูปหน้า พรางใบหน้า หรือปกปิดส่วนเกินของใบหน้า ถือเป็นจุดเริ่มต้น ของการทำงาน และเก็บรวบรวมข้อมูลรูปแบบการแต่งหน้าทำผม รูปแบบต่าง ๆ เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลที่จะเป็นแหล่งในทรัพยากรทางความคิด และถ่ายทอดกระบวนการทางความคิดของการแต่งหน้าทำผมเพื่อสร้างสรรค์งานให้เข้าใจถึงสิ่งที่ผู้สร้างต้องการสื่อสาร โดย นักออกแบบต้องคำนึงถึง เหตุผลเพื่อถ่ายทอดความรู้สึก เรื่องราว สีหน้า อากาของแต่ละบุคคล และสิ่งหนึ่งที่ขาดไม่ได้คือ ขั้นตอนการออกแบบการแต่งหน้าทำผมเพื่อการแสดงที่ทำให้การแต่งหน้าออกมาดูสวยงาม สมบทยาทกับผู้แสดงและช่วยเสริมสร้างให้ผู้ชม เข้าใจและเห็นภาพชัดเจนมากยิ่งขึ้น (กรานนท์ กรัณบุญลือ. 2558: ออนไลน์)

นอกจากนี้คุณธีรยุทธ บุญมีได้อธิบายเกี่ยวกับหลักการแต่งหน้าทำผมไว้ ในหนังสือความงามในการแต่งหน้า ใจความว่า

การแต่งหน้าทำผมเพื่อการแสดงนั้น คือศาสตร์แห่งการเปลี่ยนแปลง ไปตามกาลเวลาซึ่ง เกิดการสร้างสรรค์จากสิ่งที่มีอยู่เดิม นั้น พัฒนาเปลี่ยนแปลงรูปแบบจนเกิดความแปลกใหม่ หรือเพื่อให้เข้ากับบริบทในสมัยนั้น ๆ โดยผู้สร้างสรรค์ผลงาน นำรูปแบบวิธีการคิดจากศาสตร์แขนงต่าง ๆ เข้ามาประยุกต์ และผสมผสาน สร้างการสื่อสารในรูปแบบใหม่ จนเกิดความหลากหลายของตัวผลงานโดยคำนึงถึงสภาพ สภาพของสังคมที่เป็นไปในปัจจุบัน และการเปิดรับแก่นสารที่จะสื่อผ่านทางผลงานศิลปะในด้านการแต่งหน้าทำผมเป็นสำคัญ ผลงานทางด้านการแต่งหน้าจึงจะสามารถซึมซับเข้าสู่การรับสารของผู้ชมได้ ซึ่งงานแต่งหน้าทำผมเพื่อการแสดงนี้ มักจะเกิดจากสังคม แวดล้อมของผู้สร้างสรรค์ผลงาน เป็นแรงบันดาลใจในการสร้าง รูปแบบ วิธีการนำเสนอ หรือแม้แต่เทคนิคการแต่งหน้าทำผมที่ แปลกใหม่ มีลักษณะเฉพาะตัวขึ้นและเป็นที่ยอมรับ แสดงผ่าน ออกมาทางผลงานสร้างสรรค์ทางด้านการแต่งหน้าทำผมเพื่อการ แสดงต้องสามารถถ่ายทอด วิธีการคิด การออกแบบ สร้างสรรค์ นำเสนอรูปแบบวัฒนธรรมบันเทิงแบบใหม่แก่สังคม หากเป็นที่ยอมรับ ถูกนำไปเผยแพร่ และมีการเลียนแบบ นั้นย่อมหมายถึงความสำเร็จของกระบวนการคิด การออกแบบและสร้างสรรค์ของ การแต่งหน้าเพื่อการแสดง และอาจนำไปสู่มาตรฐานอมตะในที่สุด (ธีรยุทธ บุญมี. 2551: 64-70)

โดยการแต่งหน้าจะถูกแบ่งเป็น 2 ประเภทหลัก ๆ ได้แก่ การแต่งหน้าธรรมดา (Straight Make-Up) โดยใช้เครื่องสำอางแต่งเติมบนใบหน้าของนักแสดง ซึ่งใช้เทคนิคของ

จิตรกรรม คือการทารองพื้น ทาแป้ง เขียนคิ้ว เขียนตาและปากให้เป็นธรรมชาติ ตามบุคลิกภาพและวัยของตัวละคร เรียกว่าการแต่งหน้าธรรมดา



ภาพ : การแต่งหน้า และทำผมตัวละครบนเวที

ที่มา : <https://www.jksthreatscene.com/2012/08/broadway-ladies-ms-august-2012-donna.html>

การแต่งหน้าตัวละครพิเศษ (Character make-up) ต้องใช้ลักษณะเสริมบุคลิกให้ตัวละครนั้นเด่นชัดเจเนชั่น เช่น เสริมจมูกให้ โคงงุ้ม มีหนวดเครา ใส่วิกผมรุงรัง โดยใช้วัสดุพิเศษ เช่น แผ่นยาง หรือพลาสติก ขนตา หนวดติดกาว ย้อมผมสีต่าง ๆ หรือถ้าตัวละครมีแผลเป็น หรือบาดแผลที่หน้า นักออกแบบการแต่งหน้าทำผม มีหน้าที่เช่นเดียวกับนักออกแบบ เครื่องแต่งกาย แต่นักออกแบบการแต่งหน้าทำผม จะต้องรู้จัก วิเคราะห์งานที่เป็นปัญหาแล้วสร้างภาพลักษณ์ให้กับตัวละครด้วย

การแต่งหน้าและการทำผมที่เหมาะสม และโดยทั่วไปแล้วนักออกแบบผมจะทำงานร่วมกับผู้กำกับและนักออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อสร้างสไตล์ที่เหมาะสมสำหรับตัวละครในแต่ละตัว รวมถึงการทำงานร่วมกับนักแสดง เพื่อได้เข้าใจถึงปัญหามากขึ้น (แองเจล่า มิตเชลล์. 2562: ออนไลน์)



ภาพ : การแต่งหน้าตัวละครพิเศษ

ที่มา : <https://forums.stanwinstonschool.com/discussion/4224/character-makeup-by-nicole-diehl>

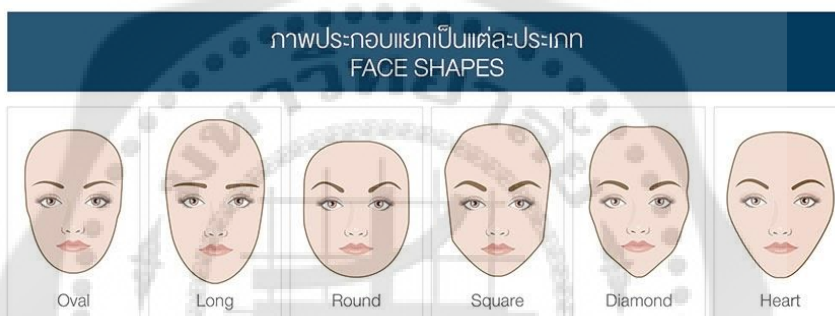
2.2.5.2 นักออกแบบการแต่งหน้าและทำผมเพื่อการแสดง

นักออกแบบการแต่งหน้าทำผมเพื่อการแสดงนั้น จะต้องมีการศึกษาข้อมูลและฝึกการปฏิบัติ เพื่อพัฒนาการแต่งหน้าทำผมเพื่อการแสดง สิ่งที่ควรรู้ของนักออกแบบการแต่งหน้าคือ ประวัติความงาม หลักการใช้สีในการแต่งหน้าโครงสร้างและประเภทของรูปหน้า การดูแลผิวหน้า และเทคนิคการแก้ไขรูปหน้า วิธีใช้เครื่องสำอางประเภทต่าง ๆ รวมถึงการแต่งหน้าในยุคสำคัญทางประวัติศาสตร์ ส่วนสิ่งที่ควรรู้ของนักออกแบบผม ได้แก่ ประวัติทรงผมในยุคต่าง ๆ การถนอมเส้นผม วิธีการทำผมขั้นพื้นฐาน วิธีการใช้เครื่องจัดแต่งทรงผมไฟฟ้า รู้จักประโยชน์และหน้าที่ของอุปกรณ์จัดแต่งทรงผม การทำผมเพื่อแก้ไขรูปหน้า และการจัดเตรียม เครื่องสำอางและอุปกรณ์ทำผมให้เหมาะสมกับตัวละคร และละครที่ได้รับมอบหมายงาน

2.2.5.3 ข้อมูลสัมพันธและแนวคิด และ ทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบการแต่งหน้าทำผมเพื่อการแสดง

2.2.5.3.1 ลักษณะของใบหน้า และโครงหน้า

ประเภทของรูปร่างหน้าจะมีความแตกต่างกันตามโครงสร้างของแต่ละบุคคล ก่อนการออกแบบจึงควรจะทำความเข้าใจกับรูปร่างหน้า เพราะ ถือเป็นสิ่งที่สำคัญมาก เนื่องจากโครงหน้าจะเป็นตัวกำหนดในการเลือกทรงผม ให้เหมาะกับรูปร่างหน้า และการแต่งหน้าเพื่อการแสดงให้สวยก็ต้องทราบรูปร่างหน้าด้วย เพื่อแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ปรับให้เข้ากับรูปร่างหน้า และโดยทั่วไปแล้วรูปร่างหน้าของคนเรานั้นแบ่งได้ ดังนี้ ใบหน้ารูปหัวใจ ใบหน้ารูปไข่ ใบหน้ายาว ใบหน้ากลม ใบหน้าเหลี่ยม ใบหน้ารูปหัวใจ ใบหน้ารูปเพชร (กรานนท์ กร้ามบุญลือ. 2558: ออนไลน์)



ภาพ : ประเภทของใบหน้า

ที่มา : <https://www.adenaa.com/146/>

2.2.5.3.2 การสร้างแสงและเงาบนใบหน้า

ในการแต่งหน้าต้องมีการนำแนวคิดเรื่องแสงมาประยุกต์ใช้ในการลงสีต่าง ๆ บนใบหน้า และ ในการแต่งหน้าได้นำมาใช้ในขั้นตอนการแก้ไขรูปร่างหน้า อย่างการทำอายเชโดว์ การปิดแก้ม การทำปาก การไฮไลท์และการเชดดิ้ง โดยใช้หลักความเข้มของแสงและเงาในการแต่งหน้า ใบหน้าของ ตัวละครก็จะมีมิติ และไม่สมจริง การแต่งหน้าจะนำแสงและเงา มาใช้ในบริเวณต่าง ๆ บริเวณแสงสว่างจัด (Hi-Light) และบริเวณที่เป็นแสงเงา (Shade)

การไฮไลท์ (Highlight) คือ วิธีการแต่งหน้าด้วยเครื่องสำอางค์ที่มีเฉดสีอ่อนกว่าผิว เพื่อดึงจุดที่ต้องการบนใบหน้าให้โดดเด่น ดูสว่างขึ้น เรียกว่าใช้ดึงสายตาไม่ให้นักมองจุดบกพร่องของหน้า เป็นบริเวณที่มีความสว่างมากที่สุด จะสะท้อนแหล่งกำเนิดแสงออกมาให้เห็นได้ชัด การใช้แสงและเงาในลักษณะนี้จะทำให้ใช้ขั้นตอน การ Hi-Light ในส่วน ของใบหน้าที่ต้องการแก้ไข หรือนเน้น เช่น สันจมูก ใต้คิ้ว หรือคาง บริเวณแสงสว่าง (Light) เป็นบริเวณที่ได้รับแสงสว่าง ร่องลงมาจาก

บริเวณแสงสว่างจัดการใช้แสงและเงาในลักษณะนี้จะให้ ใช้ในขั้นตอนการเน้น สีเข้ม -อ่อน บนดวงตา ใบหน้า แก้ม

การเฉดต้ง (Shading) หรือเรียกอีกแบบว่า การคอนทัวร์ (Contouring) คือ วิธีการแต่งหน้าด้วยเครื่องสำอางที่มีเฉดสีเข้มกว่าผิว หรือเป็นบริเวณที่ไม่ได้รับแสงสว่าง หรือเป็นบริเวณที่ถูกบดบังจากแสงสว่างโดยจะมีค่าน้ำหนักเข้มมากขึ้นกว่า บริเวณแสงสว่าง การใช้แสงและเงาในลักษณะนี้จะใช้ใน ขั้นตอน ของการปรับลรวงพื้นเพื่อปกปิดหรือแก้ไขรูปหน้า และการเฉดต้ง เพื่อสร้างเงาบริเวณ ใบหน้า บริเวณเงาเข้มจัด (Hi-Shade) เป็นบริเวณที่อยู่ห่างจาก แหล่งกำเนิดแสงมากที่สุด หรือเป็นบริเวณที่ถูกบดบังมาก ๆ จะมีค่า น้ำหนักที่เข้มมากไปจนถึงเข้มที่สุด

การใช้แสงและเงาในลักษณะนี้ จะใช้ในขั้นตอน การเฉดต้งเพื่อสร้างเงาบริเวณใบหน้า และสันจมูก หรือเพื่อปรับโครงสร้างหน้า (กฤษณ์ คานนท์. 2552: 60-77)

โดยจุดที่นิยมเฉดต้งกัน ได้แก่ กรอบหน้า แนวสันกราม ไตโหนก แก้ม ข้างสันจมูก เหนียง รวมถึงหน้าอกและสะโพกด้วย



ภาพ : การ shading และ highlight บนใบหน้า

ที่มา : <http://incountryvalueoman.net/web.aspx?cid=40&tags=best+product+to+highlight+face&xi=2&xc=31&pr=28.99&you=>

2.2.6 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบแสง และเทคนิคพิเศษ

2.2.6.1 ความเป็นมา และหน้าที่ของแสงในละครเวที

แสงเป็นสิ่งที่ไม่มีตัวตนในทางวิทยาศาสตร์แสงคือ คลื่นแม่เหล็กไฟฟ้าชนิดหนึ่ง มีทั้งมองเห็นและมองไม่เห็นได้ด้วยตาเปล่า โดยมีแหล่งกำเนิดจากธรรมชาติ สิ่งมีชีวิตและจากสิ่งประดิษฐ์ของมนุษย์

แสงได้เข้ามามีบทบาทกับการแสดงตั้งแต่ในยุคคลาสสิกกรีกโรมัน ในแรกเริ่มได้มีการจัดแสดงแบบกลางแจ้งโดยใช้แสงอาทิตย์และสิ่งที่เกิดขึ้นจากธรรมชาติเพื่อมอบความสว่างและการมองเห็น ต่อมาในยุคเรเนสซองส์เริ่มมีการสร้างโรงละครที่มีหลังคาพร้อมกับการประดิษฐ์ตะเกียงน้ำมัน และมีการพัฒนามาเรื่อยๆจนถึงจุดที่ได้มีการคิดค้นไฟฟ้าแสงประดิษฐ์ ทำให้มนุษย์สามารถควบคุมความสว่าง ทิศทาง สี สันได้ตามต้องการ แสงจึงเริ่มทำหน้าที่มากกว่าการมองเห็นและยังช่วยให้เล่นละครได้โดยไม่ต้องกังวลถึงช่วงเวลาที่ยากลำบาก การพัฒนาการของแสงทำให้เกิดการออกแบบแสงในละครเวที และแสงจึงเริ่มเข้ามามีบทบาทกับละครเวทีมากขึ้น

มีผู้กล่าวว่า แสงเป็นส่วนหนึ่งขององค์ประกอบภาพที่สำคัญในละครเวที นอกจากจะเป็นแหล่งที่มาของภาพแล้ว ยังเป็นองค์ประกอบภาพที่ทรงพลังมาก (สมพร พูราจ. 2564. แสงกับละครเวที. (ออนไลน์). แหล่งที่มา : fineart.tu.ac.th)

แสงมีหน้าที่และบทบาทที่สำคัญดังนี้

- เพื่อการมองเห็น (Visibility) การมองเห็นคือส่วนที่สำคัญที่สุดในการแสดง ไม่ว่าจะเป็นการมองเห็นของผู้ชม การมองเห็นของนักแสดง องค์ประกอบของฉาก ชุด
- เพื่อกำหนดจุดโฟกัส (Selective focus) เป็นหน้าที่ของนักออกแบบแสงว่าต้องการจะให้ผู้ชมเลือกมองที่จุดไหนของเวที โดยการใช้Intensityที่ต่างกันเพื่อดีงดูสายตาของผู้ชม

- การให้อารมณ์ความรู้สึก (Mood) เพื่อกระตุ้นอารมณ์และความรู้สึกของผู้ชมให้ตอบสนองกับสิ่งที่ผู้กำกับต้องการจะสื่อ
- เพื่อแสงและเงา (Modeling) เป็นการใช้แสงและเงาให้เกิดมิติ เพื่อให้มองเห็นรูปทรงและรูปร่างของวัตถุและตัวแบบ โดยการใช้ทิศทางและความเข้มของแสงที่ต่างกัน
- เพื่อสร้างสถานการณ์ และสภาพในเรื่อง เช่น เวลา สถานที่ ฤดูกาล
- เพื่อสร้างความแตกต่างของแสง และเงา



จากภาพเราจะเห็นบทบาทและการออกแบบของแสงตามที่กล่าวมาทั้งหมด ทั้งเพื่อการมองเห็น การใช้แสงและเงาเข้ามาเพื่อให้มิติบนเวที การเลือกกำหนดจุดไฟกัสทั้ง 3 จุด การใช้แสงในการกำหนดเวลา และ Mood tone ของสถานที่

ที่มา : Pinterest

2.2.6.2 ความหมายและหน้าที่ของนักออกแบบแสง

นักออกแบบแสง คือบุคคลที่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแสง องค์ประกอบของแสง และ อุปกรณ์ที่ใช้ในการออกแบบแสง รวมถึงต้องมีความคิดสร้างสรรค์ในการถ่ายทอดอารมณ์จินตนาการ และความรู้สึกผ่านแสง เพื่อใช้ในการสร้างอารมณ์ความรู้สึก บรรยากาศให้กับการแสดง นักออกแบบแสงที่ดีต้องประสานงานและทำงานร่วมกับผู้ออกแบบองค์ประกอบศิลป์ ด้านอื่นๆ เพื่อ

แลกเปลี่ยนความคิด เชื่อมโยงให้ไปในทิศทางเดียวกัน และส่งเสริมทุกสิ่งบนเวทีให้ดังงาม กลมกลืน สร้าง
อารมณ์ความรู้สึกและจินตนาการให้ผู้ชมเกิดความประทับใจ

หน้าที่ของนักออกแบบแสง

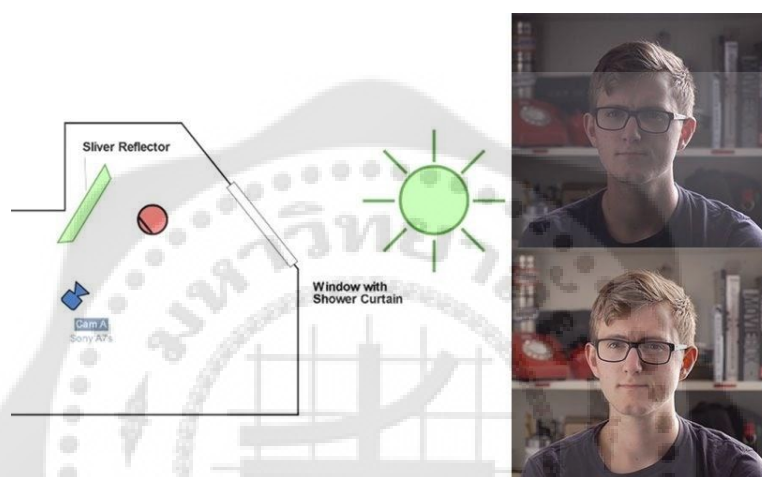
“การออกแบบแสง คือศิลปะการมองเห็น การศึกษาเรื่องอุปกรณ์ของแสงและ
การดูงานออกแบบแสงที่หลากหลายหรือสังเกตจากในชีวิตประจำวันจะช่วยให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ใน
การออกแบบมากขึ้น” (Lightbook ทวีสิทธิ์ เกษประไพ)

นักออกแบบแสงต้องผ่านขั้นตอนการทำงานโดยเริ่มจากการพิจารณาบทที่ได้รับ
การอ่านภาพรวม ตีความหมายต่างๆ และแยกย่อยในส่วนของงานออกแบบแสงโดยคร่าว แล้วจึงสรุป
ภาพรวมที่ได้รับจากการอ่านนำมาปรึกษาหารือกับนักออกแบบองค์ประกอบศิลป์ด้านต่างๆ รวมถึงผู้กำกับ
เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นให้เข้าใจและมีภาพไปในทิศทางเดียวกัน หลังจากนั้นต้องดูการซ้อมอยู่เสมอ
เพื่อทำความเข้าใจกับฉาก พื้นที่การแสดง และการเคลื่อนไหวของนักแสดง และนำข้อมูลเหล่านี้ไป
พัฒนาการออกแบบแสงให้สมบูรณ์มากที่สุด ซึ่งส่วนสำคัญที่ต้องคำนึงในการทำหน้าที่เป็นนักออกแบบแสง
คือ การกำหนดจุดโฟกัสต่างๆบนเวทีตามที่นักออกแบบแสงต้องการและเห็นสมควร เพื่อเป็นการชี้นำจุดที่
ต้องการให้เห็น และปิดบังจุดที่ไม่ต้องการให้มองเห็นหรือเบี่ยงเบนความสนใจ เพื่อสร้างอารมณ์ในการ
รับชม สร้างบรรยากาศให้สมบูรณ์ตามแบบที่ควรจะเป็น นักออกแบบแสงไม่เพียงแต่ชี้นำจุดที่ต้องการให้
เห็นเพียงอย่างเดียว แต่ยังทำหน้าที่ไปพร้อมกับนักออกแบบฉากในการใช้แสงเพื่อเติมเต็ม ลดทอน และทำ
หน้าที่เปลี่ยนฉากให้กลายเป็นสถานที่อื่นๆ หรือแทรกนัยยะที่ทำให้ฉากมีความหมายมากขึ้น นักออกแบบ
แสงยังมีหน้าที่ช่วยส่งเสริมอารมณ์ของนักแสดง จากการใช้สีและอุณหภูมิของแสง ซึ่งสามารถช่วยสร้างมิติ
ให้กับการแสดง หรือมิติของรูปร่างนักแสดงเอง เช่น เงาบนใบหน้า โครงร่างเงา ดวงตา เป็นต้น แสง
สามารถเป็นองค์ประกอบในการสร้างอารมณ์ และบรรยากาศโดยรอบ ทำให้นักแสดงมีความรู้สึกร่วมรู้สึก
เข้าถึงบทบาทมากยิ่งขึ้น จากที่กล่าวมาทั้งหมด เมื่อการออกแบบแสงและองค์ประกอบอื่นๆ ประกอบกันก็
จะยิ่งช่วยสร้างบรรยากาศ ให้ผู้ชมเข้าใจในจุดประสงค์และทำให้สุนทรียภาพของละครมีความสมบูรณ์แบบ
มากยิ่งขึ้น

2.2.6.3 ข้อมูลสัมพันธ์ของแนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบแสง

2.2.6.3.1 การกำหนดเรียกทิศทางของแหล่งกำเนิดแสง (Light Source Directionality)

ในทาง Lighting Design Key Light และ Fill Light มักมาคู่กัน และเป็นสิ่งที่เราต้องคำนึง ยกตัวอย่างสถานการณ์ตามธรรมชาติ เมื่อเราอยู่กลางแจ้ง พระอาทิตย์เป็นแสงหลักเพียงแสงเดียวที่ส่องมา แต่เงาที่เกิดขึ้นบนใบหน้ากลับไม่ได้มีแค่ครึ่งเดียวตามทิศของแสง นั่นเป็นเพราะแสงอาทิตย์กระทบกับวัตถุรอบตัวเรา เช่น พื้นถนน ต้นไม้ อาคาร แล้วสะท้อนกลับมา ทำให้ด้านที่ไม่โดนพระอาทิตย์ส่องโดยตรงนั้นมีแสงสว่างเกิดขึ้น แสงอาทิตย์ก็คือ Key ส่วนวัตถุที่สะท้อนก็คือ Fill



ภาพ : การกำหนดเรียกทิศทางของแหล่งกำเนิดแสง

ที่มา : Pinterst

ไฟหลัก (KEY LIGHT OR MAIN LIGHT) เป็นไฟทำหน้าที่ให้แสงสว่างกับสิ่งที่ถ่าย ไฟหลักจะใช้สปอร์ตไลท์เป็นตัวให้แสงสว่าง ดังนั้นแสงที่เกิดจากไฟดวงนี้ ด้านที่โดนแสงจะสว่างและด้านที่ไม่โดนแสงจะมีดเป็นเงาดำเข้ม

ไฟเสริม (FILL LIGHT) เนื่องจากไฟด้านที่ไม่โดนแสงเป็นเงาดำเข้ม เราจึงจำเป็นต้องมีไฟเสริมหรือที่เรียกว่าไฟลบเงาเพื่อทำให้เงาอันเกิดจากไฟหลักจางลงไป และไฟเสริมยังสามารถช่วยเพิ่มแสงในด้านมืดให้มีอัตราส่วนที่พอเหมาะกับความสว่างด้วย

ไฟแยก หรือ แสงส่องหลัง (BACK LIGHT) เป็นไฟที่ส่องมาที่ผู้แสดง หรือ วัตถุ จะทำให้เด่นขึ้นมาจากเวทีที่แสดงอยู่ อีกทั้งเป็นแสงที่ส่องให้กับด้านหลังของวัตถุ เพื่อช่วยลบเงาที่เกิดจากแสงที่ส่องมาจากด้านหน้า และด้านข้างของวัตถุ ช่วยเน้นให้วัตถุนั้น ๆ มีรูปทรงมากขึ้นเพื่อสร้างมิติของวัตถุ

ไฟฉาก หรือ แสงส่องฉาก (BACKGROUND LIGHT) เป็นไฟส่องฉากให้ชัดเจนขึ้น หรือ สร้างบรรยากาศประกอบฉาก ให้คนดูได้รับอารมณ์ในการแสดงมากขึ้น เพื่อที่จะสร้างบรรยากาศของแสงให้กับฉากหลัง

2.2.6.3.2 ทิศทางของแสงเงาจากการวางตำแหน่งไฟ

การวางตำแหน่งของไฟทำให้ทิศทางของแสงและเงาส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมและนักแสดงได้

1) ทิศทางของแสงที่มาจากด้านหน้า (Front lighting) ทิศทางของแสงส่องทางด้านหน้าของวัตถุจะช่วยให้ภาพมีความสว่างทั่วถึงทุกส่วนของพื้นที่การแสดง ตามที่นักออกแบบแสงได้ออกแบบเอาไว้ซึ่งให้ความกระจ่าง แต่ในขณะเดียวกันถ้าจัด ไฟทิศทางนี้เพียงทิศทางเดียวก็อาจทำให้ภาพแบน หรือ ไม่มีมิติได้ แสงที่ส่องมาจากทางด้านหน้าของวัตถุที่จะมาจากทิศทางเดียวกันกับคนดู ทำให้ตัววัตถุ ได้รับแสงสว่างได้ทั่วด้านหน้า วัตถุจะไม่มีเงาทำให้ได้ภาพมีลักษณะเรียบแบนไม่มี ความลึก หนา เหมาะสำหรับการที่ต้องการเน้นให้เห็นรายละเอียด (celt.li.kmutt.ac.th. 2559: ออนไลน์.)

2) ทิศทางของแสงที่มาจากด้านข้าง (Side lighting) ทิศทางของแสงที่ส่องจากด้านข้างของวัตถุในแนวราบด้านซ้าย หรือ ด้านขวา ด้านที่ได้รับ แสงจะมีความสว่างกว่าอีกด้านหนึ่ง ทำให้เกิดลักษณะของเงาทำให้ช่วยเพิ่มมิติให้กับวัตถุ ช่วยเน้นใบหน้านักแสดง ช่วยให้แสดงรายละเอียดให้กับอารมณ์ของนักแสดงมากยิ่งขึ้น แสงที่มาจากด้านข้างนี้จะทำให้ภาพมีมิติ แต่จะทำให้เกิดแสงเงาทางด้านตรงข้ามของแสงโดย ปกติมักจะใช้อุปกรณ์สะท้อนแสง หรือสร้างแสงที่อ่อนกว่าเพื่อเปิดเงาให้เห็นรายละเอียดและส่วนมากจะวางไว้ที่มุมราวๆ 45 องศาจากหน้าตรง(celt.li.kmutt.ac.th. 2559: ออนไลน์.)

3) ทิศทางของแสงจากด้านหลังของวัตถุ (Back lighting) ทิศทางของแสงที่ส่องจากด้านหลังของวัตถุในแนวราบ 180 องศา ทำให้เกิดความสว่างบริเวณขอบของวัตถุ เช่น ลำตัว เส้นผม เป็นต้น แต่ด้านหน้าจะมีมืด ให้ความรู้สึกลึกลับ คลุมเครือ จะไม่นิยมใช้จากทิศทางนี้อย่างเดียวเป็นเวลานาน แต่ถ้าใช้ร่วมกับแสงจากทิศทางอื่นจะทำให้มีมิติมากยิ่งขึ้น แสงที่ส่องมาจากด้านหลังของวัตถุอยู่ตรงกันข้ามกับคนดูทำให้มองเห็นวัตถุแยกออกจากพื้นฉากหลังชัดเจน บางครั้งก็จะ

เรียกว่าแสง “Rim light” แต่อาจจะต้องระวังรายละเอียด ด้านหน้าของตัวแบบมืดเกินไป อาจจะมีการจัดแสงช่วยหรือใช้อุปกรณ์สะท้อนแสงเพื่อให้เห็นรายละเอียดในส่วนนี้ (celt.li.kmutt.ac.th. 2559: ออนไลน์.)

4) ทิศทางของแสงจากด้านบนของวัตถุ (Top lighting) ทิศทางของแสงจากด้านบนของวัตถุเป็นทิศทางในมุมสูง หรือแสงจากด้านบนของนักแสดง ช่วยเน้นช่วงบ่า เส้นผม บริเวณส่วนที่นูนสูงทั้งในฉาก และนักแสดง แต่จะเกิดเงาดำใต้ดวงตาทำให้รู้สึกตื่นเต้น ลึกลับ แต่แตกต่างจากทิศทางของแสงจากด้านหลังของวัตถุ ใช้ในตอนนี้นักแสดงพูดสาระสำคัญที่ต้องการจะเน้นในเรื่องราว แหล่งกำเนิดแสงจะอยู่บนหัวเราจะทำให้เกิดเงาตกกระทบบางทางด้านล่างของวัตถุ โดยมักใช้ในฉากที่ต้องการให้ตัวแบบมีเงาขึ้นที่ผม หรือสร้างออร่าดูเป็นผู้สูงส่ง (celt.li.kmutt.ac.th. 2559: ออนไลน์.)

5) แสงมุมต่ำหรือแสงจากแนวด้านล่าง (Bottom lighting) แสงในลักษณะนี้เราจะไม่พบในแสงธรรมชาติซึ่งจะช่วยขับเน้นรูปทรง และบรรยากาศ ไม่เป็นที่นิยมในการจัดไฟบนเวทีเพราะให้ความรู้สึกเหนือธรรมชาติสร้างความรู้สึกที่วังเวง ลึกลับ น่ากลัว แสงที่ส่องมาจากด้านล่างของตัววัตถุจะใช้เปิดเงาด้านล่างของตัวแบบ หรือใช้ในฉากสยองขวัญ ผีหลอก หรือเปิดเงาใต้คาง แม้จะไม่นิยมใช้แต่ก็สามารถจัดแสงให้ใช้งานได้ตามความเหมาะสม (celt.li.kmutt.ac.th. 2559: ออนไลน์.)

2.2.6.3.3 ทฤษฎีสีของแสง

ระบบสี RGB เป็นระบบสีของแสง ซึ่งเกิดจากการหักเหของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึมจะเกิดแถบสีที่ เรียกว่า สีรุ้ง (Spectrum) ซึ่งแยกสีตามทิวสายตามองเห็นได้ 7 สี คือ แดง แสด เหลือง เขียว น้ำเงิน คราม ม่วง ซึ่งเป็นพลังงานอยู่ในรูปของรังสีที่มีช่วงคลื่นที่สายตาสถาสามารถมองเห็นได้ สีของแสงมีชื่อเรียกอีกหลายชื่อ เช่น แม่สีบวก (Additive Color), แม่สี ของนักวิทยาศาสตร์ (Scientific color) หรือแม่สีแสงสีประเภทนี้เป็นเรื่อง ที่เกี่ยวข้องกันระหว่าง สี ความร้อน และแสง

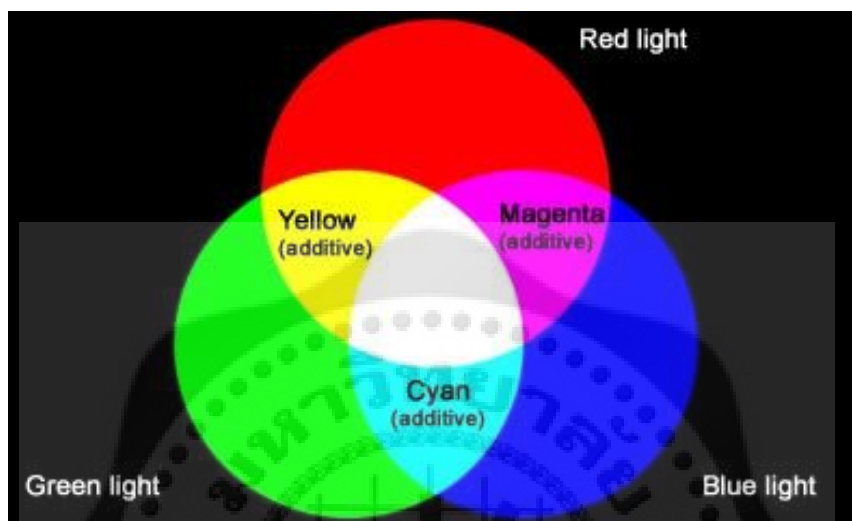
การผสมสีแสง

สีแดง + สีน้ำเงิน + สีเขียว = สีขาว

สีแดง + สีเขียว = สีเหลือง

สีเขียว + สีน้ำเงิน + สีเขียว = สีน้ำเงินแกมเขียว

สีแดง + สีนํ้าเงิน + สีเขียว = สีแดงแกมม่วง
 ในคลื่นความถี่ของสีแดง จะไม่มีสีนํ้าเงินผสมอยู่



ภาพ : ระบบสี RGB

ที่มา : vision-doctor.com

จิตวิทยาสีกับความรูสึก

สีแดง ให้ความรูสึก ร้อน รุนแรง กระตุ้น ทำท่าย เคลื่อนไหว ตื่นเต้น ไร้ใจมีพลัง ความอุดม สมบูรณ์ ความมั่งคั่ง ความรัก ความสำคัญ อันตราย

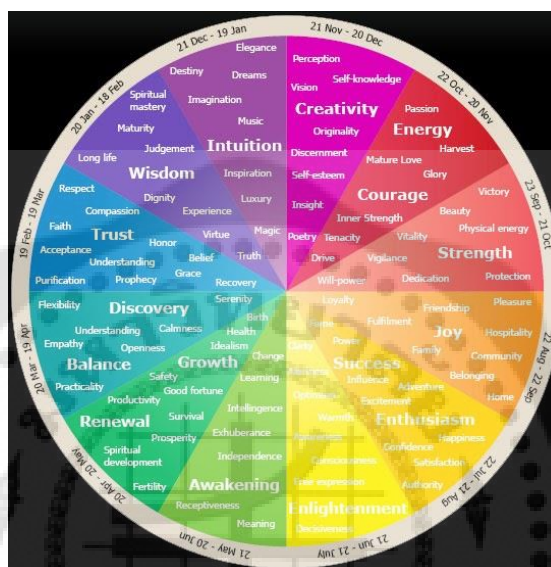
สีส้ม ให้ความรูสึก ร้อน ความอบอุ่น ความสดใส มีชีวิตชีวา วยร้อน ความคึกคะนอง สีเหลือง ให้ความรูสึก แจ่มใส ความสดใส ความร่าเรีง เริ่มต้นใหม่ ความสุขสว่าง การแผ่กระจาย

สีเขียว ให้ความรูสึก สงบ เงียบ ร่มรื่น ร่มเย็น การผ่อนคลาย ธรรมชาติ ความปลอดภัย ความสุข

สีนํ้าเงิน ให้ความรูสึกสงบ สุขุม สุภาพ หนักแน่น เครื่องขริม เอกการ เองาน สง่างาม มีศักดิ์ศรี สูงศักดิ์ เป็นระเบียบ ถ่อมตน

สีฟ้า ให้ความรู้สึก ปลอดภัย โปร่งโล่ง กว้าง เบา โปร่งใส สะอาด ปลอดภัย ความสว่าง ลมหายใจ ความเป็นอิสระเสรีภาพ การช่วยเหลือ แบ่งปัน

สีม่วง ให้ความรู้สึก มีเสน่ห์ น่าติดตาม เร้นลับ ซ่อนเร้น มีอำนาจ มีพลังแฝงอยู่ ความรัก



ภาพ : จิตวิทยาสีกับความรู้สึก

ที่มา : mylifemystuff.wordpress.com/

2.2.6.4 ขั้นตอนการออกแบบแสง

2.2.6.4.1 การอ่านบท (Analyzing the script)

การอ่านครั้งแรกคือการอ่านบทเพื่อให้มองเห็นภาพรวมทั้งหมดของแสงในละคร อ่านเพื่อรับความรู้สึกของเรื่อง อ่านเพื่อความเข้าใจในตัวบทและความหมายของเรื่อง ไม่ต้องรีบวิเคราะห์ทิศทางของแสงในการอ่านครั้งแรก เมื่ออ่านจบแล้วตั้งคำถามกับเนื้อเรื่อง

- ภาพรวมของละครเรื่องนี้ให้ความรู้สึกแบบไหน
- อะไร คือบทสรุปของเรื่องที่ได้รับ
- ช่วงเวลาในแต่ละฉาก
- มีสเปเชียลเอฟเฟคอะไรที่จำเป็นต้องใช้แสงบ้าง

- สถานที่ในเรื่อง

เมื่ออ่านบทครั้งแรกจบแล้ว และมีไอเดียภาพของแสงที่เกิดขึ้นในแต่ละฉาก ต่อไปคือการพูดคุยกับผู้กำกับ

2.2.6.4.2 การพูดคุยกับผู้กำกับ (Talk to the director)

ผู้กำกับคือบุคคลที่มีภาพรวมทั้งหมดของเรื่องอยู่ในมือ คุณต้องคุยกับผู้กำกับเกี่ยวกับไอเดียแสงที่มีต่อเรื่อง เช่น ผู้กำกับเห็นภาพอย่างไรบนเวที การเคลื่อนที่จากฉากหนึ่งไปสู่ฉากหนึ่งอย่างไรและไอเดียที่คุณมีต่อเรื่องนี้

2.2.6.4.3 การพูดคุยกับฝ่ายออกแบบ (Talk to the Creative Team)

เพื่อให้ภาพรวมของงานไปในทิศทางเดียวกัน ผู้กำกับและผู้ออกแบบฉากจะเป็นผู้กำหนดไอเดียของฉาก หรือสถานที่ของเรื่องซึ่งในบางครั้งก่อนที่คุณจะสวมบทบาทเป็น ผู้ออกแบบแสงของเรื่อง คุณก็ต้องเข้าไปอยู่ในสถานที่ของเรื่องเสียก่อนการพูดคุยกับผู้ออกแบบฉากเกี่ยวกับสิ่งที่คุณจำเป็นต้องทราบซึ่งส่งผลต่อการออกแบบแสง

2.2.6.4.4 การดูซ้อม (Attend Rehearsals)

ผู้ออกแบบแสงจำเป็นต้องเข้าดูการซ้อมตั้งแต่วันแรกซึ่งสำคัญมาก ในวันแรกของการซ้อม นักแสดงจะอ่านบทร่วมกันตั้งแต่ต้นจนจบเรื่องและจะทำให้บทละครนั้นกลายเป็นมากกว่าตัวหนังสือบนหน้ากระดาษ การดูซ้อมในครั้งถัดๆไปเราจะเริ่มดูตำแหน่งของนักแสดงว่าอยู่ตรงส่วนไหนของเวทีในขณะแสดง คิวของแสงควรใช้ตรงไหนบ้าง เข้าใจโปรดักชันและอารมณ์ของแสงที่เหมาะสมกับแอคชั่นของนักแสดง

2.3 เรื่องเล่าจากปีศาจ

2.3.1 ประวัติผู้แต่งเรื่องเล่าจากปีศาจ

Patrick Ness (แพทริค เนสส์) เกิดวันที่ 17 ตุลาคม 2514 เกิดที่ เวอร์จิเนีย ประเทศสหรัฐอเมริกา เคยศึกษารรณคดีอังกฤษ ที่ มหาวิทยาลัยเซาเทิร์นแคลิฟอร์เนีย Ness เขียนหนังสือ

มาแล้ว 9 เล่ม นวนิยายเรื่องแรกของ Ness คือเรื่อง The Crash ของเฮนนิ่งตันตีพิมพ์ในปี 2546 (patrickness.com, ม.ป.ป, ย่อหน้า 2)



ภาพ : Patrick Ness

ที่มา : <https://patrickness.com/about-me/>

และได้เขียนเรื่อง A Monster Calls ในปี 2554 และได้รับรางวัล Carnegie Medal ซึ่งก่อนหน้านี้เขาได้รับรางวัลนี้มาแล้วจากเรื่อง Monsters of Men ทำให้เขากลายเป็นนักเขียนคนแรกที่ได้รับรางวัลนี้ถึง 2 ปีซ้อน (Patrick Ness, 2560, ไม่มีเลขหน้า)

2.3.2 ความเป็นมาของบทละครเรื่องเล่าจากปีศาจ

เรื่องเล่าจากปีศาจ เป็นบทละครที่ได้รับแรงบันดาลใจจากเรื่อง A Monster Calls ซึ่งเรื่องนี้ถือกำเนิดขึ้นโดยแนวคิดของ Siobhan Dowd



ภาพ : Siobhan Dowd

ที่มา : https://www.goodreads.com/author/show/80760.Siobhan_Dowd

หลังจากที่ Siobhan Dowd ได้เสียชีวิตลงด้วยวัย 47 ปี Patrick Ness ก็รับหน้าที่มาสร้างจินตนาการเขียนต่อจนเสร็จและได้รับรางวัล Carnegie Medal ดังที่กล่าวไป (3.1.1)

ซึ่งผู้ศึกษาได้นำบทวรรณกรรมเรื่อง A Monster Calls นี้มาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างบทละครเวทีเรื่อง เรื่องเล่าจากปีศาจ และยังคง สาร ของเรื่องไว้อยู่เช่นเคย

2.4 ข้อมูลสัมพันธ์เกี่ยวกับทฤษฎีการยอมรับความตาย

2.4.1 แนวคิดและความหมายของกระบวนการ 5 stages of grief

Elisabeth Kubler-Ross นักจิตวิทยาชาวสวิส-อเมริกัน และ David Kessler ได้นำเสนอแนวคิดที่ว่า ผู้ป่วยหนักที่ใกล้จะเสียชีวิตและเปลี่ยนแปลงไปในหาลำดับเริ่มตั้งแต่การปฏิเสธไม่ยอมรับกับเรื่องที่เกิดขึ้น, ความโกรธเพื่อระบายความอัดอั้น, การต่อรองเพื่อแลกกับการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น, ความสิ้นหวัง ท้อแท้, และการยอมรับความเป็นจริงของชีวิต แม้สภาวะทางอารมณ์ทั้งห้านี้จะอ่านพบได้ทั่วไป แต่ก็ไม่ได้รับการยอมรับให้เป็นทฤษฎี ในทางจิตวิทยามอง แนวคิดนี้อาจมีคุณค่าอยู่บ้างในอดีตแต่ค่อนข้างจะล้าสมัย สำหรับวงการวิทยาศาสตร์และวงการแพทย์ในปัจจุบัน

แนวคิดนี้ได้จัดพิมพ์ในหนังสือชื่อ On Death and Dying ในปี ค.ศ. 1969 โดย Kubler-Ross เธอมีความสนใจเป็นพิเศษว่าบุคคลจะมีความรู้สึกและการตอบสนองอย่างไรเมื่อทราบว่าตนจะต้องตายไปในไม่ช้า เธอจึงได้ศึกษาเรื่องนี้กับผู้ป่วยใกล้ตายที่ University of Chicago's Medical School โดยใช้การสัมภาษณ์แลกเปลี่ยนความคิดเห็น การสัมภาษณ์ผู้ป่วยใกล้ตาย และการศึกษางานวิจัยในอดีตเป็นฐานข้อมูลในการเขียน แม้ว่า Kubler-Ross จะได้รับการยอมรับว่าเป็นผู้สร้างลำดับสภาวะอารมณ์ที่เรียกว่า Kubler-Ross model แต่ในความเป็นจริง มีนักทฤษฎีในเรื่องผู้สูงวัยและความตายหลายคน เช่น Erich Lindermann, Collin Murray Parkes และ John Bowlby ได้เคยนำเสนอ model ซึ่งมีลำดับขั้นตอนที่คล้ายๆ กันนี้มาแล้วตั้งแต่ทศวรรษที่ 1940

Kubler-Ross ได้ให้ข้อสังเกตเพิ่มเติม ในช่วงท้ายชีวิตของเธอ ว่า สภาวะทางอารมณ์ในขั้นตอนนี้ทั้งห้า ไม่ได้มีลักษณะเป็นเส้นตรง และไม่สามารถคาดหมายได้ว่าแต่ละขั้นตอนนี้จะคงอยู่กับบุคคลนานเท่าไรก่อนที่จะเปลี่ยนแปลงสู่ขั้นต่อไป จึงมีผู้วิจารณ์งานเขียน ของเธอว่าเป็นเรื่องเกี่ยวกับการยอมรับความเจ็บป่วย และความตายที่กำลังจะมาถึงมากกว่าจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับ ความเศร้าโศกของบุคคลที่ใกล้ตาย

2.4.2 ขั้นตอนของกระบวนการ 5 stages of grief

งานของ Kubler-Ross เดิมตั้งใจใช้อธิบายลำดับความรู้สึก ของผู้ป่วยหลังจากทราบว่า จะต้องตายในไม่ช้า ต่อมาได้นำมา ประยุกต์ใช้กับความรู้สึกของผู้ต้องสูญเสียสิ่งหรือบุคคลอันเป็นที่รักด้วย เพราะกระบวนการความรู้สึกที่เกิดขึ้นมีลำดับคล้ายกัน ลำดับความรู้สึกนี้นิยมเรียกเป็นคำย่อตามอักษรตัวแรกว่า DABDA ประกอบด้วย

2.4.2.1 การปฏิเสธไม่ยอมรับกับสิ่งที่เกิดขึ้น (Denial)

ความเศร้าโศก (grief) เป็นอารมณ์ที่ท่วมทับเข้ามา การหลอกตัวเองว่าข่าวร้ายนั้นไม่ได้เกิดขึ้นโดยสิ้นเชิงคงเป็นเรื่องยาก แต่การปฏิเสธในลักษณะเชื่อครึ่งไม่เชื่อครึ่ง จะช่วยให้ผู้ได้รับข่าวมีเวลามากขึ้นในการค่อยๆ ดูดซับอารมณ์ไม่ให้จมเข้าสู่จิตใจอย่างรุนแรงและรวดเร็ว เกินไป เป็นกลไกการปกป้องตนเองตามธรรมชาติ ที่เกิดพร้อมกับความรู้สึกช็อค มึนงง รับไม่ได้กับสิ่งที่เกิดขึ้น แม้ว่าการปฏิเสธข่าวร้ายจะเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเยียวยาจิตใจ แต่มันก็มีผลอยู่ได้เพียงช่วงระยะเวลาหนึ่งเท่านั้นเพราะความจริงย่อมพิสูจน์ตัวมันเองได้ในที่สุด เมื่อถึงเวลานั้น ความเศร้าโศกก็จะกลับเข้ามาโจมตีซ้ำอีก

การปฏิเสธข่าวร้ายจะเกิดขึ้นพร้อมกับการสร้างเหตุผลขึ้นมาเข้าข้างตนเองเพื่อให้ตนรู้สึกดีขึ้น เช่น

ข่าวร้าย	การปฏิเสธและให้เหตุผล ปลอบใจตนเอง
คู่สมรสขอแยกทาง	คงแค่หัวเสีย พຽงนี้ก็หาย
ถูกให้ออกจากงาน	น่าจะมီးอะไรผิดพลาด พຽงนี้ก็คงมีคนโทรมาเรียกให้กลับไปทำงาน

บุคคลอันเป็นที่รักตาย	ไม่จริง พรุ่งนี้ก็ต้องได้เจอกันอีก
ผลตรวจว่ากำลังจะตาย	มันไม่เกิดกับเราได้หรอก ต้องวินิจฉัยผิดแน่นอน

2.4.2.2 ความโกรธเพื่อระบายความอัดอั้น (Anger)

เมื่อรู้ว่าไม่สามารถปฏิเสธความจริงนั้นได้อีกต่อไป บุคคลจะเริ่มมีโทษเพื่อระบายอารมณ์ที่พุ่งพล่านสับสนและความเจ็บปวดที่เกิดขึ้นภายใน ความโกรธอาจระบายใส่กับคน สัตว์ สิ่งของ หรือเหตุการณ์ที่เป็นสภาพแวดล้อม แม้ในใจจะรู้ว่าสิ่งเหล่านั้นไม่เกี่ยวข้อง แต่ความเจ็บปวดจากความสูญเสียที่อัดอั้นอยู่ ทำให้ไม่สามารถควบคุมอารมณ์โกรธที่เกิดขึ้น ความโกรธเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเยียวยา เป็นการปลดปล่อยอารมณ์ไม่ให้อัดแน่นอยู่ภายใน ยังมีอารมณ์อื่นอีกหลายแบบที่เกิดขึ้นในสภาวะอารมณ์นี้ เช่น การฟูมฟาย ตีอกชกหัว แต่ความโกรธจะเป็นอารมณ์ที่พบเห็นได้บ่อยที่สุด ผู้ใกล้ชิดควรรับทราบถึงความเป็นไปได้ที่ผู้ป่วยหรือผู้สูญเสียจะมีความโกรธและอารมณ์รุนแรงอย่างที่ไม่เคยมีมาก่อน ควรเข้าใจ และให้อภัยกับอารมณ์ที่เกิดขึ้นเหล่านั้น

ความโกรธจะเกิดขึ้นพร้อมกับการกล่าวโทษผู้ที่เป็นสาเหตุของความสูญเสีย เช่น

ข่าวร้าย	การปฏิเสธและให้เหตุผล ปลอดภัยตนเอง
คู่สมรสขอแยกทาง	ฉันเกลียดเขา แล้วจะต้องเสียใจที่ไปจากฉัน
ถูกให้ออกจากงาน	เป็นนายที่แย่มากๆ คงจะพบความวิบัติในไม่ช้า
บุคคลอันเป็นที่รักตาย	ถ้าเพียงแต่ดูแลตนเองดีกว่านี้ เหตุนี้คงไม่เกิดขึ้น
ผลตรวจว่ากำลังจะตาย	พระเจ้าไปอยู่ที่ไหน ทำไมปล่อยให้มันเป็นเช่นนี้

2.4.2.3 การต่อรองเพื่อแลกกับการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น (Bargaining)

หลังจากได้ระบายอารมณ์ที่พุ่งพล่านออกไปบ้างแล้ว ชีวิต และผู้ที่สูญเสียบุคคลหรือสิ่งอันเป็นที่รักจะมีสภาวะอารมณ์ที่ ผู้ป่วยหรือผู้สูญเสียจะมองสิ่งที่เกิดขึ้นว่าเป็นความผิดพลาดที่ไม่น่าเกิดขึ้น ทั้งผู้ป่วยใกล้ตาย ผู้สูญเสียสิ่งหรือบุคคลอันเป็นที่รัก ล้วนต้องการให้เวลาอันเลวร้ายถอยย้อนกลับไปใหม่ เป็นความต้องการโอกาสให้ได้แก้ตัวอีกครั้งไม่ว่าจะต้องแลกด้วยอะไรก็ตาม ผู้ที่หายจากอาการช็อคจะเริ่มมองหาโอกาสต่อรอง เช่น อ้อนวอนพระเจ้า, บนบานสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ฯลฯ

การต่อรอง มักประกอบด้วยการทำหิตนเอง ที่เป็นสาเหตุของความสูญเสียนั้น เช่น

ข่าวร้าย	การปฏิเสธและให้เหตุผล ปลอดภัยตนเอง
คู่สมรสขอแยกทาง	ถ้าฉันใช้เวลาอยู่กับเธอมากกว่านี้ เธอคงไม่ไป
ถูกให้ออกจากงาน	ถ้าฉันทำงานในวันหยุดมากกว่านี้ เขาคงเห็นว่าฉันมีคุณค่ามากเพียงใด
บุคคลอันเป็นที่รักตาย	ถ้าคืนนั้นฉันได้โทรหาเธอ เธอคงไม่จากฉันไป
ผลตรวจว่ากำลังจะตาย	ถ้าฉันไปหาหมอแต่เนิ่นๆ ก็น่าจะรักษาโรคนี้ได้

2.4.2.4 ความสิ้นหวัง ท้อแท้ (Depression)

อารมณ์โกรธและการบนบานศาลกล่าวอาจทำให้ผู้ป่วยหรือผู้สูญเสียมีความรู้สึกในเชิงรุก คือได้แสดงออกถึงความรู้สึกที่อัดอั้นอยู่ภายใน และความหวังที่จะได้รับโอกาสจากสิ่งศักดิ์สิทธิ์ต่างๆ ที่ตนเคารพนับถือ แต่เมื่อมาถึงลำดับที่สี่ หากไม่มีปาฏิหาริย์ใดๆ เกิดขึ้น ผู้ป่วยใกล้ตายหรือผู้สูญเสีย จะจมดิ่งสู่ความว่างเปล่า สิ้นหวังท้อแท้ ไร้ที่ยึดเหนี่ยว ไม่เห็นเป้าหมายที่จะมีชีวิตอยู่ต่อไป หลายคนที่จบชีวิตตนเองในช่วงนี้ ส่วนใหญ่จะเก็บตัว ไม่ยอมพบใคร ใช้เวลาไปกับการร้องไห้คร่ำครวญ ผู้ใกล้ชิดจำเป็นต้องคอยปลุกปลอบและให้กำลังใจเพื่อให้ผู้ป่วยหรือผู้สูญเสีย ใช้ชีวิตผ่านช่วงเวลานี้ไปได้

ความสิ้นหวัง มักประกอบด้วยคำถามที่ถามกับ ตนเองว่า จะทำอย่างไรต่อไป เพราะอับจนหนทาง เช่น

ข่าวร้าย	การปฏิเสธและให้เหตุผล ปลอดภัยตนเอง
คู่สมรสขอแยกทาง	จะอยู่ต่อไปทำไม
ถูกให้ออกจากงาน	แล้วจะทำอย่างไรต่อ
บุคคลอันเป็นที่รักตาย	จะใช้ชีวิตโดยไม่มีเธอได้อย่างไร
ผลตรวจว่ากำลังจะตาย	ชีวิตทั้งหมดต้องมาจบลงเช่นนี้หรือ

2.4.2.5 การยอมรับความเป็นจริงของชีวิต (Acceptance)

การยอมรับในที่นี้ไม่ได้หมายความว่าทุกสิ่งได้รับการแก้ไขจนกลับเข้าสู่สภาพปกติ หรือสามารถยุติความเศร้าโศก กับความตายที่กำลังจะเกิดกับตนเองหรือความเศร้าโศกกับการสูญเสียสิ่งหรือบุคคลอันเป็นที่รัก โดยแท้จริงแล้ว เขาเหล่านั้นไม่เคยหยุดเศร้าโศกกับสิ่งที่เกิดขึ้น การยอมรับ ซึ่งเป็นลำดับสุดท้ายของอารมณ์เศร้าโศก หมายถึง การยอมรับความจริงว่าสิ่งนี้ได้เกิดขึ้นแล้วกับชีวิต เป็นสิ่งที่เกิดได้กับทุกคน เรียนรู้ที่จะอยู่และเผชิญหน้ากับมัน คนใกล้ตายจะเข้าถึงสัจธรรมข้อนี้ได้ดีกว่าคนปกติทั่วไปที่ยังประมาทในการใช้ชีวิต เริ่มสงบ ยอมรับถึงเหตุการณ์ที่ผ่านมาในชีวิต ปล่อยวางกับทุกสิ่งที่จะเกิดขึ้น

การยอมรับ มักประกอบด้วย การสรุปสัจธรรมของชีวิต เพื่อให้ตนได้จากไปอย่างสงบ หรือสามารถมีชีวิตอยู่ต่อไป แม้จะต้องพบกับความสูญเสียหรือบุคคลที่มีความสำคัญ ในชีวิตของตน เช่น

ข่าวร้าย	การปฏิเสธและให้เหตุผล ปลอดภัยตนเอง
คู่สมรสขอแยกทาง	ในที่สุด นี่ก็คือทางออกที่ดีที่สุดแล้ว
ถูกให้ออกจากงาน	ฉันจะต้องสามารถหาทางออกจากปัญหานี้ได้ และจะเริ่มเส้นทางชีวิตใหม่
บุคคลอันเป็นที่รักตาย	ฉันโชคดีที่ได้มีเวลาอันแสนวิเศษกับเธอ เธอยังอยู่ในใจฉันตลอดไป
ผลตรวจว่ากำลังจะตาย	ฉันยังมีเวลาพอที่จะสะสางเรื่องราวต่างๆ ที่ต้องการได้ทันก่อนถึงวันสุดท้ายของชีวิต

บทที่ 3

การพัฒนาสร้างสรรค์ผลงาน

3.1 การพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 30 เปอร์เซ็นต์

3.1.1 ผู้กำกับการแสดง

จากแนวคิดที่ว่าด้วย 5 stages of grief ที่ผู้ศึกษาสนใจนำมาใช้เป็น เครื่องมือในการหา คำตอบของ การทำวิทยานิพนธ์นี้ ผ่านบทละครเรื่อง เรื่องเล่าจากปีศาจ นั้น ได้พัฒนามาสู่ Theme ที่ว่า ด้วย การยอมรับความจริง (จงยอมรับความจริงเพื่อก้าวข้ามทุกอุปสรรคในชีวิต) ซึ่งผู้ศึกษาสนใจที่จะ พัฒนาต่อ ผ่านกระบวนการใช้เครื่องมือ การกำกับการแสดง โดยใช้สัญลักษณ์ บทละครเป็นตัวเทียบเคียง กับแนวคิด ซึ่งสามารถแบ่งส่วนของเรื่องเล่าจากบทละครได้เป็น 5 ส่วน ซึ่งสามารถเทียบเคียงเข้า กับแนวคิด 5 stages of grief ได้ดังนี้

ก. การปรากฏตัวของปีศาจ ในบทที่ 1 , อาหารเข้าในบทที่ 2 , โรงเรียนในบทที่ 3 และ เทียงคืนเจ็ดนาทึ ในบทที่ 4 เทียบเคียงได้กับ ขั้นตอน 5 stages of grief ที่ว่าด้วย Denial หรือการปฏิเสธ ซึ่งตัวคอนเนอร์กำลังปฏิเสธที่จะยอมรับกับความเป็นจริงที่กำลังจะเกิดขึ้น นั่นคือ แม่กำลังจะตาย จึงทำให้ ปีศาจโผล่ออกมาเพื่อช่วยคอนเนอร์ให้คอนเนอร์นั้นยอมรับกับ ความเป็นจริงที่จะเกิดขึ้น

ข. คุณยายในบทที่ 5 และเรื่องเล่าที่ 1 ในบทที่ 6 เทียบเคียงได้ กับ ขั้นตอน 5 stages of grief ที่ว่าด้วย Anger หรือ โกรธ ในส่วนบทที่ 4 และ 5 นั้น คอนเนอร์โกรธที่ได้ฟังและได้เห็นเรื่องเล่าที่ 1 จากการปรากฏตัวของปีศาจและ เมื่อคอนเนอร์ได้ฟังเรื่องเล่าที่ 1 แล้วนั้นทำให้คอนเนอร์ นึกถึงเรื่องยาย ขึ้นมา เพราะคอนเนอร์ฟังทะเลาะกับยาย ในเรื่องอาการป่วยของแม่ที่กำลังจะทรุดลงมากยิ่งขึ้น และตัวของ คอนเนอร์เองก็จำเป็นที่จะต้องย้ายออกไปอยู่กับยายถ้าหากว่าอาการของแม่นั้น ยังไม่ดีขึ้น จึงทำให้คอนเนอร์ รู้สึกไม่พอใจและโกรธกับสิ่งที่ยายได้เป็นคนจัดการ และพอเข้าไปในเรื่องเล่าที่ 1 ที่ปีศาจได้เล่าให้คอนเนอร์ฟัง นั้น ยิ่งทำให้คอนเนอร์รู้สึกโกรธ กับตัวแม่มดมากยิ่งขึ้น เนื่องจากคอนเนอร์เทียบเคียง แม่มดเป็นตัวของคุณ ยายตัวเอง สิ่งนี้เองจึงนำพาให้ตัวคอนเนอร์เข้าสู่กระบวนการของ Anger หรือโกรธ นั่นเอง

ค. ครูเข้าใจเธอนะ ในบทที่ 7 , หลานเรามีเรื่องต้องคุยกัน ในบทที่ 8 , พ่อ ในบทที่ 9 และ เรื่องเล่าที่ 2 ในบทที่ 10 สามารถเทียบเคียงได้ กับ ขั้นตอน 5 stages of grief ที่ว่าด้วย Bargaining หรือ การต่อรองเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางที่ดีขึ้น ซึ่ง ในระยะ Bargaining นั้นเป็นช่วงที่พ่อของ คอเนอร์กลับมาหาคอเนอร์เพื่อที่จะมาดูใจแม่ เพราะทุกคนรู้กันอยู่แล้วว่าแม่กำลังจะตาย คอเนอร์ด้วยความที่ ก็รู้ว่าถ้าแม่ตายไปจะต้อง มาอยู่ที่บ้านยาย และตัวคอเนอร์เองไม่อยากจะอยู่บ้านของยาย ซึ่งใน จังหวะนี้เองที่พ่อของ คอเนอร์กลับมาเลยทำให้คอเนอร์เลือกที่จะขอพ่อให้ตัวเองได้ไปอยู่กับพ่อ รวมทั้งใน เรื่องเล่าที่ 2 ที่ปีศาจเล่าเรื่องของหมอยากับบาทหลวง ซึ่งมีช่วงหนึ่งที่บาทหลวงกลับไปอ้อนวอนขอหมอยาให้ช่วยรักษาลูกของตนเองนั้น จุดนี้เองเลยนำพาคอเนอร์ไปสู่ Bargaining หรือการพยายามที่จะ ต่อรองเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในทิศทางที่ดีขึ้นของตัวคอเนอร์ แต่สิ่งที่พ่อตอบกลับมาคือ ไม่สามารถ ที่จะพาคอเนอร์ไปอยู่ด้วยได้ ด้วยเหตุผลที่ไม่มีที่ว่าง พอสำหรับทุกคน จึงนำไปสู่ขั้นตอนต่อไป

ง. การทำลายล้าง ในบทที่ 11 , ล่องหน ในบทที่ 12 , ดันยิว ในบทที่ 13 และ ไร่ตัวตน ใน บทที่ 14 นั้นสามารถเทียบเคียงได้ กับ ขั้นตอน 5 stages of grief ที่ว่าด้วย Depression หรือความสิ้นหวัง ท้อแท้ ซึ่งหลังจากที่คอเนอร์อ้อนวอนขอไปอยู่กับพ่อไม่สำเร็จนั้น ก็เกิดการจมดิ่งอยู่กับตัวเอง คอเนอร์เลือกที่จะทำลายข้าวของในบ้านของยาย เลือกลงมือใช้กำลังในการต่อสู้ กับเพื่อนของเขาเอง เลยทำให้สิ่งที่เกิดขึ้นนั้น เหมือนคอเนอร์ต้องจมอยู่กับสิ่งที่ ตัวเองเป็นคนทำ สลุดอยู่กับสิ่งที่เกิดขึ้น เหมือนยิ่ง พยายามทำตัวให้มีคนเห็นมากเท่าไร เขาเองนั้นยิ่งไร่ตัวตนมากขึ้นเรื่อยๆ

จ. ฉันเห็นเธอนะ ในบทที่ 15 , จะอยู่ด้วยไปอีก 100 ปี ในบทที่ 16 , เรื่องเล่าเรื่องที่ 4 ใน บทที่ 17 และ ความจริง ในบทที่ 18 สามารถเทียบเคียงได้ กับ ขั้นตอน 5 stages of grief ที่ว่าด้วย Acceptance หรือ การยอมรับความจริง หลังจากเหตุการณ์ของเรื่องดำเนินไป คนรอบๆตัวของคอเนอร์ นั้นเริ่มที่จะเข้าใจ ในสิ่งที่เกิดขึ้นกับคอเนอร์ไม่ว่าจะเป็นครู ที่พยายามจะอธิบายเหตุการณ์ที่คอเนอร์ไปทำ ร้ายเพื่อนให้ผู้ปกครองของเพื่อนได้เข้าใจ หรือจะเป็นยาย ที่เข้าใจคอเนอร์และเห็นใจกับสิ่งที่กำลังจะ เกิดขึ้นแม้ว่าสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้นนั้นก็ทำให้ตัวเอง เสียใจมากก็ตาม ก็แต่เป็นห่วงความรู้สึกของตัวหลาน เสียมากกว่า หรือตัวปีศาจเองที่ปรากฏตัวขึ้นมาเพื่อที่จะช่วยให้คอเนอร์เรียนรู้ ก็เข้าใจในสิ่งที่คอเนอร์ กำลังจะต้องเจอ แต่สุดท้ายทุกคนก็เลี่ยงไม่ได้ ตัวแม่ของคอเนอร์เองก็ไม่สามารถที่จะเลี่ยงต่อความตายได้ สิ่งสุดท้ายที่ทำได้ก็เพียงแค่ออมรับกับสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้น และใช้ชีวิตต่อไป จนสุดท้ายในบทที่ 18 อาการ ป่วยของแม่ก็ไม่สามารถยื้อไว้ได้ และได้จากคอเนอร์ไปในที่สุด ซึ่งสิ่งนี้เองคือคอเนอร์ต้องเจอ และต้อง เรียนรู้ที่จะอยู่กับความเป็นจริง และดูแลตัวเองต่อไปจากเรื่องราวทั้งหมดที่เกิดขึ้น

นอกจากนี้ผู้ศึกษายังสนใจกระบวนการสร้างผลงานละครเวที ผ่านกระบวนการของ Devising Theatre ที่เน้นการทำงานเป็นกลุ่มกับนักแสดงและทีมงาน โดยที่ ผู้กำกับเป็นผู้นำในกระบวนการทำ Workshop เพื่อให้ได้ซึ่งวัตถุประสงค์ของกิจกรรมนั้นๆ โดยที่ผู้ศึกษาได้แยกองค์ประกอบของการสร้างสรรค์ผลงาน ออกเป็นลำดับขั้นตอนดังนี้

ก. ศึกษาและวิเคราะห์บท

กระบวนการศึกษาและวิเคราะห์บทถือว่าเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่งในการทำงานเนื่องจาก ผู้กำกับควรที่จะเข้าใจโครงสร้างของตัวบททั้งหมดก่อน จะได้นำไปทำงานต่อ กับนักแสดงได้สะดวกยิ่งขึ้น

ในช่วงแรกผู้ศึกษาได้ทำความเข้าใจโครงเรื่องของบทและได้แบ่งโครงเรื่องทั้งหมด ออกเป็นทั้งหมด 14 ก้อน เพื่อสะดวกในการทำงานในช่วง 30 % ดังที่ปรากฏในรูปภาพ

1. " สักใจ "	2. " จุดเริ่มต้นของเรื่อง 1 " (สาเหตุที่ทำให้ปีศาจออกมา)	3. " ใครเป็นคนทำ "	4. " ยอมก็ได้ " (พลัสเวิร์ทเกิดขึ้น)	
<ul style="list-style-type: none"> • พู่กาย้อนหลังเกี่ยวกับ • อาหารเข้า • โรงเรียน • เรียมความชีวิต • เรื่องเล่าสามเรื่อง 	<ul style="list-style-type: none"> • คุณยาย • เรื่องเล่าฉบับโหดร้าย 	<ul style="list-style-type: none"> • เรื่องเล่าเรื่องที่ 1 • ส่วนที่เหลือของเรื่องเล่าเรื่องที่ 1 	<ul style="list-style-type: none"> • ความเข้าใจ • คุยกับหน่วย • บ้านคุณยาย 	
	5. " จุดเริ่มต้นของเรื่อง 2 " (สาเหตุที่ทำให้ปีศาจออกมา)	6. " คนเห็นคนเดียว "	7. " กำลายบั้น " (พลัสเวิร์ทเกิดขึ้น)	
	<ul style="list-style-type: none"> • แซมปี • คนอเมริกันไปมีวันหยุดมากนั้ก 	<ul style="list-style-type: none"> • เรื่องเล่าเรื่องที่ 2 • ส่วนที่เหลือของเรื่องเล่าเรื่องที่ 2 	<ul style="list-style-type: none"> • การกำลายบั้น • ลอหม่น * • ดันยู * 	
	8. " จุดเริ่มต้นของเรื่อง 3 " (สาเหตุที่ทำให้ปีศาจออกมา)	9. " ฉบับเป็นปีศาจ "	10. " สับสน " (พลัสเวิร์ทเกิดขึ้น)	
	<ul style="list-style-type: none"> • เข้าไปได้บ่อย ? • ไปมีเรื่องเล่า • ฉบับไหนเคยอีกต่อไป 	<ul style="list-style-type: none"> • เรื่องเล่าเรื่องที่ 3 	<ul style="list-style-type: none"> • ลมโทษ • โป๊ต 	
	11. " จุดเริ่มต้นของเรื่อง 4 " (สาเหตุที่ทำให้ปีศาจออกมา)	12. " พิษร้ายที่สืบปอด "	13. " ยอมรับมัน " (พลัสเวิร์ทเกิดขึ้น)	14. " เป็นความมึนงงที่สุด ในใจฉัน "
	<ul style="list-style-type: none"> • 100 ปี • คุณมีประโยชน์อะไร ? 	<ul style="list-style-type: none"> • เรื่องเล่าเรื่องที่ 4 • ส่วนที่เหลือของเรื่องเล่าเรื่องที่ 4 	<ul style="list-style-type: none"> • ชีวิตหลังความตาย • บางอย่างก็เหมือนกัน 	<ul style="list-style-type: none"> • ความจริง

ภาพ : แสดงโครงเรื่องทั้งหมดที่จะเกิดขึ้น

ที่มา : โดยผู้เขียน

หลังจากแบ่งโครงเรื่องออกมาได้ทั้งหมดนั้น ผู้ศึกษาได้พัฒนาต่อเพื่อเลือกเส้นเรื่องที่ตัวเองสนใจที่จะเล่า ซึ่งจะมีความแตกต่างกับเส้นเรื่องหลักที่ปรากฏในวรรณกรรมและ ในภาพยนตร์เล็กน้อย ดังรูปภาพที่ปรากฏ

เส้นเรื่องหลัก

● หัวข้อเล่าเฉพาะตนเองไม่ได้เล่า
● หัวข้อไม่ได้เล่าแต่ภาพยนต์เล่า
* วิธีการเล่าข่งบ้าน
เป็นกระบวนการควบกันบ้านเล่า

1. พันร่ายของคอนอร์
2. แม่เป็นมะเร็ง (หัวล้าน)
3. โดนเพื่อนแกล้ง (ลีส์ช่วย)
4. การบ้าน (เรื่องความชีวิต)
5. ปศางไฟลมาบอกเจอนโซ
6. คุณยายมาบ้าน
7. ปศางไฟลมาเล่าเรื่องที่ 1
(เจ้าชาย + ราชีนี + แม่มด)
8. โดนแกล้ง + อยู่บ้านคุณยาย
9. พ่อมาหา
(เร็กซือพิด + ไม่มีวันหยุด)
10. ปศางไฟลมาเล่าเรื่องที่ 2
(หมอยา + นักบวช + ลูกสาว)
11. ทำลายห้องยาย
12. ไม่มีใครสนใจ
(พ่อกลับอีกบ้าน + เพื่อนไม่สนใจ)
13. ปศางไฟลมาเล่าเรื่องที่ 3
(ชายล่องหน)
14. ถูกมองแปลกๆ + (ลีส์)
15. แม่บอกความจริง
16. ปศางไฟลมาเล่าเรื่องที่ 4
(พันร่าย)
17. ยายตามหา + ยอมรับความจริง

เส้นเรื่องที่เล่า

พบบทระหว่างในหนังสือกับภาพยนตร์

* วิธีการเล่า เล่าจุดสัมพันธ์ระหว่าง โลกความจริง กับโลกความฝัน โลกความฝัน ใช้กับแสดงแนวเวลาแบบ รวมกันกับนักแสดงหลัก นักแสดงหลักส่วชีวิตจะเข้าไปอยู่ในความฝันด้วย

1. พันร่ายของคอนอร์
2. แม่เป็นมะเร็ง (หัวยังมีผม)
3. โดนเพื่อนแกล้ง (มีลีส์)
4. เห็นแม่เปิดวิดีโอคุณตา (กิ่งคองล่อง)
5. ปศางไฟลมาบอกเจอนโซ
6. คุณยายมาบ้าน
7. ปศางไฟลมาเล่าเรื่องที่ 1
(เจ้าชาย + ราชีนี + แม่มด)
8. โดนแกล้ง + อยู่บ้านคุณยาย
9. พ่อมาหา
(ไม่มีวันหยุด)
10. ปศางไฟลมาเล่าเรื่องที่ 2
(หมอยา + นักบวช + ลูกสาว)
11. ทำลายห้องยาย
12. ไม่มีใครสนใจ
(พ่อกลับอีกบ้าน + เพื่อนไม่สนใจ)
13. ปศางไฟลมาเล่าเรื่องที่ 3
(ชายล่องหน)
14. ถูกมองแปลกๆ + (ลีส์)
15. แม่บอกความจริง
16. ปศางไฟลมาเล่าเรื่องที่ 4
(พันร่าย)
17. ยายตามหา + ยอมรับความจริง
18. กลับบ้านมีห้อง +
เจอปศางในสมุดวาดรูปของแม่

ภาพ : แสดงเส้นเรื่องหลักและเส้นเรื่องที่ผู้กำกับจะเล่าเรื่อง

ที่มา : โดยผู้เขียน

และในส่วนของวิธีการเล่าเรื่องนั้น ผู้ศึกษาตั้งใจ ว่าจะเล่าตัดสลับระหว่าง โลกความเป็นจริง กับโลกแห่งความฝันที่ปีศาจเป็นคนเล่า ไว้ตามที่ปรากฏในวรรณกรรม แต่จะแตกต่างออกไปที่จะใช้นักแสดงหม่อมมาเล่น ในช่วงความฝันร่วมกับนักแสดงหลัก และนักแสดงหลักจะสวิตซ์ตัวละครเข้าไปอยู่ในโลก แห่งความฝันด้วยเช่นกัน ซึ่งตัวละครหลักที่จะเข้าไปเล่นเป็นตัวละครต่างๆในเรื่องเล่า นั้น มีดังต่อไปนี้

ตัวละครหลัก	รายละเอียด / Character	บทบาทรอง		
คอนเนอร์	เด็กชายวัย 13 ปี ที่กำลังเจออุปสรรคที่ยากจะผ่านไปได้ ร่างเล็ก ดูไม่มีพิษภัยกับคนอื่น ดูนิ่งๆ ไม่ค่อยสูงส่งกับคนอื่น แต่ภายในเต็มไปด้วยจินตนาการที่ตัวเองสร้างขึ้นมา อาศัยอยู่กับแม่แค่ 2 คน	คอนเนอร์		
ปีศาจ	อมนุษย์ที่ยากจะทำความเข้าใจ แต่มีความรู้สึกที่ไม่ต่างอะไรกับมนุษย์ ไม่มีเพศ อายุหลายร้อยปี แยกร่างได้ ร่างกายเล็กหรือใหญ่ได้ตามใจตนปรารถนา ภายนอกดูแข็งกระด้าง แต่ภายในเต็มไปด้วยความหวังดีที่พร้อมจะช่วยคอนเนอร์ให้หลุดพ้นจากอุปสรรคของชีวิต	ปีศาจ		
แม่	หญิงวัยกลางคน รูปร่างผอมบาง ที่ถึงแม้ร่างกายภายนอกจะดูอ่อนแอ แต่ภายในนั้นเต็มเปี่ยมไปด้วยพลังและความหวังที่จะมีชีวิตอยู่ต่อไป	สาว ชานา	ลูก ชาวบ้าน	
ยาย	หญิงมีอายุ แต่ยังคงคล่องตัว เรียบร้อย จู้จี้จุกจิก ถึงอายุจะมาก แต่ยังคงดูสาว ชอบแต่งตัว เข้าสังคมเก่ง ทำอาหารไม่เป็น	แม่มด	ชาวบ้าน	
ลิลี่	นักเรียนหญิง อายุ 13 ปี เพื่อนของคอนเนอร์สมัยเด็กๆ เคยสนิทกันแม่ของทั้งคู่สนิทกัน ผมหยิกเหมือนผมหมา เป็นคนกล้าได้กล้าเสีย ไม่ชอบเห็นคนอื่นถูกรังแก	เมีย พระราช คนเก่า	ลูกสาว นักบวช2	ลิลี่
พ่อ	เพศชาย วัยกลางคน รูปร่างสูงโปร่ง ทำทางใจดี จิตใจดี อารมณ์ศิลปิน	พระราช คนเก่า	หมอยา	
แฮร์รี่	นักเรียนชาย อายุ 13 ปี นักกีฬาโรงเรียน ทำทางสง่า แต่นิสัยกลับตรงกันข้าม เป็นเหมือนหัวหัวแก๊งค์	พระราช คนใหม่	นักบวช	แฮร์รี่
แอนตัน	นักเรียนชาย อายุ 14 ปี ชายร่างอวบ ซี้ลิม ทำซ่าแต่จริงๆไม่มีอะไรคู่ชู้กับลิลี่เป็นเหมือนลูกน้องของแฮร์รี่	ลูก พระราช คนเก่า1	เด็กใน หมู่บ้าน	แอนตัน
ซัลลี่	นักเรียนชาย อายุ 13 ปี ชายร่างเล็ก แสบหัว พร้อมพุ่งชน ดูโตกว่าแอนตันทั้งที่อายุน้อยกว่า คู่ชู้กับแอนตัน เหมือนเป็นลูกน้องแฮร์รี่	ลูก พระราช คนเก่า2	เด็กใน หมู่บ้าน	ซัลลี่
คุณครู กวาน	คุณครูเพศหญิง วัยกลางคน รูปร่างสมส่วน เข้าใจเด็กถึงแม้จะดูในบางครั้ง สอนวิชาศิลปะ พร้อมจะดูแลและเข้าใจนักเรียน แถมยังเป็นครูฝ่ายปกป้องอีกด้วย	ชาวบ้าน	ลูกสาว นักบวช1	คุณครู กวาน

ภาพ : ตารางแสดงคาแรกเตอร์ของตัวละครหลักและบทบาทรองของตัวละครนั้นๆ

ที่มา : โดยผู้เขียน

จากภาพตารางแสดงรายละเอียดและบทบาทของตัวละครนั้น กระบวนการเลือกตัวละครเข้าไปเล่นในช่วงความฝันหรือเรื่องเล่าของปีศาจนั้น เป็นกระบวนการ Devising Theatre ที่ผู้กำกับและนักแสดงเข้ามามีส่วนร่วมในการตัดสินใจ เลือกว่าจะเล่นเป็นตัวละครอะไรในเรื่องเล่าทั้ง 4 เรื่อง ซึ่งปรากฏให้เห็นแล้วจากตารางดังกล่าว

ข. คัดเลือกทีมงานฝ่ายออกแบบ และ นักแสดงหลัก

กระบวนการคัดเลือกทีมงานและนักแสดงนั้น ถือว่าเป็นอีกหนึ่งกระบวนการที่สำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากเราควรเลือกทีมงาน ที่สนใจในเรื่องนี้จริงๆและตั้งใจที่จะทำงานนี้อย่างจริงจังเพื่อให้ระหว่างกระบวนการผลิตละครเวทีนั้นเป็นไปได้อย่างราบรื่นมากที่สุด

ส่วนของนักแสดงผู้ศึกษาได้เลือกนักแสดงที่มีความเป็นตัวละครนั้นๆและทำการบ้านกับตัวละครนั้นๆมาเป็นอย่างดี พร้อมทั้งมีทักษะทางการแสดงที่ดีพอที่จะพาตัวละครออกไปสู่ผู้ชมได้เป็นอย่างดี และที่สำคัญต้องพร้อมที่จะแชร์เรื่องราวและความคิดของตัวเองได้ตลอดระยะเวลาในช่วงของการซ้อมเพราะกระบวนการ Devising Theatre นั้นเน้นไปที่การทำงานร่วมกันระหว่างทาง ของทั้งนักแสดงและผู้กำกับ ซึ่งในตอนนี้ออดิชั่นนักแสดงผู้ศึกษา ได้ทำวิธีการออดิชั่น ไว้ดังภาพที่ปรากฏ

AUDITION นักแสดง “เรื่องเล่าจากปีศาจ”								
รอบที่ 1 วันอังคาร ที่ 11 สิงหาคม 2563 เวลา 13.00- 16.30 น.								
เวลา	ตัวละคร	คนที่ลงอดีตขึ้น			สิ่งที่จะทำ	สิ่งที่จะดู		
		อันดับ1	อันดับ2	อันดับ3				
13.30-14.00 (30 นาที)	ปีศาจ	มาวิน	จินเจน มิเชล โปแปง จิตา	โปรป๊อป	1 ยืนหน้ากระดานเรียง 6 ตูแนะนำตัวทีละคน (แบบปีศาจ) 2 ลองให้เป็นแมสดีไปจนถึงต้นไม้ใหญ่ 3 ตูปีศาจคุยกันว่าเป็นยังไงบ้าง (อันเป็น...) 4 ให้ปีศาจแยกออกจากกัน จากนั้นรวมร่างเป็นปีศาจใหญ่ 1 ตัว	1 คาเล็กเตอร์ที่เพื่อนทำการบ้านมา 2 ดูการใช้ร่างกายของนักแสดง 3 การเข้าถึงตัวละครแบบที่ตัวเองคิด 4 การทำงานร่วมกับเพื่อน		
14.00-14.30 (30 นาที)	คอเนอร์	ชลุ่ย	โปรป๊อป	-	คอเนอร์	ปีศาจ	1 ฉากคอเนอร์เจอปีศาจครั้งแรก (ปีศาจทำยังไงก็ได้ให้คอเนอร์รู้สึกกลัว) 2 ปีศาจเล่าเรื่อง	1 เคมีคู่ของนักแสดง แต่ละคู่ 2 คาเล็กเตอร์กับนักแสดงที่เปลี่ยนไป 3 ทำการบ้านมาหรือป่าว
คอเนอร์ + ปีศาจ					ชลุ่ย/ป๊อป	มาวิน (1)	1 ฉากแม่บอกว่ายายจะมา 2 3 ฉากแม่ก่อนแม่จะเข้าโรงพยาบาล 4 ฉากวันที่มีความสุขที่สุด ร้านอาหาร	
					ชลุ่ย/ป๊อป	จินเจน (2)		
					ชลุ่ย/ป๊อป	มิเชล (2)		
					ชลุ่ย/ป๊อป	โปแปง (2)		
					ชลุ่ย/ป๊อป	จิตา (2)		
คอเนอร์ + แม่	ชลุ่ย/ป๊อป	ป๊อป (3)	1 ฉากเคาเตอร์ครัว คอเนอร์กลับบ้าน					
	ชลุ่ย/ป๊อป	ยิม (1)						
	ชลุ่ย/ป๊อป	สเปร์ย์ (2)						
คอเนอร์ + ยาย	ชลุ่ย/ป๊อป	หลิว (2)	1 ฉากทะเลาะกับลิลี่ ลิลี่มาขอโทษ					
	ชลุ่ย/ป๊อป	เฟรนด์ (3)						
คอเนอร์ + ลิลี่	ชลุ่ย/ป๊อป	จ๊กจัน (3)	1 ให้ออกแบบมาแล้วให้ทุกตัวละครหยิบของต่างๆที่เพื่อนๆ ออกแบบเอามา ทำภาพ ประกอบร่าง ตามสิ่งที่ปีศาจกำลังเล่า					
	ชลุ่ย/ป๊อป	ยัย (1)						
	ชลุ่ย/ป๊อป	ลูกหว่า(1)						
คอเนอร์ + ลิลี่	ชลุ่ย/ป๊อป	โปแปง(3)	1 ตัวและใจ พร้อมแค่ไหนกับ การทำกระบวนการร่วมกัน					
	ชลุ่ย/ป๊อป	ลิลี่ (3)						
	ชลุ่ย/ป๊อป	ป๊าย (3)						
ชลุ่ย/ป๊อป	หวาน (3)							
15.25-15.45 (20 นาที)	ทุกตัวละคร	-	-	-	1 ให้ออกแบบมาแล้วให้ทุกตัวละครหยิบของต่างๆที่เพื่อนๆ ออกแบบเอามา ทำภาพ ประกอบร่าง ตามสิ่งที่ปีศาจกำลังเล่า	1 การทำงานร่วมกับคนอื่น 2 Improvise ของปีศาจ		
15.45-16.00 (15 นาที)	ทุกตัวละคร	-	-	-	เสียง เพลง โน้ต	1 ความสนุกของนักแสดง		
16.00-16.15 (15 นาที)	ทุกตัวละคร	-	-	-	ตอบคำถาม (ทัศนคติเพื่อน) (ใจ)	1 ตัวและใจ พร้อมแค่ไหนกับ การทำกระบวนการร่วมกัน		

ภาพที่ ตารางแสดงขั้นตอนและวิธีการอดีตขึ้นของนักแสดง

ที่มา : โดยผู้เขียน

ค. กระบวนการซ้อม

1) มวลรวม

กระบวนการซ้อมละครนั้น ในช่วงแรกๆ ผู้ศึกษาได้เน้นไปที่การทำงานเป็นกลุ่ม เพื่อที่จะรวมมวลของทั้งฝั่งนักแสดงและฝั่งทีมงานออกแบบ เพื่อให้เกิดเป็นหม่อมวลทั้ง 2 ฝั่ง ทีมงานออกแบบจะได้เข้าใจว่าความรู้สึกของนักแสดงว่าเป็นอย่างไร และฝั่งของนักแสดงเอง ก็จะได้เข้าใจว่าทีมงานออกแบบว่าคิดอย่างไรกับวิธีการทำงานด้วย

2) Workshop

การเป็นนักแสดง ร่างกายถือว่าเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดในการทำงาน ผู้ศึกษาเลยเลือกที่จะพานักแสดงออกไป วิ่ง ออกกำลังกายในทุกเช้าที่มาซ้อมแล้วต่อด้วยการ Workshop เพื่อได้ความต้องการและความรู้สึกของแต่ละคนในแต่ละฉาก รวมทั้งเพื่อเปิดประสาทสัมผัส ของการเป็นนักแสดงและเพื่อให้ผู้ศึกษารับรู้ว่ามีนักแสดงแต่ละคนมีเครื่องมือในการแสดงมากน้อยแค่ไหน

3) การซ้อม

ขั้นตอนของการซ้อม ผู้ศึกษาเลือกจัดทำในฉากที่เป็นเรื่องเล่าต่างๆ ก่อน ซึ่งในตอนอัปเดตความคืบหน้า 30% นั้น ผู้ศึกษาได้เลือกทำถึงเรื่องเล่าที่ 1 ผ่านกระบวนการ Devising Theatre โดยให้นักแสดงร่วมกันสร้างเรื่องราวตามโครงเรื่องที่ปรากฏและ เลือกสิ่งที่ดีที่สุดมาซ้อม หลังจากนั้นก็ไปทำในฉากที่คนน้อยๆ หรือฉากที่ใช้ความรู้สึกเยอะๆ

4) เก็บรายละเอียด

สุดท้ายผู้ศึกษาและคุณครูที่ปรึกษาก็จะมานั่งดูไปพร้อมๆ กันและช่วยกันเก็บรายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ ของภาพรวมทั้งหมด รวมถึงรายละเอียด Acting ของนักแสดง ที่จะมีผลต่อคนดูด้วย

ง. สรุปผลการทำงาน

ในแต่ละวันหลังจากสิ้นสุดกระบวนการซ้อม ผู้ศึกษาได้ถามความรู้สึกของ ทั้งนักแสดงและทีมงานที่เข้ามานั่งดูการซ้อมในวันนั้นๆ ด้วย ว่าคิดเห็นอย่างไร หรือมีวิธีการแก้ไขอย่างไรบ้างกับสิ่งที่เกิดขึ้น ซึ่งถือว่าเป็นเรื่องที่ดีเพราะว่าการที่สรุปการซ้อม ในแต่ละวันทำให้ตัวผู้ศึกษานั้นได้รู้ว่าเกิดอะไรขึ้นบ้างและจะได้หาวิธีแก้ไขและรับมือในวันต่อไป ที่มีการซ้อมได้อย่างถูกต้อง

ซึ่งในการพัฒนาผลงาน 30 % จะเริ่มต้นจากบทละครตั้งแต่ ฉากที่ 1 ถึง ฉากที่ 6 โดยสามารถแยกเป็นขั้นตอนแนวคิด 5 stages of grief ได้ 2 ขั้นตอน คือ

ก. Denial หรือ ปฏิเสธ การที่คอเนอร์เริ่มต้นที่จะปฏิเสธที่จะยอมรับกับความเป็นจริงที่กำลังจะเกิดขึ้นคือกำลังที่จะเสียแม่ตัวเองไป จึงทำให้เกิดตัวปีศาจโผล่ออกมา

ข. Anger หรือ โกรธ คอเนอร์โกรธที่จะต้องรู้ว่าตัวเองนั้นกำลังจะถูกส่งไปอยู่กับยาย และต้องไปทำอะไรที่ตัวเองไม่ยอมทำ รวมทั้งปีศาจได้เล่าเรื่องเล่าที่ 1 ให้คอเนอร์ฟังและคอเนอร์ก็ได้เห็นต่างจากสิ่งที่เกิดขึ้น จึงรู้สึกไม่พอใจ

โดยผู้ศึกษา ได้ เลือกใช้กระบวนการทางการกำกับการแสดงมาสร้างเป็น การเวิร์คช็อป ที่ว่าด้วย การสร้างมวบรวม แบ่งเป็น 2 ครั้ง เพื่อ สร้างความสัมพันธ์ระหว่างนักแสดงและทีมงาน ตามรายละเอียดดังนี้

กิจกรรมที่ 1 : เดินวงกลมเรียกสมาธิ เพื่อ ให้นักแสดงและทีมงานอยู่ในมวลดเดียวกัน

กิจกรรมที่ 2 : วอร์มร่างกาย เพื่อ ให้นักแสดงและทีมงานมีสุขภาพร่างกายที่พร้อมที่จะทำงานต่อ

กิจกรรมที่ 3 : เดินระดับต่างๆ (level) เพื่อ พัฒนาทักษะการแสดงของนักแสดงและ พัฒนาการใช้ ร่างกายของทีมงานและนักแสดง

กิจกรรมที่ 4 : เกมส์ AEIOU เพื่อ พัฒนาทักษะการแสดงของนักแสดงและ พัฒนาการใช้ ร่างกายของ ทีมงานและนักแสดง

กิจกรรมที่ 5 : จุดโฟกัสหนึ่งเดียว เพื่อ ให้นักแสดงดึงจุดโฟกัสให้อยู่ในจุดเดียวเวลาทำงาน

กิจกรรมที่ 6 : เล่าเรื่องต่อกัน เพื่อ ให้นักแสดงและทีมงานช่วยกันต่อเรื่อง และเล่าเรื่อง ในเรื่องที่ 1 จากโครงเรื่องหลัก เพื่อให้ได้ฉากในเรื่องเล่าเรื่องที่ 1

ซึ่งผลจากการส่งความคืบหน้า พบว่า

1)ช่วงก่อนเปิดเรื่องควรสร้างกฎเกณฑ์ให้คนดูทราบให้แน่ชัดว่าจะเล่นไปแบบไหนหรือเล่นยังไง กติกาของการเล่นเกมสีในช่วงตอนเปิดเรื่องยังไม่ชัดเจน 15 วินาทีแรกควรเป็นช่วงที่จะต้องเอาคนดูให้อยู่ สามารถที่จะใช้ร่างกายของนักแสดงในการทำงานได้มากขึ้นอีก แต่มวบรวมของนักแสดงทั้งหมดถือว่าดี ไปด้วยกัน อาจมีเรื่องเท้าที่ส่งเสียงดังรบกวนคนดูอยู่บ้าง

2)ภาพทั้งหมดสวย จังหวะดี แต่อาจขอมโดดเด่นกว่าตัวละครหลัก อาจจะต้องหาวิธีเพิ่มเครื่องมือให้กับนักแสดงเพิ่ม

3)เรื่องเล่าที่ 1 สนุกแล้วแต่นักแสดงอาจจะยังไม่เคยชินกับการต้องสวิตซ์ตัวละครไปมาอย่างรวดเร็ว

- 4)ชอบที่ทำงานคู่กันไประหว่างชาวดกับเสียงของนักแสดง
- 5)ยังไม่เห็น เมจิกโมเมนต์ของการเจอกันครั้งแรกของตัวปีศาจกับตัวคอนเนอร์เท่าไร และเมื่อตัวปีศาจรู้สึกอะไรตัวเองของปีศาจทั้งหมดจะต้องรู้สึกตามสิ่งที่ปีศาจรู้สึก และปีศาจจะต้องแข็งแรงให้ได้เท่ากับตัวเองของทั้งหมด
- 6)ในส่วนนักแสดงที่ผู้กำกับต้องทำงานเพิ่มคือ เพิ่มช่วงโมเมนต์ความรู้สึกของตัวละครให้เกิดขึ้นให้ชันงาน ต้องสร้างความรู้สึกให้เกิดขึ้นกับคนดูมากยิ่งขึ้น
- 7)สิ่งที่เกิดขึ้นระหว่างกระบวนการซ้อมและกระบวนการทำงานที่เกิดขึ้นคือ นักแสดงและทีมงานมีมวลและภาพรวมที่แข็งแรง

3.1.2 นักแสดง

3.1.2.1 คอนเนอร์ โอมัลลีย์ รับบทโดย นาย อณากร สีดำ

ผู้ศึกษาได้ทำการวิเคราะห์ตัวละคร ทั้งจากวรรณกรรมและบทละคร สามารถวิเคราะห์ตัวละครตัวนี้ในด้านต่างๆได้ดังนี้

ลักษณะทางกายภาพของตัวละคร

หัวข้อ	รายละเอียด
เพศ	ชาย
อายุ	15 ปี
ส่วนสูง / น้ำหนัก	168 เซนติเมตร / 48 กิโลกรัม
สีผิว / สีผม	ผิวสองสี / น้ำตาลเข้มค่อนข้างดำ
ลักษณะพิเศษ	เป็นลูกผสมระหว่างเอเชียและปากีสถาน / เป็น Introvert
เครื่องแต่งกาย	ใส่เสื้อหลายชั้น ชั้นนอกสุดเป็นเสื้อกันหนาวที่แม่เลือกให้ เสื้อด้านในเป็นเสื้อแขนยาวที่ถูกรวมทับด้วยสเวตอร์สีเรียบ กางเกงที่ใส่เป็นกางเกงขายาว ใส่รองเท้าผ้าใบและใส่ถุงเท้าเสมอ

สถานภาพทางสังคม

หัวข้อ	รายละเอียด
สถานภาพทางครอบครัว	พ่อกับแม่เลิกกัน ครอบครัวฝั่งแม่เป็นคนดูแล รายได้ของครอบครัวมาจากการที่แม่เปิดร้านดอกไม้และธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ของยาย
อาชีพ	นักเรียน
เพื่อนสนิท	ลิลี่
งานอดิเรก	วาดรูป / ช่วยแม่จัดและดูแลดอกไม้ / ดูหนังกับแม่

สถานภาพทางจิตวิทยาของตัวละคร

หัวข้อ	รายละเอียด
ความชอบ	ศิลปะ(วาดภาพ) / วิทยาศาสตร์(ดาราศาสตร์,ชีววิทยา) / ออกไปเที่ยวกับแม่ในวันหยุดสุดสัปดาห์
ความคาดหวัง	หวังไว้ว่าให้แม่หายป่วย
สิ่งที่ปรารถนา	อยากให้แม่อยู่กับตัวเองตลอดไป
ปัญหา	แม่กำลังจะตายในไม่ช้า / โดนแกล้งตลอดเวลาอยู่โรงเรียน / ไม่ถูกกับยาย / ทะเลาะกับเพื่อนสนิท / พ่อเลือกครอบครัวใหม่
วิธีการจัดการกับปัญหา	สร้างกำแพงระหว่างตัวเองกับปัญหาแล้วเบือนหน้าหนี (หนีปัญหา)

จากตารางทั้งสาม คอนเนอร์ โอมัลลีย์ คือเด็กผู้ชาย อายุ 15 ปี ที่กำลังเรียนอยู่เกรด 9 ชื่นชอบในการวาดภาพ เพราะได้รับอิทธิพลมาจากพ่อที่เป็นนักดนตรีและแม่ที่ชื่นชอบการทำงานด้านศิลปะ นอกจากนี้ยังมีความสนใจในเรื่องดาราศาสตร์และชีววิทยาอยู่บ้าง ในตอนที่เขาเป็นเด็กในละแวกบ้านไม่ค่อยมีเด็กวัยเดียวกันกับเขาจึงทำให้เขาได้ใช้เวลาอยู่กับการวาดภาพการสังเกตธรรมชาติใน

สวนหลังบ้านและครอบครัวมากกว่าที่จะได้เล่นกับเด็กวัยเดียวกัน จึงทำให้เขาเป็นเด็กที่ไม่ค่อยกล้าที่จะเข้าหาคนแปลกหน้า หลังจากที่พ่อกับแม่เขาเลิกกันคอนเนอร์ยิ่งกลายเป็นเด็กที่ไม่ค่อยพูดไม่ค่อยเข้าหาคน ในตอนนั้นเขาเริ่มที่จะช่วยเหลืองานที่ร้านบางส่วนได้แล้ว เช่น การช่วยทำความสะอาดพื้นร้าน ช่วยดูแลดอกไม้ ช่วยจัดดอกไม้ ที่บ้านเขาอยู่กับแม่สองคนแต่ก็จะมีบ้างบางวันที่คุณยายจะมาหา คุณยายก็เปรียบเหมือนเสาหลักของครอบครัวเหมือนกันเพราะคุณยายจะคอยจัดการเรื่องต่างๆให้ แต่ติดตรงที่เธอเป็นคนเข้มงวดมีกรอบมีกฎคอยจัดแจงจัดการอยู่ตลอดเวลาถึงยายไม่ชอบพ่อของคอนเนอร์ด้วยจึงทำให้คอนเนอร์ไม่ค่อยชอบเวลายายมาหาเขา พ่อคอนเนอร์อายุได้ประมาณ 13 ปี เขาก็รู้ถึงความจริงที่ว่าแม่ของเขาที่เป็นมะเร็งจะไม่หาย และอาการก็แย่มากขึ้นเรื่อยๆ แต่เขาก็กังขังตัวเองอยู่ตลอดเวลาว่าแม่จะหาย เขาเริ่มช่วยงานแม่มากขึ้นทั้งงานบ้านงานที่ร้าน เรื่องที่แม่ป่วยยิ่งทำให้เขาตีตัวออกห่างจากคนอื่นมากขึ้นไปอีก แต่เขาก็มีเพื่อนสนิทที่โรงเรียนคนหนึ่งชื่อว่าลิลี่ แต่สุดท้ายพวกเขาทั้งสองก็ทะเลาะกันเพราะลิลี่เอาเรื่องแม่ของคอนเนอร์ไปบอกเพื่อนคนอื่น ทำให้คอนเนอร์สร้างกำแพงหนักมากขึ้น และทำให้เขาถูกแกล้งแสร้งรังแกมากขึ้น และเมื่อคอนเนอร์อายุ 15 ปี ในขณะที่ตัวเขาสร้างกำแพงตีตัวออกห่างจากคนรอบตัวของเขามากขึ้น เขาก็ได้รับรู้ถึงความจริงที่ว่าแม่ของเขาที่เปรียบเสมือนกับพื้นที่ปลอดภัยหรือหลักยึดเหนี่ยวจิตใจนั้นกำลังจะตายและจากเขาไปตลอดกาล

นอกจากนี้เมื่อได้ทำการศึกษาโดยนำไปเทียบกับแนวคิดที่ว่าด้วย 5 stages of grief ผู้ศึกษาได้พบกับพัฒนาการของตัวละครภายใต้แนวคิดดังนี้

ก. Denial : สภาวะของการปฏิเสธความจริง การปฏิเสธที่ยิ่งใหญ่ที่สุดของเขา คือการปฏิเสธความจริงเรื่องแม่ของเขาจะต้องตายและมันได้นำมาสู่จุดเริ่มต้นของเรื่องราวที่ทำให้คอนเนอร์ได้พบกับปีศาจ สภาวะนี้เป็นสภาวะที่จะเห็นได้บ่อยที่สุด ตลอดทั้งเรื่องคอนเนอร์มีสภาวะนี้แล้วทั้งหมด 15.5 ฉาก จากทั้งหมด 18 ฉาก(ยกเว้นฉาก10,17ครึ่งหลังและ18) การแสดงออกของสภาวะนี้มีทั้งแบบประณีประนอมและแบบต่อต้าน ซึ่งในแบบแรกคนที่จะได้รับคือแม่และครูกวาน นอกนั้นก็จะเป็นในแบบที่สอง

ข. Anger : ความโกรธ คอนเนอร์มีสภาวะนี้ในทุกครั้งที่มีคนพูดถึงแม่ของเขา ทั้งการล้อเลียน การพยายามเบี่ยงประเด็นเรื่องแม่รวมถึงการพยายามจะบอกความจริงกับเขา สภาวะนี้จะค่อยๆถูกเก็บรวบรวมซ้าๆไปที่ละนิดและพอถึงจุดหนึ่งที่สภาวะของความโกรธได้รวมเข้ากับสภาวะอื่นที่มากเกินไปจนขีดจำกัดที่คอนเนอร์จะรับไหว เขาจะใช้ความโกรธนี้เป็นเครื่องมือในการจำกัดสภาวะต่างๆออกไป ในช่วงแรกเราจะเห็นขั้นตอนนี้เป็นเหมือนการเก็บรวบรวมพลังงานที่ค่อยๆสะสม แต่เมื่อดำเนินเรื่องไปในช่วงกลางและท้ายที่มีหลากหลายสภาวะมารวมกันจนเกินขีดจำกัดเขาก็จะระเบิดออกมาอย่าง

ฉาก10 ที่คอเนอร์ทำลายห้องนั่งเล่นของยาย ที่เป็นผลมาจากการได้รับรู้ความจริงเรื่องแม่ การต้องไปอยู่บ้านยายและโดนพ่อปฏิบัติ รวบรวมถึงฉาก14 ในเรื่องเล่าที่3 ที่เขาวิ่งเข้าไปต่อแยร์รี่ในโรงอาหารก็เหมือนกัน แต่ในครั้งนี้เป็นความรู้สึกที่มาจาก การที่เขาารู้สึกว่าตัวตนของเขาเริ่มหายไปจากคนรอบตัวและสภาวะนี้มันยิ่งปะทุมากขึ้นเมื่อแยร์รี่บอกว่าเขาไร้ตัวตนและจะไม่มีใครเห็นเขา

ค. Bargaining : การต่อรอง อ้อนวอน เป็นขั้นตอนที่ในแง่ของการกระทำจะเห็นได้ค่อนข้างยากเพราะคอเนอร์เป็นตัวละครที่จะไม่พูดขอใครแบบตรงๆ ซึ่งส่วนใหญ่คนที่จะได้รับจะเป็นปีศาจ เพราะคอเนอร์คิดว่าปีศาจนั้นเป็นเหมือนความหวังที่สามารถช่วยให้ความต้องการของเขาเป็นจริงได้ เขาจึงกล้าที่จะพูดมันออกไปกับปีศาจ ในระยะแรกจะไม่ค่อยเห็นสภาวะนี้ชัดเจนเท่าไร แต่พอหลังจากผ่านเรื่องเล่าที่1 สภาวะนี้จะเริ่มชัดมากขึ้นและคอเนอร์มักจะใช้สภาวะนี้ในการขอความช่วยเหลือหรือใช้มันในการตัดจบปัญหา ในด้านการขอความช่วยเหลือ เห็นได้ชัดในฉาก9 ที่เขาขอให้พ่อพาเขาไปอยู่ด้วย รวมถึงทุกฉากที่เขาต้องเจอกับปีศาจ และในแง่ของการตัดจบปัญหา คนที่เขาจะใช้คือครูกวาน เขามักจะใช้มันเพื่อเลี่ยงการถูกสอบสวนและขอให้ครูปล่อยเขาไป นอกจากนี้สภาวะนี้ยังถูกใช้ในแง่ของการขอให้บอกความจริงกับเขา ซึ่งเขามักจะใช้มันกับแม่เพื่อขอให้แม่พูดความจริงถึงแม้ว่าลึกๆในใจของเขาต้องการคำโกหกจากแม่

ง. Depression : สภาวะของการท้อแท้และสิ้นหวัง เป็นสภาวะที่จะมาหลังจากที่ได้รับข่าวเรื่องแม่ สภาวะนี้เป็นสภาวะที่ถ้าเกิดแล้วมันจะเกิดการทบกันไปเรื่อยๆ และต่อให้มันจะถูกปลดปล่อยออกไปโดยความโกรธแต่สภาวะนี้ก็กลับมาทันทีหลังจากที่เขาารู้สึกตัวและคิดขึ้นได้ว่าเขาเพิ่งทำอะไรลงไป สภาวะนี้เป็นสิ่งที่ทำให้คอเนอร์รู้สึกว่าเขาแตกต่าง แยกแยะและโดดเดี่ยวจากทุกคน แต่ทุกครั้งที่เราดูเรื่องแม่และเกิดสภาวะนี้สิ่งที่ตามมาคือขั้นตอนของการปฏิเสธที่เขาจะสร้างขึ้นเพื่อให้ตัวเองสบายใจและเจือจางสภาวะของการท้อแท้และสิ้นหวัง แต่สุดท้ายแล้วเขาที่รู้ความจริงดีที่สุที่สุดก็ถูกสภาวะนี้ทับเพิ่มขึ้นไป

จ. Acceptance : การยอมรับ เป็นจุดหมายปลายทางสุดท้ายของตัวคอเนอร์ ในความเป็นจริงนั้นเขารู้อยู่แล้วถึงความจริงที่ว่าแม่ของเขาจะต้องตายไปในสักวันหนึ่ง แต่อย่างไรก็ตามการที่รับรู้ไม่ได้หมายความว่า ยอมรับ สำหรับคอเนอร์การยอมรับว่าแม่กำลังจะตายอาจจะง่ายกว่าการยอมรับความจริงอีกอย่างที่เขาเก็บมันไว้กับตัวและติดตามเข้าไปจนถึงในความฝันและตามหลอกหลอนเขา นั่นคือความจริงที่เขาไม่อยากให้แม่ตาย ซึ่งความจริงนี้เป็นเรื่องที่ธรรมดาหากเรากำลังพูดถึงการที่เราไม่อยากเห็นคนที่เรารักต้องเจ็บปวดหรือทุกข์ทรมาน แต่สำหรับคอเนอร์นั้นไม่ใช่เพราะแม่คือทุกอย่างของเขา เมื่อเขาต้องคิดถึงว่าในอนาคตมันจะเป็นเรื่องยากแค่ไหนที่จะไม่มีแม่ มันจึงทำให้เขากลับ

และไม่อยากให้แม่ตาย ดังนั้น การที่เขาต้องยอมรับว่าเขาอยากให้แม่ตายนั้นมันหมายถึงการที่เขาต้องยอมรับในความตายของแม่รวมถึงการยอมรับกับตัวเองนับจากวันที่แม่ตายนั้นเขาจะต้องเผชิญกับความรู้สึกโดดเดี่ยวเดียวดายและรับมือกับปัญหาของเขาด้วยตัวเอง

3.1.2.2 แม่ รับบทโดย นางสาว จิราพร วสุวิญญกุล

ผู้ศึกษาได้ทำการวิเคราะห์ตัวละคร ทั้งจากวรรณกรรมและบทละคร สามารถวิเคราะห์ตัวละครตัวนี้ในด้านต่างๆได้ดังนี้

ลักษณะทางกายภาพของตัวละคร

หัวข้อ	รายละเอียด
เพศ	หญิง
อายุ	34 ปี
ส่วนสูง / น้ำหนัก	160 เซนติเมตร / 45 กิโลกรัม
สีผิว / สีผม	ผิวขาว / ผมสีดำ
ลักษณะพิเศษ	ผมของเธอบางเพราะเป็นผลมาจากการรักษาโรคมะเร็ง เธอจึงใส่หมวกไหมพรมอยู่ตลอดเวลา
การแต่งกาย	แต่งตัวสบายๆ สีที่ใส่ประจำจะเป็นสีเอิร์ธโทน น้ำตาล เทา ฟ้า ส่วนมากจะใส่เป็นเดรสยาว สวมคาร์ดิแกนทับ กับผ้าพันคอ ที่ทำเอง

สถานภาพทางสังคมของตัวละคร

เธอมีฐานะปานกลาง อาศัยอยู่ในเมืองฮันติงตงตอนกับลูกกันสองคน เธอเปิดร้านขายดอกไม้เป็นซึ่งเป็นรายได้หลักในการเลี้ยงดูลูกของเธอ แต่เมื่อเธอป่วยเป็นมะเร็งปากมดลูก เธอจึงต้องกลับมารักษาตัวอยู่ที่บ้าน โดยมีแม่ที่คอยขับรถมาเยี่ยม และดูแลเธออยู่เสมอ

หัวข้อ	รายละเอียด
สถานภาพทางครอบครัว	เธอกับสามีแยกทางกันแล้ว / อยู่ในครอบครัวฐานะปานกลาง รายได้หลักในการเลี้ยงดูครอบครัวคือ ร้านดอกไม้ที่เธอเปิด
อาชีพ	ทำธุรกิจส่วนตัว เปิดร้านดอกไม้
เพื่อนสนิท	มีเพื่อนอยู่ 2 คนที่อาศัยอยู่ต่างเมืองได้กันแค่เดือนละครั้ง / แต่เพื่อนที่สนิทที่สุดของเธอก็คือ ลูกของเธอ คอเนอร์
งานอดิเรก	ปลูกดอกไม้ / จัดดอกไม้ / ถักนิตติ้ง

สถานภาพทางจิตวิทยาของตัวละคร

เธอมีจิตใจที่เข้มแข็งอดทนสูงมาก และเป็นคนที่มีเชื่อยึดมั่นในความคิดของตัวเองมาก แม้ว่าสิ่งนั้นแทบจะเป็นไม่ได้เลยสักนิดก็ตาม เธอมักจะแค้นความรู้สึกคนอื่น มากกว่าความรู้สึกตัวเอง และสิ่งสำคัญในชีวิตของเธอคือลูก และแม่ของเธอ และเมื่อเธอได้รู้ว่าตัวเองเป็นมะเร็งปากมดลูกระยะสุดท้ายทำให้เธอเป็นห่วงลูกมาก มากยิ่งกว่าตัวเอง แต่เมื่อเธออยู่กับลูก เธอมักจะปกปิดเก็บความรู้สึกของเธอไว้เสมอ ไม่ว่าจะตัวเองจะอ่อนแอ หรือรู้สึกเจ็บปวดมากเท่าไรก็จะยังทำเป็นว่าตัวเองไม่ได้เป็นอะไร ตัวเองปกติสบายดี ทั้งที่ข้างในใจนั้นแทบจะไม่ไหวแล้วก็ตาม และในอดีตก็ส่งผลให้เธอเป็นเธอในทุกวันนี้ก็มาจาก

ในตอนที่ยังเป็นเด็กเธอได้สูญเสียพ่อไป ทำให้เหลือเธออยู่กับแม่ที่เข้มงวด ที่คอยดูแลเธอเหมือนไข่ในหิน ถึงแม้เธอจะมีความชอบด้านศิลปะมาก แต่แม่ของเธอไม่สนับสนุน ไม่อยากให้เธอเรียนทางด้านนี้ จนสุดท้ายเธอต้อง ยอมเรียนคณะบัญชีตามที่แม่ต้องการ แต่ในระหว่างที่เรียนก็ได้มีผู้ชายชื่อว่า เลียม เข้ามาจีบเธอ คอยดูแลเธอเรื่อยมา จนทั้งคู่รักกัน และเกิดท้องขึ้นมา ทั้งที่ตัวเองก็เรียนก็ยังไม่จบ พอแม่ของเธอได้รู้เข้า แม่ก็ไม่ยอมรับในตัวเลียมเพราะคิดว่าเลียมเป็นแค่พนักงานที่ไม่สามารถเลี้ยงดูลูกได้ แต่เพราะเธอรักเลียมมากจึงตัดสินใจอยู่กับเลียม แต่งงานกัน และเลี้ยงดูลูกไปด้วยกัน กระทั่งถึงวันที่จะคลอด เธอโทรหาเลียม เลียมก็ไม่รับสายเธอเลย เลียมไม่ได้อยู่กับเธอแม้กระทั่งตอนคลอดลูก เลียมได้มาเข้าจนเธอได้ตั้งชื่อลูกกับแม่ของเธอทั้งสองคนไปแล้วได้ชื่อว่าคอเนอร์ หลังจากนั้นเลียมก็ทิ้งมาถึง แต่ได้เจอหน้าเลียมไม่นาน เลียมก็มีสายโทรเข้ามาหาบอกว่าให้กลับได้แล้ว เธอได้ยืนยันจึงถามว่าใครโทรมาแต่เลียมไม่ตอบ และขอกลับก่อน หลังจากนั้นทั้งคู่ก็แทบไม่ได้พูดคุยกันอีกเลย เธอต้องทนเลี้ยงลูก

อยู่คนเดียว เลียมมาหาได้แค่เดือนละครั้ง มีแค่บางอาทิตย์ที่เลียมโทรมาคุยกับลูกบาง และเมื่อลูกเริ่มโตขึ้น เธอไม่ได้เจอกับเลียมเลย เพราะเลียมอ้างว่าต้องมีทัวร์คอนเสิร์ตหาเงินมาเลี้ยงดูลูก จนในที่สุดเธอก็ได้รู้ว่าเลียมแอบไปมีชู้กับผู้หญิงในวงของเขาเอง มีแต่แม่ของเธอที่คอยมาหาเธอ อยู่กับเธอ ช่วยเลี้ยงดูลูกของเธออยู่ตลอดทำให้เธอเริ่มเข้าใจในความหวังดีของแม่ที่มีให้กับเธอมาโดยตลอด และทั้งคู่เลียมกับเธอก็ได้แยกทางกันในที่สุด เลียมไปมีครอบครัวที่อเมริกา มีลูก 1 คน ส่วนเธอก็กลายเป็นแม่เลี้ยงเดี่ยว เปิดร้านดอกไม้เพื่อเลี้ยงดูคอนเนอร์ จนกระทั่งคอนเนอร์อายุ 13 ปี เธอก็ได้พบว่า เธอป่วยเป็นมะเร็งปากมดลูกระยะสุดท้าย

หัวข้อ	รายละเอียด
ความชอบ	เธอชอบเกี่ยวกับด้านศิลปะทุกอย่าง แต่สิ่งที่ชอบทำเสมอคือ ถักนิตตั้งต่างๆเก็บไว้ให้คอนเนอร์ / ใช้เวลาอยู่กับคอนเนอร์ และยาย
ความคาดหวัง	หวังว่าคอนเนอร์จะสามารถเข้มแข็งได้รวมถึงเมื่อตอนที่เธอจากไปแล้ว
สิ่งที่ปรารถนา	อยากอยู่กับลูกให้นานที่สุดเท่าที่จะนานได้
ปัญหา	เธอป่วยเป็นมะเร็งปากมดลูกระยะสุดท้ายทำให้คอนเนอร์ไม่สามารถยอมรับได้ว่าเธอกำลังจะจากไป
วิธีจัดการกับปัญหา	ทำให้ลูกเห็นว่า แม่ยังเชื่อว่าแม่จะดีขึ้น ทั้งที่มันแทบจะเป็นไม่ได้ เพราะฉะนั้นแม่ก็อยากให้ลูกเชื่อว่า ลูกก็จะเข้มแข็งได้เหมือนแม่ และทำให้คอนเนอร์ได้รู้ว่าไม่ว่าอย่างไร ก็ยังมีแม่ที่เข้าใจ และรู้ว่าลูกรู้สึกอย่างไร ซึ่งจะยังมีแม่ที่คอยอยู่ข้างๆคอนเนอร์เสมอ

นอกจากนั้น เมื่อเทียบเคียงเข้าแนวคิดที่ว่าด้วย 5 stages of grief แล้ว ผู้ศึกษายังพบพัฒนาการของตัวละครภายใต้แนวคิดนี้ ดังนี้

ใน 5 stages of grief ของตัวละครแม่นั้นเคยเผชิญผ่านทั้ง 5 ขั้นมากับตัวเองแล้วจากตอนที่เมื่อรู้ว่าตนเองเป็นมะเร็งปากมดลูกระยะสุดท้าย และกำลังจะตายในที่สุด แต่ด้วยเหตุนี้ตัวละครแม่จึงกลายเป็นต้นเหตุที่ทำให้ลูกของเธอคอนเนอร์ ต้องตกอยู่ใน 5 stages of grief แต่เมื่อทุกครั้งที่เราได้เห็นคอนเนอร์ยังต้องตกอยู่ 5 stages of grief เพราะเธอ จึงส่งผลทำให้ตัวละครแม่อีกยังคงวนเวียนอยู่

ใน 5 stages of grief อยู่จนกว่าเธอจะหมดหวังว่าคอนเนอร์จะสามารถก้าวข้ามผ่านไปสู่ขั้นacceptanceที่เข้าใจ และยอมรับกับการจากไปของเธอ ดังนั้นตัวละครแม่จึงพยายามช่วยเหลือให้คอนเนอร์สามารถก้าวข้ามผ่านในแต่ละขั้นโดยวิธีต่างๆเพื่อให้คอนเนอร์สามารถก้าวไปสู่ขั้นacceptance

ก. denial : สำหรับตัวละครแม่ขั้นนี้เคยผ่านมาแล้วแต่เมื่อทุกครั้งที่มาเห็นคอนเนอร์ยังคงปฏิเสธ ก็ส่งผลให้ตัวแม่เกิดสภาวะนี้เช่นกัน ซึ่งทุกครั้งที่คอนเนอร์รับรู้เกี่ยวกับอาการป่วยของตัวแม่ คอนเนอร์ก็จะเริ่มปฏิเสธ ซึ่งพบได้ในทุกฉากที่มีการเปลี่ยนแปลงของอาการป่วยของแม่ที่เพิ่มมากขึ้น

ข. anger : ในขั้นนี้จะไม่เกิดขึ้นกับตัวละครแม่อีกแล้ว แต่แม่จะเห็นคอนเนอร์มีสภาวะนี้ในฉากที่ 2 เป็นจุดเริ่มต้นเล็กๆ แรกที่ต่อกัยจากที่ว่าอาการแม่แยลงอีกแล้ว ด้วยสาเหตุว่ายายจะมาหา และในฉากที่ 5 คอนเนอร์ทะเลาะกับยาย ไม่ยอมรับว่าแม่จะไม่หายดี รวมถึงในฉากที่ 11 และ 14 และพบเจอครั้งสุดท้ายที่ฉาก 16 โดยแม่จะคอยร่วมเผชิญไปกับคอนเนอร์โดยการช่วยให้คอนเนอร์สามารถก้าวข้ามผ่านขั้นนี้ไปได้ด้วยวิธีต่างๆ

ค. bargaining : ตัวละครแม่มีสภาวะนี้เกิดขึ้นต่อเมื่อคอนเนอร์เกิดสภาวะนี้ซึ่งพบได้ในฉากทุก เมื่อคอนเนอร์รู้จากปากของแม่เองว่าอาการแม่แยลง หรือยาที่ใช้ไม่ได้ผล ซึ่งแม่จะเป็นไม่ได้เป็นการต่อรองเพื่อตนเอง แต่เป็นการต่อรองช่วยเหลือเพื่อคอนเนอร์เท่านั้น

ง. depression : ตัวละครแม่สามารถก้าวข้ามผ่านขั้นนี้ได้สำหรับตนเองแล้ว แต่ตัวละครแม่จะเกิดสภาวะdepressionนี้อยู่ภายในใจขึ้นเมื่อเห็นว่าคอนเนอร์ยังคงตกอยู่ในสภาวะนี้แต่ตัวละครแม่จะไม่ได้แสดงสภาวะนี้ของตนให้คอนเนอร์เห็น ซึ่งคอนเนอร์เริ่มแสดงอาการนี้ให้แม่เห็นในฉากที่ 5 และทุกฉากหลังจากนั้นจนถึงฉาก17 ตัวละครแม่จึงพยายามช่วยให้คอนเนอร์ก้าวข้ามผ่านได้ด้วยวิธีต่างๆ

จ. acceptance : ในฉากที่ 18 คอนเนอร์ก้าวเข้าสู่ขั้นacceptanceได้ยอมรับกับความจริงที่ต้องเห็นแม่จากไป จึงทำให้ตัวละครแม่สามารถก้าวเข้าสู่ขั้นacceptanceได้อย่างแท้จริง

3.1.2.3 ปีสัจ รับททโดย นาย วิศรุต จรัสกุล

ผู้ศึกษาได้ทำการวิเคราะห์ตัวละคร ทั้งจากวรรณกรรมและบทละคร สามารถวิเคราะห์ตัวละครตัวนี้ในด้านต่างๆได้ดังนี้

ลักษณะทางกายภาพของตัวละคร

เพศชาย ไม่สามารถระบุอายุที่แน่นอนได้ สิ่งที่เกี่ยวข้องกับตัวละครนี้คือรู้เพียงแค่ว่าอยู่มานานพอๆกับผืนแผ่นดินนี้ ร่างกายสามารถขยายและย่อส่วนได้ มีร่างเป็นต้นยิวที่มีลูก

เบอร์รี่สีแดงสดและใบไม้ที่เขียวชะอุ่ม เขาสามารถที่จะก้าวเดินได้ แต่การก้าวเดินของเขา หากอยู่ในร่างที่ใหญ่โต การก้าวก็จะสร้างความสะเทือนและสั่นไหวได้มาก เขามีร่างกายที่แข็งแรงมากพอที่จะสามารถพังบ้านทิ้งหลังและโยนหลังคาบ้านลงไปทับเขาข้างล่างได้ ทุกส่วนของเขามีพิษที่สามารถทำให้ถึงตายได้ ไม่ว่าจะเป็นใบหรือลูกเบอร์รี่ แม้กระทั่งแค่ฝุ่นที่มาจากการเลื่อยไม้ของต้นยิวก็มีพิษมากพอที่จะฆ่าคนที่สูดดมเข้าไปได้

หัวข้อ	รายละเอียด
เพศ	ชาย
อายุ	ไม่สามารถระบุได้
ส่วนสูง / น้ำหนัก	ไม่แน่นอน สามารถยืดหดร่างกายได้
สีผิว / สีมม	มีผิวเป็นไม้ ร่างกายบางส่วนปกคลุมด้วยใบไม้
ลักษณะพิเศษ	เป็นต้นไม้ มีผลไม้เป็นลูกเบอร์รี่สีแดงสด
การแต่งกาย	ไม่มีการแต่งกายใดๆเพื่อปกคลุมร่างกายเนื่องจากเป็นต้นไม้

สถานภาพทางสังคมของตัวละคร

เป็นตำนานและสิ่งลึกลับที่มีหลากหลายความเชื่อเกี่ยวกับเขา แล้วแต่ว่ากลุ่มคนกลุ่มไหนจะมองเขาเป็นอะไร และเขาก็อยู่มานานมากพอที่จะมีตำนานเป็นของตัวเอง เป็นปีศาจที่จะไปหาและช่วยคนที่ต้องการความช่วยเหลือ เขาจะไปหาคนที่มีปัญหาเกี่ยวกับการสูญเสีย เพื่อที่จะทำให้คนเหล่านั้นได้เข้าใจและยอมรับความตายได้ โดยต้นยิวนั้นถูกมองว่ามีความเกี่ยวข้องกับความตายอยู่แล้วด้วย

หัวข้อ	รายละเอียด
สถานภาพทางครอบครัว	เป็นเพียงตำนานสำหรับคนทั่วไป

อาชีพ	ไม่ประกอบอาชีพ
เพื่อนสนิท	เป็นเพื่อนกับต้นยิวต้นอื่นๆ
งานอดิเรก	อยู่เฉยๆในป่ากับต้นยิวต้นอื่นๆ

สถานภาพทางจิตวิทยาของตัวละคร (Psychology)

ปีศาจได้ผ่านเหตุการณ์ต่างๆมากมายเพราะเขานั่งอยู่มานานพอๆกับผืนแผ่นดินนี้ เขาเป็นตำนานที่ถูกเล่าขานมานานแสนนาน และมีหลากหลายตำนานความเชื่อ เขาได้หั่งมองเห็นและมีส่วนร่วมในเหตุการณ์ต่างๆ มันทำให้เขามีความเป็นผู้ใหญ่ ได้เข้าใจในความเป็นไปของโลก ได้เข้าใจในความเป็นมนุษย์ และตัดสินใจได้อย่างเฉียบขาดและถูกต้อง เป็นไปตามสิ่งที่มันควรจะเป็น มีหนึ่งเหตุการณ์ที่เข้าได้มีส่วนร่วมก่อนที่เขาจะมาเจอกับคอเนอร์ ตัวละครหลักของเรื่องนี้ และมันทำให้เขาสะเทือนใจเป็นอย่างมาก เขาเคยเข้าไปให้ความช่วยเหลือกับเด็กชายคนหนึ่งชื่อว่าจอร์จ เขาได้เล่าเรื่องให้เด็กชายคนนั้นฟัง และทำเหมือนที่ทำกับที่ทำกับคอเนอร์ แต่มันเกิดความผิดพลาดขึ้นทำให้ในที่สุดจอร์จยอมรับความจริงไม่ได้ และจบชีวิตตัวเองลง ปีศาจรู้สึกสะเทือนใจกับเรื่องนี้มาก การมาหาคอเนอร์ในครั้งนี้เขาจึงต้องทำให้ดีขึ้นกว่าเดิมและไม่ให้เกิดความผิดพลาดขึ้นอีก เขาได้รู้ถึงปัญหาต่างๆของคอเนอร์ อาการที่คอเนอร์เป็นอยู่ และประสบการณ์ต่างๆของเขา มันทำให้เขารู้ว่าจะต้องเตรียมการเพื่อจะช่วยคอเนอร์ได้อย่างไร

หัวข้อ	รายละเอียด
ความชอบ	ชอบช่วยเหลือมนุษย์
ความคาดหวัง	หวังให้คอเนอร์ยอมรับความจริง
สิ่งที่ปรารถนา	ความสงบ ความเข้าใจของคอเนอร์
ปัญหา	คอเนอร์ไม่เชื่อว่าปีศาจมีจริง ไม่ยอมรับและไม่เข้าใจปีศาจ

วิธีจัดการกับปัญหา	เล่าเรื่องเล่าให้คอเนอร์ฟัง ซึ่งมันเหมือนจริงมากขณะจนบางทีก็จริงและมีผลต่อคอเนอร์จนน่าจนลุก
--------------------	---

นอกจากนั้น เมื่อเทียบเคียงเข้าแนวคิดที่ว่าด้วย 5 stages of grief แล้ว ผู้ศึกษายังพบพัฒนาการของตัวละครภายใต้แนวคิดนี้ ดังนี้ ตัวละครของปีศาจนั้นเคยได้พบกับการสูญเสียมาแล้วก่อนหน้านี้แล้ว และปีศาจได้ผ่านทั้งสี่ขั้นมาแล้ว ตั้งแต่ Denial, Anger, Bargaining ไปจนถึง Depression จนปีศาจได้เข้าสู่ Acceptance หรือก็คือการยอมรับความจริง ปีศาจได้ก้าวผ่านทั้ง 5 ขั้นของ 5 stages of grief มาแล้ว และเข้าใจเรื่องนี้เป็นอย่างดี ปีศาจที่มาเพื่อช่วยคอเนอร์จึงรู้ว่าควรที่จะรับมือและช่วยคอเนอร์ได้อย่างไร

ก. Denial : คอเนอร์อยู่ในขั้นของการปฏิเสธตลอดทั้งเรื่องยกเว้นแค่หลังจากที่คอเนอร์ยอมรับได้แล้ว ปีศาจรับมือด้วยการย้ำเตือนคอเนอร์ด้วยวิธีต่างๆว่าปีศาจมีตัวตนจริงๆ และเรื่องที่ปีศาจเล่านั้นจะเกิดขึ้นจริง และจะเกิดผลกระทบหากคอเนอร์ไม่ทำตามที่ปีศาจบอก

ข. Anger : คอเนอร์เกิดความโกรธขึ้นเมื่อปีศาจเล่าเรื่องแล้วมันไม่เป็นไปอย่างที่คอเนอร์คิดว่ามันควรจะเป็น ปีศาจใช้อารมณ์ที่เดือดดาลของคอเนอร์ให้เป็นประโยชน์ มันทำให้คอเนอร์รู้สึก มันจะทำให้คอเนอร์ได้คิดถึงสิ่งที่เกิดขึ้น

ค. Bargaining : คอเนอร์เกิดการต่อรองขึ้น เมื่อเขารู้ว่าสิ่งที่ปีศาจทำในเรื่องเล่าทั้งสองเรื่องมันไม่ได้เป็นไปอย่างที่เขาคิดว่ามันควรจะเป็น ปีศาจไม่ให้คอเนอร์ได้ต่อรอง ปีศาจยืนยันความจริงและสิ่งที่เกิดขึ้นกับคอเนอร์

ง. Depression : คอเนอร์เกิดอาการซึมเศร้าอยู่ตลอดเวลาแต่คอเนอร์ไม่ยอมรับความจริง และไม่ยอมรับความรู้สึกที่เกิดขึ้น ปีศาจจึงเค้นให้คอเนอร์ถึงจุดสุดยอดทางอารมณ์จนคอเนอร์ Break คอเนอร์จึงได้ยอมรับความจริงและความเศร้า

จ. Acceptance : คอเนอร์ยอมรับความจริงได้จากการบีบเค้นของปีศาจในเรื่องเล่าเรื่องที่ แต่นั่นเป็นเพียงแค่จุดเริ่มต้นเท่านั้น เขาจะค่อยๆยอมรับความจริงได้มากขึ้นเรื่อยๆตามกาลเวลาที่ผ่านไป และปีศาจจะอยู่กับเขาไปจนกว่าคอเนอร์จะยอมรับและปล่อยวางได้อย่างแท้จริง

3.1.2.4 ยาย รับบทโดย นางสาว ศิริภัสสร สามงามมี

ผู้ศึกษาได้ทำการวิเคราะห์ตัวละคร ทั้งจากวรรณกรรมและบทละคร สามารถวิเคราะห์ตัวละครตัวนี้ในด้านต่างๆได้ดังนี้

ลักษณะทางกายภาพของตัวละคร

หัวข้อ	รายละเอียด
เพศ	หญิง
อายุ	56 ปี
ส่วนสูง / น้ำหนัก	170 เซนติเมตร / 64 กิโลกรัม
สีผิว / สีผม	ผิวสีธรรมชาติ ผมสีน้ำตาลดำยาวถึงกลางหลัง
ลักษณะพิเศษ	รวบผมและสวมใส่รองเท้ามีส้นเพื่อภาพลักษณ์ที่ดูอยู่เสมอ
การแต่งกาย	เก่งเรื่องการแต่งตัว มักใส่เสื้อผ้าที่มีความทะมัดทะแมง เคลื่อนไหวง่าย แต่ยังคงมีความยูนิค

สภาพทางสังคมของตัวละคร

มีความเป็นผู้ใหญ่มาก มั่นใจ เด็ดขาด เจ้ากี้เจ้าการ รู้จักการวางตัว ทำอาหารไม่เป็น เป็นคนมีเหตุผลไม่ว่าจะเรื่องอะไร ดูแลตัวเองอยู่เสมอเพราะรู้สึกว่าการดูดีในสายตาผู้อื่น จะทำให้เป็นที่คนที่น่ายกย่อง ชอบความเป็นระเบียบ เป็นคนมีกฎเกณฑ์ในการใช้ชีวิต เพราะทุกเรื่อง สำหรับเธอเป็นเรื่องสำคัญและทุกอย่างต้องเพอร์เฟ็ค เป็นคนตรงต่อเวลา รักลูกและรักครอบครัวมากแต่ จะไม่ค่อยแสดงออกให้ใครรู้ ปากแข็งไม่ตรงกับใจ ตั้งแง่กับผู้ชายเพราะเคยโดนทำให้รู้สึกแยจึงไม่อยากให้ ลูกต้องเป็นแบบตนเอง

สถานที่ทำงานอยู่ในเมืองลอนดอนก็จริง แต่ระยะเวลา 5 ปีให้หลัง มาที่ หน้าขับรถเพื่อไปกลับระหว่าง ลอนดอน-ฮันทิงดอน ทุกสัปดาห์เพราะต้องกลับไปดูแลลูกรักของเธอที่กำลังป่วยด้วยโรคมะเร็งปากมดลูก

หัวข้อ	รายละเอียด
สถานภาพทางครอบครัว	ฐานะปานกลาง อาศัยอยู่ตัวคนเดียว
อาชีพ	ทำธุรกิจอสังหาริมทรัพย์
เพื่อนสนิท	เป็นคนเข้ากับคนง่ายแต่การที่ย้ายจะสนิทกับใครสักคนจริงๆเป็นเรื่องยาก จึงไม่มีใครที่ย้ายคิดว่าตนเองสนิทด้วย
งานอดิเรก	คิดคำนวณ / พบปะสังสรรค์ / การขับรถไปหาลูก

สภาพทางจิตวิทยาของตัวละคร

ครอบครัวของเธอทำธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ตั้งแต่เธอยังเด็กๆ จึงทำให้เธอเริ่มเรียนรู้งานและศึกษาธุรกิจตั้งแต่เข้ามหาวิทยาลัย และรับช่วงต่อในการดูแลธุรกิจจากพ่อโดยปริยาย หลังจากรับช่วงต่อมาไม่นาน เธอได้แต่งงานกับแจ๊คหนุ่มเจ้าของโรงไม้ที่รู้จักและศึกษาดูใจกันมาระยะหนึ่ง และย้ายไปอยู่ด้วยกัน ธุรกิจของทั้งสองดำเนินไปได้ด้วยดี แต่พอเวลาผ่านไปสักพัก ธุรกิจของทั้งคู่ก็เริ่มมีปัญหาและปัญหาเหล่านั้นส่งผลกระทบให้ทั้งคู่เริ่มทะเลาะกันบ่อย แจ๊คไม่ค่อยกลับบ้าน ส่วนที่นำเองก็แทบไม่ได้นอนเพราะหาทางแก้ปัญหาจากการขาดทุนของธุรกิจ แต่ในเรื่องร้ายๆกลับมีเรื่องดีเกิดขึ้น เธอตั้งท้อง และในคืนที่เธอกำลังจะเข้าไปบอกข่าวดีกับแจ๊ค เธอกลับพบว่าเขานอกใจ เธอตัดสินใจเลิกกับแจ๊คและไม่ได้บอกเรื่องลูก ต่อมาเธอตั้งชื่อลูกของตัวเองว่าลิซซี่ที่มาจากอลิซซาเบธ เพราะเด็กคนนี้เปรียบเสมือนกับเจ้าหญิงน้อยๆของเธอ และตัดสินใจที่จะไม่แต่งงานใหม่หรือหาพ่อให้กับลิซซี่

ทีน่าเลี้ยงดูลิซซี่ด้วยความรักและความเอาใจใส่ อยากจะให้ลิซซี่ได้รับแต่สิ่งดีๆ และมีแต่เรื่องดีๆเข้ามาในชีวิตของเธอ อยู่มาวันหนึ่งในตอนที่ลิซซี่เรียนอยู่มหาวิทยาลัย เขาได้พาผู้ชายคนหนึ่งมาแนะนำให้ทีน่ารู้จัก เขาชื่อว่า เลียม ลิซซี่บอกว่าเลียมจะเป็นส่วนหนึ่งของเธอจากวันนี้และตลอดไป ทีน่าคัดค้านเรื่องนี้เพราะเลียมเป็นเพียงแค่นักดนตรี ไม่ว่าจะยังไงเขาก็ไม่เหมาะสมกับลิซซี่ แต่ทีน่าก็ห้ามเขาทั้งสองไม่ได้ วันหนึ่งลิซซี่เดินเข้ามาหาทีน่าและบอกเธอว่า ท้อง ทีน่าพูดไม่ออก เสียสติและออกปากไล่ผู้ชายที่ขึ้นว่าเป็นพ่อของเด็กในท้องลิซซี่ให้ออกไป แต่ลิซซี่ไม่ยอมและยืนยันที่จะใช้ชีวิตคู่กับเลียม สุดท้ายทีน่าจึงต้องยอมให้ลูกได้ลองในทางที่เขาเลือก หลังจากนั้นไม่นานลิซซี่ก็คลอดลูก และตั้งชื่อหลานว่าคอเนอร์ ส่วนพ่อของเด็กที่ชื่อเลียมหลังจากที่ทีน่าเจอเขาคั้งล่าสุดก่อนคลอดก็ไม่เจอเขาอีกเลย ลิซซี่จับได้ว่าเขานอกใจและตั้งใจจะเลี้ยงคอเนอร์เอง เธอและลิซซี่จึงช่วยกันเลี้ยงคอเนอร์อย่างดี จนถึงวันที่

คอนเนอร์อายุครบ 10 ปี อยู่ๆลิซซี่ก็หมดสติระหว่างที่กำลังฉลองวันเกิดกัน ลิซซี่ตรวจเจอว่ากำลังป่วยเป็นมะเร็งระยะสุดท้าย บ้านแสนสุขอยู่ๆก็ค่อยๆพังทลายลง บรรยากาศทุกอย่างแย่งลง คอนเนอร์กลายเป็นเด็กเก็บตัว และลิซซี่เองก็อาการทรุดลงเรื่อยๆ

หัวข้อ	รายละเอียด
ความชอบ	การได้ใช้เวลาอยู่กับครอบครัว
ความคาดหวัง	คาดหวังให้คอนเนอร์เข้าใจและยอมรับในสิ่งที่เกิดขึ้น
สิ่งที่ปรารถนา	ให้คอนเนอร์กล้าเผชิญหน้ากับความจริง
ปัญหา	คอนเนอร์ปฏิเสธความจริงและไม่ฟังในสิ่งที่เธอพูด
วิธีจัดการกับปัญหา	บอกด้วยเหตุผล และอธิบายให้คอนเนอร์ค่อยๆเข้าใจ ถึงสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้น

นอกจากนั้น เมื่อเทียบเคียงเข้าแนวคิดที่ว่าด้วย 5 stages of grief แล้ว ผู้ศึกษายังพบพัฒนาการของตัวละครภายใต้แนวคิดนี้ ดังนี้ 5 stages of grief เกิดขึ้นกับตัวละครยายโดยตรงซึ่งเกิดขึ้นตั้งแต่ตอนที่รู้ว่าลิซซี่กำลังป่วยเป็นมะเร็งและต้องทำการรักษา เริ่มด้วย สภาวะของ denial , bargaining และยิ่งเข้าสู่สภาวะต่างๆหนักขึ้นเมื่อรู้ว่าลูกของเธอกำลังแย่งลง แต่ในขณะที่เดียวกัน ก็ยังมีคอนเนอร์ที่ตัวละครของยายต้องคอยปกป้องและคอยบอกถึงสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้น ทำให้ตัวละครของยายเองไม่สามารถแสดงออกถึงความรู้สึกตัวเองได้มากนัก แม้จะมีสภาวะต่างๆเข้ามาระหว่างเหตุการณ์ในแต่ละฉากแต่ยายก็พร้อมที่จะทำทุกทางให้ตัวคอนเนอร์ยอมรับและก้าวผ่านเหตุการณ์ที่กำลังจะเกิดขึ้นไปให้ได้

ก. Denial : ทุกฉากที่ยายเข้าไปเพื่อพูดคุยกับคอนเนอร์ คอนเนอร์จะแสดงอาการปฏิเสธอยู่เสมอ

ข. Anger : คอนเนอร์แสดงปฏิกิริยานี้แทบจะทุกครั้งที่ยายกำลังพูดความจริง และหนักขึ้นช่วงฉาก 11 ถึงขั้นทำลายข้าวของโดยในฉากนี้ทั้งคอนเนอร์และยายแสดงออกผ่านการกระทำให้เห็นอย่างชัดเจน

ค. Bargaining : คอเนอร์ใช้วิธีการต่อรองกับยายแทบจะทุกฉาก และพยายามสร้างเงื่อนไขต่างๆเข้ามาเพื่อให้ยายเลิกพูดถึงความจริง

ง. Depression : คอเนอร์แสดงความรู้สึกออกมาให้เห็นในแทบทุกฉาก

จ. Acceptance : ได้เห็นการยอมรับความจริงของคอเนอร์ในช่วงฉาก 18

3.1.2.5 ครูกวาน รับบทโดย นางสาว วิศัลย์ศยา ชารีเนน

ผู้ศึกษาได้ทำการวิเคราะห์ตัวละคร ทั้งจากวรรณกรรมและบทละครสามารถวิเคราะห์ตัวละครตัวนี้ในด้านต่างๆได้ดังนี้

ลักษณะทางกายภาพของตัวละคร

หัวข้อ	รายละเอียด
เพศ	หญิง
อายุ	25 ปี
ส่วนสูง / น้ำหนัก	165 เซนติเมตร / 52 กิโลกรัม
สีผิว / สีผม	ผิวขาว / ผมหยิกสีน้ำตาลแดง ยาวประบ่า
ลักษณะพิเศษ	สายตาสั้น (สวมใส่แว่นตา) / มีกระบริเวณจมูก และ ใต้ตา
การแต่งกาย	เสื้อยืด / สเวตเตอร์ / กางเกงยีนส์ / รองเท้าผ้าใบ / บัตรประจำตัว

สถานภาพทางสังคมของตัวละคร

อายุ 23 ปี ออกจากโรงเรียนใจกลางเมืองที่สอนอยู่ แล้วย้ายมาแถบชานเมือง เข้าแฟลต อยู่กับแฟน 2 คน สอนศิลปะอยู่โรงเรียนในแถบชานเมือง ตั้งใจที่จะทำงานเก็บเงินไปเที่ยวรอบโลกกับแฟน แต่ในปัจจุบันเงินเดือนที่ได้ ก็ใช้แบบปลายชนปลาย แต่เดือนร้อนแค่ไหนก็จะ

ไม่มีทางติดต่อพ่อแม่เพื่อขอเงินพวกเขาเด็ดขาด ครูกวานเลิกรับเงินจากพ่อแม่ตั้งแต่เริ่มการทำงานอาชีพครู

เวลาว่างในวันหยุดที่ไม่ได้สอนหนังสือ จะใช้เวลาอยู่ในห้องแทบทั้งวันว่างๆก็จะวาดรูปเล่น ทั้งห้องเต็มไปด้วยภาพวาดที่วางอยู่อย่างไม่เป็นระเบียบ หลอดสี ถังสี ถูกเปิดทิ้งไว้จนแห้งกรัง

หัวข้อ	รายละเอียด
สถานภาพทางครอบครัว	ไม่ได้อาศัยอยู่กับพ่อแม่แล้วเช่าแฟลตแถบชานเมือง อยู่กับแฟน
อาชีพ	ครูสอนศิลปะ / รองผู้อำนวยการ
เพื่อนสนิท	แฟน เป็นทั้งแฟน และ เพื่อนที่สนิทที่สุด / ไม่มีเพื่อนสนิทในที่ทำงาน
งานอดิเรก	วาดภาพบนผ้าใบ / ทาสีห้อง

สถานภาพทางจิตวิทยาของตัวละคร

ก่อนที่ครูกวานจะมาเป็นครูกวาน ในทุกวันนี้ ก็เป็นเพียงแค่ กวาน เว็บนักเรียนไม่เอาไหน เรียนหนังสือไม่เก่ง สอบไม่ได้ คะแนนไม่ดี วิชาเดียวที่สนใจและตั้งใจที่สุดคงเป็นศิลปะ ครูหลายคนเลยมักคิดว่าเธอเป็นเด็กไม่เอาไหน ไม่มีอนาคต ครูบางคนถึงขั้นรายงานไปถึงพ่อแม่ เรื่องคะแนนสอบและพฤติกรรมในห้องเรียนที่ดูจะไม่ตั้งใจเรียนเลย มีเพียงครูคนเดียวที่เข้าใจในตัวเธอ ครูคนนั้นคอยบอกกับเธอเสมอว่า ‘จงทำในสิ่งที่ชอบและสนุกกับชีวิตซะ’ คำพูดของครูในวันนั้น ทำให้เธอตั้งใจอย่างแน่วแน่ ว่าฉันจะเป็นครู ครูที่เข้าใจในตัวเด็ก ครูที่รับฟังเหตุและผล ครูที่อยาก让孩子สนุกไปกับชีวิตวัยเด็ก และการเล่นสนุก มากกว่าการนั่งเรียนหนังสือในห้องสี่เหลี่ยมแคบๆ และในที่สุด กวาน เว็บก็กลายเป็นครูกวาน ครูสอนศิลปะ แต่อะไรก็ไม่ได้ง่ายแบบนั้น เพราะอุดมการณ์ที่แน่วแน่ของเธอ ดูจะเป็นสิ่งที่ไม่ค่อยสบบอารมณ์ใครสักเท่าไร โดยเฉพาะ ผู้อำนวยการ ของโรงเรียนที่เธอสอนอยู่ โรงเรียนชื่อดังกลางใจเมือง โรงเรียนที่ให้ความสำคัญกับเงิน มากกว่า นักเรียน การบีบบังคับทำให้เธอต้องตัดสินใจเลือกในสิ่งที่ยากลำบาก ระหว่างอุดมการณ์ กับ ความก้าวหน้าในหน้าที่การงาน เธอควรเลือกอะไร ?

