



โครงการศึกษากระบวนการผลิตละครเวที

เรื่อง เกาะมหาสมบัติ

นางสาวณัฐธิดา	สุวรรณนิตย์
นางสาวธนวรรณ	เมืองปลื้ม
นางสาวนันท์นภัส	มากักดี
นางสาวปัญชาน์	โพธิปกรณ์กุล
นายศุภกิตต์	สีภู
นางสาวสุภิญญา	วงศ์สวัสดิ์
นายอัษฎางค์	เวชยา
นางสาวกวิสรา	สิงห์ปลอด
นายกฤดีทรัพย์	สิริปัญจนนท์
นายกัณฐราภณ	ขำสีทอง
นายฉัททวัต	หอประสาทสุข
นายชินกฤต	เพ็ชรมณี
นางสาวบัณฑิตา	บัณฑิตย์
นายรามิล	ฉายประเสริฐ

สาขาวิชาศิลปะการแสดง

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



โครงการศึกษากระบวนการผลิตละครเวที

เรื่อง เกษมมหาสมบัติ

นางสาวณัฐฐริดา	สุวรรณนิตย์
นางสาวธนวรรณ	เมืองปลื้ม
นางสาวนันท์นภัส	มากักดี
นางสาวปัญชาน์	โพธิปกรณ์กุล
นายศุภกิตต์	สีญ
นางสาวสุภิษา	วงศ์สวัสดิ์
นายอัษฎางค์	เวชยา
นางสาวกวิสรา	สิงห์ปลอด
นายกฤดีทรัพย์	สิริปัญจนนท์
นายกัณฐราภณ	ขำสีทอง
นายฉัททวัต	หอประสาทสุข
นายชินกฤต	เพ็ชรมณี
นางสาวบัณฑิตา	บัณฑิตย์
นายรามิล	ฉายประเสริฐ

ศิลปะการแสดงนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต

สาขาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ 2566

ศิลปะการแสดงนิพนธ์
โครงการศึกษากระบวนการผลิตละครเวที เรื่อง เกษมมหาสมบัติ
ของ

นางสาวณัฐธิดา	สุวรรณนิตย์	รหัสประจำตัว	63110010226
นางสาวธนวรรณ	เมืองปลื้ม	รหัสประจำตัว	63110010228
นางสาวนันท์นภัส	มากภักดี	รหัสประจำตัว	63110010231
นางสาวปัญชาน์	โพธิปกรณ์กุล	รหัสประจำตัว	63110010235
นายศุภกิตต์	สีฎุ	รหัสประจำตัว	63110010242
นางสาวสุภิษา	วงศ์สวัสดิ์	รหัสประจำตัว	63110010246
นายอัษฎางค์	เวชยา	รหัสประจำตัว	63110010249
นางสาวกวิสรา	สิงห์ปลอด	รหัสประจำตัว	63110010261
นายกฤดีทรัพย์	สิริปัญจนนท์	รหัสประจำตัว	63110010262
นายกัญธรารามณ	ขำสีทอง	รหัสประจำตัว	63110010263
นายฉัทวัต	หอประสาทสุข	รหัสประจำตัว	63110010264
นายชินกฤต	เพ็ชรมูณี	รหัสประจำตัว	63110010265
นางสาวบัณฑิตา	บัณฑิตย์	รหัสประจำตัว	63110010271
นายรามิล	ฉายประเสริฐ	รหัสประจำตัว	63110010279

ศิลปะการแสดงนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

อาจารย์ ดร.เศรษฐ์สิริ นรินทร
หัวหน้าสาขาวิชาศิลปะการแสดง

อาจารย์ ดร.เศรษฐ์สิริ นรินทร
อาจารย์ที่ปรึกษา

สารบัญ

	หน้า
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ภูมิหลัง	1
1.2 วัตถุประสงค์	2
1.3 ขอบเขตการศึกษา	2
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
บทที่ 2 ข้อมูลสัมพัทธ์	4
2.1 ข้อมูลสัมพัทธ์ด้านการกำกับการแสดง	4
2.1.1 ข้อมูลที่เกี่ยวกับบทละครเรื่อง เกษมมหาสมบัติ	4
2.1.1.1 ประวัติผู้แต่งวรรณกรรมต้นฉบับ โรเบิร์ต หลุยส์ สตีเวนสัน	4
2.1.2 การวิเคราะห์และตีความบทละครในการกำกับการแสดง	4
2.1.3 ความคิดหลักของบทละครที่ใช้ในการกำกับการแสดง	5
2.1.4 แนวคิดและทฤษฎีในการกำกับการแสดงเรื่อง เกษมมหาสมบัติ	5
2.1.4.1 ละครสร้างสรรค์ (Creative Drama)	5
2.1.4.2 ละครที่เน้นกระบวนการกลุ่ม (Devising Theatre)	6
2.1.4.3 ละครเคลื่อนไหวร่างกาย (Physical Theatre)	6
2.1.4.4 แนวคิดละครแบบเหมือนจริง (Realistic)	6
2.1.4.5 ละครประเภทแฟนตาซี (Fantasy)	6
2.2 ข้อมูลสัมพัทธ์ด้านการแสดง	6
2.2.1 ความหมายของศิลปะการแสดง	6
2.2.2 ความหมายของนักแสดง	7
2.2.3 บทบาทและหน้าที่ของนักแสดง	7
2.2.4 คุณสมบัติของนักแสดง	7

2.2.5	กระบวนการในการแสดง	10
2.2.6	ทฤษฎีในการแสดง	13
2.3	ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบฉากเพื่อการแสดง	15
2.3.1	แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบฉากสำหรับละครเวทีเรื่อง ‘เกะมะมหาสมบัติ’	15
2.4	ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากเพื่อการแสดง	17
2.4.1	แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากสำหรับละครเวทีเรื่อง ‘เกะมะมหาสมบัติ’	17
2.5	ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย	20
2.5.1	แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับละครเวทีเรื่อง ‘เกะมะมหาสมบัติ’	20
2.6	ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบแสง	23
2.6.1	แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบแสงสำหรับละครเวทีเรื่อง ‘เกะมะมหาสมบัติ’	23
2.6.1.1	องค์ประกอบในการออกแบบแสง	23
2.6.1.2	ประเภทไฟที่ใช้ในการออกแบบแสงสำหรับละครเวทีเรื่อง ‘เกะมะมหาสมบัติ’	24
2.7	ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการแสดง	26
2.7.1	แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบสื่อมัลติมีเดียสำหรับละครเวทีเรื่อง ‘เกะมะมหาสมบัติ’	26
บทที่ 3 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงาน		28
3.1	การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการกำกับการแสดง	28
3.1.1	ขั้นตอนการทำงานก่อนการกำกับการแสดง (Pre-Production)	28
3.1.1.1	แนวความคิดเบื้องต้นการคัดเลือกผู้กำกับการแสดง	28
3.1.1.2	ปัจจัยในการคัดเลือกบทละคร	28
3.1.1.3	การวิเคราะห์บทละคร	29
3.1.1.4	การคัดเลือกนักแสดง	45

3.1.1.5 การคัดเลือกทีมงานออกแบบ	50
3.1.2 กระบวนการกำกับการแสดง (Pre-Production)	53
3.1.2.1 กระบวนการกำกับการแสดงและหาวิธีการนำเสนอละครเวที	53
3.1.2.2 การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%)	54
3.1.2.3 การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%)	57
3.1.2.4 การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%)	58
3.1.2.5 การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 4 (100%)	60
3.1.2.6 การซ้อมใหญ่ (Dress Rehearsal)	61
3.1.3 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขในช่วงการส่งความคืบหน้า	62
3.1.4 ผลงานด้านการแสดง (Production)	64
3.1.4.1 ผลงานการแสดงรอบที่ 1	65
3.1.4.2 ผลงานการแสดงรอบที่ 2	65
3.1.4.3 ผลงานการแสดงรอบที่ 3	66
3.1.5 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-Production)	66
3.2 การสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดง	67
3.2.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre production)	67
3.2.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง (Pre production)	83
3.2.2.1 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการคัดเลือกนักแสดง	
3.2.2.2 การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%)	
3.2.2.3 การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%)	
3.2.2.4 การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%)	
3.2.2.5 การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 4 (100%)	
3.2.2.6 การซ้อมใหญ่ (Dress Rehearsal)	
3.2.3 ปัญหาและแนวทางแก้ไข	95

3.2.4 ผลงานการแสดง (Production)	103
3.2.4.1 รอบที่ 1 วันพฤหัสบดีที่ 28 มีนาคม 2567	103
3.2.4.2 รอบที่ 2 วันศุกร์ที่ 29 มีนาคม 2567	103
3.2.4.3 รอบที่ 3 วันเสาร์ที่ 30 มีนาคม 2567	103
3.2.5 ขั้นตอนการทำงานหลังจากแสดง (Post production)	104
3.3 การพัฒนาการสร้างสรรค์ด้านการออกแบบฉาก	104
3.3.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-Production)	104
3.3.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม	104
3.3.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอฉากละครเวที	104
3.3.1.3 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบฉาก	105
3.3.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง (Pre-Production)	108
3.3.2.1 การนำเสนอความคืบหน้า 30%	108
3.3.2.2 การนำเสนอความคืบหน้า 50%	109
3.3.2.3 การนำเสนอความคืบหน้า 70%	110
3.3.2.4 การนำเสนอความคืบหน้า 100%	111
3.3.2.5 ปัญหาและแนวทางแก้ไข	112
3.3.3 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการออกแบบ (Production)	114
3.3.3.1 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการแสดง	114
3.3.4 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-Production)	119
3.4 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก	119
3.4.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-Production)	119
3.4.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม	119
3.4.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอ	120

3.4.1.3 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบ	121
3.4.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง	122
3.4.2.1 การนำเสนอความคืบหน้า 30%	122
3.4.2.2 การนำเสนอความคืบหน้า 50%	123
3.4.2.3 การนำเสนอความคืบหน้า 70%	125
3.4.2.4 การนำเสนอความคืบหน้า 100%	128
3.4.3 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านออกแบอุปกรณ์ประกอบฉาก (Production)	133
3.4.3.1 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการแสดง	133
3.4.4 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-Production)	134
3.5 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบเครื่องแต่งกาย	134
3.5.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-Production)	134
3.5.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม	134
3.5.1.2 การกำหนดทิศทางในการนำเสนอ	137
3.5.1.3 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบ	137
3.5.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง (Pre-Production)	138
3.5.2.1 การนำเสนอความคืบหน้า 30%	138
3.5.2.2 การนำเสนอความคืบหน้า 50%	148
3.5.2.3 การนำเสนอความคืบหน้า 70%	156
3.5.2.4 การนำเสนอความคืบหน้า 100%	163
3.5.2.5 ปัญหาและแนวทางการแก้ไข	174
3.5.3 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านออกแบเครื่องแต่งกาย (Production)	177
3.5.3.1 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการแสดง	177
3.5.3.2 ผลงานการแสดง	179

3.5.3.2.1 ผลงานการแสดงรอบที่ 1	179
3.5.3.2.2 ผลงานการแสดงรอบที่ 2	182
3.5.3.2.3 ผลงานการแสดงรอบที่ 3	184
3.6 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบแสง	185
3.6.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-Production)	185
3.6.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม	185
3.6.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอ	185
3.6.1.3 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบ	185
3.6.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง (Pre-Production)	185
3.6.2.1 การนำเสนอความคืบหน้า 30%	185
3.6.2.2 การนำเสนอความคืบหน้า 50%	186
3.6.2.3 การนำเสนอความคืบหน้า 70%	187
3.6.2.4 การนำเสนอความคืบหน้า 100%	189
3.6.2.5 ปัญหาและแนวทางการแก้ไข	190
3.6.3 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านออกแบบแสง (Production)	192
3.6.3.1 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการแสดง	192
3.6.3.2 ผลงานการแสดง	195
3.6.4 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-Production)	204
3.7 การสร้างสรรค์ผลงานด้านการสื่อมัลติมีเดียในการแสดงละครเวที	205
3.7.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-Production)	205
3.7.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม	205
3.7.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอ	205
3.7.1.3 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบมัลติมีเดีย	206

3.7.2	กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง	206
3.7.2.1	การนำเสนอความคืบหน้า 30%	206
3.7.2.2	การนำเสนอความคืบหน้า 50%	207
3.7.2.3	การนำเสนอความคืบหน้า 70%	208
3.7.2.4	การนำเสนอความคืบหน้า 100%	210
3.7.3	ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านออกแบบสื่อมัลติมีเดีย (Production)	212
3.7.3.1	ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง	212
3.7.4	ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-Production)	214
บทที่ 4	สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงาน	215
4.1	สรุปผลงานการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านกำกับการแสดง	215
4.1.1	ผลที่ได้จากการศึกษาและสร้างสรรค์ผลงานด้านกำกับการแสดง	215
4.1.2	ปัญหาและแนวทางแก้ไขปัญหาด้านกำกับการแสดง	215
4.1.3	ข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านกำกับการแสดง	216
4.1.4	ข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรค์ผลงานด้านกำกับการแสดง	217
4.2	สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดง	217
4.2.1	ผลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดง	217
4.2.2	ปัญหาและแนวทางแก้ไขปัญหาด้านการแสดง	217
4.2.3	ข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านการแสดง	222
4.3	สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบฉากเพื่อการแสดง	223
4.3.1	สิ่งที่ได้รับจากการศึกษาและทำงานด้านการออกแบบฉาก	223
4.3.2	ข้อเสนอแนะของผู้ออกแบบผลงานฉาก	223
4.4	สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากเพื่อการแสดง	224
4.4.1	สิ่งที่ได้รับจากการศึกษาและทำงานด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก	224

4.4.2	ข้อเสนอแนะของผู้ออกแบบผลงานอุปกรณ์ประกอบฉาก	225
4.4.3	ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้ชมเกี่ยวกับการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก เพื่อการแสดง	225
4.5	สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย เพื่อการแสดง	226
4.5.1	สิ่งที่ได้รับจากการศึกษาและทำงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย	226
4.5.2	ข้อเสนอแนะของผู้ออกแบบผลงานเครื่องแต่งกาย	226
4.6	สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบแสงเพื่อการแสดง	227
4.6.1	สิ่งที่ได้รับจากการศึกษาและทำงานด้านการออกแบบแสง	227
4.6.2	ข้อเสนอแนะของผู้ออกแบบผลงานแสง	228
4.7	สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเสียงเพื่อการแสดง	229
4.7.1	สิ่งที่ได้รับจากการศึกษาและทำงานด้านการออกแบบเสียง	229
4.7.2	ข้อเสนอแนะของผู้ออกแบบผลงานเสียง	230
4.8	สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย เพื่อการแสดง	230
4.8.1	สิ่งที่ได้รับจากการศึกษาและทำงานด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย	230
4.8.2	ข้อเสนอแนะของผู้ออกแบบผลงานสื่อมัลติมีเดีย	230
	บรรณานุกรม	231
	ภาคผนวก ก เอกสารประกอบการประชาสัมพันธ์	234
	ภาคผนวก ข บทวิจารณ์และความคิดเห็นจากผู้ชม	242

สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพประกอบ 3.1 : ภาพสไลด์ข้อมูลสถานที่ (อิงจาก Google Earth)	105
ภาพประกอบ 3.2 : ภาพสไลด์บ้านหรือโรงเตี๊ยมของจิม	106
ภาพประกอบ 3.3 : ภาพสไลด์ภายในบ้านหรือโรงเตี๊ยมของจิม	106
ภาพประกอบ 3.4 : ภาพสไลด์การเดินทางจากเมือง Bristol ไปเกาะ Isla de pinos (อิงจาก Google Earth)	107
ภาพประกอบ 3.5 : ภาพเรือที่ใช้ในการเดินทาง	107
ภาพประกอบ 3.6 : ภาพรวมสถานที่และสภาพแวดล้อม	108
ภาพประกอบ 3.7 : ภาพรวมแนวคิดที่ออกแบบฉาก	109
ภาพประกอบ 3.8 : ภาพฉากในเทศกาลงานปล่อยผี	109
ภาพประกอบ 3.9 : ภาพแปลนและสเกตช์ฉาก	110
ภาพประกอบ 3.10 : โมเดลฉากจำลอง	111
ภาพประกอบ 3.11 : โมเดลฉากจำลอง	112
ภาพประกอบ 3.12 : ภาพการใช้พื้นที่ในห้องซ้อม	114
ภาพประกอบ 3.13 : ภาพซื้ออุปกรณ์เตรียมทำงาน	115
ภาพประกอบ 3.14 : ภาพขั้นตอนการทำใบเรือ 2 ใบ	115
ภาพประกอบ 3.15 : ภาพขั้นตอนการทำผ้าคลุมเกาะ 3 ผืน	116
ภาพประกอบ 3.16 : ภาพขั้นตอนการทำผ้าคลุมถ้ำ 2 ผืน	116
ภาพประกอบ 3.17 : ภาพขั้นตอนการทำฐานพังกา	117
ภาพประกอบ 3.18 : ภาพขั้นตอนการทำพื้นเวที	118
ภาพประกอบ 3.19 : ภาพสไลด์ข้อมูล	119
ภาพประกอบ 3.20 : ภาพสไลด์ข้อมูล	120
ภาพประกอบ 3.21 : ภาพอุปกรณ์ประกอบฉากภายในโรงเตี๊ยม Admiralbenbow บนเรือ Hispaniola เกาะ ถ้ำสมบัติ	122

ภาพประกอบ 3.22 : ภาพอุปกรณ์ประกอบฉาก ภายในโรงเตี๊ยม Admiralbenbow บนเรือ Hispaniola เกาะ ถ้ำสมบัติ ในช่วงออกแบบ 50%	123
ภาพประกอบ 3.23 : อุปกรณ์ประกอบฉากที่ทดลองทำขึ้น	124
ภาพประกอบ 3.24 : กระบวนการทำเคาท์เตอร์บาร์ 2 ด้านเพื่อใช้ในการแสดง	125
ภาพประกอบ 3.25 : กระบวนการทำโต๊ะทำงานของกัปตันบนเรือ	126
ภาพประกอบ 3.26 : ภาพการร่างแบบเขียนแบบฟังก์าเรือ	126
ภาพประกอบ 3.27 : กระบวนการทำหุ่นยนต์นกแก้ว	127
ภาพประกอบ 3.28 : กระบวนการทำฟังก์าเรือ	128
ภาพประกอบ 3.29 : ภาพเคาท์เตอร์บาร์และบาร์ในห้องครัวบนเรือแบบสมบูรณ์	129
ภาพประกอบ 3.30 : หีบสมบัติประกอบฉาก และกล่องใส่อุปกรณ์	129
ภาพประกอบ 3.31 : ฟังก์าเรือ	130
ภาพประกอบ 3.32 : หุ่นยนต์นกแก้ว	130
ภาพประกอบ 3.33 : ถังแอปเปิล	131
ภาพประกอบ 3.34 : ถังไวน์	131
ภาพประกอบ 3.35 : ภาพอุปกรณ์ประกอบฉาก	132
ภาพประกอบ 3.36 : อุปกรณ์ประกอบฉากอันเล็ก	132
ภาพประกอบ 3.37 : การศึกษาตัวละครดั้งเดิมของเครื่องแต่งกาย	135
ภาพประกอบ 3.38 : การศึกษาตัวละครดั้งเดิมของเครื่องแต่งกาย	136
ภาพประกอบ 3.39 : การศึกษาตัวละครดั้งเดิม ของเครื่องแต่งกาย	137
ภาพประกอบ 3.40 : ภาพการสืบค้นข้อมูลจากประวัติศาสตร์และภาพยนตร์ใน30%	138
ภาพประกอบ 3.41 : ภาพการสืบค้นข้อมูลจากประวัติศาสตร์และภาพยนตร์ใน30%	139
ภาพประกอบ 3.42 : ภาพการสืบค้นข้อมูลจากประวัติศาสตร์และภาพยนตร์ใน30%	144
ภาพประกอบ 3.43 : ภาพการสืบค้นข้อมูลเพื่อการออกแบบ 50%	149
ภาพประกอบ 3.44 : ภาพการใช้ Ai generate นำเสนอความคืบหน้า 50%	150
ภาพประกอบ 3.45 : ภาพการทดลองสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการออกแบบ 50%	150
ภาพประกอบ 3.46 : ภาพการใช้ Ai generate นำเสนอความคืบหน้า 50%	153

ภาพประกอบ 3.47 : ภาพการทดลองสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการออกแบบ 50%	154
ภาพประกอบ 3.48 : ภาพการซื้อผ้าที่ตลาดพาหุรัด	157
ภาพประกอบ 3.49 : ภาพการซื้อผ้าที่ตลาดปฐุมิกรณ์	158
ภาพประกอบ 3.50 : ภาพการซื้อคัณอุปกรณคอสตูมพริอพ	158
ภาพประกอบ 3.51 : ภาพการทำอุปกรณคอสตูมพริอพ	159
ภาพประกอบ 3.52 : ภาพการสร้างเครื่องแต่งกายและแพทเทิร์น	160
ภาพประกอบ 3.53 : ภาพการสร้างเครื่องแต่งกายและแพทเทิร์น	161
ภาพประกอบ 3.54 : ภาพการข้อมการแสดง 100%	163
ภาพประกอบ 3.55 : ภาพการทดลองสวมเสื้อผ้าทุกชิ้น 100%	164
ภาพประกอบ 3.56 : ภาพการต่อเติมรายละเอียดของเสื้อผ้า 100%	169
ภาพประกอบ 3.57 : ภาพการต่อเติมรายละเอียดของเสื้อผ้า 100% และภาพบนเวทีที่เห็นถึงเทคนิคของชาเทียมลองจอน ซิลเวอร์	170
ภาพประกอบ 3.58 : ภาพการข้อมแซมและแก้ปัญหของอุปกรณ	175
ภาพประกอบ 3.59 : ภาพการรับบริจาควัสดุอุปกรณ	176
ภาพประกอบ 3.60 : ภาพชาเทียมใน 70% และ 100%	177
ภาพประกอบ 3.61 : ภาพผลงานการแสดงรอบที่ 1	179
ภาพประกอบ 3.62 : ภาพผลงานการแสดงรอบที่ 2	182
ภาพประกอบ 3.63 : ภาพผลงานการแสดงรอบที่ 3	184
ภาพประกอบ 3.64 : ภาพส่วนหนึ่งจากการนำเสนอความคืบหน้า 30%	186
ภาพประกอบ 3.65 : ภาพส่วนหนึ่งจากการนำเสนอความคืบหน้า 50%	187
ภาพประกอบ 3.66 : ภาพส่วนหนึ่งจากการนำเสนอความคืบหน้า 70% (1)	188
ภาพประกอบ 3.67 : ภาพส่วนหนึ่งจากการนำเสนอความคืบหน้า 70% (2)	188
ภาพประกอบ 3.68 : ภาพส่วนหนึ่งจากการนำเสนอความคืบหน้า 70% (3)	189
ภาพประกอบ 3.69 : ภาพส่วนหนึ่งจากการนำเสนอความคืบหน้า 70% (4)	189
ภาพประกอบ 3.70 : ภาพส่วนหนึ่งจากการนำเสนอความคืบหน้า 100%	190

ภาพประกอบ 3.71 : ภาพการทำงานร่วมกับฝ่ายอุปกรณ์ประกอบฉาก	190
โดยการช่วยต่อสายไฟ สวิตซ์ไฟ รวมไปถึงการติดตั้งไฟและโคม กับบาร์ไม้ทั้งสองฝั่ง	
ภาพประกอบ 3.72 : ภาพแปลนไฟที่ผู้ออกแบบได้วางตำแหน่งในโปรแกรม Capture	193
ภาพประกอบ 3.73 : ภาพการเมมและทำคิวแสงตามที่ได้ออกแบบไว้	193
ภาพประกอบ 3.74 : ภาพแสงฉากโรงเตี๊ยมในตอนกลางวัน (พ่อกุญกับจิม)	195
ภาพประกอบ 3.75 : ภาพแสงฉากโรงเตี๊ยมในตอนกลางวัน	195
ภาพประกอบ 3.76 : ภาพแสงฉากโรงเตี๊ยมในตอนกลางคืน	196
ภาพประกอบ 3.77 : ภาพภาพแสงฉากโรงเตี๊ยมในตอนกลางคืน	196
ภาพประกอบ 3.78 : ภาพแสงฉากโรงเตี๊ยมในตอนกลางวัน	197
ภาพประกอบ 3.79 : ภาพแสงฉากเจอแผนท์ในหีบสมบัติ	197
ภาพประกอบ 3.80 : ภาพแสงฉากอ่านแผนที่	198
ภาพประกอบ 3.81 : ภาพแสงจาก Captains Gobo #77258 ฉากเรือฮิสพานิโยล่า	198
ภาพประกอบ 3.82 : ภาพแสงฉากดาตฟ้าเรือฮิสพานิโยล่าตอนกลางวัน	199
ภาพประกอบ 3.83 : ภาพแสงฉากดาตฟ้าเรือตอนกลางคืนที่จิมคุยกับหมอลิฟซี	199
ภาพประกอบ 3.84 : ภาพแสงฉากซิลเวอร์นั่งคุยกับจิมบนดาตฟ้าเรือ	200
ภาพประกอบ 3.85 : ภาพแสงฉากซิลเวอร์กับจิมดูดาวบนดาตฟ้าเรือ	200
ภาพประกอบ 3.86 : ภาพแสงฉากเจอพายูเบอร์มิวดา	201
ภาพประกอบ 3.87 : ภาพแสงฉากเจอพายูเบอร์มิวดา (2)	201
ภาพประกอบ 3.88 : ภาพแสงฉากการประชุมในห้องกับต้นก่อนขึ้นเกาะมหาสมบัติ	202
ภาพประกอบ 3.89 : ภาพแสงฉากป่าบนเกาะมหาสมบัติ	202
ภาพประกอบ 3.90 : ภาพแสงฉากจิมเจอเบน กั้นในป่าบนเกาะมหาสมบัติ	203
ภาพประกอบ 3.91 : ภาพแสงฉากป้อมปราการบนตอนพลบค่ำในป่าบนเกาะมหาสมบัติ	203
ภาพประกอบ 3.92 : ภาพแสงฉากถ้ำบนเกาะมหาสมบัติ	204
ภาพประกอบ 3.93 : ภาพแสงฉากจบ	204

ภาพประกอบ 3.94 : การศึกษาละครดั้งเดิมของสื่อมัลติมีเดีย	205
ภาพประกอบ 3.95 : การเดินทางจากโรงเตี๊ยมไปยังบนเรือHispaniola	206
ภาพประกอบ 3.96 : การเล่าเรื่องผ่านผ้าใบบนเรือ	207
ภาพประกอบ 3.97 : การเดินทางจากโรงเตี๊ยมไปยังบนเรือ Hispaniola	207
ภาพประกอบ 3.98 : เงามองป่าไม้	208
ภาพประกอบ 3.99 : ทดลองออกแบบการเดินทางของเรือ	208
ภาพประกอบ 3.100 : ทดลองทำชิ้นผ้าผ้ามายพร้อมทั้งน้ำพายน้ำทะเล	209
ภาพประกอบ 3.101 : ทดลองแบ่งภาพครึ่งหนึ่งเพื่อใช้ 2 จอในการฉายภาพ	209
ภาพประกอบ 3.102 : การเดินทางจากโรงเตี๊ยมไปยังบนเรือ Hispaniola	210
ภาพประกอบ 3.103 : คลิปพาย	210
ภาพประกอบ 3.104 : คลิปป่าตอนกลางวัน	211
ภาพประกอบ 3.105 : คลิปน้ำตก	211
ภาพประกอบ 3.106 : คลิปสมบัติ	212
ภาพประกอบ 3.107 : การแบ่งจอเพื่อใช้โพรเจกเตอร์สองเครื่อง	213
ภาพประกอบ 4.1 : ภาพส่วนหนึ่งจากข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านกำกับการแสดง	216

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 2.1 : สีและความหมายของสี	21
ตารางที่ 3.1 : การวิเคราะห์โครงเรื่องของละครเวที เรื่อง เกษมมหาสมบัติ	29
ตารางที่ 3.2 : การวิเคราะห์ลักษณะตัวละครก่อนทำการคัดเลือกนักแสดง	46
ตารางที่ 3.3 : ปัญหาและแนวทางแก้ไขในช่วงการส่งความคืบหน้าละครเวที เรื่อง เกษมมหาสมบัติ	62
ตารางที่ 3.4 : ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง	67
ตารางที่ 3.5 : ความสัมพันธ์ของจิม ฮอว์กินส์กับตัวละครในเรื่อง	69
ตารางที่ 3.6 : ความสัมพันธ์ของลองจอห์น ซิลเวอร์กับตัวละครในเรื่อง	72
ตารางที่ 3.7 : ความสัมพันธ์ของคูนหมอลีฟซีกับตัวละครในเรื่อง	74
ตารางที่ 3.8 : ความสัมพันธ์ของสไควร์ จอห์น ทริลอร์นีย์กับตัวละครในเรื่อง	77
ตารางที่ 3.9 : ความสัมพันธ์ของกัปตันเล็กซานเดอร์ สมอลเล็ทต์กับตัวละครในเรื่อง	78
ตารางที่ 3.10 : ความสัมพันธ์ของบิลลี โบนส์กับตัวละครในเรื่อง	81
ตารางที่ 3.11 : ความสัมพันธ์ของเบน กันกับตัวละครในเรื่อง	83

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

‘ความฝัน’ คือ เส้นทางการผจญภัยในความคาดหวังของบรรทัดฐานในสังคม? การตัดสินใจบนเส้นทางที่เราต้องการเดินทางตามเป้าหมายเพื่อความฝันตัวเอง หรือเป็นที่ยอมรับของผู้อื่น ช่วงอายุหนึ่งของมนุษย์มักจะมีสิ่งที่เกิดขึ้นตามวัยของตน แต่มีช่วงชีวิตหนึ่งที่มนุษย์มักจะมีพบกับจุดเริ่มต้นที่ดี การผิดพลาดที่ดี และ ประสบการณ์ที่ดี นั่นคือช่วงชีวิตของเด็กวัยรุ่นที่สามารถเรียนรู้ในจุดนี้ได้ดี การที่ได้ออกไปพบกับโลกแห่งความเป็นจริง หรือเรียกว่า การออกจากพื้นที่ Comfort Zone

มณิรัตน์ อนุโลมสมบัติ อธิบายถึงความหมายของ Comfort Zone เอาไว้ว่า Comfort Zone คือ สภาวะพฤติกรรมของบุคคลที่ปราศจากความกังวลและความไม่สบายใจ เป็นสภาวะที่เราารู้สึกสบายใจและสามารถดำเนินชีวิตได้อย่างสะดวก ไม่มีปัญหาหรือความเครียดให้มากวนใจ หรือถ้ามีก็สามารถหาทางรับมือและแก้ไขได้ไม่ยาก เป็นสภาวะที่เราอยู่ในพื้นที่ปลอดภัยที่สามารถทำสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างไร้ความกังวลและสามารถทำมันได้ดี เพราะเป็นสิ่งที่เราถนัดหรือมีความชำนาญอยู่แล้ว Comfort Zone นั้นอยู่ในทุก ๆ ด้านของชีวิต ไม่ว่าจะเป็นการใช้ชีวิตที่บ้านหรือแม้แต่การทำงาน เช่นการได้ทำงานในสิ่งเราถนัด เราก็จะสามารถทำงานนั้นออกมาได้ดีและไม่มีปัญหาใด ๆ สิ่งนี้เรียกว่า Comfort Zone ในการทำงาน แต่ในความจริงเราทุกคนควรที่จะก้าวออกมาจาก Comfort Zone ของตัวเองเพื่อไปค้นพบสิ่งใหม่ ๆ ที่เราไม่เคยค้นพบมาก่อน (มณิรัตน์ อนุโลมสมบัติ 2565:ออนไลน์)

จากคำกล่าวข้างต้นจะเห็นได้เลยว่า ถ้าเด็กคนหนึ่งที่กำลังจะก้าวเข้าสู่การพัฒนาตัวเองให้โตขึ้น เราควรที่จะออกมาเรียนรู้ในสิ่งที่ยังไม่รู้ ได้ลองทำในสิ่งที่ยังไม่เคยทำ มันคือประสบการณ์ที่ยังไม่สามารถมองหาได้ในพื้นที่ปลอดภัยของตัวเอง เมื่อพร้อมเราพร้อมที่กระโดดออกมาจากพื้นที่นั้น เรามักจะเจอกับปัญหากับสิ่งที่เราหลีกเลี่ยงไม่ได้ นั่นคือพ่อแม่ของเราหรือผู้ใหญ่บางคนที่ยังมีมุมมองในแบบสายตาของพวกเขา อย่างเช่น การที่มองว่าเรายังเด็ก ยังไม่โตพอที่จะดูแลตัวเอง ยังไม่สามารถรับผิดชอบด้วยตัวเอง ซึ่งเหตุผลที่พวกเขามองเรา อาจเป็นเพราะว่า ‘เขาเป็นห่วงเรา’ ‘เขากลัวเราเจ็บ’ ‘เขากลัวที่จะสูญเสีย’

สิตลา ชาญวิเศษ ได้อธิบายถึงคำว่า ถูกลมองเป็นเด็ก ไว้ว่า ‘ถูกลมองเป็นเด็ก’ ชื่อก็บอกอยู่แล้วว่าปัญหานี้เกิดมาจากพ่อแม่หรือผู้ใหญ่ในบ้าน คุณต้องมองให้ออกก่อนว่า ผู้ใหญ่มีมุมมองแตกต่างจากคุณและคุณก็เปลี่ยนเกณฑ์ตัดสินใจของเขาไม่ได้ เช่น คุณอาจอ้างว่าการทำงานคือสิ่งที่บ่งบอกว่าเป็นผู้ใหญ่ ฉะนั้นพ่อแม่เลิกกำกับทุกอย่างในชีวิตผม/หนูได้แล้ว ถ้าพูดแบบนี้ แปลว่าคุณใช้เกณฑ์ ทำงานแล้ว = เป็นผู้ใหญ่ ในขณะที่พ่อแม่มองต่างไปว่า รับผิดชอบเรื่องภาระต่าง ๆ เองได้ = เป็นผู้ใหญ่คุณเห็นอะไรบ้าง? ต้องแกะให้ออกว่า

เกณฑ์ ‘ผู้ใหญ่’ ที่ตัวคุณกับพ่อแม่ใช้นั้นต่างกัน ซึ่งพ่อแม่หรือคนมีอายุส่วนใหญ่ให้เกณฑ์อย่างหลังมากกว่า และคงไปเปลี่ยนให้เขาคิดว่าทำงานแล้วเท่ากับเป็นผู้ใหญ่แบบคุณคิดไม่ได้ ดังนั้น วิธีแก้แรก ๆ คือ ต้องอ่านเกณฑ์ที่จะปลดล็อกพวกเขาให้ออก (สิตลา ชาญวิเศษ 2564:ออนไลน์)

จากคำกล่าวข้างต้นทำให้เห็นว่า ผู้ใหญ่มักมีมุมมองที่มากกว่าเรา ประสบการณ์ที่มากกว่าเรา คำพูด หรือการกระทำที่เขาทำกับเรา ซึ่งถ้ามองในมุมมองของพวกเขา เขาคงเป็นห่วงเรา เขาคงกลัวเราเจ็บ หรือเขามีสิ่งที่เหมาะสมกับเรา แต่ถ้าเรามีความมุ่งมั่นมากพอ เชื่อในตัวเอง และทำให้เขาเห็นว่าเราเองพร้อมที่จะเผชิญกับปัญหาด้วยตัวเอง นี้อาจจะเป็นหนึ่งในแรงผลักดันของเรา เพื่อเอาชนะใจพวกเขา มันอาจจะเป็นอย่างที่เหมือนกับการเอาชนะอุปสรรคที่จะแสนจะเล็กน้อยเมื่อเปรียบเทียบกับสิ่งที่จะต้องเจอ

ละครเวทีเรื่อง ‘เกาะมหาสมบัติ (Treasure Island)’ ซึ่งผู้ศึกษาได้รับแรงบันดาลใจและมาจากงานเขียนวรรณกรรมเรื่อง ‘Treasure Island’ เขียนโดย โรเบิร์ต หลุยส์ สตีเวนสัน ซึ่งเล่าถึงเรื่องราวการผจญภัยของ จิม ฮอว์กินส์ เด็กที่มีความฝันอยากออกไปผจญภัยล่าสมบัติกับเหล่าเพื่อน ๆ แต่คนรอบข้างมักมองเขาว่ายังเป็นเด็ก เด็กที่ยังไม่สามารถทำอะไรได้ คำดูถูก แต่จิม ฮอว์กินส์จะทำให้ทุกคนได้เชื่อว่า คำว่า ‘เด็ก’ เป็นเพียงคำพูด ที่ไว้เรียกคนที่อายุน้อยกว่า เพราะจิมสามารถพิสูจน์ให้ใครหลาย ๆ คนได้เห็น ว่า คนที่พร้อมที่จะลองทำ คนที่พร้อมเผชิญกับปัญหาและอุปสรรค ด้วยตัวเองนั้นเป็นอย่างไร

ผู้ศึกษามีความเชื่อว่าละครเวทีเรื่อง ‘เกาะมหาสมบัติ’ ผู้ศึกษาได้มีความพยายามและตั้งใจมากเป็นอย่างยิ่งในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยได้มีการดัดแปลง ปรับเปลี่ยนบริบทของตัวละคร จาก ‘เด็กผู้ชาย’ กลายเป็น ‘เด็กผู้หญิงที่มีความฝันเหมือนเด็กผู้ชาย’ ทำให้สะท้อนเห็นว่า ‘เด็กผู้หญิง’ ที่ผู้ใหญ่มักคาดหวังว่า ผู้หญิงต้องถูกปกป้องดูแลจากผู้ใหญ่มากกว่าเด็กผู้ชาย ต้องเป็นไปตามแบบพินัยกรรมของ เด็กผู้หญิงในสังคม แต่ผิดไหม ที่ ‘จิม ฮอว์กินส์’ ที่ถูกปรับเปลี่ยน เป็นเด็กผู้หญิงผู้อยากผจญภัยใช้ชีวิตข้างนอก หาประสบการณ์ที่หาไม่ได้ในบ้าน เพื่อตัวเองและครอบครัว

1.2 วัตถุประสงค์

- 1.2.1 เพื่อศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการแสดงในรูปแบบละครเวที เรื่อง ‘เกาะมหาสมบัติ’
- 1.2.2 เพื่อฝึกทักษะการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการแสดงในส่วนของการแสดง การกำกับการแสดง และการออกแบบเพื่อการแสดงละครเวที เรื่อง ‘เกาะมหาสมบัติ’

1.3 ขอบเขตการศึกษาค้นคว้า

- 1.3.1 นายกฤดีทรัพย์ สิริปัญจนนท์ ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการกำกับการแสดงสำหรับละครเวทีเรื่อง ‘เกาะมหาสมบัติ’

- 1.3.2 นางสาวบัณฑิตา บัณฑิตย์ ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการแสดงสำหรับละครเวทีเรื่อง ‘เกะมหาสมบัติ’ ในบท จิม ฮอว์กินส์
- 1.3.3 นางสาวกวิสรา สิงห์ปลอด ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการแสดงสำหรับละครเวทีเรื่อง ‘เกะมหาสมบัติ’ ในบท หมอลีฟซีย์
- 1.3.4 นายกัญธราภณ ขำสีทอง ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการแสดงสำหรับละครเวทีเรื่อง ‘เกะมหาสมบัติ’ ในบท ลอง จอห์น ซิลเวอร์
- 1.3.5 นายรามิล ฉายประเสริฐ ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการแสดงสำหรับละครเวทีเรื่อง ‘เกะมหาสมบัติ’ ในบท ทรีลอร์นีย์
- 1.3.6 นายชินกฤต เพ็ชรธนี ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการแสดงสำหรับละครเวทีเรื่อง ‘เกะมหาสมบัติ’ ในบท บิลลี โบนัส / เบน กัน
- 1.3.7 นายฉันทวัต หอประสาทสุข ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการแสดงสำหรับละครเวทีเรื่อง ‘เกะมหาสมบัติ’ ในบท กัปตันอเล็กซานเดอร์ สโมเลตต์
- 1.3.8 นางสาวนันท์นภัส มากภักดี ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบฉากสำหรับละครเวทีเรื่อง ‘เกะมหาสมบัติ’
- 1.3.9 นางสาวณัฐธิดา สุวรรณนิตย์ ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากสำหรับละครเวทีเรื่อง ‘เกะมหาสมบัติ’
- 1.3.10 นางสาวสุภิญญา วงศ์สวัสดิ์ ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากสำหรับละครเวทีเรื่อง ‘เกะมหาสมบัติ’
- 1.3.11 นายศุภกิตต์ สีภู ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับละครเวทีเรื่อง ‘เกะมหาสมบัติ’
- 1.3.12 นายอัษฎางค์ เวชยา ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับละครเวทีเรื่อง ‘เกะมหาสมบัติ’
- 1.3.13 นางสาวนวรรณ เมืองปลื้ม ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับละครเวทีเรื่อง ‘เกะมหาสมบัติ’
- 1.3.14 นางสาวปิญชาน์ โปธิปกรณ์กุล ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบแสงสำหรับละครเวทีเรื่อง ‘เกะมหาสมบัติ’
- 1.3.15 นางสาวสุภิญญา วงศ์สวัสดิ์ ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบสื่อมัลติมีเดียสำหรับละครเวทีเรื่อง ‘เกะมหาสมบัติ’

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.4.1 รู้กระบวนการการสร้างสรรคผลงานศิลปะการแสดงในรูปแบบละครเวที
- 1.4.2 มีทักษะการสร้างสรรคผลงานศิลปะการแสดงในส่วนของ การกำกับการแสดง และการออกแบบเพื่อการแสดง

บทที่ 2

ข้อมูลสัมพันธ

2.1 ข้อมูลสัมพันธด้านการกำกับการแสดง

2.1.1 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับบทละคร เรื่อง เกาะมหาสมบัติ

บทละครเรื่อง ‘เกาะมหาสมบัติ’ ได้ถูกดัดแปลงมาจากวรรณกรรมต้นฉบับเรื่อง ‘Treasure Island’ เป็นเรื่องราวการผจญภัยของโลกโจรสลัด อดีตโจรสลัดผู้ยิ่งใหญ่ที่ทิ้งแผนที่ไวนำไปสู่ที่ซ่อนของสมบัติ เมื่อ จิม ฮอว์กินส์ ได้ค้นพบกับแผนที่ เรื่องราวการผจญภัยของจิมก็ได้เกิดขึ้น ทำให้จิมต้องเดินทางไปตามมหาสมบัติที่ เกาะมหาสมบัตินั่นเอง ซึ่งผู้ประพันธ์วรรณกรรมเรื่องนี้คือ รอเบิร์ต หลุยส์ สตีเวนสัน (Robert Louis Stevenson)

2.1.1.1 ประวัติผู้แต่งวรรณกรรมต้นฉบับ รอเบิร์ต หลุยส์ สตีเวนสัน

รอเบิร์ต หลุยส์ สตีเวนสัน Robert Louis Stevenson เกิดเมื่อวันที่ 13 พฤศจิกายน ค.ศ.1850 (พ.ศ.2393) ในเมืองเอดินเบิร์ก เมืองหลวงของสก๊อตแลนด์ โดยในวัยเยาว์ Robert Louis Stevenson เป็นเด็กที่ร่างกายอ่อนแอ เขาแทบไม่เคยห่างเตียงนอนและผ้าห่ม รวมถึงนางพยาบาลประจำตัวที่เป็นเหมือนพี่เลี้ยงคนโปรด ซึ่งคอยขับขานบทเห่กล่อม เล่านิทาน ตลอดจนอ่านเรื่องราวสนุกสนานจากหนังสือ หลากหลายให้เขาฟัง จนกลายเป็นแรงบันดาลใจให้ รอเบิร์ต หลุยส์ สตีเวนสัน ประกาศว่า ‘เขาจะเป็นนักเขียน ให้จงได้’

สำหรับผลงานที่สร้างชื่อให้ Robert Louis Stevenson มีมากมายหลายเรื่อง อาทิ Treasure Island, A Child's Garden of Verse, Prince Otto, The Strange Case of Dr.Jekyll and Mr.Hyde, Kidnapped ซึ่งวรรณคดีหลายแนวทั้งเรื่องท่องเที่ยว ชีวิตประวัติ เรื่องสั้น และบทกวีสำหรับเด็กที่ถูกร้อยเรียงด้วยสำนวนกระชับแจ่มชัด และท่วงทำนองเลื่อนไหลกลมกลื่น ทำให้รอเบิร์ต หลุยส์ สตีเวนสัน ได้รับการยอมรับเทียบเท่า เฮนรี เจมส์ นักเขียนผู้ยิ่งใหญ่ตลอดกาลคนหนึ่ง นอกจากนี้เขายังได้รับการชื่นชมอย่างมากจากบรรดานักเขียนด้วยกัน (กระปุกดอทคอม 2553:ออนไลน์)

2.1.2 การวิเคราะห์และตีความบทละครในการกำกับการแสดง

การวิเคราะห์และตีความบทละครคือกระบวนการเริ่มต้นที่สำคัญมากในการทำงาน เพราะการวิเคราะห์และตีความบทละครเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้กำกับที่เป็นผู้สร้างงานศิลปะเข้าใจถึงสิ่งที่ ตัวเองกำลังถ่ายทอดออกไปให้ผู้ชมได้รับรู้ว่าบทละครเรื่องนี้นำสื่อสารอะไร ผู้กำกับการแสดงต้อง ทำความเข้าใจบทละครทั้งในแง่ของตัวละครแต่ละตัวว่ากำลังคิดอะไร ทำอะไร รู้สึกอย่างไร เพราะอะไร ทำไมถึงตัดสินใจแบบนี้ ความสัมพันธ์กับตัวละครอื่นในเรื่องคืออะไร เพื่อให้เห็นพัฒนาการของตัวละครที่ส่งผลต่อเรื่องเล่า จนถึงทำความเข้าใจกับ

สถานการณ์ที่วิกฤติ จุดสูงสุด และจุดคลี่คลายที่บทเหยียดให้ตัวละคร เพราะเป็นสิ่งสำคัญทำให้ตัวละครและผู้ชมเกิดการเรียนรู้จากสถานการณ์นั้น ว่ามันสำคัญกับชีวิต สำคัญกับสังคมอย่างไร และสัญลักษณ์นัยยะต่าง ๆ ที่แฝงอยู่ในบทละครที่เป็นตัวช่วยให้เข้าใจและเข้าถึงสารที่บทละครกำลังจะนำเสนอมากยิ่งขึ้น (กัลยรัตน์ อุบลรัตน์ประทีป และคณะ, 2563)

2.1.3 ความคิดหลักของบทละครที่ใช้ในการกำกับการแสดง

การตีความบทละครเป็นสิ่งที่สำคัญมาก เพราะการตีความเป็นสิ่งที่จะช่วยให้ผู้กำกับสามารถกำหนดทิศทางของการกำกับการแสดงหรือกำหนดแนวทางในการทำงานของฝ่ายต่าง ๆ ได้

เมื่อผู้ศึกษาได้ทำการศึกษาแล้วมองเห็นว่า การวิเคราะห์และตีความบทละครเรื่องนี้พร้อมกับทุกฝ่ายในโปรดักชันส์ เพื่อให้ไปในทิศทางเดียวกันว่า ประเด็นความคิดหลักที่จะเล่าสู่คนดูคือ ความฝันของเด็ก การผจญภัย รวมถึงเรื่องของเพศ สิ่งเหล่านี้พอนำมารวมกันแล้วทำให้เกิดเรื่องราวนี้ขึ้นมา เพราะในการเดินทาง มันจะทำให้เราได้พบเจอกับอุปสรรคที่ไม่ได้เกิดขึ้นจากตัวเรา แต่เป็นคนรอบข้างที่มองเรา สังคมที่มองเรา คอยตัดสินในตัวเราว่า เราต้องเป็นแบบนี้ เราอย่าทำแบบนี้ เราควรเป็นแบบนี้ แต่ทำไมตัวเราเองถึงไม่สามารถที่จะตัดสินใจปัญหาหรือทิศทางด้วยตัวเราเอง

2.1.4 แนวคิดและทฤษฎีในการกำกับการแสดง เรื่อง เกษมมหาสมบัติ

2.1.4.1 ละครสร้างสรรค์ (Creative Drama)

ละครเพื่อศึกษาเป็นลักษณะหนึ่งของการแสดงที่ไม่เน้นการซักซ้อม (Improvised Drama) ไม่มีลักษณะหรือรูปแบบเฉพาะ (Informal Drama) เป็นกิจกรรมการแสดงที่ส่งเสริม และกระตุ้นให้ผู้แสดงใช้ความคิดและความสามารถของตนโดยเน้นกระบวนการทำงานเพื่อก่อให้เกิดประโยชน์ ในด้านการเรียนรู้แก่ผู้แสดง โดยจะต้องใช้ความคิดความสามารถ ความรู้สึก จินตนาการ และประสบการณ์ต่าง ๆ ในชีวิต ละครสร้างสรรค์นั้นอาจใช้ฉากหรือเสื้อผ้าบ้าง หรืออาจไม่จำเป็นต้องใช้สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้เลย ผู้แสดงและผู้กำกับทำงานร่วมกัน อาจใช้เพียงท่าทาง คำพูด เครื่องมือที่นักแสดงมีเป็นหลักก็ได้ ทั้งนี้ละครสร้างสรรค์จึงขึ้นอยู่กับความสนใจและความสามารถของผู้แสดงเป็นสำคัญ ส่วนผู้นำกลุ่มมีบทบาทหน้าที่ในการให้คำแนะนำเพื่อให้เกิดผลตามวัตถุประสงค์ (ภรณ์ คุรุรัตน์, 2526: 87)

2.1.4.2 ละครที่เน้นกระบวนการกลุ่ม (Devising Theatre)

การทำงานที่เน้นใช้กระบวนการกลุ่ม (Devising Theatre) ผ่านการกลั่นกรอง วิเคราะห์วิจารณ์จากข้อมูลที่ผ่านมาการศึกษา ค้นคว้า ทำการวิจัยแยกย่อย ร่วมกับการแลกเปลี่ยนทัศนคติของคนในกลุ่มที่นำเสนอความคิดเห็นร่วมกัน โดยนำเสนอผ่านผลงานในหลากหลายรูปแบบตามแนว 7 ทิศทางสื่อสารผ่านร่างกาย (Body Expression) และใช้การเคลื่อนไหวอย่างมีพลัง (Group Dynamic) ของนักแสดง เพื่อขับเคลื่อนองค์ประกอบอื่น ๆ เช่น บท อุปกรณ์, ประกอบฉาก, ฉาก ให้มีชีวิตปรากฏบนเวที ภายใต้อาณัติ

คิดอันสำคัญคือ มุ่งกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความคิด การตั้งคำถาม ต่อปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น ตรงหน้า (นลธวัช มะชัย 2561:ออนไลน์)

2.1.4.3 ละครเคลื่อนไหวร่างกาย (Physical Theatre)

ละครเคลื่อนไหวร่างกาย (Physical Theatre) คือ ละครที่นำเสนอเรื่องราว ผ่านการเคลื่อนไหวของร่างกายโดยไม่มีบทพูด จะใช้ร่างกายที่เป็นเครื่องมือของนักแสดงเป็นหลักในการนำเสนอเรื่องราว ด้วยความที่ไม่มีบทพูดละครประเภทนี้ต้องอาศัยสายตาและประสบการณ์ของผู้ชมช่วยตีความประสบการณ์ที่แตกต่างกันนี้เองจะสร้าง ‘พื้นที่คลุมเครือ’ และเกิดเป็นภาพจินตนาการที่ได้ความหมายแตกต่างกันออกไป แต่ยังคงกำหนดรูปแบบและสารที่จะเล่าผ่านภาษากาย ของนักแสดง (ชนฐิตา ไกรศรีกุล 2562:ออนไลน์)

2.1.4.4 แนวคิดละครแบบเหมือนจริง (Realistic)

ละครประเภทนี้เป็นละครประเภทที่มีความเหมือนกับชีวิตของคนเรามากที่สุด เป็นธรรมชาติเน้นภาพความเป็นจริงในการดำรงชีวิตของมนุษย์ เพื่อสะท้อนปัญหาต่าง ๆ ของสังคมทุก ๆ อย่างในเรื่องจะถูกยึดตาม หลักของความเป็นจริงเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งได้แก่ หลักการคิด วิถีชีวิตของตัวละคร รวมไปถึงด้านองค์ประกอบศิลป์ ฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก เสื้อผ้า เทคนิคการแต่งตัว การแต่งหน้าหรือแม้แต่แสงและทิศทางของแสงก็ตาม ซึ่งแนวคิดนี้เป็นสิ่งสำคัญ

2.1.4.5 ละครประเภทแฟนตาซี (Fantasy)

ละครประเภทแฟนตาซีเป็นละครที่เน้นการใช้จินตนาการ เน้นการพาผู้ชมเข้าสู่โลกแห่งความฝันและการเดินทางผจญภัยที่ยิ่งใหญ่ ตัวละครที่สร้างสรรค์ ด้วยชุดคอสมูทที่หลากหลายและเอฟเฟคพิเศษที่มากมาย โดยมีการใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ โดยมีความหมายที่ลึกซึ้ง ถึงแม้จะอยู่ในโลกแห่งจินตนาการแต่ความรู้สึกที่แท้จริงก็ยังคงอยู่ ความรัก การสูญเสีย และความกล้าหาญที่อยู่ในใจของทุกการผจญภัย

2.2 ข้อมูลสัมพันธด้านการแสดง

2.2.1 ความหมายของศิลปะการแสดง

ลีโอ ตอลสตอย (2528) กล่าวว่า ‘ศิลปะการแสดง’ หมายถึง ศิลปะที่เกี่ยวข้องกับการแสดง ซึ่งเป็นได้ทั้งแบบดั้งเดิมหรือประยุกต์ ได้แก่ การละคร การดนตรี และการแสดงพื้นบ้าน ‘ศิลปะการแสดง’ คือ ศิลปะที่มีพื้นฐานมาจากทักษะการแสดงเป็นหลัก นอกเหนือจากพื้นฐานแล้วนักแสดงจะต้องมีความเชี่ยวชาญ ในทักษะเฉพาะด้านนั้นเป็นอย่างดีทั้งจินตนาการ อารมณ์ และการสื่อสารกับผู้ชมผ่านการแสดงออกของตนเองตามบทบาทที่ตนเองได้รับ โดยนักแสดงละครเวทีมักแสดงในห้องจัดแสดงที่สร้างขึ้นเพื่อเป็นโรงละครโดยเฉพาะ ซึ่งนักแสดงจะใช้ความสามารถและทักษะของตนเองในการถ่ายทอดสภาพแวดล้อมและสถานการณ์ในแต่ละฉากของการแสดงแก่ผู้ชมศิลปะการแสดง (ลีโอ ตอลสตอย, 2528, น.3)

จากข้อความข้างต้นผู้ศึกษาจึงมีความตั้งใจเป็นอย่างมากที่จะนำวรรณกรรมเรื่อง ‘เกาะมหาสมบัติ’ มาจัดแสดงในรูปแบบละครเวที โดยดัดแปลงบริบทเป็นศิลปะการแสดงนิพนธ์เรื่อง ‘เกาะมหาสมบัติ’ ซึ่งผู้ศึกษาได้นำที่มานี้มาเนื้อเรื่องแก่นสาร ตัวละคร และสัญลักษณ์จากวรรณกรรมที่กล่าวไว้มาตีความและจัดทำภายใต้มุมมองของคณะผู้จัดทำให้ผู้ชมเกิดการตีความ เข้าใจ ตลอดจนรับรู้ถึงรู้อารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร ผ่าน การแสดงของนักแสดงทั้งในลักษณะที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม

2.2.2 ความหมายของนักแสดง

นักแสดงคือผู้ที่สวมบทบาทเป็นตัวละคร เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวและความรู้สึกนึกคิดของตัวละครที่อยู่ในบทละคร มาสู่ผู้ชม-คนดู โดยนักแสดงคือผู้ที่อยู่ใกล้ชิดผู้ชมมากที่สุด บท การกำกับ เครื่องแต่งกาย การออกแบบฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก หรือแม้กระทั่งหน้า-ท่ามม ล้วนถูกถ่ายทอดมายังผู้ชมโดยผ่านตัวนักแสดงซึ่งการแสดงละคร เป็นการนำศาสตร์และศิลป์ทุกแขนงสาขามาจัดการร่วมกันด้วยความสอดคล้องลงตัว (คมกฤษณ์ สุรินทร์ 2558:ออนไลน์)

2.2.3 บทบาทและหน้าที่ของนักแสดง

นักแสดงเมื่อได้รับบทให้แสดงเป็นตัวละครอะไร ไม่ว่าจะเป็นตัวประกอบ เช่น คนรับใช้ พี่เลี้ยง ทหาร ตำรวจ พยาบาล ประชาชน ไม่ว่าจะชอบตัวละครนั้นหรือไม่ก็ควรทุ่มเทฝึกซ้อมให้เต็มความสามารถ เพราะมีหน้าที่และความรับผิดชอบอย่างสูงสุดที่มีต่อผู้ชมและเพื่อนร่วมงานทุกฝ่าย ถ้าผู้แสดงไม่ตั้งใจแสดงก็เหมือนเป็นการทำลายผลงานของผู้เขียนบท ผู้กำกับการแสดง ผู้ออกแบบฝ่ายต่าง ๆ ดังนั้นนักแสดงจะต้องมีจิตสำนึกที่ถูกต้อง ไม่ใช่เลือกเล่นบทแค่ตัวเอกเพื่อแค่ความดัง

นักแสดงที่ดีต้องอุทิศตนเพื่องาน สามารถแสดงได้ทุกบทบาทและมองเห็นคุณค่าของการแสดงว่าเป็นศิลปะ และควรภูมิใจที่ได้รับเลือกให้เป็นผู้แสดง ไม่ว่าจะเป็นตัวประกอบ ตัวร้าย ก็สามารถให้ความบันเทิงแก่ผู้ชมได้เช่นกัน (ปิยธิดา โสมทอง 2559:ออนไลน์)

2.2.4 คุณสมบัติของนักแสดง

ในความเป็นจริงแล้วมีหลากหลายแง่มุม หลากหลายทัศนคติ ทั้งภายนอกและภายใน นักแสดงที่ดีจะขาดคุณลักษณะเหล่านี้ไปไม่ได้เลยหากปราศจากคุณสมบัติที่ดีดังต่อไปนี้

(1) ความพร้อมของจิตใจ

นักแสดงที่มีความพร้อมของจิตใจต่อการแสดงจะสามารถนำการแสดงไปสู่ผู้ชมให้ได้ พบข้อคิด เกิดความเข้าใจ เห็นแนวทางแก้ไขปัญหา และให้ความบันเทิงได้อย่างครบถ้วนแก่ผู้ชมซึ่งเป็นบทบาทหน้าที่หลักที่นักแสดงต้องทำ ดังนั้นนักแสดงที่มีความซื่อสัตย์ต่ออาชีพและหน้าที่ต้องพยายามที่จะพัฒนาเรียนรู้

(2) ความพร้อมของร่างกายและเสียง

ร่างกายและเสียงที่เป็นเครื่องมือที่สำคัญในการนำเสนอผลงานต่อผู้ชม นักแสดงที่ดีต้องฝึกฝนร่างกายและเสียงให้พร้อมอยู่เสมอเพื่อนำมาใช้ในการนำการแสดงไปสู่ผู้ชม ดังนั้นความพร้อมของร่างกายและเสียงจึงหมายถึงสามารถผ่อนคลายความตึงเครียดของร่างกาย สามารถบังคับกล้ามเนื้อทุกส่วนสัดให้ร่างกายเคลื่อนไหวได้ภายใต้การกำกับของบทบาทได้อย่างคล่องแคล่ว และการกำหนดเสียงในการพูด การร้องเพลง รวมทั้งการแบ่งลมหายใจระหว่างเคลื่อนไหวร่างกายอย่างถูกต้องสมบูรณ์

(3) ความพร้อมของอารมณ์ความรู้สึก

ความสามารถในการแสดงออกและถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกจากภายในโดยไม่เสแสร้งแกล้งทำ นักแสดงควรถ่ายทอดออกมาจากใจจริงและถ่ายทอดอย่างมีศิลปะ มีวินัย อยู่ในการควบคุมที่เหมาะสม ต้องมีการฝึกฝนอย่างจริงจังและต้องมีความพร้อมด้านอารมณ์ความรู้สึกที่ต้องควบคุมไปกับความพร้อมของร่างกายและเสียง เพราะนักแสดงจะต้องถ่ายทอดความรู้สึกของตนมาสู่ผู้ชมให้ได้

(4) ความพร้อมของประสาทสัมผัส

นักแสดงที่ดีจะต้องฝึกฝนประสาทสัมผัสให้มีความไว มีไหวพริบที่ดีและละเอียดอ่อน จนกระทั่งสามารถนำมาใช้ในการแสดงได้เป็นอย่างดี ในบางครั้งเมื่อนักแสดงอยู่บนเวทีแล้วเกิดความรู้สึกว่าประสาทสัมผัสไม่ทำงานเท่าที่ควร เช่น เวลามองคู่สนทนานักแสดงที่ไม่ได้มีมองคู่เล่นจริง ๆ ประสาทสัมผัสจะไม่ได้รับรู้ถึงความรู้สึกอย่างที่เรารู้เหมือนในชีวิตจริง การแสดงก็จะดูไม่น่าเชื่อ เมื่อเวลาฟังคู่สนทนาก็เช่นกัน ถ้านักแสดงที่ไม่มีความพร้อมของประสาทสัมผัส ทำเป็นฟังแต่ไม่ได้ฟังจริง ๆ การรับส่งจึงไม่สามารถสร้างทำขึ้นมาได้ ดังนั้นนักแสดงที่ดีจึงควรหมั่นฝึกฝนประสาทสัมผัสทั้ง 5 ให้มีความพร้อมที่จะนำมาใช้ในการแสดงอยู่เสมอ

(5) สมာธิ

นักแสดงต้องมีสมาธิที่สูงมากจนสามารถรวมความคิด อารมณ์ ความรู้สึกไปสู่ความต้องการของบทบาทอย่างมีพลังและจุดหมายที่แน่นอน การมีสมาธิสูงจะทำให้นักแสดงสามารถให้ความเข้าถึงบทบาทการแสดง แต่เมื่อนักแสดงขาดสมาธิก็ส่งผลเสียให้กับทุกฝ่ายเพราะการขาดสมาธิในการแสดงอาจทำให้การแสดงนั้นล้นเหลือ ไม่เพียงแต่ที่ตัวเองเพียงคนเดียวแต่ยังพาให้ผู้แสดงร่วมและคนดูไปไม่ถึงเป้าหมายของ

การแสดง และนักแสดงเองก็จะไปต่อไม่ได้ ดังนั้นเมื่อขาดสมาธิและขาดสติควรกลับมาให้ไวและตั้งสมาธิตั้งสติ เพื่อให้ผู้แสดงเองและคู่แสดงไปต่อได้ สมาธิจึงเป็นสิ่งที่สำคัญเป็นอย่างมาก ไม่ว่าจะตอนซ้อม จำบท หรือแม้กระทั่งตอนแสดง การมีสมาธิสูงจึงทำให้นักแสดงสามารถถ่ายทอดบทบาทการแสดงออกมาได้อย่างดีและน่าติดตามทำให้คนดูเกิดความประทับใจ เชื่อและติดตามบทบาทของนักแสดงด้วยสมาธิที่สูงเช่นกัน

(6) ความจำ

ไม่มีการแสดงในรูปใดที่ไม่ต้องอาศัยความจำ ฉะนั้นผู้ที่ประสงค์จะเป็นนักแสดงจึงต้องหมั่นฝึกฝนและพัฒนาความจำของตนเองเพื่อให้สามารถนำมาใช้ในการแสดง นักแสดงที่ดีต้องจดจำประสบการณ์ของชีวิตเพื่อเป็นวัตถุดิบสำหรับนำมาใช้ในการสร้างสรรค์อารมณ์ความรู้สึกในการแสดง

(7) ความเข้าใจ

นักแสดงที่ดีจะต้องเข้าใจตนเองและผู้อื่น เข้าใจในบทบาทที่จะแสดงและเข้าใจในศิลปะของการแสดงเป็นอย่างดี ความเข้าใจในสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้จะช่วยให้นักแสดงสามารถเข้าถึงอารมณ์และบทบาท เข้าใจถึงเหตุผลเบื้องหลังของการกระทำและคำพูดทุกคำของตัวละคร จะสามารถทำให้สามารถสวมบทบาทและสื่อออกมาได้เป็นอย่างดีสำหรับผู้ชม

(8) ความเชื่อ

นักแสดงต้องเชื่อในบทบาทของตัวเอง เชื่อการกระทำของตัวเองในฐานะตัวละคร ความเชื่อนี้จะทำให้สามารถถ่ายทอดความคิด อารมณ์ ความรู้สึกของตัวละครมาสู่ผู้ชมได้ และสามารถส่งสารของผู้กำกับการแสดงที่ต้องการที่จะสื่อสารต่อผู้ชมได้อย่างเต็มที่ เมื่อไหร่ที่นักแสดงขาดความเชื่อในบทบาทของตน เมื่อนั้นผู้ชมก็จะไม่สามารถเชื่อในบทบาทการกระทำของตัวละครได้เลย

(9) วินัย

นักแสดงที่ดีต้องมีวินัย ความตั้งใจ ความ รับผิดชอบต่อตนเอง รู้จักหน้าที่และอดทนขยันหมั่นเพียรที่จะพัฒนาตนเองอยู่เสมอ ฝึกซ้อม จดจำ และเอาใจใส่ต่อหน้าที่ที่ได้รับ หากขาดวินัยไม่ว่าจะมีความสามารถแค่ไหน ก็จะไม่สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ ดังนั้นการมีวินัยทั้งเรื่องของเวลา การจำบท การฝึกฝน และพัฒนาตนเองอยู่เสมอ วินัยจึงเป็นสิ่งที่นักแสดงควรมี (คมกฤษณ์ สุรินทร์, 2558:ออนไลน์)

จากการศึกษาคุณสมบัติของนักแสดงที่ดี ที่ได้กล่าวมาข้างต้นนั้น นักแสดงที่ดีต้องประกอบไปด้วยคุณสมบัติข้างต้น ผู้ศึกษาจึงมีความตั้งใจเป็นอย่างมากที่จะนำคุณสมบัติที่ดีของนักแสดงมาปรับใช้ในเรื่องวินัย ความพร้อม ฝึกฝน เพื่อใช้ในการแสดง ที่ต้องทำงานร่วมกันกับทุกฝ่าย ผู้ศึกษาจึงต้องหมั่นชวนขวายหาความรู้และฝึกฝนเพื่อทำหน้าที่นักแสดงให้ดีที่สุด

2.2.5 กระบวนการในการแสดง

(นพมาศ แวหงส์, 2550 น. 96-114) ได้อธิบายกระบวนการในการแสดงไว้อย่างชัดเจน จึงขอยกคำอธิบายดังกล่าวมาในส่วนนี้

(1) การเตรียมตัวก่อนการแสดง

เมื่อมีคุณสมบัติที่ดีของการเป็นนักแสดงแล้ว สิ่งที่สำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่ากันของการเป็นนักแสดงก็คือการเตรียมตัวเตรียมใจก่อนการเป็นนักแสดง ซึ่งเป็นเรื่องทีละเอียดอ่อนที่มักถูกมองข้ามไปเสมอ หากถ้าพิจารณาให้ถี่ถ้วนแล้วจะพบว่าเรื่องเหล่านี้มีผลกับความรู้สึกและทัศนคติของการเป็นนักแสดงอยู่มาก ประกอบด้วย การผ่อนคลายของร่างกายและจิตใจ ความเชื่อใจในคู่แสดงและกลุ่ม การยอมรับที่จะถูกวิพากษ์วิจารณ์ ทัศนคติว่าการแสดงที่จริงจังตั้งอยู่บนความสนุกและมีความอิสระทั้งร่างกาย ความคิดและความรู้สึก

1.1) การผ่อนคลายของร่างกายและจิตใจ

1.2) รู้จักวิธีผ่อนคลาย

เมื่อเกิดความผ่อนคลายก็จะสามารถเคลื่อนไหว และมีปฏิริยาตอบสนองได้ทันทีทันใด เกิดความคิดสร้างสรรค์ตอบสนองได้ทันท่วงที

1.3) ความเชื่อใจในคู่แสดงและกลุ่ม

เกิดขึ้นจากการสร้างสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น รู้จักให้แบ่งปันและตระหนักถึงความรู้สึกของผู้อื่นเสมอ ความรู้สึกแข่งขันเป็นสิ่งต้องห้ามสำหรับนักแสดงพึงระลึกเสมอว่านี่คือการทำงานเป็นทีม เพราะละครคือศิลปะร่วม

1.4) การยอมรับที่จะถูกวิพากษ์วิจารณ์

นักแสดงที่ฉลาดมักไม่พยายามสนใจคำวิจารณ์ ในแง่ส่วนบุคคล และอย่าเสียเวลาไปหาคำแก้ตัวเพราะทำที่สุด แล้วไม่มีใครสามารถตอบสนองความพอใจของ ทุกคนได้โดยเฉพาะเรื่องอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม

1.5) ทักษะคติ

ที่ว่าการแสดงที่จริงจังตั้งอยู่บนความสุข อย่าเอาจริงจังจนเกินไป เพราะจะปิดกั้นจินตนาการและความเป็นศิลปะเพื่อความบันเทิง จงทำให้สนุกกับการแสดง

1.6) ความอิสระทางร่างกาย ความคิด และความรู้สึก

เตรียมใจ และเรียนรู้ที่จะให้อิสระต่อกันทั้ง 3 ด้าน เพื่อการสร้างสรรค์จินตนาการ หากไม่เป็นอิสระก็ยากที่จะพัฒนาไปสู่อารมณ์ความรู้สึก

(2) วิธีการเข้าถึงตัวละคร

การที่นักแสดงจะสามารถเข้าถึงการเป็นตัวละครได้นั้น นักแสดงจะต้องอาศัยทักษะความกล้าแสดงออก ทักษะการสื่อสารและทักษะการฟัง ทักษะหลัก 3 อย่างนี้เป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับการฝึกฝนและพัฒนาโดยมีหัวข้อหลัก 3 หัวข้อดังต่อไปนี้

2.1) ความต้องการ (Objective)

สิ่งแรกที่เป็นแกนหลักสำคัญของการแสดงคือการค้นหา และกำหนด ‘จุดประสงค์ของตัวละคร’ ซึ่งสามารถเรียกให้เข้าใจได้ว่า ‘ความต้องการ’ นักแสดงควรจะต้องตั้งคำถามว่าตัวละครที่เขาสวมบทบาทนั้นต้องการอะไรในชีวิตของเขา เขาต้องการอะไรในช่วงชีวิตของเขาในเรื่องนี้ เขาต้องการอะไรในฉาก ๆ หนึ่งหรือในการสนทนากับอีกตัวละครหนึ่ง

2.2) การสังเกต (Observation)

ทักษะการสังเกตนักแสดงทุกคนต้องฝึกฝนจนมีความเชี่ยวชาญและละเอียดอ่อน เพราะมันจะนำไปสู่การเข้าใจตัวเองและผู้อื่นได้และสามารถทำงานควบคู่ไปกับการตั้งความต้องการของตัวละคร ทักษะการสังเกตอาจแบ่งได้เป็นการสังเกตภายในตนเอง การสังเกตภายนอกผ่านการมองเห็น กับการ

สังเกตความรู้สึกผ่านประสาทสัมผัสอื่นๆที่ทำให้เราอธิบายได้ถึงบรรยากาศโดยรวมของสถานที่และสถานการณ์นั้น ๆ

2.3) การทำซ้ำ (Repetition)

การทำซ้ำจะนำไปสู่ความเข้าใจที่ลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น และการซ้อมหลาย ๆ ครั้งจะทำให้นักแสดงใช้ทักษะได้อย่างลื่นไหลและเป็นธรรมชาติ

(3) ปัญหาและการแก้ปัญหาของนักแสดงเมื่อต้องทำงานร่วมกันเป็นทีม

3.1) ยอมรับฟังความเห็นของผู้อื่น

เมื่อมีคนวิพากษ์วิจารณ์หรือเสนอความเห็นที่ขัดแย้งเราจะไม่รู้สึกต่อต้าน

3.2) ทำใจให้กว้าง

เมื่อมีคนทำพลาดเราจะไม่ตำหนิแต่เข้าใจและให้อภัย

3.3) รู้จักหยุดไตร่ตรอง

เมื่อมีบางคนเชื่อในสิ่งที่ต่างจากเราเราจะไม่ทำในสิ่งที่ต่อต้านความเชื่อเขา

3.4) รู้จักกาลเทศะ

เมื่อเรามีความเชื่อในสิ่งใดและอยากให้คนอื่นเชื่ออย่างเรา เราจะรู้จักเลือกใช้เวลา สถานที่ และกิริยาที่เหมาะสม

จากการศึกษากระบวนการในการแสดงจากบทความข้างต้น ทำให้เห็นวาระหว่างการแสดงนั้น นักแสดงจะต้องมีการเตรียมตัวก่อนการแสดง ขั้นตอนระหว่างการแสดง การพูดคุยถึงปัญหาและวิธีการในการแก้ปัญหาของนักแสดงเมื่อต้องทำงานร่วมกันเป็นทีม ทุกอย่างในการแสดงละครนักแสดงจะต้องมีการปฏิบัติเป็นขั้นตอนต่าง ๆ จึงกล่าวได้ว่าวิชาการแสดงนั้น มีจุดมุ่งหมายคือนักแสดงจะต้องมีความเชื่อในตัวละครนั้น ๆ และเข้าใจความเป็นตัวละครนั้นอย่างถ่องแท้เพื่อที่จะสามารถใช้ตัวละครนั้นสื่อสารความหมายออกมาได้อย่างมากที่สุด

2.2.6 ทฤษฎีในการแสดง

2.2.6.1) เทคนิค Break the fourth wall

การใช้เทคนิค "Break the Fourth Wall" ในละครเวที 'Treasure Island' จะเป็นการให้ตัวละครของจิม ฮอว์กินส์เป็นตัวรายงานเหตุการณ์ในละครโดยตรง โดยจะมอบบทบาทให้กับตัวละครจิม ฮอว์กินส์ในการพูดหรืออธิบายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในละครโดยตรงกับผู้ชม ซึ่งจะเป็นการเชื่อมโยงระหว่างโลกแสดงและโลกของผู้ชมให้เกิดความสนใจและความสนุกสนาน โดยเหตุการณ์หลักที่ใช้วิธีการนี้คือในทุก ๆ ครั้งที่เรื่องราวในละครมีการเปลี่ยนแปลงหรือมีเหตุการณ์ที่สำคัญเกิดขึ้น จิม ฮอว์กินส์จะเข้ามาพูดหรืออธิบายเหตุการณ์นั้นโดยตรงกับผู้ชมเพื่อสร้างความสนใจและความน่าสนใจให้กับผู้ชม โดยเฉพาะในส่วนที่มีการผจญภัยหรือมีความตื่นเต้น

เราเรียกสิ่งนี้ว่า 'Breaking the Fourth Wall' ก่อนอื่น มาทำความเข้าใจกันก่อนว่า กำแพงที่สี่นั้นคืออะไร? แล้วอีกสามกำแพงก่อนหน้านี้ล่ะ คืออะไรกันแน่? ลองนึกถึงโรงละครแบบที่มีนักแสดงอยู่บนเวทีตรงหน้าเรา อย่างบรอดเวย์ ละครเวที เหล่าผู้ชมการแสดงจะคอยนั่งดูอยู่ฝั่งเดียวกัน เหล่านักแสดงก็จะทำการแสดงราวกับว่ามุมมองของตัวละครจะมีแค่ด้านหลังของเวทีและด้านข้างของเวทีเท่านั้น ส่วนด้านหน้าที่มีผู้ชมนั่งอยู่นั้นแหละที่เป็นกำแพงล่องหนด้านที่สี่ และไม่ได้มีใครนั่งอยู่ตรงนั้นเลย การพังกำแพงนั้นลงจึงเป็นการสื่อสารกับคนผู้ชมที่อยู่มุมมองนั้นนั่นเอง จริงๆ แล้วเทคนิคนี้สามารถใช้ได้กับทั้งละคร ภาพยนตร์ หรือแม้แต่เกมก็ด้วย การหันมาพูดคุยกับผู้ชมด้วยเทคนิคนี้นั้น เป็นได้ทั้งการอธิบายเนื้อหา ความรู้สึกของตัวละคร อย่าง The Big Short หรือ Annie Hall อาจจะเพื่อความบันเทิงอย่าง Fight Club หรือ Deadpool (แต่ House of Cards เหมาะทั้งสองอย่าง) โดยแซนเนล StudioBinder นั้น ได้แนะนำถึงการนำเทคนิคนี้มาใช้ว่า เราต้องคำนึงถึงอะไรบ้าง อย่างแรกคือจำนวน ว่าเราจะใส่มันเข้าไปอย่างสม่ำเสมอเข้าไว้ หรือเพียงแค่จังหวะเดียวที่มันกลายเป็นหมัดชุกไปเลย ต่อมาคือจังหวะ เราต้องครุ่นคิดถึงโอกาสที่จะนำมันมาใช้อย่างถี่ถ้วน ไม่ใช่ใส่เมื่อไหร่ก็แจ้งเมื่อนั้น สุดท้ายความมั่นใจ สิ่งหนึ่งที่ยืนยันว่าการพังกำแพงของหนังเรื่องนั้นประสบความสำเร็จหรือไม่ คือ การตอบรับจากคนดู ถ้าคนดูรู้สึกที่กำลังสื่อสารกับตัวละครนั้น แสดงว่ากำแพงที่พังลงไปได้ทั้งอะไรรางอย่างเอาไว้แล้ว (TheMATTER 2021:ออนไลน์)

2.2.6.2) ทฤษฎี Animal Acting

การฝึกฝนเรียนรู้บุคลิกที่หลากหลายมากขึ้นเพื่อให้เกิดความเชื่อและปรับพฤติกรรม จากข้างในให้ค้นพบบุคลิกใหม่ของตนเองและไม่ให้ยึดติดกับบุคลิกของตัวเอง อีกทั้งยังช่วยในด้านกายภาพเมื่อนักแสดงจะต้องมีการสวมบทบาทเป็นตัวละครที่ต้องการความแฟนตาซีหรือการลอกเลียนแบบสัตว์อีกด้วย

ก่อนจะเป็น “สัตว์” ในร่าง “ตัวละคร” : ต้นกำเนิด Animal Work in Acting การละครและการแสดงเป็นศิลปะแขนงหนึ่งที่วางรากฐานมาอย่างยาวนานในสังคมมนุษย์ จากแรกเริ่มที่เกิดขึ้นเพื่อการสรรเสริญบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ก็เริ่มกลายเป็นสิ่งสร้างความบันเทิง จนเกิดเป็น “ละครเวที” ที่มีพัฒนาการไปสู่แนวต่าง ๆ และเมื่อเทคโนโลยีเข้ามา ก็เกิดทั้งละครโทรทัศน์และภาพยนตร์ แน่แน่นอนว่าเทคนิคด้านการแสดงก็ก้าวรุดหน้าไปพร้อม ๆ กันด้วย โดยเทคนิคการแสดงแบบหนึ่งซึ่งเป็นที่นิยมและคุ้นหูกันอย่างดีก็คือ “การแสดงแบบเมธอด” (Method Acting) การแสดงแบบเมธอดมีต้นกำเนิดจากนักการละครอเมริกันในช่วงศตวรรษที่ 19-20 นามว่าลี สตราสเบิร์ก (Lee Strasberg) ซึ่งได้ปรับปรุงเทคนิคของนักการละครชาวรัสเซียอย่างคอนสแตนติน สตานิสลาฟกี (Konstantin Stanislavky) โดยการแสดงแบบเมธอดในเชิงทฤษฎีหมายถึง วิธีการสร้างความเป็นตัวละคร (Characteristic Traits) ซึ่งใช้เครื่องมือสำคัญคือการตีความบทละคร ผสมผสานกับการใช้ประสบการณ์ในชีวิตของนักแสดงคนนั้น ๆ มาจินตนาการสร้างเป็นความคิด ความต้องการ วิธีการรับรู้ และการตอบสนองให้เป็นตัวละครนั้น ๆ นั้นหมายความว่า แม้จะเป็นตัวละครตัวเดียวกัน แต่นักแสดงแต่ละคนจะอ่านและสื่อสารตัวละครออกมาแตกต่างกัน มาถึงจุดนี้หลายคนอาจยังมองไม่เห็นองค์ประกอบของ “สัตว์” ที่จะมาอยู่ในร่างของตัวละครได้ แต่หากพิจารณาดี ๆ ว่าการแสดงแบบเมธอดใช้ “ประสบการณ์” ของนักแสดงมาช่วยสร้างความเป็นตัวละคร ซึ่งแน่นอนว่าผัสสะอย่าง “การจ้องมอง” ก็ย่อมเป็นอีกหนึ่งช่องทางที่นักแสดงใช้สัมผัสประสบการณ์นั่นเอง Animal Work in Acting แท้จริงแล้วก็คือแบบฝึกหัด (Exercise) แบบหนึ่งสำหรับสร้างตัวละครตามวิธีการแสดงแบบเมธอด โดยมีต้นทางมาจากนักแสดงหญิงชาวรัสเซียชื่อว่ามาเรีย อูสเพนสกายา (Maria Ouspenskaya) ซึ่งเป็นทั้งลูกศิษย์ของสตานิสลาฟกี และเธอยังได้ถ่ายทอดแบบฝึกหัดนี้ไปยังสตราสเบิร์กด้วย โดยกุญแจสำคัญของแบบฝึกหัดนี้คือ “การสังเกตและลอกเลียนพฤติกรรมของสัตว์อย่างละเอียดจนคุณกลายเป็นสัตว์ตัวนั้น” (คิด 2567: ออนไลน์)

นอกจากที่นักแสดงจะทำความเข้าใจตัวละครด้วยการวิเคราะห์ตัวละครแล้ว ยังทำให้นักแสดงมีความเข้าใจใน ลักษณะนิสัย อารมณ์ ความรู้สึก เข้าใจความต้องการของตัวละครว่าทำไมตัว

ละครถึงมีวิธีการพูดแบบนี้การแสดงออกและการกระทำของตัวละครในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ตัวละครต้องพบเจอในเรื่องราวในระหว่างการเดินทาง

2.3 ข้อมูลสัมพัทธ์ด้านการออกแบบฉากเพื่อการแสดง

2.3.1 แนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบฉากสำหรับละครเวทีเรื่อง “เกะมะมหาสมบัติ”

บทละครเวทีเรื่อง Treasure Island ผู้ศึกษายกประเด็นหลักของเรื่อง เกี่ยวกับการออกนอกกรอบสิ่งที่ตนเคยเป็นไม่เคยเห็นไม่เคยพบเจอและการเดินทางตามเป้าหมายเรียนรู้ผิดพลาดผิดหวัง เลือกทางเดิน การดำเนินเรื่องราวของเรื่องนี้ จะเล่าผ่านตัวละครหลัก พาคนดูไปยังแต่ละสถานที่ เรื่องนี้ เป็นเรื่องที่มีความแฟนตาซี (Fantasy) ทำให้ผู้ออกแบบเลือกสไตล์การออกแบบ Suggestive setting หรือ Simplified realism คือ สไตล์ของฉากที่ตัดรายละเอียดที่สมจริงที่ไม่จำเป็นออกไปทั้งหมด แม้แต่กำแพงและฝ้าห้องก็ตัดทอนออกให้เหลือแต่ส่วนที่สามารถแทนส่วนอื่น ๆ ได้เท่านั้น เช่น เื่อลำหนึ่งสื่อความหมายเป็นเรือทั้งหมด โครงสร้างบางส่วนอาจจะละเอาไว้ เช่น ลำเรือ ท้องเรือ ใบเรือหรือเชือกทั้งหมด อาจกล่าวได้ว่า เป็นการใช้อ็องค์ประกอบของฉากเพียงส่วนหนึ่งที่ เหลือทั้งหมด เป็นการย่อฉากให้ง่ายขึ้นโดยการละสิ่งที่เป็นรายละเอียดที่ไม่มีความจำเป็น ออกไปโดยสิ้นเชิง ระดับการละเว้นรายละเอียดพิจารณาได้จากธรรมชาติของละครเรื่องนั้น ๆ หรือ จากรูปแบบของสถานที่ที่จะใช้ในการแสดง และความกว้างขวางของพื้นที่ที่นักแสดงใช้ ประกอบการกระทำเล็ก ๆ น้อย ๆ ในการแสดงซึ่งเกี่ยวข้องกับฉากโดยตรง

และยกนำ “ทฤษฎีการแสวงหาการสัมผัส” “การทำงานของเข็มทิศ” และ “เฟอร์นิเจอร์มัลติฟังก์ชัน” เทคนิคการแสวงหาการสัมผัสนี้ผู้ออกแบบใช้มาเป็นการขยายและเติมเต็มฉากในแต่ละฉากไปเรื่อย ๆ ให้คนดูตื่นเต้นสนใจและติดตามได้อย่างสนุก ได้ค้นพบสิ่งใหม่ๆตามไปพร้อมกับเนื้อเรื่อง และการทำงานของเข็มทิศ และเฟอร์นิเจอร์มัลติฟังก์ชัน สามารถบ่งบอกได้ทั้งสถานที่ ที่เปลี่ยนไปได้หลายที่ เพราะสถานการณ์ในเรื่องเกิดขึ้น หลายสถานที่ และการเคลื่อนเปลี่ยนแปลงยังสามารถสร้างพื้นที่ของการแสดงที่ให้ความรู้สึกแตกต่างกันในทุก ครั้งที่ฉากเกิดการเคลื่อนเปลี่ยนแปลงตำแหน่งการใช้อุปกรณ์ประกอบฉากที่มีในการสับเปลี่ยนฉากเน้นการเคลื่อนที่ได้ เพื่อความสะดวกในการเคลื่อนย้ายลดการใช้พื้นที่ที่มากโดยไม่จำเป็น

2.3.1.1 ทฤษฎีการแสวงหาการสัมผัส

การแสวงหาการสัมผัส เป็นลักษณะของความต้องการได้รับการสัมผัสที่มีความแปลกใหม่ (novelty) และเข้มข้น (intensity) ซึ่งบุคคลที่มีลักษณะการแสวงหาการสัมผัสสูงจะปรารถนาที่จะรับความเสี่ยง ทั้งทางร่างกายและสังคม เพื่อรักษาระดับความพึงพอใจตามความต้องการของตน โดยที่ระดับพฤติกรรมความเสี่ยงเหล่านี้จะขึ้นอยู่กับปัจจัยต่าง ๆ ทางสิ่งแวดล้อม การขัดเกลาทางสังคม ปัจจัยทางพันธุกรรม ปัจจัยทางชีววิทยา เช่น ระดับ threshold ระดับเอนดอร์ฟิน ระดับเอนไซม์โมโนเอมีนออกซิเดส

ทั้งนี้การแสวงหาการสัมผัสจะมีระดับสูงมากที่สุดในวัยรุ่นและลดลงเมื่อเป็นผู้ใหญ่ และสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามระดับสารเคมีในระบบประสาทส่วนกลาง (คณะจิตวิทยา, 2560:ออนไลน์)

2.3.1.2 การทำงานของเข็มทิศ

เข็มทิศ (Compass) ถือว่าเป็นอุปกรณ์สำคัญในการเดินทางสมัยก่อน ไม่ว่าจะเป็นการล่องเรือ เดินป่า เดินเขา เนื่องจากในอดีตไม่ได้มีเทคโนโลยีที่สามารถนำทางได้สะดวกเหมือนปัจจุบัน