หัวข้อ	รายละเอียด
ความชอบ	ชอบศิลปะ โดยเฉพาะ การวาดภาพ (จิตรกรรม)
ความคาดหวัง	อยากให้เด็กๆ ได้สนุกกับการใช้ชีวิตวัยเด็ก มากกว่า หมกมุ่นอยู่ในห้องเรียน
สิ่งที่ปรารถนา	ไปท่องเที่ยวรอบโลก
ปัญหา	การจะไปท่องเที่ยวรอบโลก ต้องใช้เงิน = ต้องทำงานเก็บเงินก่อน ยังไปเที่ยวรอบโลกตอนนี้ไม่ได้
วิธีจัดการกับปัญหา	มองปัญหาแบบเหตุและผล หาสาเหตุ และวิธีแก้ไข เพื่อนำไปสู่ผลลัพธ์ที่ต้องการ

นอกจากนั้น เมื่อเทียบเคียงเข้าแนวคิดที่ว่าด้วย 5 stages of grief แล้ว ผู้ศึกษายังพบพัฒนาการของตัวละครภายใต้แนวคิดนี้ ดังนี้

สำหรับตัวละครครูกานจะไม่ได้เป็นตัวละครที่เผชิญกับ 5 stages of grief โดยตรง แต่เป็นตัวละครที่จะคอยเฝ้ามอง และจัดการ คอเนอร์ที่กำลังเผชิญกับ 5 stages of grief อยู่ในแบบของครูกาน ในแบบของคนที่ผ่านมาการเรียนจิตวิทยาแล้ว ดังนั้นถือได้ว่า ตัวละครครูกาน เป็นหนึ่งในตัวละครที่เข้าใจ 5 stages of grief และมีหลักจิตวิทยาในการจัดการกับคอเนอร์ที่กำลังอยู่ในแต่ละขั้นของ 5 stages of grief ดังนี้

ก. denial : เกือบทุกฉากระหว่างครูกานและคอเนอร์ คอเนอร์จะอยู่ในช่วงปฏิเสธเสมอ ปฏิเสธความจริง ปฏิเสธที่จะตอบ ปฏิเสธที่จะยอมรับ แต่ตัวละครครูกาน ก็มีวิธีจัดการกับการปฏิเสธของคอเนอร์ ในรูปแบบที่แตกต่างกันไป ในระหว่างที่เรื่องราวดำเนิน อาจจะมีพูดได้ว่า ไม้อ่อน ไป ไม้แข็ง

ข. anger : ครูกานจะเห็นพัฒนาการของคอเนอร์ที่อยู่ในขั้นของ anger อย่างชัดเจนในฉากที่ 14, 15 แต่นั่นไม่ได้แปลว่าฉากอื่นๆ คอเนอร์ไม่ได้อยู่ในขั้นของ Anger เพียงแต่ความโกรธมันยังไม่มากพอ ไม่ถูกกดดัน ทั้ถม จนต้องระเบิดออกมาเหมือนอย่างฉากที่ 14

ค. bargaining : คอเนอร์มีวิธีการต่อรองกับครูกานในทุกครั้ง แต่มันมักจะเป็นวิธีการเดิมๆ อยู่เสมอ นั่นคือ ไม่ แค่ว่าตอบว่า ไม่ แล้วคอเนอร์ก็คิดว่า การต่อรองทุกครั้ง จะ

เป็นไปตามที่เขาคาดคิด แต่การที่เรื่องราวผ่านไปในแต่ละครั้ง อย่างง่ายดาย เป็นเพียงหลัก การทางจิตวิทยา ที่ครูกวานใช้ เพื่อที่จะค่อยๆนำพา ให้คอนเนอร์กล้าที่จะก้าวไปยังขั้นต่อไป ของ 5 stages of grief

ง. depression : ฉากที่ 7 เป็นฉากที่ทำให้ครูกวาน เห็นคอนเนอร์ที่อยู่ในช่วง Depression มากที่สุดฉากหนึ่ง หรือจะพูดให้ถูกก็คือ ฉากที่ 7 เป็นฉากที่คอนเนอร์เริ่มที่จะยอมเปิดเผยความรู้สึก นึกคิดของตัวเอง และค่อยๆเริ่มที่จะอนุญาตให้ตัวเองเศร้าได้ และความโศกเศร้ามันไม่ผิด แต่ก็ยังไม่สามารถยอมรับมันได้ 100 %

จ. acceptance : ช่วงแห่งการยอมรับ เป็นเหมือนกับเป้าหมาย ที่ครูกวานจะต้องพาคอนเนอร์ไปให้ถึง เพื่อให้เขาหลุดพ้นจาก 5 Stages of grief ได้ แต่การจะพาคอนเนอร์ไปที่ขั้นนี้ มันยากมาก และเป็นเรื่องที่ครูกวานไม่สามารถทำได้ตัวคนเดียว แต่กลับขึ้นอยู่กับทุกคนรอบข้างคอนเนอร์ รวมถึงตัวคอนเนอร์ แต่ละตัวละครมีวิธีผลักดันคอนเนอร์ที่ต่างกันไป เช่นเดียวกับครูกวาน ที่มีวิธีผลักดันคอนเนอร์แบบไม่เหมือนใคร และในที่สุด ครูกวาน ก็สามารถพาคอนเนอร์ก้าวเข้าไปในขั้นของ Acceptance ได้ ในฉากที่ 15 แต่นั่นก็เป็นเพียงก้าวแรก ก่อนที่ตัวละครอื่นๆ จะค่อยๆพาคอนเนอร์ก้าวข้ามไป ทีละก้าว ทีละก้าว

3.1.2.6 ลีลี่ รับผิดชอบโดย นางสาว รศญา โอสถานนท์

ผู้ศึกษาได้ทำการวิเคราะห์ตัวละคร ทั้งจากวรรณกรรมและบทละคร สามารถวิเคราะห์ตัวละครตัวนี้ในด้านต่างๆ ได้ดังนี้

ลักษณะทางกายภาพของตัวละคร

หัวข้อ	รายละเอียด
เพศ	หญิง
อายุ	15 ปี
ส่วนสูง / น้ำหนัก	162 เซนติเมตร / 56 กิโลกรัม
สีผิว / สีผม	ผิวขาว / ผมเกลียวไปเต้สีน้ำตาลส้มยาวประมาณบ่ามัดเกล้าสองข้าง

ลักษณะพิเศษ	มีกระบริเวณแก้มและจมูก / รูปร่างอวบ
การแต่งกาย	เสื้อสเวตเตอร์ขนาดใหญ่สีชมพูสวมทับชุดนักเรียน / กระโปรงพลีทสีดำ เหนื่อเช่า / ถุงยาวยาวถึงเช่า / รองเท้าสีดำ / กระเป๋าเป้สีชมพู

สถานภาพทางสังคมของตัวละคร

อายุ 15 ปี เรียนอยู่ที่โรงเรียนนี้มาตั้งแต่เกรด 4 อาศัยอยู่กับครอบครัว ชอบเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ และเกลียดวิชาศิลปะ เคยเป็นเพื่อนสนิทของคอนอร์ ไม่ค่อยเป็นมิตรกับแฮร์รี่ ซัลลี่ และแอนตันสักเท่าไรนัก ลิลี่ได้รับการขับพอร์ตด้านการเรียนจากครอบครัวเสมอ เธอมีชีวิตที่ดีและเปรียบพร้อมมากกว่าใครหลายคนในโรงเรียน เวลาว่างมักจะชอบค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์และหลักการต่างๆ ชอบซื้อและสะสม snow ball จากทุกที่ที่เธอเจอ ในห้องนอนมักจะมีของสะสมมากมายที่เธอชอบในแต่ละช่วง

หัวข้อ	รายละเอียด
สถานภาพทางครอบครัว	อาศัยอยู่กับพ่อและแม่ ฐานะค่อนข้างดี กินอยู่อย่างสบาย
อาชีพ	นักเรียน ศึกษายู่เกรด 9
เพื่อนสนิท	คอนอร์ โอมัลลี่
งานอดิเรก	สะสมของที่ชอบแล้วแต่ความสนใจในช่วงนั้นๆ / หาข้อมูลความรู้ที่น่าสนใจเกี่ยวกับ วิทยาศาสตร์

สถานภาพทางจิตวิทยาของตัวละคร

ลิลี่ หรือ ลิลเลียน แอนดรูส์ เกิดในเมืองฮันติงดอน วันที่ 7 เมษายน ปี 2006 เธอเกิดในฤดูใบไม้ผลิ เป็นลูกสาวเพียงคนเดียว ไม่มีพี่น้อง ตั้งแต่เด็กจนโตเธอถูกเลี้ยงมาโดยที่เลี้ยง เพราะพ่อกับแม่ของเธอนั้นก็ไม่ค่อยมีเวลาว่างมากนัก ถึงแม้เธอจะเกิดในครอบครัวที่ค่อนข้างมี

ฐานะดี แต่พ่อกับแม่ของเธอก็ยังคงทำงานหนักอยู่เสมอ ลิลี่สนิทกับคนขับรถที่บ้านมากกว่าใคร หลายครั้งที่เธอมักจะไม่ชอบบรรยากาศในบ้านเพราะมันค่อนข้างอึดอัด สถานที่ที่เธอเจอพ่อกับแม่เป็นประจำคือห้องทานข้าว และช่วงเวลาที่ดีที่สุดสำหรับเธอ คือช่วงเวลาที่โรงเรียนและบรรณ ลิลี่ไม่ชอบเรียนวิชาศิลปะ แต่คุณครูประจำชั้นของเธอเป็นครูสอน วิชาศิลปะ ที่โรงเรียนเธอมีเพื่อนสนิทชื่อ คอเนอร์ โอมัลลี เขาทั้งสองคนสนิทกันมาตั้งแต่เกรด 7 อีกทั้งที่โรงเรียนก็ยังมีแก๊งค์ หัวโจกอย่าง แฮร์รี่ แอนตัน และซลลี่ ที่ชอบทำให้เธอหงุดหงิดและมี การทะเลาะกันเกิดขึ้นประจำ เธอมีเพื่อนไม่มากนักเพราะทั้งสอง คนใช้เวลาอยู่ด้วยกันซะส่วนใหญ่ เขาสองคนไม่เคยมีความลับต่อกัน เธอเป็นคนที่ไม่ค่อยยอมใคร มองหาในความยุติธรรมอยู่เสมอ อะไรผิดก็ว่าไปถามผิด อะไรถูกก็ว่าตามไป เธอมักในความยุติธรรมและความเท่าเทียมเสมอ ยอมไม่ได้ถ้าหากเห็นใครถูกรังแก มีเหตุการณ์หลายอย่างที่ลิลี่มักเป็นคนจัดการ และถ้าวันไหนเพื่อนสนิทของเธอโดนรังแกหรือโดนพูดในทางที่ไม่ดี เธอก็ไม่มีวันยอมเช่นกัน

หัวข้อ	รายละเอียด
ความชอบ	ชอบหาข้อมูลเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์เสมอ / สะสม snow ball และของต่าง ๆ ในช่วงนั้นๆ
ความคาดหวัง	อยากให้ทุกคนเข้าใจทุกอย่างที่เธอกำลังทำ เพราะทำไปเพราะความหวังดี และถูกต้อง
สิ่งที่ปรารถนา	ได้เป็นนักวิทยาศาสตร์แบบที่ตัวเองชอบ
ปัญหา	พ่อแม่มักจะสนับสนุนอาชีพและการเรียนในเรื่องอื่นมากกว่า เช่น ทนายความ นักกฎหมายหรือหมอ แต่เธอก็เชื่อมั่นในอุดมคติของตนเอง
วิธีจัดการกับปัญหา	พยายามทำให้พ่อแม่เห็นว่าเราชอบอะไร หาวิธีต่อรองและข้อเสนอ ตั้งใจทำให้ดีที่สุด

นอกจากนั้น เมื่อเทียบเคียงเข้าแนวคิดที่ว่าด้วย 5 stages of grief แล้ว ตัวละครลิลี่นั้น ไม่ใช่ตัวละครที่ได้เผชิญกับ 5 stages of grief โดยตรง แต่เป็นคนที่ยอมมอง

และก่อให้เกิดอารมณ์เกิดสภาวะต่างๆ ในเหตุการณ์ที่เผชิญ และผู้ศึกษายังพบพัฒนาการของตัวละครภายใต้แนวคิดนี้ ดังนี้

ก. denial : คอเนอร์มักที่จะแสดงสภาวะการปฏิเสธและต่อต้านกับลิลี่แทบจะทุกฉาก และเมื่อคอเนอร์เกิดสภาวะดังกล่าว ลิลี่จะเป็นฝ่ายที่ยังกระตุ้นให้คอเนอร์ยิ่งต่อต้าน แต่ความต้องการของเขามีเพียงให้คอเนอร์ยอมรับความจริงให้ได้กับสิ่งที่เธอพูดและให้อภัยเธอ ซึ่งทั้งสองคนมีความเข้าใจที่ต่างกัน เพราะฝ่ายหนึ่งยิ่งสู้ อีกฝ่ายยิ่งปิดกั้นมากขึ้นทุกครั้ง จะเห็นได้ชัดในฉากที่ 3 ที่คอเนอร์ต่อต้านลิลี่เรื่องการพูดความจริงและปฏิเสธการช่วยเหลือจากลิลี่ทั้งสิ้น

ข. anger : เมื่อเกิดการ denial ขึ้นมาแล้วนั้น ตัวละครคอเนอร์มักจะแสดงสภาวะ anger มาควบคู่ด้วยเมื่อไม่สามารถต่อสู้อะไรได้ และมักจะเป็นลิลี่ ที่ได้เจอกับทั้งสองสภาวะนี้ เธอมักจะกระตุ้นความรู้สึกต่างๆ ของคอเนอร์ด้วยคำพูดและการกระทำของเธอ ยิ่งทำให้คอเนอร์เพิ่มความรุนแรงในสภาวะดังกล่าวมากขึ้น เมื่อ denial ไม่ได้ผล เขาจะแสดงอาการ angry ขึ้นมาทุกครั้ง และลิลี่จะยิ่งจัดการโดยการพูดความจริงให้เขายอมรับให้ได้ ซึ่งในฉากที่ 3 ลิลี่พยายามพูดถึงความจริงเกี่ยวกับเรื่องทั้งหมดเมื่อเขาอยู่กับคอเนอร์สองต่อสอง แต่ด้วยการต่อต้านของคอเนอร์ เมื่อลิลี่ยังพูดออกมา ทำให้คอเนอร์ยิ่งแสดงความโกรธออกมา และในฉากที่ 7 คอเนอร์ได้กล่าวถึงเหตุการณ์ในอดีตที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ของเขาสองคน และยังทำให้คอเนอร์โกรธกับเหตุการณ์ที่ผ่านมาและโทษลิลี่กับเรื่องทั้งหมดเหมือนเดิม

ค. bargaining : การต่อรอง คอเนอร์มักจะใช้สภาวะนี้กับแทบจะได้ทุกตัวละครที่เขาพบเจอ แต่ในกรณีลิลี่นั้น เขามักใช้การต่อรองเพื่อปฏิเสธและหยุดการกระทำของลิลี่ซึ่งมันค่อนข้างจะไม่ได้ผล เพราะลิลี่มักมองที่ความถูกต้องมากกว่า เธอจึงไม่สนใจ แต่สิ่งที่ลิลี่ต่อรองกับคอเนอร์นั้น ก็ไม่ได้ผลเช่นเดียวกันทุกครั้ง เหมือนเป็นการต่างฝ่ายต่างต่อรองแต่เท่ากับศูนย์ อย่างเช่นในฉากที่ 3 และ ฉากที่ 7 ทั้งสองพยายามจะใช้เหตุผลและความต้องการของแต่ละฝ่ายต่อรองกัน แต่มักจะไม่ได้ผลในแทบทุกครั้ง

ง. depression : ความเศร้าที่ตัวละครลิลี่เองได้เกิดความสะเทือนใจและเข้าใจในตัวคอเนอร์มากขึ้นหลังจากที่ฉากที่ 14 เกิดขึ้น เธอได้เห็นการหมดความอดทนและสภาวะ angry ขั้นสูงสุดของคอเนอร์ และเมื่อเขาได้ทำลงไปแล้วนั้น มันทำให้สภาวะความเศร้าได้ตามเข้ามา เพราะเขากำลังจะเริ่มยอมรับความจริง เมื่อลิลี่เห็นเพื่อนของเขากำลังเผชิญกับอะไร เธอจึงเลือกที่จะเข้า

ไปคุยกับคอนอร์โดยไม่เอาความคิดตัวเองเป็นที่ตั้ง และซึ่งในฉากนี้ได้เกิดสภาวะ depression จากทั้งสองคนอย่างเห็นได้ชัด ลีลี่ได้ใจเย็นที่จะคุยกับคอนอร์มากขึ้น และเข้าใจในสิ่งที่คอนอร์กำลังเผชิญมากขึ้น

จ. acceptance : การยอมรับของคอนอร์ หลังจากฉากที่ 14 ที่คอนอร์ได้เกิดการทำร้ายร่างกายแฮร์รี่และได้เข้าพบครูกวาน ตัวลิลี่ก็ห่วงเพื่อนไม่น้อย เมื่อเขาได้พบกับคอนอร์อีกครั้ง เธอได้พูดเรื่องทั้งหมดจากใจของเธอ เธอขอโทษและยอมรับผิด เพราะเธอได้มองคอนอร์ในมุมมองที่เข้าใจความรู้สึกมากขึ้น หลังจากที่คอนอร์ได้พบครูกวานและได้เจอกับลิลี่นั้น เธอก็ได้เห็นความเปลี่ยนแปลงในทางที่ดี และเหมือนกับว่าคอนอร์กำลังเริ่มเปิดใจกับเรื่องของมิตรภาพกับลิลี่อีกครั้ง

3.1.2.7 แฮร์รี่ รับบทโดย นายศรัณย์ อุปรามาณะ

ผู้ศึกษาได้ทำการวิเคราะห์ตัวละคร ทั้งจากวรรณกรรมและบทละคร สามารถวิเคราะห์ตัวละครตัวนี้ในด้านต่างๆได้ดังนี้

สถานภาพทางกายภาพของตัวละคร

เด็กผู้ชาย อายุ 15 ปี นักเรียน นักกีฬาชาวอังกฤษ รูปร่างสูงประมาณ 178 เซนติเมตร ผิวขาวดูสะอาดสะอ้าน การแต่งกายทำให้แฮร์รี่ดูเป็นคนบุคลิกภาพดีขึ้นมากว่าเดิม เส้นผมเส้นเล็กเปิดหน้าผากดูสง่า รูปหน้ามีสันกรามชัด ชอบสวมรองเท้าผ้าใบ และสะพายกระเป๋า

หัวข้อ	รายละเอียด
เพศ	ชาย
อายุ	15 ปี
ส่วนสูง / น้ำหนัก	178 เซนติเมตร / 65 กิโลกรัม
สีผิว / สีผม	ผิวขาว / ผมสีน้ำตาล
ลักษณะพิเศษ	ผมเส้นเล็ก / รูปร่างสูง / บุคลิกดี / จัดแต่งทรงผม
การแต่งกาย	เสื้อเชิ้ต / กางเกงสแล็ค / สูท,ยูนิฟอร์ม / รองเท้าผ้าใบสีดำ / กระเป๋า

สถานภาพทางสังคมของตัวละคร

พื้นฐานนิสัยของแฮร์รี่เป็นคนไม่ค่อยพูด บอกเรื่องส่วนตัวของตัวเองกับใคร คนที่ดูเหมือนจะรู้เรื่องราวของเขามากที่สุดคงจะเป็นซลลี่ เพื่อนตั้งแต่เด็กของเขา ชอบทำตัวเองให้มีอำนาจ มักเลียนแบบนิสัยท่าทางของผู้ใหญ่ อยากเป็นที่ยอมรับจากสถานที่ใด สถานที่หนึ่ง และ เมื่อตัวเขาเองรู้สึกว่าจะไม่เป็นที่ยอมรับจึงพยายามกดผู้อื่น เพื่อให้ตัวเองเป็นที่ยอมรับมากขึ้น และ เขายังใช้การเรียน กีฬา การเป็นผู้มีอิทธิพลในโรงเรียน เพื่อให้เป็นที่ยอมรับอีกด้วย เขาชอบเวลาที่ถูกเสนอชื่อในการทำกิจกรรมต่างๆ เขาชอบคุยกับคนแปลกหน้าเฉพาะเวลาที่มีแอนตัน ซลลี่ เท่านั้น เขารู้ดีว่าคนแปลกหน้าส่วนใหญ่ที่เขาคุยด้วยมักจะชอบวิติพูดของเขา แฮร์รี่เลือกใช้คำไม่เป็น แต่ทั้งหมดทั้งมวลเขาเป็นแค่เด็กผู้ชายคนหนึ่ง ที่กำลังเรียนรู้สิ่งต่างๆที่เกิดขึ้นกับชีวิตเขา เขากำลังพยายามเข้าใจกับสิ่งที่เขาได้พอเจอ ทุกอย่างทุกเรื่อง แต่เขายังทำไม่ได้

หัวข้อ	รายละเอียด
สถานภาพทางครอบครัว	อาศัยอยู่กับครอบครัว เป็นลูกคนเดียว ไม่ได้ถูกตามใจทุกเรื่อง
อาชีพ	นักเรียน ศึกษาอยู่เกรด 9
เพื่อนสนิท	แอนตัส ซลลี่
งานอดิเรก	ไปบ้านซลลี่ / อ่านหนังสือ

สถานภาพทางจิตวิทยาของตัวละคร

แฮร์รี่ที่บ้านเขาจะเป็นแค่เด็กธรรมดาคนหนึ่ง ที่พ่อของเขาจะไม่ค่อยฟังความเห็นของคนในบ้านซักเท่าไร เหตุนี้เองทำให้แฮร์รี่ไม่พูดในสิ่งที่เขาคิดออกมา เพราะทุกครั้งที่เขาพูด หรือเถียงอะไรออกมา จะทำให้เขาถูกลงโทษจากพ่ออยู่เสมอ ความรู้สึกของอาการอัดอั้นในสิ่งที่เก็บอยู่ข้างในของแฮร์รี่ จึงถูกนำมาระบายออกที่โรงเรียนของเขาได้เท่านั้น มันจึงทำให้เขาได้แสดงออกมาอย่างที่ใครหลายๆคนมองว่าเขาหัวรุนแรง ถึงยังงั้นเองแฮร์รี่รู้ดีตัวเองดีและก็ไม่ได้อยากให้ใครมองเขาเป็นตัวร้าย เขาจึงพยายามเป็นคนที่ดีในเรื่องเรียน กีฬา กิจกรรมทุกอย่าง และเพื่อที่เขาจะได้เป็นที่ยอมรับของครอบครัวด้วย และผลลัพธ์ของมันคือ คนที่มีปฏิกริยาตอบรับมีแค่แม่ของเขาเท่านั้นเขาไม่ได้รับความยินดีจากการที่เขาตั้งใจทำตัวเองให้ดีขึ้นจากคนเป็นพ่อ พ่อของเขากลับมองว่ามันเป็นสิ่งที่ควรจะเป็นอยู่แล้ว ยิ่งทำให้เขาารู้สึกแยกับสถานการณ์ในบ้านของเขาเอง บ่อยครั้งที่แฮร์รี่หนีออกจากบ้านแต่พอกับแม่

ของเขาก็ไม่รู้เพราะมัวแต่ทำงาน สุดท้ายเขาก็กลับมา มีเพียงเพื่อนสนิทแอนตัน ซัลลีของเขาเท่านั้นที่รู้ว่าเขาไม่ได้กลับบ้านเพราะที่ที่เขาจะไปคือบ้านของซัลลี แต่เพื่อนสนิททั้งสองก็รับรู้เหตุผลจริงๆของแฮร์รี่อยู่ดี เพราะแฮร์รี่ไม่เคยเล่าเรื่องที่บ้านให้ทั้งสองฟัง เพื่อให้ทั้งสองคนเป็นคนที่ยังมองแฮร์รี่เป็นคนที่เก่งและมีความสามารถในสายตาของเขา

หัวข้อ	รายละเอียด
ความชอบ	ชอบที่ตัวเองไม่ได้ทำอะไร
ความคาดหวัง	เป็นที่ยอมรับของครอบครัวตัวเอง
สิ่งที่ปรารถนา	เข้ามหาวิทยาลัยที่มีชื่อเสียง
ปัญหา	ไม่ได้รับความอบอุ่นและความสนใจ จากที่บ้านเท่าที่ควร
วิธีจัดการกับปัญหา	แสดงด้วยการกระทำให้เป็นที่น่าสนใจ ทั้งเรื่องเรียน เรื่องกิจกรรม และเรื่องการทำตัวเองให้มีอำนาจ เพื่อเรียกร้องความสนใจจากผู้อื่น

นอกจากนั้น เมื่อเทียบเคียงเข้าแนวคิดที่ว่าด้วย 5 stages of grief แล้ว ผู้ศึกษายังพบพัฒนาการของตัวละครภายใต้แนวคิดนี้ ดังนี้ ตัวละครแฮร์รี่ไม่ได้เผชิญกับ 5 stages of grief โดยตรง แต่จะเป็นตัวละครที่เห็นคอนเนอร์ผ่านสถานะต่างๆ และยังเป็นตัวละครที่ช่วยให้สถานะบางสถานะเกิดขึ้น ซึ่ง 5 stages of grief ในแต่ละขั้น ได้แก่

ก. denial : ฉากที่ 3 การที่เห็นคอนเนอร์พูดโกหกว่าเขาล้มไม่ได้ โดนทำร้าย ฉากที่ 7 ปฏิเสธโดยการไม่ยอมตอบ ฉากที่ 14 เห็นชัดเจนที่สุดทั้งคำพูดและการกระทำ denial ที่เกิดขึ้นและแฮร์รี่เห็นจากตัวคอนเนอร์มักจะไม่ค่อยเกิดขึ้น ที่ตัวคอนเนอร์ที่กระทำกับแฮร์รี่โดยตรง แต่เป็นการที่แฮร์รี่กระทำและส่งผลให้คอนเนอร์ไปแสดงอาการ denial กับตัวละครอื่นๆ แต่ที่จะแตกต่างจากฉากอื่นอย่างเห็นได้ชัด คือฉากที่ 14 ที่คอนเนอร์ปฏิเสธว่าตัวเขาไม่ใช่ผีล่องหนกับตัวแฮร์รี่อย่างตรงไปตรงมา อีกทั้งยังเป็นครั้งแรกของแฮร์รี่ที่ได้เห็นคอนเนอร์ในสภาวะนี้

ข. anger : ฉากที่ 3 เห็นคอนเนอร์โกรธลึกลับเพราะเหตุการณ์ของเรา ฉากที่ 12 คอนเนอร์แสดงอารมณ์โกรธผ่านการที่เขาทำร้ายเรา ฉากที่ 14 การพูดในสิ่งที่แฮร์รี่กำลังจะทำกับคอนเนอร์ต่อไปมันทำให้เขาแสดงอารมณ์โกรธออกมา สภาวะนี้ของคอนเนอร์ที่แฮร์รี่ได้เห็น จะมี

ลักษณะคล้ายกับ denial แต่จะต่างกันตรงที่ในแต่ละฉาก คอเนอร์จะค่อยๆแสดงสภาวะ anger เพิ่มขึ้นในแต่ละฉาก

ค. bargaining : การต่อรองของคอเนอร์กับแฮร์รี่จะเปลี่ยนไปตามสถานการณ์นั้นๆ ในฉากที่3 ต่อรองเพื่อที่จะจบการโดนแก๊ง ฉากที่12 คอเนอร์ทำทนายให้แฮร์รี่ต่อคอเนอร์ ฉากที่14 เกิดขึ้นในหลายช่วงเวลา

ง. depression : ในทุกครั้งที่แฮร์รี่เจอกับคอเนอร์ก็จะเป็นคอเนอร์เกิดอาการนี้เพิ่มขึ้น ตั้งแต่ ฉากที่7 ฉากที่12 เริ่มเห็นข้อนี้ของคอเนอร์ฉากที่ 14 การแสดงออกในฉากนี้ของคอเนอร์ค่อนข้างชัดเจน ซึ่งสภาวะนี้ก็มีส่วนในการตัดสินใจของแฮร์รี่ที่ค่อนข้างมากกว่าหวังข้อสภาวะอื่น สภาวะนี้ทำให้แฮร์รี่คิดถึงความต้องการจริงๆของคอเนอร์

จ. acceptance : ฉากที่ 14 ตัวละครแฮร์รี่เห็น acceptance ของคอเนอร์ชัดเจนที่สุด เขาแสดงการยอมรับผ่าน 5 stages of grief ที่ละขั้นตอนและนำไปสู่การยอมรับในที่สุดเพียงแค่ 1 ฉากที่พวกเขาปรากฏตัว นั่นก็คือฉากที่ 14

3.1.3 ผู้ออกแบบฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก

3.1.3.1 การศึกษา และสืบค้นภาพรวมของฉาก

จากการวิเคราะห์วรรณกรรมและบทละครเรื่อง เรื่องเล่าจากปีศาจ ผู้ศึกษา สนใจที่จะนำเสนอประเด็นเรื่องการรับมือกับความตาย โดยผู้ศึกษาได้ทำการสืบค้นผ่าน บทละครเรื่อง A monster calls รวมถึงเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งในช่วงกระบวนการทำงาน 30% เป็นการหาภาพรวมของภูมิทัศน์เมือง

จากบทละครเรื่อง A monster calls ไม่ได้ระบุสถานที่ตั้งของเรื่องและเวลาที่เกิดขึ้นอย่างชัดเจน ในบทเดิมเพียงบอกสถานที่ตั้งภูมิประเทศอังกฤษ อยู่ในชนบท โดยตัวละครเดินทางไปยังบ้าน โรงเรียน โรงพยาบาล สุสานรวมทั้งบ้านยายในตัวเมือง ผู้ศึกษาจึงได้วิเคราะห์และกำหนดสถานที่ให้มีความสมเหตุสมผลและมีความเป็นไปได้มากที่สุด ดังนั้นผู้ศึกษาจึงได้กำหนดช่วงเวลาเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ณ เมืองฮันติงตัน สหราชอาณาจักร โดยมีสถานที่ต่างๆดังนี้

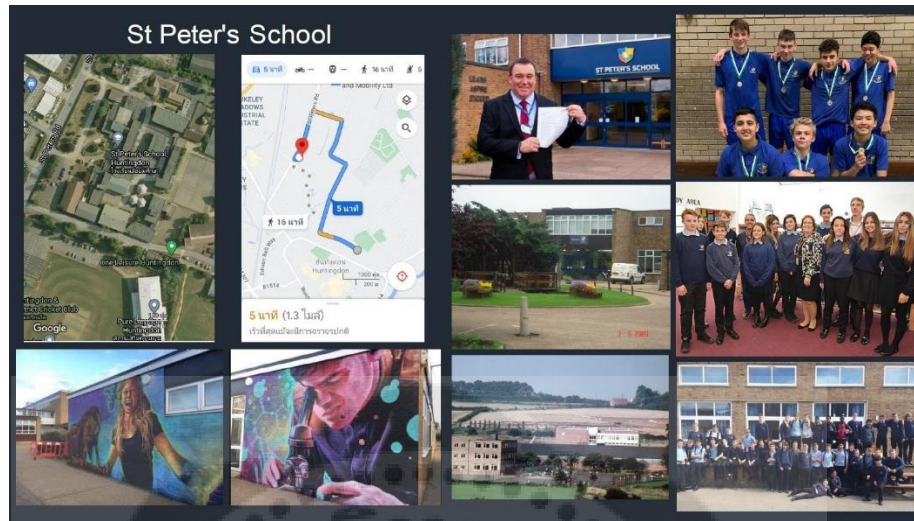


ภาพ : ภาพรวมภูมิทัศน์ของเมืองฮันติงดอน
ที่มา : ผู้ศึกษา



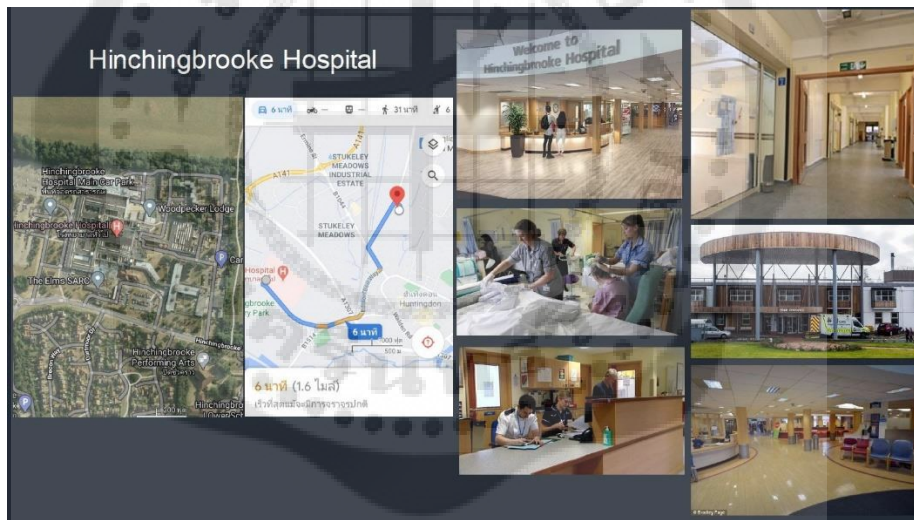
ภาพ : ภาพรวมบ้านของเมืองฮันติงดอน
ที่มา : Google Map

เป็นสถานที่ที่คือนอร์ต้องไปรับการศึกษา โดยผู้ศึกษาได้วิเคราะห์จากบทละครในเรื่อง ซึ่งคือนอร์เดินทางด้วยการเดินเท้าไปโรงเรียน จากระยะทางของบ้านไปสู่โรงเรียนมีระยะทางที่ไม่ไกล ดังนั้นผู้ศึกษาจึงมีความเห็นว่ามีความเหมาะสมมากที่สุดที่จะเลือกนำมาใช้เป็นต้นแบบของโรงเรียน



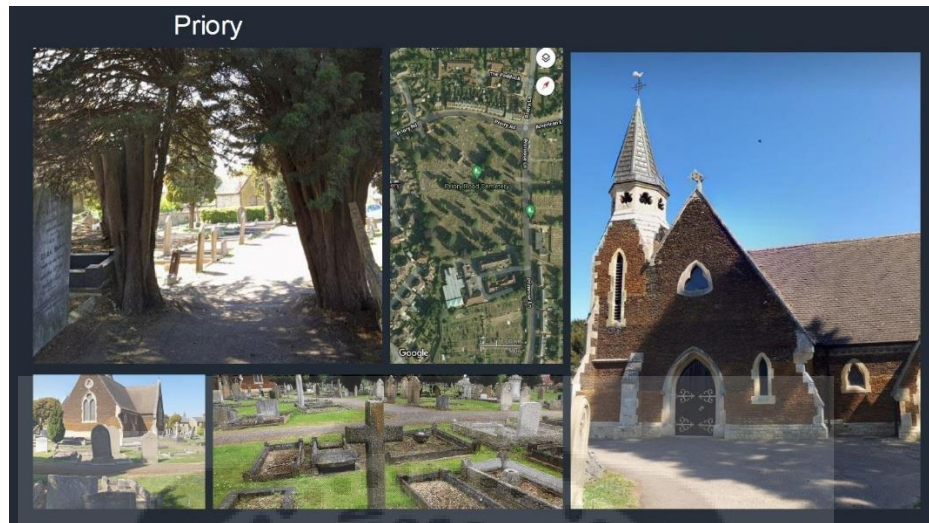
ภาพ : ภาพรวม St Peter's School

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพ : ภาพรวม Hinchingsbrooke Hospital

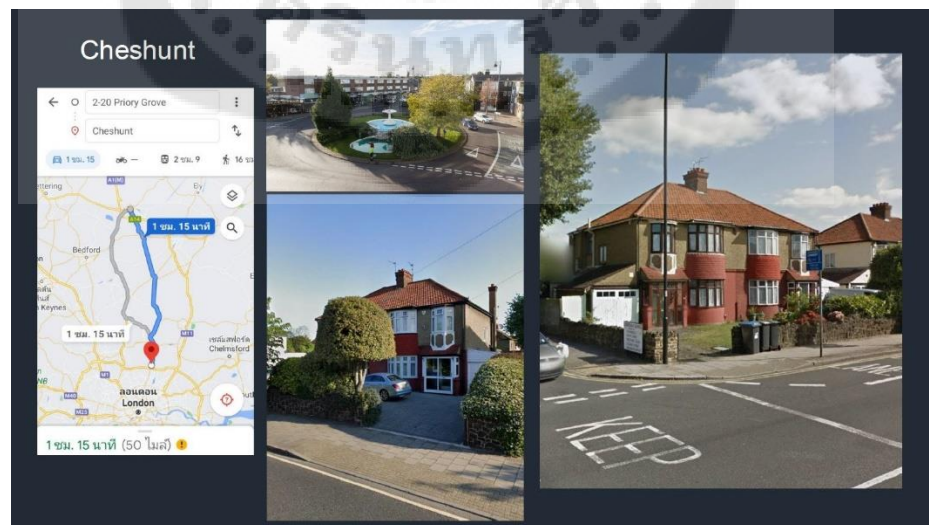
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพ : ภาพรวมสุสาน

ที่มา : ผู้ศึกษา

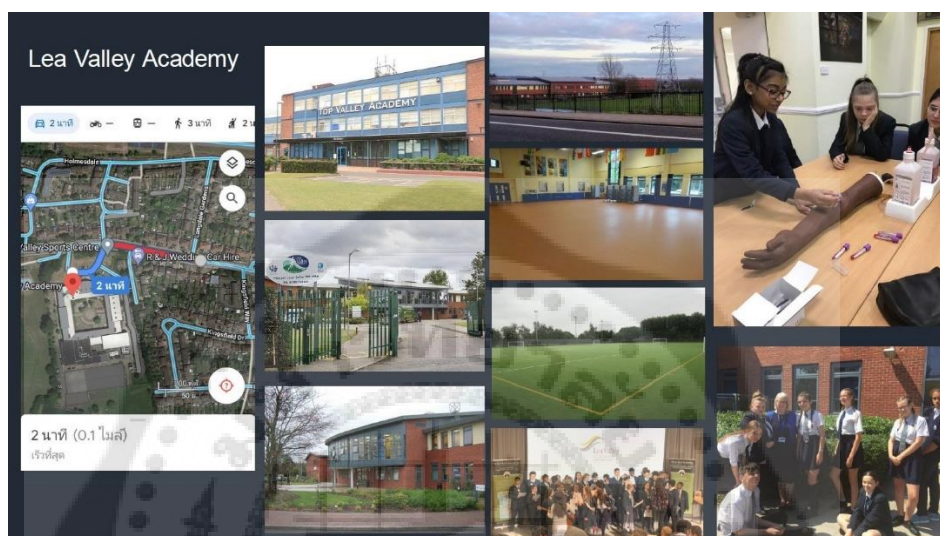
จากบทละครเดิมไม่ได้มีการบอกสถานที่ตั้งของบ้านยายคองเนอร์อย่างชัดเจน จากการวิเคราะห์บทละครผู้ศึกษาเห็นว่ายายของคองเนอร์นั้นสามารถขับรถเดินทางจากบ้านของตนเองไปสู่อำเภอคองเนอร์ อีกทั้งยายยังทำงานเป็นอสังหาริมทรัพย์ ดังนั้นผู้ศึกษาจึงมีความเห็นว่าบ้านยายตั้งอยู่ระหว่างเมืองอันทิงตงที่สามารถขับรถไปบ้านของคองเนอร์ได้กับเมืองลอนดอนที่สามารถขับรถไปทำงานในตัวเมืองหลวงได้



ภาพ : ภาพรวมเมือง Cheshunt

ที่มา : Google Map

เป็นสถานที่ที่ย้ายจะให้คอนเนอร์ย้ายไปเรียนที่โรงเรียนใหม่ที่ดีกว่าโรงเรียนปัจจุบันของคอนเนอร์ ดังนั้นผู้ศึกษาจึงมีความเห็นว่าโรงเรียนที่ย้ายจะให้คอนเนอร์ย้ายจะต้องเป็นโรงเรียนเอกชนและใกล้บ้าน



ภาพ : ภาพรวม Lea Valley Academy

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.1.3.2 ข้อเสนอแนะ และปรับแก้การพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 30 เปอร์เซ็นต์

หลังจากส่ง การพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 30 เปอร์เซ็นต์ ครั้งแรก ได้มีข้อเสนอแนะและปรับแก้ดังนี้

1)ให้ผู้ศึกษาหารูปแบบการตกแต่งภายในของแต่ละสถานที่ว่าจะมีลักษณะอย่างไร

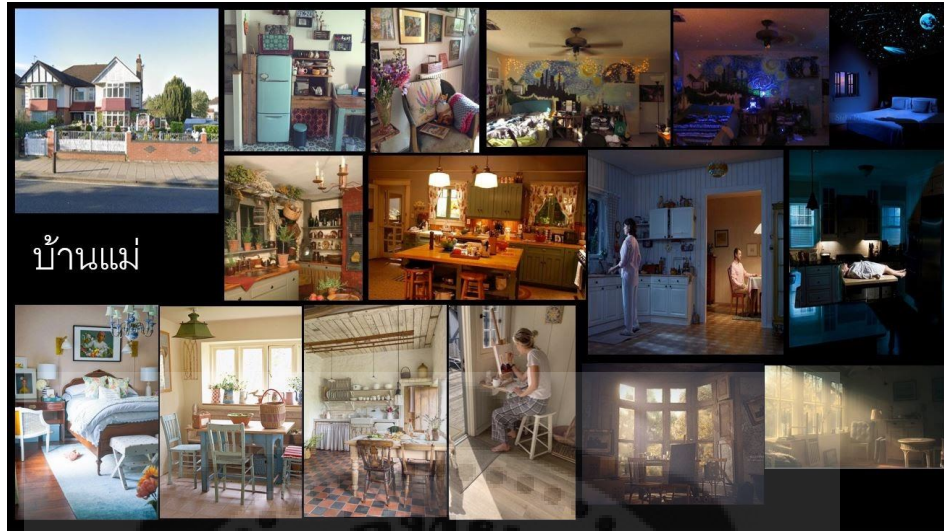
-ภายในบ้านแม่และคอนเนอร์ ห้องนอน ห้องนั่งเล่น ห้องครัว

-ภายในบ้านยาย

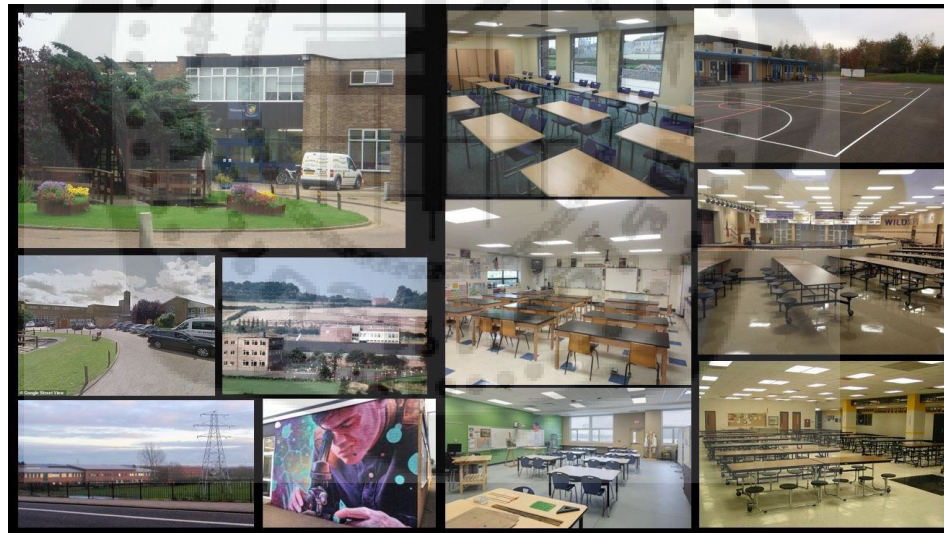
-ภายในโรงเรียน ห้องเรียน โรงอาหาร

-ภายในโรงพยาบาล ห้องพักรักษาผู้ป่วย

2)หาสถานที่เรื่องเล่าเรื่องที่1ยุคกลางและเรื่องเล่าเรื่องที่ 2 ยุคอุตสาหกรรม



ภาพ : ภาพรวมภายในและภายนอกของบ้านแม่และคอนอร์
ที่มา : Pinterest



ภาพ : ภาพรวมภายในและภายนอกของโรงเรียน
ที่มา : Pinterest



ภาพ : ภาพรวมภายในและภายนอกของโรงพยาบาล

ที่มา : Pinterest

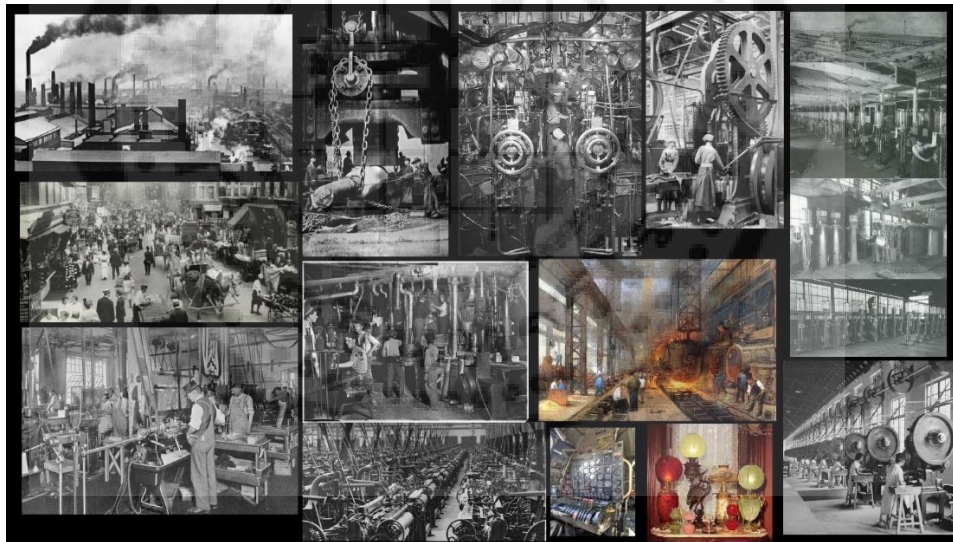


ภาพ : ภาพรวมภายในและภายนอกบ้านนาย

ที่มา : Pinterest



ภาพ : ภาพรวมเรื่องเล่าเรื่องที่ 1 ยุคกลาง
ที่มา : Pinterest



ภาพ : ภาพรวมเรื่องเล่าเรื่องที่ 2 ยุคอุตสาหกรรม
ที่มา : Pinterest

3.1.4 ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย

3.1.4.1 การศึกษา และสืบค้นภาพรวมของเครื่องแต่งกายในเรื่อง เรื่องเล่าจากปีศาจ

จากการวิเคราะห์วรรณกรรมและบทละครเรื่อง เรื่องเล่าจากปีศาจ ผู้ศึกษาสนใจที่จะนำเสนอประเด็นเรื่องการรับมือกับความตาย โดยยังไม่มีแนวคิดกลางในการออกแบบ ซึ่งช่วง 30% จะเป็นการหาภาพรวมของเสื้อผ้าทั้งหมดในเรื่อง

โดยผู้ศึกษาได้ทำการสืบค้นผ่าน บทละครเรื่อง A monster calls รวมถึงเทคโนโลยีสารสนเทศ ด้วยการหาข้อมูลในเรื่องที่เกี่ยวกับ เสื้อผ้า ยุคปัจจุบันของประเทศอังกฤษ ชุดคาแรคเตอร์ของตัวละคร ชุดในเรื่องเล่า นิทานเรื่องที่ 1 ชุดในยุคกลาง นิทานเรื่องที่ 2 ชุดในยุคอุตสาหกรรม และจิตวิทยาของสี



ภาพ : Mood and Tone ของเรื่อง
ที่มา : โดยผู้เขียน

ผู้ศึกษาเลือกสีโทน Autumn - Winter เนื่องจากกำหนดให้ฤดูในเรื่องเป็นฤดูใบไม้ร่วงที่กำลังจะเข้าสู่ฤดูหนาว อยู่ในช่วงเดือนกันยายน ถึงเดือนพฤศจิกายน อุณหภูมิจะอยู่ที่ประมาณ 8-14 องศาเซลเซียส จึงนำโทนสีในช่วงการเปลี่ยนผ่านฤดูนี้มาใช้ เป็นช่วงอากาศกำลังดี ไม่ร้อน ไม่หนาวจนเกินไป ชุดนักแสดงจะได้ไม่หนาว หรือธรรมดาจนเกินไป และสามารถเล่นกับเลเยอร์ให้ชุดได้มากขึ้น



ภาพ : ชุดนักเรียนในโรงเรียนชนบทของประเทศอังกฤษ

ที่มา : โดยผู้เขียน

ชุดนักเรียนในโรงเรียนชนบทของประเทศอังกฤษ ผู้เขียนเลือกโรงเรียน ST Peter's school ในเมือง Huntingdon เนื่องจากเครื่องแบบนักเรียนระดับชั้นมัธยมต้น คล้ายกับเครื่องแบบนักเรียนในเรื่อง โดยจะมียูนิฟอร์มกลางเป็นเสื้อเชิ้ตสีฟ้า ชุดสูท เนคไทสีแดง แต่นักเรียนสามารถปรับเปลี่ยนชุดด้านในตามความเหมาะสม และความชอบของตนเองได้ เช่น การไม่ใส่เนคไท ใส่เสื้อไหมพรมทับด้านใน เพิ่มความอบอุ่น หรือผู้หญิงใส่เป็นถุงน่องดำแทน



ภาพ : ชุดคอเนอร์

ที่มา : โดยผู้เขียน

ชุดคอเนอร์ในชุดไปรเวทอยู่บ้านจะแต่งตัวธรรมดาตามวัยเหมือนเด็กทั่วไป เสื้อยืด กางเกงยีนส์ หรือกางเกงวอร์ม ไม่แต่งตัวตามแฟชั่น สีและลายเสื้อผ้านั้นจะเรียบง่ายไม่ฉูดฉาด



ภาพ : ชุดแก๊งบูลลี่ แฮร์รี่ แอลตัน ซันลี่
ที่มา : โดยผู้เขียน

ชุดแก๊งบูลลี่ แฮร์รี่ แอลตัน ซันลี่ แก๊งนี้จะแต่งตัวตามแฟชั่น ดูเป็นหนุ่ม แฮร์รี่ แต่งตัวหล่อ เนียบ แอลตัน พยายามแต่งตัวแฟชั่นเพื่อจะได้เข้ากลุ่มเดียวกับแฮร์รี่ ซันลี่ แต่งตัวลุๆ แบบบอย



ภาพ : ชุดลิลลี่
ที่มา : โดยผู้เขียน

ชุดลิลลี่ จะเป็นโทนสีชมพู เป็นชุดกระโปรงหวานๆ ดูเป็นเด็กน่ารัก
สดใส อยู่ตลอดเวลา



ภาพ : ชุดแม่ตอนวัยรุ่น และชุดตอนปัจจุบันที่ป่วยเป็นมะเร็ง

ที่มา : โดยผู้เขียน

ชุดแม่สมัยวัยรุ่นตอนเปิดร้านขายดอกไม้ จะเป็นสไตล์วินเทจ เอวสูง ได้ทั้งลูกหวาน ลูกเท่ เนื่องจากได้รับอิทธิพลด้านการแต่งตัวมาจากแม่ (ยาย) ชุดแม่ตอนป่วย จะเป็นเน้น ชุดที่ใส่สบายๆ เครสกระโปรง หรือเสื้อแขนยาวกับกระโปรงยาว มีผ้าพ้อ เสื้อคาดิแกนคลุม หมวกไหมพรม แต่เล่นดีเทลที่สี หรือลายดอกไม้น่ารักๆ เพื่อไม่ให้ดูโทรมเกินไป



ยาย อาชีพ อสังหา
จับ เก้แต่เนียบ
ดูไม่แก่ อายุ 56

ภาพ : ชุดยาย

ที่มา : โดยผู้เขียน

ชุดยาย สไตล์การแต่งตัวจะดูไม่แก่ ทันสมัย เรียบหรู ภูมิฐานและดูคล่องแคล่ว เนื่องจากทำ อาชีพอสังหาริมทรัพย์ ลูกจึงต้องดูน่าเชื่อถือ พร้อมใส่ทำงานได้ตลอดเวลา



ภาพ : ชุดพ่อ
ที่มา : โดยผู้เขียน

ชุดพ่อในตอนแรกกำหนดอาชีพเป็นหนุ่มวิศวกร ที่ชอบเล่นดนตรี อบอุ่น
ลุยๆ ความเป็นลูกการแต่งตัวจะดูง่ายๆ สบายๆ ไม่ทางการมาก



ภาพ : ชุดครูหวาน
ที่มา : โดยผู้เขียน

ชุดครูหวานในตอนแรกกำหนดให้สอนวิชาศิลปะ และเป็นครูปกครอง
ด้วย จึงอยากให้ ชุดเป็นลุคสบายๆ แต่กึ่งทางการด้วย

ยุคกลาง

นิทานเรื่องที่ 1 ใครคือคนดีของเรื่องนี้

ตัวละคร

ราชา
 ราซินี (เมียเก่า)
 แมมด (เมียใหม่)
 เจ้าชาย 2 คน
 หลาน (Last เจ้าชาย)
 ลูกสาวชาวนา
 ชาวเมือง
 ปีศาจคันยู



ภาพ : ภาพรวมของชุดยุคกลางและโทนสีของนิทานเรื่องที่ 1

ที่มา : โดยผู้เขียน

ผู้เขียนเลือกภาพรวมของชุดยุคกลาง และโทนสีของนิทาน

เรื่องที่ 1 เป็นแบบนี้ เนื่องจาก อยากรู้ให้ชุดของโลกในนิทานแตกต่างจากชุดในโลกความจริงโดยสิ้นเชิง โดยเลือกเป็นยุคกลาง เพราะฟอร์มดูเข้ากับตัวละครในนิทาน และกำหนดสีสดใสให้ขัดแย้งกับความ เป็นจริง

ยุคกลาง

ชาวเมือง




ภาพ : ชุดชาวเมืองยุคกลางของนิทานเรื่องที่ 1

ที่มา : โดยผู้เขียน

ชุดชาวเมืองยุคกลางส่วนมากฟอร์มจะใส่เป็นเสื้อทูนิดตัวยาว รัดเอว ผู้หญิงจะยาวลงไปถึง ข้อเท้า ผู้ชายจะยาวไม่เกินหัวเข่า แพทเทิร์นคล้ายๆกัน



ภาพ : ชุดพระราชา

ที่มา : โดยผู้เขียน

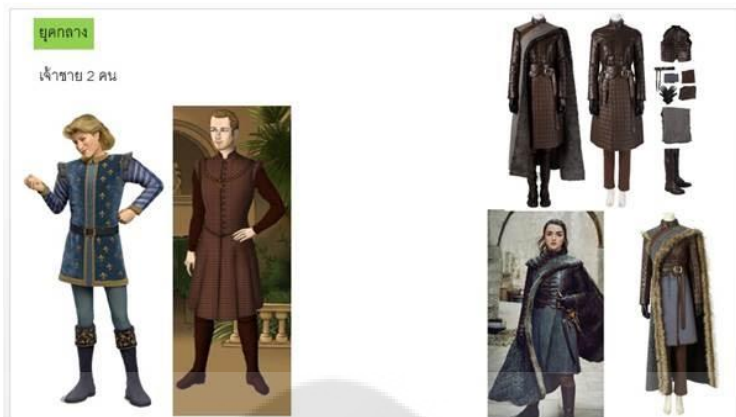
ชุดพระราชา จะมีเลเยอร์ของชุด มีจุดเด่นเป็นผ้าคลุม สีหลักๆอยากให้เป็นสีแดง สีทอง สีน้ำเงิน และผ้าจะมีลวดลายสวยงาม แสดงถึงการเป็นชนชั้นสูง



ภาพ : ชุดราชินีพระองค์เก่า และราชินีพระองค์ใหม่ (แม่มด)

ที่มา : โดยผู้เขียน

ชุดราชินีพระองค์เก่า ชุดมีความเรียบหรู สีพ่นๆ เรียบร้อย ชุดราชินีพระองค์ใหม่ (แม่มด) ชุดมีความหรูหรา เซ็กซี่ และสีฉูดฉาด และชุดของราชินีทั้ง 2 พระองค์ ผ้าจะมีลวดลายสวยงาม แต่แตกต่างกัน แสดงถึงการเป็นชนชั้นสูง



ภาพ : ชุดเจ้าชาย 2 พระองค์

ที่มา : โดยผู้เขียน

ชุดเจ้าชาย 2 พระองค์ ในตอนแรกอยากให้ดูต่างกันเล็กน้อย ฝ้ายจะมีลวดลายสวยงาม คล้ายกัน แสดงถึงการเป็นชนชั้นสูง อาจจะมีเครื่องหนัง ดาบ หรืออาวุธอื่นๆ และผ้าคลุม



ภาพ : ชุดหลานชายคนเดียวของพระราชา

ที่มา : โดยผู้เขียน

ชุดหลานชายคนเดียวของพระราชา ในตอนแรกผู้เขียนอยากให้เป็นชุดนักรบที่ดูลุยๆ ติดดิน ไม่หรูหราเท่าเจ้าชายทั้ง 2 พระองค์ และไม่มีลายผ้า



ภาพ : ชุดลูกสาวชานา

ที่มา : โดยผู้เขียน

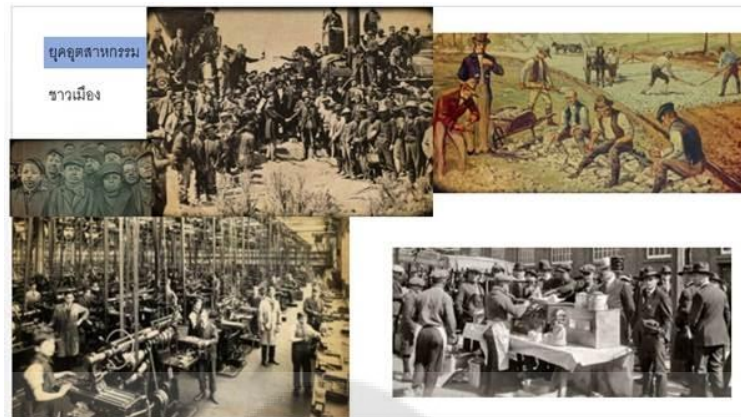
ชุดลูกสาวชานา เป็นชุดชาวบ้านยุคกลาง ชุดกระโปรงยาวมีผ้ากันเปื้อน แต่อยากให้ ชุดดูพิเศษกว่าปกติอย่างเช่น ดีเทลที่แขน หรือระบายที่ชายกระโปรง เพื่อช่วยส่งให้ลูกสาวชานา ดูสวยโดดเด่นขึ้นมาจนเข้าตาเจ้าชาย



ภาพ : ภาพรวมของชุดยุคอุตสาหกรรม และโทสนีในนิทานเรื่องที่ 2

ที่มา : โดยผู้เขียน

ผู้เขียน เลือกยุคอุตสาหกรรม และโทสนีชาวดำ เนื่องจากในนิทานเริ่มมีโรงงาน เครื่องจักร ฝุ่นควัน อีกทั้งมีเนื้อเรื่องที่จริงจังขึ้น และฟอร์มชุดที่ใกล้กับโลกความจริงมากขึ้น แต่ชุดโดยรวม สี เส้น และฟอร์ม จะทำให้ชุดในนิทานยังดูต่างกับชุดในโลกความจริงอยู่ แพทเทิร์นชุดคล้ายๆกัน เนื่องจากยุคนี้มีเครื่องจักรที่สามารถผลิตเสื้อผ้าได้อย่างรวดเร็ว



ภาพ : ชุดชาวเมืองยุคอุตสาหกรรมในนิทานเรื่องที่ 2

ที่มา : โดยผู้เขียน

ชุดชาวเมืองชาวทั่วไป ผู้หญิงนิยมใส่ชุดกระโปรงยาวเลยเข่า ไปจนถึงข้อเท้า รัดเอวสูง กระดุมปิดคอ มีทั้งแขนสั้น แขนยาว หรือใส่เสื้อคอลูกไม้ กับกระโปรงยาวเอวสูง ชั้นชั้น แร่งงาน จะมีผ้ากันเปื้อน ผูกที่เอว หรือที่คอ ทรงชุดช่วงสะโพกและไหล่จะพอง มีดีเทลเป็น ระบายทั้งบน ตัวเสื้อ และกระโปรง ผู้ชาย ชั้นชั้นแร่งงานหรือชาวบ้าน นิยมสวมเสื้อเชิ้ต สวมเสื้อกั๊กหรือเสื้อโค้ททับ รวมไปถึงสายเอี๊ยม นุ่งกางเกงขายาวมากขึ้น



ภาพ : ชุดหมอยา

ที่มา : โดยผู้เขียน

ชุดหมอยา อยากรู้ให้มีความเป็นทั้งนักวิทยาศาสตร์ และหมอยาผสมกัน อยากรู้ให้ชุด ไม่ดูล้ำสมัยจนเกินไป จึงให้หมอยาใส่เสื้อโค้ทยาวที่ดูภูมิฐาน และหน้าเชือถือ



ภาพ : ชุดบาทหลวง

ที่มา : โดยผู้เขียน

ชุดบาทหลวง เนื่องจากมีหลายแบบ แต่ผู้เขียนอยากให้ชุดบาทหลวงเรียบง่าย มีเลย์เออร์เดียว เพื่อง่ายต่อการเปลี่ยนชุดของนักแสดงเอง และสามารถเข้ากับยุคอุตสาหกรรมได้ด้วย



ภาพ : ชุดภรรยาบาทหลวง

ที่มา : โดยผู้เขียน

ชุดภรรยาบาทหลวง จะดูดีกว่าชุดชาวบ้านทั่วไป ลुकดูสุภาพ มีดีเทลเป็นลูกไม้บนคอเสื้อ ชุดดูสะอาดสะอ้าน เนื่องจากเป็นชนชั้นกลาง และไม่ต้องทำงานหนัก



ภาพ : ชุดลูกสาวทั้ง 2 คนของบาทหลวง และภรรยา

ที่มา : โดยผู้เขียน

ลูกสาวบาทหลวงในตอนแรกกำหนดให้เป็นวัยรุ่น ชุดจึงจะดูโตหน่อย ลูกเรียบริ้อย สะอาด และอยากให้ชุดของทั้งคู่คล้ายกัน ดูมีความเป็นคู่พี่น้อง

3.1.4.2 ข้อเสนอแนะ และปรับแก้การพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 30

เปอร์เซ็นต์

หลังจากส่ง การพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 30 เปอร์เซ็นต์ ได้มี ข้อเสนอแนะและปรับแก้ดังนี้

ชุดคาแรคเตอร์

- เด็กๆทุกคนดูเด็กเกินไป เพิ่มอายุขึ้นมาให้อยู่ช่วง 14-15 ปี
- อยากเห็นภาพรวมของลุคไปรเวท และความหลากหลายของชุดนักเรียนของเด็กนักเรียนมากขึ้น
- แก๊งบูลลี่เพิ่มสีแดงเข้ามาในชุด เป็นสีกลางการแต่งตัว เพื่อให้ทุกคนในกลุ่มดูไปในทิศทางเดียวกัน
- ชุดแม่ตอนวัยรุ่นเพิ่มผ้าผูกผมให้ดูมีสไตล์ ช่วงป่วยเน้นไปทางชุดกระโปรงเรียบง่าย สบายๆ เพิ่มผ้าคลุมไหล่ เสื้อคลุม และผ้าพันคอ
- ยาย เสื้อผ้าเน้นสีสด ฉูดฉาดมากขึ้น ดูทันสมัย มั่นใจ คล่องแคล่ว
- พ่อ เปลี่ยนอาชีพจากวิศวกรเป็นนักดนตรี ใส่เสื้อคลุมหนัง
- ครูกวาน เปลี่ยนเป็นคนผิวขาว สอนแนะแนว ที่มีความเข้าใจเด็ก แต่งตัวง่าย ๆ สบายๆ ใส่เสื้อยืด กางเกงยีนส์ มีเสื้อคลุม หรือผ้าพันคอ ห้อยแท็กชื่อ



ภาพ : ชุदनักเรียนในโรงเรียนชนบทของประเทศอังกฤษ หลังจากปรับแก้
ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ชุตไปรเวทของนักเรียนโรงเรียนชนบทในประเทศอังกฤษ หลังจากปรับแก้
ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ชุดไปรเวทของนักเรียนโรงเรียนชนบทในประเทศอังกฤษ หลังจากปรับแก้
ที่มา : โดยผู้เขียน



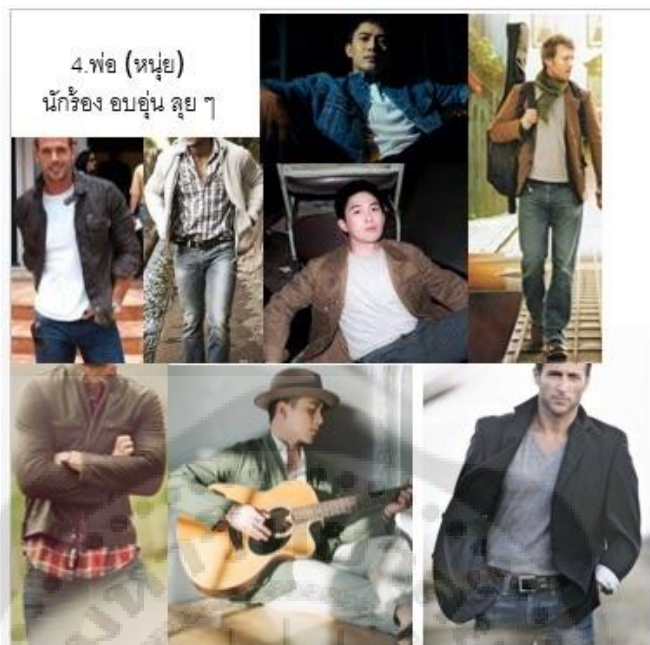
ภาพ : ชุดไปรเวท และชุดนักเรียนของคอนเนอร์ หลังจากปรับแก้
ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ชุดแม่ตอนวัยรุ่น และชุดตอนปัจจุบันที่ป่วยเป็นมะเร็ง หลังจากปรับแก้
ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ชุดยาย หลังจากปรับแก้
ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ชุดพ่อ หลังจากปรับแก้
ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ชุดครูกวาน หลังจากปรับแก้
ที่มา : โดยผู้เขียน

6. แฮร์รี่ (เบสบอล)



ภาพ : ชุดไปรเวท และชุดนักเรียนของแฮร์รี่ หลังจากปรับแก้
ที่มา : โดยผู้เขียน

7. ซัลลี (บรูคลิน)



ภาพ : ชุดไปรเวท และชุดนักเรียนของซัลลี หลังจากปรับแก้
ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ชุดไปรเวท และชุดนักเรียนของแอนตัน หลังจากปรับแก้
ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ชุดไปรเวท และชุดนักเรียนของลิลลี่ หลังจากปรับแก้
ที่มา : โดยผู้เขียน

ชุดนิทานเรื่องที่ 1

- คัดเลือกชุดที่ตรงกับคาแรคเตอร์ของตัวละครที่สุด
- กำหนดสีให้แต่ละตัวละครตามฐานะ และตามหลักจิตวิทยาของสี
- ทำให้ฟอร์มชุดของหลานชายทั้ง 2 ของพระราชามีเหมือนกัน
- เพิ่มความ Dramatic ของชุดให้ดูเป็นเรื่องเล่าในจินตนาการมากขึ้น และสนุกขึ้น



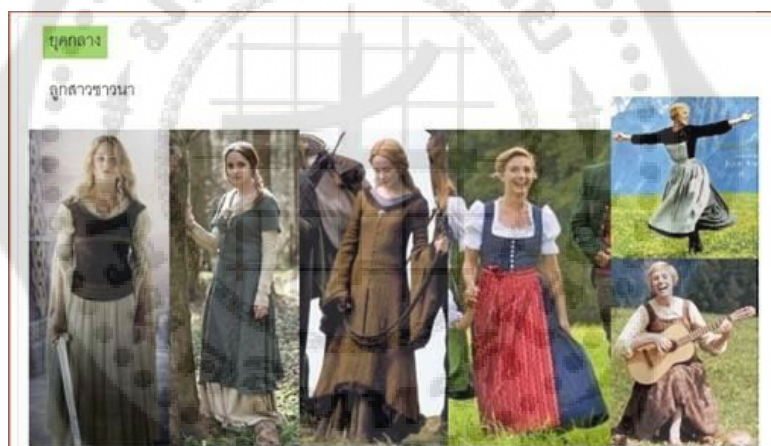
ภาพ : ชุดพระราชามี หลังจากปรับแก้
ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ชุดราชินีพระองค์เก่า และราชินีพระองค์ใหม่ (แม่มด) หลังจากปรับแก้
ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ชุดเจ้าชาย 2 พระองค์ และชุดพลานชายคนเดียวของพระราชินี หลังจากปรับแก้
ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ชุดลูกสาวชาวนา หลังจากปรับแก้
ที่มา : โดยผู้เขียน

ชุดนิทานเรื่องที่ 2

- คัดเลือกชุดที่ตรงกับคาแรคเตอร์ของตัวละครที่สุด
- กำหนดสีให้แต่ละตัวละคร ภายใน 3 สี ได้แก่ สีขาว สีดำ และสีเทา
- เปลี่ยนชุดลูกสาวบาทหลวงให้เด็กขึ้น และให้ชุดมีความคล้ายกัน
- ลดความ Dramatic ของชุดลง



ภาพ : หมอยา หลังจากปรับแก้
ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ชุดบาทหลวง หลังจากปรับแก้
ที่มา : โดยผู้เขียน

ยุคอุตสาหกรรม

เมียบาทหลวง



ภาพ : ชุดภรรยาบาทหลวง หลังจากปรับแก้
ที่มา : โดยผู้เขียน

ยุคอุตสาหกรรม

ลูกสาวบาทหลวง 2 คน



ภาพ : ชุดลูกสาวทั้ง 2 คนของบาทหลวง และภรรยา หลังจากปรับแก้
ที่มา : โดยผู้เขียน

3.1.5 ผู้ออกแบบการแต่งหน้าและทรงผม

3.1.5.1 การศึกษา และสืบค้นภาพรวมของการแต่งหน้าและทำผมในเรื่อง เรื่องเล่าจากปีศาจ

จากการวิเคราะห์วรรณกรรมและบทละครเรื่อง เรื่องเล่าจากปีศาจ ผู้ศึกษาสนใจที่จะนำเสนอประเด็นเรื่องการรับมือกับความตาย โดยผู้ศึกษาได้ทำการสืบค้นข้อมูลผ่านบทละครเรื่อง A Monster Calls โดยกระบวนการทำงานในช่วง 30% นั้นได้มีการศึกษาเรื่องพื้นฐานของประชากรชนชาติ ที่เป็นมนุษย์ ในบริเวณเมือง Huntingdon รวมถึง ลักษณะต้นยิวที่เป็นปีศาจ

ในเมือง Huntingdon นั้นเรียกได้ว่าการผสมผสานทางเชื้อชาติอยู่มาก เนื่องจากภายในประเทศอังกฤษ มีหลากหลายเชื้อชาติเข้ามาอาศัยและตั้งถิ่นฐานภายในประเทศ โดยในเมือง Huntingdon เช่น England, Scotland, United States, Wales, Ireland, Northern Ireland, India, South Africa, Pakistan and other เป็นต้น



ภาพ : ชนชาติในเมือง Huntingdon และ นักเรียนในโรงเรียน St.Pete's School Huntingdon

ที่มา : โดยผู้เขียน

3.1.5.2 ลักษณะการแต่งหน้าและทำผมตัวละครในเรื่องเล่าจากปีศาจ

เชื้อชาติของคองเนอร์เป็นเด็กเอเชีย ผสมปากีสถาน มีลักษณะเป็นคนผิวสีแทน ออกเหลือง มีผมสีน้ำตาลดำ



ภาพ : ชนชาติ ทรงผม และ ลักษณะใบหน้าของคองเนอร์
ที่มา : โดยผู้เขียน

เชื้อชาติของแม่เป็นคนเอเชียมีลักษณะเป็นคนผิวสีขาวอมเหลือง มีผมยาวสีดำ แต่เมื่อเริ่มทำการรักษาอาการป่วยทำให้เส้นผมค่อย ๆ ร่วงลงทีละน้อย



ภาพ : ชนชาติ ทรงผม และ ลักษณะใบหน้าของแม่
ที่มา : โดยผู้เขียน

ออกคำ

เชื้อชาติของยายเป็นคนเอเชียมีลักษณะเป็นคนผิวสีธรรมชาติ มีผมยาวสีน้ำตาล



ภาพ : คนชาติ ทรงผม และ ลักษณะใบหน้าของยาย
ที่มา : โดยผู้เขียน

เชื้อชาติของพ่อเป็นคนปากีสถานมีลักษณะเป็นคนผิวสีแทนเข้ม โครงหน้าคม
เข้ม มีผมสีดำขลับ



ภาพ : คนชาติ ทรงผม และ ลักษณะใบหน้าของพ่อ
ที่มา : โดยผู้เขียน

เชื้อชาติของครูกวานเป็นคนจีนเจอร์ มีผมสีน้ำตาลแดง ผิวขาว มีกระบนใบหน้า



ภาพ : ชนชาติ ทรงผม และ ลักษณะใบหน้าของครูกวาน
ที่มา : โดยผู้เขียน

เชื้อชาติของแฮร์รี่เป็นคนเอเชีย ผิวสีผสม ผมสีดำขลับ



ภาพ : ชนชาติ ทรงผม และ ลักษณะใบหน้าของแฮร์รี่
ที่มา : โดยผู้เขียน

เชื้อชาติของซัลลี่เป็นคนอังกฤษ ผิวสีผสม ผมสีทอง



ภาพ : คนชาติ ทรงผม และ ลักษณะใบหน้าของซัลลี่

ที่มา : โดยผู้เขียน

เชื้อชาติของแอนตันเป็นคนอินเดีย ผิวสีน้ำตาล ผมสีดำขลับ



ภาพ : คนชาติ ทรงผม และ ลักษณะใบหน้าของแอนตัน

ที่มา : โดยผู้เขียน

เชื้อชาติของลิลี่เป็นคนจีนเจอร์ มีผมสีน้ำตาลอมแดงอ่อน ผิวขาว มีกระบน
ใบหน้า



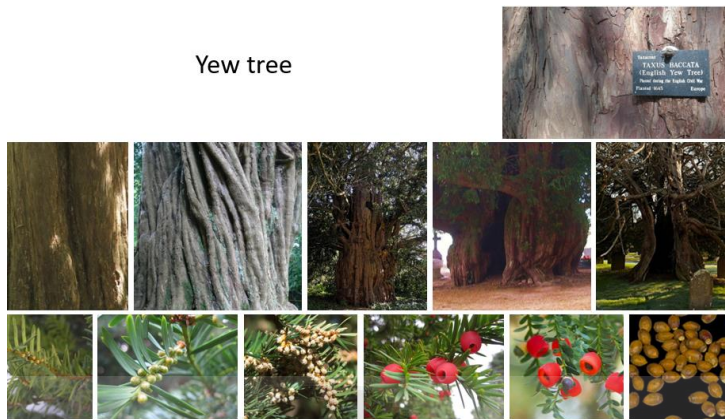
ภาพ : ชนชาติ ทรงผม และ ลักษณะใบหน้าของลิลี่

ที่มา : โดยผู้เขียน

3.1.5.2 ลักษณะการแต่งหน้าและท่ามตัวละครในเรื่องเล่าจากปีศาจ

ต้นยิว หรือ ต้นสนยิวมีถิ่นกำเนิดในยุโรป โดยในประเทศอังกฤษมักนิยมปลูกไว้ตามสุสานเป็นความเชื่อที่ว่าจะทำให้คนตายไปสู่ภพภูมิที่ดีและทำให้วิญญาณสงบ เนื่องจากต้นยิวนั้นเป็นต้นไม้ที่มีพิษอันตรายที่หากเข้าสู่ร่างกายอาจทำให้ตายได้ทั้งต้นยกเว้นผลของมันทำให้คนไม่ค่อยเข้าใกล้ โดยต้นยิวนั้นเป็นต้นไม้ที่มีการเจริญเติบโตค่อนข้างยากและใช้เวลาในการเจริญเติบโตหลายปี และยังมีอายุช้อยอยู่ได้ 100 ปี ขึ้นไปถือเป็นต้นไม้ที่อายุยืนชนิดหนึ่ง โดยต้นยิวไม่สามารถนับอายุจากวงปีได้ เนื่องจากอยู่ในกลุ่มไม้เนื้ออ่อนจนเกือบแข็งที่ลายวงปีไม่เด่นชัดพอ แต่สามารถนับได้จากลำต้นที่ทับถมกัน และหากต้นยิวยังมีอายุมากตัวลำต้นจะมีโพรงเกิดขึ้นโดยธรรมชาติ ต้นยิวนั้นจะเขียวขจีตลอดทั้งปีและช่วงฤดูใบไม้ร่วงต้นยิวจะทำการผลิดอกออกผลเพียงครั้งเดียวต่อปี โดยดอกและเกสรของต้นยิวหากสูดดมเข้าไปอาจจะทำให้เกิดอาการชาได้ และตัวผลเบอร์รี่ในส่วนสีแดงนั้นสามารถนำมาทางได้แต่เมล็ดของมันเป็นพิษหากทานเข้าไปอาจจะถึงแก่ชีวิต และต้นยิวยังสามารถสกัดการเพื่อต้านมะเร็งเพื่อช่วยรักษาได้อีกด้วย โดยต้นยิวสามารถขยายพันธุ์ได้ 2 แบบคือ 1) เพาะจากเมล็ด 2) จากกิ่งที่โน้มลงแตะที่พื้นและเกิดขึ้นใหม่ ทำให้ต้นยิวนั้นไม่ได้เป็นเพียงสัญลักษณ์ของความโศกเศร้า แต่ยังเป็นสัญลักษณ์ของการเวียนว่ายตายเกิดอีกครั้งอีกด้วย

Yew tree



ภาพ : ลักษณะของต้นยิว

ที่มา : โดยผู้เขียน

ลักษณะการแต่งหน้าและทำผมของปีศาจต้นยิว

เป็นคณพิวสีธรรมชาติ แต่งหน้าลายไม้ ทรงผมถักเปีย สีดำแซมไหมถักสีน้ำตาล

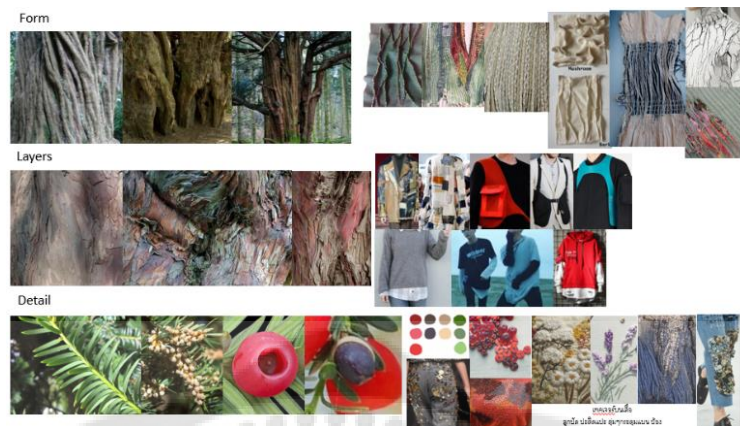
ถักเปียเครา



ภาพ : ลักษณะทรงผม และ การแต่งหน้าของต้นยิว ที่เป็นปีศาจกึ่งมนุษย์

ที่มา : โดยผู้เขียน

ลักษณะการเปลี่ยนชุดของปีศาจที่มีมาจากวงจรการเจริญเติบโตของต้นไม้



ภาพ : ลักษณะต้นไม้ ที่เป็นปีศาจกึ่งมนุษย์
ที่มา : โดยผู้เขียน

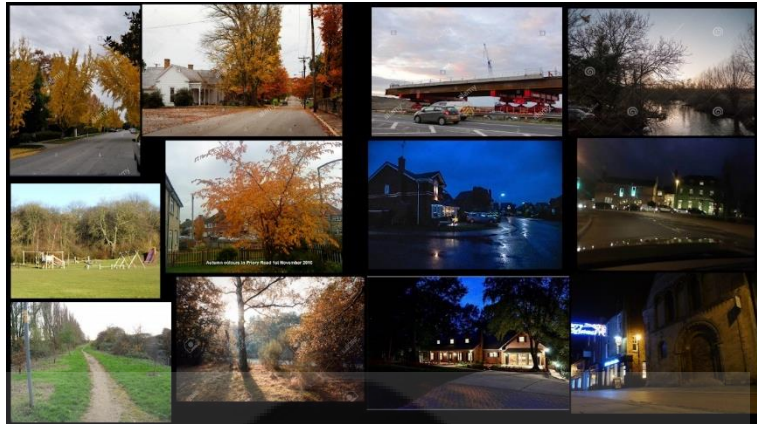
3.1.5.3 ข้อเสนอแนะ และปรับแก้การพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 30 % ดังนี้

- ตัวละครขยาย ทรงผมและการแต่งหน้ายังไม่เข้ากับคาแรคเตอร์ ต้องการเรฟและความเป็นจุดเด่นที่บอกถึงตัวายมาขึ้น
- การเปลี่ยนเสื้อผ้าทำให้เห็นภาพชัดขึ้น สร้าง mind map ให้เป็นระบบ

3.1.6 ผู้ออกแบบแสง

3.1.6.1 การศึกษาและสืบค้นภาพรวมของแสงในเรื่อง เรื่องเล่าจากปีศาจ

จากการวิเคราะห์วรรณกรรมและบทละครเรื่อง เรื่องเล่าจากปีศาจ ผู้ศึกษาสนใจที่จะนำเสนอประเด็นเรื่องการรับมือกับความตาย โดยผู้ศึกษาได้ทำการสืบค้นผ่านบทละครเรื่อง A Monster Calls รวมถึงเครื่องมือทางเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งในช่วงกระบวนการทำงาน 30% จะเป็นการหาภาพรวมของ ภูมิทัศน์เมือง ฤดูกาล เวลาท้องถิ่นที่พระอาทิตย์ขึ้นและตกตามลักษณะสภาพแวดล้อมทางภูมิประเทศของเมือง



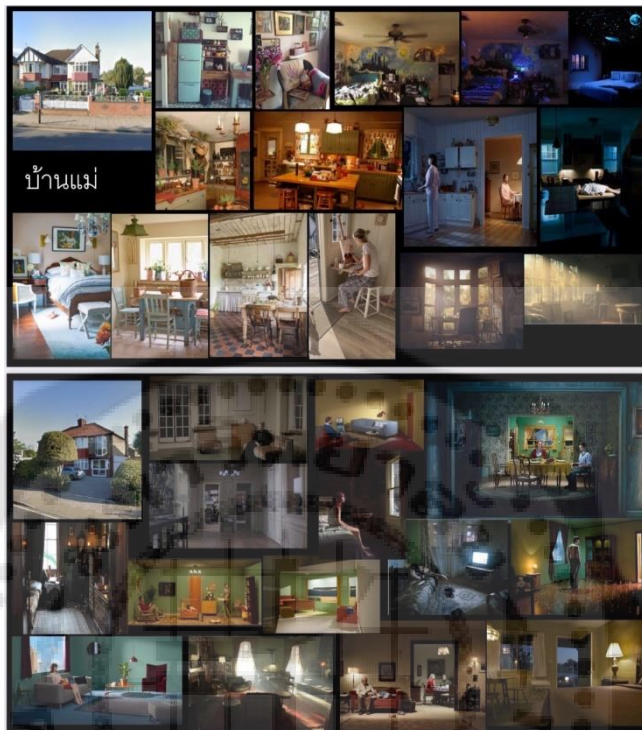
ภาพ : วิเคราะห์แสงภาพรวมของเมือง Huntingdon

ที่มา : ผู้ศึกษา

ทางผู้ศึกษาได้ทำการหาข้อมูลภูมิอากาศและฤดูกาลของประเทศอังกฤษ เนื่องจากทีมออกแบบ นักแสดงและผู้กำกับได้ตกลงกันว่าจะทำช่วงฤดูใบไม้ร่วง ซึ่งผู้ศึกษาได้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในการออกแบบแสงดังนี้

ในช่วงฤดูใบไม้ร่วง อุณหภูมิอยู่ในช่วง 10-18 องศา ในส่วนของแสง จะมีความสว่างแต่อึมครึม เหมือนมีหมอกคลุม พระอาทิตย์ขึ้นเวลา 06:21 นาฬิกา ตกเวลา 19:36 นาฬิกา ในตอนกลางคืน เมือง Huntingdon ภาพรวมไม่สว่างมากนัก สว่างเฉพาะสถานที่สำคัญก่อนจะทำการออกแบบ ผู้ศึกษาจึงได้แบ่งภาพสถานที่และแสงหลักตามตามบทละครในเรื่องและช่วงเวลาที่เกิดขึ้น โดยผู้ศึกษาได้แบ่งเป็น 3 ส่วนสำคัญคือ

1)แสงที่เกิดขึ้นภายในตัวอาคาร (Interior Lighting)

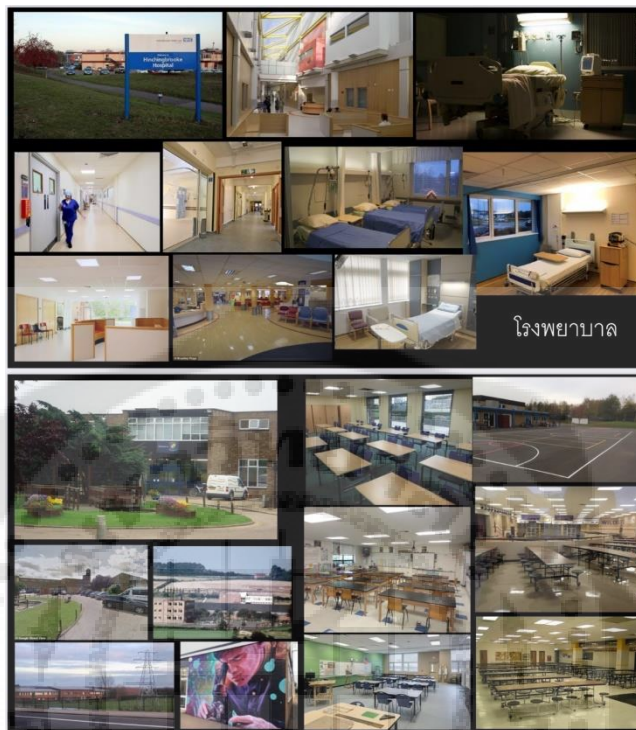


ภาพ : วิเคราะห์แสงบ้านแม่ เมือง Huntingdon และบ้านยาย เมือง London
ที่มา : ผู้ศึกษา

ในส่วนของบ้านแม่ ผู้ศึกษาต้องการ Mood ที่อบอุ่นโดยเน้นแสง Soft light ตามธรรมชาติ ส่วนแสงประดิษฐ์ภายในบ้านจะใช้แสงจากหลอด Warm light และในห้องนอนของ Corner ผู้ศึกษาต้องการให้ Mood มีความลึกกลับ เย็นและอิมคริม โดยในห้องนอนจะมีไฟประดิษฐ์ที่ซ่อนไว้เพื่อสร้างบรรยากาศให้เป็นโลกอีกใบของคอนอร์

ในส่วนของบ้านยาย ผู้ศึกษาต้องการให้เห็นถึงความ Contrast กับบ้านแม่ จึงเน้น Mood ที่เย็น ชืด แสงธรรมชาติและแสงประดิษฐ์ที่ออกมาจะมีความแข็ง อยู่แล้วให้ความรู้สึกไม่เหมือนบ้านและมีความอึดอัด

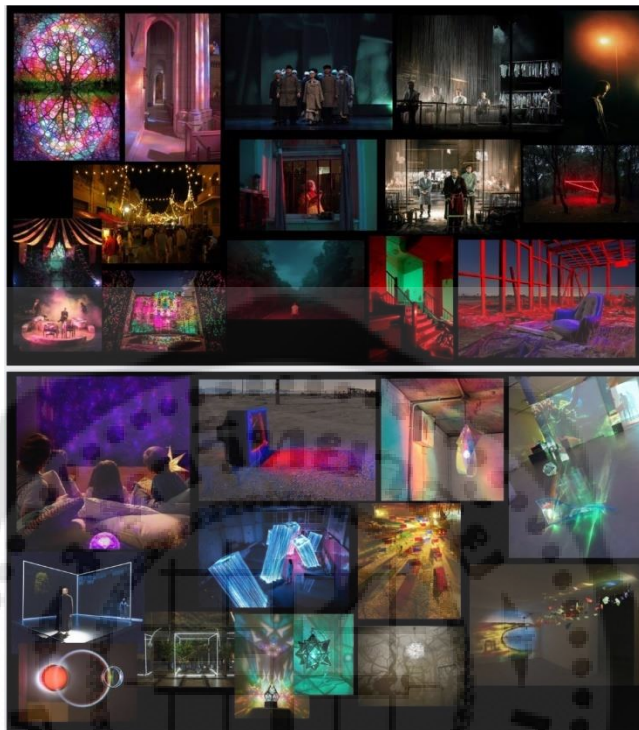
2)แสงภายนอกอาคาร (Exterior Lighting)



ภาพ : วิเคราะห์แสงในโรงพยาบาล และโรงเรียนในเมือง Huntingdon
 ที่มา : ผู้ศึกษา

ภายนอกอาคารของโรงพยาบาล และโรงเรียนมีความใกล้เคียงกัน เป็นแสงตามสภาพภูมิอากาศของเมือง Huntingdon ภายในโรงพยาบาลผู้ศึกษาสังเกตว่าห้องพักคนไข้จะมีไฟหลักและไฟที่หัวเตียง

3)แสงไฟพิเศษ (Special Lighting)



ภาพ : วิเคราะห์แสงในเรื่องเล่าเรื่องที่ 1 ถึง 3

ที่มา : ผู้ศึกษา

ในส่วนในเรื่องเล่าเรื่องที่ 1 ทางผู้จัดทำได้ปรึกษากับผู้กำกับและเห็นว่า อยากให้ Mood สื่อกออกไปในทางสนุกสนาน มีสีสันที่จัด และไล่สีตาม Timeline ของเรื่องเล่าที่เข้าใจความจริง โดยการที่ค่อยๆ ให้สีสันทหายไปและกลายเป็นสีที่ Contrast กันมากขึ้น โดยมี Technique พิเศษ 3 อย่าง จาก Prop การสะท้อนให้เกิดเป็นภาพ และเงาจากวัตถุ

3.1.6.2 ข้อเสนอแนะ และปรับแก้การพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 30

เปอร์เซ็นต์

หลังจากส่งการพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 30 เปอร์เซ็นต์ ครั้งแรก ได้มีข้อเสนอแนะและปรับแก้ดังนี้

- Technique พิเศษ ไฟที่ซ่อนตามฉาก และ Prop ให้ลองคำนึงถึงความคุ้มค่าในการใช้งานและการปรับใช้ในฉากอื่นๆ

3.2 การพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 50 เปอร์เซ็นต์

3.2.1 ผู้กำกับการแสดง

ในขั้นตอนนี้ การพัฒนาผลงานจะเริ่มต้นจาก Background ของตัวละครคอเนอร์ เป็นการเล่าถึง ช่วงก่อนที่จะเกิดเหตุการณ์ต่างๆในตัวบทละครตามมา ในช่วง Background นี้จะพูดถึงความฝันของคอเนอร์ ที่โดนพาไปเจอกับบุคคลที่มีผลต่อตัวละครคอเนอร์ เช่น คุณครู , ลีลี , แฮร์รี่ , แอนตัน , ซัลลี , ยาย , พ่อ , แม่ และป้าจ ซึ่งสิ่งที่เกิดขึ้นจะเห็น กระบวนการของแนวคิด 5 stages of grief ได้ 3 ขั้นตอน คือ

- ก. Denial หรือ ปฏิเสธ
- ข. Anger หรือ โกรธ
- ค. Bargaining หรือ ช่วงเวลาของการต่อรอง

โดยผู้ศึกษา ได้ เลือกใช้กระบวนการทางการกำกับการแสดงมาสร้างเป็น Blocking ให้เกิดความหลากหลายในขณะที่คอเนอร์ได้ไปเจอกับตัวละครอื่นๆบนเวที

Blocking 1 : เปิดมาให้คนดูได้รับรู้ว่านี่คือความฝันของคอนเนอร์ ลักษณะที่เกิดขึ้นจะเป็นกลุ่มคน 2 กลุ่มเดินเข้ามาบนเวทีพร้อมอุปกรณ์เสมือนฉาก เพื่อเป็นทำให้คนดูได้สนใจ กับสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้น

ช่วงของ Blocking ที่ 1 นั้นเทียบเคียงกับ แนวคิด 5 stages of grief ได้คือ คอนเนอร์พยายามปฏิเสธ กับสิ่งที่เกิดขึ้นบนเวที เมื่อเวลาเปิดหนังสือเล่มนั้นขึ้นมา ซึ่งอยู่ในขั้นตอนของ Denial หรือ การปฏิเสธ



ภาพ : Blocking 1 ความฝันของคอนเนอร์

ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

Blocking 2 : คอเนอร์เจอกับคุณครู บนเวทีถูกเปลี่ยนให้อยู่ในลักษณะของห้องเรียน ลักษณะของ Blocking ที่เกิดขึ้น เน้นไปที่การดึงจุดโฟกัสไปที่ตัวละครหลัก 2 ตัวคือ คอเนอร์และคุณครู โดนนักแสดงคนอื่นๆจะมองมายังคุณครูและคอเนอร์ เพื่อดึงจุดสนใจให้คนดูสนใจตาม

ช่วงของ Blocking ที่ 2 นั้น สามารถเทียบเคียงกับ แนวคิด 5 stages of grief ได้คือ ในช่วงที่คุณครูเริ่มเปลี่ยนไปและคอเนอร์ก็เริ่มที่จะปฏิเสธที่จะเห็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ซึ่งอยู่ในขั้นตอนของ Denial หรือ การปฏิเสธ



ภาพ : Blocking 2 คอเนอร์กับคุณครู

ที่มา : อ.ดร.ธนะวัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

Blocking 3 : คอเนอร์เจอกับลิลี่ ที่กำลังเล่าเรื่องของการเปลี่ยนแปลงบนจักรวาลอยู่ ลักษณะบนเวทีจึงถูกเปลี่ยนให้กลายเป็นสภาพบรรยากาศตามที่ลิลี่กำลังเล่า ลักษณะของ Blocking ที่เกิดขึ้น เน้นไปที่การดึงจุดโฟกัสไปที่ตัวละครหลัก 2 ตัวคือ คอเนอร์และลิลี่ โดนคนอื่นๆจะหันหลังให้กับตัวละครหลัก เท่ากับว่ากำลังปฏิเสธสิ่งที่ตัวละคร ทั้ง 2 กำลังพูดคุยกันอยู่

ช่วงของ Blocking ที่ 3 นั้น สามารถเทียบเคียงกับ แนวคิด 5 stages of grief ได้คือ ในช่วงที่คอเนอร์ โกรธที่ลิลี่ไม่ชอบเชื่อฟังในความคิดเห็นของตัวเอง พร้อมทั้งกับการที่คอเนอร์ปฏิเสธกับสิ่งที่ลิลี่เป็นคนเล่า ซึ่งอยู่ในขั้นตอน Denial หรือ การปฏิเสธ และ Anger หรือ โกรธ



ภาพ : Blocking 3 คอเนอร์กับลิลี่
ที่มา : อ.ดร.ธนะวัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

Blocking 4 : คอเนอร์เจอกับแฮร์รี่ แอนตัน และซลลี่ ซึ่งทั้ง 3 กำลังจะมาแก้มั้งคอเนอร์ โดยที่ยังมีลิลี่เป็นคนคอยช่วยปกป้องคอเนอร์อยู่ สถานการณ์ในเรื่องตอนนี้คือ อยู่ในช่วงของวันฮาโลวีนที่ แก๊งค์แฮร์รี่กำลังจะมาชวนคอเนอร์ไปงานฮาโลวีน ลักษณะบนเวทีจึงถูกเปลี่ยนให้กลายเป็นสภาพบรรยากาศช่วงฮาโลวีน ลักษณะของ Blocking ที่เกิดขึ้นถูกแบ่งเป็น 2 ส่วน ด้านหน้ากับด้านหลังเวที โดยด้านหน้าเวทีจะเป็นตัวละครของแก๊งค์โรงเรียนที่กำลังทะเลาะกันของคอเนอร์ ลิลี่ และแก๊งค์แฮร์รี่ ส่วนด้านหลังจะเป็นไปในลักษณะคล้ายผีที่ ตัวละครอื่นๆจะเดินนิ่งๆไปทางซ้าย และเดินกลับมาทางขวา ซึ่งลักษณะที่เกิดขึ้นบนเวทีทำให้คนดูเห็นความหลากหลายและการเคลื่อนไหว บนเวทีที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวที

ช่วงของ Blocking ที่ 4 นั้นจะสามารถเทียบเคียงกับ แนวคิด 5 stages of grief ได้คือ ในช่วงที่คอเนอร์ปฏิเสธแฮร์รี่ที่ชวนไปงานฮาโลวีนและช่วงที่คอเนอร์ได้ต่อรองกับแฮร์รี่ก่อนที่แฮร์รี่ จะเอาใจมาแทงคอเนอร์ ซึ่งอยู่ในขั้นตอนของ Denial หรือ การปฏิเสธ และ Bargaining หรือช่วงเวลาของการต่อรอง



ภาพ : Blocking 4 คอเนอร์กับแก๊งค์แฮร์รี่

ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

Blocking 5 : คอเนอร์กับการถูกปฏิเสธ ลักษณะของ Blocking ที่เกิดขึ้นคือทุกคนหันหลังให้ กับคอเนอร์ และค่อยๆเดินถอยหลังมายังข้างหน้าราวกับจะบอกคอเนอร์ว่าให้ยอมรับความสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้นซึ่งลักษณะที่เกิดขึ้นบนเวทีทำให้คนดูเห็นการเคลื่อนไหวและเกิดความรู้สึกร่วมกับสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้นต่อไป

ช่วงของ Blocking ที่ 5 นั้นจะสามารถเทียบเคียงกับ แนวคิด 5 stages of grief ในขั้นตอนของ Denial หรือ การปฏิเสธ เพราะคอเนอร์กำลังปฏิเสธและไม่อยากเจอกับเรื่องราวที่เกิดขึ้นอีกแล้ว



ภาพ : Blocking 5 คอเนอร์กับการถูกปฏิเสธ

ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒนกุลพิศาล

Blocking 6 : คอเนอร์กับยาย สถานการณ์ของเรื่องตอนนี้คือคอเนอร์ถูกพาเข้ามาอยู่ในบ้านของแม่ และได้มาเจอกับยายที่กำลังมาตามหาแม่แต่ไม่เจอแม่ ลักษณะของ Blocking คือตัวละครอื่นๆถูกจัดให้ เป็นข้าวของเครื่องใช้ภายในบ้าน นำไปสู่การจัดให้เกิดเลเวลสูงต่ำบนเวทีโดยนักแสดงเป็นคนสร้างเลเวล นั้นขึ้นมา ซึ่งลักษณะที่เกิดขึ้นบนเวทีทำให้คนดูจินตนาการไปถึงเครื่องใช้ในบ้าน จากการทำนักแสดง เป็นคนทำขึ้นมาและเห็นการเคลื่อนไหวของตัวละครยายและคอเนอร์ที่กำลังไล่ตามหาแม่วนอยู่ภายใน บ้านหลังนี้ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความอึดอัดพอสมควร

ช่วงของ Blocking ที่ 6 นั้นจะสามารถเทียบเคียงกับ แนวคิด 5 stages of grief ในขั้นตอนของ Denial หรือ การปฏิเสธ เพราะคอเนอร์กำลังปฏิเสธการที่ยายบอกว่าแม่ไม่อยู่ในบ้านหลังนี้แล้ว ซึ่งยายได้เกริ่นมาแล้วว่า แม่ไม่อยู่ แต่คอเนอร์เลือกที่จะไม่ฟังใดๆทั้งนั้น



ภาพ : Blocking 6 คอเนอร์กับยาย

ที่มา : อ.ดร.ชนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

Blocking 7 : คอเนอร์กับพ่อ สถานการณ์ของเรื่องตอนนี้คือแม่กลับมาถึงบ้านพร้อมกับพ่อ ซึ่งเห็นได้ชัดว่ายายกับพ่อไม่ถูกกัน และคอเนอร์กับพ่อก็ดูจะไม่สนิทใจกัน ลักษณะของ Blocking คือ แบ่งเวทีออกเป็น 2 ส่วนหลักๆคือด้านหน้ากับด้านหลัง ด้านหน้าจะเป็นตัวละครของพ่อ คอเนอร์ แม่ ยาย และป้า ส่วนด้านหลังจะเป็นนักแสดงคนอื่นๆเคลื่อนไหวในลักษณะเหมือนขบวนรถไฟ ซึ่งเกิดขึ้นในระหว่างที่บทสนทนาด้านหน้ากำลังดำเนินการอยู่ ลักษณะที่เกิดขึ้นบนเวทีในช่วงนี้ทำให้เกิดการเคลื่อนไหว อยู่บนเวที ราวกับว่าเรื่องราวกำลังดำเนินต่อไปอย่างไม่หยุดนิ่งถึงแม้ว่าด้านหน้าจะเคลื่อนที่แบบ Preliminary movement หรือการเคลื่อนไหวแบบพูดเสร็จแล้วค่อยเกิด Action หรือการเดินต่อไปก็ตาม

ช่วงของ Blocking ที่ 7 นั้นจะยังไม่สามารถเทียบเคียงกับแนวคิด 5 stages of grief ได้ เนื่องจากตัวละครคอเนอร์ไม่ได้ปฏิเสธตัวละครพ่อ แต่ก็ไม่ได้ตั้งใจที่เจอพ่อเช่นกัน



ภาพ : Blocking 7 คอเนอร์กับพ่อ
ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

Blocking 8 : คอเนอร์กับแม่ ตอนนี้สถานการณ์ของเรื่องคือ แม่คุยกับคอเนอร์เรื่อง ดอกไม้แห้ง ซึ่งทำให้คอเนอร์รู้สึกแปลกใจกับสิ่งที่ได้ยิน และนักแสดงคนอื่นๆก็กลายเป็นดอกไม้แห้ง ลักษณะของ Blocking คือ เวทีถูกแบ่งเป็นเส้นทแยงมุมโดยนักแสดง และจะมีปีศาจยืนอยู่บนเก้าอี้ ทำให้เกิดเลเวลทั้งสูงต่ำ และต้นตอจากเส้นทแยงมุมของนักแสดงคนอื่นๆ ส่วนคอเนอร์และแม่นั้นยืนคุย กันอยู่ บริเวณตรงกลางของเวที ลักษณะที่เกิดขึ้นบนเวทีตอนนี้ทำให้เกิดจุดสนใจที่ตัวปีศาจ และ บริเวณตรงกลางระหว่างแม่กับคอเนอร์

ช่วงของ Blocking ที่ 8 นั้นจะสามารถเทียบเคียงกับแนวคิด 5 stages of grief ได้คือ คอเนอร์ยิ่งรู้สึกประหลาดใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น และเกิดอารมณ์โกรธที่แม่เปลี่ยนไป ไม่เหมือนเดิม ซึ่งอยู่ใน ขั้นตอนของ Denial หรือ การปฏิเสธ และ Anger หรือ โกรธ นั้นเอง



ภาพ : Blocking 8 คอเนอร์กับแม่
ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

Blocking 9 : คอเนอร์กับปีศาจ1 ผู้ชมจะค่อยๆเห็นปีศาจ โผล่เข้ามาในช่วงอื่นๆตลอดการแสดง จนตอนนี้นักแสดงทุกคนบนเวทีจะกลายเป็นตัวละครเดียวกับตัวปีศาจ ลักษณะของ Blocking คือ จะหนักไปทางขวามือของผู้ชม โดยที่ทางด้านขวามือของผู้ชมนั้นจะเป็น ตัวละครปีศาจอยู่ด้านหน้าตัวละครอื่นๆที่กำลังพูดคุยกับตัวละครคอเนอร์ ลักษณะแบบนี้จะทำให้เวทีไม่รก จนเกินไป แต่ก็ทำให้เวทีนั้นไม่สมดุล

ช่วงของ Blocking ที่ 9 นั้นจะสามารถเทียบเคียงกับแนวคิด 5 stages of grief ได้คือ คอเนอร์ยังรู้สึกประหลาดใจที่ตัวปีศาจอื่นๆพาแม่เข้าไปอยู่ด้านหลังตัวปีศาจใหญ่ คอเนอร์ปฏิเสธกับภาพที่เกิดขึ้น และไม่เชื่อกับสิ่งที่เห็น ซึ่งอยู่ในขั้นตอนของ Denial หรือ การปฏิเสธ



ภาพ : Blocking 9 คอเนอร์กับปีศาจ1

ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒนกุลพิศาล

Blocking 10 : คอเนอร์กับปีศาจ2 คอเนอร์กำลังจะหนีกับความเป็นจริง แต่สุดท้ายก็ ถูกเหล่าปีศาจ จับมา ผู้ชมจะเห็นเหล่าปีศาจวิ่งเข้าไปจับคอเนอร์มานอนอยู่กลางเวทีเสมือน เป็นห้องนอน ของคอเนอร์ ลักษณะของ Blocking คือ คอเนอร์นอนอยู่บนเก้าอี้ที่ล้อมรอบไปด้วยเหล่าปีศาจ ส่วนปีศาจ ตัวจริงก็กำลังยื่นมองคอเนอร์ให้ความรู้สึกเหมือนเป็นผู้ควบคุมตัวละครคอเนอร์อยู่จากด้านบน รวากับว่า กำลังจะบอกว่า ไม่สามารถที่จะหนีความจริงใดใดไปได้อีกต่อไปแล้ว

ช่วงของ Blocking ที่ 10 นั้น คอเนอร์ยิ่งหนี เหมือนยิ่งถูกพากลับมาให้เจอกับความเป็นจริง และตัวคอเนอร์เองก็ยังคงจะปฏิเสธที่จะรับรู้เรื่องราวทั้งหมด จึงเทียบเคียงได้กับแนวคิด 5 stages of grief ในขั้นตอนของ Denial หรือ การปฏิเสธ นั่นเอง



ภาพ : Blocking 10 คอเนอร์กับปีศาจ2

ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

Blocking 11 : คอเนอร์กับความว่างเปล่า คอเนอร์ตื่นขึ้นมาจากความตกใจในสิ่งที่พบเจอทั้งหมด คนดูจะรับรู้ได้ถึงความรู้สึกหดหู่ เศร้า และสอดคล้องกับสิ่งที่เกิดขึ้นบนเวที ลักษณะของ Blocking คือ คอเนอร์ตกลงมาจากเก้าอี้ที่เสมือนเป็นเตียงนอน แล้วสะดุ้งตื่นกลับมาสู่ปัจจุบัน ภาพมีเพียงคอเนอร์และเก้าอี้ที่อยู่บริเวณตรงกลางของเวที

ช่วงของ Blocking ที่ 11 นั้นจะสามารถเทียบเคียงกับ แนวคิด 5 stages of grief ในขั้นตอนของ Denial หรือ การปฏิเสธ เพราะสุดท้ายแล้วสิ่งที่คอเนอร์ได้พบเจอมาในความฝัน ก็คือต้นกำเนิดของการเริ่ม ที่จะปฏิเสธในบทละครจริงนั่นเอง



ภาพ : Blocking 11 คอเนอร์กับความว่างเปล่า

ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

ซึ่งผลจากการส่งความคืบหน้า 50 % พบว่า

1) เป็นทีเซอร์ที่มาในรูปแบบฉาก 5 นาที ที่ถูกรอยเรียงใหม่ เห็นวิธีการและน้ำเสียงในการเล่าเรื่องชัด ว่าผู้กำกับใช้น้ำเสียงแบบไหนในการเล่าเรื่อง ใช้นักแสดงแบบนั้นในการแสดง จะมีภาพแบบไหนเกิดขึ้นในการแสดง และฟังก์ชันที่เกิดขึ้นมันจะเป็นแบบไหน

2) อาจจะใช้เครื่องดนตรีเข้ามาช่วย เพื่อให้เกิดความรู้สึกระหว่างนักแสดงด้วยกัน ซึ่งในตอนที่เล่นในวันปล่อยผี ได้เอาชาวัดเข้าไปใส่ตามที่ครูคอมเมนต์ไว้ในช่วงแรก และในเสียงที่มาจากนักแสดงทำให้คนดูจินตนาการว่านี่ไม่ใช่ตัวละครแล้ว แต่เป็นหม่อมวลที่เข้ามาสร้างบรรยากาศให้ตัวละครอื่นๆซึ่งถือว่าเป็นเรื่องที่ดี

3) ตำแหน่งที่วางตัวปีศาจไว้ในฉากที่ 2 อาจจะเพิ่มให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น เพราะตำแหน่งที่วางตัวปีศาจไว้นั้น คนดูจะไม่เห็นว่าเกิดอะไรขึ้นกับตัวปีศาจหรือปีศาจเป็นคนทำอะไร ซึ่งได้แก้ไขให้ตัวปีศาจลงไปอยู่ตรงไฟโดยเฉพาะ เพื่อให้คนดูเกิดความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ผู้กำกับต้องสร้างเมจิกของต้นไม้ให้ได้ด้วยสิ่งต่างๆ

4) สร้าง Emotion ของตัวละครให้ได้ เพราะไม่อย่างนั้นก็ไม่ได้ต่างอะไรจากการส่ง 30 %

3.2.2 นักแสดง

หลังจากที่ผู้ศึกษาได้ทำการวิเคราะห์ตัวละครและบทแล้ว ผู้ศึกษาได้ทำการเวิร์คช็อปกับผู้กำกับการแสดงและเพื่อนนักแสดง โดยใช้กระบวนการที่ว่าด้วย Devising Theatre แบ่งเป็น 13 ครั้ง เพื่อพัฒนาความเข้าใจและสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครตามรายละเอียดดังนี้

กิจกรรมที่ 1 : วันที่ 20 สิงหาคม 2563

Improvisation : ช่วยกันแต่งเรื่องให้จบ เพื่อฝึกการฟัง และกระบวนการทำงานร่วมกัน



ภาพ : กิจกรรมที่ 1

โดย : ทีมผู้เขียน

กิจกรรมที่ 2 : วันที่ 24 สิงหาคม 2563

Improvisation Scene : โดยใช้เรื่องร่วมกันแต่งในกิจกรรมที่1 มาแสดง โดยมีเพื่อนออกแบบเป็นผู้ชม เพื่อเห็นถึงการเล่าเรื่องผ่านกระบวนการImprovisationและทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจและเข้าถึงเรื่องราวที่ผู้แสดงต้องการสื่อได้



ภาพ : กิจกรรมที่ 2

ที่มา : ทีมผู้เขียน

กิจกรรมที่ 3 : วันที่ 25 สิงหาคม 2563

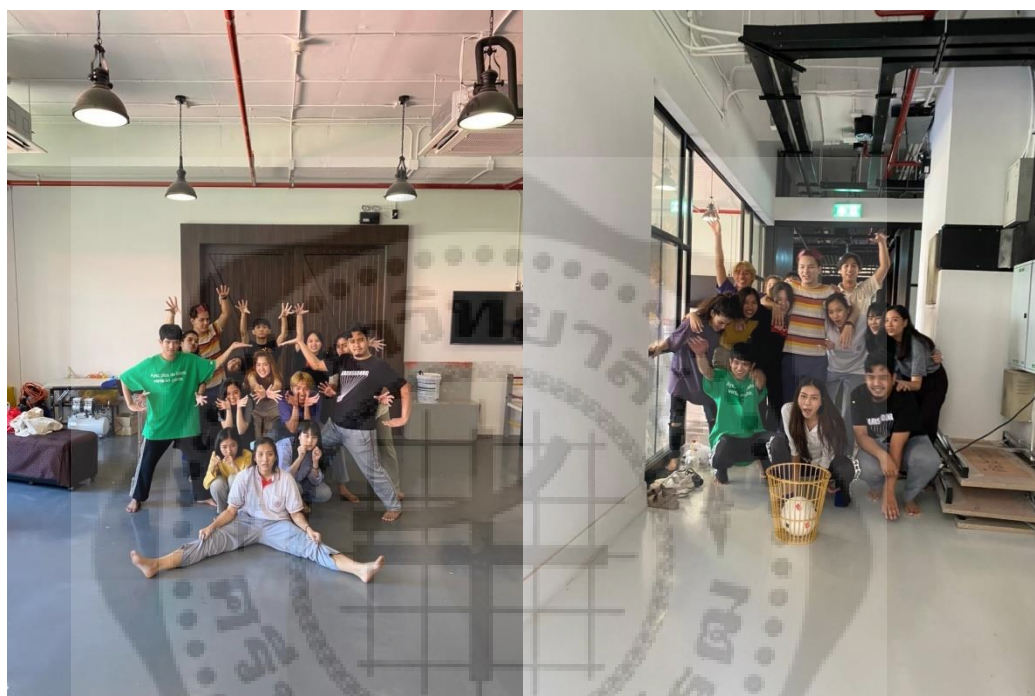
Acting Class เรียนแบบ Gesture เพื่อฝึกการสังเกตและศึกษาการเคลื่อนไหวของร่างกาย



ภาพ : กิจกรรมที่ 3
ที่มา : ทีมผู้เขียน

กิจกรรมที่ 4 : วันที่ 26 สิงหาคม 2563

ใช้กระบวนการ Improvisation เพื่อสร้างหม่อมวลปีศาจ (Ensemble) ที่จะปรากฏขึ้นบนเวที และพัฒนากระบวนการทำงานร่วมกัน



ภาพ : กิจกรรมที่ 4
ที่มา : ทีมผู้เขียน

กิจกรรมที่ 5 : วันที่ 28 สิงหาคม 2563

ใช้กระบวนการ Devising Theatre เพื่อหาแนวทางในการเล่าฉากที่ 6 (เรื่องเล่าเรื่องที่ 1)



ภาพ : กิจกรรมที่ 5

ที่มา : ทีมผู้เขียน

กิจกรรมที่ 6: วันที่ 1 กันยายน 2563

Acting Class เพื่อหาความต้องการ และภูมิหลังของตัวละคร จากเพลงหรือสิ่งของในชีวิตประจำวัน ของตัวละคร โดยใช้ความรู้สึกนึกคิดในแบบของตัวละคร

กิจกรรมที่ 7 : วันที่ 2 กันยายน 2563

Improvisation เสี่ยงบรรยากาศของสถานที่ตามโจทย์ที่ผู้กำกับให้ เพื่อพัฒนาการเล่าเรื่อง โดยไม่จำเป็นต้องใช้บทพูด

กิจกรรมที่ 8 : วันที่ 9 กันยายน 2563

Workshop การใช้เสียงและการเคลื่อนไหว เพื่อสร้างบรรยากาศของฉากที่ 1



ภาพ : กิจกรรมที่ 8

ที่มา : ทีมผู้เขียน

กิจกรรมที่ 9 : วันที่ 16 กันยายน 2563

Workshop ความสัมพันธ์ของตัวละคร ผ่านสถานการณ์ และความต้องการ ที่ผู้กำกับเป็นคนกำหนดให้

กิจกรรมที่ 10 : วันที่ 5 ตุลาคม 2563

Acting Class ภูมิหลังของตัวละคร โดยใช้วิธีการเดินดู ไปตามเส้นเรื่องของเรื่องเล่าจากปีศาจ

กิจกรรมที่ 11 : วันที่ 6 ตุลาคม 2563

Acting Class Improvisation หาความเชื่อมโยงของสิ่งของที่เลือกให้เข้ากับตัวละคร และบอกเล่าออกมา เป็นเรื่องราวผ่านการแนะนำตัวสั้นๆ



ภาพ : กิจกรรมที่ 11

ที่มา : ทีมผู้เขียน

กิจกรรมที่ 12 : วันที่ 12 ตุลาคม 2563

Acting Class เรียนรู้การเข้าถึงบทบาทตัวละครผ่านกระบวนการของ CHEVKOV (IMAGINARY CENTER & IMAGINARY OF PLACE)

กิจกรรมที่ 13 : วันที่ 2,9,16 และ17 พฤศจิกายน 2563

Acting Class Improvisation สถานการณ์หรือเหตุการณ์สำคัญของตัวละคร ที่ทำให้ตัวละครเกิด
พฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไป (Turning Point)



ภาพ : กิจกรรมที่ 13

ที่มา : ทีมผู้เขียน

3.2.2.1 คอเนอร์ โอ มัลเลย์

จากการที่ ผู้ศึกษา ได้ทำการเวิร์คช็อป กับผู้กำกับการแสดงและเพื่อนนักแสดง โดยใช้กระบวนการที่ว่าด้วย Devising Theatre แบ่งเป็น 13 ครั้ง เพื่อพัฒนาความเข้าใจและสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครที่กล่าวไปในข้างต้น

ในด้านความเข้าใจตัวละครผู้ศึกษา ได้พบว่า

- 1) คอเนอร์ไม่ได้ร้ายกับยายตลอด
 - 2) คอเนอร์ไม่ได้ไม่ยอมมีเพื่อน แค่เข้าหากับคุยกับคนอื่นไม่เก่ง
 - 3) คอเนอร์พูดมากได้
 - 4) คอเนอร์เป็นเด็กอ่อนโยน
 - 5) คอเนอร์สามารถเป็นเพื่อนกับแฮร์รี่ได้
 - 6) คอเนอร์อยากให้ปีศาจช่วย
 - 7) คอเนอร์รู้ความจริงเรื่องแม่ แต่ก็ปฏิเสธมาตลอด
 - 8) ปีศาจทำให้คอเนอร์รู้สึกเหมือนมีเพื่อน
 - 9) คอเนอร์ขอความช่วยเหลือจากครูกวานตลอด แต่เขาไม่พูดออกมา
 - 10) คอเนอร์รู้สึกโทษตัวเองและคิดว่าเป็นความผิดของเขาที่ทำให้แม่ต้องเข้า
- โรงพยาบาล
- 11) คอเนอร์ตีตัวออกห่างยายเพราะเขาคิดว่ายายผิดหวังที่เขาทำให้แม่ต้องเข้า
- โรงพยาบาล
- 12) คอเนอร์เป็นคนทีระวังตัวและสำรวจรอบตัวตลอด
 - 13) ไม่ชอบให้ใครมายุ่งเรื่องครอบครัว
 - 14) จะรู้สึกไม่ดีถ้าตัวเองต้องทำให้แม่เป็นห่วง
 - 15) ไม่มีทางที่จะพูดความรู้สึกออกมาตรงๆ

และในขั้นตอนนี้ การพัฒนาผลงานจะเริ่มต้นจากบทละครตั้งแต่ ฉากที่ 1 ถึง ฉากที่ 6 โดยสามารถแยกเป็นขั้นตอนแนวคิด 5 stages of grief ได้ 3 ขั้นตอน คือ

ก. Denial หรือเรียกว่าขั้นของการ “ปฏิเสธ” หรือการ “หลีกเลี่ยงความจริง” เป็นขั้นตอนแรกที่เกิดขึ้นหลังจากที่เขาได้รู้แล้วว่าแม่ของเขาจะไม่มีวันหายและความตายของแม่

กำลังใกล้เข้ามา ซึ่งนั่นเป็นสิ่งที่เขากลัวและมันถูกแสดงออกมาผ่านความฝันของคอนอร์ที่ในฝันของเขา นั้นกำลังจับมือแม่ที่กำลังจะร่วงลงไปและสุดท้ายแม่ก็ร่วงลงไป ฝันร้ายมาหาเขาทุกคืนและในฝันนั้นจะมีอีกสิ่งหนึ่งที่อยู่ด้วยนั่นก็คือ ปีศาจ

จากบทละครเราจะเห็นว่า ปีศาจมาเพื่อช่วย ช่วยให้คอนอร์สามารถยอมรับและก้าวผ่านความจริงที่เขาต้องเผชิญกับมัน ดังนั้นผู้ศึกษาจึงคิดว่าการที่ปีศาจโผล่ขึ้นเป็นเพราะกระบวนการป้องกันตัวของตัวคอนอร์ที่สร้างปีศาจขึ้นมาเพื่อให้เขาสามารถรับมือกับความสูญเสียที่กำลังจะมาถึง ในขณะที่เดียวกันเงื่อนไขของปีศาจและเรื่องเล่าที่เปรียบเสมือนกับการยืดเวลาเพื่อที่จะให้ตัวคอนอร์นั้นมีช่วงเวลาที่จะสามารถทำใจหรือเรียนรู้กับความสูญเสียที่กำลังจะเกิดขึ้นซึ่งสอดคล้องกับขั้นตอนี้ที่จะทำให้ผู้ที่กำลังจะเจอกับความสูญเสียที่น้อยๆ ซึมซับข่าวสารและความจริงอย่างค่อยเป็นค่อยไป

ข. Anger ชั้นของ “ความโกรธ” ความโกรธเป็นเครื่องมือที่ง่ายที่สุดในการระบายความอัดอั้นตันใจ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเยียวยาเมื่อผู้ที่เผชิญความสูญเสียเริ่มรับรู้แล้วว่าเขาไม่อาจจะหลีกเลี่ยงความจริงได้อีกแล้ว ความโกรธสามารถแสดงออกได้หลากหลายรูปแบบ แต่สำหรับในฉากที่ 1 ถึง 6 นั้นผู้ศึกษาได้รู้ว่าตัวละครคอนอร์ยังแสดงความโกรธอยู่ในลักษณะที่ยังไม่เกินขอบเขต ยังไม่ไปถึงขั้นทำลายข้าวของหรือทำร้ายร่างกายของผู้อื่นให้ได้รับบาดเจ็บ ยังคงเป็นเพียงแค่การกระทำเล็กๆน้อยๆ เช่น การจ้องตา การมีปากเสียง หรือการทำบางอย่างซ้ำไปซ้ำมา รวมถึงการสูดหรือถอนหายใจ

ผู้ศึกษาพบว่าคอนอร์เข้ามาสู่ขั้นตอนนี้ตั้งแต่ช่วงของฉากที่ 3 ซึ่งเป็นเหตุการณ์ที่คอนอร์โดนแก๊งและถูกล้อเรื่องแม่ของเขาที่โรงเรียน ทำให้ชนวนของความโกรธได้ถูกจุดขึ้นแต่ก็ดับลงไปเพราะคุณครูมาห้ามเอาไว้ แต่ความโกรธก็เริ่มอีกครั้งเมื่อระหว่างทางกลับบ้านลิลี่เข้ามาเข้าชี้ถึงเรื่องที่เกิดเมื่อเข้าทำให้ทั้งคู่เกิดปากเสียงและทำให้คอนอร์คิดไปถึงเรื่องในอดีตที่พอกับแม่ของเขาทะเลาะกัน จากเหตุการณ์ทั้งหมดในฉากที่ 3 ทำให้ผู้ศึกษาได้พบแล้วว่าชนวนที่จะจุดประกายความโกรธให้คอนอร์ได้นั้น คือเรื่องแม่ของเขา

นอกจากในฉากที่ 3 ยังมีอีกหนึ่งฉากนั้นคือฉากที่ 5 เป็นเหตุการณ์ที่คุณยายมาบ้านเพื่อบอกถึงสิ่งที่คอนอร์ต้องเจอ ตั้งแต่ต้นที่ยายเข้ามาเราจะสามารถเดารูปแบบความสัมพันธ์ของคุณยายหลานได้จากการกระทำของคอนอร์ไม่ว่าจะเป็นการยื่นหันหลังให้ ทำหูทวนลม หรือการแสดงออกให้รับรู้ว่าจะไม่ยากคุย และเป็นอีกครั้งที่ชนวนความโกรธถูกจุดขึ้นเมื่อยายบอกว่าจะให้เขาย้ายโรงเรียนถึงตรงนี้คอนอร์จะเริ่มอยู่ไม่สุข เขาเริ่มที่จะเช็คเคาท์เตอร์ซ้ำๆวนไปวนมาและพยายามที่จะหาเหตุผลมาต่อต้าน

การย้ายโรงเรียน จนยายพาคอนเนอร์ออกไปคุ้ยข้างนอก และนั่นก็ทำให้เรารู้ว่าเมื่อคอนเนอร์พ้นจากสายตา แม่นั้นเขาสามารถที่จะแสดงความโกรธของเขาได้มากยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการประชด การมองตา การเถียง รวมไปถึงการจ้องเข้าไปในตาของยายและเถียงกลับไป การกระทำเริ่มหนักขึ้นตามเรื่องที่ยายพูด ตั้งแต่เรียกเขาว่าเด็กน้อย บอกเขาถึงเหตุผลที่มาหา บอกเรื่องแม่ของเขาและสุดท้ายคือเรื่องที่เขาต้องย้ายไปอยู่บ้านยาย

หากเราลองเปรียบเทียบหัวข้อที่ยายพูดกับการกระทำของคอนเนอร์เราจะเห็นว่า ยายพูดความจริงที่เป็นสิ่งที่คอนเนอร์ปฏิเสธไม่ได้ นั่นเขาจะเริ่มต่อต้านมากขึ้นและแรงขึ้น ผู้ศึกษาจึงได้ข้อสรุปว่านอกจากเรื่องแม่ที่จะทำให้ชนวนความโกรธจุดติดนั้น คอนเนอร์ยังใช้ความโกรธในการหลีกเลี่ยงความจริงที่เขาไม่สามารถรับมือได้อีกด้วย

ค. Bargaining ขั้นตอนของ “การต่อรอง” ต่อรองเพื่อให้ตัวเองนั้นยังคงมี “ความหวัง” ในวันพรุ่งนี้ ผู้ศึกษาคิดว่าขั้นตอนนี้คือขั้นตอนที่ใหญ่ที่สุดที่สามารถครอบคลุมทั้งเรื่องได้ เพราะขั้นตอนนี้คือขั้นตอนของการสร้างความหวังให้กับตัวคอนเนอร์ให้เขายังคงมีหวังว่าแม่จะยังคงสามารถหายได้ ไม่ว่าจะเป็นกระบวนการสร้างตัวตนของปีศาจ การทำข้อตกลงกับปีศาจ หรือการที่พยายามย้ำกับยายว่าไม่ว่าอย่างไรแม่จะต้องหาย

ในช่วงฉาก 1 ถึง 6 ขั้นตอนนี้เราจะเห็นการกระทำไม่ชัด แต่ในแง่ของความตั้งใจ หรือความเชื่อที่อยู่ข้างในใจที่เชื่อว่าแม่จะต้องหายและทำให้ส่งผลต่อการกระทำต่างๆของคอนเนอร์นั้น ชัดเจนมาก ต้องขออภัยด้วยจริงๆที่ผู้ศึกษาไม่อาจจะหาหลักฐานใดมายืนยันสถานะนามธรรมที่อยู่ในใจของตัวละครออกมาให้เป็นรูปธรรมได้ แต่นั่นคือความรู้สึกที่ผู้ศึกษาได้รับรู้และสัมผัสได้ตลอดการศึกษาตัวละครนี้

จากการทำเวิร์คช็อปยังทำให้ผู้ศึกษาได้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร ดังนี้

ก. ความสัมพันธ์กับแม่

ความจริงที่แน่ชัดที่สุดคือคอนเนอร์รักแม่มาก เพราะแม่เป็นคนที่เขาผูกพันที่สุด ด้วยมากที่สุด แม่เปรียบเสมือนกับที่ยึดเหนี่ยวจิตใจของเขา เพราะหลังจากที่พ่อแม่มีครอบครัวใหม่ก็มีแค่แม่คนเดียวที่คอยอยู่และเป็นหลักให้กับคอนเนอร์ในด้านของจิตใจ เขาคอยช่วยเหลือและแบ่งเบาภาระให้กับแม่มากที่สุดเท่าที่เขาจะสามารถทำได้ เพื่อที่แม่จะได้ไม่ต้องทำงานหนักเกินไปและไม่ทำให้แม่เป็นห่วง ทำ

ให้แม่รู้ว่าเขาสามารถดูแลตัวเองได้ ที่สำคัญที่สุดแม่เป็นเหมือนความหวังของคอนเนอร์ เพราะโรคมะเร็งที่แม่เป็นอยู่ทำให้เขากังวลและสภาวะทางใจของเขาแย่ลง แต่เพราะคำพูดและความเชื่อของแม่ที่คอยบอกอยู่ตลอดเวลาแม่จะหายและกลับมาอยู่กับเขา มันทำให้คอนเนอร์มีกำลังใจและมีความหวังถึงแม้ว่าคอนเนอร์จะรู้ความจริงอยู่แล้วว่าแม่จะไม่หาย

ข. ความสัมพันธ์กับยาย

ในอดีตเขากับยายเป็นคู่ยายหลานที่มีความสัมพันธ์ในแง่บวกให้กันและกัน แต่ก็มีเหตุการณ์ที่ทำให้ระยะห่างของความสัมพันธ์นั้นห่างมากขึ้นจนกลายเป็นว่ายายหลานคู่นี้ไม่ถูกกัน และมันยิ่งแย่ลงเมื่อแม่เขาเป็นมะเร็งทำให้เขาต้องไปอยู่บ้านยายบ่อยๆ และแน่นอนการไปบ้านยายสำหรับคอนเนอร์ไม่ใช่เรื่องที่น่าสนุกเลย เพราะทุกอย่างในบ้านนั้นล้วนอยู่ในกรอบและกฎเกณฑ์ของยาย ไม่ได้ให้ความรู้สึกของบ้านที่เคยเป็นบ้านในอดีตเหมือนเป็นแค่พิพิธภัณฑสถานของโบราณ ทุกอย่างในบ้านแน่นอนว่ารวมถึงตัวคอนเนอร์ด้วย เขาต้องทำตามที่ยายบอกอยู่ในระเบียบไม่สามารถมีอิสระได้เต็มที่ บวกกับนิสัยของยายไปอีก ทำให้การไปบ้านยายหรือการอยู่กับยายแค่สองคนกลายเป็นเรื่องที่น่าอึดอัดสำหรับเขา แต่สิ่งที่เลวร้ายที่สุดที่ทำให้เขาต้องโกรธหรือมีปากเสียงกับยายทุกครั้งคือการที่ยายพยายามจะบอกให้เขาเตรียมตัวสำหรับความตายของแม่ที่กำลังจะมาถึง

ค. ความสัมพันธ์กับปีศาจ

แรกเริ่มสำหรับเขา ปีศาจเป็นเหมือนคนแปลกหน้าที่อยู่ๆก็เข้ามาแล้วหยิบยื่นความช่วยเหลือให้ ในตอนแรกคอนเนอร์พยายามที่จะปฏิเสธเพราะความช่วยเหลือนั้นต้องแลกกับการฟังนิทาน3เรื่องและเล่านิทานให้ปีศาจฟังอีก1เรื่องและต้องเป็นเรื่องจริงของตัวคอนเนอร์เท่านั้น เรื่องจริงนี้แหละที่เป็นตัวทำให้เขาพยายามที่จะปฏิเสธ แต่สุดท้ายแล้วเขาก็ต้องรับข้อเสนออย่างเลี่ยงไม่ได้เหมือนโดนมัดมือชก เมื่อเวลาผ่านไประยะห่างระหว่างเขาทั้งสองได้ขยับเข้ามาเรื่อยๆ จากที่เคยพยายามปฏิเสธก็เริ่มที่จะเปิดรับมากขึ้น จนกลายเป็นว่าตัวคอนเนอร์เองที่เป็นคนพยายามเรียกหาและขอความช่วยเหลือจากปีศาจโดยที่เขาไม่รู้ตัว

ง. ความสัมพันธ์กับลิลี่

อดีตเพื่อนสนิทที่เป็นเซฟโซนในโรงเรียนให้กับคอนเนอร์ แต่ปัจจุบันเซฟโซนนี้กลับพังไม่มีชิ้นดีเพราะลิลี่เอาเรื่องที่แม่คอนเนอร์เป็นมะเร็งไปบอกคนอื่น ทำให้คนทั้งโรงเรียนรู้และคอยแกล้งเขาเสมอ โดยเฉพาะกลุ่มของแฮร์รี่ ถึงแม้ว่าทุกครั้งเธอจะคอยช่วยทุกครั้งที่เขาโดนแกล้ง แต่สำหรับ

คอเนอร์มันเหมือนการตอกย้ำว่าเขาอ่อนแอ ไม่สามารถดูแลตัวเองได้ ลีลีเป็นคนเดียวที่ลืกล้อเลียหรือมีปากเสียงได้ในโรงเรียนเพราะเขาคิดอยู่เสมอว่าที่เรื่องทุกอย่างมันมาถึงจุดนี้เป็นเพราะลีลีเอาเรื่องของเขาไปบอกให้คนอื่นฟัง

จ. ความสัมพันธ์กับแฮร์รี่

ตั้งแต่แรกคอเนอร์รู้อยู่แล้วว่าสถานะและอำนาจของเขาทั้งสองต่างกันเหมือนแมวกับหนู หรือไม่ก็งูกับกบ ที่จะมีคนหนึ่งเป็นใหญ่กว่าอีกคน แฮร์รี่เคยชวนให้คอเนอร์มาอยู่กลุ่มของเขา แต่คอเนอร์ปฏิเสธไปเพราะรู้สึกว่าเขาอันตรายและเลือกที่จะไปอยู่กับลีลีแทน จึงทำให้คอเนอร์โดนหมายหัวตั้งแต่วันนั้นจากการกระทำเล็กๆก็เริ่มใหญ่ขึ้น และมันยิ่งแย่งเมื่อข่าวเรื่องแม่ของคอเนอร์กระจายออกไป มันเหมือนมีแรงดึงดูดบางอย่างที่ทำให้แฮร์รี่ต้องเข้ามาแกล้งคอเนอร์ตลอดซึ่งตัวเขาเองก็ไม่เข้าใจเหมือนกัน แต่เขาก็ไม่เคยโต้ตอบหรือสู้กลับ เพราะเขาคิดว่ามีเพียงแฮร์รี่นี่แหละที่จะให้ในสิ่งที่เขาต้องการ นั่นคือการลงโทษของคนที่ไม่เชื่อว่าแม่ของเขาจะหายจากมะเร็ง และรวมถึงการแกล้งของแฮร์รี่นั่นทำให้เขารู้สึกว่ายังคงมีคนมองเห็นเขาอยู่

ฉ. ความสัมพันธ์กับครูกวาน

ครูประจำชั้นและครูฝ่ายปกครองที่สอนวิชาศิลปะ ซึ่งเป็นวิชาที่คอเนอร์ชอบ เขารู้สึกว่าครูกวานสามารถเข้าใจและรู้สึกในสิ่งที่เขารู้สึกได้ผ่านทางชิ้นงานของเขา ลึกลงใจเขาขอความช่วยเหลือจากครูกวานมาโดยตลอดแต่เขาก็เลือกที่จะไม่เอากำแพงของตัวเองและพุดมันออกไปทั้งที่ครูกวานก็เป็นอีกคนที่ยังคงเห็นเขาอยู่

ช. ความสัมพันธ์กับพ่อ

พ่อเคยเป็นผู้ชายที่เขาอยากจะเป็น แต่หลังจากที่พ่อมีครอบครัวใหม่และไปอยู่ที่อเมริกานั้น เขาก็ไม่อยากจะเหมือนพ่อแล้ว พ่อเป็นสามีที่แย่ พ่อไม่ใช่ลูกเขยคนโปรดของยาย พ่อคิดถึงแต่ตัวเอง ฟังแต่ตัวเอง เขาเหมือนคนอ่านสถานการณ์ไม่เป็น และไม่รู้ว่าควรทำอย่างไร ไม่สามารถเป็นเซฟโซนให้กับคอเนอร์ได้ เหมือนเรือกู้ภัยที่มีรูรั่ว การขอความช่วยเหลือจากพ่อเป็นอะไรที่ง่่าและเปล่าประโยชน์มากๆ เพราะสิ่งที่จะได้ นอกเหนือจากความช่วยเหลือคือความสิ้นหวังและการเสียความรู้สึก

และจากการส่งความคืบหน้าพบว่า

- 1) ต้องเพิ่มรายละเอียดในชีวิตของตัวละคร
- 2) เพิ่มการใช้ Moment ระหว่างตัวละคร
- 3) Switch ความรู้สึกของตัวละครให้ชัด
- 4) ดูเป็นเด็กที่แข็งแรงไป
- 5) ให้หาความหลากหลายในวิธีการแสดงออก
- 6) ต้องเอาความรู้สึกออกมา
- 7) ลองหาวิธีอื่นที่ไม่ใช่แค่การตะโกนหรือเงียบ
- 8) ยังขาด Moment ของคน
- 9) ให้ทดลอง Try out ในหลายๆทาง และทำให้สุดในแต่ละทาง
- 10) ต้องชัดเจนในเหตุและผลของทางเลือกที่ตัวละครเลือก
- 11) กลับไปเช็คทุกบทพูดและวิเคราะห์ให้ดีอีกรอบ
- 12) ต้องใช้ทุกรูขุมขนในการแสดง
- 13) ต้องมีสติและสมาธิกับทุกอย่างที่เกิดบนเวที
- 14) ให้นึกถึงภาวะของตัวละครในฉากก่อนหน้าและปัจจุบัน
- 15) ดีลกับคู่แสดงให้มากขึ้น
- 16) ไล่ระดับของความรู้สึกและสภาวะให้ชัด
- 17) ความเวทมนต์ที่มันควรจะมีกลับเห็นไม่ชัด

3.2.2.2 แม่

จากการที่ ผู้ศึกษา ได้ทำการเวิร์คช็อป กับผู้กำกับการแสดงและเพื่อนนักแสดง โดยใช้กระบวนการที่ว่าด้วย Devising Theatre แบ่งเป็น 13 ครั้ง เพื่อพัฒนาความเข้าใจและสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครที่กล่าวไปในข้างต้น ได้ผลสรุปว่า

- 1) เมื่อเธออยู่ต่อหน้าคอเนอร์กับยาย เธอมักจะเก็บความรู้สึกที่อ่อนแอ และทำทุกอย่างให้ปกติ เพื่อไม่ยอมให้แม่ของเธอ และคอเนอร์เป็นห่วง
- 2) แม่เป็นคนที่มีความอดทนพยายามสู้มาก แม่สุดท้ายจะต้องเสียไป หรือจากไป
- 3) แม่เป็นคนที่ยึดมั่นในความคิด และเชื่อในสิ่งที่คิด
- 4) สมัยก่อนแม่จะเป็นคนที่ทำอะไรตามความรู้สึกตัวเอง แต่หลังจากที่มีคอเนอร์เวลามีอะไรเธอก็จะคิดวางแผนมากขึ้นเพื่อคอเนอร์

- 5)ความรักของแม่ที่มีต่อลูกมันยิ่งใหญ่มาก
- 6)เข้าใจความหวังดีที่ยายมีต่อแม่ ถึงแม้ว่าทุกอย่างที่ยายทำอาจจะดูเหมือนว่าไม่เข้าใจ หรือไม่เห็นด้วยไปทุกอย่าง แต่ทุกอย่างล้วนเป็นเพราะความหวังดี
- 7)อดีตเธอทำให้แม่ผิดหวังในหลายๆเรื่อง ทำให้ทุกครั้งที่เธออยู่ต่อหน้าแม่ เธอจะพยายามแสดงให้แม่เห็นว่าเธอรับมือกับทุกอย่างได้เพื่อให้แม่สบายใจได้
- 8)สภาวะอาการป่วยของเธอแสดงออกให้คนเห็นออกมาเป็น ผื่นที่จะยังแข็งแรง

ในขั้นตอนนี้ การพัฒนาผลงานจะเริ่มต้นจากบทละครตั้งแต่ ฉากที่ 1 ถึง ฉากที่ 6 โดยสามารถแยกเป็นขั้นตอนแนวคิด 5 stages of grief ได้ 4 ขั้นตอน คือ

ก. Denial คือ การปฏิเสธ หรือ หลีกหนีความจริง สำหรับตัวละครแม่ เมื่อคือนอร์รู้ว่าเธอเป็นมะเร็งที่ไม่สามารถรักษาให้หายได้ และตัวแม่กำลังจะอยู่ได้อีกไม่นาน ตัวละครแม่จึงเป็นต้นเหตุที่ทำให้คือนอร์ต้องตกอยู่ในสภาวะดังกล่าว สำหรับตัวละครแม่ขั้นนี้เคยผ่านมาแล้วแต่เมื่อทุกครั้งที่แม่เห็นคือนอร์ยังคงปฏิเสธ ก็ส่งผลให้แม่ยังคงกลับมาสู่ขั้นนี้เช่นกัน โดยตัวละครแม่เลือกที่จะใช้วิธีการปฏิเสธความจริงของอาการป่วยเพื่อเป็นวิธีช่วยเหลือ และปลอบใจให้คือนอร์สามารถก้าวไปยังขั้นต่างๆ ของ 5 stages of grief ตั้งแต่ Denial จนถึง Acceptance ซึ่งสภาวะ Denial พบได้ใน

บทละครฉากที่ 2 แม่บอกคือนอร์ว่ายายจะมาที่บ้าน แต่เพราะว่าความจริงที่รู้ๆ อยู่แก่ใจว่าอาการแม่แยลง และหนักขึ้นจนยายต้องมาดูแลแม่ คือนอร์จึงปฏิเสธไม่ยอมให้ยายมา เพราะยังไม่ยอมรับว่าอาการแม่แยลงจริงๆ แม่จึงปลอบใจให้คือนอร์รู้ว่า “แม่ไม่ได้เป็นอะไร” แม่ได้แต่บอกว่าแค่อยากให้ยายมาดูแลคือนอร์ ลูกจะได้ไม่ต้องเหนื่อยทำอาหารเองทุกๆเช้า รวมถึงดูแลแม่ กับหน้าที่หนักเกินไปของเด็กอายุ 15 ปี และย้ำด้วยกับคือนอร์ว่า ยายจะมาอยู่ที่บ้านแค่ 2 วันเท่านั้น และนั่นก็คือวิธีการปลอบใจที่ตัวแม่ใช้รับมือกับคือนอร์ เป็นการปลอบใจทำให้คือนอร์สบายใจได้ว่า อาการป่วยของแม่ยังโอเคคืออยู่ ยายไม่ต้องมาอยู่ดูแลแม่ที่บ้านทุกวัน

ซึ่งในฉากที่ 2 จึงแสดงให้เห็นด้วยว่าตัวละครแม่กลับมาตกอยู่ในขั้น Denial ที่ตัวแม่ปฏิเสธว่า “แม่ไม่ได้เป็นอะไร” กับคือนอร์ทั้งที่ความเป็นจริงเข้าใจ และยอมรับกับอาการป่วยตนเองแล้ว แต่ตัวแม่กลับยังคงปฏิเสธความจริงของอาการป่วยของตนเองเพื่อคือนอร์จะได้เห็นตัวแม่เป็นแบบอย่างว่าแม่ยังคงมีกำลังใจ สู้ต่อ และเข้มแข็ง แม่จึงเลือกใช้วิธีการปฏิเสธกับความจริงของอาการป่วยเพื่อเป็นวิธีช่วยกำลังใจแก่คือนอร์ และยังเพื่อเป็นการปลอบใจส่งผลช่วยให้คือนอร์สามารถก้าวข้ามผ่านในขั้นนี้ไปได้

บทละครฉากที่ 5 ยายเสนออยากให้คอนเนอร์ย้ายโรงเรียน แต่คอนเนอร์ปฏิเสธทันที เพราะไม่อยากให้ทุกอย่างเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมชีวิตปกติ ที่คอนเนอร์อยู่กับแม่ที่นี่อย่างมีความสุข ถ้าย้ายไปเรียนแถวบ้านยาย ก็เท่ากับจะไม่ได้อยู่กับแม่ แปลว่าแม่กำลังจะป่วยหนักถึงเข้าโรงพยาบาลอีก ตัวแม่จึงได้เห็นความไม่สบายใจที่เกิดขึ้นของคอนเนอร์ และอาการปฏิเสธของคอนเนอร์ แม่จึงเลือกใช้วิธีการโดยทำให้คอนเนอร์รู้ว่าแม่อยู่ข้างลูก จากการช่วยพูดกับยายให้ว่า “คอนเนอร์เขาอยู่ที่นี้แล้วมีความสุขดี โรงเรียนที่คอนเนอร์เรียนอยู่เขาก็ดีอยู่แล้ว” ช่วยพูดกับยายให้ยายเข้าใจ ถึงแม้ตัวแม่จะรู้อยู่แล้วสุดท้ายคอนเนอร์ต้องย้ายโรงเรียนไปอยู่กับยาย เมื่อเธอไม่อยู่แล้ว

ซึ่งในฉากที่ 5 จึงแสดงให้เห็นด้วยว่าตัวละครแม่ได้เกิดสภาวะ Denial ขึ้น ที่ตัวแม่ปฏิเสธกับความคิดตอนแรกของตนที่จะให้คอนเนอร์ย้ายโรงเรียน และไปอยู่กับยาย แต่ตัวละครแม่กลับปฏิเสธ และเลือกไม่พูดสิ่งที่คิดตอนแรก และกลับไปเห็นด้วยกับคอนเนอร์ทั้งที่ความเป็นจริงเข้าใจและยอมรับกับอาการป่วยตนเองแล้วว่าจะหนักขึ้นเรื่อยๆจนในที่สุดคอนเนอร์ก็ต้องย้ายโรงเรียน และไปอยู่กับยายอยู่ดี แต่ตัวแม่กลับยังคงปฏิเสธกับความคิดตอนแรกของตนเพื่อทำให้คอนเนอร์มีสบายใจ และปลอบใจคอนเนอร์ทำให้คอนเนอร์มีกำลังใจ ส่งผลช่วยให้คอนเนอร์สามารถก้าวข้ามผ่านในขั้นนี้ไปได้

ข. Anger คือ ความโกรธ ซึ่งตัวละครแม่เป็นต้นเหตุที่ทำให้ตัวของคอนเนอร์เกิดสภาวะดังกล่าวขึ้น และตัวแม่เคยผ่านช่วงนี้มาแล้ว จึงไม่มีสภาวะนี้เกิดขึ้นแล้ว แต่จะเป็นการที่เมื่อแม่เห็นคอนเนอร์เกิดสภาวะนี้ขึ้น ตัวแม่จะสามารถมีวิธีการรับมือ และช่วยให้คอนเนอร์ก้าวข้ามผ่านจุดนี้ไปได้ด้วยวิธีต่างๆ ซึ่งพบใน

บทละครฉากที่ 2 เนื่องจากแม่เริ่มรู้ว่าตัวเองเริ่มมีอาการที่แยกลงเรื่อยๆ แน่นนอน จึงต้องมีคนมาคอยดูแล ซึ่งคนนั้นก็คือ ยาย แม่รู้ว่า ลูกไม่คอยอยู่กับยายนัก และเมื่อแม่ต้องบอกว่ายายจะมาหากับคอนเนอร์ ก็ทำให้คอนเนอร์เกิด ขึ้นเสียงใส่แม่ทันที คอนเนอร์ไม่เคยขึ้นเสียงใส่แม่เลยสักครั้ง และคอนเนอร์เริ่มเดินหนีแม่ เริ่มที่จะไม่รับฟังแม่ ด้วยความรู้สึกว่าที่คอนเนอร์คิดว่า แม่ไม่รู้หรือว่าตัวเขาไม่ชอบยาย แล้วตัวเขาก็ไม่ต้องมีใครดูแล เขาดูแลตัวเองได้ เขาไม่ใช่เด็กๆแล้ว แม่เริ่มเห็นอารมณ์หงุดหงิด และโกรธของคอนเนอร์ แม่รู้และเข้าใจทุกอย่างทั้งหมดดี

ซึ่งในฉากที่ 2 ตัวละครแม่ไม่มีสภาวะ Anger ขึ้นแต่ตัวละครแม่เคยผ่านสภาวะนี้มาแล้วจึงเข้าใจดี และเมื่อตัวละครแม่เห็นว่า มีสภาวะ Anger เกิดขึ้นกับคอนเนอร์ แม่จึงพยายามช่วยคอนเนอร์ โดยใช้วิธีพูดกับคอนเนอร์ ด้วยความใจเย็น และเข้าใจที่คอนเนอร์รู้สึกอยู่ตอนนี้ แม่อยู่ข้างลูก ตัวแม่ได้เลือกวิธีช่วยคอนเนอร์ โดยทำให้คอนเนอร์ใจเย็น และสบายใจขึ้น รวมถึงการที่แม่จึงยื่นข้อเสนอด้วยที่ว่า “ยายจะมาอยู่แค่ 2 วันเท่านั้น ไม่ต้องกังวล” ทำให้คอนเนอร์สบายใจขึ้น และเมื่อคอนเนอร์ใจเย็นลง เข้าใจยอมรับกับข้อเสนอ แล้วแม่ก็รีบชื่นชมในตัวคอนเนอร์ และรีบทำบรรยากาศให้กลับมามากดีดีที่ที่สุด

บทละครฉากที่ 5 แม่ได้ยืม และรับรู้ทุกอย่างที่คอนเนอร์กับยายออกไป ทะเลาะกันข้างนอก ด้วยสาเหตุมาจากตัวแม่ที่ว่า อาการป่วยของแม่จะไม่ดีขึ้น และเป็นเพราะแม่ที่ยังไม่ยอมคุยกับคอนเนอร์ตรงๆสักทีกับทุกอย่างที่กำลังจะเกิดขึ้น เมื่อคอนเนอร์ได้ยืมดั่งนี้จากยายก็ยิ่งตอกย้ำทำให้คอนเนอร์ยังไม่สามารถยอมรับกับทุกอย่างที่ยายพูด จนเกิดอารมณ์ที่ไม่พอใจต่อยาย จึงขึ้นเสียงใส่ยาย และตัวละครแม่ได้ยืมทุกอย่าง จึงพยายามเรียกยายออกมา แต่ทันใดนั้นแม่อาการกำเริบ และเป็นลมล้มลง ทำให้คอนเนอร์มาเห็นแม่ล้มลงอยู่ที่พื้น ส่งผลให้คอนเนอร์รู้สึกผิด และโกรธตัวเองมากยิ่งขึ้น เพราะระหว่างที่ทะเลาะกับยาย เลยไม่มีคนอยู่ดูแลทำให้แม่ล้ม

ซึ่งในฉากที่ 5 ตัวละครแม่ไม่มีสภาวะ Anger ขึ้นเช่นเดียวกับฉากที่ 2 แต่ตัวละครแม่เคยผ่านสภาวะนี้มาแล้วจึงเข้าใจดี และเมื่อตัวละครแม่เห็นว่ามีความสภาวะ Anger เกิดขึ้นกับคอนเนอร์ แต่ครั้งนี้แม่ไม่สามารถช่วยเหลือคอนเนอร์ได้ แต่รับรู้ว่ามีสภาวะ Anger เกิดขึ้นกับคอนเนอร์อีกครั้ง

ค. Bargaining คือ ช่วงของการต่อรอง ตัวแม่ก็เคยผ่านช่วงนี้มาแล้ว แต่ตัวละครแม่จะมีสภาวะนี้เกิดขึ้นอีกครั้งต่อเมื่อคอนเนอร์เกิดสภาวะนี้ จากการที่คอนเนอร์เห็นตัวละครแม่มีอาการที่แม่แย่ง หรือยาที่ใช้ไม่ได้ผล ซึ่งตัวละครแม่ที่อยู่ในขั้น Bargaining จะเป็นไม่ได้เป็นการต่อรองเพื่อตนเอง แต่เป็นการต่อรองช่วยเหลือเพื่อคอนเนอร์เท่านั้น จากการที่ตัวแม่เคยเผชิญมาก่อน พบว่าเมื่อตัวเองต่อรองเพื่อให้สิ่งต่างๆเป็นไปตามที่หวัง แต่ความจริงนั้นมันเป็นไปได้แต่ก็ยังจะต่อรองอยู่ดีในช่วงแรก ตัวละครแม่จึงมีวิธีการช่วยให้คอนเนอร์ผ่านไปได้ด้วยวิธีการรับฟัง และคอยปลอบใจให้กำลังคอนเนอร์อยู่เสมอ ซึ่งพบใน

บทละครฉากที่ 2 มีช่วงที่คอนเนอร์ต้องหาซื้อต่อรองกับแม่ เพื่อหวังว่าทุกอย่างจะปกติดีเหมือนแต่ก่อนที่แม่ยังไม่ป่วย ไม่ว่าจะเป็นที่คอนเนอร์ ไม่อยากให้อายมา ต่อดูการที่บอกว่าตัวเองโตแล้วไม่ต้องมีใครมาดูแล ทำให้แม่เห็นว่าเขาดูแลแม่ได้สบายมาก แม่จึงเลือกใช้วิธีการเห็นด้วยตามที่คอนเนอร์พูด

ซึ่งในฉากที่ 2 จึงแสดงให้เห็นด้วยว่าตัวละครแม่ได้เกิดสภาวะ Bargaining ขึ้นอีกครั้งจากการที่ตัวแม่ต้องต่อรองกับคอนเนอร์ว่ายายจะยังคงต้องมาที่บ้านอยู่ดี แต่ลดลงเหลือแค่ 2 วันก็พอ เนื่องอาการที่แย่งขึ้นทุกวันของตัวเอง ซึ่งนั่นไม่ใช่จากการไม่ยอมรับความจริงกับอาการป่วยตัวแม่เหมือนที่คอนเนอร์ต่อรอง แต่ตัวละครแม่เกิดการต่อรองก็เพื่อคอนเนอร์จะได้มีคนมาดูแลคอนเนอร์เพราะรู้ความจริงว่าตัวแม่เริ่มมีอาการแย่งขึ้นเรื่อยๆ

ฉากที่ 5 ของเรื่องที่ยายมาคุยกับแม่ เสนอให้คอนเนอร์ย้ายโรงเรียน คอนเนอร์ก็ต่อรองว่า “ไม่จำเป็นต้องย้าย เพราะว่า ครูดี เพื่อนดี บรรยากาศก็ดี” เป็นข้อโต้แย้งเพียงเพราะว่าเขาต้องการที่จะอยู่ใกล้ๆแม่ตลอดเวลาเหมือนเดิม แม่จึงเลือกใช้วิธีการเห็นด้วยตามที่คอนเนอร์พูดอีกครั้ง และ

ต่อจากนั้นที่ยายเรียกคอนอร์ออกไปคุย คอนอร์ก็ต่อรองกับยาย ให้ยายกลับบ้าน ยายไม่จำเป็นต้องอยู่ เขาดูแลแม่เองได้ และเขาก็จะอยู่กับแม่อย่างมีความสุข แต่เมื่อได้ยินเสียงดังจากห้องครัวที่แม่อยู่ คอนอร์ก็ได้รับวิ่งมา และได้เห็นภาพแม่ล้มอยู่ที่พื้น ตัวละครแม่จึงทำให้คอนอร์กลับรู้สึกว้าวุ่นไปกลับ ยายเมื่อก็ มันแทบจะเป็นไปไม่ได้

ซึ่งในฉากที่ 5 ตัวละครแม่ได้มีสถานะ Bargaining เกิดขึ้น โดยตัวละครแม่จะต่อรองกับยาย จากที่ตอนแรกตัวแม่คิดจะให้คอนอร์ย้ายโรงเรียน และไปอยู่กับยาย แต่ตัวละครแม่กลับเลือกไม่พูดสิ่งที่คิด และกลับไปเห็นด้วยกับคอนอร์ทั้งที่ความเป็นจริงเข้าใจ และยอมรับกับอาการป่วยตนเองแล้วว่าจะหนักขึ้นเรื่อยๆจนในที่สุดคอนอร์ก็ต้องย้ายโรงเรียน และไปอยู่กับยายอยู่ดี แต่เพราะแม่รู้ดีว่าโต้แย้งกับคอนอร์ไปก็เท่านั้นก็จะมีแต่จะทำให้คอนอร์รู้สึกแย่งไปอีก ตัวแม่จึงเลือกช่วยพูดต่อรองกับยาย แทนคอนอร์เพื่อลอบใจว่ายังมีคนที่เข้าใจ และอยู่ข้างๆคอนอร์เสมอ และตัวแม่ก็รู้ว่าได้มีสถานะ Bargaining เกิดขึ้นกับคอนอร์อีกครั้งกับยายในฉากที่ 5 ครั้งนี้ตัวแม่ไม่สามารถช่วยได้เนื่องจากแม่อาการกำเริบล้มลง แต่เพราะการล้มของแม่จึงส่งผลให้คอนอร์ก้าวเข้าไปสู่สภาวะ Depression อย่างเต็มขั้น

ง. Depression ความสิ้นหวัง ท้อแท้ ตัวละครแม่สามารถก้าวข้ามผ่านขั้นนี้ได้สำหรับตนเองแล้ว แต่ตัวละครแม่จะเกิดสภาวะนี้ขึ้นอยู่ภายในใจขึ้นเมื่อเห็นว่าคอนอร์ยังคงตกอยู่ในสภาวะนี้แต่ตัวละครแม่จะไม่ได้แสดงสภาวะนี้ของตนให้คอนอร์เห็น ซึ่งในตัวละครแม่รู้ว่า ถึงแม้คอนอร์จะแสดงออกมาว่าเขาคิดจริงๆว่าแม่จะหายดี แล้วทุกอย่างก็จะกลับมาปกติดีตามเดิม และเขาก็กับแม่จะอยู่กันอย่างมีความสุขตลอดไป แต่แม่รู้ว่าคอนอร์เป็นเด็กที่ฉลาดเข้าใจเหตุการณ์ทุกอย่างที่เกิดขึ้นในตอนนั้น และตัวแม่รู้ว่าจริงๆแล้วคอนอร์รู้สึกเศร้า ท้อแท้ อยู่ภายในใจตลอดเวลา แต่ในฉาก 1 ถึง 6 คอนอร์ยังพยายามแสดงออกมาให้แม่เห็นว่าตัวเขาเชื่อว่าแม่จะหายดี เหมือนกับที่แม่เชื่อ ซึ่งตัวแม่ก็เคยผ่านช่วงนี้มาแล้วจึงจะคอยช่วยให้คอนอร์ผ่านช่วงนี้ไปได้ด้วยวิธีต่างๆซึ่งพบใน

บทละครฉากที่ 5 คอนอร์ได้เห็นแม่ล้ม ภาพที่เห็นแม่ล้มอยู่ที่พื้นได้เข้าไปตอกย้ำสิ่งที่คอนอร์รู้อยู่แก็ใจว่าแม่จะไม่มีทางหาย มันแทบจะเป็นไปไม่ได้เลย ทำให้คอนอร์เริ่มไม่สามารถเก็บความรู้สึกเศร้า และท้อแท้ไว้ได้ทำให้ตัวแม่รับรู้ว่คอนอร์ตกเข้าสู่ขั้น Depression

ซึ่งไบบทที่ 5 ก็เป็นจุดที่ทำให้ละครแม่กลับมาตกอยู่สภาวะ Depression เช่นกัน เพราะจากการที่ตัวละครแม่ที่พยายามลุกขึ้นยืน และได้เห็นการแสดงออกของคอนอร์ แหวตาแห่งความเศร้า และท้อแท้ สิ้นหวังที่คอนอร์ไม่สามารถเก็บไว้ได้ แต่ด้วยสภาวะที่ตัวแม่เพิ่งล้ม แม่จึงได้ใช้เพียงแต่วิธีการพยายามลอบคอนอร์ด้วยรอยยิ้ม รอยยิ้มแห่งการลอบโยน และความเข้าใจ แม่รู้ว่าลูกรู้สึกอย่างไร

โดยผู้ศึกษา ได้วิเคราะห์ตัวละคร ผ่านความสัมพันธ์ที่มีกับตัวละครร่วมแสดง ดังนี้

ก. ความสัมพันธ์ระหว่างแม่ กับ คอเนอร์

เป็นลูกของเธอ เปรียบเหมือนแก้วตาดวงใจของเธอ ที่ทำให้ชีวิตของเธอมีสีสัน เป็นคนที่เข้าเติมเต็มชีวิตของเธอ ทำให้ชีวิตของเธอมีคุณค่า แค่เพียงการได้เลี้ยงดูคอเนอร์ที่เป็นหน้าที่ที่สำคัญที่สุดของเธอก็ทำให้เธอมีความสุขมากแล้ว แม้แค่ได้เห็นการก้าวเดิน หรือทุกๆ จังหวะการเติบโตของคอเนอร์ก็เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้เธออยากมีชีวิตอยู่ เป็นแรงที่ทำให้เธออดทนสู้ กับโรคมะเร็งระยะสุดท้ายต่อไปได้ เพื่ออย่างน้อย เพื่อให้เธอมีเวลาเพิ่มสักเสี้ยววินาทีที่จะได้อยู่กับคอเนอร์ได้เธอก็จะทำ

ข. ความสัมพันธ์ระหว่างแม่ กับ ยาย

เป็นแม่ของเธอ ที่คอยดูแลสั่งสอนเธอมา และคอยช่วยเหลือในทุกๆ ช่วงชีวิตของเธอ แม้กระทั่งตอนเธอท้อง จนลูกของเธอโต และเมื่อตอนที่เธอป่วยเป็นโรคมะเร็ง แม่ของเธอก็จะคอยอยู่ข้างๆ เธอเสมอ รวมถึงเป็นคนที่สามารถวางใจ และอยากจะฝากช่วยดูคอเนอร์ต่อจากเธอ เพราะเธอรู้ว่าแม่จะสามารถดูแลคอเนอร์ได้ดีมาก เหมือนกับที่แม่ดูแลเธอมาตลอด แม้แต่เมื่อตอนที่เธอจากไปแล้ว

ค. ความสัมพันธ์ระหว่างแม่ กับ พ่อ

เป็นรักแรกของเธอ สามีของเธอคนแรก และคนสุดท้ายของเธอ เป็นคนที่ทำให้เธอทั้งโกรธ และเสียใจมาก แต่เธอไม่เคยเกลียดเลียมได้เลย เพราะเธอรักเลียมมาก เลียมเป็นทั้งความทรงจำที่ดีของเธอ และเป็นพ่อของคอเนอร์ ลูกของเธอ เลียมทำให้เธอได้เจอกับความรักที่ยิ่งใหญ่ที่มีต่อคอเนอร์ สถานะปัจจุบันทั้งคู่ได้แยกทางกันแล้ว

ง. ความสัมพันธ์ระหว่างแม่ กับ ปีสาง

เป็นต้นไม้ที่อยู่หลังบ้านเธอมานานมากแล้ว ตั้งแต่เธอจำความได้ เธอคอยดูแลและเฝ้ามองเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวทางจิตใจ รวมถึงเป็นเพื่อนเมื่อเธอท้อใจ เธอผูกพันกับต้นยิวนี้มาก และยังเป็นสิ่งสำคัญสำหรับเธอ เมื่อตอนที่เธอรู้ว่าเป็นมะเร็ง เธอได้ศึกษาวิธีการรักษากับโรคนี้นี้ และได้พบว่าต้นยิวมีส่วนผสมที่จะช่วยรักษาเธอ เมื่อทุกอย่างในการรักษาไม่สามารถรักษาเธอได้แล้ว

ซึ่งผลจากการส่งความคับหน้า พบว่า

- 1)หาวิธีการเล่นกับอาการป่วย ยิ่งตัวละครป่วยก็ต้องแสดงอาการป่วยของตัวละครไม่ให้ดูอ่อนแอไป ต้องเล่นให้แข็งแรง สู้กับอาการป่วยที่เกิดขึ้นกับตัวละคร
- 2)ต้องเพิ่มรายละเอียด ชีวิตชีวาให้กับตัวละคร เช่น จัดการกับผ้าโพกผม
- 3)การสังเกตมองเห็นลูกในฉากมากก็ช่วยให้เพิ่มmomentแม่ลูก
- 4)การเพิ่มพลังเสียง ยิ่งป่วยยิ่งต้องพยายามอย่าให้เสียงเบาลง
- 5)ทำงานกับภูมิหลังตัวละครช่วยเข้าใจกับตัวละครมากขึ้น
- 6)ทำฉาก2ให้เกิดมวลลอบอุ้นของแม่ลูกมากกว่านี้ได้อีก
- 7)การอยู่ร่วมกัน ไปด้วยกันในฉากรวมไปได้ดี
- 8)มีสมาธิ สติให้มากกว่าตอนที่เข้าฉาก
- 9)พลังน้อยไป ควรเพิ่มพลังให้มากกว่านี้ พอป่วยแล้วไปจำเป็นเล่นออกมาให้เบาลง
- 10)หา Meaning ที่ตัวแม่ต้องการจะสื่อให้ชัดเจน

3.2.2.3 ปีสัจ

จากการที่ ผู้ศึกษา ได้ทำการเวิร์คช็อป กับผู้กำกับการแสดงและเพื่อนนักแสดง โดยใช้กระบวนการที่ว่าด้วย Devising Theatre แบ่งเป็น 13 ครั้ง เพื่อพัฒนาความเข้าใจและสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครที่กล่าวไปในข้างต้น ได้ผลสรุปว่า

- 1)ปีสัจแท้จริงแล้วมีจิตใจที่อ่อนโยน
- 2)ปีสัจมีมุมมองเกี่ยวกับเรื่องต่างๆอย่างคนที่เข้าใจโลก
- 3)ปีสัจมีความแข็งแกร่งและเด็ดเดี่ยว
- 4)ปีสัจจะดีกับคนที่สมควรจะได้รับ และจะแยกับคนที่แยและสมควรได้รับ
- 5)ปีสัจมีความป่าเถื่อนที่เก็บเอาไว้
- 6)ปีสัจจะก้าวเดินก็ต่อเมื่อมีความจำเป็นเท่านั้น

ในขั้นตอนนี้ การพัฒนาผลงานจะเริ่มต้นจากบทละครตั้งแต่ ฉากที่ 1 ถึง ฉากที่ 6 โดยสามารถแยกเป็นขั้นตอนแนวคิด 5 stages of grief ได้ ขั้นตอน คือ

ก. Denial

Denial หรือ การปฏิเสธ/ไม่ยอมรับความจริง คอเนอร์เกิดการไม่ยอมรับความจริงตั้งแต่ตอนที่คอเนอร์เจอกับปีศาจในครั้งแรกในฉากที่ 1 คอเนอร์ไม่เชื่อว่าปีศาจมีจริง ปีศาจจึงย้ากับคอเนอร์ว่าสิ่งที่เกิดขึ้นเป็นเรื่องจริงโดยการทิ้งใบไม้และลูกเบอร์รี่ไว้ให้คอเนอร์เจอในตอนที่คอเนอร์ตื่นในฉากที่ 2 เมื่อปีศาจมาเจอคอเนอร์อีกครั้งในฉากที่ 4 คอเนอร์ก็ยังคงไม่ยอมรับตัวตนของปีศาจ เพราะปีศาจดูเหมือนเป็นแค่ต้นไม้ ปีศาจจึงยังย้ากับคอเนอร์ด้วยการแสดงถึงจุดประสงค์ที่มาหาคอเนอร์ และบอกให้คอเนอร์ได้รู้ว่าถ้าคอเนอร์ไม่ทำตามที่ปีศาจต้องการจะเกิดอะไรขึ้น

Denial หรือ การปฏิเสธ/การไม่ยอมรับความจริง เกิดขึ้นเป็นอันดับแรกเมื่อคอเนอร์ได้รู้ว่าแม่ของเขาป่วยมากจนไม่มีทางสามารถที่จะรักษาให้หายได้ เขาไม่ยอมรับความจริงโดยการบอกกับตัวเองว่าแม่จะต้องหายดี ยายจะสามารถรักษาแม่ให้หายได้ แม่จะอาการแยลงแค่หนึ่งถึงสองวันแรกเท่านั้น หลังจากนั้นแม่ก็จะหายดี เขากับแม่ก็จะกลับมาใช้ชีวิตตามปกติ

ปีศาจมาเพื่อช่วยคอเนอร์ให้ก้าวผ่านเรื่องแย่ไปได้ ปีศาจได้เข้ามาเจอกับคอเนอร์ที่อยู่ในสถานะ Denial ซึ่งก็คือการไม่ยอมรับความจริง ปีศาจบอกคอเนอร์ว่าเขามาเพื่อช่วย แต่คอเนอร์ก็ไม่ยอมรับความช่วยเหลือจากปีศาจและไม่ยอมรับว่าปีศาจมีตัวตนจริง ปีศาจจึงยืนยันกับคอเนอร์ว่าเขาจะมาหาคอเนอร์อีก เขาจะเล่าเรื่องสามเรื่องให้คอเนอร์ฟัง หลังจากนั้นคอเนอร์จะต้องเล่าเรื่องที่สี่ให้เขาฟัง และมันจะต้องเป็นความจริง ซึ่งคอเนอร์ก็ยังคงปฏิเสธที่จะเล่าเรื่องเล่าที่สี่ตามที่ปีศาจบอกให้เขาทำ

ข. Anger

Anger หรือความโกรธ เกิดขึ้นเมื่อสิ่งที่เกิดขึ้นนั้นไม่เป็นไปตามการคาดหวัง ปีศาจได้เล่าเรื่องเล่าเรื่องให้คอเนอร์ฟัง และเรื่องราวมันไม่เป็นไปอย่างที่คอเนอร์คิดหรือคาดหวังให้มันเป็น คอเนอร์จึงเกิด Anger หรือว่าความโกรธแค้นขึ้น ซึ่งทำให้คอเนอร์แย้งปีศาจขึ้นมา คอเนอร์มีสิ่งที่คิดว่ามันควรจะเป็นอยู่ในหัว แต่ปีศาจกลับบอกความจริงที่เกิดขึ้นให้คอเนอร์ฟัง ซึ่งมันไม่ใช่ความจริงในแบบที่คอเนอร์ต้องการ ปีศาจจึงใช้ Anger ของคอเนอร์เพื่อให้คอเนอร์เกิดการคิดขึ้น

โดยผู้ศึกษา ได้วิเคราะห์ตัวละคร ผ่านความสัมพันธ์ที่มีกับตัวละครร่วมแสดง
ดังนี้

ก. ความสัมพันธ์กับแม่

ปีศาจเป็นเพียงแค่ต้นไม้ที่แม่คอยเฝ้าดู ซึ่งต้นไม้นั้นก็เหมือนความหวังของแม่ เพราะแม่ได้รู้ถึงเรื่องยาตัวใหม่ ยาตัวใหม่ที่มันอาจจะรักษาโรคร้ายแม่ได้ซึ่งยานั้นจะทำมาจากส่วนประกอบของต้นยิว

ข. ความสัมพันธ์กับยาย

เป็นคนทำให้คอเนอร์ถึงจุดสุดยอดทางอารมณ์และปลดปล่อยมันออกมาด้วยการทำลายห้องนั่งเล่นของยาย และเป็นจุดที่ยายเจอคอเนอร์หลับอยู่ในช่วงท้ายของเรื่องก่อนที่จะพาคอเนอร์ไปหาแม่ที่โรงพยาบาลเพื่อที่จะคุยกันเป็นครั้งสุดท้าย

ค. ความสัมพันธ์กับแฮร์รี่

เป็นคนทำให้คอเนอร์ถึงจุดสุดยอดทางอารมณ์และปลดปล่อยมันออกมาด้วยการทำร้ายร่างกายแฮร์รี่จนแฮร์รี่ต้องเข้ารับการรักษาที่โรงพยาบาล เขาทิ้งแขนหักขาหัก จมูกหัก ฟันหักไปหลายซี่

ง. ความสัมพันธ์กับคอเนอร์

เป็นคนที่มาเพื่อช่วยเหลือคอเนอร์ให้เข้าใจในเรื่องต่างๆ เพื่อที่คอเนอร์จะสามารถยอมรับความจริงและข้ามผ่านเรื่องราวๆไปได้ โดยปีศาจก็มีทั้งวิธีการแบบไม้อ่อนและไม้แข็งในการสอน ซึ่งถ้ามองในมุมหนึ่ง ปีศาจรู้เรื่องของคอเนอร์ดีจนสามารถมองได้ว่าปีศาจนั้นเป็นส่วนหนึ่งของคอเนอร์ หรือ ปีศาจนั้นถูก Custom made มาเพื่อคอเนอร์โดยเฉพาะ

ซึ่งผลจากการส่งความคืบหน้า พบว่า

- 1)นักแสดงสามารถจำบทได้มากขึ้น
- 2)นักแสดงมีความเป็นตัวละครมากขึ้น แต่ก็ยังต้องหาต่อไป
- 3)นักแสดงมีการเคลื่อนไหวร่างกายที่เชิงช้า ไม่กระชับ และไม่แข็งแรง
- 4)นักแสดงสามารถใช้เสียงได้ดี
- 5)นักแสดงยังไม่ค่อยมีสติและสมาธิเท่าที่ควร
- 6)นักแสดงยังไม่ค่อยมีการรับส่งกับเพื่อนนักแสดงบนเวทีเท่าที่ควร

3.2.2.4 ยาย

จากการที่ ผู้ศึกษา ได้ทำการเวิร์คช็อป กับผู้กำกับการแสดงและเพื่อนนักแสดง โดยใช้กระบวนการที่ว่าด้วย Devising Theatre แบ่งเป็น 13 ครั้ง เพื่อพัฒนาความเข้าใจและสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครที่กล่าวไปในข้างต้น ได้ผลสรุปว่า

- 1) ยายเป็นคนภูมิฐานมากและมีความใส่ใจในภาพลักษณ์ของตัวเองอยู่เสมอ
- 2) เป็นคนแสดงออกไม่เป็น ใช้การกระทำแทนคำพูด
- 3) รักครอบครัวมาก ครอบครัวเป็นอันดับที่ 1 เสมอ
- 4) การใช้โทนเสียงที่หนักแน่น มั่นคงและวิธีการพูดที่อยู่ในหลักความเป็นจริงของยาย
- 5) เพราะเคยโดนนอกใจจึงทำให้ทัศนคติที่มีต่อผู้ชายเปลี่ยนไป ไม่ไว้วางใจ และมองว่าผู้ชายทุกคนที่เข้ามา เข้ามาเพื่อหวังผลประโยชน์
- 6) ยายเลือกวิธีการพูดความจริง เพราะคิดว่าเป็นวิธีที่ดีที่สุด เพื่อให้คอนเนกต์ยอมรับความจริง
- 7) ยายไม่ชอบตัวเองเวลาที่ดูหรือพูดไม่นึกถึงใจของคอนเนกต์ แต่ที่ทำแบบนี้เพราะเป็นสิ่งที่ควรทำเพื่อสอนคอนเนกต์
- 8) แข็งนอกอ่อนใน ถ้าความรู้สึกของยายฟัง จะเลือกเก็บไว้กับตัวเองและแสดงออกว่าไม่เป็นไร
- 9) เจ้ากี้เจ้าการมาก ต้องการจัดแจงให้ทุกอย่างเป็นไปตามที่ตัวเองต้องการ

ในขั้นตอนนี้ การพัฒนาผลงานจะเริ่มต้นจากบทละครตั้งแต่ ฉากที่ 1 ถึง ฉากที่ 6 โดยสามารถแยกเป็นขั้นตอนแนวคิด 5 stages of grief ได้ 4 ขั้นตอน คือ

ก. Denial คือ การปฏิเสธ หรือ หลีกหนีความจริงที่จะเกิดขึ้นเมื่อเราเจอความสูญเสียหรือผิดหวังกับอะไรบางอย่าง สำหรับตัวละครยายนั้นเผชิญกับ 5 stages of grief โดยตรง และคอยมองคอนเนกต์ที่กำลังอยู่ในช่วง Denial ด้วยเช่นกัน แม้ตัวละครของยายเองนั้นยังไม่สามารถที่ยอมรับความจริงได้ แต่ก็เข้าใจและพยายามยอมรับถึงสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้นว่าสักวันหนึ่งลิขิตจะต้องจากไป และตัวละครยายก็คอยย้ำเตือนคอนเนกต์อยู่เสมอเช่นกัน

ในบทละครฉากที่ 5 ได้มีการเจอกันระหว่างตัวละครยายและคองเนอร์ ยายมาที่บ้านของแม่เพื่อดูแลให้ทุกอย่างเป็นไปตามความเหมาะสม มีการพูดคุยถึงการเตรียมการเพื่อย้ายคองเนอร์ไปโรงเรียนที่อยู่ใกล้กับบ้านของยาย การรักษาโรคมะเร็งของลิซซี่ การพูดถึงความจริงที่กำลังจะเกิดและพูดถึงอนาคตที่คองเนอร์ต้องย้ายไปอยู่กับยาย ทำให้ตัวละครคองเนอร์เองที่อยู่ในช่วง Denial พยายามที่จะปฏิเสธทุกๆสิ่งที่ยายพูดและต่อต้านว่าสิ่งที่ยายพูดจะไม่มีทางเกิดขึ้น จริงๆแล้วตัวยายเองนั้นก็ไม่ได้รู้สึกดีไปกว่าตัวของคองเนอร์เลย แต่ที่ยายพยายามพูดถึงสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้น (ความจริง) และบอกกับคองเนอร์อย่างตรงไปตรงมา เพราะยายคิดว่านั่นเป็นวิธีการที่ถูกต้องและเหมาะสมที่สุดที่จะสามารถทำให้คองเนอร์เข้าใจและยอมรับความจริงได้ แต่จริงๆแล้วกลับส่งผลให้ตัวของคองเนอร์เข้าสู่สภาวะ Anger

ข. Anger ชั้นของ “ความโกรธ” ความโกรธเป็นหนึ่งในกลไกของจิตใจในการเยียวยาความรู้สึกที่เกิดจากความสูญเสียไม่ว่าจะสูญเสียในรูปแบบไหนก็ตาม ตัวยายเองได้เผชิญหน้ากับความโกรธพร้อมกับคองเนอร์ แม้เป็นเพียงการมีปากเสียงกันเพียงเล็กน้อย นั่นก็นับว่ายายเองก็มีส่วนที่ทำให้คองเนอร์อยู่ในชั้นของ Anger

ในบทละครฉากที่ 5 เป็นเหตุการณ์ที่ยายและคองเนอร์มีการพูดคุยกันถึงอนาคตต่างๆ ตามที่ได้กล่าวไว้ในขั้นตอนของ Denial หลังจากที่ดึงตัวคองเนอร์ออกมาด้านนอกบ้านเพื่อพูดคุยให้เข้าใจถึงสิ่งที่ยายจะให้คองเนอร์ย้ายโรงเรียน คองเนอร์เริ่มแสดงอาการไม่พอใจ คองเนอร์จ้องตาและเริ่มพูดประชดประชัน ต่อบากต่อคำ ไม่รับฟังและยืนยันกรานในสิ่งที่ตัวเองคิด ทำให้ยายรู้สึกไม่พอใจและปลั่งปากพูดถึงสิ่งที่กระทบใจคองเนอร์ว่าแม่เขาจะไม่วันหาย และเข้าสู่ชั้นของความโกรธเช่นกัน

ค. Bargaining “การต่อรอง”

ทั้งตัวละครยายและคองเนอร์มีวิธีการจัดการการต่อรองกันทั้งคู่ แต่ละคนหาเงื่อนไขต่างๆเพื่อสร้างสิ่งที่ตัวเองคิดว่าถูกต้องและเหมาะสมให้อีกฝ่ายยอมรับ ยายพยายามพูดความจริงและพูดถึงหลักของเหตุผล เพื่อต่อรองกับความคิดของคองเนอร์ ว่าจริงๆแล้วสักวันหนึ่งเรื่องที่เขาจะจากไปนั้นจะเกิดขึ้น

และในฉากที่ 5 เกิดการต่อรองกันตั้งแต่ต้นขึ้น เหตุจากการที่ยายอยากให้คองเนอร์ย้ายโรงเรียนเพื่อจะได้เดินทางไปโรงเรียนสะดวกและอยู่ในความดูแลของยาย จึงพยายามพูดโน้มน้าวทั้งลิซซี่และคองเนอร์ให้เห็นด้วย ซึ่งในความเป็นจริงการที่ยายคิดจะให้คองเนอร์ย้ายโรงเรียนนั้นก็เพื่อจะได้เตรียมการสำหรับอนาคตที่กำลังจะถึง ในวันที่ลิซซี่ได้จากไปแล้ว การที่ยายไปอยู่กับยายก็เพื่อตัวของคองเนอร์เองแต่เมื่อยายกำลังพูดคองเนอร์กลับพยายามต่อรองด้วยการปฏิเสธที่จะไม่ย้ายไปและ

เลือกที่จะหันหนีการสนทนา ทำให้ยายต้องดึงตัวคอนเนอร์ออกมาคุยด้านนอกเพื่อพูดถึงความจริงที่จะเกิดขึ้น แต่คอนเนอร์เองก็ยังใช้วิธีการตอรองด้วยการปฏิเสธ และพูดถึงแต่สิ่งที่ตนเชื่อ ว่าแม่จะหายและเขาสามารถดูแลตัวเองได้โดยไม่ต้องมียาย

จึงทำให้ยายรู้ว่าคำพูดของยายไม่สามารถทำให้เขายอมรับความจริงที่จะเกิดขึ้นได้เลย ถึงการพูดคุยตอรองกันครั้งนี้ตัวคอนเนอร์จะเอาแต่ปฏิเสธแต่กลับทำให้ยายเริ่มเข้าใจแล้วว่าจริงๆการที่จะทำให้คอนเนอร์ยอมรับคือการค่อยๆอธิบายและรับฟังในสิ่งที่คอนเนอร์พูด

ง. Depression ความสิ้นหวัง ท้อแท้

สำหรับตัวละครยายนั้นลึกๆภายในจิตใจตัวเองก็ยังคงอยู่ในสภาวะ Depression ถึงแม้จะพอเข้าใจในสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้นว่าลิซซี่จะไม่ดีขึ้นและต้องจากไป แต่เมื่อมองหน้าลูกตนเองกลับเข้าสู่สภาวะ Depression ได้อย่างง่ายดาย และถึงแม้ว่าตนเองจะรู้สึกเศร้าเพียงใดแต่กลับเลือกวิธีการแสดงออกว่าตนเองเข้มแข็งและพร้อมที่อ้อมกอดลิซซี่และคอนเนอร์ไว้ข้างกายไม่ให้ใครต้องเจ็บปวดไปกว่านี้

แน่นอนเมื่อยายมองเห็นสภาวะนี้ของตัวเอง ก็เห็นสภาวะนี้ในตัวของคอนเนอร์ด้วย เป็นความรู้สึกทุกครั้งที่ยายมองคอนเนอร์ ยายรู้สึกถึงความเศร้า จมดิ่ง และว่างเปล่า ความจริงที่คอนเนอร์พยายามต่อต้านและพยายามที่จะเข้าใจว่าแม่เขาจะหายดี “เขารู้ รู้ดีแกล้งอยู่แล้วว่าวันนั้นจะไม่เกิดขึ้น” การเฝ้ามองในฐานะของยาย คงทำได้เพียงค่อยๆอธิบายให้เข้าใจ พูดถึงความจริงที่กำลังจะเกิดขึ้น และคอยบอกเขาว่าถึงแม้ในวันที่เขารู้สึกว่าโลกนี้ไม่เหลือใครอีกแล้ว เขายังมียาย

ในฉากที่ 5 ทุกครั้งที่คอนเนอร์พูดว่า ‘แม่เขาจะต้องหาย แม่จะหาย ผมกับแม่จะอยู่ด้วยกันอย่างมีความสุข’ คำทุกคำที่คอนเนอร์พูดผ่านน้ำเสียงที่ยายได้ฟัง ก็รู้ว่าจริงๆแล้ว ตัวเขาเองรู้ถึงสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้น แต่ยังคงพูดในสิ่งที่ตรงกันข้าม

เห็นได้ว่าทุกครั้งที่ยายเลือกวิธีการพูดความจริงกับตัวคอนเนอร์ คอนเนอร์จะแสดงอาการว่าตนไม่ยอมรับและไม่เชื่อ จริงอยู่ที่มีอีกหลายวิธีที่สามารถทำให้คอนเนอร์ยอมอ่อนข้อลงได้ แต่ยายก็ยังเลือกใช้วิธีที่เบสที่สุดคือการพูดความจริง ยายมองว่าถ้าหากยังโกหกต่อไปว่า ทุกๆอย่างจะดีขึ้นและไม่มီးอะไรให้ต้องเป็นห่วง ผลลัพธ์จากคำพูดโกหกพวกนั้นก็ไม่ได้ต่างอะไรจากตอนนี้ และยายยังเชื่อว่าตัวคอนเนอร์เข้มแข็งมากพอที่จะก้าวผ่านความจริงนี้ไปได้ ถ้าวันนั้นมาถึงจริงๆการที่คอนเนอร์จะเจ็บปวดและรู้สึกว่โลกทั้งใบสลายหายไปต่อหน้าต่อหน้า ก็ยังมียายที่อยู่ข้างๆ ที่พร้อมจะอ้อมกอดความเสียใจของคอนเนอร์

ดังนี้

โดยผู้ศึกษา ได้วิเคราะห์ตัวละคร ผ่านความสัมพันธ์ที่มีกับตัวละครร่วมแสดง

ก. ความสัมพันธ์กับคอนเนอร์

คอนเนอร์หลานชายคนเดียวของเธอ เธอหลงรักเขาตั้งแต่ครั้งแรกที่เจอกัน เด็กชายตัวเล็ก ๆ มีน้อยๆ ที่จับในวันนั้น ตอนนั้นเขาโตขึ้นมา คอนเนอร์อยู่ในสายตาเธอเสมอ เขาเป็นเด็กที่ฉลาดและดูจะเก่งในทุกๆ เรื่อง เธอเองก็มีแต่ความหวังดีที่อยากจะมอบให้หลานชายได้รับเช่นเดียวกับที่ลิซซี่ได้รับ แต่หลังจากลิซซี่ล้มป่วยเขาก็กลายเป็นเด็กเก็บตัว ไม่พูดไม่จา และดูหวัหือเสียทุกครั้งเวลาที่มาหา อาจเป็นเพราะเขากลัวในสิ่งที่เธอกำลังจะพูด แต่วิธีที่ดีที่สุดที่จะทำให้เขาเรียนรู้และก้าวผ่านมันไปได้ คือ เขาต้องฟัง ฟังความจริง

ข. ความสัมพันธ์กับแม่ของคอนเนอร์

ลูกสาวหัวแก้วหัวแหวนที่เธอรักและเลี้ยงดูมาด้วยตัวของตัวเอง สนับสนุน และส่งเสริมทุกอย่างให้ลิซซี่ได้เจอแต่สิ่งดีๆ จัดแจงและจัดการให้แทบทุกอย่างด้วยความเป็นห่วงเพราะลิซซี่ค่อนข้างอ่อนต่อโลกใจดี และมองโลกในแง่ดีเกินไป จึงต้องคอยเบรคและเตือนให้ลิซซี่รักตัวเองให้มากๆ ยิ่งตอนนี้ลิซซี่กำลังป่วยและคอนเนอร์เองก็ยังคงต้องไปโรงเรียน เธอจึงต้องคอยจัดการอะไรหลายๆ อย่างให้เข้าที่ และคอยดูแลทุกอย่าง เพื่อให้ลิซซี่ได้รับการรักษาที่ดีที่สุด

ค. ความสัมพันธ์กับพ่อของคอนเนอร์

กับผู้ชายคนนี้ยังไม่เธอก็ไม่มีทางญาติดีด้วย เพราะเขาทำให้ลิซซี่ต้องเจ็บปวด และเป็นทุกข์เพราะการนอกใจไปมีชู้ “ผู้ชายคงเป็นแบบนี้กันทั้งโลกสินะ “ เธอคิด หรือแม้กระทั่งวันที่คอนเนอร์ลืมหามาดูโลก แม้แต่เงาของเขา เธอยังไม่เห็นด้วยซ้ำ เขาเรียกตัวเองว่าพ่อได้ยังไงกัน เป็นผู้ชายที่เห็นแก่ตัวที่สุดตั้งแต่ที่หน้าเคยเจอมาและการที่เขาจะกลับมาทำหน้าที่พ่อ หน้าที่สามีในชีวิตของลิซซี่ ตอนที่เธอกำลังรักษาตัวอยู่ การที่แม่อย่างที่น่าจะมองผ่านและเห็นเขาเป็นแค่ธาตุอากาศก็คงเป็นวิธีที่ดีที่สุดที่เธอที่จะทำให้ลิซซี่สบายใจได้

ซึ่งผลจากการส่งความศึบหน้า พบว่า

- 1)มองภพยายออกมาค่อนข้างโอเค
- 2)ดูภูมิฐานในระดับที่สามารถพัฒนาต่อได้
- 3)ควรเล่นให้กระชับ และเด็ดขาดมากกว่านี้
- 4)ตัวละครยายยังไม่ค่อยเสถียร ทำให้แต่ละฉากดูไปคนละทิศ คนละทาง

- 5)ปรับโทนเสียงที่ใช้ในการแสดง เสียงสูงไปจะทำให้ดูแหลมและไม่น่าฟังปรับให้ต่ำลงและมั่นคง
- 6)ฉากรวม (Ensemble) ค่อนข้างดีมาก เลยทำให้ฉากที่มีนักแสดงเพียง 2-3 คน ดับ
- 7)สามารถสร้างความอึดอัดให้ตัวคอร์เนอร์ได้มากกว่านี้ในฉากแรก
- 8)ให้ความหมายกับ text มากกว่านี้
- 9)สติและสมาธิ คือสิ่งสำคัญมากในการแสดง
- 10)แต่ละฉากเข้ามาทำไม? หา Meaning ให้เจอ

3.2.2.5 ครูกวาน

จากการที่ ผู้ศึกษา ได้ทำการเวิร์คช็อป กับผู้กำกับการแสดงและเพื่อนนักแสดง โดยใช้กระบวนการที่ว่าด้วย Devising Theatre แบ่งเป็น 13 ครั้ง เพื่อพัฒนาความเข้าใจและสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครที่กล่าวไปในข้างต้น ได้ผลสรุปว่า

- 1)ครูกวานเป็นคนละเอียด ใส่ใจกับอะไรเล็กๆน้อยๆ
- 2)ถ้าครูกวานชอบศิลปะอย่างเดียว ครูกวานสามารถไปเป็นจิตรกร หรือศิลปินก็ได้ แต่ครูกวานไม่ได้ชอบแค่ศิลปะ แต่อยากใช้ศิลปะในการสอนนักเรียนว่า ทุกคนมีที่ให้เล่นสนุกในแบบของตนเอง ผ่านศิลปะ
- 3)วิธีจัดการกับลิเลียนคือ ดูก่อนได้เลย เพื่อควบคุมสถานการณ์ แล้วค่อยอธิบายเหตุผลที่หลัง
- 4)รู้วิธีการหลอกถามกับนักเรียนแต่ละคน
- 5)ในจุดเริ่มต้นของอาชีพครู เป็นครูที่สดใส และเชื่อมั่นในอุดมการณ์
- 6)ถ้าให้เลือกความสำคัญ ระหว่าง ความมั่นคงทางอาชีพ กับ การสอนนักเรียนให้ได้ใช้ชีวิต ครูกวานจะเลือก นักเรียนมาก่อนเสมอ เพราะนั่นคืออุดมการณ์ที่ทำให้ครูกวานมาเป็นครูกวานในทุกวันนี้
- 7)แฮร์รี่เป็นคนทีพูดจาดี ใช้คำพูดเก่ง หัวไว ดูได้ ฟัง แต่จะไม่ทำตาม
- 8)เป็นคนทีรู้วิธีการจัดการ ไม่ใช่คนดู

ในขั้นตอนนี้ การพัฒนาผลงานจะเริ่มต้นจากบทละครตั้งแต่ ฉากที่ 1 ถึง ฉากที่ 6 โดยสามารถแยกเป็นขั้นตอนแนวคิด 5 stages of grief ได้ 2 ขั้นตอน คือ

ก. Denial คือ การปฏิเสธ หรือ หลีกเลี่ยงความจริง สำหรับตัวละครครูกวน ไม่ใช่ตัวละครที่เผชิญกับ 5 stages of grief โดยตรง แต่จะเป็นตัวละครที่คอยเฝ้ามอง คอเนอร์ที่กำลังอยู่ในช่วง Denial แทน ตัวละครครูกวน เป็นอีกหนึ่งตัวละครที่คอยช่วยเหลือให้ คอเนอร์ สามารถก้าวไปยังขั้นต่างๆ ของ 5 stages of grief ตั้งแต่ Denial จนถึง Acceptance

ในบทละคร ฉากแรกที่ปรากฏให้เห็นตัวละครครูกวน คือฉากที่ 3 ฉากที่ ลีเลียนกำลังปกป้อง คอเนอร์ จากการกลั่นแกล้งของแก๊งแอร์รี่ ครูกวนเข้าไปถามไถ่เหตุการณ์ ลีเลียนเอง พร้อมทั้งจะบอกถึงความจริงที่เกิดขึ้นให้ครูกวนฟัง แต่เพราะครูกวนรู้ว่าคอเนอร์กำลังอยู่ในช่วงของ Denial การถามออกไปตรงๆ หรือ ทำให้เห็นว่าทุกคนรับรู้เรื่องราวของเขา จะยิ่งทำให้ คอเนอร์ ปฏิเสธความจริงไปมากกว่าเดิม จึงพยายามห้ามปรามลีเลียน

จากฉากที่ 3 จะทำให้เห็นว่าตัวละคร ครูกวน จัดการกับคอเนอร์ที่อยู่ในช่วง Denial ด้วยการไม่ถามถึงรายละเอียดของเรื่องราวที่เกิดขึ้น เพราะจะกลายเป็นการกดดันและบีบบังคับมากเกินไป และยังเชื่อในคำพูดที่คอเนอร์พูด เพื่อให้คอเนอร์ไว้ใจ เชื่อใจ ในตัวครูกวน เพื่อว่าวันหนึ่ง เขาจะกล้ามาปรึกษา และพูดถึงสิ่งที่เขากำลังเผชิญอยู่ วิธีการที่ใช้เวลา ให้ Space กับคอเนอร์จึงเป็นวิธีการที่ครูกวนเลือกใช้ ในการจัดการกับคอเนอร์ในช่วงของขั้นตอน Denial

ข. Bargaining

Bargaining คือ ช่วงของการต่อรอง ในช่วงนี้จะเป็นช่วงที่คอเนอร์ มีวิธีการจัดการกับเรื่องราวที่กำลังเกิดขึ้น ด้วยการหาข้อต่อรองต่างๆ เพื่อให้สิ่งต่างๆเป็นไปตามที่ตนเองต้องการหรืออย่างน้อยๆก็เพื่อให้ตัวเองเชื่อว่าสิ่งต่างๆเป็นไปตามที่ตนเองต้องการ

ในฉากที่ 3 ที่ครูกวนปรากฏตัว เราจะเห็นได้ว่า การต่อรองของคอเนอร์ ไม่ใช่การต่อรองผ่านทางคำพูด แต่เป็นการต่อรองผ่านการกระทำ แววดา รวมถึง ‘ความเจ็บ’ และครูกวนก็ยอมรับการต่อรองนั้น แต่จะพูดอย่างเต็มปากคงไม่ได้ เพราะครูกวนเองก็บริหารจัดการกับการยอมรับข้อต่อรองของคอเนอร์

ครึ่งหลังของฉากที่ 3 เป็นฉากธรรมดาๆฉากหนึ่ง ที่ไม่ธรรมดา เพราะครูกวนเลือกที่จะหยิบ ‘เรื่องราวที่ทำให้เกิดความรู้สึก’ มาเป็นหัวข้อในการเรียนการสอนในวันนั้นครูกวนได้พูดถึง เรื่องราวที่ทำให้เราเกิดความรู้สึก ไม่ว่าจะสุขหรือทุกข์ แต่เรื่องราวเหล่านั้น จะต้องไม่ไปทำร้ายความรู้สึกของคนอื่น

จากสิ่งที่ครูกวานพูดไปในชั้นเรียน มันไม่ใช่แค่การสอนบทเรียนในหนังสือ แต่มันคือ บทเรียนชีวิต และยังเป็นการตักเตือน แนะนำ แก้งของแฮร์รี่แบบอ้อมๆ เพราะครูกวานเองรู้ว่า หากพูดออกไปตรงๆ เขาก็คงจะไม่ฟัง และการหยิบยื่นหัวข้อของ ‘เรื่องราว’ มา เป็นการบ้าน จะทำให้พวกเขา ได้กลับไปทบทวนในสิ่งที่ตัวเองกระทำ หรือในอีกแง่มุมหนึ่ง ก็จะได้เห็นเรื่องราวที่พวกเขามีความสุข หรือ มีความทุกข์

การพูดเรื่องของ เรื่องราวที่ไม่ได้ไปทำร้ายความรู้สึกของคนอื่น ฟังผิวเผิน อาจดูเหมือนเป็นการตำหนิแก้งแฮร์รี่เท่านั้น แต่จริงๆ แล้ว การพูดถึงเรื่องนี้ ยังเป็นการส่งสารไปยังคออเนอร์ ว่าครูกวานรับรู้ถึงเรื่องราวที่เกิดขึ้น และเป็นการสร้างข้อต่อรองกลับไปยังคออเนอร์เหมือนกัน พูดง่ายๆ ให้เข้าใจก็คือ ‘เธอไม่พูดในสิ่งที่เกิดขึ้นก็ไม่ใช่ไร แต่ครูรู้ดีว่าความจริงคืออะไร’ สิ่งนี้อาจจะทำให้คออเนอร์ซึ่งน้ำหนัก ระหว่างการเอาแต่ปฏิเสธความจริง หรือ ยอมรับความจริงและพูดมันออกมา

โดยผู้ศึกษา ได้วิเคราะห์ตัวละคร ผ่านความสัมพันธ์ที่มีกับตัวละครร่วมแสดง
ดังนี้

ก. ความสัมพันธ์กับคออเนอร์

คออเนอร์เป็นเด็กที่ไม่ค่อยพูด เก็บตัว และไม่ค่อยสูงส่งกับใคร เคยสนิทกับลิลีมาก แต่อยู่ดีๆ วันหนึ่งก็ตีตัวห่างจากกัน คออเนอร์มักจะโดนแก้งแฮร์รี่แก้งอยู่บ่อยๆ ทุกครั้งที่ถาม คออเนอร์มักจะตอบว่า ‘ไม่มีอะไรครับ ทุกอย่างปกติดี’ แต่ภาพวาดของคออเนอร์จะบอกสิ่งที่ตรงข้ามกัน ภาพวาดเป็นทางเดียวที่ครูกวานจะได้รับรู้ความรู้สึกจริงๆ ของคออเนอร์ วิธีจัดการกับคออเนอร์ที่ดีที่สุดคือ อย่าถามซักไซ้ เพราะยังไงเขาก็ไม่มีทางพูดมันออกมา

ข. ความสัมพันธ์กับลิลี

ลิเลียนเป็นเด็กร่าเริง พูดมาก พูดไม่หยุด มักมีคำถามใหม่ๆ ที่น่าแปลกใจมาถามครูกวานเสมอ ลิเลียนไม่ชอบเห็นใครถูกรังแก เลยมักจะออกตัวปกป้องใครต่อใครเสมอ ที่เห็นบ่อยๆ ก็คงจะเป็นการปกป้องคออเนอร์ จากแก้งแฮร์รี่ และสิ่งที่มีมักจะไต่ยื่นจากปากขงลิเลียนอยู่เสมอก็คือ ‘ครูกวานคะ!!!’ ถ้าอยากรู้เรื่องของใครในโรงเรียน ถามลิเลียนได้เลย เพราะเธอจะพูดออกมาทุกอย่างที่รู้ แบบไม่มีปิดบังปกปิด และนั่นก็คือหนทางที่ครูกวานจะได้รู้เรื่องราวของแฮร์รี่และคออเนอร์

ค. ความสัมพันธ์กับแฮร์รี่

แฮร์รี่เป็นเด็กเรียนเก่ง เล่นกีฬาดี ถือว่าเป็นนักเรียนที่ดีคนนึง ถ้าไม่คิดว่าชอบแกล้งเพื่อนๆในชั้นเรียน แฮร์รี่เป็นเด็กที่ใจเย็น แถมยังมีเพื่อนสนิทอย่าง แอนตัน ซัลลี ที่คอยรับความผิดแทนทุกอย่าง ออกโรงปกป้องได้เสมอ และยังสามารถแก้ตัวได้ดี แฮร์รี่จะตอบรับในทุกคำพูด ตักเตือน แต่เป็นเพียงแค่การตอบรับ ไม่ได้ทำตาม การจัดการกับแฮร์รี่ไม่สามารถที่จะตักเตือนออกมาตรงๆได้ เพราะเขาจะต่อต้านมันถึงที่สุด

ซึ่งผลจากการส่งความคืบหน้า พบว่า

- 1)ความต้องการของตัวละครในฉากที่ 3 ดีขึ้น
- 2)ดูโตขึ้น
- 3)เพิ่มความนุ่มลึกในการจัดการกับเด็กให้มากขึ้น ครูควรรู้เรื่องราวมากแค่ไหน พุดออกมาแค่ไหน
- 4)การพูดเรื่อง ‘ เรื่องเล่าที่ทำให้เกิดความรู้สึก’ ความต้องการคืออะไร
- 5)จัดการซึ่งนำหน้าระหว่าง ความรู้สึก และ หน้าที่เป็นคน
- 6)จากฉากที่ 1 จนถึง ฉากสุดท้าย ครูควรมีอะไรเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร
- 7)อย่าลืม Meaning ของแต่ละคำพูด Subtext ในแต่ละประโยค
- 8)สมาธิ สติ และการเตรียมตัวก่อนการแสดงสำคัญมาก
- 9)อย่าทิ้งจังหวะอ้อยอิ่ง เล่นให้กระชับมากขึ้น
- 10)สังเกตและใส่ใจทุกคนในฉากให้ครบ

3.2.2.6 ลีลี

จากการที่ผู้ศึกษา ได้ทำการเวิร์กช็อปกับผู้กำกับการแสดงและเพื่อนนักแสดง โดยใช้กระบวนการที่ว่าด้วย Devising Theatre แบ่งเป็น 13 ครั้ง เพื่อพัฒนาความเข้าใจและสร้างความสัมพันธ์ระหว่าง ตัวละครที่กล่าวไปในข้างต้น ได้ผลสรุปว่า

- 1)ลีลีเป็นคนช่างสงสัย อยากรู้ อยากเห็นไปหมด
- 2)ไม่ชอบเรียนวิชาศิลปะ แต่มักจะชอบค้นคว้าหาความรู้เกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ และการทดลอง
- 3)อารมณ์ร้อน โกรธง่ายแต่หายไว

- 4)เป็นคนซื่อตรงกับความรู้สึก มักคิดอะไรจะพูดออกมา แบบนั้น ทำให้บางครั้ง
ไม่ได้คิดก่อนพูด
- 5)มักกล้าได้กล้าเสีย ไม่ยอมคน ถึงแม้ว่าจะซีวียววาย แต่ก็เพื่อความถูกต้อง รัก
ความยุติธรรม
- 6)ดูเหมือนเป็นคนแข็งกร้าว แต่จริงๆ แล้ว จิตใจค่อนข้างอ่อนไหว
- 7)สามารถมีปัญหากับแฮร์รี่ แอนตัน และซัลลี่ได้เสมอ
- 8)ด้วยความอยากรู้อยากเห็นและจู้จี้ ลิลี่จึงเป็นเหมือน ฝ่ายบุคคลประจำ
โรงเรียนที่รู้ไปซะทุกอย่าง

ในขั้นตอนนี้ การพัฒนาผลงานจะเริ่มต้นจากบทละครตั้งแต่ ฉากที่ 1 ถึงฉากที่ 6
โดยสามารถแยกเป็นขั้นตอนแนวคิด 5 stages of grief ได้ 3 ขั้นตอน คือ

ก. Denial คือ การปฏิเสธ หรือการหลีกเลี่ยงความจริง

ซึ่งตัวละครของลิลี่เองนั้นไม่ใช่ตัวละครที่เผชิญกับ 5 stages of grief
โดยตรง แต่จะเป็นตัวละครที่จะคอยพูดและย้ำความเป็นจริงกับตัว

คอบเนอร์ ซึ่งจะทำให้ตัวละครของคอบเนอร์นั้นเกิดสภาวะ Denial ขึ้นมา และ
ตัวละครลิลี่ ยังเป็นตัวแปรอีกตัวหนึ่งที่ทำให้ตัวคอบเนอร์เกิดสภาวะต่างๆ ได้มากขึ้นในบทละคร ฉากแรกที่
ลิลี่ได้ปรากฏตัวขึ้นคือช่วงต้นของฉากที่ 3 โดยการที่ตัวละครได้เห็นแฮร์รี่ แอนตัน และซัลลี่ กำลังรุมแก๊ง
คอบเนอร์ ซึ่งเธอก็ได้พยายามจะเข้าไปช่วยและปกป้อง จนเกิดการทะเลาะและอุบัติเหตุเล็กๆ ระหว่างลิลี่
กับซัลลี่ขึ้น จากนั้นครูกวานก็ได้เข้ามาถามไถ่เหตุการณ์ทั้งหมด ซึ่งในเวลานั้นลิลี่ก็ได้บอกความจริงกับครู
กวานไปว่าเกิดอะไรขึ้น แต่เป็นตัวคอบเนอร์เองที่กลับปฏิเสธว่าไม่ใช่ความจริง และนั่นก็เป็นหนึ่งในสภาวะ
Denial ที่เกิดขึ้นในตอนนั้น เพราะตัวละครไม่ต้องการให้ทุกคนรับรู้ความจริงว่าเกิดอะไร

ขึ้นและพยายามปฏิเสธความเป็นจริงที่ลิลี่ได้พูดออกมา เมื่อลิลี่ได้รู้ถึงความ
ต้องการของคอบเนอร์ เธอก็ยังพยายามที่จะย้ำกับความจริงอีกครั้งเพื่อความถูกต้อง ในขณะที่นั้น ครูกวานได้
ขัดเธอและให้ไปพบหลังเลิกเรียน ซึ่งที่ลิลี่พยายามที่จะพูดความจริงทำให้คอบเนอร์เกิดการปฏิเสธขึ้นมา
และก่อให้เกิดสภาวะ Angry เข้ามาร่วมด้วยเช่นกัน

ในช่วงท้ายของฉากที่ 3 เป็นฉากที่ลิลี่ได้อยู่กับคอบเนอร์เพียงสองคน ซึ่งตัว
ละครลิลี่นั้นก็ได้พยายามพูดถึงความจริง และบอกเล่าเรื่องทั้งหมดเพื่อให้คอบเนอร์เข้าใจถึงสาเหตุการ
กระทำของเธอ เพราะเธอคิดว่าสิ่งที่เธอพูดความจริงทั้งหมดมันคือสิ่งที่ถูกต้อง และคอบเนอร์ก็ต้องยอมรับ

ให้ได้ ซึ่งทำให้เกิดสภาวะ Denial อีกครั้งและมากขึ้น ซึ่งการกระทำดังกล่าวของลิลี่นั้น ตัวละครคอเนอร์ จึงเกิดสภาวะการปฏิเสธเข้ามา เขาไม่ต้องการรับรู้และฟังในสิ่งที่ลิลี่พูดอีกต่อไป เมื่อลิลี่เห็นว่าเกิดการต่อต้านและปฏิเสธเรื่องทั้งหมดนั้น เธอจึงได้พยายามพูดความจริงที่คอเนอร์ควรจะยอมรับออกมาอีกครั้ง แต่คอเนอร์กลับปิดตัวเอง ต่อต้าน และมองว่าเรื่องทั้งหมดเป็นความผิดของลิลี่ที่ทำให้ชีวิตในโรงเรียนของเขาเปลี่ยนไป

ข. Anger คือ ความโกรธ ซึ่งตัวละครลิลี่ไม่ได้เผชิญกับความโกรธโดยตรง แต่เป็นตัวแปรที่ทำให้ตัวละครของคอเนอร์เกิดสภาวะดังกล่าวขึ้น เมื่อหลังจากที่เธอพูดความจริงออกมา ซึ่งทำให้คอเนอร์ไม่ยอมรับ และโทษทุกอย่างแทนเพราะไม่เป็นอย่างที่หวัง

จากฉากที่ 3 ช่วงท้าย เมื่อคอเนอร์กับลิลี่ได้เกิดการเถียงกันเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของพวกเขาที่แตกหัก และเมื่อลิลี่ได้พูดความจริงขึ้นมา ซึ่งทำให้ส่งผลกระทบต่อจิตใจของคอเนอร์ จึงทำให้คอเนอร์รับไม่ได้และแสดงอาการโกรธออกมาไม่ว่าจะเป็น ทางคำพูด การแสดงออก หรือสายตา จากบทสนทนาของทั้งสองคนที่พูดถึงเรื่องแม่ของคอเนอร์ที่เป็นมะเร็ง และเมื่อคอเนอร์ไม่อยากจะฟังในสิ่งที่ลิลี่พูดต่อ จึงได้แสดงอาการโกรธออกมาในที่สุด ซึ่งจะเป็นได้ว่า ลิลี่มักเป็นตัวแปรบางอย่างที่ทำให้คอเนอร์เกิดความรู้สึกหลายๆ อย่างพร้อมกัน แต่ทุกครั้งจะมีความโกรธเข้ามาเกี่ยวข้องเสมอ เพราะคอเนอร์มองว่า เพราะลิลี่จึงทำให้ชีวิตในโรงเรียนของเขาไม่เหมือนเดิมอีกต่อไป

ค. Bargaining คือการต่อรอง ซึ่งลิลี่ไม่ได้เป็นตัวละครที่เผชิญกับสภาวะนี้โดยตรง แต่จะเป็นคอเนอร์ที่เจอกับสภาวะนี้และมีลิลี่เป็นผู้ร่วมสภาวะ ซึ่งหลายๆ ครั้งตัวละครทั้งสองตัว จะแสดงสภาวะนี้ออกมาไม่ชัดมากนัก แต่จะเห็นได้ว่าทั้งสองตัวกำลังต่อรองกัน ไม่ว่าจะเป็นตอนที่ทะเลาะหรือพูดคุยกัน

ในฉากที่ 3 Bargaining ของลิลี่และคอเนอร์ยังแสดงออกไม่มากนัก โดยในช่วงต้นจะเป็นตอนที่ครูกวานถามไถ่กับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น โดยคอเนอร์ได้เกิดสภาวะ Bargaining กับลิลี่ผ่านทางสายตาและอารมณ์ เพื่อให้ลิลี่ไม่บอกครู แต่ลิลี่ก็เลือกที่จะมองผ่านไป ส่วนในตอนท้ายของฉากนั้น จะเป็นตอนที่ทั้งคู่ได้สนทนากัน หลังจากที่คอเนอร์ได้เจอกับ Denial และ Anger มาแล้ว จึงก่อให้เกิด Bargaining มาเพื่อให้ลิลี่หยุด

โดยผู้ศึกษา ได้วิเคราะห์ตัวละคร ผ่านความสัมพันธ์ที่มีกับตัวละครร่วมแสดง
ดังนี้

ก. ความสัมพันธ์กับคอเนอร์

คอเนอร์เป็นเพื่อนที่สนิทที่สุดของลิลี่ เขาเป็นคนที่ค่อนข้างเงียบ ไม่พูดอะไรมากนักแต่ก็คอยรับฟังสิ่งต่างๆ ที่พูดอยู่เสมอลิลี่อยู่เสมอ แต่แล้ววันหนึ่งเราสองคนก็ได้ทะเลาะกัน คอเนอร์ตีตัวห่างลิลี่ออกไปจนทุกคนสงสัย ถึงแม้ว่าลิลี่จะพยายามจะเจรจาและหาทางกลับมาเป็นเพื่อนกับคอเนอร์ ถึงจะเป็นเช่นนั้น เธอก็ยังคงมองคอเนอร์เป็นเพื่อนสนิทที่สุดอยู่เสมอ เธอคอยจัดการกับพวกที่ชอบแกล้งและหาเรื่องคอเนอร์อยู่ทุกครั้งเพื่อที่จะปกป้องคอเนอร์เสมอ ในสายตาลิลี่ คอเนอร์เป็นคนที่เก่งศิลปะมากๆ เขามีพรสวรรค์ ในขณะที่เธอวาดรูปห่วยแตก เธอสบายใจที่จะมีคอเนอร์อยู่ในชีวิตและเป็นเพื่อนสนิทของตัวเอง

ข. ความสัมพันธ์กับครูกวาน

ครูกวานเป็นครูประจำชั้นของลิลี่ เขาสอนวิชาศิลปะ และเป็นถึงรองผอ. โรงเรียน ถึงแม้ว่าครูกวานจะดุเธออยู่บ่อยครั้ง แต่ก็มักจะมีเหตุผลมารองรับเสมอว่าทำไปเพื่ออะไร ครูกวานเป็นเหมือนครูที่พร้อมจะสอนเราในทุกๆ เรื่อง แต่ทุกเรื่องของครูกวานก็สามารถโยนไปหาศิลปะได้เช่นกัน แต่เวลาที่ลิลี่มีปัญหาหรือสงสัยอะไร ก็มักจะไปคุยกับครูกวานได้เสมอและครูกวานยังเอาใจใส่นักเรียนทุกคนด้วย หลายๆ ครั้งลิลี่กับครูกวานมักจะพูดคุยเรื่องเพื่อนๆ ในคลาส ซึ่งโดยส่วนมากจะเป็นเหมือนการรายงานพฤติกรรมโดยลิลี่เองซะ มากกว่า

ค. ความสัมพันธ์กับแฮร์รี่

แฮร์รี่เป็นเพื่อนร่วมห้องของลิลี่ มีเพื่อนสนิทอยู่ 2 คน คือ แอนตัน และซัลลี่ เขาทั้ง 3 คนชอบมีปัญหากับลิลี่อยู่บ่อยครั้ง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเล็กน้อยก็ตาม ลิลี่ไม่ค่อยชอบนิสัยของแก๊งค์สามคนนี้เพราะชอบแกล้งและก่อกวนคนอื่นให้ต่ำกว่า เธอจึงทะเลาะกับพวกเขาเป็นประจำ และอีกอย่างทั้ง 3 คนชอบหาเรื่องแกล้งคอเนอร์ ซึ่งลิลี่ยอมไม่ได้ เธอจึงต้องหาทางจัดการอยู่เสมอ นิสัยของแฮร์รี่ในสายตาของเธอคือ เป็นคนชอบกดให้คนอื่นต่ำกว่า แกล้งคนไม่มีทางสู้ และชอบจี้ปมคนอื่น ทั้งๆ ที่มันเป็นสิ่งที่ไม่ดีและไม่ควรทำ และอีกนิสัยที่เธอมองว่า แฮร์รี่ชอบคิดว่าตัวเองอยู่เหนือกว่าคนอื่น เธอจึงมองว่าแฮร์รี่เป็นคนที่ไม่น่าคบ

ซึ่งผลจากการส่งความคืบหน้า พบว่า

1) ลิลี่เลี้ยง Mood ตัวละครมาดี เห็นคาแรคเตอร์ตัวละคร

- 2) ให้ทำหรือพูดอะไรช้าลง ค่อยๆ ทำไม่ต้องรีบ
- 3) หา Action ประจำตัวละคร เช่นตอนโกรธจะทำยังไง ตอนไม่พอใจ เพื่อให้เป็นคาแรคเตอร์เพิ่มขึ้นอีก
- 4) ตัวละครยังคงดูแบนไป อยากให้มีหลายมิติ hamiti ให้ตัวละคร
- 5) ใส่ Meaning และ Subtext ในประโยคที่พูดไปด้วย ให้ชัดเจนขึ้น
- 6) ต้องมีสติและสมาธิ อยู่ด้วยกันกับตัวละครและนักแสดง
- ตัวละครลึกลับสามารถไปสุดได้มากกว่านี้ ทั้งการกระทำ คำพูด ความไม่ยอมความ

จู่จี้

3.2.2.7 แฮร์รี่

จากการที่ ผู้ศึกษา ได้ทำการเวิร์คช็อป กับผู้กำกับการแสดงและเพื่อนนักแสดง โดยใช้กระบวนการที่ว่าด้วย Devising Theatre แบ่งเป็น 13 ครั้ง เพื่อพัฒนาความเข้าใจและสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครที่กล่าวไปในข้างต้น ได้ผลสรุปว่า

- 1) แฮร์รี่มีนิสัยพูดน้อยหรือไม่พูดเขาจะไม่เล่าเรื่องของตัวเองให้คนอื่นฟัง แม้แต่กับเพื่อนสนิทของตัวเอง
- 2) นิสัยไม่พูดมาจากการที่แฮร์รี่มีปัญหาเรื่องบาดแผลทางจิตใจจากคำพูดของครอบครัว เป็นผลทำให้เขาไม่กล้าที่จะแสดงความคิดเห็นกับที่บ้าน และส่งผลให้ต้องหาวิธีการระบายปลดปล่อยอารมณ์ด้วยวิธีต่างๆที่ให้เห็นในบทละคร
- 3) แฮร์รี่ไม่มีสิ่งที่ชอบเป็นพิเศษ เขาสามารถทำได้ทุกอย่าง ไม่ว่าจะเล่นกีฬา การเรียน กิจกรรม แม้เขาจะทำออกมาได้ดี แต่ก็ไม่สามารถบอกได้ว่าสิ่งที่เขาชอบจริงๆนั้นคืออะไร ซึ่งพฤติกรรมนี้ก็เป็นหนึ่งวิธีการระบาย ปลดปล่อยอารมณ์ของแฮร์รี่ด้วยนอกเหนือจากการกลั่นแกล้ง คอเนอร์
- 4) เลือกที่จะแกล้งคอเนอร์ เพราะคอเนอร์ไม่สู้ และเวลาที่เห็นคอเนอร์ถูกกระทำแล้วรู้สึกตัวอยู่เหนือผู้อื่น อยู่เหนือเรื่องครอบครัวที่เขา กำลังเผชิญ
- 5) และยังกลัวว่าสถานะทางสังคมของเขาจะเป็นเหมือนสังคมที่บ้านอีก เขาจึงทำทุกอย่างให้ตัวของเขาเองสมบูรณ์แบบ
- 6) แฮร์รี่สนิทกับซลลี่มากกว่าแอนตัน เพราะรู้จักกับซลลี่ตั้งแต่เด็ก
- 7) แฮร์รี่เป็นคนรู้จักวิธีพูดให้คนอื่นรู้สึกดีและรู้สึกแย่

8) I be the Bonnie and you be my Clyde เป็นคำพูดที่เขาชอบพูดกับกลุ่มเพื่อนของเขา

9) แอร์รี่อยากให้พ่อรู้ว่าขณะที่อยู่ที่โรงเรียนเขาเป็นยังไง

10) หลังจากเกิดเหตุการณ์ในเรื่องเล่าที่ 3 แอร์รี่อาจจะยังไม่เลิกแก๊งค์คอนเนอร์แต่อาจจะเปลี่ยนวิธีการหรือการกระทำที่ต่างออกไป

ในขั้นตอนนี้ การพัฒนาผลงานจะเริ่มต้นจากบทละครตั้งแต่ ฉากที่ 1 ถึง 6 โดยสามารถแยกเป็นขั้นตอนแนวคิด 5 stages of grief ได้ 3 ขั้นตอน คือ

ก. Denial คือ การปฏิเสธ หรือ หลีกเลี่ยงความจริง ตัวละครแอร์รี่ไม่ได้เผชิญกับ 5 stages of grief โดยที่แอร์รี่เห็น Denial แรกของคอนเนอร์ คือ

ฉากที่ 3 การที่เขาพูดปฏิเสธความจริงเรื่องของการที่เขาไม่ได้ถูกแก๊งค์แต่เป็นเขาเองที่ลี้ภัยและกลุ่มแอร์รี่เป็นคนที่เข้ามาช่วย ต่อหน้าของครูกวานที่อาจจะเห็นเหตุการณ์ และ ลีลีที่เห็นเหตุการณ์ตั้งแต่แรก ซึ่งเหตุการณ์นี้ทำให้แอร์รี่ได้รับรู้ว่าคอนเนอร์มีสภาวะนี้เช่นกัน

ข. Anger คือ ความโกรธและขุ่นเคือง จากเหตุการณ์ denial สิ่งต่อมาทำให้แอร์รี่ได้รับรู้หลังจากนั้นคืออาการ anger ที่คอนเนอร์มีต่อลีลี

โดยในฉากที่ 3 หลังจากเกิดเหตุการณ์นั้นขึ้นทำให้ลีลีพยายามที่จะเค้นให้คอนเนอร์พูดความจริงกับครูกวานเรื่องในกลุ่มแอร์รี่เป็นคนแก๊งค์คอนเนอร์ จนในที่สุดคอนเนอร์ก็โกรธลีลี และขึ้นเสียงกับเขาทำให้เขารู้สึกอยู่เหนือการกระทำผิด และหลุดพ้นจากข้อกล่าวหา

ค. Bargaining คือ ช่วงของการต่อรอง การต่อรองของคอนเนอร์กับแอร์รี่กับฉากที่ 3 ที่เกิดขึ้นเป็นการต่อรองทางจิตใจที่เกิดขึ้นในฉาก ไม่ว่าจะเป็นการที่ คอนเนอร์เลือกที่จะยอมเข้ามาเอากระเป๋าที่รู้ว่าการเข้ามาจะทำให้เขาเจ็บตัว หรือการที่คอนเนอร์พยายามเดินหนีจากเหตุการณ์ที่ครูกวานเข้ามา และแอร์รี่เข้าไปขวางเขาเพื่อจะให้เขาอยู่รอดเหตุการณ์นี้และยืนยันว่าเขาจะพูดถึงเหตุการณ์ครั้งนี้ยังไง การ bargaining ของแอร์รี่กับคอนเนอร์เกิดขึ้นบ่อยครั้ง ทั้งที่แอร์รี่เป็นคนยื่นข้อเสนอมให้เขาและเขายินยอมเสนอมาให้กับตัวแอร์รี่

โดยผู้ศึกษา ได้วิเคราะห์ตัวละคร ผ่านความสัมพันธ์ที่มีกับตัวละครร่วมแสดง
ดังนี้

ก. ความสัมพันธ์กับคออเนอร์

ครั้งแรกที่แฮร์รี่ได้เจอกับคออเนอร์ แฮร์รี่รู้สึกลำคานเขาที่แฮร์รี่พยายามชวนคุยกับคออเนอร์แค่นั้นก็ มีแต่สภาวะกีดกันเหมือนมีกำแพงอะไรบางอย่าง ไม่ยอมพูดคุยกับเขา จนทำในวันนั้นเองแฮร์รี่ได้ยินเรื่องพ่อของคออเนอร์จากครูฝ่ายธุรการ ทำให้แฮร์รี่นึกถึงตัวเองจุดนั้นเองที่ทำให้แฮร์รี่รู้สึกอยู่เหนือกว่าคออเนอร์ ความสัมพันธ์ของแฮร์รี่กับคออเนอร์หลังจากนั้นมาก็เหมือนกับเหยื่อกับนักล่า ยิ่งเวลาแฮร์รี่ต้องการคุยกับคออเนอร์คออเนอร์ยิ่งไม่ยอมคุย แฮร์รี่ยิ่งอยากเอาชนะความต้องการนี้ของตัวเอง และเหตุการณ์ต่างๆที่พวกเขาเจอยิ่งนำไปสู่วิธีการที่รุนแรงมากขึ้น รวมถึงกีดกีดคออเนอร์ออกจากสังคมที่ตัวเองมีอยู่ การที่คออเนอร์อยู่ในสถานะนี้ ทำให้แฮร์รี่รู้สึกไม่แปลกแยก กิบสิ่งที่ตัวเองเจอกับครอบครัว จนสุดท้ายสิ่งที่แฮร์รี่ทำทั้งหมดมันกลายเป็นความเคยชินของตัวแฮร์รี่และกลุ่มเพื่อน และความสัมพันธ์ของแฮร์รี่กับคออเนอร์จึงกลายเป็นความสัมพันธ์ที่แฮร์รี่สร้างขึ้นมาเพื่อเป็นการทำให้แฮร์รี่ไม่แปลกแยกไม่จากคนอื่น

ข. ความสัมพันธ์กับครูกวาน

ครูกวานเป็นครูคนเดียวที่แฮร์รี่รู้สึกต่างจากคนอื่นแฮร์รี่รู้สึกว่าตัวเองเข้าใจกับครูกวานมากแต่ในขณะเดียวกันแฮร์รี่ก็ไม่สามารถเข้าใจสิ่งที่ครูกวานต้องการจะสื่อทั้งหมดได้ ครูกวานปฏิบัติกับแฮร์รี่ไม่เหมือนกับครูคนอื่น ๆ ที่แฮร์รี่ทำอะไรก็เห็นดีเห็นงามไปหมด แต่เวลาเราทำอะไรครูกวานก็ตอบสนองเราอย่างนั้น ครูกวานไม่เคยดูให้เราโกรธ แต่ทุกครั้งที่ครูกวานพูดแฮร์รี่จะรู้สึกโกรธในหลายครั้ง และอีกสิ่งหนึ่งที่ทำให้แฮร์รี่กับครูกวานมีความสัมพันธ์ที่แตกต่างจากครูคนอื่น คือตอนที่ครูกวานไปเยี่ยมบ้านแฮร์รี่ในขณะที่แฮร์รี่มีปัญหาที่บ้าน นั้นเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่ครูกวานรู้เรื่องราวของแฮร์รี่ ถูกเปิดเผยในครูกวานรู้และครูกวานก็เป็นคนเดียวที่ได้รู้เรื่องที่แฮร์รี่ไม่อยากให้ใครรู้ แม้แต่เพื่อนของเขาเอง

ค. ความสัมพันธ์กับลิลี่

ลิลี่ไม่เคยอยู่ในสายตาของแฮร์รี่เลยสักครั้งเดียวจนกระทั่ง ลิลี่เริ่มเข้ามายุ่งเรื่องของแฮร์รี่กับคออเนอร์ยิ่งทำให้แฮร์รี่รู้สึกหงุดหงิด ลิลี่เป็นคนที่ไม่เคยเจอหรือไม่เคยคิดจะคุยด้วย หนทออยากจะทำความรู้จัก แฮร์รี่รับมือกับลิลี่ไม่ถูกจนรู้สึกอยากจะทำร้ายร่างกายลิลี่ แต่แฮร์รี่คิดได้ว่าเรื่องมันไม่จบง่ายแน่ๆถ้าเรื่องถึงผู้ใหญ่ของลิลี่ และพ่อของเขารู้ว่าเขาทำร้ายผู้หญิง เขาจึงเริ่มคิดที่จะทำ

ร้ายคอเนอร์เพื่อทำให้ลิลี่ไม่เข้ามายุ่งกับเรื่องนี้ แต่แฮร์รี่คิดผิดเพราะการกระทำนั้น ทำให้ครูควานรู้เรื่องนี้ ลิลี่ถือเป็นส่วนหนึ่งในการตัดสินใจของแฮร์รี่ที่จะลงมือทำอะไรกับคอเนอร์

ง. ความสัมพันธ์กับแอนตัน

แอนตันเป็นเพื่อนคนสุดท้ายที่เข้ามาทีหลัง จากการแนะนำของซัลลี่ ซัลลี่ และแอนตันรู้จักกันมาก่อนที่จะมารู้จักแฮร์รี่ พวกเขาอยู่ด้วยกันตั้งแต่เริ่มเรียนมัธยมสันทันมาก ทุกแรกที่เจอกันกับแอนตันคือตอนที่ไปบ้านของซัลลี่ แอนตันเป็นคนนิสัยดีให้ทำอะไรก็ทำ แฮร์รี่จึงชอบให้เขาทำตัวตลกๆให้แฮร์รี่ดูโดยที่แอนตันก็ไม่ได้ตั้งใจจะทำให้ตลกเวลาอยู่กับแอนตันจึงทำให้แฮร์รี่มีความสุขไปด้วย

จ. ความสัมพันธ์กับซัลลี่

เพื่อนตั้งแต่เด็กของแฮร์รี่ เขาเป็นเพื่อนคนเดียวรู้จักพ่อของแฮร์รี่ เป็นคนเดียวที่แฮร์รี่เคยไปบ้านและไปบ่อยครั้งอีกด้วย เพราะซัลลี่เป็นข้ออ้างเดียวของแฮร์รี่หากเขาโดนจับได้ว่าออกไปข้างนอก เพียงแค่บอกว่าไปหาซัลลี่ที่บ้านแม่ของแฮร์รี่ก็จะ รู้สึกโล่งใจและไม่มีคำถามต่อ ซัลลี่กับแฮร์รี่เรียนด้วยตั้งแต่ประถมศึกษา และด้วยฐานะทางบ้านนิสัยใจคอ จึงทำให้เขาไว้ใจและสนิทกับซัลลี่เหมือนโตมาด้วยกัน

ซึ่งผลจากการส่งความคืบหน้า พบว่า

- 1)ใช้bodymovementได้ดี
- 2)จังหวะการเล่นในฉากที่3ดีขึ้น กับแกงค์เพื่อนดูเป็นเพื่อนกันมากขึ้นกว่าตอน

ซ้อม

- 3)การเลือกใช้ช่องเสียงดีแต่ต้องฝึกอีก ชัดเจนในการเลือกใช้ช่องเสียง
- 4)สามารถเพิ่มการเป็นหัวหน้า cool นิ่ง คุณสมบัติการณืได้อีก
- 5)motivation ของฉาก3 นำพาขึ้น
- 6)พาร์ททองขอม๑ดี พาร์ทตัวละครเพิ่มการมีชีวิตมากขึ้นอีก
- 7)สมาธิ สติ และการเตรียมตัวก่อนการแสดงสำคัญมาก
- 8)เพิ่มอากัปกริยาให้กับตัวละคร
- 9)หาสภาวะก่อนที่จะเข้าฉากจะช่วยให้สนุกขึ้น
- 10)ทำความสัมพันธ์เพิ่มในทุกๆตัวละคร

3.2.3 ผู้ออกแบบฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก

3.2.3.1 การออกแบบฉากภายใต้แนวคิดที่ว่าด้วยการ เกิดขึ้น ตั้งอยู่ ดับไป

ในขั้นตอนนี้ การพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 50% จะเริ่มต้นจากบทละครตั้งแต่ ฉากที่ 1 ถึงฉากที่ 18 โดยคำนึงถึงความเป็นไปได้ของฉากทั้งหมดในเรื่องที่จะเกิดขึ้นบนเวที

ในการออกแบบฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก เมื่อวิเคราะห์ และตีความจากบทละครเรียบร้อยแล้ว ผู้ออกแบบควรนึกถึงทฤษฎีหลักในการออกแบบฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก โดยในบทละครเรื่อง เรื่องเล่าจากปีศาจ ใช้ทฤษฎีหลักในการทำงานคือ ทฤษฎี เกิดขึ้น ตั้งอยู่ ดับไป

เกิดขึ้น - ทุกสิ่งทุกอย่างที่เกิดขึ้นแล้วในโลกนี้

ตั้งอยู่ - สิ่งที่เกิดขึ้นแล้วในโลกนี้ จะตั้งอยู่เป็นเวลานานเท่าใด ขึ้นอยู่กับสิ่งต่างๆ เหล่านั้น

ดับไป - สิ่งที่เกิดขึ้นแล้วในโลกนี้ ย่อมดับไปตามกาลเวลา ขึ้นอยู่กับอายุขัยของสิ่งต่างๆ เหล่านั้น

เกิดขึ้น ตั้งอยู่ ดับไป มี 2 อย่าง คือรูปธรรม และนามธรรม

1)รูปธรรม คือธรรมชาติของรูป รูปเป็นธรรมชาติของมนุษย์ที่มีการสืบพันธุ์ เป็นเหตุ ให้วิญญาณมาปฏิสนธิในครรภ์ของมารดา จะตั้งอยู่ในครรภ์ 9 เดือน เมื่อครบกำหนดก็จะคลอด ออกมาเป็นรูปร่างของมนุษย์ เป็นเพศหญิง เพศชาย นี่คือการเกิดขึ้นแล้วของธาตุ 4 ชั้น 5 อากาธา 32 เป็นตัวเป็นตน จากวัยทารกไปสู่วัยเด็ก จากวัยเด็กไปสู่วัยหนุ่มสาว แล้ววัยแก่ชรา นี่คือการตั้งอยู่ของ ร่างกายมนุษย์ จะตั้งอยู่ได้นานแค่ไหนนั้น ย่อมขึ้นอยู่กับ กฎแห่งกรรมในอดีตส่งผลมา และกรรมปัจจุบัน ที่สร้างขึ้นใหม่ เมื่อแก่ชราหรือเจ็บป่วยก็ต้องตาย ร่างกายก็ต้องสูญสลายไปในที่สุด นี่คือการดับของรูป เมื่อมีตัวตนที่เรียกว่ารูป เกิดขึ้นแล้วก็เกิดความจำเป็น ที่จะต้องมีสิ่งต่างๆ มาเลี้ยงรูป คือ ร่างกายนี้ให้ เจริญเติบโต และดำรงชีวิตอยู่ได้ นั่น คือ ปัจจัยสี่ อันประกอบไปด้วย อาหาร ที่อยู่อาศัย เครื่องนุ่งห่ม และ ยารักษาโรค เมื่อเกิดมาเป็นมนุษย์แล้ว จึงมีความจำเป็นที่จะต้องดิ้นรน ขวนขวายหาปัจจัยสี่ เพื่อให้ ร่างกายนี้ตั้งอยู่ต่อไป ถึงแม้ว่าจะมีปัจจัยสี่มากมาย เช่น มีอาหารดีจำนวนมากมาย มีบ้านเป็นสิบลหลัง มี เครื่องนุ่งห่มดี ๆ เป็นร้อยเป็นพันชิ้น มียารักษาโรคอย่างดี สามารถรักษาโรคให้หายได้ทุกโรค ปัจจัยสี่นี้ ถึงแม้จะมีมากมาย ก็ต้องสูญสลายไปตามกาลเวลา ไม่สามารถที่จะยับยั้งความแก่ ความเจ็บ ความตาย

เอาไว้ได้ ทุกชีวิตก็ต้องดับสูญสลายไป ตามกาลเวลา และกฎแห่งกรรม ตายแล้วก็ไม่สามารถที่จะนำทรัพย์สมบัติใดๆ ติดตัวไปได้เลย

นี่คือ ความหมายของคำว่า เกิดขึ้น ตั้งอยู่ ดับไป ตามธรรมชาติของรูป ที่เราทุกคนต่างยึดมั่นถือมั่นว่า เป็นตัวเป็นตน

2)นาม คือสิ่งที่มองไม่เห็น และจับต้องไม่ได้ มีชื่อแต่ไม่มีรูป แต่มีอยู่ในตัวตน บุคคลจริง เช่น

เวทนา หมายถึง ความสุข ความทุกข์ หรือเฉย ๆ ไม่สุข ไม่ทุกข์ ที่เกิดขึ้น กับมนุษย์ทุกคน นี่คือนามธรรมอย่างหนึ่ง

สัญญา คือ ความจำได้ เช่น จำทุกข์ จำสุข จำรัก จำชัง จำรูป เสียง กลิ่น รส สัมผัส นี่คือนามธรรมอย่างหนึ่ง

สังขาร คือ เครื่องปรุงแต่งจิตมี กิเลสทั้ง 3 อย่าง คือความโลภ ความโกรธ ความหลง ทำหน้าที่คอยปรุงแต่งจิต ให้เกิดอารมณ์ต่าง ๆ นี่คือนามธรรมอย่างหนึ่ง

วิญญาณ คือ ความรู้สึก มีหน้าที่รับรู้จากสิ่งที่มากระทบทาง ตา หู จมูก ลิ้น กาย ใจ คือ อายตนะภายใน มากระทบกับอายตนะภายนอก คือ รูป เสียง กลิ่น รส สัมผัส และธรรมารมณ์ เมื่อทั้งสองอย่างกระทบกันแล้วก็เกิดเป็นอารมณ์ พอใจ ไม่พอใจ นี่คือนามธรรมอย่างหนึ่ง

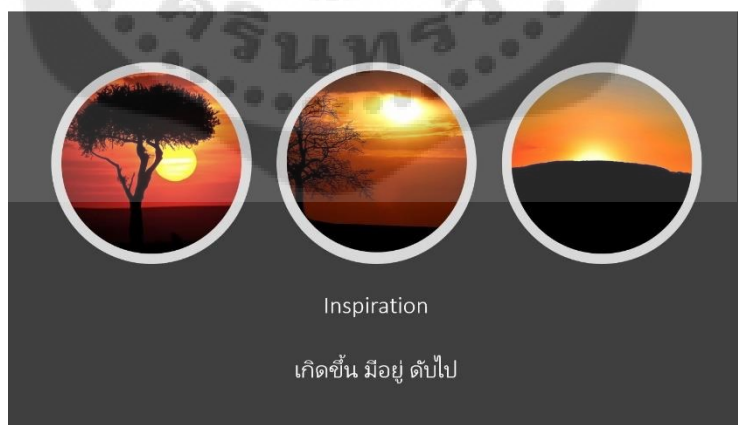
ความทุกข์ที่เกิดขึ้นที่เรียกกันว่า ทุกขเวทนา เช่น ทุกข์เพราะหิวอาหาร เกิดจากร่างกายขาดอาหาร เมื่อหิวความทุกข์ก็เกิดขึ้น และจะตั้งอยู่ต่อไปจนกว่าจะมีอาหารมาเลี้ยงร่างกาย เมื่ออิ่มแล้ว ความทุกข์ที่เกิดจากความหิวนั้นจึงจะดับไป

สุขเวทนา คือความพอใจ รักใคร่ ในสิ่งต่าง ๆ ที่เรียกว่า สุขที่อิงอามิส เช่นพอใจในรูปที่สวยงาม พอใจในเสียงที่ไพเราะ พอใจในกลิ่นที่หอม พอใจในรสชาติอาหารที่อร่อย พอใจในสัมผัส หนาว ร้อน อ่อน แข็ง ความพอใจเหล่านี้เกิดขึ้นแล้วและตั้งอยู่ในจิต เป็นความสุขแล้ว สุขจะดับไป ต่อเมื่อเกิดความไม่พอใจในสิ่งต่าง ๆ ข้างต้น ดังที่กล่าวมาแล้ว เรียกว่า สุขดับไป

เพราะฉะนั้นเราจะเห็นได้ว่า ทุกสิ่งทุกอย่างในโลกนี้ ทั้งรูปและนาม จะเกิดขึ้น ตั้งอยู่ แล้วดับไปในที่สุด

บางคนมีความยึดมั่นถือมั่นในตัวตน เรา เขา ความสุขหรือความทุกข์ ที่เกิดขึ้น จะตั้งอยู่ได้นาน เช่น ความโลภ ความโกรธ ความหลง ที่ครอบงำจิตของมนุษย์มาหลายชาติแล้ว ถ้าไม่มีการชำระกิเลส ก็จะเป็นเหตุให้เวียนว่าย อยู่ในวัฏสงสาร มีการเกิดขึ้น ตั้งอยู่ แล้วดับไป ไม่จบสิ้น ความทุกข์ ความสุขจากการเกิดขึ้น ตั้งอยู่ ดับไป ไม่มีโอกาสที่จะหลุดพ้นได้เลย นอกจากผู้ที่ได้ศึกษาพระธรรม คำสอน เข้าใจในกฎแห่งกรรม รู้ว่าตัวเองมีความโลภ ความโกรธ ความหลง ครอบงำจิต เป็นเหตุให้เกิด ความทุกข์ ความสุข รู้ว่าความสุขที่เกิดขึ้นนั้น เป็นความสุขที่อิงอาภิส ไม่ใช่ความสุขที่แท้จริง จึงพยายาม ประพฤติปฏิบัติธรรม ตามพระธรรมคำสอนขององค์สมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้า เพื่อนำมาชำระกิเลสที่เป็นเหตุของการเกิดทุกข์ ให้หมดสิ้นไป นี่คือการปฏิบัติเพื่อให้พ้นจากการเกิดขึ้น ตั้งอยู่ ให้ดับไปในที่สุด

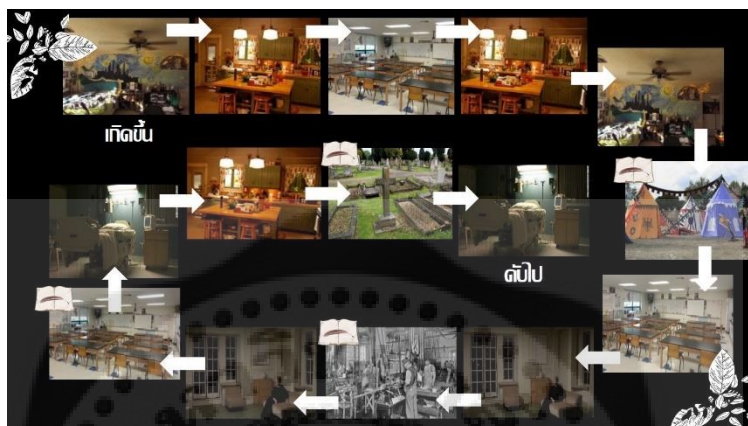
โดยผู้ศึกษา ได้ใช้แนวคิดที่ว่าด้วยการ เกิดขึ้น ตั้งอยู่ ดับไป ผู้ศึกษาได้แนวคิดนี้ มาจากการอ่านบทละครเรื่องเล่าจากปีศาจตั้งแต่เลือกProduction สิ่งที่คุณศึกษาได้จากการอ่านบทคือ ทุกสิ่งมันไม่จริง ทุกอย่างไม่จริง ไม่มีอะไรที่เป็นของเรา เมื่อถึงเวลาทุกอย่างย่อมดับสูญ ก็คงเหลือแค่เพียง ความว่างเปล่า โดยนำแนวคิดนี้มาพัฒนาทำให้ฉากที่มีอยู่ แล้วค่อยๆสูญสลายหายไป จนเหลือเพียงแค่ ความว่างเปล่าบนเวที อีกทั้งแนวคิดนี้ฝ่ายออกแบบในProduction ใช้ธีม เกิดขึ้น ตั้งอยู่ ดับไป เป็นธีมกลางของทุกฝ่ายเพื่อที่ทุกคนจะได้เห็นภาพและไปในทิศทางเดียวกัน



ภาพ : เกิดขึ้น ตั้งอยู่ ดับไป

ที่มา : ผู้ศึกษา

จากนั้นผู้ศึกษาได้ทำงานต่อเนื่องจาก30% โดยการเรียงสถานที่ที่เกิดขึ้นในเรื่อง จากฉากที่1 ถึง ฉากที่18 จึงได้ข้อสังเกตว่าลักษณะของเรื่องเกิดขึ้นเป็นวัฏจักรตามกฎของธรรมชาติ



ภาพ : ฉาก1ถึงฉากที่18

ที่มา : ผู้ศึกษา

ดังนั้นผู้ศึกษาจึงมาพัฒนาเป็นโครงสร้างที่ได้แรงบันดาลใจมาจาก นาฬิกาแดด (Sundial)

เนื่องจากที่เลือกนาฬิกาแดด เพราะ นาฬิกาแดดถูกนำมาใช้เพื่อแสดงให้เห็นว่า เวลาของสิ่งมีชีวิตบนโลกสั้นลงทุกนาทีที่ผ่านไป นาฬิกาแดดเกี่ยวข้องกับชีวิต เลยนำเอามาใช้เป็นสัญลักษณ์แสดงถึงความไม่เที่ยงของชีวิตมนุษย์ ตั้งแนวคิดคำขวัญนาฬิกาแดด ของที่ระลึกโมริ เชิญชวนให้ผู้สังเกตการณ์ไตร่ตรองถึงความไม่เที่ยงของโลก และความตายอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เป็นเครื่องเตือนใจทาง ศิลปะหรือสัญลักษณ์ของสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ (Memento mori 'อย่าลืมว่าคุณต้องตาย')

Deyr fé,

Deyja Frændur,

deyr sjálfurið sama;

ek veit einn aldri deyr,

dómr um dauðan hvern.

สัตว์ตาย

เพื่อนตาย

และตัวคุณเองก็จะตายเช่นกัน

แต่สิ่งหนึ่งที่เราไม่มีวันตาย

เรื่องราวของคนที่เคยมีชีวิต

(*Hávamál* ("สุนทรพจน์ของผู้สูงศักดิ์") ซึ่งเป็นผลงานการประพันธ์ของชาวไอซ์แลนด์ในศตวรรษที่ 13)

แหล่งที่มา : https://th.wikinew.wiki/wiki/Memento_mori#Philosophy

นาฬิกาแดด

เครื่องมือใช้สำหรับวัดเวลาในตอนกลางวันจากตำแหน่งของดวงอาทิตย์ โดยทั่วไปจะสร้างเป็นวัตถุอย่างหนึ่งเรียกว่าโนมอน (Gnomon) ให้ตั้งอยู่บนฐาน เมื่อแสงแดดตกกระทบ โนมอนจะทำให้เกิดเงาทอดลงไปบนฐาน แล้วอ่านค่าเวลาจากฐานนั้นซึ่งมีขีดบอกเวลากำกับอยู่ นาฬิกาแดดอาจสร้างขึ้น โดยยึดอยู่กับที่หรือสามารถเคลื่อนย้ายก็ได้



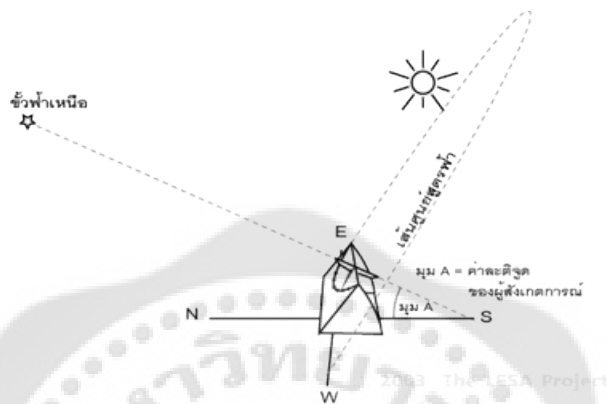
ภาพ : นาฬิกาแดด แบบแนวนอน

ที่มา : นาฬิกาแดดในป้อมปราการบน Mount St. Michael's, คอร์นวอลล์, สหราชอาณาจักร

ประเภทของนาฬิกาแดด

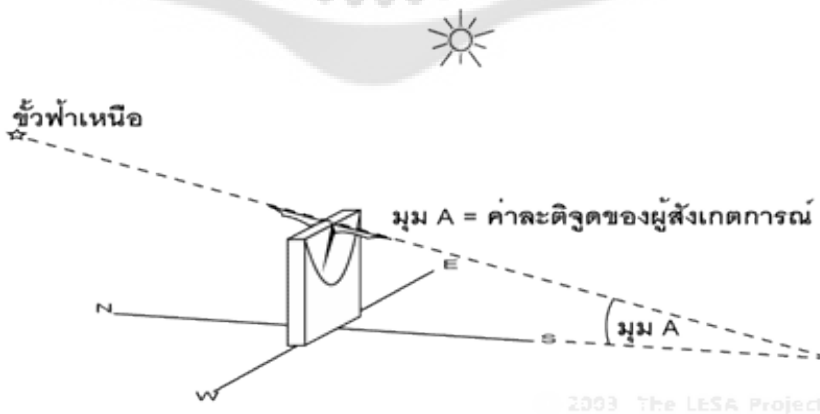
1) นาฬิกาแดดแบบศูนย์สูตร (Equatorial Sundial) มีเส้นกำเนิดเงาตั้งอยู่ในแนวทิศเหนือ - ใต้ ชี้ไปยังขั้วฟ้า หรือทำมุมเท่ากับค่าละติจูดของผู้สังเกตการณ์ โดยมีหน้าปัดรับเงาทั้งสองด้าน เนื่องจากในช่วงวันที่ 21 มีนาคม ถึง วันที่ 23 กันยายน ดวงอาทิตย์จะอยู่ในซีกฟ้าเหนือ ส่วนในช่วงวันที่ 23 กันยายน ถึงวันที่ 21 มีนาคม ดวงอาทิตย์จะอยู่ในซีกฟ้าใต้ นาฬิกาแดดประเภทนี้เป็นที่นิยมใช้

ในประเทศแถบศูนย์สูตร เช่น ประเทศไทย เนื่องจากเส้นกำเนิดเงาของนาฬิกาแดดแนวตั้งและนาฬิกาแดดแนวนอนมีระดับต่ำ มีมุมลาดมากไม่สวยงาม



ภาพ : นาฬิกาแดดแบบศูนย์สูตร
ที่มา : The LESA Project

2)นาฬิกาแดดแนวตั้ง (Vertical Sundial) มีลักษณะและหลักการคล้ายคลึงกับนาฬิกาแดดแบบศูนย์สูตร เพียงแต่หน้าปัดหรือฉากรับเงาจะตั้งขึ้นตั้งฉากกับพื้นโลก ดังภาพที่ 4 นาฬิกาแดดแนวตั้งจะต้องมีหน้าปัดสองด้านเช่นเดียวกับนาฬิกาแดดแบบศูนย์สูตร เนื่องจากดวงอาทิตย์ซึ่งเป็นต้นกำเนิดแสง จะมีตำแหน่งค่อนข้างไปทางเหนือ - ใต้ ตามแต่ฤดูกาล นาฬิกาแดดแนวตั้งส่วนมากมีขนาดเล็ก ชาวยุโรปนิยมสร้างนาฬิกาแดดประเภทนี้ ประดับผนังภายนอกอาคาร



ภาพ : นาฬิกาแดดแนวตั้ง
ที่มา : The LESA Project

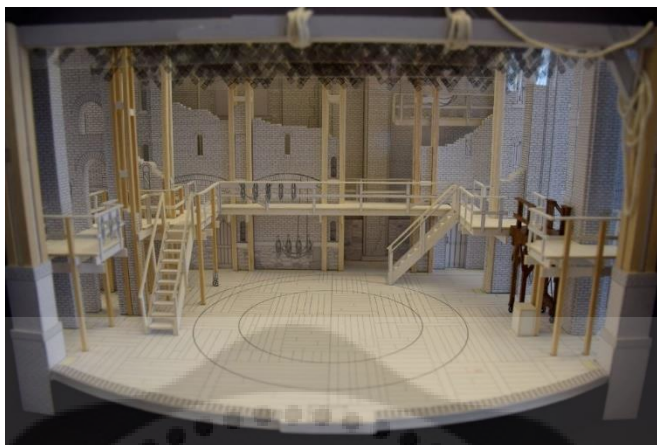
3) นาฬิกาแดดแนวราบ (Horizontal Sundial) มีเส้นกำเนิดเงาขนานกับแกนหมุนของโลก และชี้ไปทางขั้วฟ้า เมื่อแสงอาทิตย์ส่องมา จะปรากฏเงาบนพื้นราบ ในลักษณะเดียวกับเงาของอาคาร หรือต้นไม้ ดวงอาทิตย์อยู่สูง เงามักยิ่งสั้นลง นาฬิกาแดดประเภทนี้เป็นที่นิยมใช้กันมากในประเทศที่มีละติจูดสูง แต่ไม่เหมาะสำหรับประเทศที่อยู่ใกล้กับเส้นศูนย์สูตร เช่น ประเทศไทย เนื่องจากมุมละติจูดเล็กมาก ทำให้เส้นกำเนิดเงาท่ำมาก เส้นชั่วโมงของนาฬิกาแดดแนวราบแต่ละเส้นจะห่างไม่เท่ากัน (ไม่เหมือนกับนาฬิกาแดดแบบศูนย์สูตร และนาฬิกาแดดแนวตั้ง ซึ่งมีเส้นชั่วโมงห่างกันเส้นละ 15°) ทั้งนี้เป็นเพราะการฉายเงาจากเส้นกำเนิดเงาซึ่งอยู่ในแนวตั้งไปยังหน้าปัดในแนวราบ



จึงทำให้ผู้ศึกษานำนาฬิกาแดดมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบฉาก อีกทั้งนาฬิกาแดดสามารถเทียบกับแนวคิด เกิดขึ้น ตั้งอยู่ ดับไป ได้ดังนี้

แสงของดวงอาทิตย์ตกกระทบกับโนมอนที่ตั้งอยู่บนฐานเกิดเงาทอดลงไปบนฐาน : เกิดขึ้น
เงาที่เกิดขึ้นจากแสงของดวงอาทิตย์คงอยู่ในช่วงเวลาหนึ่ง : ตั้งอยู่
เวลาผ่านไปเงาที่ตกกระทบทอดลงบนฐานเปลี่ยน : ดับไป

เมื่อผู้ศึกษาได้แนวทางการออกแบบฉากจากการหาแรงบันดาลใจข้างต้นจึงนำเอาแรงบันดาลใจในเหล่านั้นมาใช้ในการออกแบบฉากในรูปแบบของฉากแนว Non-realism ผสมผสานแนว Selective realism จึงได้เกิดเป็นฉากแบบ Turntable



ภาพ : Model Hamilton Set Design

ที่มา : Hamilton's David Koris

เมื่อผู้ศึกษาได้แนวทางการออกแบบฉากจากการหาแรงบันดาลใจข้างต้นจึงนำเอาแรงบันดาลใจในเหล่านั้นมาใช้ในการออกแบบฉากในรูปแบบของฉากแนว Non-realism โดยทำให้นาฬิกาแดดเป็นฉาก Turntable และผสมผสานกับพร็อพในการเปลี่ยนสถานที่ภายในเรื่อง และเทคนิคต่างจากการหมุนของฉาก Turntable แล้วแทนค่าตัวเลข 12,3,6,9 บนหน้าปัดนาฬิกาเป็นสิ่งของบน Turntable ให้เปรียบเสมือนกับตัวเลขบนหน้าปัดนาฬิกา การออกแบบฉากขั้นตอนนี้ผู้ศึกษาได้ทำการร่างแบบครั้งแรกเพื่อให้เห็นภาพรวมของฉากที่จะเกิดขึ้นบนเวที

3.2.3.2 ข้อเสนอแนะ และปรับแก้การพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 50

เปอร์เซ็นต์

หลังจากส่งการพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 50 เปอร์เซ็นต์ ได้มีข้อเสนอแนะและปรับแก้แล้วนำมาพัฒนาต่อภายใต้ความคืบหน้า 70 เปอร์เซ็นต์ ดังนี้

- ให้เปิดิตร่วมกันกับพร็อพว่า เมื่อนำมาประกอบกัน ต่อกัน หมุนมาเจอกัน สามารถเปลี่ยนเป็นสถานที่ใดได้บ้าง
- ให้นำไปออกแบบต่อว่าฉากจะมีอะไรเกิดขึ้นบ้างใน Turntable

3.2.4 ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย

ในขั้นตอนนี้ การพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 50% ส่วนของสไลด์ จะเริ่มต้นจากบทละครตั้งแต่ ฉากที่ 1 ถึง ฉากที่ 10 นิทานเรื่องที่ 2 แต่ในด้านการปฏิบัติจะเป็นจะเป็น การหาชุด ตามคาแรคเตอร์ของนักแสดงตามปกติให้ตรงกับฉากที่ผู้กำกับเลือกส่งในเทศกาลปล่อยผี โดยสามารถแยกเป็นขั้นตอนแนวคิด 5 stages of grief ได้ 2 ขั้นตอน คือ

- ก. Denial การปฏิเสธ
- ข. Anger โกรธ

โดยผู้ศึกษา ได้ใช้แนวคิดที่ว่าด้วยการ เกิดขึ้น ตั้งอยู่ ดับไป โดยผู้ออกแบบทุกฝ่ายพึงได้ตกลงกันว่าจะยึดแนวคิดนี้ เป็นแนวคิดกลางในงานออกแบบ ฝ่ายผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายจึงได้นำแนวคิดนี้มาพัฒนาเป็นโครงสร้างโดยใช้ สี เส้น φόร์ม ที่จะเกิดการเปลี่ยนแปลงไปตามยุค และคาแรคเตอร์ของตัวละครโดย จากสีสันสดใส ค่อยๆกลายเป็นขาวดำ และสลายฟอร์มมาเป็นชุดคาแรคเตอร์ในโลกความจริง ในขณะที่ฟอร์มของชุด ที่เกิดจากจินตนาการในตอนแรก ก็จะไม่ค่อยๆ เหมือนจริง และสมจริงมากขึ้น เพราะ สีตามหลักจิตวิทยาของสีที่แสดงออกผ่านชุด เสื้อผ้า ลายเส้น รวมไปถึงฟอร์มชุด สามารถบอกยุค และคาแรคเตอร์ของผู้ใส่ได้

3.2.4.1 การออกแบบเครื่องแต่งกายภายใต้แนวคิดที่ว่าด้วยการ เกิดขึ้น ตั้งอยู่ ดับไป โดยการใช้สี เส้น φόร์ม

ผู้ศึกษาจะแบ่งชุดทั้งหมดเป็น 4 เซ็ต

Set 1 ชุดตามคาแรคเตอร์ในโลกความจริง

Set 2 ชุดยุคกลาง ในนิทานเรื่องที่ 1

Set 3 ชุดยุคอุตสาหกรรม ในนิทานเรื่องที่ 2

Set 4 ชุดอองซอนปีศาจ (เนื้อหาจะอยู่ใน 70 % และไม่อยู่ภายใต้ไอเดีย สี เส้น φόร์ม)

Set 1 ชุดตามคาแรคเตอร์ในโลกความจริง

สี กำหนดสีชุดของแต่ละตัวละครตามคาแรคเตอร์ ตามหลักจิตวิทยาของสี การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร ใช้วิธีการไล่สี จากสีเข้มไปสีอ่อน หรือใช้สีโทนร้อนโทนเย็น

เส้น เส้นหรือลาย จะถูกตีความตามคาแรคเตอร์ของตัวละคร และเลือกมาใส่ไว้บนเสื้อผ้าของตัวละครชั้นใดชั้นหนึ่ง การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร ใช้วิธีการลดความซับซ้อนของลายลง หรือในบางตัวละครลายคงอยู่ตลอดทั้งเรื่อง

ฟอร์ม ภาพรวมเป็นชุดยุคปัจจุบันของประเทศอังกฤษ ทั้งนี้โครงชุดต้องเหมาะกับแต่ละตัวละคร และเหมาะกับตัวนักแสดงจริงๆด้วย เพื่อช่วยสร้างความมั่นใจให้แก่แสดง เนื่องจากเป็น Set ชุดที่ต้องใส่บ่อยที่สุดในเรื่อง



1. คอเนอร์ (ขลุ่ย)	โลกความจริง		
	สี	เส้น	เพราะ
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content;"> วิธีการ -ไล่สี -สวมทับ -ลายปลอม </div> 	ภายใน (ความจริง)  ดำ เทาเข้ม เทาอ่อน	ไม่มี	ภายใน (ความจริง) = ค่อยๆ การเรียนรู้แล้วยอมรับความจริงจากภายใน
	ภายนอก (โกหก) สีสันสดใส  ดำ เทาเข้ม เทาอ่อน	เส้นแบ่งสี สีค่อยๆ น้อยลง	ภายนอก (โกหก) = ค่อยๆ เลิกหลอกตัวเองแล้วยอมรับความจริง
	 ดำ เทาเข้ม เทาอ่อน	ลายปลอม	ค่อยๆ เลิกหลอกตัวเอง ลายค่อยๆ หายไป สีไล่จากเข้มมาอ่อน = ยอมรับความจริง

ภาพ : สี เส้น และฟอร์ม ของชุดคอเนอร์

ที่มา : โดยผู้เขียน

<p>2.แม่ (หลิว)</p> <p>วิธีการ -ใส่ลายปลอมบางชิ้น</p> 	<p>สี</p> <p>ฟ้าอ่อน น้ำเงินเข้ม</p>	<p>ชุดเดรสยาว/เสื้อคลุม/ผ้าพันคอ/ลายเสือ/ผ้าโพกหัว(หมวก)/Slipper</p> <p>เส้น</p> <p>ลายปลอมบางชิ้น -ลายดอกไม้ -ลายเสือ</p>
	<p>เพราะ</p> <p>ความหมาย ความสงบ ความสุขุม ศรัทธา ความเข้าใจ ความเศร้า ความคิดสร้างสรรค์ ความจริงใจ</p>	<p>เพราะ</p> <p>ใช้ลายปลอมแทนการโกหก แม่เลือกที่จะแกล้งทำเป็นว่า สบายดีเมื่ออยู่ต่อหน้าลูก</p>

ภาพ : สี เส้น และฟอร์ม ของชุดแม่
ที่มา : โดยผู้เขียน

<p>3.ยาย (จ๊กจั่น)</p> <p>วิธีการ -เปลี่ยนจากสีโทนร้อน มาเป็นสีโทนเย็น</p> 	<p>สี</p> <p>โทนร้อน โทนเย็น</p> <p>แดงม่วง ม่วง เทา</p>	<p>ชุดยาว/กระโปรงทรงตรง/กางเกงสีดำ/ส้นสูงสองนิ้ว/ผ้าพันคอ/เสื้อคอเต่า</p> <p>เส้น</p> <p>-</p>
	<p>เพราะ</p> <p>ความหมาย ความมั่งคั่ง อำนาจ ความซื่อ ความเศร้า ความสุขุม</p> <p>โทนร้อน = ช่วงจัดการชีวิตหลาน โทนเย็น = เข้าใจหลาน</p>	<p>เพราะ</p> <p>-</p>

ภาพ : สี เส้น และฟอร์ม ของชุดยาย
ที่มา : โดยผู้เขียน

4. ฟ้อ (หนุ่ย)

วิธีการ
-ไลส์



เสื้อเชิ้ตหรือยัดเทา/ยีนส์ชายาว/เข็มขัด/Jacket หนึ่งกลับหรือยีนส์/ผ้าพันคอ/
หมวกปีกบานรองเท้านัก

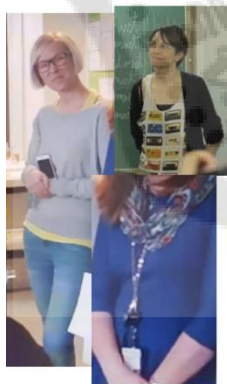
สี	เส้น
น้ำตาลเข้ม → น้ำตาลอ่อน 	-
เพราะ หมายถึง ความอบอุ่น เป็นมิตร สุภาพ จริงใจ น้ำตาลเข้ม = ยังไม่เข้าใจลูก น้ำตาลอ่อน = เข้าใจลูก	เพราะ -

ภาพ : สี เส้น และฟอร์ม ของชุดฟ้อ

ที่มา : โดยผู้เขียน

5. ครูกวาน (เฟรนด์)

วิธีการ
-ไลส์



เสื้อยัด/เสื้อถัก/Name tag/ผ้าพันคอ/ปลิว/Cardigan/แกงยีนส์/คัทชู
หรือผ้าใบ

สี	เส้น
เขียวเข้ม → เขียวอ่อน 	-
เพราะ หมายถึง ความปลอดภัย การดูแล ความเห็นใจ ความสัมพันธ์ที่ดี ช่วยให้เกิดความตึงเครียด สงบ ผ่อนคลาย เขียวเข้ม = เข้มงวดเรื่องกฎ ความถูกต้อง เขียวอ่อน = ทำความเข้าใจ ให้เหตุผลมากขึ้น	เพราะ -

ภาพ : สี เส้น และฟอร์ม ของชุดครูกวาน

ที่มา : โดยผู้เขียน

6. แอร์รี่ (เบสบอล)



สี

● แดง ตุ่นๆ

เพราะ

หมายถึง ความโกรธ ก้าวร้าว
อันตราย ผู้นำ พลัง

เชิดขาว/ไหม้เข้มชัด/แกงแสดกดำ/สุท/รองเท้าหนัง/เป้

เส้น

-

เพราะ

-

ภาพ : สี เส้น และฟอร์ม ของชุดแอร์รี่

ที่มา : โดยผู้เขียน

7. ซัลลี่ (บรูคลิน)



สี

● แดง ตุ่นๆ

เพราะ

หมายถึง ความโกรธ
ก้าวร้าว อันตราย

เชิดขาว/ไหม้เข้มชัด/แกงสแล็คดำเสื้อbaseball/รองเท้าผ้าใบเป้

เส้น

-


เพราะ

-

ภาพ : สี เส้น และฟอร์ม ของชุดซัลลี่

ที่มา : โดยผู้เขียน

8. แอนตัน (ไต่เต้)		เชิดขาว/วงแหวนขาว/เข็มขัด/กางเกงสีดำใหญ่/เสื้อไหมพรม/คาดกัน/ รองเท้าผ้าใบ/เป้าสพายข้างใหญ่/แวนนาสีดำ	
สี	เส้น	สี	เส้น
● เหลืองมัสตาส	-		-
เพราะ	เพราะ	เพราะ	เพราะ
 <p>แถวสูง</p> <p>หมายถึง ความร่าเริง จินตนาการ กระตือรือร้น การมองโลกในแง่ดี ขี้ฉลาด</p>	-		-
<p>ภาพ : สี เส้น และฟอร์ม ของชุดแอนตัน</p> <p>ที่มา : โดยผู้เขียน</p>			

9. ลิลลี่ (ป้ายเขียน)		Sweater หรือ hood oversize สีชมพู กระโปรงสีสูง หน้าเงิน พลัส/โบว์แดง ที่คอ/ถุงเท้ายาวดำ/คลุมเข่า/รองเท้าหนังดำ/เป้	
สี	เส้น	สี	เส้น
ชมพู	-		-
เพราะ	เพราะ	เพราะ	เพราะ
 <p>หมายถึง อ่อนเยาว์ ไร้เดียงสา มั่นใจ กระปรี้กระเปร่า ความรัก</p>	-		-
<p>ภาพ : สี เส้น และฟอร์ม ของชุดลิลลี่</p> <p>ที่มา : โดยผู้เขียน</p>			

นักเรียนคนอื่นๆ
(แบบแบบ , เมืองนนท์ , มฤค)



ภาพ : ชุดเด็กนักเรียนมอตันโรงเรียนในชนบทของประเทศอังกฤษ

ที่มา : โดยผู้เขียน

Set 2 ชุดยุคกลาง ในนิทานเรื่องที่ 1

สี เน้นสีสดใส สีสดกัน ให้ดูสนุกตาม Mood ของนิทาน

เส้น ถูกกำหนดให้เป็นเส้น Outline สีดำ บนโครงชุด รวมไปถึงตามรอยเย็บในตัวชุดทั้งหมด ช่วยเพิ่มความคมชัดของสีมากขึ้น เปรียบเสมือนภาพวาดในนิทาน เรื่องสมมติที่ถูกวาดขึ้นทั้งหมด

ฟอร์ม กำหนดเป็นฟอร์มยุคกลางเนื่องจากในนิทานเรื่องที่ 1 มีหลายตัวละคร และหลายสถานการณ์ที่ทำให้นึกถึงยุคกลาง อีกทั้ง Mood เรื่องที่ต้องการให้สนุก มีความเกินจริง จึงใส่ความ Dramatic เพิ่มลงไป ในพอร์ตยุคนี้ได้ง่าย

สามารถเทียบเคียงเข้ากับแนวคิดที่ว่าด้วย 5 stages of grief ข้อ ก. Denial การปฏิเสธ การผลักออก หรือการหนีความจริงของคอนอร์ไปสู่จินตนาการ ภาพรวมของชุดจึงเกิดจากจินตนาการสูง สวยงาม สดใส ดูเกินจริง ไม่สมจริง และไม่ใช่ว่าความจริง



ภาพ : ไอเดีย สี เส้น และฟอรั่มที่จะนำมาใช้ในนิทานเรื่องที่ 1
ที่มา : โดยผู้เขียน

Set 3 ชุดยุคอุตสาหกรรม ในนิทานเรื่องที่ 2

สี เน้นสีขาว สีดำ และมีเพิ่มสีเทาในภายหลัง เนื่องจากอยากให้ Mood เรื่องต่างจากเรื่องแรก จึงมีการลดสีสดใสลง เพื่อให้เข้ากับยุคอุตสาหกรรม และเนื้อเรื่อง

เส้น เนื่องจากนิทานเรื่องที่ 2 เริ่มเข้าใจลึกความเป็นจริงมากขึ้น จึงมีการลดทอนเส้นสีดำลง และดีไซน์ให้เข้ากับชุดของแต่ละตัวละคร

ฟอรั่ม กำหนดเป็นยุคอุตสาหกรรม เนื่องจากสถานการณ์ในเรื่องเริ่มมีการเปลี่ยนผ่านมาเป็นยุคที่มีโรงงาน เครื่องจักร จึงทำให้เลือกยุคอุตสาหกรรม อีกทั้งชุดยุคนี้ผลิตได้ไว ฟอรั่มคล้ายๆกัน จึงเข้ากับเนื้อเรื่องที่ต้องการ Mood ที่จริงจังขึ้น ลดความ Dramatic ลง เข้ากับยุค และง่ายต่อผู้ศึกษาในการหาชุด

สามารถเทียบเคียงเข้ากับแนวคิดที่ว่าด้วย 5 stages of grief ข้อ ข. Anger โกรธ ภาพรวมของชุดในนิทานเรื่องที่ 2 จึงลดเส้น และสีเส้นสดใสลงอย่างเห็นได้ชัด จินตนาการจะใกล้ความจริงมากขึ้น สีดำส่วนมากในเรื่อง สื่อถึงความตาย ความลึกลับ ความชั่วร้าย สีขาว และสีเทาสื่อถึงภาวะอารมณ์ที่ไม่คงที่ แสดงออกผ่านตัวของคอเนอร์ที่พึ่งบ้านนักบวช แต่ความเป็นจริงกลับพึ่งบ้านเพื่อระบายความโกรธ



ภาพ : ไอเดีย สี เส้น และฟอร์มที่จะนำมาใช้ในนิทานเรื่องที่ 2

ที่มา : โดยผู้เขียน

3.2.4.2 ข้อเสนอแนะ และปรับแก้การพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 50

เปอร์เซ็นต์

หลังจากส่ง การพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 50 เปอร์เซ็นต์ ได้มีข้อเสนอแนะและปรับแก้ดังนี้

- แสดงแนวความคิดการเกิดขึ้น ตั้งอยู่ ดับไป ผ่านสี เส้น φόร์ม ของโลกความจริง และโลกในนิทานให้ชัดเจนขึ้น

Set 1 ชุดตามคาแรคเตอร์ในโลกความจริง

- หาความหมายของลายเส้นต่างๆเพิ่มเติม ตีความและกำหนดให้เข้ากับคาแรคเตอร์ของแต่ละตัวละครมากขึ้น
- หาชุดให้นักแสดงใส่ โดยถ้าหากหาไม่ได้ก็ซื้อชุดที่ใกล้เคียงที่สุดมาให้ นักแสดงลองใส่ซ้อม และใส่เพื่อส่ง
- ชุดแม่ดูโทรมเกินไป ควรหาชุดที่ใส่แล้วดูสวยขึ้นกว่านี้
- เสื้อตัวนอกของพ่อเปลี่ยนเป็นเสื้อหนังกลับสีน้ำตาล
- เปลี่ยนเนคไทของนักเรียนเป็นสีแดงทั้งหมด



ภาพ : ภาพตัวอย่างการใช้ สี เส้นและลาย จากแนวความคิดการเกิดขึ้น ตั้งอยู่ ดับไป ของชุดตามคาแรคเตอร์ในโลกความจริง
ที่มา : โดยผู้เขียน

เกิดขึ้น สี และลายที่วิเคราะห์ได้จากคาแรคเตอร์ ภูมิหลังของแต่ละตัวละคร

ตั้งอยู่ สี และลาย เปลี่ยนแปลงไปตามการเรียนรู้ของแต่ละตัวละคร

บางตัวสีอ่อนลง ลายลดลง บางตัวลายคงอยู่ตลอดทั้งเรื่อง

ต่อไป สีและลายที่เปลี่ยนแปลงไปแล้ว จากผลของการเรียนรู้ของแต่ละตัวละคร



ภาพ : สี เส้น รูปแบบ หลังจากปรับแก้ของชุดคอเนอร์
ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : สี เส้น รูปแบบ หลังจากปรับแก้ของชุดแม่
ที่มา : โดยผู้เขียน

3.ชาย (จ๊กจั่น)

วิธีการ
-เปลี่ยนจากสีโทนร้อน
มาเป็นสีโทนเย็น
-มีลายบนสีโทนร้อน



สี		เส้น / ลาย
โทนร้อน แดงม่วง	โทนเย็น น้ำเงิน เทา	
เพราะ: ความหมาย ความมีศักดิ์อำนาจ ความซื่อ ความเศร้า ความดูหมิ่น	เพราะ: ลาย = มีกรอบ ระเบียบ แบบแผน ที่ชัดเจนของตัวเอง รู้สึกยึดติด	
โทนร้อน = ช่วงจัดการชีวิตหลาน โทนเย็น = เข้าใจหลาน	โทนเย็น = ไม่มีลาย เข้าใจหลาน	



ภาพ : สี เส้น φόρม หลังจากปรับแก้ของชุดยาย
ที่มา : โดยผู้เขียน

4.พ่อ (หนุ่ม)

(สี และ ลาย ไม่เปลี่ยนทั้งเรื่อง)




สี	เส้น/ลาย
น้ำตาล	ลายสก๊อต เส้นตรงตั้ง และเส้นตรงนอน
เพราะ: หมายถึง ความอบอุ่น เป็นมิตร สุภาพ	เพราะ: ลาย = ความตรงไม่ตรงมาของพ่อ ที่มีต่อครอบครัวเก่าและโยนไปพร้อมๆกัน ลายไม่เปลี่ยน = มาเพราะถูกใจมา แล้วก็กลับมาใช้ชีวิตตามเดิม




ภาพ : สี เส้น φόρม หลังจากปรับแก้ของชุดพ่อ
ที่มา : โดยผู้เขียน

5. ครงกวาน (เฟรนด์)

ชื้อีการ
-ไฮสี
-ลดอาน





สี



เขียวเข้ม → เขียวอ่อน

เส้น/ลาย





เพราะ:

หมายถึง ความปลอดภัย การดูแล สงบ
ผ่อนคลาย ความเห็นใจ ความสัมพันธ์ที่ดี
ช่วยให้อึดความแข็งแรง

เขียวเข้ม = เข้มงวดเรื่องกฎ
ความถูกต้อง

เขียวอ่อน = ทำความเข้าใจ
ใจน้อมลงมากขึ้น

เพราะ:

ลายบ้านการ์ตูน = มีความเด็กๆ ตรงกับสายงาน

กรอบสี่เหลี่ยม = ความเป็นระเบียบ ความถูกต้อง
ของครงกวานคือขงขงขงขง กลายเป็นขงขงขง
เข้าใจ และยึดมั่นกับคองขงขงขงขง
(โดยขงขงขงขงขงขงขงขงขงขง)

ภาพ : สี เส้น ฟอรั่ม หลังจากปรับแก้ของชุดครงกวาน
ที่มา : โดยผู้เขียน

6. แสรร์ (เบสบอล)





สี



สีแดงสด เป็นส่วนขง

แดง ตุ่นๆ = สีกลางของแก๊ง

เพราะ:

หมายถึง ความโกรธ ก้าวร้าว
อันตราย ผู้นำ พลัง

ภาพ : สี เส้น ฟอรั่ม หลังจากปรับแก้ของชุดแสรร์
ที่มา : โดยผู้เขียน

7. ซัลลี (เบร็คลิน)



สี

● 9%คอกาๆ เป็นของโทหน้า

แดง ตุ่นๆ = สีกลางของแก๊ง

เพราะ:

หมายถึง ความโกรธ
ก้าวร้าว อันตราย

ภาพ : สี เส้น ฟอรัม หลังจากปรับแก้ของชุดซัลลี
ที่มา : โดยผู้เขียน

8. แอนตัน (ไคเติ้ล)



สี

● 9%คอกาๆ ขึ้น-ถึงเข้าม

= สีกลางของแก๊ง

แดง ตุ่นๆ (เข้มซัด)

เพราะ:

หมายถึง ความโกรธ
ก้าวร้าว อันตราย
(แต่ในชยที่ดูคนแก๊ง)

ภาพ : สี เส้น ฟอรัม หลังจากปรับแก้ของชุดแอนตัน
ที่มา : โดยผู้เขียน

9. ลิลลี่ (ป้ายเขียน)



สี



เพราะ

ชมพู หมายถึง อ่อนเยาว์ ไร้เดียงสา
 มั่นใจ กระปรี้กระเปร่า ความรัก
 เหลือง หมายถึง ความสดใส พลังงาน

ภาพ : สี เส้น φόρม หลังจากปรับแก้ของชุดลิลลี่
 ที่มา : โดยผู้เขียน

นักเรียนคนอื่นๆ
 (แบแนม, เมืองนาท์, มฤค)



สีกรมท่า (สีกลางของนักเรียนทุกคน)



ภาพ : ชุดเด็กนักเรียนมอตันโรงเรียนในชนบทของประเทศอังกฤษ
 ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ภาพการใช้ สี เส้น ฟอรั่มจากแนวคิดการเกิดขึ้น ตั้งอยู่ ดับไป

ของชุดตามคาแรคเตอร์ในโลกความจริง

ที่มา : โดยผู้เขียน

เกิดขึ้น นิทานเรื่องที่1 สีสดใส สี เส้น Outline ทั้งตัว ฟอรั่มชุดยุคกลาง (Dramatic) ดูจินตนาการสูง

ตั้งอยู่ นิทานเรื่องที่2 สีลดงเป็นสีขาว ดำ เทา เส้นลดง ฟอรั่มชุดยุคอุตสาหกรรม มีความเหมือนจริงมากขึ้น

ดับไป นิทานเรื่อง3 และ4 สลายฟอรั่มในจินตนาการทั้งหมด เป็นชุดคาแรคเตอร์ในโลกความจริง

Set 2 ชุดยุคกลาง ในนิทานเรื่องที่ 1

- กำหนดให้โทนสีแดง สีทอง สีม่วง และสีน้ำเงิน ในชุดส่วนมากเป็นโทนสีของชนชั้นสูง ได้แก่ชุดพระราชินี และเหล่าเจ้าชาย

- ทำให้ฟอรั่มชุดของนิทานเรื่องที่ 1 เป็นฟอรั่มยุคกลางที่แพทเทิร์นเดียวกันทั้งหมด ต่างกันที่คอหรือความสั้นยาว เพื่อความง่ายต่อการตัดเย็บ

นิทานเรื่องที่ 1



พระราชา

สี	เพราะ
แดง	ความเป็นผู้นำ ความกล้าหาญ พลัง
น้ำตาล	ความเป็นมิตร ความแข็งแรง ความเป็นผู้ใหญ่
ทอง	ความหรูหรา ความมีระดับ ความสูงส่ง

(เสื้อตัวใน, เสื้อตัวนอก, ผ้าคลุม, กางเกง, รองเท้า, มงกุฏ, ตา)

ภาพ : สี เส้น φόρม หลังจากปรับแก้ของชุดพระราชา
ที่มา : โดยผู้เขียน

นิทานเรื่องที่ 1



ราชินีเก่า

สี	เพราะ
เทา	ความอ่อนน้อมถ่อมตน ความจงรักภักดี ความเศร้า
น้ำเงิน	ความสงบ ความเจียม ความมั่นคง
ทอง	คุณธรรม ความเมตตา ความใจกว้าง ความตั้งใจ

(เสื้อตัวใน, ชุดกระโปรง, มงกุฏ)



ราชินีใหม่

สี	เพราะ
น้ำตาล	ความขี้ขลาด ความทนทาน
แดง	ความโกรธ ความก้าวร้าว อันตราย ความแค้น

(เสื้อคลุม, รวนเฟอร์, ชุดกระโปรง, มงกุฏ)

ภาพ : สี เส้น φόρม หลังจากปรับแก้ของชุดพระราชินีองค์เก่า และพระราชินีองค์ใหม่ (แม่แมด)
ที่มา : โดยผู้เขียน

นิทานเรื่องที่1

เจ้าชาย 2 พระองค์



(เสื้อตัวใน, เสื้อตัวนอก, เข็มขัด, กางเกง, รองเท้า, ฉาบ, มงกุฏ)

สี	เพราะ
น้ำเงิน	ความสุ่ม ความเชื่อถือ ความจงรักภักดี
ทอง	ความสูงส่ง ความรอบรู้ ความมั่นใจ



(เสื้อตัวใน, เสื้อตัวนอก, รองเท้า, ฉาบ, มงกุฏ)

สี	เพราะ
ม่วง	ความสูงส่ง ความหรูหรา ความเพ้อฝัน สติปัญญา ความสง่างาม

ภาพ : สี เส้น ฟอรัม หลังจากปรับแก้ของชุดเจ้าชายทั้ง 2 พระองค์
ที่มา : โดยผู้เขียน

นิทานเรื่องที่1

หลานชาย





สี	เพราะ
ม่วง	ความสงบ ความศรัทธา แกร่งบันดาลใจ
น้ำเงิน	ความเพ้อฝัน สติปัญญา ความสง่างาม
เทา	ความอ่อนน้อมถ่อมตน ความมีระเบียบ ความจงรักภักดี

(เสื้อตัวใน, เสื้อตัวนอก, เข็มขัด, เสื้อคลุม, กางเกง, รองเท้า)

ภาพ : สี เส้น ฟอรัม หลังจากปรับแก้ของชุดหลานชายพระราชอา
ที่มา : โดยผู้เขียน

นิทานเรื่องที่1



ลูกสาวชานา

สี	เพราะ
เหลืองอ่อน ●	ความสลดโศกเศร้า ทลิ่ง อนาคต การมองโลกในแง่ดี จินตนาการ
น้ำตาล ●	ความเป็นมิตร ความอบอุ่น ความจริงใจ

(ชุดกระโปรง, เสื้อหนัง, รองเท้า)

ภาพ : สี เส้น ฟอรัม หลังจากปรับแก้ของชุดลูกสาวชานา

ที่มา : โดยผู้เขียน

นิทานเรื่องที่1



ทหาร

สี	เพราะ
แดง ●	สงคราม ความมีชีวิตชีวา ความกล้าหาญ
ส้ม ●	พลัง ความกระตือรือร้น
เทา ●	ความมั่นคง ความเป็นทางการ
เขียว ●	ความปลอศภัย การดูแล การควบคุม
ม่วง ●	จิตวิญญาณ ความ โหดร้าย
เงิน ●	เกียรติยศ ความสง่างาม ความมี น้ำใจ ความเป็นระบบระเบียบ

(ชุดเกราะ, กางเกง, เสื้อตัวใน, หมวก, เท้า)

ภาพ : สี เส้น ฟอรัม หลังจากปรับแก้ของชุดทหารในยุคกลาง

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : แพทเทิร์นชุดยุคกลาง

ที่มา : โดยผู้เขียน

Set 3 ชุดยุคอุตสาหกรรม ในนิทานเรื่องที่ 2

- จากโทนชุดในตอนแรกกำหนดเป็นสีขาว และสีดำ เปลี่ยนมาเพิ่มเป็น สีขาว สีดำ และเทา เพื่อไม่ให้สีดูตัดกันเกินไป และมีสีเทาเป็นตรงกลาง เพื่อให้ภาพรวมของชุดดูมีมิติมากขึ้น
- กำหนดสี น้ำหนักของสีขาว สีดำ และสีเทา ในชุดของแต่ละตัวละครตามคาแรคเตอร์ในนิทานเรื่องที่ 2



ภาพ : สี เส้น ฟอรัม หลังจากปรับแก้ของชุดหมอยา และบาทหลวงในยุคอุตสาหกรรม

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : สี เส้น ฟอรัม หลังจากปรับแก้ของชุดภรรยา และลูกสาวบาทหลวงในยุคอุตสาหกรรม
ที่มา : โดยผู้เขียน

Set 4 ชุดของหอมปีศาจ (เนื้อหาจะอยู่ใน 70 % และไม่อยู่ภายใต้ไอเดีย สี เส้น ฟอรัม)

- เริ่มกำหนดสีของชุดตัวในสุดของตัวละครที่ต้องแสดงเป็นองหอมปีศาจ โดยอิงจากสีชุดของปีศาจต้นยิว

3.2.5 ผู้ออกแบบการแต่งหน้าและทรงผม

ในขั้นตอนนี้ การพัฒนาผลงานจะถูกแบ่งเป็น 2 กลุ่ม นั่นก็คือ 1.ตัวละครในเรื่องทั้งหมด 2.ปีศาจต้นยิว โดยใน 50% มีการพัฒนาผลงานในส่วนที่ 1 คือตัวละครในเรื่องทั้งหมด จากบทละครตั้งแต่ ฉากที่ 1 ฉากเปิดเรื่อง ถึง ฉากที่ 5 ฉากยอยมาที่บ้าน และ ส่วนที่ 2 คือปีศาจต้นยิว จากบทละครตั้งแต่ ฉากที่ 1 ฉากเปิดเรื่อง ถึง ฉากที่ 18 ฉากสุดท้ายของเรื่อง โดยในส่วนที่ 2 สามารถแยกเป็นขั้นตอนแนวคิด 5 stages of grief ได้ 4 ขั้นตอน คือ

- ก. Denial การปฏิเสธ
- ข. Anger ความโกรธ
- ค. Bargaining การต่อรอง
- ง. Acceptance การยอมรับ

โดยผู้ศึกษา ได้ใช้แนวคิดที่ว่าด้วยการ เกิดขึ้น ตั้งอยู่ ดับไป มาพัฒนาเป็นโครงสร้างที่ได้ แรงบันดาลใจมาจาก วัฏจักรของพืช เพราะ เมล็ดพันธุ์ของพืชมีการเจริญเติบโต ค่อย ๆ เปลี่ยนแปลง และ เกิดใหม่ในที่สุดเหมือนวัฏจักรของชีวิตคน

3.2.5.1 ลักษณะการแต่งหน้าและทำผมตัวละครในเรื่องทั้งหมด

ตัวละครในเรื่องทั้งหมดในสวน 50% จะถูกวิเคราะห์คาแรคเตอร์ และตีความจาก ในบท โดยมีการพัฒนาพื้นฐานลักษณะหน้าตา ทรงผมใน 30% ที่ผ่านมา

การแต่งหน้าและทรงผมของตัวละครทั้งหมดในตอนแรกจะเป็นรูปลักษณะที่ 1 ที่ ได้เห็นเปรียบเทียบเป็นการเริ่มต้นของทุกอย่างเหมือนกับเมล็ดพันธุ์ที่ยังคงไม่แตกหน่อในตอนแรก

คอเนอร์มีลักษณะผิวแทนแต่งหน้าคอแรคทีฟเด็กมัธยมธรรมดา ผมเรียบไม่ได้จัด แต่งอะไร



ภาพ : คอเนอร์

ที่มา : โดยผู้เขียน

แม่มีลักษณะเป็นคนเอเชีย แต่งหน้าเล็กน้อย ให้ตัวเองดูแข็งแรงในสายตาของลูก

มัดผมเรียบง่าย



ภาพ : แม่

ที่มา : โดยผู้เขียน

เป็นคนเอเชีย มีอายุ แต่งหน้าจัดมีความผู้ดี มีริ้วรอยตามอายุ ส่วนผมเป็นทรงกล้วยหอมที่เสริมให้ดูเป็นคนเข้มงวดและระเบียบเรียบร้อย



ภาพ : ยาย

ที่มา : โดยผู้เขียน

เป็นคนชนชาติปากีสถาน ทรงผมเปิดหน้าผากให้ลักษณะเป็นบุคลิกลุย ๆ



ภาพ : ฟอ

ที่มา : โดยผู้เขียน

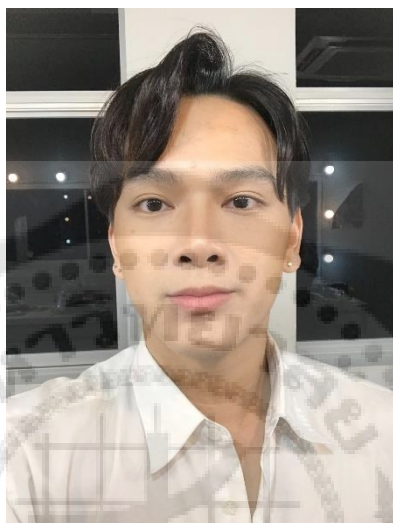
ลิลลี่เป็นคนจีนเจอร์ลักษณะโดดเด่นที่แต่งหน้าออกมาคือมีกระบนใบหน้า และแต่งหน้าแบบนักเรียนไฮสคูลทั่วไปได้ตามยุคแฟชั่นของวัยนี้ ส่วนทรงผมมีการอิงจากประโยคในหนังสือว่า “ยัยพุดเต๋ล” จึงได้แรงบันดาลใจเป็นทรงผมมัดแกละสองข้างเหมือนหูของหมาพุดเต๋ล



ภาพ : ลิลลี่

ที่มา : โดยผู้เขียน

เป็นคนเอเชียแต่งหน้าคอรคทที่ฟเด็กมัธยมธรรมดา ทรงผมเปิดหน้ามีความ
เรียบริ้ว ลูกผู้ดีหน่อย ๆ แต่ยังคงมีความแก่นอยู่



ภาพ : แอร์รี่

ที่มา : โดยผู้เขียน

เป็นคนยุโรปแต่งหน้าคอรคทที่ฟเด็กมัธยมธรรมดา ทรงผมเปิดหน้าทั้งหมดให้ลุคดู
เป็นหนุ่มแก่นซ่า วยไฮสคูล



ภาพ : ซัลลี่

ที่มา : โดยผู้เขียน

เป็นคนอินเดีย การแต่งหน้าเป็นแบบคอแรคทีฟเด็กมัธยมธรรมดาที่มีการเพิ่มแว่น
ใส่ ทรงผมลู่ทรงเรียบร้อยเป็นลูกเด็กเรียน



ภาพ : แอนตัน

ที่มา: โดยผู้เขียน

เป็นคนจีนเจอร์ลักษณะโดดเด่นที่ต้องแต่งหน้าออกมาคือมีกระบนใบหน้าซึ่งมี
ที่มาจากอากาศหนาว และแต่งหน้าแบบคอแรคทีฟทั่วได้ ดูโตขึ้นตามอายุ ส่วนทรงผมจะมีความหยิก
ลอนเล็กจากยีนส์ของการที่เป็นคนจีนเจอร์ เลยต้องรวบผมเพื่อไม่ให้ลำบากต่อการทำงานหรือขยับตัว



ภาพ : ครูกวาน

ที่มา: โดยผู้เขียน

3.2.5.2 ลักษณะการแต่งหน้าและทำผมปีศาจต้นยิว

ในเบื้องต้นก่อนที่จะเริ่มงาน Design ผู้ออกแบบต้องมีการศึกษาร่างกายและสรีระของนักแสดงที่ได้รับมอบหมายในการออกแบบเพื่อปรับการ Design ให้รองรับและสามารถสื่อสารความคิดออกมาได้อย่างครบถ้วนที่สุด

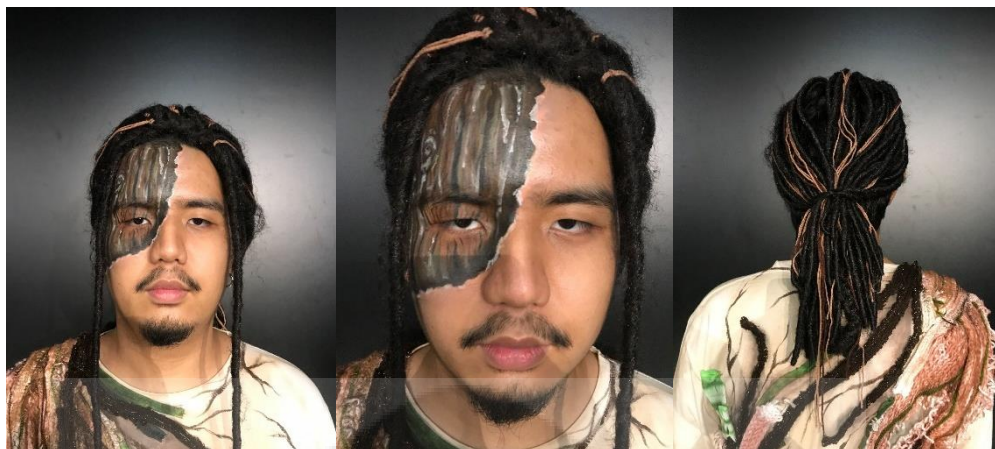


ภาพ : นักแสดงปีศาจต้นยิว

ที่มา : โดยผู้เขียน

ใน 50% ตัวปีศาจมีการพัฒนาและทดลองทำจากการ Design ใน 30% ที่ผ่านมา โดยทรงผมได้มีการทดลองใช้วิกผมมาทำเป็นทรงคล้ายกับเดทรีค ที่ได้ inspiration มาจากรากและการโค้งงุ้มของกิ่งต้นยิว และได้มีการเพิ่มสีสันจากเส้นไหมพรมสีน้ำตาลให้ดูมีมิติมากยิ่งขึ้น

การแต่งหน้าของปีศาจถูกพัฒนามาจากไอเดียที่ว่า เป็นต้นไม้ที่มีรูปลักษณ์ภายนอกเป็นคน และด้านในมีจิตวิญญาณเป็นต้นไม้ แต่รูปลักษณ์ภายนอกค่อยๆ กะเทาะออกจนเห็นเนื้อใน โดยจะแบ่งเป็น 2 ส่วนคือส่วนที่แต่งคอแรคทีฟใบหน้าธรรมดา และอีกส่วนเป็นการแต่งหน้าโดยใช้เทคนิคการเพ้นท์หน้าให้เป็นลายไม้ของต้นยิว

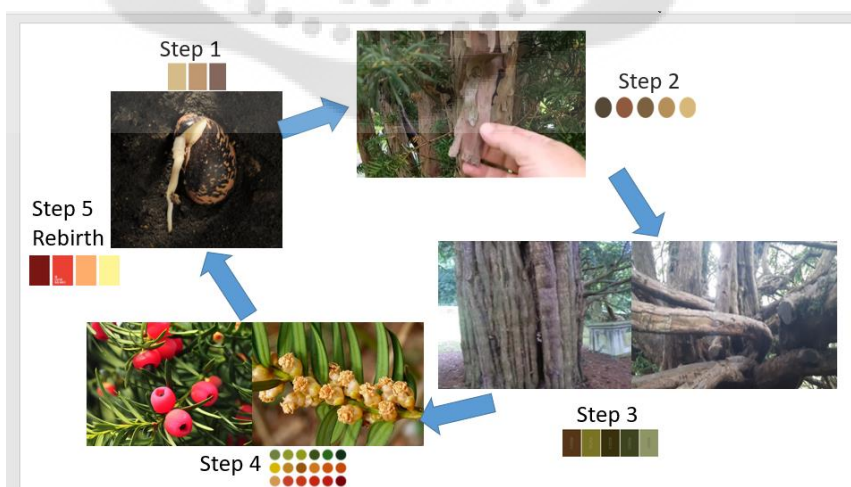


ภาพ : การแต่งหน้า และทำผมตัวละครปีศาจตันยิว

ที่มา : โดยผู้เขียน

โดยตัวปีศาจจะมีที่มาในการพัฒนาทั้งหน้าผม และ การแต่งกายมาจาก วัฏจักรของการเจริญเติบโตของตันยิว แบ่งเป็น 5 Steps ดังนี้

- 1) เมล็ด
- 2) เปลือกไม้ทับถม
- 3) ยืนต้น
- 4) ผลิดอกออกผล
- 5) กลับมาเป็นเมล็ด



ภาพ : วัฏจักรของการเจริญเติบโตของตันยิว 5 Steps

ที่มา : โดยผู้เขียน

		เปิดออก	คอร์เนอร์เริ่มเติบโต เรียนรู้การยอมรับ และได้รับความเป็นจริง
		ทับถม	เติบโตมากขึ้น โลกกว้างมากขึ้น แต่ยังไม่ยอมรับความเป็นจริงของตัวเอง
		ง้ำม้ออก	ภายในของคอร์เนอร์ ปะทุ สลัดบางสิ่ง จนเห็นเนื้อใน
		ผลิบาน	คอร์เนอร์เติบโต และยอมรับความจริง ก้าวผ่านเรื่องราว เมล็ดพันธุ์ที่ผลิบาน
		เกิดใหม่	เติบโต เริ่มต้นใหม่

ภาพ : การเติบโตของปีศาจต้นยิวทั้ง 5 Steps ที่มีการ Relate กับตัวละครอย่างคอนเนอร์
ที่มา : โดยผู้เขียน

Cycle of "Yew tree"



ภาพ : การเติบโตของปีศาจต้นยิวทั้ง 5 Steps ที่มีการ Relate กับตัวละครอย่างคอนเนอร์
ที่มา : โดยผู้เขียน

Step 1 เมล็ด (ฉากเปิด - ฉากจบเรื่องเล่าเรื่องที่ 1)

มีแนวความคิด Design จากเมล็ดที่เริ่มแตกหน่อออก เหมือนการเจริญเติบโตที่เพิ่งเริ่มต้นขึ้น โดยใช้โทนสีน้ำตาล น้ำตาลอ่อน หรือสีน้ำตาลหลาย ๆ เฉดที่แสดงถึงการเริ่มที่เกิดมาจากแผ่นดิน และสีของเมล็ด ส่วนเสื้อผ้าใช้เป็นเสื้อ โค้ทหรือแจ็กเกต ทั้ง 2 ผังเป็นคนละสีเหมือนสีของเมล็ดที่

มีหลายเฉดผสมกัน และเมื่อปลดกระดุมของเสื้อออกให้ความรู้สึกเหมือนเปลือกเมล็ดที่ แตกหน่อออกเห็นเนื้อใน

สามารถเทียบเคียงเข้ากับแนวคิดที่ว่าด้วย 5 stages of grief ในขั้นตอนที่ ก. Denial การปฏิเสธ ปกปิด หรือการไม่ยอมรับ และหนีความจริงของคอนเนอร์



ภาพ : ชุดของ Step 1 เมล็ด
ที่มา : โดยผู้เขียน

Step 2 เปลือกไม้ทับถม (เห็นตั้งแต่หลังฉากจบเรื่องเล่าเรื่องที่ 1 - ฉากเรื่องเล่าเรื่องที่ 2)

มีแนวความคิด Design จากเปลือกไม้ที่เกิดการทับถมกันจนเกิด Layers เหมือนการเจริญเติบโตขึ้นเรื่อยๆ โดยต้นยิวเมื่อเริ่มมีอายุที่มากขึ้นเราสามารถนับอายุดูว่าต้นนี้อยู่มานานแค่ไหนจากการดูลำต้นที่เกิดการทับถมและต้นที่ค่อยๆ เลื้อยซ้อนขึ้นมา ต้นสนยิวนี้ไม่สามารถอ่านอายุจากวงปีได้ (อ้างอิงจาก https://en.wikipedia.org/wiki/Taxus_baccata) โดยใช้โทนสีเข้ม และ อ่อนผสมกันอย่างสีน้ำตาล สีเขียว ที่ให้ความรู้สึกทั้งกำลังเติบโตและทับถมสิ่งสมเรื่องต่าง ๆ ที่มากขึ้น ซึ่งได้ถูก Design เป็นการใส่เสื้อก็อีกชั้นทับลงไปหลังจากที่สลัดเปลือกของเมล็ดก็คือเสื้อโค้ทออก และใช้เทคนิคการรูดออก (การรูดซิป) ดึงออก เพียงครั้งเดียวให้เห็นเนื้อในเพียงเล็กน้อย ทำให้เห็นชั้น Layer ของชุดที่ซ้อนทับกันอยู่

สามารถเทียบเคียงเข้ากับแนวคิดที่ว่าด้วย 5 stages of grief ในขั้นตอนที่ ข. Anger ความโกรธ ซ้อนทับ สับสน หรือการเริ่มต้นเติบโตของคอนอร์ได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ จากการใช้ชีวิตที่มากขึ้นของคอนอร์



ภาพ : ชุดของ Step 2 เลือกไม้ทับถม

ที่มา : โดยผู้เขียน

Step 3 ยืนต้น (เห็นตั้งแต่หลังฉากจบเรื่องเล่าเรื่องที่ 2 - ฉากเรื่องเล่าเรื่องที่ 3) มีแนวความคิด Design จากต้นยิวที่มีอายุแล้วเปลือกค่อย ๆ กระทบออก หลุดออกจนเห็นเนื้อในของต้นไม้ เหมือนการได้เรียนรู้ชีวิตจนในที่สุดก็มองเห็นความจริง โดยเสื้อผ้าใช้โทนสีอ่อน อย่างสีน้ำตาล สีเขียวขี้ม้า สีเหลืองเขียวขี้ม้า ที่แสดงถึงการมีอายุและเติบโต มีการใช้เส้นไหมพรมถักยาว มาเย็บติดกันเป็นแพทที่เหมือนลำต้นของต้นยิวที่ยังไม่หลุดร่อน กระเพาะออก มีทั้งเส้นบิด เส้นโค้ง ยึดกับตัวเสื้อ และใช้เส้นไหมพรมเย็บติดปล่อยให้กรุยลง รวมถึงพื้นที่ที่ตัวเสื้อเป็นเส้น เหมือนกับรากของต้นยิวที่ยังรากลงดิน

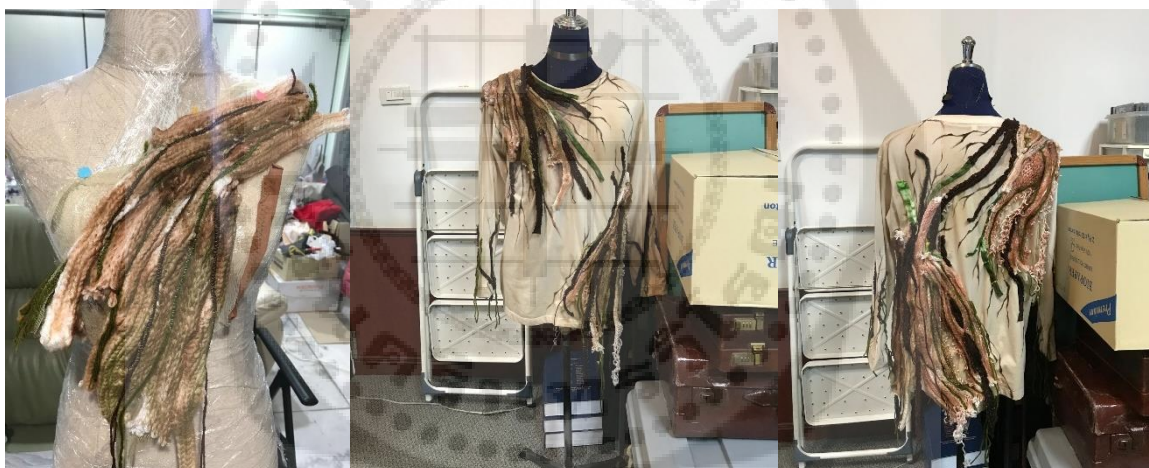
สามารถเทียบเคียงเข้ากับแนวคิดที่ว่าด้วย 5 stages of grief ในขั้นตอนที่ ค. Bargaining การต่อรอง เรียนรู้ การริเริ่มยอมรับแต่ยังปิดกั้นของคอนอร์

3 เปิดออกเห็นเนื้อใจจากเปลือกที่ทับถมกันอยู่ จนเห็นเนื้อใจของลำต้น โดยจะใช้ เส้นเล็ก
สีเข้มนั่นแหละที่มีอายุเยอะ มีลายปิด ลายยัดติดกับเส้น



ภาพ : ชุดที่ Step 3 ยืนต้น

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ชุดที่ Step 3 ยืนต้น

ที่มา : โดยผู้เขียน

Step 4 ผลิดอกออกผล

แนวความคิด Design จากต้นยิวที่ผลิใบ ออกดอก ออกผล แสดงถึงการเรียนรู้
ที่ได้ผลิบานออก ยอมรับเหตุและผลได้ ใช้โทนสีที่ต้นยิวเริ่มผลิตผล อย่างสีเขียวจากใบ สีเหลืองจากดอก
ของต้นยิว สีแดงจากผลเบอร์รี่ ในขั้นตอนนี้จะเป็นการเพิ่มขึ้นส่วนเสื้อผ้าสวมใส่ทับเข้าไป อย่าง ผ้าพันคอ
หรือหมวก เป็นต้น โดยใช้เทคนิคการเย็บ ปัก สอย Material อย่างลูกปัด กระจุกมุด ติดลงไปกับชิ้นส่วน
เสื้อผ้า ทำให้ส่วนนี้รู้สึกถึงความสดใสหรือเริ่มต้นฤดูกาลใหม่ๆที่กำลังจะเกิด

สามารถเทียบเคียงเข้ากับแนวคิดที่ว่าด้วย 5 stages of grief ในขั้นตอนที่ ๓. Acceptance การยอมรับ การเข้าใจ เปลี่ยนใหม่หรือการเรียนรู้ที่จะยอมรับความจริงของคอนอร์

4 สีสัน ลาย/ลูกเล่นทำให้ดูนูนขึ้น ลูกบิด การปัก มาจากส่วนใบ ดอก ลูกเบอร์รี่
ผลิบาน ออกผล ออกดอก เพื่อเติบโตต่อไป



ภาพ : ชุดของ Step 4 ผลิดอกออกผล

ที่มา : โดยผู้เขียน

Step 5 กลับมาเป็นเมล็ด

มีแนวความคิด Design คล้ายกับ Step 1 แต่ว่าครั้งนี้จะเป็นเมล็ดที่ตกมาหลังจากออกผลเบอร์รี่ เป็นเหมือนการขยายพันธุ์ของต้นยิวให้ไปสู่พื้นที่อื่นๆ เหมือนการเริ่มต้นเรื่องราวใหม่อีกครั้ง โดยใช้ไซโทนสีน้ำตาล น้ำตาลอ่อน หรือสีน้ำตาลหลายๆ เฉด สีแดงมะฮอกกานี ที่แสดงถึงการเริ่มต้นใหม่อีกครั้งหลังจากที่ผันเปลี่ยนฤดูกาลจนมาถึงการขยายพันธุ์ในที่สุด ส่วนเสื้อผ้าใช้เป็นเสื้อโค้ทหรือแจ็คเก็ตเหมือนตอนเป็นเมล็ด ทั้ง 2 ผังเป็นคนละสี แสดงถึงการกำเนิดใหม่และออกเดินทางอีกครั้ง

5 เมล็ดใหม่ สีพื้น มีลายเล็กน้อย จากเปลือกเมล็ด

ข้างในเป็น ชั้น 2-4 และถูกสวมทับด้วยเจ็ดกัทธิเสริม

แอบให้เห็นเรื่องราวข้างในที่ผ่านมา ทั้งเมล็ดบานออกผลไปสู่การเติบโตใหม่ ๆ
(เปลือกเมล็ดที่กำลังปรีให้เห็นการเติบโต)



ภาพ : ชุดของ Step 5 กลับมาเป็นเมล็ด

ที่มา : โดยผู้เขียน

3.2.5.3 ข้อเสนอแนะ และปรับแก้การพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 50

เปอร์เซ็นต์

- ทดลองพื้นที่หน้าลายไม้แล้วมีความละเอียดมากเกินไปทำให้เวลาขึ้นเวทิมองไม่เห็น
- ชุดลำต้นของปีศาจสีอ่อนเกินไปเมื่อโดนแสงไฟบนเวทีทำให้ล้อยและสว่าง
- มีการปรับขนาดไซส์เสื้อที่ไม่พอดีตัว
- ปรับการเปลี่ยนขั้นตอนลำดับการเปลี่ยนชุดตัวละครปีศาจ

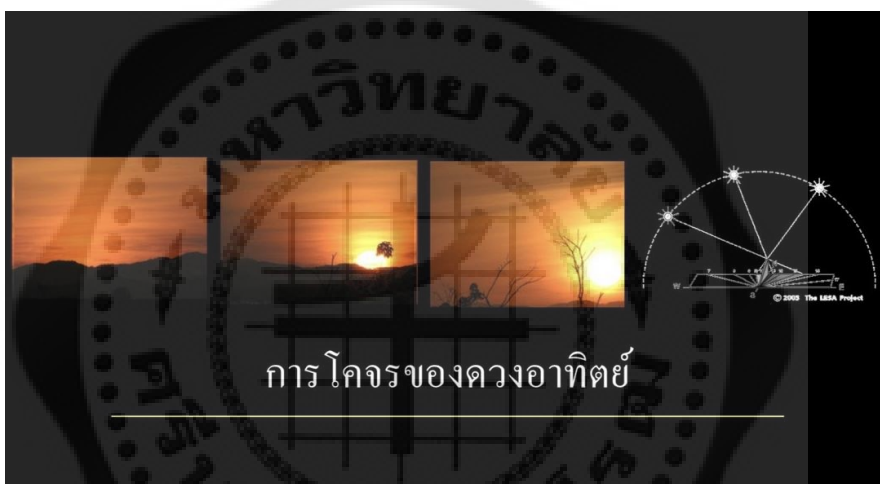
3.2.6 ผู้ออกแบบแสง

ในขั้นตอนนี้ การพัฒนาผลงานจะเริ่มต้นจากบทละครตั้งแต่ ฉากที่ 1 ถึง 18 โดยสามารถแยกเป็นขั้นตอนแนวคิด 5 stages of grief ได้ 3 ขั้นตอน ตามลำดับ คือ

- ก. Denial การปฏิเสธ
- ข. Anger ความโกรธ
- ค. Acceptance การยอมรับ

3.2.6.1 การออกแบบแสงภายใต้แนวคิดที่ว่าด้วยการ เกิดขึ้น ตั้งอยู่ ดับไปและแรงบันดาลใจจากการโคจรของดวงอาทิตย์

โดยใช้แนวคิดที่ว่าด้วย การเกิดขึ้น ตั้งอยู่ ดับไป มาพัฒนาเป็นโครงสร้างที่ได้แรงบันดาลใจมาจาก การโคจรของดวงอาทิตย์ เพราะ ดวงอาทิตย์มีการเคลื่อนที่ขึ้นลงเป็นวัฏจักรตามกฎของธรรมชาติ เทียบเคียงเช่นเดียวกับชีวิตของคน



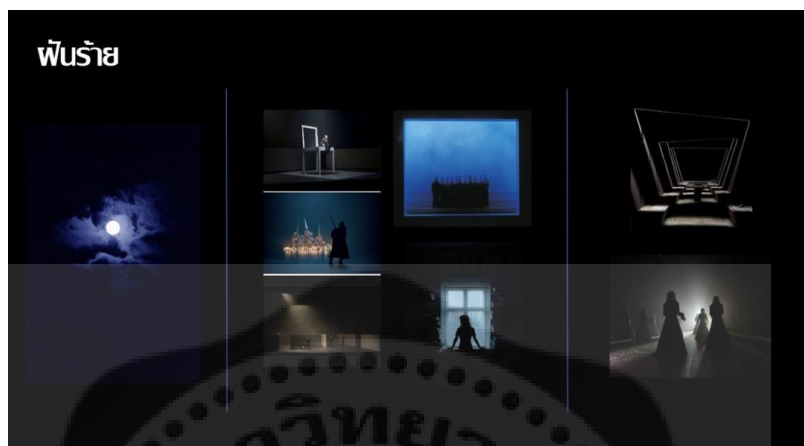
ภาพ : การโคจรของดวงอาทิตย์

ที่มา : ผู้ศึกษา

ซึ่งก่อนที่จะมาเป็นแนวคิดนี้ ทางผู้ศึกษาได้ปรึกษาร่วมกับฝ่ายออกแบบในProduction ในการหาThemegกลางของเรื่องเพื่อที่ทุกคนจะได้เห็นภาพและFollowไปในทิศทางเดียวกัน จึงเกิดเป็น Theme เกิดขึ้น ตั้งอยู่ ดับไป

จากนั้น ผู้ศึกษาได้ทำการเทียบเคียงว่า สิ่งใดที่เกิดขึ้นเป็นวัฏจักรและสามารถเห็นภาพการพัฒนาการของตัวละครและเรื่องราวผ่านแสงได้ด้วย จึงได้นำการโคจรของดวงอาทิตย์ไปนำเสนอกับอาจารย์ที่ปรึกษา เพราะเนื่องจากผู้ศึกษาได้สังเกตว่าทุกจังหวะที่พระอาทิตย์โคจรขึ้นลงจะให้ลักษณะของแสงสีและMood toneที่ต่างกันไปตามช่วงเวลา ผู้ศึกษาจึงนำการโคจรของดวงอาทิตย์มาเรียงTimeline

ใหม่ตามบทละคร และสรุปแนวคิดแบ่งทั้งหมดเป็น 5 ขั้นตอนตามเวลา และ Mood tone หลักๆ ที่อยากให้เกิดได้ดังนี้

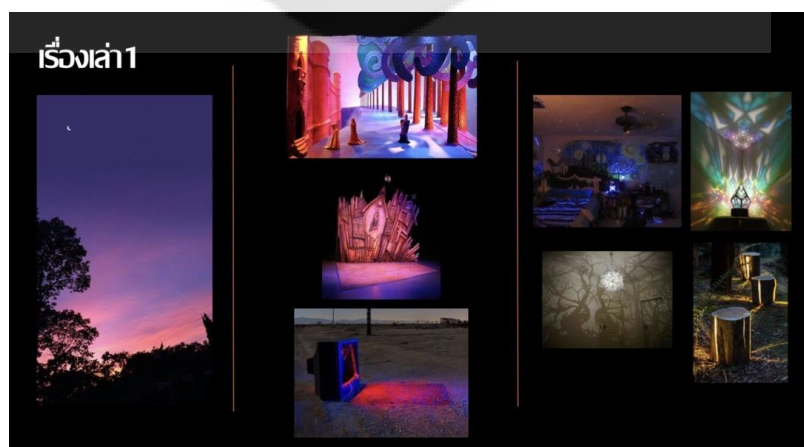


ภาพ : reference แสงใน scene ฝันร้าย

ที่มา : ผู้ศึกษา

ฝันร้าย...จุดเริ่มต้นของการเกิดขึ้น ผู้ศึกษาได้แรงบันดาลใจมาจากท้องฟ้าในเวลาเที่ยงคืน โดยฉากที่ 1 ของเรื่อง เป็นตอนที่ Corner ฝันร้าย เวลาตามบทละครเป็นเวลาเที่ยงคืน ผู้ศึกษาต้องการให้ Mood มีความอึมครึม อึดอัด หาทงออกไม่เจอ โดยเน้นแสงและเงาและใช้ Monotone

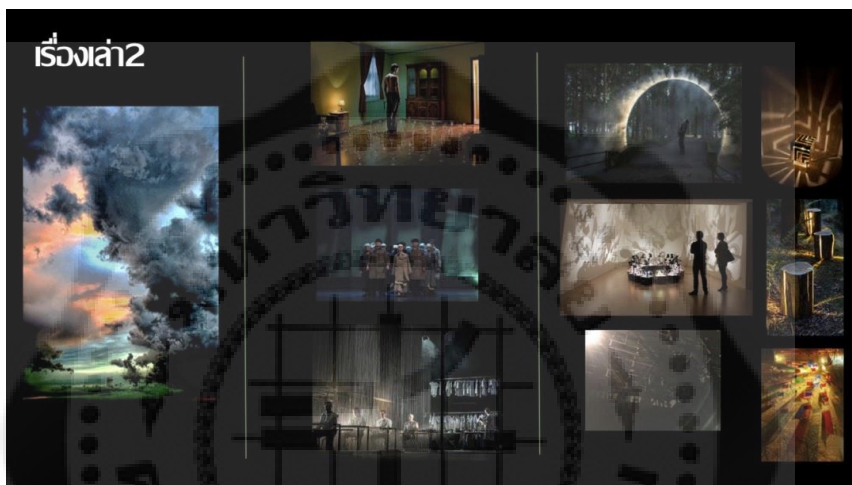
สามารถเทียบเคียงเข้ากับแนวคิดที่ว่าด้วย 5 stages of grief ในขั้นตอน ก. Denial การปฏิเสธ การผลักออก หรือการหนีความจริงของคอนเนอร์ และนำไปสู่จินตนาการในเรื่องเล่าเรื่องที่ 1



ภาพ : referenceแสงใน scene เรื่องเล่าเรื่องที่ 1

ที่มา : ผู้ศึกษา

เรื่องเล่าเรื่องที่ 1 หนีความจริงเข้าสู่โลกแห่งจินตนาการ ผู้ศึกษาได้เทียบเคียงเรื่องเล่าเรื่องที่ 1 กับท้องฟ้าช่วงรุ่งสาง ซึ่งช่วงเวลานั้นท้องฟ้าจะมีสีชมพู น้ำเงิน ม่วง แกมส้ม ตาม Ref ทางด้านซ้าย Mood tone ของเรื่องจะเน้นสีสดใสเพื่อสร้างบรรยากาศและเพิ่มความ Surreal ให้กับโลกจินตนาการ

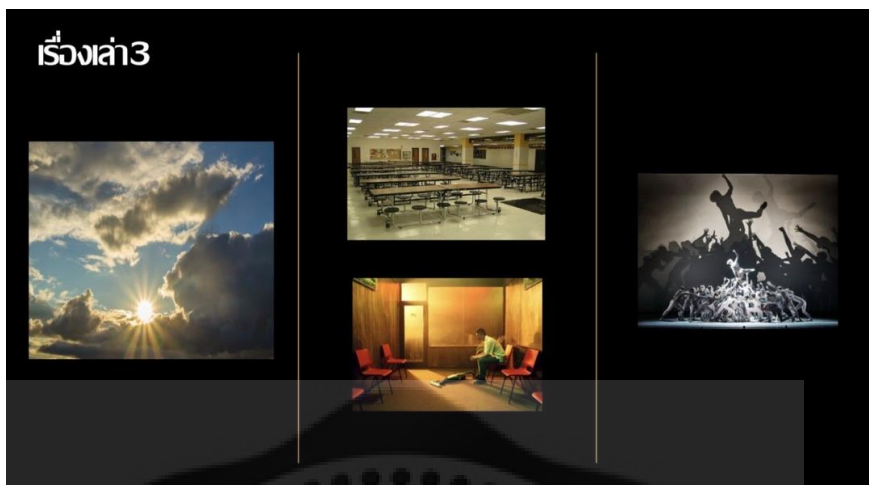


ภาพ : referenceแสงใน scene เรื่องเล่าเรื่องที่ 2

ที่มา : ผู้ศึกษา

เรื่องเล่าเรื่องที่ 2 เรื่องเล่าที่เขยิบเข้าใกล้โลกแห่งความจริง ผู้ศึกษาเทียบเคียงกับแสงเวลาสายในวันที่ที่มีพายุเข้า เพราะเรื่องเล่าเรื่องที่ 2 เป็นเรื่องที่เกิดในยุคอุตสาหกรรม Mood tone ของเรื่องจึงมีความอึมครึมและมีความ Real ขึ้นจากเรื่องที่ 1 แต่ยังคง Mood ความเป็นเรื่องเล่า แสงที่เกิดขึ้นจะเน้นสีเขียว ส้ม เหลือง และเริ่มมีแสง Cool White แทรกเข้ามา

คูไลท์ (Cool White) โทนแสงระหว่าง วอร์มไวท์ และเดย์ไลท์ ผสมกันอยู่ในหลอดเดียว จะให้แสงที่เป็นสีฟ้าขาว ดูเย็นสบายตา แต่สีของวัตถุจะเพี้ยนจากความเป็นจริงลักษณะเป็นแสงสีขาวนวลตา (apelectric2005.com)



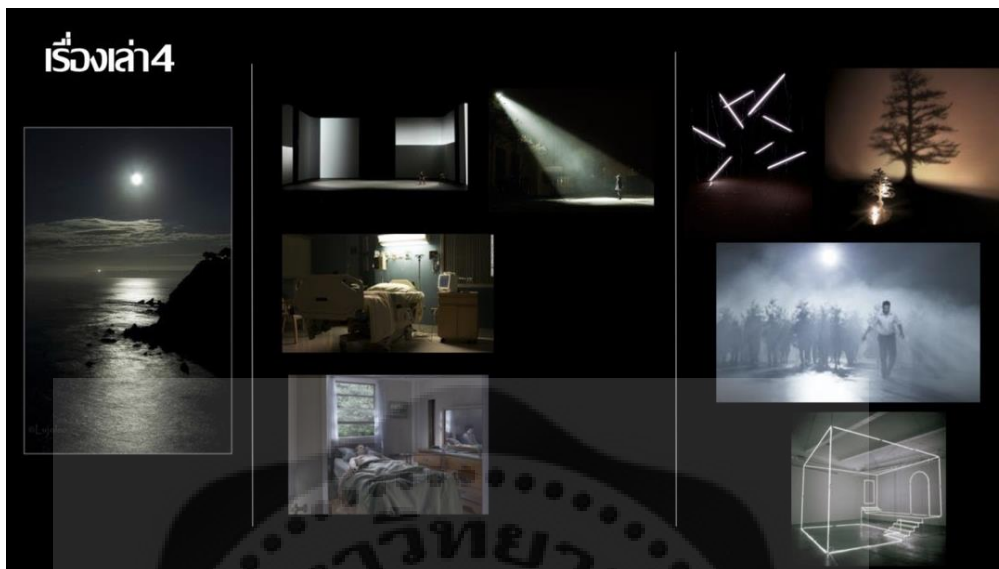
ภาพ : reference แสงใน scene เรื่องเล่าเรื่องที่ 3

ที่มา : ผู้ศึกษา

เรื่องเล่าเรื่องที่3 เรื่องเล่าภายใต้ความจริง เทียบเคียงกับแสงในตอนเที่ยง เป็นแสงที่จ้าและสว่างที่สุดของวัน ผู้ศึกษาต้องการให้ Mood tone ของ Part นี้สว่างที่สุด มีความ Real ที่มากขึ้นกว่า2เรื่องเล่าแรก แต่ยังคง Concept อยู่ภายใต้คำว่าเรื่องเล่า จึงใช้ Day Light และ Tone สัมแดงเข้ามาผสมด้วย บวกกับใช้ไฟ Foot เพื่อส่องให้เงาที่กระทบใหญ่ขึ้นจากปกติ

เดย์ไลท์ (Day Light) แสงจะออกสีขาว สว่างตา ให้แสงสว่างสูง ออกไปในโทนสีฟ้า มองเห็นได้ชัด เป็นโทนแสงเดียวกับแสงกลางวัน ทำให้เห็นชัดเจนมากยิ่งขึ้น ให้ความรู้สึกสดใส กระฉับกระเฉง ตื่นตัว (apelectric2005.com)

สามารถเทียบเคียงเข้ากับแนวคิดที่ว่าด้วย 5 stages of grief ในขั้น ข. Anger ความโกรธ ความโกรธคืออารมณ์และความรู้สึกของมนุษย์ และเป็นส่วนหนึ่งของความจริง Cornerเลือกที่จะแสดงความรู้สึกภายในออกมา ซึ่งในทางออกแบบผู้ศึกษาได้เปรียบเทียบกับแสงสว่างที่ถูกปิดไว้ในความมืดและในที่สุดก็ถูกเปิดออกมา กระบวนการที่เกิดขึ้นเหมือนกับการกะเทาะให้เห็นความรู้สึกภายในที่แท้จริงของCorner และนำไปสู่การยอมรับในเรื่องเล่าเรื่องที่4



ภาพ : referenceแสงใน scene เรื่องเล่าเรื่องที่ 4

ที่มา : ผู้ศึกษา

เรื่องเล่าเรื่องที่ 4 เรื่องเล่าที่กลายเป็นความจริงในตอนจบ ผู้ศึกษาได้เทียบเคียงกับจุดจบของเรื่องและจุดจบวัน คือตอนกลางคืน ซึ่งในตอนนี้จะใช้แสงRealทั้งหมด กลับมาเป็นMonotone Mood tone จึงเน้นโทนขาวจากแสงเดย์ไลท์ (Day Light) และแสงธรรมชาติตามเวลาที่แต่ละScene กำหนด