เข็มของเข็มทิศจะหมุนและชี้ไปทางทิศเหนือตลอด ตามแรงดูดจากสนามแม่เหล็กโลก ทำให้เราสามารถรู้ทิศทางอื่น ๆ ได้ โดยแม่เหล็กในเข็มทิศนั้นจะมีขั้วแม่เหล็ก 2 ขั้ว คือ ขั้วเหนือ (N) และขั้วใต้ (S) โดยขั้วเหนือของแม่เหล็กจะดึงดูดขั้วใต้ของแม่เหล็กตัวอื่นเสมอเช่นเดียวกับขั้วแม่เหล็กของโลก ด้วยสาเหตุนี้ลูกศรที่แสดงตำแหน่งทิศเหนือจึงถูกดึงดูดไปในทิศทางที่สอดคล้องกับสนามแม่เหล็กของโลกด้วยนั่นเอง

แต่บางครั้งเข็มทิศก็ไม่ตรงเสมอไป เนื่องจากการรบกวนสัญญาณแม่เหล็กโลกตามพื้นที่ต่างๆ เลยต้องอาศัยอุปกรณ์อื่นๆ เพิ่มเติมไปด้วย เช่น แผนที่ เพื่อเพิ่มความแม่นยำในการเดินทาง (กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม, 2562:ออนไลน์)

2.3.1.3 เฟอร์นิเจอร์มัลติฟังก์ชัน

เฟอร์นิเจอร์มัลติฟังก์ชัน คือ เฟอร์นิเจอร์ที่สามารถตอบโจทย์การใช้งานของผู้อยู่อาศัยในพื้นที่ใช้สอยอันจำกัดได้หลากหลายฟังก์ชันการใช้งาน หรือเป็น เฟอร์นิเจอร์อเนกประสงค์ แบบ 2 in 1 , 3 in 1 ที่สามารถเพิ่มความสะดวกสบาย เพิ่มพื้นที่ให้มีเสน่ห์ และประหยัดค่าใช้จ่ายในการทำเฟอร์นิเจอร์หลาย ๆ ประหยัดพื้นที่ใช้สอย ฟังก์ชันการใช้งานที่หลากหลาย และงบประมาณเมื่อเปรียบเทียบกับการซื้อเฟอร์นิเจอร์หลาย ๆ ตัว เฟอร์นิเจอร์มัลติฟังก์ชัน ถือได้ว่าคุ้มค่าต่อการใช้งานมาก (NocNoc Writer, 2564:ออนไลน์)

2.4 ข้อมูลสัมพัทธ์ด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากเพื่อการแสดง

2.4.1 แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากสำหรับละครเวทีเรื่อง ‘เกาะมหาสมบัติ’

2.4.1.1 เฟอร์นิเจอร์มัลติฟังก์ชัน (Multifunction Furniture)

คือเฟอร์นิเจอร์ที่ออกแบบมาเพื่อให้มีความสามารถในการใช้งานหลายรูปแบบ ซึ่งสามารถปรับใช้ในพื้นที่แคบหรือพื้นที่ที่ต้องการการใช้งานหลากหลาย เฟอร์นิเจอร์มัลติฟังก์ชันมีลักษณะที่สามารถปรับเปลี่ยนได้ในหลากหลายโดยการออกแบบให้มีความคล่องตัวและสามารถปรับใช้งานให้เหมาะสมกับความต้องการของผู้ใช้งาน ตัวอย่างเช่น โซฟาเบดที่สามารถปรับเป็นที่นอนได้ เติงที่มีลิ้นชักเก็บของใต้เตียงได้ โต๊ะอเนกประสงค์ที่มีช่องเก็บของซ่อนอยู่ด้านล่าง (CloudRoom, 2566:ออนไลน์)

ผู้ศึกษานำเฟอร์นิเจอร์มัลติฟังก์ชันมาใช้ในการสับเปลี่ยนอุปกรณ์ประกอบฉากแต่ละสถานที่ ได้แก่ จากโรงเตี๊ยมไปสู่เรือฮิสพานิโยล่าจากเรือไปสู่ป้อมปราการบนเกาะจากป้อมปราการไปสู่ถ้ำโดยการใช้อุปกรณ์ประกอบฉากที่มีอยู่จำกัดนำไปสู่การใช้ทุกอย่างอย่างคุ้มค่าและสามารถสับเปลี่ยนจัดวางได้อย่างหลากหลาย ในส่วนของฉากต่าง ๆ ที่ต้องเคลื่อนย้ายพร้อมนักแสดง อาทิเช่น ฉากพายุ เฟอร์นิเจอร์ทุกอย่าง ได้แก่ เคาน์เตอร์บาร์ โต๊ะไม้ ถังไวน์ โต๊ะทำงานและเก้าอี้ของกัปตันอเล็กซานเดอร์ สมอลเลตต์ ก็สามารถนำอุปกรณ์ประกอบฉากมาวาง Positions แบบต่าง ๆ ได้อย่างลงตัวเฟอร์นิเจอร์ที่เคลื่อนที่ได้ที่นำมาใช้ในการแสดง ได้แก่ เคาน์เตอร์บาร์ในโรงเตี๊ยมที่ร้านของพ่อจิม ฮอว์กินส์ และเคาน์เตอร์บาร์บนเรือฮิสพานิโยล่า โดยเคาน์เตอร์บาร์ของฝั่งเรือที่มีฟังก์ชันในการใช้เก็บเสื้อของจิม ฮอว์กินส์ เข็มทิศ กระจเป่า ลังใส่เหล้ารัม ผ้าเช็ดโต๊ะ บิลรายการอาหาร แก้วน้ำ ถาดเครื่องปรุง ประแจ หม้อสตู ผ้ากันเปื้อน เพื่อเป็นการจัดระเบียบและเตรียมอุปกรณ์ให้เป็นสัดส่วนให้ง่ายต่อการหยิบใช้ในการแสดงและยังมีเฟอร์นิเจอร์ไม้ที่ใช้ทั้งในฉากของโรงเตี๊ยมเพื่อเป็นโต๊ะไวต์มเหล็กรับแขก รวมไปถึงการใช้โต๊ะนี้บนเรือในส่วนของห้องครัว เพื่อใช้ทำอาหาร และการใช้เฟอร์นิเจอร์ทั้งหมดมาใช้ในการจัดเป็นฉากบนเกาะ อาทิเช่น เคาน์เตอร์บาร์ โต๊ะ ถังไวน์ โต๊ะทำงานและเก้าอี้ของกัปตันอเล็กซานเดอร์ สมอลเลตต์ พังงา

การใช้เฟอร์นิเจอร์ที่มีในการสับเปลี่ยนฉากเน้นการทำให้เฟอร์นิเจอร์เคลื่อนที่ได้ มีน้ำหนักเบา เพื่อความสะดวกในการเคลื่อนย้ายลดการใช้พื้นที่ที่มากโดยไม่จำเป็นและทำขึ้นมาเพื่อการใช้งานได้มากกว่า1ครั้ง ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่อการใช้งานต่อสิ่งเดิม และลดการเพิ่มอุปกรณ์ประกอบฉากที่มากจนเกินไป

2.4.1.2 สตรีมพังก์ Steampunk

ประเภทย่อยของนิยายวิทยาศาสตร์ที่รวมเอาเทคโนโลยีเทคโนโลยีและการออกแบบความงามแรงบันดาลใจจากศตวรรษที่ 19 อุตสาหกรรมไอน้ำขับเคลื่อนเครื่องจักรและอีกส่วนหนึ่งมาจากยุควิคตอเรียหรือ “Wild West” สตรีมพังก์เริ่มต้นจากแนวคิดแบบRetro Future ซึ่งดูมีความล้ำแต่ในขณะเดียวกันก็มีความย้อนแย้งด้วยองค์ประกอบต่างๆทำให้เกิดการต่อยอดนำเทคโนโลยีในปัจจุบันมาซ้อนทับกับแนวคิดที่ว่าหากเทคโนโลยีเหล่านี้ยังใช้เครื่องจักรไอน้ำมันจะมีรูปร่างอย่างไรหรือทำอะไรได้บ้าง โทนี่ของ Steampunk มักจะเป็นสีน้ำตาลเฉดต่าง ๆ (สีของเครื่องจักร) ไม่ก็สีเทา สีแดงสนิมหุ่่นยนต์หรือสิ่งประดิษฐ์ต่างๆ ในนิยายแนวนี้นักเป็นสิ่งประดิษฐ์แบบทำมือ (handmade) เราจะเห็นภาพตัวละครถือประแจสามเหลี่ยมคอกไข่ซ่อมบูนูนี่นั่นอยู่ตลอดเวลาและเครื่องจักรต่างๆ ก็เกิดจากการฟันเฟือง กลไก จัดเรียงกันจนมันทำงานได้ลักษณะเด่นของ Steampunk คือมี เรือบิน เครื่องจักรไอน้ำ ตัวละครสวมชุดยุควิคตอเรีย นมี หุ่นยนต์ แต่เป็นหุ่นยนต์ที่ทำจากฟันเฟือง หรือโลหะสภาพเก่าๆ สีสนิม โทนี่ก็จะออกไปทางน้ำตาลเฉดต่าง ๆ (Dek-D 2558:ออนไลน์)

2.4.1.3 ไซเบอร์พังก์ Cyberpunk

นิยามง่าย ๆ ของ Cyber Punk คือ "เทคโนโลยีสูงส่ง แต่คุณภาพชีวิตบัดซบ" (High Tech Low Life) ไซเบอร์พังก์เป็นแนวนิยายวิทยาศาสตร์ชนิดหนึ่ง ที่เน้นในเรื่อง "ความไฮเทคและชีวิตคุณภาพต่ำ"ซึ่งนี่เป็นคำผสมของคำว่า cybernetics (มีความหมายว่า วิทยาเกี่ยวกับการติดต่อและควบคุมของสัตว์และเครื่องจักร) และ พังก์ เกิดขึ้นโดย Bruce Bethke โดยเขาใช้ในเรื่องสั้นที่ชื่อ "Cyberpunk" ตีพิมพ์ในปี 1983 โดยมีเนื้อหาเรื่องราววิทยาศาสตร์ล้ำยุค อย่างเช่นเทคโนโลยีสารสนเทศและวิทยาเกี่ยวกับการติดต่อและควบคุมของสัตว์และเครื่องจักร ซึ่งทั้งสองอย่างอยู่ในช่วงที่ล้มเหลวหรือเกิดการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ในสังคมเนื้อเรื่องของไซเบอร์พังก์จะมุ่งเน้นไปที่ความขัดแย้งกันของเหล่าบรรดาแฮกเกอร์ ปัญญาประดิษฐ์ และ Megacorporation และมีแนวโน้มว่าเกิดขึ้นในอนาคตอันใกล้ของโลกมนุษย์ มากกว่าอนาคตอันไกลโพ้นและยังเล่าถึงในโลกที่เต็มไปด้วยตึกระฟ้า แม้ยามค่ำคืนแสงไฟนีออนจากตึกรามบ้านช่องและป้ายโฆษณาไฮโลแกรมยังสว่างไสว โลกที่เต็มไปด้วยอาชญากรรม แม้เจริญด้านวัตถุ แต่จิตใจมนุษย์กลับตกต่ำ (วิกิพีเดีย 2562:ออนไลน์)

2.4.1.4 ศิลปะโรโกโก (Rococo)

หรือบางครั้งก็เรียกกันว่า ‘ศิลปะแบบหลุยส์ที่ 14’ (Louis XIV Style) ศิลปะโรโกโกเริ่มพัฒนามาจากศิลปะฝรั่งเศส และการตกแต่งภายในเมื่อคริสต์ศตวรรษที่ 18 ห้องที่ออกแบบแบบโรโกโกจะเป็นเอกภาพ คือทุกสิ่งทุกอย่างในห้องไม่ว่าจะเป็นผนัง เครื่องเรือน หรือเครื่องประดับ จะออกแบบเพื่อให้กลมกลืนกันอันหนึ่งอันเดียวกัน มิใช่อิสระต่อกัน คือไม่มีสิ่งใดในห้องนั้นที่นอกแบบออกมา ภายในห้องจะมี

เครื่องเรือนที่หรูหราและอลังการ รูปปั้นเล็ก ๆ แบบประติติประดอย ภาพเขียนหรือกระจกก็จะเป็นกรอบ ลวดลาย และพรมแขวนผนังที่ถ้าแยกอะไรออกมาจะทำให้ห้องนั้นไม่สมบูรณ์แบบ ศิลปะโรโกโกถูกแทนที่ ด้วยสถาปัตยกรรมฟื้นฟูคลาสสิก (วิกิพีเดีย, ม.ป.ป)

2.4.1.5 ศิลปะวิกตอเรีย (Victorian)

ซึ่งจะเน้นลวดลายธรรมชาติของดอกไม้ใบไม้คล้าย ๆ กับ Art Nouveau แต่ Victorian จะยึดถือรายละเอียดในธรรมชาติมากกว่ามีการคลี่คลายแบบและลวดลายน้อยกว่า ของ Art Nouveau ยังนิยมนำไปประยุกต์ในการตกแต่ง สร้างบ้านที่เป็นแบบยุโรป นอกจากนี้ลวดลายก็จะมีการเน้น ไปทางผู้หญิง (blogspot, 2015:online)

2.4.2 อุปกรณ์ประกอบฉาก

(1) โรงเตี๊ยม

บาร์โรงเตี๊ยม, ถังไวน์, ขวดเหล้า, กล่องใส่เหล้า, แก้วเหล้า, ผ้าเช็ดโต๊ะ, บิลรายการ อาหาร, ถูเงินบิล्ली โบนัส, หีบสมบัติ, โต๊ะ, เก้าอี้, แผนที่, ท่อใส่แผนที่, เข็มทิศ, สมุดปากกา, ผ้าปูโต๊ะ

(2) บนเรือ

โต๊ะกับตัน, เค้ก จานใส่เค้ก ,แผนที่, ลูกโลก, แอปเปิ้ล, ถังใส่แอปเปิ้ล, ตะเกียงไฟ

(3) บนเกาะ

หัวกะโหลก, มะม่วง, ชีส, อาวุธประจำตัวเบน กัน, ถูสมบัติ

2.4.1.1 กลุ่มที่อยู่อาศัยของชนชั้นล่างและเฟอร์นิเจอร์ที่ใช้ภายในครัวเรือน

โดยกลุ่มนี้จะมีเฟอร์นิเจอร์อาทิเช่น เคาท์เตอร์บาร์ในโรงเตี๊ยม โต๊ะไม้ เก้าอี้หัวกลม

ถังไวน์ ลังใส่ขวดเหล้า ขวดเหล้า แก้ว ผ้าเช็ดโต๊ะ บิลรายการอาหาร รวมไปถึงเครื่องใช้ในครัวบนเรือ ฮิสพานิโอ ล่า อ้างอิงจากข้าวของเครื่องใช้ของจริงในโรงเตี๊ยมและเครื่องใช้ในครัวในยุคนี้ คือในช่วงค.ศ.1890 เพื่อเป็นการแบ่งแยกชนชั้นของใช้และที่อยู่อาศัยของตัวละครอย่างชัดเจน

2.4.1.2 กลุ่มของใช้และอุปกรณ์ในการประกอบฉากฝ่ายโจรสลัด

โดยกลุ่มนี้จะมี กำปั่นใส่สมบัติ ท่อเก็บแผนที่ ที่อ้างอิงมาจากในยุควิกตอเรีย

2.4.1.3 กลุ่มเฟอร์นิเจอร์ของใช้ของชนชั้นสูง และ บนเรือ Hispaniola

อาทิ โต๊ะทำงาน เก้าอี้ งาน ของตกแต่งที่อยู่ในสถานที่นั้น พังงาเรือ ที่อ้างอิงจาก ศิลปะแบบ Rococo ศตวรรษที่ 18 และยุควิกตอเรียหรือยุคสมัยที่เก่ากว่านั้นแต่จะเป็นเครื่องใช้ที่มีมูลค่า มากกว่าสิ่งอื่น ๆ

2.4.1.4 กลุ่มอุปกรณ์ประกอบฉากบนเกาะที่สามารถพบเจอได้ในสถานที่นั้น

อาทิเช่น อาวุธของเบน กัน ที่ไว้ใช้ป้องกันตัว ทำขึ้นจากไม้หรือเขาสัตว์ ผลไม้ หัว กะโหลก

2.5 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย

2.5.1 แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับละครเวทีเรื่อง ‘เกาะมหาสมบัติ’

จากที่ผู้ศึกษาได้ทำการศึกษาดูละครเรื่อง Treasure Island เกาะมหาสมบัติ ผู้ศึกษาได้ กำหนดสีของตัวละคร และแบ่งออกเป็นสองกลุ่ม คือ ตัวละครกลุ่มคนธรรมดา ทริลอร์นีย์ , หมอลิฟซี , กัปตันสมอลล์เลตต์, จอห์น ฮันเตอร์, ทอม เรดรูท, จอยส์, พ่อของจิม, จิม ฮอว์กิ้นส์ และตัวละครกลุ่มโจรสลัด ลองจอห์นซิลเวอร์, บิลลี่ โบนัส, แบล็คค็อกหรือแบล็คแคท, ไบลด์ พิว, เบน กัน, อิสราเอล แชนด์, ทอมมอร์แกน, จอร์จ แมรี่, ดิก จอห์นสัน

2.5.1.1 กลุ่มคนธรรมดา

ตัวละครกลุ่มนี้ ผู้ศึกษาได้อ้างอิงมาจากช่วงเวลาที่ถูกกำหนดในเรื่องคือ ช่วงเวลาใดในอดีตและอนาคตที่ผสมผสานกันจนแยกไม่ออก ทำให้ผู้ศึกษาได้นึกถึงยุคของ Steampunk โดยจำแนกตัวละครให้มีความแตกต่างทางชนชั้น

Steampunk เป็นประเภทย่อยของนิยายวิทยาศาสตร์ที่รวมเอาเทคโนโลยีและการออกแบบความงาม แรงบันดาลใจจากศตวรรษที่ 19 อุตสาหกรรมไอน้ำขับเคลื่อนเครื่องจักร และอีกส่วนหนึ่งมาจากยุควิกตอเรีย ลักษณะที่เกิดขึ้นในยุคนี้ ค่อนข้างเพี้ยนอิงจากความเป็นจริง มีสไตล์ที่เป็นส่วนประกอบเช่น เสื้อผ้า หมวก กระเป๋า เสื้อคลุม ร่มกันแดด ที่ได้รับอิทธิพลมาจากยุคนั้นอย่างเห็นได้ชัด หากเป็นเครื่องจักร จะเป็นในลักษณะของเครื่องจักรไอน้ำมากกว่าเทคโนโลยีขั้นสูง โดยเทคโนโลยีส่วนใหญ่เป็นการผสมผสานระหว่างเทคโนโลยีกับแรงบันดาลใจจากเครื่องจักรไอน้ำในยุคนั้น เช่น เรือบินที่ขับเคลื่อนด้วยแรงไอน้ำ ควบคุมด้วยระบบอนาล็อก

2.5.1.2 กลุ่มโจรสลัด

ตัวละครกลุ่มนี้ ผู้ศึกษาได้มีการจำแนกลำดับชั้นของตัวละครให้แบ่งออก ถึงยศ ตำแหน่งหน้าที่ ที่อ้างอิงมาจากชุดของนักเดินเรือในยุควิกตอเรีย ซึ่งผู้ออกแบบได้กำหนดสีที่ชัดเจนของตัวละครกลุ่มนี้

สี (COLOUR) ลักษณะกระทบต่อสายตาให้เห็นเป็นสีมีผลถึงจิตวิทยา มีอำนาจให้เกิดความเข้มของแสงที่อารมณ์และความรู้สึกได้ การที่ได้เห็นสีจากสายตาสายตาจะส่งความรู้สึกไปยังสมอง กระตุ้นให้เกิดความรู้สึกและอารมณ์ต่าง ๆ ตามอิทธิพลของสี ปัจจุบันเป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์ต่อผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย เป็นอย่างมาก เพราะผู้ออกแบบสามารถออกแบบเครื่องแต่งกายที่เหมาะสมกับลักษณะนิสัยของตัวละครและแฝงความหมาย เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นถึงธรรมชาติของตัวละคร (เบเยอร์, 2564:ออนไลน์)

ตารางที่ 2.1 : สีและความหมายของสี

ที่มา : <https://www.beger.co.th/th/blog/colour-paint-meaning>

สี	ความหมาย
สีแดง	ความรัก ความหลงใหล หรือลุ่มหลง ความรุนแรง ความอันตราย ความโกรธและการมีพลัง
สีส้ม	ความอบอุ่น การขอเข้าสังคม เป็นมิตร ความสุข ความแปลก มีชีวิตชีวา วัยหนุ่มสาว

สีเหลือง	ความวิกลจริต หรือความคลั่ง ความเจ็บป่วย ความไม่มั่นคงปลอดภัย ความมั่งคั่งและสงบสุข
สีเขียว	ธรรมชาติ วัยเด็ก แต่ขณะเดียวกันสื่อถึงความไม่ซื่อสัตย์ เป็นกลางร้าย หรือกลางสังหารณ์ ความมีดื้อรั้นหรือความชั่วร้ายและอันตราย
สีน้ำเงิน	ความสงบ ความเจียม ความมั่นคง ความศรัทธา ความมีระเบียบ ความจริง ความสุขุม ความเชื่อถือ ความจงรักภักดี ความเยือกเย็น ความราบรื่น ความเป็นเอกภาพ ความเป็นอนุรักษ์นิยม แรงบันดาลใจ
สีฟ้า	ความหนาวเย็น ความโดดเดี่ยว ภาวะเกี่ยวกับสมอง ภาวะจิตใจหดหู่ เศร้าหมอง ความไม่ตื่นนอน หรือไม่ต่อสู้ ความเจ็บสงบ หรือความใจเย็น
สีชมพู	ความไร้เดียงสา ความอ่อนหวาน มีความ อ่อนโยน ความเป็นผู้หญิง ความสนุกสนาน ความสวยงาม และความเอาใจใส่
สีม่วง	แฟนตาซี ความรู้สึกทางกามารมณ์ ความหลอกลวงหรือภาพลวงตา ความลึกลับ เวทย์มนต์ ลางร้าย ลางสังหารณ์หรือหุหุรา ร่ำรวยและนำค้นหา
สีเทา	ความเป็นกลาง ความอ่อนน้อมถ่อมตน ความเสถียร ความเป็นระเบียบ เป็นทางการ แข็งแรง ทนสมัยมั่นคงและมีระเบียบ
สีน้ำตาล	มิตรภาพ พื้นดิน ความจริง ทนทาน มั่นคง เรียบง่าย เจียมสงบ ราคะเข้มแข็ง นิ่งเฉย ทำงานหนัก น้ำใจ สิ่งสกปรก
สีดำ	พลังอำนาจ ความลึกซึ้ง ความน่าเกรงขาม ความเป็นทางการ ความหุหุรา ความเศร้า ความโกรธ การมองโลกในแง่ร้าย การบังคับควบคุม ความมืด ความลึกลับ ความกลัว ความชั่วร้าย
สีขาว	ความบริสุทธิ์ สันติภาพ ความสงบสุข ความดี ความเรียบง่าย ความสะอาด ความหลุดพ้น ความว่างเปล่า ความเบา ความเท่าเทียม

จากช่วงเวลาในละครที่ถูกกำหนดมาคือ ช่วงเวลาใดใดในอดีตและอนาคตที่ผสมผสานกันจนแยกไม่ออก นอกจากแนวคิดตั้งต้นที่ผู้ศึกษาได้นำเสื้อผ้าในยุคของ Steampunk มาใช้แล้ว ผู้ศึกษา

ได้หยิบยกเครื่องแต่งกายช่วงเวลาอื่นมาผสมด้วย เพื่อให้เกิดเป็นเสื้อผ้าที่มีความแปลกใหม่และสอดคล้องกับช่วงเวลาทีละครกำหนด

(1) ลวดลายของเสื้อผ้า

แยกออกเป็น 3 แนวคิด

2.1) ลายสก็อต

ผู้ออกแบบได้นำแนวคิดของการทับซ้อนและประสานกันของลายเส้นเปรียบเสมือนความสัมพันธ์และมิตรภาพซึ่งกันและกัน รวมถึงการมุ่งมั่น มีระเบียบและอุดมการณ์ในการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

2.2) ลวดลายพริสไตล์

ผู้ออกแบบได้นำแนวคิดของการไม่มีรูปแบบและความหลากหลาย เปรียบเสมือนความหลากหลายของมนุษย์ อารมณ์ นิสัย รูปร่าง หน้าตา และจิตใจ อีกทั้งยังเปรียบเสมือนการเอาตัวรอด ประสบการณ์ต่าง ๆ ที่พวกเขาได้พบ และไม่มีมิตรภาพอยู่จริงในหมู่โจรสลัด

2.3) การตัดปะ

ผู้ออกแบบได้นำแนวคิดการตัดปะชิ้นผ้าเพื่อให้เป็นชิ้นเดียวกันเปรียบเสมือนประสบการณ์ที่ได้พบเจอ การรวบรวมความรู้และการใช้ชีวิตอีกทั้งยังเปรียบตั้งร่องรอยของสิ่งที่ได้พบเจอมาอีกด้วย

2.6 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบแสงเพื่อการแสดง

2.6.1 แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบแสงสำหรับละครเวทีเรื่อง ‘เกาะมหาสมบัติ’

จากการศึกษาบทละครเรื่อง ‘เกาะมหาสมบัติ’ ที่ดัดแปลงมาจาก ‘Treasure Island’ ของ Robert Louis Stevenson สิ่งที่ผู้ออกแบบได้สังเกตเห็นและสนใจคือเรื่องโทนสีของแสงในแต่ละสถานที่ทั้งภายนอกและภายในรวมถึงการแยกพื้นที่ โดยผู้ออกแบบได้นำทฤษฎีเกี่ยวกับองค์ประกอบในการออกแบบแสงและประเภทไฟต่าง ๆ มาช่วยสโคปพื้นที่เพื่อแยกสถานที่ในเรื่องให้มีความแตกต่างกัน

2.6.1.1 องค์ประกอบในการออกแบบแสง

องค์ประกอบที่ใช้ในการออกแบบแสงสำหรับละครเวทีมีทั้งหมด 4 ข้อดังนี้

(WIKIBOOKS, 2561:ออนไลน์)

(1) การมองเห็น (Visible)

ความสว่างและความชัดในการมองเห็น ทำให้ผู้ชมสามารถมองเห็นผู้แสดงได้อย่างชัดเจน และสร้างความสว่างบนเวทีรวมไปจนถึงการมองเห็นนักแสดงที่กำลังเคลื่อนไหวอยู่บนเวที

(2) การเลือกจุดมองเห็น (Selective Focus)

หากอยากให้ผู้ชมสนใจที่ส่วนไหน ก็สามารถใช้แสงช่วยให้ผู้ชมสนใจในพื้นที่ของเวทีหรือนักแสดงโดยการปรับความสว่างหรือสีของแสง ผู้ออกแบบแสงสามารถดึงจุดความสนใจไปยังจุดสำคัญในฉากหรือตัวละครที่เฉพาะเจาะจง

(3) การทำให้เกิดมิติ (Modeling)

ทำได้โดยการจัดวางไฟด้านหน้า ด้านข้างและด้านหลังนักแสดง การใช้การจัดวางแสงเพื่อสร้างแสงและเงาประเภทต่าง ๆ ให้กับนักแสดงบนเวที อุปกรณ์ประกอบฉากและฉากได้

(4) อารมณ์ความรู้สึก (Mood)

การใช้แสงช่วยในการสร้างอารมณ์และบรรยากาศของฉากหรือการแสดง และการเปลี่ยนแปลงสีและปริมาณความเข้มของแสง สามารถช่วยทำให้ผู้ชมรับรู้อารมณ์และเข้าถึงเรื่องราวได้มากขึ้น

2.6.1.2 ประเภทไฟที่ใช้ในการออกแบบแสงสำหรับละครเวทีเรื่อง ‘เกามหาสมบัติ’

ไฟเวทีที่ใช้เป็นองค์ประกอบบนเวทีกันทั่วไปมีอยู่หลากหลายประเภท ซึ่งแต่ละประเภทได้รับการออกแบบมาเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ ดังนั้นบนเวทีจะไม่ได้มีอยู่แค่ไฟประเภทใดประเภทหนึ่งเพียงประเภทเดียว (ณัฐพจน์ วิจารัตน์, 2565:ออนไลน์)

(1) ไฟฟรินเนล (Fresnel)

Fresnel หรือมีอีกคำที่เรียกว่า ‘Wash Lights’ เป็นไฟที่ตั้งชื่อตามนักประดิษฐ์ ที่ชื่อว่า ‘Augustin Fresnel’ สิ่งที่ทำให้ไฟประเภทนี้มีเอกลักษณ์ที่เฉพาะตัวคือเลนส์ที่ทำจะมีลักษณะเป็นวงที่มีจุดศูนย์กลางและแสงจะสว่างที่สุดที่จุดศูนย์กลางของวงแต่จะมีความจางที่ขอบ เป็นไฟประเภทที่ให้แสงสว่างเฉพาะจุดแบบปรับโฟกัสและปรับลำแสงได้

(2) ไฟพาร์ (Par)

PAR หรือย่อมาจาก ‘Parabolic Aluminized Reflector’ เป็นส่วนประกอบหลักในการให้แสงสว่างบนเวที โดยไฟพาร์เป็นโคมไฟลำแสงปิดผนึกในโลหะทรงกระบอก ไฟประเภทนี้จะคล้าย ๆ

กับไฟหน้ารถและมีการออกแบบที่เรียบง่าย ซึ่งไฟพาร์สามารถใช้สร้างลำแสงในแนวนอนหรือแนวตั้งได้ และนอกจากนี้ยังสามารถนำแผ่นเจลมาติดที่หน้าไฟเพื่อสร้างสีต่าง ๆ ให้กับแสงไฟได้ ซึ่งไฟพาร์สามารถหมุนแกนเพื่อปรับแนวของลำแสงให้เป็นแนวตั้งหรือแนวนอนได้ แต่จะไม่สามารถปรับเปลี่ยนรูปทรงของลำแสงได้

(3) ไฟไซโคลราม่า (Cyclorama)

ไฟเวที Cyclorama หรือย่อสั้น ๆ ว่า 'Cyc' ส่วนใหญ่แล้วมักพบได้บนเวทีสำหรับการแสดงละครเวที เป็นไฟสำหรับส่องสว่างให้กับฉากหลังหรือ Backdrop โดยไฟประเภทนี้จะให้คุณลักษณะของการกระจายแสงที่สม่ำเสมอและมีมุมกระจายแสงที่กว้าง ซึ่งไฟประเภทนี้สามารถวางบนพื้น หรือแขวนไว้ใกล้กับฉากหลังเพื่อให้สามารถครอบคลุมฉากหลังได้

(4) ไฟโปรไฟล์ (Profile/Ellipsoidal)

ไฟเวที Ellipsoidal หรือ 'Reflector Spotlight ทรงรี' ให้ลำแสงที่เข้มข้นและชัดเจน นิยมใช้สำหรับเป็นไฟที่ให้แสงด้านหน้าของเวที เป็นไฟที่สามารถปรับโฟกัสของแสงไฟให้มีความนุ่มนวลหรือให้มีความคมมากขึ้นได้ อีกทั้งยังสามารถปรับรูปร่างของแสง เพื่อป้องกันไม่ให้แสงไหลผ่านเข้าสู่บริเวณที่ยังคงต้องการให้มืดได้ นอกจากนี้ยังสามารถสร้างสีสันโดยการติดเจลเพิ่มที่หน้าไฟได้อีกด้วย

(5) ไฟ LED (Light Emitting Diode)

เป็นไฟที่ถูกพัฒนาออกมาในรูปแบบต่างๆอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากมีราคาถูกลง กินไฟน้อย และสามารถผสมสีได้อย่างอิสระโดยไม่ต้องเปลี่ยนเจลเหมือนคอมทั้งสแตนด์ จึงเป็นที่นิยมในการนำมาใช้กับงานละคร คอนเสิร์ต งานอีเวนต์ ไปจนถึงงานติดตั้งในร้าน อาหาร ผับ บาร์ ห้องประชุมสัมมนาต่างๆ โดยปกติจะใช้หลอดแม่สีแสง RGB (สีแดง สีเขียวและสีน้ำเงิน) มีทั้งชนิดแยกหลอดแม่สีและชนิดรวมหลอดแม่สีในการประกอบเป็นคอม แต่เนื่องจากไฟ LED มีจุดอ่อนในโทนสีส้ม-เหลืองและมีจุดเด่นในโทนสีน้ำเงิน-ม่วง บางรุ่นจึงมีเพิ่มสี W-O ขึ้นมา คือหลอดสีขาวกับหลอดสีส้มเพื่อแก้ไข

(6) ไฟฟอลโลว์ (Follow Spot)

Follow Spot เป็นไฟสปอตไลท์ประเภทหนึ่ง ทำหน้าที่เป็นโฟกัสให้กับนักแสดงที่เคลื่อนไหวไปตามพื้นที่ส่วนต่าง ๆ ของเวที ไฟประเภทนี้จำเป็นต้องมีการตอบสนองต่อผู้ที่ทำการแสดงอยู่ที่หน้าเวทีได้แบบเรียลไทม์ ดังนั้นไฟฟอลโลว์จึงเป็นไฟที่ต้องควบคุมด้วยตนเอง และนอกจากนี้ยังสามารถปรับขนาด ระดับความเข้มข้นของแสงรวมไปถึงการปรับสีได้อย่างง่ายดายด้วยฟังก์ชัน Built-in Panel ในตัว

2.7 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการแสดง

2.7.1 แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบสื่อมัลติมีเดียสำหรับละครเวทีเรื่อง ‘เกาะมหาสมบัติ’

การจากอ่านบทละครวิเคราะห์เรื่อง Treasure Island เกาะมหาสมบัติ ร่วมกับผู้กำกับ นักแสดงและทีมออกแบบ เนื่องจากผู้กำกับต้องการเล่าเรื่องของเด็กผู้หญิงคนหนึ่งที่อยากออกไปผจญภัยด้วยตนเอง จึงทำการเล่าเรื่องของการเดินทางของชีวิตเพื่อเติมเต็มการเติบโตให้รู้สึกถึงการมีส่วนร่วม ซึ่งเรื่องราว Treasure Island เกาะมหาสมบัติ เน้นการเปลี่ยนสถานที่เพื่อสร้างบรรยากาศให้แก่เรื่อง เสียงและสื่อมัลติมีเดียเข้ามาช่วยทำให้สมูทมากขึ้น ผู้ศึกษาได้ค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อทำความเข้าใจและหาแนวทางในการออกแบบชิ้นงานในด้านเสียงและสื่อมัลติมีเดีย ทำให้ผู้ศึกษาทราบว่าเสียงและสื่อมัลติมีเดียมีผลต่ออารมณ์ บรรยากาศและความรู้สึกของผู้ชมที่ได้รับเข้าถึงเรื่องได้มากขึ้น ซึ่งเสียงและสื่อมัลติมีเดียช่วยสร้างอารมณ์และบรรยากาศที่แตกต่าง โดยทฤษฎีผู้ศึกษาได้วิเคราะห์และตีความศึกษาเลือกใช้ดังนี้

2.7.1.1 การออกแบบเสียง

ดนตรีโฟล์ก (อังกฤษ: Folk Music) มีความหมายที่แตกต่าง หลากหลาย อาทิ เพลงพื้นบ้าน หรือ เพลงท้องถิ่น (Traditional Music) ซึ่งมักจะจัดอยู่ในดนตรีประเภทเวิลด์มิวสิกด้วย ดนตรีโฟล์กสามารถหมายถึงดนตรีที่นำดนตรีพื้นบ้านมาประกอบในดนตรีร่วมสมัยแนวเพลงใกล้เคียงเช่น โฟล์กร็อก, อีเลกทริกโฟล์ก และโปรเกรสซีฟโฟล์กเพลงส่วนใหญ่ถูกนำเสนอเพื่อความบันเทิงและผ่อนคลาย เครื่องดนตรีที่ใช้ตามบริบทของเนื้อเรื่องในละคร อีกทั้งยังแบ่งประเภทองค์ประกอบของเสียงดังนี้ (Potapt 2562:online)

(1) เสียงดนตรีประกอบ (Music Score)

เป็นเสียงที่ใช้ในการถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกต่างๆในเรื่องสู่ผู้ชม รวมไปถึงบรรยากาศภายในเรื่อง เป็นเสียงเพลงบรรเลงที่ช่วยเพิ่มอารมณ์ร่วม สร้างความตื่นเต้นในฉากต่างๆ และสร้างความทรงจำให้กับผู้ชมอีกด้วย

(2) เสียงบรรยากาศ (Ambient Sound)

เสียงบรรยากาศเป็นเสียงธรรมชาติที่เกิดขึ้นจริงตามสภาพแวดล้อม เช่น เสียงฝนตก เสียงตอนกลางคืน เสียงในถ้ำ เสียงในป่า เสียงพายุ เสียงหยดน้ำ เสียงไม้เอียงอาดของเรือ

(3) เสียงเอฟเฟกต์ (Sound Effects)

ซาวด์เอฟเฟกต์ หรือ SFX คือเสียงที่ใช้เลียนแบบเสียงปกติ รวมไปถึงเสียงที่แสดงการกระทำบนเวที เช่น เสียงปืน เสียงกระพ้อปึก เสียงฟ้าผ่า ช่วยในการทำเหตุการณ์สมมติเหมือนจริงมากขึ้น ทำให้ผู้ชมรู้สึกร่วมกับละคร (By Thai Pianist. 2023:Online)

2.7.1.2 การออกแบบสื่อมัลติมีเดีย

การสร้างภาพด้วยการเล่าเรื่องการเดินทาง เป็นเทคนิคการสร้างที่มาเติมเต็มในแต่ละฉากอีกแบบหนึ่งที่ทำให้ภาพดูเต็มมากขึ้น เน้นการเปลี่ยนสถานที่ ช่วยให้เห็นภาพต่างสถานที่ต่างอารมณ์ เพราะทุก ๆ ครั้งที่มีการเปลี่ยนซีนเมื่อใด ก็มีการเปลี่ยนสถานที่และมีเสียงเช่นเดียวกัน อาทิเช่น แผนที่การเดินทาง , สภาพอากาศ , บรรยากาศ โดยผู้ศึกษาได้ใช้องค์ประกอบดังนี้ ภาพเคลื่อนไหว (Animation) ภาพเคลื่อนไหว หมายถึง ภาพกราฟฟิกที่มีการเคลื่อนไหวเพื่อแสดงขั้นตอนหรือปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง เช่น การเคลื่อนที่ของอะตอมในโมเลกุล เป็นต้น เพื่อสร้างสรรค์จินตนาการให้เกิดแรงจูงใจจากผู้ชม โดยผู้ศึกษาได้ใช้ภาพเคลื่อนไหวในการประกอบการแสดง (รุ่งพิพา แคว้งอินทร์, 2548:ออนไลน์)



บทที่ 3

การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงาน

3.1 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการกำกับการแสดง

3.1.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการกำกับการแสดง (Pre-Production)

3.1.1.1 แนวความคิดเบื้องต้นการคัดเลือกผู้กำกับการแสดง

กระบวนการคัดเลือกบทละครถือเป็นขั้นตอนแรกและเป็นขั้นตอนที่สำคัญที่สุดของการทำละคร เพราะบทละครเป็นสิ่งที่ถ่ายทอดเรื่องราวให้กับผู้ชม การคัดเลือกบทละครเรื่อง เกษมมหาสมบัติ ได้เริ่มมาจากกระบวนการคัดเลือกผู้กำกับการแสดงของเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ ประจำปีการศึกษา 2566 ซึ่งกระบวนการในการเลือกสรรศึกษาบทละครเรื่องนี้ มีดังนี้

การสำรวจตัวเอง ผู้ศึกษาได้ประมวลความรู้ ความสนใจ และประเด็นที่จะเล่าออกไป ซึ่งผู้ศึกษาได้สำรวจตัวเองจนได้ คำสำคัญ มา 3 อย่าง คือ ความฝันของเด็ก การผจญภัย และเพศสภาพ จึงทำให้ผู้ศึกษาได้ตั้งคำถามกับตัวเองว่า “ทำไมเด็กผู้หญิงถึงมีความฝันและอยากที่จะออกไปผจญภัยเหมือนกับผู้ชายไม่ได้?” ผู้ศึกษาต้องการที่จะตอบคำถามนี้ผ่านการทำละครเรื่องนี้ เพราะว่าผู้ศึกษาต้องการผจญภัยในความฝันของตัวเองไม่ต่างจากคนอื่น แต่คนรอบข้าง ผู้ใหญ่บางคน มักที่จะตัดสินตัวเรา จากมุมมองของเขา ทำให้เราต้องการมีจุดยืนของตัวเอง และประเด็นที่ผู้ศึกษาสนใจเพิ่มเติมคือเรื่องของ เด็กผู้หญิง ผู้ศึกษาต้องการเสนอแนวคิดให้กับผู้ชมว่า เด็กผู้หญิง หรือ ผู้หญิง ไม่จำเป็นต้องทำตามบรรทัดฐานของสังคม ว่าเด็กผู้หญิงต้องเป็นแบบนี้ ผู้หญิงต้องทำอาชีพนี้ ความน่าสนใจในประเด็นเรื่องนี้ ทำให้ผู้ศึกษาต้องการนำหัวข้อ ประเด็นและข้อสงสัย มารวมกันเป็นสารที่จะสื่อแก่ผู้ชม ผ่านบทละครเวทีเรื่อง เกษมมหาสมบัติ

3.1.1.2 ปัจจัยในการคัดเลือกบทละคร

นักแสดง

การแสดงเป็นปัจจัยสำคัญมากและนักแสดงที่ต้องมารับบทเป็น นิสิตชั้นปีที่ 4 ซึ่งจะต้องศึกษากระบวนการเป็นนักแสดง บทที่เลือกจึงต้องมีความน่าสนใจและท้าทาย บทละครเรื่อง เกษมมหาสมบัติ บทที่เลือกต้องเป็นบทที่น่าสนใจ และท้าทายต่อนักแสดง เพราะต้องมีการใช้ถึงศิลปะการต่อสู้เข้ามาเกี่ยวข้อง การเคลื่อนไหวของนักแสดงที่เกินจริง หรือถ้านักแสดงต้องเล่นในบทที่มีอายุห่างกับตัวเองมากเกินไปก็ไม่สมจริงเท่าไรกับคนอายุเท่านั้นมาแสดง แต่อย่างไรก็ตาม ถ้าบทละครที่เลือกสามารถ ปรับบริบทเรื่องจำนวนตัวละคร เพศ อายุ ได้โดยที่สารของเรื่องไม่ผิดเพี้ยน บทละครนั้นก็ไม่มีปัญหาที่จะนำมาใช้

ความเหมาะสมในการสร้างสรรค์ผลงาน

เนื่องจากละครเรื่องนี้เกิดขึ้นในหลายสถานที่หลายช่วงเวลา ผู้ศึกษาและทีมงาน ออกแบบจึงต้องประเมินถึงความเป็นไปได้ในการสร้างสรรค์องค์ประกอบศิลป์ต่าง ๆ ให้สามารถเกิดขึ้นจริงได้ และได้ข้อสรุปคือ การใช้อุปกรณ์ประกอบฉากเพื่อเคลื่อนที่ แยกย้าย หรือรวมกันบนพื้นที่บนเวที เพื่อเปลี่ยนเป็นฉากต่าง ๆ ซึ่งเป็นทางออก ที่ตอบโจทย์ปัจจัยทั้งเรื่องสถานที่และเวลาในบท รวมถึงเรื่องของงบประมาณ ซึ่งก็เป็นปัจจัยสำคัญอีกข้อหนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ขึ้นมา

ผู้ชม

เป็นส่วนสำคัญที่สุดต่อการประมวลผลของละครเวที หากละครไม่มีผู้ชมก็ไม่สามารถเป็นกระบวนการการทำงานที่สมบูรณ์ได้ ดังนั้นเราควรเลือกบทละครให้เหมาะสม กับความต้องการของผู้ชม และสามารถเข้าถึงได้ทุกเพศทุกวัย ผู้ชมควรได้รับความสนุก ความเพลิดเพลิน ข้อคิด รวมถึงประสบการณ์บางอย่างจากละครที่ส่งผลต่อการใช้ชีวิตของผู้ชม

3.1.1.3 การวิเคราะห์บทละคร

เมื่อผู้ศึกษาได้รับการคัดเลือกให้สามารถสร้างสรรค์ผลงานละครเวที เรื่อง เกาะมหาสมบัติ แล้วนั้น ขั้นตอนต่อไปของกระบวนการทำงานของผู้ศึกษาคือการวิเคราะห์บทละคร โดยหัวข้อที่ผู้ศึกษาได้ทำการค้นคว้าและวิเคราะห์เจาะลึกลงรายละเอียดกับบทละครมากขึ้นดังนี้

(1) โครงเรื่อง

วรรณกรรมต้นฉบับของ เกาะมหาสมบัติ แม้จะเป็นวรรณกรรมหลักที่ผู้ศึกษาไว้ใช้ในกระบวนการสร้างสรรค์ละครเวที แต่ผู้ศึกษาเล็งเห็นว่าการจะสร้างโครงเรื่องนั้นควรสร้างจากความชอบและประเด็นที่ผู้ศึกษาต้องการ นำเสนอเพื่อให้กลายเป็นบทละครที่ดัดแปลงบริบทใหม่ในแบบฉบับผู้ศึกษา และเพื่อให้ง่ายต่อการทำงานในทุก ๆ ฝ่ายเพื่อให้เข้าใจในทิศทางเดียวกัน ผู้ศึกษาจึงต้องแบ่งลำดับเหตุการณ์ในการดำเนินเรื่องไว้ ดังนี้

ตารางที่ 3.1 : การวิเคราะห์โครงเรื่องของละครเวที เรื่อง เกาะมหาสมบัติ

ที่มา : ผู้ศึกษา

ฉาก	โครงเรื่อง	MESSAGE	FUNCTION
องค์ 1			

<p>จิม</p> <p>ฮอว์กินส์</p>	<p>ภาพเปิดตัววีรโอและองค์ประกอบต่าง ๆ ของวีรโอทุกคนออกมาสนุกสนานกัน</p> <p>เหล่าเพื่อน ๆ ของจิมวิ่งเข้ามาพร้อมกับการผจญภัยครั้งใหม่ จนจิมดับทพุดและพูดกับคนดูถึงเรื่องราวที่จิมเคยผ่านมา เรื่องราวของจิมดูน่าตื่นเต้น จนอยากเล่าให้ทุกคนฟัง จนหม่อมวลโจรสลัดเริ่มเคลื่อนย้าย กลับมาที่จุดเริ่มต้นของเรื่องราวของจิมนั่นก็คือ โรงเตี๊ยม</p> <p>เป็นวันปกติของจิม ที่จิมต้องใช้ชีวิตไม่เหมือนเด็กผู้หญิงทั่วไป ต้องช่วยพ่อทำงาน ช่วยพ่อกำลังชีพตัวเอง ไม่มีโอกาสที่จะได้ออกจาก โรงเตี๊ยม = Safe Zone เธอถูกระงับกระแงมากเวลาทำงาน แต่เธอเองก็อยู่กับงานที่ตัวเองต้องทำทุกวัน จนกระทั่งจุดเริ่มต้นเรื่องราว การผจญภัย ก็เกิดขึ้นเมื่อมีโจรสลัดคนหนึ่งกำลังมาที่โรงเตี๊ยม</p> <p>บิลลี่ ร้องเพลงอย่างมีความสุข ทำให้เขานึกถึงเรื่องราวตัวเองในอดีต แต่สิ่งที่เขาต้องคอยระวังด้วยนั้น คือโจรสลัดอีกฝ่ายของเขา ที่จะมาเอากำปั่นและกุญแจของเขา เขาระมัดระวัง ขณะที่การมาครั้งนี้ เขาต้องการมาหาที่พัก ทำเลที่สามารถคอยสอดส่องเหล่าโจรสลัดได้ โดยเฉพาะชายชาเดียวที่เขาระวังมากที่สุด</p> <p>เขาวางกำปั่นที่หน้าโรงเตี๊ยม เรียกพ่อของจิม และคอยคุยกับพวกเขา สิ่งที่เขาต้องการคือ หาที่พักเหล่า และ ลูกน้องของบิลลี่ เขาต้องการทำภารกิจของเขาโดยการพูดคุย ตีล ตัง ในการใช้</p> <p>เขาทำตามความต้องการสำเร็จ บิลลี่ ก็พักผ่อนกินเหล้าอย่างสบายใจ และคอยสอดส่องเหล่าโจรสลัดและชายชาเดียว เป็นประจำทุกวัน</p> <p>นี่คือจุดเริ่มต้น เรื่องราวของจิม เหตุการณ์มันค่อย ๆ ทำให้เห็นเรื่องราวของ โจรสลัด ทำให้จิมเริ่มสนใจมากขึ้น งานที่บิลลี่จ้าง มันก็คงเป็นเหมือนกับงานแรกของโจรสลัดของจิม จากน้อย ๆ</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพฝันของเด็กผู้หญิงที่กำลังจะได้การเริ่มต้นผจญภัยครั้งใหม่ - เด็กผู้หญิงบ้าน ๆ ธรรมดา ๆ ที่พูดเรื่องความฝันที่ยิ่งใหญ่ คือ การผจญภัย จุดเริ่มต้นของประสบการณ์ชีวิต ความฝันของเด็กผู้หญิง - พ่อในมุมมองของผู้ใหญ่ ไม่เห็นด้วยและเรื่องความคิด เด็กผู้หญิง ควรเป็นแบบในอุดมคติ ด้วยเหตุผลของพ่อที่ไม่สามารถทำให้จิมมีสิทธิจะได้ฝันครอบครัวยังไม่เชื่อมั่นในตัวเรา - จุดเริ่มต้นเรื่องราวทุกอย่างหรือโอกาสที่กำลังเข้ามาที่ไม่สามารถคว้ามาได้ง่าย ๆ - การพูดถึงชายชาเดียวของบิลลี่ โบนัส และหีบสมบัติ ให้คนดูได้รู้ลึนว่ามันคืออะไร 	<ul style="list-style-type: none"> - เปิดตัวด้วยวีรโอ ทุกคนกำลังสนุกกับการผจญภัยครั้งใหม่ - จิม พูดกับคนดูเพื่อสร้างความเชื่อว่า นี่คือนิทรรศการของจิม และใช้เทคนิค Breaking the forth wall จิมพาทุกคนกลับไปจุดสู่เริ่มต้นของจิม ที่มาที่ไปของจิมของความฝัน - ทุกคนเปลี่ยนภาพบนเรือกลายเป็น โรงเตี๊ยม ด้วยนักแสดงที่กลายเป็นหม่อมวล - เปิดตัวละครพ่อ ที่ขัดความฝันของเด็ก และพูดถึงปัญหาต่าง ๆ ฐานะ - เปิดตัวละครบิลลี่ โบนัส ที่ เป็นจุดเริ่มต้นของทุกเรื่องของจิม
-----------------------------	---	---	--

<p>เปิดกิจการ</p>	<p>จิมยังคงเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับสถานการณ์ตอนนั้น เกี่ยวกับบิลลี โบนส์ ที่ไม่ว่าเวลาจะผ่านไปกี่วัน ก็อาทิตย์ เขายังคงแต่ กินเหล้า ไปที่ทะเล เผื่อผู้ชายคนเดียวตลอดเวลา และชายคนเดียวที่เขาพูดถึง จิม เก็บไปฝันเอง แล้วจินตนาการไปเองว่า นากลัว (ขณะที่พูด ไฟสลับหลังเวที เต้นที่จิม หมู่มวลเริ่มเข้ามาเคลื่อนไหว และ ฉลอง)</p> <p>จิมยังคงให้ความสนใจกับ บิลลี จนจิมเก็บเรื่องราวของชายคนเดียว ที่จิมยังสนใจขึ้น จนเก็บไปฝันร้าย แต่นั่นก็ไม่ได้ทำให้จิมกลัว จิมเริ่มความสนใจมากขึ้น แต่ก็ต้องถูกพ่อขัดให้ไปทำงานตลอดไฟสว่างขึ้น เห็นร้านเหล้า ผู้คนกำลังฉลอง จิม ยังคงพูดกับคนดูถึงเรื่องราวของชายคนเดียวอยู่ พ่อจิมเรียกใช้ ให้จิมไปบริการแขก</p> <p>หมู่มวลมาเฉลิมฉลองกับปาร์ตี้เล็ก ๆ ของโรงเตี๊ยมจากเงินบิลลี โบนส์ให้มาในช่วงแรก ๆ ทุกคนกำลังดื่มด่ำ หมอมและทริลอร์นี่ย์ คุยกับพ่อและจิมจากนั้น บิลลี โบนส์ เข้ามาด้วยความมั่นใจแล้วร้องเพลงไปมา แล้วยังบังคับขู่ให้ทุกคนร้องเพลงกับเขา</p> <p>ทริลอร์นี่ย์เข้ามาหยุด เพราะกำลังดื่มด่ำกับรสชาติ แต่บิลลีก็ยังขู่ให้ทุกคนร้องเพลง ทริลอร์นี่ย์ก็สั่งให้หยุด และยังเตือนอีกว่า ถ้ายังไม่หยุดกินเหล้าหนัก จะทำให้เสียคนอันธพาลแสนสกปรกไปจนบิลลี โบนส์ไม่พอใจ เขามีดขึ้นมาจี้ที่คอ แล้วให้ร้อง จนทริลอร์นี่ย์ต้องร้องเพลง</p> <p>หมอลิฟซีทอนไม่ไหวจนเข้ามาเตือน บิลลี โบนส์ รวมถึงขู่อีก บิลลี โบนส์ เรื่องการกินเหล้าและการกระทำต่าง ๆ มีเช่นนั้น เขาจะถูกจับแขวนคอ เพราะเธอไม่ได้เป็นเพียงแค่มอรวมถึง เป็นผู้พิพากษาอีกด้วย บิลลี โบนส์หันไปจ้องหน้ากับหมอม จนบิลลีต้องถอยออกมาเอง แล้วตบด้วย ทริลอร์นี่ย์มาขู่อีกรอบ บิลลี รับไม่ได้กับการที่เขาเองสู้ไม่ได้</p>	<ul style="list-style-type: none"> - การเห็นพ่อทำทุกอย่างเพื่อครอบครัวฐานะ และ จิม เพื่อให้ลูกอยู่สบาย แต่ทำอยู่ในฐานะความลำบาก (ความจน นากลัว เรายอมทำทุกอย่างเพื่อเงิน แม้กระทั่งโดนตำ) - การสู้กัน ระหว่างทริและบิล ที่ทำให้เห็นว่า ทริเก่งแต่ปาก และคนที่เก่งจริง ๆ เป็นยังไง (ทำให้เห็นวาระหว่าง คนใจใหญ่ กับ ดีแต่ปาก มีวิธีแก้ปัญหาอย่างไร) - บิลลี motif เรื่อง ฝันร้าย ชายคนเดียวให้คนดูจำ - เราไม่มีทางรู้และเข้าใจได้เลยว่าคนที่ทำตัวแบบนี้ เพราะเขาได้พบกับสิ่งที่เลวร้ายที่สุดในชีวิตหรือเปล่า เขาจึงแสดงออกมาแบบนี้ 	<ul style="list-style-type: none"> - จิมเล่าเหตุการณ์หลังจากที่บิล มาอยู่ที่นี่ และพูดถึง ฝันร้าย/ชายคนเดียว - พ่อเคลื่อนไหวทุกอย่างเป็นประจำ - หมู่มวลเข้ามาสร้างบรรยากาศ - เปิดตัวผู้ช่วย - เปิดตัว หมอม ทริ ความสัมพันธ์ของทั้งสามคน รวมถึงจิม - ทริ ต้องการจำกัด บิล ที่ วุ่นวาย แต่ไม่สำเร็จ จนหมอมเข้ามาช่วย หมู่มวลออกไป - พ่อไปทางค่าใช้จ่ายกับบิล แต่บิลไม่สนใจ เพราะยังไม่สามารถเอาเรื่อง ชายคนเดียวออกจากหัวได้ ทำให้ฐานะของบ้านเริ่มต่ำลง - จิมพูดเรื่องฝันร้าย ชายคนเดียว และ ทรานซิชันเป็นซีนอื่น
-------------------	---	---	---

	<p>ความสัมพันธ์พ่อ หมอลิฟซีรี่ ทริลอร์นี่ ทำให้เห็นว่าเขารู้จักกัน และ ทำให้เห็นพ่อมืออาชีพแต่ก็คงยังทำงานต่อไป หมอลิฟซีรี่ ทริลอร์นี่มาเฉลิมฉลองกับโรงเตี๊ยม บิลลี่ ได้เข้ามาสร้างความวุ่นวาย แหกปากร้องเพลง ขณะที่กำลังเมาเขารู้สึกสนุกและได้ถึงกลิ่นอาย ของเขาเมื่อก่อนที่เคยสนุกกับเพื่อนของเขา เขาไม่ชอบให้ใครต้องมาขัดจังหวะความสุขของเขา ทำให้เห็นว่า เขาต้องการทุกอย่างที่เขาต้องการ เหมือนกับว่าไม่มีใครบนโลกที่จะสามารถได้ทุกอย่างของตัวเองได้</p> <p>หมอ (ผู้พิพากษา) เขาต้องหยุดเหตุการณ์อันวุ่นวายของเขา หลังจากทรีก็กลัว ทุกคนไม่มีใครกล้าหยุด จนหมอต้องหยุดเอง บิลลี่ ก็ทำอะไรไม่ได้ เพราะเธอเป็นทั้งหมอ อัยการ ซึ่งบิลเองก็กลัวที่จะถูกแขวนคอ จนบิลต้องเลือกที่จะหนีออกไปเอง แต่ก็เสียศักดิ์ศรีของเขา</p> <p>หม่อมวลเคลื่อนย้ายออกไป ขณะที่จิมกำลังพูดถึงเงิน ที่บิลลี่ไม่ยอมจ่ายให้ครอบครัวจิมมาสักพักแล้ว พ่อจิมเข้ามาหาบิลลี่ เรื่องเงินที่บิลลี่ต้องจ่าย รวมถึงค่าใช้จ่ายต่าง ๆ ในบ้าน แต่บิลลี่กลับมัวแต่กังวลแล้วคิดมากเรื่องของชายชาเดียวจนนอนไม่หลับ จนเดินหนีเข้าไปในบ้าน</p> <p>บิลลี่ บิดเรื่องเงิน ไม่ยอมจ่ายเงินให้กับจิม จนพ่อจิมต้องติดหนี้ รายจ่ายมากกว่ารายได้ แต่ก็ทำอะไรไม่ได้ ไล่ไม่ได้ เขาต้องเร่งให้บิลจ่าย แต่บิลนั้นไม่สนใจ สนใจแต่เรื่องตัวเอง ที่กังวลเรื่องถึงชายชาเดียวขณะเมา จนจิมก็ลำบากไปด้วย จิมเองก็เก็บไปฝันทุกวัน แต่เรื่องราวทั้งหมดมันแค่เริ่มต้นเท่านั้น เริ่มเห็นความลำบาก</p>		
--	---	--	--

<p>การปรากฏตัวของโจรสลัด</p>	<p>จิมเล่าให้ฟังอีกว่าเขานอนไม่หลับแล้วก็ยังไม่จ่ายเงิน จิมยังพูดถึง ชายคนที่สองที่มาที่โรงเตี๊ยม (black dog) Black Dog ได้เข้ามาที่บริเวณโรงเตี๊ยมขอเหล้ากับจิม แล้วถามหาถึง เพื่อนเก่าของเขา นั่นก็คือ Billy bones เขาได้หลอกถามจิม อย่างมีเลศนัย จนเหมือนมีเสียงของ Billy bones เดินมา Billy bones ผ่านเข้ามา Black Dog เซอร์ไพรส์ แล้วคุยกันถึงเรื่องของแผนที่กล่องสมบัติของกัปตันฟลินท์</p> <p>การพูดคุยไม่ราบรื่น ต่างคนต่างเริ่มมีปากเสียงกัน จนเกิด การต่อสู้กันเกิดขึ้น สลับกันได้เปรียบไปมา จนกระทั่ง Black dog เสียหลักและหนีไป บิลลี่เริ่มมีอาการป่วยจากการดื่มเหล้าเยอะ เขาเริ่มหายใจไม่ค่อยออก แน่นไปหมด หมอมาพอดีเลย มารักษาให้บิลลี่ รวมถึงให้คำเตือนว่าห้ามกินเหล้า</p> <p>บิลลี่ โอเคขึ้น แต่อยากจะดื่มเหล้า แต่เตือนแล้วห้ามแล้วไม่ฟัง จิมเลยใช้วิธีหลอกล่อเพื่อถามข้อมูลเกี่ยวกับ กล่องสมบัติและเรื่องของกัปตันฟลินท์</p> <p>จิมได้เล่า ของการมาถึงของ ชายคนที่สาม เสียงไม้เท้าอันเป็นเอกลักษณ์ที่ได้ยินที่ไรก์นำขลุ่ยทุกที หมอกตอนกลางคืนเริ่มหนาขึ้น จิมออกมาจากโรงเตี๊ยม แล้วเจอกับ Blind pew ได้หลอกล่อถามจิม ว่าอยู่ที่ไหน และได้ขอมือจิมเพื่อพาเข้าไป แต่ Blind pew ได้ลือคแซนของจิม แล้วถามถึงบิลลี่ โบนส์ แล้วพาเข้าไป</p> <p>จิมพา Blind pew มาหา บิลลี่ โบนส์ จากนั้นเขาใช้จิมให้เอามือของบิลลี่ขึ้นมา ไบลด์พิวส์ของบางอย่างให้กับ บิลลี่ จากนั้น Blind pew ก็เดินออกไป บิลลี่แบมือออก นั่นคือ Black spot สัญญาณของการเกิดหายนะที่จะมาเยือนของพวกโจรสลัด บิลลี่ได้บอกให้จิมเอากล่องสมบัติหนีไป แล้วไปหาหมอลิฟซีกับทริลอวนีแล้วได้มอบกุญแจกล่องสมบัติให้จิม จากนั้น บิลลี่ ก็เส้นเลือดสมองแตกตาย จากการดื่มเหล้า</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ความสำคัญของแผนที่ ที่กำลังเห็นคนสองคนให้ความสำคัญกับมัน ที่ถึงต้องกับใช้กำลังเพื่อแย่งของสิ่งหนึ่งมา (การแย่งชิงโดยใช้กำลังของมนุษย์ไม่ใช่หนทางที่ดี ในการแก้ปัญหา มีแต่เสียกับเสีย) - ความเก่งของหมอ และ เห็นถึง ความ เป็นมืออาชีพของหมอ ที่ไม่เลือกรักษาคน (เห็นถึงความเป็นมนุษยธรรมหลัก กษัตริย์) - บิล พูดถึง ฟลินท์ ที่เป็นคนให้สมบัติกับแผนที่มาให้ ซินนี้ทำให้เห็นว่า คนที่เคยทำอะไรดีไว้ให้ๆ มักจะได้ผลตอบแทน ทำให้บิล เชื่อใจ จิม ที่จะมอบสิ่งที่สำคัญที่สุดให้กับจิม (โอกาสที่อยู่ตรงหน้าอยู่ที่ว่า เราจะรับมันหรือเปล่า) - ไบลด์พิวมอบสิ่งที่อันตรายที่สุดกับบิล ความอันตราย ที่กำลังมาเยือนถึง คนดู ต้องรู้สึกรู้ว่าการตายของบิลลี่ โบนส์ไม่ใช่เรื่องน่าขำ สำหรับ จิม บิลเหมือนผู้ที่มอบโอกาสมาให้ตรงหน้า และคือจุดเปลี่ยนทุกอย่างในชีวิตจิม (ผู้ที่มีบุญคุณคือ ผู้ที่มอบโอกาสให้เรา) 	<ul style="list-style-type: none"> - การเปิดตัวละคร Black Dog และ Blind pew ที่นำปัญหาเข้ามาให้กับบิลลี่ โบนส์ - จุดเริ่มต้นอันตรายของโจรสลัด - การเปิดตัวกล่องสมบัติ ที่มีแผนที่อยู่ในกล่อง
------------------------------	---	---	---

	<p>พ่อกลับมาจากที่อื่นแล้วได้ถามว่ามันเกิดอะไรขึ้น จิมก็ได้เล่าเหตุการณ์ทุกอย่างให้ฟัง และได้เตือนว่าโจรสลัดจะบุกมา แต่พ่อกับแม่ก็เชื่อแล้วมองว่าบิลลี่เองแหละที่เมา จิมให้พ่อไปยกกล่องมา จิมไปช่วยยกแล้วมาเปิดกล่องดู ในกล่องก็จะมีของมีค่าต่าง ๆ สมุดบันทึกของกัปตันฟลินท์ แผนที่เกาะมหาสมบัติ จิมเตือนพ่ออีกครั้งว่าเราต้องรีบหนีไป จนกระทั่ง เสียงไม้เท้าของ Blind pew ปรากฏขึ้น จิมพาพ่อหนีไปแอบสักที่ของโรงเรียน</p>		
<p>การตัดสินใจของจิม</p>	<p>โจรสลัดบุกมาที่บ้าน ทำการค้นบ้านทุกซอกทุกมุม ขโมยของบางส่วนที่อยู่ในบ้าน ได้มาเจอกับกำปั้นที่ไม่มีอะไรเหลือเลย และบิลลี่ที่นอนตายอยู่</p> <p>โจรสลัดเริ่มบ่นกับการหาของ แต่ Blind pew ก็ยังสั่งให้พวกเขาหยุดหาต่อไป จนกระทั่งเริ่มได้ยินเสียงม้าที่กำลังควบมา ทำให้โจรสลัดเริ่มหนีออกไป ทิ้งให้ Blind pew อยู่คนเดียว</p> <p>โจรสลัดหนีไปได้ปล่อยให้ Blind pew อยู่คนเดียว และถูกผู้ช่วยของทริลอร์นีย์จับตัวไป</p> <p>จิมได้เล่าเรื่องทั้งหมดให้ฟัง ว่าเกิดไรขึ้นบ้างและนำ ผ้ามืดหอน้ำมัน หมอเปิดอ่านและดู จนทริลอร์นีย์คิดว่ามันต้องสมบัติของโจรสลัดแน่ ๆ จิมเกิดไอเดียว่าอยากจะไปล่าสมบัติ จนถามทั้ง 2 คน ทริลอร์นีย์ตอบรับอย่างรวดเร็ว ส่วนหมอคิดถึงอันตรายอยู่บ้าง เพราะว่าความปากพล่อยของทริลอร์นีย์ แต่ก็ร่วมด้วย</p> <p>แต่พ่อของจิมกับปฎิเสธจิมไม่ให้ไป เพราะว่ากลัวจะได้รับอันตราย ยังไม่โตพอที่จะสู้หรือปกป้องใครได้ ด้วยความยึดหยัดและการตัดสินใจครั้งสำคัญของจิมเองที่เขาได้มีโอกาสออกไปผจญภัยตามฝันที่ตัวเองได้คิดไว้ และความมุ่งมั่น ความมั่นใจ เขาพร้อมจะพิสูจน์ตัวเองว่าเขาดีพอจะทำให้พ่อเชื่อ และยังอยู่ในการดูแลของทริลอร์นีย์และหมอ จนพ่อต้องยอมที่จะปล่อยเขาไป</p>	<ul style="list-style-type: none"> - เมื่อเราได้รับโอกาสทำตามฝัน อุปสรรคมักจะมาหาเราได้เสมอ (การทำตามความฝันมันไม่ง่าย) - ความสนุกกับเริ่มต้นขึ้น - เมื่อเรามั่นใจที่พร้อมจะออกจาก Comfort Zone เราต้องทำให้เขาเห็น - การขัดแย้งระหว่าง พ่อกับจิม เด็กผู้หญิงที่กำลังได้โอกาสอยู่ตรงหน้า แต่ด้านสุดท้ายก่อนได้ก้าวออกไป คือ พ่อการตัดสินใจครั้งสำคัญของจิม (การใช้ความรัก ในการเข้าใจทั้งสองฝ่าย) - พ่อที่เริ่มเข้าใจและเห็นความมุ่งมั่นของจิม เลยยอมปล่อยให้จิม ได้ลองไปใช้ชีวิตที่แท้จริง โดยมีคนรอบข้างพร้อมที่จะดูแล การใช้ความรัก ความเข้าใจ ในการแก้ปัญหาของจิม - เรามักจะพบอุปสรรคตั้งแต่มันยังไม่เริ่มต้น มันเป็นเหมือนบททดสอบ ก่อนที่เราจะได้เริ่มมีอิทธิพล - การเริ่มต้นมันไม่ง่ายเสมอ 	<ul style="list-style-type: none"> - เปิดตัวโจรสลัด โดยไม่เห็นตัว เพื่อปิดบังขึ้นขึ้นเรือ - การอ่านแผนที่ แกะลายแทง จิมที่อ่านแผนที่เป็น/คนดูลุ้นตาม ว่าคืออะไร - ทริลอร์นีย์ผู้สร้างโอกาส ให้การเดินทางครั้งนี้เกิดขึ้น ผู้ Support - พ่อ คือ ตัวคอนฟลิกของจิม ที่ไม่ยอมให้ออก - จิมใช้ความรักในการแก้ปัญหา - จิมอธิบาย นี้จุดเริ่มต้นการผจญภัยของเด็กผู้หญิง

	<p>จิมมาเล่าให้คนดูได้ฟังว่า เหตุการณ์ต่อ ๆ ไปนี้ มันจะทำให้ชีวิตของเขาเปลี่ยนไป เขาจะสามารถพิชิตปัญหาได้หรือไม่ หม่อมวลเริ่มเคลื่อนย้ายของให้กลายเป็น เรือ!</p>		
Hispaniola	<p>ภาพเปิด ทุกคนเตรียมของคั้นของบนเรือ ทุกคนกำลังร่วมร้องเพลงด้วยกันอย่างเป็นจังหวะไปด้วย ทำงานไปด้วย อย่างสนุกสนาน จนกับตันสมอลเล็ตต์ ออกมาขัดจังหวะของทุกคน และไล่ทุกคนออกไปทำงานอย่างจริงจัง ทริลอว์นีย์ก็เข้ามาพูดคุยกับกับตัน และให้หมอพาจิมไปสำรวจเรือ ทริลอว์นีย์ไม่อยากให้กับตันอย่างจริงจังมากไป แต่กับตันต้องการงานที่เป็นงานเป็นการ</p> <p>กับตันสมอลเล็ตต์ ยังคงต้องการความเคร่ง ระเบียบ ทริลอว์นีย์ไม่สนใจ จนแนะนำผู้ช่วยทั้งสามคน และให้โชว์ความสามารถของตัวเอง จน ทริลอว์นีย์ได้ฝากผู้ช่วยของเขาให้กับกับตันสมอลเล็ตต์ ทริลอว์นีย์กำลังชื่นชมกับบรรยากาศต่าง ๆ จนกระทั่ง เจอชายคนหนึ่งที่กำลังนั่งอ่านหนังสือพิมพ์</p> <p>ทริลอว์นีย์เห็นชายคนหนึ่งนั่งอยู่และได้เข้าไปคุยกับเขา เขาคือ ลอง จอห์น ซิลเวอร์ ที่ใช้นามแฝงว่า เซฟประจำเรือ หรือ Bar b q ที่ถูกพามาโดยกับตันสมอลเล็ตต์ เพราะเป็นถึงอดีตกองทัพเรือ ชาติ ระหว่างคุย ทริลอว์นีย์เผลอหลุดปากพูดอยู่บ่อยครั้งเกี่ยวกับสมบัติและแผนที่ ทำให้ซิลเวอร์เปลี่ยนเรื่องและเปิดตัวอดีตลูกเรือของเขาทั้งหมด 5 คน ทริลอว์นีย์รู้สึกเป็นเกียรติและได้สั่งให้ลูกเรือของซิลเวอร์ไปทำงาน และทริลอว์นีย์ก็กลับไปห้อง ส่วนซิลเวอร์ก็ลุกขึ้นพร้อมเอาผ้าคลุมออกและเดินกลับไปห้องพร้อมกับผิวปาก และจะเห็นว่า เขา คือชายชาเดียว ที่บิลลี่และจิมพูดถึงตั้งแต่ต้น</p>	<p>ซินเปิด</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความสนุกของทุกคน ยกเว้น สมอลเล็ตต์ ที่ต้องการให้ทุกคน ทำงานเป็นระบบ ระเบียบ คนที่มองเห็นถึงความอันตราย ถ้ายังไร้ความเป็นมืออาชีพ ยังไม่เพียงพอ งานจะไม่สามารถเดินได้อย่างมีประสิทธิภาพ (คนหนึ่งที่กำลังเห็นปัญหา กับ อีกคนกลุ่มหนึ่งเห็นแต่ความสนุก) <p>สมอลเล็ตต์ vs ทริลอว์นีย์</p> <ul style="list-style-type: none"> - การเถียงกันระหว่าง ทรี และ สมอลเล็ตต์ ในมุมมองของตัวเอง ที่ต่างคนต่างอยากให้ฟังกัน (ยังไม่สามารถหาตรงกลางร่วมกันได้ ทำให้เห็นอีกอย่างคือ คนที่บ้าอำนาจทั้งสองคน Ego ของแต่ละคน ที่ไม่ยอมลดลงมาเพื่อปรับความเข้าใจกัน) <p>ซิลเวอร์ และ ทริลอว์นีย์</p> <ul style="list-style-type: none"> - การมาของ ลอง จอห์น เพื่อหลอกถาม ข้อมูลจากทริลอว์นีย์ หลอกคนโง่ โดยการใช้วาจา การประจบประแจง/ ทริลอว์นีย์มองคนไม่เป็น โจรสลัดแต่ละคนที่ดูมีพิธี ไม่คิด วิเคราะห์ใด ๆ หลงอยู่แต่กับคำชม อวยยศ จนลืมที่จะมองความจริง (การมองคน การไว้ใจคน การหลงระเหิงในคำพูดของคนอื่น) - เปิดตัว ลอง จอห์น หรือ ชายชาเดียว 	<ul style="list-style-type: none"> - หม่อมวลเปลี่ยนโรงเตี๊ยมกลายเป็นเรือ - การเปิดตัวเรือ - การเปิดตัวละครกับตัน และ เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างกับตันและทริลอว์นีย์ - แนะนำตัวผู้ช่วย - เปิดตัวลอง จอห์น ซิลเวอร์ - แนะนำโจรสลัด - การเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงของ ชายชาเดียว

<p>ชายชาเดียว</p>	<p>เปิดตัวเรืออิสพานิโยล่า อย่างเป็นทางการ จิม พุดด้วยความตื่นเต้นกับคนดูว่านี่คือการผจญภัยที่สนุกแน่ ๆ</p> <p>จิม กลับไปที่ห้องเรือ ทริลอร์นีย์กับหมอกำลังฉลองกับการผจญภัยครั้งใหม่พร้อมบ่นเรื่องกับตันสมอลเล็ตต์ และกับตันสมอลเล็ตต์เข้ามาบ่นถึงลูกเรือแผนที่ การล่าสมบัติต่าง ๆ ที่ทริลอร์นีย์ชอบปากโป้ง กับตันอยากที่จะแก้ปัญหาคือทริลอร์นีย์กับเพิกเฉยแล้วเชื่อว่ามันจะไม่มีอะไรเกิดขึ้น รวมถึงบ่น ความเป็นผู้หญิง หมอและจิมไม่พอใจที่กับตันสมอลเล็ตต์พูดถึงพวกเขา หมอเอาแผนที่ไปซ่อน ส่วนจิมไม่พอใจจนเดินออกไปที่ห้องครัว</p> <p>จิมได้พบกับซิลเวอร์ครั้งแรก ซิลเวอร์กำลังดูแลจัดการหาเทียมของเขา ซิลเวอร์ จิมได้ประหลาดใจเรื่องเพศ แต่ลอง จอห์นไม่ได้สนใจ ลอง จอห์นได้ชวนคุยกับจิมและทำความรู้จัก จนจิมนึกขึ้นได้และหันมาบอกกับคนดูความรู้สึกตอนนั้นและพูดถึงคำพูดของ billy ให้ระวัง ชายชาเดียว จิมไปหยิบมิดและหันมาทางซิลเวอร์</p> <p>ซิลเวอร์ไม่ได้ตกใจอะไร รวมถึงให้ลองแทงเข้ามาและลองจอห์นได้สอนเขาถึงทะเล เรือ ความอันตราย มิตรภาพต่าง ๆ จนจิมเริ่มเข้าใจ และมองภาพชายชาเดียวเปลี่ยนไป ลอง จอห์น ให้จิมลองชิมอาหารของเขา</p> <p>จิมอยากดูทะเล ลอง จอห์น ก็ได้บอกว่า ทะเลน่าเบื่ออาจจะเพราะประสบการณ์ของเขา แต่ก็พาจิมไปทะเล</p> <p>ลอง จอห์นสอนจิม ดูดาว ทำให้จิม remind ถึงพ่อตัวเอง จิมบ่นกับเขาเรื่องพ่อที่คอยบังคับ เลี้ยงดู ผู้ใหญ่ แต่ลอง จอห์นก็เข้าใจจิมและได้สอนจิมไปอีก</p> <p>แสงเหนือปรากฏขึ้น จิมกับลอง จอห์น กำลังดื่มด่ำกับบรรยากาศ จนกระทั่งมีพายุเข้า</p>	<ul style="list-style-type: none"> - การเห็นแก่ตัวของทริลอร์นีย์ ที่ไม่รับฟัง ไม่สนใจปัญหาอะไร (การเห็นแก่ตัวของมนุษย์) / สมอลเล็ตต์ต้องไม่อ่อนข้อให้กับทริ ไม่งั้นจะมาเหมือนแค้เดือนเฉย ๆ Urgent - สมอลเล็ตต์ที่พูดเรื่องของเด็กผู้หญิง ที่เหมือนกับพ่อเคยพูดไว้ การปะทะด้วยความคิดระหว่างเด็กกับผู้ใหญ่ (คำพูดของผู้ใหญ่ที่ยังถูกมองว่าดูถูก) - แค้คำพูดสามารถทำร้ายจิตใจของคน ๆ หนึ่งได้ - ใน พาร์ทของหมอ คือ ตัวแทนคนที่สามารถออกมาจาก Comfort zone แล้ว คือผู้หญิงที่ผ่านอุปสรรคต่าง ๆ เรื่องแบบนี้มาแล้ว เป็นคนที่เก่งมาก เป็นคนที่เข้าใจในตัวจิม เหมือนเห็นตัวเองในตอนที่เด็ก - จิม ที่ยังต้องเรียนรู้อีกมากมาย ด้วยการที่โดนคำพูดต่าง ๆ คำดูถูก คำถามเดิม ๆ แบบนี้ไปเรื่อย ๆ ต้องทำให้จิมได้เรียนรู้ และ ปล่อยเรื่องเล็กๆแบบนี้ออกไป - เรื่องของผู้หญิงในอุดมคติ แต่อันนี้กำลังสื่อว่า ผู้หญิงไม่จำเป็นต้องเหมือนผู้หญิงทั่วไป ทำไมผู้หญิงจะทำในสิ่งที่ผู้ชาย ทำไม่ได้ - ลอง จอห์น ที่เป็นคนแปลกหน้า และทริตจิม ไม่เหมือนกับคนอื่น ที่จิมเคยเจอ - จิมที่ได้รู้ความจริง เรื่องของชายชาเดียวที่บิลพูดถึง แต่จิมยังไม่ได้รู้จักกับเขาจริงๆ ยังไม่รู้ว่าเขาคือใครจริงๆ / ซิลเวอร์ต้องพยายามปกปิดเรื่องไว้ 	<ul style="list-style-type: none"> - เปิดตัวผ้าใบเรือ - เพิ่มฉากห้องกับตันและห้องครัว - ปัญหาระหว่างการเดินทาง และ เรื่องของ เด็กผู้หญิง - หมอพูดถึงเรื่องความฝัน - จิม เจอกับชายชาเดียว - พายุที่เข้ามาเป็น ปัญหาใหญ่ของการเดินทาง อุปสรรคลูกใหญ่ วิธีการแก้ไขคือ รวมกันเป็นหนึ่ง
-------------------	--	---	--

	<p>จอร์จ ที่กำลังขับเรืออยู่ ก็ตะโกนเรียกทุกคน ว่า ข้างหน้ากำลังจะเจอกับ พายุ ทุกคนออกมา เตรียมตั้งรับกับเหตุการณ์ข้างหน้า จนพายุ ฝน พ้าคะนองเกิดขึ้น</p> <p>กัปตันออกมาสั่งทุกคนให้ช่วยกัน และออกคำสั่ง ลดใบเรือ คมพังกา ลอง จอห์นพยายามให้จิมเอา ตัวรอดให้ได้ ต่างคนต่างกำลังวุ่นวาย จนผ่านพายุ ไปได้ ทุกคนต่างดีใจ กัปตันสั่งให้ทุกคน ไปเคลียร์ ของแล้วออกไป เหล่าเพื่อนจิมมาด้วยความ เป็นห่วง แต่จิมไม่เป็นไร จนทุกคนแยกย้ายออกไป ลอง จอห์น ได้มา ชมจิม ลูบหัว แล้วให้แยกย้าย ไปนอน จิมพูดกับคนดู ว่า เขาคือคนที่ดีที่สุดในตั้งแต่ จิมเคยเจอมา</p>	<ul style="list-style-type: none"> - มีความจิ้นระหว่าง จิม กับ ลอง จอห์น เเบา ๆ (ซิลเวอร์ไม่รู้สึอะไร แต่จิมมี ฟीलเซ็น ๆ ได้) - ลองจอห์นคือคนที่เข้าใจในตัวจิม คนที่ มองเห็นถึงความฝัน แพนชัน เป้าหมาย และพร้อม Support เขา คนที่พร้อมรับ ฟัง เพียงแค่นี้แหละมั้ง ที่จิมต้องการใน ระหว่างการเดินทาง คำพูด การกระทำ กำลังใจ เพื่อให้จิมไปถึงเป้าหมาย - ความในใจของจิม ที่กำลังเล่าให้ฟังว่า จิมกำลังทำอะไรอยู่ ทำให้ใคร เป็นชิน บอกคนดูว่า นี่คือจุดประสงค์หลักของ จิม - ทำให้เห็นว่า ทั้งคู่เป็นครูกันและกัน จิม ที่อยากเป็นโจรสลัดที่ดีทำให้ ซิลเวอร์ได้ ไตร่ตรองกับความคิดตัวเองว่า สรุปแล้ว ตัวเองกำลังทำอะไรอยู่ (ทำให้เห็นว่าคน หนึ่งพร้อมที่จะเรียนรู้ซึ่งกันและกัน) - อย่าดูถูกตัวเอง 	
	<p>จิมพูดกับคนดูว่าเธอหิว และกำลังลงไปห้องครัว เธอเจอกับถังแอปเปิลขนาดใหญ่ที่สามารถยึดตัว ของจิมได้อย่างสบาย จิมเข้าไปในถังและได้เจอกับ แผนที่ จนมึนเรียกชื่อ Black dog จิมตกใจ เหมือนมีคนกำลังมาและแอบในถังแอปเปิล</p> <p>เหล่าโจรสลัดทุกคนและซิลเวอร์ เข้ามาพูดถึง แผนการที่จะก่อกบฏครั้งนี้ พร้อมกับจับตัว Tom redruth มาเป็นตัวประกัน และได้ขู่และไถ่ถามถึง แผนที่สมบัดและชวนมาเป็นพรรคพวกด้วย ทำให้ Tom คิดมากและต้องการที่จะเอาตัวรอดด้วย แต่ ก็ยังคิดจะสู้และด่าโจรสลัด จนลอง จอห์น คิดจะ ฆ่าทิ้ง แต่มีคนตะโกนบอกว่า เห็นเกาะแล้ว ทุกคน หยุดการกระทำ แล้วแยกย้ายไปเตรียมอาวุธ จิม</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ความดิบเถื่อนของโจรสลัด ที่เห็นความ โลกมากเกินไป - ความโหดเหี้ยม ดิบเถื่อนของมนุษย์ กันเอง - เห็นถึงความมีอำนาจของ LJ ความน่า เกรงขาม ความยิ่งใหญ่ = ชายชาเดียว ที่ทุกคนกลัว ต้องทำสิ่งนี้ให้เห็น - ความมุ่งหมายของความแค้นคืออยาก ให้อีกฝ่ายได้เห็นว่าการทำอะไรกับเรา / รัก มากก็แค้นมาก 	<ul style="list-style-type: none"> - โจรสลัดประชุม และเห็น ถึง ความสัมพันธ์ระหว่าง ซิลเวอร์ และ ฟลินท์ - ทอม เรดรูทกลายเป็นตัว ประกันของโจรสลัด - เปิดเผยธาตุแท้ที่แท้จริง ของโจรสลัด

<p>การประชุมของโจรสลัด</p>	<p>ได้ยื่นเต็มสองหู จนทำให้จิมต้องรีบไปฟ้องกับเพื่อน ๆ ของจิม พร้อมเก็บแผนที่ไว้กับตัว</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ทำให้เห็นว่า เราเคยพบเจอคนที่ทำให้เราเจ็บปวด เสียใจ สูญเสีย จนรู้สึกว้าวุ่นหนึ่งมีโอกาส เขาควรที่จะเจอเหมือนกับเรา แต่นั่นคือวิธีที่ถูกต้องหรือไม่? - ลอง จอห์น ชินบอกคนดูว่า Objective คืออะไร Background / สิ่งที่ทำอยู่ เพราะความแค้นเท่านั้น และ นั่นคือสิ่งที่ Lj ต้องการทำจริง ๆ หรือเปล่า - เด็กผู้หญิงคนหนึ่งชื่อใจ คน ๆ หนึ่งไปแล้ว พอถึงจุดหนึ่งที่พบกับความจริง (เราไม่สามารถเชื่อใจใครได้ เพียงแค่เรารู้จักกันไม่นาน) 	
<p>ทางเลือกของ จิม</p>	<p>ทุกคนกำลังแยกย้ายไปทำงาน จิมรีบไปกระซิบบอก เพื่อน ๆ ของจิม และได้ไปรวมกันอยู่ในห้องของกัปตัน</p> <p>ทุกคนประชุมและหาวิธีการแก้ไขปัญหา และจิมเองจะเป็นคนที่เก็บแผนที่เอาไว้ หอมองว่าไม่ปลอดภัยสำหรับจิม แต่จิมยึดหยัดว่าเขาไม่มีวิธีทั้งหมดออกจากห้องเพื่อจะไปบอกแผนการการขึ้นเกาะ แต่เหล่าโจรสลัดยืนล้อมรอบทิศ และซิลเวอร์ได้ ขอแผนที่จากพวกเขา กัปตันปฏิเสธที่จะให้ ซิลเวอร์ถือว่าขอดี ๆ แล้ว หลังจากนั้นซิลเวอร์ประกาศการก่อกบฏ เหล่าโจรสลัดชักดาบออกมา ทำให้พวกของจิมตกใจและพร้อมที่จะสู้ ลองจอห์นได้เสนอชวนให้จิม ไปเป็นพวกของเขา ยิ่งกล่าวชมจิมและพร้อมที่จะแบ่งสมบัติให้จิมมากกว่าที่คิด รวมถึงยังชักชวนคนอื่นด้วย</p> <p>จนกระทั่ง หนึ่งในผู้ช่วยของทริลอร์นีย์ ทอม เรดรูทเดินออกไปอยู่ฝั่งของซิลเวอร์พร้อมให้เหตุผลต่าง ๆ ทุกคนต่างซ็อก หมอได้จับมือกับจิมไว้ จนกระทั่งเธอตัดสินใจ ที่จะหนีเข้าไปในเกาะตัวคนเดียวพร้อมกับแผนที่ หลังจากนั้นเกิดการต่อสู้กัน</p>	<p>ก๊อณ จิม รวมทุกคน</p> <ul style="list-style-type: none"> - ผลกระทบของการปล่อยปะละเลย กับปัญหา มันจะย้อนกลับมาหาตัวเรา - ผู้ใหญ่ที่ยังไม่ไว้ใจเด็ก - เมื่อเจอเหตุการณ์ที่เลวร้ายผู้ใหญ่ส่วนใหญ่เลือกที่จะดูแลเด็ก หรือ คนที่อ่อนแอเสมอ / เด็กที่พร้อม กล้า ที่จะลุย ทำ - ผู้นำของกัปตันสมอลเลตต์ (เมื่อมีเหตุการณ์ที่ซับซ้อน คนที่เราควรไว้ใจคือหัวหน้าที่แท้จริง) การเชื่อใจใน หัวหน้าที่ทีม การร่วมกันเป็นหนึ่งใน หัวหน้าที่ดีคือคนที่สร้างความไว้ใจให้กับลูกทีม ต้องทำให้ทุกคนเชื่อในตัว กัปตัน - ความเชื่อใจที่ถูกทำลายโดยมิตรภาพ/ การหักหลัง เพียงเพราะ เอาตัวเองรอด - ปากปล่อย จน สร้างความเดือดร้อน 	<ul style="list-style-type: none"> - การตัดสินใจของ จิม ฮอว์กินส์ - การต่อสู้ระหว่างฝ่ายคนและโจรสลัด