สามารถเทียบเคียงเข้ากับแนวคิดที่ว่าด้วย 5 stages of grief ในขั้นตอนที่ ค. Acceptance การยอมรับ จุดจบของเรื่องก็คือการที่ Corner ยอมรับและเผชิญหน้ากับความจริงทั้งหมด ความจริง สำหรับผู้ออกแบบจึงเปรียบเหมือนกับคำว่า Clear และ Clear ในทางของแสง ก็คือความชัดเจนและความPureโดยไม่มีสีอื่นมาเจือปน

การที่เริ่มต้นด้วยสีส้ม และสีค่อยๆหายไปทีละ Step จึงสามารถเทียบเคียงการโคจรของดวงอาทิตย์ในแต่ละวันและเปรียบเหมือนกับการที่ Corner ได้เรียนรู้ และค่อยๆยับเข้าสู่การยอมรับความจริงในที่สุด

3.3 การพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 70 เปอร์เซ็นต์

3.3.1 ผู้กำกับการแสดง

ในการพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 30% และ 50 % พบว่า มีภาพที่สวยงามและจังหวะของนักแสดงดี แต่พลังของนักแสดงอองซอนกลับบดบังตัวละครหลัก ในแต่ละตัวละคร นักแสดงยังไม่ชินกับการที่ต้องสวิตช์ตัวละครหลักกับตัวละครรองซอน ไปมา รวมทั้งยังไม่ค่อยเห็นช่วงโมเมนต์ของตัวละครแต่ละตัวที่เกิดขึ้นบนเวที

ผู้ศึกษาจึงได้แก้ไขและปรับเปลี่ยนในส่วนรายละเอียดต่างๆของการกำกับการแสดง ไม่ว่าจะเป็น

- ก. ส่วนของบทละครที่ต้องเพิ่มรายละเอียดในแต่ละฉาก
- ข. ส่วนของการกำกับการแสดงของนักแสดง ให้เกิดโมเมนต์หรือความรู้สึกเพิ่มเข้าไป
- ค. ส่วนของการปรับเปลี่ยน Blocking ที่ต้องหาความหมายให้กับพื้นที่วงกลม โดยในแต่ละส่วนที่มีการแก้ไขและปรับเปลี่ยน ผู้ศึกษายังคงคำนึงถึงแนวคิด 5 stages of grief อยู่

ซึ่งในการพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 70% นี้จะเริ่มต้นตั้งแต่ ฉากที่ 7 ถึง ฉากที่ 14 โดยสามารถแยกเป็นขั้นตอนแนวคิด 5 stages of grief ได้ 2 ขั้นตอน คือ

ก. Bargaining หรือการต่อรองเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางที่ดีขึ้น ซึ่งเกิดขึ้นในช่วงฉากที่ 7 ครูเข้าใจเธอนะ ฉากที่ 8 หลานเรามีเรื่องต้องคุยกัน ฉากที่ 9 พ่อ และในฉากที่ 10 เรื่องเล่าที่ 2 ซึ่งแสดงให้เห็นสภาวะของตัวคอนอร์ที่พยายามจะต่อรองกับ สิ่งต่างๆรอบตัวเพื่อให้ทุกอย่างไม่แย่งไปกว่าเดิม ไม่ว่าจะเป็นการที่ขอร้องให้ตัวเองไปอยู่กับพ่อ หรือว่าจะเป็นการที่บาปหลวงพยายามอ้วนวนกลับไปหาหมอยา ทุกอย่างล้วนเป็นการต่อรองเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางที่ดีขึ้นทั้งนั้น แต่ในทางกลับกันทุกอย่างกลับไม่เป็นไปตามสิ่ง ที่ ต่อรองไว้เลย

ข. Depression หรือความสิ้นหวัง ท้อแท้ นั้นล้วนเกิดขึ้นกับคอนอร์ในช่วงฉากที่ 11 การทำลายล้าง , ฉากที่ 12 ล่องหน , ฉากที่ 13 ตันยิว และ ฉากที่ 14 ไร่ตัวตน ในแต่ละฉาก ล้วนมีจุดที่แสดงให้เห็นถึงความสิ้นหวัง ท้อแท้ของคอนอร์ไม่ว่าจะเป็น การที่คอนอร์รู้สึกผิดกับการที่ไปทำลายข้าวของในบ้านยาย หรือจะเป็นการที่ตัวเองนั้นพยายามจะให้มีคนมองเห็นแต่กลับยิ่งไร่ตัวตนไปเรื่อยๆ เป็นต้น

โดยผู้ศึกษา ได้เลือกใช้กระบวนการทางการกำกับการแสดง ผ่าน บทละคร , Blocking และ Acting ของนักแสดง มาแก้ไข ปรับเปลี่ยนและเพิ่มเติมรายละเอียดที่แตกต่างกันออกไป ตั้งแต่ฉากที่ 1 ถึง ฉากที่ 14 โดยมีคุณครูที่ปรึกษาและคุณครูในรายวิชา Acting เข้ามาช่วยพัฒนางานในแต่ละส่วน ตามรายละเอียดดังนี้

ฉากที่ 1 ถึง ฉากที่ 6

จะพัฒนาต่อจากความคืบหน้า 30 % ที่กล่าวไปข้างต้น และนำ Background ตอนที่ทำ ในช่วง 50% มาพัฒนาต่อ

ในส่วนของบทละครได้มีการแก้ไขคำพูดในฉากที่ 2 ของแม่และคอนเนอร์ ให้เข้าปากกับนักแสดงและเปลี่ยนคำพูดให้ไปเป็น Action มากยิ่งขึ้น , ในฉากที่ 3 โรงเรียน ได้มีการปรับคำพูดของคุณครู ให้มีความเป็นธรรมชาติกับนักแสดงมากยิ่งขึ้นและได้ใช้ คำพูดต่างๆตอน Workshop Improvise หรือ การเดินสวด มาใช้กับตัวละคร แฮร์รี่ แอนตัน ซัลลี และ ลีลี อีกด้วย, รวมถึงฉากที่ 5 ของยายได้มีการปรับคำพูดให้สมเหตุสมผลและ เข้ากับคาแร็กเตอร์ของยายมากยิ่งขึ้น

ส่วนของ Blocking ได้ปรับเปลี่ยนให้เข้ากับฉากที่เป็น วงกลม ผู้ศึกษาเลือกเปลี่ยน Blocking ในฉากที่ 1 ที่เป็นฉากความฝันของคอนเนอร์ ปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับพื้นที่มากยิ่งขึ้น และได้สร้างกติกาว่าใครบ้างที่จะสามารถเข้าไปอยู่บนพื้นที่วงกลมได้บ้าง รวมทั้งได้มีการปรับเปลี่ยน Blocking ในฉากที่ 2 แม่ ฉากที่ 3 โรงเรียนและฉากที่ 5 ยาย เพื่อเปลี่ยนสถานที่และดึงความน่าสนใจของคนดู ให้คนดูจับทางไม่ถูกว่าตรงจุดนั้นๆ คืออะไร ซึ่งจะเห็นได้ว่า Blocking บนเวทีจะมีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น ซึ่งในการปรับ เปลี่ยน Blocking ครั้งนี้ยังคงต้องคำนึงถึงการที่นักแสดงจะต้องหมุนฉาก ในแต่ละฉาก เพื่อบอกเวลา สถานที่และความรู้สึกที่เปลี่ยนแปลงไปของตัวละคร ในแต่ละฉากอีกด้วย

ส่วนของ Acting ได้มีคุณครูประจำวิชา Acting เข้ามาช่วยทำ Workshop ให้กับตัวละครต่างๆไม่ว่าจะเป็น

คอนเนอร์ ที่จะได้ทำ background และช่วยตัวละครแต่ละตัวในการทำ background

ยาย ได้ทำ background ช่วงที่ตัวยายแต่งงานกับตา

แม่ ได้ทำ background ในช่วงตอนคบกับพ่อใหม่ๆตั้งแต่สมัยมหาวิทยาลัย จนกระทั่งถึงตอนแต่งงาน กับพ่อและช่วงที่ตัวเองคลอดคอนเนอร์ออกมา

คุณครู ได้ทำ background ช่วงที่ยายเข้ามาเป็นครูประจำอยู่ในโรงเรียนใหม่ รวมทั้งช่วงของการประชุมคุณครู ในแต่ละสาขา

ลิสี่ ได้ทำ background ที่แสดงถึงเหตุผลที่ทำให้ตัวละครมีลักษณะนิสัย พูดทุกอย่างอย่างเป็นตอนที่กลับจากโรงเรียนแล้วเล่าเรื่องราวให้กับคนขับรถฟัง

แฮร์รี่ ได้ทำ background ที่แสดงถึงเหตุผลของการที่ตัวเองต้องเป็นผู้นำ เป็นตอนที่อยู่ที่บ้านแต่พ่อกลับ ไม่สนใจ และไม่อยากคุยกับตัวแฮร์รี่

ตัวปีศาจ ได้ทำสิ่งที่แตกต่างจากตัวละครอื่นๆ เนื่องจากตัวผู้ศึกษาอยากที่จะให้ นักแสดงที่รับบทปีศาจนี้ มีความเด็ดขาดและเป็นตัวนำในการนำพาเรื่องราวให้ไปต่อได้ ทางคุณครูที่สอน Acting จึงได้ช่วยคิดวิธี โดยการให้นักแสดงที่รับบทปีศาจ ได้เป็นคนจัดการและยื่นโจทย์ให้ตัวละครอื่นๆ ในขณะที่กำลังทำการ Workshop background ของตัวละครนั้นๆอยู่

ซึ่งในวิธีการต่างๆที่นักแสดงได้ทำนั้น ล้วนแต่สามารถนำมาใช้และพัฒนาเป็นความรู้สึกรู้สึกที่เคยเกิดขึ้นและส่งผลกับสิ่งต่างๆที่เกิดขึ้นในฉากที่ 1 ถึงฉากที่ 6 ทั้งสิ้น

ฉากที่ 7

เป็นฉากโรงเรียน ซึ่งในตัวบทละครที่เกิดขึ้น ผู้ศึกษา นักแสดง และคุณครูที่ปรึกษา ได้ช่วยกัน ปรับเปลี่ยนคำพูด และวิธีการแสดงออกของตัวละครหลักในฉากนี้คือ คอเนอร์และ ลิสี่ ให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้นผ่าน Action การกระทำของลิสี่ที่เหมือนจะสนใจแต่กลับ เลือกที่จะออกห่างและวิธีการแสดงออกของคอเนอร์ที่พร้อมจะนิ่งเฉยกับสิ่งที่เกิดขึ้น

ส่วนของ Blocking ผู้ศึกษาเลือกให้คุณครู แก๊งค์โรงเรียนทุกคนสามารถเข้ามาใน พื้นที่วงกลมได้ แสดงถึงความรู้สึกของคอเนอร์ที่โดนบุคคลอื่นแทรกแซงเข้ามาในพื้นที่ส่วนตัว ของตัวเอง

ส่วนของ Acting นักแสดงในฉากนี้ ได้มีการพัฒนาไปพร้อมๆกับตอนปรับบท ที่เพิ่ม Action เข้าไปและได้พัฒนาความรู้สึกของการแสดงออกของตัวละครเพิ่มเข้าไป

ฉากที่ 8

เป็นฉากในบ้านของแม่ ที่ได้มีการพูดคุยกันของยายกับคอเนอร์ และแม่กับคอเนอร์ ซึ่งในเรื่องของตัวบทละครในฉากนี้ ได้ลดคำพูดของตัวละครและเปลี่ยนเป็น Action ของตัวละครแทน

ส่วนของ Blocking เลือกแบ่งโซนในบ้านเป็นในพื้นที่วงกลมและภายนอกวงกลม เป็นพื้นที่ที่อยู่นอกบ้าน แต่ยังคงระยะให้ใกล้กันทั้งในบ้านและนอกบ้าน เพื่อแสดงถึงความรู้สึกของตัวละครทุกตัว ละครในฉากนี้ ที่ยังคงอยู่ใกล้กันตลอด ไม่ว่าจะอยู่ข้างนอกหรือข้างในก็ตาม

ส่วนของ Acting นักแสดงในฉากนี้ ได้มีการพัฒนาตัวละครไปพร้อมๆ กับคุณครูประจำโปร ในการเพิ่มรายละเอียดเล็กๆน้อยๆ ไม่ว่าจะเป็นการ Eye Content ของตัวละครคอเนอร์และยาย ที่มองไปยังแม่ที่เดินจากไป

ฉากที่ 9

เป็นฉาก ที่พ่อได้มาหาคอเนอร์และได้เกิดกระบวนการของ Bargaining หรือการต่อรอง ที่คอเนอร์จะขอร้องให้ตัวเองนั้นได้ไปอยู่กับพ่อที่ต่างประเทศ แต่กลับถูกพ่อปฏิเสธ ซึ่งในเรื่องตัวบทละครในฉากนี้ไม่ได้มีการปรับเปลี่ยนเกิดขึ้น

ส่วนของ Blocking เลือกใช้วิธีการหยิบเอาอุปกรณ์ต่างๆที่อยู่บนเวที มาเรียงกันเป็นแนว ยาวเต็มเวทีให้เห็นถึงความ เป็นเส้นตรงที่เกิดขึ้น เนื่องจากในบ้านหลังนี้คือบ้านของยาย ที่แสดงให้เห็นถึงความ เป็นระเบียบเรียบร้อยของยาย และแสดงความอึดอัดให้กับตัวละครของคอเนอร์ที่อยู่ในบ้านหลังนี้ ผนวกกับการที่พ่อเข้ามาและไม่สามารถที่จะอ้อนวอนขอให้ตัวเองไปอยู่ด้วยได้

ส่วนของ Acting นักแสดงในฉากนี้ ได้มีการพัฒนาตัวละครพ่อกับคอเนอร์ โดยการเจาะ และเพิ่มรายละเอียดต่างๆของตัวละครเพิ่มเข้าไป โดยคอเนอร์เพิ่มการ ขอร้องและเรียกความสนใจจากพ่อให้สนใจตัวเองมากขึ้น ส่วนตัวละครพ่อได้เพิ่มความไม่สนใจกับสิ่งที่เกิดขึ้นของคอเนอร์เข้าไป

ฉากที่ 10

เป็นฉาก เรื่องเล่าที่ 2 เล่าเรื่องราวของบาปหลวง และหมอยา ที่เป็นเสมือนเรื่องราว ของคอเนอร์กับพ่อ ที่ปีศาจพยายามจะเล่าให้คอเนอร์ฟังเพื่อแสดงถึงความเป็นจริงที่กำลัง จะเกิดขึ้นของตัวคอเนอร์ ซึ่งในเรื่องเล่าที่ 2 นี้ได้ใช้กระบวนการ Devise Theatre ที่เน้นการ การทำงานเป็นกลุ่มกับนักแสดง และผู้กำกับ ซึ่งผู้ศึกษาได้เลือกใช้เส้นเรื่องเดิมจากในหนังสือ และได้มาร่วมกันกับนักแสดงในการพัฒนาหาความเป็นไปได้ของตัวละครต่างๆที่เกิดขึ้น รวมทั้ง Blocking ต่างๆที่เกิดขึ้นนั้นส่วนใหญ่ล้วนมาจากกระบวนการ Devise Theatre ที่นักแสดงและผู้กำกับช่วยกันทำขึ้นมา

ส่วนของ Blocking ที่เกิดขึ้นนั้นผู้ศึกษาเลือกใช้ Blocking ในลักษณะของความสมมาตร ความเท่าเทียมกัน ทางด้านซ้ายของคนดูทางด้านล่างเวที จะเป็นพื้นที่ของบาปหลวง ตรงกลางจะเป็นพื้นที่ของตัวละครที่อยู่บนเวที และทางด้านขวาของคนดูด้านล่างเวทีจะเป็นพื้นที่ของหมอยา

ส่วนของ Acting นักแสดงในฉากนี้ มาจากความสนุกสนานระหว่างการทำ Devise Theatre และได้มีการพัฒนาตัวละครต่างๆกับคุณครูประจำโปร ได้เพิ่มความจริงจัง ของตัวละครเข้าไป รวมทั้งเพิ่ม background ของตัวละคร อย่างเช่นตัวละครบาปหลวง และตัวละครหมอยา

ฉากที่ 11

เป็นฉากที่เกิดการทำลายขึ้นของตัวละครคอเนอร์ในก่อนหน้า และในฉากนี้ จะได้เห็นตัวละครยาย ได้ทำลายสิ่งที่เกิดขึ้น เนื่องจากตัวละครยายเสียใจกับสิ่งที่หลานเป็น คนทำ ตัวละครยายคือ โกรธแต่ก็เข้าใจว่าหลานรู้สึกยังไงเลยเลือกที่จะเงียบ และเดินเข้าไปทำลายของ

ส่วนของ Blocking ในฉากนี้ได้เลือกขึ้นที่จะให้ยายทำลายไว้ 1 ชั้นอยู่บริเวณในพื้นที่วงกลม ด้านขวามือ

ส่วนของ Acting นักแสดง เน้นไปที่อารมณ์และความรู้สึกคุกรุ่นของตัวละคร ทั้ง ตัวละครคอเนอร์ที่รู้สึกผิดและตัวละครยายที่รู้สึกโกรธ

ฉากที่ 12

ฉากนี้เกิดขึ้น 2 สถานที่ คือบ้านของยายที่พ่อกลับเข้ามาดูแลคอเนอร์ เนื่องจากยายโทรตามให้พ่อมาหาคอเนอร์ ให้มาช่วยเชียร์ข้าวของที่คอเนอร์ ทำพังไปเมื่อวานนี้ และในโรงเรียนที่คอเนอร์กำลังจะโดนแก๊งค์แฮร์รี่แกล้งและคอเนอร์ ก็พร้อมที่จะให้แก๊งค์แฮร์รี่แกล้งแต่กลับกันแก๊งค์แฮร์รี่เลือกที่จะไม่แกล้งและไม่ทำอะไรคอเนอร์เลย ซึ่งในบทละครฉากนี้ แสดงให้เห็นถึง Depression หรือ ความสิ้นหวังกับทุกสิ่งทุกอย่างที่คอเนอร์ได้เจอ ไม่ว่าจะเป็ประโยชน์ที่คอเนอร์พูดกับพ่อว่า “พ่อไม่คิดจะลงโทษผมหน่อยหรือ” หรือ Action ที่เกิดขึ้นในโรงเรียนที่คอเนอร์ พร้อมจะโดนทำร้ายจากแก๊งค์แฮร์รี่โดนไม่กลัวอะไรเลย

ส่วนของ Blocking ในฉากนี้ ยังคงเลือกวางทุกอย่างให้อยู่ในวงกลม คือทั้งฉากในบ้านยาย และฉากในโรงเรียน โดยใช้วิธีการเปลี่ยนฉากให้ตัวละครภายใน โรงเรียนวิ่งเข้ามาเปลี่ยนฉากราวกับว่าเปลี่ยนชั่วโมงเรียน และตัดสลับเข้าไปใน โรงเรียนทันที

ส่วนของ Acting นักแสดง เน้นไปที่ความรู้สึกของตัวละครพ่อ ที่เป็นห่วงคอเนอร์แต่ ก็ไม่สามารถที่จะทำอะไรให้คอเนอร์สบายใจได้ ส่วนของคอเนอร์เน้นไปที่ความรู้สึกผิดกับ สิ่งที่ยังคงเกิดขึ้น ซึ่งอยู่ในขั้นตอนของ Depression หรือความสิ้นหวังที่เกิดขึ้นกับความรู้สึก ของคอเนอร์ และความรู้สึก ที่พร้อมจะให้แก๊งค์แฮร์รี่ทำอะไรก็ได้กับตัวเองโดนไม่ขัดขืน ในส่วนของแฮร์รี่เน้นไปที่ความรู้สึกเข้าใจกับสิ่งที่คอเนอร์เจอแต่ไม่เห็นใจอะไรมากนักและยังคงโกนประสาทคอเนอร์ให้รู้สึกสับสนกับสิ่งที่เกิดขึ้นอยู่

ฉากที่ 13

ฉากนี้เกิดขึ้น 2 สถานที่ คือในห้องที่โรงพยาบาล และภายนอกโรงพยาบาล เป็นฉากที่คอนเนอร์เข้ามาหาแม่เพราะว่าแม่มีอาการทรุดลง คอนเนอร์เห็นสิ่งที่เกิดขึ้นและ รับรู้ได้ทันทีว่าแม่ของตัวเองทรุดลงแต่ยังคงหลอกตัวเองอยู่ว่าแม่สบายดี และภายนอกของ โรงพยาบาลเป็นฉากที่คอนเนอร์พูดคุยกับพ่อเนื่องจากได้ยินเสียงพ่อกับยายทะเลาะกัน ด้วยเหตุผลว่าพ่อกำลังจะกลับไปหาอีกหนึ่งครอบครัวของพ่อ คอนเนอร์รับรู้ได้ทันทีว่าพ่อ กำลังจะจากไป ซึ่งทั้ง 2 สถานที่ ที่เกิดขึ้นในฉากนี้แสดงให้เห็นถึงสภาวะ Depression หรือ ความสิ้นหวัง ของคอนเนอร์ที่รู้ทั้งรู้ว่าพ่อและแม่ของตัวเองกำลังจะจากไป ทั้งจากเป็น และ จากตาย นั่นเอง

ส่วนของ Blocking ในฉากนี้ ยังคงเลือกวางสถานที่ที่เป็นภายในห้องโรงพยาบาล ให้อยู่ในวงกลมและสถานที่ที่เป็นภายนอกโรงพยาบาลเลือกวางไว้นอกวงกลม ในส่วนของภายนอกเลือกให้ตัวละครพ่อกับคอนเนอร์ เดินคุยกันถึงเรื่องที่ยายกับพ่อ ทะเลาะกันรอบตัวแม่ ซึ่งแม้อย่างคงอยู่บนเวทีในพื้นที่วงกลม ที่แสดงถึงสภาวะของการที่แม่ ต้องรับมือ กับเรื่องราวต่างๆที่เกิดขึ้นอยู่ที่ตัวเองนั้นป่วย จนแทบจะตายอยู่แล้ว

ส่วนของ Acting นักแสดง ส่วนของคอนเนอร์ เน้นไปที่ความรู้สึกสิ้นหวังกับ สิ่ง que เห็นว่าแม่กำลังจะจากไปและสิ้นหวังกับการเห็นพ่อจากไปทุกๆที่แม่ไม่สบายและแทบ หมดลมหายใจ , ส่วนของตัวละครแม่จะเน้นไปที่การพยายามทำทุกอย่างให้เป็นปกติ ให้คอนเนอร์รับรู้ไม่ได้ว่าตัวเองกำลังป่วยแต่หาวิธีใหม่ยังตัวเองพยายามทำตัวปกติเท่าไร ทุกอย่างยังไม่ปกติเท่า นั้น เพราะตัวเองมีสภาวะความป่วยที่อยู่ภายในร่างกายของตัวเอง , ส่วนตัวละครพ่อ เน้นไปที่ความรู้สึกเป็นห่วงอีกครอบครัวหนึ่งที่ตัวเองต้องดูแล และ รับผิดชอบ แต่กลับเลือกปฏิเสธการรับผิดชอบต่อครอบครัวที่อยู่ตรงหน้า โดยการเลือกเดินออกไปจากสถานที่แห่งนี้

ฉากที่ 14

เป็นฉากนี้เกิดขึ้น 3 สถานที่ คือในบ้านของยาย , ในรถยายที่ออกไปส่งคอนเนอร์ ไปโรงเรียน และในโรงอาหารรวมทั้งเกิดเรื่องราวเรื่องที่ 3 ของปีศาจตามมาด้วย ซึ่งเป็นเรื่องของคอนเนอร์เอง

ในบ้านของยายนั้นเกิดขึ้นจากการที่ยายกลับบ้านมาเอาของและบอกให้คอนเนอร์อยู่บ้านและดูแลตัวเอง แล้วยายก็ออกไปหาแม่ที่โรงพยาบาล ส่วนของคอนเนอร์ก็ตามหา ตัวปีศาจและ ได้พบกับปีศาจที่กำลังรอคอนเนอร์อยู่เพื่อจะเล่าเรื่องที่ 3 ให้คอนเนอร์ฟัง แต่สิ่งที่คอนเนอร์ต้องการ คือให้ปีศาจช่วยแม่ของตนเอง แต่ปีศาจกลับตอบมาว่า “ก็ถ้าแม่เธอรักษาได้ ฉันก็จะรักษาให้” ซึ่งจากสิ่งที่ปีศาจพูดนั้นแสดง

ให้เห็นแล้วว่า แม่ของคอนเนอร์ไม่สามารถที่จะรักษาได้ แต่คอนเนอร์ยังคงยึดที่จะให้ปีศาจรักษาแม่ของตัวเอง อยู่ ,

ในรถยาย เกิดความอึดอัดขึ้นบนรถระหว่างการสนทนาของทั้งตัวยายและ ตัวคอนเนอร์ คอนเนอร์พยายามถามยายว่าแม่เป็นยังไงบ้างแต่ยายเลือกที่จะไม่ตอบคำถาม คอนเนอร์เพราะยายรู้ว่าสิ่งที่กำลังจะเกิดต่อไปคืออะไร ,

ในโรงอาหารคอนเนอร์กำลังนั่งกินข้าวอยู่แต่จู่ๆแก๊งค์แฮร์รี่ก็บุกเข้ามาและเอาน้ำมาราดที่คอนเนอร์ คอนเนอร์รู้สึกไม่พอใจแต่เลือกที่จะไม่ทำอะไรเพราะตัวเองมีเรื่องให้คิด เรื่องแม่อยู่แล้ว แต่ทุกอย่างกลับตรงกันข้าม คอนเนอร์พยายามจะให้แก๊งค์แฮร์รี่แกล้งตัวเอง ให้เสร็จ แต่แก๊งค์แฮร์รี่กลับเลือกที่จะเข้ามาแล้วบอกว่า “ลาก่อนนะคอนเนอร์ ฉันจะไม่เห็นนายอีกต่อไป” เป็นประโยคที่ทำให้คอนเนอร์รู้สึกไม่พอใจเป็นอย่างมาก เลยเลือกที่จะเข้าไปทำร้ายแฮร์รี่เพื่อให้แฮร์รี่เห็นว่าเขามีตัวตนอยู่ ผนวกกับปีศาจที่โผล่เข้ามา เล่าเรื่องของชายล่องหนในทันที ซึ่งคือตัวของคอนเนอร์เอง

ส่วนของ Blocking เลือกใช้พื้นที่ในวงกลมเป็นหลักในการทำงานไม่ว่าจะเป็นในบ้านของคอนเนอร์ หรือบนรถของยาย รวมทั้งในโรงอาหารของโรงเรียน ทุกอย่างล้วนเกิดขึ้นในพื้นที่ของวงกลม ในส่วนพื้นที่บ้านรถของยายให้นักแสดงนำเก้าอี้ 2 ตัวมาทำเป็นรถและพูดบทสนทนา กัน แล้วให้แก๊งค์โรงเรียนออกมาเคลื่อนวงกลม ให้กลายเป็นโรงเรียนต่อและยายก็ออกไปเหลือแต่คอนเนอร์และแก๊งค์แฮร์รี่ที่กำลังจะเข้ามาแกล้งคอนเนอร์ ทั้งหมดตอนนี้กลายเป็นโรงอาหาร ในโรงเรียนเรียบบรรยากาศ แก๊งค์แฮร์รี่และคอนเนอร์ พูดคุยกันอยู่บริเวณในวงกลมและมีนักแสดง อองซอมรับบทเป็นนักเรียนออกมาเฝ้ามอง และแสดงทัศนคติไม่เห็นด้วยกับการที่คอนเนอร์โดนแก๊งค์แฮร์รี่แกล้ง แต่ก็ทำอะไร พอถึงช่วงที่ปีศาจออกมาเล่าเรื่องเล่าเรื่องที่ 3 แก๊งค์อองซอมที่รับบทเป็นนักเรียน ทั้งหมดจะกลายเป็นความรู้สึกโกรธของคอนเนอร์ ที่มากขึ้นเรื่อยๆ เมื่อไรที่คอนเนอร์โกรธ ทั้งหมดจะค่อยๆเข้ามาอยู่ในพื้นที่วงกลม เพื่อให้เห็นถึงสภาวะของความโกรธและพร้อมที่จะ ทำลายตัวแฮร์รี่ เมื่อถึงจุดหนึ่งทั้งหมด จึงพุ่งเข้าไปทำลายตัวแฮร์รี่ ภายนอกวงกลม

ส่วนของ Acting นักแสดง ตัวละครยาย เน้นไปที่ความรู้สึกเข้าใจตัวคอนเนอร์ ว่าเกิดอะไรขึ้นแต่เตรียมตัวรับมือกับสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้นหลังแม่คอนเนอร์จากไป , ตัวละครคอนเนอร์ เน้นไปที่ความรู้สึกเป็นห่วงแม่และพยายาม หาวิธีช่วยแม่ให้หายโดยการหาตัวปีศาจ ในส่วนของความรู้สึกที่เกิดขึ้นในโรงเรียน ความรู้สึกของคอนเนอร์ช่วงแรกจะเน้นไปที่ความรู้สึกสิ้นหวังเพราะตัวเองหาวิธีช่วยแม่ไม่ได้พร้อมกับยายก็ไม่ยอมคุยด้วย สภาวะความสิ้นหวังทั้งหมดจะเห็นในช่วงแรก และพอแก๊งค์แฮร์รี่เข้ามาคอนเนอร์เลือกที่จะให้ทั้งหมดสนใจแต่ทุกอย่างกลับไม่เป็นไปในสิ่งที่คอนเนอร์คิด Acting ของนักแสดงในช่วงนี้จึงเปลี่ยนเป็นความรู้สึกที่โกรธและ สะสมมานานเลยเลือกที่จะให้กำลังในการทำลายตัวละครแฮร์รี่ ซึ่งสิ่ง

ที่คนดูจะเห็นได้ จากตัวละครคอเนอร์คือ Action ในการทำลายตัวละครแฮร์รี่ ส่วนความรู้สึกของตัวละครแฮร์รี่จะกลายเป็นตัวละครที่พร้อมจะยอมให้ตัวละคร คอเนอร์ทำลายทุกอย่างที่ตัวเองก็สามารถ ที่จะสู้กลับได้ แต่เลือกที่จะโดยทำลายเพื่อแสดงให้เห็นถึงความอ่อนแอที่แอบแฝง อยู่ในตัวละครของแฮร์รี่ นั่นเอง

ซึ่งผลจากการส่งความคืบหน้า 70% พบว่า

1)นักแสดงมีสภาวะของความเหนื่อย เนื่องจากตัวผู้ศึกษาเลือกให้นักแสดงมีการรัน ทั้งหมดก่อนที่จะมีการส่งความคืบหน้า 70 %

2)เห็นการเล่าภาพที่เกิดขึ้นบนเวที และเห็นคิวที่เกิดขึ้นแทน ไม่เห็นถึงที่มาที่ไปของคิวที่เกิดขึ้นบนเวทีว่ามาจากอะไร นักแสดงพะวงกับ Blocking ที่เกิดขึ้น เห็นภาพแต่ยังไม่เห็นความสัมพันธ์ และความรู้สึกของนักแสดง ที่เกิดขึ้นบนเวที

3)ให้ความหมายกับ Text มากยิ่งขึ้น เช่นในเรื่องเล่าแต่ละเรื่องของปีศาจ มันจะมาเปลี่ยนมุมมองอะไรกับตัวละครคอเนอร์บ้างซึ่งในการส่งครั้งนี้สิ่งที่คุณครูบอกคือ ยังไม่เห็นความเปลี่ยนแปลง ว่าพอคอเนอร์ได้ยินเรื่องเล่าจากปีศาจแล้วจะเปลี่ยนไปอย่างไร สิ่งแวดล้อมภายในโรงเรียนเป็นอย่างไรกับแม่เป็นอย่างไร หรือ เปลี่ยนไปในทิศทางไหนบ้าง

4)ทำงานกับนักแสดงและตัวละครให้มากขึ้นว่า Text แต่ละประโยคหมายความว่าอะไร ฟังก์ชันของตัวละครแต่ละตัวคืออะไร ต้องหาให้ชัดเจน

5)ใช้คนให้น้อยและช่วยกันหมุนวงกลมให้เกิดที่มาที่ไป อย่าเอาคนนอกที่ไม่ได้อยู่ในฉากเข้ามาหมุนวงกลม

6)ละครเรื่องนี้ มันสื่ออะไรกันแน่ สื่อของเรื่องแต่ละเรื่องมันยังไม่ชัดเจน

7)หาความหมายของในพื้นที่วงกลมให้ชัดเจน เพิ่มเติมจากภายใน ภายนอกที่เกิดขึ้นด้วย อาจจะเป็นภายในใจของคอเนอร์คือพื้นที่ภายในวงกลมอาจจะ เป็นจุดปลอดภัยของคอเนอร์ที่สามารถพูดได้ในขณะเดียวกันภายนอกของพื้นที่วงกลม อาจจะเป็นจุดที่ไม่ปลอดภัยสำหรับตัวคอเนอร์

8)หมุนทวนเข็มนาฬิกา กับหมุนตามเข็มนาฬิกา ยังหาเหตุผลไม่ได้ว่าหมายถึงอะไร ใส่กติกาการเข้าออกของวงกลมเพิ่มเข้าไป ถ้าเทียบตัวละครแต่ละตัวละครนั้นๆในแต่ละฉาก จะเป็นเข็มสั้น หรือ เข็มยาวแล้วจะทำให้ Blocking เกิดความเปลี่ยนแปลง

9)การปรากฏตัวของตัวละครปีศาจ อาจจะมีลูกเล่นได้ว่า บางครั้งอาจจะ เอาตัวเข้ามาก่อน แล้วตามด้วยเสียง หรือบางที่อาจจะเอาเสียงเข้ามาก่อนแล้ว ตัวถึงค่อยเดินเข้ามา เพื่อเข้ามาในตำแหน่งที่เกิดขึ้นบนเวที

3.3.2 นักแสดง

3.3.2.1 คอเนอร์ โอมัลลีย์

จากผลสรุปภายใต้ความคับหน้าใน 50 % ได้ความว่าผู้ศึกษาจะต้องเพิ่มรายละเอียดของตัวละครให้ตัวละครมีชีวิตมากขึ้น หาความหลากหลายของวิธีการที่ตัวละครจะใช้ในการจัดการกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น พัฒนาในเรื่องของการSwitchสถานะตัวละคร ทบทวนในเรื่องของ Subtextและความหมายที่ซ่อนอยู่ในบทพูดของตัวละคร

ผู้ศึกษาจึงนำผลสรุปภายใต้ความคับหน้าใน 50 % มาพัฒนาและปรับแก้โดยการ

ก. กลับมาทบทวนและวิเคราะห์บทอีกครั้ง เพื่อหาSubtextและความหมายที่อยู่ เพื่อให้เข้าใจถึงความต้องการและความรู้สึกของตัวละคร รวมถึงปรับแก้บทเพื่อให้เข้าปากของนักแสดง เพื่อให้การถ่ายทอดบทนั้นเป็นไปได้อย่างขึ้น

ข. ในการแก้ปัญหาเรื่องความหลากหลายนั้น ผู้ศึกษาได้ทดลองทำในสิ่งที่ต่างออกไปจากที่เคยทำ เช่น ถ้าเคยตั้งให้ลองเงียบ ถ้าเคยทำเร็วให้ลองทำช้า จากหนักให้ปรับเป็นเบา เพื่อที่จะได้เห็นความหลากหลายของตัวละครมากขึ้น เพราะเมื่อผู้ศึกษาได้ทดลองปรับและทำในวิธีการที่ต่างออกไปนั้น ได้พบว่า ความรู้สึกข้างในและอารมณ์ที่ตัวละครส่งออกไปนั้นแตกต่างไปจากเดิม

ค. การเพิ่มรายละเอียดของตัวละครนั้นถ้าเป็นรายละเอียดในขณะที่ตัวละครยังอยู่ในโลกของความเป็นจริง เช่น กิจวัตรประจำวัน ตอนอยู่โรงเรียน หรือเวลาที่ต้องจัดการกับตัวละครที่เป็นคน ผู้ศึกษาจะใช้วิธีการที่มีสมาธิอยู่กับสถานการณ์และฟังคู่แสดงให้มากเพื่อที่จะได้รับรู้และโต้ตอบกลับไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่วนถ้าตัวละครต้องไปอยู่ในโลกที่ไม่จริง เช่น โลกของเรื่องเล่าที่1 และ2 หรือฉากที่ต้องมีปีศาจเข้ามา ผู้ศึกษาจะอาศัยการใช้จินตนาการ เช่น เห็นว่าปีศาจเป็นยังไง รายละเอียดต่างๆของตัวปีศาจ จินตนาการถึงเวทย์มนต์ที่ปีศาจใช้ เห็นถึงสีสันเห็นตัวละครเห็นเหตุการณ์ของเรื่องเล่าที่1และ2 ผู้ศึกษาต้องจินตนาการออกมาให้ชัดเจนที่สุด เพราะมันเป็นเรื่องยากที่จะนำสิ่งเหล่านี้ขึ้นมาอยู่บนเวทีทั้งหมด ดังนั้นหน้าที่ของผู้ศึกษาคือการทำให้นักดูรู้สึกผ่านการตอบสนองของตัวละคร และยิ่งจินตนาการชัดเท่าไรReactionที่ตัวละครนำออกมาก็จะยิ่งชัดเท่านั้น

ในขั้นตอนนี้ การพัฒนาผลงานภายใต้ความคับหน้า 70% จะเริ่มต้นจากบทละคร ตั้งแต่ ฉากที่ 1 ถึง ฉากที่ 14 โดยสามารถแยกเป็นขั้นตอนแนวคิด 5 stages of grief ได้ 4 ขั้นตอน คือ

ก. Denial

สำหรับตัวคอนเนอร์สภาวะของการปฏิเสธนั้นยังคงแสดงออกมาให้เห็นอย่างต่อเนื่อง และมีการพัฒนาเพิ่มมากขึ้นจากในตอนแรกในแง่ของการกระทำที่ตัวละครส่งออกมา มันยิ่งมากขึ้นและเห็นได้ชัดมากขึ้น ซึ่งฉากที่เห็นสภาวะการปฏิเสธที่ชัดเจนได้แก่ ฉาก 9 ที่เขาบอกกับพ่อของเขาว่าเขาไม่อยากจะอยู่บ้านยาย ฉาก 13 ที่เขาบอกกับพ่อว่าไม่ต้องกลับมา ฉาก 14 ที่เขาบอกกับแฮร์รี่ว่าเขาไม่ได้รั้วตัวตน

ข. Anger

ความโกรธของคอนเนอร์ชัดเจนมากขึ้น จากความรู้สึกเล็กๆข้างในก็ได้พัฒนาขึ้นมาเป็นการกระทำ ดังเช่นในฉากที่ 12 ที่คอนเนอร์ได้ทำลายห้องนั่งเล่นของยาย และฉากที่ 14 ที่คอนเนอร์เข้าไปทำร้ายแฮร์รี่ จากการศึกษาผู้ศึกษาพบว่าการกระทำจากความโกรธที่คอนเนอร์กระทำออกมาเป็นผลมาจากการที่คอนเนอร์ถูกคนรอบข้างปฏิเสธการมีอยู่ของเขา เช่น พ่อเลือกครอบครัวใหม่ แฮร์รี่บอกว่าเขาไร้ตัวตน

ค. Bargaining

การต่อรองหรือการอ้อนวอนของตัวคอนเนอร์นั้นผู้ศึกษาพบว่าคอนเนอร์มีอยู่ 2 เรื่องกับสภาวะนี้ นั่นคือ การขอให้บอกความจริงเรื่องแม่และการร้องขอความช่วยเหลือ แต่วิธีที่ตัวละครใช้นั้นไม่ใช่การพูดตรงๆ แต่เป็นการบอกในทางอ้อมโดยที่ไม่ได้พูดมันออกมา เช่น การใช้สายตาแทนคำพูดหรือการพูดในประเด็นอื่น นอกจากนี้วิธีการที่ใช้ยังแตกต่างกันในแต่ละตัวละคร ถ้าเป็นแม่คอนเนอร์จะใช้วิธีการที่เบาไม่รุนแรงในการร้องขอ อย่างในฉากที่ 8 ที่แม่กำลังจะบอกเรื่องแม่ที่ต้องเข้าโรงพยาบาลอีกครั้ง แต่ลึกๆในใจเขาก็มั่นใจว่ามีเรื่องอื่นและเขาก็รู้ว่ามันคือเรื่องอะไร เขาก็เลือกที่จะไม่ถามตรงๆ แต่เลือกใช้เป็นการการเสนอให้แม่บอกกับตัวเขาเอง ถึงเขาจะเป็นคนถามแต่ลึกๆในใจเขาก็ยังคงขอให้แม่ปฏิเสธ แต่ถ้าเป็นคนอื่นคอนเนอร์จะใช้วิธีการที่ต่างออกไปจะตรงกว่าและหนักกว่า อย่างถ้าเป็นปีศาจคอนเนอร์จะเลือกที่จะพูดตรงๆหรือถามออกไปเลย ว่าช่วยแม่ได้ไหมและต้องช่วยแม่นะ หรืออย่างในกรณีของพ่อที่ถึงแม้ว่าเขามั่นใจจะไม่ใช้การบอกอย่างตรงไปตรงมา แต่เขาก็มีวิธีการที่จะทำให้รู้ว่าเขาต้องการความช่วยเหลือ อย่างการบอกว่าเขาไม่อยากจะอยู่บ้านยาย ในหลายๆครั้งที่คอนเนอร์รู้ในคำตอบแต่เขาก็ยังเลือกที่จะถามเพื่อที่จะทำให้เขามีความหวังต่อไป

ง. Depression

สภาวะของการท้อแท้และหมดหวัง เริ่มเกิดขึ้นหลังจากที่ยายเข้ามาบอกเรื่องสำคัญในฉาก 8 มันทำให้เขาเริ่มรู้แล้วว่าความตายของแม่เริ่มเข้าใกล้ขึ้นมาและสภาวะนี้ยิ่งก่อตัวใหญ่ขึ้นเมื่อ

พ่อปฏิเสธที่จะให้เขาไปอยู่ด้วยที่อเมริกาจนมันพัฒนาเป็นความโกรธและส่งผลไปสู่การทำลายห้องนั่งเล่น ความสิ้นหวังและท้อแท้ก่อตัวขึ้นอีกครั้งเมื่อพ่อเข้ามาบอกว่าแม่อาการทรุดลง และยังแหย่เข้าไปอีกเมื่อรู้ว่า ยาตัวใหม่ที่แม่ใช้ไม่ได้ผลรวมถึงเรื่องที่ต้องบินกลับอเมริกาไปหาครอบครัวของเขา ความท้อแท้และสิ้นหวังได้ถูกรวบรวมไว้ด้วยกันจนกลายเป็นก้อนใหญ่ๆที่คอเนอร์แบกไว้ และสุดท้ายมันก็ระเบิดออกใน ฉาก14 ที่คอเนอร์ทำร้ายแฮร์รี่

ในการส่งความคับหน้า 70% ผู้ศึกษาพบว่ากระบวนการพัฒนาสภาวะตามหลักของ 5 stages of grief นั้นเริ่มมีลำดับขั้นตอนที่ชัดเจนมากขึ้น โดยระยะแรกเริ่มจากขั้นของการปฏิเสธหรือการขอร้องแล้วจากนั้นจะพัฒนาไปสู่ระยะที่สองคือสภาวะของความโกรธในขั้นเริ่มต้น(ข้างใน) จากนั้นระยะที่สามจะเริ่มโดยสภาวะของความท้อแท้สิ้นหวังจะเริ่มก่อตัวขึ้นและเมื่อสภาวะนี้เพิ่มมากขึ้น จะเข้าสู่ระยะที่สี่ซึ่งมันจะถูกปลดปล่อยออกมาในสภาวะความโกรธที่เป็นรูปแบบของการกระทำและสุดท้ายก็จะวนกลับไปทีระยะแรกอีกครั้งวนแบบนี้ไปเป็นลำดับ นอกจากนี้ในระยะที่สี่หากมีตัวกระตุ้น ความรุนแรงที่เกิดขึ้นก็จะมี ความรุนแรงมากขึ้น สำหรับตัวคอเนอร์สิ่งที่เขาเข้ามากระตุ้นให้เกิดอะไรคือการที่มีคนปฏิเสธการมีอยู่ของเขา อย่างการที่พ่อปฏิเสธเขาและเลือกครอบครัวใหม่ หรือการที่แฮร์รี่บอกว่าเขาเป็นคนล่องหน

วันที่ 2 ธันวาคม พ.ศ. 2563 ส่งความคับหน้า 70 %

ซึ่งผลสรุปภายใต้ความคับหน้า 70 % คือ

- 1) นักแสดงวิ่งเข้าคิว ต้องสลายคิวออก
- 2) ยังไม่เห็นพัฒนาการของตัวละครหลังเรื่องเล่ายังไม่เสถียร
- 3) ต้องจัดการหลายอย่างบนเวทีเพราะฉะนั้นต้องปรับสมดุลของนักแสดงและตัว

ละครให้ตี

- 4) ให้ความสำคัญกับตัวText
- 5) ความรู้สึกต้องพัฒนาขึ้นเรื่อยๆ
- 6) ต้องเคาะให้ชัดว่าความรู้สึกตัวละครเป็นยังไง
- 7) หาความหลากหลายอีก
- 8) ระวังเรื่องการใช้ช่องเสียง
- 9) เก็บรายละเอียดทุกอย่างให้หมดทุกเม็ด

3.3.2.2 แม่

จากผลสรุปภายใต้ความคับหน้าใน 50 % ได้ความว่า สิ่งที่ควรพัฒนา และแก้ไข ของตัวละครแม่ก็คือ หาวิธีการเล่นกับอาการป่วยของตัวแม่ไม่ให้อุเป็นสภาวะที่ดูแก่ หรือเป็นการทำให้ การแสดงของนักแสดง แสดงออกมาเบา พลังไม่ออก และควรเพิ่มพลังเสียงให้มากขึ้น ต้องทำงานเพิ่มเติม กับภูมิหลังตัวละครมากขึ้น ทำคาแรกเตอร์ให้ชัดขึ้น และต้องทำความเข้าใจ Meaning ของแต่ละประโยค ให้ชัดเจน เข้าใจในSubtextที่ต้องการจะสื่อให้มากขึ้น

โดยก่อนจะเริ่มขั้นตอนนี้ ผู้ศึกษาจึงนำผลสรุปภายใต้ความคับหน้าใน 50 % มา พัฒนาและปรับแก้โดย

ก. ไปศึกษาดูอาการของคนที่เป็นมะเร็งว่าเป็นอย่างไร และศึกษาว่าอาการ เจ็บปวดภายนอกของผู้ป่วยเป็นมะเร็งจะมีอาการเจ็บส่วนใดบ้าง มากน้อยเท่าไร ศึกษารายละเอียด ดู การเคลื่อนไหว การเดิน การพูด และลองนำมาปรับใช้ในการแสดง

ข. กลับมาวิเคราะห์กับภูมิหลังตัวละคร ลงรายละเอียดมากขึ้น ว่ามีเหตุใดส่งผล ให้ตัวละครเป็นคนแบบนี้ และวิธีการรับมือกับปัญหาของตัวละครจะแสดงออกมาแบบไหน ทำความเข้าใจ ให้มากขึ้น และนำมาใช้ในการซ้อม

ค. นำบทมาวิเคราะห์ หาMeaning และSubtext ตั้งแต่ฉากแรก เจาะทุก ประโยคที่พูด รวมถึงตอนที่ตัวละครไม่ได้พูดอะไรออกมาก็ตาม และเมื่อคู่แสดงพูดหรือสื่อสารสิ่งใดมา ส่งผลให้ตัวละครรู้สึกหรือแสดงออกอย่างไร

ง. ฝึกวอร์มร่างกาย และวอร์มเสียงก่อนการซ้อม ทำให้มี Energy และมีพลัง มากขึ้นในการแสดง รวมถึงต้องฝึกโปรเจคเสียงให้ดังขึ้นกว่าปกติ เพราะทุกครั้งที่ต้องมีอาการป่วยของตัว ละครจะยิ่งส่งผลให้เสียงเบาลงขึ้นกว่าปกติไปอีก

จ. ทุกครั้งในซ้อมแต่ละครั้ง จะไม่เล่นโทรศัพท์ หรือพูดคุยกันตอนที่เพื่อนแสดง อยู่ เปลี่ยนมาให้ความสนใจในแต่ละฉากที่ทำการซ้อมมากขึ้น จะทำให้อยู่กับเรื่องมากขึ้น มีสมาธิ และสติ ส่งผลเมื่อถึงฉากที่ตัวเองจะต้องเล่นจะได้ไปต่อกับเนื้อเรื่องได้มากยิ่งขึ้น

ในขั้นตอนนี้ การพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 70% จะเริ่มต้นจากบทละคร ตั้งแต่ ฉากที่ 1 ถึง ฉากที่ 14 โดยสามารถแยกเป็นขั้นตอนแนวคิด 5 stages of grief ได้ 4 ขั้นตอน คือ

ก. Denial

จากการส่งความคืบหน้า 70 % ตัวละครแม่เป็นยังคงต้นเหตุที่ทำให้คอเนอร์ เกิดสภาวะDenial เพราะ ยิ่งแม่ยิ่งเชื่อว่าแม่จะหายดี และพูดกับคอเนอร์ว่าเดี๋ยวแม่ก็ดีขึ้นเสมอ ช่วย ปลอบใจคอเนอร์ ส่งผลให้คอเนอร์ยังคงตกอยู่สภาวะนี้อยู่ และหนักขึ้นเรื่อยๆในทุกฉากที่คอเนอร์เห็น อาการแม่ที่แยลงขึ้นเรื่อยๆ สำหรับตัวละครแม่ขั้นนี้เคยผ่านมาแล้วแต่เมื่อทุกครั้งแม่เห็นคอเนอร์ยังคง ปฏิเสธ ก็ส่งผลให้ตัวละครแม่ได้เกิดสภาวะนี้เช่นกัน โดยตัวละครแม่เลือกที่จะใช้วิธีการปฏิเสธความจริง ของอาการป่วยเพื่อเป็นวิธีช่วยเหลือและปลอบใจให้คอเนอร์สามารถก้าวไปยังขั้น จึงจะคอยช่วยให้คอ เนอร์สามารถผ่านช่วงนี้ไปได้ด้วยวิธีต่างๆซึ่งพบใน

บทละครฉากที่ 13 ขณะที่แม่มีอาการกำเริบ คอเนอร์เข้ามาเห็นพอดี แม่ถาม กลับคอเนอร์ทันทีว่า “แม่ดูน่ากลัวไหม” คอเนอร์กลับปฏิเสธสิ่งที่เห็นอยู่ตรงหน้าว่า “ไม่เห็นน่ากลัวเลย ก็ ดูปกติดีครับ” แต่ทั้งที่ความจริงแล้วภาพที่เห็น แม่ดูไม่ไหว และแยลงขนาดนี้แล้ว โดยครั้งนี้ตัวละครแม่ จึงใช้วิธีการย้าให้คอเนอร์เห็นความจริง และยอมรับได้บ้างแล้ว แม่พูดบอกให้ยอมรับกับสิ่งที่เห็นกับลูกว่า ตอนนี้ลูก “โกหกไม่เนียนเลยนะ” เพื่อให้คอเนอร์ต้องเริ่มรู้สึกตัว และยอมรับขึ้นมาได้บ้างแล้ว

ซึ่งในฉากที่13ก็ได้พบอีกว่าตัวละครแม่ก็ได้เกิดสภาวะ Denial ขึ้น เพราะแม่ เห็นคอเนอร์ยังคงปฏิเสธหนักขึ้นเรื่อยๆ ก็ส่งผลให้แม่เกิดสภาวะDenialเช่นกัน โดยตัวละครแม่เลือกที่จะ ตอบคอเนอร์ว่า “แม่จะต้องดีขึ้น แม่จะดีขึ้น” ใช้วิธีการปฏิเสธความจริงของอาการป่วยของตนเองเพื่อ เป็นวิธีช่วยเหลือและเป็นเหมือนการปลอบใจให้คอเนอร์สามารถก้าวไปยังขั้นต่อไป

ข. Anger

จากการส่งความคืบหน้า 50 % ตัวแม่ไม่เห็นสภาวะนี้ของคอเนอร์โดยตรง กับตัวเอง แต่ได้มีข่าวมาถึง และรับรู้ได้ว่าเกิดขึ้น ที่มีแต่จะหนักขึ้นเรื่อยๆ แต่ตัวแม่เข้าใจดีเพราะตัวละคร แม่ก็เคยผ่านช่วงนี้มาแล้ว แม่จึงจะคอยช่วยให้คอเนอร์ผ่านช่วงนี้ไปได้ด้วยวิธีต่างๆ และในการส่งความ คืบหน้า 70 % แม่รับรู้ว่าจะสภาวะนี้เกิดขึ้นกับคอเนอร์อยู่ ซึ่งได้พบอีกใน

บทละครฉากที่ 11 ที่คอเนอร์ได้ฟังของที่บ้านยายจนและไปหมดทั้งบ้าน เมื่อ แม่ได้รับรู้ แม่จึงเลือกใช้วิธีช่วยคอเนอร์ โดยพยายามบอกให้พ่อบินกลับมาจากอเมริกา และคอยมาอยู่กับ ลูกบ้าง เพื่อให้คอเนอร์รู้ว่ายังมีอีกหลายคนที่ยังอยู่ข้างๆลูก และในบทละครฉากที่ 14 แม่ได้ข่าว และรับรู้ ว่าคอเนอร์ตกอยู่ในสภาวะนี้หนักจนเกิดการทำลายร่างกาย และทะเลาะกับเพื่อนที่โรงเรียน

ค. Bargaining

จากการส่งความคืบหน้า 70 % ตัวละครแม่ยังคงเห็นการต่อรองของคอเนอร์ เมื่อเห็นอาการป่วยของแม่ที่มีมากขึ้น และตัวแม่ก็เคยผ่านช่วงนี้มาแล้ว แม่จึงเข้าใจคอเนอร์ดี และมีวิธีการช่วยให้คอเนอร์ผ่านไปได้ด้วยวิธีการรับฟัง และคอยปลอบใจให้กำลังคอเนอร์อยู่เสมอ แต่ในครั้งนี้นี้ แม่เริ่มที่จะใช้วิธีอื่นในการรับมือ และช่วยคอเนอร์ให้ผ่านจุดนี้ไปได้ เพราะอาการแม่เริ่มหนักขึ้น ทำให้เวลาของแม่ที่จะได้อยู่กับคอเนอร์น้อยลงขึ้นไปทุกวัน ซึ่งพบได้ใน

บทละครฉากที่ 13 ที่คอเนอร์ได้ต่อรองถามว่า “ทำไมหมอมไม่ใช้ยานี้ตัวตั้งแต่แรก” ครั้งนี้ตัวแม่ได้ใช้วิธีเลือกที่จะเริ่มมีการพูดความจริงกับคอเนอร์บ้างแล้ว “ว่าผลของยามันอาจจะดี แต่ผลข้างเคียงมันมากกว่านั้นมาก” ยิ่งเมื่อคอเนอร์เห็น และได้รับรู้กับอาการของแม่ที่ออกมาจากปากของแม่เองก็ยังส่งผลให้คอเนอร์ก็ยังคงไม่สามารถยอมรับความจริงได้ และทำให้คอเนอร์เข้าสู่ภาวะ Depression

ซึ่งฉากที่ 13 เป็นฉากแรกที่ตัวละครแม่จะมีไม่สภาวะ Bargaining นี้เกิดขึ้น เมื่อคอเนอร์มีสภาวะนี้เกิดขึ้น เนื่องจากอาการที่แย่มากๆของแม่ ทำให้ตัวละครแม่เลือกที่จะใช้วิธีพูดความจริงกับคอเนอร์มาขึ้นบ้างเพื่อช่วยให้คอเนอร์เริ่มยอมรับกับความจริงที่ว่าแม่กำลังจะจากไป

ง. Depression

อาการเศร้า ท้อแท้ และสิ้นหวัง ตัวละครแม่ก็เคยเผชิญช่วงนี้มาแล้ว และรู้ว่ามันลำบากยากเย็นแค่ไหน แม่รู้ว่าคอเนอร์ทุกข์ และเศร้าใจมากแค่ไหน ซึ่งสภาวะนี้ของคอเนอร์มีมาให้ตัวแม่เห็นอยู่ตลอด เพราะทุกครั้งที่คอเนอร์เห็นแม่แย่มาก แม่ก็จะยังคงเป็นต้นเหตุส่งผลให้คอเนอร์เกิดสภาวะ Depression แม่จึงคอยช่วยให้คอเนอร์ก้าวข้ามผ่านไปได้ด้วยวิธีการพยายามแข็งแรงให้ลูกเห็น และคอยปลอบใจให้กำลังใจคอเนอร์อยู่เสมอ บวกกับการคอยๆพูดความจริงกับสิ่งที่เกิดขึ้น ซึ่งพบใน

บทละครฉากที่ 8 ที่แม่บอกความจริงกับคอเนอร์ว่า “อาการแม่ไม่ดีขึ้น” ถึงแม้ว่าคอเนอร์จะไม่ได้พูดอะไรหนึ่ง แต่แววตาที่แม่เห็น คือความเศร้า และท้อแท้ เป็นสิ่งที่คนเป็นแม่ไม่อยากให้ลูกของตนเองต้องมารู้สึกแบบนี้ ตัวแม่จึงเลือกใช้วิธีการให้ความหวังกับคอเนอร์ “ว่าไม่ต้องเป็นห่วง ถึงแม่ไปโรงพยาบาล อีกแป๊บเดียวแม่ก็กลับมาอยู่กับลูกได้” ให้กำลังใจคอเนอร์

บทละครฉากที่ 13 คอเนอร์ถามแม่ว่า “มันสายเกินไปหรือ” “ยาจากต้นยิวจะช่วยรักษาแม่ได้ไหม” แม่เลือกใช้วิธีตอบคือ ยังคงทำให้ลูกเชื่อว่าแม่จะหายดี เพื่อให้ลูกสบายใจ ซึ่งทำให้คอเนอร์ก็ยังคงตกอยู่ในสภาวะ Depression

ซึ่งในฉากที่ 8 และ 13 ตัวละครแม่ได้มีสภาวะ Depression เกิดขึ้น แต่เป็นสภาวะ Depression ที่อยู่ภายในใจแต่ตัวละครแม่จะไม่ได้แสดงสภาวะนี้ของตนให้คอเนอร์เห็น แม่จึงมีวิธีเลือกช่วยให้คอเนอร์ก้าวข้ามผ่านไปได้ด้วยวิธีการพยายามแข็งแรงให้ลูกเห็น ทำให้คอเนอร์สบายใจขึ้น และพูดคุยกับคอเนอร์เสมอว่า แม่จะดีขึ้น เป็นแบบอย่างของความเข้มแข็งให้คอเนอร์ และคอยปลอบใจให้กำลังใจคอเนอร์อยู่เสมอ

ซึ่งผลสรุปภายใต้ความคืบหน้า 70 % คือ

1) ในฉากที่ 2 ยังไม่ต้องเล่นให้เห็นอาการป่วยได้ แต่ฉาก 5, 4, 8, 13, 16, 18, จะต้องมีอาการป่วยที่มากขึ้นในแต่ละฉาก แต่ยังคงมีพลังพยายามสู้อยู่

2) เสียงพูดดูลอยๆ หาช่องเสียงในการใช้ให้ทุกครั้งที่เปล่งให้ดังแต่ไม่ให้ออกมา
ปลิ้น

3) เห็นความรู้สึก และ Moment มากขึ้นในฉาก 13

4) ในอาการป่วยของตัวแม่ แต่ยังคงเล่นพยายามฝันสู้ให้มากกว่านี้ได้อีก

5) ระวังเสียงเบา และน้ำหนักของความรู้สึก มันต้องหนักกว่านี้ แล้วเสียงมันจะดังตามขึ้นมาได้มากขึ้น

3.3.2.3 ยาย

จากผลสรุปภายใต้ความคืบหน้าใน 50 % ได้ความว่า สิ่งที่ควรพัฒนาและแก้ไขของตัวละครยาย คือ การทำคาแรคเตอร์ของตัวละครให้เสถียรมากยิ่งขึ้น หาเหตุผลรองรับในสิ่งที่ตัวละครเลือกกระทำ รวมถึงต้องรู้ Meaning ในแต่ละประโยคที่พูดออกมา ปรับโทนเสียงให้มีความมั่นคงและน่าฟังมากยิ่งขึ้น รวบรวมสติ สมาธิก่อนการขึ้นแสดง

โดยก่อนจะเริ่มขั้นตอนนี้ ผู้ศึกษานำผลสรุปภายใต้ความคืบหน้าใน 50 % มาพัฒนาและปรับแก้โดย

ก. กลับไปจุดเริ่มต้น อ่านบททั้งในหนังสือและจากบทละครที่มี วิเคราะห์ตัวละครให้ละเอียดมากยิ่งขึ้นเพื่อทำความเข้าใจในตัวละคร หา Subtext หา Meaning ในแต่ละประโยคที่ตัวละครพูด หากยังไม่มั่นใจในคำตอบก็จะกลับไปอ่านและค่อยๆ วิเคราะห์อีกจนกว่าจะเข้าใจในการกระทำของตัวละคร

ข. หลังจากการวิเคราะห์ตัวละครให้ละเอียดมากยิ่งขึ้นแล้ว นักแสดงจะทำการอ่านบททวนและพยายามนำมาปรับใช้ในการซ้อมการแสดงในครั้งถัดๆไป ลองปรับเปลี่ยนวิธีการแสดงออกของตัวละคร การเดิน การนั่ง การมอง หรือแม้กระทั่งจังหวะการหายใจ ลดการใช้ลมและเพิ่มเนื้อเสียง เพื่อให้การพูดมีพลังและความมั่นคงมากยิ่งขึ้น

ค. วอร์มร่างกายให้พร้อมก่อนการซ้อมการแสดง ขยับร่างกาย วอร์มรูปปาก ให้สามารถออกเสียงได้ชัดเจนและได้ยินทั่วพื้นที่ เพราะจากการส่งความคืบหน้า 50% มีปัญหาการออกเสียงที่ไม่ค่อยชัดและมีอาการล้นพันกัน ทำให้ผู้ชมไม่สามารถเข้าใจถึงสิ่งที่ผู้แสดงต้องการจะสื่อออกมาได้

ง. ปรับวิธีการออกเสียงของตัวละครให้มั่นคงและมีน้ำหนักมากขึ้นโดยการใช้เสียงในช่วง Chest Tone ให้มากขึ้น เพราะการใช้เสียงในโทนนี้สามารถสร้างความแข็งแรงให้เส้นเสียงมีความชุ่ม กลม และเมื่อเปล่งเสียงออกมาทำให้ดูมีพลังและน่าฟังมากยิ่งขึ้น

จ. ปรับเปลี่ยนจังหวะในการเล่น ให้กระชับ คม มีน้ำหนัก และไม่เวียนเว่อ โดยเปลี่ยนรูปประโยคบางประโยคให้กระชับและเข้าใจได้ง่ายขึ้น จดจำสิ่งที่ตัวละครต้องการในแต่ละฉากให้แม่นยำ เพราะจะช่วยให้เรามีสติและให้ผู้ชมเข้าใจในสิ่งที่เราต้องการจะสื่อได้

ฉ. ใช้ความรู้สึกของตัวละครให้มากกว่าความต้องการของนักแสดง เพื่อช่วยทำให้ผู้ชมเข้าถึงตัวละครมากยิ่งขึ้น ไม่ใช่แค่เล่นไปตามบท และทำให้ผู้ชมเข้าถึงความรู้สึกของตัวละครจริงๆ

ช. มีสมาธิและตั้งใจทุกครั้งก่อนทำการซ้อมการแสดง ไม่พูดคุย และเล่นโทรศัพท์ขณะที่นักแสดงคนอื่นๆเข้าฉาก คอยดูว่าแต่ละฉากทำอะไรอย่างไรบ้าง เพื่อรับความรู้สึกและส่งต่อในฉากถัดไป

ในขั้นตอนนี้ การพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 70% จะเริ่มต้นจากบทละครตั้งแต่ ฉากที่ 1 ถึง ฉากที่ 14 โดยสามารถแยกเป็นขั้นตอนแนวคิด 5 stages of grief ได้ 4 ขั้นตอนคือ

ก. Denial

จากฉากที่ 1 จนถึงฉากที่ 6 คอเนอร์จะอยู่ในช่วง Denial เสมอ แม้ตัววายหรือตัวละครอื่นๆถามไถ่หรือพยายามพูดถึงความเป็นจริงกับเขา เขายังแสดงปฏิกิริยาของการปฏิเสธถึงสิ่งที่ตัวละครอื่นพูด และพยายามหลีกเลี่ยงความจริงที่กำลังจะเกิด

ภายใต้ความคับหน้า 70% ยายยังคงเห็นคอนเนอร์อยู่ในช่วง Denial อย่างชัดเจน และมากขึ้นในทุกๆฉากคอนเนอร์พยายามที่จะหลีกเลี่ยงความจริงที่กำลังจะเกิดขึ้น และสร้างความหวังให้ตัวเองเชื่อว่าแม่จะต้องหายดี ทั้งๆที่รู้อยู่แล้วว่าจะแม่ของเขาจะไม่หาย

กลับกันตัวยายเริ่มยอมรับถึงสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้นได้มากขึ้นจากการที่ลิซซี่มีอาการทรุดหนักและการรักษามาถึงขั้นตอนสุดท้ายจึงทำให้ยายเริ่มกลับมาคิดอีกครั้งว่าจริงๆแล้ว สิ่งที่ยายและคอนเนอร์กำลังเผชิญอยู่มันไม่สามารถเปลี่ยนแปลงอนาคตได้ และที่ผ่านมามีตัวของยายเองก็ได้ทำหน้าที่แม่ในการดูแลลิซซี่อย่างเต็มความสามารถแล้วและหากยังฝืนรักษาต่อไป ย้ออาการไปเรื่อยๆก็ยิ่งจะทำให้ลิซซี่เจ็บปวดมากขึ้นเท่านั้นจึงทำให้ยายเริ่มเข้าสู่การยอมรับความจริงกับสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้น (Acceptance)

ข. Anger

จากการส่งความคับหน้า 50 % ตัวยายและคอนเนอร์เองเคยอยู่ในขั้นของความโกรธทั้งคู่ และยังคงมีมาให้เห็นในการส่งความคับหน้า 70 %

ในฉากที่ 11 (การทำลายล้าง) ฉากนี้เป็นฉากหลังจากที่คอนเนอร์อาละวาดจนทำให้โซฟาพัง ข้าวของในบ้านของยายกระจัดกระจายไปทั่วบริเวณบ้าน และเป็นตอนที่ยายกลับมาที่บ้านพอดี ทำให้ยายเห็นสภาพของบ้านที่พังทลายลง ข้าวของเครื่องใช้ที่ยายเก็บสะสมและรักษามาอย่างดีกลับและทะกองอยู่เต็มบริเวณนั้น ทำให้ตัวของยายได้เห็นว่าคอนเนอร์เพียงผ่านช่วงของ Anger มาและทำให้ตัวยายเองเกิดขึ้นนี้ขึ้นเช่นกัน

ค. Bargaining

คอนเนอร์ใช้การต่อรองในการพูดคุยกับยายตั้งแต่การส่งความคับหน้า 50% และภายใต้การส่งความคับหน้า 70% ก็ยังคงใช้การต่อรองและพยายามสร้างเงื่อนไขต่างๆเพื่อสร้างความหวังให้ตัวเองมากยิ่งขึ้นอีกด้วย

เช่นในฉากที่ 8 เป็นฉากที่ลิซซี่ต้องกลับเข้าโรงพยาบาลและยายต้องบอกคอนเนอร์ถึงการย้ายไปอยู่บ้านของยายชั่วคราวระหว่างที่แม่ของเขาต้องกลับเข้าไปรักษาตัว การต่อรองครั้งนี้ไม่ใช่การยื่นข้อเสนอ เพราะในสิ่งที่ยายพูดไม่สามารถคัดค้านได้เลย แต่เขาเลือกใช้การต่อรองด้วยวิธีการนิ่งเฉย และบอกทางสายตาว่า “ไม่ได้อยากไป” หลังจากที่ได้มีการพูดคุยกัน ยายบอกให้เขากลับเข้าไปเพื่อคุยกับแม่ถึงเรื่องที่กำลังจะเกิดขึ้น เขายังคงใช้วิธีการนิ่งเฉย และแสดงออกทางท่าทีที่ทำให้รู้ว่าเขาไม่สามารถรับเงื่อนไขในสิ่งที่เขากำลังฟังได้

และตัวของยายเองก็ใช้การต้อรองนี้เพื่อให้คอเนอร์ค่อยๆเปิดใจรับฟังถึงความจริงมากขึ้น การที่ยายเลือกให้ไปคุยกับแม่เพราะ จากการทำที่ได้พูดคุยและต้อรองกับคอเนอร์มาตั้งแต่ฉากที่ 5 ทำให้รู้ว่าบางทีตัวคอเนอร์อาจจะอยากได้ยินจากปากของลิซซี่ว่าโรคนี้มันทำกำลังทำให้ลิซซี่แย่ลงจริงๆ

และในฉากที่ 14 เราจะเห็นการต้อรองของคอเนอร์อย่างตรงไปตรงมา “ผมไม่อยากไปโรงเรียน ผมอยากไปโรงพยาบาล” เขาพูดขณะที่ยายกำลังพาเขาไปโรงเรียนหลังจากที่เกิดเหตุการณ์ฟังข่าวของ โดyleเลือกวิธีการต้อรองกับความเจ็บปวดด้วยคำถามที่เขาารู้อยู่แล้วว่าคำตอบเป็นอย่างไร

ตัวละครยายใช้ความเจ็บในการต้อรองกับอารมณ์ของตนเองเพื่อพยายามให้ทุกอย่างเข้าที่และกลับไปสู่สภาวะปกติให้เร็วที่สุด

ง. Depression

หลังจากที่อาการของลิซซี่ทรุดหนักขึ้น สภาวะ Depression ในตัวละครยายก็มีมากขึ้นเช่นกัน การจัดการระบายความรู้สึกเสียใจของยาย เป็นการนั่งคุยกับหลุมของพ่อตนเองว่าจะทำอะไรในอนาคตอันใกล้ที่จะถึง ลิซซี่ที่กำลังจะจากไป กับคอเนอร์ที่ยังคงมีกำแพงต่อยายมากขึ้นเรื่อยๆ คำตอบของคำถาม ตัวละครนี้รู้ดีอยู่แล้วว่าจริงๆมันก็แค่ต้องปล่อยให้มันเป็นเรื่องของเวลาที่จะทำให้ความรู้สึกนี้ดีขึ้น และตัวละครยายต้องเข้มแข็งเพื่อที่จะสามารถทำหน้าที่ดูแลคอเนอร์ให้เต็มที่เพื่อให้ลิซซี่ที่กำลังจะจากไปหายห่วง และถึงแม้ความรู้สึกเศร้า เสียใจ ในตัวของยายมากเพียงใด ยายยังคงแสดงออกเช่นเดิมว่าตนเข้มแข็งและยอมรับกับสิ่งนี้ได้

ความสิ้นหวังและความท้อแท้ของคอเนอร์เป็นสิ่งที่ยายมองเห็นมาตั้งแต่การส่งความคืบหน้า 50% และหลังจากการส่งความคืบหน้า 70% Depression ยังคงมีให้เห็นและมากขึ้น คอเนอร์เริ่มเผยให้เห็นถึงความสิ้นหวังในแววตา น้ำเสียง และการกระทำบางอย่าง ความมั่นใจและความหนักแน่นที่เคยบอกว่ายายจะหายดี กลับเหลือเพียงประโยคคำถาม

อย่างในฉากที่ 8 ยายบอกเขาว่าแม่ต้องกลับเข้าโรงพยาบาล การแสดงออกของเขาเป็นเพียงการตั้งคำถาม 1 ประโยคสั้นๆว่า แม่เป็นอะไร? แต่กลับทำให้ยายเห็นถึงแววตาของเขาที่กำลังคิดถึงสิ่งที่จะเกิดขึ้นหลังจากที่แม่ต้องกลับเข้าโรงพยาบาลอีกครั้ง “ใกล้เข้ามาเต็มที่แล้วสินะ”

และในฉากที่ 14 การตั้งคำถามของคอเนอร์ยิ่งแสดงให้เห็นมากขึ้นว่าเขาเองกำลังอยู่กับความเศร้าภายในจิตใจมากเพียงใด เขาอยากเจอ อยากพูดคุย และอยากให้แม่กลับมา และการตั้งคำถามครั้งนี้ทำให้ตัวละครยายแสดงความรู้สึกบางอย่างผ่านการตอบกลับประโยคคำถามของคอเนอร์ที่ถามมาว่า “แม่จะได้กลับบ้านใช่ไหม?”

แม้จะยังไม่สามารถยอมรับความจริงที่กำลังจะเกิดขึ้นได้ ทั้งตัวยายและคอเนอร์แต่ปฏิกิริยา การแสดงออกบางอย่างของทั้งคู่เริ่มเปลี่ยนไป และต่างรับฟังกันมากขึ้น บางครั้งอาจเป็นจุดเริ่มต้นที่ตัวยายและคอเนอร์จะก้าวเข้าสู่การยอมรับความจริง (Acceptance)

ซึ่งผลสรุปภายใต้ความคืบหน้า 70 % คือ

- 1)ให้ความสำคัญกับ Text มากขึ้นอีก
- 2)ความรู้สึกกับลูก (ลิซซี่) ดี สามารถพัฒนาต่อได้ / คอเนอร์ต้องเคลียร์ให้ชัดเข้ามาแล้วรู้สึกยังไง

- 3)สามารถสร้างความอึดอัดกับคอเนอร์ได้อีก
- 4)ต้องรู้ว่าตัวเองเจอกับอะไร Blocking , Prop
- 5)ฉากที่ 14 เปลี่ยนวิธีการเล่น (รถ)
- 6)เห็นพัฒนาการ การใช้เสียง
- 7)คิว Blocking เยอะ นักแสดงเดินตามคิวความรู้สึกหาย

3.3.2.4 ปีศาจ

จากผลสรุปภายใต้ความคืบหน้าใน 50 % ได้ความว่า สิ่งที่ควรพัฒนาและแก้ไขของตัวละครปีศาจก็คือการมีสติบนเวที เปิดรับเพื่อนนักแสดงให้มากขึ้น และต้องทำตัวละครให้แข็งแรงขึ้น ต้องเลือกให้ดีว่าจะใช้วิธีการเล่นแบบไหน การสื่อสารก็ต้องชัดเจน พูดให้ชัด และสื่อความหมาย และการใช้ร่างกายของนักแสดงจะต้องแข็งแรงมากขึ้นเพื่อรองรับตัวละคร

โดยก่อนจะเริ่มขั้นตอนนี้ ผู้ศึกษานำผลสรุปภายใต้ความคืบหน้าใน 50 % มาพัฒนาและปรับแก้โดย

ก. ทำ Workshop เรื่องสมาธิ สติ และการอยู่กับเรื่องให้มากขึ้น ไม่คิดมาก ไม่คิดถึงเรื่องที่ผ่านมาไปแล้ว หรือเรื่องที่ยังไม่ได้เกิดขึ้น เพื่อที่จะโฟกัสกับสิ่งที่กำลังเกิดขึ้นอยู่ ซึ่งก็คือเพื่อนนักแสดงที่กำลังทำการแสดงอยู่ด้วยกัน

ข. ทำการศึกษาบทและตัวละครมากขึ้น หา research เกี่ยวกับตัวละคร และตำนานต่างๆที่เกี่ยวข้องกับตัวละครมากขึ้น รวมไปถึงจนถึงการทำความเข้าใจความต้องการและภูมิหลังของตัวละคร เพื่อที่เราจะได้สื่อสารและเป็นตัวละครได้ดีมากยิ่งขึ้น

ค. ออกกำลังกายด้วยการวิ่งและเล่นเกมที่ต้องใช้ร่างกาย เพื่อให้ร่างกายแข็งแรงขึ้น และช่วยเรื่องการตอบสนองของร่างกายต่อสิ่งรอบข้างด้วย ซึ่งจะส่งผลดีทำให้เกิด awareness กับนักแสดง

ในขั้นตอนนี้ การพัฒนาผลงานภายใต้ความคับหน้า 70% จะเริ่มต้นจากบทละครตั้งแต่ ฉากที่ 1 ถึง ฉากที่ 14 โดยสามารถแยกเป็นขั้นตอนแนวคิด 5 stages of grief ได้ 4 ขั้นตอนคือ

ก. Denial

จากการพัฒนาสานต่อจาก 50% แล้ว พบว่า คอเนอร์ไม่ยอมรับในการมีตัวตนของปีศาจในฉากที่ 1 ฉากที่ 4 และฉากที่ 6 (ก่อนเข้าเรื่องเล่าเรื่องที่ 1) คิดว่าปีศาจนั้นเป็นเพียงแค่ความฝัน ปีศาจจึงทิ้งใบไม้และลูกเบอร์รี่ไว้ในฉากที่ 2 คอเนอร์จึงเริ่มที่จะยอมรับการมีตัวตนของปีศาจ แต่ก็ยังคงสงสัยและมีความไม่แน่ใจอยู่ และไม่เข้าใจแล้วว่าความจริงมันคืออะไร ปีศาจคืออะไรหรือใครกันแน่ และปีศาจต้องการอะไร

ข. Anger

จากการพัฒนาสานต่อจาก 50% แล้ว พบว่าคอเนอร์เกิดความโกรธขึ้น เมื่อปีศาจเล่าเรื่องเล่าของปีศาจแล้วผลมันออกมาไม่ใช่อะไรที่คอเนอร์คิดว่ามันควรจะเป็น อย่างเช่นในฉาก 6 (เรื่องเล่าเรื่องที่ 1 “แต่พระนางฆ่าลูกสาวชานา คุณช่วยชีวิตฆาตกรได้อย่างไร (โกรธ) คุณคือปีศาจตัวจริง”) ฉาก 10 (เรื่องเล่าเรื่องที่ 2 “แต่คุณจะตาย และ เขาจะรวยขึ้น (ตะโกน) เขาเป็น คนชั่ว!”) และความโกรธของคอเนอร์ที่เกิดขึ้นหลังจากเรื่องเล่าเรื่องที่สอง มันนำไปสู่การทำลายข้าวของในห้องนั่งเล่น

ของยายด้วย ซึ่งความโกรธของคอนเนอร์อยู่ในแผนของปีศาจอยู่แล้ว การทำให้คอนเนอร์โกรธทำให้คอนเนอร์ได้ปลดปล่อยอารมณ์และได้คิดถึงเหตุและผล

ค. Bargaining

จากการพัฒนาสานต่อจาก 50% แล้ว พบว่าคอนเนอร์เกิดการต่อรองขึ้นในฉาก 4 ตอนที่คอนเนอร์ปฏิเสธปีศาจว่าจะไม่เล่าเรื่องตามที่ปีศาจต้องการ และในฉากที่ 6 คอนเนอร์ก็มีการต่อรองกับปีศาจว่าไม่อยากฟังเรื่องเล่าเช่นกัน เขายังต่อรองอีกเมื่อเขาได้ฟังเรื่องเล่าเรื่องที่หนึ่ง ถึงวิธีการที่เขาจะจัดการกับยายของเขาว่าจะทำอย่างไรได้ คอนเนอร์ไม่เข้าใจว่าเรื่องเล่าของปีศาจจะช่วยเขาได้อย่างไรคอนเนอร์มีการต่อรองอีกครั้งก่อนฉาก 10 ซึ่งคอนเนอร์ต้องการที่จะรู้ว่าเรื่องเล่าเรื่องที่สองของปีศาจนั้นน่าสนใจสำหรับเขาหรือไม่ คอนเนอร์มีการต่อรองว่ามันไม่ควรจะเป็นอย่างที่ปีศาจเล่าในเรื่องเล่าเรื่องที่สอง มันควรจะเป็นในแบบที่เขาคิดต่างหาก เพราะคอนเนอร์ไม่เห็นด้วยกับการกระทำของปีศาจ ซึ่งปีศาจก็ไม่รับการต่อรองใดๆของคอนเนอร์ของคอนเนอร์ทั้งนั้น ปีศาจยืนยันให้ Facts สิ่งที่เกิดขึ้นและสิ่งที่จะเกิดขึ้น

ง. Depression

ในช่วงที่คอนเนอร์นั้นไม่ได้รู้สึกอื่นใด คอนเนอร์นั้นก็จะมีความรู้สึกซึมเศร้าอยู่ในใจตลอด ความรู้สึกดีบางที่มันก็ทำได้แค่กลับกลืนความเศร้าของคอนเนอร์ ความเศร้าซึ่งเกิดจากการที่เขารู้ว่าลึกลงแล้วแม่ของเขาจะไม่หาย แต่เขาก็ต้องกอดมันไว้ด้วยความเชื่อว่าแม่จะต้องหายดี ด้วยยารักษาและการเชื่อแบบนั้นมันยิ่งทำให้คอนเนอร์เกิดความเศร้ามากยิ่งขึ้นไปอีก ปีศาจก็ทำตามกระบวนการที่ตัวเองวางเอาไว้เพื่อที่สุดท้ายคอนเนอร์จะสามารถหลุดพ้นจากความเศร้าได้

ซึ่งผลสรุปภายใต้ความคับหน้า 70 % คือ

- 1)ปีศาจมีพลังมากขึ้น
- 2)ปีศาจมีการเปิด Awareness มากขึ้น
- 3)คาแรคเตอร์เป็นปีศาจนั้นอยู่เพียงครึ่งเรื่อง
- 4)มีปัญหาเรื่องความแข็งแรงและกระชับของร่างกาย

3.3.2.5 ครูกวาน

จากผลสรุปภายใต้ความคืบหน้าใน 50 % ได้ความว่า สิ่งที่ควรพัฒนาและแก้ไขของตัวละครครูกวาน คือ หาความต้องการของตัวละครให้ชัดเจน ต้องรู้ Meaning ในแต่ละประโยครวมถึง subtext ปรับจังหวะในการแสดงให้กระชับมากขึ้น และเตรียมตัวก่อนการแสดงทุกครั้งเพื่อรวบรวมสมาธิ

โดยก่อนจะเริ่มขั้นตอนนี้ ผู้ศึกษานำผลสรุปภายใต้ความคืบหน้าใน 50 % มาพัฒนาและปรับแก้โดย

ก. อ่านบทละครตั้งแต่ต้นจนจบ เพื่อทำความเข้าใจ และเก็บตกในบางส่วนที่เราพลาดไป ให้ความสำคัญกับทั้งตัวบทพูด , Between the line , Subtext หรือแม้กระทั่ง Direction ต่างๆ อ่านบทละครซ้ำๆ หลายๆ ครั้ง จนกว่าเราจะได้อ่านสิ่งที่ต้องพัฒนาแก้ไข เพราะทุกครั้งที่เราอ่านบทละคร เราจะเจออะไรใหม่ๆ เสมอ

ข. ก่อนการซ้อมละคร ให้วอร์มตัวเองด้วย เวิร์กช็อปที่ ‘ฆ่าความคิด’ (อย่างเช่น การพูดคำว่า อืม ในลำคอไปเรื่อยๆ) เพื่อให้ตัวนักแสดงไม่คิดเรื่องอื่นในระหว่างการแสดง และเพิ่มอิสระในการแสดงมากขึ้น ไม่นำเอาความคิดของนักแสดงมาควบคุมตัวละครมากเกินไป

ค. ปรับจังหวะการแสดงให้กระชับมากขึ้น โดยการ วิ่งอยู่กับที่ก่อนเข้าฉาก หรือเรียน Energy ตัวเอง ให้ไม่อ้อยอิ่ง หรือเซื่องช้า การมีพลัง จะทำให้จังหวะกระชับขึ้นอีกหนึ่งวิธีคือการจำบทให้แม่นยำ จะทำให้เราไม่ต้องนั่งคิดบทระหว่างแสดง ว่าเราต้องพูดอะไรต่อไป การจำบทไม่ได้ ทำให้จังหวะในการเล่นเสีย

ง. ก่อนการซ้อม หรือ การเล่นจริง ควรมีโอกาสอยู่กับตัวเองและผู้ร่วมแสดงให้มาก ไม่เล่นโทรศัพท์ ไม่พูดคุยเล่น วอร์มร่างกาย วอร์มเสียง รวมถึงทำกิจกรรมที่ช่วยรวมพลังและสมาธิผู้แสดงไว้ด้วยกัน

จ. ระหว่างรอเข้าฉาก ให้ยังคงสมาธิอยู่กับการแสดง ดูฉากก่อนๆ หน้าที่ว่าเกิดอะไรขึ้นบ้าง ตอนนี้พลังงานเป็นยังไง อารมณ์ไหน เพื่อจะได้รับความรู้สึกมา และส่งต่อไปได้ในฉากต่อไป

ในขั้นตอนนี้ การพัฒนาผลงานภายใต้ความคับหน้า 70% จะเริ่มต้นจากบทละครตั้งแต่ ฉากที่ 1 ถึง ฉากที่ 14 โดยสามารถแยกเป็นขั้นตอนแนวคิด 5 stages of grief ได้ 3 ขั้นตอนคือ

ก. Denial

จากฉากที่ 1 จนถึงฉากที่ 6 เราจะเห็นคอนเนอร์ในช่วง Denial อยู่เสมอ ไม่ว่าจะอยู่กับใคร พูดอะไร เราจะเห็นอย่างชัดเจน ว่าคอนเนอร์กำลังปฏิเสธความจริง อย่างไม่ลดละ

ภายใต้ความคับหน้า 70% คอนเนอร์ก็ยังคง Denial อย่างชัดเจน และดูเหมือนว่าจะรุนแรงมากขึ้น ในฉากที่ 7 เป็นครั้งที่ 2 ในบทละคร เรื่องเล่าจากปีศาจ ที่ครูกวานได้เห็นเหตุการณ์ที่แก๊งแฮร์รี่แก๊งคอนเนอร์แบบคาตา เมื่อครูกวานถามถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น คอนเนอร์ก็ยังคงตอบว่า ‘มันไม่มีอะไรครับ ทุกอย่างปกติดี’

แต่ครั้งนี้แตกต่างกันออกไป ถ้าเป็นครูกวานในช่วงแรก คงจะยอมรับในคำตอบของคอนเนอร์อย่างง่ายดาย และไม่ซักไซ้อะไรต่อ แต่ในครั้งนี้ ครูกวานเลือกที่จะถามต่อไป โดยการเปรียบเทียบกับเรื่องอื่นๆ ที่คล้ายคลึงกัน ก่อนจะลงท้ายเป็นการถามคำถามเดิมอีกครั้ง แต่คำตอบจากปากของคอนเนอร์ก็ยังคงเป็นคำตอบเดิมเช่นกัน ‘มันไม่มีอะไรจริงๆครับ’

ข. Anger

จากการส่งความคับหน้า 50 % ครูกวานไม่ได้เห็น คอนเนอร์ในขั้นของ Anger เลย เพราะเขาจะใช้วิธีการเงียบ ในการ Denial สิ่งต่างๆ แต่ในการส่งความคับหน้า 70 % จะเป็นครั้งแรก ที่ครูกวานได้เห็นคอนเนอร์ ที่อยู่ในขั้นของ Anger แบบเต็มตัว ขั้นของความโกรธ

ในฉากที่ 14 เป็นฉากที่แก๊งแฮร์รี่และคอนเนอร์ได้มาเจอกันอีกเช่นเคย แต่ครั้งนี้แตกต่างกันออกไป เพราะมันไม่ใช่การกลั่นแกล้งทางร่างกายหรือวาจาแบบปกติ แต่มันคือสงครามประสาท สงครามที่แฮร์รี่กำลังสร้างขึ้นเพื่ออะไรบางอย่าง ลึกลับที่อยู่ในเหตุการณ์เล็งเห็นว่าเรื่องราวกำลังจะไปกันใหญ่ เลยรีบไปตามตัวครูกวาน ให้มาจัดการกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น

ภาพที่ครูกวานเห็นในวินาทีที่มาถึง คือ คอนเนอร์ที่ปล่อยหมัดใส่หน้าของแฮร์รี่ไม่ยั้ง สภาพของแฮร์รี่หน้าตาบูดเบี้ยว มีรอยฟกช้ำ และเลือดออกตามบาดแผล ระหว่างทางมาที่นี้ ครูกวานได้ฟังเหตุการณ์คร่าวๆแล้ว แต่ไม่ว่าอย่างไรก็ตาม ในเหตุการณ์นี้ที่คอนเนอร์เลือกวิธีการนี้ ในการจัดการกับแฮร์รี่ มันก็คือสิ่งที่ผิด และไม่สมควร เพราะฉะนั้นตอนนี้จึงไม่ใช่เวลาที่รอ รอให้คอนเนอร์เข้าใจ และยอมรับเหมือนที่ผ่านมา แต่เป็นเวลาที่ครูกวานจะต้องจัดการแบบเด็ดขาด เพื่อหยุดยั้งไม่ให้เรื่องราวบานปลายไปมากกว่านี้

ง. Depression

Depression คือ ความโศกเศร้า พุ่มพ่าย ซึ่งที่ผ่านตั้งแต่ฉากที่ 1 ถึง ฉากที่ 6 หรือ การส่งความคับหน้า 50 % ตัวครูกวานเอง ไม่ได้เห็นคอนเนอร์ในชั้นของ Depression สักเท่าไร ไม่ใช่เพราะคอนเนอร์ไม่รู้ลึกถึงความโศกเศร้า แต่เป็นเพราะคอนเนอร์ยังเลือกที่จะปิดบังส่วนนั้นเองตัวเองเอาไว้

แต่ในฉากที่ 7 ฉากที่ครูกวานถามถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นระหว่างคอนเนอร์กับ แฮร์รี่ และตัวคอนเนอร์ก็ยังคงยืนยันคำตอบตามเดิมเหมือนในทุกๆครั้งที่ผ่านมา ‘ไม่มีอะไรครับ ทุกอย่างปกติดี’ (ที่ได้กล่าวไปแล้วในชั้นของ Denial) แต่ในครั้งนี่ มันมีบางอย่างที่ต่างออกไป

ประโยค ประโยคเดิมที่คอนเนอร์มักจะพูดกับครูกวานอยู่เสมอ แต่ในฉากนี้ มันต่างออกไป เพราะ คอนเนอร์เผยให้เห็นความสั่นไหวในตัวเอง ความเศร้าโศกในแววตา และความลังเลในการตัดสินใจที่จะพูด หรือไม่พูดถึงความจริงให้ครูกวานฟัง

ถึงแม้ว่าในครั้งนี่ ความสั่นไหว เศร้าโศกที่เกิดขึ้นเพียงเล็กน้อย จะไม่ทำให้คอนเนอร์ยอมรับความจริง และพูดมันออกมา แต่มันก็ทำให้ครูกวานได้เห็น เห็นว่าคอนเนอร์ไม่ได้อยู่แค่ในชั้นของการปฏิเสธความจริง แต่เขาอาจจะกำลังก้าวเข้าใกล้สู่ชั้นของการยอมรับความจริง เข้ามาอีกก้าวแล้วก็ได้

ซึ่งผลสรุปภายใต้ความคับหน้า 70 % คือ

- ก. คิว Blocking เยอะ นักแสดงเดินตามคิว
- ข. นักแสดงต้องรู้ว่าตัวเองเจอกับอะไร (Blocking , การเข้าออกของ Props)
- ค. ครูกวานดีขึ้น โต้ขึ้น
- ง. รู้ทันเด็กมากขึ้น จัดการได้ดีขึ้นจ. ฉากที่ 14 อยาลงไปตะลุมบอนกับเด็ก ใช้

เสียงในการจัดการ ให้ดูมีอำนาจ

3.3.2.6 ลีลี

จากผลสรุปภายใต้ความคับหน้าใน 50% ได้ความว่า สิ่งที่ควรพัฒนาและแก้ไขของตัวละครลีลี คือ หาความต้องการของตัวละครให้ชัดเจนมากขึ้น ทำให้ตัวละครดูมีมิติมากกว่านี้ ในการบทพูดบตองหา Meaning และ Subtext แต่ละประโยคให้เจอ ตัวละครลีลีสามารถมี action ต่างๆ ได้มากขึ้นเพื่อให้เห็นคาแรคเตอร์ความมุ่งมั่นและไม่ยอมของตนเอง ก่อนทำการแสดงต้องเตรียมตัวและรวบรวมสมาธิให้ดี

โดยก่อนจะเริ่มขั้นตอนนี้ ผู้ศึกษานำผลสรุปภายใต้ความคืบหน้า 50% มาพัฒนาและปรับแก้ไขโดย

ก. ทวนบทละครและทำความเข้าใจกับตัวละคร ที่ตัวเองได้รับมอบหมายมากขึ้น หาความต้องการที่แท้จริง และความสัมพันธ์ของตัวละครรวมไปถึง Meaning และ Subtext ของแต่ละประโยคที่ตัวละครพูดออกมาว่าต้องการอะไร เพราะทุกครั้งที่ได้ทบทวนบทละคร ตัวละครมักจะเจอทางใหม่ๆ และความคิดเพิ่มเติมอยู่เสมอ

ข. ทุกครั้งก่อนการซ้อมละครควรวอร์มร่างกายและเสียง ของตัวเองให้พร้อมเสมอ ระหว่างการซ้อมควรเก็บโทรศัพท์และ สิ่งของที่สามารถรบกวนสมาธิของนักแสดงในการซ้อมได้และพยายามตัดความคิดอื่นๆ ให้โฟกัสกับสิ่งที่กำลังทำ

ค. หา action ที่สอดคล้องกับคาแรคเตอร์ตัวละคร ไม่ว่าจะเป็ นทำ ยืน การแสดงสีหน้า หรืออริยาบถต่างๆ ที่แสดงความเป็นตัวละครมากขึ้น โดยการดูจากจังหวะการพูด ของตัวละคร และ activities ต่างๆ ที่ทำให้ตัวละครเคยชินกับ action ของตัวเอง

ง. ระหว่างการซ้อมควรอยู่กับทุกฉากที่กำลังเกิดขึ้น เพื่ออารมณ์และการสานต่อ ความรู้สึกของฉากถัดไป อารมณ์และความรู้สึกจะได้ไม่หายและสามารถต่อยอดเพิ่มขึ้นได้

จ. เลี่ยง Mood และ Energy ตัวละครอยู่เสมอไม่ให้ตก ถ้าหากฉากไหนมีความยืด ให้ตัวละครพยายามดึง Energy กลับมาให้กระชับ จะได้สมูทมากขึ้น

ในขั้นตอนนี้ การพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 70% จะเริ่มต้นจากบทละคร ตั้งแต่ฉากที่ 1 ถึง ฉากที่ 14 โดยสามารถแยกเป็นขั้นตอนแนวคิด 5 stages of grief ได้

ก. Denial

จากฉากที่ 1 จนถึงฉากที่ 6 ตัวละครคอนเนอร์ได้พบกับสภาวะนี้กับทุกตัวละคร รวมถึงลิลี่เช่นกัน ไม่ว่าจะเป็ นประโยคสนทนาแบบใดก็ตาม ซึ่งจะเป็นได้ว่าคอนเนอร์ พยายามปฏิเสธและหลีกเลี่ยงความจริงจากสิ่งที่ลิลี่พูดในฉากที่ 3 เสมอ

ภายใต้ความคืบหน้า 70% คอนเนอร์ก็ยังคงแสดงสภาวะ Denial ใส่ลิลี่เช่นเดิมและมากขึ้น จะเห็นได้ชัดในฉากที่ 7 ในตอนที่ตัวละครคอนเนอร์ได้พูดคุยกับลิลี่ในช่วงต้น ซึ่งลิลี่พยายามที่จะสนทนาและอธิบายความต้องการของเธอให้คอนเนอร์เข้าใจ แต่เขาก็ยังผลักความจริงและโทษเรื่องทั้งหมดให้กับลิลี่ว่าเป็นคนผิด โดยที่ไม่ได้สนใจว่าลิลี่ทำไปเพราะอะไร เพราะคอนเนอร์ได้เห็นเพียงผลกระทบที่ส่งมา ถึงเขา แต่เขาไม่ได้ทราบว่ ลิลี่นั้นพยายามที่จะปกป้องเขาจากคำพูดไม่ดีจากคนอื่นที่

เอา เรื่องของครอบครัวและตัวคอเนอร์เองไปพูดอยากเสียหาย ซึ่งการกระทำของลิลีนั่น ทำไปเพื่อ ความหวังดี แต่ไม่ได้คิดไตร่ตรองถึงผลกระทบที่จะตามมา ซึ่งทำให้คอเนอร์มีปัญหาเกี่ยวกับสิ่งที่เธอทำ และ มองเธอในด้านลบ ถึงแม้ว่าเธอจะพยายามอธิบายและแสดงให้เห็นถึงความจริง คอเนอร์ก็ยังคงปฏิเสธและ ต่อต้านกับสิ่งที่เธอทำเสมอ และเลือกที่จะปฏิบัติด้านลบใส่เธอ

ข. Anger

จากการส่งคืบหน้า 50% ลิลีไม่ได้เผชิญกับสภาวะนี้โดยตรง แต่เป็นตัว จุดชนวน ที่ทำให้คอเนอร์เกิดสภาวะนี้ขึ้นในฉากที่ 3 ช่วงท้าย และเหมือนว่า ในการส่งความคืบหน้า 70% ลิลีก็ไม่ใช่ตัวละครที่เผชิญกับสภาวะนี้อีกครั้ง แต่เป็นตัวที่ทำให้ผู้อื่นสามารถยุบและก่อให้เกิดคอเนอร์เกิด Anger ได้จากสิ่งที่เธอทำด้วยการให้พูดอื่นพูดความจริงที่จี้ปมคอเนอร์

ในฉากที่ 7 ช่วงต้น ลิลีได้เข้าไปคุยกับคอเนอร์ถึงเรื่องที่เกิดขึ้นก่อนหน้า เธอเห็นว่ามันเป็นความผิดของทั้งสองฝ่ายและเธอเลือกที่จะเป็นฝ่ายเข้าหาก่อน แต่คอเนอร์กลับมองว่ามัน เป็นความผิดของเธอคนเดียวในทุกๆ เรื่อง ทำให้คำพูดที่คอเนอร์พูดออกมานั้นแสดงถึงความ Anger ใน เบื้องต้น และจะไม่ยกโทษให้ลิลีกับการกระทำทั้งหมดที่เกิดขึ้น และในฉากที่ 14 เป็นอีกครั้งที่คอเนอร์กับ แอร์รี่มาเจอกัน โดยมีลิลีมองเห็นเหตุการณ์ทั้งหมด ซึ่งจะเห็นได้ว่า แอร์รี่พยายามที่จะปั่นประสาทตัวคอ เนอร์ให้สติแตกด้วยคำพูด ซึ่งคำพูดทั้งหมดเป็นการจี้ปม และที่มาของคำพูดนั้น ก็คือสิ่งที่ลิลีเคยพูด ออกมา ไม่ว่าจะเป็นเรื่องครอบครัว เรื่องที่แม่ของคอเนอร์เป็นมะเร็ง จึงเป็นตัวจุดชนวนที่ทำให้แอร์รี่ สามารถเอาสิ่งที่เธอเคยพูดออกมานั้น มาจี้ปมและขยี้ตัวคอเนอร์ให้เกิดสภาวะ Anger ขึ้น ลิลีที่ทนเห็น สภานั้นไม่ได้ ได้ออกไปจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นและได้ตามตัวครูกวานเข้ามาภายหลังเพื่อให้ยุติการ ทะเลาะกันของทั้งสองฝ่าย และนั่นเป็นครั้งแรกที่ได้เห็นคอเนอร์เกิด สภาวะ Anger ขึ้นสูงสุดถึงขั้นลงไม้ ลงมือกับอีกฝ่าย

ค. Bargaining

การส่งคืบหน้า 50% ลิลีได้เจอสภาวะ Bargaining ร่วมกับคอเนอร์ทุกครั้ง ที่มีบทสนทนา และในการส่งความคืบหน้า 70% ทั้งสองตัวละครก็ได้ร่วมสภาวะนี้เช่นเดียวกันและมากขึ้น ด้วย

แต่ในฉากที่ 7 ตัวละครทั้งสองตัวได้เจอกันอีกครั้ง ซึ่งเป็นการพูดคุยกันถึง เรื่องราวที่เกิดขึ้น ตัวละครลิลีได้พยายามต่อรองกับคอเนอร์ในทุกบทสนทนา ซึ่งคอเนอร์ก็ได้แสดงอาการ ทั้ง Denial Anger และ Bargaining ออกมาผ่านทางคำพูด ถึงแม้ลิลีจะไม่ยอม แต่ก็ต้องปล่อยไปเพราะ

ตัวเองยังมีความผิด และคอนเนอร์ไม่แม้แต่จะสนใจในสิ่งที่เธออธิบายออกมา คอนเนอร์จึงเลือกที่จะต่อรอง และตัดปัญหาให้ลึกลับ เลิกพูดและไม่ต้องมายุ่งกันอีก

ซึ่งผลสรุปภายใต้ความคืบหน้า 70% คือ

- 1) นักแสดงมีคิวที่ชัดเจนมากเกินไป ออกมาตามคิว
- 2) ลีลาคูเบากว่าครั้งก่อนๆ ไม่เด่น ดรีอปกว่าตัวละครอื่น
- 3) พูดให้ช้าลง หมายความว่ามากกว่านี้
- 4) ฉากที่ 7 Meaning ของประโยคคืออะไร ภาพที่เกิดควร Switch part ให้

ชัดเจนกว่านี้

5) ฉากที่ 14 ลีล่อออกมาทำอะไร ควรให้มี action มากกว่านี้ หา motivation ให้ตัวเองในฉากนั้น

3.3.2.7 แฮร์รี่

จากผลสรุปภายใต้ความคืบหน้าใน 50% ได้ความว่า สิ่งที่ต้องพัฒนาและแก้ไขของตัวละครแฮร์รี่ คือ การฝึกใช้เสียงเพิ่มเติมจากครั้งที่แล้วให้มั่นคง สามารถเพิ่มการเป็นหัวหน้า cool นิ่ง คุณสมบัติต่างๆ สมาธิ สติ และการเตรียมตัวก่อนการแสดง .เพิ่มอากัปกริยาให้กับตัวละคร .หาสภาวะก่อนที่จะเข้าฉากจะช่วยให้สนุกขึ้น และทำความสัมพันธ์เพิ่มในทุกๆตัวละคร

โดยก่อนจะเริ่มขั้นตอนนี้ ผู้ศึกษานำผลสรุปภายใต้ความคืบหน้า 50% มาพัฒนาและปรับแก้ไข

ก. วอร์มเสียงและฝึกใช้เสียงต่ำก่อนเข้าซ้อมทุกเช้าและทุกครั้งที่มีการรันละครหรือเข้าฉาก ลองอัดเสียงตัวเอง อ่านบทอีกครั้งและเลือกใช้เสียงและตัดสินใจเลือกใช้น้ำเสียงในแต่ละฉาก ให้เหมาะสมกับสภาวะความรู้สึกตัวละครในฉากต่างๆ

ข. หาความสัมพันธ์ขอตัวละครแต่ละตัวเพิ่ม เพื่อหาเหตุผลของการมาแก๊ง คอนเนอร์อย่างเหมาะสม การเลือกใช้วิธีการในการจัดการปัญหา กับบุคคลและสถานการณ์ที่เกิดขึ้น นอกจากนี้ยังสามารถเพิ่มการเข้าใจกลุ่มเพื่อน (แอนตัน, ซัลลี) มากขึ้น และการที่จะทำให้ตัวละครแฮร์รี่ มีความเป็นหัวหน้ากลุ่มมากขึ้น นิ่งขึ้น มีมาดในการคุมสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในฉาก

ค. สิ่งที่ได้รับการแนะนำมาจากการส่ง 50% คือ เพิ่มการหาสภาวะ และสถานการณ์ก่อนจะเข้าฉาก ในระหว่างซ้อมนักแสดงได้ลองสร้างสถานการณ์ในจินตนาการ จากกิจกรรมดังกล่าวช่วยให้การเข้ามาในแต่ละฉาก ตัวละครมีชีวิตชีวามากขึ้น อีกทั้งยังสามารถช่วยเรื่องอากัปกริยาของตัวละครว่าสามารถทำอะไรกับผู้ร่วมแสดง ให้แต่ละฉากมีสีสันมากและตัวละครมีชีวิตมากขึ้น

ง. การเตรียมตัวก่อนแสดง เป็นสิ่งที่สำคัญของการเป็นนักแสดง แต่ในระหว่างที่เริ่มกระบวนการทำให้อาจจะทำให้ผู้แสดงหลงลืมในการเตรียมความพร้อมไป เช่นการวอร์มร่างกาย การทำสมาธิ หรือการวอร์มเสียง หลังจากที่ผู้แสดงหลายๆคน ได้รับคำแนะนำให้กลับมาทำก่อนการแสดง ทำให้ร่างกายมีความพร้อมและระหว่างแสดง ส่งผลมีสมาธิจดจ่ออยู่กับคู่แสดง ฉากที่กำลังแสดงมากขึ้น

ในขั้นตอนนี้ การพัฒนาผลงานภายใต้ความคับหน้า 70% จะเริ่มต้นจากบทละครตั้งแต่ ฉากที่ 1 ถึง ฉากที่ 14 โดยสามารถแยกเป็นขั้นตอนแนวคิด 5 stage of grief ได้ 5 ขั้นตอนคือ

ก. Denial

ใน 50% ที่ผ่านมาแฮร์รี่ได้เห็นตัวละครในมุมของ denial แค่ฉากเดียว แต่ก็มีหลายสถานการณ์เช่นเดียวกัน โดยในความคับหน้า 70% ในครั้งสิ่งที่แฮร์รี่ได้เห็นเพิ่มขึ้นใน denial ตั้งแต่ฉาก 1-14 คือฉากที่ 7 เห็นเพิ่มจากการที่ได้เจอกับคอบเนอร์และเป็นเวลาหลังจากที่ลิลี่เลือกที่จะไม่ช่วยเขาแล้ว และได้พูดกับคอบเนอร์ก่อนที่จะชัลลีจะทำร้ายคอบเนอร์และตัวแฮร์รี่ห้ามไว้ สถานการณ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้นสภาวะที่แฮร์รี่เห็นคอบเนอร์คือการที่เขาพยายามเงียบ ไม่พูดสิ่งที่เกิดขึ้น มันคือการหลีกเลี่ยงความจริงที่เขาต้องเผชิญ ที่แฮร์รี่ได้เห็นและเรียนรู้เพิ่มจาก ฉากที่ 3 ที่แฮร์รี่เห็นคอบเนอร์ denial ด้วยการพูดโกหก เพื่อให้จบเรื่องเร็วที่สุด และในฉากที่ 12 เขาก็เลือกใช้วิธีเงียบไม่พูด อีกเช่นเดียวกัน

และในฉากที่ 14 เป็นอีกฉากที่คอบเนอร์ก็เลือกที่จะเงียบเหมือนกันกับฉากก่อนหน้านี้ๆ แม้ว่าเขาจะโดนกระทำจากกลุ่มแฮร์รี่ต่างๆนานาก็ตาม แต่สิ่งที่เห็นต่างออกไปจากฉากอื่นคือคอบเนอร์ เลือกที่จะปฏิเสธความจริงจากการที่เขาจะพูดออกมาได้ด้วยเช่นเดียวกัน เพราะหลังจากที่แฮร์รี่ตัดสินใจที่ตะบอกเขาว่าแฮร์รี่จะไม่เห็นเขาอีกต่อไป ทำให้คอบเนอร์รู้สึกผิดหวังและ พยายามทำทุกอย่างให้แฮร์รี่เปลี่ยนความคิดและกลับมาสนใจจนนำไปสู่ anger ในที่สุด

ข. Anger

ในหัวข้อที่แล้ว (ก.) มีฉากหนึ่งที่ทำให้คอเนอร์เห็นให้คอเนอร์มีสภาวะนี้เพิ่มขึ้นก็คือฉากที่ 14 แต่ใน 70% แอร์รี่ไม่ได้เห็นสภาวะนี้เพิ่มแค่ฉากเดียวเท่านั้น แต่ในทุกๆฉากแอร์รี่ได้เห็นสภาวะนี้มาเสมอ ตั้งแต่ฉากที่ 3จนกระทั่งฉากที่ 12 เป็นฉากที่ทำให้แอร์รี่รู้ว่าเขาโกรธแอร์รี่ขึ้นมาแล้วจากการที่คอเนอร์ เริ่มบอกให้แอร์รี่ลงมือทำร้ายร่างกายของตัวเองได้เลย ความรู้สึกนี้ของคอเนอร์ทำให้แอร์รี่รู้สึก พอใจเป็นอย่างมากที่เห็นอย่างคอเนอร์รู้สึกอะไรได้บ้างแล้วจากที่ไม่เคยเห็นมุมนี้เลย แต่ในขณะที่เดียวกันมันทำให้แอร์รี่รู้สึกว่าสิ่งที่ตัวเองคิดมันถูกไหมเช่นเดียวกันเพราะ สิ่งที่เขาทำก็ไม่ได้แตกต่างจากสิ่งที่เขาเคยทำกับคอเนอร์สักเท่าไร ทำไมคอเนอร์ถึงมีอาการโกรธได้ขนาดนั้น และด้วยข้อนี้เองก็ได้ทำให้แอร์รี่คิดถึงเรื่องของคอเนอร์ขึ้นมาว่าจริงๆแล้วการกระทำของเขามีผลกับคอเนอร์จริงๆรึเปล่า ด้วยเหตุนี้จึงทำให้แอร์รี่เห็นสภาวะอื่นของตัวละครคอเนอร์ด้วย นั่นก็คือ denial และ depression ต่อมาโดยในฉากที่ 14 นั่นก็เป็นฉากที่ทำให้แอร์รี่เห็นอารมณ์โกรธของคอเนอร์ชัดเจนแน่นอนว่า สิ่งที่แอร์รี่เลือกทำหลังจากที่คอเนอร์เกิดจากสภาวะนั้นคือ การเมินเฉยไม่สนใจทำเป็นเหมือนไม่ได้ยินคอเนอร์ และทำเหมือนเขาไร้ตัวตน ส่งผลให้เกิดสภาวะของ 5 stages of grief

ค. Bargaining

การต่อรองที่แตกต่างไปของแอร์รี่กับคอเนอร์ในฉากที่ 12 นี้เป็นฉากที่แสดงให้เห็นแอร์รี่เห็นความรู้สึกที่เปลี่ยนไปของคอเนอร์ เพราะการ bargaining ของคอเนอร์ในฉากนี้คือการต่อรองกึ่งๆกับการที่ยอมรับกับสิ่งที่เขาคิดว่าจะเกิดขึ้นในอนาคต นั่นคือการบอกให้แอร์รี่ต่อตัวเขาเลยเพื่อเป็นการต่อรองให้พวกแอร์รี่จบเรื่องนี้แต่ตัวแอร์รี่กลับไม่คิดอย่างนั้น เพราะแน่นอนว่าคอกอย่างแอร์รี่ไม่มีทางเลือกให้ทุกอย่างเป็นไปตามใจของคอเนอร์แน่นอน โดยในฉากที่ 12 นี้จะเป็นฉากที่ทำให้ที่ ทำให้แอร์รี่รู้สึกคิดถึงความรู้สึกของคอเนอร์ ในแทบจะทุกๆสภาวะ สภาวะนี้ก็เช่นกัน

ในฉากที่ 14 การต่อรองของคอเนอร์ที่แอร์รี่ได้พบเจอมามีให้เห็นตลอดและหลายรูปแบบมาก ตั้งแต่การต่อรองตัวการที่คอเนอร์เลือกที่จะมองหน้าแอร์รี่และนิ่งเฉยไม่พูดอะไรหรือแม้กระทั่งการที่เขาลุกขึ้นยืน เดินเข้ามาหาแอร์รี่ และสิ่งที่อยู่สภาวะ anger นั่นคือเขาเลือกที่จะตะโกนเรียกแอร์รี่ และต่อแอร์รี่เพื่อที่จะต่อรองให้แอร์รี่แกล้งเขาต่อไป ไม่ทำมให้เขาไร้ตัวตน ฉากที่ 14 จึงเป็นฉากที่ต้องตัดสินใจของแอร์รี่แม้ว่าตอนแรกแอร์รี่จะไม่สามารถจัดการกับความรู้สึกของตัวเองที่เกิดขึ้นได้ไม่ว่าจะเป็นตอนที่เห็นคอเนอร์มองหน้าเขาไม่พูดอะไร เพราะเขาไม่เคยโดนกระทำจากคอเนอร์แบบนี้

หรือที่แอร์รี่เลือกการปฏิเสธการต่อรองของคอเนอร์ และเดินหนีเขาไป สิ่งเหล่านั้นก็เป็น การกระทำที่เขา ตัดสินใจทำครั้งแรกไม่ต่างกับคอเนอร์เช่นกัน

ง. Depression คือ ความเศร้า หรือ ช่วงซึมเศร้า

ในสภาวะนี้ของคอเนอร์ แอร์รี่เพิ่งจะเคยได้เจอกับคอเนอร์ในสภาวะนี้ ตั้งแต่ ฉาก 7 และดูเหมือนจะค่อยๆเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ไปจนถึงฉากที่ 14 แอร์รี่ก็เห็นสภาวะนี้เบาบางลง เพราะเป็นการที่แอร์รี่เห็นสภาวะที่ชัดเจนกว่า หรือสรุปสั้นๆง่ายๆ ว่าสิ่งที่แอร์รี่เห็นสภาวะนี้ของคอเนอร์ จะค่อยๆเพิ่มขึ้นที่ฉาก 7 และลดลงที่ ฉาก 14 โดยในฉากที่ 7 แอร์รี่เริ่มสังเกตเห็นความเศร้าของคอเนอร์ และทำให้เขาเริ่มคิดถึงสิ่งที่ตัวแอร์รี่เองกำลังทำกับคอเนอร์ จากการที่คอเนอร์เห็นว่าลิลีไม่มาช่วยเขา แอร์รี่จึงรู้สึกว่านี้ อาจจะเป็นจุดจบของคอเนอร์ ก็เป็นไปได้ ในฉากที่ 12 แอร์รี่เห็นความเศร้าของคอเนอร์ ตั้งแต่ แรก อยู่แล้วและยิ่งในช่วงเวลาที่คอเนอร์เร่หุดกับเขาเป็นคำแรกว่า “รออะไรอยู่ลงมือเลย” มันยิ่งทำให้ เขาารู้สึกถึงความเศร้าในจิตใจของเขา แล้วความหมดหวังของคอเนอร์ การกระทำของแอร์รี่ในครั้งนั้น จึง เป็นการที่ทาส่วนทางกับสิ่งที่คอเนอร์พูดว่าต้องการ ฉากที่ 14 ความเศร้าของคอเนอร์ทั้งหมดที่มี พุ่งขึ้น สูงสุดในฉากนี้สำหรับการเจอกันของแอร์รี่ และนั่นเวลานั้นเองก็เป็นเวลาเดียวกับที่ทำให้แอร์รี่รู้ว่าตัวเขา ไม่ใช่ตัวการของสิ่งที่ทำให้คอเนอร์มีสภาวะเช่นนั้น ความรู้สึกของแอร์รี่รู้สึกเหมือนคอเนอร์ไม่ได้สนใจสิ่งที่ แอร์รี่ทำแม้แต่น้อยสนใจเพียงแค่ว่า ตัวของเขาจะไม่ต้องโดดเดี่ยวและถูกทอดทิ้งจากใคร อย่างน้อยก็เป็น ที่จับตามองของกลุ่มคนจำนวนมาก และด้วยสายตาที่เปลี่ยนไปของเขาทำให้แอร์รี่เห็นว่าคอเนอร์มองเขา อย่างกับว่า อย่างน้อยก็มีเราที่ยังสนใจเขาอยู่จึงเป็นสิ่งที่ทำให้เขาตัดสินใจ ที่จะเปลี่ยนสถานะ ความสัมพันธ์นี้ และเข้าใจสถานการณ์ที่เกิดขึ้น

จ. Acceptance คือ ช่วงยอมรับความจริง

การยอมรับความจริงของคอเนอร์ใน ฉากที่ 14 หลังจากทีคอเนอร์กระทำ ต่างๆให้แอร์รี่เห็นถึงสภาวะต่างๆที่ผ่านมา ไม่ว่าจะเป็น denial anger bargaining หรือ depression จน สุดท้าย คอเนอร์แสดงการยอมรับในสิ่งที่แอร์รี่บอกกับเขา ว่าเขาเป็นคนล่องหนด้วยการที่เขาเอง พยายาม ตะโดนเรียกให้แอร์รี่ตอบสนองเขา และรวมถึงนำพาไปสู่การทำร้ายร่างกายแอร์รี่ นั้นเป็นข้อที่ทำให้แอร์รี่ เห็นว่าเขายอมรับในสิ่งที่ตัวแอร์รี่เองพูด ยิ่งทำให้แอร์รี่ตัดสินใจเดินหนีไปจากเขามากกว่าเดิม

แต่หากมาวิเคราะห์ดูอย่างละเอียดๆ ตลอดระยะเวลาที่เจอกันของแอร์รี่และคอเนอร์ คอเนอร์ได้แสดงสภาวะ acceptance ออกมาอยู่บ่อยครั้งจากการ denial เป็นมองเห็น

สภาวะหนึ่งผ่านสภาวะหนึ่ง การที่เขาพยายามปฏิเสธเรื่องราวต่างๆ หรือทุกครั้งที่พูดถึงแม่ของคอนอร์ เป็นการยอมรับความเจ็บปวดของเขาผ่านการแสดงออกที่หลีกเลี่ยงความจริง แม้ว่าสุดท้ายแล้วเขาก็ต้องยอมรับก็ตาม บางครั้งการปฏิเสธก็ไม่ต่างอะไรจากการยอมรับสิ่งที่มันเกิดขึ้น

วันที่ 2 ธันวาคม พ.ศ.2563 ส่งความคืบหน้า 70 % ซึ่งผลสรุปภายใต้ความคืบหน้า 70 % คือ

- 1) คิว Blocking เยอะ นักแสดงเดินตามคิว
- 2) นักแสดงต้องรู้ว่าตัวเองเจอกับอะไร (Blocking , การเข้าออกของ Props)
กังวลกับblocking รับมือกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น และทำงานกับblocking
- 3) เที่ยบเคียงความรู้สึก กับตำแหน่งที่ยืน blocking
- 4) การทำงานกับtextของนักแสดง กลับไปทำงานให้นักขึ้นกับบท
- 5) ชอบการดิวกับคอนอร์ในช่วงแรก หลังจากแม่เป็นมะเร็ง มีวิธีที่เปลี่ยนไปใหม่ หากมีจะช่วยเหลือเพิ่มเติมให้ตัวละคร
- 6) จังหวะการแสดงที่หนักขึ้น อาจจะเพราะคิวที่เข้ามา สลายคิวตรงนั้นให้ธรรมชาติ

3.3.3 ผู้ออกแบบฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก

3.3.3.1 ผู้ออกแบบฉาก

ในขั้นตอนนี้ การพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 70% โดยผู้ศึกษาได้นำสิ่งที่พัฒนา และปรับแก้ภายใต้ความคืบหน้าจากช่วง 30-50% มาพัฒนาต่อ จากนั้นผู้ศึกษาได้สร้างหุ่นจำลองฉาก (White model) ขนาด 1:50 เพื่อเป็นการจำลองให้เห็นถึงขนาดของฉากบนเวทีและเห็นทางเข้าออกของนักแสดงทำให้ง่ายต่อการทำงานของผู้กำกับ



ภาพ : White model

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : White model

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : White model

ที่มา : โดยผู้เขียน

โดยที่ผู้ศึกษาได้ออกแบบให้มีโครงอยู่บนTurntable ทั้งหมด 4 ชั้น แต่ละชั้นเปรียบเสมือนตัวเลขบน 12,3,6,9 ของหน้าปัดนาฬิกา โดยที่เลข 12 ผู้ศึกษาอยากให้ซ่อนต้นไม้เอาไว้ทำงานร่วมกันกับผู้ออกแบบแสง



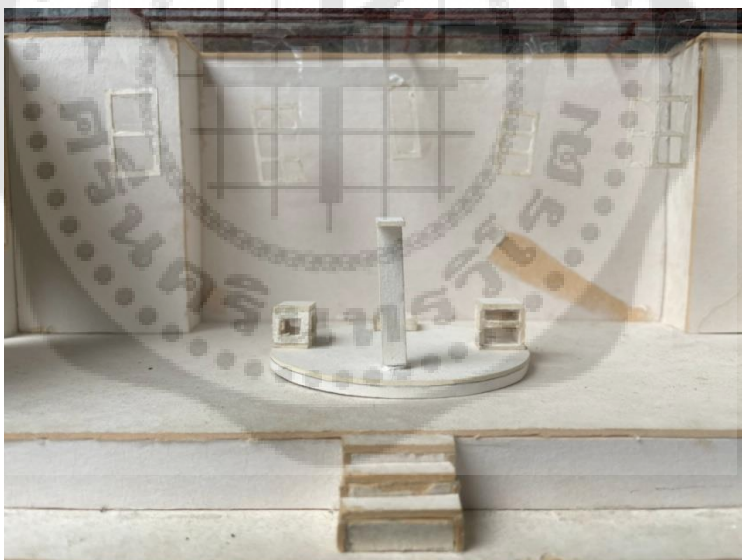
ภาพ : White model

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : White model

ที่มา : โดยผู้เขียน



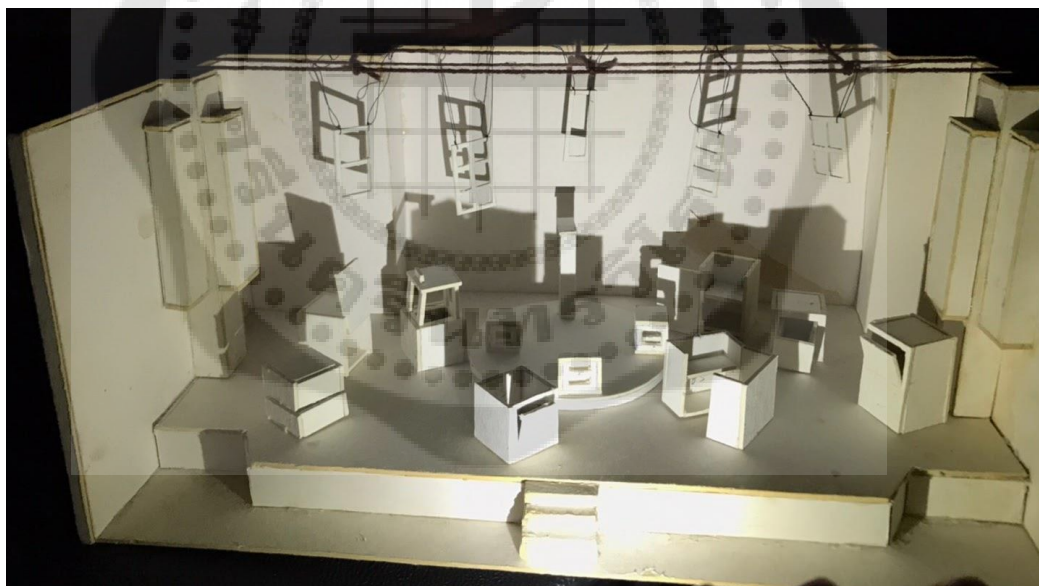
ภาพ : White model

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : White model

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : White model

ที่มา : โดยผู้เขียน

ในขั้นตอนนี้การพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 70% เริ่มต้นจากบทละครตั้งแต่ฉากที่ 1 ถึงฉากที่ 14 โดยสามารถแยกเป็นขั้นตอนแนวคิด 5 stages of grief ได้ 2 ขั้นตอน คือ

ก. Denial การปฏิเสธ

ข. Anger ความโกรธ

ฉาก1 ฝันร้ายของคอนเนอร์ ฉาก ห้องนอนคอนเนอร์ บ้านแม่

ฝันร้ายของคอนเนอร์คือจุดเริ่มต้นของเรื่องที่เกิดขึ้น ผู้ศึกษาได้แรงบันดาลใจมาจากเวลาที่ปีศาจปรากฏตัวขึ้น ตอนเที่ยงคืนเจ็ดนาทึ โดยที่ฉากแสดงเป็นเวลาเที่ยงคืน และนำไปสู่เรื่องเล่าเรื่องที่ 1



ภาพ : ฉากที่1 ฝันร้ายของคอนเนอร์
ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

ฉาก6 เรื่องเล่าเรื่องที่1 ฉากห้องนอน ยุคกลาง



ภาพ : ฉากที่10 เรื่องเล่าเรื่องที่2

ที่มา : อ.ดร.ชนะวัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

เรื่องเล่าเรื่องที่2 เรื่องที่เขยิบเข้าใกล้ความเป็นจริงขึ้นมา แต่เรื่องราวทั้งหมดที่ปีศาจได้เล่าผ่านเรื่องเล่า
ทำให้นำไปสู่

ฉาก11 การทำลายล้าง ฉาก ห้องนั่งเล่น บ้านยาย



ภาพ : ฉากที่11 การทำลายล้าง
ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒนกุลพิศาล

ฉาก14 เรื่องเล่าเรื่องที่3 ไร้ตัวตน โรงอาหาร
เรื่องเล่าเรื่องที่3 เป็นเรื่องที่ดีความจริงมากที่สุด



ภาพ : ฉากที่14 เรื่องเล่าเรื่องที่ 3
ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒนกุลพิศาล

ซึ่งสามารถเทียบเคียงเข้ากับแนวคิดที่ว่าด้วย 5 stages of grief ในขั้นตอนที่ 2. Anger ความโกรธ ความโกรธจะเกิดขึ้นพร้อมกับการกล่าวโทษผู้ที่เป็นสาเหตุของความสูญเสีย และเริ่มบันดาล

โทษะความโกรธระบายใส่กับคน สัตว์ สิ่งของ หรือเหตุการณ์ที่เป็นสภาพแวดล้อม แม้ในใจจะรู้ว่าสิ่งเหล่านั้นไม่เกี่ยวข้อง เทียบเคียงกับฉากที่ฉาก11 และ ฉากที่14

เรื่องเกิดขึ้นหลังจากปีศาจเล่าเรื่องเล่าเรื่องที่2และเรื่องเล่าเรื่องที่3ให้คอเนอร์ฟังจบ คอเนอร์จึงเริ่มมีโทษะเพื่อระบายอารมณ์ที่พุ่งพล่านสับสนและความเจ็บปวดที่เกิดขึ้นภายใน ความโกรธของคอเนอร์ได้ระบายใส่กับสิ่งของที่อยู่ในบ้านยาย และสิ่งของที่ถูกคอเนอร์ทำลายก็ได้หายไปจากฉาก และระบายกับแฮร์รี่ทำให้แฮร์รี่ได้รับบาดเจ็บจนต้องเข้าโรงพยาบาล

เนื่องจากในภาคปฏิบัตินักแสดงจะต้องทำการแสดงจริงกับฉาก แต่ฉากที่ผู้ศึกษาได้ทำการออกแบบคือTurntable เป็นฉากที่ไม่สามารถทำการสร้างได้ในระหว่างการส่ง70 เปอร์เซนต์ ผู้ศึกษาจึงได้จัดหาอุปกรณ์ที่จะสามารถให้นักแสดงสามารถเลื่อนได้อย่างสะดวก และเหมาะสมกับขนาดที่ต้องการให้ได้ใกล้เคียงมากที่สุด



ภาพ : แสดงความเปลี่ยนแปลงของ Blocking 70% ในฉากที่2 ไปฉากที่ 3

ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล



ภาพ : แสดงความเปลี่ยนแปลงของ Blocking 70% ในฉากที่ 6 ไปฉากที่ 7

ที่มา : อ.ดร.ชนะพัฒน์ พัฒนกุลพิศาล

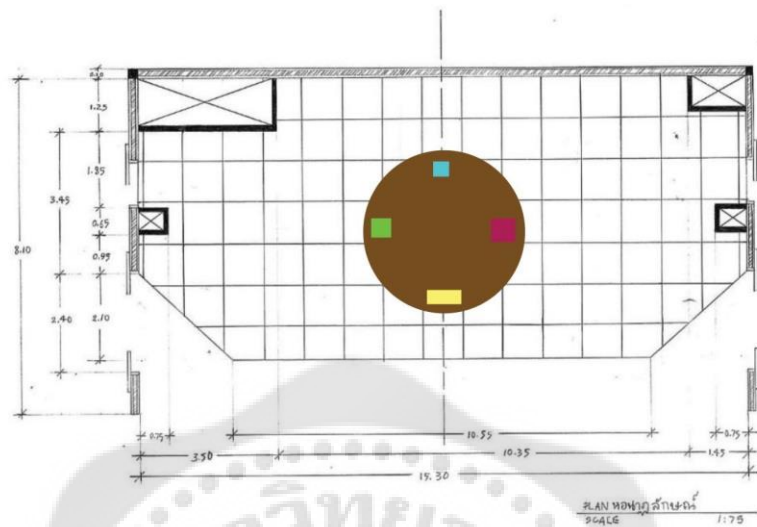
3.3.3.2 ข้อเสนอแนะ และปรับแก้การพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 70

เปอร์เซ็นต์

หลังจากส่ง การพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 70 เปอร์เซ็นต์ ได้มีข้อเสนอแนะและปรับแก้ดังนี้

- กำหนดฐาน Turntable ให้พอเหมาะและวางยั้งไว้ให้นักแสดงไม่เดินชนกับไฟด้านหลัง
- ให้ออกแบบตัวเลข 12,3,6,9 โดยใส่สัญลักษณ์เลขลงไป เพื่อสื่อความหมายว่าเป็นตัวเลขบนหน้าปัดนาฬิกาให้ชัดเจนมากขึ้น
- ให้เลือกขนาดของสิ่งที่อยู่บน Turntable หรือ 12,3,6,9 ให้มีขนาดที่แตกต่างกัน
- สามารถออกแบบเลข12ทำให้ต้นไม้เกิดบนเวทีได้อย่างไร
- ทำขนาด 1:10 เพื่อเป็นการขนาดดีเทลให้ใหญ่ขึ้น

ผู้ศึกษาได้อิงตามความเหมาะสมจากขนาดของหอนาฏลักษณะ ที่มีขนาดยาว 15.30 เมตร กว้าง 7 เมตร จึงได้เล็งเห็นว่า ขนาดของTurntableควรมีพื้นที่พอที่จะให้นักแสดงได้เข้าไปเล่นได้ทุกคน และฐานไม่ควรจะใหญ่เกินไปเนื่องจากต้องเหลือพื้นที่ให้วางไฟพอ ดังนั้นผู้ศึกษาจึงเหลือพื้นที่upstage 1.8เมตร เพื่อวางไฟและพอที่จะให้นักแสดงเดินผ่านไม่ชนกับไฟ และdownstage 1.2 เมตรจึงได้รายละเอียดของฉากดังนี้



ภาพ : Plan านาฏลักษณะ

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ขนาด 1:10

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ขนาด 1:10

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ขนาด 1:10

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ขนาด 1:10

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ขนาด 1:10

ที่มา : โดยผู้เขียน

ฐาน Turntable มีขนาด กว้าง 4 เมตร ยาว 4 เมตร สูง 15 เซนติเมตร



ภาพ : ขนาดฐาน Turntable
ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ขนาดความสูง Turntable
ที่มา : โดยผู้เขียน

หลังจากผู้ศึกษาได้รับคำแนะนำปรับแก้มาจาก 50-70 เปอร์เซ็นต์ ผู้ศึกษาจึงได้ออกแบบโดยใส่สัญลักษณ์เลขโรมันลงไปในงาน เปรียบเสมือนตัวเลขบนหน้าปัดนาฬิกา

โดยผู้ศึกษาได้ทำงานร่วมกันกับผู้ออกแบบแสง ผู้ศึกษาได้ตีความหมายของเลข XII ให้เป็นปีศาจหรือต้นไม้ ผู้ศึกษาจึงออกแบบให้โครงสร้างโดยรวมเป็นแค่โครงไม้สลักเลข XII ฉลุให้เป็นลายต้นไม้ และซ่อนไฟเอาไว้ใน เมื่อเวลาเปิดไฟส่องกบจะเกิดเงาเป็นต้นไม้ขนาดใหญ่



ภาพ : ต้นไม้

ที่มา : pinterest

เลข XII มีขนาด กว้าง 30 เซนติเมตร ยาว 30 เซนติเมตร สูง 2 เมตร



ภาพ : ด้านหน้าของเลข XII

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ด้านซ้ายของเลข XII

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ด้านหลังของเลข XII

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ด้านขวาของเลข XII

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ด้านบนของเลข XII

ที่มา : โดยผู้เขียน

เลข III มีขนาด กว้าง 50 เซนติเมตร ยาว 50 เซนติเมตร สูง 50 เซนติเมตร



ภาพ : ด้านหน้าของเลข III

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ด้านซ้ายของเลข III

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ด้านหลังของเลข III
ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ด้านขวาของเลข III
ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ด้านบนของเลข III

ที่มา : โดยผู้เขียน

เลข VI มีขนาด กว้าง 30 เซนติเมตร ยาว 70 เซนติเมตร สูง 30 เซนติเมตร



ภาพ : ด้านหน้าของเลข VI

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ด้านขวาของเลข VI
ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ด้านซ้ายของเลข VI
ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ด้านหลังของเลข VI

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ด้านบนของเลข VI

ที่มา : โดยผู้เขียน

เลข IX มีขนาด กว้าง 40 เซนติเมตร ยาว 40 เซนติเมตร สูง 40 เซนติเมตร



ภาพ : ด้านหน้าของเลข IX
ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ด้านซ้ายของเลข IX
ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ด้านหลังของเลข IX
ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ด้านขวาของเลข IX
ที่มา : โดยผู้เขียน

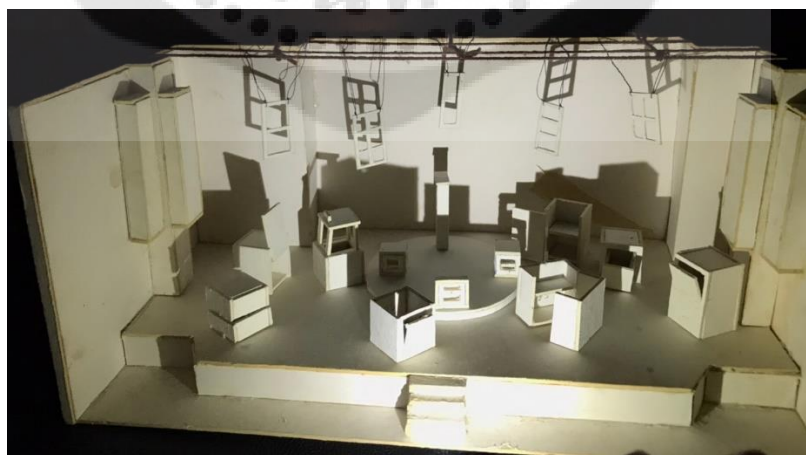


ภาพ : ด้านบนของเลข IX

ที่มา : โดยผู้เขียน

3.3.3.1 ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

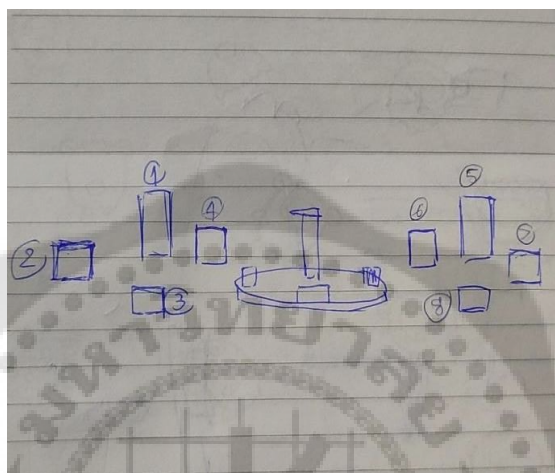
ในขั้นตอนนี้การพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 70% โดยผู้ศึกษาได้นำสิ่งที่พัฒนา และปรับแก้ภายใต้ความคืบหน้าจากช่วง 30-50% มาพัฒนาต่อ จากนั้นผู้ศึกษาได้สร้างหุ่นจำลองฉาก (White model) ขนาด 1:50 เพื่อเป็นการจำลองให้เห็นถึงขนาดของฉากบนเวทีและเห็นทางเข้าออกของนักแสดงทำให้ง่ายต่อการทำงานของผู้กำกับ



ภาพ : White model

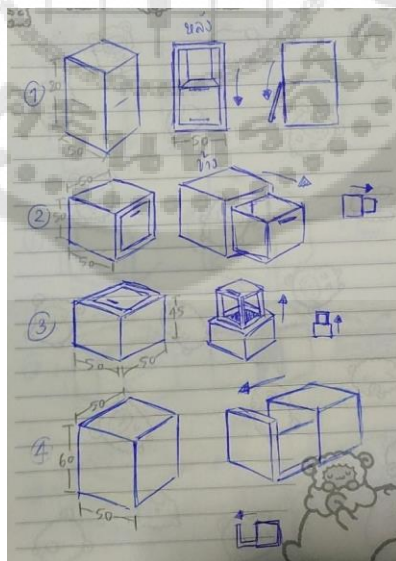
ที่มา : โดยผู้เขียน

โดยที่ผู้ศึกษาได้ออกแบบภาพร่างทั้งหมด 8 ชิ้น สามารถใช้งานได้หลากหลาย และแต่ละชิ้นเปรียบเสมือนตัวเลขบนหน้าปัดนาฬิกา 1 2 4 5 7 8 10 11 โดยที่ผู้ศึกษาอยากให้อุปกรณ์แต่ละชิ้นสามารถซ้อนของที่นักแสดงใช้ พร็อบมือ เสื้อผ้าและแสงไฟ เอาไว้ จึงได้ออกแบบมาให้ดูเรียบง่าย เคลื่อนที่ได้ง่ายและใช้งานได้หลายรูปแบบ



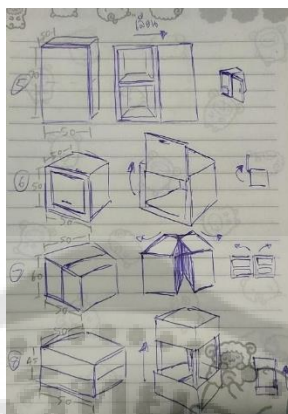
ภาพ : ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

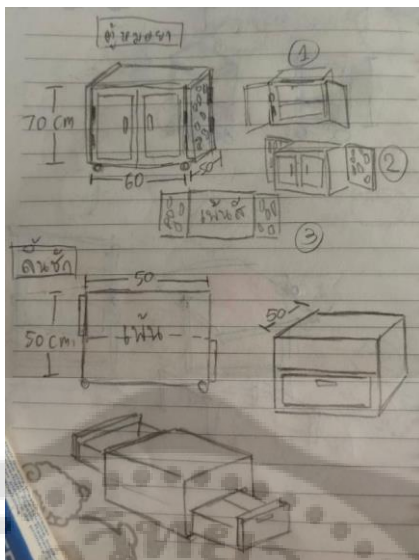
ที่มา : โดยผู้เขียน

ส่วนในขั้นตอนที่จัดหาอุปกรณ์ประกอบฉากจำลองให้นักแสดงใช้ในการแสดง 70% ผู้ศึกษาได้ปรึกษากับผู้กำกับการแสดง เนื่องจากยังไม่สามารถสรุปอุปกรณ์ได้ชัดเจนจึงให้ใช้เก้าอี้ทั้งหมด 8 ตัว และโต๊ะกลม 1 ตัว ในการแสดง เพื่อจำลองการใช้อุปกรณ์ประกอบฉากในอนาคตต่อไป

หลังจากส่ง การพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 70 เปอร์เซ็นต์ ได้มีข้อเสนอแนะและปรับแก้ดังนี้

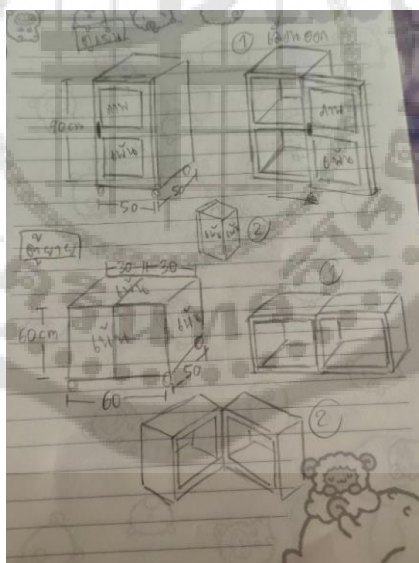
- การใช้งานยุ่งยากไปสำหรับนักแสดง
- จำนวนอุปกรณ์ประกอบมีมากจนเกินไป ทำให้นักแสดงเคลื่อนที่ลำบาก
- คัดเลือกอุปกรณ์ที่มีขนาดต่างกันชัดเจน
- ลดจำนวนให้เหลือ 4 ชั้นและเพิ่มการใช้งานในแต่ละชั้นเป็น 3 อย่าง
- ทำขนาด 1:10 เพื่อเป็นการขนาดดีเทลให้ใหญ่ขึ้น

ผู้ศึกษาได้ไปทำการคัดเลือกขนาดที่ต่างกัน อุปกรณ์ที่จำเป็นเพื่อเพิ่มพื้นที่ให้นักแสดง และจัดการใช้งานของอุปกรณ์แต่ละชั้นใหม่ จึงทำการเขียนร่างแบบอุปกรณ์ขึ้นมาเพื่อนำไปปรับเปลี่ยนต่อไป



ภาพ : อุปกรณ์ประกอบฉาก

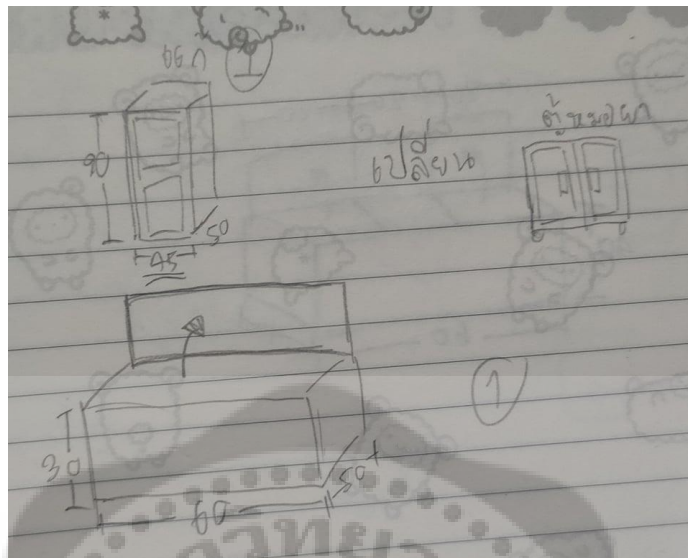
ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : อุปกรณ์ประกอบฉาก

ที่มา : โดยผู้เขียน

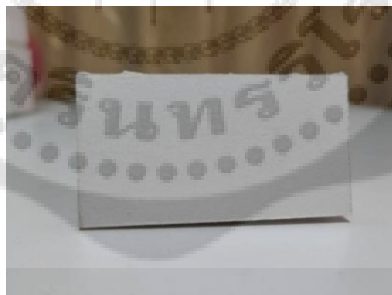
จากร่างภาพอุปกรณ์ทั้ง 4 ชั้น ชั้นเสร็จ ผู้ศึกษาได้มีการปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อขอความเห็นและการแก้ไข จึงได้มีการปรับเปลี่ยนแก้ไขอุปกรณ์ ที่ไม่จำเป็นออกและปรับให้เข้ากับฉากมากขึ้น รวมทั้งให้ผู้ออกแบบแสงได้ใช้อุปกรณ์ประกอบฉากในการใช้งานได้อีกด้วย



ภาพ : เปลี่ยนแบบอุปกรณ์

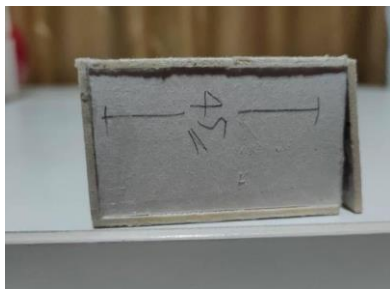
ที่มา : ผู้ศึกษา

หลังจากผู้ศึกษาได้รับคำแนะนำ ปรับเปลี่ยนแก้ไข ผู้ศึกษาจึงทำการตัดโมเดล
ขนาด 1:10 เพื่อให้เห็นขนาดและรายละเอียดที่ชัดเจนมากขึ้นในการออกแบบและพัฒนาต่อไป



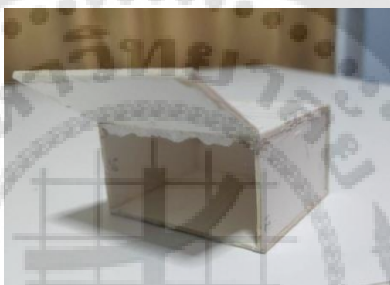
ภาพ : โมเดล 1:10

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : โมเดล 1:10

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : โมเดล 1:10

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : โมเดล 1:10

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : โมเดล 1:10

ที่มา : โดยผู้เขียน



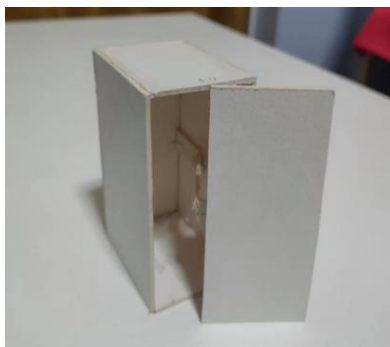
ภาพ : โมเดล 1:10

ที่มา : โดยผู้เขียน



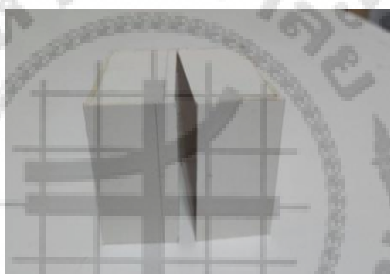
ภาพ : โมเดล 1:10

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : โมเดล 1:10

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : โมเดล 1:10

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : โมเดล 1:10

ที่มา : โดยผู้เขียน

3.3.4 ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย

ในขั้นตอนนี้ การพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 70% ในส่วนของภาคปฏิบัติจะเป็น การให้นักแสดงใส่ชุด เริ่มลองเปลี่ยนชุดหลังเวที หรือบนเวที เริ่มต้นจากบทละครตั้งแต่ ฉากที่ 1 ถึง ฉากที่ 14

โดยผู้ศึกษาได้นำสิ่งที่พัฒนา และปรับแก้ภายใต้ความคืบหน้าจากช่วง 30-50% มาสรุป ขอบเขตในการออกแบบเครื่องแต่งกายอย่างเสร็จสมบูรณ์แล้ว จึงเริ่มวิธีการจัดสร้าง เครื่องแต่งกายของผู้ ศึกษา โดยขั้นตอนแรกเริ่มจากการสกัดชุดทั้งหมดขึ้นมาตาม องค์ประกอบ ที่ศึกษาไว้ เพื่อวางรูปแบบ และมีแนวทางในการทำงานต่อไป ต่อมาเป็นการจัดหาเสื้อผ้าเครื่อง แต่งกายให้ตรงตามสเก็ทให้ได้มากที่สุด ตั้งแต่เริ่มเรื่อง ฉาก ที่ 1 ถึง จบเรื่อง ฉากที่ 18 ซึ่งบางชุดอาจ จะไม่ตรงตามทีออกแบบทั้งหมด ผู้ ศึกษาจึงต้องตกแต่งเพิ่มเติม หรือเลือกแบบให้ได้ใกล้เคียงกับ ที่ต้องการให้มากที่สุด โดยสามารถแยกเป็น ขั้นตอนแนวคิด 5 stages of grief ได้ 3 ขั้นตอน คือ

- ค. Bargaining ช่วงต่อรอง
- ง. Depression ช่วงซึมเศร้า
- จ. Acceptance ช่วงยอมรับความจริง

3.3.4.1 การออกแบบเสื้อผ้า และเครื่องแต่งกาย โดยการวาดภาพร่าง (Sketch Design)

ผู้ศึกษาจะแบ่งชุดทั้งหมดเป็น 5 เซ็ต

Set 1 ชุดตามคาแรคเตอร์ในโลกความจริง



ภาพ : ผลงานสเก็ต Set 1 ชุดตามคาแรคเตอร์ในโลกความจริง

ที่มา : โดยผู้เขียน

1)แม่ กำหนดให้เป็นลายดอกไม้สีฟ้าอ่อนอยู่ที่ผ้าพันคอ เนื่องจากแม่เคยเปิดร้านดอกไม้ โดยลายจะอยู่ตลอดทั้งเรื่อง สื่อถึงการพยายามเข้มแข็งต่อหน้าลูกเสมอแม่จะอ่อนแอเพียงใด ซึ่งดูไม่แปลกถ้าแม่จะใช้ผ้าพันคอผืนประจำ ผืนเดิมตลอดทั้งเรื่อง

2)ยาย กำหนดให้ลายตารางที่ทับซ้อนกันอย่างเป็นระเบียบอยู่บนทั้งตัวเสื้อโค้ทสีม่วง เนื่องจากจะทำให้เห็นลายชัดที่สุด ช่วยเพิ่มความรู้สึกอึดอัด แต่ในขณะเดียวกันก็แสดงให้เห็นถึง ความมั่นใจ ความเก๋ของผู้ใส่ โค้ทสีม่วงโทนร้อนฉูดฉาดลายทั้งตัว กลายเป็นโค้ทที่ดูแพง และหายาก

- 3)พอ กำหนดให้ใส่เสื้อลายสก๊อต เนื่องจากลายเส้นตรงที่ทับกันในสองแนว แนวตั้ง และแนวนอน ตรงกับคาแรคเตอร์พอที่ตรงไปตรงมากับความรู้สึกของตัวเองกับทั้งสองครอบครัว โดยสวมเสื้อคลุมหนังกลับสีน้ำตาลทับ ให้ดูเป็นลูกนักดนตรีร็อคมากขึ้น
- 4)ลิลลี่ กำหนดให้ใส่เสื้อเวเตอร์แบบโอเวอร์ไซส์ เป็นการเพิ่มความรุ่งรังให้คาแรคเตอร์ ไม่มีลาย ไม่ได้เปลี่ยนชุด โดยตัวลิลลี่จะชอบหาของแต่งตัวอะไรแปลกๆที่นอกเหนือจาก ยูนิฟอร์มชุดนักเรียน เช่น ติดโบว์แดงแทนการใส่เนคไท และใส่เป็นกระโปรงพลีทแทนเพื่อ การเคลื่อนไหวสะดวกมากขึ้น
- 5)ครูกวาน กำหนดให้ลายวงกลมสีเขียวอยู่ที่เสื้อคาดิแกน เนื่องจากเป็นชิ้นที่ต้องใส่ตลอด ซึ่งในตอนแรกกลายเป็นลายบ้านการ์ตูนหรือลายรถการ์ตูนที่วางแน่นๆ แล้วค่อยๆวางห่างๆ เพราะอยากได้ความเข้าใจเด็ก แต่ก็ยังอยู่ภายใต้กฎระเบียบอยู่ โดยจะซื้อเป็นตัวรีดมาทำลาย แต่ลองแล้วลายดูเงาๆแข็งๆแปลกๆ สุดท้ายจึงเลือกเป็นลายวงกลมแล้วค่อยนำมา วางเป็นแพทเทิร์นแน่นๆ หรือห่างๆแทน
- 6)ซัลลี่ กำหนดลูกเป็นหนุ่มแบบบอย นักเลงที่สุดในกลุ่ม สีแดงตุ่น สีกลางของกลุ่มจะอยู่ที่เสื้อเบสบอล เนคไทจะหลุดลุ่ย เสื้อจะออกนอกกางเกงตลอดเวลา
- 7)แฮร์รี่ กำหนดให้ลูกหล่อเนียบ แต่งตัวถูกระเบียบตามยูนิฟอร์มของโรงเรียน เนื่องจากเป็นเด็กเรียนดี กีฬาเด่น หน้าเป็นตาของโรงเรียน และต้องพยายามถูกระเบียบ เพราะที่บ้านเข้มงวด สีแดงตุ่น สีกลางของกลุ่มจะอยู่ที่กระเป่าเป้
- 8)แอนตัน กำหนดให้เป็นเด็กเนิร์ดเซ็กซี่ที่พยายามแต่งตัวแฟชั่น พยายามแกล้งเพื่อนตาม เพื่อที่จะได้เข้าแก๊งนักเลงได้ ชุดจึงดูโคร่งๆ เสื้อเชิ้ตโอเวอร์ไซส์ ใส่สายเอี๊ยม กางเกงขากอง สะพายกระเป๋าไปถึงเข้า สีแดงตุ่น กลางของกลุ่มจะอยู่ที่เข็มขัด แต่ในภายหลังนำออก
- 9), 10), 11), 12), 13)องซอนนักเรียนชาย และองซอนนักเรียนหญิง ไม่ได้วางคาแรคเตอร์ ที่ชัดเจน จึงกำหนดให้ยูนิฟอร์มแตกต่างกันออกไปตามความเหมาะสมของตัวนักแสดง โดยจะต้องต่างกันอย่างเห็นได้ชัด เช่น สี รูปแบบของกระโปรง ถุงเท้า รองเท้า รวมไปถึงเสื้อคลุม

Set 2 ชุดยุคกลาง ในนิทานเรื่องที่ 1



ภาพ : ผลงานสเก็ต Set 2 ชุดยุคกลาง ในนิทานเรื่องที่ 1

ที่มา : โดยผู้เขียน

ในการออกแบบสเก็ตของทุกชุดในเซตนี้ ผู้จัดทำตั้งใจให้เป็นฟอร์ม และแพทเทิร์นเดียวกันทั้งหมด ต่างกันที่ความสั้นยาว แขนเสื้อ คอเสื้อ และลวดลาย โดยโครงนอก และทุกตะเข็บเย็บจะเป็นเส้นสีดำเหมือนกันทุกชุด ตามดีไซน์เส้น Outline ที่ผู้ออกแบบได้ออกแบบไว้ในข้างต้น เปรียบเสมือนจินตนาการอันสดใสสวยงามที่ถูกวาดขึ้น โดยทุกตัวจะมีเชือกผูกเอวสีดำเพื่อให้รูปร่างดูเข้ารูป และตรงกับฟอร์มของยุคกลาง ซึ่งพอดีสำหรับเป็นที่เสียบดาบของตัวละครในนิทาน ในกรณีที่ตัวละครเล่น 2 บทบาท เช่น ตัวพระราชินีพระองค์เก่าที่เล่นเป็นทหารในตอนท้ายด้วย ก็จะสามารถหยิบดาบที่เสียบเชือกรัดเอวไว้มาใช้ได้ ยกเว้นตัวละครพระราชินี เจ้าชายทั้ง 2 พระองค์ และหลานพระราชินี ที่จะไม่มีเชือกรัดเอว ใส่

เป็นทรงตรงๆ ปล่อยๆ โดยจะทำเชือกสะพายดาบแยกไว้ให้แทน เนื่องจากอยากฟอร์มให้ดูแตกต่างกันบ้าง ไม่จำเจ และเป็นการช่วยส่งเสริมลวดลายดูโดดเด่นขึ้นอีกด้วย

เนื่องจากผู้เขียนไม่ได้มีการลงลึกกับคาแรคเตอร์ของตัวละครในนิทาน การเลือกลวดลายมาใช้บนชุดของตัวละครจึงเป็นการเลือกตามฐานะ หรือนิสัยเด่นๆในเรื่อง โดยจะนำลายจากศิลปะทั่วไป หรือรูปทรงเลขาคณิตมาลดทอนตามความเหมาะสม แล้วจึงเลือกตำแหน่งเพื่อวาดลงบนชุด

1)ราชินีพระองค์เก่า กำหนดให้เป็นลายใบเมเปิลสีทอง เป็นลายจากธรรมชาติ ซึ่งเรามักจะคุ้นตากับใบเมเปิลสีส้มที่ร่วงในฤดูใบไม้ร่วง ซึ่งพอทำมาเปลี่ยนเป็นสีทองจึงดูไม่แปลกตาจนเกินไป อีกทั้งยังตัดกับสีผ้าสีน้ำเงินเลเยอร์นอก ได้ความเรียบหรู และเป็นลายที่คล้ายกับภาพต้นแบบอีกด้วย

2)ราชินีพระองค์ใหม่ (แม่มด) กำหนดให้ลวดลายเป็นสีขาวยุคเคี้ยว และมีความซับซ้อนมากขึ้น โดยลดทอนมาจากเกาวัลย์ สื่อถึงตัวแม่มดที่มีความซับซ้อน ดูเป็นทั้งคนดี และคนเลว โดยจะวาดลวดลายสีขาวลงบนผ้าสีแดงเลเยอร์นอกทั้งหมด ผู้ออกแบบต้องการให้ชุดราชินีทั้ง 2 คล้ายกัน ทั้งฟอร์มชุดที่มี 2 เลเยอร์ ความยาว เชือกรัดเอว ต่างกันแค่ที่สี และลวดลาย เพื่อส่งผลถึงการตัดสินใจในการอภิเษกสมรสใหม่ของพระราชินี ที่อาจจะเลือกราชินีพระองค์ใหม่ เพราะมีความคล้ายกับราชินีพระองค์เก่า แต่สวยดึงดูดมากกว่า

3)พระราชินี กำหนดลวดลายเป็นต้นอ่อนของต้นไม้สีขาว ลายเส้นตรงแนวตั้ง เข้ากับฟอร์มชุดสีทองที่ตั้งใจปล่อยลงตรงๆ ไม่มีเชือกรัด โดยชุดพระราชินีจะมีผ้าคลุมสีแดงเพิ่มเลเยอร์ตัวละครเดียวในเรื่อง

4)เจ้าชาย 1 กำหนดเป็นลายเลขาคณิตสี่เหลี่ยมข้าวหลามตัดสีเหลืองหลาย ๆ ขนาด ตัดกับสีชุดสีฟ้า โดยจะดีไซน์เพิ่มเส้นกลางตัวให้ต่างกับชุดอื่น ให้ดูเหมือนเป็นเข็มขัด เนื่องจากไม่มีเชือกรัดเอว

5)เจ้าชาย 2 กำหนดเป็นลายสี่เหลี่ยมข้าวหลามตัดขอบว่าสีส้มหลาย ๆ ขนาด ตัดกับสีชุดสีม่วง ซึ่งผู้ออกแบบอยากให้ชุดเจ้าชาย 1 และ 2 คล้ายกัน เนื่องจากทั้งคู่เป็นพี่น้องกัน โดยจะคล้ายตั้งแต่ฟอร์มของลวดลาย ตำแหน่งการวางลวดลาย การใช้คู่สีตรงข้าม สีล้วนทั้งชุด ฟอร์มตรงๆ ไม่รัดเชือกที่เอว และไม่มีแขนเสื้อ เพราะเสื้อตัวในสุดของเจ้าชายทั้ง 2 พระองค์ เป็นเสื้ออองซอมปีศาจแขนยาว เพื่อให้ต่างกับชุดตัวละครหลานชายของพระราชินีเป็นชุดแขนแขนยาว เนื่องจากเป็นตัวเด่นในเรื่อง

6)หลานชายคนเดียวของพระราชินี กำหนดให้ลวดลายสีขาวคล้ายคล้ายกับตัวละครราชินีองค์ใหม่ (แม่มด) เนื่องจากลวดลายที่จะมีความคดเคี้ยว แต่ลายจะมีระยะห่างมากกว่า สื่อถึงหลานชายที่มีความซับซ้อน แต่ฉลาดในการหลอกล่อผู้คน ซึ่งก็เป็นทั้งคนดี และคนเลว คล้ายกับตัวแม่มดนั่นเอง โดยตัวละคร

หลานพระราชาก็ต้องโดดเด่นที่สุดในเรื่อง ผู้ออกแบบจึงกำหนดให้ชุดมี 3 สี 2 เลเยอร์ โดยเลเยอร์นอกจะใช้สีส้ม สลับลึบกับสีเขียวอ่อน เนื่องจากสีเขียวอ่อนเป็นสีที่ไม่มีในตัวละครตัวใดเลยในเรื่อง เลเยอร์ในเป็นสีน้ำเงินขนยาว โดยจะดีไซน์คอเสื้อเพื่อให้เห็นสีน้ำเงินออกมาด้วย

7) ลูกสาวชานา กำหนดให้มีลายดอกไม้สีชมพู เนื่องจากเป็นลวดลายจากธรรมชาติ และเข้ากับฐานะของตัวละคร โดยตัวละครลูกสาวชานาจะต้องเป็นตัวเด่นของเรื่องเช่นกัน ผู้ออกแบบจึงเลือกสีเขียวโพรมาเป็นสีของทั้งชุด ซึ่งเป็นสีที่ไม่มีในตัวละครใดในเรื่อง เพิ่มผ้ากันเปื้อนสีชมพูหวานแหว่วแทนเชือกรัดเอว ระดับความสั้นของกระโปรงครึ่งหน้าแข่งชุดเดียวในเรื่อง วางตำแหน่งลายดอกไม้ที่ชายกระโปรง เพิ่มเติมที่ชายแขน มีลายไปไม้ตกแต่งรอบๆตามความเหมาะสม เพื่อให้สวยงามดึงดูดหลายชายพระราชาน

8), 9), 10), 11), 12), 13) อองซอมทหารทั้งหญิง และชาย กำหนดเป็นสี 4 ได้แก่ สีฟ้า สีส้ม สีชมพู และสีเขียวเข้ม โดยจะสลับสี 3 แบบ โดยแบบที่ 1 สลับฝั่งละ 1 สี แบบที่ 2 สลับฝั่งละ 2 สี แบบที่ 3 เป็นสีล้วน โดยชุดอองซอมปีศาจตัวในสุดของตัวละครใดเป็นขนยาว ชุดทหารจะเป็นแบบแขนกุด เพื่อประหยัดผ้า แต่ทำให้ฟอร์มชุดทหารดูไม่จำเจ โดยทุกตัวจะมีเชือกรัดเอวสีดำ และมีอาวุธดาบเสียบไว้

Set 3 ชุดยุคอุตสาหกรรม ในนิทานเรื่องที่ 2



ภาพที่ : ผลงานสเก็ต Set 3 ชุดยุคอุตสาหกรรม ในนิทานเรื่องที่ 2

ที่มา : โดยผู้เขียน

1)ลูกสาวบาทหลวง 1 กำหนดให้เป็นชุดกระโปรงยาว แขนยาว สีเทาทั้งตัว มีเส้น Outline สีดำที่ลดลงจากนิทานเรื่องที่ 1 อยู่ที่ เอว ชายแขนเสื้อ และชายกระโปรง มีระบายลูกไม้ที่คอ 2 ชั้น ชั้นบนเป็นสีขาว ชั้นล่างเป็นสีดำ และผูกโบว์เพื่อเพิ่มความน่ารัก

2)ลูกสาวบาทหลวง 2 กำหนดให้เป็นชุดกระโปรงยาว แขนยาว สีเทาทั้งตัวเหมือนกันกับลูกสาวบาทหลวงคนแรก ต่างกันเล็กน้อยตรงเส้น Outline สีดำที่เอวจะหนากว่า และที่ชายกระโปรงจะมี 2 เส้น

ลูกไม้ที่ค่อมีสีขาวชั้นเดียว ผู้ออกแบบต้องการให้ฟอร์มชุดของลูกสาวบาทหลวงทั้งคู่คล้ายกัน เนื่องจากทั้งสองเป็นคู่ตัวละครพี่น้องตัวเด่นในเรื่อง จึงเลือกชุดสีเทาล้วน เพราะอยากให้ตัดกันกับเส้นสีดำ เพื่อจะได้เห็นถึงการลดลงของเส้นอย่างชัดเจน อีกทั้งสี และเส้นของชุดก็จะต่างกับตัวละครอื่นๆ

3) บาทหลวง กำหนดให้เป็นชุดเทคนิคแขนยาวสีดำ เลเยอร์เดียว คอปกสีขาวตามต้นแบบ โดยผู้ออกแบบเลือกเป็นชุดสีดำล้วน เนื่องจากอยากเฉลยให้เห็นถึงความเห็นแก่ตัว การพูดให้ร้ายหมอยาตั้งแต่ต้นเรื่อง และการละทิ้งความเชื่อของบาทหลวง ห้อยสร้อยลูกปัดไม้ จี๊เป็นไม้กางเขนสีเงินขนาดใหญ่กว่าปกติ เพื่อให้ผู้ชมจะสามารถเห็นได้ในระยะไกล

4) เด็กผู้ชาย เพื่อนของลูกสาวบาทหลวง 1 กำหนดให้ใส่เสื้อเชิ้ตสีขาวตัวเดียวกับเสื้อนักเรียนใน Set ชุดคาแรคเตอร์ในโลกความจริง โดยในนิทานจะ เก็บชายเสื้อเข้ากางเกง ถกแขนเสื้อขึ้น แล้วสวมเสื้อก็ักแบบไม่ติดกระดุม เลือกเป็นสีน้ำตาลเข้ม เพราะจะได้ไม่เลียนสีเขม่าเทาในเรื่องจนเกินไป ลुकดูซนๆ เพราะมาวิ่งเล่นเป็นเพื่อนลูกสาวบาทหลวง

5) หมอยา กำหนดให้ใส่ทั้งหมด 3 เลเยอร์ เสื้อโค้ทยาวสีดำตัวนอกสุด แสดงให้เห็นถึงภายนอกของหมอยาที่เป็นคนโลภ เจ้าอารมณ์ เสื้อก็ักสีเทาตัวกลาง แม้อ่อนลง แต่ก็ยังไม่ได้ดูเป็นคนดีขึ้น อีกทั้งยังปกปิดเจตนาสำคัญ เสื้อเชิ้ตสีขาวตัวในสุด แสดงให้เห็นถึงเจตนาสำคัญดังกล่าวที่อยากรักษาชาวบ้านจากใจจริงๆ หมกหมุ่นกับการคิดค้นสูตรยา และเต็มเปี่ยมไปด้วยความเชื่อ

6) เด็กผู้ชาย เพื่อนของสาวลูกบาทหลวง 2 กำหนดให้ใส่เสื้อเชิ้ตสีขาวตัวเดียวกับเสื้อนักเรียนใน Set ชุดคาแรคเตอร์ในโลกความจริง โดยในนิทานจะแต่งตัวคล้ายกันกับเพื่อนเด็กผู้ชายในข้อ 4. สวมเสื้อก็ักสีดำแบบติดกระดุม เพราะอยากให้ดูเป็นเด็กเรียบร้อยกว่าอีกคน และผู้ออกแบบอยากให้เกิดความหลากหลายในการใส่เสื้อของแต่ละตัวละคร

7), 8), 9), 10), 11), 12), 13) อองซอมชาวบ้านหญิง และชาย ผู้ออกแบบได้ทำการละสีเขม่าเทาตามความเหมาะสมโดยจะไม่มีการให้ความหมายเหมือนกับตัวละครหลักๆ โดยแต่ละตัวละครฟอร์มชุดจะต่างกันไปตามต้นแบบ มีการปรับเปลี่ยนไปความเหมาะสมของตัวนักแสดง และความยากง่ายในการเปลี่ยนชุดของนักแสดงด้วย ซึ่งตัวผู้หญิงหลักๆเพิ่มมีลูกไม้ที่ค่อมือ หรือผ้ากันเปื้อน ผู้ชาย ก็จะมีใส่เป็นเสื้อก็ักต่างสไตล์ หรือพันผ้าที่คอไว้สำหรับซับเหงื่อ

Set 4 ชุดองชอมปีศาจ



ภาพ : ผลงานสเก็ท Set 4 ชุดองชอมปีศาจ

ที่มา : โดยผู้เขียน

ในชุดเซ็ทนี้เรียกอีกชื่อได้ว่า “ชุดกลาง” เนื่องจากเป็นชุดที่นักแสดงทุกคนต้องใส่ไว้ชั้นในสุด ต้องเป็นชุดที่สามารถใส่เข้าได้กับเซ็ทชุดอื่นๆ ได้ สีที่เลือกมา จะเป็นสีที่ได้ได้มาจากตัวปีศาจต้นยู ได้แก่ สีน้ำตาล สีแดงตุ๋นๆ สีเทาเข้ม สีเทาอ่อน สีกรม สีม่วงเข้ม ซึ่งภาพรวมที่คุณครูต้องการคือเมื่อทุกคนไปยืนหลังตัวปีศาจแล้ว อยุ่กให้ดูเป็นเงาๆ เฉดสีของตัวปีศาจ โดยจะไม่มีสีเขียวอยู่ในชุดองชอม เพราะอยากให้สีเขียวเด่นอยู่แค่บนตัวของปีศาจ และชุดเซ็ทนี้จะไม่มสีขา และสีดำเลย เนื่องจากเพื่อไม่ให้เข้ากับสีในนิทานเรื่องที 2 ยุคอุตสาหกรรม โดยการเลือกชุด จะเลือกมาจากฟอร์มชุดจาก Set ชุดคาแรคเตอร์ในโลกความจริง แล้วสลับโทนสีปีศาจต้นยูดังกล่าวไปอยู่ในเสื้อ กางเกง กระโปรงของนักแสดงตามความเหมาะสม

Set 5 ชุดคอนเนอร์



ภาพที่ : ผลงานสเก็ต Set 5 ชุดคอนเนอร์ และการเปลี่ยนชุดของตัวละครคอนเนอร์

ที่มา : โดยผู้เขียน

ชุดของตัวละครเอก คอนเนอร์ จะเปลี่ยนชุดบ่อยกว่าตัวละครอื่นๆในเรื่อง และเปลี่ยนเองบนเวทีทั้งหมด เนื่องจากเป็นตัวละครที่จะต้องเกิดการเรียนรู้แนวความคิดการเกิดขึ้น ตั้งอยู่ ดับไป ยอมรับความจริง ผู้ออกแบบจึงแสดงออกผ่านเสื้อผ้าโดยใช้ สี และเส้นที่ค่อยๆลดลง 8 ชุด ได้ดังนี้

ชุดที่ 1 / ฉากที่ 1 ฝันร้าย เปิดเรื่องมาด้วยฝันร้าย เป็นความจริงอันดำมืดที่รู้แก่ใจของคอนเนอร์ สื่อให้เห็นแนวความคิดการเกิดขึ้น ซึ่งสถานการณ์คือคอนเนอร์นอนฝันอยู่ในห้อง สะดุ้งตื่น แล้วต้องไปโรงเรียน จึงกำหนดชุดในฝัน จนสะดุ้งตื่น ให้เป็นชุดนักเรียน พร้อมลงไปหาแม่ก่อนไปโรงเรียนได้เลย โดย

จะใส่เป็นเสื้อสีเทาไม่มีลาย แขนยาว ตัวในสุด เสื้อเชิ้ตแขนสั้น เนื่องจากคุณครูอยากให้ดูเป็นเด็กที่แต่งตัวไม่เป็น ไม่มีผู้ใหญ่คอยดูแล ผูกเนคไท แล้วจึงเป็นเสื้อกั๊กไหมพรมสีดำ สีแห่งความจริงอันโหดร้ายที่คอเนอร์กำลังเผชิญ ไม่ยอมรับ และปกปิด

ชุดที่ 2 / ฉากที่ 2-3 ห้องครัว, โรงเรียน ลงจากห้องนอนมาเตรียมกับข้าวให้ตัวเอง กิน ทักทายกับแม่ ก่อนจะหยิบใส่เสื้อกันลมมาใส่ทับเสื้อกั๊กสีดำ แล้วไปโรงเรียน ซึ่งเป็นเสื้อกันลมตัวที่ 1 สีสนมากที่สุด ลายเส้นจีโอเมทริก ซับซ้อน แสดงถึงแนวคิดการตั้งอยู่ ซึ่งคือการไม่ยอมรับความจริง ปฏิเสธ พยายามโกหกด้วยสิ่งที่ตรงกันข้าม ปกปิดไว้ เพื่อแสดงความเข้มแข็ง เป็นการบอกตัวเองและคนอื่นว่าไม่เป็นไร เมื่ออยู่ที่โรงเรียน

ชุดที่ 3 / ฉากที่ 4-6 เทียงคินเจ็ดนาทีก่อน, คุณยาย, นิทานเรื่องที่ 1 กลับจากโรงเรียนมาถึงบ้าน คอเนอร์ถอดเสื้อกันลมสีสนตัวที่ 1 ออก และถอดเสื้อกั๊กไหมพรมสีดำออก โดยชุดหลังจากฟังนิทานเรื่องที่ 1 เสร็จ ผู้ออกแบบอยากให้สี และเส้น ค่อยๆลดลง หมายถึงฟังนิทานเรื่องที่ 1 แล้ว คอเนอร์เริ่มกล้าเผชิญกับความจริง เสื้อกั๊กไหมพรมสีดำหายไป สีสน และลายที่ซับซ้อนของเสื้อกันลม ค่อยๆลดลง

ชุดที่ 4 / ฉากที่ 7-11 ครูเข้าใจเธอนะ, หลานเราต้องคุยกันนะ, พ่อ, นิทานเรื่องที่ 2 หลังจากฟังนิทานเรื่องที่ 1 เข้าวันต่อมาไปโรงเรียน คอเนอร์ไม่มีเสื้อกั๊กไหมพรมสีดำแล้ว แต่ก็ยังใส่เสื้อกันลมตัวที่ 2 ที่สีสน และลายลดลงมา แสดงถึงแนวคิดการตั้งอยู่ เพื่อายังต้องแสดงความเข้มแข็ง ปกปิดความจริงในใจ เมื่ออยู่ที่โรงเรียนอยู่ เมื่อกลับมาถึงบ้าน เจอทั้งเรื่องที่จะต้องย้ายไปอยู่กับยาย และเรื่องพ่อที่มาแล้วต้องกลับไป นำไปสู่การเรียกปีศาจมาเล่านิทานเรื่องที่ 2 โดยตอนท้ายเรื่องจะเป็นการฟังบ้านนักบวชที่จริงๆแล้วเป็นบ้านยาย ในห้วงนั้นคอเนอร์จะถอดเนคไท และเสื้อกันลมสีสนตัวที่ 2 ออก พร้อมๆกับการฟังข่าวของด้วยความโกรธ ตอนนั้นชุดคอเนอร์เริ่มค่อยๆเปิดออก ไร้อีสันของการโกหก เข้าใกล้การยอมรับความจริงขึ้นเรื่อยๆ

ชุดที่ 5, 6 / ฉากที่ 12-13 ล่องหน, ต้นยิว ฉากนี้พ่อ และคอเนอร์กำลังช่วยกันของที่คอเนอร์พังไปเมื่อบ้านยาย แล้วแต่งตัวไปโรงเรียน โดยคอเนอร์จะใส่เสื้อสเวตเตอร์สีเทา และลายจีโอเมทริกที่ซับซ้อนน้อยลงอย่างเห็นได้ชัด เป็นเสื้อคลุมตัวที่ 3 แสดงถึงแนวคิดการตั้งอยู่ ซึ่งคอเนอร์ยังเลือกใส่เสื้อคลุมที่มีลายใส่คลุมทับไปโรงเรียนอยู่ แสดงให้เห็นถึงการที่ยังปกปิด หรือยังหนีความจริงอะไรบางอย่างที่โรงเรียนอยู่ โดยมีแฮร์รี่เป็นตัวละครที่มากดดันเอาความจริงนั้น เลิกเรียนไปเยี่ยมแม่ที่โรงพยาบาล แม่ยังอาการไม่ดีขึ้น พ่อไม่ยอมรับคอเนอร์ไปอยู่ด้วย ไม่อยากอยู่กับยาย

ชุดที่ 7 / ฉากที่ 14-17 นิทานเรื่องที่ 3 ไร้ตัวตน, ฉันทเห็นเธอนะ, 100 ปี, นิทานเรื่องที่ 4 ฝันร้าย คาบเกี่ยวกับวันต่อมาที่ยายขับรถพาคอเนอร์ไปส่งที่โรงเรียน ฉากนี้ภายในใจของคอเนอร์ทั้งสับสนและโกรธ ก่อนลงรถคอเนอร์ถอดเสื้อคลุมตัวนอกไว้บนรถ ลงมาพร้อมกับชุดที่เหลือเพียงเสื้อตัวใน และเสื้อเชิ้ตนักเรียนที่ใส่คลุมแบบปล่อยชายเสื้อ ปลดกระดุมทุกเม็ด แสดงถึงแนวคิดการตั้งอยู่ สื่อให้เห็นถึงสภาวะความพังของตัวละครขั้นสุด จึงนำไปสู่นิทานเรื่องที่ 3 ไร้ตัวตน แน่นอนคอเนอร์ทนการล่องหนไม่ไหวอีกต่อไป และได้เข้าไปทำร้ายแฮร์รี่จนได้รับบาดเจ็บสาหัส จนต้องเข้าห้องปกครองโดยอ้างว่าปีศาจเป็นคนทำ ต่อมาได้มีการปรับความเข้าใจกับเพื่อนเก่า ลิลลี่ และได้ฟังความในใจของแม่ที่อยากจะอยู่กับคอเนอร์ไปอีก 100 ปี เหมือนเป็นการบอกลาเป็นนัยๆ เพราะการรักษาวีธีสุดท้ายไม่ได้ผล นำไปสู่นิทานเรื่องที่ 4 ฝันร้าย ที่สุสาน ปีศาจช่วยให้คอเนอร์เล่านิทานเรื่องนี้ได้อย่างจริงจัง แม้จะยากลำบากขนาดไหน ในที่สุดคอเนอร์ก็กลับไปจนกระทั่งยายมาตามเจอแล้วรีบพาคอเนอร์ขึ้นรถไปโรงพยาบาล



ภาพ : ชุดของตัวละครในนิทานเรื่องที่ 3

ที่มา : โดยผู้เขียน

นิทานเรื่องที่ 3 ล่องหน สามารถเชื่อมกับแนวคิด 5 stages of grief ข้อ ค. Bargaining การต่อรอง เนื่องจากนิทานเรื่องที่ 3 เป็นการต่อรองกับความคิดในหัวของตัวคอเนอร์เองทั้งหมด ว่าตนเองนั้นเป็นมนุษย์ล่องหนอย่างที่แฮร์รี่บอกจริงหรือไม่ ซึ่งนั่นเป็นความจริงที่คอเนอร์เองพยายามหลีกเลี่ยงเมื่อเวลาอยู่ที่โรงเรียน ฉากนี้เกิดขึ้นในโรงอาหารที่โรงเรียน โดยชุดในเรื่องจะกลับมาเป็นชุดตามคาแรคเตอร์โลกความจริงในยุคปัจจุบัน และชุดของตัวคอเนอร์เองที่แม้จะไม่มีสี เส้น และลายแล้ว แต่ก็ยังคงมีเสื้อเชิ้ตคลุมอยู่หนึ่งชั้น แสดงถึงการที่ยังคงไม่ยอมยอมรับความจริงว่าตนเองนั้นไร้ตัวตน และยังสามารถย้อนไป

เชื่อมกับ แนวคิด 5 stages of grief ข้อ ข. Anger ความโกรธ ได้อีกด้วย เนื่องจากการต่อรองในนิทาน เรื่องที่ 3 นี้ จบลงด้วยการที่คองเนอร์ทำร้ายแฮร์รี่แล้วโทษว่าปีศาจเป็นคนทำ นำไปสู่ข้อ ง. Depression ซึมเศร้า ในทานเรื่องที่ 4 และข้อ จ. Acceptance ยอมรับ ในฉากที่ 17-18



ภาพ : ชุดของตัวละครในนิทานเรื่องที่ 4

ที่มา : โดยผู้เขียน

นิทานเรื่องที่ 4 ความจริง สามารถเชื่อมกับแนวคิด 5 stages of grief ข้อ ง. Depression ซึมเศร้า เนื่องจากนิทานเรื่องที่ 4 ความจริงที่เหมือนฝันร้าย หรือจิตใต้สำนึกของตัวคองเนอร์เอง ที่อยากปล่อยให้แม่ตายไปสักที ซึ่งคองเนอร์เจ็บปวดที่ตนเองคิดแบบนี้ แต่การที่ต้องอยู่กับสภาวะที่รู้ความจริงอยู่แล้วว่าแม่ต้องจากไป ก็เจ็บปวดไม่ต่างกัน เป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้คองเนอร์เรียกปีศาจออกมา ชุดในนิทานเรื่องที่ 4 จึงกำหนดให้เป็นชุดของซอมปีศาจ ที่ไม่มีการกำหนดยุค หรือคาแรคเตอร์ เป็นเพียงตัวละครใดใดในจิตใต้สำนึกที่ถูกสมมุติขึ้นมาเพื่อช่วยเพิ่มพลังให้คองเนอร์เข้มแข็งขึ้น แสดงให้เห็นว่าคองเนอร์โดดเดี่ยว และเศร้าเสียใจเพียงใด ยกเว้นชุดของตัวละครแม่ที่ยังเป็นชุดตามคาแรคเตอร์ในโลกความจริง สื่อถึงอีกหนึ่งความจริงของคองเนอร์ที่ไม่อยากให้แม่ตาย ซึ่งเป็นความจริงทั้งสองอย่าง

ชุดที่ 8 / ฉากที่ 18 ความจริง คองเนอร์ตื่นขึ้นมาจากความเหนื่อยจากเสียงเรียกของยาย ก่อนขึ้นรถ คองเนอร์ถอดเสื้อเชิ้ตตัวนอกออก ในแง่คอस्टูม ผู้ออกแบบต้องการแสดงให้เห็นถึงการเผชิญหน้ากับความจริง โดยที่ไม่มีชุดที่มีสีสัน หรือลายเส้นอะไรมาปกปิดอีกแล้ว ขณะนี้ชุดคองเนอร์เหลือเพียง เสื้อยืดแขนยาวสีเทาอ่อน ไม่มีลาย และกางเกงสีเทาเข้ม แสดงถึงแนวคิดการดับไป สี และลาย

สลายดับไป เหลือเพียงความจริงตรงหน้าที่แม่กำลังจะจากไป คอเนอร์บอกความในใจกับแม่ และกอดลาแม่อย่างสงบ



ภาพ : ชุดของตัวละครในฉากที่ 18 (ฉากจบของเรื่อง)

ที่มา : โดยผู้เขียน

ฉากที่ 18 การยอมรับความจริง สามารถเชื่อมกับแนวคิด 5 stages of grief ข้อ จ. Acceptance ยอมรับความจริง ในฉากนี้มีทั้งหมด 4 ตัวละคร ได้แก่ แม่ ยาย คอเนอร์ และปีศาจ ภาพรวมชุดของทุกตัวละครดังกล่าว สี เส้น φόร์ม จะลดน้อยลง หรือหายไป ตามการเรียนรู้ของแต่ละตัวละคร แสดงถึงการยอมรับความจริงใจตอนจบเรื่อง (คำอธิบายชุดปีศาจจะอยู่ในฝ่ายผู้ออกแบบการแต่งหน้า และทรงผม)

การเปลี่ยนชุดของตัวละครแม่ ยาย ละครูกวาน



ภาพ : การเปลี่ยนชุดของตัวละครแม่
ที่มา : โดยผู้เขียน

ชุดที่ 1 / ฉากที่ 1, 2, 4, 5, 8, 13 แม่จะใส่เสื้อคาดิแกนสีกรมเกือบตลอดทั้งเรื่องไม่เปลี่ยน สื่อถึงความเชื่อในการรักษาว่าตนเองจะดีขึ้น ผ้าพันคอลายดอกไม้ สื่อถึงการพยายามเข้มแข็งต่อหน้าลูกตลอดทั้งเรื่อง แม้ว่าตนเองจะเจ็บปวดเพียงใดก็ตาม

ชุดที่ 2 / ฉากที่ 16-18 100 ปี, ความจริง เสื้อคาดิแกนแม่จะเปลี่ยนเป็นสีฟ้าอ่อน เพราะในฉาก 100 ปี การรักษาวีธีสุดท้ายไม่ได้ผล แม่ไม่มีความเชื่อการรักษาอะไรให้ลูกแล้ว สีที่อ่อนลงจึงสื่อถึงการยอมรับความจริงของแม่ แต่ลายดอกไม้ที่ผ้าพันคอไม่เปลี่ยนไป แม่ยังคงใส่ไว้ตลอดจนตายจากไป สื่อถึงแม่พยายามเข้มแข็งต่อหน้าลูกจนลมหายใจสุดท้าย



ภาพ : การเปลี่ยนชุดของตัวละครยาย

ที่มา : โดยผู้เขียน

ชุดที่ 1 / ฉากที่ 5, 8, 11 น้ำตาล 2 ไม่น่าม เปิดตัวละครยายครั้งแรก ทั้ง สี เส้น และ ฟอรั่ม ตามคาแรคเตอร์ ที่พอคอเนอร์อยู่ด้วย จะเต็มไปด้วยความรู้สึกอึดอัด

ชุดที่ 2 / ฉากที่ 13 ทะเลาะกับอดีตลูกเขย (พ่อ) ที่โรงพยาบาล ฉากนี้เป็นฉากหลังจาก ที่คอเนอร์พึ่งบ้านยายไปแล้ว ชุดยายจึงเปลี่ยนไป โดยเสื้อผ้าจะเปลี่ยนเป็นสีโทนเย็น และสั้นขึ้น แต่ ยังคงลายทำพันคอ เพื่อสื่อถึงความเป็นนักจัดการอยู่

ชุดที่ 3 / ฉากที่ 14 ขับรถไปส่งหลาน (คอเนอร์) ที่โรงเรียน ซึ่งยายรับรู้ได้ว่าหลานกำลัง จะต้องเผชิญกับอะไร ยายจึงลดความจู้จี้ลง ไม่ชวนทะเลาะ แสดงผ่านการถอดผ้าพันคอออก

ชุดที่ 4 / ฉากที่ 18 ความจริง เป็นฉากบนรถก่อนไปโรงพยาบาล คอเนอร์ขอโทษยาย และยายก็พูดปรับความเข้าใจกับคอเนอร์อย่างตรงไปตรงมา และอบอุ่นที่สุด ผู้ออกแบบจึงเลือกให้ยายใส่ เพียงผ้าพันคอผืนเดียว โดยใส่แบบคล้องคอ ให้ดูพริ้วๆ สบายๆ ลายที่ผ้าพันคอลดลง สื่อถึงตัวยายที่จะยังคงเป็นนักจัดการอยู่ เพียงแต่จะจัดการด้วยวิธีที่เข้าใจคอเนอร์มากขึ้น



ภาพ : การเปลี่ยนชุดของตัวละครครูกวาน
ที่มา : โดยผู้เขียน

ชุดที่ 1 / ฉากที่ 3, 7, 8 เป็นฉากที่ครูกวานยังไม่ได้เข้าใจในตัวคอนเนอร์มากขนาดนั้น ดุลิลลี่ อีกทั้งยังไม่คิดจะลงโทษแก๊งบูลลี่ เพราะยังไม่เห็นว่าเป็นเรื่องใหญ่อะไร ลายเสื้อคาคิแกนจึงถูกวางอย่างเป็นระเบียบ สีเป็นสีเขียวเข้ม

ชุดที่ 2 / ฉากที่ 15 ห้องปกครอง ครูกวานว่ากล่าวตักเตือนคอนเนอร์ และชี้แจงว่า เหตุการณ์นี้มีโทษถึงขั้นไล่ออก แต่ครูกวานเลือกไม่ทำโทษอะไรเลย เพราะเข้าใจว่าคอนเนอร์กำลังต้องรับมืออะไรบ้าง แสดงผ่านการเปลี่ยนมาใส่เสื้อคาคิแกนตัวใหม่ที่ลายยังเป็นวงกลมเหมือนเดิม แต่ลายถูกวางแบบอิสระมากขึ้นและเป็น สีเขียวอ่อน สื่อถึงครูกวานยังเป็นคนที่รู้ถูกผิด ปฏิบัติตามกฎของโรงเรียน แต่ในกรณีนี้ครูกวานเลือกลดความเป็นกฎระเบียบลง แล้วเพิ่มความเห็นใจลูกศิษย์ให้มากขึ้นแทน

การจัดการเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายนักแสดง

เมื่อผู้ศึกษาได้รูปแบบเครื่องแต่งกายโดยมีความเห็นชอบจากคุณครูทุกท่านแล้วว่ามี ความน่าสนใจ มีความเป็นไปได้กับตัวนักแสดง และตัวเรื่องแล้ว ในขั้นตอนนี้ผู้ศึกษาจึงต้องตระเวนลงพื้นที่ ตามแหล่งต่างๆ เพื่อให้ได้เสื้อผ้าที่ตรงตามสเก็ทที่ผู้ศึกษาได้ออกแบบไว้ ให้ใกล้เคียงที่สุด และชุดที่ทำไม่ได้ หรือมีลักษณะเฉพาะ ผู้ศึกษาจะเริ่มทำการตัดเย็บเอง โดยปรึกษาคณาครูประกอบไปด้วยทุกขั้นตอน



ภาพ : ตลาดนัดจตุจักรกลางวัน

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ตลาดนัดสำเพ็ง พาหุรัศ

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ตลาดนัดตึกแดงจตุจักร

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ตลาดนัดรถไฟ รัชดา

ที่มา : โดยผู้เขียน



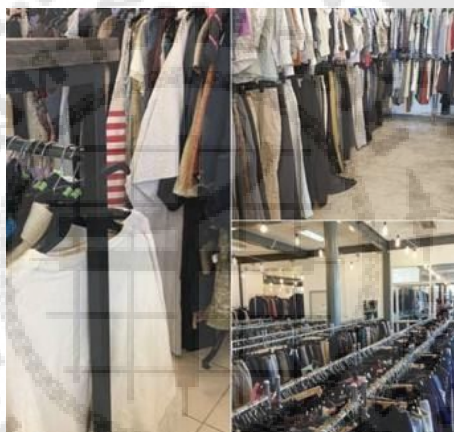
ภาพ : ตลาดนัดรวมทรัพย์ อโศก

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : โซนขายเสื้อผ้าในห้างสรรพสินค้าเอสไอโลดส์

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ห้างชินจู๊ก เอาท์เล็ต ปิ่นเกล้า

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ห้างสรรพสินค้าพันทิพย์ งามวงศ์วาน

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ตลาดปัฐวิกรณ์

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ร้านเสื้อผ้า H&M ในห้างสรรพสินค้าเซ็นทรัล พระราม9

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ตลาดนัดมศว อโศก

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ตลาดป๊อปอัพ ลานหน้าเดอะสตรีท รัชดา และเมโทรมอลล์ MRT เพชรบุรี
ที่มา : โดยผู้เขียน

3.3.4.2 ปัญหาที่พบ และวิธีการแก้ปัญหาในการจัดหาเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายนักแสดง

- ผู้ออกแบบต้องการเสื้อผ้าราคาถูกเพื่อประหยัดค่าใช้จ่าย แต่สถานที่ที่ขายเสื้อผ้าราคาถูกส่วนมากเป็นมือสองจะมีสีเดียว ไซส์เดียว จึงไม่ตรงกับความต้องการของผู้ออกแบบ จึงแก้ปัญหาโดยการซื้อมือ 1 ในห้างสรรพสินค้า อาจจะราคาสูงหน่อย แต่ตรงตามความต้องการ ซื้อครั้งเดียวจบ แล้วไปประหยัดในส่วนอื่นแทน
- ในการหาเสื้อผ้าที่ 1 ที่ จะไม่ได้ตรงตามกับที่ที่ต้องการทั้งหมด จะต้องไปหลายที่ หลายครั้ง และถ้าเจอต้องซื้อตัวที่คิดว่าใกล้เคียง แล้วราคาไม่สูง ก็จำเป็นต้องให้นักแสดงใส่ซ้อม หรือใส่ส่งบนเวทีก่อน แล้วจึงตามหาในครั้งต่อไป ทำให้เสียเวลา เสียเงิน และเสียของ
- เนื่องจากเสื้อผ้าที่ได้มา มีจำนวนมาก มาจากหลายที่ จึงมีความสกปรก และกลิ่นที่ไม่พึงประสงค์ ผู้ออกแบบจึงต้องนำเสื้อผ้าเหล่านี้ไปซัก อบแห้ง เพราะไม่มีที่ตากมากพอ โดยได้ที่ซักเป็นใต้คอนโด สุขุมวิทลีฟวิ่งทาวน์ อโศก



ภาพ : การนำเสื้อผ้านักแสดงไปซัก อบแห้ง ณ ไต้คอนโดสุภูมิทิสพิงทาวน์ อโศก
ที่มา : โดยผู้เขียน

การตัดเย็บชุดเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย

การตัดเย็บชุดเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายจะอยู่ในชุดนิทานเรื่องที่ 1 ยุคกลาง ทั้งเซ็ท และชุดนิทานเรื่องที่ 2 บางชุด 2 โดยผู้ศึกษา ได้เข้าไปปรึกษา เรียนรู้วิธีการ ขั้นตอนการตัดเย็บจากคุณครูตั้งแต่ช่วงการส่งความคืบหน้าภายใต้ความคืบหน้า 50% มาบ้างแล้ว พอกำลังจะมาถึงช่วง 70% ได้เกิดการระบาดของไวรัสโควิด - 19 ระลอก 2 ผู้ศึกษาจึงสามารถตัดเย็บเองที่บ้านได้ โดยจะถามรายละเอียดขั้นตอนต่างๆกับคุณครูผ่านโซเชียลมีเดีย

นิทานเรื่องที่ 1 ยุคกลาง



ภาพ : ขั้นตอนการสอนเย็บกิ้นสำหรับเส้น Outline ของชุดนิทานเรื่องที่ 1 ผ่านโซเชียลมีเดีย
ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ขั้นตอนการตัดเย็บชุดนิทานเรื่องที่ 1
ที่มา : โดยผู้เขียน

ขั้นที่ 1 นำแพทเทิร์นผ้าดิบสีขาวที่คูณครูสอนตัดในช่วง 50% มาวางทาบบนผ้าโซล่อนแบบพับครึ่ง เนื่องจากพอกางออกมาจะได้ 8 ชั้น ได้แก่ ด้านหน้า 4 ชั้น ด้านหลัง 4 ชั้น และตัดแขนบางตัวตามแพทเทิร์นตัวอย่างแขนที่มี

ขั้นที่ 2 นำไปเย็บติดกัน ในขั้นตอนนี้จะเป็นการจ้างช่างเย็บผ้า เนื่องจากมอปิด และผู้ศึกษาไม่มีจักรเย็บผ้า โดยจะเริ่มจาก ด้านหน้าบน 2 ชั้น ด้านล่าง 2 ชั้น ด้านหลังบน 2 ชั้น ด้านหลังล่าง 2 ชั้น ก็จะเป็น 4 ชั้น ต่อมาเย็บขึ้นด้านหน้า 2 ชั้นบนล่าง และขึ้นด้านหลัง 2 ชั้นติดกัน จากนั้นเย็บกระกบหน้าหลัง โดยจะเย็บด้านข้างลำตัว หัวไหล่ และเย็บติดแขนเสื้อบางตัว

ขั้นที่ 3 ริดตะเข็บทั้งตัว เพื่อเย็บกุนสีดำเป็นเส้น Outline รอบตัว และตามรอยเย็บทั้งหมด

ขั้นที่ 4 เย็บเชือกผ้าสีดำติดหลังกับเส้นเอวด้านหลังสำหรับชุดที่มีการผูกเอว



ภาพ : การติดลูกไม้บนชุดในนิทานเรื่องที่ 1

ที่มา : โดยผู้เขียน

ขั้นที่ 4 เป็นการเย็บลูกไม้บนชุดของตัวละครชนชั้นสูง ได้แก่ ชุดเจ้าชายทั้ง 2 พระองค์ ราชนิพระองค์เก่า ราชนิพระองค์ใหม่ (แม่มด) และพระราชินี เพื่อเพิ่มรายละเอียดของเส้น Outline ให้แตกต่างกับชุดของตัวละครชาวบ้าน โดยมีการปรึกษาคณะครูถึงการวางลูกไม้ในแต่ละแบบ แล้วจึงเย็บติดกับชุดจริง



ภาพ : ขั้นตอนการเพนต์ลายลงบนชุดนิทานเรื่องที่ 1
ที่มา : โดยผู้เขียน

ขั้นที่ 5 เป็นการเริ่มเพนต์ลายผ้า โดยผู้ออกแบบจะลองเพนต์ลายลงบนเศษผ้าสีเดียวกันก่อน เพื่อศึกษาวิธีการเพนต์ให้เป็นไปได้อย่างราบรื่นที่สุด จะมีการทดสอบได้เพื่อความคมชัดของลายเพนต์ และเพื่อการลงสีที่ง่ายขึ้น โดยสิ่งที่ได้เรียนรู้คือ ต้องรองผ้าก่อนเพนต์ทุกครั้ง ต้องลงสีขาวก่อนเสมอ เพื่อความคมชัดของสีที่อยากได้ สีต้องไม่ผสมน้ำ เพราะจะทำให้ซึมผ่านเทปออกมาได้ และเป็นการนำลายตัวอย่างมาลงวางทาบบนชุดจริงก่อน เพื่อมีการปรับแก้ลายจากครูจะได้ทำการปรับแก้ได้ทัน



ภาพ : สายตัวอย่างที่ลองวางทาบบนชุดจริง
ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ขั้นตอนการเพนท์ลงบนชุดจริง
ที่มา : โดยผู้เขียน

ขั้นที่ 5 การเพนท์ลงบนชุดจริง โดยผู้ออกแบบจะทำการร่างเส้นไว้ แล้วให้รุ่นน้องที่มีตำแหน่งเป็นผู้ช่วย ฝ่ายคอสตูมมาเป็นฝ่ายช่วยเพนท์ เพราะเป็นการลงสีง่าย ๆ อีกทั้งยังเป็นการเก็บคะแนนในรายวิชาที่น้องๆ กำลังศึกษาอีกด้วย

ปัญหาที่พบ และวิธีการแก้ปัญหาในการจัดทำชุดนิทานเรื่องที่ 2 ยุคอุตสาหกรรม

- ผ้าไม่พอ เนื่องจากตอนซื้อไม่ได้กะปริมาณเผื่อในส่วนของแขน หรือความยาวของกระโปรง และตัดแพทเทิร์นผิดพลาด เพราะบางชุดสืสลับกัน จึงตัดมาขาดบ้าง เกินบ้าง ทำให้ต้องไปซื้อผ้าใหม่หลายครั้ง
- กิ่งลื่น และรุ่มง่ายมาก จึงต้องใช้เข็มหมุดช่วยกีดเป็นระยะถี่ๆ และเบามือในการเย็บ ทำให้ใช้เวลานานกว่าที่ควร
- ลูกไม้ไม่พอ เนื่องจากบางชุดต้องใช้จำนวนมากตามขนาดความยาวของชุด จึงต้องไปซื้อใหม่ แต่ในตอนหลังมีการใช้ลูกไม้สีดำแบบอื่นเสริม
- เพนซ์ชุดเลอะง่าย เนื่องจากทำหลายมือ ต้องรอสีแห้ง ใช้เวลานาน และหากเลอะต้องรีบล้างออกโดยเอาเล็บขูดๆ แล้วเอาผ้าแห้งซับออก ทำจนกว่าสีจะจาง ซึ่งน้ำจะละลายออกเป็นวงกว้าง
- ดาบในชุดที่ไม่มีเชือกสิดาร์ตเอาไว้ไม่มีที่เสียบเก็บ จึงใช้วิธีการมัดเชือกที่ดาบ สำหรับสะพายแสนการเสียบเชือกที่เอว

นิทานเรื่องที่ 2 ยุคอุตสาหกรรม



ภาพ : ขั้นตอนการทำชุดนิทานเรื่องที่ 2

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ขั้นตอนการทำชุดนิตานเรื่องที่ 2
ที่มา : โดยผู้เขียน

ขั้นที่ 1 ซื่อเสื่อสีขาวคอลูกไม้หลายๆแบบ มาตัดปกคอเสื่อลูกไม้ ออก แล้วนำไปติดกับคอเสื้อของชุดที่มีอยู่ ตามความเหมาะสมของตัวละคร และขนาด



ภาพ : คอปกเสื่อลูกไม้ที่นำมาตัดแล้ว
ที่มา : โดยผู้เขียน

ขั้นที่ 2 ตัดเย็บผ้ากันเปื้อน ผ้าเช็ดหน้าสำหรับพันคอ จากเศษผ้าสีชาวดำเทาที่เหลืออยู่

ขั้นที่ 3 เย็บกุนสีดำแทนเส้น Outline ที่ลดลงจากนิทานเรื่องที่ 1 ในชุดลูกสาวบาทหลวง และตามชายผ้ากันเปื้อน ปลายแขน ในชุดตัวละครตัวอื่นอย่างละนิดอย่างละหน่อย

ปัญหาที่พบ และวิธีการแก้ปัญหาในการจัดทำชุดนิทานเรื่องที่ 2 ยุคอุตสาหกรรม

- สีขาวตัดกับสีดำกินไปเวลาโดนไฟ ต้องนำไปย้อมให้ดูเป็นสีขาวหม่นกว่านี้
- หมอยาเปลี่ยนชุดไม่ทัน เนื่องจากฉากก่อนหน้า พ่อต้องถอดเสื้อคลุมหนังกลับตัวนอก เสื้อเชิ้ตตัวใน 2 ชั้น ริงออกมาจากหลังฉากฝั่ง B เพื่อมาเป็นหมอยาที่ฝั่ง A โดยต้องใส่กลับเข้าไปถึง 3 ชั้น ติดกระดุมทุกเม็ด และมีติดโบว์หูกระต่ายเพิ่มอีก ในระยะเวลาไม่เกิน 40 วินาที ผู้ออกแบบจึงลดทอนวิธีการใส่ และตัดสิ่งที่ทำให้กินเวลาออก นั่นคือ เย็บกระดุมหลอกทุกเม็ด ติดหูกระต่ายหลอก ตัดแขนเสื้อออกจะได้สวมจากด้านหลังได้สะดวก แล้วตัดด้านหลังตรงแปะเวลโค่ เสื้อก็ใส่เทาสวมจากด้านหลังปกติ เย็บกระดุมหลอก แล้วแปะเป็นเวลโค่แทนที่ด้านหลัง จากนั้นสวมเสื้อโค้ทยาวสีดำเป็นอันเสร็จ ทั้งนี้ต้องเตรียมพร้อม กับเดรสเซอร์ทุกคนถึงวิธีการใส่ และการแบ่งหน้าที่กันด้วย ซึ่งทั้งหมดนี้ใช้ระยะเวลาในการเปลี่ยนไม่ถึง 30 วินาที



ภาพ : เทคนิคการทำให้ชุดหมอยาให้ใส่ง่าย และรวดเร็วขึ้นมากยิ่งขึ้น

ที่มา : โดยผู้เขียน

3.3.4.3 ข้อเสนอแนะ และปรับแก้การพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 70

เปอร์เซ็นต์

หลังจากส่ง การพัฒนาหลังจากส่ง การพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 70 เปอร์เซ็นต์ ได้มีข้อเสนอแนะและปรับแก้ดังนี้

ด้านเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายนักแสดง

Set 1 ชุดตามคาแรคเตอร์ในโลกความจริง

- เสื้อเชิ้ตคอเนอร์ทรงประหลาด เนื่องจากทรงตรงๆแล้วตัดครอบ ต้องหาทรงเสื้อเชิ้ตจริงๆมา
- หาซื้อเสื้อโค้ทยาวสีม่วงของยายหรือสั่งตัด แล้วเอามาทำลายตามทีออกแบบ
- เสื้อหนังกลับของพ่อสวย ดูดีแล้ว แต่ตัวอาจจะเล็กไปหน่อยเนื่องจากนักแสดงตัวสูง ใส่แล้วแขนต่อเวลานักแสดงใส่จึงให้ถักแขนเสื้อขึ้นไปหน่อย

Set 2 ชุดยุคกลางในนิทานเรื่องที่ 1

- จากการลองเพนท์ลายตัวอย่างปะไว้บนชุดนักแสดง คุณครูลงความเห็นว่าเป็นที่ดีกว่า ลายน่ารักดี และสามารถเริ่มเพนท์จริงได้เลย

Set 3 ชุดยุคอุตสาหกรรมในนิทานเรื่องที่ 2

- กระโปรงของน้ององชอมชาวบ้านลายแพทเทิร์นแปลก ทันสมัยเกินไป
- สี และทรงกระโปรงของน้ององชอมชาวบ้านคล้ายกันเกินไป อยาให้มีแตกต่างกันมากกว่านี้
- ต้องการให้องชอมชาวบ้านที่ใส่เสื้อกั๊ก มีการใส่ที่แตกต่างกันมากกว่านี้ เช่น ใส่แบบไม่ติดตะคุ่ม ใส่แบบติดตะคุ่มทุกเม็ด หรือใส่แบบติดตะคุ่มแค่บางเม็ด

Set 4 ชุดองชอมปีศาจ

- ต้องการให้ทรงเสื้อยืดของแต่ละคนแตกต่างกันมากกว่านี้ เช่น ความยาวของแขนเสื้อ ทรงแขนเสื้อ จั๊มแขน หรือเสื้อบางตัวสามารถมีตะคุ่มได้
- เปอร์เซ็นสีนกรมทำโดยรวมแล้วมากเกินไปเมื่อเทียบกับสีอื่น
- เสื้อยืดสีม่วงสดเกินไปอยากให้สีออกโทนเปลือกมั่งคุด เฉดมืดลงมากกว่านี้
- เปลี่ยนสีกางเกงยีนส์ของชุดครูวานให้เข้มขึ้น เนื่องจากพอเป็นองชอมปีศาจ สีเสื้อกับสีกางเกงเท่ากันเกินไป

Set 5 ชุดคอนเนอร์

- ทำลายจีโอเมทริกบนเสื้อคลุมสีเทาตัวที่ 3 เพิ่ม แต่ต้องใช้เส้นสีเทา เนื่องจากสีเส้นลายที่ลดลง โดยอาจจะใช้วิธีเพนท์หรือใช้กุนสีเทามาเย็บ

3.3.5 ผู้ออกแบบการแต่งหน้าและทรงผม

ในขั้นตอนนี้ การพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 70% จะถูกแบ่งเป็น 2 กลุ่ม เช่นเดียวกับ 50% นั่นก็คือ 1)ตัวละครในเรื่องทั้งหมด 2)ปีศาจต้นยิว สู่การลงมือทำจริง ซึ่งเริ่มต้นจากบทละครตั้งแต่ ฉากที่ 1 ถึงฉากที่ 18 โดยสามารถแยกเป็นขั้นตอนแนวคิด 5 stages of grief ได้ 4 ขั้นตอน คือ

- ก. Denial การปฏิเสธ
- ข. Anger ความโกรธ
- ค. Bargaining การต่อรอง
- ง. Acceptance การยอมรับ

โดยผู้ศึกษาได้มีการพัฒนาแนวความคิด ต่อยอด และ ปรับแก้จากผลงานใน 30% และ 50% เพื่อพัฒนาออกมาในรูปแบบ Sketch ทำให้เข้าใจ Design และยังทำให้เห็นภาพ Transition Product ที่จะทำรวมไปถึงการใช้งานผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

3.3.5.1 การออกแบบการแต่งหน้าและทรงผม โดยการวาดภาพร่าง (Sketch Design)

3.3.5.1.1 การออกแบบการแต่งหน้าและทรงผม Sketch Design ตัวละคร



ในส่วนแรกจะถูกแบ่งเป็นการแต่งหน้าและทำผมสำหรับนักแสดงที่ไม่มีการเปลี่ยนทรงผมหรือสวมใส่ head props ได้แก่ คอเนอร์(ขลุ่ย) ปีศาจ(มาวิน) และเหล่าอองซอน้องๆ ปี 1 จำนวน 5 คน (เมื่องนนท์/มฤคค์/แอมอิน/ปิณ/แบร์แบม)

การแต่งหน้า : มีการแต่งหน้า 2 แบบคือคอเรคทีฟเป็นมนุษย์ทั่วไปข้างนึง และอีกข้างมีการกะเทาะเปลือกมนุษย์เกิดขึ้นทำให้เห็นเป็นการแต่งหน้าแบบที่ 2 ก็คือการพันท์หน้าแบบลายไม้ และใช้ไหมพรมแปะเลื้อยขึ้นไปผสมกับผมเหมือนไม้ที่กำลังแตกหน่อเป็นกิ่งก้าน รวมถึงมีการไว้หนวดและเคราให้เกิดเป็นลุดที่ดูมีอายุและมีประสบการณ์ใช้ชีวิตมามาก

ทรงผม : ทรงผมถักเปียเล็ก ผมสีดำ มีการผสมไหมพรมถักสีน้ำตาลแทรก จาก การให้ความหมายเหมือนรากต้นไม้ที่เลื้อยลงสู่พื้น

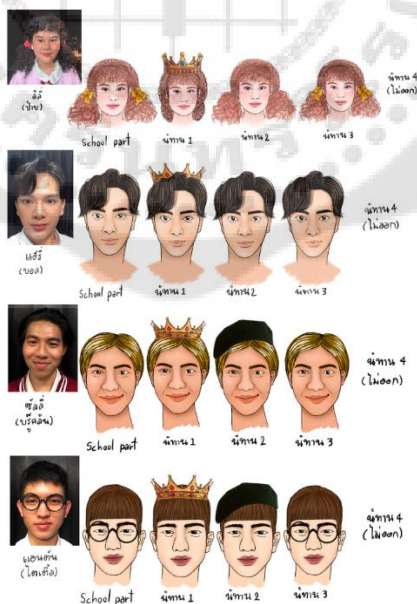
อองซอม (เมืองนนท์/มฤคค์/แอมอิน/ปิณ/แบร์แบม)

การแต่งหน้าผู้ชาย : เมืองนนท์ กับ มฤคค์ แต่งหน้าคอเรคทีฟธรรมดา เป็นนักเรียนวัย high school

ทรงผมผู้ชาย : เมืองนนท์ กับ มฤคค์ มีการดูลักษณะให้ไม่ซ้ำกับตัวละครชายอื่น ๆ ในห้องเรียน ทำให้ตัวละครมีการมัดผมขึ้นบ้าง หรือการทำผมทรงเปิดหน้าแบบตั้งโคน

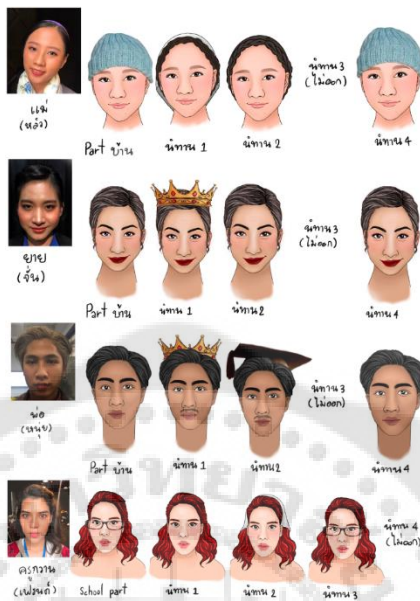
การแต่งหน้าผู้หญิง : น้อง ๆ ทั้ง 3 คนมีสีผิวที่แตกต่างกันทำให้วางลักษณะการแต่งหน้าที่แตกต่างกันไปด้วยโดยจะมีอยู่ 2 แบบได้แก่แต่งหน้าคอเรคทีฟทั่วไป ได้แก่ ปิณ แต่งหน้าหน้าเฉี่ยวเข้มเป็นคนแขก แบร์แบม แต่งหน้าแบบอ่อนแบบคนเอเชีย และแต่งหน้าคอเรคทีฟผสมการเติมกระที่เป็นลักษณะของชาวจินเจนอร์ ได้แก่แอมอิน

ทรงผมผู้หญิง : จะถูกแบ่งออกเป็น 3 แบบ ให้มีลักษณะเฉพาะตัว ปิณ สีมดำสนิท ผมตรง เป็นมัดรวบตั้งสูง, แอมอินผมสีออกชมพูแดงสนิม มัดแกละต่ำ 2 ข้างผมหยักสกลเล็กน้อย และแบร์แบม เป็นผมหยักสกลักเปียเดี่ยวดูเรียบร้อย



ภาพ : การแต่งหน้าและทรงผมของตัวละคร

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : การแต่งหน้าและทรงผมของตัวละคร

ที่มา : โดยผู้เขียน

ส่วนที่ 2 จะถูกแบ่งเป็นการแต่งหน้าและทำผมสำหรับนักแสดงที่มีการเปลี่ยนทรงผมหรือสวมใส่ head props ทุกครั้งที่เปลี่ยนฉากเป็นเรื่องเล่าต่าง ๆ ตั้งแต่ฉากเรื่องเล่าเรื่องที่ 1 ถึงฉากเรื่องเล่าเรื่องที่ 3 ได้แก่ ป้ายเขียน/เบสบอล/บรูคคลิน/ไตเติ้ล/หลิว/จ๊กจั่น/หนูย/เฟรนส์

1)ป้ายเขียน

	ลิลี่	นิทานเรื่องที่ 1 (ราชินีองค์เก่า)	นิทานเรื่องที่ 2 (ลูกสาว บาทหลวง)	นิทานเรื่องที่ 3 (กลับมาเป็นลิลี่)	นิทานเรื่องที่ 4 (ไม่ออก)
--	-------	--------------------------------------	---	---------------------------------------	------------------------------

<p>แต่งงาน</p>	<p>แต่งงานคอเรค ทีฟ มีกระบน ใบหน้าเป็นคน จินเจอร์</p>	<p>*เนื่องจากการ แต่งงานไม่ สามารถเปลี่ยน ได้ทำให้ต้องยึด หน้ากลางที่มี การใช้งานมาก สุดเป็นหลักคือ การแต่งงาน แบบลิสี่</p>	<p>*เนื่องจากการ แต่งงานไม่ สามารถเปลี่ยน ได้ทำให้ต้องยึด หน้ากลางที่มี การใช้งานมาก สุดเป็นหลักคือ การแต่งงาน แบบลิสี่</p>	<p>*เนื่องจากการ แต่งงานไม่ สามารถเปลี่ยน ได้ทำให้ต้องยึด หน้ากลางที่มี การใช้งานมาก สุดเป็นหลักคือ การแต่งงาน แบบลิสี่</p>	
<p>ทำผม</p>	<p>ผมลอนหยิกเล็ก ฟู สีผมสีน้ำตาล อ่อนประกาย แดง มัดแกละ สองข้างเหมือนหู ของหมาพูคเติ้ล (ตามในบทที่ แอนตันล้อเล่น ตอนลิสี่เข้ามา ช่วยคอร์เนอร์)</p>	<p>เป็นราชินีองค์ เก่า ผมลอน หยิกเล็ก สีผม สีน้ำตาลอ่อน ประกายแดง มัดรวบไว้ข้าง หลังให้ดู เรียบร้อยและมี ศักดิ์ รวมถึงใส่ มงกุฎสีทอง</p>	<p>เป็นลูกสาว บาทหลวง ผม ลอนหยิกเล็ก สี ผมสีน้ำตาลอ่อน ประกายแดง มัด แกละสองข้าง ไม่มี Head props</p>	<p>กลับมาเป็นลิสี่ ผมลอนหยิกเล็ก ฟู สีผมสีน้ำตาล อ่อนประกาย แดง มัดแกละ สองข้างเหมือน หูของหมาพูค เติ้ล (ตามในบท ที่แอนตัน ล้อเล่นตอนลิสี่ เข้ามาช่วยคอร์ เนอร์)</p>	

2)เบสบอล

	แฮร์รี่	นิทานเรื่องที่ 1 (เจ้าชาย ผู้สืบบัลลัง)	นิทานเรื่องที่ 2 (บาทหลวง)	นิทานเรื่องที่ 3 (กลับมาเป็น แฮร์รี่)	นิทานเรื่องที่ 4 (ตัวละครไม่ ออก)
แต่งหน้า	แต่งหน้าแบบ คอเรคทีฟ	*เนื่องจากการ แต่งหน้าไม่ สามารถเปลี่ยน ได้ทำให้ต้องยึด หน้ากลางที่มี การใช้งานมาก สุดเป็นหลักคือ การแต่งหน้า แบบแฮร์รี่	*เนื่องจากการ แต่งหน้าไม่ สามารถเปลี่ยน ได้ทำให้ต้องยึด หน้ากลางที่มี การใช้งานมาก สุดเป็นหลักคือ การแต่งหน้า แบบแฮร์รี่	*เนื่องจากการ แต่งหน้าไม่ สามารถเปลี่ยน ได้ทำให้ต้องยึด หน้ากลางที่มี การใช้งานมาก สุดเป็นหลักคือ การแต่งหน้า แบบแฮร์รี่	
ทำผม	ผมดำ ผมเปิด หน้าครึ่งนึง ดู เป็นผู้ดีน่านับถือ	เป็นเจ้าชายผู้ สืบบัลลัง มีผม ดำ ผมเปิดหน้า ครึ่งนึง มีการ สวมมงกุฎสีทอง ตอนฉากที่ได้รับ การแต่งตั้งให้ ขึ้นเป็นองค์ชาย สืบบัลลัง	เป็นบาทหลวง ผมดำ ผมเปิด หน้าครึ่งนึง ดู เป็นผู้ดีน่านับ ถือ ไม่ได้ใส่ Head props	กลับมาเป็นแฮร์ รี่ผมดำ ผมเปิด หน้าครึ่งนึง ดู เป็นผู้ดีน่านับ ถือ	

3) บรู๊คลิน

	ซัลลี	นิทานเรื่องที่ 1 (เจ้าชาย 1 / ทหาร/ม้า)	นิทานเรื่องที่ 2 (ชาวบ้าน)	นิทานเรื่องที่ 3 (กลับมาเป็นซัลลี)	นิทานเรื่องที่ 4 (ตัวละครไม่ ออก)
แต่งงาน	แต่งงานแบบ คอเรคทีฟ	*เนื่องจากการ แต่งงานไม่ สามารถเปลี่ยน ได้ทำให้ต้องยึด หน้ากลางที่มี การใช้งานมาก สุดเป็นหลักคือ การแต่งงาน แบบซัลลี	*เนื่องจากการ แต่งงานไม่ สามารถเปลี่ยน ได้ทำให้ต้องยึด หน้ากลางที่มี การใช้งานมาก สุดเป็นหลักคือ การแต่งงาน แบบซัลลี	*เนื่องจากการ แต่งงานไม่ สามารถเปลี่ยน ได้ทำให้ต้องยึด หน้ากลางที่มี การใช้งานมาก สุดเป็นหลักคือ การแต่งงาน แบบซัลลี	
ทำผม	ผมสีทอง ผมเปิด หน้าทั้งหมด ดู เป็นกล้า แสบ	เป็นเจ้าชาย 1 ผมสีทอง ผม สีทอง เปิดหน้า ทั้งหมด มีการ สวมมงกุฎสีทอง หลังจากสิ้นพระ ชนกก็ถอดมงกุฎ ออกแล้วไม่มี Head props	เป็นชาวบ้าน ผมสีทอง ผม เปิดหน้าทั้งหมด มีการสวมหมวก คุณลุง สีเทาเข้ม	กลับมาเป็นซัลลี ผมสีทอง ผม เปิดหน้าทั้งหมด ดูเป็นกล้า แสบ	

4) ไต่เต้า

	แอนตัน	นิทานเรื่องที่ 1 (เจ้าชาย 2 /ทหาร/ม้า)	นิทานเรื่องที่ 2 (ชาวบ้าน)	นิทานเรื่องที่ 3 (กลับมาเป็น แอนตัน)	นิทานเรื่องที่ 4 (ตัวละครไม่ ออก)
แต่งหน้า	แต่งหน้าแบบ คอเรคทีฟ	*เนื่องจากการ แต่งหน้าไม่ สามารถเปลี่ยน ได้ทำให้ต้องยึด หน้ากลางที่มี การใช้งานมาก สุดเป็นหลักคือ การแต่งหน้า แบบแอนตัน	*เนื่องจากการ แต่งหน้าไม่ สามารถเปลี่ยน ได้ทำให้ต้องยึด หน้ากลางที่มี การใช้งานมาก สุดเป็นหลักคือ การแต่งหน้า แบบแอนตัน	*เนื่องจากการ แต่งหน้าไม่ สามารถเปลี่ยน ได้ทำให้ต้องยึด หน้ากลางที่มี การใช้งานมาก สุดเป็นหลักคือ การแต่งหน้า แบบแอนตัน	
ทำผม	ผมสีน้ำตาลดำ ผมตรงตัดหน้า ม้า ใส่แว่นทรง กลม ดูเป็นเด็ก เนิร์ด และไม่ ค่อยมีพิษภัย	เป็นเจ้าชาย 2 ผมสีน้ำตาล ดำ ผมตรงตัด หน้าม้า มีการ สวมมงกุฎสีทอง หลังจากสิ้นพระ ชนกก็ถอดมงกุฎ	เป็นชาวบ้าน ผมสีน้ำตาลดำ ผมตรงตัดหน้า ม้า ใส่หมวกทรง ลุงสีเทาอ่อน	กลับมาเป็นแอน ตัน ผมสีน้ำตาลดำ ผมตรงตัดหน้า ม้า ใส่แว่นทรง กลม ดูเป็นเด็ก เนิร์ด และไม่ ค่อยมีพิษภัย	

		ออกแล้วไม่มี Head props			
--	--	----------------------------	--	--	--

5)เฟรนด์

	ครูกวาง	นิทานเรื่องที่ 1 (ทหาร/ม้า)	นิทานเรื่องที่ 2 (ลูกสาว บาทหลวง)	นิทานเรื่องที่ 3 (กลับมาเป็นครู กวาง)	นิทานเรื่องที่ 4 (ไม่ออก)
แต่งหน้า	แต่งหน้าคอเรค ทีฟ มีกระบน ใบหน้าเป็นคน จินเจอร์	*เนื่องจากการ แต่งหน้าไม่ สามารถเปลี่ยน ได้ทำให้ต้องยึด หน้ากลางที่มี การใช้งานมาก สุดเป็นหลักคือ การแต่งหน้า	*เนื่องจากการ แต่งหน้าไม่ สามารถเปลี่ยน ได้ทำให้ต้องยึด หน้ากลางที่มี การใช้งานมาก สุดเป็นหลักคือ การแต่งหน้า	*เนื่องจากการ แต่งหน้าไม่ สามารถเปลี่ยน ได้ทำให้ต้องยึด หน้ากลางที่มี การใช้งานมาก สุดเป็นหลักคือ การแต่งหน้า	

		แบบครูกวาน ไม่สวมแว่น	แบบครูกวาน ไม่ สวมแว่น	แบบครูกวาน ไม่สวมแว่น	
ทำผม	ผมลอนหยิกปาน กลาง สีผมสี น้ำตาลประกาย แดงรวบผมครึ่ง หัวด้วยกิ๊บหนีบ ให้ความรู้สึก ผู้ใหญ่ สวมแว่น ตาทรงเหลี่ยม	เป็นทหารและ ม้า เพราะต้องเป็น 2 ตัวละครทำ ให้ไม่มีเวลา เปลี่ยนเลยไม่มี Head props	เป็นลูกสาว บาทหลวง ผมลอนหยิก ปานกลาง สีผมสี น้ำตาลประกาย แดงรวบผมครึ่ง หัว ใส่ผ้าคาดหัว มีระบายสีขาว ผูกคาง	กลับมาเป็นครู กวานผมลอน หยิกปานกลาง สีผมสีน้ำตาล ประกายแดง รวบผมครึ่งหัว ด้วยกิ๊บหนีบ ให้ ความรู้สึกผู้ใหญ่ สวมแว่นตาทรง เหลี่ยม	

6) หลิว

	แม่	นิทานเรื่องที่ 1 (ลูกสาวชานา)	นิทานเรื่องที่ 2 (ชาวบ้าน)	นิทานเรื่องที่ 3 (ไม่ออก)	นิทานเรื่องที่ 4 (กลับเป็นแม่)
แต่งหน้า	แต่งหน้าคอเรค ทีฟ ไม่เข้มมาก แบบคนเอเชีย	*เนื่องจากการ แต่งหน้าไม่ สามารถเปลี่ยน ได้ทำให้ต้องยึด หน้ากลางที่มี การใช้งานมาก สุดเป็นหลักคือ การแต่งหน้า แบบแม่	*เนื่องจากการ แต่งหน้าไม่ สามารถเปลี่ยน ได้ทำให้ต้องยึด หน้ากลางที่มี การใช้งานมาก สุดเป็นหลักคือ การแต่งหน้า แบบแม่		*เนื่องจากการ แต่งหน้าไม่ สามารถเปลี่ยน ได้ทำให้ต้องยึด หน้ากลางที่มี การใช้งานมากที่สุด เป็นหลักคือ การแต่งหน้าแบบแม่
ทำผม	ผมดำถักเปีย ตะขาบติดก๊ีบ แนบกับหนังศรี สะเกแล้วค่อยใส่ หมวกเก็บไม่ให้ เห็นผมเป็นแม่	เป็นลูกสาว ชานา ผมดำ ถักเปียตะขาบ ติดก๊ีบแนบกับ หนังศรีสะเก ใส่ที่ คาดผมผ้า 3 เหลี่ยมผู้คอสี ขาว	เป็นชาวบ้านผม ดำถักเปีย ตะขาบติดก๊ีบ แนบกับหนังศรี สะเก ไม่มี Head props		กลับมาเป็นแม่ ผมดำถักเปีย ตะขาบติดก๊ีบ แนบกับหนังศรี สะเกแล้วค่อยใส่ หมวกเก็บไม่ให้ เห็นผม

7) จักจั่น

	ยาย	นิทานเรื่องที่ 1 (ราชินีองค์ใหม่)	นิทานเรื่องที่ 2 (ชาวบ้าน)	นิทานเรื่องที่ 3 (ไม่ออก)	นิทานเรื่องที่ 4 (กลับเป็นยาย)
แต่งหน้า	แต่งหน้าคอเรค ทีฟ เอทจิ้ง เปลือกตาใช้สี เข้มมีสีสันนิต หน่อย ดูเป็นคน มีอายุที่วัยรุ่น	*เนื่องจากการ แต่งหน้าไม่ สามารถเปลี่ยน ได้ทำให้ต้องยึด หน้ากลางที่มี การใช้งานมาก สุดเป็นหลักคือ การแต่งหน้า แบบยาย	*เนื่องจากการ แต่งหน้าไม่ สามารถเปลี่ยน ได้ทำให้ต้องยึด หน้ากลางที่มี การใช้งานมาก สุดเป็นหลักคือ การแต่งหน้า แบบยาย		*เนื่องจากการ แต่งหน้าไม่ สามารถเปลี่ยน ได้ทำให้ต้องยึด หน้ากลางที่มี การใช้งานมาก สุดเป็นหลักคือ การแต่งหน้า แบบยาย
ทำผม	ผมสีเทาแชมดำ ทำไฮล์ไลท์สีเทา ทำผมทรงกล้วย หอมรวบหลัง เปิดหน้า ดูเนี้ยบ	เป็นราชินีองค์ ใหม่ ผมสีเทา แชมดำทำไฮล์ ไลท์สีเทา ทำผม ทรงกล้วยหอม รวบหลังเปิด หน้า ใส่มงกุฎสี ทองต่อจาก พระราชชาหลัง สิ้นพระชน	เป็นชาวบ้าน ผมสีเทาแชมดำ ทำไฮล์ไลท์สีเทา ทำผมทรงกล้วย หอมรวบหลัง เปิดหน้า ไม่มี Head props		กลับมาเป็นยาย ผมสีเทาแชมดำ ทำไฮล์ไลท์สีเทา ทำผมทรงกล้วย หอมรวบหลัง เปิดหน้า

8) หน่ย

	พ่อ	นิทานเรื่องที่ 1 (พระราชา)	นิทานเรื่องที่ 2 (หมอยา)	นิทานเรื่องที่ 3 (ไม้ออก)	นิทานเรื่องที่ 4 (กลับเป็นพ่อ)
แต่งหน้า	แต่งหน้าคอเรค ทีฟ เน้นหน้าคม เข้ม อาจจะไว้ หนวดยาว นิดนึ่ง	*เนื่องจากการ แต่งหน้าไม่ สามารถเปลี่ยน ได้ทำให้ต้องยึด หน้ากลางที่มี การใช้งานมาก สุดเป็นหลักคือ การแต่งหน้า แบบพ่อ	*เนื่องจากการ แต่งหน้าไม่ สามารถเปลี่ยน ได้ทำให้ต้องยึด หน้ากลางที่มี การใช้งานมาก สุดเป็นหลักคือ การแต่งหน้า แบบพ่อ		*เนื่องจากการ แต่งหน้าไม่ สามารถเปลี่ยน ได้ทำให้ต้องยึด หน้ากลางที่มี การใช้งานมาก สุดเป็นหลักคือ การแต่งหน้า แบบพ่อ
ทำผม	ผมดำจัดทรงเปิด หน้า	เป็นพระราชา ผมดำจัดทรง เปิดหน้า ใส่ มงกุฎสีทอง หลังจากสิ้นพระ ชนแล้วถูกราชินี องค์ใหม่ยึด มงกุฎไป ไม่มี Head props	เป็นหมอยา ผม ดำจัดทรงเปิด หน้า ใส่หมวก ทรงคล้าย ๆ กับ ศาสตราจารย์ช ลักฮอร์น ใน เรื่อง Harry Potter		กลับมาเป็นพ่อ ผมดำจัดทรง เปิดหน้า



ภาพ : ทรงผม และ Head props ของตัวละครในโลกความจริง
 ที่มา : อ.ดร.ธนะวัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล



ภาพ : ทรงผม และ Head props ของตัวละครในนิทานเรื่องที่ 1
 ที่มา : อ.ดร.ธนะวัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล



ภาพ : ทรงผม และ Head props ของตัวละครในนิทานเรื่องที่ 1
ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล



ภาพ : ทรงผม และ Head props ของตัวละครในนิทานเรื่องที่ 2
ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

3.3.5.1.2 การออกแบบการแต่งกาย แต่งหน้าและทรงผม Sketch Design

ปีศาจ

พัฒนาการชุดของปีศาจ ในการส่ง 70% ของตัวปีศาจนั้นหลังจากได้พูดคุยกับทางครูประจำโปรและครูที่ปรึกษาแล้วได้มีการปรับเปลี่ยนวิธีการใส่ ลำดับการใส่ชุด สีของเสื้อผ้าเป็นต้น แต่ยังคงการใช้วัสดุจักรของต้นไม้ในการดำเนินเช่นเดิมแต่มีการปรับให้สะดวกต่อการสวมใส่มากขึ้น โดยจะใส่ชุดในชั้นในไว้ แล้วค่อย ๆ ถอด ออกทีละชั้นจนเห็นเนื้อในจากนั้นจึงกลายเป็นใส่เพิ่มเข้ามาแล้วกลับมาที่จุดเดิม โดยใน 70% มีการสเก็ทไอเดียของชุดออกมาเป็นรูปร่าง รวมถึงการใช้เสื้อผ้าทดลองใส่ไปตามขั้นตอนในการส่งแสดง 70% ร่วมกับนักแสดงจากถึงฉากเรื่องเล่าเรื่องที่ 2 อีกด้วย

Step 1 เมล็ด (ฉากเปิด - ฉากจบเรื่องเล่าเรื่องที่ 1)

จากการ Design ที่มีแนวความคิดจากเมล็ดที่เริ่มแตกหน่อออก เหมือน การเจริญเติบโตที่เพิ่งเริ่มต้นขึ้น โดยใช้โทนสีน้ำตาล น้ำตาลอ่อน หรือสีน้ำตาลหลาย ๆ เฉดที่แสดงถึงการ เริ่มที่เกิดมาจากแผ่นดิน และสีของเมล็ด

ทำให้ Product เสื้อผ้าที่ใส่ Step 1 นั้นเริ่มแรกจะเป็นชุดโค้ทยาว ประมาณเข่าที่ 2 ผีงเป็นคนละสีข้างหนึ่งเป็นสีน้ำตาลเข้ม อีกข้างเป็นสีน้ำตาลเหลืองอ่อนโดยจะมีการซ่อน ซิปไว้ทั้งหมด 12 จุดเพื่อเป็นตัวเชื่อมและดำเนินไปสู่การเปลี่ยนชุดขั้นต่อไปใน step ที่ 2 ติดกระดุมทุก เม็ดเพื่อไม่ให้เห็นเนื้อใน ส่วนกางเกงใส่กางเกงขายาวสีเขียวแซมขี้ม้าโดยกางเกงตัวนี้จะใช้ตลอดจนจบ เรื่อง รองเท้าเป็นรองเท้านักกลับเนื่องจากไซส์รองเท้าของนักแสดงค่อนข้างหายากทำให้ต้องใช้ ทรัพยากรณ์อย่างประหยัด โดยการหาหลาย ๆ คู่ที่ใส่ได้มาเทียบกันแล้วเลือกจากการเอาชุดมาเรียง ร้อง เท้าคู่ไหนสีพอไปโทนกับชุดก็เลือกคู่นั้นตามความเหมาะสม จึงได้มีการพัฒนาชุดมาเป็นสามารถเทียบเคียง เข้ากับแนวคิดที่ว่าด้วย 5 stages of grief ในขั้นตอนที่ ก. Denial การปฏิเสธ ปกปิด หรือการไม่ยอมรับ และหนีความจริงของคอนอร์ที่มีต่อสิ่งรอบตัว



ภาพ : Sketch Step 1

ที่มา : ผู้เขียน



ภาพ : ตัวอย่างแบบเสื้อโค้ท Step 1 ในนิทานเรื่องที่ 1

ที่มา : อ.ดร.ชนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

Step 2 เปลือกไม้ทับถม (เห็นตั้งแต่หลังฉากจบเรื่องเล่าเรื่องที่ 1 - ฉากเรื่องเล่าเรื่องที่ 2)

จากการ Design ที่มีแนวความคิดมาจากเปลือกไม้ที่เกิดการทับถมกันจนเกิด Layers เหมือนการเจริญเติบโตขึ้นเรื่อย ๆ โดยต้นยิวเมื่อเริ่มมีอายุที่มากขึ้นเราสามารถนับอายุดูว่าต้นนี้อยู่มานานแค่ไหนจากการดูลำต้นที่เกิดการทับถมและต้นที่ค่อย ๆ เลื้อยซ้อนขึ้นมา ต้นสนยิวนั้นไม่สามารถอ่านอายุจากวงปีได้ (อ้างอิงจากhttps://en.wikipedia.org/wiki/Taxus_baccata) โดยใช้โทนสีเข้ม และ อ่อนผสมกันอย่างสีน้ำตาล สีเขียว ที่ให้ความรู้สึกทั้งกำลังเติบโตและทับถมสิ่งสมเรื่องต่าง ๆ ที่มากขึ้น

ทำให้ Product เสื้อผ้าที่ใส่ Step 2 ได้ถูก Design เปลี่ยนจากตอนแรกที่ทำสไลด์คือการใส่เสื้อก็อีกชั้นทับลงไปหลังจากที่สไลด์เปลือกของเมล็ดก็คือเสื้อโค้ทออก และใช้เทคนิคการรูดออก(การรูดซิป) เป็นการรวมเทคนิคการรูดออก(การรูดซิป) ไปรวมกันเสื้อโค้ทตัวแรกที่เป็นเปลือกนอกแทน โดย Step ที่ 2 จะเป็นการรูดซิปที่ซ่อนอยู่ที่เสื้อโค้ทออกเพื่อให้เห็นเนื้อในของเสื้อผ้าชั้นต่อไปแทน ทำให้ประหยัดเวลาการเปลี่ยนเสื้อผ้า และมีความสวยงามมากขึ้นรวมถึงตอบโจทย์วิถีคิดการเปลี่ยนวัฏจักรการเจริญเติบโตของเมล็ดพืชมากขึ้น ซึ่ง Step ที่ 1 และ 2 สามารถเทียบเคียงเข้ากับแนวคิดที่ว่าด้วย 5 stages of grief ในขั้นตอนที่ ข. Anger ความโกรธ ซ้อนทับ สิ่งสม หรือการ เริ่มต้นเติบโตของคอนอร์ได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ จากการใช้ชีวิตที่มากขึ้นของคอนอร์



ภาพ : Sketch Step 2

ที่มา : ผู้เขียน



ภาพ : ตัวอย่างแบบเสื้อโค้ท Step 2 ในนิทานเรื่องที่ 2

ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒนกุลพิศาล

Step 3 ยืนยัน (เห็นตั้งแต่หลังฉากจบเรื่องเล่าเรื่องที่ 2 - ฉากเรื่องเล่าเรื่องที่ 3)

จากการ Design ที่มีแนวความคิดมาจากต้นยิวที่มีอายุแล้วเปลือกค่อย ๆ กะเทาะออก หลุดออกจนเห็นเนื้อในของต้นไม้ เหมือนการได้เรียนรู้ชีวิตจนในที่สุดก็มองเห็นความจริง โดยเสื้อผ้าใช้โทนสีอ่อน อย่างสีน้ำตาล สีเขียวขี้ม้า สีเหลืองเขียวขี้ม้า ที่แสดงถึงการมีอายุและเติบโต

ทำให้ Product เสื้อผ้าที่ใส่ Step 3 นั้นเป็นชุดหลักของตัวปีศาจที่ในตอนแรกจะถูกซ่อนไว้แล้วค่อย ๆ เปิดออกให้เห็นโดยตัวชุดนี้มีการพัฒนาจากเสื้อที่ส่งตอน 50% ที่มีการใช้เส้นไหมพรมถักยาว มาเย็บติดกันเป็นแพที่เหมือนลำต้นของต้นยิวที่ยังไม่หลุดล่อน กะเทาะออก มีทั้งเส้นบิด เส้นโค้ง ยึดกับตัวเสื้อ และใช้เส้นไหมพรมเย็บติดปล่อยให้กรุยลง รวมถึงพื้นที่ตัวเสื้อเป็นเส้นมากขึ้นและพื้นกลายเป็นเส้นลงไปเหมือนกับรากของต้นยิวที่ยังรากลงดิน รวมถึงมีการปิดสีตัวเสื้อให้ดูเข้มขึ้นเนื่องจากพอเสื้อโดนไฟสีของเสื้อค่อนข้างสว่างทำให้ดูไม่เด่นชัด สามารถเทียบเคียงเข้ากับแนวคิดที่ว่าด้วย 5 stages of grief ในขั้นตอนที่ ค. Bargaining การต่อรอง เรียนรู้ การริเริ่มยอมรับแต่ยังปิดกั้นของคอนอร์



ภาพ : Sketch Step 3

ที่มา : ผู้เขียน



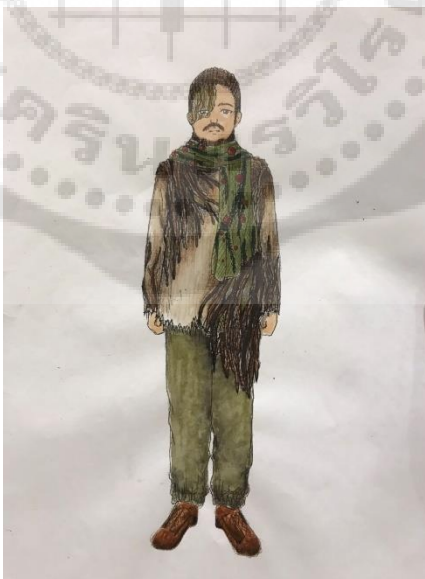
ภาพ : ตัวอย่างแบบเสื้อต้นยิว Step 3 ในนิทานเรื่องที่ 3

ที่มา : อ.ดร.ชนะพัฒน์ พัฒนกุลพิศาล

Step 4 ผลิดอกออกผล

การ Design ที่มีแนวความคิดมาจากต้นยิวที่ผลิใบ ออกดอก ออกผล แสดงถึงการเรียนรู้ที่ได้ผลิบานออก ยอมรับเหตุและผลได้ ใช้โทษที่ต้นยิวเริ่มผลิตผล อย่างสีเขียวจากใบ สีเหลืองจากดอกของต้นยิว สีแดงจากผลเบอร์รี่

ทำให้ Product เสื้อผ้าที่ใส่ Step 4 เป็นการเพิ่มส่วนที่เกิดจากต้นยิว ขึ้นมาแทนอย่าง การผลิดอกออกผลหรือการแตกหน่อแตกใบ โดยในส่วนนี้ได้มีการใช้ผ้าพันคอไหมพรมสีเขียวเพื่อเปรียบเหมือนใบต้นยิวที่เริ่มผลิออกมาสวมใส่ ซึ่งบนผ้าพันคอจะมีการปักกระดุมสีแดง สีเหลือง หลาย ๆ เม็ดติดเข้าไป เพื่อให้เห็นถึงการผลิดอกออกผลของตัวต้นยิวทำให้ส่วนนี้รู้สึกถึงความสดใสหรือเริ่มต้นฤดูกาลใหม่ ๆ ที่กำลังจะเกิด สามารถเทียบเคียงเข้ากับแนวคิดที่ว่าด้วย 5 stages of grief ในขั้นตอนที่ ๕. Acceptance การยอมรับ การเข้าใจ เปลี่ยนใหม่หรือการเรียนรู้ที่จะยอมรับความจริงของคอเนอร์



ภาพ Sketch Step 4

ที่มา : ผู้เขียน

Step 5 กลับมาเป็นเมล็ด

จากการ Design ที่มีแนวความคิดจากเมล็ดที่เริ่มแตกหน่อออก เจริญเติบโตขึ้นเรื่อย ๆ ผ่านการทับถมปกปิดลำต้น จนถึงเวลาเริ่มกะเทาะเปลือกออก และผลิดอกออกผล ในที่สุด และกลับมาเป็นเมล็ดพันธุ์เพื่อกระจายพันธุ์เริ่มต้นอีกครั้ง เป็นวัฏจักร เกิดขึ้น ตั้งอยู่ ดับไป ของ ต้นยิว

ทำให้ Product เสื้อผ้าที่ใส่ Step 5 นั้นกลับมาเป็นชุดโค้ทยาว ประมาณเข่าที่ 2 ฝั่งเป็นคนละสีข้างหนึ่งเป็นสีน้ำตาลเข้ม อีกข้างเป็นสีน้ำตาลเหลืองอ่อนโดยจะมีการซ่อนซิป ไว้อย่างในตอนแรก เหมือนกับการเดินทางของต้นยิวกับคอนอร์ได้จบลงแล้ว และเรื่องราวใหม่ ๆ กำลัง จะเริ่มต้นขึ้นอีกครั้ง เลยกลับมาเป็นชุดเดิมกับตอนที่เริ่มใส่



ภาพ Sketch Step 5 ที่กลับไปเป็นเมล็ด

ที่มา : ผู้เขียน

3.3.5.2 ข้อเสนอแนะ และปรับแก้การพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 70

เปอร์เซ็นต์

- การเปลี่ยนชุดซ้ำดูน่าเบื่อ ไม่มีลูกเล่น
- สีที่มไปเปลี่ยนเป็นสีน้ำตาลกับแดงมะฮอกกานีเพื่อเพิ่มมิติ ทำให้น่าสนใจและชุดดูน่าสนใจมากขึ้น

- ทำ ตัดแปะเสื้อผ้าเพื่อเพิ่มความสนใจมากขึ้น
- ความเหมาะสมของเครื่องหัว ขนาด การใส่ รวมถึงการจัดวาง ภาพรวมให้ตัวครีใส่ ไม่ก้องเป็นโซนเกินไป
- โบว์ติดผมของลิซ่าไม่เข้าเปลี่ยนจากสีเหลืองเป็นออกชมพู หรือแดง

3.3.6 ผู้ออกแบบแสง

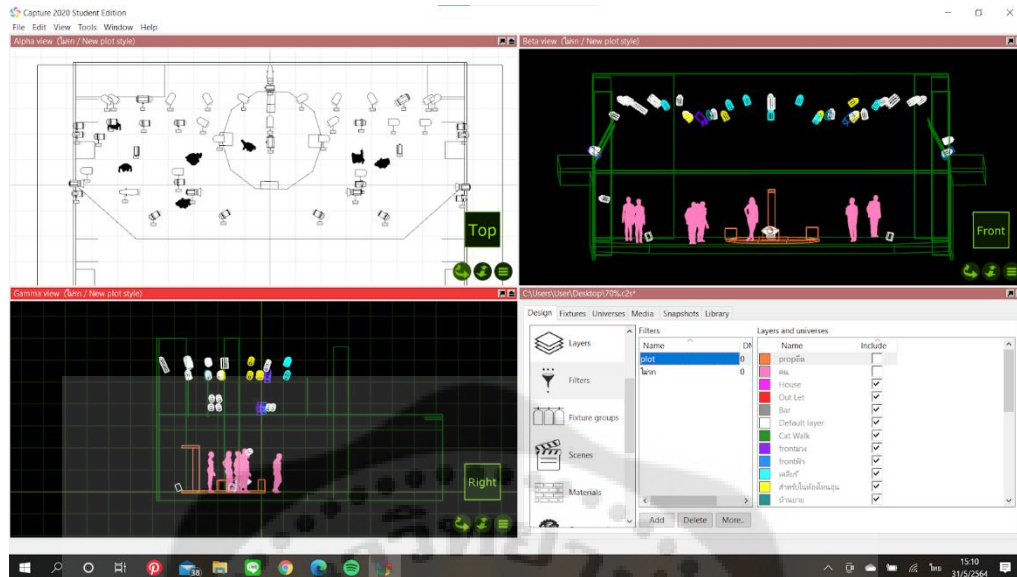
ในขั้นตอนนี้ การพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 70% จะเริ่มต้นจากบทละครตั้งแต่ฉากที่ 1 ถึง ฉากที่ 14 โดยผู้ศึกษาได้นำสิ่งที่พัฒนา และปรับแก้ภายใต้ความคืบหน้าจากช่วง 30-50 เปอร์เซ็นต์ มาพัฒนาสู่งานออกแบบในรูปแบบการทดลองทำจริงดังนี้

3.3.6.1 Pre-Production

3.3.6.1.1 ขั้นตอนการเข้าดูซ้อมและออกแบบแสงในโปรแกรม

ผู้ศึกษาได้เข้าไปดูการซ้อมเรื่อยๆเพื่อนำ Blocking ของนักแสดงมาเป็นส่วนประกอบในการออกแบบ และวาง Plan การวาง Plan จะต้องคำนึงถึงเรื่องไฟที่มาจากธรรมชาติอยู่ เพราะเนื่องด้วยบทละครนั้นยังคงเป็น Realism ผสม Sur-real จึงทำให้ต้องมีการคิดถึงแหล่งที่มาเวลาจริงในด้านของแสงที่จะมีการเปลี่ยนแปลงตามกาลเวลา และสถานที่ เพื่อใช้แสงเป็นการบอกถึงสถานที่ บรรยากาศ ภายในและภายนอก อีกทั้งยังต้องคำนึงถึง blocking ของนักแสดง และตำแหน่งของฉาก

ผู้ศึกษาได้สร้าง Plan ขึ้นจาก Blocking หลัก และ ยึด Mood Tone เดิมจากการส่ง 50% วางสถานที่หลัก แบ่งเวลาของเรื่อง โดยใช้โปรแกรม Capture2020 ในการจำลองภาพบนเวทีจริง

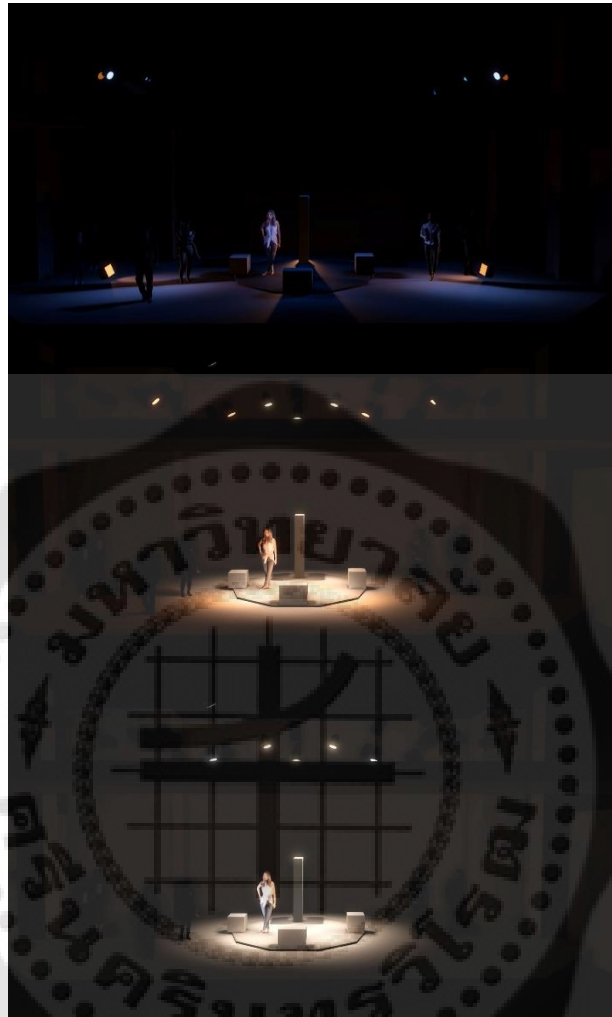


ภาพ : Surfaceโปรแกรม

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.3.6.1.2 ขั้นตอนในการออกแบบแสง

ผู้ศึกษาเริ่มออกแบบ Mood Tone และแสงโดยคำนึงจากบทละครของเรื่องเป็นหลัก โดยเรื่อง เรื่องเล่าจากปีศาจเป็น Semi-Realism ซึ่งผู้ศึกษาแบ่งการออกแบบเป็น 3 Part 1)Semi ใช้เวลาเที่ยงคืนซึ่งเป็นเวลาปรากฏตัวของปีศาจตามบทละครและออกแบบแสงพิเศษของการปรากฏตัวของปีศาจ 2)Real ออกแบบจากสถานที่และช่วงเวลา 3)Surreal ทั้ง 3 เรื่องเล่า แบ่งตาม Mood Tone และไล่สีจาก Reference จากช่วง 50%





ภาพ : รวมภาพSurfaceโปรแกรม

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.3.6.2 Production

การเข้าสถานที่จริง

เนื่องจากวันส่งไม่มีเวลามากนักจึงต้องทำงานและตัดสินใจอย่างรวดเร็ว เริ่มจากการวางตำแหน่งและการไฟกัสของแสง โดยดูจากแปลนไฟว่าตำแหน่งที่ผู้ออกแบบได้วางไว้นั้นตรงกับที่ผู้ออกแบบแสงต้องการหรือไม่ และในส่วนกระบวนการการวางตำแหน่งและปรับไฟกัสของไฟนั้นจำเป็นที่จะต้องมีการแบ่งหน้าที่ให้แก่สมาชิกในทีมเพื่อการทำงานที่รวดเร็วยิ่งขึ้น

การปรับไฟกัสไฟ จำเป็นที่จะต้องมือนักแสดงหรือตัวแทนที่จะคอยยืนอยู่ในตำแหน่งที่ผู้ออกแบบแสงต้องการให้แสงไปลงบริเวณที่ต้องการ โดยต้องคำนึงถึงความสว่าง เงาที่ตกกระทบลงบนใบหน้า และความพอดีของแสง อีกทั้งต้องดูพื้นที่ที่แสงตกกระทบลงบนพื้นที่แสดง นักออกแบบแสงต้องคำนึงถึงความสว่างที่สม่ำเสมอเพื่อไม่ให้พื้นที่ที่แสดงนั้นดูผิดแปลกไปได้

ภาพรวมการส่ง 70%

Semi-realism

Part ความฝัน สถานที่ ห้องนอน Corner

เนื่องจากSceneนี้ผู้ศึกษามองว่าเป็นSemi-Realism จึงเริ่มออกแบบจากความRealก่อนโดยคำนึงถึงสถานที่และเวลา โดยสถานที่ที่เกิดคือห้องนอนและเวลาคือเที่ยงคืน และความUnrealคือผู้ศึกษาต้องการให้Sceneนี้มีความอึดอัด สลัวและเน้นเงา จึงให้ทิศทางของไฟมาจากBack ทั้งหมด แต่ยังคงความอบอุ่นโดยมีแสงWarm lightซึ่งยังให้บรรยากาศเหมือนห้องนอนอยู่



ภาพ : การส่ง 70%

ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

Part การปรากฏตัวของปีศาจ

เนื่องจากเวลาที่ปีศาจปรากฏตัวเป็นเวลาเที่ยงคืนและสถานที่คือห้องนอนของ Corner ผู้ศึกษาจึงออกแบบโดยทุกครั้งที่ปรากฏตัวจะมีแสงมาจากทางด้านหน้าต่างในส่วน Back stage และในการปรากฏตัวทุกครั้งมักจะมาพร้อมกับทิศทางของแสงที่แตกต่างจากแสงธรรมชาติ

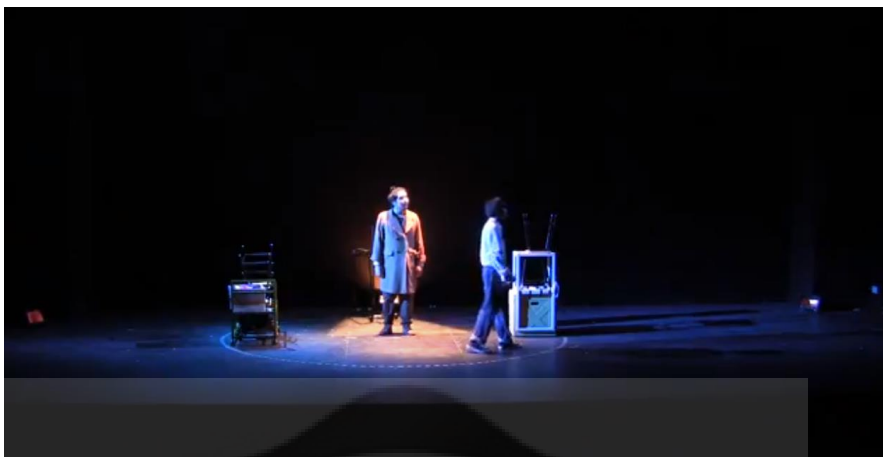


ภาพ : การส่ง 70%

ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

การปรากฏตัวของปีศาจในช่วงเวลาเที่ยงคืน

ผู้ศึกษาต้องการเน้นช่วงเวลาและการปรากฏตัวของปีศาจตามบทละคร จึงได้นำแนวคิดจากเงาสะท้อนของก้านของนาฬิกาแดดมาใช้ ซึ่งตอนเที่ยงคืนเงาสะท้อนของก้านนาฬิกาแดดจะชี้ตรงมาด้านหน้าเวที



ภาพ : การส่ง70%

ที่มา : อ.ดร.ธนะวัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

Realism

Part บ้านแม่ ช่วงเช้าและเย็น

ในบ้านแม่ผู้ศึกษาแบ่งออกเป็นสองส่วนคือ ห้องนอนของคอนเนอร์ ห้องนอนแม่ ห้องรับแขกและโต๊ะกินข้าว โดยส่วนใหญ่ในบ้านแม่ ผู้ศึกษาต้องการเน้นMood อบอุ่นจึงใช้สีToneร้อน Softlight Warmlightเป็นส่วนมาก ยกเว้นในห้องของCorner ซึ่งผู้ศึกษามองว่า ห้องนอนเป็นพื้นที่ส่วนตัวของCorner และตัวCornerเองตอนแรกมีความเย็นชาจากความรู้สึกเก็บกดจึงใช้แสงClearผสมกับ Warm lightเป็นบางจุด และใช้แสงตามธรรมชาติในการบอกเวลา

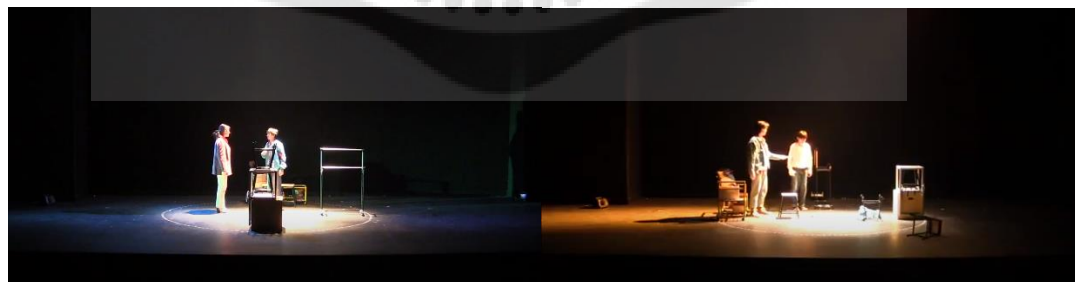


ภาพ : การส่ง 70%

ที่มา : อ.ดร.ธนะวัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

Part บ้านยาย ช่วงเย็นและเช้า

ในบ้านยายผู้ศึกษากำหนดให้เป็นสถานที่เดี่ยวและกำหนดMoodให้ต่างจากบ้านแม่โดยสิ้นเชิง ซึ่งบ้านยายทั้งแสงประดิษฐ์และธรรมชาติจะมีความแข็งและจ้า Moodที่อยู่จะมีความอึดอัด ไม่เหมือนอยู่บ้าน ถึงแม้จะมีแสงWarm lightแต่ก็ยังจ้าและให้ความรู้สึกไม่คุ้นเคยอยู่ดี



ภาพ : การส่ง 70%

ที่มา : อ.ดร.ธนะวัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

Part โรงเรียน

สถานที่จะมีทั้งสนามและในห้องเรียน ซึ่งผู้ศึกษาใช้แสง Clear และใช้แสงธรรมชาติในการสร้างบรรยากาศสำหรับเวลาช่วงเช้า-บ่าย โดยห้องเรียนจะใช้แสงจาก Top ในการลง Center และบรรยากาศจากด้านหลัง ส่วนสนามจะเปิดพื้นที่ให้เต็ม Space เวที



ภาพ : การส่ง 70%

ที่มา : อ.ดร.ชนะวัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

Part โรงพยาบาล(ห้องผู้ป่วย)และภายนอกโรง พยาบาล

สถานที่ในห้องผู้ป่วยจะใช้Warm lightและบรรยากาศโดยรอบๆจะใช้สีน้ำเงินในการสร้างบรรยากาศกลางคืนให้ดูอบอุ่นแต่มีความรู้สึกเหงา(เนื่องจากแม่ต้องอยู่โรงพยาบาลคนเดียว)

ภายนอกโรงพยาบาล จะมีแสงที่มาจากเสาไฟ เป็นจุดที่พ่อและCornerยืนคุยกัน โดยยังคงให้เห็นห้องผู้ป่วยอยู่



ภาพ : การส่ง 70%

ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

Surrealism

เรื่องเล่าเรื่องที่ 1

ผู้ศึกษาต้องการให้Moodเรื่องเล่าเรื่องที่1มีความสนุกสนาน สีสันสดใสเหมือนกับท้องฟ้าช่วงรุ่งสางตามConceptการโคจรของดวงอาทิตย์ที่ได้ส่งไปครึ่ง50% จึงเน้นใช้โทนสีม่วง ชมพู น้ำเงินเหลือง โดยใช้ทิศของแสงจากSideทั้ง4มุมเนื่องจากเป็นทิศทางที่ไม่มีความReal และวางสีโทนร้อนให้ตรงข้ามกับโทนเย็นเพื่อเน้นModeling



ภาพ : การส่ง 70%

ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

เรื่องเล่าเรื่องที่ 2

ผู้ศึกษายังคงใช้ Concept การโคจรของพระอาทิตย์ตามเดิมในการยึด Mood tone เป็นท้องฟ้าช่วงสายที่คล้ายจะพายุเข้า เรื่องเล่านี้ตามบทละครจะอยู่ในช่วงยุคอุตสาหกรรมซึ่ง Tone ที่ใช้จะมีความ Real มากขึ้นแต่ยังคงความ Unreal อยู่ ทิศทางบางส่วนมาจาก Side แต่เริ่มมี Top กับ Front แทรกเข้ามาบ้าง ผู้ศึกษาต้องการทดลองใช้เงาที่เกิดจากการวาง Prop โดยภาพเงาที่ต้องการให้เกิดคือตึก เมือง Space ที่ผู้กำกับได้วางไว้มี 2 จุด คือบนเวทีและด้านล่างเวที และใน Part การทำลายของที่บ้านยาย ผู้ศึกษาต้องการให้เห็นถึงอารมณ์โกรธและความบ้าคลั่ง จึงใช้สีแดงแทรกเข้ามาให้ Contrast กับสีเขียว ซึ่งจะให้เห็น Mood มากขึ้น



ภาพ : การส่ง 70%

ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล



ภาพ : การส่ง 70%

ที่มา : อ.ดร.ชนะวัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

เรื่องเล่าเรื่องที่ 3

เนื่องจากเรื่องนี้เป็นเรื่องที่ทำให้Cornerได้เห็นตัวเองชัดที่สุด ซึ่งเมื่อเทียบกับ Conceptการโคจรของดวงอาทิตย์ จึงเป็นตอนเที่ยงที่พระอาทิตย์สว่างจ้าที่สุด ผู้ศึกษาออกแบบโดยใช้Mood tone ตามนั้นและยึดความReal โดยเรื่องนี้จะมีความRealมากที่สุดใน3เรื่องแรก แต่ยังคงมีความเป็นเรื่องเล่าอยู่ และผู้ศึกษาตั้งใจใช้เทคนิคเงาในการสะท้อน เปรียบเทียบจิตใจสำนึกของCornerให้ออกมาเป็นภาพ



ภาพ : การส่ง 70%

ที่มา : อ.ดร.ธนะวัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

3.3.6.3 Post-Production

หลังจากส่งการพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 70 เปอร์เซ็นต์ ได้มีข้อเสนอแนะและปรับแก้ดังนี้

- หาเทคนิคที่ทำให้เห็นความพิเศษของการปรากฏตัวของปีศาจที่ซัดกว่านี้ และหาเทคนิคที่ทำให้เห็นเงาของก้านนาฬิกาแตกในทุกครั้งที่ตัวก้านหันไปในแต่ละทิศ
- เรื่องเล่าเรื่องที่1ยังมีความนิ่งเกินไป ควรจะมีmovement มากกว่านี้

3.4 การพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 100 เปอร์เซนต์

3.4.1 ผู้กำกับการแสดง

ในการพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 70% พบว่า ผู้ศึกษาควรให้ความสนใจกับ Text ของตัวละครและความรู้สึกต่างๆที่จะเกิดขึ้นในชิ้นงานมากยิ่งขึ้น เนื่องจากตอนนี้ภาพเล่าเรื่องได้แล้วแต่ความรู้สึกอาจจะยังไม่มาถึงคนดู และควรให้ความหมายกับพื้นที่วงกลมเพิ่มขึ้นด้วย

ผู้ศึกษาจึงได้แก้ไขและปรับเปลี่ยนในส่วนรายละเอียดต่างๆของการกำกับการแสดง ไม่ว่าจะ เป็น

ก. ส่วนของบทละครที่ต้องเพิ่มรายละเอียดในแต่ละฉากและปรับเปลี่ยนประโยคพูด ของนักแสดงให้กลายเป็นActionในการแสดงแทน เพื่อให้เกิดความรู้สึกต่อคนดูมากยิ่งขึ้น

ข. ส่วนของการกำกับการแสดงของนักแสดงให้เกิดโมเมนต์หรือความรู้สึกเพิ่มเข้าไป

ค. ส่วนของการปรับเปลี่ยน Blocking ที่ต้องหาความหมายให้กับพื้นที่วงกลมและ ขยายพื้นที่ออกไปเล่นนอกวงกลมมากขึ้น

โดยในแต่ละส่วนที่มีการแก้ไขและปรับเปลี่ยน ผู้ศึกษายังคงคำนึงถึงแนวคิด 5 stages of grief อยู่

ซึ่งในการพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 100% นี้จะเริ่มต้นตั้งแต่ ฉากที่ 15 ถึง ฉากที่ 18 โดยสามารถแยกเป็นขั้นตอนแนวคิด 5 stages of grief ได้ 1 ขั้นตอน คือ

ก. Acceptance หรือ การยอมรับความจริง

ซึ่งเกิดขึ้นในช่วงฉากที่ 15 ฉันทเห็นเธอนะ ฉากที่ 16 จะอยู่ด้วยไปอีก 100 ปี ฉากที่ 17 เรื่องเล่าเรื่องที่ 4 และในฉากที่ 18 ความจริง ซึ่งแสดงให้เห็นสภาวะของตัวคอนอร์ ที่พร้อมจะยอมรับความจริงว่าแม่ของตัวเองกำลังจะจากไป ซึ่งในแต่ละฉากได้มีการแสดงถึง การยอมรับความจริงของตัวละครแต่ละตัวไม่ว่าจะเป็นครูที่พร้อมจะอธิบายให้ผู้ปกครอง เข้าใจถึงสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้น หรือยายที่พร้อมจะอยู่และดูแลคอนอร์หลังจากที่เรื่องทั้งหมด จบลง หรือตัวปีศาจที่ปรากฏตัวขึ้นมาเพื่อให้คอนอร์ เข้าใจและยอมรับกับสิ่งที่เกิดขึ้น และแม้กระทั่งตัวแม่ที่ยอมรับและเข้าใจกับความเป็นไปของชีวิต

โดยผู้ศึกษา ได้เลือกใช้กระบวนการทางการกำกับการแสดง ผ่าน บทละคร , Blocking และ Acting ของนักแสดง มาแก้ไข ปรับเปลี่ยนและเพิ่มเติมรายละเอียด

ที่แตกต่างกันออกไป ตั้งแต่ฉากที่ 1 ถึงฉากที่ 18 โดยมีคุณครูที่ปรึกษาและคุณครูในรายวิชา Acting เข้ามาช่วยพัฒนางานในแต่ละส่วน ตามรายละเอียดดังนี้

ฉากที่ 1 ถึง ฉากที่ 14

จะพัฒนาต่อจากความคืบหน้า 70 % พร้อมทั้งแก้ไขในส่วนต่างๆที่แตกต่างกันออกไป ดังที่กล่าวไปข้างต้นมาพัฒนาต่อ

ในส่วนของบทละครในฉากที่ 1 ถึง 14 จะเป็นการเล่าถึงสภาวะของตัวละคร คอเนอร์ ที่เกิดกระบวนการ 5 stages of grief ในขั้นตอนของ Denial หรือการปฏิเสธ , Anger หรือ โกรธ , Bargaining หรือการต่อรอง และ Depression หรือความสิ้นหวัง ซึ่งผู้ศึกษาได้เลือกแก้ไขในช่วงของบทละครในฉากที่ 10 ที่เป็นเรื่องเล่าเรื่องที่ 2 ของปีศาจ โดยในขั้นตอนนี้ดังที่เคยกล่าวไปว่าจะเป็นกระบวนการทำงานในรูปแบบของ Devise Theatre ที่เน้นการทำงานเป็นกลุ่ม และกระบวนการทำงานในรูปแบบของ Creative Theatre ที่เน้นการช่วยกันสร้างสรรค์ผลงานออกมาให้เกิดความ Creative ของผลงานมากขึ้น ซึ่งจากตอน 70 % มีคอมเมนต์ว่าสี่ของในเรื่องเล่าที่ 2 ยังไม่ชัดและยังไม่รู้จะไปในแนวทางไหน ทางผู้ศึกษาจึงเลือกที่จะแก้ไขในฉากนี้ โดยยังคงเส้นเรื่องเหมือนเดิมแต่ปรับเปลี่ยนช่วงคำพูดและบทสนทนาของตัวละคร บาบหลงและตัวละครหมอยา ให้มีความเข้มข้นมากยิ่งขึ้น และในส่วนของบทละครในฉากอื่นๆไม่ได้มีการเปลี่ยนแปลงหรือแก้ไขอะไรนอกจากปรับให้เข้ากับคำพูดของนักแสดงเท่านั้น

ส่วนของ Blocking ปรับทุกฉากให้ตัวละครแต่ละตัวสามารถออกมาเล่นข้างนอก พื้นที่วงกลมได้ และได้เพิ่มความหมายของพื้นที่วงกลมและพื้นที่นอกวงกลมเข้าไป คือเป็นพื้นที่ที่ตัวละครคอเนอร์รู้สึกปลอดภัยก็จะอยู่ภายในวงกลมและเมื่อใดที่คอเนอร์รู้สึก ไม่ปลอดภัยก็จะอยู่ทางด้านนอก และเพื่อให้เกิดความหลากหลายของ Blocking มากขึ้นด้วย ตามรายละเอียดดังต่อไปนี้

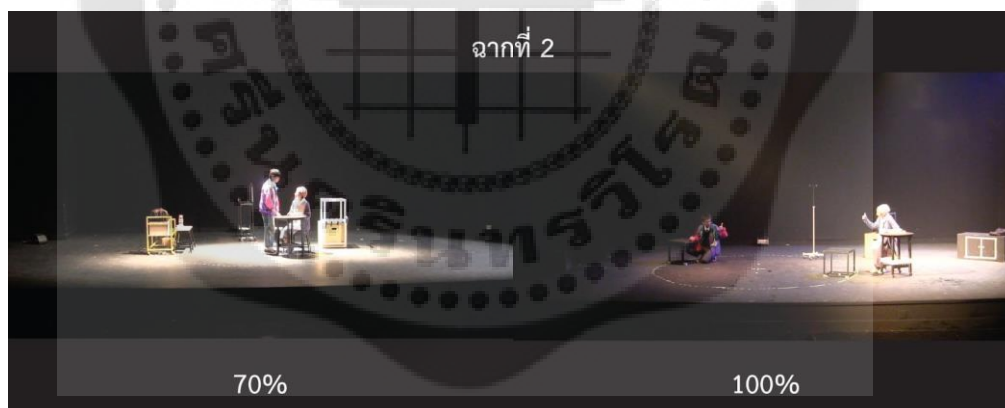
ฉากที่ 1 ฉากเปิดเรื่อง ความฝันของคอเนอร์ เปลี่ยนให้ตัวละครองซอมที่เคยอยู่ในพื้นที่วงกลมออกมาอยู่ ด้านนอกพื้นที่ วงกลมแทน เนื่องจากอาจจะมีปัญหาในการรับน้ำหนักของพื้นที่วงกลม และได้เปลี่ยนให้ ตัวละครคอเนอร์เพียงคนเดียวที่เข้าไปอยู่ในพื้นที่วงกลม เพื่อแสดงให้เห็นถึงกติกากว่า พื้นที่ตรงนี้เป็นของตัวละครคอเนอร์ ดังภาพ



ภาพ : แสดงความเปลี่ยนแปลงของ Blocking ระหว่าง 70% และ 100% ในฉากที่ 1

ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

ฉากที่ 2 ฉากในห้องครัว แม่กับคอนอร์คุยกัน ปรับเปลี่ยนให้บ้านแม่บริเวณในห้องครัว ขยายออกมาเล่นทางด้านขวามือ ของคนดูมากยิ่งขึ้น จากตอนแรกที่จะเล่นแค่บริเวณพื้นที่ในวงกลม เท่านั้น ดังภาพ



ภาพ : แสดงความเปลี่ยนแปลงของ Blocking ระหว่าง 70% และ 100% ในฉากที่ 2

ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

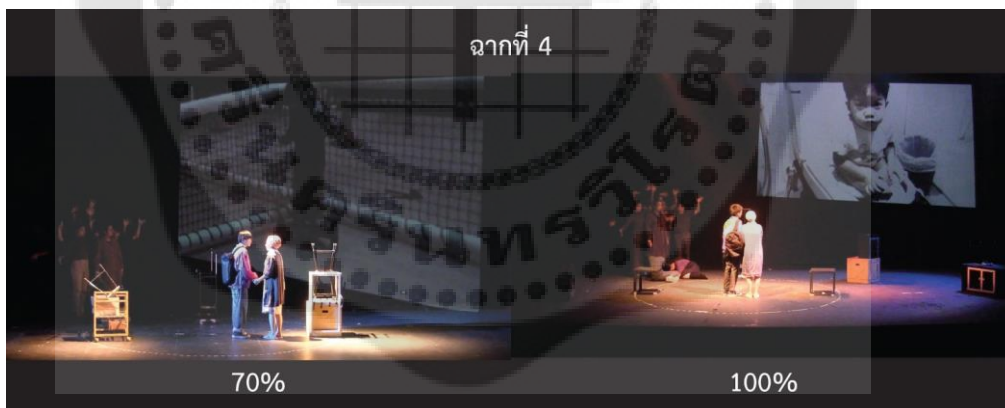
ฉากที่ 3 ภายในโรงเรียน ห้องเรียนได้ปรับเปลี่ยนให้พื้นที่ให้ห้องเรียนขยายออกมาเล่นทางด้านนอกพื้นที่วงกลม แต่ยังคงให้ตัวละครคอนอร์เพียงคนเดียวเข้าไปนั่งในพื้นที่วงกลม เนื่องจากเป็นพื้นที่ของ ตัวละครคอนอร์ และมีคุณครูอีก 1 คนที่สามารถเดินเข้าออกในพื้นที่วงกลมของคอนอร์ได้ บนเวทีตอนนี้จะแทนพื้นที่ในห้องเรียนทั้งหมดเต็มเวที ดังภาพ



ภาพ : แสดงความเปลี่ยนแปลงของ Blocking ระหว่าง 70% และ 100% ในฉากที่ 3

ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

ฉากที่ 4 เป็นฉากในบ้านของคอนเนอร์ที่แม่กำลังนั่งดูคลิปวิดีโอเก่าๆอยู่ แล้วคอนเนอร์เดินกลับเข้ามาพอดี ซึ่งในฉากนี้ไม่ได้มีการเปลี่ยนแปลง Blocking แต่เลือกเปลี่ยนคลิปวิดีโอที่ฉาย และเสียงเพลงใหม่ ดังภาพ



ภาพ : แสดงความเปลี่ยนแปลงของ Blocking ระหว่าง 70% และ 100% ในฉากที่ 4

ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

ฉากที่ 5 เป็นฉากในบ้านของคอนเนอร์ที่ยายเรียกคอนเนอร์ออกไปคุยเรื่องแม่นอกบ้าน ซึ่งเปลี่ยนจากตอนที่แม่จะอยู่แคในวงกลม ผู้ศึกษาเลือกเปลี่ยนให้พื้นที่บ้านกว้างขึ้น เต็มเวที และให้ยายเรียกคอนเนอร์ออกไปคุยทางด้านซ้ายมือของคนดูเช่นเคย แต่แม่จะอยู่ทางด้านขวามือและได้ยินเสียงต่างๆ ที่ยายกับคอนเนอร์คุยกัน ส่วนตัวละครปีศาจ ที่จากตอนแรกจะยืนมองเหตุการณ์ทางด้านในวงกลม ผู้ศึกษา

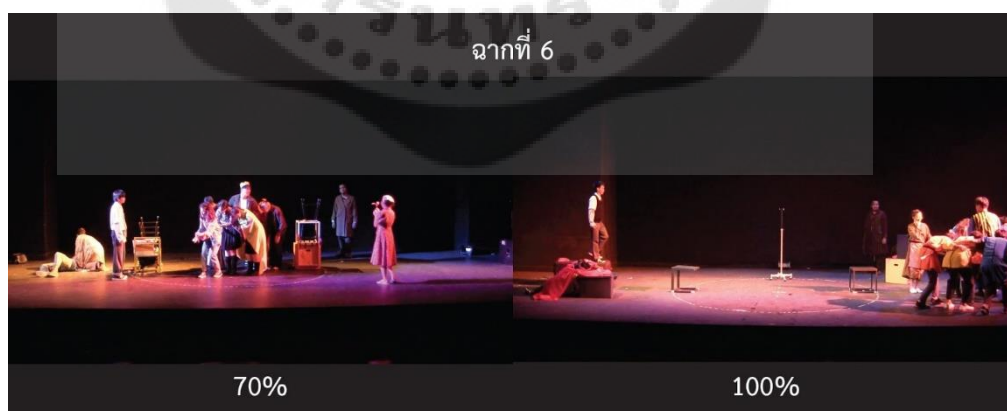
เลือกเปลี่ยนให้ตัวละครปีศาจ ออกไปยืนมองทางด้านที่ยายและคอนเนอร์ยืนอยู่เลย เพื่อให้คอนเนอร์เห็นว่าตัวละครปีศาจได้ มองดูเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอยู่ ดังภาพ



ภาพ : แสดงความเปลี่ยนแปลงของ Blocking ระหว่าง 70% และ 100% ในฉากที่ 5

ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

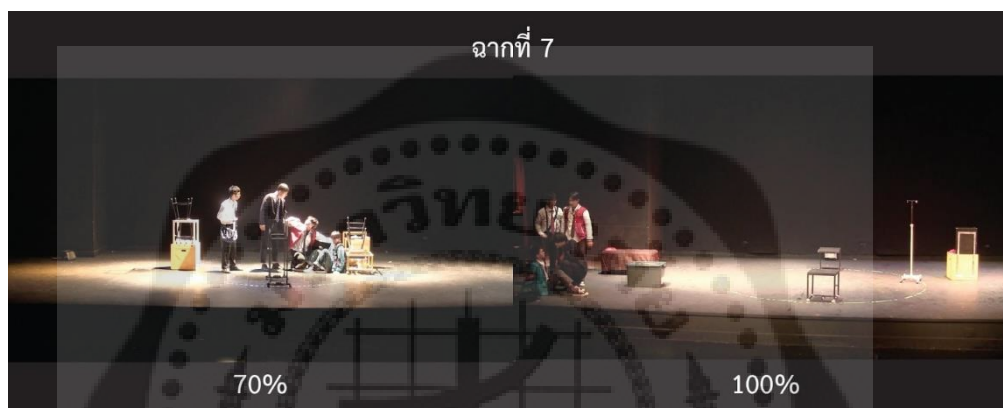
ฉากที่ 6 เป็นฉากเรื่องเล่าที่ 1 ที่ปีศาจได้เล่าให้คอนเนอร์ฟัง ผู้ศึกษาเลือก เปลี่ยนแปลง Blocking ของตัวละครองขอมที่รวมตัวกันเป็นม้า เนื่องจากตอนที่ม้าเคลื่อนที่ ถูกเคลื่อนที่แค่ในวงกลม ผู้ศึกษากลับมีปัญหาเรื่องน้ำหนักที่รับเลยเปลี่ยนให้ม้าเคลื่อนที่ ทางด้านนอกวงกลมแล้วกลับมายืนอยู่จุดเดิม ส่วนในภาพอื่นๆในฉากนี้ทุกอย่างยังคงเป็น เหมือนตอน 70% ดังภาพ



ภาพ : แสดงความเปลี่ยนแปลงของ Blocking ระหว่าง 70% และ 100% ในฉากที่ 6

ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

ฉากที่ 7 เป็นฉากในพื้นที่โรงเรียน ที่ตอนช่วง 70% ผู้ศึกษาเลือกใช้พื้นที่แค่ตรง บริเวณพื้นที่วงกลมเท่านั้น จึงได้มีการเปลี่ยนแปลง Blocking ออกมาเล่นทางด้านนอกพื้นที่ วงกลมทางด้านซ้ายมือของคนดูแล้วคุณครูก็เข้ามาเห็นเหตุการณ์ทางด้านขวามือของคนดู จากนั้นทั้งคู่เลยเข้าไปคุยกันในพื้นที่วงกลม แสดงถึงการที่คือนอร์พยายามเปิดใจให้คุณครู ในการเข้าไปคุยด้วยกันในพื้นที่วงกลมของตนเอง ดังภาพ



ภาพ : แสดงความเปลี่ยนแปลงของ Blocking ระหว่าง 70% และ 100% ในฉากที่ 7

ที่มา : อ.ดร.ธนะวัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

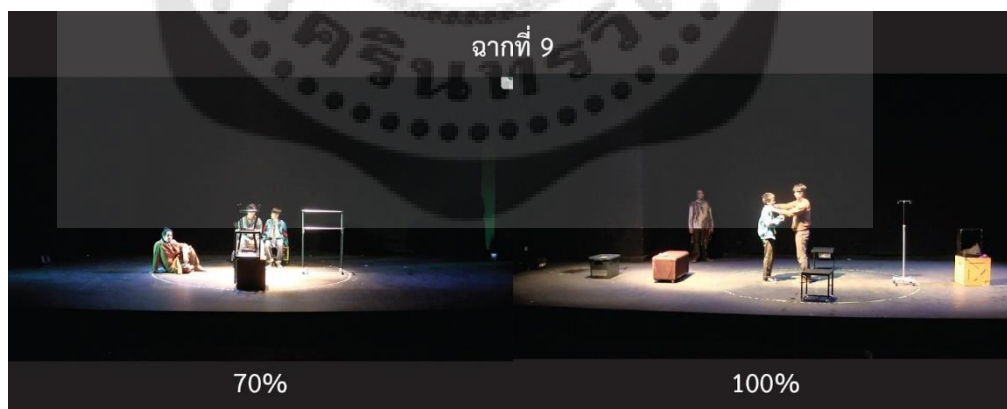
ฉากที่ 8 เป็นฉากที่ยายและคือนอร์จะต้องคุยกันเรื่องแม่บ้านว่าพ่อกำลังจะมา และยายได้เรียกคือนอร์ออกไปคุยด้านนอก ซึ่งในช่วง 70% ผู้ศึกษาเลือกให้ออกมาคุยทางด้านขวามือของคนดู แต่ในช่วง 100% ผู้ศึกษาเลือกให้คือนอร์และยายออกไปคุยกัน ด้านหลังของแม่ เพื่อแสดงให้เห็นว่าเรื่องราวทั้งหมดนี้แม่รับรู้มันเป็นอย่างดี แล้วสุดท้ายคือนอร์ก็จะเดินวนรอบวงกลมเพื่อเข้ามาคุยกับแม่ แล้วแม่ก็ยิ้มรับคือนอร์ ดังภาพ



ภาพ : แสดงความเปลี่ยนแปลงของ Blocking ระหว่าง 70% และ 100% ในฉากที่ 8

ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

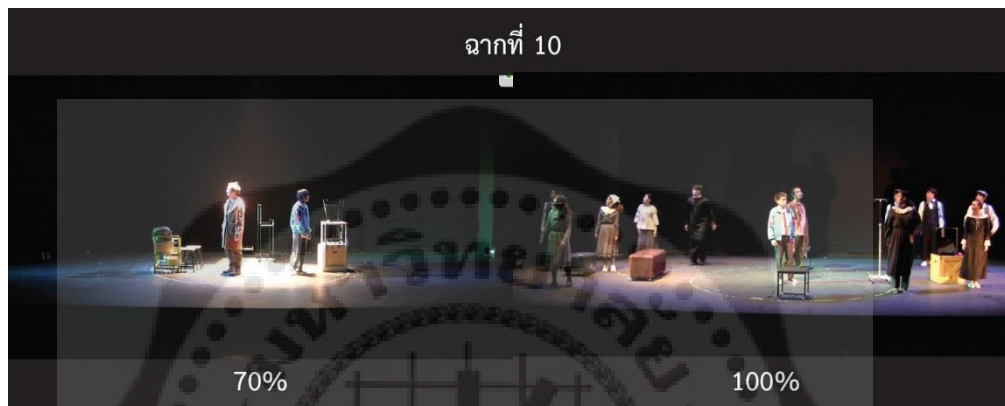
ฉากที่ 9 เป็นฉากพ่อมาหาคอเนอร์หลังจากไม่เจอกันมานาน ซึ่งในช่วง 70% ตัวผู้ศึกษาเลือกให้ตัวละครพ่อและลูก คอยกันแคในพื้นที่ยกกลม แต่ในช่วง 100% ผู้ศึกษาเลือกให้ตัวละครทั้ง 2 คอยได้ทั่วพื้นที่บนเวทีและให้ช่วยกันจัดข้าวของให้เป็นเส้นตรง ตัวละครพ่อจะเดินไปมาในบ้านพื้นดูความเปลี่ยนแปลงของสิ่งที่เกิดขึ้น ในขณะที่ตัวละครคอเนอร์จะคอยห้ามไม่ให้พ่อยุ่งกับข้าวของในบ้านของยาย ส่วนตัวละครป้าจที่โผล่เข้ามาในฉากนี้จะเข้ามาเฝ้ามองเรื่องราวของพ่อลูกคู่นี้ แทนการนั่งเฉยๆเหมือนในช่วง 70% ดังภาพ



ภาพ : แสดงความเปลี่ยนแปลงของ Blocking ระหว่าง 70% และ 100% ในฉากที่ 9

ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

ฉากที่ 10 เป็นฉากเรื่องเล่าที่ 2 ซึ่งผู้ศึกษาได้มีการเพิ่ม Blocking เข้าไปในฉากนี้ โดยได้เพิ่ม Action ให้นักแสดงทุกคนออกมาสร้างเครื่องจักรและช่วยกัน สร้างความเป็นเรื่องเล่าแบบการ์ตูน ใส่เข้าไปมากยิ่งขึ้นแต่ยังคงความแข็งแกร่งมากกว่า ในเรื่องเล่าเรื่องที่ 1 เพื่อให้คนดูรู้สึกสนใจกับสิ่งที่ตัวละครแต่ละตัวกำลังทำอยู่ ส่วนในภาพอื่น ๆ ในฉากนี้ทุกอย่างยังคงเป็นเหมือนตอน 70% ดังภาพ



ภาพ : แสดงความเปลี่ยนแปลงของ Blocking ระหว่าง 70% และ 100% ในฉากที่ 10

ที่มา : อ.ดร.ชนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

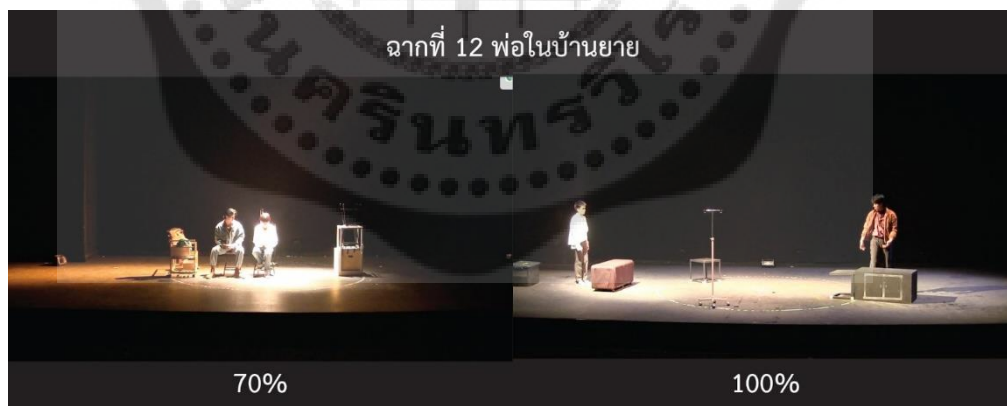
ฉากที่ 11 เป็นฉากที่ตัวละครคอเนอร์ฟังข่าวของในบ้านของยาย และยายก็ได้กลับเข้ามาในบ้านพร้อมกับสภาพเหนื่อยล้าเต็มทนแต่ดันมาเห็นบ้านของตัวเองที่พังไปหมด เลยเดินเข้าไปฟังของขึ้นสุดท้ายที่เหลืออยู่ในบ้านของตัวเอง และเดินออกจากห้องไป ซึ่งในช่วง 70% ผู้ศึกษาเลือกให้ตัวละครของยายฟังของที่อยู่ ภายในวงกลม แต่ในช่วง 100% ได้ขยาย Blocking ออกมาโดยให้ยายเข้าไปฟังของขึ้นสุดท้ายที่อยู่บริเวณด้านขวามือของคนดู ดังภาพ



ภาพ : แสดงความเปลี่ยนแปลงของ Blocking ระหว่าง 70% และ 100% ในฉากที่ 11

ที่มา : อ.ดร.ชนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

ฉากที่ 12 ในบ้านยาย ในช่วง 100% จะเห็นตัวละครพ่อกลับเข้ามาช่วยเคลียร์ ข้าวของที่ คอเนอร์ เป็นคนทำพัง ระหว่างเคลียร์ของทั้งคู่ก็มีการพูดคุยถึงเรื่องที่เกิดขึ้น ไปด้วยเลย แต่ในตอน 70% ผู้ศึกษาเลือกให้ทั้งคู่เคลียร์ข้าวของให้เสร็จก่อนแล้วค่อยมา นั่งคุยกัน ซึ่งมันทำให้การเดินเรื่องใน ฉากนี้ช้าเลยเลือกที่จะเปลี่ยนดั่งที่กล่าวไปข้างต้น และได้มีการขยายพื้นที่ของบ้านยายออกมาด้านนอก พื้นที่วงกลม ซึ่งจะเห็นความเปลี่ยนแปลงของ Blocking ได้ดังภาพ

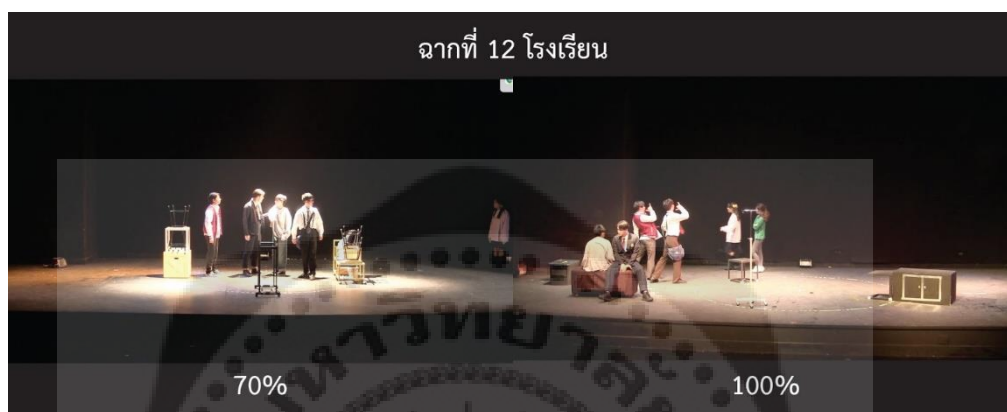


ภาพ : แสดงความเปลี่ยนแปลงของ Blocking ระหว่าง 70% และ 100% ในฉากที่ 12 พ่อในบ้านยาย

ที่มา : อ.ดร.ชนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

ฉากที่ 12 ที่โรงเรียน คอเนอร์ถูกแก๊งค์แฮร์รี่แก๊ง ในช่วง 100% ผู้ศึกษาเลือกให้ ภาพ เกิดขึ้นทางด้านซ้ายมือของคนดู ซึ่งเป็นที่ประจำที่คนดูจะเห็นเมื่อแก๊งค์แฮร์รี่ออกมา ซึ่งในช่วง 70% ผู้ ศึกษาเลือกให้ทั้งหมดเจอกันแค่ภายในพื้นที่วงกลมเท่านั้น ในช่วง 100% เลยขยายออกมาและคนดูจะ

เห็นตัวละครคุณครูและลิลี่เดินเข้ามาจากทางขวามือของคนดู แล้วแก๊งค์แฮร์รี่ก็จะหยุดทุกอย่างลง ซึ่งจริงๆแล้วคุณครูก็เห็นพฤติกรรมของแก๊งค์นี้แต่เลือกที่จะไม่ตอบโต้อะไร และได้พูดคุยกับลิลี่ที่กระทบไปถึงตัวแฮร์รี่แทน ดังภาพ



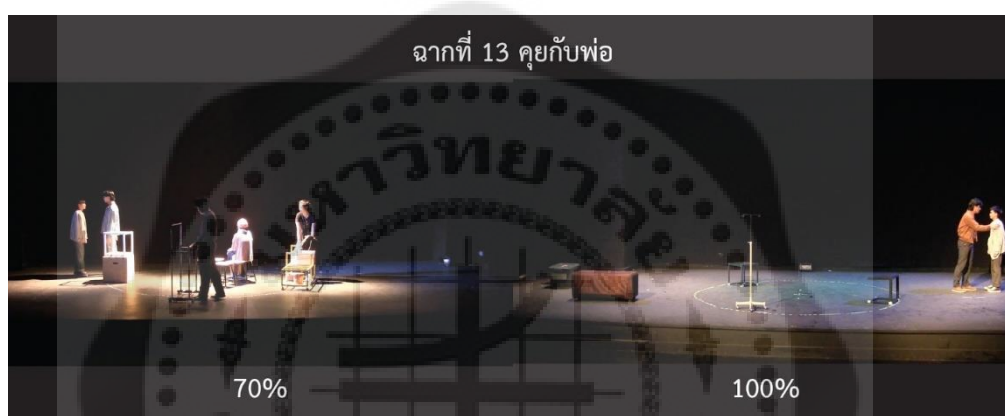
ภาพ : แสดงความเปลี่ยนแปลงของ Blocking ระหว่าง 70% และ 100% ในฉากที่ 12 โรงเรียน
ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

ฉากที่ 13 โรงพยาบาล คอเนอร์คุยกับแม่ในห้องพยาบาล เนื่องจากแม่ทรุดลง ซึ่งในฉากตอนนี้ ในช่วง 70% ผู้ศึกษาได้เลือกให้ตัวละครยายกับพ่อออกมาทะเลาะกัน ทางด้านขวามือแต่เกิดข้อผิดพลาด ในช่วง 100% ผู้ศึกษาเลยเลือกให้ตัวละครพ่อกับยาย ออกมาทางด้านซ้ายมือของคนดู และทะเลาะกันแบบไม่มีเสียง ส่วนแม่และคอเนอร์ก็ให้ออกมาคุยกันด้านนอกพื้นที่วงกลมที่แทนว่าเป็นห้องพยาบาล ซึ่งคนดูจะเห็นความสัมพันธ์ของทั้งตัวละครแม่ลูกและพ่อกับยาย ดังภาพ



ภาพ แสดงความเปลี่ยนแปลงของ Blocking ระหว่าง 70% และ 100% ในฉากที่ 13 โรงพยาบาล
ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

ฉากที่ 13 ค่อยกับพ่อ คอเนอร์ได้ยินเสียงพ่อกับยายทะเลาะกันเลยถามว่าเกิดอะไรขึ้น และก็ได้รู้ว่าพ่อกำลังจะกลับไปหาอีกครอบครัว ซึ่งใน 70% ตัวผู้ศึกษาเลือกให้แม่ยังคงอยู่ใน ฉากเพื่อให้คนดูเห็นว่าแม่ยังคงรับรู้เรื่องราวของทั้งคู่ที่คุยกัน แต่ในช่วง 100% ผู้ศึกษาได้เลือกและเปลี่ยนวิธีตีความใหม่ เป็นว่าแม่ไม่รู้ว่าพ่อกำลังจะกลับไป เลยเลือกให้พยาบาลพาแม่ออกไปก่อนที่พ่อและลูกจะเริ่มคุยกัน ดังภาพ



ภาพ : แสดงความเปลี่ยนแปลงของ Blocking ระหว่าง 70% และ 100% ในฉากที่ 13 ค่อยกับพ่อที่โรงพยาบาล
ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒนกุลพิศาล

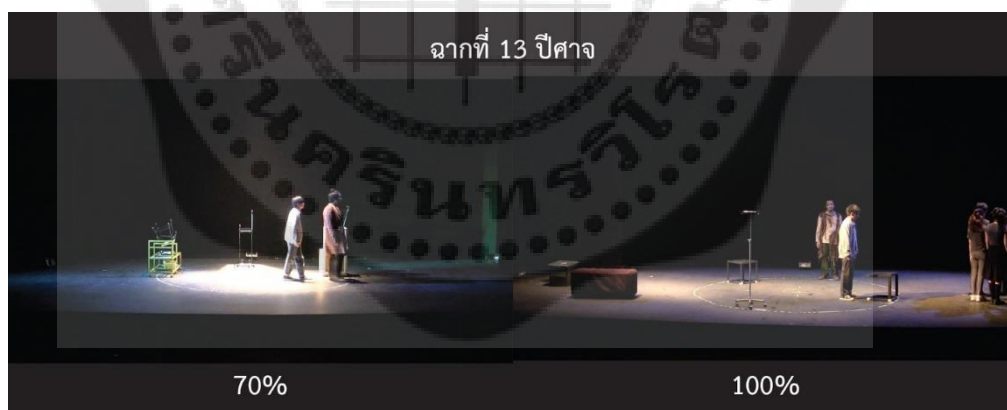
ฉากที่ 13 ยายกลับบ้าน ยายกลับบ้านมาเอาของแล้วคอเนอร์ก็ถามเรื่องพ่อแต่ยายไม่ตอบ ซึ่งในช่วง 70% ผู้ศึกษาเลือกให้ตัวละครยายกลับเข้ามาเอาของที่อยู่ในพื้นที่วงกลม แต่ในช่วง 100% ได้ปรับเปลี่ยนให้พื้นที่ออกไปทางด้านนอกวงกลมแทน ส่วนตัวละครปีศาจก็ยังคง ยืนมองกับสิ่งที่เกิดขึ้นอยู่ ดังภาพ



ภาพ : แสดงความเปลี่ยนแปลงของ Blocking ระหว่าง 70% และ 100%

ในฉากที่ 13 ยายกลับบ้านมาเอาของ
ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

ฉากที่ 13 ปีสัจ คอเนอร์พยายามขอร้องให้ปีสัจช่วยแม่ของตนแต่กลับถูกปฏิเสธ ในช่วง 100% ผู้ศึกษาได้เลือกที่จะเพิ่มภาพตอนที่ปีสัจเล่าเรื่องแม่ของคอเนอร์เข้าไป ทางด้านขวามือโดยให้นักแสดงองคชอมออกมาทำภาพที่แม่กำลังจะตกหน้าผา ดังภาพ



ภาพ : แสดงความเปลี่ยนแปลงของ Blocking ระหว่าง 70% และ 100% ในฉากที่ 13 ปีสัจ

ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

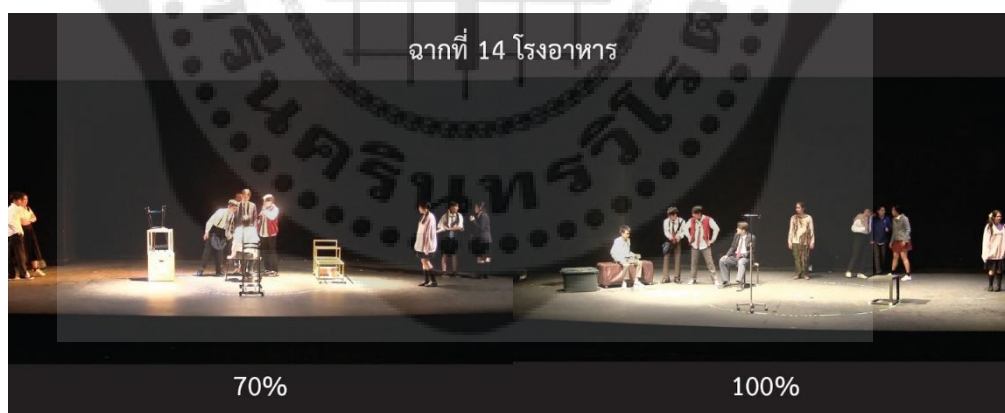
ฉากที่ 14 บนรถยาย ยายได้ขับรถไปส่งคอเนอร์ที่โรงพยาบาล ซึ่งในช่วง 70% คนดูจะเห็นพื้นที่ขับรถที่อยู่ด้านในพื้นที่ยังกลม แต่ในช่วง 100% ผู้ศึกษาได้เลือกให้พื้นที่ ที่ใช้ขับรถ ให้เกิดขึ้นทางด้านซ้ายมือของคนดูแทน ดังภาพ



ภาพ : แสดงความเปลี่ยนแปลงของ Blocking ระหว่าง 70% และ 100% ในฉากที่ 14 รถยาย

ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

ฉากที่ 14 โรงอาหาร เป็นฉากที่คอนเน็คโตนแก๊งค์แฮร์รี่ราดน้ำใส่หัว ซึ่งในช่วง 70% ผู้ศึกษาเลือกให้บริเวณโรงอาหารเกิดขึ้นเพียงแคในพื้นที่ยังกลม และให้ตัวละครคอนเน็ค หันหลังให้กับคนดู แต่ในช่วง 100% ได้ปรับใหม่ให้ตัวละครคอนเน็คหันหน้ามาทางคนดู และให้สถานการณ์เกิดขึ้นทางด้านซ้ายมือของคนดู ดังภาพ



ภาพ : แสดงความเปลี่ยนแปลงของ Blocking ระหว่าง 70% และ 100% ในฉากที่ 14 โรงอาหาร

ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

ฉากที่ 14 เรื่องเล่าที่ 3 ในช่วง 70% ผู้ศึกษาได้เลือกให้มีเฉพาะตัวละครแก๊งค์แฮร์รี่ และปีศาจเท่านั้นที่อยู่บนเวที แต่ในช่วง 100% ได้ปรับเปลี่ยนให้ตัวละครองขอมอื่นๆ ที่รับบทเป็นนักเรียน จะกลายเป็นความรู้สึกโกรธของคอนเน็ค ที่มากขึ้นเรื่อยๆ เมื่อไรที่คอนเน็คโกรธ ทั้งหมดจะค่อยๆเข้ามาอยู่

ในพื้นที่วงกลม เพื่อให้เห็นถึงสถานะของความโกรธและพร้อมที่จะ ทำลายตัวแฮร์รี่ เมื่อถึงจุดหนึ่งทั้งหมด จึงพุ่งเข้าไปทำลายตัวแฮร์รี่ ภายนอกวงกลม ดังภาพ



ภาพ : แสดงความเปลี่ยนแปลงของ Blocking ระหว่าง 70% และ 100% ในฉากที่ 14 เรื่องเล่าที่ 3

ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒนกุลพิศาล

โดยในการปรับเปลี่ยน Blocking ในครั้งนี้ก็เพื่อให้คนดูยังคงอยู่กับเรื่องและ ติดตามเรื่อง ตั้งแต่ต้นจนจบ พร้อมทั้งยังขยายพื้นที่ออกไปนอกวงกลมเพื่อให้นักแสดง ไม่เบียดจนเกินไปถ้าอยู่แต่ในพื้นที่วงกลม ทั้งนี้ในการปรับเปลี่ยน Blocking ในช่วงฉากที่ 1 ถึงฉากที่ 14 นี้ ยังคงต้องคำนึงถึงอุปกรณ์ประกอบฉากที่ต้องปรับเปลี่ยนตามออกไปด้วย เพื่อให้ในแต่ละ Blocking ยังคงสามารถที่จะเล่าเรื่องได้ว่า ฉากนี้คืออะไรและกำลังจะสื่อสาร อะไรกับคนดูนั่นเอง

ส่วนของ Acting ในฉากที่ 1 ถึงฉากที่ 14 นั้น คุณครูที่ปรึกษาและตัวผู้ศึกษาเอง ได้ใช้กระบวนการซ้อมเป็นฉากๆไปเพื่อเก็บรายละเอียดของตัวละครแต่ละตัวให้ได้มากที่สุด รวมทั้งเพื่อให้เกิดความรู้สึกในแต่ละฉากมากยิ่งขึ้น และทำความเข้าใจกับประโยคแต่ละ ประโยคมากยิ่งขึ้นในแต่ละฉาก ซึ่งในกระบวนการซ้อม 100 % ครั้งนี้ผู้ศึกษาเลือกใช้ กระบวนการซ้อมแบบเรียงฉาก เพื่อให้นักแสดงและตัวผู้ศึกษาเองจำได้ว่าฉากต่อไป จะเป็นฉากอะไร และในแต่ละฉากจะมีการซ้อมซ้ำๆ โดยตัวผู้ศึกษาเองจะถามนักแสดง ว่าอยากลองเล่นอีกหรือป่าว เนื่องจากถ้าเล่นหลายๆรอบนักแสดง บางคนอาจจะมีสถานะของการซ้ำ เพราะเล่นไปเรื่อยๆและจะไม่มีหรือไม่เห็นความรู้สึก ใหม่ๆที่มาจากนักแสดง ในขณะที่เดียวกัน ก็จะมีนักแสดงบางคนที่ต้องการซ้อม และเล่นใหม่หลายๆรอบเพื่อให้เกิดความเคยชินของกล้ามเนื้อและเพื่อให้กล้ามเนื้อจำได้ว่าความรู้สึกแบบนี้ในฉากนั้นๆ ซึ่งทั้งหมดนี้ก็เป็นวิธีของนักแสดงที่เกิดขึ้นแล้วแต่ว่าจะเลือกใช้ แบบไหนหรืออย่างไร

แต่ในส่วนของผู้ศึกษาเองนั้น ในฉากที่ 1 ถึงฉากที่ 14 นั้น ถ้าในกรณีที่นักแสดงสามารถเล่นถึงความรู้สึกที่ตัวผู้ศึกษาต้องการแล้ว จึงจะเอ่ยปากถาม นักแสดงว่าอยากเล่นอีกหรือไหม ถ้านักแสดงอยากลองเล่นอีกก็จะดูและช่วยคอมเมนต์ ในสิ่งที่เห็นเพิ่มเข้าไป แต่ถ้านักแสดงไม่อยากเล่นแล้วแล้วซ้ำก็ จะไปทำฉากต่อไปในทันที เนื่องจากระยะเวลาในการซ้อมและแก้ไขในครั้งนี้มีเวลาน้อยลง

โดยในแต่ละฉากจะมีคุณครูที่ปรึกษาเข้ามาช่วยแก้ไขและเพิ่มเติมรายละเอียดในแต่ละฉาก เข้าไปด้วย ส่วนใหญ่จะเป็นการให้ความหมายของแต่ละประโยคที่นักแสดงพูดออกมา รวมทั้งปรับเปลี่ยนให้คำพูดของนักแสดงมีความเป็นธรรมชาติและเพิ่ม Action เข้าไปให้นักแสดงรู้สึกมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้คุณครูที่ปรึกษาก็ได้มีการสอบถามนักแสดงและ ตัวผู้ศึกษาเองว่ารู้สึกอย่างไรกับ วิธีการแสดงออกแบบนี้ของแต่ละ ตัวละครในฉากนั้นๆด้วย

ฉากที่ 15

ฉากนี้เกิดขึ้น 2 สถานที่ คือ ภายในห้องพักครู และ ภายในห้องเรียน ซึ่งภายในห้องพักครู นั้นเป็นการพูดคุยกันของคุณครูและคองเนอร์หลังจากคองเนอร์ได้ไปทำลายตัวละครแฮร์รี่ และภายใน ห้องเรียนเป็นการพูดคุยกันของลิลี่และคองเนอร์ผ่านจดหมาย ที่ลิลี่เขียนไปให้คองเนอร์ ซึ่งในบทละครฉาก กำลังจะนำพาคองเนอร์ไปสู่ขั้นตอน Acceptance หรือ การยอมรับความจริง

ส่วนของ Blocking ในฉากนี้ เลือกใช้เฉพาะในพื้นที่วงกลมโดยตัวละครทั้ง คุณครูและลิลี่ รวมทั้งคองเนอร์จะใช้วิธีนั่งคุยกันเพื่อแสดงความรู้สึกของตัวละคร ในฉากห้องพักครูจะเป็นการนั่งหันหน้า คุยกันของคองเนอร์และคุณครู



ภาพ : ฉาก 15 คุณครูแสดงถึงสภาวะความเข้าใจของคุณครูและคองเนอร์ที่เปิดใจยอมรับกัน

ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

ส่วนของลิลีและคอนเนอร์เนื่องจากเป็นการอ่านจดหมายของลิลี ผู้ศึกษาจึงเลือกให้คอนเนอร์อ่านจดหมายออกมาโดยที่ทั้ง 2 จะใช้วิธีนั่งหันหลังใส่กัน จนสุดท้ายก็ค่อยๆหันหน้าเข้ามาเจอกัน เพื่อแสดงให้เห็นว่า ลิลียังคงเป็นห่วงคอนเนอร์เสมอแม้จะทะเลาะกัน



ภาพ : ฉาก 15 ลิลีแสดงถึงสภาวะความเข้าใจของลิลีและคอนเนอร์ที่กำลังจะเปิดใจยอมรับกัน

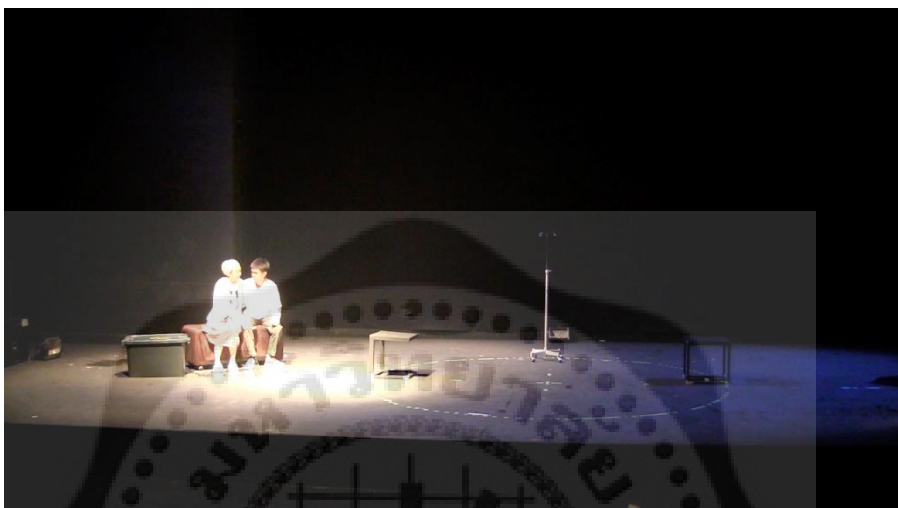
ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

ส่วนของ Acting นักแสดง เน้นไปที่ความรู้สึกของตัวละครคุณครุที่เข้าใจว่าคอนเนอร์ ต้องเผชิญกับสภาวะอะไรยังไงบ้าง และตัวละครของคอนเนอร์ที่กำลังรับมือกับเรื่องที่เกิดขึ้น ในขณะเดียวกันตัวละครของลิลีก็พร้อมจะเข้าใจตัวละครของคอนเนอร์ ซึ่งในฉากนี้จะเป็น การเคลียร์ความรู้สึกของทั้งตัวละคร คุณครุ ลิลี และคอนเนอร์ ในส่วนของ Acting นักแสดง เน้นไปที่ความรู้สึกของทั้ง 3 ตัวละคร

ฉากที่ 16

ฉากนี้เกิดขึ้น ภายในโรงพยาบาล “แม่อยากมีเวลาสัก 100 ปี 100 ปีที่แม่จะได้อยู่กับลูก ” เป็นประโยคที่ทำเอาผู้ศึกษารู้สึกเศร้ามากๆ เนื่องจากในฉากนี้ คือฉากที่แม่และคอนเนอร์ก็รับรู้ได้ว่าแม่กำลังจะจากไป คอนเนอร์คิดถึงเรื่องราวต่างๆ ที่ปีศาจเคยเล่าให้ฟังจึงได้รับกลับไปหาร่องปีศาจครั้งสุดท้าย ก่อนที่แม่ของตนจะจากไป

ส่วนของ Blocking ในฉากนี้ เลือกใช้บริเวณทางด้านซ้ายมือของคนดู เนื่องจากเป็นบริเวณที่แม่จะออกมาตลอดเวลาอยู่ในโรงพยาบาลและจะไม่ขยับไปไหน โดยจะมีพยาบาลเป็นคนพาออกมา ดังภาพ



ภาพ : ฉาก 16 คอเนอร์และแม่ที่กำลังพูดคุยกันถึงเรื่องที่กำลังจะเกิดขึ้น
ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

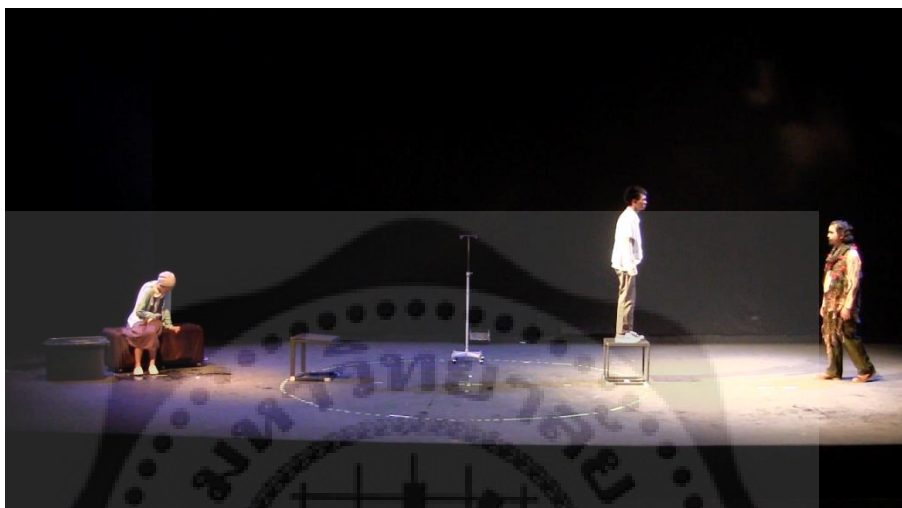
ส่วนของ Acting นักแสดง เน้นไปที่ความรู้สึกของตัวละครแม่ที่บอกความรู้สึกต่างๆ ของตัวเองกับคอเนอร์ ที่รู้ว่ากำลังจะจากกัน ส่วนคอเนอร์จะเริ่มแสดงความรู้สึกเศร้า และเสียใจ จนต้องหาวิธีช่วยแม่ให้ได้ ซึ่งจะเป็นสภาวะที่เริ่มเปิดเผยความรู้สึก จริ่งๆ ของตัวเองและยอมรับกับความเป็นจริงมากยิ่งขึ้น