	<p>เกิดขึ้น และฝ่ายซิลเวอร์เป็นฝ่ายได้เปรียบ ผ้าใบถูกเปลี่ยนเป็นของโจรสลัด</p>	<ul style="list-style-type: none"> - การตัดสินใจครั้งสำคัญของเด็กคนหนึ่งที่ไม่รู้ว่าผลในอนาคตจะเกิดอะไรขึ้น/ถ้าเลือกที่จะลงมือ ก็ต้องยอมรับความเสี่ยง - ต่างคนต่างอยากได้ในสิ่งที่ตัวเองต้องการ เมื่อเกิดความโลภมาก ก็จะทำให้สร้างความวุ่นวายเกิดขึ้น 	
องค์ 2			
<p>เกาะมหาสมบัติ</p>	<p>เหล่าโจรสลัดจับฝ่ายคนขึ้นมานบนเกาะ ลอง จอห์น ซิลเวอร์ได้ไล่ถามทีละคนเรื่องแผนที่ โดยไล่จากทรีลอร์นีย์ กัปตัน และ หมอลิฟซีย์ ไม่มีใครตอบคำถามของซิลเวอร์ทำให้ ซิลเวอร์เริ่มแผนการ เริ่มจากออกสำรวจบนเกาะ โดยสั่งให้ อีสราเอลแฮนด์ขึ้นเรือ ดักเฝ้ากลุ่มคน ส่วนที่เหลือไปกับซิลเวอร์ โดยมีทอม เรตรูท ขอเฝ้าด้วยอีกคน ซิลเวอร์ไม่เอาใจอะไร มีเพียงพวกโจรสลัดเท่านั้นที่ไม่ไหวใจ</p> <p>ตัดไปอีกส่วนของเกาะ จิม ฮอว์กินส์ เดินออกมาด้วยสภาพที่มอมแมมหลังจากว่ายน้ำมา และเดินหลงอยู่ในป่ามาสักพัก จนกระทั่ง จิม ได้พบกับเบน กันที่ติดอยู่บนเกาะมาแล้ว 3 ปี พวกเขาทั้งคู่ต่างตกใจ เบน กันพยายามเข้าหาแต่ก็ไม่สำเร็จ จนกระทั่ง เบน กันหลุดปากเรื่องของ เรือ ชายขาเดียวออกมา ทำให้จิม สนใจในตัวเขาและต้องการถามข้อมูล โดยแลกกับชีส เบน กัน ตกลงและได้เล่าให้ฟัง จนพาไปจิม ไปที่ป้อมปราการ</p> <p>กลับมาที่กลุ่มคนที่โดนจับ ดิก มิวแต่ตี้มเหล่าเมจจนหลับ ทำให้เรท รูท สามารถช่วยเหลือกลุ่มคนโดนจับออกไปได้</p> <p>โจรสลัดกลับมาพร้อมกับกลุ่มคนที่หนีไปแล้ว ทำให้กลุ่มโจรสลัด เริ่มมีปากเสียงกัน และโทษซิลเวอร์เพียงคนเดียว ทำให้ซิลเวอร์ตำพวกโจรสลัด ด้วยเหตุผลที่ว่าเขาเป็นให้โอกาส เขาเป็นคนที่พาพวกโจรสลัดมาหาสมบัติ และซิลเวอร์ก็ได้ออกไปตามหากกลุ่มคนอีกครั้ง</p>	<ul style="list-style-type: none"> - การที่เราโลภอะไรบางอย่างมากเกินไป อาจจะทำให้เรา ถึงจุดแตกหักกันได้ - เมื่อเรามีปัญหา เราสามารถทำทุกอย่างเพื่อแก้ไขได้ 	<ul style="list-style-type: none"> - นักแสดงเปลี่ยนฉากด้วยการเอาผ้าเกาะมาคลุม เพื่อเป็นสถานที่ของเกาะ - เบน กันเปิดตัวเพื่อเป็นตัวบอกข้อมูลของเกาะมหาสมบัติ และเป็นตัวชี้แนวทางการเอาชนะพวกโจรสลัด - เห็นถึงความสัมพันธ์ของ เรท รูท และกลุ่ม - ความขัดแย้งระหว่างโจรสลัด

<p>การเจรจา ระหว่าง กัปตัน</p>	<p>กลุ่มคนเดินทางมาถึงป้อมปราการ ในอีกฝั่งหนึ่ง เบน กัน ได้พาจิมมา แล้วได้เห็นว่าเป็นของ จิมอยู่ที่นั่นแล้ว เลยให้จิมไปหา แล้วให้ข้อมูลไว้ว่า ถ้าอยากเจอ เบน กัน ให้พุ่มหญ้าใหญ่ ปรุหลาด ๆ เหมือนกับเขา ก่อน ที่เบน กัน จะหายตัวไป</p> <p>จิมได้พบเจอกับเพื่อน ๆ ของเขาอีกครั้ง จิมได้เล่า เหตุการณ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้น จนทำให้ทุกคนสนใจในตัว เบน กัน มีเพียงกัปตันที่คอยห้ามและเตือนไว้ก่อน</p> <p>จนกระทั่งซิลเวอร์ยกธงขาวมาเพื่อขอเจรจากับกัปตัน กัปตันสั่งให้ทุกคนหลบ เหลือเพียง กัปตัน และ หมอ ซิลเวอร์ได้เข้ามา ทักทายทุกคน รวมถึง ทอม เรดรูท การเจรจาได้เริ่มขึ้น ซิลเวอร์ได้ยื่นข้อเสนอว่าขอแผนที่ และจะไม่ทำร้ายทุกคน แต่กัปตันปฏิเสธแล้วได้ไล่ ซิลเวอร์ออกไป ซิลเวอร์ได้ทิ้งท้ายคำพูดและโยนธงขาว ก่อนเดินออกไป</p> <p>เสียงปืนดังขึ้น ทุกคนตกใจ กัปตันโดนยิงเข้าที่แขน แต่ ไม่เป็นอะไรมากนัก จนกระทั่ง เสียงปืนนัดที่สองดังขึ้น เรท รูท โดนยิงเข้าที่กลางอก ทำให้ เขาล้มลงไป ทุก คนเข้ามาหาเพื่อพยายามช่วยแต่กลับไม่เป็นผล หมอ ลิปซีย์พยายามยื้อชีวิตของทอม เรดรูทไว้ให้ได้ แต่มันก็ สายเกินไป เพราะเลือดนั้นออกมามากเกินที่จะรับไหว ทำให้ทริลอร์นี่ได้กล่าวขอโทษ และ บอกลา ก่อนที่ ทอม เรดรูทจะเสียชีวิตลงไป ทุกคนต่างเสียใจกับ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น</p> <p>จิม ที่เห็นเหตุการณ์ตรงนั้น ทำให้จิมรู้สึกเสียใจและ โกรธพวกโจรสลัดเป็นอย่างมาก ทำให้ จิม เลือกที่จะ แก้ไขปัญหากุยก้อย่างด้วยตัวของเธอ คนเดียว</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ในการเดินทาง บางครั้งเราอาจจะต้อง สูญเสียอะไรบางอย่างไป - ในชีวิตเราต้องพบกับเหตุการณ์ที่แย่ ซึ่งมันทำให้เราต้องตัดสินใจทำอะไรบ้าง อย่าง 	<ul style="list-style-type: none"> - นักแสดงเปลี่ยนฉากเพื่อ เปลี่ยน ป้อมปราการ - ซิลเวอร์เข้ามาเพื่อเจรจากต่อ รอง - การตายของเรท รูท ทำให้ จิม ตัดสินใจที่จะไปแก้ไขปัญหา ด้วยตัวเอง

<p>ราชาโจรสลัด จิม ฮอว์กินส์</p>	<p>เวลาผ่านไปไม่นาน จิม ได้ขึ้นมาบนเรือ แล้วได้พบกับอิสราเอล ที่เฝ้าเรืออยู่ ทำให้ได้เกิดการต่อสู้กันเกิดขึ้น และเป็นฝ่าย จิม ที่สามารถเอาชนะไปได้</p> <p>ทำให้จิมได้เดินเรือด้วยตัวเอง เพื่อไปที่อ่าวทางเหนือ จอดไปอีกทางหนึ่ง เพื่อไม่ให้โจรสลัดรู้ว่า เรืออยู่ที่ไหน จนกระทั่งเธอทำมันสำเร็จทำให้จะกลับไปหาพวกเพื่อน ๆ ของจิม ที่ป้อมปราการ</p>	<ul style="list-style-type: none"> - จงกล้าที่จะเลือก และ เสี่ยง ในการตัดสินใจของตนเอง 	<ul style="list-style-type: none"> - แผนแรกของจิมคือการมายึดเรือ - จิมเปลี่ยนฉากกลายเป็นเรือด้วยตัวคนเดียว - จิม สู้กับอิสราเอลแฮนด์เพื่อให้เห็นว่าเราไม่ควรดูใครจากภายนอก และแพ้ด้วยความประมาทของตัวเอง
<p>ปริศนาของเกาะมหาสมบัติ</p>	<p>กลับมาที่เกาะ เบน กัน กำลังใช้ชีวิตปกติอยู่ที่บ้านของเขา หมอลิฟซีย์ เข้ามาขอความช่วยเหลือเรื่องแผนที่และสมบัติ โดยมีชีสมาแลก และมีเพื่อนร่วมทางอย่างทริลอร์นี่ จอยส์ มาสมทบโดยที่หมอมองไม่ต้องการให้มา เพราะมันจะวุ่นวาย</p> <p>เบน กันตกลงแล้วพาพวกลิฟซีย์ออกไปผจญภัยร่วมหาสมบัติและเกาะต่าง เบน กันพาไปหลายที่มาก จนไม่พบเจออะไร ทำให้หมอมองคิดว่า สิ่งที่เบน กัน พาไปหามันเสียเวลา ทุกคนเริ่มมีปากเสียง จนทำให้หมอนึก คำกลอน ของกัปตันฟลินท์</p> <p>จนทำให้ เบน กัน รู้ทางที่จะไป ถ้า และได้พาทุกคนไปที่น้ำตก หนึ่งในคำใบ้ของกัปตันฟลินท์</p> <p>เบน กันได้เข้าไปในหลุม แต่พวกโจรสลัดกำลังจะตื่น จนทำให้ทุกคนตัดสินใจว่าไว้ค่อยมาใหม่อีกครั้ง และแยกย้ายกันออกไป</p>	<ul style="list-style-type: none"> - สิ่งที่เราต้องการในบางครั้งมันมักจะเป็นอุปสรรคเสมอ ทำให้เห็นว่า เวลาเราต้องการสิ่งใด มันไม่ใช่เรื่องง่าย ๆ ที่เราจะได้มันมา 	<ul style="list-style-type: none"> - การแก้ไขปริศนาของเกาะมหาสมบัติ - เบน กันพาทุกคนร่วมสนุก เพราะเบน กันเหงา ออกามีเพื่อนเล่น - การแกะสลักคำกลอนเพื่อหาทางไปที่ ถ้า เพื่อไปหาสมบัติ
<p>หลังจากที่ จิม ได้ไปยึดเรือแล้วไปจอดที่อื่นได้ จิมกลับมาหา หมอลิฟซีย์ แต่กับพบว่า มีพวกโจรสลัดอยู่ที่ป้อมทำให้ จิม ฮอว์กินส์ งง และ สงสัยว่าทำไม ถึงมีพวกโจรสลัดอยู่ที่นี่</p> <p>ซิลเวอร์ได้อธิบาย เรื่องราวทั้งหมด ที่หมอเอาแผนที่มาให้ ยกเสบียง และ ป้อมหลังนี้ แล้วได้ชวนให้จิมมาเป็นพวกเดียวกัน แต่โจรสลัดไม่ต้องการ จิม ได้ปฏิเสธ แล้วได้บอกความจริงไปว่า เธออยู่ที่ถ้ำแอปเปิล แล้ว</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ความเชื่อใจ ที่ถูกหักหลัง - ความโลภ 	<ul style="list-style-type: none"> - ซิลเวอร์พูดคุยกับจิมเรื่องราวทั้งหมดที่เกิดขึ้น - โจรสลัดแตกคอกับซิลเวอร์ - ซิลเวอร์ใช้แผนที่เป็นตัวช่วย 	

<p>ป้อม</p> <p>ปรากฏการ</p> <p>ของโจรสลัด</p>	<p>เสียใจมาก ๆ ที่ฆ่าทอม เรดรูท ซิลเวอร์ตกใจกับคำพูดนั้น</p> <p>โจรสลัดหัวเราะชอบใจที่ยัง ทอม เรดรูท จนเสียชีวิต ทำให้ซิลเวอร์โกรธแล้วหันไปดำ พวกโจรสลัดว่า เขาไม่ได้สั่งให้ฆ่า ให้ชู่เท่านั้น แต่พวกโจรสลัดกับผิดคำพูดและการกระทำ พวกเขาเริ่มไม่ชอบในสิ่งที่ซิลเวอร์ทำ รวมถึง จิม ที่ทำให้เสียแผนอยู่ตลอดเวลา เลยทำให้กลุ่มโจรสลัดต้องการคุยกับ ซิลเวอร์ โจรสลัดออกไปประชุม</p> <p>ซิลเวอร์ได้ขอโทษ จิม กับเรื่องที่เกิดขึ้น แล้วเขาสัญญาว่าจะปกป้องจิม เพียงขออย่างเดียวแค่เชื่อใจเขา จิมยัง งง กับเหตุการณ์ตรงนั้น เขาก็เลือกที่จะฟังซิลเวอร์ถึงแม้จะไม่เต็มใจมากนัก</p> <p>ซิลเวอร์ได้ออกมาหาพวกโจรสลัด พวกเขาได้ยื่นจุดดำให้กับซิลเวอร์ แล้วแต่งตั้งให้ จอร์จ แมรี่ เป็นกัปตันคนต่อไป แล้วได้เริ่มเจรจา แต่เจรจาไม่เป็นผล เพราะกลุ่มโจรสลัดได้จับ จิม เป็นตัวประกัน ทำให้ซิลเวอร์ใช้ไม้ตายโดยการควักแผนที่ออกมา ทุกคนตกใจในสิ่งที่ซิลเวอร์มี เพราะซิลเวอร์ไม่เคยบอกกับใครเลย</p> <p>ซิลเวอร์ได้โยนแผนที่ให้กับพวกโจรสลัด ทุกคนรุมแย่งกัน จอร์จ หยิบขึ้นมาดูแต่อ่านไม่ออก ทำให้ซิลเวอร์ได้บอกว่า เขาและจิมอ่านแผนที่เป็น แล้วจิมยังรู้อีกด้วยว่าเรืออยู่ที่ไหน โจรสลัดเลยจำใจที่จะอยู่กับซิลเวอร์ต่อ</p> <p>ซิลเวอร์ได้ยื่นแผนที่ให้ จิมอ่าน</p>		
<p>ล่าสมบัติ</p>	<p>จิมได้อ่านแผนที่ ตามคำกลอนแล้ว จิมได้แกะคำกลอนจนได้ คำไข่นั้น คือน้ำตก ทางลัดที่จะเข้าไปในถ้ำ ทุกคนลงไปในถ้ำ</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ในการเดินทางที่ยากลำบาก ในที่สุดเราต้องเจอกับแสงสว่าง 	<ul style="list-style-type: none"> - จิมอ่านแผนที่เพื่อแกะคำกลอน แล้วไปที่ถ้ำโดยการใช้ผ้าเพื่อคลุมผ้าถ้ำ
	<p>ทุกคนได้เข้ามาในถ้ำแล้วเริ่มหาสมบัติ จนกระทั่งมีเสียงปริศนาขึ้นมา ที่ทำให้ทุกคนคิดว่านั่นคือ เสียงของผีกับต้นพลินท์ ซึ่งเป็น เบน กันที่กำลังหลอกพวกนั้น มีเพียง ซิลเวอร์และจิม ที่ยังไม่เชื่อ พวกโจรสลัดกลัวจนรีบหนีออกไป</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ความโลภนำไปสู่หายนะ - การจากลาไม่ใช่เรื่องที่แย่ ถ้าสิ่งนั้นมันเป็นบทเรียนกับชีวิตเรา 	<ul style="list-style-type: none"> - โจรสลัดหาสมบัติ - เบน กันหลอกพวกโจรสลัดเพื่อไล่ออกไป

<p>การเฉลิมฉลองและการจากลา</p>	<p>จิม สงสัยกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น จนหมอลิฟซีย์เข้ามาหา แล้วได้อธิบายเรื่องราวทั้งหมดที่เกิดขึ้นนั้นเป็นแผนของลิฟซีย์และซิลเวอร์ เพราะเธอได้บอกกับซิลเวอร์ว่า ให้ปกป้องจิม ทำให้จิมเข้าเรื่องราวทั้งหมด</p> <p>ทริลอร์นีย์กับกัปตันเข้ามา ทั้ง 2 ได้พูดคุยกับซิลเวอร์ จนถึงเวลาไฮไลต์ของงาน เบน กัน ได้ทำการเปิดสมบัติ ให้ทุกคนได้เห็น ทุกคนตกตะลึงในความสวยงามของมัน</p> <p>ทริลอร์นีย์ได้ตัดพ้อว่า เรือหายไปแล้ว แต่ จิมก็ได้บอกเรื่องราวทั้งหมด การกระทำทั้งหมดของจิม ทุกคนเข้าใจแล้วแยกย้ายกันชนสมบัติ</p> <p>จิมได้เล่าเรื่องแล้วสรุปเรื่องราวของการชนสมบัติ จนกระทั่งเห็นว่าซิลเวอร์กำลังจะหนี ทั้งคู่ได้คุยกัน ซิลเวอร์ที่ได้ค้นพบตัวเองแล้วว่า สิ่งที่เขาต้องการจริงๆ แล้วไม่ใช่การแก้แค้น แต่ต้องการที่จะไปใช้ชีวิตตามสายลมของลมทะเลไร้จุดหมาย แล้วได้ชวนจิมไป จิมปฏิเสธเพราะ ตัวเธอเองค้นพบแล้วว่า เธอต้องการอะไร ซิลเวอร์ได้จากลาแล้วได้มอบหมวกให้กับจิม ก่อนที่จะได้ยินเสียง ของทริลอร์นีย์ จิมหันไปตามทางเสียงนั้นก่อนจะหันกลับมาทางซิลเวอร์ แต่ว่าซิลเวอร์ได้หายตัวไปแล้ว</p>	<p>- สำเร็จจิมมากในความยากลำบาก เมื่อเราไม่ถอย ไม่ท้อ และสู้ในที่สุดเราก็จะเจอกับสมบัติ</p>	<p>- หมอลิฟซีย์อธิบายเรื่องราวทั้งหมดที่เป็นแผน</p> <p>- เบน กันเปิดตัวสมบัติ</p> <p>- การเจอกันครั้งสุดท้ายของ จิม และ ซิลเวอร์</p>
<p>สมบัติที่แท้จริง</p>	<p>จิมได้อธิบายเรื่องราวทั้งหมดที่เกิดขึ้น เธอได้เรียนรู้ในระหว่างเดินทาง เธอได้เข้าใจว่า สมบัติที่แท้จริงนั้น ไม่ใช่ เงินทอง แต่เป็นเรื่องราวในระหว่างการเดินทาง การเดินทางของ จิม ฮอว์กินส์ก็จบลงแต่เพียงเท่านี้</p>	<p>- สมบัติไม่ใช่เงินทอง แต่มันเป็นเรื่องราวในระหว่างการเดินทาง</p>	<p>- จิมสรุปเรื่องราวทุกอย่างที่เกิดขึ้น</p>

อย่างไรก็ตามโครงเรื่องข้างต้นเป็นเพียงจุดเริ่มต้นของกระบวนการการศึกษา เพราะในระหว่างทางโครงเรื่องจะมีการปรับเปลี่ยนและพัฒนาต่อไปตามความเหมาะสมของสารที่ผู้ศึกษาต้องการจะสื่อและจากนักแสดงที่หาได้จากกระบวนการ Devised Theatre เพื่อให้บทละครมีความสมบูรณ์มากที่สุด ตัวละคร

(2) ตัวละคร

เป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้เราเข้าใจตัวละครแต่ละตัวมากยิ่งขึ้น ซึ่งบทละครเรื่องนี้ถูกดัดแปลงมาจากวรรณกรรมดั่งนั้นผู้ศึกษาจึงแบ่งหน้าที่สำคัญของตัวละครในเรื่อง ดังนี้

2.1) ตัวละครหลัก (Protagonist)

ตัวละครที่ผู้ศึกษาสร้างให้เป็นตัวละครหลักของเรื่อง คือ จิม ฮอว์กินส์ ซึ่งเป็นตัวแทนของผู้ศึกษาที่มีความฝัน อยากรอกออกไปผจญภัย พร้อมเผชิญกับทุกอุปสรรคที่อยู่ข้างหน้า จนสุดท้ายสามารถก้าวข้ามผ่านไปทุกอุปสรรคได้ ตัวละครตัวนี้จึงเหมาะที่จะเป็นตัวละครหลัก เพื่อบอกเล่าสารและประเด็นที่ผู้ศึกษาต้องการส่งต่อไปให้ผู้ชม

2.2) ตัวละครตรงข้าม (Antagonist)

ตัวละครที่เป็นตัวละครตรงข้ามของเรื่องคือ “พ่อ” เป็นตัวละครที่ผู้ศึกษาเลือกและมองเห็นความสำคัญที่ คอยให้ตัว จิม อยู่แต่ในกรอบ จนทำให้ตัว จิม ฮอว์กินส์ ไม่สามารถออกไปเผชิญโลกข้างนอกได้ โดยตัวละครตรงข้าม นั้น ไม่ได้มีเพียงตัวเดียว แต่มีตัวละคร “ลอง จอห์น ซิลเวอร์ กับตัน สมอเลตต์ และ กลุ่มโจรสลัด” ที่เป็นตัวกระตุ้นให้ปัญหาที่ตัวละคร ตรงข้ามกำลังประสบพบเจอ เพิ่มความขัดแย้งกับแนวคิดของตัวละครหลักด้วย

2.3) ผู้ชี้แนะแนวทาง (Mentor)

ตัวละครที่เป็นผู้ชี้แนะแนวทาง ของเรื่อง คือ “หมอลิฟซี ” เป็นตัวละครที่ผู้ศึกษาเลือก และมองเห็นความสำคัญที่จะให้เป็น ตัวละครที่ชี้แนะแนวทางให้กับตัวละครหลักอย่าง จิม ฮอว์กินส์ หมอลิฟซี ผู้เปรียบเสมือน จิม ฮอว์กินส์ในวัยผู้ใหญ่ ผู้ที่ผ่านอุปสรรคต่าง ๆ จนทำให้เธอได้เรียนรู้จากตรงนั้น ผู้ศึกษาได้เลือกมาเป็นผู้ช่วยให้ตัวละคร หลัก ได้มองเรื่องราว และปัญหาที่เกิดขึ้นรอบตัวอย่างหลายมุมมองมากขึ้น และเป็นคนที่คอยช่วยตั้ง คำถาม และชี้แนะแนวทางที่จะทำให้เกิดการเรียนรู้และเปลี่ยนแปลงบางอย่างในทางที่ดีขึ้น

2.4) เพื่อนคู่คิดตัวละครหลัก (Partner)

ตัวละครที่เป็นเพื่อน คู่คิดของตัวละครหลักของเรื่อง คือ “หมอลิฟซีและ ทรัโลว์นีย์” เป็นตัวละครที่ผู้ศึกษาเลือก และมองเห็นความสำคัญที่จะให้เป็นตัวละครที่เป็นเพื่อนคู่คิดของตัวละครหลัก พวกเขาทำหน้าที่เป็นเหมือนเพื่อนที่ คอยผจญภัยไปด้วยกัน ทั้งการก้าวผ่านปัญหา และการเรียนรู้ไปพร้อมกัน ถึงแม้ในบางเวลาจะมีการผัดใจกันบ้าง แต่ก็สามารถเดินทางถึงเป้าหมายได้อย่างดี โดยตัวละคร เพื่อนคู่คิด นั้นยังมีอีกคนหนึ่งคือ “เบน กัน” โจรสลัดที่ติดอยู่ในเกาะมาสามปี เป็นตัวละครที่คอยช่วย คอยแนะนำหรือชี้ทางให้กับตัวละครหลักอย่าง จิม ฮอว์กินส์ อีกด้วย

(3) แก่นเรื่อง

แก่นเรื่องนั้นถือเป็นหัวใจหลักของการสร้างสรรค์ละครเวที โดยมักจะเป็นประโยคที่ประกอบด้วยประธาน กริยา และกรรม เพื่อความหมายที่ชัดเจน หรือบางครั้ง แก่นเรื่องอาจเป็นการตั้งคำถาม โดยมีจุดประสงค์เพื่อบอกสารบางอย่างแก่คนดูหลังจากได้วิเคราะห์ บทแล้ว ผู้ศึกษาเห็นว่าแก่นเรื่องที่สำคัญที่สุดคือประโยคที่ว่า “สมบัติไม่ใช่เงินทอง แต่มันเป็นเรื่องราวในระหว่างการเดินทาง” กล่าวคือ ความฝันที่ยิ่งใหญ่ แท้ที่สุดแล้วอาจจะไม่ใช่ สมบัติที่เราไปตามหา แต่มันเป็น เรื่องราวในระหว่างการเดินทาง ที่เรามักจะพบกับ มิตรภาพ การช่วยเหลือ อุปสรรค หรือ แม้กระทั่งความเป็นมนุษย์

3.1.1.4 การคัดเลือกนักแสดง

ความสำคัญของการคัดเลือกนักแสดง คือ การเห็นถึงความเป็นไปได้ในการพัฒนานักแสดงที่จะมารับบทเป็นตัวละครนั้น ๆ ผู้ศึกษาได้เลือกนักแสดงที่มีความเป็นตัวละคร และ ทำการบ้านกับตัวละครนั้น ๆ มีไหวพริบการแสดงต้นสด (Improvisation) อีกทั้งทักษะทางการแสดงเฉพาะตัว ที่ดีพอที่จะพาตัวละครออกไปสู่ผู้ชมได้เป็นอย่างดี แต่ในขณะที่เดียวกันนักแสดงบางคนมีลักษณะภายนอกไม่ตรงตามลักษณะภายนอกของตัวละครที่ถูกกำหนดมา แต่ในแง่ของการแสดงออกทาง พฤติกรรมและความคิดของตัวละครกลับทำออกมาได้อย่างดีเยี่ยม ซึ่งผู้ศึกษามีขอบเขตในการคัดเลือกนักแสดง ดังนี้

(1) ตัวละครที่เปิดการคัดเลือก

เบื้องต้นตัวละครหลัก ที่เปิดการคัดเลือก มี 6 ตัวละคร คือ จิม ฮอว์กินส์, ลองจอห์น ซิลเวอร์, หมอลิฟซี, ทรีลอร์นีย์, กัปตันอเล็กซานเดอร์ สมอเลตต์, เบน กัน ผู้ศึกษาจึงต้องเปิดการคัดเลือกนักแสดงแบบเปิด (Open Audition) จากผู้ร่วมศึกษาในตำแหน่งนักแสดงทั้งหมด เพื่อให้ทุกคนได้เตรียมตัวในการวิเคราะห์ตัว ละครที่สนใจรับบทและทำการคัดเลือก

(2) ข้อจำกัดของเวลา

เนื่องจากเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ ปี 2566 นี้ได้มีละครทั้งหมด 4 เรื่อง การบริหารเวลาในการคัดเลือกนักแสดงจึงเป็นสิ่งสำคัญ โดยได้เปิดให้นักแสดงเข้า 3 รอบ รอบแรกจะเป็นในส่วนของการที่นักแสดงเตรียมการแสดงจากบทที่เตรียมไว้ให้ออดิชั่น รอบที่ 2 จะเป็น ส่วนของการ Improvise และรอบที่ 3 เป็นการจับคู่เล่นกับนักแสดงที่ต้องเล่นด้วยกัน ว่ามีเคมีที่สามารถเข้ากันได้มากน้อยแค่ไหน

(3) เปิดการคัดเลือกตัวละครเพิ่มเติม

เมื่อได้นักแสดงหลักตามที่ต้องการแล้ว ผู้ศึกษา ได้ทำการเปิดการคัดเลือกอีกครั้ง เพื่อหาตัวละครสมทบอื่น ๆ ได้แก่ พ่อจิม,ผู้ช่วย ทริลอร์นี่ 3 คน, กลุ่มโจรสลัด 5 คน ซึ่งใช้วิธีการคัดเลือกแบบเปิด (Open Audition) อีกครั้ง เพื่อเปิดโอกาสให้นักแสดงชั้นปีที่ 1 ถึง 3 ได้ทำการแสดงร่วมกับโปรดักชั่นส์ด้วยเช่นกัน

(4) การคำนึงถึงภาพรวมของเทศกาล

จากที่กล่าวไว้ข้างต้น จะมีละครประจำเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ทั้งหมด 4 เรื่อง ผู้กำกับทั้ง 4 คน จะต้องลำดับ ความสำคัญและคิดถึงประโยชน์ในการเข้ารับบทของนักแสดงเป็นอันดับแรก เพื่อพัฒนาศักยภาพ และศึกษาในตัวละครได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด และเมื่อผู้กำกับทั้ง 4 คน ตกลงที่จะสรุปนักแสดง ทั้งหมดแล้วจะถือเป็นที่สุดในการบวนการคัดเลือกนักแสดงหลัก

จากขอบเขตในการคัดเลือกนักแสดงข้างต้นนำมาสู่การวิเคราะห์แนวทางและลักษณะเฉพาะของตัวละครเบื้องต้นก่อนผู้ศึกษาจะทำการคัดเลือกนักแสดง ผู้ศึกษาได้ทำการวิเคราะห์ตัวละครอย่างถี่ถ้วน เพื่อให้เกิดความผิดพลาดในการคัดเลือกนักแสดงน้อยที่สุด แต่ในขณะเดียวกันผู้ศึกษาก็ไม่ได้ปิดโอกาสที่จะเปิดรับการตีความใหม่ที่นอกเหนือการตีความของผู้ศึกษาแต่อย่างใดเนื่องจากผู้ศึกษาเห็นว่าความยึดมั่นในความเข้าใจเพียงฝ่ายเดียวของผู้กำกับไม่ได้ส่งผลดีต่อ ภาพรวมของละครแม้แต่น้อย โดยลักษณะเด่นของตัวละครที่ผู้ศึกษาวิเคราะห์เบื้องต้น มีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 3.2 : การวิเคราะห์ลักษณะตัวละครก่อนทำการคัดเลือกนักแสดง

ที่มา : ผู้ศึกษา

ตัวละคร	ข้อมูล	วิธีการ AUDITION
จิม ฮอว์กินส์	<p>ตัวละคร : จิม ฮอว์กินส์ อายุ 18 (ไม่ระบุเพศ) มีความฝันที่อยากจะเป็นโจรสลัด มีความมุ่งมั่น รักเพื่อน ฉลาด คิดบวก หุนหันพลันแล่น</p> <p>ความต้องการตัวละคร : ต้องการออกไปผจญภัย ไปเรียนรู้โลกข้างนอก ต้องการให้พ่อเชื่อว่า ตัวเขาเองสามารถทำอะไรได้ด้วยตัวเอง หาประสบการณ์ด้วยตัวเองได้</p>	<p>สร้างสถานการณ์ให้เล่น ด้วยวิธีการโยนโจทย์แล้วให้ทำทันที โดยต้องเห็นถึง การจินตนาการ การรับมือ ความเป็นเด็ก โดยสถานการณ์คือ อยู่บนเรือ และ โยนโจทย์ตามข้อกำหนดที่ให้ไป</p>
	<p>ตัวละคร : อายุ 30-35 เป็นแพทย์และผู้พิพากษา ฉลาด มีความเป็นผู้นำ อ่อนโยน</p>	<p>สร้างสถานการณ์ให้เล่น ด้วยวิธีการโยนโจทย์ คือ ให้รักษาโจรสลัดขึ้นมา ที่ दौरानไม่ฟังอะไร และอีกสถานการณ์คือ จับคู่กับ</p>

<p>หมอลิฟซี</p>	<p>ความต้องการตัวละคร : ต้องการดูแล จิม ฮอว์กินส์ ในระหว่างการเดินทางเพราะคำสั่งสัญญาจากพ่อ และคอยปกป้องเหล่าเพื่อน ๆ โดยเฉพาะทริลอร์นีย์</p>	<p>ทริลอร์นีย์สถานการณ์คือ ทั้งคู่ได้แผนที่มา หมอลิฟซีให้ช่วยหา แต่ทริลอร์นีย์สนใจอย่างอื่น เพราะอยากให้เห็นการจัดการ ความจริง และความอ่อนโยน</p>
<p>ทริลอร์นีย์</p>	<p>ตัวละคร : อายุ 30-35 เศรษฐีผู้ร่ำรวยในย่าน เก็บ ความลับไม่อยู่ อัจฉริยะ ใจง่ายสนิทกับจิม</p> <p>ความต้องการตัวละคร : ต้องการออกไปใช้ชีวิตที่แสนสนุก การผจญภัย ด้วยความรวยของเขาทำให้มีอิทธิพลในตัว อยากเด่น</p>	<p>สร้างสถานการณ์ให้เล่น ด้วยวิธีการโยน โจทย์ คือ อยู่ในปาร์ตี้ ทำยังไงก็ได้ให้ทุกคนสนใจในตัวทริลอร์นีย์ เพราะอยากเห็นถึงความอัจฉริยะ ชี้ค्यू รวมถึงความคิดค้น ๆ รวมถึงการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า</p>
<p>กัปตันอเล็กซานเดอร์ สمولเลตต์</p>	<p>ตัวละคร : อายุ 35-40 ผู้ที่รับหน้าที่เป็นกัปตันเรือผู้กล้า เครื่องระเบียบ</p> <p>ความต้องการตัวละคร : ต้องการให้ทุกคนยอมรับในตัวตนของเขา จากการเป็นผู้นำ ของการเดินทางครั้งนี้</p>	<p>สร้างสถานการณ์ให้เล่น ด้วยวิธีการโยน โจทย์ คือ เรือที่กำลังเจอกับอุปสรรค อยากเห็นการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ความเป็นผู้นำ ความคิดในการแก้ปัญหา</p>
<p>ลونغ จอห์น ซิลเวอร์</p>	<p>ตัวละคร : อายุ 45-50 อดีตกัปตันโจรสลัด เป็นพ่อครัวบนเรือ ใจดี อ่อนโยน เล่ห์เหลี่ยมเก่ง มีศิลปะในการพูด โหดเหี้ยม</p> <p>ความต้องการตัวละคร : ต้องการได้สมบัติของกัปตันพลินท์มาครอบครอง จากปมในอดีตที่เคยโดนพลินท์กระทำเอาไว้ และ การทำสิ่งนี้เพื่อการแก้แค้นเท่านั้น แต่สุดท้ายแล้วความต้องการของเขาจริง ๆ แล้ว คือ การแก้แค้น หรือ การหาตัวตนอีกครั้งในอดีต</p>	<p>สร้างสถานการณ์ให้เล่น ด้วยวิธีการโยน โจทย์ คือ สร้างแคร็กเตอร์ว่าตัวเองคือสัตว์อะไร, แข่งสมบัติกันเอง อยากเห็นวิธีการคิด การใช้คำพูด และ อีกสถานการณ์คือ จับคู่กับจิม ฮอว์กินส์ ให้คุยเรื่องอะไรก็ได้ เพื่อสร้างความไว้วางใจให้กับ จิม</p>

<p>บิลลี่ โบนัส / เบน กัน</p>	<p>ตัวละคร : บิลลี่ โบนัส อายุ 45-50 ซี้เหล้า เป็นคนที่มาเปิดร้านเหล้าบ้านจิม และบอกเกี่ยวกับเรื่องทั้งหมด หยาบคาย ช่มชู้ ติดเหล้า</p> <p>เบน กัน อายุ 40-45 ชายติดเกาะที่ถูกทิ้งบนเกาะมา 3 ปี เป็นคนเฉลยทุกอย่าง เป็นบ้าไปแล้วครึ่งหนึ่ง</p> <p>ความต้องการตัวละคร : บิลลี่ โบนัส ต้องการหลบหนีพวกโจรสลัดแล้วหาคนช่วยดู และหาคนส่งต่อสิ่งสำคัญ นั่นคือหีบสมบัติของเขา</p> <p>เบน กันต้องการออกจากเกาะ ที่ตัวเองติดอยู่มา 3 ปี และต้องการกินชีส</p>	<p>เนื่องจากเวลาน้อย เลยออกชิ้นตัวเดียวคือ เบน กัน เพราะมีความท้าทายสำหรับนักแสดงมากกว่า</p> <p>สร้างสถานการณ์ให้เล่น ด้วยวิธีการโยนโจทย์ คือ อยู่ในป่า ตีลวีธีการเอาชีวิตรอดในป่า การอยู่คนเดียว คุยคนเดียว คนกับสิ่งรอบข้าง เพื่อเห็นถึงตัวละคร</p>
--------------------------------------	--	---

ผู้ที่ผ่านการคัดเลือกเป็นนักแสดง เมื่อสิ้นสุดกระบวนการคัดเลือก นักแสดงทั้งหมดแล้วก็จะได้นักแสดงที่มารับบทเป็นตัวละครต่าง ๆ ทั้งหมด ดังนี้

จิม ฮอว์กินส์ รับบทโดย นางสาวบัณฑิตา บัณฑิตย์

เหตุผลที่เลือก คือ นักแสดงมีการตีความและวิเคราะห์กับตัวละคร มีไหวพริบรับมือกับการ Improvise ได้เป็นอย่างดี เพราะเห็นถึงแคแรกเตอร์ที่ตามหา เด็กที่มีความมุ่งมั่นในความฝัน เด็กที่มีจินตนาการเพราะเกิดจากการที่ตัวละคร จิม ฮอว์กินส์ ไม่เคยออกจากบ้าน ทำให้เราเห็นว่านักแสดงทำออกมาได้ยอดเยี่ยม และอีกหนึ่งสิ่งที่นักแสดงมี คือ แคแรกเตอร์ด้วยสรีระ ร่างกายที่มีซี้ไปกว่าครึ่งเพราะเมื่อนักแสดงได้ทำการออกดิชั่น ทำให้เราเห็นลักษณะภายนอกดูไม่ออกกว่า คือผู้หญิงหรือผู้ชาย ที่สามารถนำประเด็นนี้มาเล่าถึงตัวเพศได้อย่างไม่น่าสงสัย จึงเป็นส่วนที่ทำให้ผู้ศึกษาตัดสินใจเลือกให้นักแสดงได้รับบท จิม ฮอว์กินส์นั่นเอง

หมอลีฟซี่ รับบทโดย นางสาววิสรา สิงห์ปลอด

เหตุผลที่เลือก คือ นักแสดงมีการตีความและวิเคราะห์กับตัวละคร มีไหวพริบรับมือกับการ Improvise ได้เป็นอย่างดี เพราะเห็นถึงแคแรกเตอร์ที่ตามหา มีความเป็นคนที่มีความเฉลียวฉลาด เป็นผู้ใหญ่ที่น่านับถือ เด็ดขาด เพราะตัวละครตัวนี้เป็นหนึ่งในตัวละครที่ต้องคอยดูแลเพื่อนๆ ในระหว่างทาง คอย

เป็นผู้นำในบางครั้ง รวมถึงมีความอ่อนโยน จิตใจที่ดีที่มีต่อตัวนักแสดงเองด้วย ซึ่งนักแสดงสามารถตีความและตีเส้นที่ทั้งตัวนักแสดงเองและของตัวละครเข้ามาผสานกันได้อย่างลงตัว และทำให้ตัวละครดูมีชีวิตมากยิ่งขึ้น และที่สำคัญตัวนักแสดงเองยังมีความเหมือนอะไรบางอย่างในตัว จิม ฮอว์กินส์ นี่จึงเป็นจุดสำคัญที่ทำให้ผู้ศึกษาตัดสินใจเลือกนักแสดงมารับบทนี้

ทรีลอร์นีย์ รับบทโดย นายรามิล ฉายประเสริฐ

เหตุผลที่เลือก คือ นักแสดงมีการตีความและวิเคราะห์กับตัวละคร มีไหวพริบรับมือกับการ Improvise ได้เป็นอย่างดี เพราะเห็นถึงแคแรกเตอร์ที่ตามมา ด้วยตัวนักแสดงเป็นคนที่มีการมโนชั้นอยู่แล้ว ซึ่งเป็นจุดสำคัญที่จะทำให้เรื่อง เกาะมหาสมบัติ สนุกมากขึ้น หากขาดตัวละครตัวนี้ไป จะทำให้เรื่องราวไม่น่าติดตามพอสมควร ซึ่งนักแสดงสามารถตีเส้นที่ในแง่ของนักแสดงและตัวละครออกมาได้อย่างลงตัว โดยตัวละครตัวนี้มีมุมมองที่ไม่เหมือนกับคนทั่วไป มองโลกในแง่ดีเกินไป แต่ข้อบกพร่องของตัวละครตัวนี้คือ ความปากพร่องที่ทำให้เกิดเรื่องราว ซึ่งนักแสดงเองสามารถทำจุดนี้ออกมาได้อย่างสร้างสรรค์ จึงทำให้ผู้ศึกษาตัดสินใจเลือกนักแสดงมารับบทนี้

กัปตันอเล็กซานเดอร์ สمولเลตต์ รับบทโดย นายฉัทวัต หอประสาทสุข

เหตุผลที่เลือก คือ นักแสดงมีการตีความและวิเคราะห์กับตัวละคร มีไหวพริบรับมือกับการ Improvise ได้เป็นอย่างดี แต่ด้วยลักษณะภายนอกอาจจะยังไม่ใช่สิ่งที่ผู้ศึกษามองเห็นว่าควรจะเป็น แต่สิ่งที่ผู้ศึกษามองเห็นในตัวนักแสดงคือ แคแรกเตอร์ของนักแสดงมีบุคลิกภาพที่เป็นผู้นำและมีอำนาจที่สามารถนำไปพัฒนาต่อยอดของตัวละครได้ และ ซึ่งผู้ศึกษามองเห็นว่าตัวนักแสดงมีความมุ่งมั่น ตั้งใจ ที่จะทำออกมา นั่นเองคือคุณลักษณะของตัวละครตัวนี้ทำให้ผู้ศึกษาเองตัดสินใจเลือกนักแสดงมารับบทนี้

ลอง จอห์น ซิลเวอร์ รับบทโดย นายกัญธรภณ ขำสีทอง

เหตุผลที่เลือก คือ นักแสดงมีการตีความและวิเคราะห์กับตัวละคร มีไหวพริบรับมือกับการ Improvise ได้เป็นอย่างดี ตัวนักแสดงสามารถตีศักยภาพความเป็นตัวละครได้ออกมาอย่างดี ซึ่งในตัวละครตัวนี้มีมิติที่หลากหลายและที่สำคัญที่สุด มีการแสดงออกทางด้านอารมณ์ได้อย่างลึกซึ้ง พร้อมทั้งลักษณะ บุคลิกทาง กายภาพที่เป็นเสน่ห์เฉพาะตัวของนักแสดงเอง นักแสดงมีจิตวิญญาณที่อยากจะเล่าเรื่องราวผ่านตัวละครซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่จะสามารถทำให้นักแสดงพร้อมเปลี่ยนแปลงและพัฒนาต่อยอดตนเอง เพื่อให้ได้จุดประสงค์สารของเรื่องและความต้องการของตัวละคร ได้อย่างดีที่สุดในที่สุด

บิลลี โบนส์ และ เบน กัน รับบทโดย นายชินกฤต เพ็ชรมณี

เหตุผลที่เลือก คือ นักแสดงมีการตีความและวิเคราะห์กับตัวละคร มีไหวพริบรับมือกับการ Improvise ได้เป็นอย่างดี ด้วยตัวละครตัวนี้ไม่ได้ปกติเหมือนกับตัวละครทั่วไป เพราะตัวละครตัวนี้ต้องใช้ความสามารถในระดับหนึ่ง เพราะต้องใช้ทั้งกายภาพ ความตลก ต่อตัวละครตัวนี้ ซึ่งนักแสดงเองสามารถตีจุดนี้ออกมาได้เป็นอย่างดีทำให้ผู้ศึกษาสนใจเป็นอย่างมาก แต่นักแสดงเองต้องมาทำความเข้าใจกับ

อีกตัวละครอีกตัว นั่นคือ บิลลี โบนัส แต่ด้วยความท้าทายและความยากมีในตัวเบน กันมากกว่า จึงทำให้ผู้ศึกษาตัดสินใจเลือกนักแสดงมารับบทนี้

นักแสดงสมทบ

- | | | |
|--------------------|------------|---------------------------------|
| 1. นายชัชฌาธร | อุดมเวช | รับบทเป็น Blind Pew, Tom Morgan |
| 2. นายเจเรมี | ซัมพ์เตอร์ | รับบทเป็น Black Dog, Black Cat |
| 3. นายวชิราวุธ | ราชสุวอ | รับบทเป็น Ishael Hand |
| 4. นายดนุภัทร | แซ่หว่า | รับบทเป็น พ่อจิม, John Hunter |
| 5. นายภูริช | ชั๊กชวน | รับบทเป็น George Mary |
| 6. นายอัครเดช | ทิพย์เสภา | รับบทเป็น Tom Redruth |
| 7. นางสาวดาสิวอน | จันทาลีไซ | รับบทเป็น Joyce |
| 8. นางสาวธารารัตน์ | สุขสวัสดิ์ | รับบทเป็น Dik Johnson |

เหตุผลที่เลือก คือ นักแสดงเหล่านี้มีการตีความและวิเคราะห์กับตัวละคร มีไหวพริบรับมือกับการ Improvise ได้เป็นอย่างดี โดยนักแสดงเหล่านี้ เวลาเล่นด้วยกันนักแสดงเหล่านี้สามารถดึงเคมีออกมาได้อย่างดี และนักแสดงเหล่านี้เหมาะสมที่จะมาอยู่ในโปรดักชันส์ ที่พร้อมจะลุยไปด้วยกัน ผู้ศึกษาเองก็พร้อมที่จะปรับตัวและทำงานกับน้อง ๆ นักแสดงเหล่านี้ให้มีประสิทธิภาพมากที่สุด

3.1.1.6 การคัดเลือกทีมงานออกแบบ

การคัดเลือกทีมงานออกแบบในการสร้างสรรค์ผลงานละครเวที ผู้ศึกษาจะดูจากการตีความบทละคร แนวคิด และทัศนคติที่มีต่อละคร โดยในกระบวนการนี้ผู้ออกแบบนั้นเป็นการคัดเลือกตามความสมัครใจของผู้ศึกษาส่วนของการออกแบบเพื่อการแสดง โดยเริ่มจากให้ผู้ศึกษาการออกแบบด้านการแสดงนั้นอ่านบทละครและวิเคราะห์ตีความของละครในเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ทั้ง 4 เรื่อง ผู้ศึกษาเปิดโอกาสในการฟังความคิดเห็นของผู้ออกแบบทุกคนในการสร้างองค์ประกอบศิลป์ เพื่อนำมาต่อยอดแนวคิดและจินตนาการร่วมกันในการสร้างสรรค์ละครเวทีกับแนวคิดของผู้ศึกษาด้วย เพราะสิ่งสำคัญที่จะทำงานร่วมกันกับผู้ออกแบบ มีจุดประสงค์เดียวกัน คือ สื่อสารเนื้อหาของละครและนำเสนอกับผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพที่สุด

(1) ขอบเขตในการคัดเลือกทีมงานออกแบบ

เบื้องต้นในส่วนของทีมงานออกแบบเรื่อง ‘เกาะมหาสมบัติ’ ต้องการผู้ออกแบบทั้งหมด 7 คน โดยทั้งหมดมี 8 ตำแหน่ง คือ ผู้ออกแบบฉาก ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก ผู้ออกแบบเครื่อง

แต่งกาย ผู้ออกแบบแสง และผู้ออกแบบสื่อมัลติมีเดีย ซึ่งการคัดเลือกนั้นเริ่มต้นจากความสนใจและสมัครใจของผู้ศึกษาด้านการออกแบบเพื่อการแสดงเป็นอันดับแรก

1.1) ข้อจำกัดของเวลา และสถานที่

เนื่องจากเทศกาล ศิลปะการแสดงนิพนธ์ ปี 2565 มีละครเวทีทั้งหมด 4 เรื่อง การบริหารเวลาในการคัดเลือกนักออกแบบจึงเป็นสิ่งจำเป็น ซึ่งผู้คัดเลือกต้องแสดงออกมาให้ดีที่สุดภายในเวลาที่กำหนด อีกทั้งละครยังถูกจัดแสดงขึ้น ณ หอनावุฒิกษณ์ ชั้น 5 คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ซึ่งเป็นโรงละครที่ถูกออกแบบเพื่อใช้งานหลายรูปแบบ และที่นั่งคนดูถูกกำหนดไว้แล้ว แนวทางงานนำเสนอจึงเป็นส่วนสำคัญ เพื่อให้ละครเรื่องนี้สามารถใช้พื้นที่ได้คุ้มค่า หลากหลาย และสวยงามอย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด

1.2) เกณฑ์การคัดเลือกนักออกแบบ

ผู้ศึกษาจะคำนึงถึงการต่อยอดของละครเวทีเรื่อง เกษมมหาสมบัติ เป็นอันดับแรก ผู้ศึกษาจะดูความคิดสร้างสรรค์ของทีมงานนักออกแบบ และการต่อยอดเพิ่มเติมขององค์ประกอบศิลป์ ที่จะเป็นส่วนช่วยเสริมสร้างการเล่าสารของเรื่องให้มีประสิทธิภาพมากที่สุด

1.3) การคำนึงถึงภาพรวมของเทศกาล

เนื่องจากที่กล่าวข้างต้น คือจะมีละครประจำเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ถึง 4 เรื่อง ผู้กำกับทั้งหมด 4 คน จะต้องลำดับความสำคัญและนึกถึงประโยชน์ในการเข้ารับบทบาทเพื่อพัฒนาศักยภาพผู้ออกแบบในตำแหน่งต่าง ๆ เป็นอันดับแรก เมื่อตกลงที่จะสรุปตำแหน่งผู้ออกแบบทั้งหมดถือเป็นอันสิ้นสุด

(2) ผู้ที่ผ่านการคัดเลือกเป็นนักออกแบบ

จากขอบเขตในการคัดเลือกนัก ออกแบบเพื่อการแสดงข้างต้น เมื่อสิ้นสุดกระบวนการคัดเลือกนักออกแบบแล้วจึงได้นักออกแบบเพื่อ การแสดง ดังนี้

ผู้ออกแบบฉาก นางสาวนันทน์ภัส มากภักดี

เหตุผลที่เลือก คือ ผู้ศึกษาสนใจในแง่การออกแบบองค์ประกอบศิลป์ของฉาก คำสำคัญที่ว่า “ผลึกฝัน เปลี่ยนแปลง เต็บโต” เป็นแนวคิดตั้งต้นที่นักออกแบบฉากได้นำเสนอความคิดสร้างสรรค์ที่สามารถนำมาต่อยอดในบทละครเวทีได้เป็นอย่างดี และนักออกแบบฉากยังใช้องค์ประกอบที่สำคัญสำหรับพื้นที่การแสดงนั้นก็คือเวทีได้เป็นอย่างดี ไม่เพียงแต่ออกแบบงานศิลป์ แต่ยังออกแบบการใช้สอยพื้นที่ได้อย่างน่าสนใจและสามารถนำไปต่อยอดกับแนวคิดของผู้ศึกษาได้ในระหว่างพัฒนากระบวนการ

ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

นางสาวณัฐริดา สุวรรณนิตย์ และ นางสาวสุภิญญา วงศ์สวัสดิ์

เหตุผลที่เลือก คือ ผู้ศึกษามองเห็นจุดเด่นจากแนวคิดของนักออกแบบทั้งสองคน ว่ามีจุดร่วมที่สามารถใช้ศักยภาพของนักออกแบบทั้งสองคน มาพัฒนางานศิลป์ร่วมกันได้ ทั้งคำตั้งต้นความคิดที่ว่า “ปรับตัว แข็งแรง ความโลภ” และ “การเดินทาง ล้ำสมัย โยกย้าย” เป็นส่วนตั้งต้นแนวคิดของนักออกแบบทั้งสองในการสร้าง Concept Designs ที่เกิดขึ้น ใหม่ในละครเวทีเรื่องนี้ผู้ศึกษาคิดว่าแนวคิดหากนำมาผสมกับทำให้เกิดการเรียนรู้จึงเป็นสิ่งที่จะทำให้งานออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากของนักออกแบบทั้งสองคนมีสิ่งที่น่าสนใจและสามารถสื่อความหมาย สารของเรื่องผ่านองค์ประกอบศิลป์ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด

ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย

นายศุภกิตต์ สีฎุ, นายอัษฎางค์ เวชยา และนางสาวรณวรรณ เมืองปลื้ม

เหตุผลที่เลือก คือ นักออกแบบเครื่องแต่งกายได้นำเสนอ แนวคิดที่สร้างสรรค์ และมีการตีความต่อยอดจากการวิเคราะห์บทละครเรื่องนี้ได้เป็นอย่างดีมาก ด้วยทั้งคำสำคัญตั้งต้นที่ว่า “แพทเทิร์น แหกกรอบ หลากหลาย” “พลิกแพลง ทับซ้อน ความเก่า” “มุงมัน มิตรภาพ เต็มเต็ม” ซึ่งแนวคิดทั้ง 3 อย่างนี้มีความสำคัญทั้งหมดที่ผู้ศึกษาได้นำมาพัฒนาต่อยอดในการออกแบบเครื่องแต่งกายได้อย่างมีสัญลักษณ์ (Symbol) และให้ความหมายกับทั้ง ลักษณะตัวละคร ภูมิหลังตัวละคร และสารของเรื่องอีกด้วยซึ่งเป็นตัวช่วยในการต่อยอดสร้างสรรค์ กระบวนการพัฒนาตัวละคร

ผู้ออกแบบแสง นางสาวปิญชาน โปธิปกรณ์กุล

เหตุผลที่เลือก คือ ผู้ศึกษาสนใจในความคิดสร้างสรรค์ ของนักออกแบบแสงที่สามารถนำไปพัฒนาต่อยอดกับละครเวทีเรื่องเกามหาสมบัติได้อย่างดีเยี่ยม ในคำสำคัญตั้งต้นที่ว่า “ความคิด กรอบ ตัดสินใจ” ที่นำเสนอในแง่ของมุมมองที่มีสัญลักษณ์ (Symbol) ต่อตัวของเรื่องและตัวละครของจิม ฮอว์กินส์ อีกทั้งยังมีมิติในการสร้างพื้นที่และบรรยากาศของเรื่องได้อย่างสมบูรณ์ ที่ส่งผลต่อการนำเสนอเรื่องราวและความหมายของเรื่องได้เป็นอย่างดี ซึ่งทำให้ผู้ศึกษามองเห็นว่า แนวคิดและวิธีการนำเสนอของนักออกแบบแสงนั้น สามารถนำไปพัฒนาและต่อยอดในกระบวนการละคร และทำให้มีประสิทธิภาพในการสื่อสารของเรื่องราวได้ดีมากยิ่งขึ้น

ผู้ออกแบบสื่อมัลติมีเดีย นางสาวสุภิญญา วงศ์สวัสดิ์

เหตุผลที่เลือก คือ ผู้ศึกษามองเห็นความสามารถทักษะในการสร้างสรรค์ผลงาน ออกแบบและแนวคิดของนักออกแบบสื่อมัลติมีเดีย ผ่านจากการนำเสนอ รูปแบบ Concept Design ที่สามารถนำไปต่อยอดจากทักษะและแนวคิดของผู้กำกับที่วิเคราะห์และตีความบทละครไว้อยู่แล้วนั้นจะสามารถเสริมสร้างในส่วนที่สำคัญต่อเรื่องได้อย่างหลากหลาย และสร้างความพิเศษให้มากยิ่งขึ้นกับละครเวที เรื่อง เกาะมหาสมบัติ อีกทั้งยังเพื่อให้ให้นักออกแบบสื่อมัลติมีเดียได้เรียนรู้และพัฒนาเครื่องมือของตนให้มีทักษะที่หลากหลายและพลิกแพลงได้หลากหลายรูปแบบ ซึ่งเหมาะแก่การรังสรรค์งานในด้านสื่อมัลติมีเดียที่มีความคล่องตัวสามารถสร้างจินตนาการได้จากทักษะและเครื่องมือของตนเองได้อย่างอิสระ

3.1.2 กระบวนการกำกับการแสดง (Pre-Production)

3.1.2.1 กระบวนการกำกับการแสดงและหาวิธีการนำเสนอละครเวที

(1) การละลายพฤติกรรม

เนื่องจากนักแสดงและนักออกแบบของละครเวทีเรื่องเกาะมหาสมบัติมีคนจำนวนมากไม่ได้มีเพียงนิสิตชั้นปีที่ 4 เท่านั้น ยังมีนิสิตชั้นปีที่ 1 ถึง 3 อยู่ในโปรดักชั่นส์ ดังนั้นผู้ศึกษาต้องการละลายพฤติกรรมทุกคน เพราะผู้ศึกษาเชื่อว่าถ้าทุกคนสนิทกัน เข้าใจกัน เชื่อใจกันเร็ว ผู้ศึกษาเชื่อว่าทุกคนจะมีความสุขในการทำงานและพร้อมช่วยกันสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ให้ออกมาดีที่สุดในที่สุด และผลงานที่สร้างออกมาจะเต็มไปด้วยพลังและมวลดี ๆ ที่ส่งต่อไปถึงผู้ชมได้ ผู้ศึกษาจึงคิดและสร้างวิธีการละลายพฤติกรรม เช่น ร่วมกันทำกิจกรรมสนุก ๆ ด้วยกัน เล่นเกมด้วยกัน

(2) กระบวนการซ้อม

กระบวนการซ้อมถือว่าเป็นขั้นตอนที่สำคัญมาก เพราะตลอดระยะเวลาในการสร้างสรรค์ผลงานก่อนถึงรอบการแสดงจริง ผู้ศึกษาจะต้องวางแผนกระบวนการซ้อมให้เป็นอย่างดี โดยจะต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการส่งความคืบหน้างานทั้งหมด คือ การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%) การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%) การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%) และการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 4 (100%) ซึ่งผู้ศึกษาทำการจัดรูปแบบตารางสำหรับการไว้ 3 รูปแบบ คือ การจัดตารางซ้อมแบบรายวัน การจัดตารางซ้อมแบบรายสัปดาห์ และการจัดตารางซ้อมแบบรายเดือน

3.1.2.2 การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%)

การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%) ในด้านการกำกับการแสดง สิ่งที่จะต้องเกิดขึ้น คือ ต้องเห็นแนวทางและวิธีการในการเล่าเรื่องของผู้กำกับว่าผู้กำกับต้องการเล่าเรื่องด้วย แนวคิดแบบไหน ซึ่งระยะเวลาในการซ้อมคือตั้งแต่วันที่ 22 สิงหาคม 2566 ถึงกำหนดวันส่งความ คืบหน้าวันที่ 29 กันยายน 2566 โดยระหว่างการจัดซ้อมผู้ศึกษามีวิธีในการดำเนินงาน ดังนี้

(1) บท

การทำงานกับบทเป็นเรื่องที่สำคัญและต้องเอาใจใส่เป็นอย่างมาก เพราะบทละครจะเป็นเครื่องมือในการกำหนดทิศทางและสารของเรื่องได้ ซึ่งบทละครเรื่อง เกาะมหาสมบัติ ได้ทำการดัดแปลงบริบทมาจากวรรณกรรมเดิมแต่ยังคงสารของเรื่องไว้ โดยในช่วงการทำงานนี้ผู้ศึกษามีขั้นตอนในการทำงานดังนี้

1.1) การเขียนบท

บทละครเรื่อง เกาะมหาสมบัติ เป็นบทละครที่ถูกปรับแต่งโครงเรื่องใหม่โดยผู้ศึกษาเอง ซึ่งมีผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พันธุ์ชนะ สุนทรพิพิธ เป็นผู้ให้คำแนะนำและช่วยปรับแก้บทจนสามารถเขียนบทได้ถึง 50% คือ อารัมภบทจนจบองค์ที่ 1 ของเรื่อง และได้ทำการปรับแก้โครงเรื่องในบทที่ 2 ต่อไป การเขียนบทร่วมกับผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พันธุ์ชนะ สุนทรพิพิธ ในครั้งนี้ทำให้ผู้ศึกษาสามารถเข้าใจบทละครได้มากขึ้น และเห็นช่องว่างที่จะสามารถใส่ความคิด (Idea) ของผู้ศึกษาเข้าไปในบท

1.2) การอ่านบทร่วมกันครั้งแรก (First Read)

ถือเป็นเรื่องสำคัญเป็นอย่างยิ่งสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานละครเวทีเรื่อง เกาะมหาสมบัติ เพื่อให้ทุกฝ่ายทุกหน้าที่ได้มองเห็นทิศทางและเข้าใจในตัวบทร่วมกัน อีกทั้งยังเป็นการหาจุดบกพร่องและช่องโหว่ของบทละคร โดยการอ่านบทร่วมกันครั้งแรกนั้นผู้เข้าร่วมอ่านครั้งนี้ ผู้กำกับการแสดง นักแสดง ผู้ออกแบบทุกฝ่าย และผู้ช่วยทุกฝ่าย กระบวนการนี้จึงเกิดขึ้นเป็นอันดับแรกหลังจากเปิดโปรดักชั่นส์ (Production) เพื่อให้หนีตั้นปีที่ 1 ถึง 3 ที่สนใจได้เข้ามาส่วนร่วมในการสร้างผลงาน การอ่านบทร่วมกันนั้นมีความจำเป็นเป็นอย่างมาก เนื่องจากเป็นจุดเริ่มต้นเข้าสู่กระบวนการสร้างสรรค์ละครอย่างเต็มรูปแบบ

(2) นักแสดง

ช่วงแรกของการซ้อม ผู้กำกับจะเริ่มจากการพูดคุยกับนักแสดงทั้งหมดเพื่อทำให้เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับบทละครที่จะถูกปรับบริบทให้มากขึ้น แล้วเมื่อได้ทำการอ่านบทละครร่วมกันแล้วก็จะเริ่มเข้าสู่การซ้อมกับนักแสดง โดยผู้ศึกษามีวิธีการดำเนินงานดังนี้

2.1) กระบวนการสร้างงานการแสดงแบบกลุ่ม (Workshop)

ในขั้นตอนแรก ผู้ศึกษาและทีมงานนักแสดงทำการ Workshop พื้นฐานการแสดง ก่อนที่จะเริ่มการอ่านบท เป็นการเตรียมความพร้อมก่อนที่จะลงรายละเอียดทั้งในด้านของตัวละครและแนวความคิดในการสื่อสาร นักแสดงจึงต้องสร้างลักษณะนิสัยและความคุ้นชินกับการซ้อมในรูปแบบ Devising Theatre เพื่อที่นักแสดงจะได้มีความสามารถและไหวพริบในระหว่างพัฒนาการของละครและตัวละครไปด้วย และอีกทั้งยังเป็นส่วนที่ช่วยให้นักแสดงมีทางเลือกในการแสดงมากยิ่งขึ้น

2.2) การซ้อมโดยถือบท

ในช่วงแรกของการซ้อมการแสดง นักแสดงจะถือบทอ่านในการซ้อมเพื่อเป็นการช่วยในการจำบทและเกิดความคุ้นชินกับตัวละคร ซึ่งในการซ้อมแบบถือบทอ่านนั้นผู้กำกับการแสดงจะไม่กำหนดทิศทาง การเคลื่อนไหว (Blocking) และการกระทำ (Action) ของนักแสดง หากแต่ปล่อยให้นักแสดงได้เคลื่อนไหวอย่างเป็นอิสระตามความเข้าใจของนักแสดงที่มีผลต่อการกระทำของตัวละคร ทั้งนี้ผู้กำกับการแสดงจะสามารถเห็นได้ว่านักแสดงมีความเข้าใจต่อตัวละครและบทละครได้มากน้อยเพียงใด ในขณะที่เดียวกันผู้กำกับจะสามารถเข้าใจตัวละครมากยิ่งขึ้นจากสิ่งที่นักแสดงแสดงออกมา

2.3) การซ้อมโดยวางบท

เมื่อนักแสดงสามารถท่องจำบทของตนเองได้แล้วในระดับหนึ่ง การซ้อมโดยนักแสดงไม่ถือบทจึงเกิดขึ้นเพื่อให้นักแสดงได้อยู่กับสถานการณ์ตรงหน้าและอยู่กับคู่แสดง อีกทั้งเพื่อให้นักแสดงคุ้นชินกับสภาพแวดล้อมของพื้นที่ภายในฉากหรืออุปกรณ์ประกอบฉากที่นักแสดงต้องใช้และคุ้นชินกับการเคลื่อนไหวไปในพื้นที่ต่าง ๆ อีกด้วย

2.4) การทำตัวละคร

การทำตัวละครให้กับนักแสดง เพื่อช่วยให้นักแสดงสามารถเข้าใจตัวละครได้เพิ่มขึ้น แรกเริ่มในการสร้างตัวละครกับนักแสดง ผู้กำกับการแสดงและนักแสดงจะช่วยกันสร้างภูมิหลังให้แก่ตัวละครที่ตนได้รับ เพื่อให้รู้ว่าตัวละครนั้น ๆ ได้ผ่านเหตุการณ์อะไรมาบ้าง มีลักษณะภายในอย่างไร มีทัศนคติอย่างไร ทำไมถึงเป็นแบบนั้น เมื่อนักแสดงพอจะเข้าใจภูมิหลังของตัวละครแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือสร้างความสัมพันธ์ให้กับตัวละครที่มีความสัมพันธ์ต่อกัน

2.5) การซ้อมแยกเป็นแต่ละฉาก

ผู้ศึกษาแบ่งการซ้อมเป็นตามแต่ละฉากของเนื้อเรื่อง เพื่อง่ายต่อการมีสมาธิ และสามารถเก็บรายละเอียดได้อย่างครบถ้วนและพัฒนาไปต่อได้ง่ายทีละฉาก

(3) เวที

ส่วนใหญ่การแรกเริ่มพื้นที่ของเวทีนั้น จะยังเป็นการค้นหาร่วมกับนักแสดง เปิดอิสระให้กับนักแสดงได้เดินในแต่ละ Blocking ที่เป็นการเคลื่อนไหวในชีวิตของตัวละครได้อย่างอิสระ แต่จะมีการกำหนดของ Blocking ในส่วนที่เป็นการเล่าเรื่องที่สื่อความหมายภาพของ แต่ละฉากไปแต่ละภาพ เพื่อยังคงวิธีคิดและแนวทางการนำเสนอของผู้ศึกษาเองด้วย

(4) งานออกแบบ

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

(5) การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%)

ในการส่งความคืบหน้า 30% ครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้สร้างสรรค์ผลงานทั้งหมด 4 ฉาก โดยเลือกส่งในฉากอารมณ์บท, องค์กร 1 ฉาก 1, องค์กร 1 ฉาก 2, องค์กร 1 ฉาก 5 ซึ่งเป็นฉากที่ได้เห็นตัวละครหลักครบทุกตัว และเลือกมาเพราะเป็นช่วงที่นำเสนอต้นเรื่องของละคร เนื้อเรื่องเริ่มจากเปิดก่อนภาพความฝันของจิมฮอว์กินส์ ก่อนที่จะนำไปสู่จุดเริ่มต้นของเธอที่อยู่ที่บ้านที่โรงเรียนใช้ชีวิตกับพ่อแค่สองคน เปิดตัวบิลลี่ โบนัสที่เป็นตัวจุดเริ่มต้นของการเดินทาง การพูดถึงชายคนเดียว รวมถึงการเปิดตัวของหมอลิฟซีและทริลอร์นีย์เพื่อให้เห็นความสัมพันธ์ และในฉาก 5 ผู้ศึกษาได้ข้ามซีนเพื่อให้อีก 2 ตัวละครนั้นคือ กัปตันสมอลเลตต์ที่เป็นผู้นำในการเดินทางและลอง จอห์นซิลเวอร์ ผู้เป็นตัวขัดขวางในการเดินทางครั้งนี้ ซึ่งทั้งหมดใช้เวลาในการแสดงประมาณ 30 นาที

(6) สรุปการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%)

จากการส่งความคืบหน้า ช่วงที่ 1 (30%) นั้น ผู้ศึกษาได้รับคำแนะนำจากคณะอาจารย์และที่ปรึกษาว่า วิธีการนำเสนอน่าสนใจและสามารถนำไปพัฒนาต่อได้ สามารถยึดรูปแบบการนำเสนอนี้เป็นหลักเพื่อต่อยอดในฉากต่อ ๆ ไป แต่สิ่งที่ผู้ศึกษาต้องปรับแก้คือในแง่ของการเล่าเรื่อง ที่การเล่าเรื่องดำเนินซ้ำเกินไป ให้ความสำคัญกับสิ่งที่ไม่จำเป็น จึงทำให้ผู้ศึกษารับคำแนะนำแล้วมาปรับปรุง

3.1.2.3 การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%)

การส่งความคืบหน้า 50% ในด้านการกำกับการแสดง สิ่งที่ผู้ศึกษาต้องทำคือการทำตัวอย่างละครแบบละครสั้นเพื่อนำไปจัดแสดงในเทศกาลปล่อยผีประจำปีการศึกษา 2565 ซึ่งละครสั้นนี้ไม่จำเป็นต้องเกี่ยวกับเนื้อเรื่องหลักของบทละครจริง แต่ผู้ศึกษาต้องดึงจุดเด่นของละครเวทีเรื่อง เกาะมหาสมบัติออกมาเพื่อดึงดูดให้ผู้ชมสนใจละครเรื่องนี้

(1) บท

ในการส่งความคืบหน้า 50% ผู้ศึกษาจะต้องสร้างตัวอย่างละครขึ้นมาใหม่ ทำให้จะต้องคิดบทใหม่เพื่อใช้สำหรับการถ่ายทอดเรื่องราว ผู้ศึกษาและนักแสดงได้มีการประชุมและออกความคิดเห็น

ร่วมกันเพื่อหาไอเดีย (Idea) ในการเขียนบท เมื่อได้ข้อมูลเรียบร้อยแล้วถึงเริ่มเขียนบทร่วมกัน โดยการเขียนบทในครั้งนี้อาจต้องพบกับอุปสรรคแก้ไขนับครั้งไม่ถ้วน เพื่อให้ได้บทที่สามารถใช้ในการเล่าเรื่องราวได้ จนในที่สุดก็เกิดบทเป็นโครงเรื่อง (Plot) ดังนี้

- ภาพเหตุการณ์เปิดเรื่องในความฝันของจิม
- เหตุการณ์ก่อนเดินทางของจิม และการตัดสินใจออกจากบ้านระหว่างพ่อ
- จิม ได้ขึ้นเรือและได้ออกไปผจญภัย แล้วได้พบกับกัปตันที่ดูถูกว่า เธอเป็นแค่เด็ก
- จิมได้พบชายชาเดียว
- จิมต้องตัดสินใจเส้นทางระหว่างคนแปลกหน้า หรือพวกพ้องของตัวเอง

(2) นักแสดง

ในการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%) นักแสดงจะต้องทำงานกับจังหวะของเรื่องเป็นหลัก ผู้ศึกษาต้องการให้จังหวะการเล่าเรื่องของนักแสดงไวและกระชับมากขึ้น จึงหาวิธีในการทำงานส่วนนี้เพื่อเป็นเครื่องมือให้นักแสดงเกิดความเข้าใจกับการทำงานกับจังหวะมากขึ้น ผู้ศึกษามีวิธีในการดำเนินงานดังนี้

2.1) การทำงานกับดนตรี

ผู้ศึกษาเรื่องใช้ดนตรีเข้ามาเป็นเครื่องมือช่วยในการเล่าเรื่อง ซึ่งช่วยให้สามารถกระชับจังหวะของเรื่องได้ดีมากขึ้น โดยเลือกใช้ทั้งดนตรี (Music) เพลง (Song) และซาวด์เอฟเฟค (Sound Effect) นักแสดงจะได้เรียนรู้วิธีการจับจังหวะและการทำเข้าใจกับอารมณ์ของเพลง จากนั้นจึงนำมาประยุกต์ใช้ในการแสดงของตนเอง หรือการทำงานกับการประกอบจังหวะของเพลง (Percussion) เพื่อให้นักแสดงได้เข้าใจและเพิ่มความสนุกต่อเรื่อง

(3) งานออกแบบ

งานออกแบบเป็นส่วนช่วยเสริมองค์ประกอบภาพในการนำเสนอเรื่องราวได้อย่างมาก เนื่องจากทีมงานออกแบบได้พัฒนาแนวคิดต่อยอดจากที่ผู้ศึกษาได้พัฒนาภาพและหาวิธีการเล่ากับนักแสดง และนำมาสร้างออกมาเป็นผลงานที่มีส่วนช่วยเสริมให้สารของเรื่องออกมาเป็นภาพสื่อความหมายได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังทำให้องค์ประกอบศิลป์ดูสวยงามอีกด้วย

(4) การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%)

การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%) ในรูปแบบละครสั้น ถูกนำมาจัดแสดง ในเทศกาลปล่อยผีประจำปีการศึกษา 2565 ซึ่งถือว่าเป็นแสดงครั้งแรกต่อหน้าผู้ชมทั่วไป โดยความยาวในการ

แสดงครั้งนี้ ประมาณ 15 นาที ตลอดการดำเนินงานกลุ่มผู้ศึกษาตั้งใจและมีความพยายามอย่างมากเพื่ออยาก
ให้ผลงานออกมาดี และเมื่อผลงานแสดงได้ถูกนำเสนอออกมา ผู้ศึกษามีความพอใจเป็นอย่างยิ่งที่สามารถสร้าง
ผลงานออกมาได้ตามที่คาดหวัง ทำให้ผู้ศึกษาเกิดแรงขับเคลื่อนในการทำงานต่อไป

3.1.2.4 การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%)

การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%) ในด้านการกำกับการแสดง สิ่งที่ต้องเกิดขึ้นใน
ละครจะเหมือนกับการส่งความคืบหน้า 30% แต่จะต้องมีความคืบหน้าของงานที่มากขึ้น และต้องเห็นสารที่
ต้องการจะเล่าในเรื่องชัดเจนมากยิ่งขึ้น และหลังจากการส่งความคืบหน้า 30% และ 50% ผู้ศึกษาได้นำเอาคำ
แนะนำ ทั้งจุดแข็งและจุดอ่อนมาใช้เป็นพื้นฐาน ในการส่งความคืบหน้า 70% ซึ่งระยะเวลาในการซ้อมคือ
ตั้งแต่วันที่ 27 ตุลาคม 2566 ถึงกำหนดวันส่งความคืบหน้าวันที่ 8 ธันวาคม 2566

(1) การซ้อมอย่างต่อเนื่อง

ผู้ศึกษาแก้ไขผลงานจากการส่งความคืบหน้า ช่วงที่ 1 (30%) ตามข้อเสนอแนะของ
อาจารย์ พร้อมทั้งสร้างและฝึกซ้อมฉากต่อไปด้วยกระบวนการ Devising Theatre ซึ่งพอถึงตอนนี้ผู้ศึกษาและ
นักแสดงทุกคนเริ่มคุ้นชินกับกระบวนการนี้มากขึ้น จึงทำให้สร้างสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างสนุกสนานและนำ
สนใจมากขึ้น แต่ด้วยหลังจากการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%) มีการเว้นระยะห่างยาวนานจากเนื้อเรื่องหลัก
จึงต้องใช้เวลาในการรื้อฟื้นสิ่งที่เคยทำอยู่เป็นเวลานานพอสมควร ที่จะใช้เวลาในการค้นหาหาวิธีการเล่าใหม่
พร้อมกับหาแนวทางการแก้ไขให้ดียิ่งขึ้นด้วยระยะเวลาที่เหลือก่อนจะถึงการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%)
นั่นเอง

(2) บท

เนื่องจากบทละครเวทีเรื่อง เกษมมหาสมบัติ ในตอนส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%)
มีเพียงแคว่ง 1 ทำให้ผู้ศึกษาต้องใช้กระบวนการพัฒนาละคร Devising Theatre เป็นการพัฒนาทั้งเนื้อเรื่อง
และตัวละครไปก่อน แต่พอมาถึงช่วงการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%) บทละครได้มีความคืบหน้ามากขึ้น
ดัดแปลงโดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พันธุ์ชนะ สุนทรพิพิธ ทำให้ผู้ศึกษาในมองเห็นโครงเรื่องได้อย่าง ชัดเจน
มากยิ่งขึ้นและทำการตีความบทอีกครั้ง เพื่อหาสารและแนวคิดที่จะนำมาเป็นตัวสื่อสารกับผู้ชม และนำไป
พัฒนาเป็นชิ้นงานของผู้ศึกษาต่อไป

(3) นักแสดง

การทำงานร่วมกับทีมงานนักแสดงในครั้งนี้ผู้ศึกษามีจุดเชื่อมโยงในการทำงานร่วมกับ
ทีมงานนักแสดงโดยมีบทเป็นตัวกลางในการค้นหาวิธีการพัฒนาด้วยกระบวนการ Devising Theatre ที่จะต่อย
อดขึ้นไปจากเดิม โดยมีสารตั้งต้นจากเนื้อหาของบทละครและการตีความจากตัวละครภายในบท เพื่อหามิติ
และมุมมอง (Vision) ที่นักแสดงมีต่อตัวละคร เมื่อวิเคราะห์กันเรียบร้อยแล้ว ผู้ศึกษาจึงเก็บความคิดเห็นของ

นักแสดงทุกคนไปสร้างเป็นกระบวนการค้นหา ร่วมกันในรูปแบบ Creative Drama และมาทำการค้นหาร่วมกันในแง่ของการนำเสนอภาพที่จะเกิดขึ้นบนเวที

(4) งานออกแบบ

ในส่วนของงานออกแบบเป็นส่วนช่วยเสริมพัฒนาจากภาพกระบวนการนำเสนอที่ผู้ศึกษาและทีมนักแสดงได้สร้างขึ้นมา ทำให้องค์ประกอบของละครดูมีมิติมากยิ่งขึ้น ผู้ศึกษาหลังจากที่ได้บทละครทั้งเรื่องอย่างสมบูรณ์แล้วนั้น ได้ทำการประชุมและอัปเดตร่วมกันกับทั้งทีมนักแสดงและทีมออกแบบ เพื่อให้เห็นแนวทางการพัฒนาชิ้นงานองค์ประกอบของงานศิลป์ในทุกฝ่าย ว่าหลังจากที่ได้พัฒนาและค้นคว้าข้อมูลมาแล้วนั้น มีแนวคิดอย่างไรในการพัฒนา สร้างสรรค์เป็นชิ้นงาน เพื่อให้ผู้ศึกษาจะได้เห็นแนวทางในการนำไปพัฒนาต่อยอดในการสร้างสรรค์ภาพบนเวที

(5) การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%)

ในการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%) ผู้ศึกษาได้สร้างสรรค์ ผลงานและเลือกส่งจบองค์ 1 ทั้งหมด และ องค์ 2 ฉาก 1 คือตั้งแต่ฉากอารัมภบท ไปจนถึงเหตุการณ์ที่จิม ฮอว์กินส์ตัดสินใจที่จะหนีไปพร้อมกับแผนที่ไปที่เกาะมหาสมบัติด้วยตัวคนเดียว ทำให้ฝ่ายโจรสลัดกับฝ่ายคนเกิดการต่อสู้กันเกิดขึ้น จนในท้ายที่สุด ฝ่ายโจรสลัดเป็นฝ่ายเอาชนะไปได้ ทำให้กลุ่มคนถูกจับขึ้นเกาะเพื่อเป็นตัวประกัน อีกเหตุการณ์ที่จิมได้พบกับเบน กัน การส่งผ่านพ้นไปได้ด้วยดีถึงแม้จะมีความตึงเครียดอยู่มากก็ตาม

(6) สรุปการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%)

การส่งความคืบหน้าในครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้สร้างสรรค์ผลงานและได้เลือกส่งเนื้อเรื่องทั้งหมดในองค์ 1 ไปถึงจน องค์ 2 ฉาก 1 ผู้ศึกษายังไม่สามารถนำเสนอเรื่อง เกาะมหาสมบัติ ออกมาได้อย่างที่ควรจะเป็น กล่าวคือ ผู้ศึกษาไม่สามารถเล่าเรื่องนี้ได้อย่างกระชับ ใช้เวลาฟุ่มเฟือย จนผู้ชมรู้สึกอึดอัดในการดูละคร ทำให้เรื่องไม่สนุก ในส่วนของการทำงานเรื่องพื้นที่บนเวที (Space) ผู้ศึกษาไม่สามารถเปลี่ยนแปลงสถานที่ได้อย่างชัดเจน ทั้งหมดคณะอาจารย์ลงความเห็น ว่า ผู้ศึกษาที่มีความบกพร่องในบางส่วน ในการส่งครั้งนี้ผู้ศึกษาจะต้องทำงานเรื่องการเลือกใช้และนำเสนอเนื้อหาที่เป็นส่วนสำคัญของเรื่องให้ได้ดีกว่า โดยการส่งความคืบหน้าครั้งนี้ใช้เวลาในการแสดงไปทั้งหมดประมาณ 1 ชั่วโมง 10 นาที

3.1.2.5 การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 4 (100%)

ในการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 4 (100%) ในด้านการกำกับการแสดง สิ่งที่ต้องเกิดขึ้น คือ ละครจะต้องดำเนินไปจนถึงตอนจบของเรื่อง และจะต้องเห็นวิธีการนำเสนอของรูปแบบ ละคร แนวคิด และที่สำคัญที่สุด คือสารที่ต้องการอยากเล่าให้กับผู้ชม ผู้ศึกษาจะต้องนำผลลัพธ์ทุกอย่างออกมาให้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด เพื่อให้ให้เห็นภาพรวมของละครเวทีเรื่อง เกาะมหาสมบัติ จะมีทิศทางในการนำเสนอ

ต่อสายตาคือชมอย่างไรบ้าง นั่นเองซึ่งระยะเวลาในการชมคือตั้งแต่วันที่ 21 มกราคม 2566 ถึงกำหนดวันส่งความคืบหน้าวันที่ 8 กุมภาพันธ์ 2567

(1) บท

หลังจากการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%) ผู้ศึกษาและทีมนักแสดงยังไม่สามารถซ้อมละครได้ทั้งเรื่อง เนื่องจากปัญหาเรื่องของบทที่เกิดความล่าช้าทำให้ผู้ศึกษาทำให้ได้เท่าที่ควรก่อน จึงจะเริ่มวิเคราะห์ในช่วงท้ายของบทละครและนำมาค้นหาวิธีการนำเสนอโดย ผ่านกระบวนการ Devising Theatre ผู้ศึกษาจึงเริ่มทำการศึกษาร่วมกับทีมนักแสดงเพื่อที่จะนำไป พัฒนาต่อจนถึงตอนจบของเรื่อง และ จากนั้นจึงจะนำเนื้อเรื่องทั้งหมดมารวบรวมเป็นเนื้อเรื่อง เดียวกัน และกำหนดทิศทางของเรื่องได้อย่างชัดเจน

(2) การซ้อมเจาะเพื่อแก้ไขรายละเอียดทางด้านการกำกับการแสดง

หลังจากการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%) แล้วนั้น ผู้ศึกษาต้องการแก้ไขภาพ และรายละเอียดของแต่ละฉากที่จะทำให้ลบบจุดบกพร่องของละครออกไปได้มากที่สุด โดยมุ่งเน้นไปที่การแก้ไขภาพที่ ปรากฏให้สอดคล้องกับตัวละครหรือแก้ไขบางฉากภายในเรื่องเพื่อให้การเล่าเรื่องนั้นลื่นไหลมากที่สุด รวมถึงการเลือกภาพและวิธีการนำเสนอของเรื่องที่จะต้องหาคำประกอบและเคลียร์วิธีการใช้งานของกลุ่มนักแสดงหลักและนักแสดงหมู่รวม

(3) นักแสดง

ในส่วนของนักแสดงจะต้องมีการพัฒนาความคืบหน้าทั้งเครื่องมือการแสดงและด้านการตีความของตัวละคร เพราะเนื่องจากในช่วงการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%) ยังมีฉากที่นักแสดงเองนั้นยังไม่ได้ลองค้นคว้าตัวละครเพิ่มเติมจากในฉากนั้น หากได้ทำการวิเคราะห์ ตีความและนำไปพัฒนาด้วยกระบวนการ Devising Theatre จะทำให้นักแสดงได้พัฒนาการของตัวละคร และเข้าใจในสารของเรื่องยิ่งขึ้น

(4) การซ้อมกับเทคนิค

กระบวนการซ้อมเทคนิคเป็นกระบวนการที่ต้องใช้ เวลาในการซ้อมทั้งผู้กำกับ นักแสดง และทีมงานออกแบบทุกฝ่าย และจะต้องมีการเก็บรายละเอียดในแต่ละฝ่าย เพื่อทำให้ชิ้นงานนั้นออกมาได้ดีที่สุด จึงต้องใช้ความอดทนเป็นอย่างมากและต้องให้ความสำคัญในรายละเอียดทั้งองค์ประกอบศิลป์และการแสดง เพื่อมองหาคู่ร่วมของการสร้างสรรค์ผลงานละครเวทีเรื่อง เกาะมหาสมบัติ ผู้ศึกษาจะต้องเป็นคนหาทิศทางในการนำเสนอองค์ประกอบของทุกฝ่ายนำมารวบรวมและเล่าไปในทิศทางเดียวกัน

(5) งานออกแบบ

ในการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 4 (100%) จะต้องเห็น องค์ประกอบของงาน ออกแบบทั้งหมดที่ทำงานร่วมกันกับนักแสดงและผู้กำกับการแสดง เพื่อเห็น ภาพรวมของเรื่องทั้งหมดก่อนจะนำไปสู่ 'สายตาของผู้ชม' ว่าองค์ประกอบศิลป์ทั้งหมดมีการออกแบบ และแนวความคิดนำเสนอถ่ายทอดผ่านการเล่าเรื่องราวอย่างไรบ้าง และจะต้องมีทิศทางในการเล่าเพื่อตอบโจทย์ต่อการเล่าเรื่องหลัก จากที่ผู้ศึกษาได้กำหนดทิศทางเอาไว้นั่นเอง

(6) การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 4 (100%)

การส่งความคืบหน้าในครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้สร้างสรรค์ผลงานของละครเวทีเรื่อง เกาะมหาสมบัติ ตั้งแต่ต้นเรื่องไปจนถึงองค์ 2 ซีน 2 โดยระยะเวลาของการแสดงอยู่ที่ประมาณ 1 ชั่วโมง 20 นาที ผู้ศึกษาได้นำองค์ประกอบทั้งหมดทั้งในด้านการแสดงและองค์ประกอบศิลป์ ในระหว่างที่พัฒนากระบวนการการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (100%) นั้น ผู้ศึกษายังไม่สามารถมองเห็นภาพรวมของเรื่องทั้งหมดได้ เลยนำสิ่งที่ได้รับข้อติ-เสนอแนะจากการส่งความคืบหน้าครั้งที่ 4 (70%) ให้ดีขึ้น จึงได้เตรียมการส่งความคืบหน้า ช่วงที่ 4 (100%) เพื่อนำความคิดเห็น-ข้อติชม ไปพัฒนาต่อไปในอนาคต

(7) สรุปการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 4 (100%)

ผลของการแสดงในการส่งความคืบหน้าครั้งนี้ ผู้ศึกษาและอาจารย์ได้เห็นพ้องกันว่า การนำละครมีการใช้เวลาดำเนินการเล่าเรื่องเป็นเวลานานอีกครั้งทำให้การเล่าเรื่องยืดเยื้อ มองเห็นถึงจุดสำคัญที่ไม่จำเป็นต้องนำมาใช้ในเรื่อง รวมถึงการใช้พื้นที่ของเวทีที่ไม่ต่างกันทำให้ไม่สามารถมองเห็นถึงความต่างของสถานที่ และยังมีการใช้เวลาเรื่องของรอยต่อที่ยังมีข้อบกพร่องอยู่ ทำให้การส่งความคืบหน้าครั้งนี้ยังไม่เป็นที่น่าพอใจสำหรับผู้ศึกษามากนัก แต่ด้วยพลังใจและพลังกายของทุก ๆ คน ทำให้ทุกคนในโปรดักชันส์พร้อมใจที่จะแก้ไขต่อไป

3.1.2.6 การซ้อมใหญ่ (Dress Rehearsal)

ขั้นตอนนี้ผู้ศึกษาเปรียบเสมือนการจำลองรอบการแสดงในรอบจริง ทั้งระยะเวลาทั้งหมดในการแต่งหน้า ทำผม เปลี่ยนชุดและการเปลี่ยนชุดจริงขณะทำการแสดง มีการใช้ เทคนิคและองค์ประกอบศิลป์ทั้งหมดบนเวทีเหมือนกันกับรอบการแสดงจริงทั้งหมด รวมไปถึงเวลาเริ่มที่ตรงกับรอบการแสดงด้วย เพื่อให้ทีมงานทั้งหมดไม่ว่าจะเป็นผู้กำกับ นักแสดง ผู้ออกแบบฝ่ายต่าง ๆ รวมไปถึงผู้ช่วยในฝ่ายต่าง ๆ และทีมงาน ได้ทดลองเสมือนรอบการแสดงจริง โดยนักแสดงนั้นจะได้จำความรู้สึกที่เกิดขึ้น และละครเวทีเรื่อง เกาะมหาสมบัติ ใช้เวลาในการแสดงประมาณ 2 ชั่วโมง 30 นาที อีกทั้งความจำเป็นในการทดลองรอบการแสดงเสมือนจริงนั้น ยังทำให้ผู้ออกแบบและทีมงานได้ตรวจสอบ ประสิทธิภาพทั้งหมดในเทคนิคที่ตนเองออกแบบอีกครั้ง หากมีข้อบกพร่องจะได้ทำการแก้ไขได้ทัน และอีกทั้งทีมงานนักแสดง ผู้กำกับการแสดง สามารถแก้ไขหรือปรับแก้การนำเสนอละครเวที ซึ่งในการแก้ไขของรอบนี้คือการลดเวลาของละครเวทีนี้เรื่องลง เพื่อให้การดูละครของคนดูไม่ยาวนานเกินไป จึงทำให้หลังจากการส่งการซ้อมใหญ่อาจารย์ทุกคนมาร่วมช่วยในการ

แก้ไขครั้งนี้ ซึ่งในแง่การทำงานของกลุ่มผู้ศึกษาถูกแก้ภายในวันเดียว ทำให้ทุกคนต้องสติ แล้วพร้อมที่จะลุยแก้ไขไปพร้อมๆกัน มันเป็นเรื่องที่ยากสำหรับทุกคน ที่ละครของเราจะถูกตัดทอน ปรับเปลี่ยนอะไรหลายๆอย่าง แต่ด้วยใจรักของทุกคน พลังใจของทุกคนที่ร่วมกันสร้างเรือลำใหม่ให้มันดีขึ้น ผู้ศึกษาจึงพบว่า ไม่มีอะไรยากเกินไปกว่าจากนี้ไปอีกแล้ว ในเมื่อทุกคนพร้อมที่จะมอบสิ่งดีๆให้กับคนดู พวกเราจึงยอมอดทนและลุยไปด้วยกัน หลังจากที่ถูกปรับแก้จนเสร็จ ผู้ศึกษาได้ทำการประชุมกับคนในทีม ได้ปลุกใจให้กับทุกคน ได้มอบพลังความเชื่อใจว่า ในวันที่ทุกคนต้องออกไปลองเรือด้วยตัวเองในวันแสดงจริง ทำให้เต็มที่ ไม่ว่าจะพลาดอะไรก็เก็บสิ่งเหล่านั้นเป็นบทเรียนแล้วก้าวข้ามมันเพื่อได้สิ่งที่ดีกว่า เราขอขอบคุณอาจารย์ทุกท่านที่ทำให้เราได้พบ กับเส้นทางการตามหาสมบัติที่แท้จริงก่อนที่พวกเราจะลองเรือด้วยตัวเอง

3.1.3 ปัญหาและแนวทางแก้ไขในช่วงการส่งความคืบหน้า

ผู้กำกับ นายกฤดีทรัพย์ สิริปัญญาชนนท์

ตารางที่ 3.3 : ปัญหาและแนวทางแก้ไขในช่วงการส่งความคืบหน้าละครเวที เรื่อง เกาะมหาสมบัติ

ที่มา : นายกฤดีทรัพย์ สิริปัญญาชนนท์ (ผู้ศึกษา)

ขั้นตอนการ สร้างสรรค์ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้าครั้งที่ 1 (30%)	ผู้ศึกษายังไม่มีความมั่นใจในแนวทาง ของผู้ศึกษา	ใช้กระบวนการ Devising Theatre ค้นหารูปแบบการ นำ เสนอร่วมกับนักแสดง เพื่อให้ได้ ภาพและแนวทางการ นำเสนอที่ เหมาะสมสำหรับนักแสดงและผู้ ศึกษา
หลังส่งความคืบหน้าครั้งที่ 1 (30%)	รูปแบบการนำเสนอมาในทางที่ดี แต่ ดำเนินเรื่องช้า ทำให้เรื่องราวไม่มี ความคืบหน้าเกิดขึ้น และยังมีบาง ส่วนในการตีความที่ยังไม่เป็นไปใน ทางที่ใช้	วิเคราะห์บทละคร ตีความ และ หามุมมองในการนำเสนอสารของ เรื่องให้มากขึ้น แล้วสร้างให้เห็น จุดสำคัญมากขึ้น

<p>ก่อนส่งความคืบหน้าครั้งที่ 2 (50%)</p>	<p>ระยะเวลาดำเนินงานการส่ง ความคืบหน้าควบคู่กับการพัฒนาเนื้อเรื่อง หลักนั้นมีเวลาน้อยมาก ทำให้แบ่งช่วงระยะเวลาในการวางแผนการ ซ่อมจัดการยาก พอสมควร</p>	<p>จัดการและวางแผนในการแบ่งช่วงวิธีการทำให้เหมาะสม โดยใช้วิธีการแบ่งฉากซ้อมในเนื้อเรื่องหลักแต่ละช่วง รวมถึงแบ่งเวลาไปซ้อมความคืบหน้าครั้งที่ 2</p>
<p>หลังส่งความคืบหน้าครั้งที่ 2 (50%)</p>	<p>ประเด็นและน้ำเสียงในการเล่าเรื่อง สามารถทำออกมาได้ดี และทำให้ผู้ศึกษาได้จุดสำคัญ แนวทางในการทำงานต่อไป</p>	<p>ทำการประชุมร่วมกันในแต่ละช่วงการอัปเดตผลงานให้รับรู้เท่ากัน และมีกำหนดช่วงเวลาในการทำงานของแต่ละฝ่าย</p>
<p>ก่อนส่งความคืบหน้าครั้งที่ 3 (70%)</p>	<p>ยังขาดการเก็บรายละเอียดเล็ก ๆ ในแต่ละซีนในกับตัวละครและเส้นเรื่อง และยังไม่สามารถกระชับเวลาในการเล่าเรื่องให้ดีพอ</p>	<p>ผู้ศึกษาและทีมนักแสดง ทำความเข้าใจในบทและสารที่ ต้องการจะสื่อร่วมกันเพื่อให้ เห็นภาพที่ต้องการจะนำเสนอเท่ากัน</p>
<p>หลังส่งความคืบหน้าครั้งที่ 4 (70%)</p>	<p>เรื่องเล่าซ้ำทำให้คนดูเหนื่อยและเบื่อในการดู ช่วงเวลาของ เหตุการณ์ในเรื่องมีเวลาที่นานเกินไปและสารก็ยังไม่ชัดเจน จึงทำให้ ใช้เวลานานในการเล่าเรื่อง รวมถึงเรื่องรอยต่อ (Transition)</p>	<p>ผู้ศึกษาร่วมประชุมหาทางแก้ไขกับนักแสดงในเรื่อง ช่วงเวลาของเหตุการณ์ในเรื่อง และสารที่ต้องการจะนำเสนอในแต่ละฉาก โดยเน้นเล่าให้กระชับมากขึ้น เพิ่มความหลากหลายในการใช้พื้นที่ให้มีมากขึ้น และเจาะความต้องการและการปรากฏตัวของแต่ละตัวละครให้มีความหมายมากขึ้น และกระชับเรื่องรอยต่อ</p>

<p>ก่อนส่งความคืบหน้าครั้งที่ 5 (100%)</p>	<p>ผู้ศึกษามีปัญหาเกี่ยวกับเรื่องของบทที่ยังดำเนินการไม่เสร็จทำให้การซ้อมเกิดการล่าช้า และปัญหาจากการส่งความคืบหน้าครั้งที่ 4 ผู้ศึกษายายามแก้ไขจุดบกพร่องที่เกิดขึ้นให้ได้ออกมาดีที่สุด</p>	<p>ผู้ศึกษาร่วมประชุมหาทางแก้ไขกับนักแสดงในเรื่อง ช่วงเวลาของเหตุการณ์ในเรื่อง และสารที่ต้องการจะนำเสนอในแต่ละฉาก และทำการซ้อมให้มากขึ้น เพื่อแก้ไขปัญหาไปที่ละจุด</p>
<p>หลังส่งความคืบหน้าครั้งที่ 5 (100%)</p>	<p>ละครมีการใช้เวลาดำเนินการเล่าเรื่องเป็นเวลานานอีกครั้ง ทำให้การเล่าเรื่องยืดยาว มองเห็นถึงจุดสำคัญที่ไม่จำเป็นต้องนำมาใช้ในเรื่อง รวมถึงการใช้พื้นที่ของเวทีที่ไม่ต่างกันทำให้ไม่สามารถมองเห็นถึงความต่างของสถานที่ และ ยังมีใช้เวลาเรื่องของรอยต่อที่ยังมีข้อบกพร่องอยู่</p>	<p>ผู้ศึกษาร่วมการประชุมอีกครั้งเพื่อมองให้เห็นถึงปัญหาของแต่ละฝ่ายอย่างละเอียดมากขึ้น รวมถึงตัดสิ่งที่ไม่จำเป็นต่อเรื่องออกไปเพื่อให้การเล่าเรื่องกระชับขึ้นรวมถึงรอยต่อระหว่างเรื่องให้ผู้ศึกษาให้ความสำคัญกับมัน</p>

3.1.4 ผลงานด้านการแสดง (Production)

ในรอบการแสดงจริงหรือการแสดงต่อหน้าผู้ชมนั้น เป็นกระบวนการที่สำคัญที่สุดของการทำละครเวทีเรื่อง เกาะมหาสมบัติ เพราะทั้งหมดที่ผู้ศึกษาได้ใช้ระยะเวลาในการพัฒนาร่วมกันกับทั้งทีมนักแสดง ทีมออกแบบ อีกทั้งผู้ช่วยในแต่ละฝ่ายนั้น ล้วนแล้วแต่ต้องการที่อยากจะเล่าเรื่องราวของละครเรื่องนี้ให้กับผู้ชมได้รับชมอย่างมากที่สุด เป็นผลงานที่ผู้ศึกษาและทีมงานทุกฝ่ายทุ่มเทด้วยร่างกายและแรงใจที่หวังว่าผู้ชมจะสามารถได้รับสารของเรื่องและได้รับอะไรบางอย่างจากละครเรื่องนี้ที่ส่งผลต่อมุมมองและความรู้สึกในการใช้ชีวิตให้กับผู้ชมได้ไม่มากนักน้อย โดยละครเวทีเรื่อง เกาะมหาสมบัติ จัดทำการแสดงทั้งหมด 3 รอบการแสดง คือ รอบที่ 1 วันพฤหัสบดีที่ 28 มีนาคม พ.ศ.2567 เวลา 17.00 น., รอบที่ 2 วันศุกร์ที่ 29 มีนาคม พ.ศ. 2567 เวลา 17.00 น. และรอบที่ 3 วันเสาร์ที่ 30 มีนาคม พ.ศ.2567 เวลา 14.00 น.