ฉากที่ 17

ฉากนี้เกิดขึ้น ภายนอกบ้านของคอเนอร์ คอเนอร์หนีกลับมาที่บ้านของตัวเอง เพื่อมาขอให้ปีศาจออกมาช่วยแม่ของตัวเอง แต่ไม่เป็นอย่างที่คอเนอร์คิด ปีศาจขอให้คอเนอร์เล่าเรื่องที่ 4 ให้ตนเองฟัง เหมือนที่เคยตกลงกันไว้ แต่คอเนอร์ไม่ยอมเล่า ปีศาจเลยเล่าเรื่องเล่าที่ 4 ออกมาให้คอเนอร์ฟังเอง ซึ่งเป็นสิ่งที่คอเนอร์ไม่อยากจะยิน คอเนอร์เลยเลือกที่จะเล่ามันเอง และบอกความรู้สึกจริงๆ ที่เกิดขึ้นกับตนเองให้ปีศาจรับฟัง ซึ่งแสดงให้เห็นว่าตัวละครคอเนอร์นั้นได้ยอมรับความจริงแล้ว ซึ่งอยู่ในกระบวนการ 5 stages of grief ขั้นตอนสุดท้ายนั่นคือ Acceptance หรือการยอมรับความจริง

ส่วนของ Blocking ในฉากนี้ คนดูยังคงเห็นแม่ที่ยังอยู่บนเวที และจะเห็น การสนทนาของทั้งตัวละครปีศาจและคอเนอร์อยู่อีกฝั่งหนึ่งของเวที รวมทั้งจะมีการเข้ามา ของนักแสดงองซอนในทุก

ทิศทางในเรื่องเล่าเรื่องที่ 4 และจะเห็นพัฒนาการของคอนเนอร์ที่จากอยู่บนพื้นที่สูงๆจะค่อยๆลดลงมาในระดับที่ต่ำที่สุด ดังภาพ



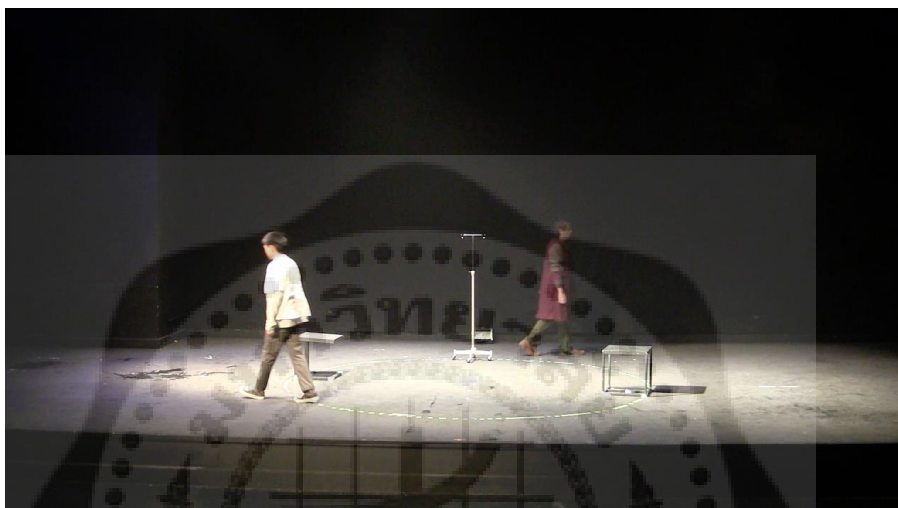
ภาพ : ฉาก 17 คอนเนอร์ขอร้องปีศาจเป็นครั้งสุดท้าย
ที่มา : อ.ดร.ธนะวัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

ส่วนของ Acting นักแสดงในฉากนี้ เน้นไปที่ความรู้สึกของตัวละครคอนเนอร์ ที่อ่อนวอนและขอร้องให้ปีศาจช่วยเป็นครั้งสุดท้ายแต่ก็ถูกปฏิเสธอีกเช่นเคย จนคอนเนอร์เริ่มที่จะยอมรับกับสิ่งที่เกิดขึ้น และเลือกที่จะนอนพักอยู่ใต้ต้นไม้แล้วก็กลับไป ซึ่งจะเห็นพัฒนาการของตัวละครคอนเนอร์ที่ค่อยๆยอมรับกับสิ่งต่างๆที่เกิดขึ้น ค่อยๆเผยความรู้สึกจริงๆของตนเองออกมาให้ปีศาจได้รับรู้ ซึ่งในฉากนี้จะมีเรื่องเล่าสุดท้ายของคอนเนอร์อยู่ด้วยก็จะเห็นนักแสดงองสวมออกมาเล่าภาพที่เกิดขึ้นและความรู้สึกที่คนดูจะได้รับจะเป็นเหมือนในฉากแรกที่เปิดเรื่องมา

ฉากที่ 18

ฉากสุดท้ายเกิดขึ้นต่อจากฉากที่คอนเนอร์นอนหลับอยู่ใต้ต้นไม้ ซึ่งย้ายได้ออกมาตามหาตัวคอนเนอร์เพื่อพาไปยังโรงพยาบาล ในระหว่างที่อยู่บนรถทั้งสองได้ เปิดใจกันในเรื่องราวต่างๆที่เกิดขึ้น ซึ่งแสดงให้เห็นชัดเจนว่าคอนเนอร์พร้อมแล้วที่จะเจอ เรื่องราวต่างๆที่เกิดขึ้น พร้อมที่จะยอมรับกับความเป็นจริงที่เกิดขึ้นแล้ว ในขณะที่เดียวกันอีก 1 สถานที่ที่เกิดขึ้นในฉากนี้คือ ฉากการจากไปของแม่ ซึ่งเป็นฉากที่คนดูจะได้เห็นว่าทุกสิ่ง ทุกอย่างที่เกิดขึ้นมาบนโลกสุดท้ายก็ต้องจากไป

Blocking ที่เกิดขึ้นในฉากนี้คือจะเห็นพยาบาลพาแม่ออกมาทาง ด้านขวามือของคนดูทุกคนจะมาร่ำลากันทางด้านขวามือของคนดู จากนั้นคอนเนอร์ก็กลับเข้ามาอยู่ในพื้นที่วงกลมและปีศาจก็จะหมุนพื้นที่วงกลมนั้น และสุดท้ายตัวละครทุกตัวละครก็จะออกจากเวทีไป เวทีเงียบสงบ ดังภาพ



ภาพ : ฉาก 18 เป็นความเจ็บที่ดังที่สุดในใจฉัน

ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

ส่วนของ Acting นักแสดงในฉากนี้ เน้นไปที่ความรู้สึกของตัวละครคอนเนอร์ ที่สุดท้ายก็ยอมรับกับเรื่องทั้งหมดที่เกิดขึ้น ในฉากนี้จะเป็นความรู้สึกที่จะเล่าถึงการจากลา ของตัวละคร แม่ คอนเนอร์ ยาย และปีศาจ

ซึ่งในการพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 30% 50% 70% และ 100% นำพาไปสู่การวิเคราะห์บทละคร, Blocking 18 ฉาก และการแสดงของนักแสดง ทำให้ผู้ศึกษาพบว่า การทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ ที่ผ่านแนวคิด 5 stages of grief ไม่ว่าจะ Denial การปฏิเสธ Anger โกรธ Bargaining การต่อรอง Depression ความสิ้นหวัง และ Acceptance การยอมรับความจริง นั้นสามารถทำให้คนเข้าใจความเป็นจริงของชีวิตมากยิ่งขึ้น ยอมรับกับสิ่งต่างๆที่เกิดขึ้นได้อย่างเป็นเหตุและผลมากขึ้น และสุดท้าย บางครั้งในชีวิตคนเราก็ควรจะยอมรับกับสิ่งที่เกิดขึ้นเพื่อใช้ชีวิตต่อไป เหมือนกับ Theme ของบทละครที่ว่าด้วย การยอมรับความจริง : จงยอมรับความจริงเพื่อก้าวข้ามทุกอุปสรรคในชีวิต

3.4.2 นักแสดง

3.4.2.1 คอเนอร์

จากผลสรุปภายใต้ความคับหน้าใน 70 % ได้ความว่า ความเสถียรของตัวละคร นั้นยังไม่มีคามมั่นคงเพราะเกิดจากการความกังวลของนักแสดงที่ต้องทำงานหลายอย่างบนเวที เช่นการ จัดบล็อก การเปลี่ยนเสื้อ รวมถึงความกังวลเกี่ยวกับความถูกต้องของตำแหน่งของสิ่งของและลำดับเสื้อผ้า ตัวละครเมื่อเวลาผ่านไปจะกลับไปใช้วิธีการแบบเดิมใช้ช่องเสียงแบบเดิม ตัวละครเดินเข้าบล็อคออย่างเห็น ได้ชัด รวมถึงเรื่องของการรู้สึกที่ต้องส่งออกมาอีกและต้องใส่ใจในการแสดง

ดังนั้นผู้ศึกษาจึงนำผลสรุปภายใต้ความคับหน้า 70% มาพัฒนาและปรับแก้โดย

- ก. จัดบล็อกเปลี่ยนเสื้อผ้าในฐานะของตัวละคร ไม่ใช่นักแสดง
 - ข. วิเคราะห์บทพิธีกรแบบเจาะเข้าไปในแต่ละไลน์พูด และจากนั้นลองพูด ออกมาโดยที่ใส่ความหมายเข้าไปในทุกๆประโยค และตอบรับกับทุกประโยคที่อีกฝ่ายพูด
 - ค. มีสตอรี่ฟังและอยู่กับสถานการณ์และคู่แสดงมากกว่าเดิม
 - ง. อนุญาตให้ตัวเองรู้สึกและมีอิสระกับการอยู่บนพื้นที่แสดงในฐานะของตัว
- ละคร
- จ. ทำซ้ำไปเรื่อยๆ และจำความรู้สึกตอนนั้นเอาไว้ จำความรู้สึกไม่ใช่จำวิธีเล่น
- ในขั้นตอนนี้ การพัฒนาผลงานภายใต้ความคับหน้า 100 % จะเริ่มต้นจากบท ละครตั้งแต่ ฉากที่ 1 ถึง ฉากที่ 18 โดยสามารถแยกเป็นขั้นตอนแนวคิด 5 stages of grief ได้ 5 ขั้นตอน คือ

ก. Denial : สภาวะการปฏิเสธของคอเนอร์ตลอดระยะเวลาที่ผ่านมาเราจะเห็น คอเนอร์สามารถที่จะปฏิเสธทุกคนที่อยู่รอบตัวเขา แต่ในครั้งนี้นี้เราจะเห็นคอเนอร์แสดงสภาวะปฏิเสธกับ แม่ของเขาอย่างเห็นได้ชัด ในฉาก 16 ที่เขากับแม่คุยกันโรงพยาบาลซึ่งเป็นการคุยกับแม่ครั้งสุดท้าย ก่อนที่แม่เขาจะจากไป จากการคุยครั้งนี้เราจะพบว่าจริงๆแล้วคอเนอร์รู้เรื่องนี้มาตลอดแต่ก็เลือกที่จะเชื่อ ในคำโกหกของแม่และของตัวเอง จนถึงเรื่องเล่าที่ 4 เขาก็ยังคงปฏิเสธที่จะพูดความจริงกับปีศาจ แต่ สุดท้ายเขาก็พูดมันออกมา ตรงจุดนี้มันทำให้เรารู้ว่านอกจากความจริงที่ว่าแม่ของเขาจะต้องตายและเขาก็ อยากรให้แม่ตายเพื่อที่แม่จะได้ไม่ต้องทรมานแล้วนั้นยังมีอีกสิ่งหนึ่งที่คอเนอร์พยายามจะปฏิเสธนั่นก็คือ ความกลัว เขากลัวที่จะต้องใช้ชีวิตต่อไปโดยที่ไม่มีแม่อยู่ข้างๆ เขากลัวกับการที่ต้องรับมือกับความโดด

เดียว ความเหงา ความอ้างว้างตามลำพัง สำหรับคอนเนอร์แม่คือคนเดียวที่ยังคงมองเห็นเขาอยู่ตลอด ดังนั้นการจากไปของแม่จึงทำให้เขากลับว่าจะไม่มีใครเห็นเขาอีกแล้วและเขาก็จะกลายเป็นมนุษย์ล่องหนที่ไร้ตัวตน

ข. Anger : สภาวะความโกรธของคอนเนอร์ที่ผู้ศึกษาพบเพิ่มเติมในขั้นตอนพัฒนางานภายใต้ความคืบหน้า 100% คือ ความโกรธของคอนเนอร์ที่มีต่อแม่ ซึ่งปรากฏอยู่ในฉากที่ 16 ในตอนที่แม่เลือกที่จะพูดความจริง ในตอนนั้นความโกรธของคอนเนอร์เพิ่มมากขึ้นจนทำให้เขาไม่หันไปมองแม่และปฏิเสธความจริงที่แม่กำลังพูดให้เขาฟังอยู่ เขาโกรธแม่มากที่แม่โกหกเขามาตลอด แต่ความรูสึกที่เขาโกรธแม่ก็เจือจางลงเพราะคำพูดของแม่ที่ทำให้เขาคิดได้ว่าจริงๆแล้วมันเป็นเพราะตัวเขานั้นแหละที่ทำให้แม่ต้องเลือกที่จะโกหก ความโกรธที่มีต่อแม่ค่อยๆเปลี่ยนเป็นความโกรธที่มีต่อตัวของเขาและมันทำให้เขาเริ่มที่จะหาวิธีว่าจะทำยังไงถึงจะช่วยแม่ได้ ดังนั้นเขาจึงกลับไปหาปีศาจเพื่อขอความช่วยเหลือ ในฉากที่ 17 คอนเนอร์เข้าไปพร้อมสภาวะความโกรธที่เกิดจากการที่เขาคิดว่าปีศาจผิดคำพูดและไม่รักษาแม่ และการที่ได้คุยกับปีศาจทำให้เขารู้ว่าเป็นเขาเองคนเดียวที่คิดไปเองว่าปีศาจจะช่วยแม่ทั้งๆที่ปีศาจไม่เคยพูดออกมาเลยว่าจะช่วยและแม่จะหายดี ทำให้เขายังโกรธมากขึ้น จนทำให้ปีศาจได้ดึงคอนเนอร์เข้าสู่เรื่องเล่าที่ 4

ค. Bargaining : เราแทบจะไม่เคยเห็นคอนเนอร์ใช้สภาวะนี้ออกมาอย่างตรงไปตรงมาในการขอความช่วยเหลือจากใครคนใดคนหนึ่งแต่ในครั้งนี้นี้เรากลับเห็นคอนเนอร์เรียกหาความช่วยเหลือออกมาอย่างชัดเจนกับปีศาจ และไม่ใช่เพียงแค่เรื่องแม่เพียงเรื่องเดียวที่เขา แต่เขายังขอให้ปีศาจช่วยตัวของเขา ให้เขาสามารถก้าวผ่านและยอมรับเรื่องความตายของแม่ได้ โดยปกติคอนเนอร์ไม่ใช่คนที่เปิดเผยท่าทีของเขาออกมาแต่ปีศาจก็ได้ใช้เรื่องเล่าที่ 4 เป็นตัวกลางทำให้คอนเนอร์สามารถแสดงสภาวะนี้และบอกความต้องการของตนเองและนำไปสู่การยอมรับในความสูญเสียของเขาได้

ง. Depression : ในฉากที่ 15 หลังจากทีคอนเนอร์ทำร้ายแฮร์รี่เขาก็ได้ถูกครูกวานเรียกไปพูดคุยถึงเรื่องที่เกิดขึ้นซึ่งมันทำให้เขาเข้าสู่สภาวะท้อแท้และสิ้นหวัง เพราะเขาได้รู้ถึงผลที่กำลังจะตามมาเมื่อรวมกับเรื่องปัญหาที่บ้านทำให้ปัญหาที่เขา กำลังแบกอยู่ยิ่งใหญ่มากขึ้น และมันยิ่งใหญ่มากขึ้นในฉากที่ 16 เมื่อเขาพบว่ายาที่แม่ใช้ไม่ได้ผลรวมถึงทุกเรื่องแม่เคยบอกให้เขาเชื่อแท้จริงแล้วเป็นเพียงแค่เรื่องโกหกที่ถูกสร้างมาเพื่อให้เขาเชื่อว่าแม่จะหายและตอนนี้แม่กำลังจะตายในไม่ช้า สภาวะนี้ได้ทำให้คอนเนอร์จมอยู่กับตัวเองและพยายามคิดหาวิธีการที่จะช่วยแม่ ซึ่งวิธีการนั้นคือการไปหาปีศาจและนั่นทำให้ความท้อแท้และสิ้นหวังของคอนเนอร์เพิ่มมากขึ้นเมื่อสิ่งที่เขาเคยคิดถึงเรื่องที่ว่าปีศาจนั้นจะช่วย

รักษาแม่ให้หายเป็นเพียงการคิดไปเองของเขา จนทำให้ปีศาจดึงเขาเข้าไปอยู่ในเรื่องเล่าที่ 4 และในเรื่องเล่านี้เองที่สภาวะท้อแท้และสิ้นหวังของเขาได้แสดงออกอย่างถึงขีดสุด เมื่อแม่ที่ควรจะอยู่ในโรงพยาบาลกลับมาอยู่ตรงหน้าและร่ว่งหายไปที่หน้าต่อหน้าต่อเขาในขณะที่เขาจับมือแม่ไว้อยู่ มันทำให้คอนเนอร์สติแตกและพุ่มพวย หรืออาจจะเรียกได้ว่า คอนเนอร์ในตอนนี้ได้แตกสลายไปแล้ว ซึ่งการแตกสลายของเขาได้นำพาเขาไปสู่การยอมรับ

จ. Acceptance : ขั้นตอนของการยอมรับเป็นขั้นตอนสุดท้ายของคอนเนอร์ หลังจากที่ผ่านมาเรื่องราวต่างๆมากมายจนเขาเข้าสู่สภาวะของการถูกทำให้แตกสลายของปีศาจก็ทำให้เขาเข้าใจและยอมรับว่าคนที่ต้องการความช่วยเหลือจริงๆก็คือเขา อย่างที่ปีศาจบอกมาตลอด เมื่อเขายอมรับการช่วยเหลือจากปีศาจ ลำดับต่อมาคือการยอมรับกับสิ่งที่อยู่ในใจของเขานั้นคือการที่เขาต้องการให้แม่ตายเพื่อที่แม่จะได้ไม่ต้องเจ็บปวด หลังจากนั้นคือการยอมรับคนรอบข้างที่พร้อมจะยื่นความช่วยเหลือให้ตลอดนั้นก็ค่อยๆ และสุดท้ายคือการยอมรับความจริงที่เกิดขึ้นตรงหน้าของเขา การที่คอนเนอร์กล้าที่จะพูดออกมาว่า “ผมไม่อยากให้แม่ไป” นั้นถือเป็นนัยสำคัญของการที่คอนเนอร์ทำให้เรารับรู้ว่าเขารู้แล้วว่าแม่ของเขากำลังจะตายถึงแม้ว่าเขาจะกลัวแต่เขาก็ยอมรับกับสิ่งที่จะเกิดขึ้นและพูดมันออกไป

วันที่ 31 มีนาคม พ.ศ. 2564 ส่งความคืบหน้า 100% ซึ่งผลสรุปจากการส่งความคืบหน้า 100% ได้ความว่า

- 1)นักแสดงมีการใช้ outside in มากกว่าการใช้ inside out
- 2)เห็นเป็นภาพออกมาให้ชัดเจน
- 3)Movement ที่ใช้ในตอนเปิดเรื่องต้องคมกว่านี้
- 4)ทำงานเชิงลึกกับตัวละครให้มากขึ้นอีก
- 5)ใส่ความเป็นชีวิตเข้าไปอีก ให้ออกมาจากblocking
- 6)หลุดโฟกัสบ่อยเพราะความกังวลในblockingและอุปกรณ์ประกอบฉาก
- 7)ต้องเอาหัวใจและความรู้สึกจากข้างในออกมาแสดง

3.4.2.2 แม่

จากผลสรุปภายใต้ความคืบหน้าใน 70 % ได้ความว่า ตัวละครแม่เห็นอาการป่วยที่เพิ่มมากขึ้นในแต่ละฉากแล้ว แต่เมื่อพอเล่นให้พอป่วยได้กลับทำให้ความต้องการของแม่ที่สู้พยายาม

ที่จะแข็งแรงให้ลูกเห็นมันลดลง ตัวละครแม่จึงยังต้องการเพิ่มเรื่องความต้องการที่จะสู้ พยายามฝืนที่จะแข็งแรงขึ้นมากกว่านี้ รวมถึง3ฉากสุดท้ายที่ของตัวละครแม่มาเจอกับคอเนอร์ต้องการเห็นความรู้สึกที่มากยิ่งขึ้นเพื่อนำพาให้คนดูตามไปกับตัวละครให้ได้ และการเล่นเป็นคิวในฉากที่ 5 ตอนที่ตัวละครแม่ล้มลง ดูเป็นตั้งใจเดินมาล้มที่ Blocking อยู่

ผู้ศึกษาจึงนำผลสรุปภายใต้ความสับสนใน 70 % มาพัฒนาและปรับแก้โดย

ก. เมื่อนักแสดงรู้ว่าเมื่อตัวละครแม่แสดงอาการป่วยออกมา จะทำให้การเล่นของนักแสดงดูไม่มีพลัง จึงต้องมาเล่นเพิ่มในด้านน้ำหนักของความรู้สึก เพิ่มน้ำหนักของความรู้สึกให้มากขึ้นก็จะช่วยให้เห็นพลังความต้องการที่ขับเคลื่อนของตัวละครที่มากขึ้น พลังที่ขับเคลื่อนด้วยความรู้สึกที่มาก แทนการขับเคลื่อนด้วยกายภาพ การเคลื่อนไหวของร่างกาย คนดูก็จะสามารถสัมผัสเห็นถึงพลังที่ตัวละครส่งถึงคนดูได้

ข. ฝึกซ้อมในฉาก3สุดท้ายให้มากขึ้น เจาะทุกรายละเอียดในฉาก ทำความเข้าใจกับแต่ละประโยคที่พูดออกมาให้เข้าใจอย่างลึกซึ้ง เข้าใจความต้องการของตัวละครในฉากนั้นๆให้ได้อย่างแท้จริง และเมื่อซ้อมในฉากนั้นก็ต้องนำเอาความรู้สึก ความต้องการที่ตัวเราเข้าใจมาใช้ให้ได้มากที่สุด นำเอาความรู้สึกส่งให้คู่แสดง และเก็บเอาความรู้สึกของคู่แสดงมาแสดง และทำความรู้สึกนั้นให้ชัดมากยิ่งขึ้น จนคนดูสามารถรับรู้ถึงความรู้สึกของตัวละครนั้นได้ และไปตามกับตัวละครได้

ค. ละลายBlocking และคิวในจังหวะการล้มของตัวละครแม่ เมื่อเข้าใจว่าตัวละครเดินไปจุดนั้นเพื่อฟังสิ่งที่คอเนอร์ และยายคุยกัน แต่เมื่อยืนอยู่ได้สักพักอาการป่วยของแม่ก็กำเริบและมีอาการจะเป็นลม ทำให้พยายามจะเดินไปที่เก้าอี้ แต่ไม่ทัน แม่จึงล้มลง ก็จะทำให้เห็นการเดินไปที่Blocking ดูไม่เป็นแค่การเดินไปที่Blocking ไม่ดูเป็นคิว ซึ่งโดยอาศัยการทำซ้ำจนเกิดความเคยชิน จึงสามารถเล่นออกมาให้เป็นธรรมชาติได้ทุกครั้งในการเล่น

ในขั้นตอนนี้ การพัฒนาผลงานภายใต้ความสับสน 100 % จะเริ่มต้นจากบทละครตั้งแต่ ฉากที่ 1 ถึง ฉากที่ 18 โดยสามารถแยกเป็นขั้นตอนแนวคิด 5 stages of grief ได้ 5 ขั้นตอนคือ

ก. Denial

ตั้งแต่ในบทละครฉากที่ 1 ถึง ฉากที่ 18 ภายใต้อคติความคับหน้า 100% หลังจากฉากที่ 16 ตัวละครแม่ไม่มีสภาวะนี้เกิดขึ้นให้เห็นแล้วเนื่องจากยังเห็นการปฏิเสธของคอนเนอร์ที่หนักขึ้นมาก เมื่อคอนเนอร์เห็นอาการป่วยที่แยลงมากขึ้นของแม่ก็ส่งผลยิ่งทำให้คอนเนอร์เกิดสภาวะนี้ ซึ่งส่วนทางกับการที่อาการแม่ทรุดลงจนเหลือเวลาอีกแค่วันเดียวแม่ก็จะจากคอนเนอร์ไปทำให้ตัวละครแม่จำเป็นต้องใช้วิธีการพูดความจริงกับคอนเนอร์ แต่ซึ่งตัวแม่จึงเข้าใจคอนเนอร์ดี ตัวละครแม่จึงจำเป็นต้องคอยๆพูดความจริงกับสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้นกับคอนเนอร์ด้วยวิธีการช่วยเหลือในแบบของตัวละครแม่ แต่ในครั้งนี้แม่เริ่มที่จะใช้วิธีอื่นในการรับมือเพื่อให้คอนเนอร์สามารถก้าวข้ามผ่านไปได้อย่างสงบใน

บทละครฉากที่ 16 เป็นฉากที่อาการแม่แยลงหนักมากที่สุด จนทำให้คอนเนอร์เกิดการปฏิเสธไม่ยอมรับ แต่ในครั้งนี้คอนเนอร์ไม่ได้ใช้คำพูดในการไม่ยอมรับ หรือปฏิเสธในสิ่งที่แม่พูด แต่ใช้เป็นอาการกระทำแทน โดยการที่ไม่ยอมมองหน้าแม่ตรงๆเลยด้วยซ้ำ ซึ่งตอนแรกแม่ตั้งใจจะพูดตรงๆกับลูกในการจากไปของตน แต่เมื่อคอนเนอร์ได้ถามว่า “แล้วการรักษาขั้นต่อไปคืออะไร” ตัวละครแม่จึงเลือกใช้วิธีเงียบเป็นคำตอบ ซึ่งต่างจากหลายๆครั้ง ที่แม่จะบอกว่า “แม่อาการแยลง แต่เดี๋ยวแม่ก็จะดีขึ้น” ที่แม่ทำแบบนี้ เพราะอยากให้คอนเนอร์รับรู้ว่าการนี้มันต่างไปจากครั้งอื่นๆแล้ว แม่เลือกใช้ความเงียบเพื่อให้คอนเนอร์เกิดความคิด และเริ่มยอมรับด้วยตัวเองบ้าง ไม่อยากให้ใช้คำพูดของแม่เป็นตอกย้ำคอนเนอร์อีกแล้ว เพราะแม่รู้อยู่แล้วว่าคอนเนอร์เข้าใจว่าสถานการณ์ตอนนี้เป็นอย่างไร เพียงแต่ยังไม่ยอมรับ

ตัวละครแม่เลือกใช้ความเงียบ ซึ่งแม่รู้ว่ามันมีผลต่อคอนเนอร์มากเพราะทุกครั้งที่คอนเนอร์ถามเกี่ยวกับอาการของตัวแม่ แม่มักจะตอบไปในทางที่ดีขึ้น ไม่เคยเป็นตอบอื่นใดเลยสักครั้งเดียว แต่ครั้งนี้ในฉากที่ 16 ตัวละครแม่เลือกใช้วิธีการตอบด้วยความเงียบ ซึ่งเป็นเหมือนแทนการพูดความจริงบอกกับคอนเนอร์ไปในตัว โดยไม่ต้องทำให้คอนเนอร์รู้สึกแยจากคำพูดที่มาจากปากของแม่ เพราะแค่เหตุที่แม่กำลังจะจากไปก็ทำให้คอนเนอร์รู้สึกแยมากพอแล้ว และจากการที่ตัวละครแม่ใช้วิธีการพูดความจริงกับคอนเนอร์ด้วยความเงียบมันเป็นคำตอบที่ออกมาจากตัวแม่ส่งผลให้คอนเนอร์เข้าใจ และไม่สามารถปฏิเสธได้ ก็ทำให้คอนเนอร์เข้าใจหลุดออกจากขั้น Denial และก้าวเข้าสู่ขั้นต่อไป

ข. Anger

จากในบทละครฉากที่ 2, 5 และ 14 จนถึงความคับหน้า 100% ที่แม่พบหรือรับรู้กับสภาวะนี้ของคอนเนอร์มาโดยตลอด และจะเป็นการได้พบกับสภาวะนี้กับตัวละครแม่ในครั้งสุดท้าย ซึ่งเป็นครั้งที่หนักที่สุดเท่าที่เป็นเคยเห็นเกิดขึ้นกับคอนเนอร์ เนื่องตัวละครแม่ก็เคยผ่านช่วงนี้มาแล้ว จึงจะคอยช่วยให้คอนเนอร์เข้าใจ รวมถึงก้าวข้ามผ่านช่วงนี้ไปได้ด้วยวิธีต่างๆ ซึ่งพบใน

บทละครฉากที่ 16 พอเมื่อตัวละครแม่บอกว่า “แม่ว่าเชื่อมั่นจะได้ผล” แต่คอบเนอร์กลับโกรธในสิ่งที่แม่พูด เพราะสิ่งที่แม่พูดมันสวนทางกับสิ่งที่คอบเนอร์เห็น และคอบเนอร์ก็ขึ้นเสียงใส่แม่ว่า “แม่โกหก” แม่จึงเลือกใช้วิธีไม่ต่อต้าน ทำให้ความรู้สึกโกรธของคอบเนอร์นั้นสงบลงได้ เพื่อที่คอบเนอร์จะได้ไม่มาเสียใจทีหลังว่าตนโกรธแม่จนไม่สามารถตั้งใจฟังสิ่งที่แม่จะฝากบอกกับคอบเนอร์เป็นครั้งสุดท้ายได้ เพราะตัวแม่อาการแย่ลงหนักที่สุดแล้วจึงทำให้ตัวแม่ไม่แน่ใจว่าจะมีโอกาสได้พูดอีกกับคอบเนอร์อีกหรือไม่ ตัวละครแม่จึงได้พูดฝากคอบเนอร์ไว้ในฉากที่ 16 นี้

ซึ่งในฉากที่ 16 ตัวละครแม่ได้ทำให้คอบเนอร์เข้าใจว่าการโกรธมันไม่ใช่สิ่งที่ผิดเลย มันเกิดขึ้นได้ แต่ขอแค่ให้อยอมรับมัน และอย่ารู้สึกผิดที่จะโกรธ เพราะตัวแม่รู้ดีว่าการที่คอบเนอร์โกรธไม่ใช่สิ่งที่ลูกตั้งใจจะให้เกิดขึ้น และสุดท้ายแม่ไม่อยากจะให้คอบเนอร์ต้องมานั่งเสียใจในสิ่งที่ตัวเองเคยทำลงไป ที่เคยมาโกรธใส่แม่หรือกับคนอื่น ซึ่งคำพูดของตัวละครแม่ที่เข้าใจคอบเนอร์ และคอยอยู่ข้างคอบเนอร์ ครั้งนี้ได้ผล ทำให้เป็นจุดเปลี่ยนทำให้คอบเนอร์สามารถก้าวข้ามสภาวะ Anger ได้สำหรับตัวคอบเนอร์ต่อตัวละครแม่

ค. Bargaining

ตั้งแต่ในบทละครฉากที่ 1 จนถึงความคับหน้า 100% ฉากที่ 16 ตัวละครแม่ไม่มีเกิดสภาวะ Bargaining นี้ขึ้นแล้วถึงแม้ว่าตัวละครแม่เห็นการต่อรองของคอบเนอร์เสมอจากเพราะความหวังที่อยากจะให้แม่หายดี มาอยู่กับคอบเนอร์อย่างปกติเหมือนเดิม แต่ในครั้งนี้ออกไป ตัวละครแม่จึงมีวิธีการรับมือ และช่วยให้คอบเนอร์สามารถก้าวข้ามผ่านไปได้อย่างจริงๆ โดยการพูดความจริงในแง่ของการปลอบใจว่า การที่แม่บอกว่าแม่จะดีขึ้น ก็เพื่อลูกจะได้มีกำลังใจที่จะเข้มแข็ง แต่ในความเป็นจริงที่ว่า จะไม่หายดีมันไม่สามารถเปลี่ยนเป็นอื่นได้ ตัวละครแม่จึงทำให้คอบเนอร์เข้าใจถึงสถานการณ์ว่าสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้นกับแม่นั้นไม่จำเป็นต้องต่อรองอะไรอีกต่อไปแล้ว ซึ่งพบใน

บทละครฉากที่ 16 คอบเนอร์ได้พูดกับแม่ว่า “มันไม่ได้ผลได้ยังไง” “แม่บอกผมว่ามันจะได้ผล” ครั้งนี้เป็น การต่อรองที่คอบเนอร์รู้สึกสิ้นหวังกว่าทุกๆ ครั้งกับแม่ ครั้งนี้เหมือนเป็นเพียงการพูดต่อรองที่ว่าสิ่งที่คอบเนอร์ไม่อยากจะให้เกิดขึ้นมันกำลังจะเกิดขึ้นแล้ว แต่คอบเนอร์ทำได้แค่เพียงพูดต่อรอง ซึ่งเป็นอย่างเดียวกับที่เขาจะทำได้ในตอนนี เพื่อหวังว่าแม่จะตอบอย่างที่คุณคอบเนอร์คิด ว่าแม่ก็จะตอบว่า “แม่จะดีขึ้น” แต่ครั้งนี้แม่เลือกใช้วิธีคือ ทำให้คอบเนอร์เข้าใจ ว่าทุกครั้งที่แม่บอกว่า “แม่จะดีขึ้น” ก็เพื่อลูก “แม่เชื่อมั่นว่ามันจะต้องได้ผล” ก็เพื่อลูก แม่ทำทุกอย่างเพื่อคอบเนอร์ เพียงเพราะว่าต้องการ

ให้คอเนอร์ยังมีจิตใจที่เข้มแข็งแล้วสู้ต่อไปให้ได้ ซึ่งการที่ตัวละครแม่ได้พูดความจริงในแง่มุมนี้ให้คอเนอร์ได้ฟังสิ่งนี้จึงทำให้เป็นจุดเปลี่ยนทำให้คอเนอร์ก้าวข้ามสภาวะ Bargaining ได้สำหรับตัวละครแม่ต่อตัวละครคอเนอร์

ง. Depression

ด้วยความเศร้า ท้อแท้ สิ้นหวังที่คอเนอร์มีต่อแม่ ตั้งแต่ฉากแรกมีแต่มากขึ้นยิ่งเรื่อยๆจนถึงในความคับหน้า 100% ก็ส่งผลให้ตัวละครแม่ยังคงมีสภาวะนี้เกิดอยู่ภายในใจตลอดเวลาเมื่อเห็นคอเนอร์เกิดสภาวะ Depression นี้เช่นกัน แต่ตัวแม่จะพยายามไม่แสดงความเศร้าใจออกมาให้คอเนอร์เห็นเช่นเคย แต่ฉากที่ 16 แม่มีอาการป่วยที่หนักที่สุดตั้งแต่คอเนอร์ได้เคยเห็นซึ่งทำให้คอเนอร์เกิด Depression หนักที่สุด นี่จึงเป็นครั้งแรกที่ทำให้สภาวะ Depression ที่เกิดอยู่ภายในใจของตัวละครแม่มาตลอดนั้นเอ่อล้นออกมา ทำให้ได้เห็นน้ำตาของแม่คนนี้ แต่ตัวแม่ทำให้คอเนอร์เห็นว่า น้ำตาไม่ใช่ตัวบ่งบอกว่าคนนั้นอ่อนแอ แต่อาจจะเป็นน้ำตาของคนที่เข้มแข็งก็ได้ รวมถึงการที่ตัวละครแม่แสดงออกแบบนี้เป็นเหมือนการบอกให้คอเนอร์รู้ว่าทุกคนสามารถแสดงความรู้สึกเศร้าเสียใจได้ คอเนอร์ก็สามารถร้องไห้ออกมาได้แต่ขอแค่เพียงต้องเข้าใจ และยอมรับกับมันให้ได้ ซึ่งครั้งนี้ตัวแม่จึงเลือกใช้วิธีการช่วยให้คอเนอร์สามารถก้าวข้ามผ่านในขั้น Depression ไปได้ด้วยวิธีคือ การพูดถึง “ความเชื่อ” ซึ่งเป็นสิ่งที่ตัวละครแม่พยายามฝากฝังให้คอเนอร์มีไว้เป็นสิ่งที่คอยย้ำเตือนช่วยให้คอเนอร์สามารถเข้มแข็งกับสิ่งที่จะเกิดขึ้นให้ได้หรือแม้ในยามที่แม่จากไปแล้วซึ่งพบใน

บทละครฉากที่ 16 เป็นฉากที่คอเนอร์มีความเศร้า ท้อแท้ สิ้นหวัง ให้แม่เห็นมากที่สุด แม่จึงใช้วิธีช่วยให้คอเนอร์รับมือกับสภาวะนี้ได้ก็คือ มีสิ่งหนึ่งที่แม่ลูกทั้งสองเข้าใจกัน และใช้เป็นสิ่งยึดเหนี่ยว คือ

“ความเชื่อ” เมื่อนำมาพูดเพื่อให้คอเนอร์เข้าใจสิ่งที่แม่จะต้องการสื่อ ซึ่งความเชื่อ “ความเชื่อเนี่ยแหละที่ทำให้แม่อยู่มาได้นานขนาดนี้ แม่เชื่อเพื่อที่ลูกจะได้เชื่อด้วย” เพื่อที่ว่าแม่อยากให้คอเนอร์เห็นว่า ขนาดแม่ยังมีความเชื่อ เชื่อว่าแม่จะต้องดีขึ้นทั้งที่มันแทบจะเป็นไม่ได้ เพราะฉะนั้นแม่ก็อยากให้คอเนอร์มีความเชื่อ เชื่อว่าคอเนอร์เองก็จะเข้มแข็งได้เหมือนแม่ ซึ่งแม่รู้ว่าคอเนอร์จะทำได้ และตัวแม่ก็ทำให้คอเนอร์ได้รู้ว่าไม่ว่าอย่างไร ก็จะมีแม่ที่เข้าใจ และรู้ว่าลูกรู้สึกอย่างไร รวมถึงจะยังมีแม่คนหนึ่งที่คอยอยู่ข้างๆคอเนอร์เสมอ แม่อยากให้คอเนอร์เข้มแข็ง และสิ่งที่ตัวละครแม่พูดมาทั้งหมดก็จะทำให้คอเนอร์สามารถก้าวข้ามผ่านขั้น Depression ได้ ซึ่งก็ได้เป็นจุดเปลี่ยนที่กำลังจะทำให้คอเนอร์กำลังจะก้าวเข้าสู่ขั้น Acceptance

ซึ่งในบทละครฉากที่ 16 ผู้ศึกษาพบว่า เป็นฉากที่ตัวละครแม่ได้พูดความจริงกับคอนอร์เป็นครั้งแรก ถึงแม้ว่าจะไม่ใช่การพูดตรงๆ แต่สิ่งที่ตัวแม่ได้ทำ หรือพูดออกไปกับคอนอร์แล้วนั้นมันทำให้ทั้งคู่เข้าใจกัน โดยมีผลทำให้สิ่งที่ตัวแม่หวังว่าคอนอร์จะสามารถเข้มแข็ง หรือพร้อมที่จะเข้าใจ และยอมรับกับการตายของแม่ และหลังจากที่ตัวละครแม่ได้พูดความในใจไปทั้งหมดในบทละครฉากที่ 16 ก็ได้ทำให้ตัวละครแม่หมดหวังต่อคอนอร์ได้แล้ว รวมถึงฉากที่16นั้นแสดงให้เห็นถึงสถานะ Denial Anger Bargaining และ Depression ซึ่งการที่แสดงให้เห็นทุกๆ การเดินทางระหว่างตัวละครแม่กับคอนอร์ในขั้นแต่ละขั้นของ 5 stages of grief นั้นส่งผลทำให้คอนอร์กำลังจะก้าวเข้าสู่ขั้น Acceptance รวมถึงการเดินทางของตัวละครอื่นๆ ด้วยก็ส่งผลให้คอนอร์กำลังจะก้าวเข้าสู่ขั้น Acceptance

จ. เข้าสู่ขั้น Acceptance

เป็นขั้น Acceptance ขั้นที่ตัวแม่สามารถเผชิญมาแล้ว แต่ยังไม่สามารถก้าวได้เต็มขั้นเพราะความเป็นห่วงคอนอร์ ทำให้ยังไม่สามารถก้าวเข้าสู่ขั้น Acceptance ได้จริงๆ สักที จนกว่าจะเห็นคอนอร์นั้นสามารถก้าวเข้าสู่ขั้น Acceptance ได้เช่นกัน ซึ่งแม้มันก็ไม่อยากจะจากคอนอร์ไป เหมือนกับที่คอนอร์ไม่อยากให้แม่จากไป แต่การที่แม่สามารถก้าวเข้าสู่ขั้น Acceptance นั้นได้ก่อนคอนอร์ตั้งแต่ตอนที่รู้ตัวว่าตนเองเป็นมะเร็งปากมดลูกระยะสุดท้าย และกำลังจะตายนั้นก็มิวิธีก้าวข้ามผ่านมาได้จากการที่ตัวแม่คิดว่า เมื่อสิ่งที่เกิดขึ้นอยู่ตอนนี้คือความจริง ความจริงที่ว่าตัวเองกำลังจะต้องตาย และความตายของมนุษย์นั้นเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นกับมนุษย์ทุกคน มันคือความจริงที่เกิดขึ้นบนโลกใบนี้ ทุกชีวิตล้วนแต่เกิดขึ้น ตั้งอยู่ และดับไป แค่นั้นแต่ด้วยจากสาเหตุใด และช้าเร็วแค่ไหน แต่สุดท้ายเราก็ไม่สามารถฝืนความจริงไปได้ เราต้องเข้าใจ และยอมรับกับมันให้ได้ คำง่าย ๆ แค่ว่า “เข้าใจ ยอมรับ” แต่กลับเป็นสิ่งที่ไม่ได้ทำกันง่ายๆ และกว่าที่ตัวละครแม่จะสามารถก้าวข้ามผ่านมาถึงขั้น Acceptance นี้ได้นั้นมันเป็นเรื่องที่ยากมาก เพราะฉะนั้นแม่จึงพยายามส่งต่อทำให้คอนอร์สามารถเข้าใจ และยอมรับ โดยการช่วยเหลือจากวิธีต่างๆ ของตัวละครแม่ที่ผู้ศึกษาได้กล่าวไว้ในขั้นตอนแนวคิด 5 stages of grief จากที่เป็นของตัวละครแม่ทั้งหมดดังกล่าว และทั้งหมดนั้นก็ทำให้คอนอร์สามารถค่อยๆ ก้าว ทีละก้าวได้อย่างมั่นคง ใน 5 stages of grief รวมถึงส่งผลทำให้คอนอร์สามารถก้าวข้ามผ่านมาถึงขั้น Acceptance ได้อย่างมั่นคงจริงๆ ซึ่งเป็นสิ่งที่แม่อยากเห็นก่อนที่จะตัวแม่จะจากคอนอร์ไป และแม่ก็ได้เห็นคอนอร์ก้าวเข้าสู่ขั้น Acceptance แล้ว ซึ่งพบใน

บทละครฉากที่ 18 เป็นฉากสุดท้ายที่แม่จะได้อยู่กับคอนเนอร์ ในฉากที่ 18 นั้นตัวละครแม่ก็ได้สัมผัส และรับรู้ รวมถึงได้มองเห็นเข้าไปในดวงตาของคอนเนอร์ แม้ว่าจะมีเวลาเหลืออีก แต่ไม่ก็วินาทีสุดท้ายที่ตัวแม่จะสามารถหายใจบนโลกใบนี้กับคอนเนอร์ได้แล้วก็ตาม ตัวละครแม่ก็สามารถรับรู้ได้ว่าคอนเนอร์สามารถเข้าใจแล้ว ซึ่งพร้อมที่จะเข้มแข็ง และพร้อมยอมรับว่าแม่กำลังจะจากไปต่อหน้า ดังนั้นการได้เห็นคอนเนอร์เข้าใจ และยอมรับ มีความเข้มแข็งพอที่จะสามารถเห็นแม่จากไปต่อหน้าต่อตาได้นั้นเป็นสิ่งที่ทำให้แม่ภูมิใจในตัวคอนเนอร์มากๆ และรู้สึกดีใจที่อย่างน้อยได้เห็นลูกของตนเองเติบโตขึ้น แม้ว่าจะเป็นวินาทีสุดท้ายในชีวิตของเธอก็ตาม แม่จึงพร้อมที่จะหลับตาจริงๆลงต่อหน้าคอนเนอร์ และจากไปอย่างหมดห่วง ซึ่งทำให้ตัวแม่รับรู้ได้ว่าคอนเนอร์ก้าวเข้าสู่ขั้น Acceptance แล้ว และตัวละครแม่จึงได้ Acceptance ในที่สุด

ซึ่งผลสรุปภายใต้ความคับหน้า 100 % คือ

- 1) เห็นความรู้สึกสื่อสารออกมาแล้ว แต่ถ้าสามารถเพิ่มได้มากขึ้นก็จะส่งผลให้พลัง เสียง ดังขึ้นได้
- 2) ปรับจังหวะการล้มของแม่ในฉากที่ 5 ให้ดูเป็นธรรมชาติ
- 3) ตัวละครแม่ tough ขึ้นได้มากอีกก็จะยิ่งทำให้เห็นความรู้สึก พยายามฝืนกับอาการป่วยเพื่อลูกมากขึ้น

3.4.2.3 ยาย

จากผลสรุปภายใต้ความคับหน้าใน 70 % ได้ความว่า ตัวละครยายเริ่มเห็นคาแรคเตอร์ของตัวละครมากขึ้น พัฒนาการใช้เสียงได้ดี แต่การสื่อสารยังไม่สามารถทำให้คนดูเห็นได้ชัดเจน ฟังก็ขึ้นการเข้ามาแต่ละฉาก เข้ามาเพื่ออะไร เพราะอะไร ยังไม่ชัดเท่าที่ควร บางครั้งในฐานะนักแสดงก็ควรทำหน้าที่สื่อสารในสิ่งที่ตัวละครต้องการกับผู้กำกับเรื่อง blocking ด้วย และควรมีสติ

ผู้ศึกษาจึงนำผลสรุปภายใต้ความคับหน้าใน 70 % มาพัฒนาและปรับแก้โดย

- ก. ซ้อมฉากที่ตัวละครยังไม่เสถียร วิธีการเข้าหาคอนเนอร์ น้ำหนักการพูดและท่าทางที่ตัวละครแสดงออก ทำให้ชัดและทำความเข้าใจในตัวละครให้ได้มากที่สุด

ข. หาวิธีการเล่นให้รู้สึกว่าเป็นสิ่งนี้คือสิ่งที่ตัวละครยายจะทำ ถ้าเจอกับเหตุการณ์นี้ และเมื่อเจอก็พยายามทบทวนและฝึกให้สามารถเล่นได้ธรรมชาติโดยไม่รู้สึกว่านักแสดงกำลังแสดงแต่เป็นตัวละครที่กำลังถ่ายทอดออกมา

ค. สื่อสารกับผู้กำกับมากขึ้นว่าตัวละครต้องการอะไร และblockingไหนที่ตัวละครไม่ได้รู้สึกอยากทำ

ง. พยายามละลาย blocking “ไป” ก็ต่อเมื่อตัวละครรู้สึก

จ. มีสติอยู่กับสถานการณ์ปัจจุบันอยู่เสมอ

ในขั้นตอนนี้ การพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 100 % จะเริ่มต้นจากบทละครตั้งแต่ ฉากที่ 1 ถึง ฉากที่ 18 โดยสามารถแยกเป็นขั้นตอนแนวคิด 5 stages of grief ได้ 5 ขั้นตอนคือ

ก. Denial

ตั้งแต่ฉากแรกจนถึงการส่งความคืบหน้า 100% วิธีการของคอเนอร์ยังคงแสดงออกอย่างชัดเจน ว่าไม่มีสักเสี้ยววินาที ที่ตัวของเขาจะยอมรับความจริงได้เลย แม้ผ่านมามากหลายเหตุการณ์ที่ทำให้ตัวคอเนอร์เห็นถึงสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้นว่าแม่ของเขาจะไม่หาย แต่ความคิดของตัวเขา เขายังคงปฏิเสธความจริงนี้

แต่สำหรับตัวละครยายในการส่งความคืบหน้า 100% สภาวะนี้กลับค่อยๆ หายไปกลายเป็นเพียงความเข้าใจและยอมรับเหตุผลถึงสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้น เหตุการณ์ต่างๆ ที่ย้ายได้เผชิญมา ช่วยให้ยายมีเข้มแข็งและก้าวผ่านมันไปเพื่อคนข้างหลังอย่างคอเนอร์ เพราะยายรู้ว่าขั้นนี้เป็นขั้นที่ต้องใช้เวลาและเมื่อถึงเวลาที่เหมาะสมคอเนอร์จะเข้าใจและยอมรับได้เหมือนกันกับที่ยายเคยอยู่กับสภาวะนี้มา

ข. Anger

จากฉากที่ 1 จนถึงฉากที่ 18 ตัวละครของยายและคอเนอร์มีสภาวะของความโกรธเข้ามาปะปนอยู่เสมอ คอเนอร์จะแสดงอาการไม่พอใจทุกครั้งที่ยายกำลังจะพูดถึงสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้น จะตะคอกกลับทุกครั้งที่ยายพูดกับเขาว่าแม่ของเขาจะไม่หาย และเขาจะโกรธทุกครั้งที่ยายทำเหมือนกับว่าหลังจากนี้แม่ของเขาจะไม่อยู่ที่นั่นแล้ว

แม้กระทั่งในฉากสุดท้าย ฉากที่ 18 สภาวะของความโกรธก็ยังมีให้เห็นถึงแม้ว่าสภาวะการโกรธในครั้งนี้จะแตกต่างออกไปจากหลายๆ ครั้ง การโกรธในครั้งนี้ไม่ใช่ในตัวคอเนอร์แต่

เป็นในตัวยาย หลังจากที่ยายตามหาตัวของคอนอร์อยู่หลายชั่วโมงเพื่อกลับไปโรงพยาบาลให้ทันเวลา แต่กลับมาเจอคอนอร์นอนอยู่ใต้ต้นไม้ “ไม่ใช่เวลาที่จะมาทำเรื่องแบบนี้” ความเป็นห่วงของยายย้ายเข้าสู่สภาวะของความโกรธชั่วขณะ และขึ้นเสียงใส่คอนอร์ ให้รีบขึ้นรถเพราะอีกไม่กี่ชั่วโมงที่จะถึงเรื่องที่ยายพูดมาตลอดจะเกิดขึ้น

การแสดงออกของยายถือเป็นอารมณ์ชั่ววูบที่อาจส่งผลให้ตัวคอนอร์ยิ่งสร้างกำแพงเพิ่มขึ้นได้ แต่ดูเหมือนว่าในฉากนี้คอนอร์เริ่มเข้าใจและยอมรับสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้น

ค. Bargaining

ตั้งแต่ ฉากที่ 1 จนถึงการส่งความคับหน้า 70% ตัวละครยายมีการต่อรองและการสร้างเงื่อนไขกับคอนอร์มาเสมอ แต่ในฉากที่ 18 การต่อรองครั้งนี้อาจเรียกได้ว่าเป็นการปรับความเข้าใจ รับฟัง และเปิดใจยอมรับความจริง

ในฉากที่ 18 หลังจากที่ยายพาคอนอร์ขึ้นรถเพื่อกลับไปโรงพยาบาลให้ทันเวลา บรรยากาศภายในรถเงียบสงัด มีแต่เสียงแอร์และเสียงของล้อที่เคลื่อนตัวไปบนถนนอย่างเร่งรีบ คอนอร์เปิดการต่อรองด้วยประโยคที่ยายคิดว่าอาจจะไม่เคยได้ยินมาด้วยซ้ำ “ผมขอโทษ” “ขอโทษสำหรับทุกเรื่องเลย” ตอนนั้นมันทำให้ยายรู้ทันทีว่าเขากำลังจะยอมรับมันได้แล้ว สิ่งที่ยายคอยบอก และพยายามอธิบายให้เขาเข้าใจมาตลอด เขาทำได้ และเมื่อคอนอร์ทำได้ ตัวยายเองกลับรู้สึกกว่าตัวเองก็เหมือนได้ปลดล๊อคอะไรบางอย่าง กำแพงการพูดคุยกันระหว่างยายและคอนอร์ค่อยๆ ทยอยลงเหลือแต่ความเข้าใจที่พร้อมจะปรับเข้าหากัน

ทุกๆ เรื่องมันคงยากมากที่ตัวคอนอร์จะมาถึงการต่อรองครั้งสุดท้ายนี้ การต่อรองที่ไม่ใช่เพื่อสร้างเงื่อนไข แต่เป็นต่อรองเพื่อที่จะยอมรับในสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้น

ง. Depression

สภาวะนี้ไม่เคยหายไปจากตัวของยายและคอนอร์ ถึงแม้ครั้งนี้จะเป็นการส่งความคับหน้า 100% ความเศร้าภายในจิตใจของทั้งคู่ยังแสดงผ่านการกระทำ น้ำเสียง คำพูด หรือแม้แต่ความเงียบ อย่างท่วมท้น

และในฉากสุดท้าย “ฉากของความจริง” ถึงแม้ว่าตัวยายและคอนเนอร์พร้อมที่จะเผชิญหน้ากับความจริงที่กำลังจะเกิดขึ้นไม่ได้แปลว่าสถานะของความเศร้าจะหมดไป ทั้งคู่พยายามที่จะซ่อนความรู้สึกนี้ไว้เพื่อให้ลิซซี่สบายใจ แต่ความรู้สึกถูกส่งผลจากกันถึงกันทำให้ทุกคนที่อยู่ในฉากสุดท้ายรับรู้ถึงความเศร้าครั้งนี้มันคงมากกว่าทุกๆครั้งที่เคยรู้สึกมา

จ. Acceptance

ขั้นสุดท้ายที่ดูพุดง่าย แต่ทำได้ยาก ถ้าหากเรามองเรื่องของคนอื่นมันคงเป็นเรื่องง่ายกับการยอมรับความจริงอะไรสักอย่าง แต่เมื่อตัวละครที่แสดงต้องมาเผชิญนั้น กว่าตัวละครยายจะสามารถยอมรับสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้นได้ว่าลูกของตัวเองกำลังจะจากไปก็ผ่านความรู้สึกสูญเสีย ผ่านความเสียใจและผ่านการปฏิเสธความจริงมานับครั้งไม่ถ้วน แต่สุดท้ายยายเลือกที่จะเรียนรู้ที่จะอยู่บนความจริงและทำความเข้าใจว่าไม่มีสิ่งใดจริงและยั่งยืน

การที่ตัวละครยายคอยบอกความจริงกับคอนเนอร์มาตลอดทั้งเรื่อง ไม่ได้แปลว่าต้องการให้คอนเนอร์ยอมรับความจริงได้ตั้งแต่ครั้งแรก หรือครั้งที่ 2 แต่ยายเลือกบอกเพราะอยากให้คอนเนอร์ค่อยๆเรียนรู้และกล้าที่จะเผชิญหน้ากับมันต่างหาก การสูญเสียใครสักคนไม่ใช่เรื่องที่เราจะสามารถยอมรับได้ภายใน 1 คืน ไม่ใช่กับตัวยายและคงไม่ใช่กับตัวคอนเนอร์ การบอกเพื่อให้คอนเนอร์รู้และเตรียมใจก่อน เป็นวิธีแสดงความเป็นห่วงใยที่ตัวละครยายเลือก

และในฉากที่ 18 จุดจบของละครเรื่องนี้ สุดท้ายแล้วยายก็ได้เห็นคอนเนอร์ยอมรับและกล้าที่จะเผชิญกับความจริงที่กำลังจะเกิด “ลิซซี่กำลังจะจากไป” ยายที่ยืนมองตุ๊กและหลานด้วยความรักสุดหัวใจ สายตาของลิซซี่ที่มองคอนเนอร์ สัมผัสอบอุ่นครั้งสุดท้ายที่ทั้งคู่จะได้กอดกัน “ไม่มีอะไรให้ห่วงแล้วนะลิซ คอเนอร์เข้มแข็งมาก”

ซึ่งผลสรุปภายใต้ความคืบหน้า 100 % คือ

- 1) ตัวละครยายมีความเสถียรมากยิ่งขึ้น เห็นถึงคาแรคเตอร์บางอย่างในตัว
- 2) ยายที่แสดงออกมาชัดเจนขึ้น
- 3) ฉากสุดท้ายลองเปลี่ยนวิธีการแสดงออกให้ตัวละคร
สติและสมาธิ สำคัญสำหรับตัวละครยาย
- 4) การเข้ามาแต่ละฉากสามารถหมายความได้มากกว่านี้

3.4.2.4 ปีสาง

จากผลสรุปภายใต้ความคับหน้าใน 70 % ได้ความว่า

- ก. ปีสางมีพลังมากขึ้น
- ข. ปีสางมีการเปิด Awareness มากขึ้น
- ค. คาแรคเตอร์เป็นปีสางนั้นอยู่เพียงครึ่งเรื่อง
- ง. มีปัญหาเรื่องความแข็งแรงและกระชับของร่างกาย

ผู้ศึกษาจึงนำผลสรุปภายใต้ความคับหน้าใน 70 % มาพัฒนาและปรับแก้โดย

- ก. ไปในทิศทางเดิมในการตีความและแสดงออกในตัวละครนี้
- ข. ฝึกเรื่องประสาทสัมผัสและสมาธิให้มากขึ้น
- ค. ทำความเข้าใจตัวละครและตีความบทให้มากขึ้น และมองบทละครทั้งเรื่องให้กลายเป็นตอนตอนเพื่อให้เกิดความเข้าใจ และรู้ว่าครึ่งหลังควรจะเป็นอย่างไร
- ง. ออกกำลังกายเพิ่มด้วยการปั่นจักรยานที่บ้านและวิ่งที่มหาวิทยาลัย

ในขั้นตอนนี้ การพัฒนาผลงานภายใต้ความคับหน้า 100 % จะเริ่มต้นจากบทละครตั้งแต่ ฉากที่ 1 ถึง ฉากที่ 18 โดยสามารถแยกเป็นขั้นตอนแนวคิด 5 stages of grief ได้ 5 ขั้นตอนคือ

- ก. Denial

ฉากที่ 1 ฉากที่ 4 และฉากที่ 6 ซึ่งจากการส่งความคับหน้า 100 % เราได้พบเพิ่มเติมในฉากที่ 17 ตอนที่คอเนอร์ไม่ยอมรับว่าปีสางไม่สามารถรักษาแม่ของเขาให้หายได้ และไม่ยอมรับความจริงในเรื่องเล่าเรื่องที่สี่ คอเนอร์ไม่ยอมรับความจริง ซึ่งในฉากนี้เป็นฉากไพนอล เป็นฉากที่คอเนอร์ต้องยอมรับแล้ว อยู่ในเรื่องเล่าเรื่องที่สี่แล้ว ปีสางจึงบังคับบีบเค้นให้ถึงที่สุดจนในที่สุดคอเนอร์ก็ยอมรับความจริง ละทิ้งการปฏิเสธได้ในที่สุด

- ข. Anger

ฉากที่ 6 ฉากที่ 10 ซึ่งจากการส่งความคับหน้า 100 % เราได้พบเพิ่มเติมในฉากที่ 17 ตอนที่คอปเปอร์เข้ามาหาปีศาจเพื่อทวงคำสัญญาที่คิดว่าปีศาจเคยบอกเอาไว้ว่าสามารถรักษาแม่ได้ ปีศาจได้ใช้เรื่องเล่าเรื่องที่สี่ ให้เริ่มต้นโดยที่ไม่สนใจความโกรธของคอปเปอร์

ค. Bargaining

ฉากที่ 4 ฉากที่ 6 ฉากที่ 10 ซึ่งจากการส่งความคับหน้า 100 % เราได้พบเพิ่มเติมในฉากที่ 17 ตอนที่คอปเปอร์ต่อรองกับปีศาจว่าเขาจะไม่พูดความจริงและขอให้ปีศาจมาช่วยเขาจับแม่ของเขาไว้ปีศาจไม่รับคำต่อรองใดๆของคอปเปอร์เพราะถ้าหากปีศาจรับคำต่อรองที่ไม่ได้อยู่ในเงื่อนไขของปีศาจ อาจจะทำให้คอปเปอร์ไม่ได้เรียนรู้สิ่งที่เขาวรจะได้เรียนรู้ จนในที่สุด ไม่รับจนคอปเปอร์ก็ต้องยอมพูดความจริงในที่สุด

ง. Depression

จากฉากที่ 1 จนถึง ฉากที่ 14 ซึ่งจากการส่งความคับหน้า 100 % เราได้พบเพิ่มเติมในฉากที่ 15 ไปจนถึงฉากที่ 18 คอปเปอร์ยังคงเศร้าและทุกข์ใจ

จ. Acceptance

ตั้งแต่ฉากที่ 1 เป็นต้นมา เราจะยังไม่เห็นการยอมรับของคอปเปอร์เลย ซึ่งจากการส่งความคับหน้า 100 % เราได้พบเพิ่มเติมในฉากที่ 18 ซึ่งเป็นฉากสุดท้าย ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการยอมรับ เป็นตอนที่คอปเปอร์ยอมรับได้แล้วว่าแม่ของเขากำลังจะตาย และเขาจะต้องสูญเสียแม่ของเขาไป เขายอมรับในความกลัวของเขา ปีศาจได้ช่วยคอปเปอร์ด้วยการให้กำลังใจและอยู่ข้างๆคอปเปอร์ พูดด้วยอย่างอบอุ่นเพื่อช่วยให้คอปเปอร์พูดความจริงกับแม่ของเขาได้ และในที่สุดแล้ว เมื่อเวลาผ่านไป คอปเปอร์ก็สามารถที่จะ Move on และเติบโตขึ้นได้ และภารกิจของปีศาจก็สำเร็จ

ซึ่งผลสรุปภายใต้ความคับหน้า 100 % คือ

- 1) นักแสดงสามารถจำบททั้งหมดได้แล้วและสามารถพูดบทได้อย่างคล่องแคล่ว
- 2) นักแสดงเล่นได้อย่างมีพลัง
- 3) คาแรคเตอร์ของปีศาจนั้นอยู่ตลอดทั้งเรื่อง
- 4) ในตอนที่พีคที่สุดของเรื่อง กลับไม่เกิดอารมณ์และความรู้สึกขึ้น

3.4.2.5 ครูกวาน

จากผลสรุปภายใต้ความคับหน้าใน 70 % ได้ความว่า ในส่วนของคาแรคเตอร์ตัวละครครูกวานมีความเสถียรมากขึ้น ชัดเจนมากขึ้น แต่ยังคงพัฒนาต่อในวิธีการจัดการกับนักเรียนในสถานการณ์ใหม่ๆ ในส่วนของนักแสดง ให้ทำงานกับการสลาย Blocking หากความต้องการในการจะไปยัง Blocking จุดต่างๆ รวมถึงการขยับของเปลี่ยนฉาก และการนำ Props เข้า - ออกในแต่ละฉาก

ผู้ศึกษาจึงนำผลสรุปภายใต้ความคับหน้าใน 70% มาพัฒนาและปรับแก้โดย

ก. ซ่อมฉากที่ยังไม่เสถียรหลายๆครั้ง และลองหาแนวทางหรือวิธีการใหม่ๆ ในการจัดการกับฉาก จัดการกับความต้องการของตัวละคร เพื่อหาวิธีการที่เป็นตัวละครมากที่สุด

ข. ไม่ทวน Blocking ในระหว่างการซ้อมฉาก แต่ให้ตัวละครเดินไปในจุดต่างๆ อย่างมีความต้องการ หาเหตุผลของการเดินไปยังที่ต่างๆให้ได้ แล้วการเดิน Blocking จะไม่ใช่แค่ Blocking แต่เป็นการใช้ชีวิต การทำ Activity ของตัวละคร

ค. ซ่อมคิวเข้าออก ของฉาก และ Props ให้แม่นยำ เพื่อให้ร่างกายคุ้นชิน จะได้ไม่มีการผิดพลาด หรือนึกคิดระหว่างการแสดง นักแสดงทุกคนพยายามจดจำคิวของตัวเองให้แม่นยำที่สุด รวมถึงจำคิวของเพื่อนให้ได้ เพื่อไว้ในกรณีฉุกเฉิน เราจะได้แก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้าได้

ในขั้นตอนนี้ การพัฒนาผลงานภายใต้ความคับหน้า 100 % จะเริ่มต้นจากบทละครตั้งแต่ ฉากที่ 1 ถึง ฉากที่ 18 โดยสามารถแยกเป็นขั้นตอนแนวคิด 5 stages of grief ได้ 5 ขั้นตอนคือ

ก. Denial

จากที่กล่าวไว้ภายใต้การส่งความคับหน้า 70 % ว่าในฉากที่ 14 เป็นฉากที่ครูกวานเห็นเหตุการณ์ที่คอนเนอร์ทำร้ายแฮร์รี่จนบาดเจ็บสาหัส ด้วยความโกรธ และบันดาลโทสะ ในฉากที่ 15 เป็นเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องจากฉากที่ 14 โดยครูกวานและคอนเนอร์ คุยกันถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

ฉากที่ 15 ครูกวาน ถามถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในฉากที่ 14 คำถามหลักๆในช่วงแรกคือ คอนเนอร์ทำให้แฮร์รี่ได้รับบาดเจ็บมากขนาดนั้นได้อย่างไร คำตอบของคอนเนอร์ คือการปฏิเสธซ้ำๆ ในทุกคำถาม ว่า ‘เขาไม่ได้เป็นคนทำร้ายแฮร์รี่’

นั่นทำให้เห็นว่า แม้เรื่องราวจะดำเนินมาจนถึงฉากที่ 15 แล้ว ตัวละครคองเนอร์ก็ยังไม่หลุดพ้นออกจากขั้นของ Denial เขายังคงปฏิเสธความจริงเหมือนทุกครั้งที่ผ่านมา แต่ครั้งนี้วิธีการของครูกวานต่างกันอย่างสิ้นเชิง เพราะเรื่องราวมันรุนแรงขึ้นเกินกว่าจะปล่อยผ่าน ครูกวานต้องตักเตือนคองเนอร์ให้เห็นถึงผลของการกระทำ ผลของวิธีการจัดการความรู้สึกที่ผิดๆของเขา

ข. Anger

ตั้งแต่ฉากที่ 1 จนถึง ฉากที่ 15 ในส่วนของตัวละครครูกวาน ฉากที่ 15 คงเป็นฉากที่ครูกวาน เห็นคองเนอร์ในทุกขั้นของ 5 stages of grief แบบชัดเจนแจ่มแจ้ง และในฉากที่ 15 ก็เป็นครั้งแรกที่คองเนอร์ระเบิดความโกรธต่อหน้าครูกวาน

ฉากที่ 15 ในช่วงที่คองเนอร์เอาแต่ปฏิเสธ ว่าตนเองไม่ใช่คนที่กระทำการทำร้ายแฮร์รี่จนได้รับบาดเจ็บ แน่แน่นอนว่า ในการปฏิเสธนั้น มันมีความโกรธปนอยู่ด้วย โกรธที่เขาเป็นผู้ถูกกระทำมาตลอด โกรธที่คนอื่นมาทำเป็นว่ารู้ดีเรื่องของเขา โกรธทุกสิ่งทุกอย่างที่เกิดขึ้น แต่ไม่ใช่แค่ความโกรธจากฉากที่ 14 แต่มันเป็นความโกรธที่ตัวเขาเองสะสมทับถมมันมาตลอด จนมันมากขึ้น มากขึ้น และสุดท้ายก็ระเบิดออกมา

ครูกวานเห็นสิ่งเหล่านั้น และจัดการกับคองเนอร์ โดยการถามถึงสาเหตุ พุดถึงผลกระทบของสิ่งที่คองเนอร์ได้ทำลงไป พุดถึงความจริง ความจริงที่เขาควรจะยอมรับมันได้แล้ว นี่ก็เป็นครั้งแรกของครูกวานเหมือนกัน ที่พุดความจริงออกมาสักที หลังจากที่อ้อมไปอ้อมมาอยู่ทั้งเรื่อง และความโกรธนั้น ก็ค่อยๆบรรเทาลง เมื่อคองเนอร์เปิดใจรับฟังความจริง

ค. Bargaining

การต่อรองของคองเนอร์ ตลอดทั้งเรื่อง ตั้งแต่ฉากแรก จนถึงฉากที่ 15 นี้ เป็นการต่อรองเพื่อหลีกเลี่ยงความจริง เบี่ยงเบนความสนใจ แต่ในฉากที่ 15 เป็นการต่อรอง เพื่อเบี่ยงเบนความผิด

ฉากที่ 15 คองเนอร์ โอมัลลีส์ ปฏิเสธว่าตนเองไม่ใช่คนที่ทำร้ายแฮร์รี่ แต่เป็นปีศาจ ปีศาจต่างหากที่เป็นคนทำ สำหรับครูกวาน ปีศาจไม่มีตัวตน แต่หากมันคือจิตใจของคน ช่วงที่ความมืดมิดในจิตใจได้ครอบคลุมแสงสว่างไป และสิ่งนั้นก็เกิดขึ้นกับคองเนอร์ แต่การกล่าวอ้างที่ปีศาจ เป็นเหตุผลที่ฟังไม่ขึ้น トラバิดที่มีมือของเรา ร่างกายของเรา ปากของเรา ได้ทำร้ายคนอื่นไปแล้ว นั่นก็คือตัวเรา ที่เป็นคนทำอยู่ดี และแน่นอนในครั้งนี้ ครูกวานไม่ยอมอ่อนข้อเหมือนแต่ก่อน แต่ใช้วิธีที่เด็ดขาด คือการโต้แย้งในสิ่งที่คองเนอร์พุด ว่ามันเป็นไปไม่ได้ ที่ปีศาจจะเป็นคนทำ ในเมื่อทุกคนเห็นเหตุการณ์นั้น และเห็นว่าคองเนอร์คือคนที่ทำร้ายแฮร์รี่ให้ได้รับบาดเจ็บ ด้วยตัวของเขาเอง คนเดียว..... สิ่งนี้จะนำพาให้คองเนอร์ก้าวเข้าสู่ช่วงของ Acceptance

ง. Depression

ความเศร้าโศก โดยปกติ อาจเกิดจากความผิดหวัง ความน้อยใจ แต่สำหรับคอเนอร์ในครั้งนี้ ความเศร้าเกิดจากการที่เขาถูกปฏิบัติต่างไปจากคนอื่น

ในฉากที่ 14 ถึงแม้ว่า คอเนอร์จะทำร้ายแฮร์รี่ให้ได้รับบาดเจ็บมากแค่ไหน ต่อให้ครูกวานจะพูดถึงผลกระทบร้ายแปดที่คอเนอร์จะต้องเผชิญ ไม่ว่าจะเป็นการรับความผิดทางกฎหมาย ฟ้องร้อง หรือแม้กระทั่งการไล่ออกจากโรงเรียน สิ่งพวกนั้นก็ไม่ได้ทำให้คอเนอร์รู้สึกแยเท่ากับ การไม่ถูกลงโทษ

การไม่ถูกลงโทษ ทั้ๆที่ทำความผิด มันคือการปฏิบัติที่แตกต่างจากคนอื่นๆ เพื่อนของคอเนอร์เมื่อทำความผิด ก็จะต้องถูกตักเตือน ทำโทษ ไปตามความผิด แต่สำหรับคอเนอร์ เขาไม่ถูกลงโทษ นั่นไม่ใช่เพราะเขาได้รับสิทธิพิเศษ แต่เป็นเพราะสาเหตุที่ทำให้เกิดเหตุการณ์ครั้งนี้ มันไม่ใช่ความผิดของเขาคนเดียว เพราะครูกวานรู้ถึงเรื่องราวที่ผ่านมา ว่ามันไม่ใช่การทำร้ายฝ่ายเดียว แต่มันคือการถูกทำร้ายกลั่นแกล้งนับครั้งไม่ถ้วน จนถึงวันนี้

ครูกวานไม่ได้ให้สิทธิพิเศษกับคอเนอร์ แต่หากเป็นการเลื่อนการลงโทษไปก่อน เลื่อนออกไป เพื่อให้เขาไม่ต้องมีเรื่องให้คิดมากจนเกินไป เพื่อให้เขาใช้เวลาที่เหลืออยู่ได้อย่างเต็มที่ และหวังว่าการไม่ถูกทำโทษในตอนี้ จะทำให้เขารู้ถึงข้อเท็จจริงอะไรบางอย่างขึ้นมาบ้าง

จ. Acceptance

Acceptance การยอมรับความจริง อาจจะมีเรียกได้ว่า มันคือจุดหมายปลายทางในเรื่องนี้ จุดหมายปลายทางที่ทุกตัวละคร ต้องการให้คอเนอร์ก้าวไปถึง และในที่สุด วันนั้นก็มาถึง

ฉากที่ 15 เมื่อคอเนอร์ผ่านขั้นของ Denial Anger Bargaining และ Depression มาแล้ว มันก็ถึงเวลาที่คอเนอร์ควรจะก้าวไปที่ขั้นของ Acceptanceแน่นอนว่าการจะก้าวข้ามผ่านขั้นต่างๆจนไปถึง Acceptance ไม่ใช่เรื่องง่าย และในฉากที่ 15 ก็แสดงให้เห็นอย่างชัดเจน ในการก้าวข้ามขั้นต่างๆ

เมื่อผ่านการพูดคุย ตักเตือน ปฏิเสธ ยอมรับ มาแล้ว หลังจากทีบทสรุปของคอเนอร์ในฉากนี้ คือ การไม่ถูกลงโทษ คอเนอร์ก็ยอมรับความจริง ความจริงที่ตอนนี้ชีวิตของเขามันไม่ได้ปกติแบบที่เขาต้องการ ถึงแม้วันนี้ เขาจะทำเรื่องราวที่มันใหญ่โตมากๆแค่ไหน ก็ไม่มีใครสักคนในครอบครัว ที่มาฟังเรื่องที่เกิดขึ้น ไม่มีการคุยกับผู้ปกครอง เพราะทุกคนกำลังวุ่นวายอยู่กับเรื่องที่กำลังจะเกิดขึ้น

ครูกวานไม่สามารถติดต่อกับผู้ปกครองของคอนอร์ได้ ไม่ว่าจะ เป็นแม่ ยาย หรือพ่อ ถ้าเรื่องราวในเหตุการณ์นี้เกิดขึ้นในช่วงแรกของเรื่องเล่าจากปีศาจ คอนอร์คงจะบอกแต่ว่าไม่รู้ ว่าพวกเขาไม่รับโทรศัพท์ หรือไม่ก็บอกว่า ทุกอย่างปกติดี ครูไม่จำเป็นต้องโทรหาผู้ปกครองของเขา แต่ ครั้งนี้ ในฉากที่ 15 ที่เรื่องราวดำเนินมาจนใกล้จะถึงจบ คอนอร์ได้ทำบางอย่างที่กล้าหาญ นั่นคือการ บอกถึงเหตุผลที่แท้จริง ที่แต่ละคนในครอบครัวของเขา ไม่สามารถติดต่อกันได้ ไม่สามารถรับรู้เรื่องราวที่เกิดขึ้นได้ เป็นเพราะอะไรและนั่น ก็คือจุดเริ่มต้นในการยอมรับความจริงของคอนอร์ ในสายตาของครู กวาน

ซึ่งผลสรุปภายใต้ความคืบหน้า 100 % คือ

- 1)ฉากที่ 15 ควรมีแค่ครูกวาน และ คอนอร์แค่ 2 คน
- 2)ครูกวานหมายความว่าดีขึ้น
- 3)ชื่อฉากที่มีตัวละครน้อยๆ ให้มากขึ้นกว่าเดิม (ฉากที่เป็นชีวิตของตัวเอง)

3.4.2.6 ลีลี่

จากผลสรุปภายใต้ความคืบหน้าใน 70% ได้ความว่าในส่วน ของคาแรคเตอร์ลีลี่ นั้น ต้องหมายความว่าประโยคที่พูดและโพกัส กับสิ่งที่ทำมากขึ้น ควรมีแอคชั่นประจำตัว หรือท่าที่ คาแรคเตอร์ หนักที่จะทำ ไม่เดินตามและจดจ่อกับบล็อกและคิวมากเกินไป รวมถึงการเรื่องการขยับฉาก จะต้องร่วมใช้ทุกฉากด้วย

ผู้ศึกษาจึงนำผลสรุปภายใต้ความคืบหน้า 70% มาพัฒนาและ ปรับแก้ไขโดย

ก. พยายามไม่ทวน Blocking ว่าต้องมาตรงนี้นั่น หรือ อะไรที่ดูมีจุดมุ่งมาก เกินไป พยายามเดินและ คิดให้เป็นธรรมชาติที่สุดหรือบางครั้งก็จะหาเหตุผลว่า โดยทั่วไปถ้าเราจะมายืน ตรงนี้หรือทำอะไร มันทำเพราะอะไร เหตุผลสมควรหรือไม่ เพื่อให้ตัวละครดูสมจริงมากขึ้นในเรื่องคิวและ blocking

ข. พยายาม Keep Energy ตัวละครตลอดเวลา ดึงและดันพลังให้ High up เสมอ ใส่ความเป็นตัวละคร ความจู้จี้จ้าน ความโอเวอร์และนิสัยตัวเองที่เป็นลีลี่เข้าไปผสมเพื่อให้ ตัวละคร ดูสมจริงมากขึ้น

ค. พยายามฝึกพูดให้ช้าลง อ้าปากให้กว้างขึ้น ไม่ควบคำ พยายามไม่ให้ลื่นพัน ฝึกออกเสียงถูกต้องไม่ว่าจะเป็นตอนทวนบทหรือซ้อม เว้นจังหวะหายใจกับทุกประโยค เพราะเป็นคนพูด

เร็วอยู่แล้ว ปรับระดับ ลงมาในตอนแรกนั้นก็ยิ่งเร็วสำหรับคนอื่น จริงต้องพูดให้ช้ามากขึ้น ในความรู้สึกตัวเอง เพื่อให้ฟังเข้าใจและหมายความมากขึ้น ทบทวนทุกประโยคที่ตัวละครจะพูดออกไปว่า มีความต้องการอะไร ที่จะพูด รู้สึกอยากไร action มันสื่อไปในทางใด เพราะให้ตัวละคร เข้าใจความรู้สึกที่ใกล้เคียงมากที่สุด ก่อนจะพูดออกไป เพราะตัวละครทุกตัวต้องส่งความรู้สึก และสิ่งที่นึกคิดให้ตัวละครทุกตัวได้

ในขั้นตอนนี้ การพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 100% ได้เริ่มตั้งแต่ต้นเรื่อง จนถึงจบเรื่อง หรือฉากที่ 1 ถึงฉากที่ 18 โดยสามารถแยกเป็นขั้นตอน 5 stages of grief ได้ 2 ขั้นตอน คือ

ก. Depression

จากที่เคยกล่าวไว้ภายใต้การส่งความคืบหน้า 70% จะเห็นได้ว่าตั้งแต่ฉากที่ 1 ถึงฉากที่ 14 คอเนอร์ไม่เคยสภาวะ Depression ให้กับลิลี่ได้เห็นเลยสักครั้ง เพราะเนื่องจากสิ่งที่เจอ และการคุยกันแต่ละครั้ง มักจะประกอบไปด้วย Denial, Angry, Bargaining ซึ่งในฉากที่ 15 จะเห็นได้ว่าเป็นครั้งแรก ที่คอเนอร์ได้แสดงอาการนี้ขึ้นมา ซึ่งก่อให้เกิดความเศร้าร่วมไปด้วย ในฉากที่ 15 หลังจากที่คอเนอร์ได้คุยกับครูกวานเสร็จนั้น ลิลี่ได้พยายามเข้ามาคุยกับคอเนอร์ในท่าที่แตกต่างจากทุกครั้ง เพราะเธอรู้สึกเสียใจและเจ็บปวดไม่แพ้คอเนอร์ เธอได้แต่คิดว่า ถ้าเธอไม่บอกเรื่องแม่ของเขาไป ทุกอย่างจะไม่ใช่แบบนี้ เธอจึงเลือกที่จะคุยกับคอเนอร์ดีๆ และพูดสิ่งที่อยู่ในใจทั้งหมดที่เธอไม่เคยพูดกับคอเนอร์จริงๆ และประโยคที่ว่า “ฉันคิดถึงการเป็นเพื่อนกับเธอ ฉันมองเห็นเธอนะ” ทำให้คอเนอร์หันมาเรียกลิลี่ด้วยสายตาที่เสียใจไม่แพ้กัน แต่เนื่องจากยายของคอเนอร์ได้เข้ามาด้วยเหตุผลบางอย่าง ทำให้ทั้งสองคนไม่ได้สนทนากันต่อ แต่เธอก็รู้ว่าทุกอย่างมันกำลังจะเปลี่ยนไป

ข. Acceptance

ตั้งแต่ฉาก 1 - 14 นี้ก็เป็นอีกสภาวะที่ ลิลี่ไม่เคยได้เห็นจากตัวคอเนอร์ เพราะในทุกๆ ฉาก ตัวคอเนอร์จะแสดงสภาวะ Denial ออกมาอย่างหนักแน่น ซึ่งรวมไปถึง Bargaining ด้วยเช่นกัน แต่ในฉากที่ 15 นั้น ลิลี่ก็ได้เห็นสภาวะ Acceptance ออกมาจากคอเนอร์ เพราะถ้าปกติ คอเนอร์ จะไม่มีทางมานั่งฟังเธอแบบนี้แต่นั้นเป็นสิ่งที่คอเนอร์ทำหลังจากที่เข้าไปคุยกับครูกวานหลังจากเหตุการณ์ทะเลาะกันขึ้น ซึ่งในครั้งนี้ ลิลี่เป็นฝ่ายที่ยอมขอโทษออกมาตรงๆ จากใจจริง เธอไม่ได้มีการประชดประชันและอยากให้คอเนอร์ได้รับรู้ เมื่อเธอเห็น reaction จากคอเนอร์ตั้งแต่ต้น เธอก็คิดว่านี่เป็นจุดเริ่มต้นของการ acceptance จากเรื่องราวทั้งหมด เพราะเขาน่าจะได้คิด และทบทวนกับตัวเองทั้งหมดว่าเกิดอะไรขึ้น เพื่อสามารถก้าวไปสู่สภาวะ Acceptance ได้อย่างเต็มที่

ซึ่งผลสรุปภายใต้ความคืบหน้า 100 % คือ

- 1) มีการพัฒนาตัวละครมากขึ้น เป็นความเป็นตัวละครจากนักแสดงมากขึ้น
- 2) พุดหมายความมากขึ้น สามารถปรับเสียงให้ช้าลง ไม่พูดลิ้นพันแล้ว
- 3) ฉากที่ 15 ตอนที่ลิลี่เดินเข้ามาหาคอเนอร์ ภาพควรชัดกว่านี้ นักแสดงและผู้กำกับต้องช่วยกัน ถ้าทำออกมาได้ตามภาพในหัว จะเป็นภาพที่สวยงามและรู้สึกมาก
- 4) ลิลี่เล่นใหญ่มาก ในบางครั้งอาจจะใหญ่เกินไป แต่ด้วยความเป็นลิลี่จึงดูไม่น่าเกลียด แต่สามารถทำให้ตัวละคร smooth ได้มากกว่านี้

3.4.2.7 แฮร์รี่

จากผลสรุปภายใต้ความคืบหน้าใน 70 % ได้ความว่า ในส่วนของคาแรคเตอร์ตัวละครแฮร์รี่ มีการจัดการกับตัวละครคอเนอร์ดีขึ้น และความเป็นหัวหน้ากลุ่มยังสามารถเพิ่มขึ้นได้อีก สิ่งที่ต้องเพิ่มในครั้งนี่ คือจังหวะในการเล่นสลายพฤติกรรมที่รู้สึกว่ามีธรรมชาติออกไป ในส่วนของนักแสดงให้ทำงานกับการสลาย Blocking หากความต้องการในการจะไปยัง Blocking จุดต่างๆ รวมถึงการขยับของเปลี่ยนฉาก และการนำ Props เข้า - ออกในแต่ละซีน

ผู้ศึกษาจึงนำผลสรุปภายใต้ความคืบหน้าใน 70 % มาพัฒนาและปรับแก้โดย

- ก. เพิ่มความเป็นหัวหน้ากลุ่มเพื่อนด้วยการลองทำหลายๆตัวเลือกและให้ผู้กำกับช่วยตัดสินใจในวิธีการที่แสดง
- ข. ทำสถานการณ์ก่อนที่จะเข้าฉากจริงทุกครั้งเพื่อเพิ่มมิติให้ตัวละคร
- ค. ซ้อมกับ blocking อุปกรณ์สถานการณ์ให้เกิดความเคยชินกับสิ่งของ และลดความกังวลและสิ่งที่จะต้องทำในระหว่างแสดงละคร

ในขั้นตอนนี้ การพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 100 % จะเริ่มต้นจากบทละครตั้งแต่ ฉากที่ 1 ถึง ฉากที่ 18 โดยสามารถแยกเป็นขั้นตอนแนวคิด 5 stage of grief ได้ 5 ขั้นตอน คือ denial anger bargaining depression และ acceptance โดยการพัฒนาผลงานของตัวละครแฮร์รี่ในครั้งไม่ได้พบเจอ กับคอเนอร์เพิ่มในฉากอื่นที่เพิ่มขึ้นแต่ สิ่งที่ได้เพิ่มขึ้นจากทฤษฎีในกระบวนการส่ง

100% เห็นว่า ตัวแฮร์รี่เองแท้จริงแล้วอาจจะเห็นทุกสภาวะของคอบเนอร์ตั้งแต่แรก แล้วในทุกๆสภาวะก็ค่อยๆเพิ่มมากขึ้นในแต่ละฉากที่พวกเขาได้เจอกัน ตั้งแต่ ฉาก 3 - 14 โดยแต่ละสภาวะมี ปริมาณความเข้มงวดมากขึ้น และแต่ละสภาวะก็มีปลายทางของสภาวะที่แตกต่างกันออกไป อาจจะเพิ่มขึ้นปัญหาหนักขึ้นเรื่อยๆ หรือบางสภาวะก็อาจจะเพิ่มขึ้นและลดลงในฉากที่14 และมองเห็นสภาวะอื่นชัดขึ้นแทน อย่างที่เห็นชัด ที่สุดคือ ฉากที่14 คอบเนอร์กำลังเกิดสภาวะ anger แต่สภาวะ angerนั้นเองทำให้แฮร์รี่เห็นสภาวะ denial หลีกหนีปัญหาที่กำลังจะเกิด สิ่งนั้นเองเป็นตัวที่ทำให้แฮร์รี่กำลังรู้สึกเหมือนว่าคอบเนอร์กำลัง acceptance ในสิ่งที่เขากำลังพยายามหลีกหนีมาตลอด เช่นนี้เป็นต้น

ซึ่งผลสรุปภายใต้ความศึบหน้า 100 % คือ

- 1)เวลาครูดุ แฮร์รี่รู้สึกอะไรด้วยไหม และแสดงออกอย่างไร
- 2)นักแสดงให้เห็นว่าแต่ละฉากทำ ฟังชั่นอะไร
- 3)การปรากฏตัว ไม่ใช่แค่ปรบัก ต้องทำให้เห็นว่าการแก๊งบูลลี่มันมาจากปมอะไรของแฮร์รี่
- 4)ชินครูกับคอบเนอร์ ควรมีแค่2คน ไม่ควรมีภาพ
- 5)วันนี้โดยรวมเล่าเรื่องได้แล้ว แต่ละคนทำฟังก์ชั่นตัวเองได้ดีขึ้น
- 6)แฮร์รี่ ความแตกต่าง ลายละเอียดเล็กๆน้อยๆหายไป

3.4.3 ผู้ออกแบบฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก

3.4.3.1 ผู้ออกแบบฉาก

ในขั้นตอนนี้ การพัฒนาผลงานภายใต้ความศึบหน้า 100 % เริ่มต้นจากบทละคร ฉากที่1 ถึง ฉากที่18 ซึ่งผู้ศึกษาได้สร้างหุ่นจำลองแบบลงสี (Color Model) ในขนาด 1:25 เพื่อเป็นแนวทาง ที่ชัดเจนในการผลิตฉากบนเวทีจริง ทำให้เห็นทั้งการใช้สี การจัดสถานที่ การจัดวางรายละเอียดต่างๆ เห็นถึงทางเข้าออก และพื้นที่ที่จะใช้สำหรับนักแสดง โดยสีที่ใช้ในพื้นที่ส่วนใหญ่นั้นจะเป็นสีน้ำตาล ตามสีของต้นไม้

โดยผู้ศึกษาได้ทำการออกแบบลงสี โดยได้แรงบันดาลใจมาจาก วงปี (Tree Ring)



ภาพ : วงปี

ที่มา : Shutterstock ID: 1536255731

วงปีในต้นไม้ (Tree Ring)

วงปีเกิดจากการเจริญเติบโตทางด้านข้างของต้นไม้ เมื่อพืชมีอายุมากขึ้น บริเวณของเนื้อไม้ที่เรียกว่าเนื้อเยื่อแคมเบียม (cambium) ในพืชใบเลี้ยงคู่ เห็นได้ชัดเจนในลำต้นมากกว่าในราก

จำนวนวงมีมากหรือน้อยตามอายุของต้นไม้ในปีหนึ่งๆ มีปริมาณน้ำในดินไม่เท่ากัน เช่น ช่วงต้นปี ฝนตกชุก น้ำมาก เซลล์จะมีขนาดใหญ่ ผนังบาง สีค่อนข้างจาง เนื้อไม้ช่วงนี้ เรียกว่า

เนื้อไม้ต้นฤดู (spring wood) ต่อมาในช่วงปลายปี ฤดูแล้ง น้ำน้อยส่งผลให้เซลล์แบ่งตัวได้น้อยและมีขนาดเล็ก ผนังหนา มีสารสะสมภายในเซลล์มาก เนื้อไม้ช่วงนี้จะมีสีเข้มกว่า

เรียกว่า เนื้อไม้ปลายฤดู (summer wood) เมื่อเกิดเนื้อไม้ทั้งสองฤดูจึงครบปีพอดี

ในปีถัดไปจะเกิดลักษณะเดียวกันอีก ความแตกต่างของเนื้อไม้ทำให้เห็นวงอย่างชัดเจน จึงเรียกว่า วงปี (annual ring) ใช้บอกอายุต้นไม้ ปริมาณน้ำฝน สภาพอากาศในแต่ละรอบปี

นอกจากนี้ ช่วยบ่งบอกถึงสภาพสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ในอดีตในพื้นที่ที่ต้นไม้ที่เจริญเติบโต เพื่อให้ทราบถึงสภาพแวดล้อมในอดีตว่ามี การเปลี่ยนแปลงอย่างไรบ้าง

โดยให้พื้นที่turntable เป็น วงปี จะเป็นการสร้างความหมายให้กับนาฬิกาแดดเพิ่มขึ้นไป อีกนานนาฬิกาจะใช้สำหรับบอกเวลา แต่วงปีจะบอกความยาวนานของกาลเวลา

และพื้นที่นอกturntable พื้นที่นี้เป็นเป็นรากต้นไม้และหญ้า



ภาพ : วงปี

ที่มา : ลำพูร้อยปี



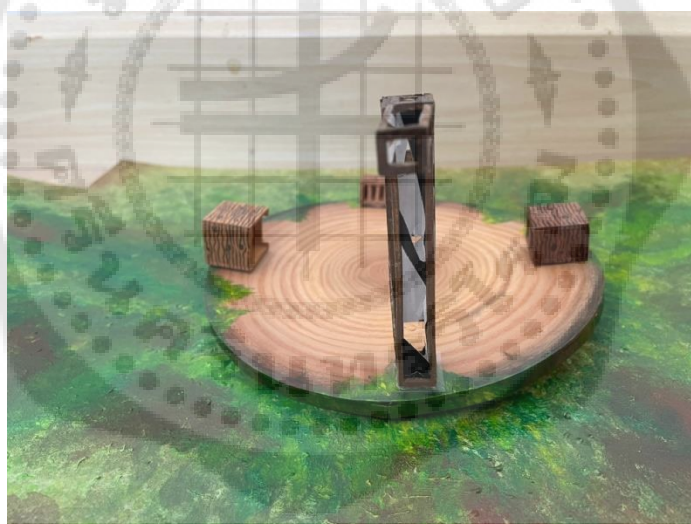
ภาพ : Color Model ในขนาด 1:25

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : Color Model ในขนาด 1:25

ที่มา : โดยผู้เขียน



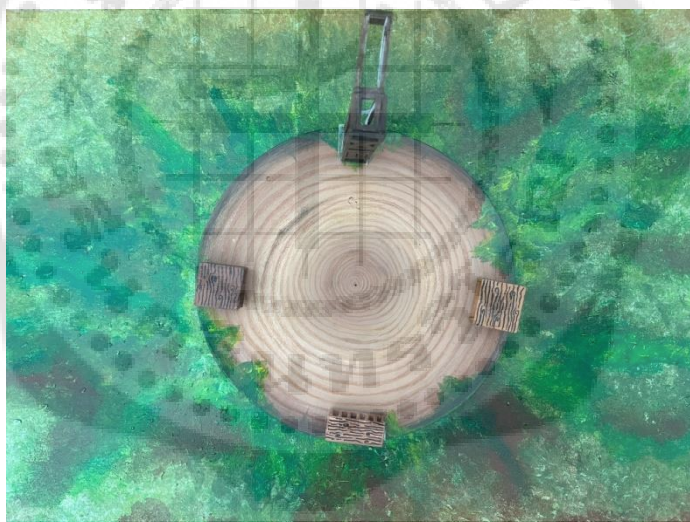
ภาพ : Color Model ในขนาด 1:25

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : Color Model ในขนาด 1:25

ที่มา : โดยผู้เขียน

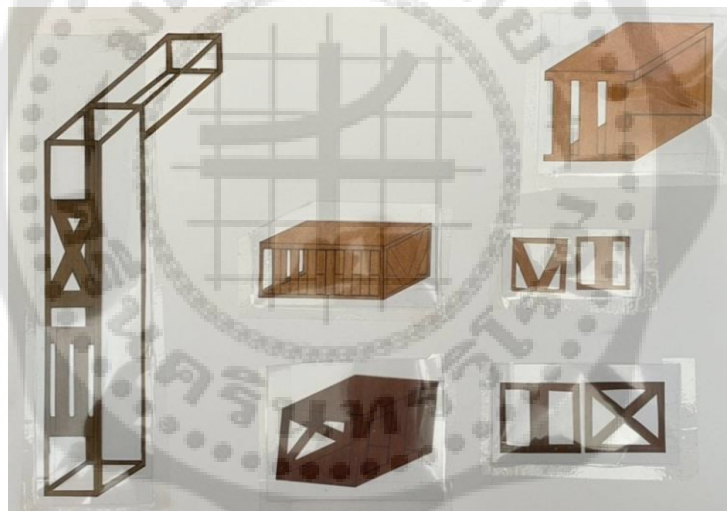


ภาพ : Color Model ในขนาด 1:25

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : วงปีแบบลงสี
ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ลงสี
ที่มา : โดยผู้เขียน

หน้าต่างบาน มีทั้งหมด 5 บาน ผู้ศึกษาได้ออกแบบให้หน้าต่างเป็นลักษณะของโครง และ กำหนดการใช้งานหน้าต่างรวมกันกับฝาผนัง ให้มีความสอดคล้องกับเรื่องเล่า โดยการนับช่องของ หน้าต่างเป็นตัวกำหนด เปรียบเสมือนการ นับเข้าใกล้ความจริงของเรื่อง จนเหลือแค่ความว่างเปล่า หรือ เหลือโครงของหน้าต่าง โดยผู้ศึกษาแบ่งการใช้งานดังนี้



ภาพ : หน้าต่างโดยใช้โปรแกรม AI

ที่มา : โดยผู้เขียน

เรื่องเล่าเรื่องที่1 เป็นเรื่องที่ไกลจากความจริงมากที่สุด ใช้กับ หน้าต่างบานที่1 เนื่องจากช่องของหน้าต่างบานที่1 มีจำนวนทั้งหมด 6 ช่อง มากที่สุดจึงไกลความจริงมากที่สุด มีขนาด กว้าง 5 เซนติเมตร ยาว 90 เซนติเมตร สูง 140 เซนติเมตร



ภาพ : หน้าต่างบานที่ 1

ที่มา : โดยผู้เขียน

เรื่องเล่าเรื่องที่2 เป็นเรื่องที่เขิบเข้าใกล้ความจริง ใช้กับ หน้าต่างบานที่2 เนื่องจากช่องของหน้าต่างบานที่2 มีจำนวนทั้งหมด 4 ช่อง น้อยกว่าหน้าต่างบานที่1เขิบเข้าใกล้ความจริง มีขนาด กว้าง 5 เซนติเมตร ยาว 60 เซนติเมตร สูง 120 เซนติเมตร



ภาพ : หน้าต่างบานที่2

ที่มา : โดยผู้เขียน

เรื่องเล่าเรื่องที่3 เป็นเรื่องจริงที่สุด เกิดขึ้นกับตัวคอนอร์เอง ใช้กับ หน้าต่างบานที่3 เนื่องจากช่องของ หน้าต่างบานที่3 มีจำนวนทั้งหมด 3 ช่อง

มีขนาด กว้าง 5 เซนติเมตร ยาว 30 เซนติเมตร สูง 130 เซนติเมตร



ภาพ : หน้าต่างบานที่ 3

ที่มา : โดยผู้เขียน

เรื่องเล่าเรื่องที่4 เป็นที่ที่เกิดขึ้นในสุสาน จึงไม่มีหน้าต่าง

ฉากที่18 โรงพยาบาล ใช้กับ หน้าต่างบานที่4 เนื่องจากช่องของหน้าต่างบานที่4 มีจำนวนทั้งหมด 2 ช่อง

เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นกับปัจจุบัน และเป็นสิ่งสุดท้ายที่คอนอร์ต้องยอมรับความจริง

มีขนาด กว้าง 5 เซนติเมตร ยาว 60 เซนติเมตร สูง 110 เซนติเมตร



ภาพ : หน้าต่างบานที่ 2

ที่มา : ผู้ศึกษา

และหน้าต่างบานที่ 5 เป็นบานที่จะใช้ในการฉากสุดท้ายของเรื่องราวทั้งหมด เพื่อเป็นการตอกย้ำแนวคิด การเกิดขึ้น ตั้งอยู่ ดับไป หน้าต่างบานสุดท้ายจึงเหลือเพียงแค้โครง

มีขนาด กว้าง 5 เซนติเมตร ยาว 50 เซนติเมตร สูง 150 เซนติเมตร



ภาพ : หน้าต่างบานที่ 5

ที่มา : ผู้ศึกษา

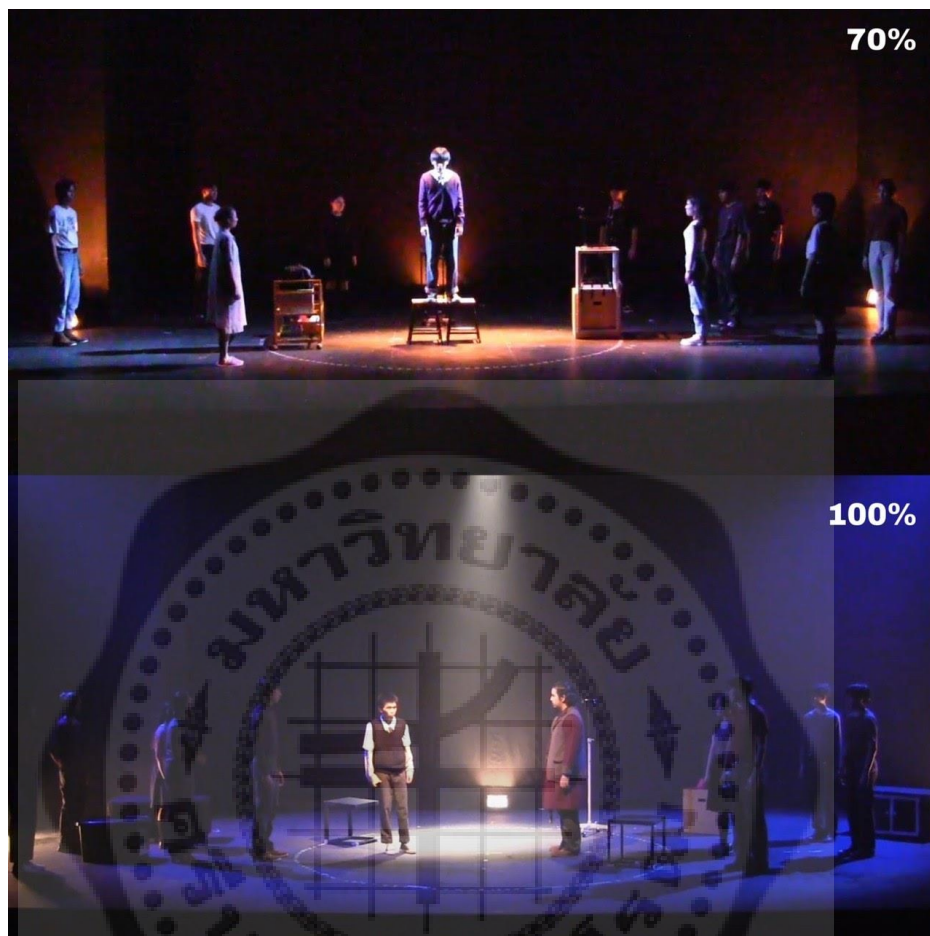
โดยผู้ศึกษาได้ทำการเน้นทฤษฎีแนวคิด การเกิดขึ้น ตั้งอยู่ ดับไป ให้ชัดเจนขึ้น โดยการไต่ระดับของฉากที่สมบูรณ์แล้ว ฉากค่อยๆหายไปจนเหลือแต่ความว่างเปล่า เหลือแค่โครงสร้างไว้ดังนี้

ฉาก1 ฝันร้ายของคอบเนอร์

สามารถแยกเป็นขั้นตอนแนวคิด 5 stages of grief ได้ ขั้นตอน ก. Denial การปฏิเสธ ซึ่ง การปฏิเสธ คือ การเกิดขึ้น

การเกิดขึ้น คือ การที่ทุกสิ่งทุกอย่างที่เกิดขึ้นแล้วในโลกนี้ ล้วนเป็นสิ่งสมมุติ ไม่มีจริง การปฏิเสธ คือ การปฏิเสธเรื่องที่เกิดขึ้นพร้อมกับการสร้างเหตุผลขึ้นมาเพื่อให้ตนรู้สึกดี ทั้ง2อย่าง คือ การที่ถูกสร้างขึ้นมาก ล้วน ไม่มีอยู่จริง

ผู้ศึกษาได้ทำให้เกิดมาของปีศาจมีความชัดเจนมากขึ้น เวลาที่ปีศาจปรากฏตัวขึ้น ตอนเที่ยงคืนเจ็ดนาทึ โดยที่ให้เลข XII อยู่ตรงนาทึที่7 และโดยภาพรวมของทั้งหมดที่อยู่บนเวทีจะมีความสมบูรณ์มากขึ้นเต็มไปด้วยของที่เกิดขึ้นเพื่อซ่อนความจริงเอาไว้



ภาพ : ฉากที่1 ของการส่ง 70% กับฉากที่ 1 ของการส่ง 100%

ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

ผู้ศึกษาได้ทำให้บ้านแม่กับบ้านยายมีความแตกต่างและชัดเจนมากขึ้น บ้านแม่จะเต็มไปด้วยของแต่จะไม่ถูกจัดระเบียบ ต่างจากบ้านยายจะถูกจัดระเบียบอย่างเรียบร้อยเป็นที่เป็นทาง



ภาพ : บ้านแม่และบ้านยาย ของการส่ง 100%

ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล



ภาพ : ห้องครัว บ้านแม่ ของการส่ง 70% กับ ของการส่ง 100%

ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล



ภาพ : ห้องนั่งเล่น บ้านยาย ของการส่ง 70% กับ ของการส่ง 100%
ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

ผู้ออกแบบฉากได้ทำงานร่วมกับฝ่ายพร็อพในการสร้างฉากต่างๆรวมกัน ดังนี้
ฉากโรงพยาบาลทำให้เกิดเป็นเตียงผู้ป่วย โดยการนำพร็อพหลากหลายมาประกอบกับฉากเลข III



ภาพ : โรงพยาบาล ของการส่ง 70% กับ ของการส่ง 100%
ที่มา : อ.ดร.ธนะวัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

ฉากเลข XII ลากพรีอพมาทำให้กลายเป็นประตู



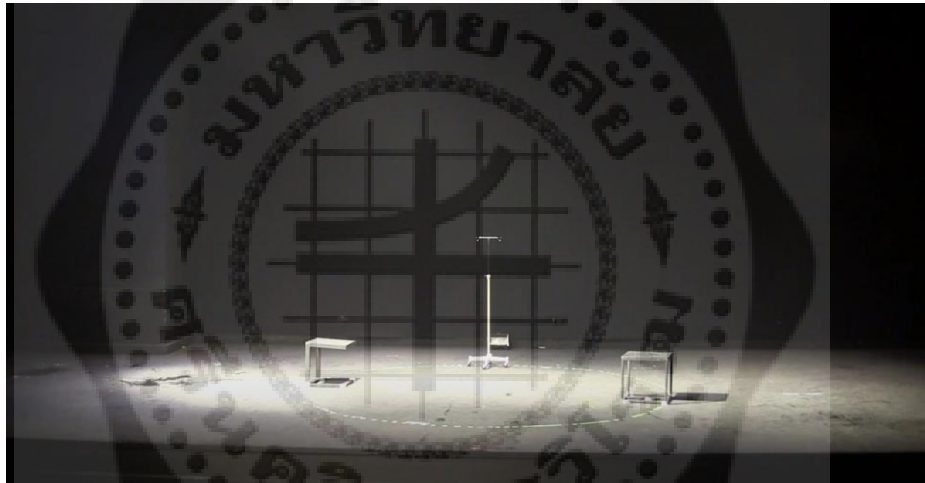
ภาพ : ห้องนั่งเล่น บ้านแม่ ของการส่ง 100%

ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

ฉากที่ 18 ความจริง

สามารถแยกเป็นขั้นตอนแนวคิด 5 stages of grief ได้ ขั้นตอน ข.Acceptance การยอมรับ ซึ่ง การยอมรับ คือ การดับไป

จากแนวคิดทั้งหมดที่ผู้ศึกษาอยากให้เหลือไว้บนเวทีคือ ความว่างเปล่า ทุกอย่างบนโลกไม่มีอะไรจริง สุดท้ายทุกอย่างจะเหลือแค่ความว่างเปล่า จึงได้ทำการออกแบบฉากให้ฉากสุดท้ายของเรื่องเหลือเพียงไว้แค่โครงสร้างของนาฬิกาแดด



ภาพ : ฉากที่18 ของการส่ง 100%

ที่มา อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

ในขั้นตอนนี้ การพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 100 % ซึ่งผู้ศึกษาได้สร้างหุ่นจำลองแบบลงสี (Color Model) ในขนาด 1:25 เพื่อเป็นแนวทาง ที่ชัดเจนในการผลิตอุปกรณ์จริง ทำให้เห็นทั้งการใช้สี การจัดสถานที่ การจัดวางรายละเอียดต่างๆ เห็นถึงการเปิด-ปิด และขนาดที่ชัดเจน โดยสีที่ใช้ในพื้นที่ส่วนใหญ่จะเป็นสีน้ำตาล ตามสีของต้นไม้ มีสีแดงเข้มแทรกตามลาย คล้ายเนื้อไม้ของต้นยู

โดยผู้ศึกษาได้ทำการออกแบบลงสี โดยได้แรงบันดาลใจมาจาก ลายไม้ที่แตกออก



ภาพ : ลายไม้

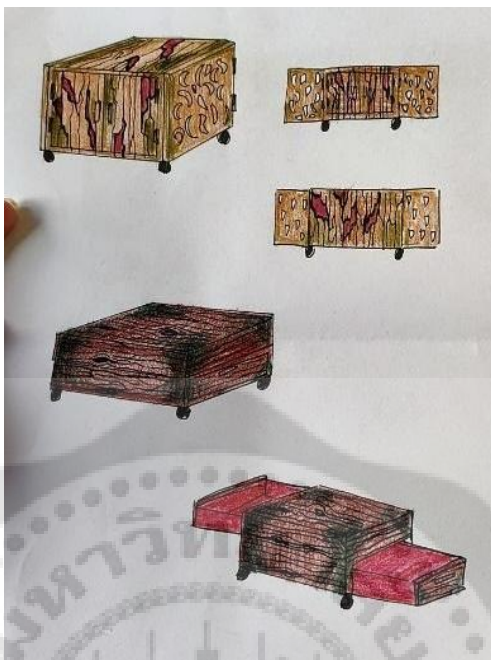
ที่มา : Pinterest

จากการได้รับแรงบันดาลใจแล้ว ผู้ศึกษาจึงได้ทำการร่างแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก ทำการ
วาดสร้างลวดลายขึ้นใหม่และลงสี



ภาพ : ลงสีพร้อม

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ลงสีพร้อม

ที่มา : โดยผู้เขียน

หลังจากลงสีแบบร่างเสร็จแล้วก็ทำการคัดเลือกสี โดยที่ผู้ศึกษาได้ขอคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษา แล้วจึงได้ทำ Color Model 1:25 และวาดลายพร้อมลงสี



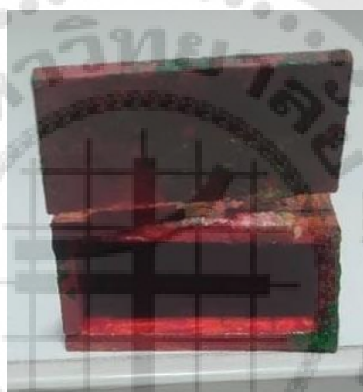
ภาพ : โมเดล 1:25

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : โมเดล 1:25

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : โมเดล 1:25

ที่มา : โดยผู้เขียน



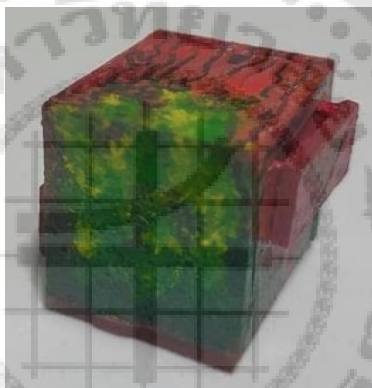
ภาพ : โมเดล 1:25

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : โมเดล 1:25

ที่มา : โดยผู้เขียน



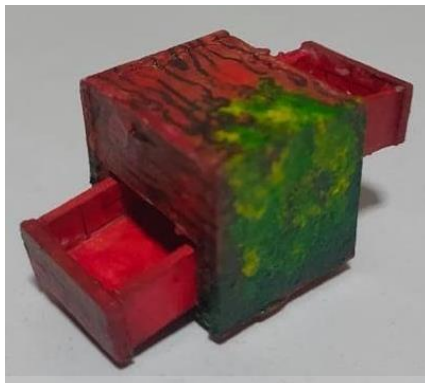
ภาพ : โมเดล 1:25

ที่มา : โดยผู้เขียน



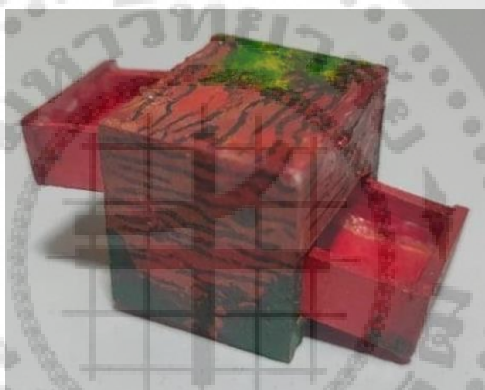
ภาพ : โมเดล 1:25

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : โมเดล 1:25

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : โมเดล 1:25

ที่มา : โดยผู้เขียน



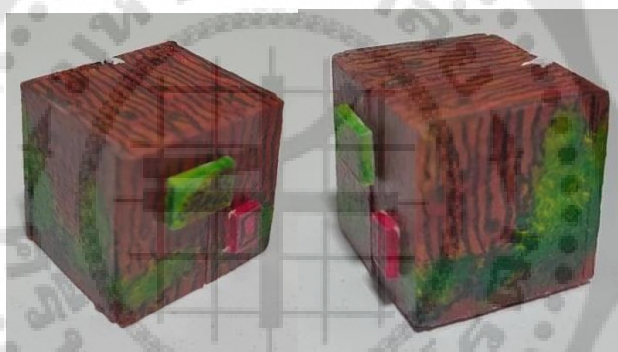
ภาพ : โมเดล 1:25

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : โมเดล 1:25

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : โมเดล 1:25

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : โมเดล 1:25

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : โมเดล 1:25

ที่มา : โดยผู้เขียน

3.4.4 ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย

ในขั้นตอนนี้ การพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 100% เริ่มต้นจากบทละครตั้งแต่ ฉากที่ 1 ถึง ฉากที่ 18 ซึ่งผู้ออกแบบยังคงทำงานภายใต้แนวคิด การเกิดขึ้น ตั้งอยู่ ดับไป และ 5 stages of grief ที่ได้กล่าวสรุปไปใน 70%

โดยผู้ศึกษาได้มีการพัฒนา ต่อยอด และปรับแก้จากการส่ง 30% 50% 70% ซึ่งในขั้นตอนนี้ต่อไปจากนี้คือการเก็บรายละเอียดลายเพนท์ชุด Set นิทานเรื่องที่ 1 จัดหาเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่ยังไม่ครบถ้วน หรือตรงตามแบบให้นักแสดงได้ลองใส่จริง เพื่อทำความเข้าใจ แล้วจึงปรับแก้เก็บรายละเอียดต่างๆของชุด ผักซ้อมการเปลี่ยนชุดหลังฉากของนักแสดงกับผู้ช่วยคอสตูม สรุปจำนวนชุดของนักแสดงแต่ละคน และสรุปภาพรวมชุดของนักแสดงในแต่ละเซต เพื่อจะสามารถปรับแก้จากภาพรวมต่อไปได้ ดังนี้

3.4.4.1 ภาพรวมลายเพนต์ของชุดในนิทานเรื่องที่ 1

ลายเพนต์ชุดทั้งหมดของนิทานเรื่องที่ 1



ภาพ : ลายเพนต์บนชุดจริงของชุดราชินีพระองค์ใหม่ (แม่มด) และราชินีพระองค์เก่า
ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ลายเพนต์บนชุดจริงของชุดหลานชาย และพระราชา
ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ลายเพนทืบนชุดจริงของชุดลูกสาวชานา และหลานชายทั้ง 2 พระองค์
ที่มา : โดยผู้เขียน

ปัญหาที่พบ และวิธีการแก้ปัญหาในการจัดทำชุดนิทานเรื่องที่ 1 ยุคกลาง และการเก็บรายละเอียดของชุดเพิ่มเติม

- เก็บรายละเอียดลายเพนท์ โดยมีการตรวจเช็ครอยเลอะ สีลอก ความคมชัดของเส้น และปรับแก้
- เย็บกิ้นสีดำเพิ่มเติมเป็นเส้น Outline บนผ้ากันเปื้อนสีชมพูในชุดของลูกสาวชานา

3.4.4.2 สรุปจำนวนชุดเครื่องแต่งกายของนักแสดง โดยจะเรียงการเปลี่ยนชุดไปตามฉาก และจากลำดับจากการใส่ชุดตัวในสุดไปยังตัวนอกสุด



ภาพ : ชุดทั้งหมดของนักแสดงหญิง
ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ชุดทั้งหมดของนักแสดงชาย
ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ชุดทั้งหมดของนักแสดงหญิง
ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ชุดทั้งหมดของนักแสดงเฟรนด์
ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ชุดทั้งหมดของนักแสดงเมืองนนท์
ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ชุดทั้งหมดของนักแสดงบรูคลิน

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ชุดทั้งหมดของนักแสดงเบสบอล

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ชุดทั้งหมดของนักแสดงไตเติ้ล

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ชุดทั้งหมดของนักแสดงแอมอิน

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ชุดทั้งหมดของนักแสดงปิล

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ชุดทั้งหมดของนักแสดงจ๊กจั่น

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ชุดทั้งหมดของนักแสดงบาร์บี้
ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ชุดทั้งหมดของนักแสดงมฤค
ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ชุดทั้งหมดของนักแสดงขลุ่ย

ที่มา : โดยผู้เขียน

- | | |
|----------------------------------|-------------|
| 1)ชุดทั้งหมดของนักแสดงทลิ้ว | จำนวน 5 ชุด |
| 2)ชุดทั้งหมดของนักแสดงปายเซียน | จำนวน 4 ชุด |
| 3)ชุดทั้งหมดของนักแสดงหนู่ย | จำนวน 5 ชุด |
| 4)ชุดทั้งหมดของนักแสดงเฟรนค์ | จำนวน 5 ชุด |
| 5)ชุดทั้งหมดของนักแสดงเมื่องนนท์ | จำนวน 4 ชุด |

6)ชุดทั้งหมดของนักแสดงบรูคลิน	จำนวน 4 ชุด
7)ชุดทั้งหมดของนักแสดงเบสบอล	จำนวน 4 ชุด
8)ชุดทั้งหมดของนักแสดงไตเติ้ล	จำนวน 4 ชุด
9)ชุดทั้งหมดของนักแสดงแอม์อิน	จำนวน 4 ชุด
10)ชุดทั้งหมดของนักแสดงปีณ	จำนวน 5 ชุด
11)ชุดทั้งหมดของนักแสดงจ๊กจั่น	จำนวน 7 ชุด
12)ชุดทั้งหมดของนักแสดงแบร์แบม	จำนวน 4 ชุด
13)ชุดทั้งหมดของนักแสดงขลุ่ย	จำนวน 8 ชุด
รวม	63 ชุด

สรุปภาพรวมชุดเครื่องแต่งกายของนักแสดงในแต่ละเซต



ภาพ : ชุดเครื่องแต่งกายของนักแสดง Set 1 ชุดตามคาแรคเตอร์ในโลกความจริง
ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ชุดเครื่องแต่งกายของนักแสดง Set 2 นิทานเรื่องที่ 1 ยุคกลาง
ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ชุดเครื่องแต่งกายของนักแสดง Set 3 นิทานเรื่องที่ 2 ยุคอุตสาหกรรม
ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ชุดเครื่องแต่งกายของนักแสดง Set 4 ชุดองซอนปีศาจ

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ชุดเครื่องแต่งกายของนักแสดง Set 5 ชุดคอนเนอร์

และแสดงการเปลี่ยนชุดของตัวละครคอนเนอร์

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : แสดงการเปลี่ยนชุดเครื่องแต่งกายของนักแสดงตามคาแรคเตอร์ในโลกความจริง
ของตัวละครยาย แม่ และครูกวาน
ที่มา : โดยผู้เขียน

3.4.5 ผู้ออกแบบการแต่งหน้าและทรงผม

ในขั้นตอนการพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 100% ได้มีการปฏิบัติและจัดทำขึ้นมาเป็นผลงานให้นักแสดงได้ใช้จริง และมีการปรับแก้วิธีใส่หรือจำนวนชุดเพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่องและคอนเซปมากขึ้นจากผลงานเดิม ซึ่งเริ่มต้นจากบทละครตั้งแต่ ฉากที่ 1 ถึงฉากที่ 18 โดยสามารถแยกเป็นขั้นตอนแนวคิด 5 stages of grief ได้ 4 ขั้นตอน คือ

- ก. Denial การปฏิเสธ
- ข. Anger ความโกรธ
- ค. Bargaining การต่อรอง
- ง. Acceptance การยอมรับ

โดยผู้ศึกษาได้มีการลงมือปฏิบัติจริง ทำผลงานขึ้นมาเป็นชิ้นให้นักแสดงได้ใช้ รวมถึงมีการพัฒนา ต่อยอด และการปรับแก้จากผลงานใน 30% 50% 70% ออกมาในรูปแบบ Product เสื้อผ้า หน้า

ผม รวมไปถึง Head props ทำให้มีความเข้าใจใน Transition การเปลี่ยนชุด ทรงผม Head props บนเวที จาก Concept ที่ว่า เกิดขึ้น ตั้งอยู่ ดับไป

3.4.5.1 ผลงานการ Design การแต่งหน้าและทรงผมของตัวละคร

ในส่วนของการแต่งหน้าและทำผมได้มีการทดลองทำจริงในตอนถ่ายคาแรคเตอร์ เพื่อเตรียมไว้สำหรับโปรโมทในช่วงเวลาของแสดงละคร แต่ไม่สมบูรณ์เต็มรูปแบบเช่นสีผมของตัวละคร บางตัว เนื่องจากหากย้อมผมเร็วเกินไปจะทำให้โคนผมที่งอกขึ้นมาใหม่เด่นชัดขึ้น ทำให้ผลงานที่ออกมายังไม่ครบถ้วนสมบูรณ์

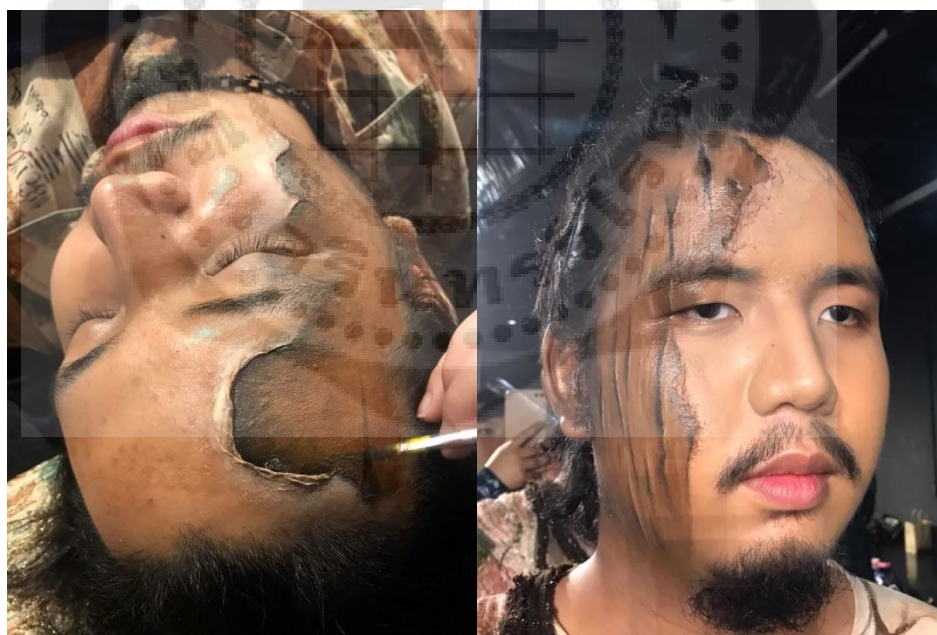


ภาพ : การแต่งหน้าและทรงผมคอเนอร์

ที่มา : นางสาววิศัลย์ศยา ซารีเนน (เฟรนด์)



ภาพ : การแต่งหน้าและทรงผมปีศาจ
 ที่มา : นางสาววิศิษฐ์ชา ซารีเนน (เฟรนด์)



ภาพ : การเพนท์หน้าตัวละครปีศาจ
 ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : การแต่งหน้าและทรงผมแม่
ที่มา : นางสาววิศัลย์ศยา ซารีเนน (เฟรนด์)



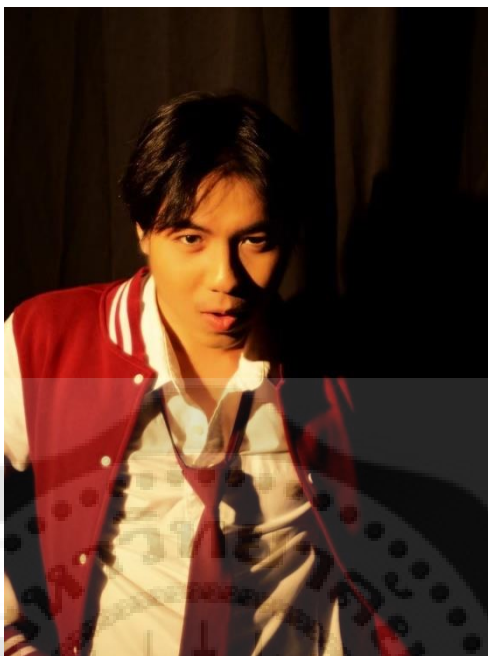
ภาพ : การแต่งหน้าและทรงผมยาย
ที่มา : นางสาววิศัลย์ศยา ซารีเนน (เฟรนด์)



ภาพ : การแต่งหน้าและทรงผมลิลี่
ที่มา : นางสาววิศัลย์ศยา ซารีเนน (เฟรนด์)



ภาพ : การแต่งหน้าและทรงผมแฮร์รี่
ที่มา : นางสาววิศัลย์ศยา ซารีเนน (เฟรนด์)



ภาพ : การแต่งหน้าและทรงผมซัลลี
ที่มา : นางสาววิศัลย์ศยา ซารีเนน (เฟรนด์)



ภาพ : การแต่งหน้าและทรงผมแอนตัน
ที่มา : นางสาววิศัลย์ศยา ซารีเนน (เฟรนด์)



ภาพ : การแต่งหน้าและทรงผมครุฑวาน
ที่มา : นายมฤต สุขรินทร์ (มฤต)



ภาพ : ทรงผม และ Head props ของตัวละคร
ที่มา : อ.ดร.ธนะวัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล



ภาพ : ทรงผม และ Head props ของตัวละคร

ที่มา : อ.ดร.ชนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล



ภาพ : ทรงผม และ Head props ของตัวละคร เรื่องเล่าเรื่องที่ 1

ที่มา : อ.ดร.ชนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล



ภาพ : ทรงผม และ Head props ของตัวละคร เรื่องเล่าเรื่องที่ 2

ที่มา : อ.ดร.ชนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

3.4.5.2 ผลงานการ Design เครื่องแต่งกายของปีศาจ

หลังจากได้พูดคุยและทดลองสวมใส่เสื้อผ้าที่เอามาใช้เป็นGuide lineตอน 70% ผู้จัดทำก็ได้มีการพูดคุยเพิ่มเติมและปรึกษากับทางครูประจำโปรและครูที่ปรึกษา ทำให้ได้ข้อสรุปว่าต้องมีการปรับแก้ ลำดับการใส่ชุด เพิ่มเข้ามาอีก 1 ชั้นเพื่อทำให้การเปลี่ยนเสื้อผ้าตามวัฏจักรนั้นมีความถี่มากขึ้นในการเปลี่ยนฉาก และสีของเสื้อผ้ามีการเปลี่ยนแปลงเพื่อให้สวยงามมากยิ่งขึ้น รวมถึงลูกเล่นในการใช้เสื้อผ้า แต่ยังคงยึดหลักการใช้วัฏจักรของต้นไม้เช่นเดิม โดยชุดจากตอน 70% ได้มีการเปลี่ยนให้เหลือ 4 steps แต่หลังจากกลับมาตักตะกอนและดูจากความเหมาะสมทำให้ปรับมาเป็น 6 Steps โดยเป็น Step ดังนี้

- 1) เมล็ด
- 2) แดกต้นอ่อน
- 3) เปลือกไม้ทับถม
- 4) ยืนต้น
- 5) ผลิดอกออกผล
- 6) กลับเป็นเมล็ด



ภาพ : Step การเปลี่ยนชุดของปีศาจ

ที่มา : โดยผู้เขียน

Step 1 เมล็ด (ฉากเปิด – ฉากก่อนเรื่องเล่าเรื่องที่ 1)

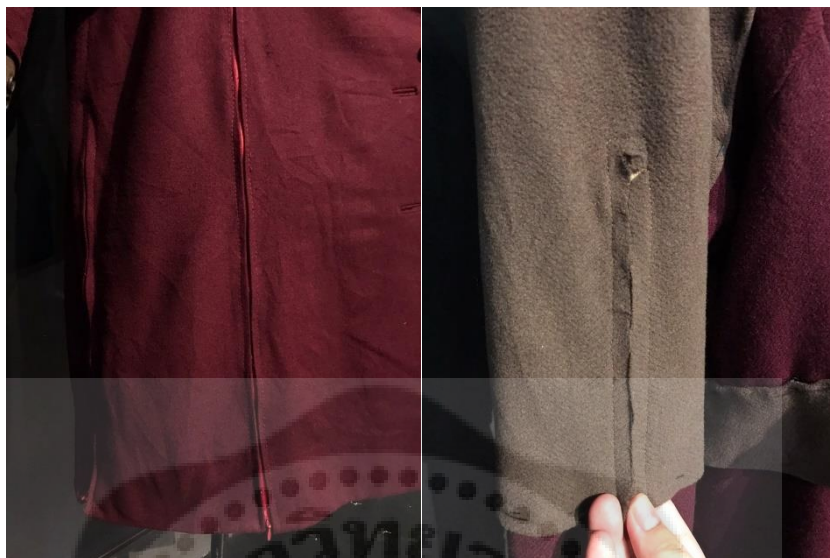
จากการ Design และพัฒนาทำ Product ออกมาใน Step ที่ 1 มีการพัฒนาขึ้น 1.มีการใช้วิธี Deconstruction เกิดขึ้นเนื่องจากตัวเสื้อโค้ทที่ทำการหามา นั้นขนาดไซส์ไม่พอดีกับตัวนักแสดงหรือว่าบางตัวไซส์ใส่ได้แต่สีไม่ได้ จึงเกิดการริ่สร้างชิ้น โดยนำเอาเสื้อโค้ทตัวที่ตรงตามสเป็คทั้งหมด สี ขนาด มาเป็นฐานในการทำชุด เป็นเสื้อโค้ทตัวสีน้ำตาลแดงมะฮอกกานี และนำเสื้อโค้ทสีน้ำตาลที่ขนาดไซส์ไม่ได้มาทำการตัดแต่งแยกส่วนออก ทั้งปกเสื้อ เสื้อครึ่งตัว แขน และนำมาจัดบนเสื้อโค้ทตัวหลัก รวมถึงการตัดปะหลอกตาขึ้นส่วนอย่างกระเป๋่า ทำให้เกิดเป็นการซ้อนทับเหมือนผิวของลูกไม้ที่อาจจะมีการหลุดลอกออกบ้าง โดยตัวโค้ทนอกจะทำการซ้อนขึ้นไปทั้งหมด 6 จุดเพื่อให้สัมพันธ์กับการเปลี่ยนชุดไปใน Step ที่ 2 ซึ่งชุดใน Step ที่ 1 สามารถเทียบเคียงเข้ากับแนวคิดที่ว่าด้วย 5 stages of grief ในขั้นตอนที่ ก. Denial การปฏิเสธ ปกปิด หรือการไม่ยอมรับ และหนีความจริงของคอนอร์



ภาพ : ชุด Step ที่ 1 การเมล็ด
ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : เสื้อโค้ทเปลือกเมล็ดต้นยิว
ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ซิปซ่อนของชุดโค้ทเปลือกเมกซ์

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : กางเกงของชุดปีศาจ

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : รองเท้าของชุดปีศาจ
ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ชุด step 1 ตอนส่งการแสดงอัปเดต 100%
ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

Step 2 แดกตันอ่อน (ฉากเรื่องเล่าเรื่องที่ 1 – ฉากก่อนเรื่องเล่าเรื่องที่ 2)

จากการ Design และพัฒนาทำ Product ออกมาใน Step ที่ 2 เป็นส่วนที่มีการพัฒนาต่อจาก Step ที่ 1 โดย Step ที่ 2 มีการเพิ่มลูกเล่นในการเปิดออก ดึงออก งอกออก ให้ชัดขึ้น ทำให้ตัวชุดนั้นจากที่ชุดแรกเป็นซิปป่อนก็รูตออกเปิดให้เห็น Texture ข้างในที่โผล่ออกมาเหมือนต้นอ่อนหรือต้นที่กำลังงอกออกมา และตรงกระเป๋าน้ำอกและกระเป๋าช้างเป็นลูกเล่นการเปิดดึงออกมา ซึ่งแสดงถึงการแตกหน่อและเรียนรู้ โดยส่วนที่งอกออกมานั้นผู้ศึกษาใช้ Texture ถักเส้นไหมพรม ผ้าตาข่ายเหมือนเนื้อข้างในของต้นไม้เพื่อให้สอดคล้องกับชุดใน Step อื่น ๆ ต่อไป ซึ่งชุดใน Step ที่ 2



ภาพ : ชุด Step 2 แดกต้นอ่อน

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : เสื้อโค้ทเปลือกเมล็ดที่มีการเปิดออกแตกออกถึงออก

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ซิปซ่อนของเสื้อโค้ทเปลือกเมลิ็ดที่มีการเปิดออก แดกออกดึงออก

ที่มา : ผู้เขียน



ภาพ : Detail เส้นต้นไม้จากโค้ทเปลือกเมลิ็ด

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ชุด step 2 ตอนส่งการแสดงอัปเดต 100%

ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒนกุลพิศาล

Step 3 เลือกไม้ทาบถม (ฉากเรื่องเล่าเรื่องที่ 2 - ฉากก่อนเรื่องเล่าเรื่องที่ 3)

จากการ Design และพัฒนาทำ Product ออกมาใน Step ที่ 3 นี้ Step นี้ หลังจากจบ Step ที่ 2 เสื้อโค้ทก็จะถูกถอดออกแล้วเห็นชุดหลักที่มีการใส่เสื้อคลุมทับเอาไว้ โดยเสื้อคลุมตัวนี้มีลักษณะกรุยกลายเป็นริ้ว ๆ ทำจากผ้าตาข่ายรุใหญ่ที่เมื่อใส่จะทำให้พอเห็นเสื้อตัวในที่เหมือนเนื้อไม้ เสื้อคลุมใช้เป็นสีน้ำตาลเข้มเพราะแสดงถึงต้นไม้ที่มีอายุและผ่านประสบการณ์มานาน สามารถเทียบเคียงเข้ากับแนวคิดที่ว่าด้วย 5 stages of grief ในขั้นตอนที่ ข. Anger ความโกรธ ซ้อนทับ สั่งสม หรือการเริ่มต้นเติบโตของคอนอร์ได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ จากการใช้ชีวิตที่มากขึ้นของคอนอร์



ภาพ : ชุด Step 3 เลือกไม้ทาบถม

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : เสื้อคลุมเปลือกไม้

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ผ้าตาข่าย เสื้อคลุมเปลือกไม้

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ชุด step 3 ตอนส่งการแสดงอัปเดต 100%

ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒนกุลพิศาล

Step 4 ยืนต้น (ฉากเรื่องเล่าเรื่องที่ 3 - ฉากก่อนเรื่องเล่าเรื่องที่ 4)

จากการ Design และพัฒนาทำ Product ออกมาใน Step ที่ 4 โดยหลังจากจบ Step ที่ 3 ก็ถอดเสื้อคลุมออกเหมือนต้นยิวที่มีอายุแล้วเปลือกค่อย ๆ กะเทาะออก หลุดออกจนเห็นเนื้อในของต้นไม้ เป็นชุดตัวในสุดที่เป็นชุดแกนหลักที่มีการใช้เส้นไหมพรมถักยาว มาเย็บติดกันเป็นแพทที่เหมือนลำต้นของต้นยิวที่ยังไม่หลุดล่อน กะเทาะออก มีทั้งเส้นบิด เส้นโค้ง ยึดกับตัวเสื้อ และใช้เส้นไหมพรมเย็บติดปล่อยให้กรูยลง รวมถึงเส้นที่ตัวเสื้อเป็นเส้นมากขึ้นและเส้นกลายเป็นเส้นลงไปเหมือนกับรากของต้นยิวที่ยังรากลงดิน รวมถึงมีการปิดสีตัวเสื้อให้ดูเข้มข้น สามารถเทียบเคียงเข้ากับแนวคิดที่ว่าด้วย 5 stages of grief ในขั้นตอนที่ ค. Bargaining การต่อรอง เรียนรู้ การริเริ่มยอมรับแต่ยังปิดกั้นของคอเนอร์



ภาพ : ชุด Step 4 ยืนต้น

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : เสื้อต้นยิว

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ลายไม้เสื้อต้นยิวด้านหน้า

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ลายไม้เสื่อต้นยิวด้านหลัง
ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ชุด step 4 ตอนส่งการแสดงอัปเดต 100%
ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

Step 5 ผลิดอกออกผล (ฉากเรื่องเล่าเรื่องที่ 4)

จากการ Design และพัฒนาทำ Product ออกมาใน Step ที่ 5 ที่มีแนวความคิดมาจากต้นยิวที่ผลิใบ ออกดอก ออกผล แสดงถึงการเรียนรู้ที่ได้ผลิบานออก ยอมรับเหตุ และผลได้ ใช้โทนสีที่ต้นยิวเริ่มผลิตผล อย่างสีเขียวจากใบ สีเหลืองจากดอกของต้นยิว สีแดงจากผลเบอร์รี่ ออกมาเป็นการใช้ผ้าพันคอไหมพรมสีเขียว ซึ่งบนผ้าพันคอจะมีการปักกระดุมสีแดง สีเหลืองหลาย ๆ เม็ด ติดเข้าไป และพัฒนาจาก 70% โดยมีการเพิ่มผลเบอร์รี่ที่ถักจากไหมพรมขึ้นเพราะตอนขึ้นเวทีลูกปัดที่ปัก บนผ้านั้นมีขนาดเล็กเกินไปทำให้มองไม่เห็นจึงเพิ่มแมททิเรียลที่มีขนาดใหญ่ขึ้นผสมกันไปทำให้ดูมีมิติ

เพิ่มขึ้นอีกด้วย ซึ่งสามารถเทียบเคียงเข้ากับแนวคิดที่ว่าด้วย 5 stages of grief ในขั้นตอนที่ ๓. Acceptance การยอมรับ การเข้าใจ เปลี่ยนใหม่หรือการเรียนรู้ที่จะยอมรับความจริงของคอนเนอร์



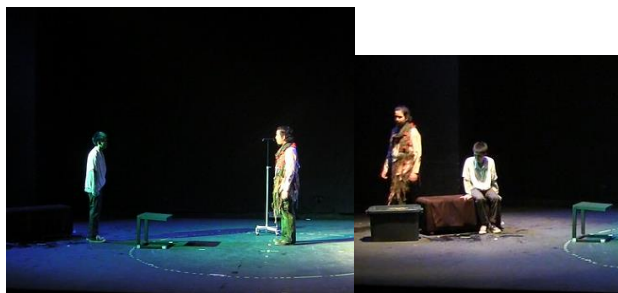
ภาพ : ชุด Step 5 ผลิดอกออกผล

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : Detail ของผ้าพันคอผลเบอร์รี่ ทำจากลูกปัดและไหมพรมถัก

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ชุด step 5 ตอนส่งการแสดงอัปเดต 100%

ที่มา : อ.ดร.ธนะวัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

Step 6 กลับมาเป็นเมล็ด (ฉากสุดท้ายฉากความจริง)

จากการ Design และพัฒนาทำ Product ออกมาใน Step ที่ 6 เป็นการรวบัญจักรกลับมาที่ Step ที่ 1 หรือการกลับมาเป็นเมล็ดอีกครั้ง เป็นตัวบ่งบอกถึงการจบวัฏจักรหนึ่งและเริ่มวัฏจักรใหม่



ภาพ : ชุด Step 6 กลับมาเป็นเมล็ด

ที่มา : โดยผู้เขียน



ภาพ : ชุด step 6 ตอนส่งการแสดงอัปเดต 100%

ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

3.4.6 ผู้ออกแบบแสง

ในขั้นตอนการพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 100% ได้มีการปฏิบัติและจัดทำขึ้นให้ใกล้เคียงกับการแสดงจริง ซึ่งเริ่มต้นจากบทละครตั้งแต่ ฉากที่ 1 ถึงฉากที่ 18 ซึ่งผู้ออกแบบยังคงทำงานภายใต้Concept การโคจรของดวงอาทิตย์และTheme เกิดขึ้น ตั้งอยู่ ดับไปและภายใต้แนวคิด 5 stages of grief ในส่วนของแสง 3 ขั้นตอน ตามลำดับ คือ

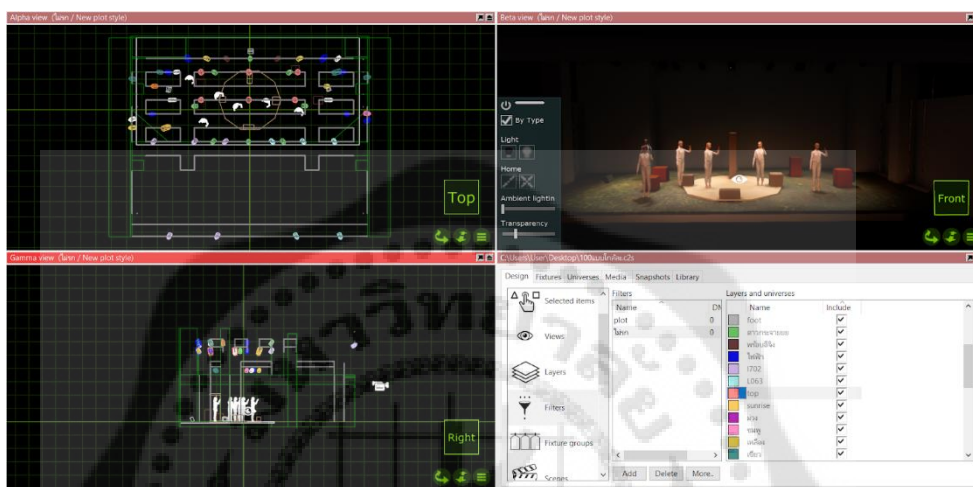
- ก. Denial การปฏิเสธ
- ข. Anger ความโกรธ
- ค. Acceptance การยอมรับ

โดยผู้ศึกษาได้มีการพัฒนา ต่อยอดและปรับแก้จากการส่ง 30% 50% 70%มาเรื่อยๆ และได้ทำการปรับวิธีการทำทิศทางของก้านนาฬิกาแดดตามข้อเสนอแนะในครั้ง 70% และได้เพิ่มเทคนิคตัดต่อเจลในเรื่องเล่าเรื่องที่1 สำหรับการส่ง 100%

ซึ่งในครั้งที่ส่ง70% ทางฝั่งผู้กำกับได้มีข้อเสนอแนะในการปรับแก้เรื่องของการใช้Space บนเวที จึงส่งผลให้มีการปรับวิธีในการวางPlanไฟใหม่ โดยผู้ศึกษาได้เข้าไปดูActing area ตำแหน่งการวางBlockingและการใช้Spaceบนเวที และสรุปได้ดังนี้

3.4.6.1 Pre-Production

เนื่องจากทางผู้กำกับได้มีการปรับBlockingใหม่และขยายSpaceผู้ศึกษาจึงทำการแบ่งเวทีทั้งหมด6จุด และใช้ไฟTop ทั้งหมด6ตัว ในการคลุมSpaceให้ทั่วทั้งเวที



ภาพ : Surface โปรแกรมCapture

ที่มา : โดยผู้เขียน

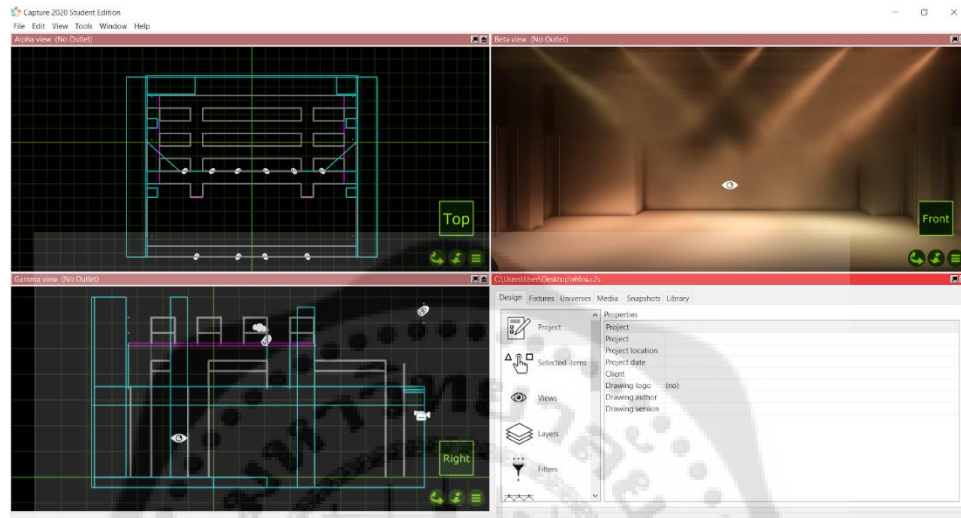


ภาพ : Surface โปรแกรมCapture

ที่มา : โดยผู้เขียน

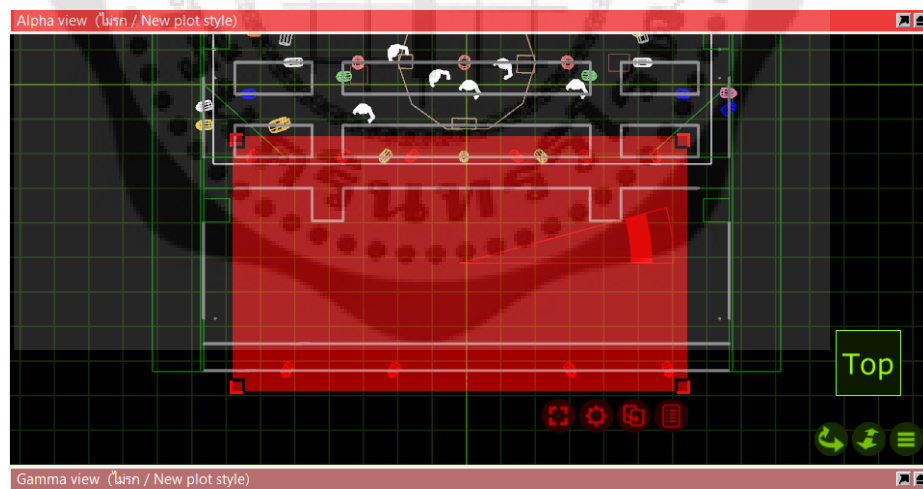
เนื่องจากเมื่อครั้ง 70% ผู้ศึกษาได้เห็นว่าหน้านักแสดงยังตกไฟอยู่บางส่วน จึงปรับวิธีการวางFrontเพื่อให้รับกับActing area ทำให้ครอบคลุมทั่วเวทีมากขึ้นโดยการวางFront 2แถว

แถวหน้าสุดคือBarผังห้องControl ใช้ทั้งหมด4ตัว แถวที่สองทั้งหมด6ตัว และยังคงใช้วิธีเดียวกับตอนส่ง 50% คือใช้สี่Crossกันเหมือนเดิม ผังขวาใช้ L063และผังซ้ายใช้ L702



ภาพ : Surface โปรแกรมCapture

ที่มา : โดยผู้เขียน

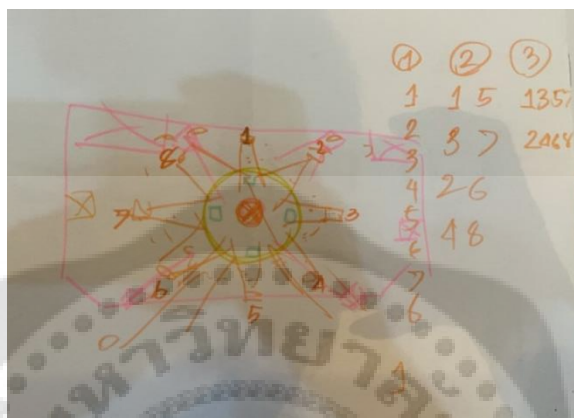


ภาพ : Surface โปรแกรมCapture

ที่มา : โดยผู้เขียน

ปรับทิศทางของก้านนาฬิกาแดด

โดยการวางตำแหน่งไฟทั้ง 8 จุดล้อมรอบพื้นที่ฉากที่เป็นวงกลมตรงกลาง เมื่อเปิดไฟหมดทั้ง 8 ตัว เงามจะเพิ่มขึ้นเป็น 8 แฉก เมื่อต้องการให้เงาไปทิศทางไหน เราสามารถเลือกเปิดได้ตามต้องการ ซึ่งวิธีการนี้สามารถนำไปใช้กับการปรากฏตัวของปีศาจเพื่อให้เกิดมิติและดูมีพลังมากขึ้นอีกด้วย



ภาพ : ไฟ 8 ทิศ

ที่มา : อ.อภิรัตน์ แก้วกัน

ภายหลังจากการปรึกษาอาจารย์ ผู้ศึกษาจึงได้ลองทำ Plan ในโปรแกรม Capture เพื่อดูภาพรวมและทดสอบความเป็นไปได้ของแสงและเงาที่เกิดขึ้นว่าตรงกับความต้องการและสิ่งที่อยากให้เกิดหรือไม่



ภาพ : Surface โปรแกรม Capture

ที่มา : โดยผู้เขียน

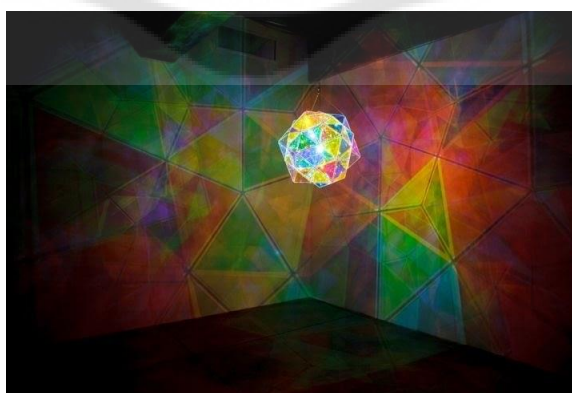


ภาพ : Surface โปรแกรมCapture

ที่มา : โดยผู้เขียน

เทคนิคการตัดต่อเจล

เริ่มมาจากที่ผู้ศึกษาเห็นว่าเรื่องเล่าเรื่องที่1นั้นมีความSurrealที่สุดใน4เรื่องเล่า เพราะเน้นสีอันสดใสและจินตนาการ จึงได้หาวิธีการพาตัวละครเข้าสู่เรื่องเล่าเรื่องที่1 และได้แรงบันดาลใจมากจากการเห็นวัตถุโปร่งแสงที่มีสีในตัว เมื่อโดยแสงReflection จะเห็นสีที่สะท้อนออกมา จึงนำมาต่อยอด เพื่อสร้างMovementของไฟโดยการตัดต่อเจลขึ้นมาจากเศษเจลแผ่นเล็กๆหลายๆสีนำมาต่อรวมกันเป็น1แผ่น



ภาพ : การReflectionของแสงผ่านวัตถุที่มีสี

ที่มา : Pinterest



ภาพ : การตัดต่อเจล

ที่มา : โดยผู้เขียน

3.4.6.2 Production

เริ่มจากการวางตำแหน่งและการโฟกัสแสง หลังจากที่เราวางตำแหน่งของไฟเรียบร้อยแล้วผู้ออกแบบแสงจะต้องดูจากแปลนไฟว่าตำแหน่งที่ผู้ออกแบบแสงได้วางไว้นั้นตรงกับที่ผู้ออกแบบแสงต้องการหรือไม่ และในส่วนกระบวนการการวางตำแหน่งและปรับโฟกัสของไฟนั้นจำเป็นที่จะต้องมีการแบ่งหน้าที่ให้แก่สมาชิกในทีมเพื่อการทำงานที่รวดเร็วยิ่งขึ้นโดยมีผู้ช่วยคือผู้ศึกษาชั้นปีที่ 3 และปีอื่นๆ มาช่วยในกระบวนการนี้จำเป็นที่ต้องมีความระมัดระวังในการทำงานเพื่อเลี่ยงเกิดอุบัติเหตุขึ้นทั้งต่อตนเองและผู้อื่น

การโฟกัสปรับโฟกัสไฟ จำเป็นที่จะต้องมียักษ์แสดงหรือตัวแทนที่จะคอยยืนอยู่ในตำแหน่งที่ผู้ออกแบบแสงต้องการให้แสงไปลงบริเวณที่ต้องการ โดยต้องคำนึงถึงความสว่าง เงามที่ตกกระทบลงบนใบหน้า และความพอดีของแสง อีกทั้งต้องดูพื้นที่ที่แสงตกกระทบลงบนพื้นที่แสดง นักออกแบบแสงต้องคำนึงถึงความสว่างที่สม่ำเสมอเพื่อไม่ให้พื้นที่ที่แสดงนั้นดูผิดแปลกไปได้

ภาพรวมการส่ง 100%

ก. Denial การปฏิเสธ

ห้องนอนCorner

เนื่องจาก Scene นี้สืบเนื่องจากครั้งที่ส่ง 70% ผู้ศึกษายังคงมองว่าเป็น Semi-Realism จึงยังใช้การออกแบบจากความ Real ก่อนโดยคำนึงถึงสถานที่และเวลา โดยสถานที่ที่เกิดคือห้องนอนและเวลาคือเที่ยงคืน และความ Unreal คือผู้ศึกษาต้องการให้ Scene นี้ มีความมืดสลัวและเน้นเงา จึงให้ทิศทางของไฟมาจาก Back ทั้งหมด แต่ยังคงความอบอุ่นโดยมีแสง Warm light ซึ่งยังให้บรรยากาศเหมือนห้องนอนอยู่ และใช้ไฟอื่นๆ ที่มาจากทิศทางที่แปลกแยกเพื่อให้ดูเหมือนปีศาจเป็นตัวละครคุมแสงนั้น จบซีนนี้โดยการกลับมาที่ห้องนอนโดยใช้แสง No color ที่ส่องมาจากทาง Back ให้ความรู้สึกกว้างเปล่า





ภาพ : ห้องนอน Corner

ที่มา : อ.ดร.ชนะพัฒน์ พัฒนกุลพิศาล

ใน Scene บ้านแม่ผู้ศึกษาใช้ไฟ Top 6 จุดเลือกเปิดเพื่อแบ่งตำแหน่งบ้านคือ ห้องนอนของคอนเนอร์ ห้องนอนแม่ และโต๊ะกินข้าว โดยส่วนใหญ่ในบ้านแม่ ผู้ศึกษาต้องการเน้น Mood อบอุ่นจึงใช้สี Tone Warmlight เป็นส่วนมากส่วนในห้องของ Corner ซึ่งผู้ศึกษามองว่า ห้องนอนเป็นพื้นที่ส่วนตัวของ Corner และตัว Corner เองตอนแรกมีความเย็นชาจากความรู้สึกเก็บกดจึงใช้แสง Clear ผสมกับ Warm light เป็นบางจุด และใช้แสงตามธรรมชาติกับทิศทางในการบอกเวลา



ภาพ : ห้องนอน Corner - ห้องครัว บ้านแม่

ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

สนามโรงเรียน - ห้องเรียน

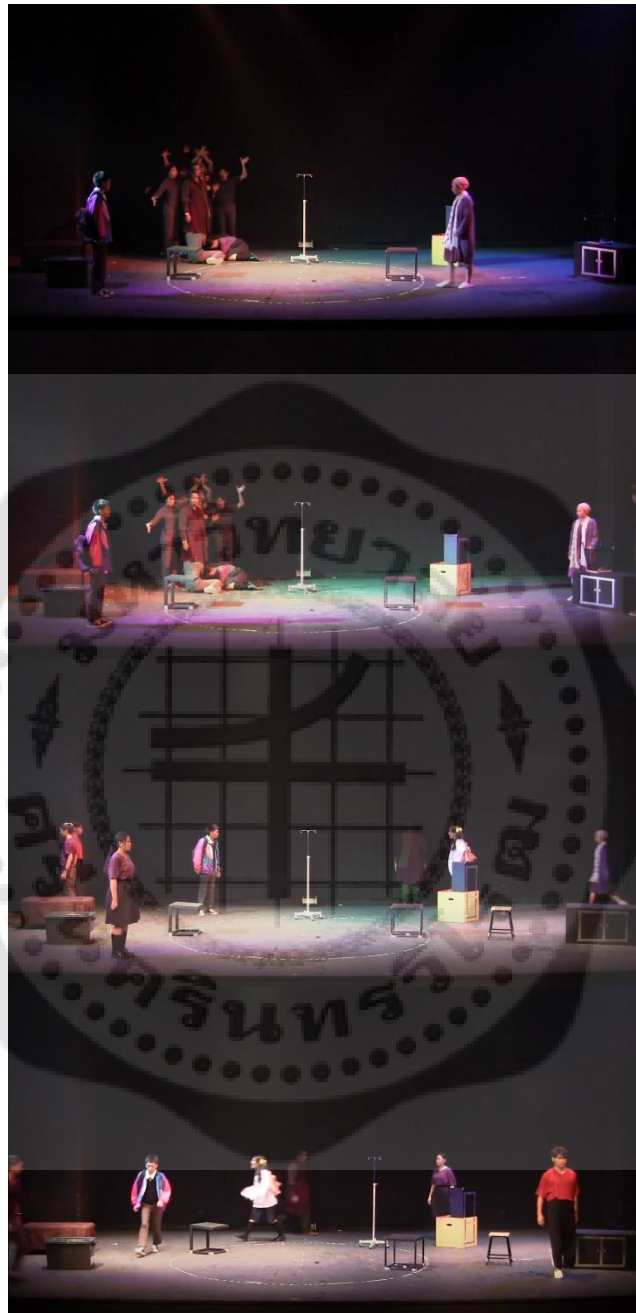
ผู้ศึกษาเลือกใช้ไฟ Top ทั้ง 6 ดวงในการเปิดพื้นที่ และเนื่องจากจำนวนไฟมีไม่เพียงพอ จึงใช้ไฟ Back ที่มีโทน Warm light แทนแสงแทนดวงอาทิตย์ และใช้ไฟ Side สีเขียวเพื่อสร้างบรรยากาศให้เหมือนอยู่ที่สนาม ส่วนในห้องเรียน ผู้ศึกษาใช้ไฟ Top Clear ทั้งหมด 6 ดวง



ภาพ : สนามโรงเรียน – ห้องเรียน
 ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

ระหว่างทางกลับบ้าน(Surreal ห้วงความคิด) – บ้านแม่

ช่วงระหว่างที่ Corner กลับบ้าน Corner จะมีห้วงความคิดที่ทางผู้กำกับทำภาพเป็น Surreal ผู้ศึกษาจึงค่อยๆให้ระดับสีเพิ่มขึ้นตามความสับสนของตัว Corner เอง ไล่ระดับไปจนถึงตอนที่พ่อและแม่ทะเลาะกัน



ภาพ : ระหว่างทางกลับบ้าน(Surreal หวังความคิด) – บ้านแม่
ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

บ้านแม่- ห้องนอน Corner

ในตอนที่มีแม่ดู Video (โลกความจริง)ศึกษาต้องการให้เห็นความอบอุ่น จึงใช้Warm light คู่กับแสงสีน้ำเงินที่แทนเวลาช่วงกลางคืน และให้แสงสาดไปถึงตัวปีศาจและองครักษ์ที่เป็นต้นไม้ เมื่อ Corner กลับเข้าสู่ห้องของตัวเอง จึงลดแสงสีน้ำเงินลงเพื่อให้เห็น Space ของห้องมากขึ้น



บ้านแม่- ห้องนอน Corner

ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

ปีศาจปรากฏตัวทางหน้าต่างห้องนอน - สนามหญ้า

ในการปรากฏตัวที่ห้องนอน ผู้ศึกษาแบ่งพื้นที่เป็นสองจุด โดยส่วนspaceหลักที่ใช้จะเป็นปีศาจตรงกลางโดยบรรยากาศยังคงความเป็นห้องนอนอยู่ เมื่อCornerออกมาที่สนามหญ้าจึงใช้สีน้ำเงิน และสีเขียวแทรกเข้ามาเพื่อเปลี่ยนTransitionให้ชัดเจน และเน้นแสงจากแต่ละทิศโดยมาจากMovementของปีศาจ และเมื่อกลับเข้ามาสู่ห้องCornerก็ยังคงเปิดแสงทิศตามที่อยู่ เนื่องจากต้องการเน้นว่าแสงทิศทางนี้เป็นของตัวปีศาจโดยเฉพาะและจะปรากฏเมื่อปีศาจมา



ปีศาจปรากฏตัวทางหน้าต่างห้องนอน - สนามหญ้า

ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

ห้องนอนเช้า - ห้องครัว

หลังจากที่ปีศาจไป แสง Top ตรงกลางและแสงสีน้ำเงินจะค่อยๆหายไปเมื่อกลับมาที่ห้องของ Corner ในตอนเช้า และในตอนที่ยายมาที่บ้าน จะแบ่งพื้นที่สองจุดในตอนที่ยายเรียกไปคุย และจุดโต๊ะกินข้าวที่แม่ นั่งอยู่



ภาพ : ห้องนอนเช้า – ห้องครัว
 ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒนกุลพิศาล

บอกเวลา - ปีสัจจปรากฏตัวพาเข้าเรื่องเล่าเรื่องที่1 ห้องนอน Corner

Scene นี้จะเปิดไฟ Top ทั้งหมด 8 ทิศ ตรงกลาง และสีน้ำเงินจะค่อยๆเพิ่มขึ้น
 เมื่อเข้าเวลากลางคืน เมื่อปีสัจจเริ่มพูดถึงเรื่องเล่าจะเปิดไฟดวงที่ไล่เจลดตัดต่อสีขึ้นมา



ภาพ : บอกเวลา - ปีสัจจปรากฏตัวพาเข้าเรื่องเล่าเรื่องที่1 ห้องนอน Corner
 ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒนกุลพิศาล

เรื่องเล่าเรื่องที่1

เข้าเรื่องเล่าโดยการDimไฟลงทั้งหมดให้เหลือดวงที่ใส่เจลตัดต่อสี เมื่อนักแสดงอื่นเริ่มเดินเข้าพื้นที่จึงเปิดไฟจากทิศทางของSideทั้งหมดเนื่องจากเป็นทิศทางที่ไม่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ และToneยังคงยึดตามConceptการโคจรของดวงอาทิตย์ ในเรื่องเล่าเรื่องที่1 เน้นสีชมพู ม่วง ฟ้ำ เมื่อจบเรื่องเล่า แสงจากSideจะค่อยๆDimลงทั้งหมดให้เหลือแค่ดวงที่ตัดต่อเจลเพียงดวงเดียว



ภาพ : เรื่องเล่าเรื่องที่1

ที่มา : อ.ดร.ชนะพัฒน์ พัฒนกุลพิศาล

ห้องนอนตอนเช้า - โรงเรียน - (Surreal หวังความคิด) – ห้องเรียน

ในส่วนหวังความคิดจะดับแสงRealทั้งหมดลงและเปิดsideอื่นๆที่เป็นสี แต่เมื่อกลับมาในความจริงก็จะใช้ไฟTop6ดวงเหมือนกับSpaceที่ใช้กับโรงเรียนเหมือนเดิม



ภาพ : ห้องนอนตอนเช้า - โรงเรียน - (Surreal หวังความคิด) - ห้องเรียน
 ที่มา : อ.ดร.ธนะวัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

โรงเรียน - โรงพยาบาล - บ้านยาย

แบ่งSpace ให้เป็นห้องใช้Warm lightและบรรยากาศโดยรอบๆจะใช้สีน้ำเงิน
 ในการสร้างบรรยากาศกลางคืน Moodอบอุ่นแต่มีความรู้สึกเหงา



ภาพ : โรงเรียน - โรงพยาบาล - บ้านยาย
ที่มา : อ.ดร.ธนะวัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

บ้านยาย - ปีสัจจปรากฏตัวพาเข้าเรื่องเล่าเรื่องที่ 2

เนื่องจากบ้านยาย Space การจัดวางจะเป็นแนวนอน ผู้ศึกษาจึงเลือกเปิดไฟ Top ทั้ง 3 ดวงกลาง และใช้สีน้ำเงินและเขียวในการสร้างบรรยากาศให้ต่างจากบ้านแม่ โดยแสงจะแข็ง จำซึ่งแตกต่างจากบ้านแม่โดยสิ้นเชิง



ภาพ : บ้านยาย - ปีสัจจปรากฏตัวพาเข้าเรื่องเล่าเรื่องที่ 2
ที่มา : อ.ดร.ธนะวัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

เรื่องเล่าเรื่องที่ 2

ผู้ศึกษายังคงใช้ Concept การโคจรของพระอาทิตย์ตามเดิมในการยึด Mood tone เป็นท้องฟ้าช่วงสายที่คล้ายจะพายุเข้า เรื่องเล่านี้ตามบทละครจะอยู่ในช่วงยุคอุตสาหกรรมซึ่ง Tone ที่ใช้จะมีความ Real มากขึ้นแต่ยังคงความ Unreal อยู่ ทิศทางบางส่วนมาจาก Side แต่เริ่มมี Top กับ Front แทรกเข้ามาบ้าง และ Space ที่ผู้กำกับได้วางไว้มี 2 จุด คือบนเวที และด้านล่างเวที

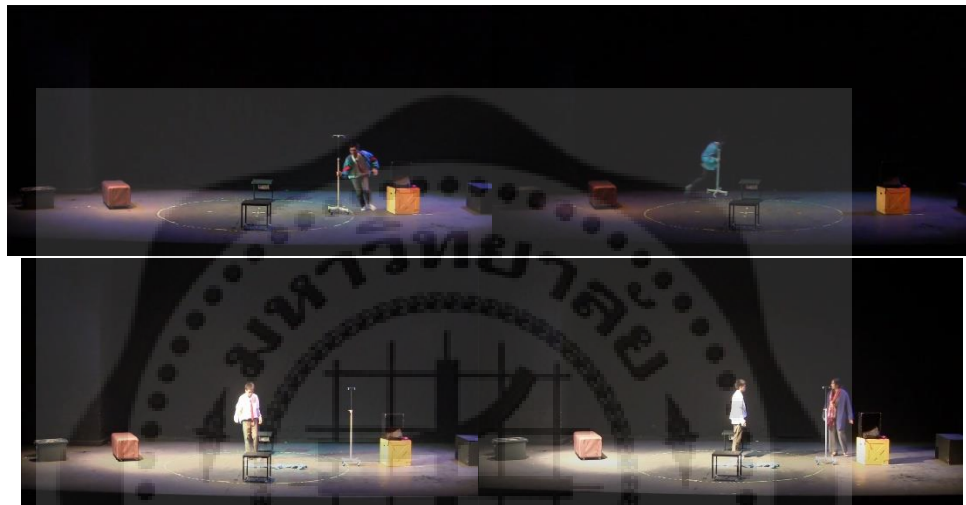


ภาพ : เรื่องเล่าเรื่องที่ 2

ที่มา : อ.ดร.ธนะวัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

ทำลายของ – กลับสู่บ้านยาย

ใน Part การทำลายของที่บ้านยาย ผู้ศึกษาต้องการให้เห็นถึงอารมณ์และ Magic จึง Dim ไฟขึ้นและลงตามจังหวะ และเมื่อทำลายเสร็จจะยังคง Tone นั้นไว้แต่สว่างขึ้น (ยังไม่ออกจากเรื่องเล่า) และเมื่อยายมาถึงจึงกลับไปเป็น Tone บ้านยายตามเดิม



ภาพ : ทำลายของ – กลับสู่บ้านยาย
ที่มา : อ.ดร.ธนะวัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

บ้านยาย - โรงเรียน - โรงพยาบาลด้านในและนอก

บ้านยายและโรงเรียนยังคงใช้ไฟเดิม แต่ในส่วนของโรงพยาบาล ด้านในใช้ไฟ Profile และคัต Barn-door ให้เหมือนห้องในตำแหน่งด้านขวาเพื่อ Fic ตำแหน่ง และเปิดไฟบรรยากาศทางซ้าย ภายนอกโรงพยาบาลจะใช้โทนสีน้ำเงิน และ Top ลงเฉพาะจุดที่ยายขับรถ

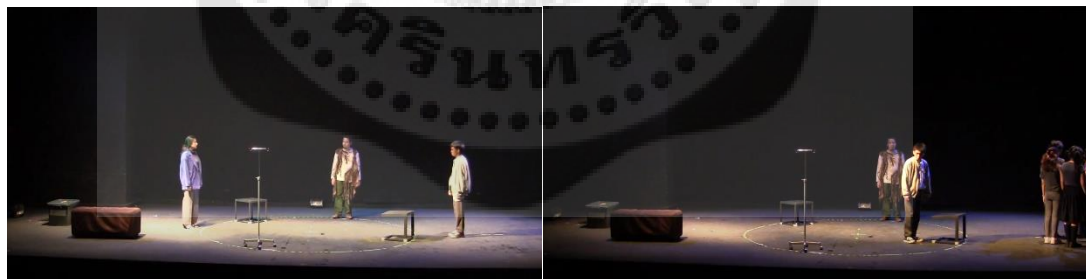




ภาพ : บ้านยาย - โรงเรียน - โรงพยาบาลด้านในและนอก
ที่มา : อ.ดร.ชนะวัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

บ้านยาย - ปีสัจจปรากฏตัว Surreal ตอนแม่

บ้านยายใช้ไฟเดิม แต่ในตอนปีศาจปรากฏตัวเพื่อมาแสดงภาพ เนื่องจากเป็นภาพในหัวที่เป็นความจริงจึงใช้แสง Spot ตามจุดที่ปีศาจสร้างให้ภาพเกิดขึ้น



ภาพ : บ้านยาย - ปีสัจจปรากฏตัว Surreal ตอนแม่
ที่มา : อ.ดร.ชนะวัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

ข. Anger ความโกรธ

ซัปรดไปโรงเรียน - โรงอาหาร - เข้าเรื่องเล่าเรื่องที่ 3

โรงอาหารจะเปิดพื้นที่ทั้งหมด เป็นไฟ Clear Top 6 จุดโดยไม่มีสีอื่นแทรกเข้ามา เมื่อเข้าเรื่องเล่าไฟClear จะถูก Dim ลงและเป็นแสง Tone ส้มเข้ามาแทนที่



ซัปรดไปโรงเรียน - โรงอาหาร - เข้าเรื่องเล่าเรื่องที่ 3
ที่มา : อ.ดร.ชนะพัฒน์ พัฒนกุลพิศาล

เรื่องเล่าเรื่องที่ 3

เนื่องจากผู้ศึกษาต้องการเน้นว่าเรื่องนี้เป็นเรื่องที่ทำให้ Corner ได้เห็นตัวเองชัดที่สุด ซึ่งเทียบกับ Concept การโคจรของดวงอาทิตย์ในตอนเที่ยงที่พระอาทิตย์สว่างจ้าที่สุด ผู้ศึกษาออกแบบโดยใช้ Mood tone ตามนั้นเน้น Tone ส้ม เหลืองและยึดความ Real โดยเรื่องนี้จะมีความ Real มากที่สุดใน 3 เรื่องแรก แต่ยังมีความเป็นเรื่องเล่าอยู่ ผู้ศึกษาจงใจใช้เทคนิคเงาในการสะท้อนเปรียบเทียบจิตใจสำนึกของ Corner เพื่อสะท้อนออกมาเป็นภาพให้ผู้คนได้เห็น



ภาพ : เรื่องเล่าเรื่องที่ 3
 ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒนกุลพิศาล

ห้องปกครอง - โรงพยาบาล - สุสาน(ความฝัน) - ยายมารับ

หลังจากเรื่องเล่าจบไป ผู้ศึกษาได้ปิดไฟToneสีทั้งหมดให้เหลือแค่ไฟClear เฉพาะจุดในการบิบบSpaceเพื่อให้บรรยากาศห้องปกครองดูอึดอัด และเมื่อไปถึงโรงพยาบาลเป็นตอน กลางคืนจึงใช้ไฟบรรยากาศกลางคืน และใช้ไฟTopเฉพาะจุดในส่วนที่แม่และCornerนั่งคุยกัน และเปิด จุดที่ปีศาจมา เมื่อพาไปที่สุสาน ใช้โทนเขียวน้ำเงินในการสร้างบรรยากาศ ใช้Topเปิด-ปิดในจุดที่นักแสดง ยืน แสงสีน้ำเงินค่อยๆหายไปเมื่อCornerกลับมาคุยกับปีศาจสองคน และกลับเข้าสู่โลกจริงเมื่อยายมารับ ไปโรงพยาบาล จะใช้โทนสีน้ำเงินและTopลงเฉพาะจุดที่ยายขับรถ





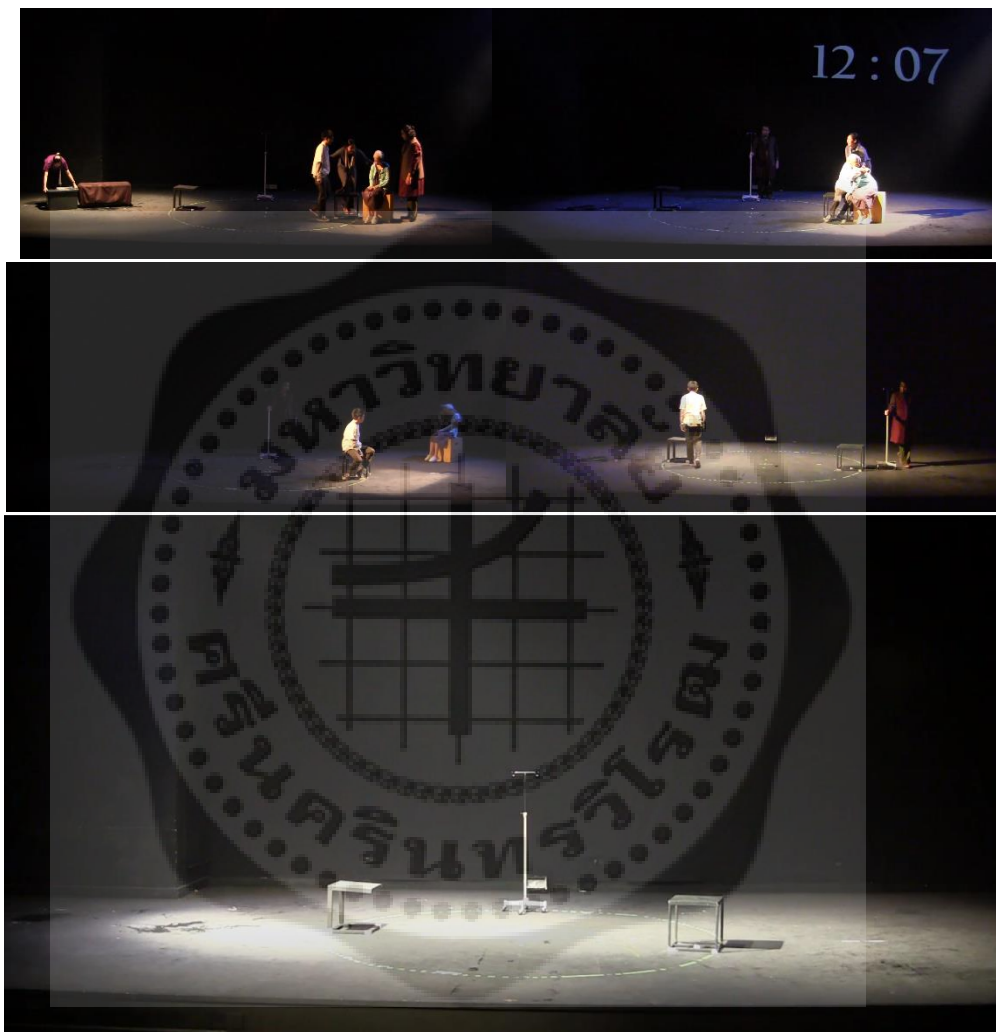
ภาพ : ห้องปกครอง - โรงพยาบาล - สุสาน(ความฝัน) - ยายมารับ
 ที่มา : อ.ดร.ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

ค. Acceptance การยอมรับ

จอตรรถที่โรงพยาบาล - เรื่องเล่าเรื่องที่4

แบ่งSpaceในจุดที่รถจอด และจุดที่เป็นห้องผู้ป่วยของแม่ และค่อยๆเปลี่ยนให้เป็นห้องผู้ป่วยโดยใช้Profileที่เป็นตำแหน่งห้องเปิดไว้ในจุดเดิม และบรรยากาศรอบๆเป็นสีน้ำเงิน หลังจากที่แม่ตายไป จะค่อยๆDimแสงลงให้เหลือแค่ฝั่งขวา และในตอนที่Cornerกับปีศาจเดินสวนกันเพื่อหมุนนาฬิกา จะค่อยๆดับไฟบรรยากาศอื่นๆควบคู่ไปกับการใช้ไฟClearในการเปิดพื้นที่จนเต็มSpace เพื่อให้ตรงกับConceptการโคจรของดวงอาทิตย์ตอนท้ายสุดในตอนกลางคืนที่พระจันทร์สว่างและClearที่สุด

ตั้งแต่Scene 1-18 จะสังเกตได้ว่าเริ่มแรกเรื่องจะเต็มไปด้วยสีสันแต่สีค่อยๆเริ่มหายไปตามความจริงในที่สุดซึ่งตรงกับThemeการเกิดขึ้นตั้งอยู่ดับไป



ภาพ : การส่ง 100% ทั้งหมด

ที่มา : อ.ดร.ชนะวัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

บทที่ 4

สรุปผลการศึกษา คั่นคว่าและ สร้างสรรค์ผลงาน

ด้วยสถานการณ์โควิด-19 ที่เกิดขึ้น ทำให้ไม่สามารถจัดการแสดงศิลปะการแสดงนิพนธ์ประจำปี 2563 ในรูปแบบของละครเวทีได้ ทางคณะผู้จัดทำละครเวทีเรื่อง เรื่องเล่าจากปีศาจ เลยได้โฟกัสไปที่เรื่องของ 5 stages of grief หรือสภาวะการก้าวข้ามความสูญเสียทั้ง 5 ที่ประกอบไปด้วย 1. Denial (ปฏิเสธ) 2. Anger (โกรธ) 3. Bargaining (การต่อรอง) 4. Depression (เศร้า) และสุดท้าย 5. Acceptance (ยอมรับ) ที่ได้ใช้เป็นแนวทางในการศึกษาควบคู่กับการทำละครเวทีเรื่อง เรื่องเล่าจากปีศาจ ตั้งแต่แรกนั้น

พบว่าจากการศึกษาและการพัฒนางานภายใต้แนวคิด 5 stages of grief ทั้ง 30% 50% 70% และ 100% สามารถสรุปได้ดังต่อไปนี้

4.1 ผู้กำกับการแสดง

ตลอดระยะเวลากว่า 1 ปี ที่ผู้ศึกษาได้พัฒนางานร่วมกับนักแสดงและทีมงาน โดยมีแนวคิดเรื่อง 5 stages of grief ควบคู่อยู่นั้น ในฐานะของผู้กำกับการแสดงละครเวทีเรื่อง เรื่องเล่าจากปีศาจ ขอแบ่งส่วนสรุปทั้งหมดออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

4.1.1 สรุปชิ้นงานการพัฒนางานภายใต้ความคืบหน้า 100 เปอร์เซ็นต์

จากชิ้นงานการพัฒนางานภายใต้ความคืบหน้า 100% ซึ่งผู้ศึกษาได้มีการแก้ไขและปรับเปลี่ยนในส่วนรายละเอียดต่างๆของการกำกับการแสดง ไม่ว่าจะเป็น รายละเอียดของบทละคร, การกำกับแสดง และ Blocking หรือการทำงานกับพื้นที่นั้น พบว่า

1) เห็นรอยต่อระหว่างฉากต่อฉาก ยังไม่สามารถเชื่อมความรู้สึกในแต่ละฉากให้คนดูติดตามต่อได้ ต้องวางจังหวะในการเชื่อมฉากแต่ละฉากให้เข้ากัน อาจจะต้องมีชาวดีมาช่วยเลี้ยงในการเชื่อมฉากเข้าด้วยกัน

2)ฉากที่ 4 ที่แม่ดูคลิป์วิดีโอกับคอนเนอร์ เปลี่ยนวิดีโอเป็นรูปภาพเคลื่อนไหวเฉยๆแล้วก็ใช้เสียงเปียโนที่เล่นสด แทนการใช้เสียงจากวิดีโอ เนื่องจากป้องกันว่าหากเล่นจริงเสียงวิดีโอจะไม่มา

3)พลังของนักแสดงหนุ่มวลดีเหมือนเดิม และวิธีการของตัวละครแต่ละตัวมีความแข็งแกร่งมากขึ้นและรู้ว่าจะไปในทิศทางไหนเพิ่มขึ้น อาจจะมีบางตัวละครที่ลืมนึกความรู้สึกไปบ้างเล็กน้อย เนื่องจากมีการหยุดซ้อมไปในช่วงก่อนที่จะส่ง 100% เลยทำให้ความรู้สึกหรือวิธีการที่เคยเล่นนั้นล้นหายไปบ้าง

4)ตัวละครพ่อ ยังไม่แน่ใจว่าจะไปในทิศทางไหน อาจจะต้องเพิ่มพลังและความต้องการให้ห้องที่มารับบทพ่อ เพิ่มความสัมพันธ์ให้เกิดขึ้นระหว่างตัวละครพ่อและตัวละครคอนเนอร์

5)ฉากที่ 10 เรื่องเล่าที่ 2 เลือกทิศทางคำแนะนำเสนอ เนื่องจากตอนนี้เรื่องเล่าที่ 2 ดูมีความคล้าย กับเรื่องเล่าที่ 1 ซึ่งในเรื่องเล่าที่ 2 อาจจะมาในรูปแบบของความยิ่งใหญ่ แบบละครแนว EPIC ได้

6)ในฉาก 13 ที่เป็นฉากของคอนเนอร์คุยกับแม่ในโรงพยาบาลแล้วด้านหลังจะเป็นตัวละครพ่อ กับยายยืนทะเลาะกันแบบไม่มีเสียง อาจจะใช้วิธีการคือ ตัดสลับระหว่างตัวละคร 2 กลุ่มคือ ตัวละครแม่ คอนเนอร์และตัวละครพ่อยาย คือให้คุยกันทั้ง 2 กลุ่มแต่คนละเรื่องแบบต่อเนื่องกัน คนดูจะเห็นทัศนคติของตัวละครทุกตัว

7)ในฉาก 14 ที่ตัวละครแอนตัน ใช้น้ำที่อยู่ในขวดรดคอนเนอร์ให้ใส่น้ำให้น้อยลงกว่านี้ เนื่องจากเวทิมันเปียก

8)ฉากจบ ก่อนที่ตัวละครยายจะออกไปให้ตัวละครยายเอาของในฉากออกไปได้เลย แทนการที่ตัวละครรองขอมจะออกมาในตอนสุดท้าย เนื่องจากจะได้ไม่ขัดความรู้สึกของคนดูที่กำลังดูตัวละครคอนเนอร์อยู่ และก็จะปรับตัวละครยายให้มีความเข้มแข็งมากขึ้นในตอนที่เราว่าลูกของตัวเองจะตาย คือให้เตรียมรับมือไว้ก่อนแล้วโดนการไม่ร้องไห้ออกมา แต่เลือกเก็บไว้อยู่ข้างในแทน

4.1.2 สรุปกระบวนการและวิธีการทำงานตั้งแต่เริ่มต้น

จากกระบวนการทำงานและวิธีการทำงานในรูปแบบของ Creative Theater และ devising Theater นั้นพบว่า

1)ในส่วนของกระบวนการคิดและสร้างสรรค์กิจกรรมที่ผู้กำกับการแสดงจะต้องทำก่อนมาเจอกับทีมงานนั้น จะต้องวางแผนและหาวิธีในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าไว้บ้างแล้วส่วนหนึ่ง แต่สิ่งที่เกิดขึ้นในระหว่างกระบวนการทำงานจริงนั้น พบว่า บ่อยครั้งที่ตัวผู้ศึกษาเองยังไม่สามารถรับมือกับ

สถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้ เลยทำให้ยังไม่สามารถนำส่วนที่ดีที่สุดของกระบวนการทำงานในครั้งนั้นๆ มาใช้ในชิ้นงานได้เท่าที่ควร

2)การทำงานในรูปแบบนี้ ในช่วง Workshop ผู้กำกับการแสดงจะต้องมีสมาธิเป็นอย่างสูงในการคิดและหาวิธีจัดการกับสถานการณ์ตรงหน้าเพื่อให้กิจกรรมที่กำลังเกิดขึ้นสามารถดำเนินต่อไปได้ ซึ่งตัวผู้ศึกษาเองนั้น สามารถที่จะดำเนินกิจกรรมต่างๆไปได้ตามแผนที่วางไว้ แต่บางครั้งก็เกิดกระบวนการแก้ไขปัญหายุ่งยากเฉพาะหน้าอยู่พอสมควร เนื่องจาก เวลาและกิจกรรมที่วางไว้นั้นไม่เหมาะสม เลยต้องมีการปรับเปลี่ยนและโยกย้ายไปทำกิจกรรมอื่นๆในวันต่อไปแทน หรือแม้กระทั่งบางวันที่นักแสดงเกิดสภาวะไม่ยอมทำกิจกรรม ผู้ศึกษาก็ต้องหาวิธีการและกิจกรรมที่กระตุ้นให้นักแสดงเกิดสภาวะที่อยากทำหรือบ่อยครั้งที่ต้องลดจำนวนการทำกิจกรรมนั้นๆ แทน เป็นต้น

3)การสื่อสารมีผลต่อกระบวนการทำงานในรูปแบบนี้เป็นอย่างมาก บ่อยครั้งที่เกิดการสื่อสารที่ไม่ค่อยเข้าใจกันระหว่างตัวผู้ศึกษาเองและนักแสดง เลยทำให้ Workshop ในครั้งนั้นๆไม่มีประสิทธิภาพเท่าที่ควร

4)กระบวนการ Creative Theater และ devising Theater เป็นกระบวนการที่ต้องใช้พลังงานในการทำงานร่วมกันสูงมาก ซึ่งในฐานะของผู้กำกับการแสดงพบว่า นักแสดงและทีมงานให้ความร่วมมือเป็นอย่างมากตลอดระยะเวลาของการทำกิจกรรมร่วมกัน เช่น ตื่นเช้ามาวิ่งด้วยกัน , ทำกิจกรรมตามโจทย์ร่วมกัน , หาวิธีและแนวทางในการแก้ไขปัญหาต่างๆร่วมกัน รวมถึงเป็นกำลังใจให้กันและกันในวันที่ท้อหรือหมดกำลังใจ

5)การทำงานใน ลักษณะของ Creative Theater และ devising Theater คือการทำงานร่วมกันกับคน เมื่อคนจำนวนมากมาทำงานร่วมกัน ความคิดหรือความเป็นส่วนตัวของแต่ละคนเลยสูงมาก แต่ในการทำงานครั้งนี้เลยต้องหาตรงกลางร่วมกันของทั้งผู้กำกับ นักแสดงและทีมงาน รวมทั้งคณะครู ผู้กำกับเองก็ควรจะมีใจในตำแหน่งหน้าที่และวิธีการทำงานของตำแหน่งอื่นๆเบื้องต้น และบางครั้งก็ต้องอนุญาตให้ความคิดของนักแสดงและทีมงานเข้ามาบิบทบาทในหน้าที่และส่วนรับผิดชอบของคนนั้นๆ ด้วย ทั้งนี้ผู้กำกับจะต้องยังคงให้ตัวชิ้นงานที่เกิดขึ้นยังคง Concept และวิธีการนำเสนอที่ทางผู้กำกับและทีมงานร่วมทั้งครูที่ปรึกษาได้มีการพูดคุยกันไว้ด้วย

สุดท้ายนี้ว่าด้วยเรื่องของ สภาวะการสูญเสียหรือ 5 stages of grief ที่ได้มีการศึกษา`ควบคุม มาตั้งแต่ต้นนั้น ในมุมมองของผู้กำกับการแสดงละครเวทีเรื่อง เรื่องเล่าจากปีศาจ นั้นคิดว่า การยุติการ

ทำงานที่จะเกิดขึ้นในรูปแบบของละครเวที ก็เหมือนสภาวะของ 5 stages of grief ในขั้นตอน Acceptance สุดท้ายด้วยสภาวะและสถานการณ์ที่เกิดขึ้น เราก็ควรที่จะยอมรับและก้าวข้ามผ่านสถานการณ์ต่างๆไปให้ได้ และใช้ชีวิตในแบบที่เราควรจะเป็น เหมือนกับที่ตัวปีศาจเรื่อง เรื่องเล่าจากปีศาจ ได้บอกคอนเนอร์ ไว้ว่า “เธอก็แค่ต้องพูดความจริง” นั่นเอง

4.2 นักแสดง

4.2.1 คอนเนอร์

ตลอดระยะเวลากว่า 1 ปี ที่ผู้ศึกษาได้พัฒนางานร่วมกับผู้กำกับ นักแสดง ฝ่ายออกแบบและทีมงาน โดยมีแนวคิดเรื่อง 5 stages of grief ควบคู่อยู่นั้น ในฐานะของนักแสดงละครเวทีเรื่อง ‘เรื่องเล่าจากปีศาจ’ ขอแบ่งส่วนสรุปทั้งหมดออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

4.2.1.1 ผลสรุปภายใต้ความคืบหน้า 100 เปอร์เซ็นต์

ผลสรุปภายใต้การส่งความคืบหน้า 100% ได้ความว่า นักแสดงยังคงมีความกังวลอยู่กับการที่จะต้องทำให้องค์ประกอบของเวทีนั้นมีความสมบูรณ์แบบรวมถึงความกังวลของการที่นักแสดงไม่สามารถที่จะควบคุมอุปกรณ์ที่ใช้ในการแสดงได้อย่างเต็มที่ เช่น แก้อีที่มีล้อเลื่อน ทำให้ตัวละครที่แสดงออกมาไม่มีความเสถียร นอกจากนี้ยังมีอุบัติเหตุทางการแสดงที่ทำให้นักแสดงหลุดโปกส์จากการเป็นตัวละคร เช่น โดนกระเป่าตีเข้าหน้า ปริมาณน้ำที่ใช้ตอนโดนรดที่มากเกินไป แต่ที่สำคัญที่สุดคือการที่นักแสดงต้องใช้ความรู้สึกที่เกิดจากการที่ตัวละครรู้สึกหรือเกิดจากข้างในใจออกมาเล่นไม่ใช่เน้นไปที่ปัจจัยภายนอกเช่น การใช้เสียงหรือการใช้ท่าทางเพียงอย่างเดียว ซึ่งตรงจุดนี้ถือเป็นปัญหาใหญ่ที่ต้องนำไปปรับปรุง

4.2.1.2 สรุปกระบวนการและวิธีการทำงานตั้งแต่เริ่มต้น

คณะผู้จัดทำได้ทำละครเวทีออกมาเป็นในรูปแบบของ Creative Theater และ Devising Theater เป็นละครเวทีที่มาจากทั้ง นักแสดง ผู้กำกับ ฝ่ายออกแบบ และทีมงานได้มีส่วนร่วมในการเสนอความคิด สร้างภาพให้เกิดเรื่องราว ทำกิจกรรม และร่วมกันทำให้เกิดมาเป็นละครเวทีเรื่อง เรื่องเล่าจากปีศาจ ที่สมบูรณ์ในฉบับของคณะผู้จัดทำ

1) การวิเคราะห์และรวบรวมข้อมูลโดยเริ่มจากการอ่านบทเพื่อศึกษาตัวเนื้อเรื่อง ตั้งแต่ต้นจนจบเพื่อให้ทราบถึงเรื่องราวและใจความสำคัญของเรื่อง จากนั้นวิเคราะห์ตัวละครและหา

ความสัมพันธ์ของตัวละครเพื่อให้เห็นถึงทัศนคติของตัวละครที่มีต่อตัวละครอื่นๆ จากนั้นจึงเริ่มรวบรวมข้อมูลที่มีความเกี่ยวข้องกับตัวละคร เช่น พัฒนาการของเด็กในแต่ละช่วงวัย เพื่อให้เห็นภาพกว้างก่อนว่าเด็กตั้งแต่วัย 0 ขวบ จนถึง 15 ปี มีพัฒนาการแบบไหน จากนั้นจึงค่อยค้นหาในวงแคบลงโดยใช้ข้อมูลจากตัวละครเป็นตัวอ้างอิง เช่น ผลกระทบจากการที่ผู้ปกครองของเด็กหย่าร้างกัน , เพื่อนในจินตนาการของเด็กๆ มีจริงไหม เกิดขึ้นได้อย่างไร , การที่เด็กจะสนใจในศิลปะต้องเริ่มจากช่วงอายุไหน เป็นต้น เพื่อนำมาใช้ในการสร้างตัวละคร นอกจากนี้ยังมีข้อมูลอื่นๆ อีกที่จะต้องรวบรวมซึ่งเป็นข้อมูลที่จำเป็นปัจจัยภายนอกของตัวละคร เช่น อาการของผู้ป่วยโรคมะเร็ง , วิธีการรักษาและผลข้างเคียงของยา , สภาพแวดล้อมของเขตที่อยู่อาศัย , สภาพของโรงเรียน เป็นต้น

2) การเวิร์คช็อปทั้งในและนอกชั้นเรียน ในช่วงแรกการเวิร์คช็อปจะถูกจัดขึ้นโดยผู้กำกับเพื่อนำการทำงานเป็นทีมและให้ทุกคนปรับตัวเข้าหากัน แล้วหลังจากนั้นผู้กำกับจะเริ่มเน้นไปที่การเวิร์คช็อปเพื่อให้ได้วัตถุดิบที่จะให้นักแสดงนำไปใช้ในการพัฒนาตัวละครต่อ เวิร์คช็อปของผู้กำกับจะเน้นไปที่การทำงานร่วมกันเพื่อให้นักแสดงทดลอง improvise และให้เกิดความคุ้นชินกับกระบวนการ devising theatre และหาความเป็นไปได้ในรูปแบบการนำเสนอละครเรื่องนี้โดยให้นักแสดงเป็นส่วนเวิร์คช็อปในชั้นเรียนจะเน้นไปที่การหารายละเอียดและการสร้างภูมิหลังของตัวละคร

3) ในช่วงของกระบวนการซ้อมด้วยความที่ละครเรื่องนี้ได้นำเอากระบวนการ creative theatre และ devising theatre มาปรับใช้เข้าด้วยกัน ดังนั้นในการซ้อมจึงมีทั้งการนำวิธี improvisation มาใช้ควบคู่กับการเล่นไปตามบท แต่พอได้โครงของแต่ละฉากแล้ว ก็จะทดลองทำในวิธีต่างๆ เพื่อให้เห็นถึงความเป็นไปได้และความหลากหลาย และเมื่อฉากนั้นเริ่มที่จะมั่นคงหรือมีแนวทางที่ชัดเจนก็จะเริ่มทำซ้ำเพื่อที่จะให้นักแสดงจดจำความรู้สึกและสามารถทำไปได้อย่างเป็นธรรมชาติ นอกจากนี้ทุกการซ้อมมักจะมีอุปกรณ์ประกอบฉากเข้ามาซ้อมด้วยทุกครั้งเพื่อให้นักแสดงเกิดความคุ้นชินช่วงกระบวนการซ้อมไม่ได้มีเพียงแค่นักแสดงและผู้กำกับ แต่ยังรวมถึงฝ่ายออกแบบและทีมงานอื่นๆ อีกที่เข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการซ้อมทุกครั้ง เพื่อให้ทุกฝ่ายเกิดความเข้าใจตรงกันและสามารถร่วมกันเสนอความคิดที่หลากหลายเพื่อนำไปพัฒนางานในการส่งความคืบหน้าตั้งแต่ช่วง 30% ตลอดจน 100%

4) หลังจากการส่ง 100% ผ่านพ้นไปการระบาดของโควิด-19 ก็ได้เพิ่มมากขึ้นจนทำให้ไม่สามารถเข้าพื้นที่เพื่อไปซ้อมได้ พวกเราจึงใช้วิธีการซ้อมผ่านแอปพลิเคชัน Zoom ด้วยข้อจำกัดของระยะทางจึงทำให้เราทำได้แค่การตอบทและพัฒนาการเรื่องการสื่อสารโดยใช้ความรู้สึก

5)สถานการณ์โควิด-19 ยังคงรุนแรงขึ้นอย่างต่อเนื่องเป็นเวลานานกว่า 2 เดือน จึงทำให้คณะผู้ศึกษาต้องประชุมกันเพื่อวางแผนรับมือเพื่อหาทางออกที่ดีที่สุดทั้งสำหรับพวกเราคณะผู้ศึกษาและผู้ชมทุกคน แต่ความรุนแรงของสถานการณ์โควิด-19 ก็ไม่มีที่ท่าว่าจะหยุดลง พวกเราจึงได้ตัดสินใจที่จะยุติการแสดงลง

5 stages of grief คือแนวคิดที่ว่าด้วยขั้นตอนหรือกระบวนการของสภาวะทั้ง 5 ของจิตใจที่เกิดขึ้นเมื่อต้องเผชิญหน้าหรือพบเจอกับเหตุการณ์ที่ทำให้ต้องสูญเสียสิ่งของหรือบุคคลอันเป็นที่รัก เมื่อเอาแนวคิดนี้มาเทียบเคียงเพื่อใช้ในการทำงานวิเคราะห์และพัฒนาตัวละคร ทำให้ผู้ศึกษาได้เข้าใจและได้เรียนรู้ถึงมุมมองของมนุษย์คนหนึ่งที่ได้เผชิญกับความสูญเสียบุคคลอันเป็นที่รักที่ผู้ศึกษาไม่เคยได้สัมผัสมาก่อน แนวคิด 5 stages of grief ทำให้ผู้ศึกษาได้กลับมาย้อนมองตัวเองและทำให้ผู้ศึกษาได้เรียนรู้ที่จะรับมือกับความสูญเสียที่ผู้ศึกษาได้เผชิญในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 นั้น คือ การที่คณะผู้ศึกษาต้องยกเลิกการแสดง ในช่วงแรกที่มีการประชุมเพื่อรับมือกับสถานการณ์นี้ผู้ศึกษาพยายามที่จะไม่ยอมรับความจริงถึงความเจ็บปวดที่การแสดงจะถูกยกเลิกและเริ่มที่จะโกรธกับสถานการณ์ที่ไม่สามารถเอาแน่เอานอนได้ และหลังจากนั้นก็เริ่มที่จะขอร้องอ่อนน้อมเพื่อให้เกิดปาฏิหาริย์ขึ้น แต่เมื่อเวลาเริ่มผ่านไปและเริ่มรู้แล้วว่าความเจ็บปวดที่แสดงไม่ได้เล่นมีมากขึ้นทำให้ผู้ศึกษาเริ่มจมไปกับความท้อแท้สิ้นหวังและชุดความคิดที่ว่าทำไมเรื่องแบบนี้ต้องมาเกิดขึ้นกับตัวเอง แต่เมื่อเวลาผ่านไปผู้ศึกษาเริ่มที่จะเข้าใจและยอมรับในความเปลี่ยนแปลง เหมือนกับตัวของคอเนอร์ โอมัลลีย์ ที่สุดท้ายแล้วเขาก็สามารถยอมรับกับความตายของแม่ได้

สุดท้ายแล้วตลอดระยะเวลากว่า 1 ปีที่ผู้ศึกษาได้ทำการศึกษาและพัฒนา ทำให้ผู้ศึกษาได้เข้าใจแล้วว่า การสูญเสียคือเรื่องปกติและเป็นเรื่องธรรมชาติที่มนุษย์ทุกคนต้องพบเจอ มันไม่ใช่เรื่องแปลกที่เราจะไม่สามารถยอมรับมันได้อย่างง่ายดายในช่วงแรก แต่สุดท้ายแล้วเราจะสามารถยอมรับเรียนรู้ ก้าวผ่านและเติบโตไปกับความสูญเสียนั้นได้

4.2.2 แม่

ตลอดระยะเวลากว่า 1 ปี ที่ผู้ศึกษาได้พัฒนางานร่วมกับผู้กำกับ นักแสดง ฝ่ายออกแบบ และทีมงาน โดยมีแนวคิดเรื่อง 5 stages of grief ควบคู่อยู่นั้น ในฐานะของนักแสดงละครเวทีเรื่อง ‘เรื่องเล่าจากปีศาจ’ ขอแบ่งส่วนสรุปทั้งหมดออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

4.2.2.1 ผลสรุปภายใต้ความคืบหน้า 100 เปอร์เซ็นต์

ผลสรุปจากการส่งความคืบหน้าภายใต้ 100 % ได้ความว่า ตัวละครแม่เห็นความรู้สึกสื่อสารออกมาแล้ว และสามารถปรับจังหวะการลุ่มของแม่ในฉากที่5ให้ดูเป็นธรรมชาติ รวมถึงตัวละครแม่ tough ขึ้นได้มากขึ้นอีกก็จะยังสามารถทำให้เห็นตัวแม่มีความสู้ พยายามฝืนกับอาการป่วยเพื่อลูกมากขึ้น ซึ่งเมื่อแสดงอาการป่วยออกมาทำให้การเล่น พลังออกมาเบา ต้องเล่นด้าน น้ำหนักของความรู้สึกให้มากยิ่งขึ้น เพิ่มน้ำหนักของความรู้สึกก็จะช่วยทำให้เห็นพลังของตัวแม่มากยิ่งขึ้น และก็จะช่วยให้เสียงของนักแสดงดังขึ้นได้

4.2.2.2 สรุปกระบวนการและวิธีการทำงานตั้งแต่เริ่มต้น

คณะผู้จัดทำได้ทำละครเวทีออกมาเป็นในรูปแบบของ Creative Theater และ Devising Theater เป็นละครเวทีที่มาจากทั้ง นักแสดง ผู้กำกับ ฝ่ายออกแบบ และทีมงานได้มีส่วนร่วมในการเสนอความคิด สร้างภาพให้เกิดเรื่องราว ทำกิจกรรม และร่วมกันทำให้เกิดมาเป็นละครเวทีเรื่อง เรื่องเล่าจากปีศาจ ที่สมบูรณ์ในฉบับของคณะผู้จัดทำ

1) เริ่มจากการอ่านบท วิเคราะห์บท และการวิเคราะห์ตัวละคร ศึกษาหาข้อมูลของผู้ป่วยเป็นมะเร็งในด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นผู้ป่วยต้องใช้การรักษาใดบ้าง และอาการหลังจากการใช้ยาหรือการรักษาเป็นอย่างไร วิธีการพูด การเคลื่อนไหวของผู้ป่วยในแต่ละระยะเป็นอย่างไร ศึกษามาก่อนเพื่อจะได้มีข้อมูล และวิธีการแสดงจึงสามารถลองไปนำไปปรับใช้ในการซ้อมในแต่ละครั้ง

2) ในการซ้อม ช่วงแรกจะมีการทำฉาก Improvise ในแต่ละฉากเพื่อหาไปด้วยกันกับผู้กำกับ และนักแสดง ทำให้เหมือนเป็นการช่วยทำ workshop ตัวละครไปในตัว แต่เมื่อทำ Improvise จนเจอจุดที่ใช้ก็จะนำสิ่งนั้นมาซ้อมในรอบต่อไปเพื่อให้เกิดความมั่นคงในการแสดง และสามารถแสดงมาในระดับที่ต้องการได้

3) ละครเวทีเรื่องนี้มีรูปแบบการทำงานผ่านกระบวนการ Creative Theater และ devising Theater เป็นการที่ทำงานร่วมกันไม่ว่าในฐานะผู้กำกับและนักแสดง รวมถึงฝ่ายออกแบบ มาทำกิจกรรมร่วมกัน ไม่ว่าจะเป็นการทำกิจกรรมต่างๆ เล่นเกม หรือตื่นแต่เช้ามาวิ่งด้วยกันทุกวัน รวมถึงการช่วยกันเสนอความคิดเห็นต่างๆเพื่อปรับใช้ในละครทั้งจากนักแสดงด้วยกัน และฝ่ายออกแบบเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยปรับปรุง และพัฒนาละครเวทีเรื่อง เรื่องเล่าจากปีศาจไปด้วยกัน

4) ในระหว่างที่ไม่สามารถเข้าพื้นที่มาซ่อมกันตัวต่อตัว หรือรวมกันได้ เนื่องจากมีเหตุการณ์โรคระบาดโควิด-19 นักแสดงได้ทำการซ้อมออนไลน์ผ่านแอปพลิเคชัน Zoom ซึ่งได้มาทำการทวนบทกัน รวมถึงเจาะรายละเอียดเรื่องของความรู้สึกของตัวละคร และได้มีเวลาศึกษาตัวละครผ่านการดูหนังที่เกี่ยวกับแม่ และผู้ป่วยที่เป็นมะเร็ง

5) หลังจากการส่งความคืบหน้า 100% ไปก็ได้มีสถานการณ์ของโรคระบาด Covid-19 ที่รุนแรงเกิดขึ้น ทำให้ไม่สามารถเกิดการรวมตัวคนจำนวนมากได้ คณะผู้จัดทำจึงจัดการประชุมกันถึงวิธีการรับมือกับสถานการณ์นี้ว่าจะทำอย่างไร ซึ่งจากการประชุมกัน ได้ผลสรุปว่า การแสดงรอบสำหรับผู้ชมภายนอกจะไม่เกิดขึ้นได้

6) การทำละครเวทีเรื่อง เรื่องเล่าจากปีศาจ ทุกครั้งสิ่งขาดไม่ได้คือ สิ่งทุกคนที่ร่วมกันลงมือสร้างละครเรื่องนี้ ทุกคนมีส่วนสำคัญทำให้เรื่องนี้สมบูรณ์ ไม่ว่าจะเป็นผู้กำกับ ฝ่ายออกแบบ ทีมงานทุกคน รวมถึงนักแสดงด้วยกัน ทุกคนร่วมใจจนสามารถทำออกมาได้สมบูรณ์ในแบบฉบับของพวกเขาถึงแม้ผู้ชมภายนอกจะยังไม่ได้เห็นก็ตาม

5 stages of grief พูดถึงการก้าวข้ามผ่านในแต่ละช่วงเมื่อเกิดการสูญเสียจนเกิดการยอมรับในที่สุด ทำให้ตัวเราเข้าใจตัวละครที่แสดง และตัวละครอื่นๆมากขึ้น ซึ่งสามารถทำให้การแสดงเป็นตัวละครแม่ ที่ป่วยเป็นมะเร็งที่กำลังจะตาย ว่าจะมีความรู้สึกแบบไหน หรือจะได้รับประสบการณ์แบบไหนในแต่ละช่วง และจะรับมือกับมันได้อย่างไรมากขึ้น รวมถึงมีวิธีการช่วยให้ตัวเองและผู้ที่ได้รับผลกระทบจากเหตุการณ์นี้ เช่นคนที่รัก ครอบครัว ลูก สามารถ ผ่าน 5 stages of grief นี้ไปด้วยกันได้ได้อย่างไร และยังเป็นการทำให้ผู้ศึกษาได้เรียนรู้ไปกับตัวละครผ่าน 5 stages of grief และการเรียนรู้จากการศึกษา 5 stages of grief จากเรื่อง เรื่องเล่าจากปีศาจ ทำให้ผู้ศึกษา นางสาวจิราพร วสุวิมลกุล เข้าใจและยอมรับกับความเป็นจริงในสถานการณ์ปัจจุบันของโรคระบาดโควิด-19 ทำให้คณะผู้จัดทำไม่สามารถจัดการแสดงละครเวทีได้ว่า เราต้องยอมรับความจริงกับสิ่งที่เกิดขึ้น สิ่งที่ไม่สามารถยึดได้ก็ควรต้องปล่อยไป เข้าใจ และยอมรับกับมันให้ได้ เข้มแข็งพร้อมจะก้าวเดินไปข้างหน้าต่อไปซึ่งทำให้ผู้ศึกษายอมรับกับสิ่งที่เกิดขึ้นได้อย่างเข้าใจ

4.2.3 ปีสัจ

ตลอดระยะเวลากว่า 1 ปี ที่ผู้ศึกษาได้พัฒนางานร่วมกับผู้กำกับ นักแสดง ฝ่ายออกแบบ และทีมงาน โดยมีแนวคิดเรื่อง 5 stages of grief ควบคู่อยู่นั้น ในฐานะของนักแสดงละครเวทีเรื่อง 'เรื่องเล่าจากปีศาจ' ขอแบ่งส่วนสรุปทั้งหมดออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

4.2.3.1 ผลสรุปภายใต้ความคืบหน้า 100 เปอร์เซนต์

ผลสรุปภายใต้การส่งความคืบหน้า 100% ได้ความว่า นักแสดงสามารถจำบทได้ตามที่ควรจะเป็น ทำให้สามารถเล่นได้อย่างมั่นใจมากขึ้น นักแสดงเล่นได้อย่างมีพลังมากขึ้น แต่ยังคงขาดเรื่องความรู้สึก นักแสดงยังไม่สามารถสื่อสารอารมณ์และความต้องการได้ดีเท่าที่ควร นักแสดง นักแสดงสามารถใช้เสียงได้ดี สามารถโปรเจกเสียงไปได้จนถึงแถวหลัง แต่นักแสดงจะต้องหาจังหวะ หรือว่า Tempo ให้กับการพูดและการเล่น ให้มันมีจังหวะที่ซ้ำเร็วแตกต่างกัน เรื่องเครื่องแต่งกาย นักแสดงไม่ติดปัญหาอะไร สามารถจัดการตัวเองได้โดยมีผู้ช่วยเพียงหนึ่งคน

4.2.3.2 สรุปกระบวนการและวิธีการทำงานตั้งแต่เริ่มต้น

คณะผู้จัดทำได้ทำละครเวทีออกมาเป็นในรูปแบบของ Creative Theater และ Devising Theater เป็นละครเวทีที่มาจากทั้ง นักแสดง ผู้กำกับ ฝ่ายออกแบบ และทีมงานได้มีส่วนร่วมในการเสนอความคิด สร้างภาพให้เกิดเรื่องราว ทำกิจกรรม และร่วมกันทำให้เกิดมาเป็นละครเวทีเรื่องเรื่องเล่าจากปีศาจ ที่สมบูรณ์ในฉบับของคณะผู้จัดทำ

1) นักแสดงเริ่มต้นด้วยการอ่านบททั้งหมดเพื่อศึกษาตัวละครและเข้าถึงใจความสำคัญของเรื่องราวเรื่องต้องการจะสื่ออะไร และตัวละครนี้มีความต้องการอย่างไรและเป็นอย่างไร นักแสดงทำการค้นคว้าเพิ่มเติมจากแหล่งภายนอกเพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับตัวละครให้มากขึ้น เพราะตัวละครปีศาจนั้นมีตำนานในโลกความจริงที่สามารถนำมาใช้ประโยชน์ในการทำความเข้าใจตัวละครได้ ทั้งภูมิหลังและรูปร่างหน้าตาบุคลิกของตัวละคร

2) นักแสดงเข้าร่วมการเวิร์คช็อปที่จัดขึ้นโดยผู้กำกับ โดยช่วงแรกนั้นจะเป็นการเวิร์คช็อปเพื่อให้มวลรวมนั้นมีความเข้ากันซึ่งมีความสำคัญมากกับนักแสดงซึ่งรับบทปีศาจ เพราะตัวละครจะต้องควบคุมนักแสดงคนอื่นๆที่มาเล่นเป็นส่วนหนึ่งของปีศาจในช่วงของเรื่องเล่าและความฝัน ผู้กำกับได้มีการให้นักแสดงให้การ improvise เพื่อที่นักแสดงจะสามารถใช้ตัวละครได้อย่างเป็นธรรมชาติ และให้นักแสดงลองเล่นในแบบต่างๆเพื่อที่จะได้เป็นตัวเลือกให้กับผู้กำกับ ซึ่งละครเรื่องนี้ผู้กำกับได้เลือกวิธีการ

ทำเป็น Devising theatre ซึ่งได้ให้นักแสดงได้มีส่วนร่วมในการสร้างละครเรื่องนี้ขึ้นมา การได้เห็นถึงแนวทางและวิธีการเล่นในแบบต่างๆจึงสำคัญต่อผู้กำกับและตัวนักแสดงเองด้วย

3)นักแสดงได้ลองไปในหลายๆทิศทางของการแสดง เพื่อที่จะหาวิธีที่จะใช้ที่ดีที่สุดสำหรับตัวละครและสำหรับเรื่อง โดยเฉพาะในเรื่องของ Momentum ของเรื่อง นักแสดงจะต้องใช้ Energy และวิธีการเล่นในแต่ละฉากแตกต่างกันไป ซึ่งก็มีการเลือกและการปรับกันอยู่เรื่อยๆเพื่อให้ผู้กำกับได้เลือกสิ่งที่ดีที่สุด

4)ในช่วงกระบวนการซ้อม นักแสดงก็ได้ซ้อมทั้งตามบทด้วย ทั้งสร้างสถานการณ์และประวัติเบื้องหลังของตัวละครด้วยว่าเกิดอะไรขึ้นก่อนหน้าเรื่องนี้ อะไรที่ทำให้ตัวละครเป็นอย่างที่มันเป็นในปัจจุบัน ซึ่งเป็นการ improvise ทำให้นักแสดงมีภูมิหลังของตัวละครเอาไว้ทำงานด้วยเพื่อให้ตัวละครของนักแสดงแข็งแรงขึ้น อีกทั้งยังมีการซ้อมผ่านโปรแกรม Zoom ด้วย โดยในช่วงแรกจะเป็นเพียงการทวนบทและจังหวะ ภายหลังได้มีการเพิ่มการเจาะ acting ผ่านโปรแกรม Zoom ด้วย ซึ่งนักแสดงพบว่าเป็นเรื่องที่ยากมากในการที่จะแสดงผ่านโปรแกรมได้อย่างมีสมาธิ

5)หลังจากการส่งความคืบหน้า 100% ไปสถานการณ์ของโรคระบาด Covid-19 ก็รุนแรงขึ้นเป็นอย่างมาก ทำให้ไม่สามารถเกิดการรวมตัวได้ ซึ่งนั่นหมายถึงการจัดการแสดงแบบมีผู้ชมเต็ม 100% ได้ คณะผู้จัดทำจึงจัดการประชุมกันถึงวิธีการรับมือกับสถานการณ์นี้ว่าจะทำอย่างไร ซึ่งจากการประชุมกัน ได้ผลสรุปว่า การแสดงรอบสำหรับผู้ชมภายนอกจะไม่เกิดขึ้น

5 stages of grief นั้นพูดถึงขั้นที่เราต้องผ่านเมื่อเผชิญกับความสูญเสีย นักแสดงที่ได้รับบทปีศาจ ซึ่งเป็นตัวละครที่เข้าใจและก้าวผ่านมาแล้ว ได้อิทธิพลจากตัวละครปีศาจ ทำให้เมื่อนักแสดงเจอกับการสูญเสีย ซึ่งก็คือการที่ละครไม่สามารถจัดแสดงได้ นักแสดงสามารถที่จะก้าวข้ามผ่านความเศร้าได้อย่างรวดเร็ว เพราะนักแสดงเข้าใจถึงเหตุผล ยอมรับมัน และทำใจมาเป็นเวลาหนึ่งแล้ว นักแสดงพร้อมที่จะก้าวไปข้างหน้า ทำงานอื่นๆต่อไป

4.2.4 ยาย

ตลอดระยะเวลากว่า 1 ปี ที่ผู้ศึกษาได้พัฒนางานร่วมกับผู้กำกับ นักแสดง ฝ่ายออกแบบและทีมงาน โดยมีแนวคิดเรื่อง 5 stages of grief ควบคู่อยู่นั้น ในฐานะของนักแสดงละครเวทีเรื่อง 'เรื่องเล่าจากปีศาจ' ขอแบ่งส่วนสรุปทั้งหมดออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

4.2.4.1 ผลสรุปภายใต้ความคืบหน้า 100 เปอร์เซนต์

ผลสรุปจากการส่งความคืบหน้าภายใต้ 100 % ได้ความว่า ตัวละครยามีความเสถียรมากขึ้น คาแรคเตอร์เริ่มเห็นในวิธีการจัดการคอนเนอร์ แต่สามารถทำให้หนักแน่นมากกว่านี้ได้ ฉากที่18 (ฉากจบ) ควรเปลี่ยนวิธีการแสดงออก การเก็บไว้ไม่พุ่มพวยอาจเป็นวิธีการแสดงออกของยายมากกว่าการปล่อยโฮ และสติเป็นเรื่องสำคัญสำหรับยายในการแสดง

4.2.4.2 สรุปกระบวนการและวิธีการทำงานตั้งแต่เริ่มต้น

ละครเรื่อง ‘เรื่องเล่าจากปีศาจ’ ในแบบของทีมผู้จัดทำ เป็นละครเวทีในรูปแบบของ Creative Theater และ Devising Theater โดยผู้กำกับ นักแสดง และทีมออกแบบ มีส่วนร่วมในการสร้างเรื่องราวในบทละคร และเสนอความคิดเห็นของภาพให้เกิดเรื่องราว

1)การวิเคราะห์และการหาข้อมูล เริ่มจากการอ่านบทเพื่อศึกษาเนื้อเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ ให้อ่านถึงเรื่องราวและสิ่งที่เรื่องต้องการจะสื่อ ต่อมาเริ่มทำการวิเคราะห์ตัวละคร ทำความเข้าใจกับตัวละครที่เราได้รับเลือก โดยเริ่มจากการวิเคราะห์ลักษณะภายนอก ภายใน ท่าทาง และความสัมพันธ์ต่อตัวละครอื่นเพื่อเข้าถึงตัวละครให้มากยิ่งขึ้น

2)การเวิร์คช็อปต่างๆที่ทางผู้กำกับจัดขึ้นเพื่อให้การทำงานเป็นทีมที่ดียิ่งขึ้นและเวิร์คช็อปเกี่ยวกับตัวละครโดยทุกคนในทีมมีส่วนร่วม Improvise ฉากแต่ละฉากอย่างอิสระ ผู้กำกับจะเน้นไปที่ความรู้สึกของนักแสดงหากต้องการสิ่งไหนสามารถทดลองและทำได้เลย

3)การทำละครเวทีในรูปแบบการทำงานผ่านกระบวนการ Creative Theater และ devising Theater ต้องอาศัยการร่วมมือกันรวมถึงการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในกระบวนการจึงมีรวมตัวกันเพื่อทำกิจกรรมต่างๆทั้ง ผู้กำกับ นักแสดง และทีมออกแบบทำให้ทีมผู้จัดทำค่อนข้างใช้เวลาร่วมกันบ่อยและส่งผลให้เกิดความเข้าใจในเนื้องานที่ตรงกันและทำให้การทำงานเป็นไปอย่างรวดเร็ว หากมีปัญหาหรือความคิดเห็นที่ไม่ตรงกันก็จะปรับเปลี่ยน หรือกันพร้อมแก้ไขปัญหาให้งานสมบูรณ์เท่าที่เราสามารถทำได้

4)ในช่วงของการซ้อมละครเวทีเรื่อง “เรื่องเล่าจากปีศาจ” หลังจากส่งความคืบหน้า 100% เกิดการระบาดของโรคโควิด-19 อีกครั้งรัฐบาลมีมาตรการป้องกันและออกมาตรการรักษาความปลอดภัยโดยการสั่งปิดมหาวิทยาลัยจึงทำให้ต้องหยุดการซ้อมที่มหาวิทยาลัยและเปลี่ยนเป็นการใช้แอปพลิเคชันออนไลน์ zoom ในการฝึกซ้อมแต่ด้วยข้อจำกัดหลายๆอย่างทำให้ไม่สามารถซ้อมได้อย่างเต็มรูปแบบ จึงเป็นการทวนบทและทำความเข้าใจในความรู้สึกของตัวละครเพิ่มเติมเท่านั้น

5)หลังจากเวลาล่วงเลยผ่านมาเป็นระยะเวลา 2 เดือนกว่าสถานการณ์การระบาดของโควิด-19 ยังคงเพิ่มจำนวนผู้ติดเชื้อมากยิ่งขึ้น ทำให้คณะผู้จัดทำปรึกษาและหารือกันเพื่อหาทางออกที่ดีที่สุดให้ละครยังสามารถที่จะดำเนินต่อไปได้แต่สถานการณ์กลับยิ่งแย่ มีการระบาดระลอก 3 เกิดขึ้นจึงได้ข้อสรุปว่าทางทีมผู้จัดทำจะยุติการแสดงลง

5 stages of grief เป็นทฤษฎีระยะเวลาของการก้าวผ่านความสูญเสียจนเกิดการยอมรับและผ่านมันไปได้ ทฤษฎีนี้ก็ได้นำมาศึกษาควบคู่ไปกับการทำละครเวทีเรื่อง “เรื่องเล่าจากปีศาจ” และเมื่อผู้ศึกษานำแนวคิดมาใช้ควบคู่กับการวิเคราะห์และทำความเข้าใจกับตัวละครนั้นทำให้ได้เห็นและเข้าใจในสิ่งที่ตัวละครยารู้สึกมากยิ่งขึ้น รวมทั้งเข้าใจความรู้สึกของการสูญเสียแม้ตนเองจะยังไม่เคยได้เจอกับความรู้สึกนี้โดยตรงก็ตาม

การศึกษาผลงานทั้งสองทำให้ผู้ศึกษาค่อยๆซึมซับความรู้สึกและเรียนรู้ไปพร้อมกับตัวละคร เรียนรู้ที่จะยอมรับความจริงและพร้อมเผชิญหน้ากับมัน อย่างเช่นเหตุการณ์ในครั้งนี้ที่ผลงานละครเวทีเรื่อง “เรื่องเล่าจากปีศาจ” จะไม่สามารถทำการแสดงต่อได้ ถึงแม้ผลงานของทีมผู้จัดจะไม่ได้ทำการแสดงให้ผู้ชมได้รับชมแต่ก็ไม่ได้หมายความว่า 1 ปีที่พวกเราช่วยสร้างกันมาไม่มีความหมาย สุดท้ายเราแค่ต้องยอมรับและก้าวต่อไปให้ได้แค่นั้นเอง

4.2.5 ครูกวาน

ตลอดระยะเวลากว่า 1 ปี ที่ผู้ศึกษาได้พัฒนางานร่วมกับผู้กำกับ นักแสดง ฝ่ายออกแบบ และทีมงาน โดยมีแนวคิดเรื่อง 5 stages of grief ควบคู่อยู่นั้น ในฐานะของนักแสดงละครเวทีเรื่อง ‘เรื่องเล่าจากปีศาจ’ ขอแบ่งส่วนสรุปทั้งหมดออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

4.2.5.1 ผลสรุปภายใต้ความคืบหน้า 100 เปอร์เซนต์

ผลสรุปจากการส่งความคืบหน้าภายใต้ 100 % ได้ความว่า ในส่วนของตัวละคร ครูกวานเสถียรมากขึ้น คาแรคเตอร์ชัดเจนมากขึ้น รู้จักบริหารจัดการกับนักเรียน และหมายความดี แต่ในส่วนของนักแสดง ควรทำงานกับ Blocking และ Transition ให้มากขึ้น ละลาย Blocking ที่ หาคำความต้องการในการเดินไปยังจุดต่างๆ

4.2.5.2 สรุปกระบวนการและวิธีการทำงานตั้งแต่เริ่มต้น

‘เรื่องเล่าจากปีศาจ’ ในแบบฉบับของทีมผู้จัดทำ เป็นละครเวทีในรูปแบบ ของ Creative Theater และ Devising Theater นั้นหมายความว่า นักแสดงมีส่วนร่วมในการสร้างเรื่องราวใน บทละครให้เกิดออกมาเป็นภาพ ออกมาเป็นเรื่องราวด้วย

1) ในส่วนของนักแสดง ก่อนเริ่มการซ้อมพร้อมกับผู้กำกับ และนักแสดงคนอื่นๆ จะต้องทำงานในส่วนของตัวเองมาก่อน ไม่ว่าจะเป็นการอ่านบทละคร การวิเคราะห์ตัวละคร หาความต้องการของตัวละคร ฯลฯ เพื่อเตรียมความพร้อม ก่อนการซ้อม และทำให้ทีมงานสามารถเดินหน้าไปได้อย่าง รวดเร็ว และไม่สูญเปล่า

2) การซ้อมละครเรื่อง ‘เรื่องเล่าจากปีศาจ’ นักแสดงไม่ใช่เพียงแค่มาร่วมซ้อม เพื่อลง Blocking ที่ผู้กำกับได้วางแผนไว้แล้ว แต่เรามีส่วนร่วมในทุกๆ ขั้นตอน ก่อนจะสร้างแต่ละฉากออกมาเป็น ภาพ นักแสดง จะเริ่มจากการ Improvise ฉากนั้นๆ ในแบบของตัวเอง ทำทุกอย่างอย่างอิสระ เดินเหินไป ที่ไหนก็ได้ ผู้กำกับ จะเป็นคนคอยสังเกต เก็บข้อมูล และเลือกใช้ Blocking หรือ ภาพ ที่ผู้กำกับคิดว่า เหมาะสมในการเล่าเรื่องๆ นั้น

3) การทำละครเวทีในรูปแบบ Creative Theater และ Devising Theater เป็น การทำละครเวที ที่ต้องใช้การทำงานร่วมกันอย่างมาก และรวมไปถึงการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่างๆ การทำกิจกรรมร่วมกัน ซึ่งตลอดระยะเวลาในการสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่อง ‘เรื่องเล่าจากปีศาจ’ นักแสดง ผู้กำกับ และทีมงาน ได้ทำกิจกรรมร่วมกันมากมาย รวมถึงการพูดคุยและเปลี่ยนความคิดเห็น ที่เราอาจจะ คิดเห็นตรงกันบ้างในบางเรื่อง แต่เมื่อมีส่วนที่เราคิดเห็นไม่ตรงกัน ก็จะผลัดกันพูดความคิดเห็น ด้วยเหตุ และผล รับฟัง และพร้อมจะเข้าใจ จึงทำให้การทำงานร่วมกันในครั้งนี้ ค่อนข้างเป็นไปได้อย่างราบรื่น และ มีความสุข

4) ระหว่างการซ้อมละครเวทีเรื่อง ‘เรื่องเล่าจากปีศาจ’ ในช่วงก่อนการส่งความ คืบหน้าภายใต้ 100 % และหลังการส่งความคืบหน้าภายใต้ 100 % สถานการณ์โควิด - 19 ค่อนข้าง รุนแรง รัฐบาลจึงมีการออกมาตรการต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการล็อกดาวน์ หรือ การสั่งปิดมหาวิทยาลัย เพื่อ หลีกเลี่ยงการรวมตัว ที่อาจจะนำไปสู่การแพร่ระบาดของโรคโควิด - 19 ได้ ทำให้ในช่วงเวลาดังกล่าว พวกเรานักแสดง ต้องทำการซ้อมละครผ่านแอปพลิเคชัน Zoom ซึ่งเป็นการซ้อมออนไลน์ทั้งหมด แต่การ ซ้อมละครเวที บน Platform ออนไลน์ก็ไม่ใช่เรื่องง่าย และไม่สามารถซ้อมได้อย่างเต็มที่มากนัก จึงทำได้ เพียงทวนบทละคร คิวต่างๆ และพยายามทำความเข้าใจได้มากที่สุด

5)หลังจากทำการซ้อมละครแบบออนไลน์กันมาอย่างยาวนานจนเข้าเดือนที่ 2 สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ก็ยังไม่มีทีท่าที่จะดีขึ้น รวมถึงรัฐบาลก็ยังคงสั่งปิดมหาวิทยาลัย ไม่ให้มีการรวมตัวแบบไม่มีกำหนด และหากประเมินสถานการณ์รายวัน ตลอดระยะเวลาเกือบ 2 เดือนที่เราต้องหยุดการสร้างสรรค์ละครเรื่องนี้ และหวังลมๆแล้งๆ รอวันที่สถานการณ์จะคลี่คลาย จนสามารถเปิดทำการแสดงละครเวทีได้ ก็เรียกได้ว่า วันนั้นคงจะต้องรอไปอีกนานมากๆ นานแบบไม่มีกำหนด พวกเราทีมงาน ทั้งผู้กำกับ นักแสดง รวมถึงทีมออกแบบ จึงได้ประชุมหารือเกี่ยวกับสิ่งต่างๆที่เกิดขึ้น และได้ข้อสรุปว่า เราจะยุติการสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่อง ‘เรื่องเล่าจากปีศาจ’ ไว้เพียงเท่านี้

ตั้งแต่จุดเริ่มต้นของการสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่อง ‘เรื่องเล่าจากปีศาจ’ เป็นการศึกษาควบคู่ไปกับ สภาวะการสูญเสีย หรือ 5 stages of grief ในฐานะของตัวละคร ครูกวาน เป็นตัวละครที่คอยเฝ้ามองคอนเอร์ ก้าวข้ามผ่านขั้นต่างๆ จนในที่สุดก็มาถึงขั้นของการยอมรับความจริง แต่ในฐานะของนักแสดง นางสาว วิศัลย์ศยา ชารีเนน จากจุดเริ่มต้น อยู่ในขั้นของ Denial ปฏิเสธตัวละครครูกวานมาตลอด แต่ในระหว่างการสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่อง ‘เรื่องเล่าจากปีศาจ’ ตัวของนักแสดงเองค่อยๆ ก้าวข้ามผ่านขั้นต่างๆไปพร้อมกับเพื่อนนักแสดง ผู้กำกับ และทีมออกแบบ จนในวันนี้ เราก็ก้าวมาถึงขั้นตอนของ Acceptance แต่มันไม่ใช่แค่การยอมรับในตัวละครที่มันเป็นคนเลือกเรา แต่เป็นการยอมรับในงานที่พวกเราสร้างกันมาเป็นเวลากว่า 1 ปี ถึงแม้ว่าวันนี้มันอาจไม่ได้เปิดแสดงให้กับคนภายนอกได้เห็น ได้รับความรู้ เนื่องด้วยสถานการณ์โควิด - 19 ที่ยังแพร่ระบาดอยู่ แต่นั่นไม่ใช่เรื่องสำคัญแล้ว เพราะสิ่งที่สำคัญ คือ ถนน ที่พวกเราเดินมาด้วยกัน ไม่ใช่แค่ร่วมเดิน แต่ร่วมสร้าง

ไม่น่าเชื่อว่าเรื่องราวในชีวิตจริงของพวกเราในฐานะ นิสิตชั้นปีที่ 4 ในวันนี้ จะเหมือนกับในบทละคร ‘เรื่องเล่าจากปีศาจ’ ที่ถูกเขียนมาก่อนกาล และบทละครเรื่องนี้ ก็ยังคงกลายมาเป็นบทเรียนสำคัญสำหรับพวกเรา

4.2.6 ลีลี

ตลอดระยะเวลากว่า 1 ปี ที่ผู้ศึกษาได้พัฒนางานร่วมกับผู้กำกับ นักแสดง ฝ่ายออกแบบ และทีมงาน โดยมีแนวคิดเรื่อง 5 stages of grief ควบคู่อยู่นั้น ในฐานะของนักแสดงละครเวทีเรื่อง ‘เรื่องเล่าจากปีศาจ’ ขอแบ่งส่วนสรุปทั้งหมดออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

4.2.6.1 ผลสรุปภายใต้ความคืบหน้า 100 เปอร์เซนต์

ผลสรุปจากการส่งความคืบหน้า 100% ได้ความว่า ในส่วนของตัวละครลี้มีคาแรคเตอร์ที่ชัดเจนมากขึ้น สามารถพูดได้ชัดและหมายความกับประโยคที่พูดออกมาได้ดี พูดรู้เรื่องซึ่งสามารถทำให้คนดูเข้าใจได้ ลีลีเล่นใหญ่มากในบางฉาก แต่เพราะเป็นตัวละครลี้จึงไม่ได้ทำออกมาน่าเกลียด หรือแปลกเกินไปเพราะด้วยลักษณะและนิสัยของตัวละครมันสามารถเป็นไปในทางนั้นได้ แต่ในส่วนของนักแสดงยังคงต้องทำงานกับ Blocking และ Transition มากขึ้น และพยายามทำให้ตัวละคร smooth และมีเหตุผลในการย้าย blocking หรือทำอะไรในฉากมากขึ้น

4.2.6.2 สรุปกระบวนการและวิธีการทำงานตั้งแต่เริ่มต้น

‘เรื่องเล่าจากปีศาจ’ ในแบบฉบับของทีมผู้จัดทำ เป็นละครเวทีในรูปแบบ ของ Creative Theater และ Devising Theater นั้นหมายความว่า นักแสดงมีส่วนร่วมในการสร้างเรื่องราวในบทละครให้เกิดออกมาเป็นภาพ ออกมาเป็นเรื่องราวด้วย

1) ในส่วนของนักแสดงได้เริ่มจากการอ่านบทและทำความเข้าใจกับเรื่องราวทั้งหมด หลังจากนั้นก็ได้ทำการวิเคราะห์บทของตัวละครที่ตนเองได้รับมอบหมาย เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมในการทำงานจุดต่อไปให้เดินหน้าได้เร็วมากขึ้น เนื่องจากเป็นงานของตัวละครตนเองก่อนการซ้อม จึงทำให้งานไปต่อได้อย่างรวดเร็ว

2) ในการทำละครเรื่อง “เรื่องเล่าจากปีศาจ” เป็นกระบวนการทำงานแบบ Creative Theater และ Devising Theatre ซึ่งทั้งผู้กำกับและนักแสดง สามารถออกความเห็นและค้นหาภาพและวิธีการเล่าในแต่ละฉากได้ โดยผ่านการ Improvise และเพื่อนำมาต่อยอดในขั้นต่อไปได้ โดยนักแสดงสามารถขยับตัว หรือทำตามความรู้สึกได้อย่างอิสระในการทดลอง ผู้กำกับจะเป็นผู้สังเกตว่าสิ่งที่เราปฏิบัติไปนั้น เหมาะสมแก่ฉากนั้นๆ หรือไม่ และสามารถทำออกมาให้เป็นฉากที่ควรจะเป็นได้อย่างไร

3) ละครเวทีเรื่องนี้เป็นการทำละครเวทีในรูปแบบ Creative Theater และ Devising Theater

ซึ่งต้องอาศัยทักษะการทำงานร่วมกันเป็นอย่างมาก ต้องมีการแลกเปลี่ยนข้อมูลหรือความคิดต่างๆ ระหว่างการทำงานอยู่เสมอ ซึ่งตลอดระยะเวลากว่า 1 ปีในการทำละครเวทีเรื่อง ‘เรื่องเล่าจากปีศาจ’ นักแสดง ผู้กำกับ และทีมงานทุกคนได้มีการสมานสัมพันธ์และทำกิจกรรมร่วมกันเป็นจำนวนมากมาย มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ทั้งตรงกันและไม่ตรงกัน ซึ่งทุกคนสามารถพูดเหตุผลและความเป็นไปได้ของแต่ละเรื่องได้อย่างอิสระและพร้อมที่จะเข้าใจกัน ซึ่งทำให้การทำงานในทีมเป็นไปได้ด้วยดี ค่อนข้างราบรื่นไม่ติดขัดอะไร

การสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่อง 'เรื่องเล่าจากปีศาจ' ได้มีการเชื่อมโยงกับสภาวะการสูญเสีย หรือ 5 stages of grief ซึ่งตัวละครของลิเลียนั้น เป็นอีกหนึ่งตัวละครที่ให้เห็นและทำให้คอเนอร์ได้เกิดสภาวะนั้นขึ้น หรือในบางฉาก ลิเลียนเองก็ได้มีส่วนร่วมไปด้วย ซึ่งเริ่มตั้งแต่ขั้นแรก คือการปฏิเสธ หรือ Denial จนถึงการยอมรับความจริงอย่าง Acceptance ละครเวทีเรื่อง 'เรื่องเล่าจากปีศาจ' ตัวละครที่นางสาว รศญา โอสถานนท์ ได้รับมอบหมายอย่างลิเลียน มีความคล้ายคลึงทางด้านลักษณะนิสัยและความคิดตรงกับนักแสดงพอสมควร อีกทั้งในระยะเวลากว่า 1 ปีที่ได้สร้างสรรค์ผลงานมา ก็ได้เห็นการพัฒนาความแตกต่างของตัวละครตั้งแต่เริ่มต้นจนจบได้อย่างชัดเจน ได้เรียนรู้จากทั้งตัวละคร เรื่องราว นักแสดง รวมทั้ง 5 stages of grief มาตลอดระยะเวลาที่ได้ทำงาน ถือว่าเป็นประสบการณ์การทำงานใหม่ที่ทำให้ได้เรียนรู้มากขึ้นในทุกๆ กับการทำงานในทุกวัน

ใน 1 ปีที่ผ่านมา ละครเวทีเรื่องนี้ ได้ถูกสร้างขึ้นมาจากทีมงานทุกคนในโปรดักชั่น เป็นสิ่งที่ทำให้คณะผู้จัดทำได้เรียนรู้และเติบโตขึ้นจากการทำงาน การระดมความคิดเพื่อเป้าหมายที่ดีที่สุด ซึ่งการที่ได้เชื่อมโยงเรื่องราวกับ 5 stages of grief ในการทำงานนั้น เป็นผลที่ทำให้ผู้ศึกษาสามารถยอมรับกับสถานการณ์ได้ในปัจจุบัน ที่ทำให้คณะผู้จัดทำไม่สามารถจัดการแสดงละครเวทีเรื่องนี้ได้ ด้วยเพราะสถานการณ์แพร่ระบาดของไวรัสโคโรนา แต่ก็ยังไม่ใช่ปัญหาใหญ่มากนัก เพราะสิ่งที่สำคัญคือ ตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา คณะผู้จัดทำได้พิสูจน์การทำงานและเรียนรู้อะไรอีกมากมายบนเส้นทางที่ทุกคนได้ร่วมสู้กันมาตลอด 1 ปี ซึ่งถือได้ว่าเป็นสิ่งที่สำคัญมากกว่าสิ่งอื่นใด

4.2.7 แฮร์รี่

ตลอดระยะเวลากว่า 1 ปี ที่ผู้ศึกษาได้พัฒนางานร่วมกับผู้กำกับ นักแสดง ฝ่ายออกแบบ และทีมงาน โดยมีแนวคิดเรื่อง 5 stages of grief ควบคู่อยู่นั้น ในฐานะของนักแสดงละครเวทีเรื่อง 'เรื่องเล่าจากปีศาจ' ขอแบ่งส่วนสรุปทั้งหมดออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

4.2.7.1 ผลสรุปภายใต้ความคืบหน้า 100 เปอร์เซนต์

ผลสรุปจากการส่งความคืบหน้าภายใต้ 100 % ได้ความว่า ตัวละครแฮร์รี่มีการพัฒนาการและเห็นว่าได้เพิ่มเติมในสิ่งที่เคยได้แก้ไขปัญหาไปแล้ว แต่อาจจะเป็นเพราะการที่หยุดซ้อมไปเป็นระยะเวลานาน บวกกับคาแรคเตอร์มีความเปลี่ยนแปลงไปจาก 70% ทำให้บางอย่างในตัวละครที่เคยมีได้หายไป ลายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ ถูกมองข้ามความต้องการหลักของตัวละครจับต้องได้แล้วกลับไปทำ

ในสิ่งที่มองข้ามไป ฟังชั้นของนักแสดงดีขึ้น นักแสดงจัดการกับหน้าที่ตัวเองได้ดี magic ต่างๆเป็นของนักแสดงทุกคนต้องทำให้เห็น

4.2.7.2 สรุปกระบวนการและวิธีการทำงานตั้งแต่เริ่มต้น

ละครเรื่อง ‘เรื่องเล่าจากปีศาจ’ ในแบบของทีมผู้จัดทำ เป็นละครเวทีในรูปแบบของ Creative Theater และ Devising Theater โดยผู้กำกับ นักแสดง และทีมออกแบบ มีส่วนร่วมในการสร้างเรื่องราวในบทละคร และเสนอความคิดเห็นของภาพให้เกิดเรื่องราว

1) เริ่มแรกของกระบวนการก่อนที่นักแสดงจะเข้ามาทำการ devising theater นักแสดงทุกคนจำเป็นต้องทำการวิเคราะห์บทละคร ตีความตัวละครของตัวเองออกมาผ่านหนังสือ และบทละคร พร้อมทั้งหาข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งที่ส่งผลกระทบต่อนิสัยของวัยรุ่น เพื่อไปใช้ในกระบวนการค้นหาตัวละครเพิ่มและ เพื่อที่จะใช้ออดิชั่น นักแสดงรวมกัน พร้อมทั้งยังสามารถทำให้การทำงานเดินหน้าอย่างรวดเร็ว และให้ทุกฝ่ายมีความคิดเห็นถึงตัวละครนี้และมองตัวละครนี้ ไปในมุมมองเดียวกันมากที่สุด

2) การเวิร์คช็อปที่ได้ทำรวมกันกับเพื่อนนักแสดงคนอื่นๆ สามารถช่วยในเรื่องของการสร้างการเป็นหมู่วมวลเดียวกันได้ดีและทำให้ สามารถพบเจอรายละเอียดเล็กๆน้อยๆของตัวละครได้เป็นอย่างดี นักแสดงก็จะสามารถนำข้อมูลที่ได้นั้นมาใช้ได้อย่างเหมาะสม และมีเหตุผลมาสนับสนุน การกระทำของตัวละครนั้นทำให้นักแสดงมีความมั่นใจในการเลือกวิธีการแสดงมากขึ้น

3) การทำละครเวทีในรูปแบบการทำงานผ่านกระบวนการ Creative Theater และ devising Theater ถือเป็นวิธีการที่จำเป็นต้องสร้างความเข้าใจเดียวกันของนักแสดงก่อน ที่จะลงมือทำในส่วนของการกระบวนการ อีกทั้งยังเป็นกระบวนการที่ทำให้นักแสดงสามารถใส่ความเป็นตัวละครในความคิดของตัวเองลงไปได้อย่างอิสระและมีเหตุ และทำให้ทุกคนในกระบวนการได้เห็นในสิ่งที่ สามารถจะนำไปพัฒนาต่อได้จากกระบวนการการทำละครอย่างสร้างสรรค์

4) หลังจากการส่ง70% พวกเราทุกคนเผชิญกับสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 มาโดยตลอด ทำให้ต้องหยุดก่อนที่จะได้ส่ง 100% ในครั้งแรกเป็นเวลากว่า2เดือน แล้วหลังจากส่งที่100% เป็นเวลาเกือบ2เดือน รวมแล้วเวลาทั้งหมดที่พวกเราได้ห่างเหินจากการอยู่ด้วยกันไปเป็นเวลาเกือบ4เดือน ในระหว่างนั้น ทีมนักแสดงก็ได้ทำการซ้อมผ่านวิดีโอ zoom เพื่อที่จะรักษาไว้ซึ่งมวลรวมไม่ให้ขาดหายจากกันไป ในระยะที่เกิดเหตุการณ์โรคระบาด

จนในที่สุดพวกเราทุกคนคณะผู้จัดทำจึงลงความเห็นแล้วมีมติกันว่าพวกเราขอ
ยุติการแสดงละคร ‘เรื่องเล่าจากปีศาจ’ ไปในที่สุด

การตัดสินใจยุติลงของละคร ‘เรื่องเล่าของปีศาจ’ นั้นเป็นเหตุการณ์สำคัญที่ทำให้
เราได้เรียนรู้เกี่ยวกับกระบวนการ 5 stages of grief ที่เกิดขึ้นกับตัวเองกับทั้ง 5 สภาวะ denial ใน
ระยะแรกพวกเราทุกคน พยายามที่จะไม่พูดถึงเหตุการณ์กับสถานการณ์ปัจจุบันที่เกิดขึ้นกับประเทศไทย
และทำหน้าที่ของตัวเองอย่างเต็มที่ที่สุด ณ สถานการณ์ที่เกิดขึ้น ณ ขณะนั้น และเริ่มเข้าสู่การ
bargaining กับตัวของตัวเองว่าให้รอให้สถานการณ์ดีขึ้นและมันต้องดีขึ้น แต่ตัวของเราเองอีก
ความคิดหนึ่งก็ค่อยบอกถึงสถานการณ์ในปัจจุบันว่า เรายังมีหน้าที่อื่นที่ต้องรับผิดชอบ และยิ่งกับ
สถานการณ์ปัจจุบันที่เกิดขึ้นขณะต้อง ยอมรับได้แล้วว่ามันอาจจะทำให้ละครของพวกเราต้องยุติลง จนถึง
เวลาที่ตัวพวกเราทุกคนเองต้อง acceptance กับสิ่งที่พวกเราตัดสินใจเลือก และตัดสินใจที่จะยุติละคร
‘เรื่องเล่าจากปีศาจ ‘ ในที่สุด พวกเราหลายคนต้องเผชิญกับสภาวะ depression ความเศร้าและความ
เสียดาย ที่ความตั้งใจเป็นเวลาเกือบ 1 ปีของพวกเราทุกคนไม่ได้ส่งผ่านไปยังท่านผู้ชมอีกหลายๆท่าน และ
น่าตลกที่แม้ว่าเราทุกคนจะผ่านสภาวะ acceptance แต่ก็ยังมีสภาวะ anger เกิดขึ้นกับพวกเรา และสิ่งที่
น่าตลกกว่านั้นคือ บางครั้งผู้จัดทำก็เอาความโกรธไปลงกับโรคร้ายที่ไม่รู้ว่ามันจะรับรู้ความโกรธของเรา
หรือเปล่า สุดท้ายแล้วยังอยากยืนยันเหตุการณ์นี้ เป็นเหตุที่ทำให้เราต้องเจอกับ ทฤษฎี 5 stages of
grief กับตัวอย่างเข้าใจ อาจจะเพราะเรากำลังอยู่ในกระบวนการศึกษาทฤษฎีนี้ด้วย หรือจริงๆแล้ว
เหตุการณ์นี้อาจจะต้องเกิดขึ้นมาเพื่อให้เราเข้าใจทฤษฎีนี้อย่างแท้จริงว่า ชีวิตของพวกเราทุกคนมีเรื่องราว
มากมายที่ต้อง เข้าใจและยอมรับมันเพื่อจะผ่านไปแต่สภาวะ acceptance อาจจะไม่ได้เป็นสภาวะ
สุดท้ายที่เกิดขึ้นเสมอไป มันอาจจะเป็นสภาวะแรกที่เกิดขึ้น และหลังจากนั้นเราก็ยังสามารถรู้สึกถึง
สภาวะอื่นๆตามมาได้ ไม่ใช่เรื่องผิด แต่เป็นเรื่องที่พวกเราต้องยอมรับเข้าใจและผ่านไปให้ได้ในที่สุด

4.3 ผู้ออกแบบฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก

4.3.1 ผู้ออกแบบฉาก

ตลอดช่วงเวลาที่ได้ทำงานร่วมกับทีม “เรื่องเล่าจากปีศาจ” ไม่ว่าจะเป็นฝ่ายผู้กำกับ
นักแสดง ผู้ออกแบบ และทีมงานต่างๆในProduction ผ่านการพัฒนางานออกแบบฉาก Concept การ
เกิดขึ้น ตั้งอยู่ ดับไป และแนวคิด 5 stages of grief ภายใต้อความคืบหน้า 30 50 70 และ 100% แต่ด้วย

เนื่องจากสถานการณ์โควิด - 19 ที่ระบาดในขณะที่ผู้ศึกษากำลังดำเนินงาน จึงทำให้ต้องยกเลิกการแสดง และทำงานสิ้นสุดลงที่กระบวนการ100% ผู้ศึกษาสรุปผลออกมาได้ดังนี้

ขั้นตอนการ สร้างสรรค์ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	ข้อเสนอแนะและแนวทางในการแก้ไข ปัญหา
ก่อนส่งความ คืบหน้า30%	หารูปจากสถานที่จริง ยุคสมัยปัจจุบัน หา ของสไตล์บ้านไม่ชัดเจน แต่ละเมืองมี ลักษณะเด่นอย่างไร	หารูปใหม่โดยอิงจากสถานที่จริง ให้เข้าไป ในดูใน google map
หลังส่งความคืบหน้า 30%	ไม่มีรูปการตกแต่งของฉากทั้งหมด บ้านแม่ บ้านยาย โรงเรียน โรงพยาบาล	หาสไตล์การตกแต่งภายในของ แต่ละสถานที่และนำไปเสนอนอกรอบกับ อาจารย์ที่ปรึกษา
ก่อนส่งความ คืบหน้า50%	ยังไม่มีThemenกลางที่ใช้ทำงาน ร่วมกันทั้งฝ่ายออกแบบและคิด วิธีที่จะ ทำให้สถานที่ทั้งหมดอยู่ในฉากๆเดียว	ตกลงThemeได้ และลองนำเสนอ นาฬิกาแดดที่จะใช้เป็นฉาก
หลังส่งความคืบ หน้า50%	ให้ไปหาประเภทของนาฬิกา มีกี่แบบ นำมาออกแบบอย่างไรได้บ้าง	หลังจากหาข้อมูลคิดออกแบบและนำไป เสนอจนได้ฉากแบบTurntable
ก่อนส่งความคืบ หน้า70%	ไม่มีสัญลักษณ์ของนาฬิกา ทำอย่างไรให้ คนที่มองมาเข้าใจว่านี่คือนาฬิกา	ใส่สัญลักษณ์ของเลขโรมัน XII III VI IX ลงไปในฉาก
หลังส่งความคืบ หน้า70%	white model ไม่มีลายละเอียดและ ขนาดขององค์ประกอบที่อยู่บน Turntableจะต้องมีขนาดที่ต่างกัน	ทำโมเดลขนาด 1:10 เพื่อขยายใหญ่ให้เห็น ลายละเอียดได้กำหนดขนาดและแต่ละชิ้น สามารถใช้งานได้ นั่งได้ ยืนได้ ใส่ของได้

ก่อนส่งความ คืบหน้า100%	กังวลเกี่ยวกับฉากที่ใช้ส่งจริงว่าจะล่าช้า นักแสดง	ไม่มีอะไรที่จะต้องกังวล ได้มีการรันและ นักแสดงเก่งมากไม่มีลืมนฉาก
หลังส่งความคืบหน้า 100%	ให้หารูปที่จะนำไปพื้นที่พื้น นอก Turntable ให้ชัดเจนทำยังไงไม่ให้เป็น พระอาทิตย์แทนฉากต้นไม้และให้ลอง ติดต่อ supplier	หารูปฉากต้นไม้ที่สวยและสามารถพื้นที่ได้ หา supplier ติดต่อสอบถามเกี่ยวกับราคา ของฉากที่จะทำ

ในฐานะที่เป็นผู้ออกแบบฉากถือประสบการณ์ที่ดีในการทำงาน และมีความท้าทายตัวเองสูง เนื่องจากตลอดระยะเวลา3ปีที่ผ่านมา ผู้ศึกษาได้ทำงานแต่ตำแหน่งออกแบบเสื้อผ้ามาตลอด แต่เมื่อถึงเวลาเลือกว่าวิธีนี้จะส่งอะไร ผู้ศึกษาได้ท้าทายตัวเองโดยการส่งฉาก หลังจากได้อยู่ในproduction สิ่งที่ยากที่สุดคือการออกแบบและใส่ความหมายลงไปในผลงานออกแบบให้ได้มากที่สุด ผู้ออกแบบฉากเปรียบเสมือนผู้สร้างโลก เราจะทำยังไงให้ฉากสามารถเล่าเรื่องราว ในเรื่องมีการสลับสถานที่ไปมา ทั้งความจริงและความฝัน ฉากควรจะเป็นสิ่งที่นักแสดงรวมถึงฝ่ายออกแบบอื่นๆยึดหลักได้ เนื่องจากการทำงานของฉากเป็นองค์ประกอบภาพโดยรวม ถ้าฉากสร้างโลกที่ไม่แข็งแรงจะสามารถกระทบกับฝ่ายอื่นได้ ผู้ศึกษาจึงคอยหาแรงดันดาลใจ และพัฒนาไปพร้อมกับชิม เกิดขึ้น ตั้งอยู่ ดับไป ซึ่งการทำงานตลอดเวลาที่ผ่านมาทำให้ผู้ศึกษาได้รู้ว่าทุกสิ่งที่จะออกแบบออกมาได้นั้นจะต้องมีความหมาย ต้องไม่ใช่แค่เน้นสวย ต้องใช้งานจริงได้ด้วย โดยทั้งหมดต้องคำนึงถึงจำกัดของทฤษฎีลักษณะ งบประมาณ และระยะเวลาการสร้าง

ในระหว่างการทำงานอาจจะมีกังวลแทนนักแสดง เนื่องจากฉากที่ออกแบบเป็น Turntableมันจะต้องมีการหมุนเพื่อเปลี่ยนฉากเล่าเรื่องแต่ตลอดระยะเวลาทางการส่ง30%ถึงการส่ง100% นักแสดงต้องจะต้องเลื่อนเองไปก่อน ทำให้นักแสดงต้องจำคิวเพิ่ม แต่นักแสดงในproductionก็สามารถผ่านไปได้ด้วยดีไม่มีอะไรติดขัด จากการพัฒนาทั้งหมดที่ผ่านมาเสียดายที่การดำเนินงานต้องจบลง และไม่สามารถสร้างให้เกิดขึ้นจริงได้เนื่องจากสถานการณ์โควิด-19 ตลอดระยะเวลาที่อยู่ในproduction ผลงานเป็นไปตามที่ตั้งไว้ พึงพอใจกับผลงาน และขอบคุณทุกคนทุกฝ่ายที่ช่วยสร้างละครเวทีเรื่อง “เรื่องเล่าจากปีศาจ”

สุดท้ายนี้ผู้ศึกษาไม่ได้เพียงยึดแนวคิด เกิดขึ้น ตั้งอยู่ ดับไป ในการทำงานเท่านั้น ผู้ศึกษา กลับได้เรียนรู้ประเด็นเรื่อง การยอมรับความจริง ผ่านแนวคิด 5 stages of grief ในแง่ของการทำงานที่อยู่ในตัวผู้ศึกษา ซึ่งตลอดระยะเวลาในการทำงาน ผู้ศึกษาได้เรียนรู้จักตัวเอง มีบางครั้งที่ผู้ศึกษาพยายาม

จะสิ่งที่ไม่ได้ และไม่ได้เป็นไปตามที่หวัง รู้สึกท้อแท้และผิดหวังกับตนเองในบางครั้ง แต่สุดท้ายผู้ศึกษาก็ยอมรับและเผชิญหน้ากับปัญหาที่เกิดขึ้น

ความจริงเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ จึงเรียนรู้วิธีการที่จะเผชิญหน้ากับมัน

4.3.2 อุปกรณ์ประกอบฉาก

จากการพัฒนางานออกแบบฉากผ่าน Concept การเกิดขึ้น ตั้งอยู่ ดับไป และแนวคิด 5 stages of grief ภายใต้อารมณ์ความเศร้า 30 50 70 และ 100 % รวมทั้งการทำงานร่วมกับฝ่ายผู้กำกับ นักแสดง ผู้ออกแบบ และทีมงานต่างๆในProduction แต่ด้วยเนื่องจากสถานการณ์โควิด-19 ที่ระบาดในขณะที่ยุติศึกษากำลังดำเนินงาน จึงทำให้ต้องยกเลิกการแสดง และทำงานสิ้นสุดลงที่กระบวนการ100% ผู้ศึกษาสรุปผลออกมาได้ดังนี้

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	ข้อเสนอแนะและแนวทางในการแก้ไขปัญหา
ก่อนส่งความคืบหน้า30%	หารูปจากสถานที่จริง ยุคสมัยปัจจุบัน หารูปของสไตล์บ้านไม่ชัด เจน แต่ละเมืองมีลักษณะเด่นอย่างไร	หารูปใหม่โดยอิงจากสถานที่จริง ให้เข้าไปในดูใน google map
หลังส่งความคืบหน้า30%	ไม่มีรูปการตกแต่งของฉากทั้งหมด บ้านแม่ บ้านยาย โรงเรียน โรงพยาบาล	หาสไตล์การตกแต่งภายในของแต่ละสถานที่และนำไปเสนอนอกรอบกับอาจารย์ที่ปรึกษา
ก่อนส่งความคืบหน้า50%	ยังไม่มีThemenกลางที่ใช้ทำงานร่วมกันทั้งฝ่ายออกแบบและคิดวิธีที่จะทำให้สถานที่ทั้งหมดอยู่ในฉากๆเดียว	ตกลงThemeได้ และลองนำเสนอภาพที่คาดที่จะใช้เป็นฉาก

หลังส่งความ คืบหน้า50%	ให้ไปหาประเภทของนาฬิกา มีกี่แบบ อะไรแทนเลขของนาฬิกา ได้บ้าง	หลังจากหาข้อมูลคิดออกแบบและนำไป เสนอจนได้พรีอบ 8 ชิ้น ใช้แทนตัวเลข เคลื่อนที่รอบนาฬิกา
ก่อนส่งความ คืบหน้า70%	หาฟังก์ชันของพรีอบแต่ละชิ้นยังไม่ลงตัว และ พรีอบกินพื้นที่แสดงมากเกินไป	ปรับขนาด เลือกชิ้นที่จำเป็น เพิ่มฟังก์ชันในการใช้งาน
หลังส่งความคืบหน้า 70%	white model ไม่มีลายละเอียดและ ขนาดของที่อยู่บนเวทีต้องมีความต่าง ชัดเจน ฟังก์ชันของแต่ละชิ้น	ทำโมเดลขนาด 1:10 เพื่อขยายใหญ่ให้เห็น ลายละเอียดได้กำหนดขนาดและแต่ละชิ้น สามารถใช้งานได้ เก็บบอก เปิดปิดได้ เคลื่อนที่ได้
ก่อนส่งความ คืบหน้า100%	กังวลเกี่ยวกับขนาดและน้ำหนัก ของพรีอบที่ใช้ส่งจริงว่านักแสดงจะไม่ชิน	ไม่มีอะไรที่จะต้องกังวล ได้มีการรันและ นักแสดงเก่งมากไม่มีลิ้มเลียนพรีอบเปลี่ยน ฉาก
หลังส่งความคืบหน้า 100%	ทำลายไม้ ที่มีลอยแตก ตะไคร่น้ำ มาลงสี แล้วทำด้านในเป็น สีพาสเทลตัดกับลายไม้	ทำลายไม้ชิ้นเองและสามารถพันที่ได้ หา supplier ติดต่อสอบถามเกี่ยวกับราคา ของพรีอบที่จะทำ

ในการออกแบบอุปกรณ์ประจักษ์นั้น ถือได้ว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญและค่อนข้างท้าทายในระดับหนึ่งเลยก็ว่าได้ ด้วยความที่เป็นพรีอบเคลื่อนที่ไม่ถูกยึดติดกับที่ใดที่หนึ่ง แต่ละชิ้นจึงต้องมีความน่าสนใจในตัวของมันเอง และต้องคง Concept กลางเอาไว้ ทำให้ยากขึ้นไปอีก แต่ด้วยคำแนะนำจากผู้ออกแบบ ผู้กำกับและอาจารย์ที่ปรึกษา คอยช่วยแก้ไขและรับฟังความคิดเห็นทำให้งานพัฒนาไปต่อได้ และรวมไปถึงนักแสดงที่คอยให้กำลังใจกันและกัน ตกเดือนเรื่องพรีอบขึ้นไหนขาดหายหรือต้องการเพิ่มก็ค่อยมาปรึกษาตลอด การทำงานรวมกันกับคนกลุ่มใหญ่อาจจะยุ่งยากสำหรับใครหลายๆคนที่ชอบการทำงานกับคนกลุ่มน้อย แต่การทำงานกับคนกลุ่มใหญ่ก็ทำให้ได้เรียนรู้อะไรใหม่ ยอมรับและเข้าใจแก้ปัญหาไปด้วยกัน รับฟังมากขึ้น และพร้อมที่จะลองทำสิ่งที่แตกต่างกันจากเดิมในทุกๆวัน ทั้งนี้การได้เป็น

ส่วนหนึ่งของการออกแบบท่าละครเวทีเรื่อง เรื่องเล่าจากปีศาจ ก็เป็นประสบการณ์ที่ยอดเยี่ยมในหลายๆ ความหมายสำหรับตัวผู้ศึกษาเอง เพราะเนื่องด้วยสถานการณ์โควิด-19

จึงทำให้การดำเนินงานหยุดลงกลางทาง ทำให้ผู้ออกแบบ ผู้กำกับและนักแสดงหลายๆคน ต้องเศร้าใจ และในฐานะที่เป็นผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก ผลงานออกแบบพร็อบและการพัฒนา ตลอดระยะเวลาการส่งงานต้องขอบคุณทุกคนทุกฝ่ายที่ช่วยคิด ช่วยแนะนำ ช่วยสร้างละครเวทีเรื่อง เรื่องเล่าจากปีศาจ

4.4 ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย

4.4.1 ข้อเสนอแนะ และปรับแก้การพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้าจาก 30-100 เปอร์เซนต์

ภาพรวมของชุด Set 1 ชุดตามคาแรคเตอร์ในโลกความจริง

- ชุดของแม่ เสื้อคาคติแกนสีฟ้าอ่อน ฉากจบสีโหดออกมา ต้องหาเจดสีฟ้าที่หม่นกว่านี้
- ชุดของลิลลี่ กระโปรงพลีทสีกรมคุณครูอยากให้ตัดสั้นกว่านี้ จะได้ดูน่ารักขึ้น และเพิ่มปกหลอกสีขาวมาติดที่คอเสื้อเวดเออร์
- ชุดของพ่อ สีรองเท้านักกลับโหดจากคนอื่น ๆ เกินไป ต้องหาสีที่เข้มกว่านี้ หรือย้อมสีรองเท้า
- ชุดของน้องชอมนักเรียนชาย นักแสดงเมืองนนท์ เสื้อสเวตเตอร์ควรรีไซส์แบบปกติ ผูกเอวแล้วแปลก และสีอ่อนไป
- ชุดของนักแสดงยาย หาผ้าพันคอสีม่วงแดงที่มีลายซับซ้อนมาแทนเสื้อโค้ทตัวยาวสีม่วงเพิ่มหลายๆผืน และหาวิธีผูกผ้าพันคอหลายๆแบบ

ภาพรวมของชุดใน Set 2 นิทานเรื่องที่ 1 ยุคกลาง

- มีน้ำหนักของสีฟ้ามากเกินไป อาจจะลดลงโดยการนำเศษผ้าสีอื่นที่เหลืออยู่มาเย็บทับ
- ทำคอเสื้อให้เหมือนกัน ถ้าจะแบะออกก็เย็บล๊อคไว้เลยให้เหมือนกันทุกตัวละคร
- ทำหูเข็มขัดสำหรับเชือกสีดำให้ทุกชุด

ภาพรวมของชุดใน Set 3 นิทานเรื่องที่ 2 ยุคอุตสาหกรรม

- สีขาวเวลาโดนไฟ สีติดกับสีดำเกินไป ต้องนำมาย้อมสีให้หม่นขึ้น และดูเปรอะเปื้อน
เผื่อจะได้เข้ากับยุคมีเต็มไปด้วยฝุ่นควัน
- ชุดของบาทหลวงผ้าไม่สวย คุณครูอยากให้ตัดใหม่ แล้วหาตัดปกคอจีนเสื้อเชิ้ตมาเย็บ
ติด
- ชุดของอองซอมซาวบ้าน นักแสดงจ๊กจั้น หากกระโปรงตัวใหม่ที่ยาวคลุมกางเกงขายาว
ตัวใน
- ชุดของอองซอมซาวบ้านหญิง นักแสดงแบร์แบม ในตอนแรกชายเสื้อของนิทานเรื่องที่
2 ยุคอุตสาหกรรมยาว และดูหุหุราเกินไป จึงต้องตัดชายเสื้อออก กระโปรงทรงดูไทยๆเกินไป ให้
นำกระโปรงของนักแสดงจ๊กจั้นที่เปลี่ยนมาใช้แทน

ภาพรวมของชุดใน Set 4 ชุดอองซอมปีศาจ

- น้ำหนักของสีกรมท่า และสีเทาเจดคล้ายๆกันเกินไป
- หารายละเอียดของเสื้อยืดที่ต่างกันมากกว่านี้ โดยคุณครูจะมีการนัดหมายฝ่ายคอสดุม
ทุกโปรดักชั่นไปซื้อเสื้อผ้าที่ห้างสรรพสินค้าพันทิพย์ งามวงศ์วาน
- ชุดของอองซอมปีศาจ นักแสดงเมืองนนท์ เสื้อสีแดงสว่างไป สีต้องหม่นกว่านี้
- ชุดของอองซอมปีศาจ นักแสดงมฤคสีม่วงสว่างเกินไปเมื่อโดนไฟ ต้องหาสีที่หม่นกว่านี้

4.4.2 ประมวลผลตำแหน่งงานออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย

จากการพัฒนางานออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายผ่าน Concept กลาง การเกิดขึ้น ตั้งอยู่ ตับไป และแนวคิด 5 stages of grief ภายใต้ความคืบหน้า 30 50 70 และ 100 % พบว่า เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายตั้งแต่ที่ผู้ออกแบบศึกษาค้นคว้า จนออกมาเป็นชุดจริงให้นักแสดงสวมใส่นั้น เป็นไปตาม Concept และแนวคิด โดยมีการปรับแก้ และเปลี่ยนแปลงไปตามความเหมาะสม โดยสาเหตุมาจากคุณครู ฉากหรือฉากที่เปลี่ยนไป และความเหมาะสมเมื่อเสื้อผ้ามาอยู่บนตัวนักแสดงจริง ซึ่งภาพรวมหลักๆไม่ได้เปลี่ยนไปมาก แต่การปรับแก้ส่วนใหญ่คือช่วง 70-100% ที่อยู่ในช่วง การจัดหาเครื่องแต่งกายให้นักแสดง เนื่องจากเมื่อนักแสดงสวมใส่จริงแล้วมองเห็นเป็นภาพรวมบน เวทีที่มีในส่วนของไฟด้วย ทำให้มองเห็นถึงจุดที่ต้องแก้ เช่น สี เส้น φόรัม และเนื่องจาก สถานการณ์โควิด - 19 ที่ระบาดในขณะที่ผู้ศึกษากำลังดำเนินงาน จึงทำให้ต้องมีการเลื่อนการแสดง ออกไปหลายรอบ ทำให้ไซส์นักแสดงเปลี่ยนไป ผู้ออกแบบจึงต้องจัดหา หรือปรับแก้ขนาดเสื้อผ้า เครื่องแต่งกายให้นักแสดงบางคนใหม่หลายครั้ง จึงทำให้มีเสื้อผ้าที่ถูกคัดออกจำนวนมาก และทำให้ เสียงบประมาณเพิ่มเติม แต่เมื่อได้นำชุดของทุกตัวละครมาเรียงเซ็ท ทำให้เห็นผู้ออกแบบเห็น

ภาพรวมของชุดที่ปรับแก้แล้วของนักแสดงมากขึ้น และทางผู้ออกแบบนั้น มีความพึงพอใจกับงานออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายในครั้งนี้

4.4.3 ประมวลผลด้านการทำงานของผู้ออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย

เนื่องจากผู้ออกแบบฝ่ายเสื้อผ้านักแสดงเรื่อง เรื่องเล่าจากปีศาจ มี 2 คน คือ

- 1.นางสาวลีลาวดี ประสิทธิ์ชัย (ลี)
- 2.นางสาวภัทรานิษฐ์ เวชชาชีวะ (นิง)

จึงได้มีการแบ่งหน้าที่ในการทำงานของแต่ละขั้นตอน ดังนี้

การพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 30 เปอร์เซ็นต์

เมื่อผู้ออกแบบได้ศึกษาบทละคร และศึกษาตัวละครเบื้องต้นแล้ว จึงได้ทำการแบ่งกันหาเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายของตัวละคร ครึ่งต่อครึ่ง เพื่อนำไปรวมในโปรแกรมพาเวอร์พ้อยเพื่อเตรียมนำเสนอ โดยจะสลับการรวบรวมเป็นครั้ง ๆ ไป ในส่วนของการจัดหาเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายให้นักแสดงเพื่อใส่ส่ง ถ้าหากเวลาวางตรงกันก็จะไปด้วยกัน แต่ถ้าหากเวลาวางไม่ตรงกัน จะเป็นการที่ฝ่ายหนึ่งไปซื้อแล้วถ่ายรูปมาอัพเดทให้อีกฝ่ายเพื่อประกอบการตัดสินใจ ขณะส่ง ฉากชุดในนิทานเรื่องที่1 และ2 ผู้ออกแบบได้จัดหาผ้าสีสนับจุดขาดและผ้าขาวดำที่มีอยู่มาให้นักแสดงใส่เล่นแทน โดยจะมีการนำชุดของนักแสดงแต่ละคนไปวางเตรียมไว้หลังจากแต่ละฝั่ง แล้วทำการแจ้งตำแหน่งนักแสดงไว้ ในส่วนของการเปลี่ยนชุดหลังจากขณะส่ง ผู้ออกแบบจะแบ่งกันอยู่คนละฝั่งของเวทีแล้วมีการถือสายคอลกันตลอดเวลาการส่ง เนื่องจากชุดของนักแสดงแต่ละคนมีการเปลี่ยนเยอะ อาจจะต้องมีการวิ่งนำชุดเผื่อมาไว้อีกฝั่ง โดย ลี จะประจำอยู่หลังจากเวทีฝั่งซ้าย และมีเพื่อนฝ่ายการแต่งหน้าและทำผมนักแสดงมาช่วยอยู่ประจำหลังจากเวทีฝั่งขวา โดยนิงมาเป็นคนวิ่งแทน เนื่องจากยังไม่มีน้องผู้ช่วยเข้ามาทำหน้าที่ส่วนนี้ โดยที่ยังคงมีการถือสายคอลกันตลอดเวลาการส่งเหมือนเดิม และจรรยาละเอียดการเปลี่ยนชุดต่างๆของแต่ละตัวละครที่เปลี่ยนไป

การพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 50 เปอร์เซ็นต์

ในขั้นตอนนี้จะเป็นการเลือก ทั้งภาพรวมของชุด แนวคิด และการออกแบบ เพื่อนำไปสเก็ตต่อใน 70% ซึ่งจะแบ่งงานกันโดยการที่ ลี ทำเซตชุดคาแรกเตอร์ในโลกความจริงกับดิไซน์ที่จะนำมาใส่ นิง ทำเซตชุดโลกในนิทาน เรื่องที่1 และเรื่องที่2 กับดิไซน์ที่จะนำมาใส่ โดยพอทำเสร็จจริงจะนำพาเวอร์พ้อยมารวมกัน ต่อด้วยทำการปรึกษา ตรวจสอบ และปรับแก้ตามความเหมาะสม ใน

ส่วนของการจัดหาเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายให้นักแสดงเพื่อใส่ส่งจะเป็นเช่นเดียวกับช่วง 30% แต่จะมีการตัดชุดเพิ่มเข้ามา ผู้ออกแบบจึงต้องเข้าไปปรึกษาคูณครู และนัดวันกันตัดชุด แต่เนื่องจากสถานการณ์โควิด - 19 มหาลภัยปิด ทำให้เข้ามาหาเลยไปทำด้วยกันไม่ได้ ผู้ออกแบบจึงต้องย้ายสถานที่ทำงานมาเป็นทีคอนโดนึ่ง โดยจะนัดวันมาช่วยกันตัดแพทเทิร์น แยกแพทเทิร์น จากนั้นลี จะนำแพทเทิร์นทั้งหมดที่แยกแล้วไปจ้างช่างเย็บผ้า เนื่องจากผู้ออกแบบไม่มีจักรเย็บผ้า พอเย็บชุดเสร็จ นึ่งจะเป็นฝ่ายนำกลับไปรีดตะเข็บทั้งตัว เพื่อให้ลีสามารถนำกลับมาให้ช่างเย็บกึ่ง Outline รอบตัวได้สะดวกมากขึ้น ในส่วนของการเปลี่ยนชุดหลังจากขณะส่งในรอบนี้ไม่มี เนื่องจากเป็นโชว์แยกของเทศกาลปล่อยผี จึงไม่ต้องมีการเปลี่ยนชุดตามฉากแต่อย่างใด การทำงานก็จะเป็นการแบ่งกันจัดเตรียมชุดให้นักแสดงก่อนแสดง และคอยดูความเรียบร้อยของชุด

การพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 70 เปอร์เซนต์

งานในส่วนนี้จะเป็นการออกแบบงานคอสดุมในรูปแบบของสเก็ท ซึ่งจะมีการแบ่งงานโดย ลี ทำหน้าที่วาดหุ่น ฟอรั่มเสื้อผ้าทั้งหมด เมื่อวานเสร็จแล้ว ต่อมาจะเป็นการนำไปตัดลอกสำหรับการปรับแก้เรื่องสี โดยนึ่ง จะทำหน้าที่วาดรายละเอียดบนชุด แล้วลงสี และเนื่องจากนักแสดง 1 คน เปลี่ยนหลายชุด รวมทั้งหมด 63 ชุด จึงใช้วิธีการตัดแปะชุดคล้ายกับของเล่นตุ๊กตากระดาษ โดยผู้ออกแบบจะช่วยกันตัด ในการส่งจึงสามารถเปลี่ยนชุด หรือใส่ชุดได้ตามลำดับในการเปลี่ยนชุดจริงของนักแสดงได้ และเมื่อมีการปรับแก้ ก็จะไม่เป็นชุดๆไป ไม่ต้องวาดใหม่ทั้งหมด ในส่วนของการจัดหาเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเป็นเช่นเดิม แต่ในส่วนของเซ็ทชุดที่ตัดนั้นจำเป็นต้องทำร่วมกัน โดยจะแบ่งกันเย็บกึ่งที่เหลือ และแบ่งกันเพนท์ลายชุดตัวอย่าง ในส่วนของการเปลี่ยนชุดหลังจากขณะส่ง ผู้ออกแบบแบ่งกันอยู่คนละฝั่งของเวทีตามเดิม ยังคงมีการถือสายคอลกันตลอดเวลาการส่งเหมือนเดิม แต่ครั้งนี้ไม่ต้องมีผู้ช่วย เพราะคุณครูแจ้งว่าไม่ต้องมีการเปลี่ยนชุดจริงตามฉากทั้งหมด เนื่องจากสถานการณ์โควิด - 19 ที่ทำให้การทำงานออกแบบของแต่ละฝ่ายแต่ละโปรดักชั่นไม่ค่อยคืบหน้า คุณครูจึงจะขอดูเพียงการแสดงของนักแสดง ในส่วนของชุด จึงใส่แต่ชุดของซอมบี้ศาจ และชุดตามคาแรคเตอร์ในโลกความจริง

การพัฒนาผลงานภายใต้ความคืบหน้า 100 เปอร์เซนต์

ในการทำงานขั้นตอนนี้ถือว่าเป็นขั้นตอนที่หนักที่สุด เนื่องจากภาพรวมของเสื้อผ้าจะต้องสมบูรณ์ที่สุด และมีหลายอย่างที่จัดการให้เสร็จ การแบ่งงานกันมิดังนี้ ลี ทำหน้าที่ร่าง

ลายเพนท์ลงบนชุดจริงทั้งหมด นิ่ง ทำหน้าที่ลงสี โดยที่มีรุ่นน้องเป็นผู้ช่วย จากนั้นผลัดวันกันลงพื้นที่ต่างๆเพื่อจัดหาเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายนักแสดงตามวันเวลาที่ว่าง เนื่องจากต้องมีคนหนึ่งทำงานที่มหาลัยเพื่อบอกงานรุ่นน้องด้วยทุกครั้ง พอได้เสื้อผ้ามาจนเกือบสมบูรณ์ที่สุดแล้ว ผู้ออกแบบจึงได้ช่วยกันนำผ้าไปซัก อบแห้ง เสร็จแล้วนำมาแยกใส่กล่องเสื้อผ้าของนักแสดงแต่ละคนโดยที่ทั้งหมด 14 กล่อง และการที่เสื้อผ้าอยู่ในกล่องทำให้เสื้อยืดสีขาวของชุดนักเรียน 9 คนยับ จึงต้องทำการรีดผ้า โดยมีรุ่นน้องในโปรดัคชันเป็นผู้ช่วยทำหน้าที่นี้แทน ผู้ออกแบบจึงได้มีเวลาไปทำชุดในนิทานเรื่องที่ 2 ต่อ โดยจะแบ่งกันงานกัน ดังนี้ ลี ทำหน้าที่ตัดเสื้อผ้าบางส่วนมารื้อ สร้าง มาประกอบกับชุดใหม่ เพื่อให้ได้ชุดที่ต้องการ นิ่ง ทำหน้าที่เย็บติด แล้วนำไปให้นักแสดงลองใส่ แล้วจึงนำมาช่วยกันปรับแก้ รวมไปถึงเรื่องเทคนิคการปรับแก้ชุดต้องคำนึงถึงความสะดวกรวดเร็วในการใส่ และถอดชุดของนักแสดงด้วย ต่อมาในส่วนของ การเปลี่ยนชุดหลังจากของนักแสดงขณะส่ง ผู้ออกแบบได้ทำการติดต่อให้รุ่นน้องผู้ช่วยมาศึกษาดูงานก่อนส่งจริง โดยจะเล่าบทละครให้ฟัง แนะนำตัวละครชี้แจงชุดของแต่ละฉาก โดยให้ศึกษาจากสเก็ท ก่อนจะมาลองจับชุดจริง โดยผู้ออกแบบจะแบ่งประจำหลังจากเวทีตามเดิม และแบ่งฝั่งผู้ช่วยตามความเหมาะสม ระบุหน้าที่ว่าแต่ละคนจะต้องเตรียมเปลี่ยนชุดให้นักแสดงคนใดบ้าง หรือใครมีหน้าที่วิ่ง ให้ศึกษาวิธีการใส่ การถอด เนื่องจากจะมีรายละเอียดที่ไม่เหมือนกันกับเสื้อผ้าทั่วไป ซึ่งผู้ออกแบบจะมีการถือสายคอลกันตามเดิม อีกทั้งมีการประเมินทำงานของน้องๆไปด้วยเพื่อให้คะแนน และเลือกน้องที่ทำงานดี มาสลับอยู่ประจำหลังจากเวทีในวันเล่นจริงที่ผู้ออกแบบต้องเป็นฝ่ายไปดูในฐานะคนดูด้วย

ในการทำงานฝ่ายผู้ออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายของลีกับนิ่งร่วมกันในครั้งนี้ ในตอนแรกเป็นเพียงการทำงานตามโจทย์ ทำภายใต้ตามแนวคิด และ Concept ให้ได้มากที่สุด แต่เมื่อพัฒนางานร่วมกันอย่างต่อเนื่องมาเรื่อยๆ ผู้ออกแบบกลับได้เรียนรู้ประเด็นเรื่องการยอมรับความจริงบางอย่าง ผ่านแนวคิด 5 stages of grief อาจจะไม่เกี่ยวกับการสูญเสีย แต่เป็นในแง่ของการทำงาน นั่นคือ การได้เรียนรู้จักตัวเอง รู้จักนิสัยของกันและกันมากขึ้น สะท้อนมาจากการทำงานร่วมกัน ซึ่งแน่นอนว่าต้องมีความคิดไม่ตรงกัน ไม่เข้าใจกันบ้าง ในตอนแรกจะมีความคิดเกี่ยวกับการปฏิเสธนิสัยของตนเอง อาจจะมีทั้งรู้ตัวหรือไม่รู้ตัว มีโกรธกันบ้าง ต่อมาจึงเป็นการพูดคุยปรับความเข้าใจกัน เพื่อที่งานจะได้เดินหน้าต่อ ช่วงนั้นอาจจะมีท้อแท้ และเศร้าบ้าง เพราะกลัวว่าจะทำงานกันลำบากกว่าเดิม เนื่องจากงานยังเหลืออีกจำนวนมาก แต่สุดท้ายแล้วผู้ออกแบบเลือกที่จะ Acceptance ยอมรับความจริงกับตัวเองให้ได้ พูดคุยกันอย่างตรงไปตรงมาด้วยความจริง ช่วยกันปรับแก้ ตักเตือนกัน แล้วไปต่อ เพราะความจริงของผู้ออกแบบทั้ง 2 คน มีจุดมุ่งหมายเดียวกัน นั่นคืออยากให้งานออกมาดีที่สุด ซึ่งนำไปสู่การเข้าใจกันมากขึ้น ได้เข้าใจเพื่อนมากขึ้น ที่สำคัญได้

เข้าใจตัวเองมากขึ้น และผู้ออกแบบคาดว่าจะนำแนวคิดนี้ไปใช้ประกอบการดำเนินชีวิตเมื่อต้องพบเจอเรื่องยากๆต่อไป

4.5 ผู้ออกแบบการแต่งหน้าและทรงผม

ตลอดช่วงเวลาที่ได้ทำงานร่วมกับทีม “เรื่องเล่าจากปีศาจ” ไม่ว่าจะเป็นทั้งฝ่ายผู้กำกับ นักแสดง หรือ ทีมงาน Production ผู้ศึกษาได้มีการพัฒนางานตามกระบวนการและระยะเวลาภายใต้แนวความคิดเรื่อง 5 stages of grief โดยมีการพัฒนาผลงานจากช่วง 30% 50% 70% มาตลอดระยะเวลาเรื่อย ๆ โดยสถานการณ์ปัจจุบันนั้น เกิดการแพร่ระบาดของโรค โควิด - 19 ในเฟสที่ 3 ขึ้นทำให้ผลงานการพัฒนาในช่วง 100% นั้นไม่ได้สมบูรณ์ตามที่วางแผนและคาดหวังไว้ในตอนแรก รวมถึงการแสดงได้ถูกทำการยกเลิกไปในที่สุด โดยได้ข้อสรุปดังนี้

4.5.1 สรุปผลการศึกษาด้านงานออกแบบการแต่งหน้าและทำผม

ผลการศึกษาด้านงานออกแบบการแต่งหน้าและทำผมช่วง 30%

ปัญหา : สับสนกับ Reference ชาติพันธุ์คน , ทรงผม การแต่งหน้า สื่อตัวละครได้ไม่ชัดเจน , ตัวปีศาจ step การเติบโตของชุดไม่ชัดเจนพอ

แนวทางการแก้ไข : มีการศึกษาข้อมูลท้องถิ่นของเมืองเรื่องชาติพันธุ์ และเปรียบเทียบกับนักแสดงเพื่อกำหนดลักษณะ , มีการเข้าไปปรึกษากับอาจารย์ที่สอนทำผมเรื่องลักษณะทรงผม รวมถึงการทดลองทั้งใส่วิก และทำผมทรง อื่น ๆ , ตกตะกอนและเขียน mind map วงจรวัฏจักรของต้นยิว เพื่อให้เข้าใจมากขึ้น

ผลการศึกษาด้านงานออกแบบการแต่งหน้าและทำผมช่วง 50%

ปัญหา : การเติบโตของปีศาจมีการปรับเปลี่ยนลดทอนจนสารเคลื่อน , ลายเพ้นท์บนหน้าปีศาจไม่ชัด

แนวทางการแก้ไข : ทำการเขียน mind map วงจรวัฏจักรของต้นยิว และเข้าไปปรึกษาผู้กำกับถึงการเปลี่ยน Transition เพื่อให้ความหมายสอดคล้องมากขึ้น รวมถึงทดลองให้มีการใส่ชุดตัวอย่างเพื่อให้เห็นภาพชัดขึ้น , เปิดศึกษาลายของต้นยิว ทดลองเพ้นท์หลาย ๆ แบบ ทำเส้นใหญ่ขึ้น เพ้นท์เสิร์จก็ออกมาดูไกล ๆ เพื่อเทียบกับระยะคนดู

ผลการศึกษาด้านงานออกแบบการแต่งหน้าและทำผมช่วง 70%

ปัญหา : Head props ขนาดไม่สมดุล , ทำ Detail เล็กเกินไปพออยู่บนเวทีมองไม่เห็น , มีการปรับเปลี่ยนสี

แนวทางการแก้ไข : มีการจัดตาราง Head props ของตัวละครใหม่เพื่อดูความเหมาะสม รวมถึงนำงานตัวจริงมาแก้ขนาดและวัดกับสัดส่วนของเพื่อนจริง ๆ , ใช้วิธีวางงานไว้ไกล ๆ แล้วพยายามถอยดูทุกครั้งที่เดิมหรือปรับแก้เพื่อให้เห็นระยะจริงมาจริง หากดูใกล้ ๆ เวลาขึ้นเวทีจะทำให้มองไม่เห็นอีก , นำสเก็ทมาเรียงเพื่อดูเฉดสีและเข้าปรึกษาอาจารย์อีกครั้ง

ผลการศึกษาด้านงานออกแบบการแต่งหน้าและทำผมช่วง 100%

ปัญหา : เพิ่มอุปกรณ์ , การจัดการพื้นที่ความเหมาะสมของ head props , เทคนิคการเพ้นท์หน้า

แนวทางการแก้ไข : ดูข้อมูลพร้อมเขียน Transition การเปลี่ยนที่ของตัวละครเพื่อดูความเหมาะสมของ Head props อีกครั้งให้ภาพที่จะแสดงออกมามีความสมดุลและเหมาะสมมากที่สุด รวมถึงออกแบบรูปร่างและสีของ Head props และออกแบบเพื่อให้นักแสดงได้สวมใส่ ส่วนเทคนิคการแต่งหน้านั้นทดลองทำมากขึ้นเพื่อให้เกิดความเข้ามือและชำนาญในการทำมากขึ้น

4.5.2 ประมวลผลการศึกษาด้านงานออกแบบการแต่งหน้าและทำผม

ตลอดระยะเวลาเกือบ 1 ปีที่ได้ทำหน้าที่ Make up & hair นั้นถือว่าการทำทนายตัวเองเป็นอย่างมากเพราะจากการสำรวจตัวเองแล้วนั้นวิชาที่เรียนมาทั้งหมดผู้ศึกษามีความรู้และความสามารถด้าน Make up & hair น้อยกว่าวิชาอื่นค่อนข้างมาก แต่สุดท้ายก็ได้ตัดสินใจที่จะลงมือลงสู่เส้นทางที่ขรุขระดูสักครั้งก่อนที่จะต้องออกไปเผชิญโลกข้างนอก ซึ่งทำให้มีความกดดันค่อนข้างมากกว่าจะทำออกมาได้ดีพอรีเปล่า แต่ทั้งนี้ผู้ศึกษาคิดตลอดว่า ขอให้ได้สนุกกับมันและมี Passion ในการก้าวผ่านความไม่มั่นใจไปได้ก็เป็นส่วนใหญในการพิสูจน์ความสำเร็จของการทำอาชีพของตัวเองในครั้งนี้แล้ว

โดยระหว่างการทำงานนิสิตได้เรียนรู้วิธีการค้นหาข้อมูลพื้นฐาน เพื่อนำข้อมูลมาประมวลผลแล้วสร้างไอเดียในการจัดทำงานออกมา ได้ฝึกการสังเกตความเหมาะสมและสมดุลในการใส่เสื้อผ้า Head

props และการแต่งหน้าทำผมของตัวละคร รวมถึงการคิดวิเคราะห์และนำความคิดออกมาสื่อสารผ่านคำพูด power point สเก็ทรวมถึงชิ้นงานที่สามารถจับต้องได้

ซึ่งในการออกแบบ Make up & hair รวมถึง Head props ของเรื่องเล่าจากปีศาจนั้นเป็นความท้าทายอย่างหนึ่งในการทำงานเนื่องจากว่าเรื่องนี้มีการเปลี่ยนฉากที่รวดเร็ว และด้วยทรัพยากรที่จำกัดทำให้นักแสดง 1 คนเล่นเป็นหลายบทบาท จึงต้องมีการออกแบบ Make up & hair ที่สามารถใช้ได้ตลอดทั้งเรื่องและสวมใส่ ถอดออกได้ไวและทะมัดทะแมงที่สุดเท่าที่จะทำได้ และนิตเองก็ได้รับความอนุเคราะห์จากทางครูที่ปรึกษาให้รับหน้าที่จัดทำชุดตัวละครปีศาจเพิ่มเป็นส่วนเสริม ซึ่งการทำชุดของตัวปีศาจนั้นมีความท้าทายต่อตัวนิตเช่นกันเนื่องจากว่าตัวปีศาจมีความคิดที่ซับซ้อน มีความต้องการ และมีการรีเรทกับตัวละครอย่างคอนอร์ทำให้ชุดเองนั้นก็มีการเปลี่ยนแปลงหรือความหมายที่ค่อนข้างซับซ้อน แต่ต้องทำให้เข้าใจง่ายที่สุดโดยนิตยกวีจักษ์กรของพีชมาใช้เพื่อให้เกิดความเข้าใจ ซึ่งตัวนิตเองคิดว่าการทำ Make up & hair และชุดของปีศาจนั้นเป็นส่วนสำคัญที่จะช่วยเสริมสร้างทำให้ตัวละครมีคาแรคเตอร์ที่เด่นชัดขึ้นและช่วยเติมเต็มจากฝ่ายอื่น ๆ ให้สมบูรณ์

การทำหน้าที่ฝ่าย Make up & hair รวมถึง Head props และชุดตัวปีศาจ ทำให้นิตต้องมีการจัดระบบในการทำงานค่อนข้างเยอะ ต้องรู้จักการจัดการเวลาในการทำงานส่วนต่าง ๆ ที่มีรายละเอียดและความประณีตถึงจะเป็นส่วนเล็ก ๆ แต่ก็เป็นส่วนที่สำคัญในการทำให้ภาพรวมนั้นชัดขึ้นและสมบูรณ์มากขึ้น เผชิญหน้าและนำคอมเม้นหรือข้อเสนอแนะมาพัฒนาอยู่ตลอด

สุดท้ายนี้ถึงแม้การแสดงจะถูกยุติลงและผลงานไม่ได้ถูกนำเสนอออกไปสู่สายตาของผู้อื่นอย่างเต็มรูปแบบ แต่สิ่งที่นิตได้กลับมาครั้งนี้คือการที่ตัวเองสามารถก้าวผ่านเซฟโซนในการทำงานหรือความไม่มั่นใจในสิ่งที่ตัวเองไม่ถนัดได้ในที่สุด และสามารถพิสูจน์ได้ว่าเราเองก็สามารถที่จะทำได้และพัฒนาต่อไปในอนาคต โดยไม่เสียใจที่ได้เลือกทำหน้าที่นี้ในการส่งงานจบของนิต เดินหน้าพร้อมพัฒนาไปข้างหน้าโดยไม่เสียใจในภายหลัง

4.6 ผู้ออกแบบแสง

ตลอดการทำงานร่วมกับฝ่ายผู้กำกับ ผู้ออกแบบ นักแสดง และทีมงานต่าง ๆ ใน Production ผู้ศึกษาได้พัฒนางานตามกระบวนการและระยะเวลาภายใต้แนวคิด 5 stages of grief Theme Concept โดยมีการพัฒนาผลงานจากช่วง 30% 50% 70% มาโดยตลอด และเนื่องจากสถานการณ์

โรคระบาดที่มีความไม่แน่นอนจึงส่งผลให้การทำงานสิ้นสุดลงที่กระบวนการ 100% โดยผู้ศึกษาสามารถสรุปผลออกมาได้ดังนี้

4.6.1 สรุปผลการศึกษาด้านการออกแบบแสง

4.6.1.1 สรุปผลการศึกษาในช่วง 30-100%

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	ข้อเสนอแนะและแนวทางในการแก้ไขปัญหา
ก่อนส่งความคืบหน้า 30%	รูปที่หามายังไม่ตรงกับสถานที่และฤดูกาลที่เป็นแสงจริง	1. หารูปใหม่โดยอิงจากสถานที่ เวลา และฤดูกาลจริง 2. อาจารย์ที่ปรึกษาแนะนำขั้นตอนในการลำดับ Presentation
หลังส่งความคืบหน้า 30%	Technique พิเศษที่อยากนำมาใช้ ไม่ตอบสนองกับความคุ้มค่า	ให้ลองคำนึงถึงความคุ้มค่าในการทำงานและการปรับใช้ในฉากอื่นๆ
ก่อนส่งความคืบหน้า 50%	ยังไม่ตกลง Theme ร่วมกัน	ตกลง Theme และลองนำเสนอ Concept การโคจรของดวงอาทิตย์กับอาจารย์ที่ปรึกษา
หลังส่งความคืบหน้า 50%	Technique ที่จะใช้ LED ไม่ตอบสนองกับฉาก	นำเทคนิคนั้นออก
ก่อนส่งความคืบหน้า 70%	กังวลกับการเข้าสถานที่ในระยะเวลาที่จำกัด	วางแผนการทำงานที่สามารถ Flexible ได้เมื่ออยู่ในสถานที่จริง
หลังส่งความคืบหน้า 70%	1. ไฟยังไม่ส่องไม่ถึงก้านนาฬิกาแดด 2. เรื่องเล่าเรื่องที่ 1 ยังนิ่งเกินไป	หาเทคนิคที่สามารถส่องก้านนาฬิกาให้ครบทุกทิศ

ก่อนส่งความ คืบหน้า100%	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spaceที่ปรับใหม่เล่นAll Area ส่งผลให้จำนวนไฟที่ใช้ต้องเพิ่มมากขึ้น 2. เนื่องจากส่งเป็นเรื่องสุดท้าย มีไฟเสียสะสมส่งผลให้จำนวนไฟไม่พอใช้กับความต้องการ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Checkจำนวนไฟที่เหลือ 2. Listสีเจลที่ต้องการไว้ล่วงหน้าเพื่อเป็นการประหยัดเวลา 3. วางPlanไฟ 4. เตรียมพร้อมที่จะFlexibleเมื่ออยู่ในสถานที่จริง
หลังส่งความ คืบหน้า100%	เจลไฟที่ตัดต่อมาเลือนหายเมื่อเปิดพร้อมกับไฟดวงอื่น	ตอนจบให้ใช้ไฟFootฉายเข้าที่ก้านนาฬิกา

4.6.1.2 ประมวลผลด้านการออกแบบแสง

การได้เป็นผู้ออกแบบแสงในเรื่อง เรื่องเล่าจากปีศาจถือเป็นความท้าทายต่อผู้ศึกษาเป็นอย่างมาก ตั้งแต่การเริ่มอ่านบท ซึ่งผู้ศึกษาเห็นว่าการที่จะออกแบบแสงจากเรื่องนี้ได้นั้นเป็นสิ่งที่ยาก เพราะสถานที่ในเรื่องนี้มีหลากหลายสลับไปมาและต้องสอดคล้องกับรูปแบบที่จะนำเสนอ ที่มีทั้ง Real Semi-Real ไปจนถึงSurreal สำหรับผู้ศึกษาเองสิ่งที่ยากที่สุดไม่ใช่การออกแบบแสงเพื่อเปลี่ยนสถานที่ให้Moodและบอกเวลา แต่คือการที่ต้องคำนึงว่าทำอย่างไรที่จะใช้หน้าที่นี้ในการสร้างโลกที่มีทั้งจริงและเสมือนจริงให้ออกมาสู่สายตาผู้ชม และการออกแบบต้องมีส่วนช่วยทำให้นักแสดงมีอารมณ์ร่วมไปกับการแสดง โดยทั้งหมดต้องทำภายใต้ข้อจำกัดหลายๆอย่าง ทั้งเวลา สถานที่และสิ่งของที่มี

ผู้ศึกษาคิดว่าหน้าที่ในการออกแบบแสงนั้นเป็นหน้าที่ที่ควรจะช่วยSupportในทุกหน้าที่ เนื่องจากการทำงานของแสงเป็นองค์ประกอบภาพที่สามารถกระทบกับองค์ประกอบอื่นๆได้ ผู้ศึกษาต้องพร้อมปรับภาพและงานของตัวเองให้รับกับภาพที่ปรับเปลี่ยนไปเรื่อยๆเพื่อให้มีความเหมาะสมกับละครเวทีเรื่องนี้ที่สุด แต่ยังคงยึดในConceptงานของตัวเองด้วย สิ่งนั้นจึงทำให้ผู้ศึกษาจำเป็นต้อง Activeตัวเองตลอดเวลา หมั่นสังเกตแสงและคอยหาInspirationในการนำมาพัฒนาและปรับใช้กับงานตลอด อีกทั้งการลงมือทำงานต้องมีการวางแผน และคอยประสานงานกับผู้ออกแบบคนอื่นอยู่เสมอ ซึ่งการทำงานตลอดเวลาที่ผ่านมาทำให้ผู้ศึกษาได้ฝึกความมีวินัยในตนเอง ความรับผิดชอบ พร้อมทั้งจะเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี อีกทั้งยังฝึกในส่วนของการเรียบเรียงระบบความคิด การนำเสนอภาพที่อยู่ในหัวให้ออกมาสู่ภาพที่ปรากฏต่อสายตาทุกคนอีกด้วย

สุดท้ายนี้ผู้ศึกษาคิดว่า 5stage of grief ไม่ได้มีเพื่อยึดในการออกแบบงานเท่านั้น แต่5 stages of griefอยู่ในตัวของผู้ศึกษามาโดยตลอดตั้งแต่เริ่มทำProduction จนถึง การยุติการแสดง ซึ่งตลอดระยะเวลาในการทำงานทุกสิ่งสามารถเกิดขึ้นได้โดยไม่มีแบบแผน หรือ บางสิ่งก็ไม่ได้เป็นไปตามที่ใจหวัง ในหลายๆครั้งผู้ศึกษาเลือกที่จะเรียนรู้ในการรับมือและหาวิธี เผชิญหน้ากับมัน แต่บางครั้งก็ต้องเลือกที่จะยอมรับในสิ่งที่เกิดขึ้น และพร้อมที่จะก้าวเดินต่อไป อย่างมีคุณภาพที่สุดเท่านั้นเอง



บรรณานุกรม

หนังสือ

กฤษณ์ คำนนท์.(2548).การสร้างภาพตัวแทนด้วยการแต่งหน้าเพื่อสื่อความหมายลักษณะตัวละคร
ของละครโทรทัศน์ไทย. พิมพ์ครั้งที่ 1.กรุงเทพฯ:สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

กฤษรา (ซูโรมาน) วริศราภริชา.(2551).งานฉากละคร1.พิมพ์ครั้งที่ 5.กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ซูโรมาน เวศยาภรณ์. (2541). งานฉากละคร 1.กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ดั่งกมล ณ ป้อมเพชร์. (2553).ปริทัศน์การละคร.พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ:สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์.

ธีรยุทธ บุญมี. (2551). ความงามในการแต่งหน้า. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.

นพมาศ ศิริกายะ. (2558).ปริทัศน์การละคร.พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.

ภรณ์ คุรุรัตน์. (2526). ละครสร้างสรรค์สำหรับเด็กสื่อการแสดงกับการพัฒนาเด็ก.กรุงเทพฯ:
ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สดี ไพนธ์โกมล. (2531). ปริทัศน์การละคร.พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ:สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์.

สดี ไพนธ์โกมล. (2531). ศิลปะการละครเบื้องต้น ตอนที่ 1. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

สดี ไพนธ์โกมล. (2538). ศิลปะของการแสดง (ละครสมัยใหม่). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.

Archer, Stephen M. (1983). **How Theater Happens**. New York: Macmillan.

ปริยานิพนธ์

กฤษรา (ชูโรมาน) วริศราภุริชา.(2561).**ความหมายและหน้าที่ฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก.**

ศิลปะการแสดงนิพนธ์โครงการศึกษาการผลิตละครเวทีเรื่อง การ์ดมัมทัช.ปริยานิพนธ์ ศป.บ (อุดมศึกษา).กรุงเทพฯ:บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ชลประคัลภ์ จันทรเรือง. (2562). **หน้าที่ของนักแสดง.** ศิลปะการแสดงนิพนธ์โครงการศึกษาการผลิต

ละครเวทีเรื่อง G'day Sunshine เรา = ฉันทน์ x นาย ยกกำลัง 2. ปริยานิพนธ์ศป.บ (อุดมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

دنۇخى سالىڭس (2562).**สภาพทางจิตวิทยาของตัวละคร.**ศิลปะการแสดงนิพนธ์โครงการศึกษาการ

ผลิตละครเวทีเรื่อง G'day Sunshine เรา = ฉันทน์ x นาย ยกกำลัง 2. ปริยานิพนธ์ศป.บ (อุดมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

นพมาศ แหวหงส์. (2550). **นักร้องแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง.** การแสดงนิพนธ์โครงการศึกษา

การผลิตละครเวทีเรื่อง การ์ดมัมทัช. ปริยานิพนธ์ ศป.บ (อุดมศึกษา). กรุงเทพฯ:บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

พรรณศักดิ์ สุชี. (2541).**ศิลปะการแสดงนิพนธ์โครงการศึกษาการผลิตละครเวทีเรื่อง**

ผู้หญิงกับบางสิ่งที่น่าชวนหัว.ปริยานิพนธ์ ศป.บ (อุดมศึกษา).กรุงเทพฯ:บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

หนังสือทฤษฎีสื่อ. (ม.ป.ป).**จิตวิทยาสีกับความรู้สึก.**การแสดงนิพนธ์โครงการศึกษาการผลิตละครเวที

เรื่อง การ์ดมัมทัช. ปริยานิพนธ์ ศป.บ (อุดมศึกษา). กรุงเทพฯ:บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

โคเฮน. (2524). **ขั้นตอนการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง.** การแสดงนิพนธ์โครงการศึกษา

ผลิตละครเวทีเรื่อง การ์ดมัมทัช. ปริยานิพนธ์ ศป.บ (อุดมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิต

วิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

Michael Holt. (2536). **ความหมายของเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง.** การแสดงนิพนธ์โครงการ
ศึกษาการผลิตละครเวทีเรื่อง การ์ดมัมทซ์. ปริญญาานิพนธ์ ศป.บ (อุดมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิต
วิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

NathakritSaphankaeo. (ม.ป.ป). **ทฤษฎีเส้น และลวดลาย.** การแสดงนิพนธ์โครงการศึกษาการผลิต
ละครเวทีเรื่อง การ์ดมัมทซ์. ปริญญาานิพนธ์ ศป.บ (อุดมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สื่อออนไลน์

กองบรรณาธิการสารานุกรมบริแทนนิกา. (2552). ศิลปะการแสดงการแต่งหน้า. สืบค้นเมื่อ 15
พฤษภาคม 2564, จาก <https://www-britannica-com.translate.goog/art/makeup-performing-arts>

คมกฤษณ์. (2557). **ละครสร้างสรรค์.** สืบค้นเมื่อ 14 พฤษภาคม 2564, จาก <https://sites.google.com/site/pornnnapa132/home/silpa/lakhr-srangsrkh>

จริยา มานะรุ่งโรจน์. (2558). **การแต่งหน้าเพื่อการแสดง.** สืบค้นเมื่อ 15 พฤษภาคม 2564, จาก
www.ecarddesignanimation.com/home/makeup/makeup.php

दनัยภัทร พิบูลสงคราม. (2559). **หลักสูตรอบรมศิลปะการแสดง.** ค้นเมื่อ 14 พฤษภาคม 2564, จาก
http://viivace.com/?page_id=11

ทวิทธิ์ เกษประไพ. (2555). **A Guide To Lighting Design.** สืบค้นเมื่อ 14 พฤษภาคม 2564, จาก
[LightingBookFull.pdf](#)

ธรรมรุจา ธรรมสโรช. (2564). **เสื้อผ้ายุคอุตสาหกรรม.** สืบค้นเมื่อ 14 พฤษภาคม 2564, จาก

<https://today.line.me/th/v2/article/LeKkRG>

นลธวัช มะชัย. (2561). ศิลปะการละครมนุษย์และการเคลื่อนไหวทางสังคมของกลุ่มพระจันทร์เสี้ยว
การละคร. สืบค้นเมื่อ 18 พฤษภาคม 2564, จาก <https://prachatai.com/journal/2018/02/75370>

นันทวัฒน์ ไชยรัตน์. (2560). จิตวิทยาเกี่ยวกับสี. สืบค้นเมื่อ 14 พฤษภาคม 2564, จาก
<https://www.hellomyweb.com/blog/color-and-feeling/>

ปิยนันท์ สวัสดิ์ศฤงฆาร. (2563). 5 Stages of Grief (Ross and Kessler). สืบค้นเมื่อ 25
พฤษภาคม 2564, จาก <https://drpiyanan.com/2020/06/09/5-stages-of-grief-ross-and-kessler/>

ราตรี เตชอยู่สุขเจริญ. (2562). ความตายเป็นเรื่องใกล้ตัวเปลี่ยนจากความกลัวเป็นการยอมรับ.
สืบค้นเมื่อ 12 พฤษภาคม 2564, จาก <https://www2.rsu.ac.th/samrangsit-online-detail/21062019>

วิสุจน์ สุพงษ์. (2564). วงปี. สืบค้นเมื่อ 14 พฤษภาคม 2564, จาก <https://www.nsm.or.th/other-service/678-online-science/knowledge-inventory/sci-trick/sci-trick-rama9-museum/4080-tree-ring.html>

สถาบันพัฒนาอุตสาหกรรมสิ่งทอ. (2561). เส้นกรอบนอก/โครงเสื้อผ้า Silhouette/Outline.
สืบค้นเมื่อ 14 พฤษภาคม 2564, จาก <https://www.thaitextile.org/th/insign/detail.196.1.0.html>

สมพร พุราจ. (2564). แสงกับละครเวที. สืบค้นเมื่อ 14 พฤษภาคม 2564, จาก
<https://fineart.tu.ac.th/mainfile/journal/2-2549-1/10.pdf>

Au Fresh2Face. (2560). การ Highlight & Shading แต่ละรูปหน้า. สืบค้นเมื่อ 15 พฤษภาคม
2564, จาก <https://www.letterplanet.com/content/125/>

- Audio Visual Design. (2559). การออกแบบระบบแสงสำหรับเวทีการแสดง. สืบค้นเมื่อ 14 พฤษภาคม 2564, จาก <https://avl.co.th/blogs/lighting-design-for-stage-performances/>
- Kanya Srisai. (2558). งานนำเสนอเรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการกำกับแสดง. สืบค้นเมื่อ 18 พฤษภาคม 2564, จาก <https://slideplayer.in.th/slide/2680477/>
- Learning center for Earth Science and Astronomy. (2564). นาฬิกาแดด. สืบค้นเมื่อ 14 พฤษภาคม 2564, จาก <http://www.lesa.biz/media/hands-on/sundial>
- Melissa Snell. (2564). เสื้อผ้ายุคกลาง. สืบค้นเมื่อ 14 พฤษภาคม 2564, จาก <https://www.vogue.co.th/fashion/article/dressevo>
- Metta. (2016). ทิศทางของแสงที่มีผลต่ออารมณ์และความรู้สึก. สืบค้นเมื่อ 14 พฤษภาคม 2564, จาก <https://celt.li.kmutt.ac.th/wp/index.php/2016/06/30/basic-light>
- NGThai. (2563). แสงและสมบัติของแสง. สืบค้นเมื่อ 14 พฤษภาคม 2564, จาก <https://ngthai.com/science/31390/light-and-properties>
- Patrickness. (2017). Patrickness. Retrieved May 19, 2021, from <https://Patrickness.com/about-me/>
- Patrickness. (2017). Patrickness. Retrieved May 19, 2021, from https://www.goodreads.com/author/show/370361.Patrick_Ness
- Pop. (2555). เกิดขึ้น ตั้งอยู่ ตับไป. สืบค้นเมื่อ 14 พฤษภาคม 2564, จาก http://kalasin3.go.th/view.php?article_id=2189

The art of Acting and Directing. (2560). **Sanford Meisner**. สืบค้นเมื่อ 14 พฤษภาคม 2564,
จาก<https://www.facebook.com/823517757856480/posts/823536214521301>





ภาคผนวก ก บทละครเวทีเรื่อง เรื่องเล่าจากปีศาจ

องก์ 1

ฉาก 1 ฝันร้ายของคอเนอร์ (สิ่งที่เจอ)

(ตัวละคร : คอเนอร์, ปีศาจ, อองซอม)

(เปิดฉากด้วยคอเนอร์ยืนหลับอยู่บนเวที จากนั้นนักแสดงทุกคนก็ทยอยเดินขึ้นมาบนเวทีเสมือนเป็นฝันร้ายของคอเนอร์ จากนั้นแฮร์รี่ ยายและแม่ ทำ ACTION ของตัวเองที่คนละ)

แฮร์รี่	:	นายล้มอีกแล้วหรอ โอ มัลลีย์
คอเนอร์	:	แม่ครับ
ยาย	:	คอเนอร์ หันมาคุยกับยายเดี๋ยวนี้นะ
คอเนอร์	:	แม่ครับ
แม่	:	คอเนอร์
คอเนอร์	:	แม่ครับ
แม่	:	คอเนอร์
คอเนอร์	:	แม่
แม่	:	อย่าปล่อยมือแม่นะ
คอเนอร์	:	แม่ครับ แม่

(นาฬิกาบอกเวลา 12:07 น.)