3.1.4.1 ผลงานการแสดงรอบที่ 1

รอบที่ 1 วันพฤหัสบดีที่ 28 มีนาคม พ.ศ. 2567 เวลา 17.00 น.

การแสดงรอบนี้เป็นการแสดงรอบภายในหรือรอบครอบครัวการแสดงผู้ชม ในรอบนี้ประกอบด้วยนิสิตในปัจจุบันที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นปีที่ 1 ถึง 4 และอีกทั้งรุ่นพี่บัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาไปแล้ว

รวมถึงอาจารย์ประจำสาขาศิลปะการแสดงทุกท่าน โดยการแสดงรอบนี้เป็นารแสดงรอบแรกที่ได้ถ่ายทอดละครต่อหน้าผู้ชมเป็นครั้งแรก แต่ด้วยเหตุการณ์จากรอบการซ้อมใหญ่ ที่เรื่องของผู้ศึกษาได้ลดเวลาในการเล่น รวมถึงถูกเปลี่ยนอะไรหลาย ๆ อย่างภายในวันเดียวก่อนเริ่มแสดงรอบที่ 1 ทำให้ผู้ศึกษามีความกังวล แต่ผู้ศึกษาและทีมงานทุกฝ่ายเชื่อว่าทุกอย่างมันต้องออกมาเป็นอย่างดีและพร้อมที่จะถ่ายทอดเรื่องราวให้กับผู้ชมได้รับชมละครเวทีเรื่อง เกาะมหาสมบัติ

โดยภาพรวมของการแสดงในรอบนี้ผ่านไปได้ดีด้วยดี นักแสดงมีสติและอยู่กับสถานการณ์ของเรื่องได้เป็นอย่างดี มวลรวมของนักแสดงทุกคนที่ได้ส่งผลกระทบต่อทิศทางการเล่าเรื่องให้ไปในทิศทางเดียวกันได้อย่างดีเยี่ยม และได้ส่งพลังงานให้กับผู้ชมอย่างเต็มที่จึงทำให้การแสดงรอบนี้มีความมหัศจรรย์ นำตื่นตาตื่นใจอยู่เสมอ อีกทั้งยังมีหลากหลายอารมณ์ให้ผู้ชม ได้รู้สึกตามตัวละคร สนุก เศร้า ดีใจ เสียใจ อบอุน และตราตรึงอยู่กับทุกคนที่ได้รับชม อีกทั้งยังได้รับเสียงปรบมือจากผู้ชมอย่างล้นหลาม แต่ข้อที่ควรแก้ไขก็ยังมีอยู่ ซึ่งเป็นเรื่องเทคนิคทางด้านองค์ประกอบต่าง ๆ รวมถึง นักแสดง ที่จะต้องหาความลงตัวให้กับวิธีการนำเสนอไม่มากและน้อยจนเกินไป แต่ท้ายที่สุดภาพรวมของการแสดงในรอบแรกก็เป็นที่น่าพึงพอใจทั้งตัวผู้ศึกษาและทีมงานทุกคน

3.1.4.2 ผลงานการแสดงรอบที่ 2

รอบที่ 2 วันศุกร์ที่ 29 มีนาคม พ.ศ. 2567 เวลา 17.00 น.

การแสดงในรอบนี้นับว่าเป็นการแสดงในรอบจริงที่ได้ถ่ายทอดละครต่อหน้าผู้ชมที่เป็นบุคคลภายนอกเป็นครั้งแรก กลุ่มผู้ชมที่มารับชมละครนั้นประกอบไปด้วย บุคคลภายนอกทั่วไป นักเรียนและผู้ที่มีความสนใจในการรับชมละครเวที ก่อนเริ่มการแสดงผู้ศึกษา ทีมนักแสดงและทีมงานออกแบบทุกฝ่ายรวมไปถึงผู้ช่วยในฝ่ายต่าง ๆ ได้ทำการเตรียมความพร้อม ก่อนจะเริ่มการแสดงเป็นอย่างดี

การแสดงในรอบนี้นักแสดงมีความผ่อนคลายมากยิ่งขึ้น เพราะด้วยได้ทำการแสดงรอบภายในไปแล้ว จึงทำให้นักแสดงมีสติและอยู่กับเรื่องได้ไวมากยิ่งขึ้น ภาพรวมของการแสดงถือว่าผ่านไปได้ดี ได้รับคำติชมจากทั้งผู้ชมภายนอกและนักวิจารณ์ละครในทิศทางที่ดี แต่ในด้านภาพรวมของทีมงานนักแสดง ทีมงานในฝ่ายต่าง ๆ ผู้ศึกษาและอาจารย์มองเห็นว่า ยังมีข้อดีเพียงเล็กน้อย ทั้งในด้านของออกแบบเทคนิคต่าง ๆ ยังมีส่วนที่ผิดพลาดอยู่พอสมควร ทั้งในเรื่องของเสียงที่เปิดผิดจังหวะ รวมถึงในด้านเทคนิคแสงที่ยังเปลี่ยนผ่านไม่ชัดเจนในการเล่าเรื่องบางฉาก หรือแม้กระทั่งนักแสดงที่ยังส่งคิวผิดจังหวะกันอยู่บ้าง ผู้ศึกษา ทีมนักแสดง และทีมงานออกแบบในทุกฝ่าย จึงรับคำแนะนำเพื่อนำไปปรับใช้ในรอบการแสดงรอบสุดท้าย เพื่อให้การแสดงที่ถ่ายทอดออกมาถึงผู้ชมมีประสิทธิภาพมากที่สุด

3.1.4.3 ผลงานการแสดงรอบที่ 3

รอบที่ 3 วันเสาร์ที่ 30 มีนาคม พ.ศ. 2567 เวลา 14.00 น.

การแสดงในรอบนี้นับว่าเป็นการแสดงในรอบสุดท้ายของละครเวทีเรื่อง เกาะมหาสมบัติ อีกทั้งยังเป็นารแสดงในรอบท้ายที่สุดของเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ ประจำปีการศึกษา 2567 อีก

ด้วย กลุ่มผู้ชมที่มารับชมละครในรอบนี้ มีหลากหลายกลุ่ม ประกอบไปด้วย บุคคลภายนอกทั่วไป นักเรียน ผู้ที่มีความสนใจในการรับชมละคร เวที และครอบครัว โดยการแสดงในรอบนี้ นับว่าเป็นความทรงจำในช่วงตอนท้ายของกระบวนการ สร้างละครเวทีผู้ศึกษาและทีมงานทุกฝ่าย ไม่ว่าจะเป็น ทีมนักแสดง ผู้ออกแบบฉาก ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้ออกแบบแสง ผู้ออกแบบมัลติมีเดีย ผู้ออกแบบเสียง และผู้ช่วยในทุกฝ่ายของการแสดง ล้วนแล้วแต่เป็นส่วนสำคัญต่อการสร้างละครเรื่องนี้ขึ้นมา ร่วมแรงร่วมใจกันสร้างละครเรื่องนี้ให้เกิดมาจากจินตนาการ ความคิด สร้างสรรค์ ความฝัน และความรักที่มีต่อละครเวที จึงได้นำสิ่งเหล่านี้มาสร้างเป็นผลงานละครเวทีเรื่อง เกษมมหาสมบัติ ที่ได้ส่งต่อสู่สายตาผู้ชมทั้งในรอบแรกจนถึงรอบท้ายที่สุดนี้การแสดงดำเนินไปได้อย่างราบรื่นและถ่ายทอดถึงผู้ชมได้อย่างยอดเยี่ยม สามารถถ่ายทอดทุกสารสำคัญของเรื่องให้กับผู้ชมได้มีอารมณ์ร่วมไปถึงแม้การแสดงรอบนี้จะมีการผิควเรื่องฉากต่อสู้ แต่ภาพรวมของละครเรื่องนี้ก็ถือว่าออกมาได้ยอดเยี่ยม

เมื่อการแสดงได้จบลง สิ่งที่ยังหลงเหลือเอาไว้มีเพียงคำยินดีจากผู้ชมที่ได้รับชมละครเรื่องนี้จนจบ ทางผู้ศึกษาและทีมงานทุกฝ่ายได้แสดงทักษะและความสามารถกันอย่างสุดความสามารถและถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานชิ้นนี้ จนกลายมาออกเป็นผลงานครั้งสุดท้ายของทุกคน และจดจำไว้ว่า ครั้งหนึ่งเราได้เคยร่วมเดินทางอยู่บนเรือลำเดียวกันและตอนนี้ทุกคนก็ได้พบเจอกับสมบัติที่แท้จริงแล้ว

3.1.5 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-Production)

เมื่อการแสดงทั้ง 3 รอบ ได้เสร็จสิ้นลงแล้วนั้น ผู้ศึกษาได้รวบรวมความคิดเห็น คำแนะนำติชมและคำวิจารณ์จากผู้ชมที่มีต่อละครเวทีเรื่อง เกษมมหาสมบัติ ให้กับนักแสดงและทีมงานออกแบบทุกฝ่าย รวมถึงตัวผู้ศึกษาเองเช่นกัน ได้เรียนรู้และเห็นถึงจุดเด่นและจุดด้อยในผลงานของตนเอง เพื่อนำความคิดเห็นมาปรับปรุงและพัฒนาต่อยอดผลงานการสร้างสรรคละครเวทีในครั้งถัดไป นอกจากนี้ยังมีการพูดคุยและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ได้ทำในระหว่างการพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่อง เกษมมหาสมบัติ เพื่อเป็นประโยชน์ต่อทั้งตัวผู้ศึกษาและทีมงานทุกฝ่าย ทั้งต่อตัวผู้แสดงความคิดเห็นเพื่อเปิดมุมมองที่หลากหลายในการสร้างสรรค์ผลงาน และสรุปวิเคราะห์แนวคิดที่ได้จากละครอีกด้วย อีกทั้งผู้ศึกษาได้รวบรวมข้อมูลในการศึกษาค้นคว้าละครเวทีเรื่อง เกษมมหาสมบัติ มารวบรวมเป็นรูปเล่มข้อมูลวิธีการเพื่อเป็นตัวบันทึกข้อมูล ภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว ให้เป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจทางด้านละครเวที ได้ศึกษาค้นคว้าและนำไปต่อยอดในการสร้างสรรค์ผลงานต่อไป

3.2 การสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดง

3.2.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre production)

ตารางที่ 3.4 : ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง

ที่มา : ผู้ศึกษา

ลำดับ	นักแสดง	ตัวละคร	วิธีการในการทำการบ้าน
1.	บัณฑิตา บัณฑิตย์	จิม ฮอว์กินส์ (Jim Hawkins)	<ul style="list-style-type: none"> - อ่านหนังสือเรื่อง เกาะมหาสมบัติ Treasure Island, ดูหนังเรื่อง Treasure Island (1990), ดูละครเวทีเรื่อง National Theater Live: Treasure Island - วิเคราะห์ตัวละครภายนอก ภายใน ความต้องการ ความสัมพันธ์, วิเคราะห์ว่าทำไมเราถึงชอบตัวละครตัวนี้?
2.	กัญธราภณ ขำสีทอง	ลอง จอห์น ซิลเวอร์ (Long John Silver)	<ul style="list-style-type: none"> - อ่านและศึกษาเรื่อง เกาะมหาสมบัติ (Tresure Island) ในรูปแบบวรรณกรรม ภาพยนตร์ และละครเวที หลังจากทำการศึกษาเสร็จเรียบร้อยแล้วก็เริ่มทำการวิเคราะห์ตัวละครอย่างละเอียด พร้อมกับเรียนรู้และหาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับโจรสลัด เพื่อให้เข้าใจความคิด ความเป็นอยู่ และนำมาเป็นต้นแบบในการหาแรงจูงใจในการสร้างตัวละคร
3.	กวิสรา สิงห์ปลอด	คุณหมอลิฟซีย์ (Dr.Livesey)	<ul style="list-style-type: none"> - อ่านวรรณกรรมฉบับหนังสือ และดู version ละครเวที - วิเคราะห์ตัวละครนี้ หา Motivation ในการกระทำของตัวละครนี้หาลักษณะภายนอกและภายในอย่างคร่าว ๆ และหาจุดเชื่อมโยงที่มีร่วมกันระหว่างตัวเรากับตัวละคร

4.	รามิล ฉายประเสริฐ	สไควร์ จอห์น ทรีลอร์นีย์ (Squire John Trelawney)	- ตัวผู้แสดงได้อ่านวรรณกรรมเรื่อง “เกาะมหาสมบัติ” และดูละครเวทีเรื่อง National theater Live : Treasure island พยายามหาคีย์เวิร์ดของตัวละคร เพื่อใช้เป็นแรงขับเคลื่อนของตัวละคร ศึกษาพฤติกรรมของคณรวยในสมัยนั้นเพื่อสร้างภูมิหลังของตัวละคร
5.	ฉันทวัต หอประสาทสุข	กัปตันอเล็กซานเดอร์ สมอลเลตต์ (Captain Alexander Smollett)	- ดูละครเวทีฉบับ National Theater ดูภาพยนตร์ของเรื่องนี้ และวิเคราะห์ตัวละคร โดยการหาหน้าที่ของกัปตันเรือ คำสั่งที่ใช้บนเรือ ยศต่าง ๆ และ Motivation ของตัวละคร
6.	ชินกฤต เพ็ชรมุณี	บิลลี่ โบนส์ / เบน กัน (Billy Bones / Ben Gunn)	- ดูละครเวที เรื่อง Treasure island จาก National Theater วิเคราะห์ถึงฟังก์ชันและแคแรกเตอร์ของแต่ละตัวละครที่จำเป็นต่อเรื่อง แล้วดึงนำแคแรกเตอร์มาพร้อมกับความต้องการหลักของตัวละคร

การวิเคราะห์ตัวละคร

1) นางสาวบัณฑิตา บัณฑิตย์ รับบท จิม ฮอว์กินส์

1.1) ลักษณะภายนอก

เด็กอายุ 18 ปี รูปร่างบอบบาง ตัวเล็ก คล้ายเด็กผู้หญิง แต่งกายคล้ายเด็กผู้ชาย มีตาสีฟ้า ผมหยิกฟูสีบลอนด์ทองดูไม่เรียบร้อย เสื้อผ้าถูกจัดสรรให้จากคุณพ่อที่เป็นพ่อเลี้ยงเดี่ยว

1.2) ลักษณะภายใน

จิมอยู่แต่ในโรงเตี๊ยมที่บ้านทำให้เธอมีความฝันที่จะได้ออกไปผจญภัย ได้เป็นโจรสลัด(ที่ดี) มั่นใจในตัวเอง กล้าหาญ มุ่งมั่น รักครอบครัว หุนหันพลันแล่น รักพวกพ้อง ไม่ยอมใคร แต่เป็นเพราะเธอไม่ค่อยได้เจอผู้คน ทำให้เชื่อใจคนอื่นได้ง่าย จิมไม่ชอบให้ใครมาถามเรื่องเพศ

1.3) ความต้องการตัวคร

ต้องการเป็นราชาโจรสลัด และเอาสมบัติทั้งหมดกลับมาให้พ่อ

1.4) ภูมิหลังตัวละคร

จิม ฮอว์กินส์ เกิดและเติบโตมาในบ้านที่ฐานะค่อนข้างยากจน ที่บ้านของเธอ ทำกิจการโรงเตี๊ยมชื่อ ‘แอดไมรัลเบนโบว์’ อยู่บริเวณเมืองท่าริมทะเล เธอถูกเลี้ยงดูโดยคุณพ่อเพียงคนเดียว เนื่องจากเสียแม่ไปตั้งแต่ยังเล็ก การแต่งตัว ท่าทาง นิสัยจึงจะเอนไปในแนวทางที่ถูกเลี้ยงโดยผู้ชาย ด้วยเหตุนี้ ทั้งชีวิตของเธอจึงถูกใครหลายคนมักจะถามเธอว่า ‘เป็นเด็กผู้หญิงหรือผู้ชาย’ เธอไม่ชอบคำถามนี้มาก จึงเลี้ยงที่จะตอบ เพราะรู้สึกว่าการถามถึงชอบตัดสินกันด้วยเพศ ทำไมไม่ตัดสินจากตัวบุคคล ชีวิตประจำวันของเธอมิใช่แค่การตื่นนอน ช่วยพ่อเปิดร้าน ต้อนรับและดูแลแขกที่มาร้าน ปิดร้าน และเข้านอน เธอรู้สึกเบื่อหน่ายกับชีวิตที่จำเจ ทุกครั้งที่มองออกไปนอกหน้าต่างเธอก็อยากจะออกไปเล่นกับเพื่อน ออกไปใช้ชีวิต แต่พ่อที่ทั้งรักและเป็นห่วงจิมมากจึงไม่ค่อยให้จิมออกไปนอกบ้าน เธอจึงได้แต่มองวิวริมทะเล แล้วก็ใฝ่ฝันว่าสักวันจะต้องออกไปผจญภัยไปเกาะมหาสมบัติให้ได้

1.5) ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ตารางที่ 3.5 : ความสัมพันธ์ของจิม ฮอว์กินส์กับตัวละครในเรื่อง

ที่มา : ผู้ศึกษา

ตัวละคร	ความสัมพันธ์
พ่อของจิม	พ่อเป็นคนที่เก่งมากในการเลี้ยงดูลูกสาวมาด้วยตัวคนเดียว พ่อเป็นคนที่ขยันอดทน ขี้บ่น มีระเบียบวินัย เข้มงวด คอยห้ามไม่ให้จิมออกจากบ้านเพราะเป็นห่วง เคยพาจิมลงไปเที่ยวทะเลแค่เพียงครั้งเดียว เพื่อให้จิมได้รู้ว่าทะเลเป็นอย่างไร รักจิมมาก โจรสลัดสำหรับพ่อคือคนไม่ดี เป็นบุคคลอันตราย ถึงแม้ว่าพ่อจะไม่เห็นด้วยกับความฝันของจิม แต่เมื่อพ่อปล่อยให้จิมได้ลองไปทำตามความฝัน คุณพ่อก็คือผู้สนับสนุนของจิมที่ดีที่สุด
ลอง จอห์น ซิลเวอร์	เจอครั้งแรกที่ห้องครัวบนเรือ เขาเป็นผู้ชายคนแรกที่ไม่ถามจิมว่าเป็นผู้หญิงหรือผู้ชาย เขาเป็นคนที่จิมไว้ใจ เขาเป็นทั้งพ่อ พี่ชาย และเพื่อนให้กับจิม เขาไม่เคยทำร้ายจิม ชายขาดเดียวที่ทุกคนกลัว แต่จิมไม่เคยกลัวซิลเวอร์ เขาปกป้องจิม เขาสอนให้จิมกล้า ไม่กลัวกับอันตราย เขาทำให้จิมเชื่อว่าไม่ว่าอุปสรรคมันจะยากแค่ไหน จิมก็สามารถเผชิญกับมันได้ สำหรับจิม ลอง จอห์น ซิลเวอร์คือคนพิเศษสำหรับเธอ

<p>หมอลิฟซี</p>	<p>เธอเป็นต้นแบบให้กับจิม จิมและหมอลิฟซีสนิทกันเหมือนพี่น้อง จิมอยากเก่งให้ได้เหมือนกันหมอลิฟซี เวลาจิมมีปัญหาหรือว่าเสียใจ พี่หมอก็จะเป็นคนแรก ที่เข้ามาคุยด้วยเสมอ พี่หมอคอยดูแล ปกป้องช่วยเหลือจิมมาโดยตลอด เวลาจิมทำอะไรพี่หมอก็คอยให้กำลังใจแล้วก็ภูมิใจกับจิมเสมอมาสำหรับจิม หมอลิฟซีคือพื้นที่ปลอดภัยของเธอ</p>
<p>ทริลอร์วินีย์</p>	<p>เขาเป็นคนที่จิมสนิทแล้วก็เคารพ คุณทริลอร์วินีย์เป็นคนรวยที่นิสัยดี ถึงแม้ในบางสถานการณ์เขาอาจจะดูไม่ค่อยฉลาด แต่เขาก่อนข้างเป็นคนที่ยังพึ่งพาได้ ตลก สนุก รักลูกน้องมาก แล้วก็สนิทกับหมอลิฟซีด้วย สำหรับจิม ทริลอร์วินีย์เปรียบเสมือนเพื่อนสมัยเด็กของเธอ</p>
<p>บิลลี่ โบนัส</p>	<p>เขาเป็นคนที่จุดประกายความฝันที่อยากจะเป็นโจรสลัดของจิม การเจอกันครั้งแรกทำให้จิมไม่ได้รู้สึกที่โจรสลัดน่ากลัว กลับดูน่าสนใจและอยากเป็นโจรสลัดเหมือนบิลลี่ โบนัส เขาไว้ใจจิมตั้งแต่ครั้งแรกที่ได้เจอกัน การพูดกับคนอื่นเขาจะหยาบคาย แต่ถ้าพูดกับจิม เขาจะใช้โทนน้ำเสียง ที่ทำให้จิมไม่กลัว เขาเป็นคนติดเหล้า ตัวเหม็น สำหรับจิมเขาเปรียบเสมือนลุงข้างบ้านที่สนิทกัน</p>
<p>เบน กัน</p>	<p>การเจอกันครั้งแรกกับเบน กันเต็มไปด้วยหลากหลายอารมณ์ เพราะเบนกันไม่ใช่คนธรรมดา แต่เขาสามารถคุยกับอีกตัวตนของเขาได้ เขาเป็นคนที่ติดเกาะมา 3 ปี บุคลิกของเขาจะดูเหมือนสัตว์ เขาชอบกินชีส แล้วก็เป็นคนรู้ที่ซ่อนของสมบัติ เขาเป็นคนที่ใจดี เหมือนได้เพื่อนนิสัยแปลก แต่ไม่เป็นอันตรายกับจิม สำหรับจิมเบน กันเปรียบเสมือนกับเพื่อนในจินตนาการที่มีอยู่ในชีวิตจริง</p>
<p>กัปตันอเล็กซานเดอร์ สمولเล็ต</p>	<p>การเจอกันครั้งแรกของจิมกับกัปตันถือว่าไม่ใช่ประสบการณ์ที่ดี เพราะเขาเป็นคนที่ซัดจิงหวะเวลาที่สนุกสนาน เจ้าระเบียบ เจ้าอารมณ์ แล้วก็ตัดสินคนตั้งแต่เจอกันครั้งแรก ตัดสินผู้หญิงว่าไม่ควรขึ้นมาบนเรือ จิมไม่ประทับใจในตัวกัปตันเป็นอย่างมาก แต่เมื่อเวลาผ่านไปกัปตันก็เริ่มปล่อยวาง เรียนรู้และสุดท้ายกัปตันก็ยอมรับในตัวจิม สำหรับจิม กัปตันเปรียบเสมือนกับคุณลุงเจ้าระเบียบคนหนึ่ง</p>
<p>กลุ่มผู้ช่วยของทริลอร์วินีย์</p>	<p>จอยซ์ ทอม เรตรูท และจอห์น พวกเขาเป็น 3 ผู้ช่วยของทริลอร์วินีย์ คอยดูแลทริลอร์วินีย์เป็นอย่างดี ทั้ง 3 คนมีบุคลิกที่แตกต่างกันอย่างลงตัว ทุกคนใจดีกับจิม คอยปกป้องจิมในเวลาที่ยากลำบาก คนที่จิมสนิทที่สุดคือจอยซ์ เพราะมีอายุที่ใกล้เคียงกัน แต่จิมก็ชอบทุกคน</p>

กลุ่มโจรสลัด	กลุ่มโจรสลัดคือลูกน้องของซิลเวอร์ เป็นกลุ่มคนมีบุคลิกที่ต่างกันอย่างลงตัว ภายนอกพวกเขาจะดูน่ากลัว เป็นอันตราย แต่มุมที่จิมเคยพบเห็น พวกเขาก็เหมือนกลุ่มเด็กเกเร ที่ไม่ได้มีพิษสงมากมายอะไร เพียงแต่พวกเขาก็คือโจรที่อยู่กับซิลเวอร์มาโดยตลอด
---------------------	--

2) นายกัญธรรณ ขำสีทอง รับบท ลองจอร์น ซิลเวอร์

2.1) ลักษณะภายนอก

อายุ 38 ปี รูปร่างกำยำ มีจุดเด่นเป็นขาเหล็กที่มีไฟสีแดงที่สร้างขึ้นมาจากเศษเหล็กบนเรือ มีรอยแผลบนใบหน้า ผมหยักศกสีดำดูไม่ค่อยเรียบร้อย ในตาสีน้ำตาลอ่อน ใส่หมวกสีน้ำตาลประดับด้วยขนนกสีแดง เครื่องแต่งกายมีการประดับด้วยลายดอกกุหลาบสีแดงมีความโรแมนติก และแต่งกายเรียบร้อยดูเป็นระเบียบมากกว่าโจรสลัดคนอื่นๆ ทำให้ดูมีเสน่ห์น่าดึงดูด

2.2) ลักษณะภายใน

เป็นโจรสลัดที่เฉลียวฉลาดและมีนิสัยไม่ชัดเจน อาจดูเป็นมิตรและเป็นสุภาพแต่แฝงไปด้วยความโหดร้ายพร้อมที่จะทรยศได้ทุกเมื่อ จากพ่อครัวบนเรือผู้แสนดีไปสู่ผู้ก่อการร้าย เขาสามารถบริหารเสน่ห์และหลอกลวงผู้อื่นเพื่อได้รับความไว้วางใจจากคนรอบตัว เพื่อฉวยโอกาสและสร้างผลประโยชน์ให้กับตัวเอง เขายังแสดงถึงความสามารถในการปรับตัว เพื่อเปลี่ยนพันธมิตรและตัวตนตามความจำเป็นเพื่อบรรลุเป้าหมายของตน

2.3) ความต้องการตัวคร

ต้องการสมบัติทั้งหมดของกัปตันฟลินท์มาเป็นของตัวเอง

2.4) ภูมิหลังตัวละคร

เป็นลูกเรือเก่าของราชาโจรสลัดกัปตันฟลินท์ และเคยเป็นเพื่อนสนิทของบิลลี่ โบนส์ ซิลเวอร์เข้ามาอยู่ในวงการโจรสลัดได้ไม่นานก็กลายเป็นผู้มีชื่อเสียงในวงการโจรสลัดในยุคนั้น ซิลเวอร์เริ่มมีความโลภในการครอบครองสมบัติและความกระหายอำนาจมากขึ้น เมื่อเวลาผ่านไปหลังจากที่ซิลเวอร์พบกับกัปตันฟลินท์และบิลลี่ โบนส์มีแผนที่หรือความลับที่เกี่ยวข้องกับสมบัติหายไป ด้วยความโลภซิลเวอร์เริ่มมองเห็นกัปตันฟลินท์และบิลลี่ โบนส์เป็นอุปสรรคที่ขัดขวางการเอาชนะเป้าหมายของเขา ทำให้เขาตัดสินใจที่จะทรยศและฆ่าทั้งสองคนเพื่อขจัดอุปสรรคและเข้าครอบครองสมบัติ ซิลเวอร์ใช้ความเฉลียวฉลาดของตนเป่าหูลูกเรือเกือบทั้งหมดของกัปตันฟลินท์ให้มาเป็นพวกและทำการก่อกบฏบนเรือเพื่อชิงแผนที่และตำแหน่งกัปตัน ซิลเวอร์ได้ลงมือฆ่ากัปตันฟลินท์ ส่วนบิลลี่โบนส์บาดเจ็บแต่หาโอกาสหนีไปได้พร้อมกับแผนที่ หลังจากการต่อสู้

ในครั้งนั้นทำให้ซิลเวอร์เสียขาไปข้างหนึ่ง ซิลเวอร์เจ็บใจและแค้นกับต้นพลินท์และบิลลี โบนัสเป็นอย่างมาก ความแค้นนี้จึงผลักดันให้เขากลายเป็นโจรสลัดที่เผด็จการและโหดเหี้ยมที่สุด

2.5) ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ตารางที่ 3.6 : ความสัมพันธ์ของล่องจอห์น ซิลเวอร์กับตัวละครในเรื่อง

ที่มา : ผู้ศึกษา

ตัวละคร	ความสัมพันธ์
จิม	เจอกันครั้งแรกที่ห้องครัวบนเรือ แรกเริ่มเขาเห็นจิมเป็นวิธีที่จะทำให้เขาบรรลุเป้าหมายของตัวเอง แต่เมื่อทั้งคู่ได้ทำความรู้จักกันมากขึ้น ก็ทำให้ซิลเวอร์เริ่มถูกใจเด็กคนนี้ขึ้นมา ความสัมพันธ์นี้ก็ได้มีการเปลี่ยนแปลงเรื่อยๆ เริ่มเห็นตัวเองในอดีตจากเด็กคนนี้ ซิลเวอร์สอนอะไรหลายๆอย่างให้กับจิม ซิลเวอร์เริ่มมีความเคารพและมีความรักความเอ็นดูแบบ เพื่อน พี่ชาย และแบบพ่อต่อจิม ถึงแม้ว่าจิมจะรู้ความจริงของซิลเวอร์แล้ว แต่ความรู้สึกของซิลเวอร์ที่มีต่อจิมก็ไม่เปลี่ยน
ทริลอร์วินีย์	ทริลอร์วินีย์เป็นคนแรกที่เจอบนเรือ ในสายตาซิลเวอร์ ทริลอร์วินีย์เป็นคนโง่ไม่มีสมอง หลอกใช้ได้ง่าย ซิลเวอร์เลยเห็นทริลอร์วินีย์เป็นเป้าหมายในการล้วงข้อมูลเพื่อเป็นประโยชน์สำหรับของตนเอง
หมอลิฟซี่	หมอลิฟซี่เป็นหมอประจำเรือ แม้ว่าหมอจะเป็นผู้หญิงแต่ซิลเวอร์มองว่าหมอเป็นคนที่มีความเฉลียวฉลาดที่มีความสามารถ มีเหตุผล และ มีความเป็นมืออาชีพ ซิลเวอร์เลยต้องระวังตัวเป็นพิเศษรองลงมาจากกัปตันอเล็กซานเดอร์ สمولเล็ต ถึงแม้ว่าพวกเขาจะมีความเห็นต่างกัน แต่ซิลเวอร์ก็ยังคงเคารพและรับฟังคำแนะนำและร่วมมือกับหมอลิฟซี่ สุดท้ายความร่วมมือของพวกเขาสำคัญต่อการล่าสมบัติและทำให้จิมปลอดภัย
บิลลี โบนัส	เป็นเพื่อนสนิทร่วมโจรสลัดเก่าของซิลเวอร์และยังเป็นคนที่สร้างความแค้นให้กับซิลเวอร์ บิลลี โบนัสทรยศและเขาเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ซิลเวอร์เสียขาไปข้างหนึ่ง
เบน กัน	เป็นเพื่อนร่วมโจรสลัดเก่าของซิลเวอร์ที่โดนหักหลังและทิ้งไว้บนเกาะถึงสามปี

<p>กัปตันอเล็กซานเดอร์ สمولเล็ต</p>	<p>เป็นกัปตันเรือที่ซิลเวอร์ครวรรวังเป็นพิเศษ ด้วยนิสัยที่รอบคอบ และระวังตัว อยู่ตลอดเวลา ทำให้กัปตันไม่ไวใจลูกเรือทั้งหมดบนเรือทำให้ซิลเวอร์ขยับตัว ยากขึ้น อีกทั้งกัปตันยังมีความสามารถในการต่อสู้ด้วยดาบทำให้ซิลเวอร์มองว่า กัปตัน สمولเล็ตเป็นศัตรูตัวฉกาจของตนเอง</p>
<p>กลุ่มผู้ช่วยทริลอว์นีย์</p>	<p>ด้วยความซื่อๆ ไม่ค่อยมีสมอง ซิลเวอร์ เลยมองว่ากลุ่มผู้ช่วยกลุ่มนี้ไม่ได้ต่าง จากกลุ่มโจรสลัดของตัวเองเท่าไร แต่ถ้ามีโอกาสซิลเวอร์ก็จะหลอกใช้เพื่อผลประโยชน์ของตนเอง</p>
<p>กลุ่มโจรสลัด</p>	<p>ลูกเรือทั้งหมดของซิลเวอร์เคยเป็นลูกเรือเก่าของราชาโจรสลัดกัปตันฟลินท์ แต่หลังจากที่กัปตันเก่าตายด้วยฝีมือของซิลเวอร์ ลูกเรือพวกนี้ก็เลยติดตาม ซิลเวอร์ ลูกเรือของซิลเวอร์มีลักษณะที่ซบซึ้งและมีความซัดแย้ง ซิลเวอร์มองว่าพวกนี้เป็นพวกไม่ได้เรื่องไม่มีสมองที่หลอกใช้ได้ง่ายพอหมดประโยชน์ก็เขี่ยทิ้ง แต่เขาก็ยังต้องพึ่งพาลูกเรือที่ไม่ได้เรื่องของตนเพื่อให้เขาบรรลุเป้าหมาย ความสัมพันธ์ระหว่างพวกเขามีการเรียนรู้และการปรับตัวตามสถานการณ์ แต่บางครั้งก็เต็มไปด้วยความซัดแย้งและการต่อสู้เพื่อผลประโยชน์ของตนเอง</p>

3) นางสาววิสรา สิงห์ปลอด รับบท คุณหมอลิฟซี

3.1) ลักษณะภายนอก

หมอลิฟซีเป็นผู้หญิง อายุราวๆ 30-35 ปี รูปร่างสูงโปร่ง ดูแข็งแรง ตาสีฟ้า ผม สีแดงเข้ม ความยาวระดับอก แต่มัดผมรวบขึ้นแบบทะมัดทะแมง ใส่เสื้อเชิ้ตสีขาวแขนยาว กางเกงขายาว และ กระโปรงยาวพอดีเข้า พกกระเป๋าอย่าติดตัวเสมอ

3.2) ลักษณะภายใน

คุณหมอลิฟซีเป็นคนไว มีความคล่องแคล่ว คล่องตัว มีความเป็นผู้นำ มีความเป็นห่วงเป็นใยต่อจิม และรักจิมมาก รักความยุติธรรม ไม่ชอบการโดนดูถูก

3.3) ความต้องการของตัวละคร

พาจิมออกไปผจญภัยและพาจิมกลับบ้านได้อย่างปลอดภัย และทำให้จิมมีประสบการณ์ที่ดีที่สุด

3.4) ภูมิหลังตัวละครสมัยเด็ก

ลีฟซี่อยู่พักอาศัยกับพ่อเพียง 2 คน ความฝันคืออยากเป็นหมอ เพื่อที่จะได้รักษาพ่อที่ป่วยมานาน ปมในใจคือการสูญเสียคนที่รักที่สุดไป จึงอยากเป็นหมอที่ดีเพื่อจะรักษาทุกคนให้ปลอดภัย และเป็นผู้พิพากษาตามความฝันของพ่อจนได้มาเจอกับจิม เด็กผู้หญิงวัย 18 ปี ที่ทำให้ลีฟซี่นึกถึงตัวเองในวัยเด็ก จึงอยากที่จะอยู่ดูแล และสนับสนุนให้เขาได้ทำในสิ่งที่อยากทำอย่างมีความสุขและปลอดภัย

3.5) ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ตารางที่ 3.7 : ความสัมพันธ์ของคุณหมอลีฟซี่กับตัวละครในเรื่อง
ที่มา : ผู้ศึกษา

ตัวละคร	ความสัมพันธ์
จิม	ลูกสาวเจ้าของโรงเตี๊ยม ที่หมอจะต้องไปรักษาอยู่เสมอ ตอนที่ได้เจอกันครั้งแรกก็ถูกชะตากับเด็กคนนี้ เมื่อได้คุยแล้วรู้สึกมีอะไรหลายอย่างที่คล้ายกัน เหมือนเห็นตัวเองในตอนเด็ก รักและเอ็นดูเขาเหมือนลูกเหมือนน้องสาวแท้ๆ อยากดูแลจิมให้ดีที่สุด เลยเกิดความรู้สึกที่อยากให้เขาเติบโตอย่างมีความสุขและปลอดภัย ได้ทำในสิ่งที่เราไม่ได้ทำในตอนเด็ก นั่นคือการผจญภัย
พ่อของจิม	เจ้าของโรงเตี๊ยมที่เป็นคนใช้ประจำของหมอ ถึงแม้จะชอบดูเรื่องกินยาไม่ตรงเวลา แต่ก็บอกด้วยความห่วงใย เป้าหมายสูงสุดคืออยากรักษาพ่อของจิมให้หายดีในเร็ววัน เพราะอยากให้จิมได้อยู่กับพ่อของตัวเองไปนานๆ ไม่เหมือนตัวเองที่ต้องสูญเสียพ่อจากการเจ็บป่วย ไปตั้งแต่เด็ก ๆ

<p>ทริลอร์วินีย์</p>	<p>เขาเป็นคนที่คนแรกทีกลายมาเป็นเพื่อนซี้ที่สุดในชีวิต ทั้งที่แตกต่างกันมากๆ ทั้งนิสัย และ ฐานะ ลีฟซีย์ได้เจอกับเขาครั้งแรกจากการมารับการรักษา และการวินิจฉัยที่ไม่ดีพอของตัวเองที่โรงพยาบาลประจำเมือง ทำให้เธอต้องไปเป็นคุณหมอมอประจำตัวที่ดูแลทริลอร์วินีย์อย่างใกล้ชิด ทำให้เธอได้เห็นอีกมุมหนึ่งของทริลอร์วินีย์ ที่เป็นคน ใจดี อ่อนโยน อบอุ่น และเป็นคนเห็นอกเห็นใจผู้อื่น ถึงแม้ภายนอกจะดูไม่เอาไหน</p>
<p>บิลลี่ โบนน์</p>	<p>เป็น 1 ในคนที่ได้เจอที่โรงเตี๊ยม จากการเข้ามาสร้างความวุ่นวาย เลยต้องจัดการสยบความวุ่นวายนั้น และทำการรักษาโดยใจเป็นกลาง</p>
<p>กัปตันอเล็กซานเดอร์ สمولเล็ต</p>	<p>แรกเจอไม่ชอบหน้ากัน เพราะดูไม่มีวุฒิภาวะทางอารมณ์ และบ้าอำนาจ แต่ภายหลังเห็นการเป็นผู้นำและเสียสละแก่ส่วนรวม จึงยอมรับในการเรียนรู้ที่จะปล่อยวางและเป็นทีมเดียวกัน</p>
<p>ลองจอห์น ซิลเวอร์</p>	<p>เป็นคนที่ดูไม่น่าไว้ใจ และจะสร้างอันตรายให้จิม แต่ลีฟซีย์ยอมแลกความเชื่อใจ เพียงเพื่อให้จิมปลอดภัย สุดท้ายแล้วเขาก็ทำตามสัญญา พาจิมกลับมาอย่างปลอดภัย</p>
<p>เบน กัน</p>	<p>เป็นโจรสลัดเก่าที่ติดเกาะคนเดียวมา 3 ปี และเป็นคนเดียวที่ยังมีชีวิตอยู่ ที่รู้ที่ซ่อนของสมบัติ เป็นคนแปลก แต่ดูไม่อันตราย และเป็นคนที่จิมไว้ใจ ลีฟซีย์จึงไว้ใจเช่นกัน</p>
<p>กลุ่มผู้ช่วยของทริลอร์วินีย์</p>	<p>จอยซ์ เรทรุธ และ จอห์น เป็น 3 ผู้ช่วยของทริลอร์วินีย์ ที่จะคอยดูแลทริลอร์วินีย์เป็นอย่างดี เคยเจอกันครั้งแรกที่บ้านของทริลอร์วินีย์ ทุกคนเฮฮาและสร้างความผ่อนคลายให้บ้านเสมอ จึงชวนมาขึ้นเรือด้วยกัน</p>

<p>กลุ่มโจรสลัด</p>	<p>กลุ่มลูกน้องของซิลเวอร์ เป็นกลุ่มมีความหลากหลายในตัวตน แต่ดูอันตราย และไม่น่าไว้วางใจ และเป็นกบฏจริง ในภายหลัง</p>
----------------------------	---

4) นายรามิล ฉายประเสริฐ รับบท สไควร์ จอห์น ทรีลอร์นีย์

4.1) ลักษณะภายนอก

ชายหนุ่ม อายุ 35 ปี ร่างกายอ้วนท้วมต้วมน้อย ไว้หนวด ใส่แว่นตาที่ไม่ค่อยเหมือนคนทั่วไป สวมสูทและหมวกตลอดเวลา ไปด้วยแต่งตัวมีภูมิฐาน พกไม้ตะพด และมีใบหน้าที่ยิ้มแย้มเสมอ

4.2) ลักษณะภายใน

ทรีลอร์นีย์ เป็นคนอารมณ์ดี กระตือรือร้น ชอบท้าทายผู้คน อยากรู้อยากเห็นในทุกๆเรื่อง รักการผจญภัยและเสาะแสวงหาความตื่นเต้นเป็นคนที่ขี้อายจึงต้องหากิจกรรมและพบปะผู้คนตลอดเวลา ชอบช่วยเหลือคนอื่นแม้จะช่วยไม่ได้หรือทำให้เป็นภาระมากกว่าเดิม

4.3) ความต้องการของตัวละคร

ออกไปผจญภัยตามหาความสนุก

4.4) ภูมิหลังตัวละคร

ทรีลอร์นีย์โตมาในบ้านที่มีทุกอย่างเพียบพร้อมเลยได้ทำในทุกสิ่งที่ยากทำจึงทำให้เขาเป็นคนเอาแต่ใจ ด้วยฐานะทางสังคมที่ค่อนข้างมีหน้ามีตาเลยทำให้เขารู้จักการประนีประนอม การหาจุดกึ่งกลางที่ทั้งสองฝั่งจะสบายใจ ด้วยความอยากรู้อยากเห็นตั้งแต่เด็กที่บ้านเลยให้ทรีลอร์นีย์เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ ตั้งแต่เด็ก ๆ ไม่ว่าจะภูมิศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ มารยาท ขี่ม้า ฟันดาบ แต่ทั้งหมดเขาได้เรียนแค่ขั้นพื้นฐานเพราะเขาไม่สามารถจดจ่อกับอะไรได้นาน

4.5) ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ตารางที่ 3.8 : ความสัมพันธ์ของสโควร์ จอห์น ทริลอร์นีย์กับตัวละครในเรื่อง

ที่มา : ผู้ศึกษา

ตัวละคร	ความสัมพันธ์
จิม	จิม ฮอว์กินส์ เด็กหญิงลูกเจ้าของโรงเตี๊ยม แอดไมรัลเบนโบลท์ที่ตนเคยเชื่อเหลือให้กู้เงิน เอ็นดูในตัวจิม เลยพาไปเที่ยวเล่นเหมือนกับลูกหลาน
หมอลิฟซี	หมอลิฟซี เพื่อนไม้กึ่งคนของทริลอร์นีย์ เป็นหมอคณบดีของเมืองเล็กๆ แห่งนี้ รู้จักกับหมอมาดั้งแต่ยังนักศึกษาแพทย์
จอห์น ฮันเตอร์	เป็นผู้ช่วยคนสำคัญของทริลอร์นีย์ ที่ช่วยให้ทริลอร์นีย์มีทำงานได้ง่ายขึ้น เป็นเสมือนมือขวาของทริลอร์นีย์
ทอม เรตรูท	เป็นผู้ช่วยของทริลอร์นีย์ หนึ่งในคนที่ทริลอร์นีย์ไว้วางใจ เป็นเหมือนกระจกสะท้อนพฤติกรรมของทริลอร์นีย์
จอยซ์	น้องเล็กสุดในทีมผู้ช่วยของทริลอร์นีย์ เป็นคนที่ว่องไวที่สุดในกลุ่ม และปฏิบัติตามคำสั่งได้อย่างเคร่งครัดที่สุด
พ่อของจิม	ลูกค้าที่ทำธุรกิจกู้เงินกับทริลอร์นีย์ ชอบในความขยันขันแข็งของเขามาก
กัปตันเรือเล็กซานเดอร์ สمولเล็ต	กัปตันเรือที่ทริลอร์นีย์จ้างมาคุมเรือฮิสปานิโอลา มีชุดความคิดที่สวนทางกับทริลอร์นีย์ เป็นคนเจ้าระเบียบจนน่ารำคาญ
ลอง จอห์น ซิลเวอร์	ในตอนที่ยังเป็นหัวหน้าพ่อครัวที่จ้างมาเป็นลูกน้องยังรู้สึกว่าจะอยากรู้จักคนอื่นๆ เยอะกว่านี้ และหลังเปิดเผยความจริงว่าเป็นหัวหน้าของเหล่าโจรสลัด ก็ทำให้โกรธและอยากจับส่งทหารเรืออย่างมาก
เหล่าโจรสลัด	เป็นกลุ่มคนที่โดนจ้างมาเป็นรู้เรื่องเป็นแค่ลูกจ้างกับนายจ้างเท่านั้น และหลังเปิดเผยความจริงว่าเป็นโจรสลัดทำให้ยากจัดการพวกนี้เป็นอย่างมาก

5) นายฉัททวัต หอประสาทสุข รับบท กัปตันอเล็กซานเดอร์ สมอลเล็ตต์

5.1) ลักษณะภายนอก

กัปตันเป็นชายวัยกลางคน อายุ 35 มีผมสีทองและทรงผมที่เรียวยาว มีชุดประจำการเป็นชุดกัปตันเรือที่มีสูทรูปทรงยาวยุคคริสเจนซี เป็นคนสะอาด และเรียวยาว เป็นคนเคร่งครึม หงุดหงิดตลอดเวลา จริงจังกับการทำงาน ทุกอย่างที่อยู่บนเรือต้องเป็นระเบียบและเป็นระบบอยู่ตลอดเวลา

5.2) ลักษณะภายใน

กัปตันเป็นคนตรงไปตรงมา มองโลกตามความเป็นจริง กัปตันเป็นคนที่เชื่อมั่นในตัวเองสูง ทำให้ไม่ค่อยรับฟังคำพูดของใคร ไม่เชื่อใจผู้อื่น กัปตันเป็นคนเข้มแข็ง สามารถรับมือกับสถานการณ์ตรงหน้าได้เป็นอย่างดี เป็นคนเจ้าระเบียบ แต่ลึกๆแล้วกัปตันเป็นคนจิตใจดี เป็นห่วงคนอื่น แต่แค่เข้าหาคนอื่นไม่เป็นเท่านั้นเอง

5.3) ความต้องการของตัวละคร

ต้องการให้คนอื่นยอมรับในตัวเอง ว่าเป็นกัปตันที่สามารถนำคนอื่นได้ จึงทำทุกอย่างอย่างเต็มที่

5.4) ภูมิหลังตัวละคร

ก่อนที่จะมาเป็นกัปตัน ได้มีการคัดเลือกจากคนในรุ่นที่เรียนทหารให้รับการแต่งตั้งเป็นกัปตันเพียง1คน และได้รับการแต่งตั้งให้เป็นกัปตัน เพียงแต่ผู้บัญชาการยังไม่ไว้วางใจในตัวกัปตันมือใหม่ จึงได้ลองเซ็งกัปตันสมอลเลตต์ว่าถ้าเจอแต่ละสถานการณ์ต่างๆ จะต้องรับมืออย่างไร ก่อนที่จะไว้วางใจและตัดสินใจให้กลายเป็นกัปตันอย่างเต็มตัว และได้รับการฝึกครั้งแรก เป็นภารกิจง่ายๆที่พาคนออกไปสำรวจแถบทะเลก็ได้ เจอกับปัญหามากมาย จึงได้เข้าใจถึงการดูแลคนและการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า จึงได้เข้าใจภาระและหน้าที่ของ “กัปตัน” ที่ต้องแบกรับ กัปตันจึงทำทุกอย่างให้เต็มที่เพื่อไม่ให้มีข้อผิดพลาดตลอดมา

5.5) ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ตารางที่ 3.9 : ความสัมพันธ์ของกัปตันอเล็กซานเดอร์ สมอลเล็ตต์กับตัวละครในเรื่อง

ที่มา : ผู้ศึกษา

ตัวละคร	ความสัมพันธ์
จิม	ตอนแรกจิมเป็นเพียงแค่เด็กที่ไม่รู้ว่าเป็นผู้หญิงหรือผู้ชายคนหนึ่งที่ขึ้นมาบนเรือ และรูปร่างดูเล็กและไม่น่าใช้การได้ จึงไม่ได้สนใจอะไร แต่ปรากฏว่า

	เด็กคนหนึ่งที่เคยดูถูกไว้ กลับทำสิ่งต่างๆ ได้อย่างไม่น่าเชื่อ จึงได้เรียนรู้ที่จะเข้าใจเด็กคนนี้ และยอมรับในฐานะ “กัปตันจิม” และ “เพื่อน” คนหนึ่ง
ลอง จอห์น ซิลเวอร์	ตอนแรกลอง จอห์นเป็นพ่อครัวที่ทริลอร์นีย์จ้างมา จึงไม่ได้สนใจอะไร จนกระทั่งได้มีการกบฏบนเรือขึ้น และได้รู้ว่าลอง จอห์นเป็นหัวหน้าของกลุ่มโจรสลัด กัปตันเลย์โธรด์แค้นเป็นอย่างมาก แต่สุดท้ายลอง จอห์นกลับเป็นคนช่วยให้จิมปลอดภัย ถึงได้เข้าใจว่าโจรสลัดก็มีมุมดีๆ และได้เรียนรู้ถึงการปล่อยวาง รวมถึงได้ศัตรูกลายเป็นเพื่อนเพิ่มอีกคนหนึ่ง
หมอ	ผู้หญิงอีกคนบนเรือที่มีความสามารถขึ้นมาหน่อย ตอนแรกไม่โอเคกับหมอ เพราะหมอไม่ได้ให้ความเคารพกับกัปตัน จึงเข้าใจว่าผู้หญิงก็เป็นๆ เหมือนกันหมด จนกระทั่งหมอได้แสดงถึงวุฒิภาวะความเป็นผู้นำ สามารถจัดการกับสถานการณ์และดูแลจิมได้เป็นอย่างดีตามที่พูดไว้ กัปตันจึงเข้าใจและยอมรับในตัวหมอ และได้เพื่อนๆ เพิ่มมาอีกคนหนึ่ง
สไลเวอร์ จอห์น ทริลอร์นีย์	เป็นนายจ้างที่พาให้กัปตันออกมาเจอกับประสบการณ์ครั้งยิ่งใหญ่ สำหรับกัปตันทริลอร์นีย์เป็นคนที่น่ารำคาญ เพราะทำทุกอย่างบนความไม่แน่นอนและเอาดีดเล่น กัปตันจึงไม่ค่อยชอบหน้านายจ้างคนนี้เท่าไร จนกระทั่งทริลอร์นีย์ได้แสดงให้เห็นถึง “บางทีการที่มีความสนุกในการใช้ชีวิตบ้างมันก็ดีเหมือนกัน” กัปตันจึงได้เรียนรู้และเข้าใจในตัวทริลอร์นีย์ จนกระทั่งเรื่องราวผ่านไปเรื่อยๆ จนสิ้นสุดการเดินทาง ถึงได้รู้ตัวว่าทริลอร์นีย์เองก็เป็นเพื่อนคนสำคัญที่สุดของกัปตัน และรู้สึกขอบคุณทริลอร์นีย์จริงๆ ที่พาเขาออกมาเจอ ”สมบัติ“ แต่ยังไงมันก็น่ารำคาญอยู่ดี
เบน กัน	จากที่ได้ยินจากที่หมอพูดมา เบน กันเป็นคนประหลาดคนหนึ่งที่อยู่บนเกาะและชอบกินชีส สำหรับกัปตันแล้ว ไม่ได้ไว้ใจในตัวเบน กันเท่าไร แต่พอได้มาเจอกับตัวจริง ก็ประหลาดอย่างที่คิดจริงๆ แต่ว่า... ก็ดูเป็นคนที่ไม่มีความพิชฌัญญา จึงไม่ได้อะไรกับคนอื่นๆ นี้เท่าไร
ผู้ช่วยทั้ง 3 ของทริลอร์นีย์	ครั้งแรกที่เจอทั้ง 3 คนกัปตันไม่ค่อยมั่นใจในตัวทั้ง 3 คนสักเท่าไร เพราะมีความประหลาดและดูไม่เอาไหนเหมือนทริลอร์นีย์ เช่น จอยส์ ที่ดูกะโต๊กกะตึกไม่น่าทำงานทำการได้ ทอม เรตรูท ที่ดูไม่น่าฟังในสิ่งที่กัปตันพูดแน่ๆ และ ฮันเตอร์ ที่ทำทางติดเล่นเหมือนทริลอร์นีย์ กัปตันจึงไม่เชื่อใจทั้งสามคน แต่ว่าทั้งสามคนกลับทำให้กัปตันเปลี่ยนความคิดไป ทั้งทอม เร

	<p>ครูที่ตอนแรกทรยศไปอยู่ข้างโจรสลัด แต่สุดท้ายแล้วกลับกลายเป็นแผนของทอม เรครูทซะเองที่พยายามจะช่วยทุกคน ถึงแม้ตอนสุดท้ายเขาจะไม่รอดก็ตาม.. จอยส์ที่ตอนแรกดูกะโต๊กตัก กลับกลายเป็นคนที่กล้าหาญและทำงานที่รับมอบหมายได้เป็นอย่างดี และ ฮันเตอร์ที่ดูติดเล่นเหมือนทริลอร์นีย์ กลับกลายเป็นคนที่ดูแลกัปตันในตอนที่บาดเจ็บและไว้ใจได้มาก ๆ อีกคนนึง ทั้งสามคนเป็นคนที่สอนให้กัปตันได้ "ปล่อยวาง" และได้เจอกับ "เพื่อนร่วมงานที่ดีที่สุด" บนเรือเหมือนกัน</p>
โจรสลัด	<p>โจรสลัดเป็นพวกที่กัปตันเกลียดมากที่สุดเพราะ เพราะเป็นพวกที่ทำอะไรนอกเหนือกฎเกณฑ์ ชอบฆ่าฟันและละลานคนอื่น เนื้อตัวสกปรกและชอบสร้างความวุ่นวาย กัปตันจึงบอกให้ทริลอร์นีย์ไม่ให้มีลูกเรือที่เป็นโจรสลัดแม้แต่คนเดียว</p>

6) นายชินกุต เพ็ชรมุณี รัชบท บิลลี โบนัส

บิลลี โบนัส

6.1) ลักษณะภายนอก

อายุ 45 ปี มีแผลเป็นมากมาย รูปร่างกำยำ มีดวงตาสีเขียว อดโรย และทำเดินที่ไม่เป็นปกติ นัก หมดยักษ์ศึกสีดำและน้ำตาลอ่อน ยาว มีเปียลักษณะมากมาย ดูไม่เรียบร้อย ใส่หมวกสามเหลี่ยมสีเทา ที่แสดงถึงความเป็นกัปตันโจรสลัด แต่ดูเป็นยศน้อย เครื่องแต่งกายมีการทับถมกันหลายชั้น เพื่อทำให้ตัวเองดูยิ่งใหญ่กว่าตัวอื่น และแสดงถึงประสบการณ์ที่ทับถมมากมาย

6.2) ลักษณะภายใน

เป็นโจรสลัดที่ให้ความสำคัญกับความเป็นใหญ่ของตัวเอง ไม่มีความเกรงใจใคร ชอบทำให้ตัวเองเหนือกว่าผู้อื่น พยายามสร้างรูปลักษณ์ที่น่าเกรงขาม ทว่าจิตใจอ่อนแอไม่ต้องการให้ตัวเองด้อยกว่าใคร เสียงดัง พุดจาไม่ไพเราะเพราะจะทำให้ตัวเองกดขี่ผู้อื่นได้และยังชอบหัวเราะ เพราะมันหมายความว่า ผู้ที่ถูกหัวเราะใส่ด้อยต่ำกว่าตน

6.3) ความต้องการตัวคร

ต้องการตามหาสมบัติของกัปตันฟลินท์

6.4) ภูมิหลังตัวละคร

เป็นคู่หูของกัปตัน ฟลินท์ ในสมัยที่มีทั้งกัปตันฟลินท์ ตนเอง และลอง จอห์น ซิลเวอร์ ทว่าตัวเองคือคู่หูอันดับ 1 ของกัปตันฟลินท์ เป็นเพื่อนเป็นเพื่อนตาย ล่องเรือมายาวนาน มากพอที่จะรู้วิธีการเดินเรือ และที่อยู่ต่าง ๆ ของเกาะแต่ละเกาะ ตนอยู่ในเหตุการณ์ก่อนที่ฟลินท์จะตาย และ ฟลินท์ได้มอบแผนที่สมบัติให้เขา พอฟลินท์ตายลง ตนเองก็พยายามตามหาสมบัติของกัปตันฟลินท์ โดยมีลอง จอห์น ซิลเวอร์ไล่ตามเมืองแล้วเมืองเล่า จนเขาเหลือเพียงตัวคนเดียว

6.5) ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ตารางที่ 3.10 : ความสัมพันธ์ของบิลลี่ โบนัสกับตัวละครในเรื่อง

ที่มา : ผู้ศึกษา

ตัวละคร	ความสัมพันธ์
จิม ฮอว์กินส์	มีความไว้วางใจในตัวจิม เพราะส่วนหนึ่งคือจิมเป็นเด็ก และจิมมีความรู้ และ ปรารถนาบางอย่างที่ทำให้เขาสนใจ หากต้องฝากอะไรเป็นครั้งสุดท้าย จิม ฮอว์กินส์จะเป็นคนสุดท้ายที่สามารถฝากไว้ได้ ในที่แรกเขาต้องการจิมเป็นคนคอยช่วยเหลือดูแล แต่เมื่อเหตุการณ์ไม่สู้ดี เขาจึงฝากความหวังสุดท้ายไว้ให้จิม
ทรีลอร์นีย์	เป็นคนที่ดูมีอำนาจในครั้งแรกที่เห็น แต่เขาช่างดูอ่อนแอ เมื่อต้องเข้าตาจนจริงๆ เขาเป็นเหมือนกับสิ่งพิสูจน์ถึงอำนาจที่ตนมีให้กับคนอื่นได้เห็นอย่างชัดเจน
หมอลิฟซี	ดูเป็นคนที่ไม่สามารถรับมือได้ ในทางกลับกันก็เป็นคนหนึ่งที่สามารถกัดกันตัวเขาได้ทุกทาง ทั้งฐานะทางสังคม ความเด็ดเดี่ยว และอำนาจที่คนอื่นมีให้เขา ทำให้ดูเป็นคนที่ดีที่เขาเองแพ้ตั้งแต่เริ่มไปทำสัญญากับลิฟซีแล้ว
ลอง จอห์น ซิลเวอร์	เขาคือคนที่ทรยศกัปตันฟลินท์และทำให้ฟลินท์ต้องตาย สิ่งที่เขาทำคือการรวมพล และสร้างกองกำลังที่ยิ่งใหญ่กว่าที่ฟลินท์เคยทำได้เสียอีก ความน่ากลัว ของสิ่งที่เรียกว่า ‘ชายคนเดียว’ สิ่งนี้คือความน่าหวาดกลัว แต่สำหรับบิลลี่ โบนัส เขาไม่ได้หวาดกลัวที่สุดในชีวิต แต่จะเป็นอุปสรรคก้อนใหญ่ที่สุดที่เขาต้องเอาชนะ ด้วยสภาพเขาดอนนี้เขาไม่สามารถสู้ได้
เบน กัน	เป็นเพื่อนร่วมโจรสลัดเก่าของเขา
พ่อของจิม	เป็นคนที่ใช้งานได้ แต่บางครั้งมีความเส่อ บางอย่างที่เขาไม่รู้สึกับเขาเป็นเพียงเหมือน ยุง หรือแมลง ที่ตนให้เพื่อให้ตัวเองอยู่รอด

Black Dog	เป็นเพื่อนร่วมโจรสลัดเก่าของเขา และเป็นพวกเดียวกับลองจอห์น ซิลเวอร์ เขา รู้แน่ชัดว่าเมื่อ Black Dog ปรากฏตัว นั่นคือคำสั่งจาก ลอง จอห์น ซิลเวอร์
-----------	---

7) นายชินกฤต เพ็ชรมุณี รับบท เบน กัน

เบน กัน

7.1) ลักษณะภายนอก

อายุ 30 ปี รูปร่างผอมแห้ง มีชุดที่ขาดเป็นส่วนใหญ่เนื่องจากติดอยู่ที่เกาะมาเป็นเวลา 3 ปี ผมรุงรัง มีใบไม้ติด ใบหน้าทาสีดำจากเถาเถา เพื่อป้องกันไม่ให้สัตว์เห็นเข้า ใช้ทั้งตัวพรางตัว มีการเดินที่ดูเหมือนและไม่เหมือนมนุษย์ปกติ และหากจะมีการทำอะไรที่เหนือความคาดหมายกลับเป็นสิ่งปกติ ของเขาด้วยซ้ำ

7.2) ลักษณะภายใน

มีความเป็นคนเพี้ยน ที่ต้องการใครสักคนอยู่ข้างกายตลอดเวลา เนื่องจากในเกาะนี้ ไม่มีสิ่งมีชีวิตที่เรียกว่ามนุษย์จริงๆเลย หากแต่จะมีแค่โครงกระดูกมนุษย์ที่ทำให้เขาหาคิดถึงอยู่บ้าง และเขาสรางใครบางคนขึ้นมา เพื่อเตือนเขาว่าเขายังเป็นมนุษย์

7.3) ความต้องการตัวคร

ต้องการกลับบ้าน หาที่ปลอดภัยสำหรับตนเองและอยากกินชีสอีกครั้งหนึ่ง

7.4) ภูมิหลังตัวละคร

เขาเป็นลูกเรือของกัปตันฟลินท์ ทำหน้าที่เป็นต้นหนเรือ เขาเชื่อจริง ๆ ว่าตัวเองจะสามารถเป็นโจรสลัดที่ยิ่งใหญ่คนต่อไปได้ เขาล่องเรือกับฟลินท์ไปทุกที่และที่สุดท้ายคือเกาะมหาสมบัติที่ฟลินท์ได้มาซ่อนสมบัติของเขาไว้ แต่ทว่าด้วยความอยากเป็นราชาโจรสลัดคนต่อไปเขาเลยตั้งใจที่จะได้สมบัติของกัปตันฟลินท์ แต่แล้วเขาก็โดนฟลินท์ทิ้งไว้ที่เกาะนี้ ไม่มีใครที่มาตามหาเขาเลย เขาใช้ชีวิตคนเดียวในเกาะมหาสมบัติแห่งนี้จนต้องสร้างใครบางคนขึ้นมา เพื่อความอยู่รอดของตนเอง

7.5) ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ตารางที่ 3.11 : ความสัมพันธ์ของเบน กับตัวละครในเรื่อง

ที่มา : ผู้ศึกษา

ตัวละคร	ความสัมพันธ์
จิม ฮอว์กินส์	จิมคือมนุษย์คนแรกที่เขาเจอในรอบ 3 ปีที่ผ่านมา และด้วยความที่เป็นเด็กเขารู้ว่าจิมจะไม่หักหลังเขาและจิมยังสะท้อนตัวตนของเขา ทำให้เขาเลือกที่จะเชื่อใจจิม
ทรีลอร์นีย์	เขาเป็นคนผึ่งเดียวกับจิม ฮอว์กินส์ และเขาดูไม่มีพิษมีภัย สิ่งที่เบน ก็นึกคือเขาเป็นเหมือนกับเพื่อนเล่นที่ไม่ได้เจอมานาน
หมอลิฟซี	เธอเป็นคนผึ่งเดียวกับ จิม ฮอว์กินส์ เธอเป็นคนที่ดูเอาการเอางานมากที่สุด แต่ก็ต้องมีเวลาที่พักผ่อนบ้าง สิ่งที่เบน ก็นสามารถมอบให้กับเธอได้ คือการที่เธอได้สามารถพักผ่อนด้วยการเล่นกับเขาได้สักช่วงเวลาหนึ่ง
ลอง จอห์น ซิลเวอร์	เขาคือคนที่ทรยศกับตันพลินท์ และเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เขาต้องมาติดอยู่ที่เกาะนี้ เพราะถ้าเขาไม่ทำให้พลินท์หวาดกลัว พลินท์คงไม่มาฝั่งสมบัติทั้งหมดไว้ที่นี่ และเขาคงได้ท่องเที่ยวเล่ต่อไปอีกเรื่อย ๆ
บิลลี โบนส์	เป็นเพื่อนร่วมโจรสลัด
พ่อของจิม	เป็นที่พึ่งพิงใหม่และได้ลองเริ่มชีวิตใหม่ที่โรงเตี๊ยม

3.2.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง (Pre production)

(1) นางสาวบัณฑิตา บัณฑิตย์

แบบฝึกหัดการเตรียมตัวของตัวละคร

หลังจากได้นักแสดงครบถ้วนแล้ว ผู้กำกับก็ได้มีการนัดประชุมเพื่อสรุปเรื่องราวและมุมมองของเรื่องเพื่อให้ได้เห็นไปในแนวทางเดียวกัน ได้เริ่มพูดคุยถึงแนวทางในการทำงานของผู้กำกับและผู้กำกับได้ให้การบ้านกับผู้ศึกษาเพื่อกลับไปศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับตัวละคร

การซ้อมละครช่วงที่ 1

หลังจากได้รับการบ้านจากผู้กำกับเกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างเพศหญิงและเพศชาย ผู้กำกับได้ทดลองให้ผู้ศึกษา workshop เป็นเด็กทั้ง 2 เพศตามความเข้าใจของผู้ศึกษา, ได้ลองเป็นจิมฮอว์กินส์ในแบบที่ผู้ศึกษาเข้าใจ, ได้ลองเจอหมอลิฟซีเป็นครั้งแรก และได้ลองใช้ชีวิตประจำวันกับพ่อ หลังจากผ่านการ workshop ผู้กำกับก็ได้เริ่มซ้อมตามเนื้อเรื่องไปที่ละฉาก

ส่งความคืบหน้า 30%

การส่งความคืบหน้าครั้งที่ 1 ตัวผู้ศึกษาได้เจอปัญหาที่สำคัญคือ การใช้พลังงานที่มากเกินไป ผู้ศึกษาจึงต้องกลับไปอ่านบทอีกรอบ เพื่อแบ่งความสำคัญ ความตื่นเต้น ให้ได้เหมาะสมตามความสมควร

การซ้อมละครช่วงที่ 2

การซ้อมละครช่วงที่ 2 กลุ่มผู้ศึกษาได้นำข้อเสนอแนะและความคิดเห็นของคุณครูมาปรับแก้เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ดีมากขึ้น และผู้ศึกษาต้องจำบทใหม่สำหรับละครตัวอย่างของวิทยานิพนธ์ที่จะเผยแพร่ในงานปล่อยผีในเดือนตุลาคม การซ้อมในช่วงที่ 2 ช่วยให้ผู้ศึกษาเห็นภาพทั้งเรื่องได้มากขึ้น และได้รู้ความสัมพันธ์ของตัวละครมากขึ้น

ส่งความคืบหน้า 50%

การส่งความคืบหน้า 50% ทำให้ผู้ศึกษาได้เห็นมุมมองทั้งเรื่องมากขึ้น ได้รู้ว่าจิมฮอว์กินส์มีความสัมพันธ์กับใครและอย่างไรบ้าง แต่ผู้ศึกษาต้องมีสติและสมาธิมากขึ้น เนื่องจากเกิดเหตุการณ์พูดบทผิด และในบางช่วงของละครเกิดการตื่นเวที ผู้ศึกษาจึงต้องจดจำสิ่งที่ทำได้ดีในการาแสดงนี้และแก้ไขในปัญหาของตัวเอง

การซ้อมละครช่วงที่ 3

ในการซ้อมละครช่วงที่ 3 หลังจากการส่งความคืบหน้า 50% ทำให้ผู้ศึกษาได้สัมผัสในช่วงต้น เพราะหลังจากส่งความคืบหน้าครั้งที่ 1 ทางผู้กำกับก็ได้เริ่มการซ้อมละครช่วงที่ 2 ทันที ทำให้ในการซ้อมละครช่วงที่ 3 ต้องมีการรีอู้พันบท และต้องซ้อมในฉากต่อไป

ส่งความคืบหน้า 70%

การส่งรอบนี้ในแง่ตัวละครทำได้ดีขึ้น ตอบโจทย์ที่ผู้กำกับต้องการ คนดูเชื่อว่าเรามีความสุขที่ได้เล่าเรื่องนี้ สิ่งที่เพิ่มในช่วงนี้คือการหารายละเอียดเพิ่มด้วยการเพิ่ม concentration เพิ่มจินตนาการ พุดให้เห็นภาพ เพื่อให้ผู้รับรู้ถึงสิ่งที่ต้องการจะสื่อได้ง่ายยิ่งขึ้น

การซ้อมละครช่วงที่ 4

เป็นการซ้อมช่วงสุดท้ายก่อนจะส่งความคืบหน้าครั้งสุดท้าย ในช่วงนี้ได้ทำการซ้อมภาพซีนใหญ่เยอะขึ้น รวมมวล ซ้อมซีนคนเยอะ ทำให้บางทีมีปัญหาในการจำจังหวะของเรื่อง การเล่นกับฉากและพร็อพที่เพิ่งเคยได้ลองครั้งแรก และต้องขอทำซีนเล็กเพราะกันลิม จึงต้องอาศัยทั้งสมาธิและสติของนักแสดงมากเป็นพิเศษในช่วงการซ้อมครั้งนี้

ส่งความคืบหน้า 100%

เรื่องราวไม่ดึงดูดคนดู จังหวะของเรื่องช้าจนทำให้ไม่น่าติดตาม ในบางตอนไม่ต้องมีก็ได้ ส่งทั้งเรื่องไม่ทันเพราะเรื่องยืดเกินไปเวลานานไป ทำให้ส่งเพิ่มจาก 70% ได้แค่ 1 ซีน รวมถึงปัญหาเรื่องพลังในการเล่นที่จำเป็นต่อเรื่องนี้ก็ไม่ได้ดีเท่าที่ควร ในครั้งนี้ตัวละครของผู้ศึกษาไม่ได้มีปัญหาอะไร แต่ส่วนใหญ่เป็นปัญหาในเรื่องของมวลในการเล่น รวมถึงพร็อพใหม่ที่ยังไม่ชินกัน การส่งความคืบหน้าในครั้งนี้ ถือเป็นโอกาสสำคัญที่กลุ่มผู้ศึกษาได้มองเห็นถึงปัญหาที่ และนำไปปรับแก้เรื่องให้สมบูรณ์มากที่สุดก่อนจะได้แสดงจริง

(2) นาย กัญธราภณ ขำสีทอง

แบบฝึกหัดการเตรียมตัวของตัวละคร

เมื่อผู้ศึกษาได้รับบทที่ต้องเล่น รวมถึงรู้ถึงบทอื่น ๆ ที่มีนักแสดงคนไหนได้รับแล้ว ผู้ศึกษา จึงเริ่มจากการดูตัวละคร ที่ตัวเองได้รับ แล้วจึงนำไปคุยกับผู้กำกับ นักแสดง และทีมออกแบบคนอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง จากนั้นจึงเริ่มดูความเป็นมาและภูมิหลังตัวละคร และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครตัวอื่น

การซ้อมละครช่วงที่ 1

ในขั้นตอนการซ้อมช่วงที่ 1 เนื่องจากตัวละครตัวนี้เป็นตัวละครที่มีความซับซ้อน และมีหลายมิติอย่างมาก ตัวผู้ศึกษาจึงได้เริ่มหาแนวทางและวิธีการเล่นใหม่ ๆ กับนักแสดงคนอื่น และผู้กำกับ เพื่อหาหน้าที่ของตัวละครของตัวเองที่มีต่อเรื่อง

ส่งความคืบหน้า 30%

การส่งความคืบหน้าครั้งที่ 1 ตัวผู้ศึกษาได้ตระหนักถึงปัญหาที่สำคัญ ซึ่งเกี่ยวข้องกับวิธีการแสดงที่มีมิติเดียวและคาดเดาได้ จากที่ต้องเล่นให้มีหลายมิติและคาดเดาไม่ได้ ผู้ศึกษาจึงได้ทำการแก้ไขและพัฒนาวิธีการแสดงใหม่ ๆ พร้อมทั้งวิเคราะห์บทบาทในลักษณะใหม่โดยมองร่วมกับบทอื่น ๆ เพื่อให้บทบาทของตัวละครสอดคล้องและลงตัวที่สุดในเนื้อเรื่อง อีกทั้งยังได้ร่วมมือกับนักแสดงคนอื่นและผู้กำกับ เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ดียิ่งขึ้น

การซ้อมละครช่วงที่ 2

การซ้อมละครช่วงที่ 2 กลุ่มผู้ศึกษาได้นำความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของอาจารย์มาช่วยปรับแก้ให้ดียิ่งขึ้น ในช่วงนี้ตัวผู้ศึกษาได้ทำการวิเคราะห์ถึงข้อแก้ไขที่อาจารย์ติชมมา ผู้ศึกษาได้พยายามเพิ่มพูนความสำคัญ แต่ละจุดที่ส่งผลทั้งตัวละครผู้ศึกษาเอง และนักแสดงคนอื่น ๆ

ส่งความคืบหน้า 50%

การส่งความคืบหน้า 50% ค่อนข้างต้องการความกระชับ ฉับไว ซึ่งจะมีความแตกต่างเล็กน้อย กับการส่งความคืบหน้าในครั้งก่อน ๆ เพราะเป็นเส้นเรื่องย่อ ๆ ที่ถูกเขียนและปรับขึ้นมาใหม่ ในการส่งครั้งนี้ตัวผู้ศึกษาได้ทำการวิเคราะห์และทำความเข้าใจใหม่ เพราะการส่งครั้งนี้ต้องเล่นเป็นพ่อครัวแสนใจดี เพื่อที่ตัวนักแสดงต้องหาวิธีการเล่นที่ค่อนข้างแตกต่าง ผู้ศึกษาพยายามปรับความเข้าใจ และปรับปรุงวิธีการเล่น รวมไปถึงคำนึงถึงหน้าที่หลักของตัวละครตัวนี้ แต่ทว่ายังมีสิ่งที่คุณศึกษาต้องปรับปรุงเกี่ยวกับการเล่น และแนวทางการขยับร่างกายกับเขาเทียมที่เพิ่มเข้ามา

การซ้อมละครช่วงที่ 3

การซ้อมละครช่วงที่ 3 ผู้ศึกษายังขาดวิธีการจัดการกับตัวละครตัวอื่นรวมถึงตัวละครของตัวเอง ส่งผลให้ผู้ศึกษาไม่สามารถนำเสนอตัวละครออกมาได้เท่าที่ควร เนื่องจากผู้ศึกษาเพิ่งได้ทำการ

ซ้อมกับคาแรคเตอร์ตัวใหม่ของตัวละครเป็นครั้งแรก นำไปสู่ปัญหาของการแสดงที่ยังขาดรายละเอียดทางด้านของอารมณ์และความรู้สึกของตัวละคร ผู้ศึกษาจึงได้มีการวิเคราะห์ตัวละครเพิ่มเติมเพื่อทำความเข้าใจรายละเอียดและเพิ่มมิติต่าง ๆ ให้ตัวละคร เมื่อผู้ศึกษาได้ทำการวิเคราะห์แล้ว ส่งผลให้ตัวละครมีการตัดสินใจและทำให้เห็นจุดเปลี่ยนของตัวละครได้มากขึ้น

ส่งความคืบหน้า 70%

การส่งความคืบหน้า 70% ผู้ศึกษายังมีความสับสนและยังไม่เข้าใจตัวละครมากพอเนื่องจากเพิ่งได้ทำการทดลองเปลี่ยนวิธีการแสดงและเพิ่มคาแรคเตอร์ใหม่เข้ามา ส่งผลให้ผู้ศึกษาไม่ค่อยมีสมาธิอยู่กับผู้แสดงและอยู่กับตัวเองมากเกินไป ทำให้การนำเสนอของตัวละครออกมาได้ไม่ชัดเจน ผู้ศึกษาจึงต้องทำความเข้าใจกับตัวละครอย่างละเอียด และฝึกซ้อมการแสดงหลายๆครั้งเพื่อความคุ้นเคยและอยู่กับสถานการณ์ในเรื่องให้มากขึ้น