ปีศาจ	:	คอเนอร์ โอ มัลลีย์
อองซอม	:	คอเนอร์ โอ มัลลีย์
คอเนอร์	:	(รวมความกล้าและเผชิญหน้ากับสิ่งที่เห็น) คุณเป็นใคร คุณต้องการอะไร
ปีศาจ	:	ฉันมาเพื่อรับตัวเธอ คอเนอร์
คอเนอร์	:	คุณว่าไงนะ
ปีศาจ	:	ฉันมาเพื่อรับตัวเธอ คอเนอร์ โอ มัลลีย์
คอเนอร์	:	งี้ก็เอาตัวผมไปเลย
ปีศาจ	:	ว่าไงนะ

คอเนอร์ : ผมบอกว่า จ๊นก็เอาผมไปเลย
 ปัสาจ : (แสดงให้คอเนอร์เห็นถึงพลังงานพิเศษบางอย่าง)
 คอเนอร์ : เอาเลย ทำอะไรก็เชิญ ผมเคยเห็นอะไรที่มันเลวร้ายกว่านี้
 มาแล้ว
 ปัสาจ : เธอไม่กลัวเลยหรือ
 คอเนอร์ : ไม่ ผมไม่กลัวคุณหรอก
 ปัสาจและอองซอม : แล้วเธอจะต้องกลัว

(ปัสาจและอองซอมทั้งหมดหันมองคอเนอร์ จากนั้นก็ยกมือขึ้นพร้อมกับทั้งใบต้นยูแห่งๆ ไว้บนเวที แล้วทั้งหมดก็ออกจากเวทีไป)

ฉาก 2 อาหารเช้า (สิ่งที่เจอ)

(ตัวละคร : คอเนอร์,แม่)

(เวลาเปลี่ยนเป็นเช้า แสงค่อยๆลอดเข้ามาจากทางหน้าต่าง คอเนอร์เปลี่ยนเสื้อผ้า และจัดสถานที่เป็นห้องครัวที่บ้านพร้อมทำกิจวัตรประจำวัน แม่เดินเข้ามาบนเวที)

แม่ : คอเนอร์ ลูกกินอะไรแล้วหรือ (สภาพเปลี่ยวๆอ่อนล้า)
 คอเนอร์ : กินแล้ว
 แม่ : แน่ใจนะ (แม่ดูไม่เชื่อ)
 คอเนอร์ : แน่ใจ (พยายามบ้ายเบียง)
 แม่ : (ไม่เชื่อ)
 คอเนอร์ : ขนมนั่งบึ่งกับน้ำผลไม้ ผมล้างแล้วก็คว่ำไว้เรียบร้อยแล้ว
 แม่ : แล้วก็กำลังจะเอาขยะออกไปทิ้งด้วย
 คอเนอร์ : (ยิ้มให้แม่)
 แม่ : ลูกเป็นเด็กดี (แม่คิด แล้วพยายามยิ้ม) แม่ขอโทษที่ตื่น
 สายนะ
 คอเนอร์ : ไม่เป็นไรอะ
 แม่ : มัน ... อาจจะเป็นเพราะยาอีกแล้ว
 คอเนอร์ : ไม่เป็นไรอะ

- แม่ : ว่าแต่ เมื่อคืนแม่ได้ยินเสียงดังจากห้องลูก
- คอนอร์ : ตอนไหนอะ (สงสัย)
- แม่ : เที่ยงคืนกว่าๆ มั้ง แม่คิดว่าแม่ฝันไปแต่แม่ได้ยินเสียงลูกจริงๆนะ
- คอนอร์ : ผมอาจจะแค่ละเมอก็ได้ฮะ
- แม่ : ก็คงงั้น (หาว หยิบแก้ว) อ้อ แม่ลืมบอก คุณยายของลูกจะมาพรุ่งนี้นะ
- คอนอร์ : แม่ว่าไงนะ (ตกใจ เพราะไม่ชอบยาย)
- แม่ : ไม่ดีเทร่อ (มองลูกแล้วพูด) แม่รู้ (พยายามยิ้ม แล้วเอามือขยี้ผมบนหัวลูกอย่างเอ็นดู) ลูกจะได้ไม่ต้องทำอาหารเข้าทานเองทุกเช้าไงล่ะ
- คอนอร์ : คุณยายจะมาอยู่ที่นี้นานแค่ไหนฮะ (ไม่ยอมให้ยายมาอยู่ด้วย)
- แม่ : ลูกก็รู้ว่ามันจะเป็นยังไงเมื่อการรักษามาถึงจุดนี้ คอนอร์
- คอนอร์ : เท่าที่ผ่านมาเราก็อยู่กันได้นี้ครับ
- แม่ : คอนอร์ แม่จะพยายามให้คุณยายอยู่ที่นี้แค่ช่วงสั้นๆ เท่าที่แม่จะทำได้ ตกลงไหม?
- แม่ : แม่รู้ว่าลูกไม่อยากยกห้องของลูกให้คุณยาย แม่เสียใจ แต่แม่คงจะไม่ขอให้คุณยายมาถ้าไม่จำเป็นจริงๆ ตกลงไหม (มองคอนอร์รอคำตอบ)
- คอนอร์ : (ไม่ตอบ)
- แม่ : แค่อสองคืนเท่านั้นเอง ไม่ต้องกังวล โอเคไหม (มองคอนอร์ แล้วยิ้มให้)
- คอนอร์ : (ไม่ตอบ แต่ยิ้มออกมา)
- แม่ : ยิ้มอีกนิด

(คอนอร์ยิ้มออกมาอย่างสบายใจขึ้น)

เออ แล้วลูกรู้ไหม ? คุณยายบอกว่าจะเอาวิกผมตอนที่

- คุณยายเคยใส่สมัยไปงานปาร์ตี้ตอนสาว ๆ มาให้แม่ใส่ด้วย
(ลูบผม) แม่คงจะเหมือนควีนเอลิซาเบธเนี่ยเลย
(ขำเบาๆ)
- คอเนอร์ : (ดูนาฬิกา) ผมต้องไปโรงเรียนแล้วครับ กำลังจะสายแล้ว
แม่ : จ๊ะ ลูกรัก (แม่จูบหน้าผาก)
ลูกเป็นเด็กดี (พิมพ์) ลูกไม่ต้องตีกับแม่ขนาดนี้ก็ได้
- คอเนอร์ : (ไม่ตอบ แล้วเดินออกไป)
แม่ : (เดินไปที่หน้าต่าง เหม่อแล้วพูดขึ้นมาว่า) ต้นยูนั้น
อยู่มากี่ปีแล้วนะ

(มองดูเงาต้นยู คอเนอร์ยังคงมองแม่อยู่บนเวที)

ฉาก 3 โรงเรียน (สิ่งที่ไม่เจอ)

(ตัวละคร : คอเนอร์, แอร์รี่, แอนตัน, ซัลลี, ลิลี่, คุณครู)

(แม่กลับเข้าไปหลังเวที สวนกับห้องซอมที่ออกมาเป็นนักเรียน เสียงดังเจี๊ยวจ๊าวสนุกสนานของนักเรียน
สถานที่เปลี่ยนกลายเป็นโรงเรียน ไฟให้ความรู้สึกเหมือนอยู่กลางที่แจ้ง เห็นกลุ่มของแอร์รี่เหมือนกำลังรอ
แก๊งคอเนอร์อยู่ ในขณะที่เดียวกันคอเนอร์ก็เดินเข้ามา)

- แอนตัน ซัลลี : นั่นไง มาแล้ว
แอร์รี่ : ระวังบันไดตรงนั้นด้วยนะ (ซัดขาคอเนอร์)
นายอาจจะหกล้ม (คอเนอร์ล้ม)
ฮ๊ะ ไข่เลย
- แอนตัน ซัลลี : (หัวเราะ)

(คอเนอร์ล้มลง ในขณะที่ลิลี่ก็วิ่งเข้ามาช่วย แอนตันและซัลลี ยังคงหัวเราะต่อไป)

- ลิลี่ : อย่ายุ่งกับเขาซะ
แอนตัน ซัลลี : (หัวเราะต่อ)
แอนตัน : ยัยพุดิล ของนายมาช่วยนายแล้ว

- ลิลี่ : ฉันแค่อยากให้มันเป็นการสู้แบบยุติธรรมเท่านั้นเองนะ
พวกนายรุมเขาแบบนี้ไม่ยุติธรรมเลยนะ
- แฮร์รี่ : โถ้วนายเลือดออกนี่ โอ มัลลีย์
- ซัลลี่ : สงสัยเขาคงต้องให้คุณแม่หัวล้านของเขาเป่า โอมเพียง
ให้แผลหายเร็วๆ แล้วมั้ง
- คอบเนอ์ : (โกรธ)
- ลิลี่ : (โกรธ พลักซัลลีส้ม)

(ลิลี่พลักซัลลีส้มที่เขาล้อแม่ของคอบเนอ์ ในขณะที่เดียวกันคุณครูก็เดินเข้ามาเห็นพอดี)

- ครู : (เสียงดัง) ลิลเลียน แอนดรูว์ส
- ลิลี่ : พวกเขาเริ่มก่อนคะ คุณครู
- ครู : ครูไม่อย่างฟัง
เธอไม่เป็นไรใช่ไหม ซัลลิแวน
- ซัลลี่ : ไม่รู้เหมือนกันฮะ คุณครู (แก้งเจ็บ)
แต่ตอนนี้ผมเจ็บมากเลย ผมว่า...
- ครู : อย่างมาโกหกนะ เอาละ ครูว่าเธอไปรออธิบายเรื่องนี้ที่
ห้องปกครองดีกว่า
- ลิลี่ : แต่ครูคะ พวกเขา...
- ครู : เดี่ยวนี้ ลิลเลียน
- ลิลี่ : แต่พวกเขาล้อเลียนแม่คอบเนอ์นะคะ
- คอบเนอ์ : (โกรธลิลี่) ลิลี่
- ครู : (หยุด แล้วมองคอบเนอ์) เป็นความจริงหรือป่าว คอบเนอ์
- คอบเนอ์ : (คิด) ไม่จริงฮะ คุณครู มันไม่จริง (คิด...พูดเบา)
ผมแค่หกล้ม พวกเขาช่วยพยุงผมขึ้นมาฮะ
- ลิลี่ : (ประหลาดใจ)
- ครู : ทุกคนไปเข้าห้องเรียนได้แล้ว
ยกเว้นเธอ ลิลเลียน
- แฮร์รี่ : (พูดเบาๆกับคอบเนอ์) ทำดีมาก โอ มัลลีย์

(หลังจากนั้นองชอมวิ่งเข้ามาสถานที่เปลี่ยนเป็นในห้องเรียน ไฟเปลี่ยนมาให้ความรู้สึกเหมือนอยู่ในห้องเรียน องชอมคนอื่นๆวิ่งเข้ามานั่งในฉาก ครูครูเริ่มสอน)

ครู : เรื่องราว เรื่องราวชีวิตของพวกเขาเอง ไม่ว่าจะมันจะสุขหรือมันจะทุกข์มันก็เป็นเรื่องราวซึ่งเรื่องราวพวกนี้ มันทำให้เราเกิด...เกิดอะไร ... เกิดความ ...

(ครูพยายามไข้เติมที่ ทันใดนั้นแอนตันก็ตอบมาอย่างสุดเสียงว่า)

แอนตัน : ความสุข ความทุกข์ใจครับครู
(เพื่อนๆหัวเราะกับคำตอบที่แอนตันตอบ)

ครู : (ยิ้ม) ครูว่ามันคือความสุข ความทุกข์ แต่อัน2อย่างนี้มันเรียกว่า... (ครูถามต่อ)

ซัลลี : อะไรวะ (เด็กในห้องนั่งงง)
(ครูทำเป็นไม่ได้ยิน แล้วอธิบายต่อ)

ครู : มันเรียกว่า ความรู้สึกยังไงละ เรื่องราวมันทำให้เรารู้สึกไม่ว่าจะดีใจหรือเสียใจ

องชอม : อ้ออ เข้าใจละฮะ

แอนตัน : งี้ฉันผมจะเขียนเรื่องที่ฟังแกลั้งเพื่อนไปเมื่อเข้ากับซัลลีละกันครับ

ซัลลี : (ตบหัวแอนตัน)

ครู : ถ้าเธออยากเขียนเรื่องนี้ก็ได้แต่พวกเธอต้องแน่ใจนะว่าเรื่องราวที่พวกเธอรู้สึกมันจะไม่ไปทำร้ายความรู้สึกของคนอื่นนะ

แอนตัน ซัลลี : ครับ (หัวเราะกวน)

ครู : เอาเป็นว่า ส่งครูวิคหน่าละ เรื่องราวในชีวิตที่มันทำให้พวกเธอเกิดความ...

องชอม : รู้สึก

ครู : เยี่ยมไปเลย เจอกันวีคหน้า (ครูเดินออกไป)

(ทุกคนหยุดนิ่งอยู่กับที่ ไฟส่องมาที่คอเนอร์เพียงคนเดียว เผยให้เห็นแค่คอเนอร์ที่กำลังคิดอะไรอยู่สักอย่าง แล้วก็พูดขึ้นมาว่า)

คอเนอร์ : เรื่องราวฉันเธอ (เพื่อนาย) ไม่เห็นมีอะไรน่าสนใจเลย

(ทุกอย่างกลับเข้าสู่สภาวะปกติ ลีลี่เดินเข้ามา)

ลีลี่ : เฮ้ ! (พยายามเรียก คอเนอร์)

อองซอม : (เดินเข้ามา)

คอเนอร์ : (เดินหนีรอบอองซอม ลีลี่ตาม)

ลีลี่ : เฮ้ คอเนอร์ รอเดี๋ยว !

อองซอม : (เดินผ่านไปมา และประกอบร่างเป็นต้นไม้)

คอเนอร์ : (เดินหนี ลีลี่ตาม)

ลีลี่ : (เผชิญหน้ากับคอเนอร์) เฮ้ ! วันนี้ทำไมเธอถึงทำแบบนี้

คอเนอร์ : อยู่ยุ่งกับฉัน (เดินหนี)

ลีลี่ : (เดินตาม) ทำไมเธอไม่บอกคุณครู ว่าเกิดอะไรขึ้น

เธอทำให้ฉันกลายเป็นคนผิด

คอเนอร์ : แล้วเธอเข้ามายุ่งทำไม มันไม่ใช่เรื่องของเธอ

ลีลี่ : นี่ฉันเข้าไปช่วยเธอนะยะ

คอเนอร์ : ฉันไม่ต้องการความช่วยเหลือ ฉันดูแลตัวเองได้

ลีลี่ : ไม่จริง เธอโดนพวกนั้นแกล้ง แล้วเลือดเธอก็ออก แล้ว...

คอเนอร์ : มันไม่ใช่เรื่องของเธอ (เร่งฝีเท้าเดินหนี)

ลีลี่ : (เดินตาม) ฉันโดนพักการเรียน 1 วีค และจะมีจดหมายส่งไปถึงบ้านฉัน

คอเนอร์ : มันไม่ใช่ปัญหาของฉัน

ลีลี่ : แต่มันเป็นความผิดของเธอ

คอเนอร์ : (ชะงัก หยุด หันไปมองลีลี่ โกรธ) มันเป็นความผิดของเธอ

ความผิดของเธอทั้งหมด (เดินหนีหาย)
 ลีลี : นี่ เราเคยเป็นเพื่อนกันนะ
 คอเนอร์ : เคยเป็น (เสียงตะโกนตามหลัง)

(ภาพเหมือนกำลังเห็นคอเนอร์เดินไปข้างหน้า และลีลีกำลังเดินถอยหลังไปเรื่อยๆ ทันใดนั้นสถานที่ก็เปลี่ยนเข้ามาอยู่ในห้วงความคิดของคอเนอร์คอเนอร์มองเข้าไปในบ้าน ไฟเปลี่ยนมาเป็นความรู้สึกในความทรงจำของคอเนอร์ อองซอมที่เป็นต้นไม้ ค่อยๆพลิ้วไหว ทำเสียงลมพัดอ่อนๆ พ่อกับแม่ ทะเลาะกัน อยู่ภายใน คอเนอร์มองเข้าไป)

อองซอม : พี่ (ต้นไม้พลิ้วไหว)
 แม่ : ฉันกับลูก จะไม่ไปไหน
 พ่อ : แต่บ้านหลังนี้...
 แม่ : คุณย้ายออกไปเถอะค่ะ
 พ่อ : ถึงผมจะไปอยู่ที่อเมริกาแล้ว แต่ผมก็จะพยายามจะกลับมาหาคุณและลูกนะอย่างน้อยถึงผมจะแต่งงานใหม่ (หยุดคิด ลำบากใจ) ... แต่ผมก็ยังเป็นพ่อของเขา
 คอเนอร์ : (มองนิ่งๆ) เคยเป็น

ฉาก 4 เที่ยงคืนเจ็ดนาทีก่อน (สิ่งที่เจอ)

(ตัวละคร : แม่, คอเนอร์, ปีศาจ, อองซอม)

(ทุกอย่างกลับมาเป็นปกติ แม่เดินเข้ามาในบ้าน มองดูคลิป์วิดีโอ คอเนอร์ตอนเด็กๆ คอเนอร์หยุดมองแล้วยิ้ม แล้วก็เดินเข้ามาหาแม่ และทันใดนั้นเสียงจากต้นไม้ที่อองซอมเป็นคนทำก็ดังขึ้น)

คอเนอร์ : แม่ดูอะไรอยู่หรือครับ
 แม่ : วิดีโอที่คุณยายเคยอัดไว้ ตอนลูกเล็กๆนะ (พูดแล้วยิ้ม ให้คอเนอร์ นั่งดูกันไปสักพัก) แม้ว่าแม่ไปนอนก่อนนะ
 คอเนอร์ : ครับ

(คอเนอร์ยังคงดูวิดีโอต่อไป สักพักนาฬิกาก็บอกเวลาเที่ยงคืนเจ็ดนาที)

ปีศาจ : เปิดหน้าต่างสิ

อองซอม : เปิดหน้าต่างสิ

ปีศาจ : ฉันอยากคุยกับเธอ

อองซอม : ฉันอยากคุยกับเธอด้วย

คอเนอร์ : ปีศาจต้องการคุย ... ปีศาจก็แค่อยากคุย (ประชดประชัน)

ปีศาจ : หรือว่าเธอต้องการให้ฉันบุกเข้าไปแทนล่ะ ฮ่าๆ

คอเนอร์ : (พยายามห้าม) อย่านะ ! ผมไม่อยากให้แม่ผมตื่น

ปีศาจ : งั้นก็ออกมาข้างนอกสิ

อองซอม : นันชี ออกมา ออกมา ออกมา

ปีศาจ : คุณต้องการอะไรจากผม

อองซอม : นันชี ต้องการอะไรจากฉัน

ปีศาจ : มันไม่ใช่ว่าฉันต้องการอะไรจากเธอ โอ มัลลีย์แต่มันคือ เธอต้องการอะไรจากฉันต่างหากล่ะ

คอเนอร์ : (สงสัยแล้วพูดต่อไป) ผมไม่ต้องการอะไรจากคุณทั้งนั้น

ปีศาจ : ตอนนี้อยังไม่ (คิด แล้วยิ้มอย่างผู้ชนะ)
แต่อีกไม่นานเธอก็จะต้องการ

อองซอม : ฮ่า ฮ่า ฮ่า

คอเนอร์ : มันเป็นแค่ความฝัน
(บอกตัวเองว่าเรื่องที่กำลังเกิดขึ้นมันไม่เป็นความจริง)

ปีศาจ อองซอม : (แปลงร่าง) ความฝันคืออะไร คอเนอร์ โอ มัลลีย์
แล้วเรื่องอื่นๆละมันเป็นความฝันหรือป่าว ?

คอเนอร์ : (กอดอก) คุณ ... คือ ... อะไร?

ปีศาจ : ฉันไม่ได้คือ อะไร
แต่ ... ฉันคือ ใคร ต่างหากล่ะ

คอเนอร์ : งั้นคุณคือใคร

ปีศาจ : (เบิกตาโต) ฉันคือใครยังงั้นรี(มันหัวเราะเสียงดัง)
ฉันคือใคร

(คอเนอร์เกิดความสงสัยกับสิ่งที่เกิดขึ้น ปีศาจที่รวมร่างกันอยู่นั้น ค่อยๆคลายตัวออกจากกัน แล้วขยายตัว เป็นแขนทั้งสองข้างของปีศาจแล้วพูดขึ้นว่า)

ปีศาจ อองซอม : ฉันคือใคร ฉันคือใคร
 ปีศาจ : ฉันมีชื่อมากมายพอๆ กับจำนวนปีของกาลเวลา
 อองซอม : ฉันคือ ป่าไม้
 : ฉันคือ แม่น้ำและทะเล
 : ฉันคือ โลก[M3]
 ปีศาจ : ฉันคือใครยังงั้นรี

(อองซอมที่อยู่เป็นแขนซ้ายและขวาของปีศาจ เริ่มแตกออกมารวมตัวเป็นสถานที่และสิ่งต่างๆตามที่ปีศาจ พูด เสียงบรรยายกาศจากอองซอมเริ่มเข้ามาด้วยในขณะที่ปีศาจกำลังพูดถึงสิ่งนั้นๆ ไฟเริ่มเปลี่ยนให้ ความรู้สึกกลับสน คอเนอร์ยิ่งงงเข้าไปใหญ่ว่าเกิดอะไรขึ้น)

อองซอม (แปลงร่าง) : ฉันคือ แขนขาที่ผืนดินเกาะเกี่ยว
 : ฉันคือ น้ำตาที่แม่น้ำร่ำไห้
 : ฉันคือ ปอดที่หายใจออกมาเป็นสายลม[M4]
 : ฉันเป็น หมาป่าที่ไล่ล่ากวาง
 : เป็นเหยี่ยวที่กระโจนเข้าฆ่าหนู
 : เป็นแมงมุมที่ฝังเขี้ยวไปบนตัวของแมลงวัน
 : ฉันเป็นกวาง
 : เป็นหนู
 : และเป็นแมลงวันที่ถูกกัดกิน

ฉันเป็นอสรพิษที่กลืนกินหางของตัวเอง[M5]

ฉันเป็นทุกอย่างที่ไม่เชื่อ และไม้อาจทำให้เชื่อได้

ฉันคือความป่าเถื่อนที่มาเพื่อรับตัวเธอไป
 คอเนอร์ โอ มัลลีย์
 คอเนอร์ : (หัวเราะ ไม่เชื่อ) แต่คุณดูเหมือนต้นไม้

(องขอมที่กระจายตัวออกไปทำท่าทางในที่ต่างๆ วิ่งกลับเข้ามารวมตัวกัน แต่ท่าทางในการเดินกลับมา
 นั้น เหมือนโดนอะไรเหนี่ยวรั้งไว้ที่ขาตลอดเวลา เสียงบรรยายกาศจากองขอมยังคงมีอยู่ตลอดการเดินทาง
 กลับมา)

ปีศาจ : (โกรธ) ฉันไม่ค่อยได้ลุกขึ้นเพื่อก้าวเดินบ่อยนักหรอคะ
 เด็กน้อยฉันจะลุกขึ้นมาเดินก็เฉพาะในเรื่องของความเป็น
 และความตายเท่านั้นและฉันก็คาดหวังให้เธอตั้งใจฟังฉัน

คอเนอร์ : คุณต้องการอะไรจากผม

ปีศาจ : (แสร้งยิ้มชั่วร้าย)

เหตุผลที่ฉันมาคือสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้น คอเนอร์โอ มัลลีย์
 ฉันมาหาเธอในคืนนี้ และจะมาหาอีกในคืนต่อไป

คอเนอร์ : (คอเนอร์รู้สึกกลัวกับสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้น)

ปีศาจ : และฉันจะเล่าเรื่องสามเรื่องให้เธอฟัง

คอเนอร์ : คุณจะเล่าเรื่องให้ผมฟังงั้นรี

ปีศาจ : ใช่

คอเนอร์ : อืม (มองรอบๆ) แล้วมันจะเป็นฝันร้ายไปได้ยังไง

ปีศาจ : เรื่องเล่าคือสิ่งที่โหดร้ายที่สุดเรื่องเล่าวิ้งโล่ กัดกิน
 และตามล่า

ปีศาจ : (ไม่สนใจคอเนอร์) และเมื่อฉันเล่าเรื่องสามเรื่องของ
 ฉันจบ เธอจะต้องเล่าเรื่องที่สี่ให้ฉันฟัง

คอเนอร์ : ผมไม่ชอบเล่านิทาน

ปีศาจ : เธอจะต้องเล่าเรื่องที่สี่ให้ฉันฟัง

ปีศาจ องขอม : และมันจะต้องเป็นเรื่องจริง

คอเนอร์ : เรื่องจริงงั้นรี

- ปีศาจ : ไม่ใช่แค่ เรื่องจริงทั่วไปคอนเนอร์ โอ มัลลีย์แต่ ...
มันจะต้องเป็นความจริงของเธอ
- คอนเนอร์ : (งง พยายามทำเป็นไม่กลัว) ไม่เห็นจะน่ากลัวเลย
- ปีศาจ : เธอรู้ว่าความจริงที่เธอปิดบังไว้คือสิ่งที่เธอกลัวมากที่สุด
- คอนเนอร์ : ไม่
- ปีศาจ : แล้วเธอจะต้องเล่าออกมาเพราะนี่คือเหตุผลที่ทำให้เธอเรียกฉันออกมา
- คอนเนอร์ : เรียกคุณออกมาเนี่ยนะ ผมไม่ได้เรียกคุณออกมา
- ปีศาจ : เธอจะต้องเล่าเรื่องที่สี่ให้ฉันฟัง เธอจะต้องเล่าความจริงให้ฉันฟัง
- คอนเนอร์ : อะไรจะเกิดขึ้นถ้าผมไม่เล่า
- ปีศาจ : (เสยะยิ้มอีกครั้ง) ถ้าเธอไม่เล่า อย่างนั้นเธอ คอนเนอร์ โอ มัลลีย์ฮ่าๆ (ปีศาจหัวเราะ) ฉันก็จะกินเธอทั้งเป็น
- อองซอม : กินทั้งเป็น กิน กิน กิน เข้าไป ฮ่า ฮ่า ฮ่า
(ใหลูกเบอร์รี่สีแดงคอนเนอร์ แล้ววิ่งเข้าไป)

(ปีศาจและอองซอมมองคอนเนอร์เหมือนจะกินคอนเนอร์ ทั้งหมดค่อยๆเดิน เดิน เดินและเดินไปที่ตัวคอนเนอร์)

ฉาก 5 คุณยาย(จุดเริ่มต้นของเรื่องทีหนึ่ง)

(ตัวละคร : ยาย,คอนเนอร์,แม่)

(เสียงคุณยายดั่งขึ้น คุณยายเดินเข้ามาบนเวที ทั้งหมดเปลี่ยนเป็นวันเสาร์ตอนเช้าๆที่เด็กๆสามารถตื่นสายได้ แต่เสียงตะโกนของคุณยาย ทำให้คอนเนอร์ต้องตื่นขึ้นมา ไฟเปลี่ยนเป็นตอนเช้าๆแสงอ่อนๆเข้ามาทางหน้าต่างห้องของคอนเนอร์)

- ยาย : 9 โมงแล้ว นี่จะไม่มีใครตื่นมากินอาหารเช้าเหรอ
(ไม่มีเสียงตอบรับ) คอนเนอร์ (ตะโกนเพื่อให้คอนเนอร์ตอบรับ) ตื่นได้แล้ว ! นี่มันจะเที่ยงแล้วนะ
- คอนเนอร์ : (งัวเงีย) เมื่อกี้ยายยังบอกว่า 9 โมงอยู่เลย

(ระหว่างที่คอนอร์วิ่งเวียลุกขึ้น และเปลี่ยจากฝันเมื่อคืนเขาก็เห็นลูกเบอร์รี่ที่ตกอยู่เต็มพื้นห้อง เขาสงสัยงง แล้วพอนึกถึงเรื่องที่เคยเจอเมื่อคืนขึ้นมาได้ เขาก็รีบวิ่งไปหาถังในห้องเขามาเก็บลูกเบอร์รี่ที่ตกอยู่บนพื้น)

ยาย : คอนอร์ (ยายตะโกน) ผ่านไป 10 นาทีแล้วนะ

คอนอร์ : แป็บเดียวครับ อีกแป็บนึง

(เมื่อเก็บลูกเบอร์รี่เสร็จ คอนอร์เดินออกมาข้างนอก เห็นคุณยายและแม่กำลังนั่งคุยกันอยู่ สักพักคุณยายก็หันมาแล้ววิ่งเข้ามาหาคอนอร์ พร้อมกับหยิกแก้มคอนอร์ รวากับสมัยเด็กๆ สีหน้าคอนอร์บ่งบอกว่ามันเจ็บและทำสายตาราวกับว่าจะขอร้องให้แม่ช่วยเขา)

ยาย : หลาน นี่เราดูแลแม่ดีหรือป่าวเนี่ย (หยิกแก้ม)

แม่ : คอนอร์เป็นเด็กดีมากค่ะ แม่ (ขยิบตาให้คอนอร์ราวกับว่าจะช่วยคอนอร์) แม่พอแล้วก็ได้มั้งคะ ลูกน่าจะเจ็บน่าดูแล้วมั้งนะ

ยาย : อู๊ย(ตบแก้มคอนอร์ ขำกลบกลืน)
นี่ ไปซงขามาให้ยายหน่อยสิจ๊ะ

(คอนอร์ไม่สบอารมณ์กับคุณยาย ระหว่างนั้นแม่กับยายคุยกันต่อ)

ยาย : (หันไปมองคอนอร์แล้วยิ้มแล้วตะโกนออกไป) น้ำตาล
สองไม้ใส่นมมะหลาน

คอนอร์ : (ไม่ตอบแต่ก็ทำ)

(คอนอร์ไม่ตอบแต่ก็ทำตามที่ยายบอก จากนั้นก็เดินเข้ามาเอาขามาให้ยาย และแม่)

ยาย : (คอนอร์ยกแก้วมาให้) ดีมาก เด็กน้อย

แม่ : (คอนอร์ยกแก้วมาให้) ขอบใจ ลูก

(คอเนอร์ส่งแก้วให้ยายแต่ไม่ยืม แล้วก็ส่งแก้วให้แม่ แล้วยืมให้แม่ ส่วนตัวเองก็ถือขนมปังกินอยู่ระหว่างนั้น
คุณยายก็ถามขึ้นมา)

ยาย : (พูดกับแม่) แถวบ้านของแม่มีโรงเรียนเอกชนด้วยนะ แม่
ว่ามาตรฐานสูงกว่ารัฐบาลแถวนี้แน่ๆ แม่จะลองไปถาม
ข้อมูลเรื่องการย้ายโรงเรียนไปที่นั่น
ก่อน แล้วจะรีบมาบอกนะจ๊ะ

คอเนอร์ : (จ้องยายราวกับว่าไม่อยากยายไปอยู่ที่โรงเรียนที่ยาย

พูด)

แม่ : (มองคอเนอร์และรู้ว่าลูกไม่อยากไปเรียนที่โรงเรียนนั้น)
หนูว่าคอเนอร์มีความสุขกับโรงเรียนที่เขาเรียนอยู่นี้คะ
แม่ (มองคอเนอร์ราวกับรู้ใจลูก) ไข่ม้อย ลูก

คอเนอร์ : ครับ (เดินออกมาจากห้องครัว)

(ยายพาคอเนอร์เดินออกไปคุยข้างนอก ไฟในห้องนั่งเล่นค่อยๆ เฟดลง)

ยาย : (หยุดมองคอเนอร์ ชั่งใจ) ยายว่า ต้องคุยกันหน่อยแล้วนะ
พ่อหนุ่ม

คอเนอร์ : หยุดเรียกผมว่า พ่อหนุ่ม ได้แล้วฮะ ผมชื่อคอเนอร์

ยาย : (ยายจ้องกลับ ไม่พอใจ) ยายไม่ใช่ศัตรูของหลานนะ
ยายมาที่นี่เพื่อช่วยแม่ของหลาน

คอเนอร์ : แล้วผมก็รู้ตัวว่า ... ยายมาที่นี่ทำไม (เข้คโตะ)

(ระหว่างที่ทั้งคู่เริ่มอารมณ์ไม่ดีใส่กัน คอเนอร์ก็หันไปหยิบผ้าเช็ดโต๊ะมาเช็ดเคาน์เตอร์ที่ไม่มีคราบเลอะ
อะไร เหมือนกำลังหาอะไรทำ เพื่อไม่สนใจยาย แต่ยายกระซอกออกไปจากมือคอเนอร์และเหมือนกำลังจะ
บอกว่าให้ฟังเขาพูดต่อ แล้วยายก็พูดต่อ)

ยาย : (กระซอกผ้าจากมือ) ยายมาที่นี่เพราะ เด็กผู้ชายอายุสิบ
สามไม่ควรต้องเช็ดเคาน์เตอร์โดยที่ไม่ได้มีใครขอให้เช็ด

- คอเนอร์ : แล้วยายจะเซ็ดเองมัยล่ะครับ (ประชดประชันยาย)
 ยาย : คอเนอร์ (โกรธที่คอเนอร์ประชดประชัน)
 คอเนอร์ : กลับไปเถอะครับยายไม่มีใครต้องการยายที่นั่นหรือครับ
 (ไล่อายให้กลับไป)
 ยาย : คอเนอร์ เราต้องคุยกันถึงเรื่องที่กำลังจะเกิดขึ้น
 คอเนอร์ : เราไม่จำเป็นต้องคุยกันครับหลังจากกลับจากโรงพยาบาล
 แม่ก็ไม่สบายแบบนี้ทุกที พรุ่งนี้แม่ก็จะดีขึ้นเองฮะ
 (หยุดพูด จริงจัง) แล้วคุณยายก็จะได้กลับบ้าน
 ยาย : (ถอนหายใจ)
 คอเนอร์ : (หยิบผ้ามาอีกผืนมาเซ็ดเคาน์เตอร์โดยไม่มองหน้ายาย)
- (ในขณะที่คอเนอร์ทะเลาะกับยายอยู่นั้น ก็มองออกไปเห็นปีศาจที่กำลังมองมาที่คอเนอร์อยู่)
- ยาย : (ยายพูดเหมือนรู้ว่าอะไรจะเกิดขึ้น) พรุ่งนี้แม่เขาจะดู
 เหมือนกับว่าอาการดีขึ้น (หยุดคิด) แต่เขาไม่ได้ดีขึ้นจริงๆ
 หรือ
 คอเนอร์ : (หันหลังให้ยาย ไม่พอใจที่ยายพูดแบบนี้)
 ยาย : (รู้ว่าคอเนอร์ไม่พอใจเลยเปลี่ยนวิธีพูดใหม่)
 การรักษาทำให้แม่ดีขึ้น
 คอเนอร์ : แม่ถึงต้องไปโรงพยาบาลงี้ละฮะ
 ยาย : แม่เค้าจำเป็นต้องพูดเรื่องนี้กับเธอจริงๆซึกที
 คอเนอร์ : (สงสัย) แม่ต้องพูดกับผมเรื่องอะไรฮะ
 ยาย : (กอดอกและตัดสินใจพูดขึ้นมาอีกรอบ)
 เรื่องที่หลานต้องไปอยู่กับยายยังงี้ละ
 คอเนอร์ : (สวนทันที) ผมไม่ไป ... ผมจะไม่มัววันไปอยู่กับยายเด็ด
 ขาด
 ยาย : เธอจะต้องไป คอเนอร์ (มองหน้าหลานแล้วพยายาม

- เปลี่ยนวิธีพูด) ยายเสียใจ แต่หลานจะต้องไป (พูดด้วยความ
เป็นห่วง) พอเรื่องทั้งหมดนี้จบลง หลานก็จะได้ว่า หลานยังมี
บ้านและมีคนในคนที่รักและเป็นห่วงอยู่นะ
- คอเนอร์ : (ฉุนเฉียวไม่พอใจ) เมื่อเรื่องทั้งหมดนี้จบลง
คุณยายก็จะกลับบ้านของคุณยายและผมกับแม่ก็จะอยู่
ด้วยกันอย่างมีความสุข
- ยาย : (เสียงดัง) คอเนอร์หยุดเดี๋ยวนี้

(คอเนอร์และยายเริ่มส่งเสียงดังขึ้น แม่ล้มลงที่เก้าอี้เสียงดัง ทั้งคู่รีบวิ่งไปดูแม่)

- แม่ : แม่คะ (ไอ) แม่ (ไอหนักขึ้น)
- ยาย : (วิ่งไปหาแม่ ด้วยความรู้สึกเป็นห่วงลูก) ไม่เป็นไรลูก ไม่
เป็นไรแล้ว จู จู จู (โอบลูกเหมือนลูกเป็นเล็ก)

ฉาก 6 เรื่องเล่าเรื่องที่หนึ่ง (ใครเป็นคนทำ)

(ตัวละคร : คอเนอร์, ปีสาง, อองซอม)

(หลังจากทุกคนออกไปหมดแล้ว อองซอมทั้งหมดออกมาเปลี่ยนฉาก โดยการเดินเข้ามาเป็นรูปวงกลม
บนเวทีคล้ายรูปนาฬิกาจากนั้นก็เริ่มพูด ดิกต็อกไปเรื่อยๆ เหมือนเป็นการเปลี่ยนฉากเข้าตอนกลางคืน ไฟ
เปลี่ยนจากตอนเช้ากลายเป็นไฟตอนกลางคืน)

- อองซอม : (เดินค่อยๆเดินเข้ามาบนเวที) ดิกต็อก ดิกต็อก ดิกต็อก
(หยุดมองหน้ากัน) สิบเอ็ดนาฬิกาสามสิบนาที
- อองซอม : (เดินต่อเป็นรูปวงกลมเร็วขึ้น) ดิกต็อก ดิกต็อก ดิกต็อก
(หยุดมองหน้ากัน) สิบเอ็ดนาฬิกาห้าสิบเก้านาทีห้าสิบ
วินาที
- อองซอม : (เดินต่อเป็นรูปวงกลมเร็วที่สุด แล้วเข้ามาใกล้กัน)
ดิกต็อก ดิกต็อก ดิกต็อก
(หยุดมองหน้ากัน) สิบสองนาฬิกาเจ็ดนาที
- อองซอม : (ค่อยๆหันหันหลังกลับเหมือนมองว่าทำไมคอเนอร์ยังไม่

มา) ตึกตอก ตึกตอก ตึกตอก (นาฬิกาเดินช้าลง)
(หยุดมองหน้ากัน พุดช้าลง) ลิบสองนาฬิกาเก้านาทีที่เก้าวินาที

(พอองซอมพูดว่า ลิบสองนาฬิกาเก้านาทีเก้าวินาที คอเนอร์ค่อยๆเดินออกมา องซอมหันไปมองแล้วยิ้มให้พร้อมกัน แล้วองซอมก็ฟรีสอยู่นิ่งๆ คอเนอร์มองด้วยความแปลกใจ แล้วปีศาจก็พูดขึ้นว่า)

- ปีศาจ : ทำไมนานจังละ(มองเวลาที่องซอมเป็นคนทำ) ถึงเวลาที่ฉันจะเล่าเรื่องที่หนึ่ง ให้เธอฟังแล้วนะ(คอเนอร์ไม่สนใจ กำลังแปลกใจกับนาฬิกาที่ยิ้มให้อยู่) นี่เธอกำลังฟังอยู่หรือเปล่า
- คอเนอร์ : (ตอบแบบไม่ได้สนใจ) เปล่า
- ปีศาจ : เธอจะต้องฟังฉันเล่า (ปีศาจเสียงมีพลังมากขึ้น คอเนอร์หันไปมอง) ฉันมีชีวิตมานานเท่ากับแผ่นดินนี้ และเธอต้องให้ความเคารพฉันอย่างที่คุณสมควรได้รับ
- คอเนอร์ : (กลัวแล้วตะโกนออกไปว่า) คุณจะรู้อะไร คุณรู้อะไรบ้าง
- ปีศาจ : ฉันรู้เรื่องของเธอ คอเนอร์ โอ มัลเลย์
- คอเนอร์ : ไม่ คุณไม่รู้หรอก ถ้าคุณรู้จริง คุณต้องรู้ว่าผมไม่มีเวลาฟังเรื่องเล่าที่เจ้าน่าเบื่อหน่าย จากต้นไม้ ที่ไม่มีตัวตนจริงด้วยซ้ำหรอก
- ปีศาจ : ยังงั้นรี ลูกเบอร์รี่บนพื้นห้องนอนของเธอเป็นแค่ความฝัน ยังงั้นรี
- คอเนอร์ : ใครแคร์ (เสียงกรนของปีศาจหยุด) มันก็แค่ลูกเบอร์รี่ที่ง่า อู๊ยยย น่ากลัว น่ากลัว โอ๊ย ได้โปรดเถิด ได้โปรดช่วยผมจากลูกเบอร์รี่ด้วย ! (ประชดประชัด) แล้วคุณก็เป็นแค่ต้นไม้ต้นนึงแค่นั้น
- คอเนอร์ : ผมคิดว่า... (กระแอมไอ)
ผมรู้ เพราะผมเห็นคุณแอบมองผมทะเลาะกับยายเมื่อกี้ (หยุด พยายามคิด เสียงอ่อนลง) และผมก็คิดว่า...ตอนนั้น
- ปีศาจ : เธอคิดว่าอะไร

- คอเนอร์ : ลืมมันซะเหอะ
- ปีศาจ : เธอคิดว่าฉันอาจมาที่นี่เพื่อช่วยเธอ
เธอคิดว่าฉันอาจมาที่นี่ ... เพื่อช่วยโค่นศัตรูของเธอช่วย
ฆ่ามังกรของเธอ เธอรู้สึกได้ถึงความจริงตอนที่
ฉันพูดว่าเธอเป็นคนเรียกฉันมา คอเนอร์ โอ มัลลีย์ ... เธอ
คือเหตุผลที่ฉันต้องก้าวเดินมา ... เธอรู้สึกใช่ไหม
- คอเนอร์ : แต่ทั้งหมดที่คุณอยากทำ (เหนื่อยใจ)
ก็แค่เล่นิทานให้ผมฟัง
- ปีศาจ : เรื่องเล่าที่บอกว่าฉันโค่นศัตรูยังไง เรื่องเล่าที่บอกว่าฉันฆ่า
มังกรยังไง
- คอเนอร์ : (กะพริบตามองปีศาจ เริ่มสนใจ)
- ปีศาจ : (หัวเราะช้า แล้วค่อยๆพูดอย่างจริงจัง) คอเนอร์ เรื่องเล่า
คือสัตว์ป่า (อองซอมทำท่าดุร้ายพร้อมกับเสียงดังคล้าย
เสื่อ) เมื่อเธอปลดปล่อยพวกมันออกมา (อองซอมหลุด
ออกมาวิ่งเพ่นพ่านเต็มเวที) ใครจะรู้ว่าพวกมันอาจสร้าง
ความเสียหายมากขนาดไหน

(ปีศาจปรบมือสองทีเหมือนกับว่ากำลังเรียกอองซอมให้กลับมารวมตัวกันกับเป็นปีศาจอองซอมวิ่ง
เพ่นพ่านอย่างดุร้ายพอได้ยินเสียงปรบมือก็กลายเป็นแมวขนนุ่มน่ารักแล้วค่อยๆกลับมารวมตัวเป็นปีศาจ
ขนาดใหญ่อีกครั้ง)

- ปีศาจ : ฉันจะเล่าเกี่ยวกับเรื่องราวเมื่อครั้งที่ฉันก้าวเดิน
ฉันจะเล่าถึง อวสานของราชินีเจ้าเล่ห์กับวิธีการที่ฉันทำให้
ไม่มีใครได้พบเห็นพระนางอีกเลย

(อองซอมทำเสียงลมพัดเบาๆแล้วค่อยๆเดินออกมาจากปีศาจ เหมือนกำลังจะพาคอเนอร์เข้าไปยัง
เรื่องเล่าที่ปีศาจกำลังจะเล่า)

- คอเนอร์ : (เริ่มสนใจ) เล่ามาเลย

(ทั้งหมดในเรื่องเล่าที่ 1 ใช้กระบวนการ *Devising Theater*)

1. นานมาแล้วมีอาณาจักรแห่งหนึ่ง มีพระราชผู้เที่ยงธรรมปกครองบ้านเมืองอย่างมีความสุข มีศึกสงครามมากมายเกิดขึ้น แต่พระองค์ก็สามารถจัดการและผ่านพ้นไปได้
2. พระราชามีพระโอรส 2 พระองค์ ที่สง่าและแข็งแรง แต่ชายชะไม่ใช้สิ่งที่ได้มาเปล่าๆ พวกมังกร ยักษ์ ผูงหมาป่า และเหล่าพอมด กลับมาเพื่อล้างแค้น
3. พระราชาตกที่นั่งลำบาก เพราะขาดผู้สืบราชบัลลังค์ เหลือแต่เพียง พระราชินีและหลานชายของพระองค์ที่ยังอยู่ ทุกคนเกิดความโศกเศร้าเป็นอย่างมาก
4. พระราชาจึงประกาศว่า “ข้าจะอภิเษกสมรสใหม่ เพื่ออาณาจักรของพระองค์ไม่ใช่ตัวพระองค์เอง” และก็สมรสกับเจ้าหญิงต่างเมืองที่สาวและอ่อนวัยกว่า จากนั้นก็อยู่ด้วยกันอย่างมีความสุข
5. เวลาผ่านไปเจ้าชายน้อยเติบโตขึ้น เหลืออีกเพียงสองปีก็จะมีอายุครบ 18 ปี และจะได้ครองราชย์
6. แต่อยู่มาวันหนึ่ง พระราชาทรงประชวรด้วยโรคประหลาดและมีข่าวลือแพร่สะพัดว่าทรงถูกวางยา โดยพระราชินีองค์ใหม่
7. ในเวลาต่อมา พระราชาก็สิ้นพระชนม์ลงเหลือเพียงเจ้าชายน้อยแต่พระองค์ก็ยังไม่สามารถขึ้นครองราชย์ได้ พระราชินีที่กลายเป็นเสด็จย่าของพระองค์เลยทำหน้าที่ดูแลบ้านเมืองแทน
8. ในขณะที่เดียวกันเจ้าชายก็มีความรักกับลูกสาวชานาแต่หน้าตาสะสวย แต่พระราชินีไม่เห็นด้วย บางทีอาจเป็นการดีที่สุดในที่มกฏจะยังคงอยู่ในครอบครั้ว และจะมีทางออกใดดีไปกว่าการที่เจ้าชายจะอภิเษกสมรสกับพระนาง

คอเนอร์ : นารังเกียจสินดี ! พระนางเป็นย่าของเจ้าชายนะ
 ปีศาจ : ย่าบุญธรรม ไม่ได้มีความเกี่ยวพันทางสายเลือด และดูจากสิริโฉมโดยทั่วไปแล้วพระนางยังสาวมาก
 คอเนอร์ : มันไม่ถูกต้อง

9. เจ้าชายรู้สึกไม่พอใจ จึงตัดสินใจหนีออกจากเมือง ไปกับลูกสาวชานา

10. หลังจากออกจากเมืองกันมาจนเหนื่อยและหยุดพัก ทั้ง 2 ได้หลับนอนด้วยกันใต้ต้นยิว
11. รุ่งสางเมื่อเจ้าชายปลุกสาวชานา เธอกลับไม่ตื่น และได้สังเกตเห็นคราบเลือดบนพื้น ที่มือ และเห็นมีดเปื้อนเลือดอยู่ข้างๆ

คอเนอร์ : เลือดตั้งนรี

12. เจ้าชายได้ยินเสียงคนเดินมา เจ้าชายจึงร้องออกไปว่า ”พระราชินีฆ่าเจ้าสาวของข้า”
13. ประชาชนพากันบุกพระราชวัง และจับตัวพระนางแล้วลากไปที่เสาเพื่อจะเผาพระนาง ทั้งเป็น

คอเนอร์ : พระนางสมควรโดน (มองเข้าไปในบ้านที่คิดถึงยาย) ผมคิดว่าคุณคงช่วยผมเรื่องยายไม่ได้ใช่ไหม ผมหมายความว่าผมไม่ได้อยาก เผาท่านทั้งเป็นหรืออะไรทั้งนั้น แต่บางทีอาจจะแค...

ปีศาจ : เรื่องเล่านี้ (ยิ้มแบบคิดว่าเธอคิดผิดแล้วคอเนอร์) ยังไม่จบ

14. เจ้าชายรับสั่งอะไรบางอย่างกับต้นยิว และนับเป็นครั้งแรกที่ทำให้ฉันทลุกขึ้นเดิน

คอเนอร์ : ยังไม่จบอีกรี พระราชินีก็ถูกโค่นล้มไปแล้ว

ปีศาจ : ใช่ แต่ไม่ใช่ด้วยฝีมือฉัน

คอเนอร์ : ก็ไหนคุณบอกว่าคุณเป็นคนทำให้ไม่มีใครได้พบเห็นพระนางอีกเลยไงล่ะ

ปีศาจ : ฉันททำเช่นนั้นจริง เมื่อชาวบ้านจุดไฟบนเสาหลักเพื่อเผาพระนางทั้งเป็น ฉันทยื่นมือเข้าไปช่วยพระนาง

คอเนอร์ : คุณทำอะไรนะ

15. ฉันทพาพระนางหนีออกมาไกลพอที่พวกชาวบ้านจะไม่มีวันหาเจอ และทิ้งพระนางไว้ที่นั่นให้อยู่อย่างสงบสุข

- คอเนอร์ : แต่พระนางฆ่าลูกสาวชานา คุณช่วยชีวิตฆาตกรได้
 ยังไงคุณคือปีศาจตัวจริง
- ปีศาจ : ฉันทไม่เคยพูดว่าพระนางฆ่าลูกสาวชานา ฉันทพูดแค่เจ้า
 ชายรับสั่งแบบนั้น
- คอเนอร์ : ัจฉินใครเป็นคนฆ่านาง

16. คินนั้นหลังจากที่เจ้าชายและสาวชานาหลับนอนด้วยกัน แต่เจ้าชายยังตื่นอยู่ พระองค์
 ใช้มีดฆ่าสาวชานา

- ปีศาจ : เจ้าชายยังไม่หลับ
- คอเนอร์ : ไม่นะ (เห็นเจ้าชายหุบมีดขึ้นมา) ก็ไหนคุณบอกว่าเจ้า
 ชายทรงประหลาดใจที่นางไม่ตื่นยังไงล่ะ
 (สงสัยกับสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้นต่อ)

17. หลังจากทีฆ่าสาวชานาเสร็จ เจ้าชายก็นอนต่อ พอตื่นขึ้นมาก็ทำท่าเหมือนเล่นละครให้
 ตัวเองดู

(นักแสดงทั้งหมดวิ่งออกไปจากเวทีไป เหลือเพียงคอเนอร์และปีศาจที่ยังอยู่บนเวที แสงไฟค่อยๆ
 กลับมาเป็นเหมือนเดิม โลกจินตนาการกลับเข้าสู่โลกแห่งความเป็นจริงมากขึ้น คอเนอร์ยังคงสงสัยกับสิ่งที่
 ปีศาจทำ)

- คอเนอร์ : คุณบอกว่าพระองค์ทรงขอให้คุณช่วย และคุณก็ช่วย
- ปีศาจ : ฉันทพูดแค่เจ้าชายรับสั่งกับฉันทมากพอที่จะทำให้ฉันทยอม
 ก้าวเดิน
- คอเนอร์ : เจ้าชายรับสั่งว่าอะไร
- ปีศาจ : (ปีศาจอธิบายสิ่งที่เกิดขึ้นให้กับเจ้าชายฟัง) เจ้าชายรับสั่ง
 ว่า ทรงทำแบบนั้นเพื่อประโยชน์ของอาณาจักรของ
 พระองค์ จริงๆแล้วพระราชินีองค์ใหม่คือแม่มด เสด็จปู่
 ของพระองค์ทรงสงสัยว่าเป็นความจริงตั้งแต่อภิเษกสมรส

กับพระนาง แต่ทรงมองข้ามไปเพราะความงามของพระนาง เจ้าชายไม่สามารถโค่นล้มแม่มดที่มีอำนาจด้วยพระองค์เอง จึงต้องใช้ความแค้นของประชาชนเข้าช่วย และเอาความตายของสาวชานาเข้ามาจุดชนวนความโกรธแค้น พระองค์เสียพระทัยที่ต้องทำแบบนั้น พระองค์ทรงมีรับสั่งเช่นนั้น ตอนที่เจ้าชายรับสั่งว่าพระราชินีเป็นคนฆ่าเจ้าสาวของพระองค์ พระองค์ทรงเชื่อมั่นเป็นความจริงในแบบของพระองค์เอง

- คองเนอร์ : เหลวไหลสิ้นดี ! เจ้าชายไม่จำเป็นต้องฆ่านาง (คองเนอร์ไม่เชื่อในสิ่งที่ได้ยิน) ประชาชนหนุนหลังพระองค์อยู่แล้ว พวกเขาต้องสนับสนุนพระองค์อยู่แล้ว
- ปีศาจ : เราควรฟังเหตุผลของคนที่เป็นฆาตกรด้วยความระแวงสงสัยเสมอ ดังนั้นความไม่ยุติธรรมที่ฉันเห็น และเหตุผลที่ฉันก้าวเดิน ล้วนเป็นเพื่อพระราชินี ไม่ใช่เพื่อเจ้าชาย
- คองเนอร์ : แล้วเจ้าชายถูกจับมัย(เริ่มเข้าใจสิ่งที่ปีศาจทำลงไป) พวกเขาหลงโทษเจ้าชายหรือเปล่า
- ปีศาจ : เจ้าชายทรงกลายเป็นพระราชอาอินเป็นที่รักของประชาชนอย่างมาก ทรงปกครองบ้านเมืองอย่างมีความสุขจนกระทั่งสิ้นสุดวันเวลาอันยาวนานของพระองค์
- คองเนอร์ : สรุพบว่าเจ้าชายที่แสนดีคือฆาตกร และพระราชินีก็ไม่ใช่แม่มด (สงสัย) มันคือบทเรียนของเรื่องทั้งหมดนี้ใช่ไหม มันสอนว่าผมควรจะทำดีต่อท่านใช่หรือเปล่า
- ปีศาจ : (หัวเราะแบบแปลกๆ)เธอคิดว่าฉันเล่าเรื่องราวเพื่อสอนบทเรียนให้เธอ ยังงั้นรี เธอคิดว่าฉันยอมก้าวเดินออกจากกาลเวลาและผืนดินเพื่อสอน บทเรียนเรื่องความดีให้เธอยังงั้นรี (หัวเราะดังขึ้นอีก)
- คองเนอร์ : ใช่ ใช่เลย(ไม่พอใจที่ปีศาจหัวเราะ)
- ปีศาจ : ไม่ใช่ ไม่ใช่เลย พระราชินีเป็นแม่มดแน่นอน และสามารถเดินหน้าทำความชั่วครั้งยิ่งใหญ่ ได้ ใครจะรู้ อย่าลืมนะว่า

- พระนางกำลังพยายามยึดครองอำนาจไว้
- คออเนอร์ : ฉันคุณช่วยพระนางไว้ทำไม(สงสัยเข้าไปอีก)
- ปีศาจ : เพราะสิ่งที่พระนางไม่ได้เป็น คือ ฆาตกร
- คออเนอร์ : (คิด) ผมไม่เข้าใจ ใครคือคนดีในเรื่องนี้
- ปีศาจ : มันไม่มีคนดี และไม่มีคนเลวเสมอไป คนส่วนใหญ่อยู่
ระหว่างสองอย่างนี้
- คออเนอร์ : มันเป็นเรื่องเล่าที่ร้ายกาจและหลอกลวง(ไม่พอใจที่ปีศาจ
ตอบแบบนี้)
- ปีศาจ : มันเป็นเรื่องจริง หลายสิ่งหลายอย่างที่เป็นเรื่องจริงมักให้
ความรู้สึก เหมือนเป็นการหลอกลวง อาณาจักรได้เจ้าชายที่
คู่ควร ลูกสาวชานา ต้องตายอย่างไรเหตุผล และบางครั้งแม่
มดก็สมควรได้รับการช่วยชีวิต จริงๆแล้วมันเป็นแบบนี้บ่อย
มากทีเดียว แล้วเธอจะต้องประหลาดใจ
- คออเนอร์ : (นึกภาพยาย) แล้วมันจะช่วยปกป้องผมให้รอดพ้นจาก
ยายได้อย่างไร
- ปีศาจ : มันไม่ใช่ ยาย หรือที่เธอจำเป็นต้องได้รับการปกป้องให้
รอดพ้น (หัวเราะ)

ฉาก 7 ครูเข้าใจเธอนะ (ยอมก็ได้)

(ตัวละคร : ยาย, คออเนอร์, ลิลี่ , แฮร์รี่, แอนตัน, ซัลลี, คุณครูกวาน)

(ปีศาจวิ่งออกไปจากเวที อองซอมทั้งหมดวิ่งเข้ามาเปลี่ยนฉาก ไฟกลับมาให้ความรู้สึกในตอนเช้าที่ คออเนอร์กำลังจะไปโรงเรียนลิลี่วิ่งเข้ามาทำท่าจะคุยด้วย)

- ลิลี่ : ฉันยกโทษให้เธอ (ลิลี่วิ่งเข้ามาด้วยความเหนื่อย)
- คออเนอร์ : เรื่องอะไร (พยายามไม่สนใจ)
- ลิลี่ : ฉันยกโทษให้เรื่องที่เธอโกหก (จริงจังขึ้น)
นี่ เธอจะไม่พูดเลยหรือไง ว่าเธอก็เสียใจ
- คออเนอร์ : ไม่ (รีบเดินหนีห่างเข้าไปอีก)
- ลิลี่ : ทำไม (รีบเดินตามเข้าไป)

คอนเนอร์ : เพราะฉันไม่เสียใจ (หันหน้ากลับไปพูดกับลิลี่)
 ลิลี่ : คอนเนอร์ (ตะโกนเรียกคอนเนอร์ คอนเนอร์หยุด)
 คอนเนอร์ : (หยุดแล้วยืนอยู่ข้างลิลี่ หันหน้าไปพูดกับลิลี่)
 ฉันไม่เสียใจและฉันก็ไม่ยกโทษให้เธอด้วย

(จากนั้นไฟเปลี่ยนเป็นไฟอดีต เสียงของซอม 1 คัดตังขึ้นมา)

ซอม (เพื่อนสาว 1) : นี่ลิลี่ คอนเนอร์เป็นไรหรอ
 ลิลี่ : น่าจะเครียดเรื่องแม่มั่งนะ
 ซอม (เพื่อนสาว 2) : แม่นางเป็นอะไรหรอ
 ลิลี่ : เป็นมะเร็ง
 ซอม (เพื่อนสาว 1 2) : อู๊ย น่าสงสารเนอะ
 ลิลี่ : นี่พวกเธออย่าเอาไปบอกใครนะไอบื้อนั้นไม่อยากให้ใคร
 ซอม (เพื่อนสาว 1) : โอเคค้า ไอบื้ออัย~ (ตัด)
 ซัลลี่ : นี่ ไออ้วน
 ซอม (เพื่อนสาว 1) : ใครอ้วน ย๊ะ
 ซอม (เพื่อนสาว 2) : มีไร
 แอนตัน : รู้ปะ คอนเนอร์เป็นไร
 ซอม (เพื่อนสาว 2) : เครียดและมั่ง แม่นางไม่สบาย
 ซัลลี่ : ฮะ เป็นไรอะ
 ซอม (เพื่อนสาว 1) : เสือก
 ซัลลี่ : เอ้า ! หรือจะเอา !
 แอนตัน : เออ แม่น้องคอนเนอร์ เค้าเป็นไรหรอครับคนสวย
 ซอม (เพื่อนสาว 2) : มะเร็ง
 ซอม (เพื่อนสาว 12) : อู๊ย ฉันไม่ได้พูด แกพูด (เถียงกัน) (ตัด)
 แฮร์รี่ : เทย์! แล้วพวกมึงรู้ได้ไง
 แอนตัน : โอ.. โอ.. ชื่อไรอะ
 ซัลลี่ : จำไม่ได้วะ

แอนตัน : เพื่อนในแก๊งค์ลีสีกอก
 ซัลลี : ไอ้อ้วนนั้น บอกด้วยว่า
 แอนตัน ซัลลี : อย่าบอกใครนะ (ตัด)

(อองซอมทุกคนกลับเข้ามาสู่โลกปกติ ไฟตัดสลับเข้ามาสู่โลกปกติ เห็นคอเนอร์ยืนนิ่งไม่ขยับ เหมือนกำลัง
 ดูลิ่งที่เกิดขึ้น จนโกรธมากๆ)

ซัลลี : เป็นอะไร นายไม่สบายหรือป่าว โอ มัลเลย์ (หัวเราะ)
 หกหลัมบอยนะช่วงนี้ ชาวอ่อนหรือ
 แอนตัน : หาหม้อใหม่ เต็ยวะระบมนะ ไออ่อน เหี้ย ไอชาวอ่อน
 ซัลลี : มาหรือป่าวเนี่ย (หัวเราะ)
 แฮร์รี่ : (มองหน้า แต่ไม่หัวเราะ ยืนมองเฉยๆ)
 ลิลี่ : (หันกลับมามองเหมือนจะเข้ามาช่วยแต่ไม่ช่วย)
 ซัลลี : ซุปเปอร์ฟุเดิล ไม่ช่วยนายนะวันนี้
 แฮร์รี่ : โโชคเข้าข้างนายนะวันนี้ ซัลลี (หันไปพูดว่าซัลลี ด้วยท่าที่
 นิ่งสงบ)
 ซัลลี : เฮ้ มองใครวะ มองนี่ดิ (โกรธที่แฮร์รี่พูดแต่ทำอะไรไม่ได้
 เลยลงกับคอเนอร์)
 แฮร์รี่ : (ซัลลีกำลังจะผลักคอเนอร์ แต่แฮร์รี่เบรคไว้ก่อน)
 อย่าแตะะ ฉันทกับโอมัลเลย์เข้าใจกันดี ฉันทเป็นคนเดียวที่แตะตัว
 เขาได้ ถูกมั๊ย
 คอเนอร์ : (พยักหน้าซำๆมองกัน)
 แฮร์รี่ : (ซุกกำปั้นจะตอยหน้าคอเนอร์ แต่พอไปถึงที่หน้าก็หยุด
 เหมือนหยอกเล่น) ไซ้ ฉันทจะไม่ทำ
 ครูกวาน : (ครูมองเห็นพอดีเลยเข้ามาขัด) นี่ ตรงนั้นนะ หมดเวลาไป
 สามสิบนาทีแล้ว ทำไมยังไม่เข้าห้องเรียน (ครูเดินเข้า
 มาหา) ทำไรกันอยู่ฮะ
 แฮร์รี่ : ขอโทษครับครู พอดีพวกผมกำลังถามการบ้านคอเนอร์อยู่
 นะครับ

- แอนตัน : การบ้านครู...
- ซัลลี : นั่นและครับ ที่เขียนเรียงความนะครับ
- แอนตัน : ใช่ครับ ลืมดูเวลาไปเลย (กวนคุณครู) ว่าน่าเสียดายจังเลย ต้องขึ้นห้องเรียนและ
- ซัลลี แอนตัน : ขอโทษนะครับ (ประชด)
- ครู : เตือนครั้งที่ หนึ่ง ถ้ายังไม่ไป เต๊ะเจอกัน (โมโห)
- แฮร์รี่ : ครับคุณครู (เดินไป)
- ครู : คอเนอร์ เดียวก่อน มีอะไรหรือป่าว (เป็นห่วงเพราะตัวเองเห็นสิ่งที่เกิดขึ้น)
- คอเนอร์ : ไม่มีอะไรครับ (ไม่ยอมบอกว่าเกิดอะไรขึ้น)
- ครู : ครูเห็นนะ นักเลงยังงี้ก็เป็นนักเลงอยู่ดี ครูไม่อยากคิดเลย ถ้าวันนึง คนพวกนี้ได้เป็นนายกรัฐมนตรี พวกเราจะต้องเจอกับอะไรบ้าง ถ้ามีอะไรก็บอกครูนะ (เป็นห่วงสิ่งที่จะต้องเจอ)
- คอเนอร์ : ครับครู ผมโอเคครับ (ไม่ยอมบอกอยู่ดีกว่าเกิดอะไรขึ้น)
- ครู : (ถอนหายใจ) ไม่เป็นไร ไปขึ้นห้องเรียนได้แล้วละ

ฉาก 8 หลาน เราต้องคุยกันนะ (ยอมก็ได้)

(ตัวละคร : ยาย,คอเนอร์,แม่)

(คุณครูเดินออกจากฉากไป สวนกับคุณยายเดินเข้ามาพร้อมกับแม่ ทั้งหมดเปลี่ยนเป็นบ้านของคอเนอร์)

- ยาย : ยายมีอะไรจะคุยด้วย (พูดอย่างกังวล)
- คอเนอร์ : เรื่องอะไร (ไม่อยากคุยด้วย)
- ยาย : แม่เราต้องกลับเข้าไปโรงพยาบาล หลานต้องไปอยู่กับยาย สักสองสามวัน เตรียมกระเป๋าเลยนะ (เชิงบังคับ แต่แวต่ายังคงเป็นกังวลอยู่มาก)
- คอเนอร์ : แม่เป็นอะไรอะ
- ยาย : ยายว่าหลานไปคุยกับแม่เองดีกว่านะ
- คอเนอร์ : แต่ว่า

- ยาย : อีกเรื่องนึงนะ พ่อเราจะบินมาวันอาทิตย์นี้
- คอนเนอร์ : (ถามเรื่อยๆ) พ่อจะมาทำไมอะ
- ยาย : แม่เรารออยู่นะ
- แม่ : คอนเนอร์
- คอนเนอร์ : (เจอแม่เห็นสภาพแม่อ่อนแอลงกว่าเดิมแต่ยังมีแรงที่จะพูดคุยได้)
- แม่ : ลูก
- คอนเนอร์ : มีอะไรหรืออะ ทำไมแม่ต้องกลับไปโรงพยาบาล
- แม่ : (แม่ตบผ้าห่มให้เดินมานั่งใกล้ๆ)
- คอนเนอร์ : (นิ่ง) เกิดอะไรขึ้นอะ
- แม่ : (ยิ้มแบบเป็นห่วงลูก) แม่ไม่เป็นอะไรหรอก
- คอนเนอร์ : จริงหรืออะ (ไม่เชื่อเพราะสภาพแบบดูอ่อนแรง)
- แม่ : เราเคยผ่านจุดนี้กันมาแล้วนะ ไม่ต้องกังวล (พยายามปกปิดความจริง) ที่โรงพยาบาลเขาดูแลแม่อย่างดี ลูกจะไม่มานั่งข้างๆแม่หรือ (เห็นคอนเนอร์ยืนนิ่ง)
- คอนเนอร์ : พ่อมาทำไมอะแม่ (ถามด้วยความสงสัย)
- แม่ : ลูกไม่เจอพ่อนานแล้ว ลูกไม่ดีใจหรือ
- คอนเนอร์ : ยายไม่เห็นจะดีใจเลย
- แม่ : ลูกก็รู้ว่ายายไม่อยู่กับพ่อ อย่าไปฟังยายเลย
- คอนเนอร์ : (เสียบสั๊กพัก) ยังมีเรื่องอื่นอีก ใช่ไหมอะ
- แม่ : คอนเนอร์ ฟังแม่นะ
- คอนเนอร์ : (มองแม่แล้วคิดว่าแม่กำลังคิดจะอะไรอยู่)
- แม่ : การรักษาครั้งล่าสุดไม่ดีเท่าไร คุณหมอจะลองปรับยาให้แม่
- คอนเนอร์ : แค่นั้นหรืออะ (มันมีแค่นี้จริงๆหรือ)
- แม่ : (พยักหน้าให้ลูกสบายใจขึ้น) แค่นั้นและ ไม่ต้องเป็นห่วงแม่นะ
- คอนเนอร์ : แม่แน่ใจนะ (ใช้ความมั่นใจแต่ข้างใจก็ไม่เชื่อ)
- แม่ : แน่ใจจะ (ปกติความรู้สึกเข้าไปอีก)

- แม่ : (แม่มองออกไปข้างนอกเห็นน้องชอมที่รวมตัวเป็นต้นไม้ที่กำลังพริ้วไหวอยู่) ฐัมัย ว่านั่นคือต้นยู
- คอเนอร์ : ฐัมัย แม่บอกหลายรอบแล้ว
- แม่ : ตูมันแทนแม่ด้วยนะ ลูกต้องดูแลมันให้ยังอยู่ที่นี้เมื่อแม่กลับมา
- คอเนอร์ : (พยักหน้าแต่สีหน้าดูเศร้า)

(ไฟค่อยๆเปลี่ยนเป็นบ้านของคุณยาย แล้วยายกับคอเนอร์ก็หยิบพริ้วของบ้านคุณยายออกมา แล้วเอามาจัดฉากกลายเป็นบ้านของคุณยายบ้านยายมีแสงลอดเข้ามาในบ้านของคุณยาย เป็นเวลาช่วงเช้า)

- คอเนอร์ : (ยื่นอ้าปากค้างดูการเปลี่ยนแปลงฉาก)
- ยาย : (ย้ายของทุกอย่างเสร็จ) นี่ อัยยีนอ้าปากหวออยู่อย่างนั้นสิ (จัดของต่อให้เข้าที่เข้าทาง) อีกแปบเดียว พ่อเราก็จะมาแล้วนะ แล้วยายต้องไปดูแลแม่ที่โรงพยาบาล
- ยาย : เก็บกระเป๋าให้เป็นที่เป็นที่ทางหน่อยนะ อัยยางของเกะกะ ยายไม่ยอกให้พ่อเราว่ายายเลี้ยงลูกเขาไม่ดี
- คอเนอร์ : (เดินสำรวจข้าวของในห้อง ที่เป็นระเบียบเรียบร้อย มีหนังสือปากกาวางไว้อย่างสะอาดตา) คุณอยู่ในนั้นหรือเปล่า (เหมือนกำลังถามหาปีศาจเพราะปีศาจไม่ได้มาหานานแล้ว)

(สีกพักพ่อก็เดินเข้ามา ทักทายคอเนอร์)

- พ่อ : เฮ้ ลูกพ่อ (พ่อทักลูกด้วยสำเนียงที่ดูทันสมัยมากขึ้น คอเนอร์ยิ้ม)

ฉาก 9 พ่อ (จุดเริ่มต้นของเรื่องที่ 2)

(ตัวละคร : คอเนอร์, พ่อ, ปีศาจ)

(หลังจากที่คอเนอร์ทักทายพ่อตัวเอง พ่อก็เดินสำรวจทุกอย่างในบ้านยาย คอเนอร์พยายามเข้ามาขวาง เพราะว่ายายสั่งว่าห้ามยุ่งกับของในบ้านของยาย)

- พ่อ : ลูกเป็นไงบ้าง แชมป์ (มองหน้าลูก)
- คอเนอร์ : แชมป์ แชมป์ (สงสัย สับสน)
- พ่อ : ขอโทษที (ยิ้มกลบเกลื่อน)
- คอเนอร์ : เสียงพ่อดูแปลกๆทุกครั้งที่ผมคุยกับพ่อ
- พ่อ : ใช่ (หยิบแก้วไวน์) พ่อดีใจที่ได้เจอลูก
- คอเนอร์ : (ตีมือค็อก)
- พ่อ : แม่ของลูก เอ้อ...
- พ่อ : เป็นนักสู้ตัวจริงนะ จริงมั๊ย (สงสาร)
- คอเนอร์ : (ยักไหล่)
- พ่อ : แล้วลูกเป็นไงบ้างละ คอน
- คอเนอร์ : พ่อถามแบบนี้เป็นครั้งที่แปดร้อยแล้วนะฮะนับตั้งแต่พ่อมาถึงที่นี่
- พ่อ : โทษที
- คอเนอร์ : ผมสบายดีอะ แม่กำลังใช้ยาใหม่ตัวนี้อยู่ มันจะทำให้แม่ดีขึ้นแม่ดูแลก็จริง แต่แม่เคยดูแลแบบนี้มาก่อน ทำไมทุกคนต้องทำยังกับว่า ... (ชะงัก ตีมือค็อกต่อ)
- พ่อ : ลูกพูดถูก ลูกพูดถูกแฉะ แต่ยังไงก็ตาม ลูกต้องกล้าหาญเพื่อแม่นะ คอน
- คอเนอร์ : พ่อพูดเหมือนในหนังเลย
- พ่อ : น้องสาวของลูกสบายดี ไกลจะเดินได้แล้วละ (เป็นห่วงลูกแต่ก็คิดถึงเรื่องของตัวเอง)
- คอเนอร์ : น้องคนละแม่ (แย้ง)
- พ่อ : พ่อแทบอดใจรอไม่ไหวอยากให้ลูกเจอน้อง
- คอเนอร์ : ไหวๆเอาคริสต์มาสนี้เลยดีมั๊ย ลูกอยากไปอเมริกามั๊ย
- พ่อ : แล้วแม่ล่ะฮะ (ห่วงแม่)
- พ่อ : พ่อคุยกับยายแล้ว ยายก็ไม่ได้ว่าอะไรเพราะยังไงเราจะพาลูกกลับมาทันเปิดเทอมแน่นอน
- คอเนอร์ : (รู้ว่าพ่อหมายความว่ายังไง เลยเปลี่ยนเรื่องคุย) มีต้นไม้ต้นหนึ่งมาเยี่ยมผม อยู่บ่อยๆ(แกะป้ายค็อก) มันจะมาที่

- บ้านตอนกลางคืนมาแล้วเรื่องราวให้ผมฟัง
- พ่อ : อะไรนะ (มองคอนเนอร์อย่างงุนงง)
- คอนเนอร์ : ที่แรกผมคิดว่ามันเป็นความฝัน แต่พอตื่นขึ้นมา ผมก็เจอใบไม้และหน่ออ่อนเล็กๆ งอกขึ้นจากพื้น ผมซ่อนพวกมันไว้หมด ไม่ให้ใครรู้
- พ่อ : คอนเนอร์ (ไม่เชื่อ)
- คอนเนอร์ : มันยังไม่มาบ้านคุณยายอะ ผมคิดว่าบ้านคุณยายอาจจะอยู่ไกลเกินไป
- พ่อ : ลูกกำลัง... (ไม่เชื่อสิ่งที่ลูกเล่า)
- คอนเนอร์ : แต่มันสำคัญตรงไหนถ้าทั้งหมดนี้เป็นแค่ความฝัน ทำไมความฝันถึงไม่สามารถ เดินข้ามเมืองมาได้ ในเมื่อมันมีอายุเก่าแก่เท่าผืนดิน และยิ่งใหญ่เท่าโลก
- พ่อ : คอนเนอร์ หยุดเถอะ (ไม่เชื่อในสิ่งที่ลูกเล่าให้ฟัง)
- คอนเนอร์ : ผมไม่อยากอยู่กับคุณยาย (พูดขึ้นมาอย่างอึดอัด)
- คอนเนอร์ : ทำไม ... พ่อไม่ให้ผมไปอยู่กับพ่อที่อเมริกาเลยละอะ
- คอนเนอร์ : บ้านยายเป็นบ้านยัยแก่
- พ่อ : (หัวเราะเบาๆ)
- คอนเนอร์ : ผมแต่ต้องอะไรไม่ได้ นั่งตรงไหนก็ไม่ได้ ทั้งอะไรเลอะเทอะไว้แค่สองวินาทียังไม่ได้เลยด้วยซ้ำ ยายมีอินเทอร์เน็ตแค่ในห้องทำงานของยายเท่านั้น และผมไม่มีสิทธิ์เข้าไปในห้องนั้นด้วย (อึดอัดใจ)
- พ่อ : พ่อเสียใจ มันไม่ยุติธรรมจริงๆนะ
- คอนเนอร์ : จริงหรืออะ (แนใจนะ)
- พ่อ : จริงสิ (พ่อโน้มตัวข้ามโต๊ะมาจับหัวลูก แต่คอนเนอร์ขยับหัวหนี) แล้วลูกจะเข้าใจ
- คอนเนอร์ : (คิด) พ่อจะอยู่ที่นี้อีกนานไหมครับ
- พ่อ : มะรืนนี้ พ่อคงต้องกลับ (ยิ้ม) คนอเมริกันไม่มีวันหยุดมากนักหรอก
- คอนเนอร์ : พ่อไม่ใช่คนอเมริกันสักหน่อย

- พ่อ : แต่ตอนนี้พ่ออยู่ที่นั่นแล้ว (ฉีกยิ้มกว้าง)
 คอเนอร์ : งั้นพ่อมาทำไมอะ พ่อมาให้ลำบากทำไม
 พ่อ : (รอสักพัก) พ่อมาเพราะแม่ของลูกขอให้พ่อมา (เหมือนจะพูดต่อแต่ไม่พูด)
 คอเนอร์ : (เงิบไม่พูดอะไร)

(ในบ้านยายเห็นความสะอาดภายในบ้าน คอเนอร์นั่งบนโซฟา เริ่มขย่มโซฟา เปลี่ยนเป็นกระโดดขึ้น กระโดดลง เอามืออุดรูคุดไปบนพื้นไม้ ยิ้มกับตัวเอง เริ่มแตะโซฟาแรงๆ ศีรษะเริ่มร้อน ตัวเริ่มร้อน จากนั้นมองนาฬิกา เห็นลูกตุ้มของมัน เริ่มเดินไปแกว่งมัน กิ่ง กิ่ง กิ่ง เสียงอองซอมดังขึ้น ในที่สุดเข้มนาฬิกา ก็หักเปื้อาออกมา คอเนอร์หยุดแล้วก็เห็นปีศาจเข้ามา)

- ปีศาจ : ในแง่ของการทำลายล้าง นี่เป็นการทำลายล้างที่น่าสังเวช เป็นพิเศษ เธอกำลังหงุดหงิด และไม่พอใจในสิ่งที่เกิดขึ้น
 คอเนอร์ : (หันหลังขวับ มองปีศาจ)
 คอเนอร์ : คุณมาที่นี่ได้อย่างไร คุณตามผมมาถึงบ้านยายได้อย่างไร (มีความหวังขึ้นมา) ผมนอนหลับอยู่ใช่ไหม นี่ใช่ความฝันหรือเปล่า
 ปีศาจ : ฉันทมาเพื่อเล่าเรื่องที่สองให้เธอฟัง
 คอเนอร์ : (เหนื่อยใจมองนาฬิกาที่พัง) มันจะแย่มากๆ กับเรื่องที่แล้วหรือเปล่า
 (กังวลกับสิ่งที่เกิดอยู่ตรงหน้า)
 ปีศาจ : มันเป็นเรื่องที่จบลงด้วยหายนะ ที่ถูกต้องเหมาะสม (ยิ้มอย่างมีเลศนัย)
 คอเนอร์ : เป็นเรื่องราวของการหลอกลวงอีกหรือเปล่า
 ปีศาจ : ไม่เลย มันเป็นเรื่องของผู้ชายคนหนึ่ง que คิดถึงแต่ตัวเองต่างหาก (ยิ้มขึ้นอีกครั้งเจ้าเล่ห์มากขึ้น) และเขาได้รับการลงโทษที่ร้ายกาจมากจริงๆ
 คอเนอร์ : ผมรอฟังอยู่

ฉาก 10 เรื่องเล่าเรื่องที่ 2(คนเห็นแก่ตัว) : เรื่องเล่าเรื่องที่ 2 ส่วนที่เหลือของเรื่องเล่าเรื่องที่ 2

(ตัวละคร : ปีสัจ , คอเนอร์, อองซอม)

(อองซอมทั้งหมดออกมาเป็นคาแรกเตอร์ต่างๆตามที่วางไว้ ไฟเริ่มเปลี่ยนเป็นอีกโลกหนึ่ง เสียงก่อสร้างดังขึ้น อองซอมออกมาทำเป็นเสียงก่อสร้าง จากนั้นก็ปีศาจก็เริ่มเล่าเรื่องทั้งหมด)

(ทั้งหมดในเรื่องเล่าที่ 2 ใช้กระบวนการ Devising Theater)

1. เมื่อ 50 ปีก่อน ประเทศนี้ กลายเป็นอุตสาหกรรม โรงงานต่างๆขึ้นมา ต้นไม้ถูกโค่น พืชหญ้าถูกพลิก แม่น้ำกลายเป็นดำ ท้องฟ้ามีกลุ่มควัน ผู้คนเริ่มอาศัยอยู่บนดิน แทนที่จะอยู่ภายในดิน แต่ก็ยังมีพื้นที่สีเขียว
2. มีชายคนหนึ่งอาศัยอยู่ตามชายทุ่ง ชาวบ้านเรียกเขาว่า หมอยา หมอยาที่ปรุงยาด้วยวิธีแบบโบราณ สมุนไพร เปลือกไม้ ส่วนผสมที่มาจากลูกเบอร์รี่และใบไม้

คอเนอร์	:	เรียกว่าอะไรนะ
ปีศาจ	:	หมอยา
คอเนอร์	:	อะไรนะ
ปีศาจ	:	ตอนนี้เขาเรียกว่า เกล็ดชกร
คอเนอร์	:	อ้อ บอกว่าเกล็ดชกรแต่แรกก็จบ

3. เมื่อเวลาผ่านไปหลายปี เขาต้องเดินทางมากขึ้นเรื่อยๆ โรงงาน และถนนหนทางทอดยาวมากขึ้น เขาถนัดการรักษาโรคผื่นคันเป็นอย่างมาก
4. โลกเริ่มเปลี่ยนไป เขารู้สึกว่าผู้คนไม่เป็นมิตรกับเขา เพราะเขาเป็นคนโลกมาก คิดค้าขายแพงเกินไป ทำให้ชาวบ้านไม่ชอบ และหันไปหาวิธีการรักษาแบบที่ทันสมัยมากขึ้น
5. ในหมู่บ้านของเขา มีนักบวชรูปหนึ่งอาศัยอยู่ เขามีลูกสาว 2 คนที่เป็นเหมือนแสงสว่างของเขา และบนสนามบ้านของเขา มีต้นยูอยู่ต้นหนึ่ง อายุยาวนานมากและปัจจุบันมันถูกกันไว้ด้วยหน้าโบสถ์

6. หมอยาจะขอโค่นต้นไม้เพื่อเก็บเกี่ยวประโยชน์จากต้นไม้ในการรักษา แต่นักบวชไม่อนุญาต ไม่ว่าจะยังไงก็ไม่อนุญาต เพราะต้นไม้ช่วยปกป้องโบสถ์จากฝนและสภาพอากาศที่เลวร้าย

คอเนอร์ : คุณแต่งเรื่องเองหรือเปล่า
 ปัสจ : เรอกล้าถามฉันแบบนี้เซียวรี เด็กน้อย
 คอเนอร์ : เปล่าอะ แค่มิไม่เคยได้ยินเรื่องนี้มาก่อนเท่านั้นเอง

7. นักบวชเป็นคนฉลาดรอบรู้และมีเมตตา เขาต้องการให้ผู้คนหลุดพ้นจากความเชื่อและวิธีการแบบโบราณ

8. กิจการของหมอยาเริ่มซบเซา วันหนึ่งลูกของนักบวชล้มป่วยลงทีละคน ด้วยโรคร้ายที่กำลังระบาดอยู่

9. นักบวชไม่รู้จะหาวิธีไหนมารักษา จนสุดท้ายก็ต้องยอมเดินทางไปหาหมอยาให้ช่วย และอนุญาตให้หมอยาตัดต้นไม้ได้เลย แต่ต้องช่วยรักษาลูกสาวของเขา

10. หมอยาถามนักบวช ท่านจะยอมสละทุกอย่างที่เคยศรัทธายังงั้นรี นักบวชตอบ ข้ายอมสละ สุดท้ายหมอยาไม่ช่วย และลูกสาวของนักบวชก็ตายไป

ปัสจ : แล้วคือนั่น ฉันก็ก้าวเดิน
 คอเนอร์ : ดีมาก! ไอ้เง่าคนนั้นสมควรได้รับการลงโทษ
 ปัสจ : ฉันก็พึ่งบ้านนักบวชแบบถอนรากถอนโคน
 คอเนอร์ : (หันขวับ) บ้านของนักบวชอย่างงั้นรี
 ปัสจ : ใช่ ฉันเหวี่ยงหลังคาบ้านเขาลงไปในหุบเขาเล็กๆข้างล่าง แล้วพังกำแพงบ้านทุกด้านลงด้วยกำปั้นของฉัน
 คอเนอร์ : คุณกำลังทำอะไรนะ แต่ หมอยาคนนั้นเป็นคนเลวนะ !
 ปัสจ : ยังงั้นรี (ทำลายบ้านนักบวช)

- คอเนอร์ : เลวแน่นอน เขาไม่ยอมช่วยรักษาลูกสาวของนักบวช แล้วพวกเธอก็ต้องตาย !
- ปีศาจ : นักบวชไม่ยอมเชื่อว่าหมอยาคคนนี้ช่วยได้
ในยามไม่มีปัญหานักบวชเกือบจะทำลายหมอยา แต่ในยามทุกข์ยาก เขาเต็มใจจะโยนความเชื่อทุกอย่างทิ้งไปถ้ามันจะช่วยชีวิตลูกสาวของเขาไว้ได้
- คอเนอร์ : แล้วคุณต้องการให้เขาทำอะไร
- ปีศาจ : ฉันทาคาดหวังให้เขามอบตัณยูให้แก่หมอยา ตอนที่หมอยาเอ่ยปากขอในที่แรก
- คอเนอร์ : (ชะงัก) คุณ ... ยอมตายยังงั้นรี
- ปีศาจ : ฉันทันเป็นแค่ต้นไม้ต้นหนึ่ง และใช่ ฉันทันยอมให้เขาโค่นต้นยิว มันจะช่วยรักษาชีวิตของลูกสาวนักบวชไว้ได้ และชีวิตของคนอีกมากมาย
- คอเนอร์ : แต่คุณจะตาย และ เขาจะรวยขึ้น (ตะโกน) เขาเป็นคนชั่ว
- ปีศาจ : เขาเป็นคนละโมภ หยาบคาย และขมขื่น แต่เขาก็ยังเป็นหมอยารักษาผู้คน ส่วนนักบวชเป็นอะไร เขาไม่ได้เป็นอะไรเลย ความเชื่อเป็นครึ่งหนึ่งของการรักษาทั้งหมด ความเชื่อในการเยียวยา ความเชื่อในอนาคตที่รออยู่ และนี่คือคนที่ใช้ชีวิตอยู่กับความเชื่อ แต่กลับยอมสละมันทิ้งทันทีที่เจออุปสรรคแรกในยามที่เขาต้องการมันมากที่สุด เขาเชื่อแบบเห็นแก่ตัวและเต็มไปด้วยความหวาดกลัว และมันได้คร่าชีวิตของลูกสาวเขาไป
- คอเนอร์ : (โกรธมากขึ้น) ไหนคุณบอกว่าเรื่องนี้ปราศจากการหลอกลวงยังไงล่ะ
- ปีศาจ : ฉันทันบอกว่าเป็นเรื่องราวของชายคนหนึ่งที่ถูกลงโทษ เพราะความเห็นแก่ตัวของเขา และมันเป็นเรื่องราวแบบที่ฉันทันบอก
- คอเนอร์ : (เดือดดาลในขณะที่เห็นปีศาจกำลังทำลายล้างบ้านของนักบวช)

ปีศาจ : บอกฉันซิ คอเนอร์ โอ มัลเลย์ เธออยากร่วมวงด้วยมั๊ย
 คอเนอร์ : ร่วมวงยังงั้นรี (ย่อนถามด้วยความประหลาดใจ)
 ปีศาจ : รับรองได้ว่ามันน่าสะใจที่สุด

(อองซอม เริ่มวิ่งเข้ามาในบ้านคอเนอร์ เป็นเหมือนความรู้สึกของคอเนอร์ เข้ามาแล้วทำลายทุกอย่างทิ้งไม่เหลือซากความเป็นบ้านเลยแม้แต่น้อย เสียงกลองบรรเลงไปตามจังหวะของนักแสดง เริ่มดังขึ้นเรื่อยๆจนทุกอย่างพังทลายหมดไป ทั้งหมดให้ความรู้สึกเหมือนคอเนอร์เป็นผู้ควบคุม)

คอเนอร์ : จะให้ฉันทำลายอะไรต่อ ฉันรอฟังคำสั่งเธอ เด็กน้อย
 พังเตาผิง โยนเตียงของพวกเขาทิ้ง ทำลายเฟอร์นิเจอร์
 ทำลายทุกอย่าง ! พังให้หมดเลย !
 ปีศาจ : (คำรามตอบจากนั้นก็พังทุกอย่างตามที่คอเนอร์ว่ามา)
 คอเนอร์ : (ตะโกนร้องไปด้วย อย่างบ้าคลั่ง) มันสะใจมาก (สีกพักคอ
 เนอร์ก็หยุดมอง)
 ปีศาจ : แบบนี้สิ คือการทำลายล้างที่สมบูรณ์แบบ

(นาฬิกาหยุดอยู่ที่ 12.07 น. อองซอม ทำเสียงพร้อมกัน ก้อง ก้อง ก้อง จากนั้นก็ออกจากเวทีไป
 ทันใดนั้นพวกเขาก็กลับมาอยู่ในห้องนั่งเล่นของคุณยาย คอเนอร์มองพบว่าทุกตารางนิ้วของห้องถูกทำลาย
 ไฟค่อยๆกลับมาเข้าสู่โลกของความเป็นจริงภายในห้องของคุณยาย เสียงทุกอย่างเงียบสงบ)

ฉาก 11 การทำลายล้าง (ทำลายมัน): การทำลายล้าง

(ตัวละคร : คอเนอร์, ปีศาจ, ยาย)

(ภายในบ้านเงียบสงบ คอเนอร์มองทุกอย่างที่พังลงมา ไฟกลับมาเป็นตอนดึกในโลกแห่งความเป็นจริง
 โชซาพัง ของทุกอย่างกระจัดกระจายเต็มเวทีไปหมด เหลือเพียงตัวโซว้เท่านั้นที่ยังตั้งอยู่ คอเนอร์ตกใจ
 และระบบจากการออกแรง)

คอเนอร์ : โอ้ ! (อุทานและหันไปหาปีศาจแต่ไม่เจอแล้ว)
 คุณทำอะไรลงไป (ตะโกนถามในความว่างเปล่าและเงียบ)
 เชี่ย ! (อุทานอีกครั้ง) เชี่ย !

เสียงปีศาจ : (ดังมาจากที่ใดที่หนึ่ง) การทำลายล้างเป็นเรื่องน่าสะใจ
มาก

(คุณยายกำลังจะเข้าบ้านมา)

คออเนอร์ : เชี่ย (อุทานอีกครั้ง หัวใจเต้นโครมคราม)
ยาย : (สีหน้ายัยเหนื่อยล้ามากๆ สักพักยัยก็เงยหน้าขึ้น)
นี่มัน...อะไร (อ้าปากค้างมองคออเนอร์ ปากสั่นระริก กลืน
น้ำตา ร้องครางลึๆ เจ็บปวดมาก)

คออเนอร์ : คุณยายฮะ (เรียกยัยด้วยความรู้สึกตื่นกลัว)
ยาย : (กรี๊ดร้องสั๊ก พักมองสิ่งที่เหลืออยู่ แล้วยัยก็ก้าวเข้ามา
เดินลุยไปยังตู้โซ้วกระซอกแรงๆ ให้ตู้ลั่นลง)

คออเนอร์ : (ยกมือปิดหู ตื่นตระหนกกับสิ่งที่เกิดขึ้น)
ยาย : (ไม่มองหน้าคออเนอร์ แล้วกลับไปห้องนอนของตัวเอง)

คออเนอร์ : (ทำอะไรไม่ถูก คออเนอร์ไปหยิบถุงขยะมาเพื่อที่จะเก็บของ
จากนั้นก็ได้ยินเสียงยัยร้องให้ดังออกมา)

องค์ 2

ฉาก 12 ล่องหน (ทำลายมัน) : ล่องหน

(ตัวละคร : คอเนอร์ , พ่อ , ลีลี , แฮร์รี่ , ซัลลี , แอนตัน, ครูมาร์ล, ครูกวาน)

(อองซอมย่องเข้ามาเก็บถุงขยะออกไปจากเวที พ่อเข้ามาบนเวที)

- พ่อ : (พ่อเข้ามาในฉากเก็บของต่างๆให้เข้าที่เข้าทาง จากนั้นเดินไปหยิบไข่มุกชิ้นที่ทำเสร็จแล้วมา คอเนอร์เข้ามาฉากมาในชุดนักเรียน) ไข่มุกคนมัย ?
- คอเนอร์ : (พยักหน้าทุกอย่างที่ไม่หิว แล้วเดินไปที่นั่ง พ่อและคอเนอร์ กินไปในความเงียบ)
- พ่อ : ลูกเล่นซะละละเลยนะ
- คอเนอร์ : (เงียบและกินไข่มุกคนซาลง)
- พ่อ : คุณยายโทรไปหาพ่อแต่เช้าเลย
- คอเนอร์ : (เงียบและยังไม่พูดอะไร กินไข่มุกซาลงอีก)
- พ่อ : แม่ของลูกทรุดลง คอน
- คอเนอร์ : (คอเนอร์เงยหน้ามองอย่างรวดเร็ว)
- พ่อ : ตอนนี้อย่าไปโรงพยาบาลแล้ว ไปคุยกับคุณหมอ พ่อจะแวะไปส่งลูกที่โรงเรียน
- คอเนอร์ : โรงเรียนงั้นหรือฮะ (ย่อนถาม)
ผมอยากเจอแม่ (เป็นห่วงแม่)
- พ่อ : (สั่นหน้า) ตอนนี้อย่าไข่มุกของเด็ก
พ่อจะแวะส่งลูกก่อนแล้วจะเลยไปโรงพยาบาล
แล้วค่อยมารับลูกหลังเลิกเรียนแล้วเราจะไปเยี่ยมแม่
พ่อจะไปรับลูกเร็วขึ้นถ้า...ถ้าจำเป็น
- คอเนอร์ : (วางทุกอย่างลงไม่กินต่อแล้วเงียบ)
- พ่อ : เฮ้ ! จำที่พ่อบอกว่าลูกต้องกล้าหาญได้มัย ตอนนี้อย่างเวลา
แล้วที่ลูกจะต้องกล้าหาญ ลูกพ่อ(พ่อพยักหน้าหันไปมอง

- ทางห้องนั่งเล่น) พ่อคุณบอกว่าเรื่องนี้ทำให้ลูกหงุดหงิดมากแค่
ไหน (ยิ้มอย่างเศร้าๆ) คุณยายก็ดูออกเหมือนกัน
- คอเนอร์ : ผมไม่ได้ตั้งใจ (หัวใจเต้นไม่เป็นจังหวะ) ผมไม่รู้ว่าเกิดอะไร
ขึ้น
- พ่อ : ไม่เป็นไร
- คอเนอร์ : (ขมวดคิ้ว) ไม่เป็นไรจ้ะหรือ
- พ่อ : ไม่ต้องวิตกกังวลเรื่องนี้ (พ่อกินอาหารต่อ) ยังมีเรื่องเล่า
ร้ายกว่านี้เยอะ
- คอเนอร์ : หมายความว่ายังไงอะ
- พ่อ : หมายความว่าเราจะแก้งทำให้เป็นว่าเรื่องนี้ไม่เคยเกิดขึ้น
เพราะตอนนี้มีเรื่องอื่นที่กำลังจะเกิดขึ้น
- คอเนอร์ : เรื่องแม่ ?
- พ่อ : (ถอนหายใจ) กินข้าวต่อให้เสร็จเถอะ
- คอเนอร์ : พ่อไม่แม่แต่จะลงโทษผมหรืออะ
- พ่อ : มันจะมีประโยชน์อะไร คอน (ส่ายหน้า) มันจะมีประโยชน์
อะไร

(พ่อเดินออกไป ทั้งหมดเปลี่ยนเป็นโรงเรียน คอเนอร์เหม่อลอย)

- คอเนอร์ : (นั่งอยู่นิ่งๆ เหม่อลอย)
- แฮร์รี่ : (ปรบมือคอเนอร์สะดุ้ง) คอเนอร์ โอ มัลเลย์
- ซัลลี แอนตัน : (หัวเราะคิกคัก)
- คอเนอร์ : (รู้ว่าตัวเองกำลังจะโดนต่อย หลับตาปี เตรียมรับหมัดแต่
แฮร์รี่ไม่ต่อย คอเนอร์ลืมตามอง)
- แฮร์รี่ : (ยืนนิ่งๆไม่ทำอะไร)
- คอเนอร์ : จะรออะไรอีกล่ะ
- ซัลลี : ไซ่ (พูดกับแฮร์รี่) รอไรอะ
- แอนตัน : เอาเลยลูกพี
- แฮร์รี่ : (ไม่ขยับ จ้องไปที่คอเนอร์ คอเนอร์มองกลับ)

- คอเนอร์ : ลงมือเลย
- แฮร์รี่ : ลงมืออะไร (พูดอย่างสุขุม) นายอยากให้ฉันทำอะไรนาย
หรือ คอเนอร์ โอมัลเลย์
- ซัลลี : เขาอยากให้นายซ่อมเขาให้ทรุดไปเลย
- แอนตัน : เขาอยากให้นายเตะกันเขา
- แฮร์รี่ : ใช้หรือป่าว นายต้องการแบบนี้จริงๆรีเปล่า
- คอเนอร์ : (ไม่พูดอะไร ยืนนิ่งๆกำหมัด และรอ)

(ลิลี่และคุณครูกวาน เดินเข้ามาอีกทางหนึ่งของเวที ทั้งคู่คุยเรื่องคนตาบอดลืออยู่)

- แฮร์รี่ : สงสัยว่าเราคงจะไม่มีวันรู้ว่า อะไรคือสิ่งที่โอมัลเลย์
ต้องการ
- ซัลลี แอนตัน : (หัวเราะไปเรื่อย)
- คุณครู : บางเรื่องมันต้องมองเห็นก็รับรู้ได้จ๊ะ ลิลี่ (คุณครูพูดกับลิลี่
ราวกับประชดทั้ง 3 คนที่กำลังแก้มองคอเนอร์อยู่)

ฉาก 13 ตันยู (ทำลายมัน)

(ตัวละคร : คอเนอร์ , แม่ , ยาย , พ่อ, ปีศาจ , อองซอม)

(หลังจากเห็นคอเนอร์อยู่คนเดียว ลักพักเสียงแม่ก็ดังขึ้น ฉากตัดเข้าโรงพยาบาล คอเนอร์เห็นยายพาแม่ที่
โปกหัว เข้ามาบนเวที ไฟเปลี่ยนเข้ามาเป็นภายในโรงพยาบาล)

- แม่ : ลูก
- ยาย : แม่จะออกไปรอข้างนอกนะ (ยายพูดกับแม่ แล้วเดินผ่านหน้า
คอเนอร์ไป)
- พ่อ : พ่อจะออกไปซื้อของที่ตู้ ไอ้เสื่อ เอาโรมัย (พ่อหลบทางให้
ยายเดินออกไป)
- คอเนอร์ : เลิกเรียกผมว่าไอ้เสื่อได้แล้วพ่อ (ยังคงมองแม่อยู่)
- แม่ : (หัวเราะกับคำตอบของคอเนอร์)
- พ่อ : เดินมานะ (เดินออกไป)

- แม่ : มานี่สิ (แม่ตบเตียงข้างๆ คอเนอร์เดินไปนั่งลงข้างๆแม่ เห็นสายที่เสียบแขนแม่ สายทางจุก สายที่หน้าอก) คอเนอร์ ลูกเป็นยังไงบ้าง (ยกแขนขึ้นปิดผมคอเนอร์ที่บังตาอยู่ คอเนอร์มองเห็นรอยขีดข่วนตามด้านในของข้อศอก แม่กำลังยิ้ม แต่เป็นรอยยิ้มที่เหนื่อยล้า และอ่อนแรง) แม่รู้ว่า แม่คงต้องดูน่ากลัวมาก
- คอเนอร์ : ไม่อะ ไม่น่ากลัวเลย (แย้ง)
- แม่ : (แม่ปิดผมคอเนอร์อีกครั้ง) โทกไม่เนียนเลยนะ
- คอเนอร์ : แม่สบายดีมัย (หาวิธีคุยกับแม่)
- แม่ : ลูก ยาใหม่สองอย่างที่พวกเขาลองใช้มันไม่ได้ผลอย่างที่พวกเขาต้องการ ลูกเข้าใจมัยจ๊ะ
- คอเนอร์ : (สั่นหน้า)
- แม่ : แม่ก็ไม่เข้าใจเหมือนกัน (แมื่อยิ้มกลบเกลื่อนแล้วสุดท้ายใจเข้าลึกๆมีสะดุดเล็กน้อย) ทุกอย่างไปเร็วกว่าที่แม่หวังไว้เล็กน้อยลูก (แม่เสียงสั้นเครือ) แต่ ยังมียาอีกขนานหนึ่งที่พวกเขาอยากลอง ยาที่ให้ผลลัพธ์ดี
- คอเนอร์ : แล้วทำไมพวกเขาไม่ลองใช้เมื่อก่อนหน้านี้ละอะ
- แม่ : ลูกจำการรักษาทั้งหมดของแม่ได้มัย แม่ผมร่วงและอาเจียน (แม่เปิดผ้าโพกผม)
- คอเนอร์ : จำได้แน่นอนอะ
- แม่ : หมอจะใช้ยาใหม่เมื่อยาเก่าไม่ได้ผลอย่างที่พวกเขาต้องการ มันคือความเป็นไปได้เสมอ แต่พวกเขาหวังว่าจะไม่ต้องใช้มันเลย (แม่ตามองด้านล่าง) และพวกเขาหวังว่าจะไม่ต้องใช้มันเร็วขนาดนี้
- คอเนอร์ : หมายความว่ามันสายเกินไปหรือเปล่าอะ (คอเนอร์รู้สึกไม่สบายใจที่พูดออกไป)
- แม่ : ไม่ คอเนอร์ (แม่ตอบอย่างรวดเร็ว) อย่าคิดแบบนั้น มันยังไม่สายเกินไป มันไม่เคยสายเกินไป

- คองเนอร์ : แนใจหรือฮะ
- แม่ : (ยิ้มขึ้นมาอีกครั้ง) แม่เชื่อทุกคำที่แม่พูดจ๊ะ (แม่ตอบเสียงเข้มแข็งมากขึ้น)
- คองเนอร์ : (นึกถึงคำพูดของปีศาจที่บอกว่า ความเชื่อเป็นครึ่งหนึ่งของการรักษาจากนั้นเขาก็ตัวเกร็งไปหมด)
- แม่ : (ลูบแขนคองเนอร์เบาๆ) แม่มีเรื่องที่น่าสนใจ อะไรจะบอก (เสียงแม่สดใสขึ้น) ลูกจำต้นไม้ต้นที่อยู่บนเนินเขาหลังบ้านเราได้มั๊ย
- คองเนอร์ : (เบิกตาโต)
- แม่ : เชื่อมั๊ย ยานี้ทำมาจากต้นยิวจริงๆด้วย
- คองเนอร์ : ต้นยิวนั่นหรือ
- แม่ : ใช่แล้ว แม่อ่านเรื่องนี้ตั้งแต่ตอนที่เริ่มต้นขบวนการรักษาทั้งหมดนี้ (แม่เริ่มไอใส่แม่) แม่หวังเอาไว้ว่ามันจะไม่ต้องมาไกลถึงจุดนี้ แต่มันดูเหมือนไม่น่าเชื่อเลยนะว่าตลอดเวลาที่ผ่านมานั้น เราสามารถมองเห็นต้นยิวจากบ้านของเรา และต้นไม้ต้นนั้นจะเป็นสิ่งที่ รักษาแม่ได้ต้นไม้เขียวๆ ในโลกนี้ช่างวิเศษมากๆจริงมั๊ย เราพยายามกันอย่างหนักเพื่อกำจัดพวกมันออกไป things ที่บางครั้งพวกมันคือสิ่งที่สามารถช่วยชีวิตเราได้
- คองเนอร์ : มันจะช่วยชีวิตแม่มั๊ยฮะ (คองเนอร์ถามแทบพูดไม่ออก)
- แม่ : (แม่ยิ้มอีกครั้ง) แม่หวังเช่นนั้น แม่เชื่ออย่างนั้น

(อองซอมวิ่งออกมาจากที่ต่างๆ เหมือนเป็นความคิดของคองเนอร์ที่กำลังเล่นพร้อมๆกัน ทุกอย่างดูสับสน วุ่นวาย ングไปหมด บางคนก็พูดว่า “ยาที่ทำจากต้นยิว, ยาที่สามารถเยียวยารักษาได้, ยาที่หมอยาไม่ยอมทำให้นักบวช, แล้วทำไมบ้านนักบวชต้องถูกทำลาย, ปีศาจมาด้วยเหตุผลอะไร, ก้าวเดิมมารักษาแม่หรือ, ปีศาจเป็นแค่ความฝัน, มันเป็นแค่ความฝัน, ไปไม้ละ, ลูกเบอร์รี่ในห้องละ, หน่ออ่อนที่งอกขึ้นมาละ, ห้องยายที่พังอีกละ” ไฟสลับไปสลับมาให้ความรู้สึกสับสนบอกไม่ถูก คองเนอร์เดินตามอองซอม พูดทุกอย่างตามที่อองซอมพูด เสียงกลองตีไม้เป็นจังหวะ สะเปะสะปะไปหมด (แต่แบบมีชั้นเชิงหน่อย555) ลักพักเสียงยายกับพ่อก็ดังขึ้น ยายส่งเสียงดังขึ้นบอกพ่อให้ “หยุด แกมันก็คนเห็นแก่ตัวคนหนึ่งและ” ทุกอย่าง

กลับมาเป็นเหมือนเดิม พ่อเดินมาหาคอเนอร์ ยายเดินผ่านหน้าพ่อและยายออกไป อองซอมทั้งหมด กลายเป็นคนไข้ที่เดินไปมาในโรงพยาบาล ไฟกลับมาเป็นไฟหน้าโรงพยาบาล เสียงกลองหยุด)

- พ่อ : (พ่อเดินมาหาคอเนอร์ตบไหล่เบาๆ)
- คอเนอร์ : เกิดอะไรขึ้นอะ (ตกใจกับสิ่งที่ได้ยิน)
- พ่อ : อ้อ ยายลูกโกรธพ่อ (ยิ้มเล็กน้อย) ไม่ใช่เรื่องใหม่อะไร
หรือ
- คอเนอร์ : ทำไมอะ
- พ่อ : (หน้าบอกลูกไม่รับ) พ่อมีข่าวร้ายจะบอก คอเนอร์
พ่อจะต้องบินกลับบ้านคืนนี้
- คอเนอร์ : คืนนี้ ทำไมอะ
- พ่อ : นื่องป่วย
- คอเนอร์ : อ้อ นื่องเป็นอะไร
- พ่อ : พ่อไม่แน่ใจ แต่สเตรพานีคลั่งนิดๆ และพาน้องไปโรง
พยาบาล เธออยากให้พ่อกลับบ้านเดี๋ยวนี้เลย
- คอเนอร์ : และพ่อก็จะไปเยี่ยมอะ
- พ่อ : ใช่ พ่อจะกลับมาใหม่ วันอาทิตย์หลังจากวันอาทิตย์หน้า
ไม่ถึงสองอาทิตย์ด้วยซ้ำ พวกเขาให้พ่อทำงานมากขึ้นเพื่อ
กลับมาเยี่ยมลูก
- คอเนอร์ : สองอาทิตย์ (พึมพำกับตัวเอง) แต่ไม่เป็นไรครับ แม่กำลัง
ใช้ยาตัวใหม่อยู่ ซึ่งจะต้องทำให้แม่ดีขึ้น กว่าพ่อจะกลับมา
... (ชะงักเห็นหน้าพ่อไม่ดี)
- พ่อ : (สีหน้าไม่ดี เปลี่ยนเรื่องคุยกับลูก) ทำไมเราไม่ออกไปเดิน
เล่นกันหน่อยล่ะ ลูกพ่อ

(พ่อและคอเนอร์ออกไปนั่งที่สวนสาธารณะตรงข้ามโรงพยาบาล เห็นคนไข้(อองซอม) ออกมาเดินเล่น บาง
ก็แอบออกมาสูบบุหรี่ ให้ความรู้สึกเหมือนห้องผู้ป่วยกลางแจ้ง ไฟเปลี่ยนเป็นช่วงกำลังจะเย็นๆ)

- คอเนอร์ : เราจะออกมาคุยกันไหม้อะ (นั่งตรงม้านั่ง) หมู่นี้ทุกคน

- อยากคุยอยู่เรื่อย
- พ่อ : คอเนอร์ ยาชยานใหม่ที่แม่ของลูกกำลังใช้...
- คอเนอร์ : มันจะทำให้แม่ดีขึ้น (พูดแทรกพ่อขึ้นมาอย่างหนักแน่น)
- พ่อ : (ชะงักครู่หนึ่ง) ไม่ คอเนอร์ (พ่อแย้ง) มันอาจจะไม่ช่วย
- คอเนอร์ : มันต้องช่วย (ยืนกราน)
- พ่อ : มันเป็นความพยายามขั้นสุดท้าย ลูก พ่อเสียใจ แต่ทุกอย่างเดินหน้าเร็วเหลือเกิน
- คอเนอร์ : มันจะต้องช่วยรักษาแม่ให้หาย ผมรู้ว่ามันจะต้องช่วยได้ (เชื่อครึ่งหนึ่งว่ามันจะรักษาได้)
- พ่อ : คอเนอร์ เหตุผลอีกอย่างที่ยายโกรธพ่อ คือยายคิดว่าพ่อกับแม่ไม่พูดตรงไปตรงมากับลูก เกี่ยวกับสิ่งที่กำลังเกิดขึ้นจริง
- คอเนอร์ : ยายจะมารู้เรื่องอะไรด้วย
- พ่อ : (วางมือบนไหล่ลูก) คอเนอร์ แม่ของลูก...
- คอเนอร์ : แม่จะต้องหายดี (สะบัดมือพ่อออก แล้วลุกขึ้นยืน) ยาชยานใหม่นี้เป็นความลับ มันคือเหตุผลทั้งหมดว่าเพราะอะไร จะบอกให้ก็ได้ว่าผมรู้ดี
- พ่อ : (หน้างุนงง) เหตุผลเรื่องอะไร
- คอเนอร์ : พ่อกลับอเมริกาเถอะ (ประชดพ่อ) กลับไปหาครอบครัวของพ่อ แล้วเราก็จะอยู่ที่นั่นกันอย่างมีความสุขโดยไม่มีพ่อ เพราะยานี้จะต้องได้ผล
- พ่อ : คอเนอร์ ไม่ (ลูกมันไม่ใช่ที่ลูกคิด)
- คอเนอร์ : ใช่ มันต้องได้ผล
- พ่อ : ลูก (พลาจโน้มตัวมาข้างหน้า) เรื่องราวทั้งหลายไม่ได้จบแบบแฮปปี้เอนด์เสมอไปหรอกนะ
- คอเนอร์ : (ชะงักนึกถึงสิ่งที่ปีศาจเคยบอกว่า เรื่องเล่าคือสัตว์ป่าที่เราคาดเดาไม่ได้)
- พ่อ : พ่อว่ามันเป็นการขอที่มากเกินไปสำหรับลูก ใช่ มันไม่ยุติธรรม โหดร้าย และไม่ใช่ว่ามันควรจะเป็น

คอเนอร์ : (เงียบ)
 พ่อ : พ่อจะกลับมาในอีกหนึ่งอาทิตย์หลังจากวันอาทิตย์ จำไว้ก็
 แล้วกันนะ ตกลงมัย
 คอเนอร์ : (มองพ่อกระพริบตาปริบๆ) พ่อจะอยู่นานแค่ไหนฮะ
 พ่อ : นานเท่าที่จะนานได้
 คอเนอร์ : แล้วพ่อก็จะกลับไป
 พ่อ : พ่อต้องไป พ่อมี...
 คอเนอร์ : อีกครอบครัวหนึ่งอยู่ที่นั่น (พูดจวบ)
 พ่อ : (เอื้อมมือมาอีกครั้ง แต่คอเนอร์ลุกขึ้นเดินออกไปแล้ว พ่อ
 เดินตามออกไป)

(ทั้งหมดเปลี่ยนเป็นบ้านยาย ยายเดินเข้ามา)

ยาย : ยายจะกลับไปโรงพยาบาล ทำอาหารกินเองนะ ยายรู้ว่า
 หลานทำเองได้
 คอเนอร์ : ยายคิดว่าตอนนี้พ่อจะไปถึงสนามบินยังฮะ
 ยาย : (ถอนหายใจอย่างหงุดหงิด)

(คอเนอร์เห็นสภาพห้องมีเพียงนาฬิกาที่ใส่ถ่านตั้งไว้ แล้วคอเนอร์ก็เดินไปเดินมาอยู่อย่างนั้นไปเรื่อยๆ ภายนอกเป็นเวลาคึกมาก ลักพักนาฬิกาก็ขึ้นเป็นเวลา 24.07 คอเนอร์เลยเดินออกไปข้างนอก แล้วพูดว่า)

คอเนอร์ : คุณอยู่ไหน
 ปัสจ : ฉันทูนี่ (เดินเข้ามาในบ้านของยาย)
 คอเนอร์ : คุณรักษาแม่ได้มัย (ถามด้วยเสียงหนักแน่น)
 ปัสจ : (มองคอเนอร์) มันไม่ได้ขึ้นอยู่กับฉันทู
 คอเนอร์ : ทำไมละ คุณพึ่งบ้านเรือนและช่วยชีวิตแม่มด คุณบอก
 ว่าทุกส่วนของคุณใช้รักษา เพียงแต่จะใช้หรือป่าวแค่นั้น
 เอง
 ปัสจ : ถ้าแม่ของเธอรักษาได้ ต้นยิวก็จะรักษาให้

- คออเนอร์ : (กอดอก) มันแปลว่าได้หรือเปล่า
- ปีศาจ : (ปีศาจนั่งลง ทั้งๆที่มันไม่เคยนั่งมาก่อน)
เธอยังไม่รู้ที่อยู่ที่ว่าเธอเรียกฉันมาทำไมใช่ไหม
เธอยังไม่รู้ทำไมฉันถึงยอมก้าวเดินมา ฉันไม่ได้ทำแบบนี้
ทุกวันหรอกนะ คออเนอร์ โอ มัลเลย์
- คออเนอร์ : ผมไม่ได้เรียกคุณ (แย้ง) เว้นแต่ว่ามันจะอยู่ในความฝัน
หรืออะไรบางอย่าง และต่อให้ผมเรียกคุณจริงๆ ก็เห็นได้
ชัดว่าผมเรียกคุณมาเพื่อแม่ผม
- ปีศาจ : ยั้งนี่
- คออเนอร์ : ก็จะเป็นอย่างอื่นได้ยังไงล่ะ (คออเนอร์ขึ้นเสียง)
มันไม่ใช่เพื่อฟังคุณเล่าเรื่องห่วยๆที่ไม่มีเหตุผลเอาซะเลย
- ปีศาจ : เธอลืมห้องนั่งเล่นของคุณยายของเธอแล้วรี
- คออเนอร์ : (นิ่ง)
- คออเนอร์ : ผมจริงจิงนะ
- ปีศาจ : ฉันก็เหมือนกัน แต่เราไม่พร้อมสำหรับเรื่องเล่าเรื่องที่สาม
ที่เป็นเรื่องสุดท้าย ซึ่งคงอีกไม่นาน และหลังจากนั้น เธอ
จะต้องเล่าเรื่องของเธอให้ฉันฟัง คออเนอร์ โอ มัลเลย์ เธอ
จะต้องเล่าความจริงของเธอให้ฉันฟัง
(ปีศาจโน้มตัวมาข้างหน้า) แล้วเธอจะรู้ว่าฉันพูดอะไร

(ภาพคนดูจะเห็นคออเนอร์กำลังจะจับมือแม่ของเขาไม่ไหว จากนั้นองชอมทั้งหมดก็วิ่งมารวมร่างเป็น
ปีศาจ ไฟเปลี่ยนเข้าเป็นโลกในจินตนาการ)

- คออเนอร์ : ไม่ (คออเนอร์ร้องลั่น) ไม่ ไม่ใช่แบบนี้ นั่งไม่ใช่ความจริง
ของผม (เสียงสั่น) มันเป็นแค่ฝันร้าย
- ปีศาจ : อยากรู้ก็ตาม นั่นคือสิ่งที่จะเกิดขึ้นหลังจากเรื่องเล่าเรื่อง
ที่สาม
- คออเนอร์ : เจ็บมาก (แตกตื่น) เรื่องเล่าอีกเรื่องในขณะที่ยังมีเรื่องอื่นที่
สำคัญกว่ากำลังเกิดขึ้น

- ปีศาจ : เรื่องเล่าเป็นสิ่งสำคัญ (ปีศาจแย่ง) พวกมันสำคัญกว่า
อะไรทั้งหมด ถ้าพวกมันนำมาซึ่งความจริง
- คอเนอร์ : เรียงความชีวิต (พิมพ์กับตัวเอง)
- ปีศาจ : (ประหลาดใจ) จริงทีเดียว (หันหลังให้เตรียมจะไปสีกพักก็
หันไปมองคอเนอร์)
- ปีศาจ อองซอม : รอเจอฉัน เร็วๆนี้
- คอเนอร์ : ผมอยากรู้ว่าอะไรจะเกิดขึ้นกับแม่ผม
- ปีศาจ : (ชะงัก) เธอไม่ได้รู้อยู่แล้วหรือ
- คอเนอร์ : คุณบอกว่าคุณเป็นต้นไม้ที่ใช้เยียวรักษา ผมต้องการให้
คุณรักษา
- ปีศาจ : แล้วฉันก็จะรักษา

(ทั้งหมดเงิบ ลงอีกครั้ง)

ฉาก 14 ไร่ตัวตน (จุดเริ่มต้นของเรื่องที่ 3/ฉันเป็นปีศาจ) : ฉันไม่เห็นนายอีกต่อไปเรื่องเล่าเรื่องที่3
(ตัวละคร : คอเนอร์ , ยาย , แฮร์รี่ , ซัลลี , แอนตัน , ปีศาจ , อองซอม)
(ยายเดินเข้ามา รวากับอยู่บนรถ คอเนอร์เดินขึ้นมาบนรถ ทั้งคู่ นั่งอยู่บนรถ เงิบ ลักพักคอเนอร์พูด
ออกมา)

- คอเนอร์ : ผมอยากไปโรงพยาบาลด้วยอะ
- ยาย : (เงิบ)
- คอเนอร์ : วันนี้ผมไม่อยากไปโรงเรียน
- ยาย : (ซบรถต่อ)
- คอเนอร์ : เมื่อคืนนี้แม่เป็นยังไงบ้างอะ
- ยาย : เหมือนเดิม (ตามองถนนเหม็ง)
- คอเนอร์ : ยาใหม่ช่วยได้มั้ยอะ
- ยาย : (เงิบไปสีกพัก) มันยังเร็วเกินไปที่จะบอก
- คอเนอร์ : (เงิบไปสีกพัก) แม่จะกลับบ้านเมื่อไหร่อะ
- ยาย : (มองคอเนอร์ ไม่ตอบคำถาม)

(ยายเดินออกไปจากเวที ตอนนี้ทั้งหมดกลายเป็นโรงอาหาร คอเนอร์นั่งเหม่อลอย)

แฮร์รี่ : (มือตบโต๊ะที่มีแก้วน้ำส้ม แล้วมันตกลงที่ตักคอเนอร์)
 ซัลลี : (ตะโกนแหกปากให้คนอื่นได้ยิน) โอ มัลลีย์ฉีราด
 แอนตัน : (แหกปากหัวเราะ) เอ้า! (ราดน้ำส้มอีก) ยังไม่หมด!
 แฮร์รี่ : (กอดอกยื่นมอง)
 คอเนอร์ : (จ้องตอบ)
 แฮร์รี่ : ฉันคิดว่าฉันเข้าใจนายแล้ว โอ มัลลีย์ ฉันคิดว่าฉันรู้ว่า
 นายต้องการอะไร
 ซัลลี : และนายจะได้มันเดี๋ยวนี้
 แอนตัน : (หัวเราะ กำปั้นชกกับซัลลี)
 แฮร์รี่ : (ก้าวมาข้างหน้าคอเนอร์) นี่คือหมัดที่หนักที่สุด โอ มัลลีย์
 นี่คือเรื่องที่แย่มากที่สุดที่ฉันสามารถทำนายได้
 (แฮร์รี่ยื่นมือมาเพื่อจะขอจับมือคอเนอร์ คอเนอร์จับมือ
 แฮร์รี่โดยอัตโนมัติ)
 แฮร์รี่ : ลาก่อน โอ มัลลีย์ (มองคอเนอร์) ฉัน จะ ไม่ เห็น นาย อีก
 ต่อ ไป (เดินหันหลังไป แอนตันกับซัลลี ยืนง่วงก่อนจะเดิน
 ตามไป ไม่มีใครหันกลับมามองคอเนอร์)

(แฮร์รี่เดินผ่านนาฬิกาโรงเรียนไป 12.07เสียงในหัวคอเนอร์ดังขึ้น อองซอมวิ้งออกมาจากเวที ปีศาจโผล่
 มาทั้งหมดในเรื่องเล่าที่ 3 ใช้กระบวนการ *Devising Theater*)

ปีศาจ : ถึงเวลาสำหรับเรื่องเล่าเรื่องที่สามแล้ว
 แฮร์รี่ : นายมันก็แค่คนลองหน

1. มีชายลองหนคนหนึ่ง ผู้ซึ่งเปื่อกับการไม่มีใครมองเห็นเขา มันไม่ใช่ว่าเขาลองหน
 จริงๆ แต่มันเป็นเพราะคนเริ่มชินกับการไม่มีใครมองเห็นเขาจริงๆต่างหากละ

คอเนอร์ : เฮ้!

ซัลลี : เสียงอะไรอะ
 แอนตัน : ก็พวกคนเรียกร้องความสนใจ
 คอเนอร์ : แฮร์รี่
 แฮร์รี่ : คนที่ขบคิดว่าตัวเองแตกต่างจากคนอื่น คนที่ทำอย่าง
 กับว่าคนอื่นเขาไม่รู้ว่ามีแม่ของตัวเองเป็นอะไร
 ซัลลี แอนตัน : (หัวเราะ)
 คอเนอร์ : หยุดเดี๋ยวนี้
 แฮร์รี่ : คนที่ต้องให้คนอื่นมาคอยช่วยเหลือตลอดเวลา
 คอเนอร์ : หยุดนะ
 แฮร์รี่ : คนที่อยู่เฉยๆไม่คิดจะทำอะไร
 คอเนอร์ : ฉันบอกให้หยุด หยุดเดี๋ยวนี้

2. ทำให้พวกเขาเห็นซี คอเนอร์ ทำให้พวกเขาเห็น ทำเลย

ฉาก 15 ฉับเห็นเธอนะ (ลับสน): ลงโทษ โน้ต

(ตัวละคร : คอเนอร์ คุณครูกวาน คุณครูมาร์ล แอนตัน ซัลลี อองซอนนักเรียน)

(ภาพเปลี่ยนมาในห้องพักครู ทุกอย่างดูเจียบไปหมด ไฟให้ความรู้สึกเหมือนคอเนอร์อยู่ในห้องสัมภาษณ์
 ความผิด)

ครูกวาน : ครูไม่รู้จะพูดยังไงกับเธอดี คอเนอร์
 คอเนอร์ : (มองพื้น)
 ครูกวาน : (โน้มตัวมาข้างหน้า) เธอทำให้เขาต้องเข้าโรงพยาบาลนะ
 คอเนอร์เธอทำให้เขาแขนหัก จมูกหัก แล้วก็ฟันหัก
 หลายซี่เลย (ถอนใจ) พ่อแม่เขาชูป้องโรงเรียนเราและ ...
 (พยายามพูด) ตั้งข้อหาเธอ
 คอเนอร์ : (เงยหน้าขึ้น)
 ครูกวาน : (พยายามอธิบาย) พวกเขาสติแตกนิดๆ คอเนอร์ (คิด) ...
 แต่ครูได้อธิบายให้พวกเขาฟังแล้วว่า ... (พยายามชี้แจง)
 ว่าสถานการณ์ของ เธอมันเป็น ... สถานการณ์...พิเศษ !!!

- คออเนอร์ : (สะดุ้งกับสิ่งที่ได้ยิน) พิเศษ ... อย่างนั้นหรือครับ ???
- ครูกวาน : ใช่ คออเนอร์ ... เพราะสิ่งที่ครูยังไม่เข้าใจ ก็คือ เธอสามารถทำร้าย ร่างกายผู้อื่นให้ได้รับบาดเจ็บมากขนาดนี้ได้อย่างไร (พยายาม)
- คออเนอร์... มันเกิดอะไรขึ้น ?
- คออเนอร์ : (ยักไหล่)
- ครูกวาน : ครูต้องการคำตอบนะคออเนอร์ เธอทำร้ายเพื่อนจนบาดเจ็บสาหัส
- คออเนอร์ : ผม ... ผมไม่ได้เป็นคนทำ (พิมพ์)
- ครูกวาน : ว่าอะไรนะ (สงสัย)
- คออเนอร์ : ผมไม่ได้ทำครับ (เสียงชัดเจนขึ้น) ปีศาจเป็นคนทำ
- ครูกวาน : ปีศาจ ... อย่างนั้นหรือ ? (ย้อนถาม)
- คออเนอร์ : ผม ... ผม ไม่ได้แต่ต้องแฮร์รี่ด้วยซ้ำ
- ครูกวาน : คออเนอร์ ... คนทั้งโรงพยาบาลเห็นเธอทำร้ายแฮร์รี่นะ พวกเขาเห็นเธอผลักแฮร์รี่ล้มลง เห็นเธอโขกหัวเขากับพื้น (โน้มตัวมาข้างหน้า) แล้วพวกเขาก็ได้ยินเธอตะโกนให้คนมองเห็น (พยายามเข้าใจ) และจะไม่ลองหนอีกต่อไป
- คออเนอร์ : (ก้มมองมือของตัวเอง เขาพยายามงอมือซ้ำๆ ระบบ)
- ครูกวาน : (ฟังแก้้อแรงๆ) กฎของโรงเรียนคือต้องไล่ออกไปทันที (ท้องไส้เสียวูบ ห่อเหี่ยว)
- คออเนอร์ : แต่ครูจะทำแบบนั้นได้อย่างไร
- คออเนอร์ : (นิ่ง)
- ครูกวาน : (มองคออเนอร์) คออเนอร์ ... ครูจะทำแบบนั้นแล้วยังเรียกตัวเองว่าครูได้อย่างไร (เข้าใจ) ... ในเมื่อคิดถึงทุกอย่างที่ต้องเผชิญมาทั้งหมด (ขมวดคิ้ว) เมื่อคิดถึงทุกอย่างที่เราารู้เกี่ยวกับแฮร์รี่ (สายหน้าเล็กน้อย) สักวันหนึ่งเราควรคุยเรื่องนี้กัน คออเนอร์ โอ มัลลีย์ (วางมือบนไหล่คออเนอร์) แต่วันนี้ (มองคออเนอร์ เข้าใจ) ครูคิดว่า ... เธอน่ามีเรื่องอื่นที่ใหญ่กว่าให้คิด

- คออเนอร์ : (เลิกคิ้ว) ครูจะไม่ลงโทษผมยังงั้นหรือครับ
- ครูกวาน : (ยิ้ม) มันจะมีประโยชน์อะไร
- ครูกวาน : (เดินมาส่งคออเนอร์ไปเรียนต่อ แต่แล้วก็หยุด) ว่าแต่ ... ครูพยายามติดต่อ ผู้ปกครองของเธอ ... แต่ทำไมไม่สามารถติดต่อใครได้เลย
- คออเนอร์ : (ก้มหน้า) พ่อผมบินกลับอเมริกาแล้วครับ และคุณยายก็เริ่มปิดเสียง โทรศัพท์เพื่อไม่ให้มันดังปลุกแม่ (เกาหลังมือ) บางที ... คุณยายอาจจะโทรกลับมาหาคุณครูครับ
- ครูกวาน : (มองคออเนอร์ เห็นใจ)

(คุณครูกวานเดินออกไป ลิลลี่เดินเข้ามา)

- ลิลลี่ : (เห็นคออเนอร์นั่งเหม่อเลยพยายามเรียกคออเนอร์) เฮ้
- คออเนอร์ : (คิดว่าเป็นการล้อเลียน)
- ลิลลี่ : เฮ้ (ตั้งขึ้น)
- คออเนอร์ : (เห็นลิลลี่มองกระดานแล้วอีกมือก็พยายามส่งโน้ตมาให้)
- ลิลลี่ : รับสิ (กระซิบมุมปาก)

(คออเนอร์ เปิดจดหมายอ่าน แต่เป็นเสียงลิลลี่ที่กำลังพูดอยู่ในขณะที่ครูกำลังสอน ไฟส่องลงมาตรงคออเนอร์และลิลลี่)

- ลิลลี่ : ฉันเสียใจที่เล่าให้ทุกคนฟังเรื่องแม่ของเธอ
ฉันคิดถึงการเป็นเพื่อนเธอ
เธอโอเคดีมัย
ฉันเห็นเธอนะ
- คออเนอร์ : (มองมาที่ลิลลี่) ลิลลี่

(คุณยายเดินเข้ามาหน้าตาแตกตื่น คออเนอร์และลิลลี่หันไปมองพร้อมกับลุกจากที่นั่งแล้วเดินออกไป)

ฉาก 16 จะอยู่ด้วยไปอีก 100 ปี (จุดเริ่มต้นของเรื่องที่ 4) : 100 ปี

(ตัวละคร : คอเนอร์, ยาย, แม่)

(ภาพตัดเข้ามาที่โรงพยาบาล เห็นแม่กำลังนอนอยู่บนเตียงเหม่อมองออกไปข้างนอก ไฟตัดเข้ามาที่โรงพยาบาล)

- คุณยาย : (หันมาเห็นคอเนอร์) ยายจะไปรอข้างนอกนะ
- คอเนอร์ : (คอเนอร์เห็นแม่ยิ้ม)
- แม่ : (น้ำตาเอ่อคลอ เสียงแม่สั่นเครือ) มานี่สิ (ตบผ้าปูเตียง)
- คอเนอร์ : (นั่งลงเก้าอี้ข้างๆเตียงแม่)
- แม่ : เป็นไงบ้างลูก (แม่สั่นเครือ มีสายเสียบขี้ในตัวแม่ มากกว่าเดิม)
- คอเนอร์ : เกิดอะไรขึ้นอะ
- แม่ : มองหน้าแม่สิ คอเนอร์
- คอเนอร์ : (หลบตามองพื้น ค่อยๆเหลือบตาขึ้นมองหน้าแม่ช้าๆ แม่ กำลังยิ้มแบบอ่อนแรง)
- แม่ : (แม่สูดหายใจเข้า แล้วก็ไอ) เมื่อเช้านี้แม่คุยกับหมอแล้ว (เสียงอ่อนล้า) ยาใหม่ไม่ได้ผลคอเนอร์
- คอเนอร์ : (แปลกใจ) ยาจากต้นยูนะหรือครับ ? (ขมวดคิ้ว) มันไม่ได้ผลได้อย่างไร
- แม่ : (กลืนน้ำลาย) ทุกอย่างมันเกิดขึ้นเร็วเกินไป คอเนอร์ (ยิ้มเศร้าๆ) ... การมองดูต้นยูนั่นทุกวัน มันทำให้แม่รู้สึกเหมือนมีเพื่อน ... เพื่อนที่จะคอยช่วยเหลือแม่
- คอเนอร์ : ถ้ายาจากต้นยิว ไม่ได้ผล ... การรักษาขั้นต่อไปคืออะไร
- แม่ : (แม่ไม่ตอบ)
- คอเนอร์ : (มองพื้นอีกครั้ง หายใจไม่ออก เริ่มโกรธ) แต่ ... แต่ ... แม่บอกผมว่ามันจะต้องได้ผล
- แม่ : แม่รู้
- คอเนอร์ : แม่บอกว่า แม่เชื่อว่ามันจะต้องได้ผล
- แม่ : คอเนอร์ ...

- คองเนอร์ : แม่โกหก (เงยหน้ามองแม่) แม่โกหกมาตลอด
- แม่ : 'ไม่จริงเลย (พยายามยิ้ม) แม่เชื่อจริงๆว่ามันจะต้องได้ผล (เอามือลูบผมคองเนอร์) และเป็นความเชื่อนี้แหละที่ทำให้แม่สู้มาได้นานขนาดนี้ (ตั้งใจ) คองเนอร์ แม่เชื่อเพื่อที่ลูกจะได้เชื่อด้วย (คองเนอร์ขยับตัวหนีแม่)
- คองเนอร์ : แม่โกหก
- แม่ : 'ไม่เป็นไรที่ลูกจะโกรธนะ ไม่เป็นไรจริงๆ (แม่หัวเราะเล็กน้อย) แต่แม่อยากให้ลูกรู้เรื่องนี้คองเนอร์ มันสำคัญมากที่ลูกจะต้องตั้งใจฟังแม่ (แม่เอื้อมมือมาจับคองเนอร์ คองเนอร์ให้จับ) จำไว้นะคองเนอร์ ถ้าวันไหนที่ลูกโกรธ จงโกรธให้เต็มที่ อย่ายอมให้ใครห้ามลูก ไม่ว่าจะป็นคุณยาย หรือแม่แต่พ่อ และถ้าลูกอยากทำลายข้าวของล่ะก็ (หัวเราะ) ฟังให้ละเอียดเลย
- คองเนอร์ : (ไม่มองหน้าแม่)
- แม่ : 'และถ้าสักวันหนึ่ง (แม่ร้องไห้) เมื่อลูกลมองย้อนกลับมา และรู้สึกแ่ที่โกรธแม่มากจนไม่อยากพูดกับแม่แล้วล่ะก็ ลูกต้องรู้ไว้นะ คองเนอร์ ลูกต้องรู้ไว้ว่ามันไม่เป็นไร ไม่เป็นไรจริงๆ
- คองเนอร์ : (ไม่มองหน้าแม่ นั่งตัวงอ แต่พยักหน้า)
- แม่ : 'แม่ภาวนาให้แม่อยู่ได้สักร้อยปี ลูกรัก อีกซักหนึ่งร้อยปี ที่แม่จะมอบให้ลูกได้ (คองเนอร์ลุกขึ้น)
- คองเนอร์ : 'ผมอยากกลับบ้าน !!!

(ทั้งหมดตอนนี้บนเวทีแบ่งเป็นโรงพยาบาลและบ้านของคองเนอร์)

ฉาก 17 เรื่องเล่าเรื่องที่ 4 (จุดเริ่มต้นของเรื่องที่ 4 / ฝันร้ายที่เจ็บปวด): คุณมีประโยชน์อะไร เรื่องเล่าเรื่องที่ 4 ส่วนที่เหลือของเรื่องเล่าเรื่องที่ 4

(ตัวละคร : คองเนอร์, ปีศาจ)

(ทุกอย่างเงียบสงบ คองเนอร์วิ่งไปหาปีศาจ ไฟเปลี่ยนเป็นภายนอกบ้าน ตอนเย็นใกล้จะมีด)

- คอนเนอร์ : ตื่น ! (ตะโกนก่อนจะเดินไปถึงต้นยิว) ตื่นสิ ! (วิ่งไปเตะ)
ผมบอกให้ตื่น !
- ปีศาจ : เธอไม่ควรทำร้ายตัวเองนะ คอนเนอร์
- คอนเนอร์ : มันไม่ได้ผล ! (ตะโกนพลาถลุกขึ้นยืน) คุณบอกว่าต้นยิวจะ
รักษาเธอ ... ได้แต่มันไม่ได้ผล !
- ปีศาจ : (หัวเราะ) ฉันบอก ว่าฉันจะรักษาแม่ของเธอให้หายได้
- คอนเนอร์ : (โกรธ) รักษาเธอ คุณต้องรักษาเธอ !
- ปีศาจ : (ปีศาจมาจับตัวคอนเนอร์) แต่เธอเป็นคนเรียกฉันมานะ
คอนเนอร์ โอ มัลเลย์
- คอนเนอร์ : ถ้าผมเรียกคุณมาจริงๆ (น้ำตาไหล) คุณก็ต้องมาเพื่อช่วย
ชีวิตแม่ ! เพื่อรักษาแม่ !
- ปีศาจ : (เสียงลมพัด พุดนิ่งๆ) ฉันไม่ได้มาเพื่อรักษาแม่เธอ
ฉันมาเพื่อรักษา .. เธอ ... ต่างหากละ
- คอนเนอร์ : ผมไม่ต้องการการรักษา (สะอื้น) แม่ผมต่างหากที่เป็นคน
... (ร้องไห้หนักมาก) ได้โปรด ... ช่วยผมด้วย ! (พุดเบาๆ)
- ปีศาจ : ถึงเวลาแล้ว สำหรับเรื่องเล่าเรื่องที่ดี
- คอนเนอร์ : ไม่ ! มันมีเรื่องอื่น ที่สำคัญกว่ากำลังจะเกิดขึ้น
- ปีศาจ : เรื่องอื่น ที่สำคัญกว่า อย่างนั้นหรือคอนเนอร์

(ไฟเริ่มเปลี่ยนเข้ามาสู่โลกแห่งความฝันของคอนเนอร์)

- คอนเนอร์ : พาผมออกไปจากที่นี่ ! (ตะโกน) ขอร้องละ !
- ปีศาจ : ถึงเวลาแล้ว สำหรับเรื่องเล่าเรื่องที่ดี
- คอนเนอร์ : ผมไม่เล่าอะไรทั้งนั้น ! (ตอบด้วยความกลัว)
- ปีศาจ : ถ้าเธอไม่เล่า ฉันคงจะต้องเล่าแทนเธอ และเชื่อเถอะว่า
เธอไม่ต้องการแบบนั้น
- คอนเนอร์ : ได้โปรดนะครับ (อ้อนวอน) ผมต้องกลับไปหาแม่
- ปีศาจ : แต่ (ปีศาจแหยง) แม่เธออยู่ที่นี่แล้ว

(คองเนอร์เดินโซเซไปข้างหน้า พร้อมกับเห็นแม่เดินออกมาอยู่บริเวณริมหน้าผา หันหลังให้กับคองเนอร์)

คองเนอร์ : แม่ฮะ ! (คองเนอร์ตะโดน) แม่ต้องออกไปจากที่นี่ แม่ฮะ
แม่ หนีไปซะ !

แม่ : คองเนอร์ ไม่มีอะไรต้องกังวลลูก

คองเนอร์ : แม่ฮะ ว๊ิง! แม่ หนีไปจากที่นี่!

แม่ : ไม่เป็นไรหรอก คองเนอร์ ... (แม่เดินไปริมผา)

คองเนอร์ : ไม่

แม่ : คองเนอร์

คองเนอร์ : แม่ฮะ (ตะโกนเรียกพร้อมพยายามลุกขึ้นยืน) แม่ฮะ

แม่ : คองเนอร์ (แม่ตะโกนจากขอบผา)

คองเนอร์ : แม่ฮะ !

(ปีศาจคำราม พร้อมกับที่แม่พลัดตกจากหน้าผา คองเนอร์วิ่งไปจับมือแม่ไว้ ... ก่อนที่มือแม่จะหลุดไป)

คองเนอร์ : ไม่! (ตะโกน)

แม่ : คองเนอร์! ปล่อยแม่ไปเถอะ ลูก

คองเนอร์ : ไม่ครับ ! ไม่ !
(หันกลับไปมองปีศาจต้นไม้ที่อยู่อีกมุมหนึ่ง)
ช่วยผมด้วย! ผมจับแม่ไว้ไม่อยู่แล้ว

ปีศาจ : (ยื่นนิ่งๆ)

แม่ : คองเนอร์! (แม่ตะโกน)

คองเนอร์ : แม่ฮะ! (ปีบมือแม่)

(มือแม่หลุดจากคองเนอร์ เธอร่วงลงในหุบเหว)

คองเนอร์ : ไม่! (คองเนอร์ล้มลง)

ปีศาจ : และนี่ คือเรื่องเล่าเรื่องที่ดีที่สุด

คองเนอร์ : (เสียใจ) ช่วยผมด้วย!

- ปีศาจ : นี่คือความจริง ... คอเนอร์ โอมัลเลย์
นี่คือโอกาสเดียวเท่านั้น ที่เธอต้องพูดความจริง
- คอเนอร์ : ไม่! (ตอบเสียงสั่นเครือ)
- ปีศาจ : เธอต้องพูด
- คอเนอร์ : ไม่!
- ปีศาจ : คอเนอร์ ... เรื่องเล่ายังไม่จบ
- คอเนอร์ : (ร้อง) ผมต้องกลับไปหาแม่
- ปีศาจ : แม่เธอไม่ได้อยู่ที่นั่นอีกต่อไปแล้ว คอเนอร์
เธอปล่อยแม่ไปแล้ว
- คอเนอร์ : นี่เป็นแค่ฝันร้าย มันไม่ใช่ความจริง
- ปีศาจ : มันคือความจริง เธอก็รู้ว่ามันเป็นความจริง
เธอปล่อยแม่ไป
- คอเนอร์ : (นั่งเงียบ สะอื้น)
- ปีศาจ : เธอต้องพูดความจริง ไม่อย่างนั้นเธอจะไม่มีวันออกจาก
ฝันร้ายนี้ได้เธอจะต้องติดอยู่ที่นั่น ตามลำพังคนเดียวไป
ตลอดชีวิต
- คอเนอร์ : ได้โปรดปล่อยผมไป! (ร้องตะโกนพร้อมพยายามถอยหนี)
ช่วยผมด้วย!

(ปีศาจองซอม พยายามวิ่งเข้ามาเพื่อจับตัวคอเนอร์ไว้ไม่ให้หนีไปไหน)

- ปีศาจ : พูดความจริง ลีคอเนอร์! (เสียงเคร่งขรึมและน่ากลัว)
พูดความจริงออกมาหรือไม่เธอก็ต้องอยู่ที่นั่นตลอดไป
- คอเนอร์ : ผมไม่รู้ว่าคุณหมายความว่าอะไร !
- ปีศาจ : (วิ่งเข้ามาที่หน้าของคอเนอร์) เธอรู้! (เสียงแผ่วเบา)
- คอเนอร์ : ไม่! ผมพูดไม่ได้
- ปีศาจ : เธอต้องพูด
- คอเนอร์ : ผมพูดไม่ได้
- ปีศาจ : เธอพูดได้ (เสียงเปลี่ยนไปดูเมตตามากขึ้น)

- คอนเนอร์ : (น้ำตาเอ่อคลอเบา) ได้โปรดอย่าบังคับผม ได้โปรดอย่า
บังคับผม
- ปีศาจ : เธอปล่อยแม่ไป
- คอนเนอร์ : (สั่นหน้า) ได้โปรด...
- ปีศาจ : เธอปล่อยแม่ไป
- คอนเนอร์ : (หลับตาแล้วพยักหน้า)
- ปีศาจ : เธอสามารถจับมือแม่ไว้ได้นานกว่านี้ แต่เธอปล่อยให้แม่
ร่วงลงไป เธอปล่อยมือและปล่อยให้ผีร้ายเอาตัวแม่เธอ
ไป
- คอนเนอร์ : (พยักหน้า และร้องไห้)
- ปีศาจ : เธออยากให้แม่ร่วงตกลงไป
- คอนเนอร์ : ไม่
- ปีศาจ : เธออยากให้แม่ร่วงหล่นไปจากเธอซักที
- คอนเนอร์ : ไม่!
- ปีศาจ : เธอต้องพูดความจริง และต้องพูดเดี๋ยวนี้
คอนเนอร์ โอ้มัลเลย์ พูดออกมา เธอต้องพูด
- คอนเนอร์ : (สั่นหน้าอีกครั้ง) คุณฆ่าผมถ้าผมพูดความจริง
- ปีศาจ : ฉันท้าเธอถ้าเธอไม่พูดความจริง (ถามเรื่อยๆ) เธอปล่อย
แม่ไปทำไมทำไม คอนเนอร์? (ดุคั่น) บอกฉันทันทีทำไม!
- คอนเนอร์ : (ปลดปล่อย) ผมทนไม่ไหวอีกต่อไปแล้ว! ผมทนไม่ได้ที่รู้ว่า
แม่จะต้องจากไป! ผมแค่อยากให้มันจบลง! ผมอยากให้
มันสิ้นสุดลงซะที! ผมอยากให้แม่ตายไปซักที !!!

**ฉาก 18 ความจริง (ยอมรับมัน / เป็นความเจ็บปวดที่ดังที่สุดในใจฉัน): ชีวิตหลังความตาย บางอย่างที่
เหมือนกัน ความจริง**

(ตัวละคร : ปีศาจ , คอนเนอร์ , ยาย , แม่)

(องขอมปีศาจเดินออกไป ไฟค่อยๆเปลี่ยนเป็นไฟปกติไม่ใช่ความฝันอีกต่อไป เสียงเงียบสงบ ภาพเห็นคอนเนอร์ลืมหันตามองไปข้างหน้า)

- คอนเนอร์ : (ลืมหูลืมตาขึ้น) ทำไมคุณ ไม่ฆ่าผม
- ปีศาจ : ทำไมฉันต้องฆ่าเธอล่ะ คอนเนอร์
- คอนเนอร์ : เพราะผมรู้มาตลอดว่าแม่จะไม่รอด ผมรู้แทบจะตั้งแต่เริ่ม ต้น ที่แม่บอกว่า แม่ตีขึ้น เพราะแม่รู้ว่านั่นคือสิ่งที่ผม อยากร้าย ... แต่จริงๆ แล้วผมไม่เชื่อ
- ปีศาจ : (หยุดฟัง)
- คอนเนอร์ : (กลืนน้ำลาย พยายามพูดต่อ) แล้วผมก็เริ่มคิดว่าผมอยาก ให้มันจบลงเร็วๆ มากแค่ไหน ผมทนไม่ไหวอีกต่อไปแล้วที่ จะเห็นแม่เจ็บปวด ผมทนไม่ไหวที่รู้ว่าหลังจากนั้น ผมจะ ต้องรู้สึกหิวแสบแสบ (เริ่มร้องไห้)
- ปีศาจ : แล้วฝันร้ายก็เริ่มต้นขึ้น ...
- คอนเนอร์ : (พยักหน้า) ผมคิดว่าสามารถยืดความตายของแม่ได้ แต่มันไม่จริง
- ปีศาจ : ซึ่งสิ่งนั้น คอนเนอร์ ... มันคือความจริง
- คอนเนอร์ : และตอนนี้แม่กำลังจะตาย และมันเป็นความผิดของผม !
- ปีศาจ : มันไม่ใช่ความผิดของเธอ (เสียงลมอ่อนๆ)
- คอนเนอร์ : มันใช่ !
- ปีศาจ : เธอเพียงแค่อำนาจทำให้ความเจ็บปวดลึกลับสุดลง ความเจ็บ ปวดของตัวเอง มันเป็นการอำพราง ... ที่เป็นเรื่อง ธรรมดาที่สุดของมนุษย์
- คอนเนอร์ : ผมไม่ได้ตั้งใจ
- ปีศาจ : เธอตั้งใจ แต่เธอก็ไม่ได้ตั้งใจด้วย
- คอนเนอร์ : (สูดน้ำมูก) มันเป็นความจริงทั้งสองอย่างได้อย่างไร
- ปีศาจ : เพราะมนุษย์เป็นสัตว์ที่ซับซ้อน พระราชินีเป็นทั้งแม่ที่ดี และแม่ที่ชั่วได้อย่างไร / เจ้าชายเป็นทั้งฆาตกรและเป็น ทั้งผู้กอบกู้ได้อย่างไร / หมอยาเป็นคนอารมณ์ร้าย แต่ก็เป็นคน คิดอย่างมีเหตุผลในเวลาเดียวกันได้อย่างไร / นักบวชเป็นคน ไร้เหตุผล แต่กลับเป็นคนใจดีได้อย่างไร / คนที่ไม่มีใครเห็นแต่

- กลับทำให้ตัวเองว่าเหว่มากขึ้น ด้วยการทำให้คนอื่นมองเห็น
เขาได้อย่างไร
- คอเนอร์ : ผมไม่รู้ (อ่อนแรง)
- ปีศาจ : คำตอบก็คือมันไม่สำคัญว่าเธอคิดอย่างไร (ยิ้ม) เพราะ
ความคิดมันเกิดขึ้น แล้วก็ขัดแย้งกันเองนับร้อยครั้งใน
แต่ละวัน เธออยากปล่อยแม่เธอไป แต่ในขณะเดียวกัน
เธอก็อยากให้อันช่วยแม่เธอ เธอจะเชื่อในคำ
โกหกเพราะมันช่วยให้สบายใจ แต่ขณะเดียวกันคำโกหก
เหล่านั้น ก็ทำให้เธอเจ็บปวด
- คอเนอร์ : แล้วคุณจะทำอะไรกับความคิดที่ต่างกันในสมอง
นี้ได้ยังไง
- ปีศาจ : โดยการพูดความจริง เหมือนอย่างที่เธอเพิ่งพูดออกมา
เมื่อกี้
- คอเนอร์ : (คิดถึงมือแม่ที่เขปล่อยไป เหม่อลอย)
- ปีศาจ : คอเนอร์ โอ มัลเลย์ (เสียงอ่อนโยน) นี่คือเหตุผลที่ฉันยอม
ก้าวเดินออกมา เพื่อมาบอกเรื่องนี้กับเธอ เพื่อที่เธอจะได้รับ
การเยียวยาให้หาย (ยิ้ม) คนเราไม่ได้เขียนชีวิตด้วยคำพูด แต่
เราเขียนมันด้วยการกระทำ / สิ่งที่คุณคิดไม่ใช่เรื่องสำคัญ สิ่ง
สำคัญคือสิ่งที่เธอทำ
- คอเนอร์ : (เงิบ) แล้วผมต้องทำยังไง
- ปีศาจ : เธอต้องทำในสิ่งที่เธอเพิ่งทำเมื่อกี้ ... พูดความจริง
- คอเนอร์ : แค่นั้นหรือ
- ปีศาจ : เธอคิดว่ามันง่ายอย่างนั้นหรือ (เลิกคิ้ว) ในเมื่อเธอยัง
ยอมตาย แต่ไม่ยอมพูดความจริง
- คอเนอร์ : (เสียงสั้นเครือ) ผมเหนื่อยกับเรื่องทั้งหมดนี้เหลือเกิน
- ปีศาจ : งั้นก็นอนซะ ยังมีเวลา
- คอเนอร์ : มีเวลายังงั้นรี (พึมพำ) ผมต้องไปหาแม่
- ปีศาจ : เธอจะได้ไปแน่ ฉันให้สัญญา
- คอเนอร์ : (ลืมนตา) คุณจะอยู่ที่นั่นด้วยใช่ไหม

ปีศาจ : อยู่สิ มันจะเป็นก้าวสุดท้ายในการเดินของฉัน
 คอเนอร์ : (กำลังจะกลับไป) ทำไมคุณต้องมาตอน 24.07 น. เสมอ
 (กลับไปก่อนปีศาจจะตอบ)

(คอเนอร์กลับไป ปีศาจค่อยๆออกจากเวทีไป เหลือเพียงแต่คอเนอร์ที่นอนอยู่ สักพักก็ได้ยินเสียงเสียงยาย
 วิ่งมายังที่คอเนอร์นอนอยู่ เห็นไฟเป็นไฟรถของยาย)

ยาย : คอเนอร์
 คอเนอร์ : (คอเนอร์ตื่นขึ้นมา)
 ยาย : (วิ่งมาหาคอเนอร์ด้วยสีหน้าหงุดหงิดและโล่งใจ) โอ
 ขอบคุณ ขอบคุณ
 (คว่ำคอเนอร์มากอด) หลานไปอยู่ไหนมา ! (ถามเสียงดัง)
 ยายตามหาหลานมาหลายชั่วโมงแล้ว ! ยายแทบบ้าตาย
 หลานกำลังคิดบ้าๆอะไรอยู่
 คอเนอร์ : มีอะไรบางอย่างที่ผมต้องทำอะ (จุดแขนคอเนอร์ไว้)
 ยาย : ไม่มีเวลาแล้ว เราต้องรีบไปเดี๋ยวนี้ ! (วิ่งไปที่รถ) คอเนอร์
 (รถแล่นไปยายร้องไห้ตัวสั่น) คอเนอร์ หลานต้องไปให้ทัน
 ... (ตัวสั่นมากขึ้น)
 คอเนอร์ : คุณยายอะ ผมขอโทษ
 ยาย : (หัวเราะเสียงเศร้าๆและสั่นเครือ แล้วส่ายหน้า) ไม่เป็นไร
 ไม่เป็นไร
 คอเนอร์ : ไม่เป็นไรนั่นหรืออะ
 ยาย : แน่نون ไม่เป็นไร (ร้องไห้กรอแต่ก็พูดต่อ) รู้อะไหม้ย
 คอเนอร์ หลานกับยายเราไม่ใช่คู่ที่เกิดมาเข้ากันได้ ไช้มัย
 คอเนอร์ : ไช้อะ ผมคิดว่าใช่
 ยาย : ยายก็คิดว่าใช่เหมือนกัน แต่เราจะต้องเรียนรู้
 คอเนอร์ : (กลืนน้ำลาย) ผมรู้ฮะ
 ยาย : (สะอื้นเบาๆ) หลานรู้ไหม้ย ว่าเรามีอะไรบางอย่างที่
 เหมือนกัน

คอนเนอร์ : มัน ... คืออะไรอะ
 ยาย : (เล่นรถไฟขบวนก่อนจะเบรกก็ก) แม่ของหลานไง
 ละนี่คือสิ่งที่เรามีเหมือนกัน

(ยายพาคอนเนอร์วิ่งไปยังที่แม่ด้วยความรู้สึกกลัวและลุ้น คอนเนอร์ตามยายไปหาแม่ สถานที่เปลี่ยนเป็น
 ห้องนอนของแม่ในโรงพยาบาล)

(ภาพเห็นแม่หลับตา แม่กำลังเคลื่อนหามือของยายอยู่ พร้อมกับเสียงที่สั่นเครือ)

แม่ : แม่คะ (เสียงสั่นเครือและแผ่วเบา)
 ยาย : แม่อยู่นี่แล้ว (จับมือแม่) คอนเนอร์ก็อยู่ที่นี้ด้วย
 แม่ : ยังงั้นหรือคะ (ยังไม่ลืมตา)
 ยาย : (ยายมองคอนเนอร์เหมือนจะให้พูดอะไรสักอย่าง)
 คอนเนอร์ : ผมอยู่นี่ครับแม่
 แม่ : (เอื้อมมือมาใกล้คอนเนอร์ จะจับมือ)
 ปัสจ : นี่คือตอนจบของเรื่องเล่า (เสียงปัสจอยู่ข้างหลังเขา)
 คอนเนอร์ : ผมต้องทำยังไง (กระซิบถาม)
 ปัสจ : (วางมือบนไหล่ของคอนเนอร์) ทั้งหมดที่เธอต้องทำคือพูด
 ความจริง
 คอนเนอร์ : ผมกลัว
 ปัสจ : แน่แน่นอนว่าเธอกลัว (ดันคอนเนอร์ไปข้างหน้าช้าๆ) แต่เธอก็
 ยังต้องพูดอยู่ดี (ดันคอนเนอร์ไปด้านหน้า) ถ้าเธอพูดความ
 จริง (กระซิบข้างหู) เธอจะสามารถเผชิญหน้ากับทุกๆ
 อย่าง ที่จะเกิดขึ้น
 คอนเนอร์ : (มองมาที่แม่ตัวเองแล้วน้ำตาก็เอ่อคลอ เขาจับมือแม่ไว้)
 แม่ : (แม่ลืมตาขึ้นแวบหนึ่งแล้วก็หลับไป)
 คอนเนอร์ : คุณจะอยู่กับผมไหม๊ยะ คุณจะอยู่จนกระทั่ง...
 ปัสจ : ฉันทจะอยู่กับเธอ (จริงจัง) พูดความจริงสิ คอนเนอร์
 คอนเนอร์ : (พูดความจริง) ผมไม่อยากให้แม่จากไป (น้ำตาริน)

แม่ : แม่รู้ แม่รู้
คอเนอร์ : ผมไม่อยากให้แม่จากไป (กอดแม่)

(ภาพ ทุกอย่างเงียบสงบ ทั้งหมดกอดกัน จากนั้นไฟก็ค่อยๆ ฝนดับไป ทิ้งไว้สักพักหนึ่ง)

(นาฬิกาบอกเวลา เพียงคืน 7 นาที)

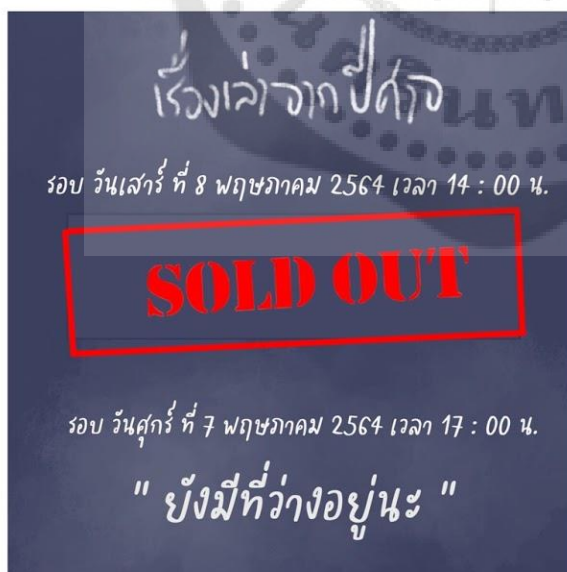
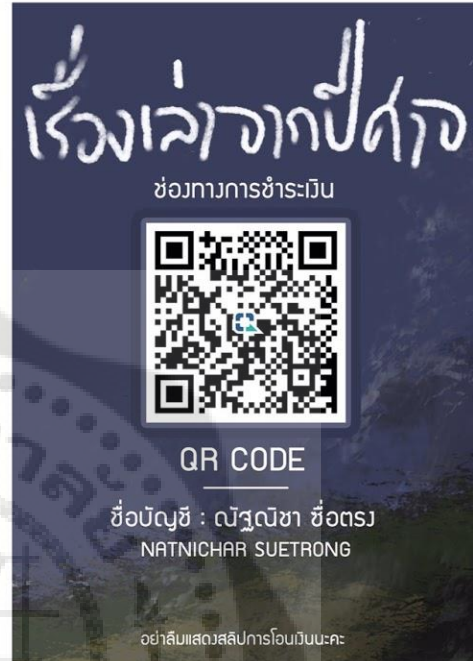
(ทุกคนบนเวทีค่อยๆ เดินออกไปจากเวที สักพักไฟค่อยๆ เปิดใหม่ ทุกอย่างบนเวทีไม่มีอะไรเหลืออยู่เลย
เสียงเงียบสงบ)





ภาคผนวก ข เอกสารประกอบการประชาสัมพันธ์

ภาพโปสเตอร์และการประชาสัมพันธ์ทาง Line official



ภาพนักแสดงและทีมงาน

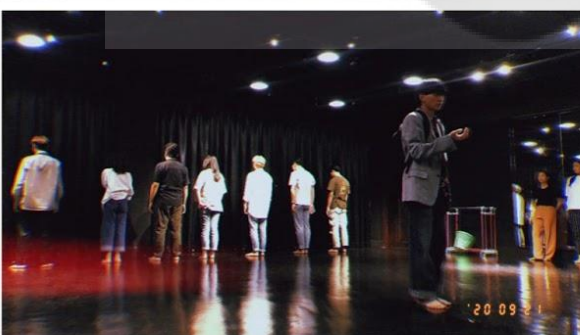
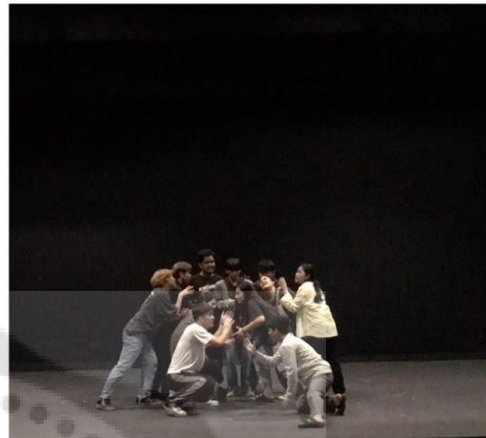




ภาคผนวก ค ภาพบรรยากาศการซ้อม
และการส่งความคืบหน้า 30% 50% 70% และ 100%



ภาพบรรยากาศการซ้อม



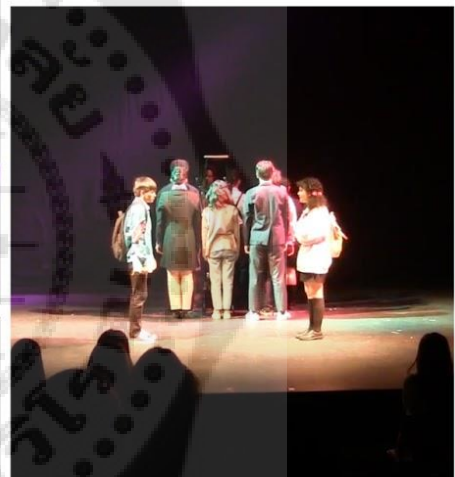


การส่งความคิดหน้า 30 เปอร์เซ็นต์





การส่งความคิดหน้า 50 เปอร์เซ็นต์



การส่งความคิดหน้า 70 เปอร์เซ็นต์









การส่งความคืบหน้า 100 เปอร์เซ็นต์