การซ้อมละครช่วงที่ 4

การส่งซ้อมช่วงที่ 4 ผู้ศึกษาก็ยังคงสับสนและยังหาวิธีการแสดงออกของตัวละครได้ไม่ชัดเจนทำให้ผู้ศึกษาไม่มั่นใจในการแสดงของตัวเอง ผู้ศึกษาจึงฝึกซ้อม และทำการเวิร์คช็อปจากผู้กำกับ เพื่อให้เข้าใจตัวละครอย่างแท้จริงเพื่อเพิ่มความมั่นใจในการแสดงมากขึ้น

ส่งความคืบหน้า 100%

การส่งความคืบหน้าร้อยละ 100% ผู้ศึกษามีปัญหาด้านการแสดงออกแบบเดิม ๆ จนทำให้ตัวละครดูไม่มีมิติทำให้ตัวละครดูไม่พัฒนา ส่งผลให้ผู้ชมรู้สึกที่ตัวละครไม่ได้มีชีวิตชีวาและน่าสนใจ ทำให้การเชื่อมโยงของผู้ชมต่อเนื้อเรื่องลดลง ผู้ศึกษาจึงได้ค้นหามิติที่ซับซ้อนของตัวละครมากขึ้นและทดลองวิธีการแสดงที่หลากหลายลองเปลี่ยนวิธีการแสดงในสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อหามุมมองใหม่ ๆ และเพิ่มรายละเอียดของตัวละคร เพื่อให้ตัวละครนี้มีความน่าสนใจและไปกับเรื่องมากขึ้น

(3) นางสาว กวิสรา สิงห์ปลอด

แบบฝึกหัดการเตรียมตัวของตัวละคร

เมื่อผู้ศึกษาได้รับบทที่ต้องแสดงแล้ว ผู้ศึกษาจึงเริ่มจากการศึกษาดูตัวละครที่ตัวเองได้รับ แล้วจึงนำไปคุยกับผู้กำกับ นักแสดงคนอื่น ๆ และทีมออกแบบคนอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง จากนั้นจึงเริ่มศึกษาความเป็นมา ภูมิหลังตัวละคร และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับตัวอื่น ๆ

การซ้อมละครช่วงที่ 1

ในขั้นตอนการซ้อมช่วงที่ 1 ตัวผู้ศึกษา ได้รับการบ้านจากผู้กำกับและครูสมโอ ให้ไปศึกษาเกี่ยวกับอาชีพของนักกฎหมายและแพทย์ในสมัยก่อน

- ศึกษากฎหมายทั่วไป ในชีวิตประจำวัน
- จรรยาบรรณและจริยธรรมของผู้พิพากษา
- มนุษยธรรม และ มนุษยธรรมหลักกาชาด
- มุ่งหมายสูงสุดในการปกป้องคุ้มครองชีวิตและศักดิ์ศรีแห่งความเป็นมนุษย์
ของผู้อื่น
- เกี่ยวกับการรักษาโรคหลอดเลือดสมอง

เพื่อจะได้เข้าใจทัศนคติและตำแหน่งหน้าที่ของตัวละครที่มีผลต่อเรื่องและนำไปใช้ในการ workshop และหา background ตัวละครต่อไป

ส่งความคืบหน้า 30%

การส่งความคืบหน้าครั้งที่ 1 คณะครู เห็นตรงกันว่าคาแรคเตอร์ตัวละครดีแล้ว เห็นวิธีการของตัวละคร ที่จัดการกับเหตุการณ์หรือสถานการณ์ในฉากนั้น ๆ ให้ไปต่อได้เลย

การซ้อมละครช่วงที่ 2

การซ้อมละครช่วงที่ 2 กลุ่มผู้ศึกษาได้นำความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของ คณะครูมาช่วยปรับแก้ให้ดียิ่งขึ้น ในช่วงนี้ตัวผู้ศึกษาได้ทำการรักษาสมดุปลังงานของตัวละครในขั้นต่อ ๆ ไป ให้มั่นคงจนจบทุก ๆ ฉาก รวมถึงนำหนักในการแสดงด้วยเช่นกัน

ส่งความคืบหน้า 50%

การส่งความคืบหน้า 50% คณะครูไม่มีความคิดเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับคาแรคเตอร์ตัวละครหมอบ มีการพัฒนาความแข็งแรงมากขึ้น เคมีของตัวละครหมอบกับจิมดี และคาแรคเตอร์ตัวละครแบบตอนนี้ดีแล้ว ทำให้มันคงที่ต่อไปอยากให้เพิ่มโปรเจกเสียง ตอนแสดงในหอนาฏลักษณ์

การซ้อมละครช่วงที่ 3

เนื่องจากการส่งความคืบหน้า 50% ได้รับคำชมและข้อเสนอแนะที่นำไปพัฒนาทักษะของนักแสดงต่อได้ จึงตัวละครหมอบจะต้องพูดให้ชัดขึ้น เข้มแข็ง หนักแน่นขึ้นได้ อย่ารีบ แม้สถานการณ์จะเร่งด่วนแค่ไหน คิดไว้ ทำไว้ เป็นระบบมากขึ้นได้

ส่งความคืบหน้า 70%

คณะครูลงความเห็นว่าการพากย์คาแรคเตอร์ทำงานมาดีแล้วเหลือพาร์ทของนักแสดงที่ต้องช่วยเพิ่ม คือ การพูดให้ดังขึ้น (ในอัตราส่วนหอนาฏ) การพูดให้เคลียร์ขึ้น (ชัดขึ้นได้อีก) และการเพิ่มความเป็นผู้นำได้อีก ผ่านเสียงที่หนักแน่น

การซ้อมละครช่วงที่ 4

การซ้อมละครช่วงที่ 4 เป็นการซ้อมช่วงสุดท้ายก่อนจะทำการส่งความคืบหน้า 100% ในการซ้อมช่วงนี้ ปรับแก้เรื่องเทคนิคฝั่งนักแสดงเพื่อการส่ง 100% ที่ดีที่สุด

ส่งความคืบหน้า 100%

การส่งความคืบหน้าครั้งสุดท้าย ผู้ศึกษาเห็นแนวทางชัดเจนในวิธีการเล่น และวิธีการแสดงออกกรมไปถึงวิธีการทำให้สดใหม่ การส่งความคืบหน้าครั้งนี้ เป็นครั้งที่ตัวผู้ศึกษาเองมีความรู้สึกที่ค่อนข้างสบายและมั่นคง ทำได้ตามมาตรฐาน มีความมั่นคง แต่คณะครูเสนอว่าอยากให้ทดสอบตัวเอง ด้วยความที่เจอตัวละครไว และไม่ต้องแก้อะไรเลยตั้งแต่ส่งครั้งแรกจนถึงตอนนี้ ในความที่มันดีแล้วแต่จะทำยังไงให้มันดีได้อีก อยากให้หาพัฒนาการของตัวละครเพิ่มขึ้น

(4) นายรามิล ฉายประเสริฐ

แบบฝึกหัดการเตรียมตัวของตัวละคร

ศึกษาตัวละครทั้งลักษณะภายนอกและภายใน ศึกษาบุคลิกภาพของคอนรวยในยุคนั้นในด้านแนวคิดพื้นฐานไปไปถึงการใช้ชีวิตประจำวันนำมาปรับใช้ให้เข้ากับตัวละคร ทำแบบฝึกหัดร่วมกับผู้กำกับเพื่อหาแนวทางที่ใช่ของตัวละคร ลองทำแบบฝึกหัดการเดินสวด ลองแก้ปัญหาด้วยชุดความคิดของตัวละครเพื่อปรับใช้กับสถานการณ์ในเรื่อง

การซ้อมละครช่วงที่ 1

ตัวผู้ศึกษาได้ทำการเตรียมพร้อมทั้งร่างกายและเสียงสำหรับการซ้อมละครในช่วงแรก อีกทั้งมีการทำแบบฝึกหัดร่วมกับนักแสดงสมทบคนอื่น ๆ เพื่อให้ทำงานง่ายขึ้น และหาความสัมพันธ์ร่วมกับตัวละครอื่น ๆ ในสถานการณ์ต่าง ๆ และเริ่มซ้อมที่ละครฉาก ในช่วงแรกตัวละครของผู้ศึกษามีหลายแนวทางให้เลือกเล่นจึงยังไม่เจอแนวทางที่ชัดเจนในตอนแรก

การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%)

การส่งความคืบหน้าครั้งที่หนึ่งผู้ศึกษาได้รับรู้ถึงปัญหานั้นก็คือตัวผู้ศึกษามีปัญหาทางด้านการแสดงออกแบบอารมณ์เดียวมากเกินไปตัวผู้ศึกษาต้องกลับไปทำความเข้าใจกับบทและการแสดงออกของตัวละครให้มากขึ้น

การซ้อมละครช่วงที่ 2

การซ้อมละครช่วงที่สองกลุ่มผู้ศึกษาได้นำความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากอาจารย์มาช่วยปรับแก้ไขให้ดีขึ้นในช่วงนี้ตัวผู้ศึกษาได้ทำการวิเคราะห์รวมถึงแก้ไขข้อติชมของอาจารย์ผู้ศึกษาได้ทำการบ้านกับบทและได้หาวิธีการแสดงออกของตัวละครมากขึ้น

การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%)

การส่งความคืบหน้า 50% ในครั้งนี้ตัวผู้ศึกษาได้ทำการวิเคราะห์และทำความเข้าใจเกี่ยวกับตัวละครมากขึ้นจากข้อติครั้งที่แล้วซึ่งในส่วนของการแก้ไขปัญหาของตัวละครมันดีขึ้นแต่ยังขาดสิ่งที่สำคัญที่สุดของตัวผู้ศึกษาคือใช้หัวใจเล่นเนื่องจากตัวผู้ศึกษามีการซ้อมบ่อยจนเกิดเป็นความเคยชินทำให้รู้สึกไม่สดใหม่ทุกครั้งในการเล่นผู้ศึกษาจึงต้องกลับไปหาวิธี ทำให้การเล่นทุกครั้งความสดใหม่

การซ้อมละครช่วงที่ 3

หลังจากได้รับความเห็นตัวผู้ศึกษาสามารถแก้ไขปัญหาเรื่องการจัดการพลังงานสำหรับการแสดงได้ และยังมีเสริมรายละเอียดจากผู้กำกับและแบบฝึกหัดมาช่วยให้ดีขึ้นแต่เนื่องจากการซ้อมฉากเดิม ๆ ซ้ำไปซ้ำมาจึงทำให้ผู้ศึกษายังไม่สามารถแก้ไขปัญหาการเล่นให้สดใหม่ทุกรอบได้

การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%)

การส่งความคืบหน้าครั้งที่ 3 ในครั้งนี้ตัวผู้ศึกษาสามารถแก้ปัญหาเรื่องใช้ความรู้สึกเล่นได้แต่ยังไม่สามารถแก้ได้ทั้งหมดยังคงเล่นแบบใช้ความจำเป็นช่วงๆ อีกทั้งยังมีการปรับเปลี่ยนวิธีการแสดงของผู้ศึกษาเนื่องจากมีความโหวกเหวมมากจนกินไปเลยลองเสนอแนะให้เสียงดังเพื่อกลบเกลื่อนอะไรซักอย่างอีกลองเพิ่ม การอยากโดนยอมรับเป็นแรงขับเคลื่อนตัวละครในการทำแสดง

การซ้อมละครช่วงที่ 4

การซ้อมละครช่วงที่ 4 เนื่องจากเป็นการซ้อมช่วงสุดท้ายก่อนส่ง 100% ในการซ้อมช่วงนี้จะเป็นการซ้อมเรื่องภาพใหญ่ และเป็นการซ้อมเพื่อดูองค์ประกอบของเรื่อง ฉากที่ซ้อมส่วนใหญ่เลยเป็นฉากที่ใช้คนเยอะอุปกรณ์ประกอบฉากที่เยอะขึ้นรวมถึงพื้นที่จริงที่กว้างขึ้นจึงต้องใช้สมาธิมากเป็นพิเศษ ในการซ้อมช่วงนี้

การส่งความคืบหน้า 100%

ในการส่งความคืบหน้า 100% ตัวผู้ศึกษามีทิศทางในการพัฒนาที่ดีขึ้นมีการแสดงที่ สบายขึ้นมี มีสติมากขึ้นระหว่างทำการแสดง แต่ก็ยังมีสิ่งที่จะต้องปรับปรุงแก้ไขนั่นก็คือเปลี่ยนตรรกะความคิดให้เป็นความโง่บริสุทธิ์และใส่ใจดูแสดงมากกว่านี้

(5) นายฉัทวัต หอประสาทสุข

แบบฝึกหัดการเตรียมตัวของตัวละคร

หลังจากที่ผู้ศึกษาได้วิเคราะห์ตัวละครกับเพื่อนๆในโปรดักชั่นและศึกษาตามความเข้าใจของผู้ศึกษาแล้ว ก็ได้เริ่มคุยแผนการแนวทางการทำงานกับผู้กำกับ และเริ่มต้นละลายพฤติกรรมของผู้ศึกษาให้เข้ากับตัวละครโดยผ่านเวิร์คช็อปและการรีเสิร์ชต่าง ๆ

การซ้อมละครช่วงที่ 1

ในขั้นตอนการซ้อมช่วงที่ 1 ตัวผู้ศึกษาได้รับการเตรียมความพร้อมเรื่องการใช้ร่างกายและเสียงให้พร้อมต่อการค้นหาตัวละคร โดยผ่านการเวิร์คช็อปสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้เข้าถึงความคิดและบุคลิกของตัวละครให้มากขึ้นและเริ่มซ้อมไปที่ละฉาก เพียงแต่ว่าในช่วงต้นผู้ศึกษายังไม่ค่อยได้ซ้อมอะไรมาก เพราะยังเป็นการส่งขึ้นช่วงต้น ๆ อยู่ แต่ตัวละครของผู้ศึกษาออกมาช่วงกลางเรื่อง จึงอาจมีปัญหาบ้างเล็กน้อย

ส่งความคืบหน้า 30%

การส่งความคืบหน้าครั้งที่ 1 ตัวผู้ศึกษาได้รับรู้ถึงปัญหาที่สำคัญ นั่นก็คือการเล่นของผู้ศึกษาแต่ละตัวยังมีความ “Presentation” มากเกินไป (การPresentationคือการเล่นที่เล่นใหญ่ไว้ก่อนแต่ข้างในตัวผู้แสดงกลับว่างเปล่า) จึงทำให้ตัวผู้ศึกษาและเพื่อน ๆ ต้องกลับไปทำความเข้าใจของตัวละครให้มากกว่านี้ ทั้งเรื่องความคิดและรายละเอียดของตัวละครนั้นๆให้มากยิ่งขึ้น

การซ้อมละครช่วงที่ 2

การซ้อมละครช่วงที่ 2 กลุ่มผู้ศึกษาได้นำความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของอาจารย์มาช่วยปรับแก้ให้ดียิ่งขึ้น ในช่วงนี้ตัวผู้ศึกษาได้ทำการวิเคราะห์หถึงข้อแก้ไขที่อาจารย์ติชมมา ผู้ศึกษาได้ปรับเปลี่ยนอายุของตัวละครจาก 30 เป็น 35 เพื่อการแสดงในครั้งต่อไป ในการแสดงครั้งต่อไปเป็นการปล่อยตัวอย่างโดยย่อ เพื่อให้คนดูเข้าใจถึง Mood and Tone ของเรื่องนี้ จึงได้มีการเตรียมตัวหลายอย่างของผู้ศึกษา เช่น การขยับร่างกาย การเดิน การพูด และ ความต้องการของตัวละครให้ชัดยิ่งขึ้น

ส่งความคืบหน้า 50%

การส่งความคืบหน้า 50% ในครั้งนี้ตัวผู้ศึกษาได้ทำการวิเคราะห์และทำความเข้าใจของตัวละครมาเพิ่มแล้ว ซึ่งหลาย ๆ อย่างมันดียิ่งขึ้น แต่อย่างขาดสิ่งที่สำคัญที่สุดไปของตัวละครของผู้ศึกษาคือ “ความเป็นผู้ใหญ่” เนื่องจากผู้ศึกษาไม่เคยแสดงบทวัยนี้มาก่อนจึงทำให้การแสดงออกมายังดูไม่นิ่งเท่าที่ควร ผู้ศึกษาจึงต้องกลับไปศึกษาและลบภาพในหัวของตัวเองออก เพื่อให้กลายเป็นตัวละครมากยิ่งขึ้น รวมถึงการ “ผ่อนคลาย” เวลาเล่นของตัวเองด้วย

การซ้อมละครช่วงที่ 3

เนื่องจากเส้นเรื่องในการส่ง 50% นั้นไม่ได้ถูกใช้ในเรื่อง ผู้ศึกษาจึงต้องกลับมาทำการบ้านต่อจากช่วง 30% ซึ่งต้องอาศัยการทบทวนตัวละครที่เคยทำมา และต้องนำสิ่งที่ได้ จากการส่งความคืบหน้า 50% มาต่อยอดในบางส่วน ในการซ้อมช่วงที่ 3 นี้ ผู้กำกับได้ลงรายละเอียด ในแง่ของการแสดง และการทำงานในฐานะนักแสดงมากขึ้น มีการนำแบบฝึกหัดเข้ามาประยุกต์กับ ฉากจริง การ Improvise และ การทำ Shadow Scene เพื่อเพิ่มมิติและเพิ่มทางเลือกในการแสดงให้ มากขึ้นในฐานะนักแสดง เป็นต้น

ส่งความคืบหน้า 70%

การส่งความคืบหน้าครั้งที่ 3 ตัวละครของผู้ศึกษา ยังมีปัญหาในเรื่อง “คาแรคเตอร์” เนื่องจากนักแสดงตั้งใจเล่นและคิดเยอะเกินไปเวลาเล่น ทำให้เห็นได้ชัดถึงความไม่ธรรมชาติของตัวผู้ศึกษา ในครั้งนี้ อาจารย์ที่ปรึกษาและอีกหลาย ๆ ท่าน จึงแนะนำให้ตัวผู้แสดงผ่อนคลายลงสนุกกับสิ่งที่อยู่ตรงหน้าให้มากยิ่งขึ้น ตัวผู้ศึกษาจึงรับฟังและนำไปแก้ไขเพื่อการส่งความคืบหน้าในครั้งต่อไป

การซ้อมละครช่วงที่ 4

การซ้อมละครช่วงที่ 4 เป็นการซ้อมช่วงสุดท้ายก่อนจะทำการส่งความ คืบหน้า 100% ในการซ้อมช่วงนี้ เป็นการ Runthrough และดูภาพรวมของเรื่องที่ใหญ่มากขึ้น ฉากที่ทำส่วนมาก จะเป็นฉากที่ต้องใช้คนและพร็อพจำนวนมากและเช่น ฉากพายุ ฉากต่อสู้ เป็นต้น ประกอบกับการทดลองซ้อม ในพื้นที่จริง รวมถึง ฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากจริง จึงอาศัยทั้งสมาธิและสติ ของนักแสดงมากเป็นพิเศษ

ส่งความคืบหน้า 100%

การส่งความคืบหน้าครั้งสุดท้าย ตัวละครของผู้ศึกษา มีพัฒนาการที่ดีขึ้น ทั้งในเรื่องของตัวละครและนักแสดง ในครั้งนี้ผู้ศึกษาได้บทเรียนที่มีค่าที่สุดคือการเล่นกับ “สถานการณ์ตรงหน้า” ทำให้Characterและตัวผู้ศึกษาเองทำออกมาได้ตามเป้าที่ต้องการไว้ แต่ยังคงมีปัญหาในเรื่องของจังหวะบางช่วงในที่เกิดจากปัจจัยหลายอย่าง เช่น ความกดดันจากเพื่อนร่วมแสดง ความตื่นเต้น เป็นต้น เป็นสาเหตุที่ทำให้ตระหนักว่าก่อนการเล่นจะต้องทำการรวมมวลเข้าด้วยกันให้มากที่สุด เพื่อให้ทำให้ไม่ตื่นเต้นและมั่นใจในการแสดงของทุก ๆ คน ในครั้งนี้มองเห็นความเป็นธรรมชาติในตัวละครมากขึ้น และยังมีบางอย่างที่ต้องปรับแก้เล็กน้อยในทางเทคนิค การส่งความคืบหน้าครั้งนี้ถือเป็นโอกาสที่สำคัญที่กลุ่มผู้ศึกษาจะได้มองเห็นถึงปัญหาและข้อดีข้อเสียที่จะนำไปปรับแก้ของเรื่องให้ สมบูรณ์มากที่สุดก่อนที่จะได้แสดงจริง

(6) นายชินกฤต เพ็ชรมณี

แบบฝึกหัดการเตรียมตัวของตัวละคร

เมื่อผู้ศึกษาได้รับบทที่ต้องเล่น รวมถึงรู้ถึงบทอื่น ๆ ที่มีนักแสดงคนไหนได้รับแล้ว ผู้ศึกษาจึงเริ่มจากการดูตัวละครที่ตัวเองได้รับ แล้วจึงนำไปคุยกับผู้กำกับ นักแสดงและทีมออกแบบคนอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง จากนั้นจึงเริ่มดูความเป็นมา ภูมิหลังตัวละคร และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครตัวอื่น

การซ้อมละครช่วงที่ 1

ในขั้นตอนการซ้อมช่วงที่ 1 ตัวผู้ศึกษา นั้นต้องเล่น 2 บท ซึ่งบทแรก คือ “บิลลี โบนัส” ผู้ศึกษาเริ่มหาแนวทางและวิธีการเล่นใหม่ ๆ กับนักแสดงคนอื่น และผู้กำกับ เพื่อหาหน้าที่ของตัวละครของตัวเองที่มีต่อเรื่อง

ส่งความคืบหน้า 30%

การส่งความคืบหน้าครั้งที่ 1 ตัวผู้ศึกษาได้รับรู้ถึงปัญหาที่สำคัญ ซึ่งเกี่ยวกับการเล่นของตัวผู้ศึกษาที่ไม่สัมพันธ์กับบทละคร ซึ่งผู้ศึกษานำไปแก้ไขและพัฒนาต่อ รวมไปถึงการวิเคราะห์บทในลักษณะใหม่ ที่มองร่วมกับบทอื่นๆ และ แนวทางการดำเนินเรื่องที่เป็นไปได้หลังจากนั้น

การซ้อมละครช่วงที่ 2

การซ้อมละครช่วงที่ 2 กลุ่มผู้ศึกษาได้นำความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของอาจารย์มาช่วยปรับแก้ให้ดียิ่งขึ้น ในช่วงนี้ตัวผู้ศึกษาได้ทำการวิเคราะห์ถึงข้อแก้ไขที่อาจารย์ติชมมา ผู้ศึกษาได้พยายามเพิ่มพูนความสำคัญแต่ละจุดที่ส่งผลทั้งตัวละครผู้ศึกษาเองและนักแสดงคนอื่น ๆ รวมไปถึงรอบนี้ ผู้ศึกษาเองต้องทำการบ้านเพิ่มเติมกับตัวละคร “เบน กัน” เพื่อนำพาไปสู่เนื้อเรื่องฝั่งเกาะ

ส่งความคืบหน้า 50%

การส่งความคืบหน้า 50% ในครั้งนี้ตัวผู้ศึกษาได้ทำการวิเคราะห์ ทำความเข้าใจ และหาวิธีการเล่นที่ค่อนข้างแตกต่างอย่างชัดเจนในตัวละครทั้งสองตัว ในตัวของ “บิลลี่ โบนัส” ผู้ศึกษาพยายามปรับความเข้าใจและปรับปรุงวิธีการเล่นรวมถึงคำเนื้องานที่หลักของตัวละครตัวนี้ แต่ทว่ายังมีสิ่งที่คุณผู้ศึกษาต้องปรับปรุงเกี่ยวกับแนวทางการเล่น เพราะการส่งความคืบหน้าในรอบนี้ค่อนข้างต้องการความกระชับ ฉับไว ซึ่งจะมีความแตกต่างเล็กน้อย กับการส่งความคืบหน้าในครั้งต่อ ๆ ไป ส่วนตัวละคร “เบน กัน” ผู้ศึกษาเองคิดว่ามีวิธีการเล่นที่นำพาคนดูทำให้มีความสนุกสนาน รวมไปถึงทำให้คนดูติดตามตัวละครได้อย่างดี แต่ทว่าวิธีการแสดงในการส่งความคืบหน้ารอบนี้นั้นค่อนข้างใช้พลังงานมาก วิธีการนี้จะเหมาะกับการส่งรอบนี้ แต่ในการพัฒนาตัวละครและส่งความคืบหน้าในรอบต่อ ๆ ไป ผู้ศึกษาจำเป็นต้องสมดุลพลังงาน ในทุก ๆ ฉาก ให้ดีเพื่อให้คนดูยังตามเรื่องรวมถึงตัวละครได้

การซ้อมละครช่วงที่ 3

เนื่องจากเส้นเรื่องในการส่งความคืบหน้า 50% นั้นเป็นวิธีการที่ค่อนข้างใช้พลังงานเกินความจำเป็น ผู้ศึกษาจึงพยายามปรับวิธีการให้ผู้ชมยังสามารถติดตามตัวละครทั้ง 2 ตัวได้ การฝึกซ้อมในรอบนี้ผู้ศึกษาพยายามทำให้ทั้งสองตัวละครมีความสบายมากขึ้นในตัว “บิลลี่ โบนัส” ผู้ศึกษาพยายามคำเนื้องานที่หลักและเพิ่ม keyword ในการเล่นเพิ่มขึ้น เพื่อให้สามารถจับวิธีเล่นให้สละสลวยมากขึ้น เพิ่มความสบายและความมั่นใจมากขึ้นในตัวละคร “เบน กัน” ผู้ศึกษา พยายามปรับลดพลังงานและการใช้เสียงเพิ่มมากขึ้น และต้องพยายามพูดบทแบบค่อนข้างสบายและฟังชัดเจนนมากขึ้นเนื่องจากหน้าที่ของตัวละคร จำเป็นที่จะต้องให้คนดูฟังอย่างชัดเจน

ส่งความคืบหน้า 70%

การส่งความคืบหน้าครั้งที่ 3 ผู้ศึกษาได้รับคำติชมในเรื่องของความตื่นเต้น และความสบายที่มากเกินไปสำหรับวิธีการเล่นของผู้ศึกษาเอง และผู้ศึกษาจำเป็นที่จะต้องเพิ่มความเสถียรในการแสดงของตัวเอง รวมไปถึงความคุ้นชินของอุปกรณ์ประกอบฉากที่ผู้ศึกษาได้รับและต้องใช้ในฉากการแสดง อีกทั้งผู้ศึกษาจำเป็นที่จะต้องปรับเปลี่ยนวิธีการแสดงที่ต้องฟังมากขึ้น และพยายามทำให้การแสดงมีความสดใหม่มากขึ้นเพื่อให้เรื่องมีมิติมากขึ้น รวมไปถึงผู้ศึกษาเองต้องทบทวนเรื่องภูมิหลังตัวละครและหน้าที่ของการออกมาแสดงในแต่ละฉากให้มากขึ้น

การซ้อมละครช่วงที่ 4

การซ้อมละครช่วงที่ 4 เป็นการซ้อมช่วงสุดท้ายก่อนจะทำการส่งความ คืบหน้า 100% ในการซ้อมช่วงนี้ ส่วนใหญ่ตัวผู้ศึกษาเองต้องทำให้ตัวละครของผู้ศึกษามีความแน่นอน รวมไปถึงการซ้อมส่วนใหญ่จำเป็นที่จะต้องซ้อมตัวละครทั้งสองตัวปรับปรุงและแก้ไขวิธีการแสดง ทั้งหมดให้มีมิติมากขึ้นและทำให้การแสดงของตัวละครผู้ศึกษาเอง กลมกลืนไปกับเรื่องให้ได้มากที่สุด จึงจะสามารถทำให้ผู้ชมติดตาม และเข้าใจตัวละครที่ตัวผู้ศึกษาเองต้องการสื่อมากยิ่งขึ้น

ส่งความคืบหน้า 100%

การส่งความคืบหน้าครั้งสุดท้าย ผู้ศึกษาเห็นแนวทางชัดเจนในวิธีการเล่นและวิธีการแสดงออก รวมไปถึงวิธีการทำให้สดใหม่ การส่งความคืบหน้าครั้งนี้เป็นครั้งที่ตัวผู้ศึกษาเองมีความรู้สึกที่ค่อนข้างสบาย และสนุกกับวิธีการเล่น ในตัวละคร “บิลลี่ โบนัส” ผู้ศึกษาเองมองเห็นแนวทางที่ชัดเจนสำหรับวิธีการเล่น รวมไปถึงหน้าที่ของตัวละคร และค่อนข้างเกิดความคุ้นชินกับอุปกรณ์ประกอบฉาก ส่วนตัวละคร “เบน กัน” ผู้ศึกษาเองกลับรู้สึกถึงปัญหาในวิธีการเล่นที่ค่อนข้างใช้ความสบายมากจนเกินไป และค่อนข้างมีการด้นสดในภาวะของตัวละคร ทำให้มีจังหวะที่ผู้ศึกษาเองอยากพัฒนาเพิ่มเติม รวมไปถึงเพิ่มการเคลื่อนไหว และเหตุผลสำหรับแต่ละคำพูดของตัวละคร

3.2.3 ปัญหาและแนวทางแก้ไข

(1) บัณฑิตา บัณฑิตย์

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 30%	ยังไม่รู้แนวทางตัวละครอย่างแน่ชัด ยังจำบทไม่ได้อย่างแม่นยำ	ศึกษาตัวละครเพิ่มเติมและท่องบทให้เป็นภาพ ทำให้สามารถจำได้มากขึ้น
ส่งความคืบหน้า 30%	ยังไม่สามารถแบ่งพลังงานได้อย่างสมดุล	ตีความบทอีกครั้ง เพื่อหาความพอดีของพลังงาน
ก่อนส่งความคืบหน้า 50%	ต้องจำบทใหม่ เนื้อเรื่องใหม่เพราะเป็นละครเวทีตัวอย่างของวิทยานิพนธ์	ขยันท่องจำ มีสติและสมาธิในเวลาซ้อมอยู่เสมอ เพื่อไม่เป็นการเสียเวลาคนอื่น
ส่งความคืบหน้า 50%	พูดบทผิด	แก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า

ก่อนส่งความคืบหน้า 70%	ห่างหายจากการซ้อมตั้งแต่ 30% ทำให้ต้องรื้อฟื้นใหม่ ทำให้การซ้อมเป็นไปได้อย่างล่าช้า	มีสติในการซ้อม ทบทวนบทด้วยตัวเอง ทบทวนแต่ละฉากอย่างถี่ถ้วน
ส่งความคืบหน้า 70%	ยังจำบทไม่แม่นยำมากยังมีการลืมตำแหน่งการยืนและการเดิน	ท่องบทมากขึ้น ดูวิดีโอที่ผู้กำกับถ่ายไว้ตอนซ้อมเพื่อทบทวน
ก่อนส่งความคืบหน้า 100%	มีการทำฉากใหญ่มากขึ้น ทำให้ผู้แสดงลืมฉากที่มีขนาดเล็ก	ขอผู้กำกับเพื่อทบทวนฉากเล็ก
ส่งความคืบหน้า 100%	ไม่สามารถส่งทั้งเรื่องตามที่ตั้งใจไว้ได้	ลดทอนในฉากที่ไม่จำเป็น

(2) กัญธรรณ ขำสีทอง

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 30%	ยังไม่รู้แนวทางการแสดง ของตัวละคร	ผู้ศึกษาควรวเคราะห์บทและตัวละครเพิ่มเติม รวมไปถึงขอคำปรึกษาจากผู้กำกับและนักแสดงคนอื่น ๆ
ส่งความคืบหน้า 30%	ทำการแสดงที่มีมิติเดียว ตัวละครคาดเดาได้ง่าย	ผู้ศึกษาต้องทำความเข้าใจตัวละครให้มากขึ้น หาวิธีการเล่นใหม่ๆ เพิ่มมิติให้ตัวละคร
ก่อนส่งความคืบหน้า 50%	เนื่องจากเนื้อหาในการส่ง 50% เป็นการเล่าเรื่องในลักษณะสั้นๆ และมีการ เขียนและปรับบทขึ้นมาใหม่ ทำให้ยังไม่เข้าใจตัวละคร	ผู้ศึกษาต้องทำความเข้าใจกับบทและวิเคราะห์ตัวละครใหม่ พร้อมกับการปรึกษาเพื่อนนักแสดงและผู้กำกับ
ส่งความคืบหน้า 50%	ผู้ศึกษามีความตื่นเวทีและกังวล ส่งผลให้การแสดงออกของตัวละครแตกต่างจากที่ช่วงที่ซ้อม	ผู้ศึกษาต้องทำสมาธิ วอร์มร่างกาย และสำรวจพื้นที่บนเวที เพื่อลดความตื่นเต้นและเพื่อความคุ้นชินกับพื้นที่บนเวที

ก่อนส่งความคืบหน้า 70%	ผู้ศึกษายังมีความสับสนและยังไม่เข้าใจในตัวครมากพอ เนื่องจากฟังได้ทดลองเปลี่ยนวิธีการแสดงออกกับแคร์กเตอร์ใหม่นี้เป็นครั้งแรก	ผู้ศึกษาควรทำการบ้านบ้านกับตัวละครมากขึ้น และฝึกซ้อมหลาย ๆ ครั้งเพื่อความคุ้นชินกับตัวละคร
ส่งความคืบหน้า 70%	ผู้ศึกษาไม่ค่อยมีสมาธิอยู่กับคู่แสดง และอยู่กับตัวเองมากจนเกินไป ทำให้นำเสนอตัวละครออกมาได้ไม่ชัดเจน	ผู้ศึกษาควรฝึกซ้อมกับผู้แสดงหลาย ๆ ครั้งเพื่อความคุ้นเคย และ อยู่กับสถานการณ์ในเรื่องให้มากขึ้น
ก่อนส่งความคืบหน้า 100%	ผู้ศึกษายังสับสนและยังหาวิธีการแสดงออกของตัวละครได้ไม่ชัดเจน ทำให้ผู้ศึกษาไม่มั่นใจในการแสดงของตัวเอง	ผู้ศึกษาต้องหมั่นฝึกซ้อม และทำเวิร์คช็อปจากผู้กำกับ เพื่อให้ผู้ศึกษาคุ่นชินและมีความมั่นใจในการแสดงออกที่ผู้ศึกษาเลือก
ส่งความคืบหน้า 100%	มีวิธีการแสดงออกแบบเดิมๆจนทำให้ตัวละครดูไม่มีมิติ ทำให้ตัวละครไม่พัฒนา	ผู้ศึกษาต้องค้นหามิติที่ซับซ้อนของตัวละคร ทดลองกับวิธีการแสดงที่หลากหลาย ลองเปลี่ยนแปลงวิธีการแสดงในสถานการณ์ต่างๆ เพื่อหามุมมองใหม่ๆ ของตัวละคร

(3) กวีสรา สิ่งปหลุด

ขั้นตอนการสร้างสรรคผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 30%	ไม่มี	รักษาสมดุลพลังงานของตัวละครไปเรื่อย ๆ
ส่งความคืบหน้า 30%	ไม่มี	รักษาสมดุลพลังงานของตัวละครไปเรื่อย ๆ

ก่อนส่งความคืบหน้า 50%	การจัดการเวลาของนักแสดง	จัดระบบชีวิตใหม่ แบ่งเวลาการทำงานและการซ้อม โดยการจัดการตามความจำเป็น และรักษาเวลาอย่างคุ้มค่าที่สุด
ส่งความคืบหน้า 50%	เสียงพูดของนักแสดงเบาไปเมื่อเทียบกับอัตราส่วนของหอนาฏลักษณะ	เรียนรู้และฝึกฝนการใช้ช่องเสียง และการโปรเจกต์เสียงในเวทีที่พื้นที่กว้างกว่าในห้อง studio
ก่อนส่งความคืบหน้า 70%	นักแสดงพูดไม่ชัด ฟังไม่ได้ใจความอย่างเต็มที่	เพิ่มการวอร์มปากก่อนแสดงทุกครั้ง คิดให้ช้าลง พูดให้ช้าลงและชัดถ้อยชัดคำมากขึ้น
ส่งความคืบหน้า 70%	นักแสดงยังเสียงเบาไป ในอัตราส่วนของหอนาฏลักษณะ	พูดให้ดังขึ้น (ในอัตราส่วนหอนาฏลักษณะ) และพูดให้เคลียร์ขึ้น ชัดขึ้นได้อีก และการเพิ่มความเป็นผู้นำได้อีก ผ่านเสียงที่หนักแน่น
ก่อนส่งความคืบหน้า 100%	ไม่พบพัฒนาการของตัวละคร ไม่มีลูกเล่น หรืออะไรเพิ่มเติม	ลองทดสอบตัวเองเพิ่ม โดยการหาลูกเล่นและเลเยอร์ของการแสดงให้เพิ่มมากขึ้น ใส่สีสันทันที่จัดจ้านลงไปในตัวละครมากขึ้น เล่นให้พลังงานของตัวละครเพิ่มขึ้นไปอีก 1 เลเวล
ส่งความคืบหน้า 100%	ยังไม่พบความต่างจากที่แสดงก่อนหน้านี้	ปรับเรื่องกายภาพของตัวละคร เช่น เสียง การเน้นน้ำหนัก เอนเออจีหรือวิธีการแสดงออกของตัวละครหมด

(4) รมิล ฉายประเสริฐ

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไข
การซ้อมละครช่วงที่ 1	แสดงออกเป็นอารมณ์เดียว	ศึกษาตัวละครเพิ่มเติม
ส่งความคืบหน้า30%	ยังไม่สามารถแบ่งพลังงานได้อย่างสมดุล	ตีความบทอีกครั้ง เพื่อหาวิธีแสดงออกของตัวละคร
การซ้อมละครช่วงที่ 2	ทบทวนบทใหม่ เพราะส่งแค่ตัวอย่างของละครเวที	มีสติและสมาธิในเวลาซ้อมอยู่เสมอ
ส่งความคืบหน้า 50%	ไม่อยู่กับสถานการณ์เนื่องจากซ้อมจนจำเป็นคิ้ว	ตั้งใจ พยายามปรับอารมณ์ตัวเองให้กลับมาอยู่ในเส้นเรื่องตลอดเวลา
การซ้อมละครช่วงที่ 3	ซ้อมแต่ฉากเดิม ๆ จนเกิดอาการจำเป็นคิ้ว	มีสติในการซ้อม พยายามทำให้ตัวเองตื่นเต้นทุกครั้งที่เข้าซ้อม
ส่งความคืบหน้า 70%	กลับมาวิธีเล่นแบบเดิม ไม่สามารถอยู่กับสถานการณ์ได้	ลองทำความเข้าใจกับตัวละครใหม่อีกที่หาวิธีการแสดงออกใหม่ ๆ
การซ้อมละครช่วงที่ 4	มีการทำฉากใหญ่มากขึ้น ทำให้ผู้แสดงไม่ชินกับพื้นที่และบล็อกกิ้ง	ทำความรู้จักกับพื้นที่
ส่งความคืบหน้า 100%	ใส่ใจผู้แสดงให้มากขึ้น	ตั้งใจมีสมาธิ ตั้งใจฟังเวลาผู้แสดงพูด

(5) ฉันทวัต หอประสาทสุข

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 30%	ยังไม่รู้แนวทางการแสดง ของตัวละคร เนื่องจากยังไม่เข้าใจตัวละครมากพอ	วิเคราะห์บทบาทและตัวละครเพิ่ม หาความเชื่อมโยงระหว่างตัวละครกับผู้ศึกษาเพื่อทำให้เข้าใจวิธีการคิดของตัวละครมากขึ้น
ส่งความคืบหน้า 30%	ยังไม่เห็นตัวละครจากผู้ศึกษา	ทำการบ้านเกี่ยวกับตัว ละคร วิเคราะห์ ยุคและหน้าที่ของกับตัน เพื่อเพิ่มแนวทางในการแสดงในรูปแบบใหม่ ๆ เพื่อนำมาทดลองว่าไปทางไหนได้บ้าง
ก่อนส่งความคืบหน้า 50%	เนื่องจากเนื้อหาในการส่ง 50% เป็นการเล่าเรื่องที่กระโดดข้ามไปหลายอย่าง ทำให้นักแสดงและผู้กำกับต้องมาปรึกษากันเรื่องทิศทางของเรื่อง ซึ่งระหว่างทางก็หลงทิศทางหลายครั้ง	หาสิ่งที่ต้องการจะส่งสาร ให้ผู้ชมเข้าใจง่าย และเขียนให้อยู่ในโครงเส้นเรื่องนั้น
ส่งความคืบหน้า 50%	ยังคงเล่นเป็นกับตันสกายอยู่	ผู้ศึกษาทบทวนสิ่งที่เคย ทำตอน 30% และนำข้อเสนอแนะจากการส่ง 50% ไปปรับแก้และพัฒนาต่อ
ก่อนส่งความคืบหน้า 70%	ไม่ค่อยได้ซ้อม เพราะมีปัญหาหลายอย่าง เช่น เพื่อนไม่สะดวกต้องรอกนครบ จึงทำให้ช่วงนี้ผู้กำกับย້อนไปทำซีนตัวละครอื่นบ่อยครั้ง	ทำการบ้านกับบทละคร หาเหตุ และผลให้กับทุกการกระทำของตัวละคร และ หาแนวทาง การเล่นที่เหมาะสมและทำให้คงที่ให้ได้
ส่งความคืบหน้า 70%	ผู้ศึกษาตั้งใจเล่นจนลืมคู่แสดงไป และ ลืมตัวละครของตัวเอง	ผู้ศึกษาได้รู้ถึงปัญหาดังกล่าว จึงเริ่มปรึกษาผู้กำกับถึงแนวทางที่ผู้

		กำกับต้องการ รวมถึงทำความเข้าใจกับนักแสดงคนอื่นที่เราต้องไปทิศทางไหน
ก่อนส่งความคืบหน้า 100%	ฉากใหญ่ที่เพิ่งทำเสร็จยังไม่ คงที่ยังมีข้อผิดพลาดอยู่หลายอย่าง ทำให้การซ้อมในช่วงนี้ลำบากเป็นที่สุด	ผู้ศึกษามีสมาธิในการเล่น และพยายามอยู่กับสถานการณ์ตรงหน้าให้ได้มากที่สุด
ส่งความคืบหน้า 100%	จังหวะในการเล่นบางช่วงยังยึดเกินทำให้ส่งผลต่อตัวเรื่องที่ต้องการกระชับและรวดเร็ว	ตัดบท และแก้จังหวะการเล่นต่างๆ ของผู้ศึกษาให้เข้ากับจังหวะของเรื่อง

(6) ชินกฤต เพ็ชรมณี

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 30%	ยังไม่รู้แนวทางการแสดงของตัวละคร และวิธีการที่ดีในการใช้เสียง	วิเคราะห์บทบาทและตัวละครรวมไปถึงการฝึกซ้อมการใช้เสียง
ส่งความคืบหน้า 30%	ตัวละครผู้ศึกษาไม่ไปในแนวทางเดียวกับเรื่อง	ทำการบ้านเกี่ยวกับบทละคร สังเกตวิธีการเล่นของนักแสดงและตัวละครตัวอื่น รวมไปถึงให้ความสำคัญกับหน้าที่ของตัวละครที่ส่งผลต่อเรื่อง
ก่อนส่งความคืบหน้า 50%	เนื่องจากเนื้อหาในการส่ง 50% เป็นการเล่าเรื่องในลักษณะสั้น ๆ ทำให้วิธีการเล่นของผู้ศึกษาเป็นในแนวทางที่ใช้พลังงานมากเกินไปจนความจำเป็น	พยายามสมดุลวิธีการเล่นให้พลังงานเป็นในระดับที่คนดูสามารถติดตามต่อได้

ส่งความคืบหน้า 50%	ผู้ศึกษามีการใช้เสียงและพลังงานที่ไม่ตรงจุด รวมไปถึงตัวละครยังเห็นแนวทางไม่ชัดเจน	ผู้ศึกษาทบทวนสิ่งที่เคยทำตอน 30% และนำข้อเสนอแนะจากการส่ง 50% ไปปรับแก้และพัฒนาต่อ
ก่อนส่งความคืบหน้า 70%	ผู้ศึกษามีลักษณะการแสดงที่เอาแน่เอานอนไม่ได้	ทำการบ้านกับบทละคร หาเหตุและผลให้กับทุกการกระทำของตัวละคร และจดจำเหตุผลและการกระทำของตัวละครให้มีความชัดเจนมากขึ้น
ส่งความคืบหน้า 70%	ผู้ศึกษามีความสบายเกินความจำเป็นสำหรับวิธีการเล่น	ผู้ศึกษาต้องหาเหตุผลให้การกระทำและให้ความสำคัญมากขึ้นถึงคุณค่าของสิ่งที่ตัวละครให้ความสำคัญ
ก่อนส่งความคืบหน้า 100%	ฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากใหม่ทำให้ผู้ศึกษาไม่คุ้นชิน	ผู้ศึกษาต้องฝึกซ้อมมากขึ้นเพื่อทำให้อุปกรณ์ประกอบฉากและฉากปลอดภัย และมีความคุ้นชินกับวิธีการเล่น
ส่งความคืบหน้า 100%	วิธีการเล่นยึดมากไปจนทำให้คนดูหลุดออกจากการแสดง	มีการตัดและต่อบทเพิ่มขึ้นทำให้เรื่องมีการดำเนินไปในจังหวะที่รวดเร็วและน่าติดตาม

3.2.4 ผลงานการแสดง (Production)

3.2.4.1 รอบที่ 1 วันพฤหัสบดีที่ 28 มีนาคม 2567

การแสดงรอบที่ 1 เป็นการแสดงในรอบครอบครัวการแสดง ที่มีเพียงนิสิตในเอกการแสดงทั้ง 4 ชั้นปี และรุ่นพี่ศิษย์เก่าที่สำเร็จการศึกษาจากเอกการแสดงไปแล้วกลับมาเข้าชม เป็นการแสดงรอบแรกที่ได้ทำการแสดงให้ผู้ชมได้รับชมจริง ๆ ได้รับกระแสตอบรับจากผู้ชมในขณะที่กำลังแสดง ทำให้นักแสดงได้รับพลังงานที่ดีจากผู้ชม ส่งผลให้ความรู้สึกของนักแสดงเพิ่มมากขึ้นในบางฉาก ซึ่งเป็นข้อดีที่ทำให้นักแสดงได้รับความรู้สึกที่สดใหม่ และเพิ่มพลังงานให้กับนักแสดงไปจนถึงตัวละครที่เล่นด้วย

แต่ในข้อดีก็มีข้อเสียอยู่เช่นกัน นั่นก็คือบางช่วงนักแสดงรับการมีอารมณ์ร่วมจากผู้ชมมาเยอะเกินไป จนอาจจะทำให้ทำการแสดงออกมาเพื่อส่งให้ผู้ชมมากเกินไปจนสารหรือข้อความที่ต้องการจะสื่อในฉากนั้น ๆ หายไป หรืออาจจะทำให้นักแสดงไม่ได้อยู่กับสถานการณ์ในเรื่องหรือกับคู่แสดงตรงหน้าในฉากนั้น ๆ มากเท่าที่ควร และในบางครั้งเสียงตอบรับจากผู้ชมที่มีความดังมาก บางครั้งไม่ได้ยินสารที่ตัวละครกำลังพูดอยู่ อีกทั้งในรอบนี้เสียงชาวดังมีความดังเกินไปจนบางครั้งกลบเสียงนักแสดงซึ่งอาจทำให้ผู้ชมไม่ได้รับสารในบางครั้ง แต่นักแสดงมีการรับมือและแก้ปัญหาเฉพาะหน้า อยู่กับสถานการณ์ที่กำลังเกิดขึ้น มีการรับ-ส่งกับคู่แสดงได้เป็นอย่างดี กล่าวโดยสรุปแล้ว ในการแสดงรอบที่ 1 นี้ นักแสดงมีความพึงพอใจกับผลงานที่ออกมา ผู้ชมให้การตอบรับที่ดีและมีอารมณ์ร่วมไปกับการแสดง

3.2.4.2 รอบที่ 2 วันศุกร์ที่ 29 มีนาคม 2567

การแสดงในรอบนี้ เป็นรอบของบุคคลทั่วไปที่ทำการซื้อบัตรเข้ามาชมละคร ซึ่งเป็นรอบที่สองในการแสดงจริงบนเวที ปัญหาที่เกิดขึ้นคือนักแสดงพลังงานเต็มที่แรงเหลือ แต่บางคนเสียงแหบจากอาการป่วย ทำให้ในบางฉากเสียงของนักแสดงไม่สามารถส่งไปถึงผู้ชมที่นั่งแถวหลังสุดได้ และเนื่องจากวันที่สองมีผู้ชมการแสดงมากกว่าวันแรก จึงทำให้ต้องจัดเก้าอี้เสริมและทำให้เหลือพื้นที่การแสดงข้างล่างน้อยลง ทำให้ต้องปรับการเดินบล็อกกิ้งของนักแสดง นอกจากนั้นเสียงการแสดงอารมณ์ร่วมของผู้ชมแถวหน้าที่ดังมากเกินไป ทำให้นักแสดงที่เล่นอยู่ในฉากนั้น ๆ ต้องแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้าโดยการมีสมาธิให้มากขึ้น และเกิดปัญหาเรื่องคิวไฟกับคิวเสียงที่เปิดไม่ทันบทสนทนาของนักแสดงในบางฉาก ทำให้ผู้ชมเสียรรถรสไปชั่วขณะ

3.2.4.3 รอบที่ 3 วันเสาร์ที่ 30 มีนาคม 2567

รอบสุดท้ายของการแสดง จากการแสดงสองรอบที่ผ่านมาทำให้นักแสดงได้เห็นข้อดีและข้อเสีย เรียนรู้ข้อผิดพลาดต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ในการแสดงรอบนี้เป็นการแสดงรอบสุดท้ายของละครเวทีเรื่อง 'Treasure Island เกาะมหาสมบัติ' ทำให้นักแสดงไม่มีความกังวลหรือความคาดหวังใด ๆ มีสมาธิและอยู่กับสถานการณ์ตรงหน้า แต่ติดที่เริ่มเตรียมตัวช้าทำให้นักแสดงแต่งหน้าทำผมเสร็จช้า จนไม่ได้วอร์มร่างกายอย่างเพียงพอ แต่การแสดงก็ผ่านไปด้วยดี ถึงแม้นักแสดงจะมีการดันสดเพิ่มขึ้นจากบทไปมากแต่ภาพรวมก็ยังออกมาสมบูรณ์ จากการแสดงทั้งสามรอบที่ผ่านมา ถือได้ว่าสามารถรักษามาตรฐานของการแสดงให้คงที่ไว้ได้เป็น

อย่างดี ผู้ชมได้รับสารของเรื่องราวที่นักแสดงส่งออกไป องค์ประกอบโดยรวมทำให้เรื่องนี้สามารถเล่าออกมาได้อย่างสมบูรณ์และเป็นความภาคภูมิใจของทีมโปรดักชันส์ทุกคน

3.2.5 ขั้นตอนการทำงานหลังจากแสดง (Post-Production)

หลังจากการแสดงละครเวทีเรื่อง เกาะมหาสมบัติ สิ้นสุดลงทางผู้ศึกษาได้มีการทำแบบสอบถามและมีการพูดคุยถึงกระบวนการทำงานและผลงานที่ออกมาของละครเวทีเรื่องนี้เพื่อนำไปพัฒนาในการทำงานในอนาคต ผ่านกิจกรรม Post-talk กับนิสิตเอกการแสดงชั้นปีที่ 3 และเพื่อน ๆ ในรุ่น โดยทางนักแสดงได้รับข้อเสนอแนะหลัก ๆ คือ ชาวดีที่ดังเกินไป ทำให้บางทีอาจจะไม่ได้ยินเสียงนักแสดง วิธีแก้ก็คือปรับลดชาวดีในช่วงของเรื่องให้พอดีกับเรื่อง

3.3 การพัฒนาการสร้างสรรค์ด้านการออกแบบฉาก

3.3.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-Production)

3.3.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม

ผู้ศึกษาได้ศึกษาละครเวทีเรื่อง Treasure Island เด็กหญิงที่มีชื่อว่า ‘จิม ฮอว์กินส์’ อาศัยกับพ่อเพียงสองคน บ้านที่อยู่โนแถบชนบทยากไร้และยังเปิดเป็นโรงเตี๊ยมขนาดเล็ก เขามีความฝันอยากเป็นราชาโจรสลัด และวันหนึ่งบังเอิญจิมไปพบกับแผนที่สมบัติที่ลูกค้าโจรสลัดทิ้งไว้ให้ เขาจึงตัดสินใจออกหาสมบัติกับผู้ร่วมเดินทางหลายคน ล่องไปบนเรือใหญ่ Hispaniola แต่การหาสมบัติในครั้งนี้ยากกว่าที่คิด เพราะเธอเป็นเด็กผู้หญิงตัวเล็ก ต้องเจอคำดูถูกมากมาย และยังมียักษ์โจรสลัดที่ต้องการสมบัติไปใช้เองแฝงตัวอยู่บนเรือมากับจิมด้วย การขึ้นเรือในครั้งนี้ทำให้จิมได้พบกับ ‘ลอร์ด จอห์น ซิลเวอร์’ ชายขี้เมาที่ผู้คนหวาดกลัวเขา คือโจรสลัดที่ออกล่าสมบัติ และทั้งคู่ก็ได้ทำความรู้จักกันโดยผ่านเรื่องราวมากมาย ถูกหักหลังจากพวกเดียวกัน สุดท้ายทำให้ลอร์ด จอห์นรู้ว่า ‘มิตรภาพ’ คือสมบัติที่เขาตามหามานานหลังจากที่ได้พบจิม ส่วนจิมก็ได้เรียนรู้ประสบการณ์มากมาย มีความกล้าหาญและเป็นโจรสลัดที่ดี

3.3.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอฉากละครเวที

ละครเวทีเรื่อง Treasure Island มีหลายประเด็นที่เกิดขึ้น แต่ผู้ศึกษาได้รวมประเด็นเรื่องการเดินทาง การเติบโต เต็มเต็ม มาเป็นแนวคิดในการออกแบบฉาก ที่มาของประเด็นเกิดจากผู้ศึกษาคิดว่า การที่คนเราริเริ่มหรือตัดสินใจออกเดินทางตามเป้าหมายหรือความฝันของตนเอง ต้องผ่านอุปสรรคมากมาย ไม่มีอะไรสวยงามเสมอ แต่สิ่งที่ได้จะทำให้เราเติบโตขึ้น สังคมประสบการณ์ต่าง ๆ เป็นบทเรียนให้กับชีวิต สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้จะเติมเต็มความฝันของเราชีวิตของเราให้ออกมาได้อย่างสมบูรณ์ ด้วยเนื้อเรื่องทั้งหมดอยู่บนพื้นฐานความเป็นจริง แต่มีการเสริมยุคที่ใช้เป็นยุคสมัยฟังก์ หรือศตวรรษที่ 19 ยุคที่เครื่องจักรไอน้ำกำลังพัฒนาการนำเสนอจึงไปในแนวทางผสมผสานระหว่างความเป็นจริงกับจินตนาการ

ทำให้มีหลากหลายสถานที่ที่ล้วนต่างกันอย่างสิ้นเชิง โดยจะแบ่งเป็นบ้าน เรือ เกาะ และถ้ำ ดังนั้นผู้ศึกษาจึงวิเคราะห์และออกแบบพื้นที่การแสดงที่เปลี่ยนไปได้หลายสถานที่ในสถานที่เดียวกัน

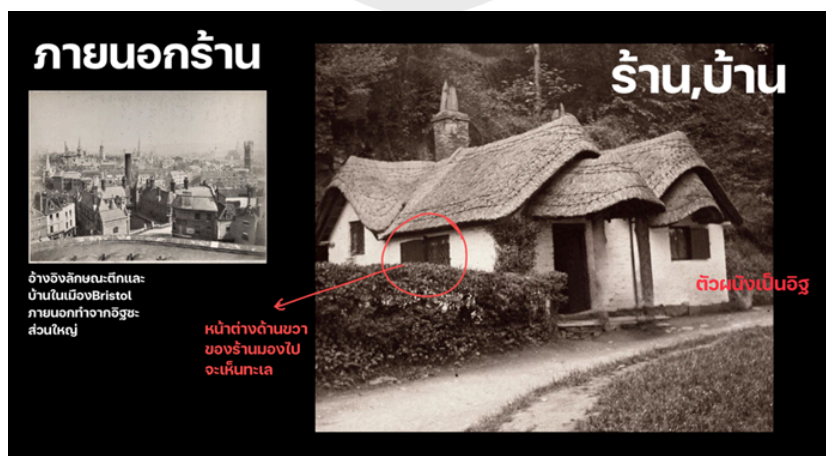
โดยใช้สัญลักษณ์เข็มทิศเป็นจุดกลางบนเวทียและพื้นเป็นแผนที่และแบ่งพื้นที่เล่นจากน้อยไปกว้าง เพื่อให้คนดูรู้สึกเติมเต็มไปเรื่อย ๆ เปรียบได้กับประสบการณ์ที่ได้รับตั้งแต่ต้นจนจบ

3.3.1.3 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบฉาก



ภาพประกอบ 3.1 : ภาพสไลด์ข้อมูลสถานที่ (อิงจาก Google Earth)
ที่มา : นันทน์ภัส มากภักดี (ผู้ศึกษา)

จากบทละครเวทีเรื่อง เกษมมหาสมบัติ ได้ระบุบ้านจิมและพ่ออาศัยเมือง Bristol เป็นเมืองท่าชายทะเลน้ำลึกประเทศอังกฤษ สถานที่ที่ผู้ศึกษาเรื่องที่ตั้งของบ้าน ตั้งอยู่ติดกับ River Avon แม่น้ำที่เชื่อมตรงลงทะเล เหมาะสำหรับเรือเล็กผ่านมา บริเวณรอบบ้านเป็นต้นไม้ส่วนใหญ่ ภายในร้านมองเห็นทะเล



ภาพประกอบ 3.2 : ภาพสไลด์บ้านหรือโรงเตี๊ยมของจิม

ที่มา : นันทน์ภัส มากภักดี (ผู้ศึกษา)

เนื่องจากบทละคร จิมและพ่อเปิดบ้านเป็นโรงเตี๊ยมจำหน่ายสุราและห้องพัก แต่ยังคงมีรายได้ไม่มากนัก และลูกค้าส่วนใหญ่ประจำจะเป็นพวกนักเดินทาง จึงตีให้ที่นี่ผู้คนสัญจร แต่ยากที่จะดูออกกว่านี้ไม่ใช่แค่บ้านแต่เป็นโรงเตี๊ยมด้วย หน้าร้านเป็นแม่น้ำตัดผ่าน หน้าต่างด้านขวาของบ้านมองเห็นทะเล



ภาพประกอบ 3.3 : ภาพสไลด์ภายในบ้านหรือโรงเตี๊ยมของจิม

ที่มา : นันทน์ภัส มากภักดี (ผู้ศึกษา)

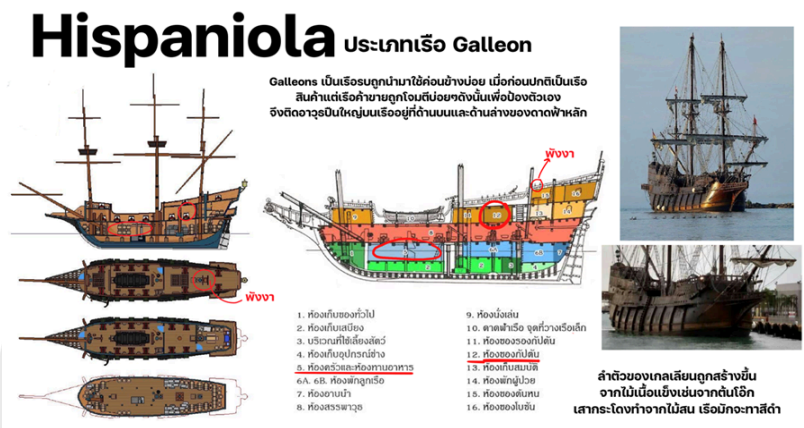
ด้านในบ้านเน้นบรรยากาศที่อบอุ่นและมีความคับแคบ แสงเข้าน้อย เพดานต่ำ รับแขกได้ไม่มาก มีความสกปรกเนื่องจากบริเวณโดยรอบเป็นโคลน



ภาพประกอบ 3.4 : ภาพสไลด์การเดินทางจากเมือง Bristol ไปเกาะ Isla de pinos (อิงจาก Google Earth)

ที่มา : นันทน์ภัส มากภักดี (ผู้ศึกษา)

เกาะมหาสมบัติตามบทละครตั้งอยู่ ที่เกาะ Isla de pinos แถบทะเลแคริบเบียน การเดินทางจากอังกฤษไปยังหมู่เกาะแควควบาจึงเดินทางลงทิศตะวันตกเฉียงใต้ ในระหว่างเดินทางตามแผนที่โลก จะผ่านสามเหลี่ยมเบอร์มิวด้าหรือทะเลปีศาจทำให้เกิดคลื่นพายุขึ้น อีกทั้งยังปรากฏแสงเหนือขณะอยู่บนเรือ



ภาพประกอบ 3.5 : ภาพเรือที่ใช้ในการเดินทาง
ที่มา : นันทน์ภัส มากภักดี (ผู้ศึกษา)

ตามบทละครเรือลำนี้คือของทริลอนีย์ ผู้ศึกษาจึงเลือกเป็นเรือประเภท Galleon เรือขนาดใหญ่เป็นเรือรบและมักถูกโจมตีบ่อยจากโจรสลัด ทำให้ตัวเรือออกแบบให้มีอาวุธติดอยู่บนเรือ และตัวเรือเป็นสีดำเพื่อให้กลมกลืนในน่านน้ำที่เต็มไปด้วยโจรสลัด ภายในเรือตามบทละคร แบ่งเป็น 3 สถานที่ คือ ดาดฟ้าเรือ ห้องครัว และห้องกัปตัน

3.3.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง (Pre-Production)

3.3.2.1 การส่งความคืบหน้า 30%

อยู่ในช่วงค้นคว้าหาข้อมูล เพื่อนำมาประกอบเป็นแนวทางในการออกแบบ โดยผู้ศึกษาได้เทียบความเหมาะสมและดึงจุดเด่นจากสถานที่ในบทละครทั้งภายใน (Interior) และภายนอก (Exterior) เกี่ยวกับสภาพแวดล้อม สภาพที่อยู่อาศัย เมืองโตและยุคสมัยของรูปแบบบ้าน รวมถึงการจัดแต่งภายในบ้านและเรือเช่นกัน รวมถึงเกาะ และถ้ำ



ภาพประกอบ 3.6 : ภาพรวมสถานที่และสภาพแวดล้อม
ที่มาภาพ : นันทน์ภัส มากภักดี (ผู้ศึกษา)

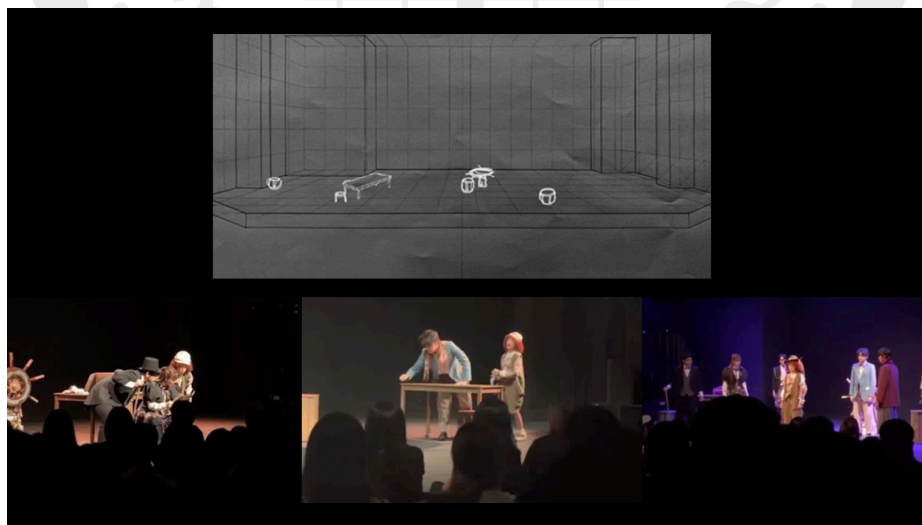
3.3.2.2 การส่งความคืบหน้า 50%

เมื่อได้แนวทางการออกแบบมาแล้วจึงนำมาต่อยอดกับคีย์เวิร์ด การเดินทาง การเติบโต เติบโตเต็มที่ ที่ได้กล่าวไว้ นำมาออกแบบรูปแบบจากและสภาพแวดล้อมของฉาก ที่สามารถเปลี่ยนไปได้หลายสถานที่ที่ตามบทละคร



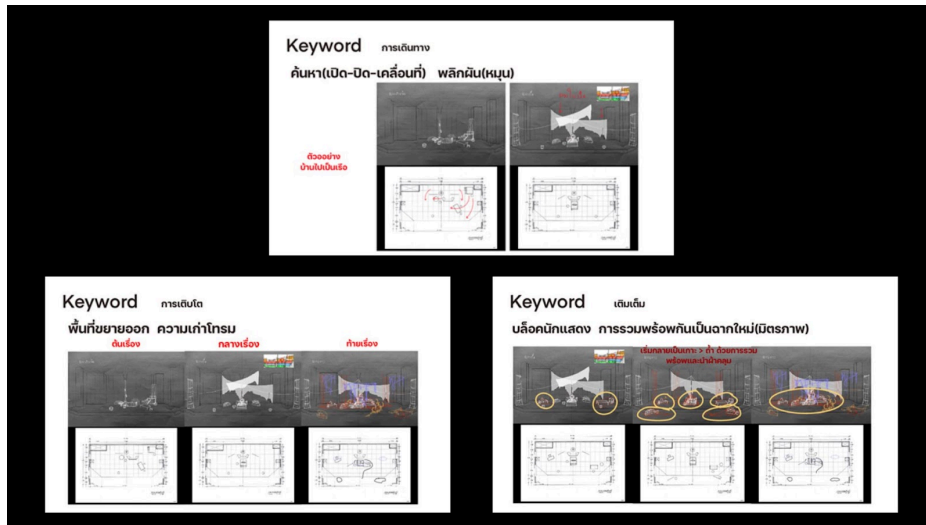
ภาพประกอบ 3.7 : ภาพรวมแนวคิดที่ออกแบบฉาก
ที่มา : นันทน์ภัส มากภักดี (ผู้ศึกษา)

การส่งความคืบหน้า 50 % ในเทศกาลงานปล่อยผี ออกแบบการใช้พื้นที่ในโรงเตี๊ยม
ใช้โต๊ะ เก้าอี้ ถัง และพังงา



ภาพประกอบ 3.8 : ภาพฉากในเทศกาลงานปล่อยผี
ที่มา : นันทน์ภัส มากภักดี (ผู้ศึกษา)

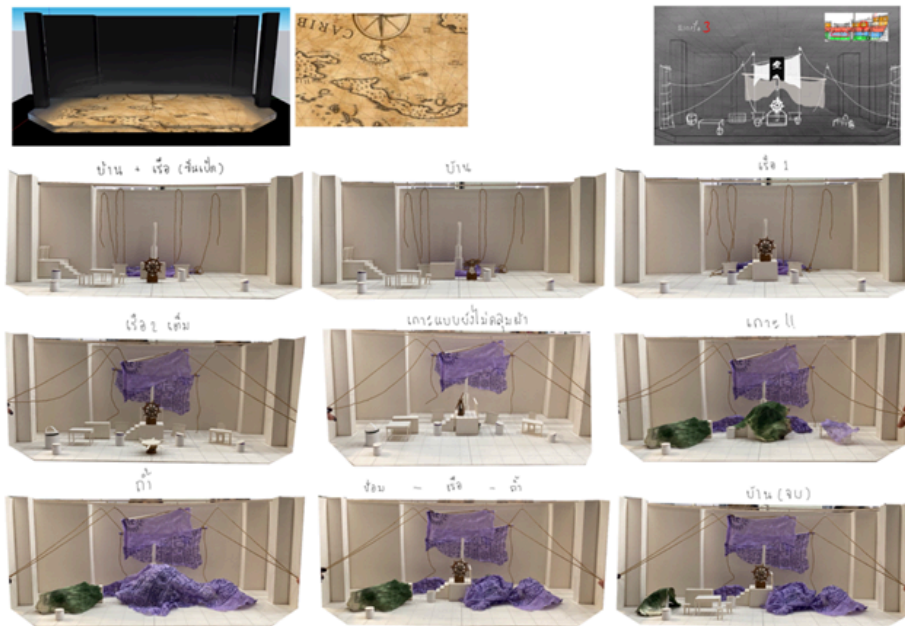
Ground Plan and Sketch ที่เกิดจากกระบวนการคิดต่อยอดจากรูปแบบฉากที่ต้องการและคีย์เวิร์ดรวมกัน



ภาพประกอบ 3.9 : ภาพแปลนและสเกตซ์ฉาก
ที่มา : นันทน์ภัส มากภักดี (ผู้ศึกษา)

3.3.2.3 การส่งความตีบหน้า 70%

ผู้ศึกษาได้นำการออกแบบที่คิดไว้มาทำเป็นโมเดลฉากจำลอง ขนาด (1:25) เพื่อให้เห็นขนาดที่สัมพันธ์บนเวทีอย่างชัดเจน ช่วยต่อการทำงานของผู้กำกับในการขยับทิศทางการดำเนินเรื่องของฉาก และใช้ทำงานร่วมกับอุปกรณ์ประกอบฉากและแสงได้ง่ายมากขึ้น ในการออกแบบครั้งนี้ได้ลดทอนฉากบางจุดลงเพื่อให้สะดวกต่อการใช้พื้นที่มากขึ้น

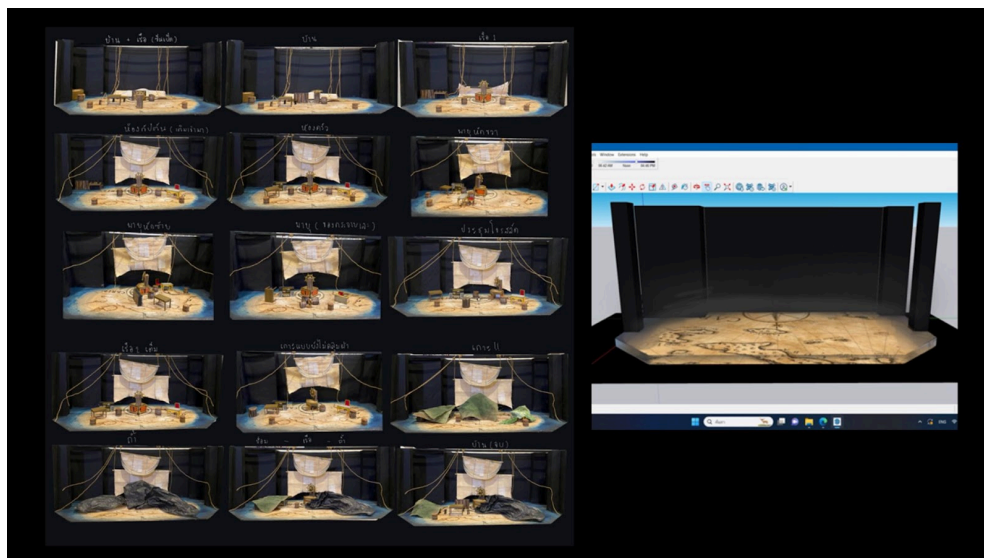


ภาพประกอบ 3.10 : โมเดลฉากจำลอง

ที่มา : นันทน์ภัส มากภักดี (ผู้ศึกษา)

3.3.2.4 การส่งความคืบหน้า 100%

หลังจากที่ได้รู้รูปแบบฉากที่ต้องการแล้ว ผู้ศึกษาได้ตัดเสากระโดงเรือ ผนังบางส่วน ออก ให้มีความเหมาะสมกับสถานที่ในการออกแบบมากขึ้น บันไดคุมฟังก์าเปลี่ยนแบบใหม่ ได้เพิ่มองค์ ประกอบให้ครบคุณสมบัติแบบ เพิ่ม Design Texture ของฉากทั้งหมด เพื่อให้เห็นภาพรวมการใช้สีและ ลักษณะของพื้นที่เป็นแผนที่ การใช้สติมพ์งค์เข้ามาดีไซน์ เพิ่มแนวคิดการเคลื่อนที่ของฉากได้สมบูรณ์แบบมาก ขึ้น ในการเปลี่ยนมุมบนเรือบางชิ้นเพื่อให้ไม่น่าเบื่อ สีที่เลือกใช้ในบ้านหรือโรงเตี๊ยมเป็นสีน้ำตาล ไม้ มีความ เก่าและโทรม บนเรือเพิ่มผ้าใบเข้ามาลงสีให้มีความเก่าผ่านลมผ่านฝนและการโจมตี และเป็นสีโทนเดียวกับสี พื้นเวที เพื่อตอนขึ้นใบเรือ บนเวทีจะกลืนเป็นเหมือนพื้นกระดานหนึ่งเดียว และมีขนาดใหญ่ซ้อนกัน 2 ชั้นเพื่อ รับกับมีเดีย เสาหงใช้ผ้าคลุมเพนต์สีแบ่งเป็น 3 ก้อน คลุมอุปกรณ์ประกอบฉาก ฝั่งห้องครัว ดาดฟ้า ห้องกัปตัน ปิดจบด้วยถ้ำ ผ้าอีกผืนคลุมโซนดาดฟ้าและห้องกัปตันให้เป็นก้อนเดียว เป็นผนังถ้ำ ใช้มีทอง ฟ้าม่วง พร้อมติด เหยี่ยวทอง ให้เป็นถ้ำมหาสมบัติ และทำโมเดลจำลองแบบสมบูรณ์ในขนาด (1:25)



ภาพประกอบ 3.11 : โมเดลฉากจำลอง
ที่มา : นันทน์ภัส มากภักดี (ผู้ศึกษา)

3.3.2.5 ปัญหาและแนวทางแก้ไข

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางแก้ไขปัญหา
ก่อนส่งความคืบหน้าครั้งที่ 1 (30%)	- ยังไม่ได้ค้นหาแนวร่วมในฝ่าย ออกแบบเรื่องสถานที่	- นัดวันคุยงานประชุมและหาสถานที่ร่วมกัน
หลังส่งความคืบหน้าครั้งที่ 1 (30%)	- สถานที่บางที่ยังไม่สอดคล้องกับบทละคร	- รีเสิร์ชข้อมูลและนำเสนออีกรอบ
ก่อนส่งความคืบหน้าครั้งที่ 2 (50%)	- คิดเรื่องการเปลี่ยนสถานที่ภายใน เรือไม่ออก - ฉากมีดีไซน์เยอะมากจนเกินไปทำให้ดูเยอะและอึดอัด	- ปรึกษาครูผู้สอน - ตัดบางอย่างที่ไม่จำเป็นในฉากออกเพื่อให้มีพื้นที่เพิ่มขึ้นและง่ายต่อการเปลี่ยนซีน

<p>หลังส่งความคืบหน้าครั้งที่ 2 (50%)</p>	<p>- ไม่มี</p>	<p>- ไม่มี</p>
<p>ก่อนส่งความคืบหน้าครั้งที่ 3 (70%)</p>	<p>- นักแสดงยังจำการเปลี่ยนซีนไม่ได้</p>	<p>- บอกรายละเอียดดวงภาพให้นักแสดงเข้าใจ</p>
<p>หลังส่งความคืบหน้าครั้งที่ 3 (70%)</p>	<p>- ครูบางท่านยังไม่เห็นความต่างระหว่างห้องครัวและห้องกัปตัน - ครูยังมองความแหลมของหน้าเรือและหลังเรือไม่ออก - ทางเข้าออกที่กำหนดเป็นอุปสรรคต่อแอคติ้งนักแสดง</p>	<p>- ชี้แจงว่าห้องกัปตันดีไซน์ยังไม่ครบจะมีการเพิ่มความหรูหราให้ต่างจากห้องครัวที่ดูสกปรก - วางบล็อกให้ชินและปรึกษากับฝ่ายแสงเพื่อให้เห็นภาพมากขึ้น - สลายบล็อกบางจุดนักแสดงเดินผ่านได้เลย เนื่องจากเนื้อเรื่องสื่อถึงจินตนาการอยู่แล้ว</p>
<p>ก่อนส่งความคืบหน้าครั้งที่ 4 (100%)</p>	<p>- นักแสดงยังไม่ได้ซ้อมกับผ้าของจริงทำให้คลุมผิดด้าน - เชือกใบเรือหย่อนและโครงหัก</p>	<p>- ให้นักแสดงซ้อมบ่อย ๆ และฝึกซ้อมในความมืดรวมถึงทำอีกด้านเพิ่มให้คล้ายกัน - ซ้อมและบอกวิธีใช้อย่างปลอดภัย ระวังตรงไหนบ้าง</p>
<p>หลังส่งความคืบหน้าครั้งที่ 4 (100%)</p>	<p>- ฉากเกาะและถ้ำยังคลุมผิดอยู่</p>	<p>- ปรึกษาครูและให้ครูมาช่วยสอนนักแสดงคลุมแบบมีสเต็ป และให้นักแสดงมาร่วมเช็ดผ้าที่ใช้คลุมทุกครั้ง</p>

3.3.3 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการออกแบบ (Production)

3.3.3.1 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการแสดง

(1) ช่วงก่อนผลิต

ในช่วงก่อนการผลิตผู้ศึกษาได้นำเทปมาติดบนพื้นเวทีและห้องซ้อมเพื่อกำหนดพื้นที่ให้นักแสดงแต่ละชิ้น



ภาพประกอบ 3.12 : ภาพการใช้พื้นที่ในห้องซ้อม

ที่มา : นันทน์ภัส มากภักดี (ผู้ศึกษา)

ได้เตรียมซื้อของและเตรียมหาวัสดุสำหรับการตกแต่งฉาก มีการจ้างช่างพลาเยอร์ เพื่อทำฐานพังกาเรือ นอกนั้นจะเป็นการใช้งานทำมือโครงสร้างและการเพนต์ทั้งหมด



ภาพประกอบ 3.13 : ภาพซื้ออุปกรณ์เตรียมทำงาน
ที่มา : นันทน์ภัส มากภักดี (ผู้ศึกษา)

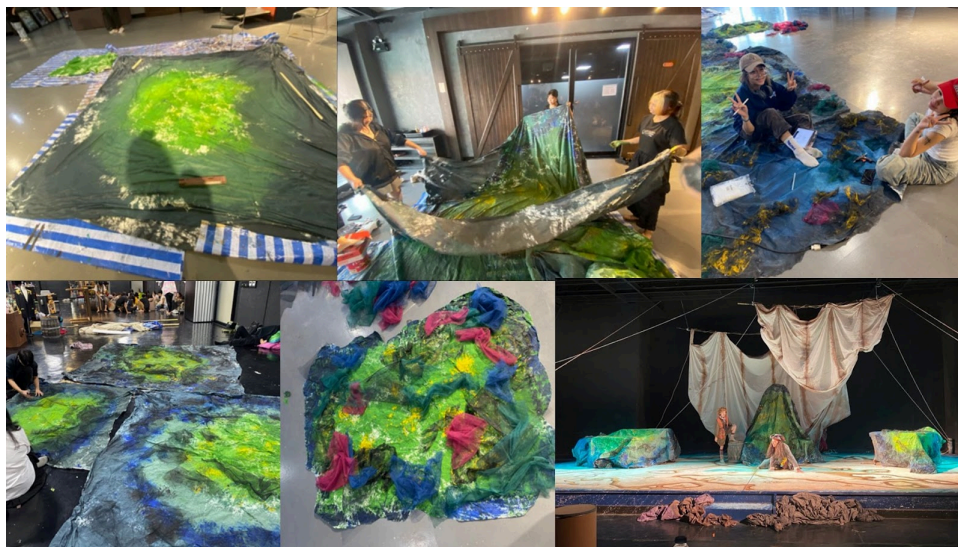
(2) ช่วงผลิต

2.1) วัดผ้าเย็บผ้าใบเรือ ลงสีน้ำตาลกาแฟ จากนั้นนำใบเรือไปต่อกับไม้ไผ่และเชือก



ภาพประกอบ 3.14 : ภาพขั้นตอนการทำใบเรือ 2 ใบ
ที่มา : นันทน์ภัส มากภักดี (ผู้ศึกษา)

2.2) ผ้าเกาะ - เย็บก่อนและลงสี ตัดผ้าตาข่ายหลายสีเพื่อให้มี Texture มากขึ้น



ภาพประกอบ 3.15 : ภาพขั้นตอนการทำผ้าคลุมเกาะ 3 ผืน
 ที่มา : นันทน์ภัส มากภักดี (ผู้ศึกษา)

2.3) ผ้าถ้ำ - เย็บผ้า เพนต์ ฟันทอง ตัดเหรียญทอง ตัดกระดาษห่อของขวัญสีทอง



ภาพประกอบ 3.16 : ภาพขั้นตอนการทำผ้าคลุมถ้ำ 2 ผืน
 ที่มา : นันทน์ภัส มากภักดี (ผู้ศึกษา)

2.4) ฐานพังกา ส่งให้ซัพพลายเออร์และนำมาส่งที่มหาลัย การเพนต์แต่ละด้านจะต่าง

กัน

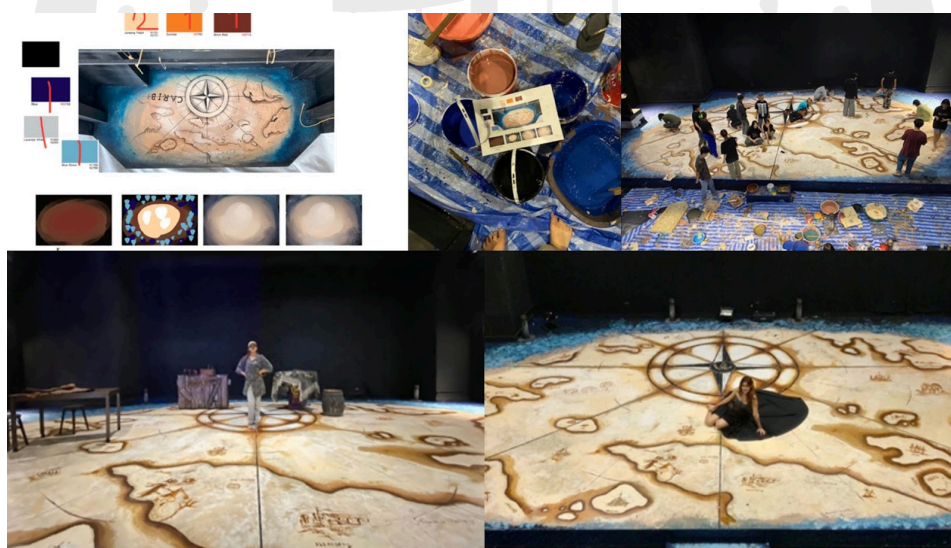


ภาพประกอบ 3.17 : ภาพขั้นตอนการทำฐานพั่งงา

ที่มาภาพ : นันทน์ภัส มากภักดี (ผู้ศึกษา)

2.5) เพนต์พื้นและประกอบฉาก เลือกลีพื้นและสั่งสีมา แบ่งงานให้ผู้ช่วย เพนต์เสร็จ

ลงยูรีเทนและขึ้นใบเรือ





ภาพประกอบ 3.18 : ภาพขั้นตอนการทำพื้นเวที

ที่มา : นันทน์ภัส มากภักดี (ผู้ศึกษา)

ข้อเสนอแนะ

การใช้งานจริงระหว่างซ้อมเกิดปัญหามากมาย เช่น การดึงเชือกเพื่อดึงใบเรือขึ้น เนื่องจากเวลาในการซ้อมมีไม่มากเนื่องจากไม่สามารถแขวนเชือกในห้องซ้อมที่มีขนาดเล็กได้ ทำให้นักแสดงมีเวลาซ้อมกับเชือกบนเวที 2 วันก่อนเริ่มแสดงจริงเท่านั้น ทั้งนี้ยังต้องดึงให้ใบเรืออยู่ในระนาบที่พอดีและไม่ต่ำไป ผู้ออกแบบจึงแก้ปัญหาโดยการสร้างเสาเล็กบนพื้นเวทีด้านหลังเพื่อยึดเชือกที่ดึงแบบพอดีให้คงที่ตั้งแต่ใบเรือขึ้นนักแสดงเพียงแค่แอดตั้งว่าดึงขึ้น ทั้งนี้ใช้ได้แค่กับเชือกขนาดเล็ก ส่วนเชือกใหญ่ นักแสดงต้องทำการดึงเองจริงทำให้บางทีระยะผ้าและความสูงไม่ได้ ผู้ออกแบบแก้โดยการมาร์กจุดตำแหน่งการผูกเชือกกับบันไดเพื่อให้ทุกอย่างตอนนำใบเรือขึ้นใกล้เคียงกับภาพที่ออกแบบให้ได้มากที่สุด

นอกจากนี้ผ้าที่ใช้คลุมทั้งเกาะและถ้ำเป็นอุปสรรคกับนักแสดงอย่างมาก ผ้าถ้ำเกิดการคลุมผิดด้านหลายครั้ง ผู้ออกแบบจึงทำผ้า 2 ด้านให้เหมือนกัน และเนื่องจากใช้เป็นชิ้นสุดท้ายจึงไม่เกิดปัญหาเพิ่ม แต่ผ้าเกาะอันนี้ต้องอาศัยนักแสดงมาเซ็ทพร้อมผู้ออกแบบก่อนแสดงจริงทุกรอบ เนื่องจากผ้าเกาะด้านหนึ่งจะมีผ้าตาข่ายติดเพื่อสร้างมิติให้ดูเป็นถ้ำ ทำให้หากคลุมผิดฝั่งจะทำให้ผ้าตาข่ายติดกับเฟอร์นิเจอร์และทำให้ฉากต่อไปที่ต้องเอาผ้าคลุมเกาะออกจะก่อให้เกิดอุปสรรคส่งผลกับแอดตั้งนักแสดง ด้วยเหตุนี้จึงไม่สามารถแก้ปัญหาด้วยการทำ 2 ด้านเหมือนผ้าถ้ำได้ จึงต้องอาศัยการซ้อมหลายรอบและนักแสดงต้องให้การสัมผัสในการคลุมผ้าในความมืด เซ็ทด้านที่มีตาข่ายและไม่มีเพื่อให้คลุมได้อย่างถูกต้อง ทั้งนี้หากเกิดการผิดพลาดหน้างานจริงคนดูอาจไม่รู้ แต่สำหรับตัวผู้ออกแบบรู้และต้องพยายามแก้ไขในรอบแสดงถัดไป

3.3.4 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-Production)

หลังจากจบการแสดงทั้งหมดแล้ว ทำการปลดใบเรือลง เชือกและรอกจนเก็บเข้าห้องฉาก ทำความสะอาดเวทีและลงพื้นดำ ของทุกชิ้นถูกเก็บ ไม่มีอันไหนทิ้งเนื่องจากรุ่นต่อไปสามารถนำไปใช้ต่อได้

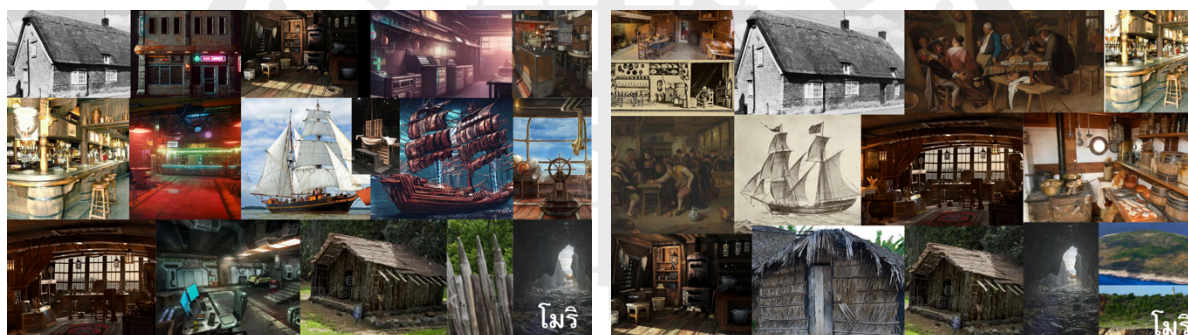
3.4 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

3.4.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-Production)

3.4.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม

ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก นางสาวณัฐริดา สุวรรณนิตย์

การศึกษาของผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากเรื่อง Treasure Island เกาะมหาสมบัติโดยการตีความครั้งนี้ผู้ศึกษาตีความจากบทละครดั้งเดิมเกี่ยวกับ props ในการประกอบฉาก โดยนำความคิดที่ว่า props ทุกชิ้นจะต้องสามารถขยับเคลื่อนที่สามารถเปลี่ยนเป็นสถานที่ต่าง ๆ ได้ จึงนำคีย์เวิร์ดในการออกแบบมาใช้ ได้แก่คำว่า ‘การเดินทาง ล้ำสมัย โยกย้าย’ โดยได้นำคำเหล่านี้มาใช้ในการทำอุปกรณ์ประกอบฉากให้ออกมาในรูปแบบของรูปธรรม



Key word

การเดินทาง
ล้ำสมัย
โยกย้าย

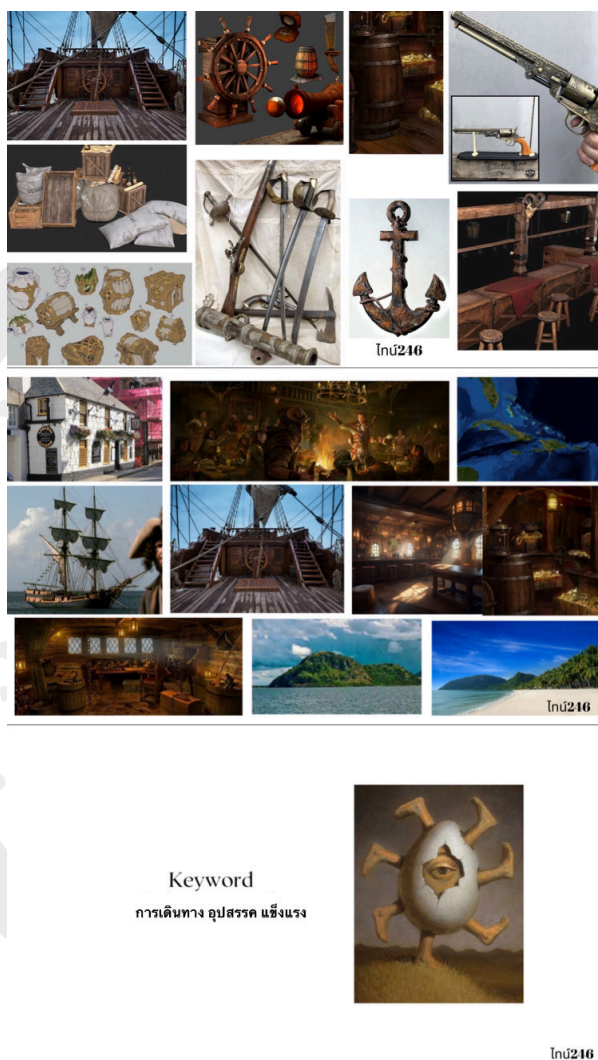
โมริ

ภาพประกอบ 3.19 : ภาพสไลด์ข้อมูล

ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา

ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก นางสาวสุภิญญา วงศ์สวัสดิ์

การศึกษาของผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากเรื่อง Treasure Island เกษมहाสมบัติ ทำความเข้าใจในความหมายและสิ่งที่บ่งชี้ถึงตัวละครนั้นต้องการจะสื่อ โดยนำความคิดที่ว่า ฟังงาเรือสามารถพังลงมาเป็บโตะได้และของสามารถมีฟังก์ชันมากกว่า 1 อย่างในตัวของมัน จึงนำคีย์เวิร์ดมาใช้ในการออกแบบในรูปแบบนามธรรม ได้แก่คำว่า ปรับตัว แข็งแรง ความโลภ โดยได้นำคำเหล่านี้มาใช้ในการทำอุปกรณ์ประกอบฉากให้ออกมาในรูปแบบของรูปธรรม



ภาพประกอบ 3.20 : ภาพสไลด์ข้อมูล
ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา

3.4.1.2 การกำหนดทิศทางในการนำเสนอ

ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก นางสาวณัฐธิดา สุวรรณนิตย์

ในส่วนแนวคิดที่นำมาใช้ในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากผู้ศึกษาได้นำคีย์เวิร์ดในการออกแบบคือคำว่า การเดินทางล้ำสมัยโยกย้ายมาเป็นหลักความคิดที่จะนำไปใช้ในการต่อยอดออกแบบ

อุปกรณ์ประกอบฉาก คือ ‘การเดินทาง’ เนื่องจากในเรื่องเล่าถึงการเดินทางของเด็กผู้หญิงที่ชื่อจิม ฮอว์กินส์ เดินทางผ่านสถานที่มากมายเพื่อไปยังเกาะมหาสมบัติและในระหว่างทางก็ได้เจอกับสิ่งต่าง ๆ เรื่องราวมากมาย ผู้ศึกษาจึงนึกถึงการเคลื่อนย้ายเคลื่อนที่ของอุปกรณ์ประกอบฉาก ‘ล้ำสมัย’ ในการทำละครเรื่องนี้ผู้กำกับไม่ได้กำหนดยุคที่แน่ชัดของละครเรื่องนี้ จึงทำให้อุปกรณ์ประกอบฉากบางอันมีความเก่าและมีความล้ำสมัยผสมกันไปมีฟังก์ชันที่แปลกใหม่ ดีไซน์ที่ล้ำออกไป ‘โยกย้าย’ เนื่องจากมีสถานที่มากมายภายในเรื่องจึงทำให้ผู้ ออกแบบนึกถึงการใช้ฟังก์ชันการเคลื่อนที่โยกย้ายของอุปกรณ์ประกอบฉากแต่ละอันทำให้เกิดเป็นแพลตฟอร์มที่ ๆ ใหม่ขึ้นมาจาก props ที่มีอยู่

ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก นางสาวสุภิญญา วงศ์สวัสดิ์

ในส่วนแนวคิดที่นำมาใช้ในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก ผู้ศึกษาได้นำคีย์เวิร์ด สำคัญในการออกแบบ คือคำว่า การเดินทาง อุปสรรค แข็งแรง มาเป็นหลักความคิดที่นำไปต่อยอดในการ ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก คือ ‘การเดินทาง’ เนื่องจากมีการเล่าถึงการเดินทางของจิม ฮอว์กินส์ ผ่านสถานที่ ที่ที่หลากหลายเพื่อเดินทางไปยังเกาะมหาสมบัติ ผู้ศึกษาจึงนึกถึง การเคลื่อนย้าย เปลี่ยนสิ่งของ ที่ทำได้หลากหลายในการเคลื่อนที่ของอุปกรณ์ประกอบฉาก ‘อุปสรรค’ เนื่องจากในการเดินทางมักเจออุปสรรคมากมาย ทำให้ผู้ศึกษานึกถึงฟังก์ชันการโยกย้ายสิ่งของ การเคลื่อนย้ายอุปกรณ์ประกอบฉาก ให้มีฟังก์ชันในการปรับตัว ในการเจออุปสรรคแต่ละสถานการณ์ ‘แข็งแรง’ เนื่องจากในการเดินทางโยกย้ายไปหลายสถานที่ทำให้ผู้ ออกแบบนึกถึงการใช้อุปกรณ์ประกอบฉาก ที่แข็งแรง ทนทาน

3.4.1.3 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบ

ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก นางสาวณัฐธิดา สุวรรณนิตย์

จากการวิเคราะห์บทละครเรื่อง Treasure Island เกาะมหาสมบัติ ผู้ศึกษาได้ ทำการปรึกษากับผู้กำกับ และทีมงานฝ่ายต่าง ๆ รวมถึงอาจารย์ที่ปรึกษาและคุณครูในสาขาวิชา จึงเห็นตรงกันว่า จะจัดแสดงในบริบทของละครเป็นต่างประเทศ เกิดขึ้นที่ประเทศอังกฤษ เมือง Bristol ยุค 1890 แต่เนื่อง ด้วยยุคที่ผู้กำกับกำหนดมาว่า ‘ยุคที่อดีต ปัจจุบันและอนาคต ผสมรวมกันจนแยกไม่ออก’ โดยมีการออกแบบ อุปกรณ์ประกอบฉากได้ขอบเขตการนำเสนอโดยการนำเอายุค cyberpunk ผสมผสาน steampunk จึงแบ่ง อุปกรณ์ประกอบฉากแต่ละสถานที่ไว้ 4 ที่ ได้แก่ โรงเตี๊ยมของพ่อจิม บนเรือ Hispaniola บนเกาะ ถ้ำสมบัติ แต่ยังคงให้อุปกรณ์ประกอบฉากมีโครงพื้นฐานจากยุควิกตอเรีย แล้วจึงค่อยนำเอาไอเดียความคิดสร้างสรรค์ จาก หลาย ๆ ยุค ศิลปะหลาย ๆ สไตล์มาใส่ในดีไซน์ให้เข้ากัน ทั้งอดีต ปัจจุบัน อนาคต

ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก นางสาว สุภิญญา วงศ์สวัสดิ์

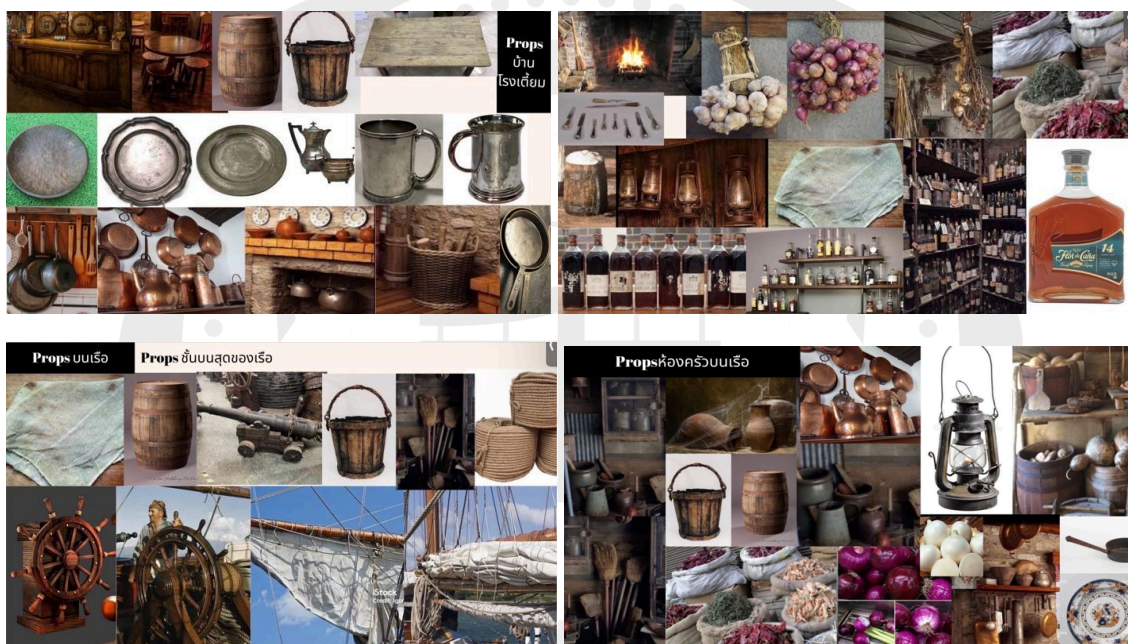
จากการวิเคราะห์บทละครเรื่อง Treasure Island เกาะมหาสมบัติ ผู้ศึกษาได้ ทำการปรึกษากับผู้กำกับและทีมงานฝ่ายต่าง ๆ นำเสนอแนวคิดและความเป็นไปได้ในฝ่ายของตน เพื่อนำมา ปรับใช้ให้เข้ากันกับเรื่องราวที่ทุกฝ่ายจะต้องนำเสนอ ทำความเข้าใจถึง Treasure Island เกาะมหาสมบัติ โดย

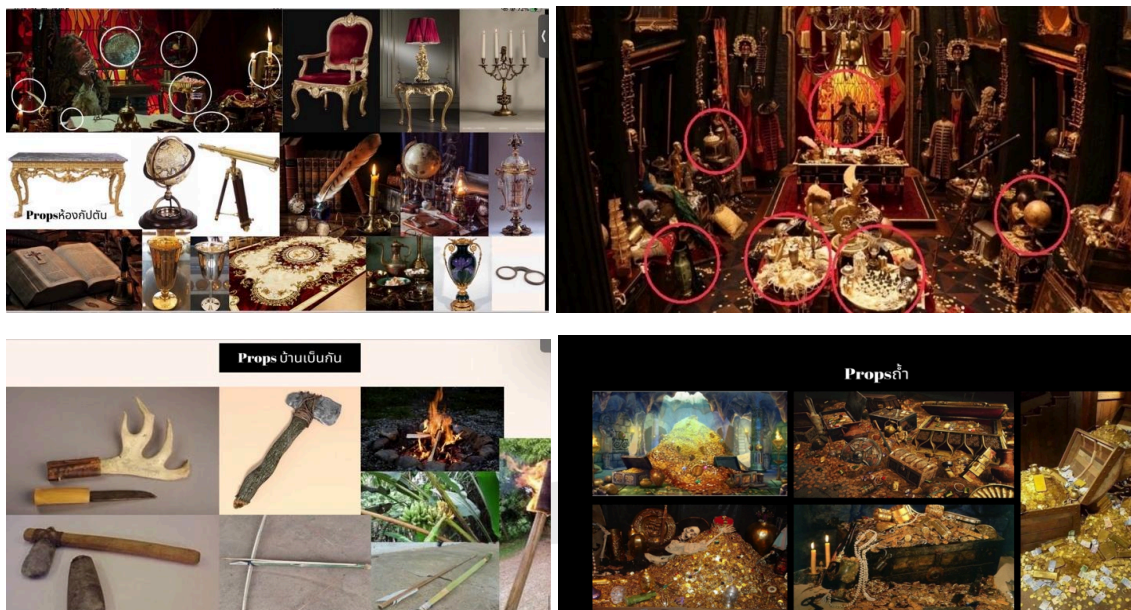
การนำเสนอเอายุค cyberpunk ผสมผสาน steampunk จึงแบ่งอุปกรณ์แต่ละฉากเป็นดังนี้ โรงเตี๊ยม บนเรือ Hispaniola บนเกาะ ถ้าสมบัติ มีโครงสร้างพื้นฐานจากยุควิกตอเรีย เน้นความหลากหลายและสร้างสรรค์ทั้งอดีต ปัจจุบัน และอนาคต

3.4.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง

3.4.2.1 การส่งความคืบหน้า 30%

จากการที่ผู้ศึกษาได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมของสถานที่และยุคสมัย ซึ่งบริบทของเรื่องนั้นแบ่งเป็นสถานที่ทั้งหมด 4 สถานที่ในเมือง Bristol ประเทศอังกฤษ ได้แก่ โรงเตี๊ยม Admiralbenbow บนเรือ Hispaniola เกาะ ถ้าสมบัติ ผู้ศึกษาจึงได้ค้นหาอุปกรณ์ประกอบฉากดังนี้



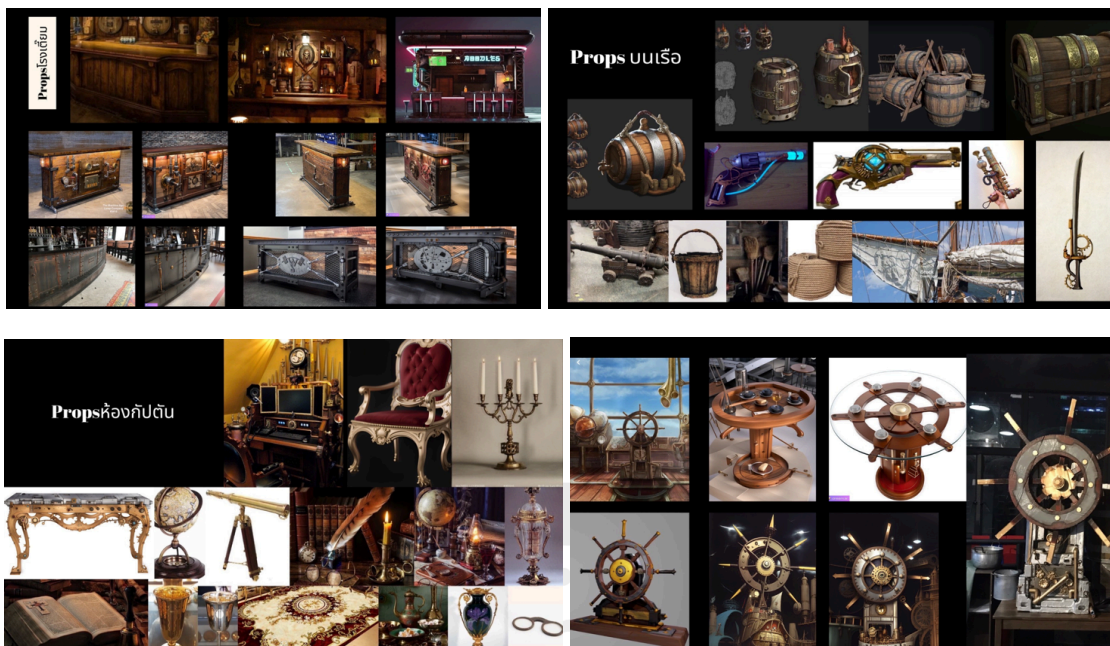


ภาพประกอบ 3.21 : ภาพอุปกรณ์ประกอบฉากภายในโรงเตี๊ยม Admiralbenbow บนเรือ Hispaniola เกาะ ถ้ำสมบัติ
ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา

3.4.2.2 ส่งความคืบหน้า 50%

หลังจากส่งความคืบหน้า 30% ผู้ศึกษาได้ซื้อสรุปแนวคิดการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากและได้นำเสนอกับผู้กำกับครูที่ปรึกษาและผู้ศึกษาหน้าที่ยื่นได้ทราบข้อมูลที่ตรงกันหลังจากนั้นจึงทำให้ผู้ศึกษาได้ออกแบบและลงร่างภาพและดีไซน์ออกมาให้ตรงตามแนวคิดที่เสนอไว้ข้างต้น และผู้ศึกษาได้เริ่มการทำ อุปกรณ์ประกอบฉากบางชิ้นเพื่อให้เห็นภาพและทางที่จะไปทำต่อในขั้นตอนการส่งต่อไปและเพื่อเป็น props ที่ไว้ให้สำหรับให้นักแสดงซ้อมวาง blocking โดยเลือกทำจาก อุปกรณ์ประกอบฉากที่จำเป็นเช่น พังงาเรือ ถังไวน์ โดยเริ่มทำจากอุปกรณ์ที่มีอยู่แล้วหรือจากสิ่งของเหลือใช้มาทำต่อ



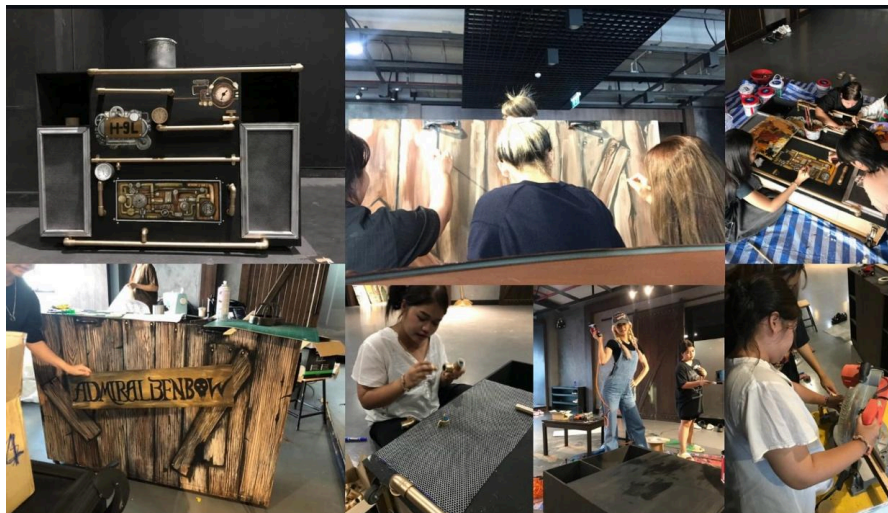


ภาพประกอบ 3.22 : ภาพอุปกรณ์ประกอบฉาก
ภายในโรงเตี๊ยม Admiralbenbowบนเรือ Hispaniola เกาะ ถ้ำสมบัติ ในช่วงออกแบบ 50%
ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา



ภาพประกอบ 3.23 : อุปกรณ์ประกอบฉากที่ทดลองทำขึ้น
จากวัสดุเหลือใช้เพื่อดูว่าแนวคิดที่คิดไว้เกิดเป็นภาพอย่างไร

ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา



ภาพประกอบ 3.24 : กระบวนการทำเคาท์เตอร์บาร์ 2 ด้านเพื่อใช้ในการแสดง

ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา

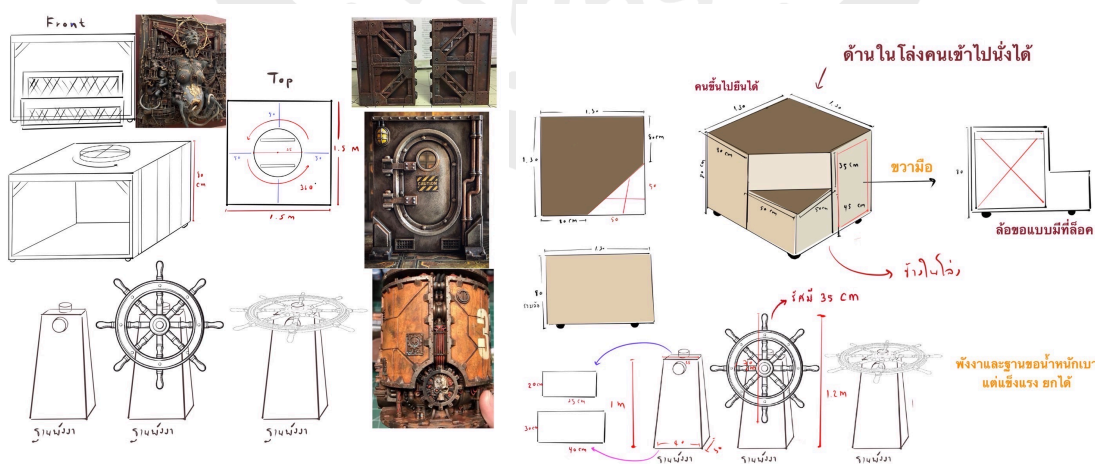
จากรูปภาพข้างต้นเคาท์เตอร์บาร์เป็นการทำของที่มีโครงอยู่แล้วมาแก้ไขและทำต่อจากไอเดียที่วางไว้และสามารถใช้ได้ทั้ง 2 ฝั่งและยังสามารถเคลื่อนที่ไปไหนมาไหนได้อย่างสะดวก

3.4.2.3 ส่งความคืบหน้า 70%

จากความคืบหน้าการนำเสนอ 50% ผู้ศึกษาได้เริ่มทำงานในส่วนที่วางแผนไว้และได้เริ่มทำอุปกรณ์ประกอบฉากที่เหลือเพื่อใช้ในการส่ง 70%



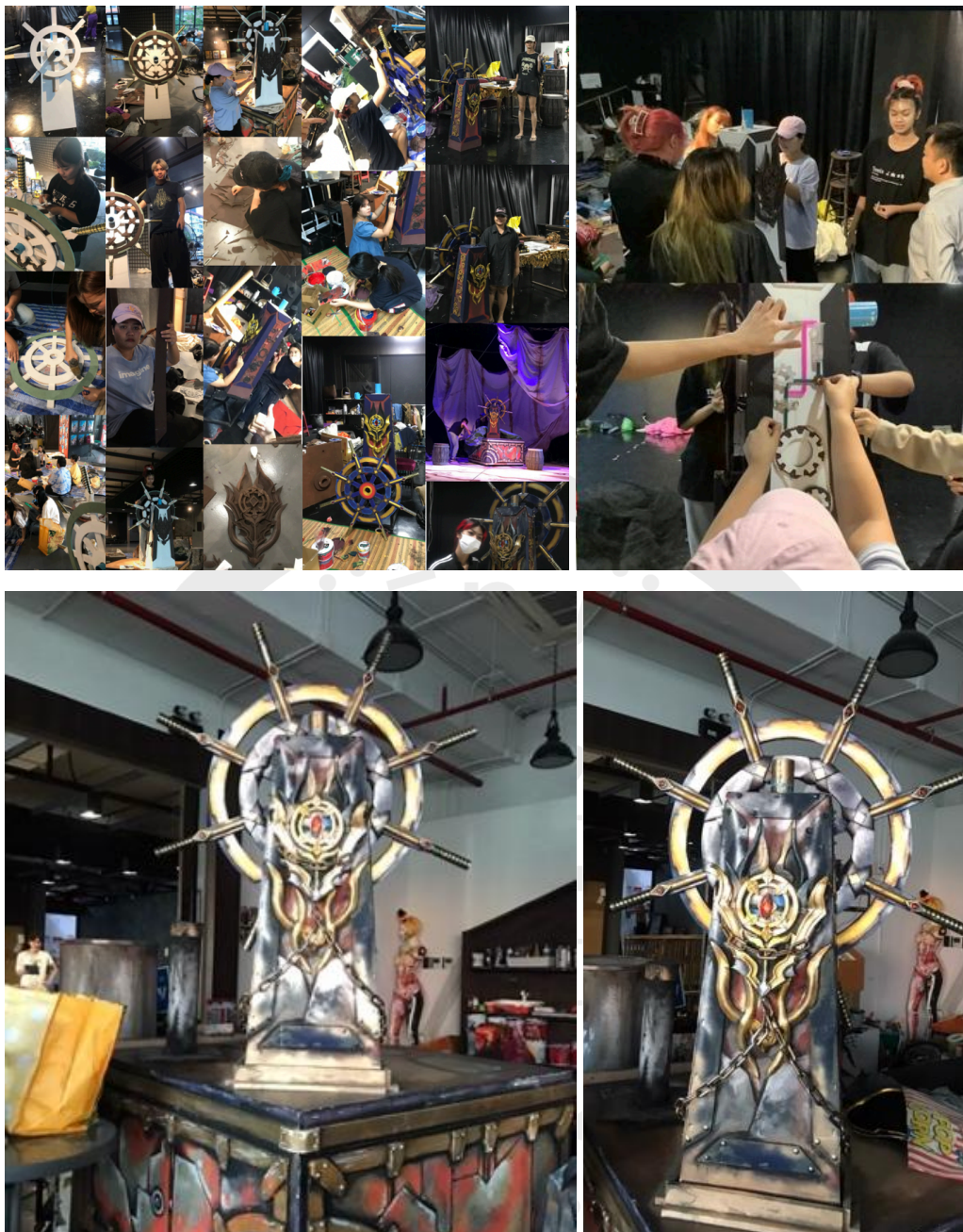
ภาพประกอบ 3.25 : กระบวนการทำโต๊ะทำงานของกัปตันบนเรือ
ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา



ภาพประกอบ 3.26 : ภาพการร่างแบบเขียนแบบฟังกงเรือ
ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา



ภาพประกอบ 3.27 : กระบวนการทำหุ่นยนต์นกแก้ว
อุปกรณ์ประกอบจากอาหารผลไม้ ท่อใส่แผ่นที่ ถุงสมบัติ
ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา



ภาพประกอบ 3.28 : กระบวนการทำฟิงาเรือ

ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา

3.4.2.4 การส่งความคืบหน้า 100%

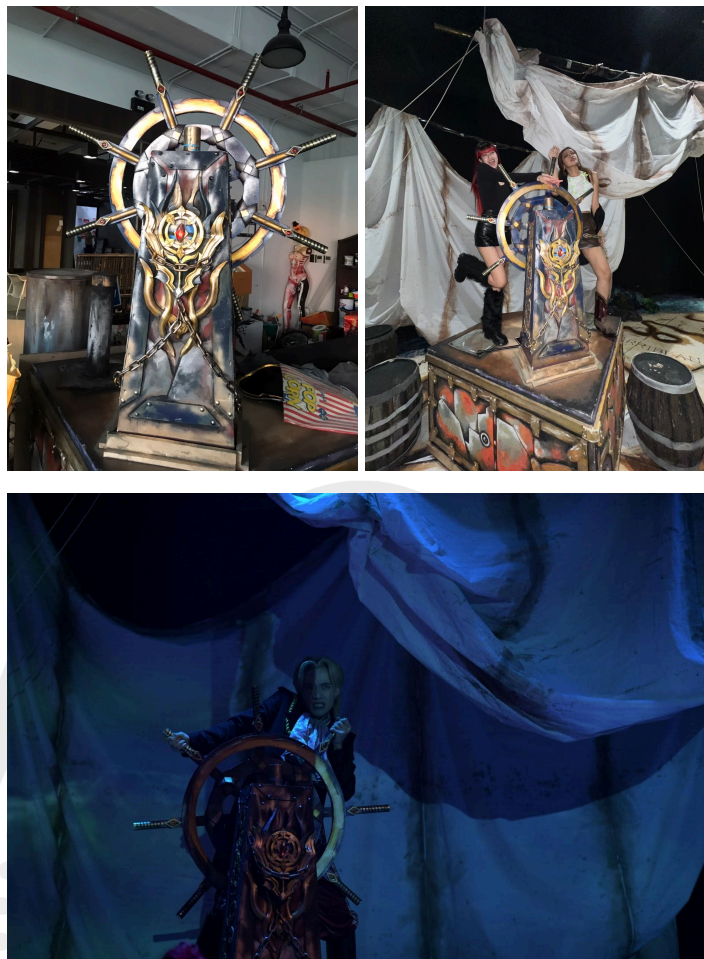
การจากนำเสนอความคืบหน้า 70% ได้รับมอบหมายจากครูที่ปรึกษาให้ทำการเก็บรายละเอียดและทำให้อุปกรณ์ประกอบฉากแข็งแรงทนทานต่อนักแสดง เพื่อให้นักแสดงหยิบใช้ได้อย่างสะดวก



ภาพประกอบ 3.29 : ภาพเคาท์เตอร์บาร์และบาร์ในห้องครัวบนเรือแบบสมบูร์น
ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา



ภาพประกอบ 3.30 : หีบสมบัติประกอบฉาก และกล่องใส่อุปกรณ์
ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา



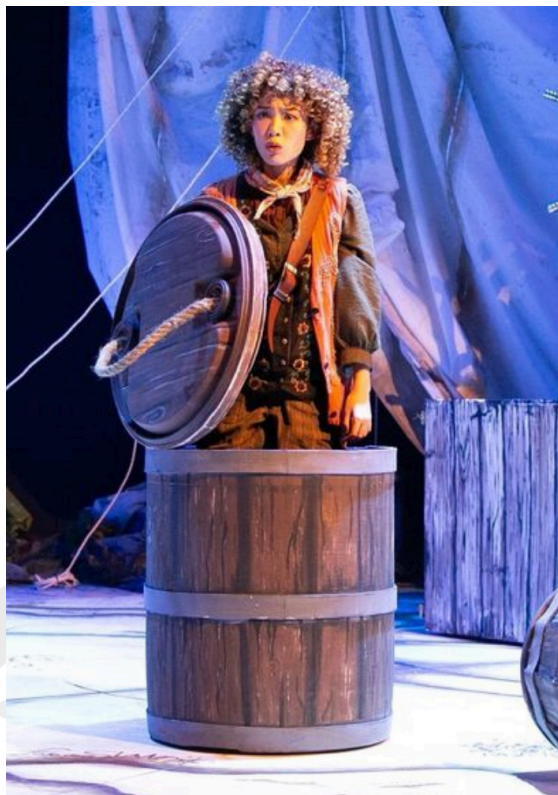
ภาพประกอบ 3.31 : พังงาเรือ

ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา



ภาพประกอบ 3.32 : หุ่นยนต์นกแก้ว

ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา



ภาพประกอบ 3.33 : ถังแอมป์เปิด

ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา



ภาพประกอบ 3.34 : ถังไวน์

ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา



ภาพประกอบ 3.35 : ภาพอุปกรณ์ประกอบฉาก
ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา





ภาพประกอบ 3.36 : อุปกรณ์ประกอบฉากอันเล็ก

ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา

3.4.3 ขั้นตอนผลิตผลงานด้านออกแบบ (Production)

3.4.3.1 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการแสดง

(1) ช่วงก่อนการแสดง

ในวันแสดงสิ่งที่ผู้ศึกษาทำ คือ การตรวจสอบความเรียบร้อยอุปกรณ์ประกอบฉากให้มีความพร้อมในทุก ๆ ครั้งก่อนเริ่มทำการแสดง และซ่อมอุปกรณ์ประกอบฉากที่ไม่สมบูรณ์ให้สมบูรณ์และมีความแข็งแรงที่สุด จัดเตรียมอุปกรณ์ประกอบฉากไว้สำหรับนักแสดงเพื่อให้นักแสดงหยิบใช้อย่างสะดวก สะดวก

(2) ช่วงการแสดง

ทำการจัดอุปกรณ์เรียงไว้แต่ละฉากไว้ให้นักแสดงตรวจเช็คอุปกรณ์ฉากชิ้นใหญ่ว่าต้องมีสิ่งใดบ้างในแต่ละซีน

(3) ช่วงหลังการแสดง

เก็บอุปกรณ์ประกอบฉากเข้าที่ให้เรียบร้อยให้พร้อมใช้งานในครั้งถัดไปเตรียมกล่องไว้แต่ละวันเพื่อให้เป็นระเบียบเรียบร้อยเรียบร้อย

(4) ปัญหาปัญหาที่พบแนวทางแก้ไข

ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก นางสาวณัฐธิดา สุวรรณนิตย์

อุปกรณ์ประกอบฉากเกิดความเสียหายบ่อยมากจึงต้องทำการซ่อมบ่อย ๆ เนื่องด้วยนักแสดงใช้พลังการแสดงเยอะจึงทำให้อุปกรณ์เกิดการเสียหาย และด้วยวัสดุที่ใช้เป็นวัสดุเหลือใช้ในบางอย่าง

จึงทำให้มีความอ่อนแอ และปัญหาการหา props ไม่เจอจึงต้องทำการเก็บอุปกรณ์ประกอบฉากไว้ให้เป็นเวลาที่เวลาใช้จะได้หยิบใช้สะดวกและเวลาเก็บให้เก็บไว้ในกล่องเพื่อความสะดวกในการหยิบใช้ครั้งถัดไป

แนวทางการแก้ไขคือหาวิธีการซ่อมที่ทำให้อุปกรณ์ประกอบฉากแข็งแรงและขอความร่วมมือนักแสดงให้ใช้อย่างเบามือและเปลี่ยนมาใช้วัสดุที่แข็งแรงมากยิ่งขึ้น

ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก นางสาว สุภิญญา วงศ์สวัสดิ์

ด้วยความที่นักแสดงมีพลังเยอะจึงทำให้อุปกรณ์ฉากเกิดความเสียหายบ่อย เช่น ลังที่ใช้หุ้มถังไวน์ ขาโต๊ะลื้อหลุด จึงทำให้มีปัญหาการจัดเก็บในซินนั้น ไม่สามารถเล่นของบางชิ้นส่วนได้

แนวทางแก้ไขคือให้นักแสดงใช้ props ชิ้นใหม่แทนไปก่อน เก็บอุปกรณ์ประกอบฉากชิ้นนั้น ออกจากเวที เพื่อไม่ให้เกิดความผิดพลาดต่อนักแสดงและปลอดภัยต่อทีมงานในหน้าที่อื่น ๆ

3.4.4 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-Production)

ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก นางสาวณัฐริดา สุวรรณนิตย์

เมื่อการแสดงจบแล้วนำอุปกรณ์ประกอบฉากทั้งหมดแยกประเภทและเก็บลงกล่องจัดตามความเหมาะสมให้เรียบร้อยและแบ่งว่าสามารถนำอุปกรณ์ประกอบฉากอันไหนไปใช้งานครั้งถัดไปได้บ้างเพื่อให้ผู้ออกแบบรุ่นใหม่นำไปใช้ต่อเพื่อพัฒนางานในอนาคต

จากข้อมูลกระบวนการผลิตละครเวทีเรื่อง Treasure Island เกาะมหาสมบัติจะเห็นว่าผู้ศึกษาได้ใช้กระบวนการทักษะเบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ละครเวทีมาใช้ให้เกิดประโยชน์และยังได้ฝึกฝนเทคนิคต่าง ๆ ที่เรียนมาหรือได้นำเทคนิคใหม่ใหม่มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด และเป็นการฝึกการทำงานกับผู้อื่น ฝึกการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าฝึกการคิดวิเคราะห์และฝึกความรับผิดชอบในตัวเอง

ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก นางสาวสุภิญญา วงศ์สวัสดิ์

เมื่อการแสดงจบแล้ว อุปกรณ์ประกอบฉากทั้งหมดแยกประเภท และจัดเก็บตามความเหมาะสม ไว้สำหรับการใช้ครั้งถัดๆไป เพื่อใช้ทำงานในอนาคต ผู้ออกแบบได้เรียนรู้ความเป็นไปได้ใหม่ ๆ ในการทำงาน ได้เรียนรู้ความผิดพลาดที่เกิดขึ้นและเทคนิคที่สามารถทำไปใช้ต่อได้เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดอีกด้วย

3.5 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย

3.5.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-Production)

3.5.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม

เนื่องจากผู้ศึกษาในทีมออกแบบเครื่องแต่งกายมีทั้งหมด 3 คน ในการศึกษาบทละครดั้งเดิม ผู้ศึกษาแต่ละคนได้มองเห็นถึง keyword ในเชิงการออกแบบที่แตกต่างกันออกไป ดังนี้

(1) ผู้ศึกษา นายอัษฎางค์ เวชยา

1.1) มุ่งมั่น

คือ การใช้สัญลักษณ์เส้นตรงของกลุ่มทั้ง 2 กลุ่ม เปรียบได้ว่าทุก ๆ คนมีความมุ่งมั่นแตกต่างกันไปแต่สุดท้ายปลายทางของความมุ่งมั่นนั้นคือสมบัติ

1.2) มิตรภาพ

คือ การใช้ลายเส้นประสานกันหรือลายสก็อต เปรียบได้ว่าหากความมุ่งมั่นคือเส้นตรง มิตรภาพก็คือการประสานเส้นตรงให้กลายเป็นลายสก็อต การช่วยเหลือกัน และความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครในเรื่อง

1.3) เต็มเต็ม

คือ การวางทับซ้อนกันของผ้าลายสก็อต หรือการคอลลาจ เปรียบได้ว่าเส้นลายสก็อตคือมิตรภาพ หากมิตรภาพมาทับซ้อนกัน นั่นก็คือการเติมเต็มในสิ่งที่ขาดหายไป ตัวละครหลักที่จะเป็นตัวเติมเต็มทั้งความรัก ความหวังใยและความฝันให้จิม ฮอว์กินส์ นั่นก็คือ พ่อ

และ Theme ที่ผู้ออกแบบตีความ “หากมีความมุ่งมั่นที่จะลงมือทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ความฝันของเราจะถูกเติมเต็มโดยมีมิตรภาพเคียงข้าง” ผู้ออกแบบมองว่า ทุกคนมีความฝันและความมุ่งมั่นที่จะทำฝันนั้นให้สำเร็จ แต่หากฝันนั้นต้องทำคนเดียวก็คงน่าเสียดายหากไม่มีใครอยู่ร่วมด้วยในความสำเร็จ มิตรภาพเป็นส่วนเติมเต็มให้ความฝันของเราทั้งสำเร็จและสมบูรณ์



ภาพประกอบ 3.37 : การศึกษาบทละครดั้งเดิมของเครื่องแต่งกาย

ที่มาภาพ : อัษฎางค์ เวชยา (ผู้ศึกษา)

(2) ผู้ศึกษา นายศุภกิตต์ สีภู

2.1) แพทเทิร์น

คือ รูปแบบเสื้อผ้าที่มี สี โครงสร้าง เนื้อผ้า ที่คล้ายกัน การใส่เสื้อผ้าที่มีลักษณะเหมือนกันมากกว่าสองตัวละคร สื่อถึงรูปแบบชีวิตที่มีกิจวัตรประจำวันที่สุดแสนจะน่าเบื่อและไม่มีสิ่งที่ทำให้ชีวิตมีสีสัน

2.2) แหกกรอบ

คือ การไม่ยึดติดกับเสื้อผ้าในรูปแบบเดิม ๆ ว่าผู้ชายต้องใส่กางเกง ผู้หญิงต้องใส่กระโปรง สื่อถึงการคิดจะทำอะไรใหม่ ๆ หาประสบการณ์ใหม่ ๆ และก้าวออกมาจากการใช้ชีวิตที่แสนจะน่าเบื่อ

2.3) หลากหลาย

คือ การใช้ วัสดุ สี โครงสร้าง ที่ไม่ตายตัวและไม่ซ้ำกัน สื่อถึงความหลากหลายทางความคิด เรื่องราว สิ่งแวดล้อม ที่มีความหลากหลายและทำให้ได้รับประสบการณ์ใหม่



ภาพประกอบ 3.38 : การศึกษาบทละครดั้งเดิมของเครื่องแต่งกาย

ที่มาภาพ : ศุภกิตต์ สีภู (ผู้ศึกษา)

(3) ผู้ศึกษา นางสาว ธนวรรณ เมืองปลื้ม

3.1) ทับซ้อน

คือ การทับซ้อนของ Layer แต่ละชั้นของเสื้อผ้า ที่สื่อถึงประสบการณ์และการเรียนรู้ที่สั่งสมมา

3.2) พลิกแพลง

คือ การที่ตัวละครนำสิ่งต่าง ๆ เข้ามาอยู่ในชุดของตน เกิดการพลิกแพลงนำสิ่งต่าง ๆ มาใช้

3.3) ความเก่า

คือ การถูกเก็บถูกใช้มานาน สื่อถึงการที่ตัวละครมีความยึดติดอยู่กับบางสิ่งบางอย่าง และสื่อได้ถึงประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ตัวละครได้ประสบพบเจอมา และ Theme ที่ผู้ออกแบบตีความ คือ ‘การเปลี่ยนแปลงย่อมมาพร้อมกับสิ่งใหม่เสมอ’ ผู้ออกแบบมองว่า การที่ตัวละครออกไปเผชิญโลกกว้างที่ไม่เคยออกไปเห็น จะทำให้เจอกับการเรียนรู้ใหม่ ๆ ทำให้ค่อย ๆ เกิดการเรียนรู้การเปลี่ยนแปลงตามมาในที่สุด



ภาพประกอบ 3.39 : การศึกษาบทละครดั้งเดิม ของเครื่องแต่งกาย
ที่มาภาพ : ธนวรรณ เมืองปลื้ม (ผู้ศึกษา)

3.5.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอ

ทางผู้ออกแบบได้มีการปรึกษากันเพื่อกำหนด keyword กลาง ที่ผู้ออกแบบทุกคนเห็นตรงกันมากที่สุดโดยมี keyword ที่ใช้ร่วมกันคือ

- การเปลี่ยนแปลง
- การเติบโต
- การเติมเต็ม

และThemeที่ผู้ออกแบบตีความ คือ ‘การเปลี่ยนแปลงของชีวิตช่วยเติมเต็มการเติบโต’

3.5.1.3 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบ

ทางผู้ศึกษามีการออกแบบภายในขอบเขต การนำเสนอเครื่องแต่งกายภายใต้แนวคิด ‘อดีตและอนาคตที่ผสมผสานกันจนแยกไม่ออก’ ในยุคของวิกตอเรียน 1880-1900 เป็นหลัก

3.5.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง (Pre-Production)

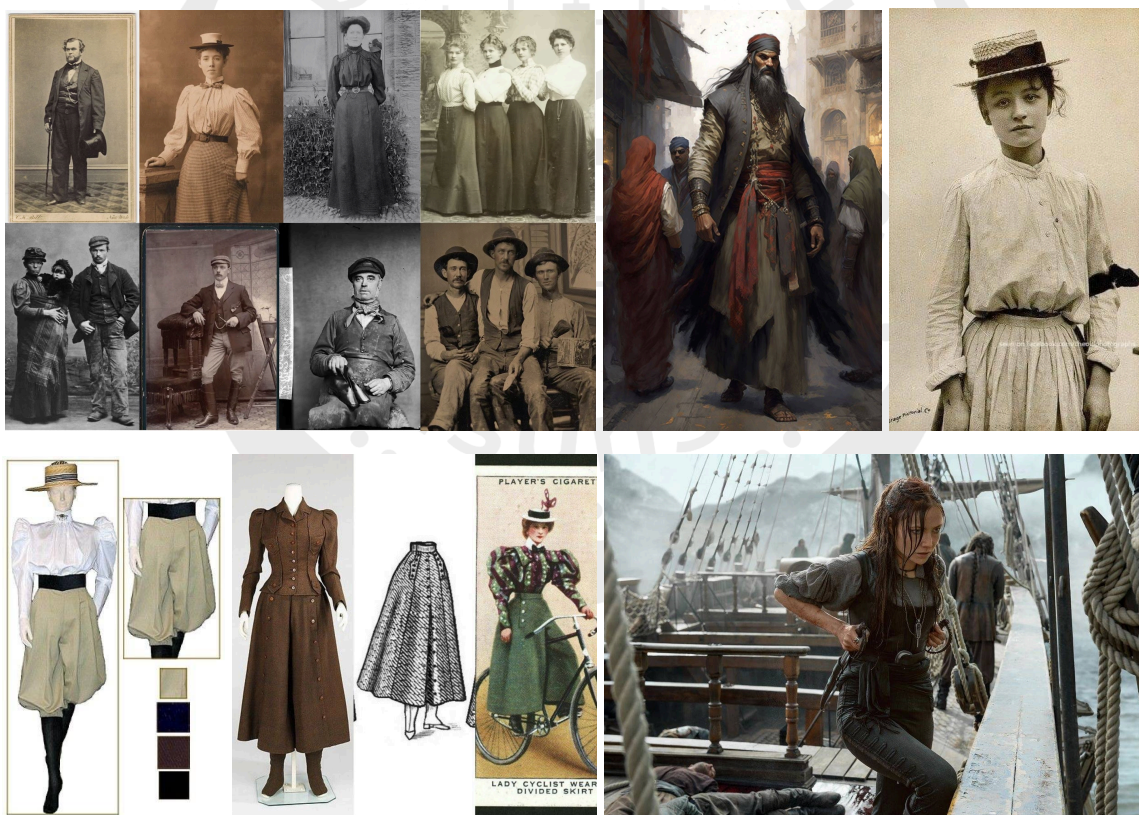
3.5.2.1 การนำเสนอความคืบหน้า 30%

ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นางสาวธนวรรณ เมืองปลื้ม

ในส่วนนี้ยังไม่ได้มีการแบ่งหน้าที่ส่วนใดส่วนหนึ่ง เป็นการช่วยกันคิดและทำ เพื่อหาตรงกลางร่วมกันให้ได้ก่อน และหลังจากนั้น จึงได้มีการกำหนดขอบเขต และสรุปกันตาม keyword Theme ที่เห็นพร้อมกัน จากนั้นจึงมีการเริ่มทำ research จากประวัติศาสตร์ที่มีอยู่จริง ของยุควิกตอเรียนและโจรสลัด แบ่งชนชั้นของตัวละครและได้มีการแบ่งข้อมูลเป็น 2 ชั้น

- ข้อมูลจากประวัติศาสตร์
- ข้อมูลจากภาพยนตร์

ผู้ศึกษาได้อ่านและทำความเข้าใจบทละคร และลักษณะนิสัยตัวละครก่อนออกแบบว่า แต่ละตัวละครที่มีลักษณะนิสัยแบบนั้นในภาพที่ผู้ศึกษาเห็นเป็นแบบไหน มองภาพตัวละครเป็นเช่นไร หลังจากนั้นจึงหาภาพที่ตรงกับสิ่งที่คิดมากที่สุด โดยหาข้อมูลจากประวัติศาสตร์ที่มีอยู่จริงก่อน



ภาพประกอบ 3.40 : ภาพการสืบค้นข้อมูลจากประวัติศาสตร์และภาพยนตร์ ใน30%
ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา (ธนวรรณ เมืองปลื้ม)

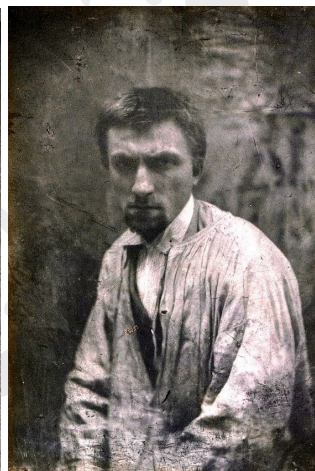
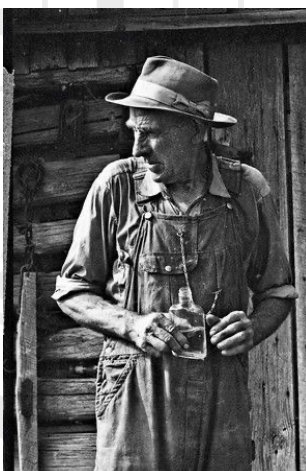
ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นายศุภกิตต์ สีภู

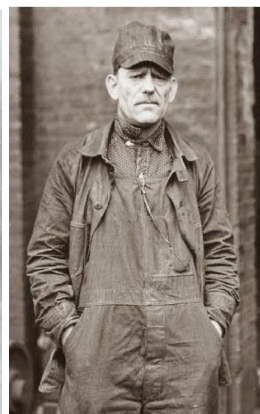
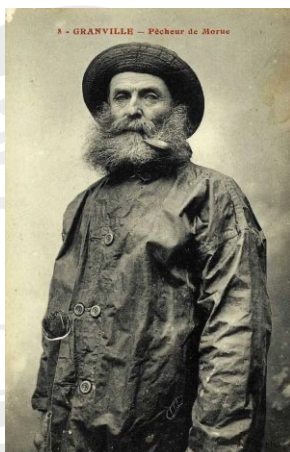
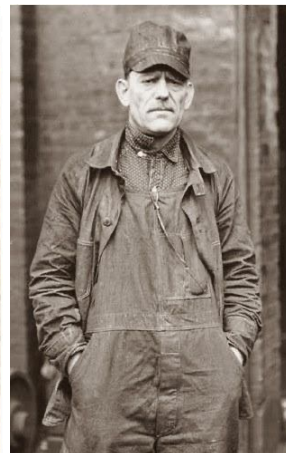
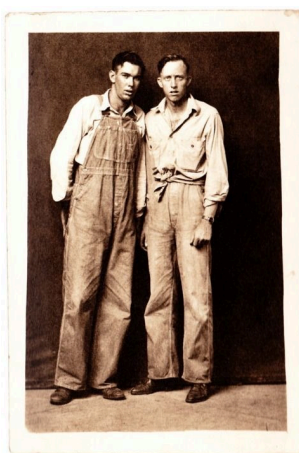
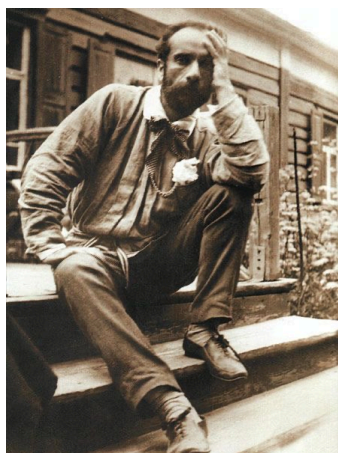
ในส่วนนี้ผู้ศึกษาได้มีการค้นคว้าหาข้อมูลกันเป็นกลุ่มโดยที่ยังไม่แยกตามหน้าที่หรือ แจกแจงตัวละคร โดยผู้ศึกษาได้ค้นคว้าหาข้อมูลหลักสองประเภทคือ

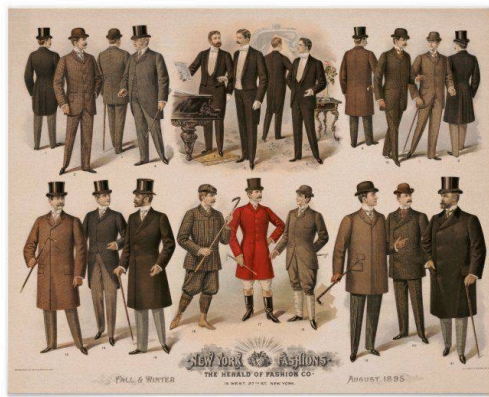
- ประวัติและความเป็นมาของเครื่องแต่งกายในยุควิกตอเรียน
- ประวัติของโจรสลัดในคาบมหาสมุทรแคริบเบียน

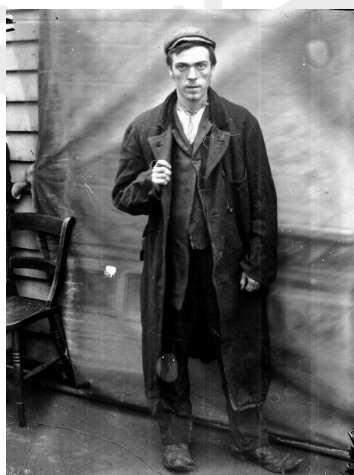
เพื่อให้ได้เห็นภาพที่ผู้คนในยุคนั้นสวมใส่จริง ๆ ก่อนที่จะนำมาดัดแปลงและเติมแต่ง

ต่อจากของเดิม







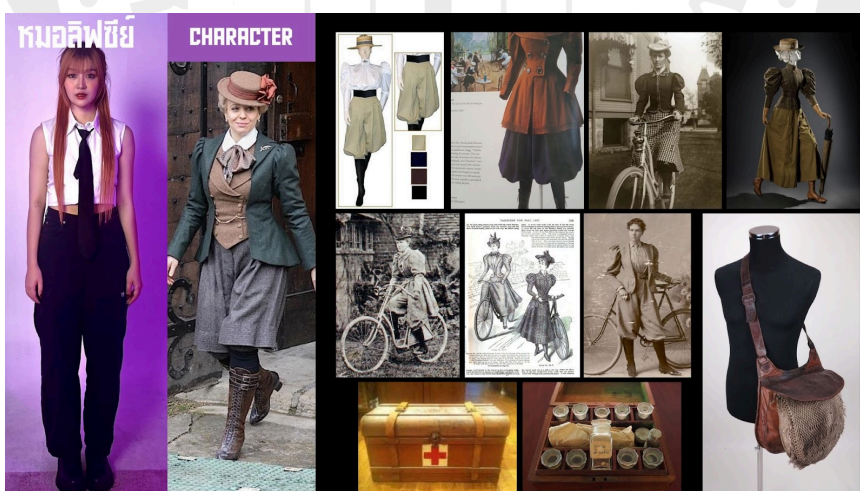


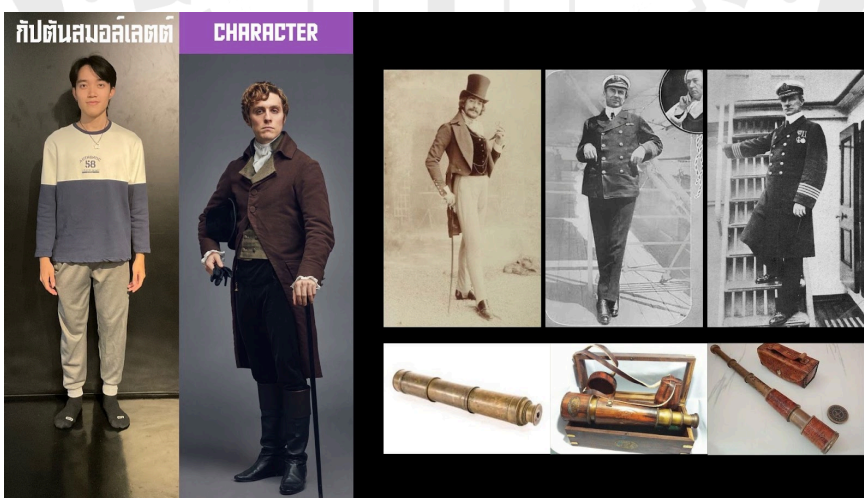
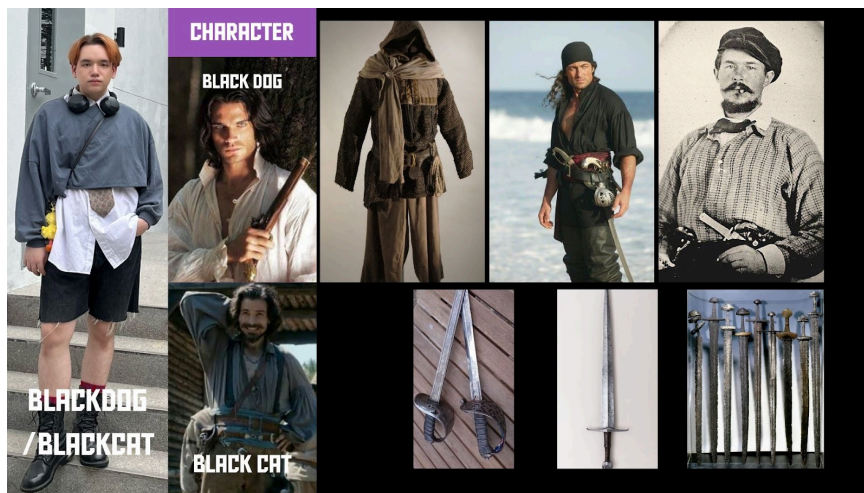


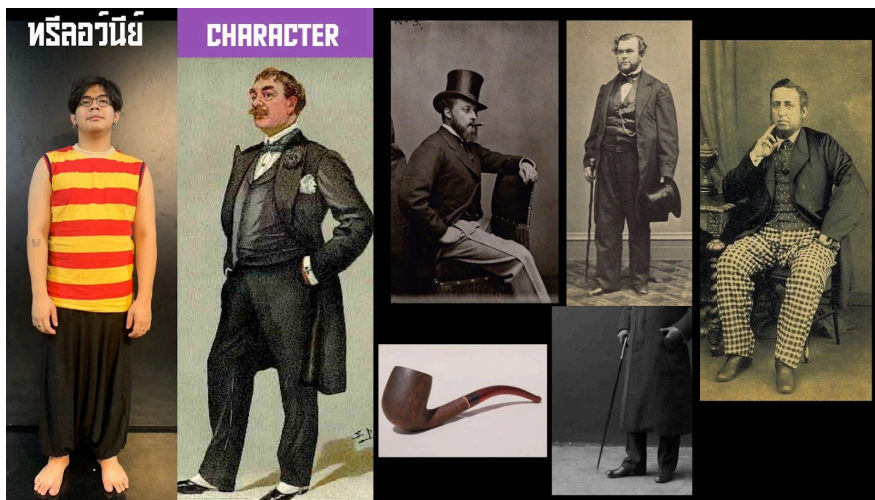
ภาพประกอบ 3.41 : ภาพการสืบค้นข้อมูลจากประวัติศาสตร์และภาพยนตร์ ใน30%
ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา (ศุภกิตต์ สีฏ)

ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นายอัษฎางค์ เวชยา

ในส่วนนี้ผู้ออกแบบทั้ง 3 ได้มีการปรึกษาหารือเพื่อหาตรงกลางซึ่งกันและกัน โดยมีนายอัษฎางค์ เวชยาเป็นตัวกลางในการตัดสินใจในความคิดของเพื่อนในทีม เพื่อให้ได้ตรงกลางที่ดีที่สุด และได้สืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมตามที่ได้ตกลงไว้











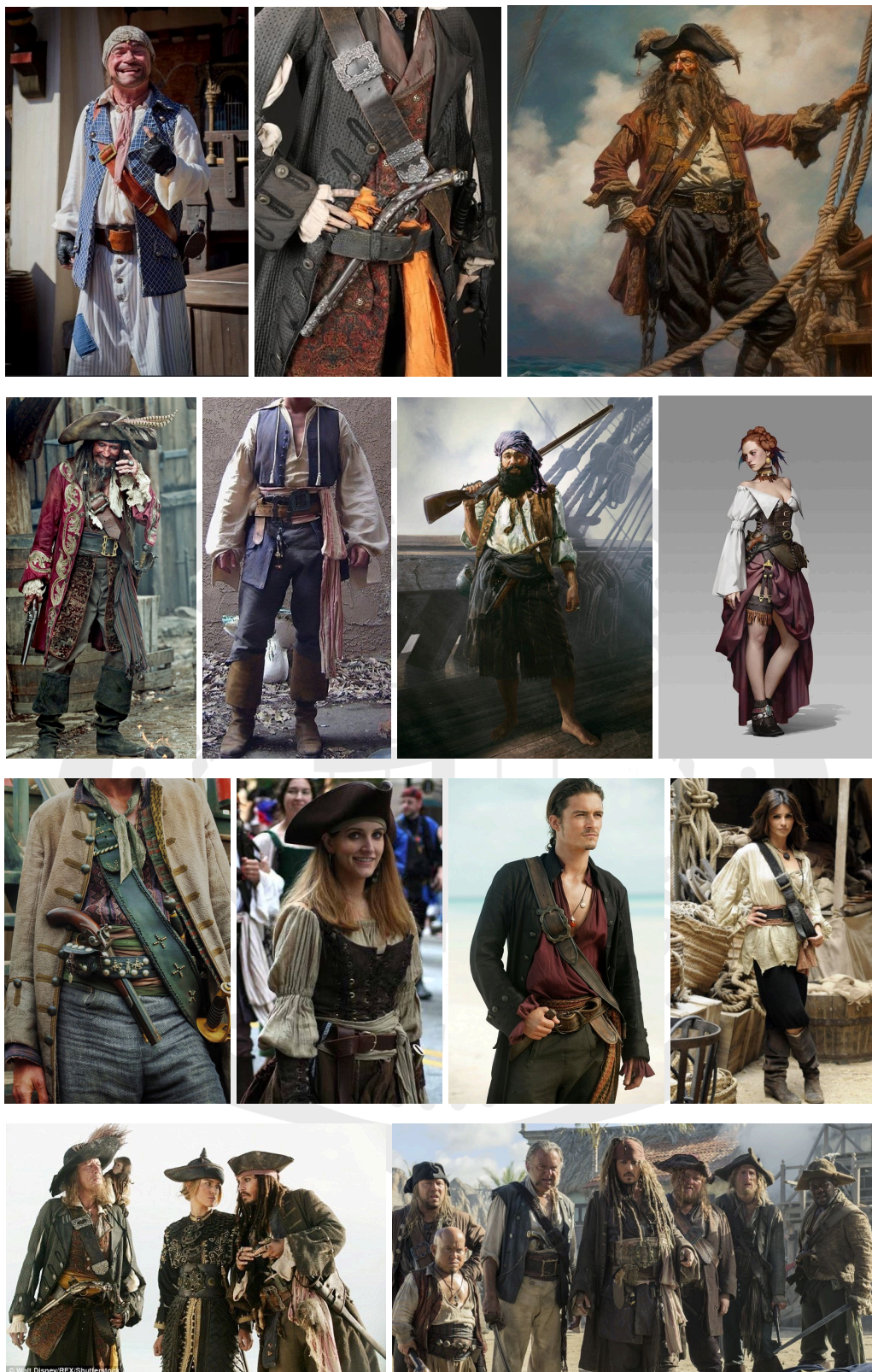
ภาพประกอบ 3.42 : ภาพการสืบค้นข้อมูลจากประวัติศาสตร์และภาพยนตร์ใน30%

ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา (อัษฎางค์ เวชยา)

3.5.2.2 การนำเสนอความคืบหน้า 50%

ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นางสาว ธนวรรณ เมืองปลื้ม

หลังจากนั้นได้มีการทำงานมาเรื่อยๆเราได้แบ่งหน้าที่กันทำแต่ละตัวละคร โดยผู้ศึกษาได้รับหน้าที่ออกแบบตัวละคร บิลลี่ โบนัส, แบล็คค็อกหรือแบล็คแคท, อิสราเอล แฮนด์, ดิ๊ก จอห์นสัน โดยทุกคนร่วมกันร่วมกันกำหนดให้แต่ละตัวละครมีสีเสื้อผ้าประจำตัวที่แตกต่างกัน โดยอิงจากบุคลิกและลักษณะนิสัย หลังจากนั้นผู้ออกแบบจึงได้เริ่มหา reference การดีไซน์ชุดที่มีอยู่ในอินเทอร์เน็ตและภาพยนตร์ จึงได้รวบรวมและเริ่มดีไซน์



ภาพประกอบ 3.43 : ภาพการสืบค้นข้อมูลเพื่อการออกแบบ 50%
ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา (ธนวรรณ เมืองปลื้ม)

ผู้ออกแบบได้มีการทดลองออกแบบจริง โดยหาวัสดุ เสื้อผ้า วัสดุ ที่มีอยู่ ภายใน
ชั้นเรียน นำมาออกแบบ และได้มีการใช้ Ai generate ร่วมกับการดีไซน์ เพื่อหาไอเดียใหม่ ๆ เพิ่มเติม



ภาพประกอบ 3.44 : ภาพการใช้ Ai generate นำเสนอความคืบหน้า 50%
ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา

ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นายศุภกิตต์ สีญ

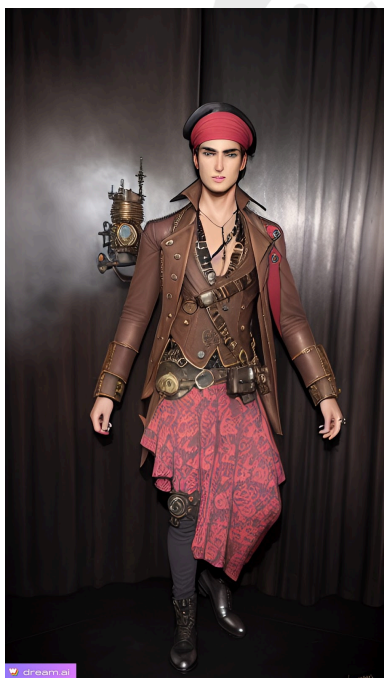
หลังจากที่ผู้ศึกษาได้ทำการค้นคว้าหาข้อมูลเป็นที่เรียบร้อยแล้วผู้ศึกษาได้มีการ
แบ่งหน้าที่การจัดทำเสื้อผ้าตัวละครซึ่งตัวละครที่ผู้ศึกษาได้รับมอบหมายคือ หมอลิฟซี, กัปตันสมอลอตต์,
จอยซ์, คุณพ่อ, ทอมมอร์แกน, จอร์จ แมรี่, ไบรน์ พิว และเบน กัน ผู้ศึกษาได้ทำการพัฒนาเครื่องแต่งกายโดย
การนำเอาเสื้อผ้าที่มีอยู่มาปรับแต่งให้เกิดเป็นเครื่องแต่งกายตามข้อมูลที่ผู้ศึกษาได้ค้นคว้ามา





ภาพประกอบ 3.45 : ภาพการทดลองสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการออกแบบ 50%
ที่มา : ผู้ศึกษา (นาย ศุภกิตติ์ สีญ)

และหลังจากสร้างเครื่องแต่งกายเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ผู้ศึกษาได้นำภาพถ่ายเครื่องแต่งกายที่ผู้ศึกษาเป็นคนสร้างนำมาให้ Ai generate เพื่อทำให้เป็นจุดเด่นของเครื่องแต่งกายมากขึ้นเพื่อที่จะนำไปปรับใช้ในการส่งความคืบหน้าครั้งถัดไป



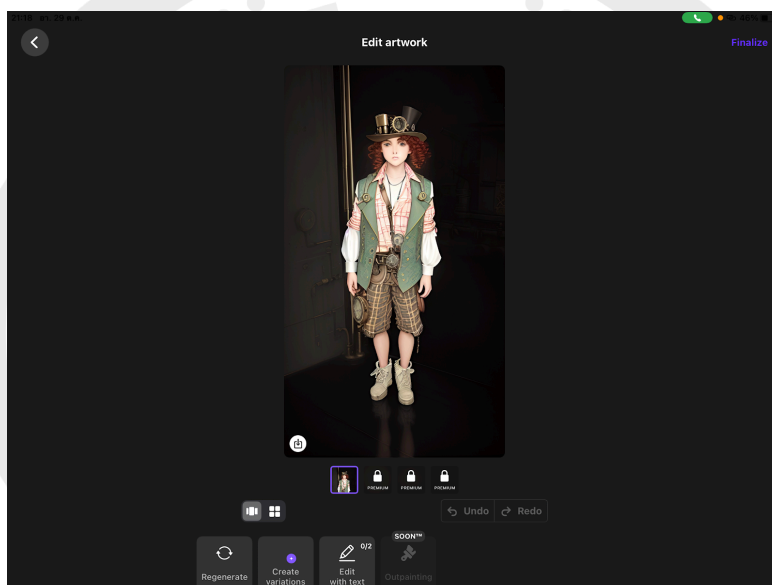
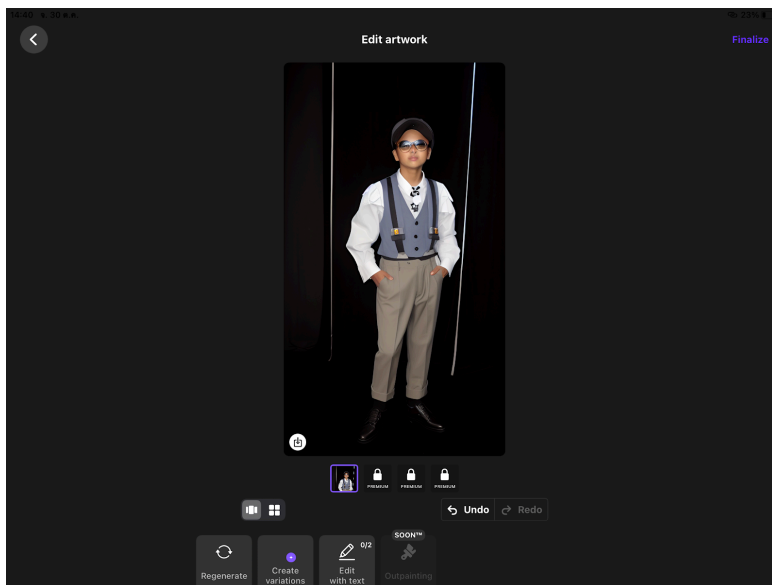


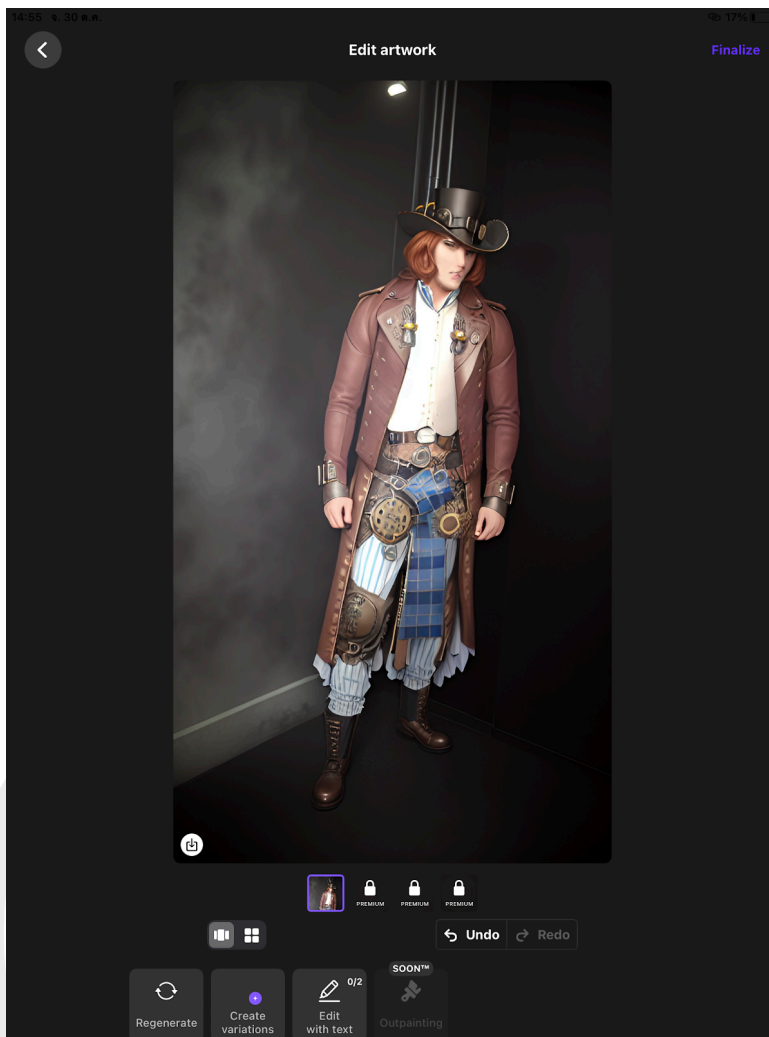
ภาพประกอบ 3.46 : ภาพการใช้ Ai generate นำเสนอความคืบหน้า 50%
ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา (นาย สุกิตต์ สีฏ)

ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นายอักษฎาญค์ เวชยา

หลังจากปรึกษาและได้ reference แล้ว ทางผู้ศึกษาได้แบ่งหน้าที่กันโดยผู้ศึกษาได้รับหน้าที่ออกแบบตัวละคร จิม ฮอว์กินส์, ลองจอห์น ซิลเวอร์, ทอม เรดรูท และจอห์น ฮันเตอร์ โดยทุกคนร่วมกันร่วมกันกำหนดให้แต่ละตัวละคร มีสีเสื้อผ้าประจำตัวที่แตกต่างกัน โดยอิงจากบุคลิกและลักษณะนิสัย หลังจากนั้นผู้ออกแบบจึงได้เริ่มหาแรงบันดาลใจในการสร้างเครื่องแต่งกายของตัวละครนั้น ๆ ออกมา







ภาพประกอบ 3.47 : ภาพการทดลองสร้างเครื่องแต่งกายเพื่อการออกแบบ 50%

ที่มา : ผู้ศึกษา (นาย อธิวัฒน์ เวชยา)

และหลังจากได้ทดลองสร้างเครื่องแต่งกายเป็นที่เรียบร้อยแล้วผู้ศึกษาได้นำภาพถ่ายเครื่องแต่งกายที่ผู้ศึกษาเป็นคนสร้างนำมาให้ Ai generate เพื่อทำให้เป็นจุดเด่นของเครื่องแต่งกายมากขึ้นเพื่อที่จะนำไปปรับใช้ในการส่งความคืบหน้าครั้งถัดไป

3.5.2.3 การนำเสนอความคืบหน้า 70%

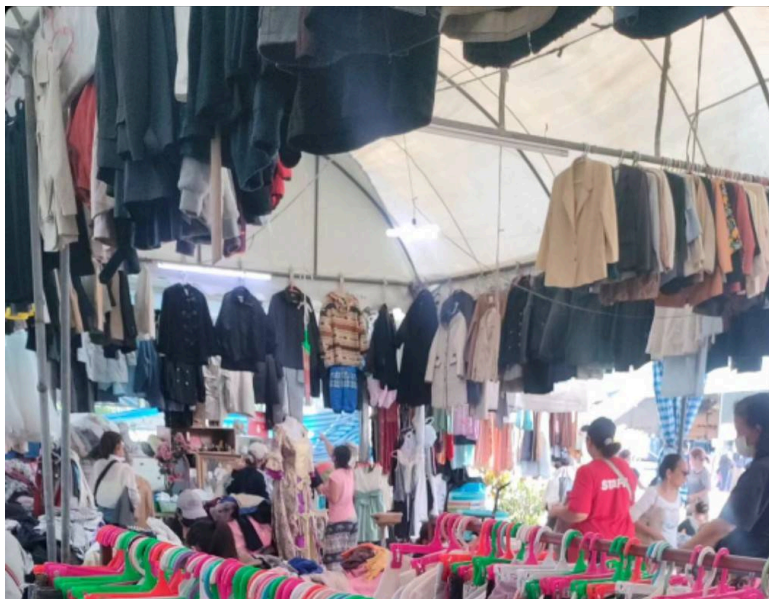
ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นางสาว ธนวรรณ เมืองปลื้ม

หลังจากที่ได้เริ่มทดลองจากเสื้อผ้าที่มีอยู่ในชั้นเรียน ให้นักแสดงได้ลองสวมใส่แล้ว ยังเห็นถึงข้อบกพร่องอยู่ เช่น สีที่ยังจัดไปเมื่อขึ้นเวทีเจอแสงสี ยังทำให้นักแสดงดรอป ชุดที่ยังไม่ครบสมบูรณ์ ยังขาดมิติของเสื้อผ้าและเครื่องประดับ และได้มีการลงพื้นที่เพื่อหาซื้อเสื้อผ้าตามสถานที่ต่าง ๆ เพื่อนำมาออกแบบชุดให้ตรงกับบทและการออกแบบของผู้ศึกษามากที่สุด

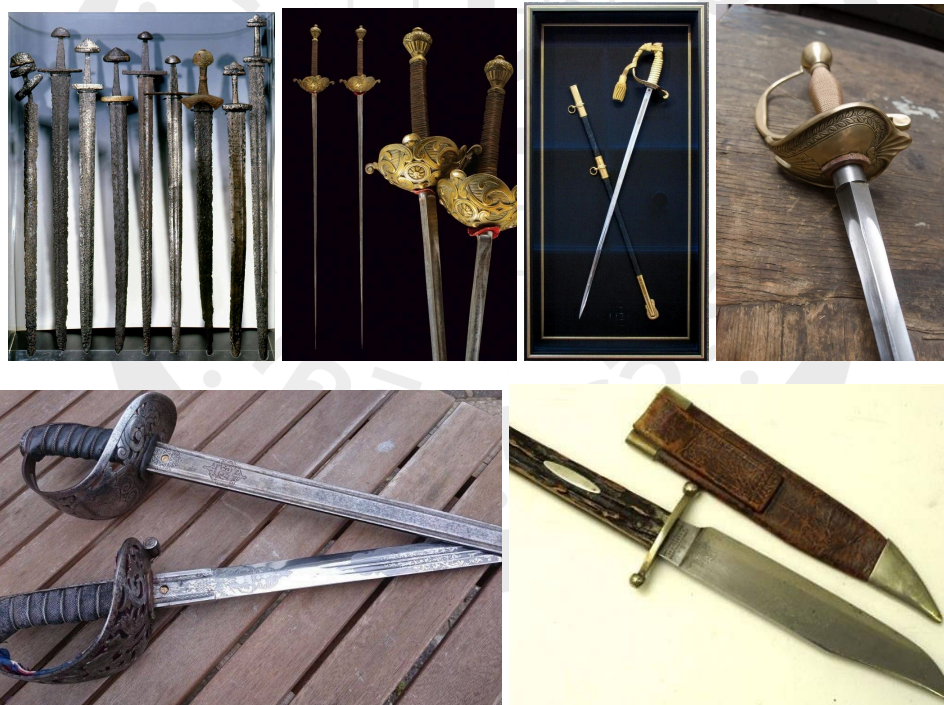
ผู้ศึกษายังได้รับมอบหมายการดูแล ซ่อมแซม และผลิตคอสตูมพรีอพ คือ อุปกรณ์ ช่าง ปีน ดาบ และมีดสั้น จึงหาข้อมูลของดาบในยุคที่กำหนด ทหาวิธีการผลิตอุปกรณ์ที่มีความแข็งแรงไม่หักง่าย ในระหว่างการซ่อมและแสดง หากการซ่อมแซมว่าควรใช้อะไรเพื่อให้อุปกรณ์แข็งแรงทนทาน อุปกรณ์เป็นเส้นของ ตัวละครบางตัว ใช้เป็นปืนไม้ มีการใช้ปืนพลาสติกบ้างแต่พบว่าแตกหักได้ง่าย ผู้ศึกษาจึงเปลี่ยนเป็นไม้ทั้งหมด และพันทีสีให้เนียนขึ้น ดาบของลองจอร์นซิลเวอร์ และกัปตันสมอลล์เลตต์ ใช้เป็นเหล็กทอกลม ๆ นำมาตีแบน ให้เป็นทรงดาบมากที่สุด ในวิธีการนี้เป็นวิธีการที่ยากที่สุดเพราะเหมือนการตีดาบจริง เมื่อตีจนได้เป็นทรงที่ พอใจแล้วจึงนำดาบมาขัดกระดาษทราย ลบความคมของเหล็กเพื่อป้องกันการเกิดอันตรายกับนักแสดง เพิ่มในส่วนหัวของดาบด้วยดินปั้นเพื่อให้ดาบดูสมจริงขึ้นและด้ามจับใช้โฟมยางในการทำและนำมาพันสีและทำดีเทล เก็บรายละเอียดเพื่อให้ดูสมจริง และในส่วนของมีดสั้นใช้เป็นพลาสติกและไม้ผู้ศึกษานำมาพันสีและเพนต์เพิ่มเติม



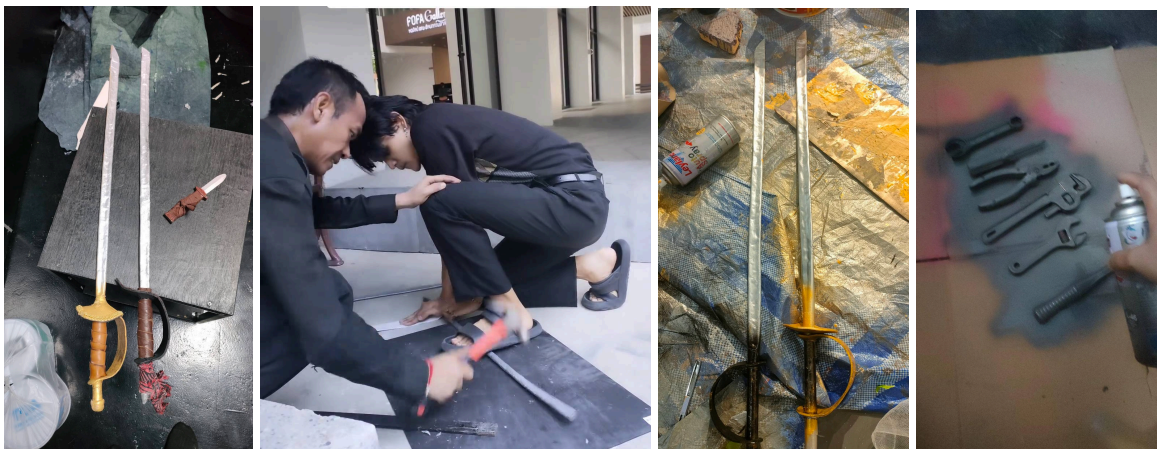
ภาพประกอบ 3.48 : ภาพการซื้อผ้าที่ตลาดพาหุรัด
ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา (นางสาว ธนวรรณ เมืองปลื้ม)



ภาพประกอบ 3.49 : ภาพการซื้อผ้าที่ตลาดปฐวิกรณ์
ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา (นางสาว ธนวรรณ เมืองปลื้ม)



ภาพประกอบ 3.50 : ภาพการสืบค้นอุปกรณ์คอสดุมพรีอพ
ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา (นางสาว ธนวรรณ เมืองปลื้ม)



ภาพประกอบ 3.51 : ภาพการทำอุปกรณ์คอสดุมพีร้อป
ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา (นางสาว ธนวรรณ เมืองปลื้ม)

ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นายศุภกิตติ์ สีฎุ

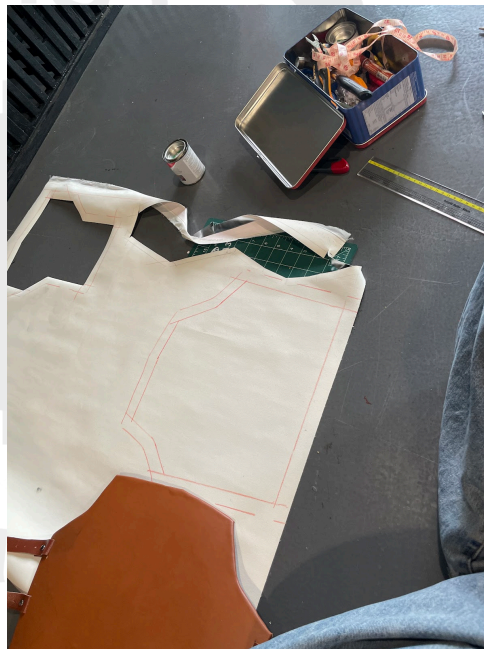
หลังจากที่ผู้ศึกษาส่งความคืบหน้า 50% ไป เราได้เห็นถึงโครงสร้างคร่าว ๆ ที่สามารถนำมาพัฒนาต่อได้ เราจึงได้ทำการสเก็ตซ์และเริ่มดีไซน์ออกให้เห็นภาพของเครื่องแต่งกายมากขึ้น และได้ทำเลือกสร้างชิ้นส่วนบางชิ้นของเครื่องแต่งกายทั้งหมดเพื่อให้เห็นถึงสีและเทคนิคว่าสิ่งที่เราทำนั้นมันจะประสบความสำเร็จตามภาพสเก็ตซ์หรือไม่ เราได้ทดลองลายผ้าและเนื้อผ้าหลากหลายชนิดเพื่อที่จะได้รู้ว่าเนื้อผ้าและลายผ้าแบบไหนเหมาะสมสำหรับการสร้างเครื่องแต่งกายมากที่สุด และมีการทดลองทำแพทเทิร์นขึ้นมาใหม่เนื่องจากเป็นชุดที่ถูกเพิ่มเติมและดัดแปลงค่อนข้างเยอะ จึงต้องมีการทดลองสร้างแพทเทิร์นเพื่อที่จะไม่ให้มีข้อผิดพลาดเกิดขึ้นในการทำจริง



ภาพประกอบ 3.52 : ภาพการสร้างเครื่องแต่งกายและแพทเทิร์น
ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา (นาย ศุภกิตต์ สีภู)

ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นายอิษฎางค์ เวชยา

หลังจากที่ผู้ศึกษาส่งความคืบหน้า 50% เมื่อเราได้เห็นถึงปัญหาในระหว่างการแสดง 50% เราจึงได้นำปัญหาตรงนี้เลยนำมาแก้ไข ส่วนหลักของปัญหาที่เกิดขึ้นคือขาดเข็มของลวดจอร์นซิลเวอร์ ได้นำมาลดขนาด และทำให้ใส่ง่ายขึ้นด้วยการทำโครงปกอกขา ติดซิปป และทำเข็มขัดในแต่ละชั้นเพื่อปรับให้กระชับได้มากยิ่งขึ้น และผู้ศึกษายังได้ทำเข็มขัดและเครื่องหนังให้ตัวละครทุกตัวอีกด้วย





ภาพประกอบ 3.53 : ภาพการสร้างเครื่องแต่งกายและแพทเทิร์น

ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา (นาย อธิภูวรงค์ เวชยา)

3.5.2.4 การนำเสนอความคืบหน้า 100%

ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นางสาวธนวรรณ เมืองปลื้ม

ในการส่ง 100% ได้มีการปรับแก้เล็กน้อย ส่วนใหญ่มุ่งเน้นไปที่ทำให้ชุดตัวละคร สมบูรณ์แบบที่สุด โดยมีการเติมเครื่องประดับ ผ้าบางชิ้น หรือแม้แต่การเพนต์เพิ่มเติมเพื่อให้ชุดดูไม่ดรอปลเมื่ออยู่บนเวที และตรวจเช็คเสื้อผ้ารวมถึงอุปกรณ์ทุกชิ้นว่าครบถ้วนหรือไม่ ส่วนไหนชำรุดหรือสูญหาย เพื่อที่จะเร่งทำการแก้ไขทันที ในส่วนนี้มีดีสน์ของนักแสดงมีการสูญหายทำให้ไม่พอใช้ ผู้ศึกษาจึงใช้โฟมยางนำมาทำเป็นมีดสั้นเพื่อให้นักแสดงมีอุปกรณ์ทันใช้ และกางเกงของตัวละครแบล็คแคทที่มีพีตแตกจากอาจารย์ยังดูเรียบเกินไป ผู้ศึกษาจึงเพิ่มเติมเทลของกางเกงด้วยการเพนต์ลวดลายลงไป



ภาพประกอบ 3.54 : ภาพการซ้อมการแสดง 100%

ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา (นางสาว ธนวรรณ เมืองปลื้ม)

ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นายศุภกิตติ์ สีภู

หลังจากที่ผู้ศึกษาได้ส่งความคืบหน้า 70% เสร็จสิ้นแล้วผู้ศึกษาได้กลับมาสร้างเครื่องแต่งกายตามแผนที่วางไว้ และปรับแก้ตามคำแนะนำจากคณะครูที่ให้คำปรึกษาการสร้างเครื่องแต่งกาย ในรอบนี้ไม่ค่อยมีปัญหาเกิดขึ้นเนื่องจากได้ทดลองทำแพทเทิร์นและผลิตไปบ้างแล้ว จึงสามารถผลิตต่อได้โดยที่ไม่มีข้อผิดพลาดและปัญหาตามมาหลังจากผลิตเสร็จแล้วจึงได้มีการลองสวมใส่เครื่องแต่งกายทุกชิ้นและได้เพิ่มรายละเอียดเล็ก ๆ น้อย ๆ เพื่อให้เครื่องแต่งกายมีความสมบูรณ์แบบมากขึ้น











ภาพประกอบ 3.55 : ภาพการทดลองสวมเสื้อผ้าทุกชิ้น 100%
ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา (นาย ศุภกิตต์ สีภู)



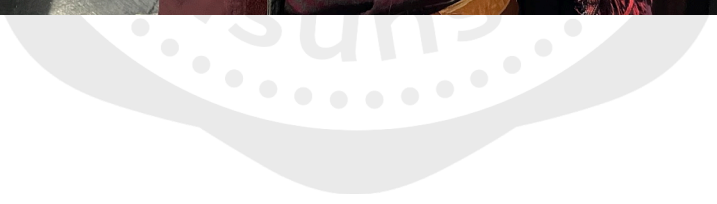
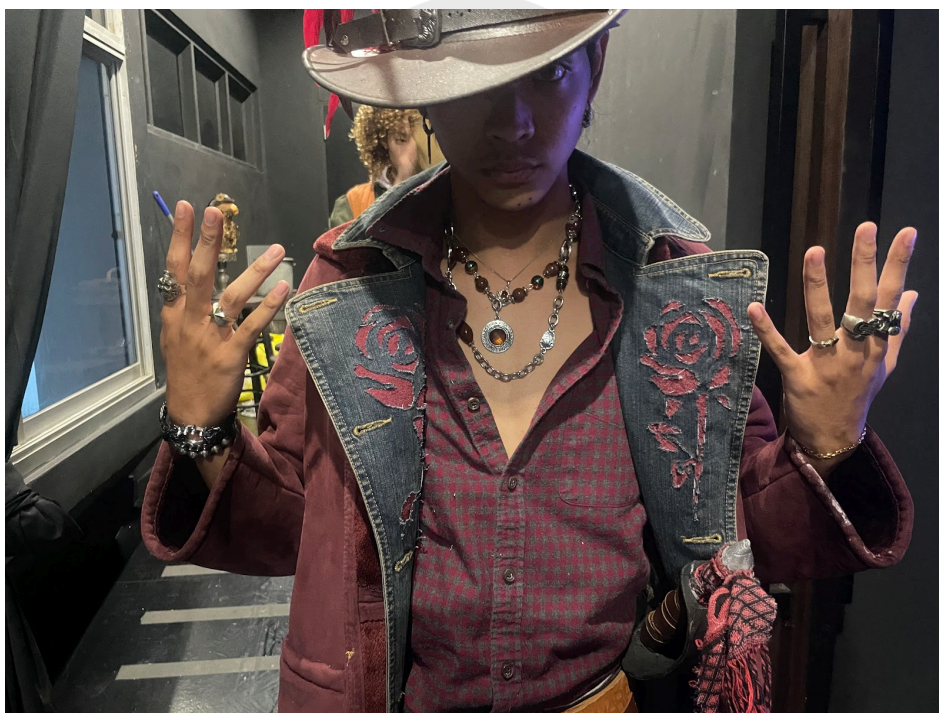
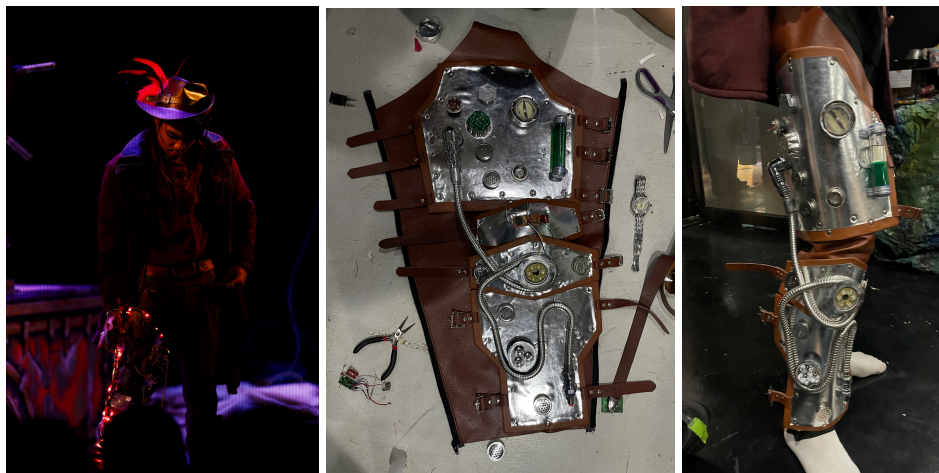
ภาพประกอบ 3.56 : ภาพการต่อเติมรายละเอียดของเสื้อผ้า 100%
ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา (นาย ศุภกิตต์ สีภู)

ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นายอัษฎางค์ เวชยา

ใน 100% เราได้นำปัญหาทั้งหมดของ 70% มาแก้ไข และเติมแต่งดีเทลให้สวยงามและสร้างสรรค์ตามใจของตัวเองและตามบทละครมากยิ่งขึ้น
เติมดีเทลให้เข้าเทียมของลองจอร์น
ซิลเวอร์ เข็มทิศที่ดึงได้และเทคนิคไฟให้เป็นไปตามบทละครมากยิ่งขึ้น











ภาพประกอบ 3.57 : ภาพการต่อเติมรายละเอียดของเสื้อผ้า 100%
และภาพบนเวทีที่เห็นถึงเทคนิคของชาเทียมลองจอน ซิลเวอร์
ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา (นาย อธิวัฒน์ เวชยา)

3.5.2.5 ปัญหาและแนวทางการแก้ไข

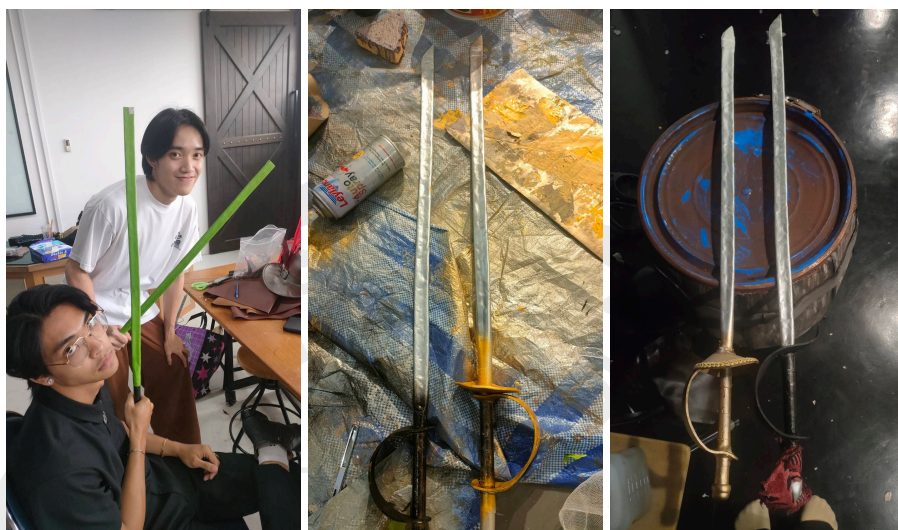
ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นางสาวนวรรณ เมืองปลื้ม

ในช่วงแรกภาพรวมยังดูไม่เท่ากันเพราะผู้ออกแบบมี 3 คน เพื่อให้ไปในทิศทางเดียวกันเราจึงมีการกำหนดขอบเขตและช่วยกันดูภาพรวมของทุกตัวละครเพื่อให้ดูเป็นเรื่องเดียวกันมากที่สุด

ใน 50% เสื้อผ้าของตัวละครที่ผู้ศึกษาออกแบบ ยังขาดความสมบูรณ์ และยังไม่ตรงกับสิ่งที่ออกแบบมากนักจึงได้เริ่มหาซื้อเสื้อผ้ามาเพิ่มเติม लेकरเสื้อผ้าของตัวละครดูมีมิติมากขึ้น

ใน 70% จะยังคงสังเกตได้ว่าสีชุดของตัวละครยังดรอปปี้ ผู้ศึกษาจึงเติมสี เติมผ้าที่เข้มขึ้นเพื่อให้ชุดตัวละครเด่นออกมา หลังจากนั้นมีการเติมดีเทลเก็บรายละเอียดมาเรื่อย ๆ เสื้อผ้าและอุปกรณ์ที่ผ่านการซ่อมมาเรื่อย ๆ เกิดการชำรุดเสียหายต้องซ่อมแซมอยู่บ่อยครั้ง อุปกรณ์คอสตูมพรีอพที่เป็นพลาสติก มักจะเกิดปัญหาสีร้อนเพราะสีสเปรย์ไม่สามารถยึดติดกับพลาสติกได้ จึงแก้ปัญหาได้เพียงฉีดสเปรย์ถมทับไปเรื่อย ๆ เมื่อมีการหลุ่ร้อน และส่วนที่มีปัญหามากที่สุดคือตาบ ทางผู้ศึกษาได้มีการสำรองตาบให้นักแสดงได้ใช้แล้ว แต่ตาบที่ใช้จริงและตาบสำรองเป็นเหล็กคนละชนิดน้ำหนักรองตาบเลยแตกต่างกัน และนักแสดงให้ความเห็นว่าตาบสำรองมีน้ำหนักที่เบาว่าตาบจริงจึงรู้สึกไม่ถนัดในการใช้ ผู้ศึกษาจึงต้องทำให้ตาบที่ใช้จริงแข็งแรงมากที่สุด และได้รับฟีดแบคว่าตาบยังดูอันตรายเกินไป จึงนำตาบมาพันเทปให้ไม่มีความคม และพันสีทับแต่เมื่อทดลองใช้จริงแล้วพบว่า effect เสียงที่ได้จากการตู่ด้วยตาบนั้นไม่ก้องกังวานและไม่สมจริงสุดท้ายจึงจำเป็นต้องนำเทปออก ในส่วนด้านหัวและปลายตาบนั้นใช้เป็นดินปืนเวลาซ้อมยังเกิดการหลุ่และแตกหักอยู่จึงได้ซ่อมแซมและพันเทป เพื่อให้แน่นขึ้น

จนกระทั่งใกล้วันจริงขึ้นมาดาบมีการหักและงอจากการปะทะดาบที่แรง ส่วนที่ตีดาบมากไปทำให้ดาบแบนมากกว่าส่วนอื่นจึงเกิดการงอได้ ผู้ศึกษาจึงได้มีการคุยกับนักแสดงพบว่านักแสดงสามารถช่วยแก้ปัญหาในส่วนที่ดัดงอโดยการขยับองศาในการตี และผู้ศึกษาได้ใช้ดินปั้นซ่อมแซมในส่วนที่ตีของดาบและใช้เทปพันอีกหนึ่งรอบเพื่อช่วยพยุงในส่วนนั้น แต่ก็ยังไม่ได้ดีมากนักและยังเกิดปัญหาดาบหักงออยู่ จึงนำดาบไปเชื่อมเหล็ก และพบว่าวิธีนี้แก้ปัญหาได้ดีที่สุด



ภาพประกอบ 3.58 : ภาพการซ่อมแซมและแก้ปัญหาของอุปกรณ์
ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา (นางสาว ธนวรรณ เมืองปลื้ม)

ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นายศุภกิตต์ สีภู

ผู้ศึกษาไม่ค่อยค้นพบปัญหาใด ๆ ในการผลิตเนื่องจากทุกขั้นตอนทุกวิธีการผู้ศึกษาได้เรียนรู้ทำความเข้าใจและวางแผนมาหมดแล้ว แต่ปัญหาจะเกิดขึ้นจากการขาดแคลนวัสดุเนื่องจากต้องใช้ผ้าเฉพาะจึงต้องหาวัสดุหรือทำขึ้นมาเอง ผู้ศึกษาเลยแก้ปัญหานี้โดยการขอบริจาควัสดุพิเศษหรือวัสดุเหลือใช้จากนิสิตนักศึกษาและบุคคลที่ทำการผลิตเสื้อผ้าเป็นอาชีพและนำมาดัดแปลงเล็กน้อยเพื่อให้ทันต่อเวลาและจำนวนของนักแสดงในเรื่องที่มีจำนวนมาก



THESIS โปร TREASURE ISLAND
เปิดบริจาคเสื้อผ้ามือสอง
เศษผ้า, MATERIEL ต่างๆ ให้หมดเลย
บริจาคเพื่อการศึกษาและต่อยอดในการทำ
COSTUME ของโปรนี่
เพราะค่อนข้างใช้เยอะมากๆ เนื่องด้วยจำนวน
นักแสดงเยอะสุดๆ ไปเลยจ้า
ขอบคุณทุกคนที่มีส่วนร่วม
เราจะวางกล่องรับบริจาคไว้ที่ห้องโปร
(ห้องสตูดิโอ) นะค้าา

ภาพประกอบ 3.59 : ภาพการรับบริจาควัสดุอุปกรณ์

ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา (นาย ศุภกิตต์ สีภู)

ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นายอัษฎางค์ เวชยา

ปัญหาหลักจาก 50% คือขาเทียมของลงจอห์น ซิลเวอร์ซึ่งมีน้ำหนักค่อนข้างหนัก และทำให้นักแสดงเคลื่อนไหวไม่สะดวก ทั้งนี้วิธีการใส่ยังยากลำบากเนื่องจากไซส์ที่คลาดเคลื่อน จึงทำให้ต้องใช้เคเบิลไทร์ในการรัดที่ขา ทำให้นักแสดงแน่นและอึดอัด

ใน 70% ผู้ออกแบบได้แก้ปัญหามาเทียมที่หนักและใส่ยากด้วยการทำปลอกขาสำเร็จรูปขึ้นมาและมีเข็มขัดในการปรับรัดไซส์ทำให้ใส่ได้ง่ายขึ้น อีกทั้งปลอกขาที่เนื่องจากเป็นหนังทั้งหมดทำให้ไม่มีอากาศถ่ายเท ผู้ศึกษาจึงทำการเจาะรูเล็ก ๆ เพื่อระบายอากาศให้นักแสดง และผู้ศึกษาได้ทำการค่อย ๆ เติมแต่งอุปกรณ์ในขาต่าง ๆ เข้าไปในทุก ๆ วิชาที่เข้าหอนาฏลักษณ์ เพื่อตรวจสอบว่าส่วนไหนจะหลุด ส่วนไหนไม่แน่น และจะทำให้เกิดปัญหาในวันแสดง เราจึงต้องสังเกตและทดลองตลอด



ภาพประกอบ 3.60 : ภาพขาเทียมใน 70% และ 100%

ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา (นาย อธิภูงค์ เวชยา)

3.5.3 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านออกแบบเครื่องแต่งกาย (Production)

3.5.3.1 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการแสดง

(1) ช่วงก่อนการแสดง

ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นางสาวธนวรรณ เมืองปลื้ม

ออกแบบและลงพื้นที่ทำเสื้อผ้าตามที่ดีไซน์ไว้ หาผ้ามาเพิ่มเลย์เออร์ของชุดตัวละคร เพื่อให้มีมิติ ดูภาพรวมว่าตัวละครที่ทำเป็นภาพภาพเดียวกันกับตัวละครทั้งหมดหรือไม่ หากมีส่วนไหนที่ชำรุดเสียหายหรือสูญหายผู้ศึกษาจะทำการแก้ไขทันทีเพื่อให้นักแสดงมีใช้ในการซ้อม

ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นายศุภกิตต์ สีฎ

ได้ทำการออกแบบเครื่องแต่งกาย จัดหาวัสดุอุปกรณ์และศึกษาวิธีการสร้างหลาย ๆ รูปแบบเนื่องจากหน้าที่ของผู้ศึกษาคือการสร้างเครื่องแต่งกายขึ้นมาใหม่ทำให้ต้องศึกษาวิธีการสร้างค่อนข้างเยอะและสร้างเครื่องแต่งกายให้ออกมาตรงกับแบบและสมบูรณ์มากที่สุด

ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นายอธิภูงค์ เวชยา

ได้ทำการออกแบบเครื่องแต่งกายไว้คร่าว ๆ ไม่ถึงกับลงดีเทลมาก เพราะผู้ออกแบบอยากให้เสื้อผ้าเป็นส่วนหนึ่งของตัวละคร ผู้ออกแบบจึงใช้วิธีการให้นักแสดงได้ทำการลองใส่เสื้อผ้าและใช้ในการซ้อมอยู่เสมอ เพื่อดูว่าเสื้อผ้าที่นักแสดงจะต้องใส่เล่นจริง จะดูชัดกับบุคลิกของตัวละครหรือไม่

ทั้งนี้ยังมีอุปกรณ์อย่างอื่น เช่น กระเป่า ที่ต้องคอยดูว่าตัวละครควรใช้แบบไหนถึงจะเข้ากับคาแรคเตอร์ของตัวละครนั้น ๆ และสะดวกต่อนักแสดงระหว่างใช้อีกด้วย

(2) ช่วงการแสดง

ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นางสาวนวรรณ เมืองปลื้ม

ตรวจสอบความครบถ้วนของชุดและอุปกรณ์ทั้งหมดว่ายังอยู่ครบถ้วนเสียหายหรือ สูญหายหรือไม่ ชิ้นส่วนที่มีการเสียหายจะซ่อมแซมโดยทันที และอุปกรณ์ที่เป็นพลาสติกจะนำมาสเปรย์ใหม่ทุกรอบการแสดง

ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นายศุภกิตต์ สีฎุ

ได้มีการซ่อมแซมเครื่องแต่งกายที่มีการชำรุดระหว่างการแสดง และทำการจัดเตรียมเสื้อผ้าให้นักแสดงสวมใส่ง่ายและรวดเร็ว เพื่อป้องกันความวุ่นวายที่จะเกิดขึ้นระหว่างเตรียมตัวและระหว่างการแสดงเริ่มเล่น

ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นายอัษฎางค์ เวชยา

ได้ทำการซ่อมแซมขาเทียมของลุงจอห์น ซิลเวอร์อยู่เสมอ เพราะมีการชำรุดอยู่ตลอดเวลา อีกทั้งยังเช็ครองเท้าของทุกตัวละครเพื่อให้ความปลอดภัยกับนักแสดงทุกคนในระหว่างการแสดง

(3) ช่วงหลังการแสดง

ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นางสาวนวรรณ เมืองปลื้ม

จัดเก็บชุดและอุปกรณ์ และเช็คความครบถ้วนเพื่อใช้ในครั้งถัดไป

ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นาย ศุภกิตต์ สีฎุ

ได้มีการจัดเก็บและบริจาคเครื่องแต่งกายบางส่วนให้กับผู้ที่ต้องการนำเครื่องแต่งกายไปศึกษาและใช้ประโยชน์ในภายภาคหน้า

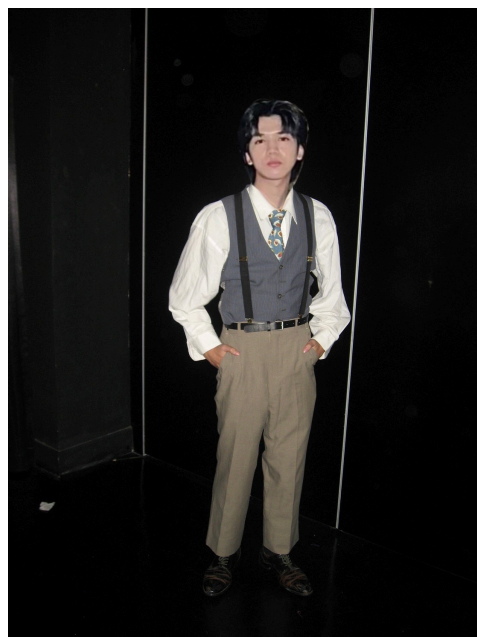
ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นายอัษฎางค์ เวชยา

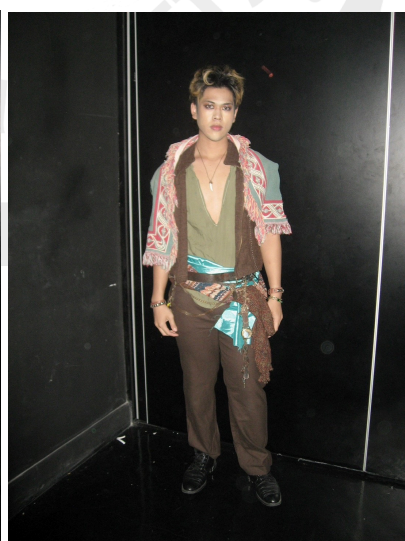
ได้ทำการจัดเก็บเครื่องแต่งกายบางส่วน และนำบางส่วนบริจาคเพื่อใช้ในการศึกษาและสร้างประโยชน์ในอนาคตให้ได้มากที่สุด

3.5.4 ผลงานการแสดง

3.5.4.1 ผลงานการแสดงรอบที่ 1







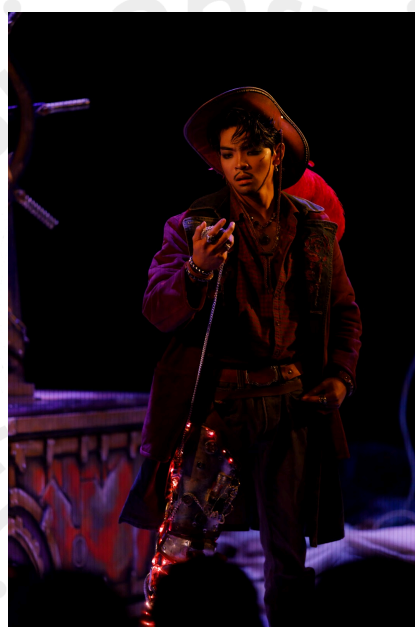


ภาพประกอบ 3.61 : ภาพผลงานการแสดงรอบที่ 1

ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา

3.5.4.1 ผลงานการแสดงรอบที่ 2





ภาพประกอบ 3.62 : ภาพผลงานการแสดงรอบที่ 2

ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา

3.5.4.1 ผลงานการแสดงรอบที่ 3



ภาพประกอบ 3.63 : ภาพผลงานการแสดงรอบที่ 3

ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา

3.6 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบแสง

3.6.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-Production)

3.6.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม

ผู้ออกแบบได้ทำการศึกษา วิเคราะห์และตีความบทละครโดยละเอียด ซึ่งเนื้อเรื่องได้เล่าผ่านมุมมองของตัวละคร ‘จิม ฮอว์กินส์’ เด็กที่มีความฝันอยากออกไปผจญภัย แต่ด้วยสภาพสังคมและคนรอบข้างที่มองว่าเขายังเป็นเด็ก ทั้งยังถูกดูถูกและมองว่าจิมยังไม่สามารถทำอะไรด้วยตัวเองได้ แต่ในท้ายที่สุดจิมก็ได้พิสูจน์ให้ใครหลาย ๆ คนเห็นว่าคำว่า ‘เด็ก’ เป็นเพียงคำพูดที่เอาไว้อ้างใช้เรียกคนที่อายุน้อยกว่า

ซึ่งจากการศึกษาบทละครทำให้ผู้ออกแบบได้จำกัดความในการออกแบบแสงขึ้นมา คือ ความคิด กรอบ และการตัดสินใจ

3.6.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอ

สำหรับการกำหนดทิศทางการออกแบบแสงเพื่อการแสดงในเรื่อง เกาะมหาสมบัติ ผู้ออกแบบได้ตีความตามบทละครโดยแบ่งแสงเป็น 3 ประเภท คือ แสงธรรมชาติ แสงไฟประดิษฐ์และแสงพิเศษ เพื่อสร้างบรรยากาศมวบรวมให้ไปในทิศทางเดียวกัน

3.6.1.3 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบ

สำหรับการวิเคราะห์และค้นหาข้อมูลเพื่อเตรียมคัดเลือกทีมงานออกแบบ ตัวผู้ออกแบบก็ได้อ่าน วิเคราะห์และค้นคว้าหาข้อมูลโดยเริ่มค้นหาข้อมูลจากศตวรรษที่ 19 (B.C.1890) ในช่วงยุคสมัยวิกตอเรียน โดยสถานที่ตั้งของโรงเตี๊ยมแอดไมรัลเบนโบว์คือเมืองบริสตอล ประเทศอังกฤษ เรือฮิสพานิโยล่าที่เป็นเรือประเภทเกลเลียน (Galleon) การเดินทางผ่านมหาสมุทรแอตแลนติกเหนือลงไปยังทางสามเหลี่ยมเบอร์มิวด้าเพื่อขึ้นเกาะ และเกาะมหาสมบัติที่รวมไปจนถึงป้อมปราการเก่าและที่อยู่ของเบน กันบนเกาะอิสลาเดอ ปินอส (Isla de Pinos) ประเทศคิวบา เพื่อสโคปการหาข้อมูลสำหรับการออกแบบแสงให้มีความละเอียดมากขึ้น

หลังจากการที่ได้อ่านและวิเคราะห์บท ในท้ายที่สุดแล้วทางตัวผู้ออกแบบจึงสรุปได้ว่า ‘การเดินทางของจิมสามารถมองเห็นได้ว่าเป็นการผจญภัยของมนุษย์ในการค้นหาความแข็งแกร่งและคุณค่าของตนเองผ่านการเรียนรู้และพึ่งพาตัวเอง นั่นคือสมบัติที่แท้จริง’

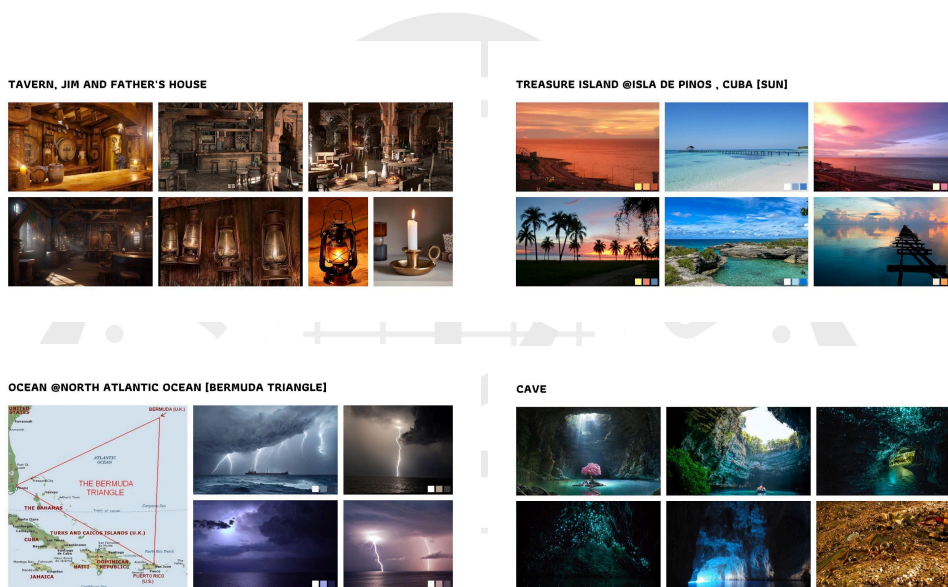
3.6.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง (Pre-Production)

3.6.2.1 การนำเสนอความคืบหน้า 30%

หลังจากได้เข้ามาทำงานในโปรดักชันส์ Treasure Island เกาะมหาสมบัติแล้ว ตัวผู้ออกแบบเองก็ได้ร่วมประชุมเพื่อหาข้อสรุปเกี่ยวกับเซตตั้งในเรื่องกับผู้กำกับและทีมงานออกแบบฝ่ายอื่น ๆ ในโปรดักชันส์ จึงได้ข้อสรุปเรื่องช่วงเวลาและสถานที่ภายในเรื่อง คือ ศตวรรษที่ 19 โดยแบ่งเป็นแสงในโรงเตี๊ยม แสงภายในเรือและแสงบนเกาะมหาสมบัติ

ซึ่งเมื่อได้ข้อสรุปแล้วผู้ออกแบบจึงได้ทำการค้นคว้าหาข้อมูลรายละเอียดเกี่ยวกับสภาพอากาศ ช่วงเวลาที่ดวงอาทิตย์ขึ้นและตก จำนวนชั่วโมงที่มีแสงสว่างปริมาณเมฆความเร็วลมอุณหภูมิรายชั่วโมง แสงภายนอก แสงภายในและแสงพิเศษ

และตัวผู้ออกแบบสนใจการให้แสงช่วยนำพาโดยให้ขึ้นโรงเตี๊ยมมีการใช้แสงในเปอร์เซ็นต์ต่ำและหมุกหมัวซึ่งเป็นตอนที่จิม ‘ยังไม่ได้ออกจากบ้าน’ ขึ้นบนเรือฮิสพานิโยล่าที่ล่องอยู่กลางมหาสมุทรเปอร์เซ็นต์แสงจะกลาง ๆ และเริ่มสว่างขึ้นเป็นตอนที่จิม ‘ได้ออกเดินทางไปกับเพื่อน ๆ’ และขึ้นเกาะมหาสมบัติที่เปอร์เซ็นต์แสงจะมีความสว่างสุทธวมไปถึงโหนดสีที่จะมีความสดใสมากขึ้นกว่าขึ้นในโรงเตี๊ยมและบนเรือฮิสพานิโยล่าซึ่งเป็นตอนที่จิม ‘ได้ผจญภัยฝ่าฟันอุปสรรคจนเจอสมบัติของตัวเองและกลับบ้าน’



ภาพประกอบ 3.64 : ภาพส่วนหนึ่งจากการนำเสนอความคืบหน้า 30%
ที่มาภาพ : ปัญชาน โพรธิภรณ์กุล (ผู้ออกแบบแสง)

3.6.2.2 การนำเสนอความคืบหน้า 50%

จากการนำเสนอความคืบหน้า 30% ทางผู้ออกแบบได้นำข้อมูลก่อนหน้ามาพัฒนาต่อในการนำเสนอความคืบหน้า 50% และได้ทดลองแสงต่างๆเพื่อให้เห็นภาพมากขึ้นผ่านการทำให้เซอร์ในงานเทศกาลปล่อยผีครั้งที่ 10 The Mystery Bogie ซึ่งตัวผู้ออกแบบได้ทดลองในส่วนของทดลองโหนดสีของแสง การสโคปพื้นที่ การทดลองเทคนิคพิเศษในซินดาว รวมไปถึงการตัดโกโบหลายเชือกเพื่อนำมาทดลองหาตำแหน่งการติดตั้งไฟ และภาพของเชือกที่ตัวผู้ออกแบบสงสัยว่าโกโบหลายนี้ที่ตัดมาสามารถนำมาใช้งานจริงได้หรือไม่

รวมไปถึงการทำ Easter Egg เพื่อให้ผู้ชมลุ้น สนใจ และรอดติดตามละครเวทีเรื่อง ‘Treasure Island เกาะมหาสมบัติ’ ที่จะแสดงในเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ของรุ่น 27 ยูเรนัสช่วงปลายเดือนมีนาคม

นอกจากนั้นทางผู้ออกแบบและทีมออกแบบฝ่ายอื่น ๆ ก็ได้ร่วมประชุมเพื่อสรุปริเริ่มและคีย์เวิร์ดของเรื่องเพื่อให้เห็นภาพหลังจากนี้ไปในทิศทางเดียวกัน โดยริเริ่มของเรื่องคือ ‘การเปลี่ยนแปลงของชีวิตช่วยเติมเต็มการเติบโต’ และคีย์เวิร์ดคือ ‘การเปลี่ยนแปลง การเติบโต การเติมเต็ม’ ซึ่งสำหรับตัวผู้ออกแบบเองได้นำเสนอคีย์เวิร์ดทั้งสามผ่านการทำงานกับแสงโดย ‘การเปลี่ยนแปลง’ คือ ทรานซิชั่นระหว่างซีน, การเพิ่มเปอร์เซ็นต์แสงและการหาองศาการติดตั้งไฟเพื่อเล่นกับเงา, ‘การเติบโต’ คือ เปอร์เซ็นต์แสงที่ในซีนของโรงเตี๊ยมจะใช้แสงในเปอร์เซ็นต์ที่ต่ำเพื่อให้ความหม่น ซีนบนเรือกลางมหาสมุทรที่เปอร์เซ็นต์แสงค่อย ๆ เพิ่มขึ้นมาเป็นกลาง ๆ และซีนบนเกาะมหาสมบัติที่เปอร์เซ็นต์แสงจะมีความสว่างมากที่สุด, ‘การเติมเต็ม’ คือ การปรับโทนสีของแสงในแต่ละซีนเพื่อเติมเต็มความรู้สึกในซีนนั้น ๆ

HISPANIOLA, CAPTAIN (TEST : PLOIPHEE)



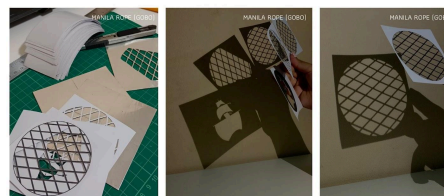
HISPANIOLA, KITCHEN (TEST : PLOIPHEE)



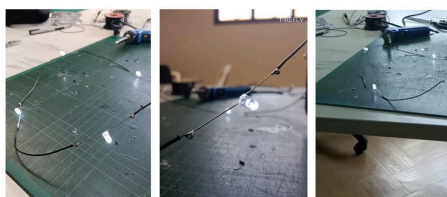
OCEAN @NORTH ATLANTIC OCEAN (TEST : PLOIPHEE)



HISPANIOLA, MANILA ROPE - GOBO (TEST : PLOIPHEE)



TREASURE ISLAND @ISLA DE PINOS, CUBA (TEST : PLOIPHEE)



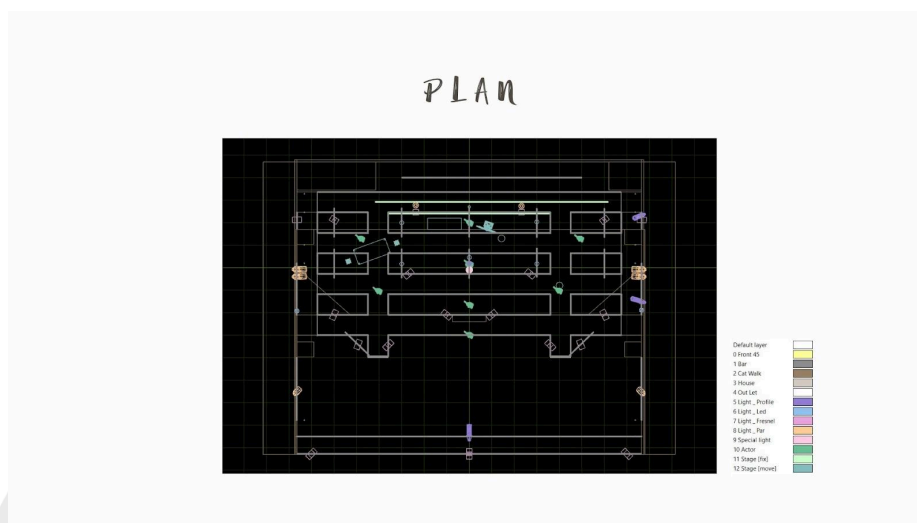
ภาพประกอบ 3.65 : ภาพส่วนหนึ่งจากการนำเสนอความคืบหน้า 50%

ที่มาภาพ : ปัญชาน โปธิปกรณกุล (ผู้ออกแบบแสง)

3.6.2.3 การนำเสนอความคืบหน้า 70%

จากการนำเสนอความคืบหน้า 50% ทางผู้ออกแบบนำข้อมูลที่ได้จากการทดลองออกแบบแสงภายในงานเทศกาลปล่อยผีครั้งที่ 10 The Mystery Bogie มาพัฒนาต่อ และเพื่อให้ภาพในการทำงานชัดเจน ทางตัวผู้ออกแบบจึงได้เข้าดูการซ้อมของนักแสดงภายในโปรดักชั่นส์ตามตารางการซ้อมที่ผู้





กำกับได้แจ่มไว้เพื่อติดตามดูการเปลี่ยนแปลงเกี่ยวกับพื้นที่ที่นักแสดงทำการแสดง ซึ่งมีผลต่อการทำงานของผู้ออกแบบที่จะต้องคำนึงถึงภาพรวมบนเวที รวมไปถึงทิศทางของแสงและเทคนิคพิเศษเพื่อให้ผู้ชมสามารถจินตนาการภาพสถานที่แต่ละแห่งตามได้และออกแบบแสงในโปรแกรม Capture เพื่อให้เห็นภาพทิศทางของแสงชัดเจนมากขึ้น รวมไปถึงการวางตำแหน่งที่ใช้เทคนิคพิเศษเพื่อการทำแสงในซีนดูดาวของตัวละครจิมและซิลเวอร์ที่นักแสดงจะออกมา นั่งดูดาวบนดาดฟ้าเรือ



ภาพประกอบ 3.66 : ภาพส่วนหนึ่งจากการนำเสนอความคืบหน้า 70% (1)
ที่มาภาพ : ปัญชาน โทธิปกรณ์กุล (ผู้ออกแบบแสง)

ACT I	LOCATION	LIGHTING	SPECIAL LIGHTING	CAPTURE
PROLOGUE SCENE 1.1	ดงกุยรสม โถง	any		
SCENE 1.2	ดงกุยรสม โถง	any + add top light		
SCENE 1.3	ดงกุยรสม โรงเขียนหอโบริลบนโบริ	tarvern lighting		
SCENE 1.4	ดงกุยรสม โรงเขียนหอโบริลบนโบริ	tarvern lighting + billy		

ภาพประกอบ 3.67 : ภาพส่วนหนึ่งจากการนำเสนอความคืบหน้า 70% (2)
ที่มาภาพ : ปัญชาน โทธิปกรณ์กุล (ผู้ออกแบบแสง)

ACT 1	LOCATION	LIGHTING	SPECIAL LIGHTING	CAPTURE
SCENE 6.1	ดึกฤดูร้อน ตอนเช้า เรือฮิสปานีโอลา	hispaniola rooftop *airya smolt fucenter infade 6 sec		
SCENE 6.2	ดึกฤดูร้อน ตอนเช้า เรือฮิสปานีโอลา ห้องกัปตัน	captain cabin		
SCENE 6.3	ดึกฤดูร้อน ตอนเช้า เรือฮิสปานีโอลา ห้องกัปตัน	rooftop + captain cabin *dim ฟิชชั่นตอนสโล.เห็นออกมาจากห้อง		
SCENE 6.4	ดึกฤดูร้อน ตอนเช้า เรือฮิสปานีโอลา	grow up is a trap		

ภาพประกอบ 3.68 : ภาพส่วนหนึ่งจากการนำเสนอความคืบหน้า 70% (3)

ที่มาภาพ : ปัญชานัน โทธิธิปกรณ์กุล (ผู้ออกแบบแสง)

ACT 1	LOCATION	LIGHTING	SPECIAL LIGHTING	CAPTURE
SCENE 6.9	ดึกฤดูร้อน ตอนเช้า ห้องครัว	scene 6.9 star freeze infade 6.10 3-5 sec		
SCENE 6.10	ดึกฤดูร้อน ตอนเช้า ห้องครัว	sea of star		
SCENE 6.11	ดึกฤดูร้อน ตอนเช้า ห้องครัว	aurora	*create chase	

ภาพประกอบ 3.69 : ภาพส่วนหนึ่งจากการนำเสนอความคืบหน้า 70% (4)

ที่มาภาพ : ปัญชานัน โทธิธิปกรณ์กุล (ผู้ออกแบบแสง)

3.6.2.4 การนำเสนอความคืบหน้า 100%

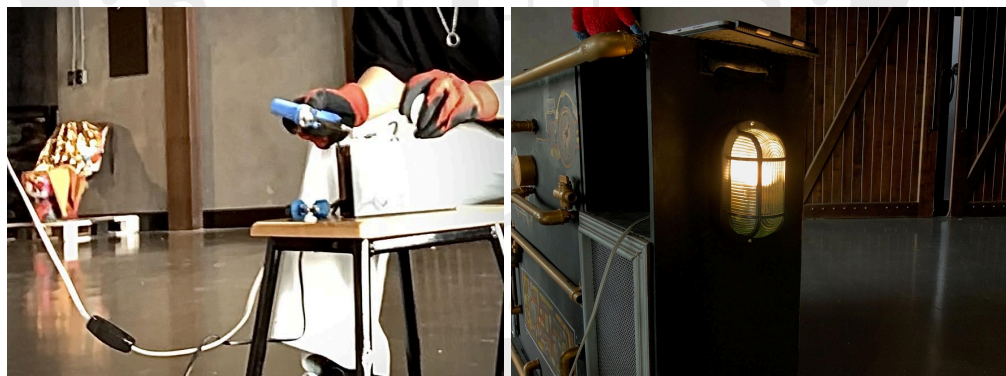
จากการนำเสนอความคืบหน้า 70% นอกจากการเข้าดูการซ้อมของนักแสดงภายในโปรดักชั่นส์ตามตารางการซ้อมที่ผู้กำกับได้แจ้งไว้ ทางตัวผู้ออกแบบเองก็ได้ทำการทดลองและออกแบบแสงในโปรแกรม Capture เพื่อให้เห็น Mood&Tone และทิศทางของแสงในแต่ละฉากชัดเจนรวมไปถึงการปรับโทนสีความมืดและความสว่าง เพื่อเป็นแนวทางการทำแสงก่อนเริ่มช่วง Production รวมไปถึงการหาตำแหน่งการแขวนไฟที่ตอบโจทย์การออกแบบแสง

และได้ทำงานร่วมกับฝ่ายอุปกรณ์ประกอบฉากโดยการต่อ-ติดตั้งไฟและคอมกับบาร์ไม้ทั้งสองฝั่งเพื่อใช้ในซีนห้องครัวของซิลเวอร์บนเรือฮิสพานิโยล่า

PLAN

SET	LOCATION	LIGHTING	SPECIAL LIGHTING	CAPTURE
SCENE 5.4	intro scene			
SCENE 5.5	silver set stemhead			
SCENE 5.6	silver (monologic)			
SCENE 6.1	trapezoid (awakening)			

ภาพประกอบ 3.70 : ภาพส่วนหนึ่งจากการนำเสนอความคืบหน้า 100%
 ที่มาภาพ : ปัญชาน โทธิปกรณ์กุล (ผู้ออกแบบแสง)



ภาพประกอบ 3.71 : ภาพการทำงานร่วมกับฝ่ายอุปกรณ์ประกอบฉาก
 โดยการช่วยต่อสายไฟ สวิตซ์ไฟ รวมไปถึงการติดตั้งไฟและคอมกับบาร์ไม้ทั้งสองฝั่ง
 ที่มาภาพ : ปัญชาน โทธิปกรณ์กุล (ผู้ออกแบบแสง)

3.6.2.5 ปัญหาและแนวทางการแก้ไข

(1) ปัญหาและแนวทางการแก้ไขหลังการนำเสนอความคืบหน้า 30%

เนื่องจากบทละครยังเขียนไม่จบ ดังนั้นช่วงเวลาของแสงในแต่ละซีนที่จึงยังมีความคลุมเครือ ตัวผู้ออกแบบจึงไม่สามารถเคาะภาพแสงในแต่ละซีนได้แบบชัดเจน

หลังจากการพบปัญหา ตัวผู้ออกแบบได้แก้ไขปัญหาโดยการอ้างอิงสถานที่ในเรื่อง จากทางฝ่ายฉาก โดยหาภาพอ้างอิงแสงในแต่ละสถานที่และช่วงเวลาเป็น Mood&Tone คร่าว ๆ อย่าง ครอบคลุมเพื่อนำเสนอความคืบหน้า

(2) ปัญหาและแนวทางการแก้ไขหลังการนำเสนอความคืบหน้า 50%

เนื่องจากการนำเสนอความคืบหน้าครั้งนี้เป็นการนำที่เซอร์มารวมในงานเทศกาลปล่อยผีครั้งที่ 10 The Mystery Bogie รวมเป็นถึงการถ่ายภาพแสงในโรงละครครั้งแรก ตัวผู้ออกแบบเลยใช้โอกาสนี้ในการ ทดลองนางานแสงที่ได้ออกแบบไว้ในช่วงนำเสนอความคืบหน้า 30% มาทำเพื่อทดลองแสงต่าง ๆ ในแต่ละฉาก หลังจากการพบปัญหา คือไฟที่ใช้ในโรงละครที่นั่นเป็นไฟกลาง (ไฟที่ทั้ง 4 ชั้นปีแขวน เพื่อใช้งานร่วมกัน) จึงทำให้การนำเสนอความคืบหน้า 50% ตัวผู้ออกแบบเห็นภาพแค่คร่าว ๆ แต่ถึงอย่างไร ตัวผู้ออกแบบก็สามารถนำองค์ประกอบบางอย่างหรือแสงในบางฉากมาพัฒนาต่อได้

(3) ปัญหาและแนวทางการแก้ไขหลังการนำเสนอความคืบหน้า 70%

ในครั้งนี้อาจไฟในโรงละครที่ใช้เป็นไฟของรุ่น 28 จันทราที่ใช้ในงานละครรุ่น และแขวนทิ้งเอาไว้ การนำเสนอความคืบหน้าในครั้งนี้นี้จึงทำให้เห็นภาพแสงแค่คร่าว ๆ ว่าแต่ละซีนจะใช้แสง ประมาณไหน และเพราะไม่มีไฟรับหน้าจึงทำให้หน้านักแสดงมืด นอกจากนั้นหลังส่งเสร็จก็ได้มีการพีดแบ็กต่าง ๆ กลับมา เช่น แพลนไฟจากที่ออกแบบให้ไฟ Led โฟเป็นไฟ Top อย่างเดียว ก็มีพีดแบ็กกลับมาว่าจะต้องมีไฟ Back รับนักแสดงเพื่อให้เกิด Rim Light, หน้านักแสดงมืด, ไฟ Led ในซีน Prologue สีเพี้ยน, ไฟสีแดงของ ซิลเวอร์ในฉากห้องครัวบนเรือฮิสพานิโยล่าแบน, แสงฉากดูดาวบนดาดฟ้าเรือก็อยากได้กลุ่มดาวแบบใช้ โปรเจคเตอร์เปิด, มองมีเดียไม่เห็น แสงต้องหลบให้มิดเดีย, ก๊อบปี่สายโกโบ

หลังจากการพบปัญหาที่ได้รับจากการพีดแบ็ก ละครแต่ละเรื่องมีแพลนไฟเป็นของตัวเอง ไม่สามารถใช้งานร่วมกันได้ เพราะจะทำให้ภาพรวมผิดไปจากที่ออกแบบไว้ ดังนั้นในการส่งความคืบหน้า ในครั้งนี้ ด้วยตำแหน่งไฟไม่ได้เป็นตำแหน่งเฉพาะของเรื่องเกาะมหาสมบัติจึงทำให้นักแสดงหน้ามืด, และ เนื่องจากทางผู้ออกแบบฝ่ายฉากได้แจ้งทางตัวผู้ออกแบบไว้ว่าจะมีการนำผ้าใบเรือขึ้นไปติดตั้งบนแค้ตวอลล์ กด้วย ดังนั้นผู้ออกแบบจึงลืกล็อกตำแหน่งไฟ Led ทั้ง 6 ดวงที่แขวนอยู่บนแค้ตวอลล์ให้ไฟก็สลงมาเป็นไฟ Top โดยไม่มีไฟแขวนในตำแหน่ง Back แต่อย่างไรก็ตาม ตำแหน่งที่ผู้ออกแบบเลือกแขวนและโฟกัส ก็ทำให้เกิด Rim Light เช่นเดียวกัน แม้ไม่ได้แขวนไฟ Back เพิ่มด้วยเหตุผลที่ว่าจำนวนไฟที่มีไม่พอต่อการใช้งาน และ ตำแหน่งที่ปกติจะใช้แขวนทางฝ่ายฉากก็ได้มาร์กไว้ว่าจะแขวนผ้าใบเรือในส่วนนี้จึงมีเรื่องของความปลอดภัยต่อ นักแสดงร่วมด้วยจึงไม่สามารถแขวนได้ ผู้ออกแบบจึงได้ลืกล็อกให้ตำแหน่งไฟ Led อยู่ตรงจุดที่แขวนเป็นไฟ Top นั้นเหมือนเดิม, ไฟ Led ที่สีเพี้ยนในช่วง Prologue เกิดจากการที่ดันสไลด์ไฟขึ้นมาในเปอร์เซ็นต์ที่ต่ำ ทำให้ แสงมีการกระตุกและเพี้ยนทางผู้ออกแบบจึงปรับวิธีการเปิดโดยดันสไลด์ขึ้นให้มาเป็นระดับกลางเพื่อป้องกันการเพี้ยนของสี, ไฟสีแดงของซิลเวอร์ทางผู้ออกแบบก็ได้นำมาปรับภาพต่อไปเพื่อให้แสงในซีนนี้ดูมีมิติมากขึ้น, ฉากดูดาวบนดาดฟ้าเรือจากที่มีพีดแบ็กกลับมาว่าอยากได้กลุ่มดาวแบบใช้โปรเจคเตอร์เปิด ในส่วนนี้ผู้ออกแบบ

มองว่าด้วยสเปคอุปกรณ์โปรเจคเตอร์ที่มีไม่สามารถทำภาพดาวแบบที่ผู้ออกแบบวางไว้ได้ เพราะแสงจากโปรเจคเตอร์ไม่สามารถสู้กำลังไฟในซีนนี้ได้ ทางผู้ออกแบบจึงได้หาทางออกร่วมกันโดยการทำโกลบไลดา มาทดลองเปิดในซีนนี้ แต่ก็พบว่าไม่เป็นไปตามภาพที่ผู้ออกแบบได้วางไว้ ผู้ออกแบบจึงนำภาพแสงซินดูดาวที่ได้ทดลองทำในช่วงการนำเสนอ 50% กลับมาใช้งานเหมือนเดิม, มองมีเดียไม่เห็น แสงต้องหลบให้มิดเดีย ในส่วนนี้สามารถหลบได้ในบางซีนที่เคาะมาแล้ว แต่โดยรวมก็ยังไม่สามารถเคาะได้ว่าภาพจะเป็นแบบไหน เพราะยังมีการปรับในหลาย ๆ ส่วน, การคัดลอกโกลบ ในส่วนนี้เนื่องจากว่าลายโกลบที่ผู้ออกแบบเลือกที่จะนำมาใช้เป็นลายมาตรฐานสามารถใช้งานได้ทั้งการออกแบบในโปรแกรม Capture และมีจำหน่ายในหน้าเว็บไซต์ของบริษัทอย่างถูกต้องเป็นทางการอยู่แล้ว นอกจากนี้ในส่วนตำแหน่งการติดตั้งไฟรวมไปถึงการใช้งานโกลบลงฝั่งไขว้กันก็เป็นตำแหน่งที่ตัวผู้ออกแบบได้หาและทำการติดตั้งเอง ดังนั้นตัวผู้ออกแบบจึงไม่ได้มองว่าส่วนนี้เป็นการคัดลอกแต่อย่างใดเพราะผ่านกระบวนการออกแบบและพัฒนาจนมาแล้ว

(4) ปัญหาและแนวทางการแก้ไขหลังการนำเสนอความคืบหน้า 100%

Mirror Ball มีความสว่างและเป็นจุดมากเกินไป, ไฟที่ติดตั้งเสีย ทำให้หน้านักแสดงมิด, ทำงานกับผู้กำกับให้มากขึ้นเพื่อให้แสงช่วยเปลี่ยนพื้นที่ในแต่ละซีนให้มีความแตกต่างกัน

หลังจากการพบปัญหาที่ได้รับจากการพีดแบ็กผู้ออกแบบได้นำเทปมาติดที่มีลเลอร์บอลเพื่อลดการสะท้อน, ตรวจสอบเช็คไฟทั้งหมดเพื่อแยกดวงที่สามารถใช้งานได้และดวงที่เสียออกจากกันเพื่อให้สะดวกต่อการทำงานต่อไป, เนื่องจากมี Mood&Tone หลักของแสงในแต่ละซีนอยู่แล้ว ในส่วนนี้จึงเหลือแค่การปรับในช่วงของ Transition ของแต่ละซีนเพื่อให้เห็นความแตกต่างของสถานที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

3.6.3 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านออกแบบแสง (Production)

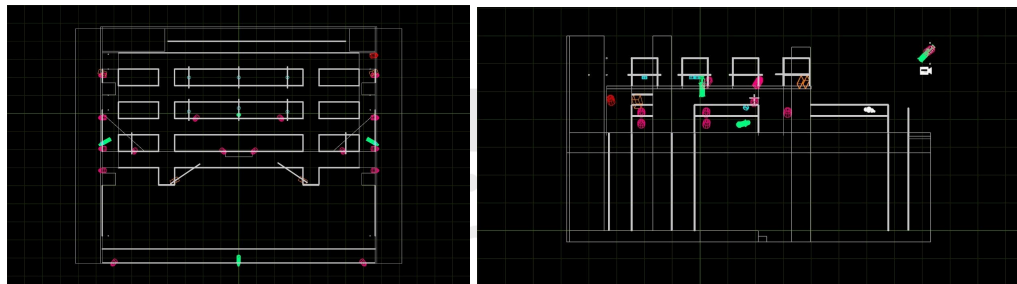
3.6.3.1 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการแสดง

(1) ช่วงก่อนการแสดง

ในสัปดาห์ที่โปรดักชันส์ได้เข้าใช้พื้นที่โรงละคร เพื่อความปลอดภัยในการทำงานของฝ่ายฉากในการเพนต์พื้น ทางผู้ออกแบบจำเป็นต้องให้ทางฝ่ายฉากทำงานให้เสร็จเรียบร้อยก่อนจึงจะสามารถเริ่มติดตั้งไฟตามแปลนไฟที่ได้วางตำแหน่งการแขวนไว้ในโปรแกรม Capture และเนื่องจากประเภทไฟที่ใช้มีจำนวนไม่พอ ทางผู้ออกแบบจึงต้องสำรวจและซ่อมเพื่อให้ไฟสามารถใช้งานได้ แต่ถึงแม้ผู้ออกแบบจะได้ซ่อมไปบางส่วนแล้วแต่เนื่องจากหลอดไฟที่เป็นอะไหล่มีจำนวนไม่พอ จึงทำให้ผู้ออกแบบจำเป็นที่จะต้องปรับเปลี่ยนเล็กน้อยในการติดตั้ง และด้วยความที่แปลนไฟที่ผู้ออกแบบได้ทำออกมามีฟังก์ชันการใช้งานในทุกตำแหน่งที่ติดตั้งอยู่แล้ว ผู้ออกแบบจึงสามารถปรับลดปริมาณการใช้งานได้ และนำไฟที่มีและทำการซ่อมไปมาติดตั้งตามแปลนไฟให้ครบตามแปลนไฟเดิมด้วยจำนวนไฟที่ได้ปรับใหม่ รวมไปถึงการตรวจสอบความเรียบร้อยและปลอดภัยของสายไฟและไฟที่นำมาใช้งานเพื่อไม่ให้เกิดความเสียหายและมีความปลอดภัยทั้งกับตัวนักแสดงและกับการทำงานของผู้ออกแบบเอง

และหลังจากที่ผู้ออกแบบได้ทำการติดตั้งไฟตามตำแหน่งที่วางไว้ ก็ได้แจ้งผู้กำกับเพื่อให้ช่วยนักคิวนักแสดงขึ้นเวทีเพื่อทำการบล็อกตำแหน่งและปรับโพกัสแสงตามตำแหน่งที่วางไว้ รวมไปถึงการวางคิวและติดตั้งเทคนิคพิเศษของแสง

แต่เนื่องจากการแก้ไขของนักแสดง จึงทำให้เวลาในการเมมและทำคิวไฟมีน้อย ทางผู้ออกแบบจึงต้องทำการเมมซีนไฟไปพร้อม ๆ กับการซ้อมเพื่อให้นักแสดงสามารถแก้และซ้อมซีนนั้น ๆ ไปด้วยกันได้



ภาพประกอบ 3.72 : ภาพแปลนไฟที่ผู้ออกแบบได้วางตำแหน่งในโปรแกรม Capture
ที่มาภาพ : ปัญชาน์ โทธิปกรณ์กุล (ผู้ออกแบบแสง)



ภาพประกอบ 3.73 : ภาพการเมมและทำคิวแสงตามที่ได้ออกแบบไว้
ที่มาภาพ : ปัญชาน์ โทธิปกรณ์กุล (ผู้ออกแบบแสง)

(2) ช่วงการแสดง

เมื่อถึงรอบการแสดงจริง นอกจากการเป็นดีไซเนอร์แล้ว ตัวผู้ออกแบบยังเป็นคนที่จะต้องคอยควบคุมบอร์ดไฟในการเปิดแสงตามคิวการแสดง ดังนั้นในทุก ๆ รอบการแสดง ตัวผู้ออกแบบจึงจำเป็นต้องเข้ามาทำการตรวจเช็คระบบไฟและอุปกรณ์ที่ได้ติดตั้งไว้เพื่อใช้ร่วมกับเทคนิคพิเศษทั้งหมดด้วยตัวเอง รวมไปถึงการนัดและทวนคิวเทคนิค (คิว Mirror Ball ชื่นดูดาวบนดาดฟ้าเรือและคิวเปิดสวิตช์ไฟขึ้นห้องห้อย) กับผู้ช่วยจากทางฝ่ายฉากที่ทางผู้ออกแบบเองได้ไปขอความร่วมมือให้มาช่วยปล่อยคิวเทคนิคพิเศษ เพื่อป้องกันความผิดพลาดทั้งหมดที่อาจเกิดระหว่างที่ทำการแสดง

2.1) รอบที่ 1 วันพฤหัสบดีที่ 28 มีนาคม 2567

เนื่องจากเป็นรอบแรกที่ทำการแสดง ทั้งยังเป็นครั้งแรกที่ผู้ออกแบบได้ควบคุมบอร์ดเพื่อเปิดไฟตามคิวแสงครบทุกซีนตั้งแต่ต้นจนจบ และทางผู้ช่วยจากฝ่ายฉากได้ลองปล่อยคิวเทคนิคพิเศษเป็นครั้งแรก ดังนั้นในการทำงานจึงยังมีความผิดพลาดอยู่บ้าง เช่น คิวไฟในแต่ละซีนที่ยังจำได้ไม่แม่นยำ คิวช่วงทรานซิชั่นที่การสลับสไลด์คิวไฟยังไม่สมูทตามที่คิดเพราะด้วยสเปคไฟ ทำให้การดันสไลด์ไฟ LED ขึ้นในเปอร์เซ็นต์ต่ำจะทำให้ไฟกระตุกซึ่งทางผู้ออกแบบได้แก้ด้วยการดันสไลด์ขึ้นไว้ครึ่งหนึ่งก่อนเพื่อแก้ปัญหาไฟกระตุก และจังหวะการเข้าออกของเทคนิคพิเศษที่ยังมีความติดขัดอยู่บ้าง

2.2) รอบที่ 2 วันศุกร์ที่ 29 มีนาคม 2567

หลังจากที่รู้ข้อผิดพลาดในการเปิดคิวไฟรอบการแสดงแรกแล้ว ทางผู้ออกแบบได้นำมาปรับปรุงในส่วนของการทบทวนคิวไฟในแต่ละซีนซ้ำ ๆ เพื่อเพิ่มความแม่นยำในการทำงาน ในส่วนของเทคนิคพิเศษก็ยังมีติดขัดอยู่บ้างเนื่องจากปมเชือกที่ผู้ออกแบบได้ติดตั้งให้มีความปลอดภัยต่อนักแสดงบนเวทีผูกไว้แน่นเกินไป ทำให้ทางผู้ช่วยฝ่ายฉากที่เข้ามาช่วยในจุดนี้ต้องใช้เวลาในการแกะปมออก ทำให้คิวในการปล่อยเทคนิคมีความคลาดเคลื่อนไปจากแผนที่วางไว้ โดยภาพรวมนับว่าดีกว่ารอบการแสดงแรกเนื่องจากว่าผู้ออกแบบได้ทำการรันเปิดคิวไฟครบทุกซีนตั้งแต่ต้นจนจบแล้ว จึงมีความคุ้นชินและแม่นยำมากขึ้น

2.3) รอบที่ 3 วันเสาร์ที่ 30 มีนาคม 2567

หรือก็คือรอบสุดท้ายของการแสดง ในวันนี้ถือว่าเป็นวันที่ทุกอย่างเป็นไปตามแผนที่วางไว้ ตัวผู้ออกแบบมีความคุ้นชินในการทำงานมากขึ้น ผู้ช่วยจากฝ่ายฉากปล่อยคิวเทคนิคพิเศษได้ตรงตามจังหวะที่วางไว้ แต่ก็มีความผิดพลาดในเรื่องของคิวไฟบาร์ในซีนห้องครัวที่นักแสดงลืมนัดในช่วงที่กำหนดไว้ก่อนเปลี่ยนฉาก แต่ทางนักแสดงก็มีการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าโดยหาจังหวะการปิดสวิตช์ไฟบาร์ได้ดีทำให้ภาพรวมเป็นไปด้วยความราบรื่นตั้งแต่ต้นจนจบ

(3) ช่วงหลังการแสดง

หลังจากละครแสดงจบในทุกรอบผู้ออกแบบได้ทำการตรวจสอบความเป็นระเบียบเรียบร้อยของระบบไฟรวมไปถึงเทคนิคพิเศษที่ได้ติดตั้งไว้ และได้ปิดระบบทุกครั้งหลังจากใช้งานเพื่อความปลอดภัย

3.6.3.2 ผลงานการแสดง

(1) แสงองค์ 1



ภาพประกอบ 3.74 : ภาพแสงฉากโรงเตี๊ยมในตอนกลางวัน (พ่อคุยกับจิม)
ที่มาภาพ : ช่างภาพ



ภาพประกอบ 3.75 : ภาพแสงฉากโรงเตี๊ยมในตอนกลางวัน
ที่มาภาพ : ปัญชาน โปธิปกรณ์กุล (ผู้ออกแบบแสง)



ภาพประกอบ 3.76 : ภาพแสงฉากโรงเตี๊ยมในตอนกลางคืน
ที่มาภาพ : ช่างภาพ



ภาพประกอบ 3.77 : ภาพภาพแสงฉากโรงเตี๊ยมในตอนกลางคืน
ที่มาภาพ : ช่างภาพ



ภาพประกอบ 3.78 : ภาพแสงฉากโรงเตี๊ยมในตอนกลางวัน
ที่มาภาพ : ช่างภาพ



ภาพประกอบ 3.79 : ภาพแสงฉากเจอแผนที่ในหีบสมบัติ
ที่มาภาพ : ช่างภาพ



ภาพประกอบ 3.80 : ภาพแสงฉากอ่านแผนที่
 ที่มาภาพ : ช่างภาพ



ภาพประกอบ 3.81 : ภาพแสงจาก Captains Gobo #77258 ฉากเรือฮิสพานิโยล่า
 ที่มาภาพ : ปัญชาน โทธิปกรณ์กุล (ผู้ออกแบบแสง)



ภาพประกอบ 3.82 : ภาพแสงฉากตาดฟ้าเรือฮิสพานิโยล่าตอนกลางวัน
 ที่มาภาพ : ปัญชาน์ โพธิปกรณ์กุล (ผู้ออกแบบแสง)



ภาพประกอบ 3.83 : ภาพแสงฉากตาดฟ้าเรือตอนกลางคืนที่จิมคุยกับหมอลิฟซี
 ที่มาภาพ : ช่างภาพ



ภาพประกอบ 3.84 : ภาพแสงจากซิลเวอร์นั่งคุยกับจิมบนดาดฟ้าเรือ
ที่มาภาพ : ช่างภาพ



ภาพประกอบ 3.85 : ภาพแสงจากซิลเวอร์กับจิมดูดาวบนดาดฟ้าเรือ
ที่มาภาพ : ปัญชาน โปธิปกรณ์กุล (ผู้ออกแบบแสง)



ภาพประกอบ 3.86 : ภาพแสงฉากเจอพายุเบอร์มิวดา
ที่มาภาพ : ช่างภาพ



ภาพประกอบ 3.87 : ภาพแสงฉากเจอพายุเบอร์มิวดา (2)
ที่มาภาพ : ผู้ชม



ภาพประกอบ 3.88 : ภาพแสงฉากการประชุมในห้องกัปตันก่อนขึ้นเกาะมหาสมบัติ
 ที่มาภาพ : ปัญชาน โทธิปกรณ์กุล (ผู้ออกแบบแสง)

(2) แสงองค์ 2



ภาพประกอบ 3.89 : ภาพแสงฉากป่าบนเกาะมหาสมบัติ
 ที่มาภาพ : ปัญชาน โทธิปกรณ์กุล (ผู้ออกแบบแสง)



ภาพประกอบ 3.90 : ภาพแสงฉากจิมเจอเบน กันในป่าบนเกาะมหาสมบัติ
ที่มาภาพ : ช่างภาพ



ภาพประกอบ 3.91 : ภาพแสงฉากป้อมปราการบนตอนพลบค่ำในป่าบนเกาะมหาสมบัติ
ที่มาภาพ : ปัญชาน โทธิปกรณ์กุล (ผู้ออกแบบแสง)



ภาพประกอบ 3.92 : ภาพแสงจากถ้ำบนเกาะมหาสมบัติน
ที่มาภาพ : ช่างภาพ



ภาพประกอบ 3.93 : ภาพแสงจากจบ
ที่มาภาพ : ผู้ชม

3.6.4 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-Production)

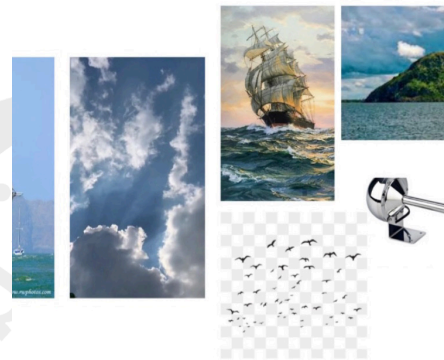
และเมื่อการแสดงในรอบสุดท้ายเสร็จสิ้น ผู้ออกแบบได้ปิดระบบเพื่อทำการถอนการติดตั้ง โคมไฟทุกดวงที่นำขึ้นไปแขวนบนเค้ตวอล์กออกทั้งหมดและจัดเก็บเข้าชั้นวาง โดยคัดแยกประเภทไฟดวงที่สามารถใช้งานได้และไฟดวงที่เสียออกจากกัน รวมไปถึงการคัดแยกสายไฟและจัดเก็บสายไฟทั้งหมดเข้าตะกร้า นอกจากนี้ยังทำความสะอาดห้องคอนโทรล เพื่อให้ผู้ที่จะเข้ามาใช้ต่อในงานอื่น ๆ สามารถหยิบใช้ได้สะดวก

3.7 การสร้างสรรค์ผลงานด้านการสื่อมัลติมีเดียในการแสดงละครเวทีและเทคนิคพิเศษ

3.7.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-Production)

3.7.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม

จากการศึกษาบทละครเรื่อง Treasure Island เกาะมหาสมบัติ โดยการตีความครั้งนี้ ผู้ศึกษาตีความออกมาเป็น Keyword สำหรับการออกแบบครั้งนี้ คือ การเดินทาง การเติมเต็ม การเติบโต เลยนำไปสู่ Theme ของเรื่อง ตีความออกมาเป็น การเดินทางของชีวิตช่วยเติมเต็มการเติบโต โดยนำความคิดที่ว่า จะเล่าผ่านการเดินทางของบทละคร มาเชื่อมโยงกับผ้าใบของเรือในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น



Them : การเดินทางของชีวิตช่วยเติมเต็มการเติบโต

Keyword : การเดินทาง • การเติมเต็ม • การเติบโต

ภาพประกอบ 3.94 : การศึกษาละครดั้งเดิมของสื่อมัลติมีเดีย
ที่มาภาพ : สุภิญญา วงศ์สวัสดิ์ (ผู้ศึกษา)

3.7.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอ

จากการที่อ่านบทพร้อมกับโปรดักชันส์ (Production) ผู้กำกับ นักแสดง และทีมออกแบบ ได้ข้อสรุปว่าจะทำการค้นหาสถานที่จริงและนำมาใช้เป็นตัวกำหนดการนำเสนองาน แล้วนำมาดัดแปลงในแบบของผู้ศึกษา จึงได้ประเทศที่เป็นแนวทางที่ชัดเจนในการออกแบบและผู้ศึกษาฝ่ายอื่น ๆ

3.7.1.3 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบสื่อ

มัลติมีเดีย

จากการวิเคราะห์บทละครเรื่อง Treasure Island เกมมหาสมบัติ ผู้ศึกษาได้ทำการปรึกษากับผู้กำกับและทีมงานฝ่ายต่าง ๆ นำเสนอแนวคิดและความเป็นไปได้ในฝ่ายของตนเพื่อนำมาปรับใช้ให้เข้ากับเรื่องราวที่ทุกฝ่ายจะต้องนำเสนอ ทำความเข้าใจถึง Treasure Island เกมมหาสมบัติ โดยการนำเสนอเล่าเรื่องการเดินทางของจิม ฮอว์กินส์ ไปยังสถานที่ต่าง ๆ ให้ภาพเล่าเรื่องได้เห็นภาพสิ่งที่เกิดขึ้นบนเวทีได้ง่ายขึ้น และเห็นภาพไปในแนวทางเดียวกันกับสิ่งที่ผู้ศึกษาจะสื่อ

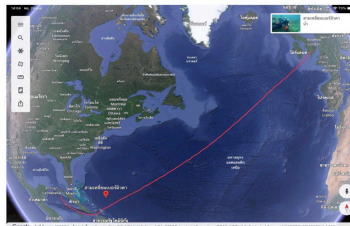
3.7.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง (Pre-Production)

3.7.2.1 การส่งความคืบหน้า 30%

ผู้ศึกษาได้เริ่มจากการหาข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่จริงต่าง ๆ ว่ามีทิศทางและลักษณะของการเดินทางจากเรือไปเกาะทิศทางไหน และธรรมชาติ สภาพอากาศ ป่า หาลักษณะต้นไม้ต่าง ๆ แล้วทำการรวบรวมข้อมูลที่จะได้นำมาต่อยอดเพื่อใช้เป็นแรงบันดาลใจในการหาแนวคิดที่จะออกแบบงานรวมถึงหาสิ่งที่จะมาใช้ในการทำขึ้นร่วมกับทีมออกแบบฝ่ายอื่น ๆ

Media 30%

การเดินทางของเรือ



<https://pin.it/2kFwxAY>

<https://pin.it/5Gs8Q9E>

<https://www.youtube.com/watch?v=aztbDYxz92Y>

ภาพประกอบ 3.95 : การเดินทางจากโรงเตี๊ยมไปยังบนเรือHispaniola

ที่มาภาพ : สุภิญญา วงศ์สวัสดิ์ (ผู้ศึกษา)



ภาพประกอบ 3.96 : การเล่าเรื่องผ่านผ้าใบบนเรือ
ที่มาภาพ : พินเทอเรส (Pinterest)

3.7.2.2 การส่งความคืบหน้า 50%

ผู้ศึกษาได้อ่านและทำความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งต่างๆที่อยู่ในบทละครเรื่องนี้ เพื่อให้ผู้ศึกษาจะได้มองเห็นภาพสิ่งต่าง ๆ ได้หลาย ๆ มุมมอง อารมณ์และสิ่งที่ผู้กำกับต้องการอยากจะสื่อออกมาให้กับคนดูเห็นชัดเจนและเข้าใจมากยิ่งขึ้น การออกแบบงานที่นำมาต่อยอดในการออกแบบงานได้ ว่าควรจะทำสิ่งไหนไว้ตรงไหน การได้ลองกับแสงว่ามันมีผลกระทบต่อโปรเจกเตอร์ไหม การได้ลองทดลองใช้งานแล้วว่าเวิร์คหรือไม่เวิร์ค

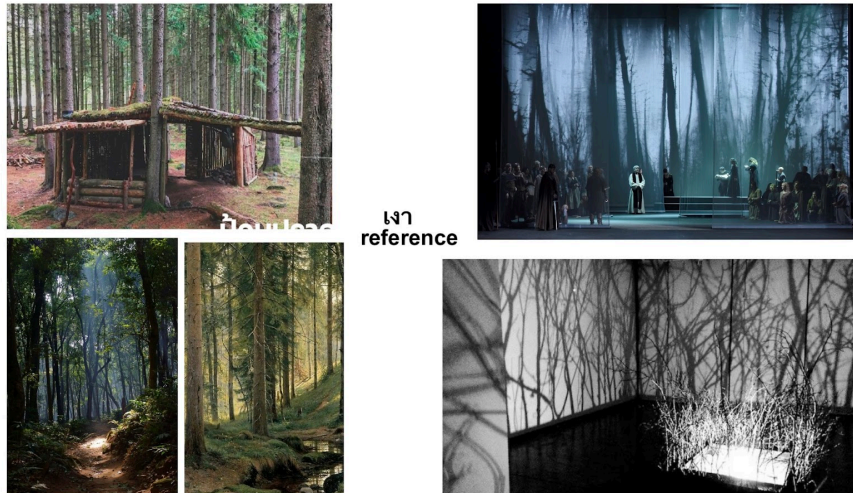
Media 50%



รูปงานปลั๊กอินที่ได้ทดลอง



ภาพประกอบ 3.97 : การเดินทางจากโรงเตี๊ยมไปยังบนเรือ Hispaniola
ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา



เงา
reference

ภาพประกอบ 3.98 : เงาของป่าไม้

ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา

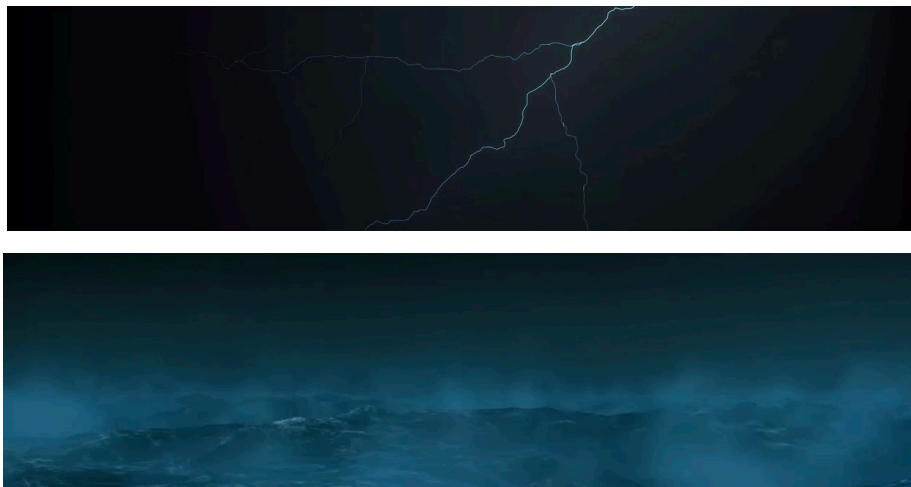
3.7.2.3 การส่งความคืบหน้า 70%

หลังจากที่ส่งความคืบหน้าของ 50% ผู้ศึกษาได้เห็นภาพของงานแนวทางไปต่อชัดเจนมากขึ้น และในครั้งนี้นำข้อมูลที่ดีว่าเวิร์คและสามารถนำไปต่อยอดได้ เริ่มคุยกับฝ่ายเทคนิคเยอะมากขึ้นหาตรงกลางระหว่างกัน เริ่มหาวิธีการทำ หาภาพที่จะทดลองสร้างภาพเพื่อช่วยสร้างบรรยากาศไปพร้อมกับการเปลี่ยนฉากและสถานที่นำคนดูในอยู่ในสถานการณ์นั้น ๆ ขั้นตอนต่อไปที่จะตัดต่อเป็นวิดีโออีกทีสำหรับซีนที่มีมัลติมีเดีย ภาพที่ช่วยส่งเสริมกันได้ และลองคิดออกแบบที่จะวางตำแหน่งโปรเจคเตอร์ตรงไหนได้ และฉายลงองศาประมาณไหน

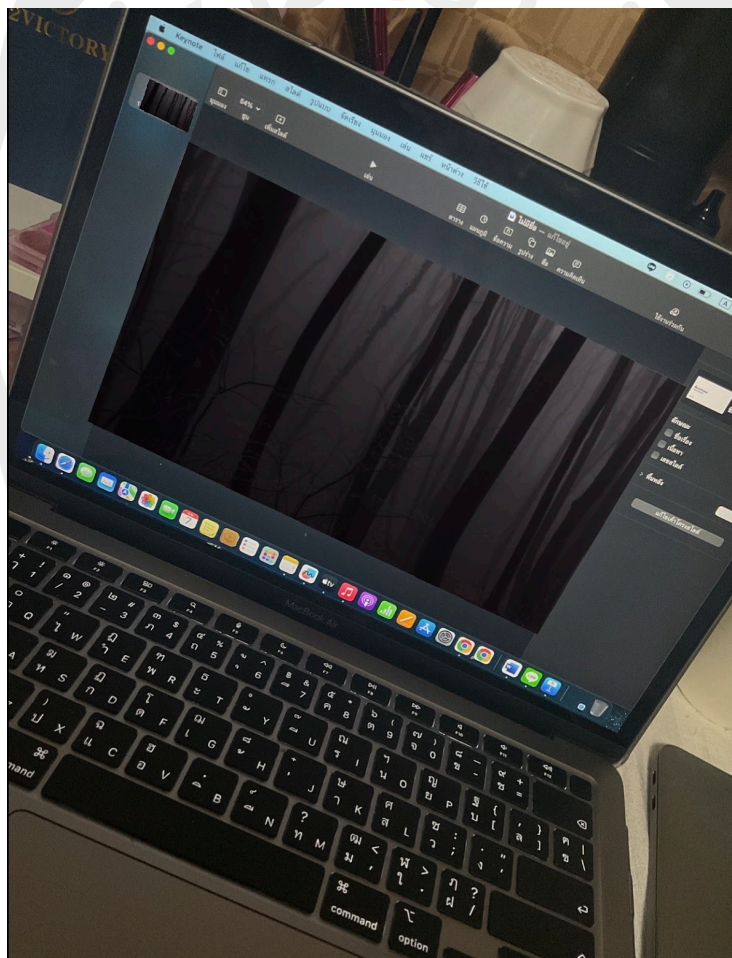


ภาพประกอบ 3.99 : ทดลองออกแบบการเดินทางของเรือ

ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา



ภาพประกอบ 3.100 : ทดลองทำซีนฟ้าผ่ามาพร้อมกับน้ำพายุน้ำทะเล
ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา



ภาพประกอบ 3.101 : ทดลองแบ่งภาพครึ่งหนึ่งเพื่อใช้ 2 จอในการฉายภาพ
ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา

3.7.2.4 การส่งความคืบหน้า 100%

ผู้ศึกษาได้นำไปแก้ไขปรับปรุงและเพิ่มจาก 70% แก่การสไลด์ในจอตอนเปลี่ยนซีนต่อไปให้คลิปราบรื่นไม่เป็นเพราะทำให้รู้สึกภาพตุ้ตตามคนดูในการตัดจบ จึงทำการแก้ไขสไลด์ให้ภาพราบรื่นมากขึ้น



ภาพประกอบ 3.102 : การเดินทางจากโรงเตี๊ยมไปยังบนเรือ Hispaniola
ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา



ภาพประกอบ 3.103 : คลิปพายุ

ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา



ภาพประกอบ 3.104 : คลิปป่าตอนกลางวัน

ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา



ภาพประกอบ 3.105 : คลิปน้ำตก

ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา



ภาพประกอบ 3.106 : คลิปสมบัติ

ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา

3.7.3 ขั้นตอนผลิตผลงานด้านออกแบบ production

3.7.3.1 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการแสดง

(1) ช่วงส่งความคืบหน้า 30%

ผู้ศึกษามีข้อมูลที่สนใจ สิ่งที่ต้องการจะสื่อและมีภาพในหัว แต่ผู้ศึกษายังไม่เคยได้ลองฉายในโปรเจกเตอร์สักครั้ง ทำให้ผู้ศึกษาเริ่มลังเลว่าภาพในหัวกับความเป็นจริงแล้วจะสามารถนำไปต่อ ยอดได้ไหม เลยลองศึกษาหาหลาย ๆ วิธี

(2) ช่วงส่งความคืบหน้า 50%

ผู้ศึกษาได้ลองทดลองทำเทคนิคต่าง ๆ ที่อยากลองในช่วงปล่อยผี แต่ภาพอาจจะยังไม่ถูกใจอย่างที่คิดไว้ ผู้ศึกษาคิดว่าเป็นแนวทางในการปรับแก้และต่อยอดได้

(3) ช่วงส่งความคืบหน้า 70%

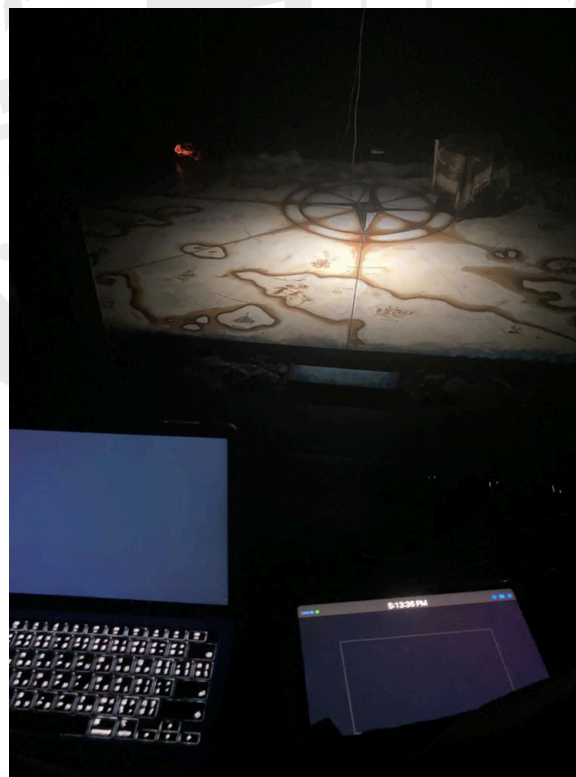
คลิปพายุ ความยาวคลิปอาจสั้นไปสำหรับการแสดงในซีนนั้น ผู้ศึกษาจึงได้ไปเพิ่มให้มันยาวและตรงจังหวะต่อนักแสดงในซีนนั้น

(4) ช่วงส่งความคืบหน้า 100%

คลิปฟ้าแลบความยาวยังไม่ตรงกับนักแสดงมีการปรับแก้จังหวะให้ตรง และคลิปพายุมาตรงจังหวะในซีน

(5) ปัญหาที่พบแนวทางแก้ไข

ผู้ศึกษาใช้โปรเจกเตอร์ 2 เครื่องในการฉายภาพเล่าเรื่องทำให้ภาพต้องแบ่งครึ่งภาพ ทำให้มุมมองตื้นเกินไป ต้องทำให้เนียนอาจจะยากสำหรับผู้ศึกษาเพราะตำแหน่งโปรเจกเตอร์เลื่อนอยู่บ่อย ๆ ผู้ศึกษาจึงทำการล็อกตำแหน่งโปรเจกเตอร์ โดยการใช้เทปยาวติดเพื่อไม่ให้เกิดความผิดพลาดต่อนักแสดง และปลอดภัยต่อทีมงานในหน้าที่อื่น ๆ ต้องเช็คไฟล์อีกทีทุกครั้งก่อนเริ่มการแสดง เพื่อไม่ให้เกิดข้อผิดพลาดใด ๆ ในระหว่างการแสดง



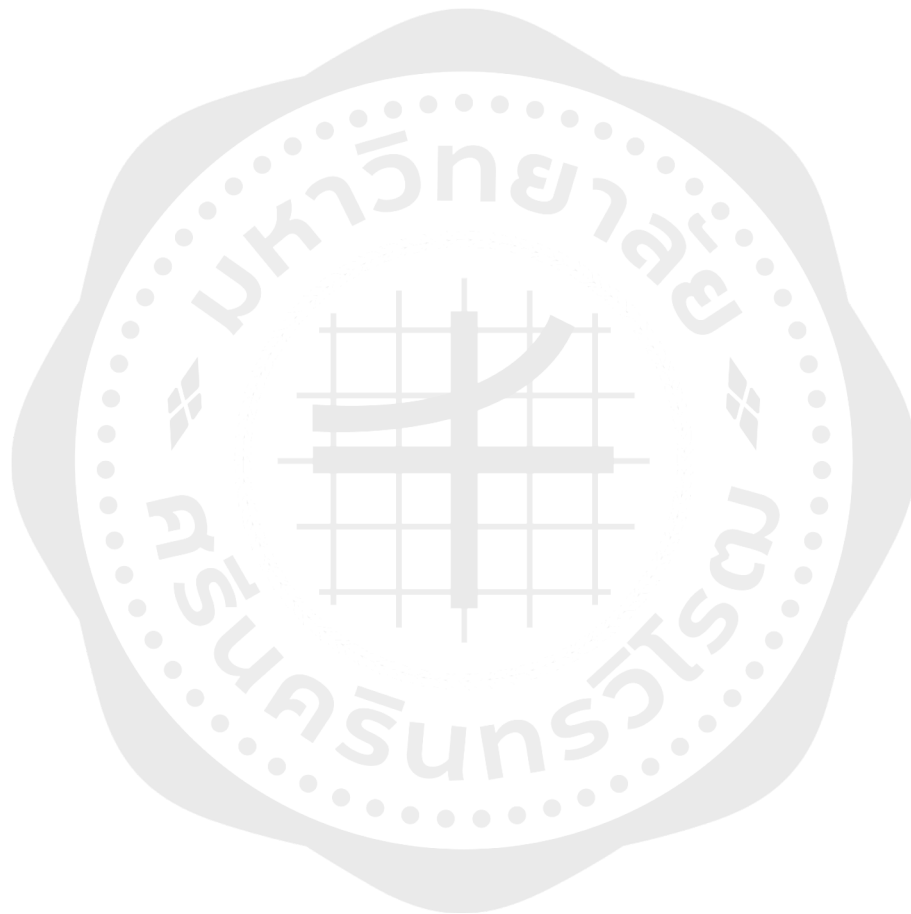
ภาพประกอบ 3.107 : การแบ่งจอเพื่อใช้โปรเจกเตอร์สองเครื่อง

ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา

3.7.4 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-Production)

ผู้ออกแบบด้านการสื่อมัลติมีเดียเมื่อการแสดงจบแล้วนำอุปกรณ์เทคนิคทั้งหมดแยกประเภทและเก็บลงกล่องกระเป๋า จัดตามความเหมาะสมให้เรียบร้อยและแบ่งว่าสามารถนำอุปกรณ์ไหนไปใช้งานครั้งถัดไปได้บ้างเพื่อให้ออกแบบรุ่นใหม่ได้นำไปใช้ต่อเพื่อพัฒนางานในอนาคต

จากข้อมูลกระบวนการผลิตละครเวทีเรื่อง Treasure Island เกมมหาสมบัติจะเห็นได้ว่าผู้ศึกษาได้ใช้กระบวนการทักษะเบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ละครเวทีมาใช้ให้เกิดประโยชน์และยังได้ฝึกฝนเทคนิคต่าง ๆ ผู้ออกแบบได้เรียนรู้ความเป็นไปได้ใหม่ ๆ ในการทำงาน ได้เรียนรู้ความผิดพลาดที่เกิดขึ้นและเทคนิคที่สามารถทำไปใช้ต่อได้ เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด



บทที่ 4

สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงาน

4.1 สรุปผลงานการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านกำกับการแสดง

4.1.1 ผลที่ได้จากการศึกษาและสร้างสรรค์ผลงานด้านกำกับการแสดง

- นายกฤดีทรัพย์ สิริปัญญาพันธ์

ตลอดระยะเวลาเกินกว่า 8 เดือน ในการทำหน้าที่ผู้กำกับละครเวทีในเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ ประจำปีการศึกษา 2566 เรื่อง เกษมมหาสมบัติ ผู้ศึกษาได้เรียนรู้และพัฒนาตนเองทั้งด้านความคิดสร้างสรรค์ ความอดทน และความพยายามเป็นอย่างมาก ทั้งนี้การรับหน้าที่นี้ถือเป็นอีกบทบาทที่ท้าทายความสามารถผู้ศึกษาให้ก้าวข้ามขีดจำกัดของตนเอง

นับตั้งแต่วันแรกที่ผู้ศึกษาตัดสินใจเลือกบทละครเรื่องนี้และในการนำเสนอสารของเรื่อง ทุกขั้นตอนกระบวนการทำงานนำพาให้ผู้ศึกษาได้เข้าใจว่า “สมบัติไม่ใช่เงินทอง แต่เป็นเรื่องราวในระหว่างการเดินทาง” นั่นก็เปรียบเสมือนว่าตลอดระยะเวลาการทำงานของผู้ศึกษาในระยะเวลา 8 เดือน ผู้ศึกษาได้เรียนรู้อะไรหลาย ๆ อย่างระหว่างกระบวนการ ผู้ศึกษาสามารถตัดสินใจและทำอะไรที่ผู้ศึกษาอยากทำด้วยตัวเองโดยที่ไม่สนใจคำพูด คำดูถูกของใคร ๆ มันทำให้ผู้ศึกษา ได้เชื่อมั่นในตัวเองมากขึ้น กล้าที่จะรับความเสี่ยงกับการตัดสินใจของผู้ศึกษาเอง แม้ผู้ศึกษาได้จะพบเจอกับอุปสรรคมากมายในระหว่างทาง แต่ผู้ศึกษาก็ไม่คิดที่จะยอมแพ้และกล้าที่จะลงมือทำในทันที แม้กระทั่งเพื่อนร่วมเดินทางที่ทุกคนพร้อมที่จะออกไปผจญภัยด้วยกันในระหว่างการเดินทาง พวกเราได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ระหว่างผู้ศึกษากับทีมงาน และจากการค้นคว้าหาข้อมูลด้วยทุกกระบวนการทั้งหมดนี้ทำให้ผู้ศึกษาเชื่อมั่นว่าทั้งหมดนี้นำมาซึ่งการตัดสินใจนำเสนอรูปแบบในละครเรื่อง เกษมมหาสมบัติ

4.1.2 ปัญหาและแนวทางแก้ไขปัญหาด้านกำกับการแสดง

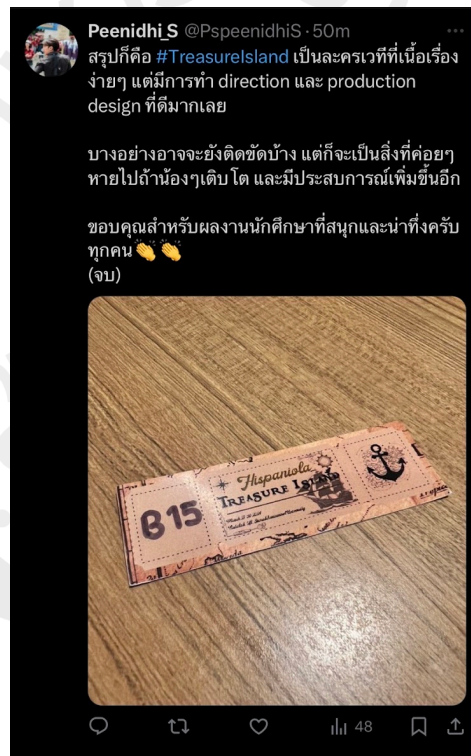
ในระหว่างทางผู้ศึกษาได้พบเจอกับปัญหาระหว่างกระบวนการทำงาน และปัญหาส่วนใหญ่ มีเพียง 2 หัวข้อเท่านั้น

การสื่อสารกับเพื่อนร่วมงาน ในบางครั้งการสื่อสารที่ผิดพลาดทำให้เกิดผลกระทบทางด้านจิตใจและความรู้สึก อีกทั้งการสื่อสารที่ผิดพลาดและไม่ไปในทิศทางเดียวกัน จะส่งผลกระทบต่อผลงานที่จะเกิดขึ้นมาในภายหลัง ผู้ศึกษาจึงแก้ไขด้วยวิธีการ คือ การพูดคุยกันมากขึ้นและเปิดใจรับฟังปัญหาที่เกิดขึ้นร่วมกัน ไม่เพียงแต่ใช้อารมณ์ส่วนตัวเข้ามาเป็นตัวนำเหตุผลในการสร้างสรรค์ผลงาน แต่รับฟังกันด้วยเหตุผลและความเข้าใจในภาระหน้าที่ของแต่ละฝ่ายจะช่วยให้งานของผู้ศึกษาไปในทิศทางเดียวกัน และปัญหาสุดท้าย คือ

ระยะเวลาในการดำเนินงานกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานที่ไม่ดำเนินงานไปพร้อมกันทำให้เกิดการล่าช้าในการสร้างสรรค์ผลงานและเกิดผลกระทบในภายหลัง มีเวลาที่เหลือน้อยต่อการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น ซึ่งวิธีการแก้ไขของผู้ศึกษาคือทำหน้าที่ของตนเองให้อย่างเต็มที่และสุดความสามารถในทุกฝ่ายและสื่อสารกันให้มาก

4.1.3 ข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านกำกับการแสดง

ภาพรวมของละครเวทีเรื่อง เกาะมหาสมบัติ ได้รับเสียงตอบรับและคำชมที่ดีมาก ทั้งในแง่ของวิธีการนำเสนอภาพบนเวที การใช้เครื่องมือขององค์ประกอบศิลป์ต่าง ๆ ได้อย่างลงตัว มีวิธีการเล่าที่น่าสนใจเป็นอย่างมาก อีกทั้งยังทำให้คนดูรู้สึกได้ติดตามตัวละครอย่างต่อเนื่อง ทุกตัวละครล้วนมีหน้าที่ของตนเองอย่างชัดเจนและทำหน้าที่เป็นต้นนำสารของเรื่องได้อย่างดีเยี่ยม



ภาพประกอบ 4.1 : ภาพส่วนหนึ่งจากข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านกำกับการแสดง
ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา

4.1.4 ข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรค์ผลงานด้านกำกับการแสดง

หากเราได้รับหน้าที่เป็นผู้กำกับการแสดงแล้วนั้น ต้องไม่คำนึงถึงเพียงแต่ตัวเองที่อยากจะเล่าเรื่องราวของละครเพียงอย่างเดียว แต่ต้องคำนึงถึงหน้าที่ของผู้กำกับที่จะต้องเป็นเสมือน ‘กัปตัน’ ผู้ที่คอยนำทิศทางให้กับลูกเรือ ผู้ที่ต้องคอยตัดสินใจในการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ระหว่างทาง ผู้ที่ต้องคอยรับแบกหน้าที่ที่ยิ่งใหญ่เพื่อให้ลูกเรือทุกคนมีความสุขในการเดินทาง ในบางครั้งเราต้องพบเจอกับปัญหาในการสื่อสาร การทะเลาะกัน แต่ด้วยตัวกัปตันเองต้องคอยดึงให้ทุกคนกลับมาเป็นหนึ่ง หรือแม้กระทั่งตัวกัปตันเอง ในบางเวลา มีมุมที่อ่อนแอ มีมุมที่เจอกับทางตัน แต่ถ้าหากเรารับฟังลูกเรือทุกคนแล้วแก้ไขปัญหาไปด้วยกันจะทำให้การเดินทางของเราไปด้วยกัน และผู้ศึกษาได้พบแล้วว่า ‘สมบัตินั้นคือเป้าหมายที่พวกเราไปตามหานั้นมันไม่มีค่าเท่ากับเรื่องราวในระหว่างการเดินทางที่เราพบเจอและได้เรียนรู้ด้วยกัน’

4.2 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดง

4.2.1 ผลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดง

จากที่ได้ทำการศึกษาค้นคว้าตั้งแต่เริ่มกระบวนการทำงาน เริ่มลงมือปฏิบัติ ตลอดจนมาถึงการแสดงจริงของละครเวทีเรื่อง เกาะมหาสมบัติ ผู้ศึกษาได้เรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่นทั้งผู้กำกับ นักแสดง หรือแม้กระทั่งฝ่ายออกแบบ อีกทั้งได้เรียนรู้กระบวนการทำงานเป็นขั้นตอนในการทำละครเวที ซึ่งในกระบวนการทำงานมีอุปสรรคและปัญหาเกิดขึ้น ในบทสรุปผลการศึกษาทางผู้ศึกษาได้สรุปปัญหาที่เกิดขึ้นและวิธีการแก้ไขเอาไว้ เพื่อเป็นแนวทางในการนำไปปรับใช้กับการทำงานในอนาคต

4.2.2 ปัญหาและแนวทางแก้ไขปัญหาด้านการแสดง

นางสาวบัณฑิตา บัณฑิตย์

ปัญหาที่เกิดขึ้น	ผลกระทบ	แนวทางการแก้ไข
ผู้ศึกษาไม่สามารถแบ่งพลังงานได้อย่างสมดุลย์	ทำให้ผู้ศึกษาเหนื่อยเกินที่จะสามารถเล่นได้ทั้งเรื่อง	ตีความบททั้งเรื่องและหาความสมดุลย์ของอารมณ์
ผู้ศึกษาไม่สามารถจำบทได้	ทำให้เสียเวลาในการรื้อฟื้นบทในตอนซ้อม	ขยันท่องจำบทมากขึ้นและจำบทให้เป็นภาพเพื่อให้จำต่อการจำ

ผู้ศึกษาต้องแบ่งส่วนของการพูดกับคนดูและการเข้าไปเป็นตัวละครในเรื่อง	ไม่สามารถแบ่งส่วนของการพูดกับคนดูแลเข้าไปในตัวเนื้อเรื่องได้อย่างชัดเจนทำให้ในบางบางครั้งคนดูสับสน	หาวิธีการแบ่งส่วนให้อย่างชัดเจน เช่นการยื่นและการหันหน้า
---	--	--

นาย กัญธราภณ ขำสีทอง

ปัญหาที่เกิดขึ้น	ผลกระทบ	แนวทางการแก้ไข
ผู้ศึกษาไม่รู้และไม่แน่ใจแนวทางการแสดงของตัวละคร	ทำให้ผลงานการแสดงดูไม่น่าเชื่อถือและไม่ถูกต้องตามเนื้อหาของบทละคร	ต้องมั่นใจในตัวเองและศึกษายาทบาทของตัวละครอย่างละเอียดเพื่อเข้าใจแนวทางการแสดงโดยลึกซึ้งและเต็มที่จะดำเนินการแสดงออกมาให้ดีที่สุด
ผู้ศึกษาไม่อยู่กับผู้แสดงและสถานการณ์ในเรื่อง	ส่งผลให้ผู้ศึกษาหลุดออกจากการเป็นตัวละคร	ผู้ศึกษาควรฝึกซ้อมกับผู้แสดงหลาย ๆ ครั้งเพื่อความคุ้นเคยและอยู่กับสถานการณ์ในเรื่องให้มากขึ้น
ทำการแสดงออกแบบเดิมๆทำให้ตัวละครไม่มีมิติ จึงดูเหมือนตัวละครไม่มีการพัฒนา	ส่งผลให้ผู้ชมรู้สึกตัวละครไม่ได้มีชีวิตชีวาไม่น่าสนใจ และทำให้การเชื่อมโยงของผู้ชมต่อเนื้อเรื่องลดลง	ผู้ศึกษาต้องค้นหามิติที่ซับซ้อนของตัวละคร ทดลองกับวิธีการแสดงที่หลากหลาย ลองเปลี่ยนแปลงวิธีการแสดงในสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อหามุมมองใหม่ ๆ ของตัวละคร
เวลาทำการแสดงมีความกังวลในฐานะนักแสดงมากกว่าในฐานะการเป็นตัวละคร	ขาดความสม่ำเสมอและไม่สามารถเสนอบทบาทได้อย่างเต็มที่	ผู้ศึกษาต้องศึกษาบทบาทอย่างละเอียดและเข้าใจตัวละครอย่างลึกซึ้ง เพื่อให้สามารถเข้าถึงความรู้สึกและอารมณ์ของตัวละครได้อย่างแท้จริง

ผู้ศึกษายังไม่มีความคุ้นชินกับ พรีพและอุปกรณ์ประกอบฉาก	ส่งผลให้ผู้ชมรู้สึกไม่ได้มีความ สมจริงและไม่ราบรื่นหรือไม่พร้อม ให้เชื่อถือในบทบาทที่นักแสดง แสดง	ผู้ศึกษาควรใช้เวลาศึกษาและ ฝึกฝนการใช้อุปกรณ์ฉากอย่าง เป็นระบบ ควรทำความเข้าใจ เกี่ยวกับการใช้อุปกรณ์แต่ละชิ้น และฝึกใช้งานในสถานการณ์จริง โดยอาจจะต้องซ้อมหลายครั้งเพื่อ ทำความเข้าใจในการใช้อุปกรณ์ นั้น ๆ
ผู้ศึกษากับผู้กำกับเห็นภาพไม่ตรง กัน	ภาพที่ออกมาของผู้ศึกษา ไม่ไปใน ทิศทางเดียวกันกับภาพที่ผู้กำกับ ต้องการ	ผู้ศึกษาและผู้กำกับร่วมพูดคุย และทำการตีความร่วมกัน เพื่อให้ เข้าใจตรงกันในแต่ละสถานการณ์ ที่เกิดขึ้นในเรื่อง
เวลาซ้อมไม่เพียงพอ	ทำให้นักแสดงไม่เข้าใจ และไม่ มั่นใจในการแสดงของตัวเอง	จัดตารางใหม่ เพิ่มเวลาการซ้อม ให้มากขึ้น เพื่อให้นักแสดงมีความ คุ้นชินและมั่นใจในการแสดงของผู้ ศึกษาเอง

นางสาวกวิศรา ลิงห์ปลอด

ปัญหาที่เกิดขึ้น	ผลกระทบ	แนวทางแก้ไข
การจัดการเวลาได้ไม่ดีพอ ทำให้เวลาการทำงานกับวง ชนกับเวลาการซ้อมละคร ที่แพ ลนไว้	ทำให้การซ้อมการแสดงในฉากนั้น ๆ ต้องรีบเร่ง หรือไม่มีเวลามาก พอที่จะได้เจาะหรือลงราย ละเอียดเพิ่ม	ของวางแผนตารางการซ้อมจากผู้ กำกับล่วงหน้า เพื่อจะวางแผน การเดินทางให้ทันกับงานใน ตารางงานของเราเองโดยไม่ต้อง รีบเร่ง และได้งานประสิทธิภาพทั้ง 2 งาน
การเจอตัวละครไว ทำให้ไม่มี พัฒนาการของตัวละคร	ทำให้การแสดงของผู้ศึกษาอยู่ใน มาตรฐานที่คงที่เกินไปจนไม่มี ความสดใหม่ หรือน่าตื่นเต้นใน สายตาของคนที่เป็นผู้ชม	หาอะไรใหม่ พลังงานใหม่ๆ การ แสดงตอบโต้แบบใหม่ ๆ ที่ไม่หลุด ไปไกลจากตัวละครจนเกินไป

นายรามิล ฉายประเสริฐ

ปัญหาที่เกิดขึ้น	ผลกระทบ	แนวทางการแก้ไข
ผู้ศึกษาแสดงแบบเป็นคิวมากจนเกินไป	ทำให้ผู้แสดงดูไม่เป็นหนึ่งเดียวกับเนื้อเรื่อง	หาวิธีทำให้มีสมาธิจดจ่ออยู่กับสถานการณ์ตรงหน้า
การบริหารเวลาของนักแสดงกันเอง	ทำให้เกิดความล่าช้าในการซ้อม	ร่วมพูดคุยกันกับนักแสดงคนอื่นๆ และวางตารางซ้อมให้มั่นคง และร่วมกันรับผิดชอบต่องานให้มากขึ้น
นักแสดงชอบด้นสดแทนการจำบท	ทำให้หลุดออกเส้นเรื่องที่มันควรจะเป็น	ผู้ศึกษากลับไปจำบทเพิ่มเติม เพื่อให้ไม่เกิดการหลงลืมเมื่อตื่นตื่น
ผู้ศึกษาทำอุปกรณ์ประกอบฉากพัง	ผู้ศึกษาทำอุปกรณ์ประกอบฉากพังระหว่างการแสดง ทำให้เกิดความกังวลจนไม่อยู่กับคู่ แสดงหรือสิ่งที่กำลังพูดอยู่	ผู้ศึกษาร่วมพูดคุยกับฝ่ายอุปกรณ์ถึงความทนทานของอุปกรณ์ อีกทั้งยังขอซ้อมกับอุปกรณ์ที่ใกล้ของจริงที่สุด แล้วเก็บอุปกรณ์ของจริงไว้ใช้ตอนแสดงจริง
ผู้ศึกษาเกิดความกังวลเนื่องจากกลัวผิดพลาด	ทำให้ไม่มีสมาธิอยู่กับคู่แสดง และสถานการณ์ ตรงหน้า อีกทั้งทำให้การแสดงไม่กระชับ	ก่อนทำการแสดงนักแสดงจะต้องวอร์มร่างกายให้ตื่นตัว และพร้อมที่จะทำการแสดงให้มากที่สุด มีสมาธิอยู่กับคู่แสดง

นายฉัททวัต หอประสาทสุข

ปัญหาที่เกิดขึ้น	ผลกระทบ	แนวทางการแก้ไข
ผู้ศึกษาใช้วิธีการเล่นที่เหนื่อยเกินความจำเป็น	ทำให้ทั้งคนดูและตัวผู้ศึกษาเอง รู้สึกเหนื่อย ไม่ทำให้รู้สึกตามต่อเรื่อง และทำให้เสียงในการพูดไม่ชัดเจน	สมดุลพลังงานการพูดและการแสดงให้พอเหมาะ และปรับ

		เปลี่ยนวิธีการแสดง ไม่ทำให้เร็ว และเหนื่อยเกินไป
การบริหารเวลาของนักแสดง กันเอง	ทำให้เกิดความล่าช้าและติดขัดต่อการ ซ้อมเป็นอย่างมาก	ร่วมพูดคุยกัน และวางตาราง ซ้อมให้มั่นคง และร่วมกันรับผิดชอบ ต่องานให้มากขึ้น
ผู้ศึกษาไม่คุ้นชินกับการใช้ฉาก และอุปกรณ์ประกอบฉาก	ผู้ศึกษาไม่สามารถแสดงร่วมกันกับฉาก และอุปกรณ์ประกอบฉากได้ดีเท่าที่ควร ทำให้เกิดความกังวลจนไม่อยู่กับคู่ แสดงหรือสิ่งที่กำลังพูดอยู่	ผู้ศึกษาร่วมพูดคุยกับฝ่าย อุปกรณ์ประกอบฉาก ถึงปัญหา ที่เกิดขึ้นและหาแนวทางการ แก้ไขร่วมกัน เช่น การเปลี่ยน วัสดุฉากเป็นเหล็กเลย เพื่อให้ เกิดความทนทานและให้เสียง เกิดขึ้น เป็นต้น และทำการฝึก ซ้อมกับฉากและอุปกรณ์ ประกอบฉาก เพื่อให้เกิดความ คุ้นชินและเกิดความเป็น ธรรมชาติของการแสดง
ผู้ศึกษากับผู้กำกับเห็นภาพไม่ ตรงกัน	ภาพที่ออกมาของผู้ศึกษาไม่ไปใน ทิศทางเดียวกันกับภาพที่ผู้กำกับ ต้องการ	ผู้ศึกษาและผู้กำกับร่วมพูดคุย และทำการตีความร่วมกัน เพื่อ ให้เข้าใจตรงกันในแต่ละ สถานการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง
ผู้ศึกษาไม่ตื่นตัวในตอนแสดง เนื่องอยู่กับตัวเองมากจนเกินไป	ทำให้ไม่มีสมาธิอยู่กับคู่แสดง และ สถานการณ์ ตรงหน้าอีกทั้งทำให้การ แสดงไม่กระชับ	ก่อนทำการแสดง นักแสดง จะ ต้องวอร์มร่างกายให้ตื่นตัว และ พร้อมที่จะทำการแสดงให้ มาก ที่สุด มีสมาธิอยู่กับคู่แสดง

นายชินกฤต เพ็ชรมุณี

ปัญหาที่เกิดขึ้น	ผลกระทบ	แนวทางการแก้ไข
------------------	---------	----------------

นักแสดงไม่สามารถจัดการอุปกรณ์ประกอบฉากได้อย่างดีพอ	ทำให้คนดูรู้สึกผลักรอกในบางจุด รวมถึงทำให้จังหวะการเล่นช้าลง	เพิ่มการซุ่มกับอุปกรณ์ประกอบฉากที่มากขึ้น
จังหวะในการเล่นไม่สัมพันธ์กับเทคนิค	ทำให้มีความไม่เท่ากันจังหวะเหลื่อมกันในการเล่น	มีการทำให้จังหวะเทคนิค และนักแสดงไปในทางเดียวกัน และทำให้ชัดเจนมากที่สุดเท่าที่ทำได้
นักแสดงไม่ได้ฟังกันเอง รวมถึงมีการใช้เสียงได้ไม่ดีพอ	ทำให้คนดูฟังสารได้ไม่ครบตามที่ต้องการสื่อ	มีการวอร์มเสียงที่ดี และพร้อมเต็มที่ รวมไปถึงวอร์มสมาธิอยู่กับคู่แสดง

4.2.3 ข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรคผลงานการแสดง

1. นักแสดงจะต้องทำการวอร์มร่างกายและเสียงของตัวเองอย่างถูกวิธีเพื่อที่จะส่งสารผ่านเรื่องราวผ่านตัวละครให้ได้ถึงผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. นักแสดงต้องมีสมาธิกับตัวเองและผู้แสดงเพื่อที่จะแสดงได้ไปในทิศทางเดียวกัน
3. นักแสดงทุกคนต้องรักษาสุขภาพของตัวเองทั้งสุขภาพกายและสุขภาพใจที่เป็นเครื่องมือที่สำคัญของนักแสดง
4. นักแสดงทุกคนต้องรักษาเวลาและการทำการบ้านก่อนซ้อมเพื่อให้ใช้เวลาในการซ้อมได้อย่างมีประสิทธิภาพและไม่เสียเวลาผู้อื่น
5. นักแสดงทุกคนต้องหมั่นทบทวนสิ่งที่ได้ทำไปในแต่ละวันเพื่อเป็นการทบทวนตัวเองและทำความเข้าใจซ้ำอีกครั้งหลังจากการฝึกซ้อมเพื่อไม่ให้เป็นการเสียเวลารื้อฟื้นในการซ้อมครั้งถัดไป
6. ต้องร่วมกันพูดคุยกับผู้กำกับและนักแสดงรวมถึงฝ่ายออกแบบเพื่อให้ได้มุมมองที่หลากหลายมากขึ้นและเห็นภาพไปในทิศทางเดียวกันอยู่เสมอ
7. นักแสดงใช้ทักษะการเต้นสดได้แต่ไม่ควรมากจนเกินไปและควรอิงจากบทละครเป็นหลัก
8. นักแสดงทุกคนควรยอมรับและไปต่อได้อย่างเร็วที่สุด แม้ว่าจะเจออะไรที่ยากลำบาก
9. นักแสดงต้องพยายามจดจ่อให้มากขึ้น เนื่องจากการทำงานร่วมกันจะสามารถดำเนินไปได้อย่างรวดเร็ว

4.3 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบฉากเพื่อการแสดง

4.3.1 สิ่งที่ได้รับจากการศึกษาและทำงานด้านการออกแบบฉาก

การที่ได้มาเป็นผู้ออกแบบฉากในเรื่อง Treasure Island นั้น มีความท้าทายในเรื่องของการทำพื้นที่ให้ดูกว้างแม้พื้นที่จะจำกัด กระบวนการคิดที่จะเปลี่ยนไปได้หลายสถานที่แบบกลับไปกลับมา และในส่วนของกระบวนการทำงานนั้นต้องทำงานโดยเริ่มจากตนเองทำความเข้าใจและลงมือทำก่อนต้องรู้ทุกขั้นตอน ปัญหาที่เกิดขึ้นและวิธีแก้ จากนั้นจึงวางแผนกระจายงานให้ผู้ช่วย นอกจากนี้ยังต้องดูแลเรื่องการเปลี่ยนแปลงแต่ละชิ้นต้องพูดคุยแลกเปลี่ยนกับนักแสดงบ่อยครั้งเพื่อให้นักแสดงที่เป็นคนเปลี่ยนฉากเคลื่อนไหวของได้ตรงกับภาพฉากต่อไปตามทีผู้ออกแบบฉากต้องการ

การเรียนรู้ในครั้งนี้ ต้องมีความเป็นผู้นำในการดึงสิ่งทีออกแบบส่งต่อให้คนเพื่อนร่วมงานรวมถึงผู้ช่วยฉากเข้าใจ ได้เรียนรู้แก้ปัญหาสิ่งทีคุมได้หรือคุมไม่ได้ เรียนรู้และเติบโตมากขึ้น ได้รู้แหล่งทีจะซื้อของหรืออุปกรณ์ต่าง ๆ เพิ่มขึ้น บริหารจัดการงบบทีได้รับ และได้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นมากขึ้น ในช่วงทำงานมีความสุขมากถึงจะเหนื่อยแต่เต็มทีและภูมิใจมาก

สุดท้ายนี้เราได้ทำงานกับเพื่อนร่วมงานทีดีทีทำให้เวลาเกิดปัญหาหรือต้องแก้ไขจะมีหลาย ๆ คนคอยให้กำลังใจทำให้ทุกอย่างผ่านไปได้ด้วยดี บางอย่างทีเราหวังหรือคาดหวังไว้อาจไม่ได้ออกมาอย่างทีหวังในบางครั้ง แต่นั้นเป็นอีกหนึ่งอย่างทีเราได้เรียนรู้และเข้าใจและต้องแก้ไขไม่มีเวลามาเสียใจ หลาย ๆ คนคาดหวังแต่ถ้าเราเต็มทีกับงานแล้วแค่เราพอใจงานนี้ถือว่าประสบความสำเร็จแล้ว สำหรับงานทีปรากฏออกมาสู่สายตาผู้ชม ครู ครอบครัว เพื่อน และน้อง ๆ ผู้สร้างสรรค์คิดว้าผลลัพธ์นั้นเป็นที่น่าพึงพอใจอย่างมาก ทุกคนเต็มทีสร้างแรงบันดาลใจ ภูมิใจกับตนเองอย่างมาก นับว้าเป็นอีกหนึ่งผลงานในระยะเวลา 4 ปีทีพอใจอย่างมาก

4.3.2 ข้อเสนอแนะของผู้ออกแบบผลงานฉาก

การออกแบบฉากเรื่องนี้มีความสัมพันธ์ทางด้านออกแบบกับฝ่ายอื่นมากพอสมควร เวลาทีจะสื่อสารงานด้านออกแบบจะต้องมีภาพในหัวทีชัดเจนและสื่อสารครบถ้วนไปพร้อม ๆ กัน ทั้งกับทีมนักแสดง ทีมออกแบบ และน้อง ๆ ผู้ช่วย เพื่อให้เข้าใจและเห็นแนวทางในการปฏิบัติไปในทิศทางเดียวกันกับผู้สร้างสรรค์ฉากของเรื่องนี้มีการเพนต์พื้นที่ละเอียด จึงต้องใช้ผู้ทีมีความสามารถในการเพนต์ ระดับ B-A ช่วยจึงทำให้งานราบรื่นขึ้น มีการแบ่งตารางเวลาและหน้าทีชัดเจนตามความถนัดในการทำงาน ผู้ออกแบบฉากต้องคอยดูภาพรวมเป็นระยะ ๆ เพื่อให้สีและขนาดต่าง ๆ บนพื้นเป็นไปตามสเกลทีออกแบบไว้

4.4 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

4.4.1 สิ่งที่ได้เรียนรู้จากกระบวนการทำงานด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

- (1) อุปกรณ์ประกอบฉากแต่ละอย่างต้องทำให้เข้าถึงความเป็นจริงและผสมผสานกับจินตนาการ
- (2) ความแข็งแรงของอุปกรณ์ประกอบฉากเป็นสิ่งสำคัญมากที่จะทำให้การแสดงราบรื่น
- (3) ความเหมือนจริงช่วยเสริมให้บรรยากาศในเรื่องดูสวยงามน่าสนใจ
- (4) การใช้สีอื่นหลากหลายสีมาใส่ในงานดีไซน์ทำให้ได้ถึงความแปลกใหม่และความคิดสร้างสรรค์เพิ่มมากขึ้นโดยที่ไม่ยึดถือและยึดติดกับสีเดิม ๆ
- (5) การนำเอาความล้ำสมัยมาใส่ในงานดีไซน์ทำให้อุปกรณ์ประกอบฉากดูน่าสนใจมากขึ้นและดูแปลกตามากขึ้น
- (6) การเลือกใช้สีและวัสดุให้เหมาะกับสถานที่ในแต่ละฉาก
- (7) การเปลี่ยนแปลงของสถานที่ด้วยการเคลื่อนย้ายอุปกรณ์ประกอบฉากแต่ยังคงอุปกรณ์นั้นไว้บนเวที
- (8) ความเหมือนจริงของ props บนเรือ ทำให้บรรยากาศโดยรวมดูสวยงามช่วยส่งเสริมบรรยากาศ

จากการทำงานในหน้าที่การสร้างสรรค์อุปกรณ์ประกอบฉากทำให้ได้รู้ถึงการทำงานกับชิ้นงานที่ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์และความแปลกใหม่ ทำให้เกิดการเรียนรู้และเกิดการหาแรงบันดาลใจใหม่ ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงานมากขึ้น และยังช่วยฝึกสมาธิ ฝึกฝีมือ ฝึกการค้นคว้า ฝึกการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า และฝึกการทำงานร่วมกับผู้อื่น อุปกรณ์ประกอบฉากแต่ละชิ้นมาจากไหน มีประวัติอย่างไร มีโครงสร้างแบบใดจึงเกิดเป็นผลลัพธ์ที่น่าพอใจและภาคภูมิใจออกสู่สายตาให้กับผู้ชม เพื่อน ครอบครัว คุณครูที่ได้ชมผลงานสร้างสรรค์ที่เกิดจากกลุ่มผู้ศึกษาโดยผ่านการเรียนรู้ตลอดระยะเวลา 4 ปี

4.4.2 ข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

- (1) อุปกรณ์ประกอบประกอบฉากช่วยส่งเสริมให้เกิดความสมจริงเหมือนอยู่บนเรื่องจริง ๆ
- (2) อุปกรณ์ประกอบฉาก ไม่ได้มีแค่ความสวยงามแต่ยังมีความสร้างสรรค์และฟังก์ชันที่สามารถใช้ได้จริงในละคร
- (3) อุปกรณ์ประกอบฉากช่วยให้บริบทของนักแสดงชัดเจนมากยิ่งขึ้น
- (4) อุปกรณ์ประกอบฉากมีความน่าตื่นตาตื่นใจ สามารถทำให้เวทีเต็มได้และรู้สึกได้อยู่สถานการณ์ตรงนั้นจริง ๆ

ในการทำหน้าที่ทำอุปกรณ์ประกอบฉากเรื่อง Treasure Island เกมมหาสมบัติ ซึ่งมีอุปกรณ์ประกอบฉากเยอะมากทั้งใหญ่และเล็ก ทำให้มีการทำอุปกรณ์ประกอบฉากต้องแข่งกับเวลาและใช้เวลาในการทำมาก รวมถึงอุปกรณ์ประกอบฉากบางอย่างที่จะต้องทำและดีไซน์ขึ้นมาใหม่ทำให้ต้องหาแรงบันดาลใจและร่างดีไซน์ใหม่ ๆ ให้รู้สึกถึงความแปลกใหม่และทำให้คนดูสนุกไปกับการมองการดูตัวละครเล่นกับอุปกรณ์ประกอบฉาก

จากการเรียนรู้ในครั้งนี้มีทั้งสิ่งที่ดีและไม่ดีเกิดขึ้นแต่ก็ยังผ่านมันไปได้โชคดีที่เรามีเพื่อน อีกคนในการทำอุปกรณ์ประกอบฉากจึงทำให้เรามีทั้งเพื่อนคู่คิดคนที่คอยอยู่ข้างข้างคนที่ช่วยเราแก้ไขปัญหาในทุก ๆ เรื่องทำให้เราไม่โดดเดี่ยวและทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ใหม่ ๆ มาตลอด ได้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนทั้งฝ่ายอื่น ๆ และนักแสดงได้ทำหลายหลายอย่างในสิ่งที่ไม่เคยคิดได้ทำได้เรียนรู้แหล่งต่าง ๆ ที่ทำให้เราได้เจอสิ่งใหม่ ๆ และทำให้เราได้เรียนรู้ว่าการเปิดใจและการพูดคุยกันอย่างตรงไปตรงมาทำให้เราได้เจอปัญหาที่แท้จริงและแก้ไขปัญหานั้นได้ง่ายมากขึ้น ต้องการอะไรแค่พูดออกมา รู้สึกอย่างไรก็พูดออกมาทำให้เราทำงานง่ายมากขึ้น

สุดท้ายนี้ในการทำงานผลลัพธ์ออกมาอาจจะตรงใจบ้างไม่ตรงใจบ้าง แต่อย่างน้อยประสบการณ์ในระหว่างการเดินทางในการทำงานครั้งนี้ทำให้เราได้อะไรต่าง ๆ มากมาย ความสำเร็จทำให้เราไม่หยุดพัฒนา ละครเรื่องนี้เป็นความภาคภูมิใจในช่วงชีวิตของการเรียนและสุดท้ายนี้ ผลลัพธ์ออกมาเป็นที่น่าพอใจสำหรับผู้ออกแบบ เพื่อน พี่ น้อง ครู คนดูทุกคนได้เห็นในสิ่งที่เราอยากเล่า เห็นในสิ่งที่เราอยากให้เห็น ทำให้เรามีแรงใจและทำให้เราภาคภูมิใจในตัวเองตลอด 4 ปีที่เรียนมาไม่เสียเปล่า

4.4.3 ข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

ในการทำงานร่วมกันเป็นที่จะต้องสื่อสารและพูดคุยกันให้มากเพื่อเราจะได้รู้ว่าแต่ละคนต้องการอะไร ผู้กำกับต้องการจะเล่าอะไร รวมถึงเราที่อยากเล่าอะไรให้คนดูรับรู้ การทำงานอย่างมีระบบช่วย

ให้ลดการผิดพลาดน้อยลง การวางแผนในการทำงานก็เป็นสิ่งสำคัญรวมถึงการตรงต่อเวลาในการทำงานแต่ละครั้งทำให้เราสามารถทำงานออกมาได้เสร็จตรงตามเวลาที่เราวางไว้ และให้มีเวลาในการแก้ไขปัญหาเมื่อมีการผิดพลาดเกิดขึ้น

4.5 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง

4.5.1 สิ่งที่ได้รับจากการศึกษาและทำงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย

จากการศึกษากระบวนการทำงานที่ผ่านมาด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้ศึกษาได้รับประสบการณ์และความรู้มากมายจากการทำงานในครั้งนี้ ตั้งแต่กระบวนการเตรียมตัวก่อนเข้าไปอยู่ในโพรตักชั่นส์ ตลอดจนเข้าสู่กระบวนการทำงานไปจนถึงวันแสดงจริง ในการทำงานทำให้รู้ว่าการเรียนรู้ที่จะสื่อสาร รับฟังและแก้ปัญหาเกี่ยวกับสิ่งที่เกิดขึ้นเป็นประสบการณ์ที่สามารถนำมาใช้ในการทำงานได้จริง ได้เรียนรู้ขั้นตอนแต่ละขั้นตั้งแต่การ research ข้อมูลจริง การออกแบบไปจนถึงการผลิต ไม่เพียงเท่านั้น ผู้ศึกษายังได้เห็นขั้นตอนการทำงานของฝ่ายอื่น ๆ นอกจากจะได้ความรู้เพียงหน้าที่ตน แต่กลับได้เรียนรู้จากทุกฝ่ายเป็นสิ่งที่มีความค่าที่ได้รับจากในการทำงานครั้งนี้ ในการทำงานครั้งนี้อาจจะมีข้อ เหน้อยหรือเสียใจบ้าง แต่สุดท้ายแล้วจะเป็นประสบการณ์ที่ดีให้ผู้ศึกษาได้เกิดการเรียนรู้ และได้นำไปใช้ในอนาคต

4.5.2 ข้อเสนอแนะของผู้ออกแบบผลงานเครื่องแต่งกาย

ในฐานะผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายใน ละครเวทีเรื่อง ‘Treasure Island เกาะมหาสมบัติ’ ได้ค้นพบว่าจริงๆ แล้วตัวผู้ศึกษาเองก็เป็นหนึ่งในผู้ที่อยู่บนเรือฮิสปันโยลา เหมือนกับตัวละครอื่นๆ เช่นกัน ทุกคนทุกหน้าที่ ทั้งหมดมีส่วนร่วมในการสร้างและมีส่วนร่วมในการพาเรือลำนี้ออกไปผจญภัยกับเรื่องราวใหม่ ๆ ที่เจอปัญหาพร้อมแก้ไขให้เรือลำนี้เดินทางต่อไปได้ อาจจะมีหยุดชะงักเล็กน้อย แต่ก็พร้อมที่จะแก้ปัญหา ปัญหาอาจจะยากในการแก้ไข แต่ก็ยังแก้ไขไปได้ พบเจอกับเรื่องที่สมหวังและผิดหวัง สุดท้ายแล้วก็ยังได้เรียนรู้เป็นประสบการณ์ เหมือนกับตัวละครทุกคนที่ได้ออกไปผจญภัยและพบเจอกับประสบการณ์ใหม่ ๆ การทำงานกับผู้คนหมู่มาก ที่ต่างบุคลิกต่างลักษณะนิสัย จึงต้องมีวิธีการสื่อสารกับทุก ๆ คนเพื่อให้เข้าใจและทำงานด้วยกันราบรื่น ในบางครั้งอาจมีสื่อสารผิดพลาดไม่เข้าใจกันบ้าง จึงต้องแก้ปัญหาสื่อสารใหม่กับทุก ๆ คนพร้อม ๆ กัน เพื่อกันข้อมูลที่ตกลงและเข้าใจที่ผิดพลาด เมื่อทุกคนเข้าใจเห็นภาพเดียวกันและจึงจะสามารถพาเรือลำนี้แล่นต่อไปได้ เพราะความเข้าใจและภาพที่มองเป็นหนึ่งเดียว ของทุกคนบนเรือจึงทำให้ทุกคนได้เจอกับ “สมบัติที่ตามหา”

4.6 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบแสงเพื่อการแสดง

4.6.1 สิ่งที่ได้รับจากการศึกษาและทำงานด้านการออกแบบแสง

จากการที่ได้ศึกษาและทำหน้าที่ผู้ออกแบบแสงของละครเวทีเรื่อง ‘Treasure Island เกาะมหาสมบัติ’ ทำให้ตัวผู้ศึกษาเองได้เรียนรู้และพิสูจน์ในหลาย ๆ สิ่งเหมือนกับจิม ฮอว์กินส์ที่พิสูจน์ตัวเองจากการออกเดินทางผจญภัย

ในมุมมองของตัวผู้ศึกษาก็มองว่าตัวเองก็เป็นเหมือนกับตัวละคร ‘จิม ฮอว์กินส์’ เป็นเด็กผู้หญิงคนหนึ่งที่ถูกสังคมรอบตัวมองและตีกรอบว่า ‘เธอเป็นแค่เด็กผู้หญิง เธอจะทำอะไรได้’ แต่จากการที่ได้เข้ามาทำงานในโปรดักชันนี้ ยิ่งทำให้ตัวผู้ศึกษารู้สึกมั่นใจในความคิดของตัวเองที่ว่า ‘ถึงแม้ตัวเราจะเป็นเด็กผู้หญิง แต่เราก็สามารถที่จะทำลายกรอบเหล่านั้น กรอบที่สังคมและผู้คนรอบตัวพยายามสร้างขึ้นมากอบผู้หญิงไว้ไม่ให้ทำในสิ่งต่าง ๆ ที่เขาอยากทำ และมองว่าแม้ผู้ชายเท่านั้นที่จะสามารถทำอะไรเหล่านั้นได้ ทำลายมัน ก้าวข้ามความกลัวแล้วออกมาทำในสิ่งที่ชอบ’ ดังนั้นการก้าวออกมาจากกรอบในครั้งนี้ทำให้ผู้ศึกษามองว่า ‘เพียงแคเราตัดสินใจว่าเราจะทำและเริ่มลงมือ ไม่ว่าจะอะไรเราก็สามารถทำให้มันเป็นไปได้ทั้งนั้น’

‘ไม่มีใครเห็นผลงานแสงของเราจนกว่าจะเกิดความผิดพลาดขึ้น’ และ ‘การทำไฟก็เป็นศิลปะอย่างหนึ่ง ซึ่งศิลปะไม่มีถูกไม่มีผิด ด้วยเหตุนี้เราจึงไม่สามารถวัดความสวยของศิลปะได้ มีแต่ชอบหรือไม่ชอบ ตรงรสนิยมหรือไม่ตรงรสนิยม ดังนั้นเราจึงไม่มีทางที่จะทำแสงออกมาได้ถูกใจทุกคน เพราะตัวเราก็มีแนวทางมีความชอบของตัวเอง’ สองสิ่งนี้คือสิ่งที่ตัวผู้ศึกษาได้เรียนรู้จากการทำหน้าที่เป็นผู้ออกแบบแสงโปรดักชันนี้ นอกจากนั้นถึงแม้ว่าแสงจะเป็นสิ่งสุดท้ายที่ผู้คนมองเห็นและให้ความสนใจ แต่แสงก็มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เพราะแสงทำให้ผู้ชมมองเห็นการแสดงที่เกิดขึ้นบนเวทีได้อย่างชัดเจน รวมถึงมีอารมณ์ร่วมไปกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นตรงหน้า

นอกเหนือไปจากสองสิ่งข้างต้นที่ผู้ศึกษาได้กล่าวไปแล้ว ตัวผู้ศึกษาเองก็ได้เรียนรู้ในอีกหลาย ๆ สิ่งที่ไม่สามารถหาได้จากที่อื่น เช่น แนวคิดหลายรูปแบบ วิธีและแนวทางในการทำงาน วิธีสื่อสารกับผู้คน หลากรูปแบบหลายประเภท ไปจนถึงวิธีการบริหารจัดการเวลาในการทำงานและเวลาส่วนตัว เป็นต้น ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ตัวผู้ศึกษามองว่าช่วงเวลาที่ได้ทำงานอยู่ในโปรดักชันนี้เป็นสิ่งที่มีค่ามาก

ถึงอย่างไรก็ตาม แม้ในกระบวนการทำงานจะมีความผิดพลาดและหลายสิ่งไม่เป็นไปตามที่วางไว้ แต่ถ้าหากไม่มีความผิดพลาดเกิดขึ้นเลย ตัวผู้ศึกษาเองก็จะไม่ได้เรียนรู้ในสิ่งที่เกิดขึ้นและหาหนทางในการแก้ไขปัญหา ดังนั้นสำหรับตัวผู้ศึกษาเองแล้ว การทำงานในครั้งนี้ถือว่าเป็นงานที่ตัวผู้ศึกษาลงมือทำอย่างเต็มความสามารถที่มีในขณะนั้นและประสบความสำเร็จในความตั้งใจที่ตั้งไว้แต่แรกแล้ว ดังนั้นเมื่อผู้ศึกษาได้มอยย้อนกลับไปก็รู้สึกเสียใจเลย

ในท้ายที่สุดของเรื่องเกาเมมหาสมบัติ จิม ฮอว์กินส์ก็ได้พบสมบัติที่เขาตามหา ..เช่นเดียวกับจิม ตัวผู้ศึกษาก็ได้พบสมบัติของตัวเองเช่นกัน สมบัติที่ล้ำค่าที่สุดของผู้ศึกษา สมบัติที่ทำให้ตัวผู้ศึกษาเป็นตัวเองในทุก ๆ วันนี่ก็คือ ‘ประสบการณ์ระหว่างการเดินทางที่ได้พบเจอ’

4.6.2 ข้อเสนอแนะของผู้ออกแบบผลงานแสง

จากการที่ผู้ศึกษาได้ทำงานในโปรดักชันส์นี้ สิ่งที่คุณผู้ศึกษามองว่าสำคัญ คือ ‘การตรงต่อเวลา และการไม่ก้าวก่ายหน้าที่คนอื่น’ สองสิ่งนี้คือพื้นฐานที่จะทำให้การทำงานร่วมกันกับผู้อื่นเป็นไปด้วยความราบรื่นและไม่เกิดความขัดแย้งในการทำงาน ซึ่งถ้าหากใครคนหนึ่งไม่ตรงต่อเวลา งานในส่วนอื่น ๆ ก็จะทำให้เกิดความล่าช้าไปเรื่อย ๆ ต่อกันเป็นทอด ดังนั้นการตรงต่อเวลาจึงเป็นเรื่องที่ทุกคนและทุกฝ่ายให้ความสำคัญ นอกจากนี้การที่ไม่ก้าวก่ายหน้าที่คนอื่นก็ถือว่าสำคัญไม่แพ้กัน เพราะถ้าหากไปก้าวก่ายงานที่ไม่ใช่งานของเรา ก็อาจจะทำให้เกิดการทะเลาะเบาะแว้งและขุ่นเคืองใจกันจนก่อให้เกิดเป็นบรรยากาศที่ไม่ดีในการทำงานได้

และในฐานะที่ผู้ศึกษาทำงานเป็นผู้ออกแบบแสงให้กับโปรดักชันส์นี้ จึงอยากจะกล่าวในมุมมองของบุคคลที่ทำงานแสงเล็กน้อย คือ แสงไม่สามารถดำเนินการใดได้จนกว่างานทุก ๆ อย่างจะถูกเคาะและเสร็จสิ้น หรือก็คือจนกว่าโปรดักชันส์จะได้เข้าโรงละคร ซึ่งในความเป็นจริงที่ผู้ศึกษาได้พบเจอคือแม้แต่ในขณะที่เข้าโรงละครแล้ว ก็ยังมีการปรับแก้หลาย ๆ อย่าง ซึ่งก็หมายความว่าระยะเวลาในการทำงานของผู้ออกแบบแสงนั้นมีน้อยกว่าฝ่ายอื่น ๆ มากนัก และในหลาย ๆ ครั้งก็ขาดความเข้าใจจากบุคคลอื่น ๆ ที่มักจะคิดว่าการทำงานด้านแสงนั้นง่ายแค่โปรแกรมไม่นานก็เสร็จ ซึ่งงานด้านนี้ถ้าหากไม่ได้มาลงมือทำด้วยตัวเองก็ไม่มีทางรู้ได้เลยว่าเป็นงานที่มีความกดดันที่สูงมากงานหนึ่ง ที่ถึงแม้ว่าจะพยายามอุดรอยรั่วในจุดนี้มากเท่าไร แต่ถ้าหากไม่ได้รับความเข้าใจจากฝ่ายอื่น ๆ ก็ยากที่จะแก้ไขปัญหานี้ได้ และสำหรับตัวผู้ศึกษาที่ได้เข้ามาทำงานในโปรดักชันส์นี้ถือว่ามีความโชคดีเป็นอย่างมากที่ทั้งทางผู้กำกับ นักแสดง และผู้ออกแบบในทุกฝ่ายเข้าใจถึงจุดนี้ ดังนั้นการทำงานของผู้ศึกษาที่แม้ระหว่างทางจะมีติดขัดไปบ้างแต่ก็เป็นไปได้ด้วยดีจากความเข้าใจของทุกคนที่มีต่องานของผู้ศึกษา อย่างไรก็ตามก็ยังมีบุคคลอีกมากที่ยังไม่เข้าใจถึงจุดนี้ จึงอยากจะให้ทุกคนและทุกฝ่ายเข้าใจตรงกันว่า ‘การทำงานในด้านการออกแบบแสงนั้นมีหลายขั้นตอน ที่ถึงแม้มองจากภายนอกอาจจะดูไม่ยากและไม่ซับซ้อน แต่ในความเป็นจริงของการทำงาน ผู้ออกแบบแสงต้องทำงานภายใต้ความกดดันที่สูงเนื่องจากระยะเวลาที่กระชั้นชิด และต้องแข่งกับเวลาที่นับถอยหลังลงเรื่อย ๆ ดังนั้นทุก ๆ ฝ่ายจึงควรทำความเข้าใจให้มีความสำคัญ และเมื่อเวลาในการทำงานให้กับผู้ออกแบบแสงเพื่อผลลัพธ์ที่ดี’

สุดท้ายนี้สิ่งที่ผู้ศึกษาอยากจะฝากไว้สำหรับงานออกแบบแสงจากที่ตัวผู้ศึกษาได้พบเจอถึงผู้ศึกษาคนต่อ ๆ ไป คือ ‘การทำงานในด้านนี้ ระหว่างที่การแสดงเริ่มขึ้นไม่ว่าอย่างไรก็มักจะมีย่อผิดพลาดที่เราไม่ได้คาดคิดเกิดขึ้นได้เสมอ ซึ่งหากผู้ออกแบบได้พบข้อผิดพลาดระหว่างทาง ก็อย่าล้มและจมอยู่กับความรู้สึกนั้นนานนัก แต่ให้ลุก

ขึ้นตั้งสติเพื่อแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นและไปต่อ เพราะในบางครั้งสิ่งที่เรามองหรือเห็นว่ามันผิดพลาด ในมุมมองของผู้ชมเขาอาจจะไม่ได้มองว่าเป็นความผิดพลาดก็ได้'

4.6.3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้ชมเกี่ยวกับการออกแบบแสงเพื่อการแสดง

ผู้ศึกษาได้ทำการรวบรวมข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้ชมเกี่ยวกับการออกแบบแสงละครเวทีเรื่อง เกาะมหาสมบัติ มาเรียบเรียงดังนี้

แสงได้สร้างบรรยากาศได้อย่างน่าสนใจและสื่อความรู้สึกให้ผู้ชมสามารถมีอารมณ์ร่วมไปกับการแสดงได้เป็นอย่างดี เช่น ชื่นชอบเรื่องที่แสงและการแสดงสามารถทำให้ผู้ชมเชื่อว่าอยู่บนเรื่องจริง ๆ ได้ รวมไปถึงช่วงทรานซิชันระหว่างซีนที่แสงเปลี่ยนได้สมูธ แต่ก็ยังมีแสงในซีนถ้าที่ผู้ชมบางส่วนรู้สึกว่ามีมืด ซึ่งโดยภาพรวมผู้ชมมองว่าแสงที่ใช้มีการแยกสถานที่ได้ชัดจากกันและเห็นภาพชัดเจน

ในขณะที่เทคนิคพิเศษของแสงที่ผู้ศึกษาได้ทำการออกแบบและใช้ในซีนดูดาวบนดาวฟ้าเรื่องที่สร้างพระจันทร์จากมิลเลอร์บอล ในส่วนนี้ก็ได้รับการชื่นชมและพีตแบ็กกลับมาเป็นอย่างดีที่สามารถสร้างความตื่นตาตื่นใจ นำพาให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมไปกับตัวละครในเรื่องได้เป็นอย่างดี

4.7 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเสียงเพื่อการแสดง

4.7.1 สิ่งที่ได้รับจากการศึกษาและทำงานด้านการออกแบบเสียง

ในการออกแบบเสียงและเทคนิคพิเศษในละครเวทีเรื่อง 'Treasure Island เกาะมหาสมบัติ' ผู้ออกแบบต้องอ่านบทละครและวิเคราะห์อย่างละเอียด จากนั้นประชุมกับทีมออกแบบฝ่ายอื่น ๆ ปรึกษากับผู้กำกับ เพื่อให้เห็นภาพตัวละครที่ชัดเจน เพื่อนำมาออกแบบเสียงให้เข้ากับเครื่อง สภาพแวดล้อมในเรื่อง 'Treasure Island เกาะมหาสมบัติ' ปรึกษากับฝ่ายฉากเพื่อให้รู้ว่าจอที่ใช้ในการฉายภาพสามารถฉายตรงไหนได้บ้าง และฉายใส่อะไรเพื่อให้สอดคล้องกับโรงเตี๊ยม การออกทางเดินของเรือไปยังเกาะ ผู้ออกแบบได้ปรึกษากับผู้กำกับว่าสิ่งใดที่เราต้องการให้คนดูเห็นและเข้าใจ เพื่อจะนำข้อมูลต่าง ๆ ไปใช้ในวิดีโอที่ใช้ในการฉายภาพ ในด้านการออกแบบเสียงจำเป็นที่จะต้องคอยดูต่อนักแสดงซ้อมว่าตรงไหนควรใช้เสียงแบบไหนให้แต่ละฉากให้ได้อารมณ์ออกมาตามแบบที่ผู้กำกับต้องการ ผู้ออกแบบจึงต้องฟังความคิดเห็นจากผู้กำกับและนักแสดง เพราะเสียงเพลงที่เกิดขึ้นในเรื่องส่งผลถึงอารมณ์ของนักแสดง การเป็นผู้ออกแบบเสียงและเทคนิค พิเศษช่วยฝึกความรับผิดชอบต่อหน้าที่และฝึกการทำงานร่วมกับผู้อื่น ต้องคอยเตรียมอุปกรณ์ก่อนเครื่อง เสียงในตอมซ้อมและถามความเห็นของนักแสดงอยู่เสมอว่าเสียงที่ได้ยินทำให้รู้สึกอย่างไร ได้ฝึกการแก้ปัญหาที่มากมาเกิดขึ้น

จากการเรียนรู้ในครั้งนี้มีทั้งสิ่งที่ดีและไม่ดีเกิดขึ้นแต่ก็ยังผ่านมันไปได้ โชคดีที่เรามีน้องอีกคนมาช่วยเรื่องเสียง จึงทำให้เรามีทั้งเพื่อนคิด คนที่คอยอยู่ข้าง ๆ คนที่ช่วยเราแก้ไขปัญหาในทุก ๆ เรื่อง ทำให้เราไม่โดดเดี่ยวและทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ใหม่ ๆ มาตลอด ได้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนทั้งฝ่ายอื่น ๆ และนักแสดง ได้ทำหลายหลายอย่างในสิ่งที่ไม่เคยคิดได้ทำ ได้เรียนรู้แหล่งต่าง ๆ ที่ทำให้เราได้เจอสิ่งใหม่ ๆ และทำให้เราได้เรียนรู้ว่าการเปิดใจและการพูดคุยกันอย่างตรงไปตรงมาทำให้เราได้เจอปัญหาที่แท้จริงและแก้ไขปัญหได้ง่ายมากขึ้น ต้องการอะไรแค่พูดออกมา รู้สึกอย่างไรก็พูดออกมาทำให้เราทำงานง่ายมากขึ้น

สุดท้ายนี้การออกแบบเสียงและเทคนิคพิเศษต้องอาศัยการดูตอนซ้อมมาก ๆ เพื่อทดลองว่าเสียงแต่ละเสียงช่วยส่งความรู้สึกของนักแสดงถึงคนดูมากน้อยแค่ไหน มีการเปลี่ยนบทอยู่เรื่อย ๆ จึงต้องปรึกษากับผู้กำกับอยู่ตลอดเวลา และมีการปรับแก้เปลี่ยนใหม่ของเสียงอยู่ตลอด จึงทำให้การดูการซ้อมของนักแสดงมีความจำเป็นมาก ๆ หากเกิดความผิดพลาดขึ้นตรงจุดไหนผู้ออกแบบและผู้กำกับสามารถทดลองสิ่งต่าง ๆ ได้ในตอนซ้อม การประชุมกับผู้ออกแบบฝ่ายต่าง ๆ เพื่อกำหนดทิศทางของเรื่องให้ออกมาในทางเดียวกัน การรับฟังความคิดเห็นของนักแสดงหลังจากซ้อมเสร็จว่าเสียงตรงจุดไหนทำให้รู้สึกแปลกหรืออารมณ์ที่ขัดกับนักแสดงและนำมาปรับแก้

4.7.2 ข้อเสนอแนะของผู้ออกแบบผลงานเสียง

- (1) บางฉากที่เกิดขึ้นอาจทำให้รู้สึกว่าเปิดเพลงได้ไม่ตรงจังหวะนักแสดง ทำให้รู้สึกว่าฉากนั้นมีเพลงมาซ้ำกว่าภาพไปนิดนึง
- (2) เพลงที่ตั้งเกินไปทำให้นักแสดงต้องตะโกนแข่งกับเสียงเพลง
- (3) เสียงเพลงที่เกิดขึ้นในเรื่องมีเอกลักษณ์ชัดเจน

4.8 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการแสดง

4.8.1 สิ่งที่ได้รับจากการศึกษาและทำงานด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย

ในการทำหน้าที่ด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเรื่อง ‘Treasure Island เกาะมหาสมบัติ’ ผู้ศึกษาได้เรียนรู้วิธีการทำงานโดยผ่านการลงมือปฏิบัติจริง ซึ่งทำให้ผู้ศึกษาได้พบเจอข้อบกพร่องของตนเอง ทำให้เกิดความเรียนรู้และเกิดการหาแรงบันดาลใจใหม่ ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมา อีกทั้งผู้ศึกษารู้สึกว่าการที่ได้มีโอกาสใช้สื่อการนำเสนอผลงานนั้นเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้ศึกษารู้สึกว่าการนำเสนอผลงานทางด้านละครนั้นมีหลายรูปแบบมาก และการใช้สื่อมัลติมีเดียถือว่าเป็นสิ่งที่น่าสนใจมาก ๆ อีกทั้งยังทำให้ผู้ศึกษาได้ลองคิดและมีไอเดียในการเสนอที่แปลกใหม่สำหรับผู้ศึกษา

4.8.2 ข้อเสนอแนะของผู้ออกแบบผลงานสื่อมัลติมีเดีย

- (1) บางฉากที่ฉายมีขึ้นซ้ำไปนิดนึง ทำให้รู้สึกว่ฉากนั้นมีการเปลี่ยนภาพซ้ำไปนิดนึง
- (2) การติดตั้งโปรเจคเตอร์ทำการล็อคตำแหน่งเข้ากับพื้นที่วางและล็อคเครื่องโดยการพันเครื่องไว้ให้อยู่ในตำแหน่งเดิม เพื่อที่จะไม่ต้องมีการขยับอีก
- (3) ผู้ศึกษาต้องหมั่นเช็คคลิปที่จะนำเสนอบ่อยครั้ง เพื่อไม่ให้เกิดข้อผิดพลาดในวันแสดงจริง

บรรณานุกรม

หนังสือ

นพมาศ แวหงส์. (บ.ก.). (2550). ปรีทัศน์ศิลปการละคร (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ภรณี คุรุรัตน์. (2526). ละครสร้างสรรค์สำหรับเด็กสื่อการแสดงกับการพัฒนาเด็ก. กรุงเทพฯ: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ลีโอ ตอลสตอย. (2528). ศิลปะคืออะไร (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ : ยิปซี กรุ๊ป.

เว็บไซต์

เบเยอร์. (2021). ความหมายและพลังของสีแต่ละสี. สืบค้นจาก <https://www.beer.co.th/th/blog/colour-paint-meaning>

กระปุกดอทคอม. (2553). ครบรอบวันเกิด 160 ปี โรเบิร์ต หลุยส์ สตีเวนสัน. สืบค้นจาก <https://highlight.kapook.com/view/53549>

กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม. (2562). การทำงานของเข็มทิศ. สืบค้นจาก <https://www.stkc.go.th/info/%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%97%E0%B8%B3%E0%B8%87%E0%B8%B2%E0%B8%99%E0%B8%82%E0%B8%AD%E0%B8%87%E0%B9%80%E0%B8%82%E0%B9%87%E0%B8%A1%E0%B8%97%E0%B8%B4%E0%B8%A8>

คมกฤษณ์ สุรินทร์. (2558). นักแสดง คือ. สืบค้นจาก <https://www.gotoknow.org/posts/577839>

คณะจิตวิทยา. (2560). Sensation seeking – การแสวงหาการสัมผัส. สืบค้นจาก <https://www.psy.chula.ac.th/th/feature-articles/sensation-seeking/>

คิด. (2567). “Animal Work in Acting” แรงบันดาลใจจากสัตว์สู่คน จากคนสู่ตัวละคร. สืบค้นจาก https://www.creativethailand.org/article-read?article_id=34333

ชนฐิตา ไกรศรีกุล. (2562). นลรวัช มะชัย: ให้ละครและร่างกายขบถต่อศาลที่เคารพ. สืบค้นจาก

<https://waymagazine.org/poiser-by-golf/>

นลรวัช มะชัย. (2561). ศิลปะการละครมนุษย์และการเคลื่อนไหวทางสังคมของกลุ่มพระจันทร์เสี้ยวการละคร.

สืบค้นจาก <https://prachatai.com/journal/2018>

ณัฐพจน์ วิจารณ์. (2565). ไฟเวที (Stage Lighting). สืบค้นจาก

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

ปิยธิดา โสมทอง. (2559). หน้าที่ของนักแสดง. สืบค้นจาก

http://srp30168.blogspot.com/2016/09/blog-post_69.html?m=1

รุ่งพิวา แคว้งอินทร. (2548). มัลติมีเดียคอมพิวเตอร์กับการศึกษา. สืบค้นจาก

<https://www.nectec.or.th/schoolnet/library/create-web/10000/generality/10000-13221.html>

วิกิพีเดีย. (2567). ไชเบอร์ฟังก์. สืบค้นจาก

<https://th.m.wikipedia.org/wiki/%E0%B9%84%E0%B8%8B%E0%B9%80%E0%B8%9A%E0%B8%AD%E0%B8%A3%E0%B9%8C%E0%B8%9E%E0%B8%B1%E0%B8%87%E0%B8%81%E0%B9%8C>

Baroque Art. (2010). Wayback Machine. Rococo. Retrieved from

<https://th.m.wikipedia.org/wiki/>

By Thai Pianist. (2023). มหัตศจรรย์แห่งเสียงดนตรี. สืบค้นจาก

<https://www.thaipianist.com/sound-elements-of-a-film-soundtrack/>

Dek-D. (2558). Steampunk ลูกผสมระหว่างเทคโนโลยีและความวิเศษ. สืบค้นจาก

<https://www.dek-d.com/writer/36998/>

Gillis, Stacy. (2005). Trilogy: Cyberpunk Reloaded. Wallflower Press. p. 75.

Retrieved from <https://th.m.wikipedia.org/wiki/>

NocNoc Writer. (2564). 5 เฟอร์นิเจอร์มัลติฟังก์ชัน ช่วยประหยัดพื้นที่ เพิ่มพื้นที่ใช้สอย. สืบค้นจาก <https://nocnoc.com/blog/5-multifunction-furniture-save-space/>

Potapt. (2562). Folk music. Retrieved from <https://th.wikipedia.org/wiki/>

TheMATTER. (2021). “คุณ! คุณนั่นแหละที่มองเราอยู่” Breaking the Fourth Wall เมื่อตัวละครหันมาคุยกับคนดู. สืบค้นจาก <https://thematter.co/entertainment/the-fourth-wall/138433>

Unknow. (2558). Victorian Style. Retrieved from http://victorianstylearch.blogspot.com/2015/03/victorian-style_20.html

WIKIBOOKS. (2561). Technical Theatre/Lighting/Introduction. Retrieved from https://en.wikibooks.org/wiki/Technical_Theatre/Lighting/Introduction

Wikipedia. (no date). Steam Punk. Retrieved from <https://en.m.wikipedia.org/wiki/Steampunk>

ปริญญาานิพนธ์

กัลยรัตน์ อุบลรัตน์ประทีป และคณะ. (2563). ศิลปะการแสดงนิพนธ์ โครงการศึกษากระบวนการผลิตละครเวที เรื่อง โรมิโอแอนด์จูเลียต (ปริญญาานิพนธ์ปริญญาดุขฎีบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทร วิโรฒ, กรุงเทพฯ.





ภาพโปรโมทเทศกาลซิส Thesis 2023 By 27 URANUS

ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา





ภาพการโปรโมทการเปิดรับออ디션นักแสดงสมทบ

ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา



ภาพเหล่าโจรสลัดรวมพลขึ้นเรือเพื่อเดินทางไปยังเกาะมหาสมบัติ
ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา



ภาพประกาศจับโจรสลัดสำหรับตกแต่งสตูดิโอที่ใช้ประกอบการแสดงเพื่อสร้างบรรยากาศ
ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา



ภาพตัวสำหรับขึ้นเรือฮิสพานิโยลา (บัตรรับชมละคร)

ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา



ภาพโปสเตอร์ที่เรื่อง TREASURE ISLAND เกมมหาสมบัติ

ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา



ภาพโปสเตอร์โปรโมทละครเวที เรื่อง เกาะมหาสมบัติ

ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา



ภาพเหล่าโจรสลัดหลังจากที่พบสมบัติ

ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา



ข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านการแสดง

นางสาวบัณฑิตา บัณฑิตย์

1. รู้สึกถูกใจลูกของนักแสดงจิมมากน้องเป็นเด็กตัวเล็กที่ดูเหมาะจะเล่นหนังสุด ๆ
2. เด็กหญิงจิมฮอว์กินส์เก่งมาก
3. น้องจิมตัวเท่านี้แต่แกร่งสุด ๆ
4. เอ็นจอยมาก ๆ ภูมิใจในตัวทุกคน
5. เก่งมากเลยจิวพลังงานมหาศาล เก่งมาก ๆ ดีใจด้วยนะวันนี้มันออกมาดีมาก ๆ
6. นักเล่าเรื่องคนเก่งทำได้แล้วนะ
7. ตัวเอกตัวเด่นของเรื่องนี้ตัวเล็ก พริกชี้หู ยินดีด้วยกับการรับบทครั้งนี้ ไม่เคยทำให้ผิดหวังเลยตัวเล็ก ชอบทุกอย่างที่แกแสดง
8. โคตรน่ารักเลยวันนี้ภูมิใจในตัวแกอะ คุณเวที่อยู่มากบทนี้โคตรเลือกป็น ต้องเป็นป็นเท่านั้นจริง ๆ
9. สนุกมากเก่งทุกคนเลยจริง ๆ ชอบแบบชอบสุด ๆ เลยครับ
10. พลังเต็ม 100 มากจิม 10 เต็ม 10
11. พี่ข้าวปุ้นทำถึงเกิน เก่งมากเลย
12. สูดยอมากครับพี่ ๆ สนุกมาก ประทับใจ
13. ทำได้ดีมาก ข้าวปุ้นนำเสนอจิมออกมาได้แข็งแกร่งมาก น่ารัก มีพลัง กล้าหาญ
14. ตั้งตารอดูมากคุ่มกับที่มาดูสุดยอดที่สุดเลิศล้ำเก่งมาก ๆ ค่ะ
15. ชอบคุณที่พาจิมไปท่องเที่ยว รู้สึกเหมือนท่องเที่ยวไปพร้อมกับจิม
16. กัปตันจิมเก่งมาก ๆ ทำได้แล้วนะ ดีใจมาก ๆ แกเป็นคนเก่งมาก ๆ คนหนึ่งที่ฉันรู้จักเลย ฉันทินจันร้องไห้ เอ็นจอยมากแก มันสนุกมากจริง ๆ

นายกัญธรภณ ขำสีทอง

1. ซิลเวอร์เป็นตัวละครที่เราชอบที่สุดในเรื่องนี้ น้องมีความเป็น performer ที่สูงมาก โอเคแหละว่าเราพามาจากตัวละครที่คุ้นเคย แต่การเล่นการเลือกแอ็คติ้งและการแต่งเติมทำได้ยอดเยี่ยมมาก
2. เล่นโคตรเก่งเลย อันนี้พูดได้เต็มปากว่าเราเป็นคนชี้เงิน ที่ขอถ่ายรูกับนักแสดงเพราะชอบน้องมาก ปกติจะถ่ายแค่คนรู้จัก ก่อนมาตั้งใจไปให้กำลังใจแต่คนนี่คือชอบจริง ๆ คือแบบไป

ยืนเรียงจนจนได้ถ่ายและได้คุยด้วยประทับใจจริง ๆ หวังว่าจะได้เห็นน้องไปเปิดฉายที่ไหนที่ไหนซักที

3. น้อง ๆ ทุกคนเล่นดีมาก เหมือนทุกคนเล่นเป็นตัวเอกในเรื่องของแต่ละบท ดูแล้วสนุกชวนติดตาม
4. สนุกมาก ๆ ไม่อวยเลย เล่นดีกันจัด สมกับที่เหนื่อยกันมา
5. ประทับใจในงานแสดงนี้มาก ๆ เลยค่ะรู้ว่าตั้งใจทำกันมาก ๆ ขอชื่นชมมาก ๆ จริง ๆ สนุกและประทับใจมากค่ะ
6. อยากดูอีกสนุกมาก

นางสาวกวิสรา สิงห์ปลอด

1. ประทับใจมากค่ะ สนุกมาก ๆ มีทั้งฉากตลก ฉากตราบมา บทชูเรื่องความฝันของเด็กและผู้หญิง ทัชใจมาก ๆ
2. นักแสดงเต็มทีและมีแคร็กเตอร์ทุกคน ขอชื่นชมค่ะ
3. จุดหักมุมเรื่องเบาไป
4. เรื่องนี้ทำให้เห็นว่าคุณภาพละครเวทีของเด็กมัธยม ว่าอยู่เหนือเส้นมาตรฐานหรือค่าเฉลี่ยของเรื่องอื่น ๆ ที่เคยดูมาในระดับที่น่าพอใจ ทำให้อยากละครเวทีดูอีกเลย
5. Treasure Island เป็นละครเวทีที่เนื้อเรื่องง่าย ๆ แต่มีการทำ direction และ production design ที่ดีมากเลย บางอย่างอาจจะยังติดขัดบ้าง แต่ก็จะเป็นสิ่งที่ค่อย ๆ หายไปถ้าน้อง ๆ เติบโตและมีประสบการณ์เพิ่มขึ้นอีก ขอขอบคุณสำหรับผลงานนักศึกษาที่สนุกและน่าทึ่ง
6. พี่หอมเท่มาก เข้าใจเลยว่าทำไมจิมถึงรักและเคารพตัวละครนี้
7. ชอบคาแรคเตอร์หอมผู้หญิงมาก ดุต้น แข็งแรง
8. ตัวละครหมอนักแสดงเล่นละเอียดมาก ถึงแม้จะไม่ใช่ซีนเด่นของตัวเองแต่ก็อยู่กับสถานการณ์สุด ๆ ทำให้ทุกครั้งที่หันไปมองจะรู้สึกเชื่อว่ายู่ในสถานการณ์นี้ด้วยเลย

นายรามิล ฉายประเสริฐ

1. ตัวละครเสิร์ฟดีมาก ๆ ครับ
2. จังหวะเล่นดีมากเลย
3. บทแกแหม่งตลกมาก น่ารักสุด ๆ
4. ตัวละครน่ารักมาก

5. เล่นโง่ได้เหมือนมาก
6. ตัวละครน่าจดจำมากออกมาซีนไหนจำทุกซีน
7. ภูมิใจในตัวทุกคนมาก ๆ
8. นี่แหละ ตัวเรียกเสียงฮา
9. So adorable

นายฉัทวัต หอประสาทสุข

1. ชอบซีนพายุมาก ๆ เลยค่ะ มันดูเหมือนเราหลุดเข้าไปอยู่ในสถานการณ์นั้นจริง ๆ
2. ชอบคาแรคเตอร์ของกัปตันมาก ๆ ดูเป็นผู้นำที่น่าเชื่อถือมาก ๆ
3. ชอบฉากต่อสู้มาก ๆ เลยครับ เสียงดาบมันฟังแล้วสะใจดี
4. จุดหักมุมเรื่องเบาไป
5. ตอนกัปตันพูดว่า “กัปตันจิม” ผมร้องไห้เลย มันเหมือนได้สะท้อนถึงตัวเองเหมือนกันครับ
6. โรงละครถ้าใหญ่ได้กว่านี้จะดีมากเลย ———— ตอนนี้หลายอย่างดีแล้วแต่ถ้ามีฉากมากกว่านี้จะอลังการขึ้นอีกครั้ง
7. รู้สึกชื่นชอบมากอยากให้มึบรยากาศแบบนี้ไปทุกปี
8. เรื่องนี้ทำให้เห็นว่าคุณภาพละครเวทีของเด็กกมศว ว่าอยู่เหนือเส้นมาตรฐานหรือค่าเฉลี่ยของเรื่องอื่น ๆ ที่เคยดูมาในระดับที่น่าพอใจ ทำให้อยากละครเวทีดูอีกเลย
9. Treasure Island เป็นละครเวทีที่เนื้อเรื่องง่าย ๆ แต่มีการทำ direction และ production design ที่ดีมากเลย บางอย่างอาจจะยังติดขัดบ้าง แต่ก็จะเป็นสิ่งที่ค่อย ๆ หายไปถ้าน้อง ๆ เติบโต และมีประสบการณ์เพิ่มขึ้นอีก ขอขอบคุณสำหรับผลงานนักศึกษาที่สนุกและน่าทึ่งครับ
10. เรื่องนี้เป็นเรื่องที่ทำให้เราไม่ยากอะไรเป็นพิเศษเลยเพราะทุกองค์ประกอบรวมกันกลมกลืนเป็นหนึ่งเดียวมาก ไม่มีอะไรที่โดดเด่นไป ทำให้รู้สึกมันเป็นโชว์ที่ดีมาก
11. น่าจะเป็นงานอีสิสที่พร้อมและคอสตูมดีที่สุดในที่เราเคยดูมา ขาเทียมนี้แค่ดูก็สนุกแล้ว รวมถึง make up & hair ซึ่ง เรื่องนี้ทุกคนดูใช้มาก ๆ ตัวที่ต้องเท่ ต้องน่ารัก ต้องน่าเกรงขามทุกคนดูต้องหมดเลย เหมือนหลุดออกมาจากหนังสือนิทานเลย

นายชินกฤต เพ็ชรมณี

1. ชอบวิธีการเล่นของตัวละครเบน กัน ที่มีการตีกันกับตัวละครตัวเอง
2. I like the way that you play ben gunn that hits different from the original version
3. เก่งมากกก ดูแล้วสนุกมากเลย
4. ถ้าเราเล่นคมเหมือนกันทั้งสองตัวจะยิ่งสนุกเลย ตัวที่สองมันสนุกเพราะเราสนุก แต่ไม่เป็นไร พัฒนาต่อไป

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้ชมเกี่ยวกับการออกแบบฉากเพื่อการแสดง

- (1) ฉากช่วยเสริมทำให้ตัวเรื่องน่าสนใจเพิ่มขึ้น
- (2) องค์ประกอบในฉากสามารถเคลื่อนย้ายได้ทำให้เหมือนหลุดจากที่หนึ่งไปอีกที่หนึ่ง
- (3) ฉากเข้ามาเติมเวที ทำให้ภาพดูเต็ม ทำให้เรื่องน่าสนใจขึ้น
- (4) ใช้ฟังก์ชันของฉากในการเปลี่ยนสถานที่ในเวลาสั้น ๆ ได้ดีมาก
- (5) ฉากช่วยสร้างจินตนาการให้ผู้ชมและผู้สร้างให้ออกมาเป็นจริงได้
- (6) ฉากเป็นปัจจัยที่จะส่งจินตนาการให้นักแสดงได้เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของเรื่องราว
- (7) ฉากทำให้ผู้ดูสามารถจินตนาการร่วมกับเรื่องราวที่เกิดขึ้นภายในเรื่องได้มากขึ้น
- (8) เมื่อฉากเล่นกับไฟและมีเสียงจะทำให้มีมิติที่สวยงามและมีมิติมากขึ้นกว่าเดิม

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้ชมเกี่ยวกับการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง

- 1) นี้น่าจะเป็นเป็นงานธีสิสที่พีรอปและคอสตูมดีที่สุดที่เราเคยดูมา คือเราชื่นชมทุกครั้งที่เราเห็นละครเวที มีการทำพีรอปฉากแบบใช้ความคิดสร้างสรรค์แล้วภาพออกมาด้วยต้นทุนที่ไม่ได้เว่รวังแต่นี้! ทั้งสร้างสรรค์ด้วย และแม่งสวย เท่ อลัง งานโคตรถึงด้วย!! อีชาเทียมนี้แค่ดูก็สนุกแล้วอยากเอากลับไปเล่นบ้านมาก 5555
- 2) รวมถึง make up & hair ซึ่งใช้ ปกติไม่ค่อยคอมเม้นรหอกเพราะความรู้เรื่องนี้ไม่ได้เยอะ แต่เรื่องนี้ทุกคนดูใช้มาก ๆ ตัวนี้ต้องเท่ ต้องน่ารัก ต้องน่าเกรงขาม ทุกคนถูกต้องหมดเลย เหมือนหลุดมาจากนิทาน ตอน น้องจิมมานั่งใกล้ๆ คนดูเห็นกระ เห็นตาสีฟ้า คือเชื่อหมดใจไปเลย คือตอนแรกเค้าเล่นคืออยู่แล้วนะ แต่มันพิสูจนเลยว่าพอโปรดักชั่นมันทำถึงแล้วมันพาละครไปแบบ ANTLV จริง
- 3) นื่องๆทุกคนเล่นดีมากเหมือนทุกคนเล่นเป็นตัวเอกในเรื่องของแต่ละบท ดูแล้วสนุกชวนติดตามบทพูดแสงสีเสียงครบ รวมทั้งชุดแต่งกาย ฉากประกอบละครดูแล้วโปรมาก ขนาดพื้นที่ไม่ใหญ่ก็สามารถปรับให้กลมกลืนนื่องๆทุกคนเก่งจริงๆ

- 4) ยอมรับว่าช่วงที่แนะนำตัวฝ่ายฉาก เสื้อผ้าและพรีออป เราตบมือสุดใจให้กับความตั้งใจในงาน Prod. design เลย เสื้อผ้า ฉาก พรีออป ทุกอย่าง practical และ ใช้งานได้จริงเกือบ 100%

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้ชมเกี่ยวกับการออกแบบแสงเพื่อการแสดง

ผู้ศึกษาได้ทำการรวบรวมข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้ชมเกี่ยวกับการออกแบบแสงละครเวทีเรื่อง เกษมมหาสมบัติ มาเรียบเรียงดังนี้

แสงได้สร้างบรรยากาศได้อย่างน่าสนใจและโทนสีของแสงสามารถสื่อความรู้สึกให้ผู้ชมสามารถมีอารมณ์ร่วมไปกับการแสดงได้เป็นอย่างดี เช่น ซีนบนเรือที่แสงและการแสดงสามารถทำให้ผู้ชมเชื่อว่าอยู่บนเรือจริง ๆ ได้ รวมไปถึงช่วงทรานซิชันระหว่างซีนที่แสงเปลี่ยนได้สมูท แต่ก็ยังมีแสงในซีนถ้าที่ผู้ชมบางส่วนรู้สึกว่ามีด ซึ่งโดยภาพรวมผู้ชมมองว่าแสงที่ใช้มีการแยกสถานที่ได้ขาดจากกันและเห็นภาพชัดเจน

ในขณะที่เทคนิคพิเศษของแสงที่ผู้ศึกษาได้ทำการออกแบบและใช้ในซีนดูดาวบนดาวฟ้าเรือที่สร้างพระจันทร์จากมิลเลอร์บอล ในส่วนนี้ก็ได้รับการชื่นชมและฟีดแบ็กกลับมาเป็นอย่างดีที่สามารถสร้างความตื่นตาตื่นใจ นำพาให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมไปกับตัวละครในเรื่องได้เป็นอย่างดี

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้ชมเกี่ยวกับการออกแบบเสียงเพื่อการแสดง


- (1) เพลงมีความน่าสนใจมาก ทำให้คนดูรู้สึกได้อยู่ในสถานการณ์นั้นจริง
- (2) ใช้ดนตรีเล่าเรื่องได้มีความน่าตื่นตาตื่นใจในการเปลี่ยนฉาก

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้ชมเกี่ยวกับการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการแสดง

- (1) การออกแบบสื่อมัลติมีเดียส่งเสริมให้เกิดความสมจริงเหมือนอยู่บนเรือจริงๆ
- (2) ใช้สื่อเล่าถึงเหตุการณ์ได้ดีมาก
- (3) ใช้ภาพสร้างบรรยากาศในเหตุการณ์สถานที่ได้มีความสมจริง



9:36 4G 77

 **army_jollybear** 4h
Added to ดูละคร >

🚫 Treasure Island เกษมมหาสมบัติ 🚫
(Part I)



เรื่องนี้เป็นเรื่องที่ทำให้เราไม่อยากชมอะไรเป็นพิเศษเลย เพราะทุกองค์ประกอบมันกลมกลืนเป็นหนึ่งเดียวมาก ไม่มีอะไรที่โดดเด่นไป ทำให้รู้สึกมันเป็นโชว์ที่ดีมาก

แต่ก็ขอชมหน่อย!! 5555 นี่น่าจะเป็นงานอีลิสที่พรีพและคอสตูมดีที่เราเคยดูมา คือเราชื่นชมทุกครั้งทีเห็นละครเวทีมีการทำพรีพจากแบบใช้ความคิดสร้างสรรค์เล่าภาพออกมาด้วยต้นทุนที่ไม่ได้เว่อวัง แต่เนี้ย! ทั้งสร้างสรรค์ด้วย และแม่งสวยเท่ อลัง งาน โคตรดีด้วย!! อีชาเทียมนี้แค่ดูก็สนุกแล้ว อยากเอากลับไปเล่นบ้านมาก 5555

รวมถึง **make up & hair** ซึ่ง ไซ่ ปกติไม่ค่อยคอมเม้นท์หรือเพราะความรู้เรื่องนี้ก็ไม่ได้เยอะ แต่เรื่องนี้ทุกคนดูไซ่มาก ๆ ตัวที่ต้องแต่ง ต้องน่ารัก ต้องน่ารักขาม ทุกคนดูต้องหมดเลย เหมือนหลุดออกมาจากหนังสือนิทาน ตอนน้องจิมมานิ่ง โกลี่ ๆ คนดู เห็นกระ เห็นตาสีฟ้า คือเชื่อหมดใจ ไปเลย คือตอนแรกเค้าเล่นคืออยู่แล้วนะ แต่มันพิสุจน์เลยว่าพอโปรดักขึ้นมันทำถึงแล้วมันพาละครไปแบบ **ANTLV** จริง

จาก คือบอกไม่ถูกว่ามันดูง่ายหรือดูยาก หมายถึง ตอนแรกมันอาจจะดูไม่เยอะขึ้นหรือใหญ่โตแต่มันก็ดูฟังก์ชันจัด แบบจัด โคตร ๆ แล้วพอยิ่งดู ยิ่งดี รู้แหละว่ามันไม่ได้ว้าวแบบ โห ไม่เคยเห็นฟังก์ชันแบบนี้มาก่อน ไม่ แต่คือมันตอบใจทยและรู้สึกได้ว่าผ่านการดีไซน์ที่ ไม่ใช่แค่คิดมารอบคอบว่าจะใช้งานยังไง แต่คิดมาแล้วว่า ภูเขาเอามง มาเอาให้คนดูอัปปากค้าง คือมันเรียดสุด ๆ ซึ่งไม่แปลกใจเพราะตอนน้อง ๆ ที่มงานออกมา **curtain call** แต่ละคนก็คือเรียดไม่ไหวจริง 55555

คือพอดูงานเด็ก มศว หลาย ๆ เรื่องแล้วเสียดายมาก ที่ทำไมตอนเรียนไม่เคยได้มาดูงานที่นี้หรือมีเพื่อนอยู่ที่นี่เลย ทั้ง ๆ ที่มีที่อื่นครบเกือบทุก ม. ในโซนที่พอจะไปดูได้ 55555 นี่ขนาดเป็นรุ่นที่เจอโควิดตั้งแต่เข้าเรียนนะ

Send message  

(1)

เวลาผู้ชมดูละครเวที
แน่นอนว่า สิ่งที่น่าสนใจได้ด้วยตา
คือ **Product** ที่ออกมา

บางเรื่องตรงจริต
บางเรื่องตรงใจ
บางเรื่องสะกิดต่อมการเรียนรู้
บางเรื่องถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้
เราก้าวข้ามผ่านและเติบโต

(2)

แต่เหนือสิ่งอื่นใด
กว่าจะออกมาเป็น **Product**
ที่มีความยาวไม่เกิน 2 ชั่วโมงนี้
ล้วนผ่าน **Process** มากมาย

และใช่.. ละครเรื่องนี้
ทำให้ลือลือมมใจกับ **Product**
และสัมผัสได้ถึง **Process**

ผ่านการกระทำของทุก ๆ สิ่งที่เกิดขึ้นบนเวที
ไม่ว่าจะเป็นฉาก แสง คอสตูม พร็อพ มีเดีย
นักแสดง ผู้กำกับ รวมถึงมวล



คำว่ามวลอาจจะดูเป็นนามธรรม
ยากที่จะจับต้องและสัมผัสได้ด้วยตาเนื้อ
แต่เชื่อว่าใครที่ได้มาดูละครเรื่องนี้
ทุกคนน่าจะสัมผัสได้ถึง “มวลดี ๆ มากมาย”

ทำไมมวลถึงดีขนาดนี้
ทำไมถึงมีพลังขนาดนี้
ทำไมถึงไปในทิศทางเดียวกันขนาดนี้
ทำไมถึงสมดุลขนาดนี้
ดีจังเลย อบอุ่นจังเลย เก่งจังเลย มีความสุขจังเลย

ดีใจมากที่ได้มาดู
ดีใจมากที่ได้มาฟัง
และดีใจมากที่ได้รู้สึก

ขอบคุณที่เติบโตให้กัน
รอชมวันที่คนเหล่านี้เติบโตไปอีกเรื่อย ๆ
ดีใจจัง มีคนละคร
คนศิลปะ ที่มีคุณภาพเพิ่มขึ้นอีกแล้ว

(3) **เอาไปเลย 3อ**
อิม อีน อุ๋น (4)

ประทับใจมากค่ะ สนุกมาก ๆ มีทั้งฉากตลก ฉากตราบา การเปลี่ยนฉากสมูท แสงสีสวยมาก บทพูดเรื่องความฝันของเด็กและผู้หญิง ดีใจที่นำเรื่องนี้มาแสดงค่ะ ทุกฝ่ายทำได้ดี คอสดุมเข้ากับเรื่อง นักแสดงเต็มที่และมีคาแรคเตอร์ทุกคน ขอชื่นชมค่ะ ชอบวิธีที่ผู้กำกับใช้ถ่ายทอดเนื้อเรื่อง

hall ถ้าใหญ่ได้กัานี้จะเร็ดมาก / ตอนนีหลายอย่างดีแล้ว เพ็ยว แต่ถ้ามีฉากมากกว่านี้จะอสังการขึ้นอีกครับ

ไม่มีครับ รุ้สึกขึ้นชอบมาก อยากให้มีบรรยากาศแบบนี้ไปทุกปีครับ ชอบคุนครับ

สนุกมากเลย ขอขอบคุณสำหรับการแสดงสนุกๆนะคะ :)

สนุกมากกๆก

นักแสดงทุกคนเล่นดีมากๆ เสียง แสง ประกอบการแสดงส่งถึงกันได้ดีทุกอย่างดีมากๆสนุกมากๆ

ข้อเสนอแนะและข้อคิดเห็นเพิ่มเติม

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

28 responses

-

สนุกมากเลย

มีตอนสุดท้ายที่เสียงเพลงตะกุกตะกักนิดหน่อย แต่รวมๆคือเร็ดค่าาาา

เก่งมากกกกกกก

การแสดงแสงสีเสียงทุกอย่างออกมาดีและน่าสนใจมากค่ะ

ทุกคนเก่งมากๆเลยค่าบ ❤️❤️❤️

ดีมากๆๆๆ ชอบสุดๆๆๆๆ ที่พี่ว Drag queen superstar Thailand สวยมากกกก

วันนี้สนุกมากค่ะ

จุดหักมุมเรื่องเขาไป ไฟบางฉากมืดเกิน