





โครงการศึกษากระบวนการผลิตละครเวที

เรื่อง มะลิซ้อน

นางสาวชนิชา	ประทุมไทย
นางสาวชยานันต์	โรจน์ไพศาลนุกุล
นายธนาทร	ช่างเกรียน
นายธเนศ	สุทธิพงศ์
นางสาวปณิดา	โพธิ์จาด
นางสาวสุกนิดา	บึงกระโทก
นางสาวอรปริยา	รัตนพงษ์
นางสาวณัชชา	วงศ์ไพโรจน์กุล
นายดนุภัทร	แซ่หว่า
นางสาวพรรณรศมี	นาคประดิษฐ์
นายภูริช	ซึกชวน
นางสาวชิราพร	งามชื่น
นายอัครเดช	ทิพย์เสภา

ภาควิชาศิลปะการแสดง

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ปีการศึกษา 2568



โครงการศึกษากระบวนการผลิตละครเวที

เรื่อง มะลิซ้อน

นางสาวชนิชา	ประทุมไทย
นางสาวชยานันต์	โรจน์ไพศาลนุกุล
นายธนาทร	ช่างเกรียน
นายธเนศ	สุทธิพงศ์
นางสาวปณิดา	โพธิ์จาด
นางสาวสุกนิดา	บึงกระโทก
นางสาวอรปริยา	รัตนพงษ์
นางสาวณัชชา	วงศ์ไพโรจน์กุล
นายดนุภัทร	แซ่หว่า
นางสาวพรรณรศม์	นาคประดิษฐ์
นายภูริช	ซึกชวน
นางสาวชิราพร	งามชื่น
นายอัครเดช	ทิพย์เสภา

ศิลปะการแสดงนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

ภาควิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ปีการศึกษา 2568

ศิลปะการแสดงนิพนธ์
โครงการศึกษากระบวนการผลิตละครเวที เรื่อง มะลิซ้อน

ของ

นางสาวชนิชา	ประทุมไทย	รหัสประจำตัว 65110010218
นางสาวชยานันต์	โรจน์ไพศาลนุกุล	รหัสประจำตัว 65110010219
นายธนาทร	ช่างเกวียน	รหัสประจำตัว 65110010224
นายธเนศ	สุทธิพงศ์	รหัสประจำตัว 65110010225
นางสาวปณิดา	โพธิ์จาด	รหัสประจำตัว 65110010229
นางสาวสุกานิดา	บึงกระโทก	รหัสประจำตัว 65110010233
นางสาวอรปริยา	รัตนพงษ์	รหัสประจำตัว 65110010237
นางสาวณัชชา	วงศ์ไพโรจน์กุล	รหัสประจำตัว 65110010252
นายดนุภัทร	แซ่หว่า	รหัสประจำตัว 65110010253
นางสาวพรรณรศมี	นาคประดิษฐ์	รหัสประจำตัว 65110010260
นายภูริช	ชักชวน	รหัสประจำตัว 65110010264
นางสาววชิราพร	งามชื่น	รหัสประจำตัว 65110010267
นายอัครเดช	ทิพย์เสภา	รหัสประจำตัว 65110010270

ศิลปะการแสดงนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

ภาควิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

หัวหน้าภาควิชาศิลปะการแสดง

อาจารย์ที่ปรึกษา

สารบัญ

	หน้า
บทที่ 1.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์	3
1.3 ขอบเขตการศึกษาค้นคว้า	3
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
บทที่ 2.....	16
2.1 ข้อมูลสัมพันธด้านการกำกับแสดง	16
2.1.1 ข้อมูลที่เกี่ยวกับบทละครเรื่อง มะลิซ้อน	16
2.1.1.1 ประวัติผู้แต่งวรรณกรรมต้นฉบับ นีล เกแมน (Neil Gaiman)	16
2.1.1.2 การแปลบทละครและการดัดแปลง	17
2.1.2 การวิเคราะห์และตีความบทละครในการกำกับการแสดง	18
2.1.3 แนวคิดหลักที่ใช้ในการกำกับการแสดง	19
2.1.4 แนวคิดและทฤษฎีในการกำกับการแสดงเรื่อง มะลิซ้อน	20
2.1.4.1 ละครแนวเหมือนจริง (Realistic Theatre)	20
2.1.4.3 ละครจิตวิทยา (Psychological Theatre)	21
2.1.4.4 ฟิสิกส์ เหยื่อเตอร์ (Physical Theatre)	23
2.2 ข้อมูลสัมพันธด้านการแสดง	24
2.2.1 บทบาทของนักแสดง	24
2.2.2 เครื่องมือของนักแสดง	25
2.2.2.1 เครื่องมือภายใน (internal tools)	25

2.2.2.2 เครื่องมือภายนอก (external tools)	26
2.2.3 แนวคิดด้านการแสดง	27
2.2.3.1 คอนสแตนติน สแตนิสลาฟสกี (Konstantin Stanislavski)	27
2.2.3.2 สแตนิสลาฟสกี (Stanislavski)	28
2.2.3.3 สเตลลา แอดเลอร์ (Stella Adler)	29
2.2.3.4 การประยุกต์ใช้แนวคิด Biomechanics กับการสร้างตัวละคร “พ่อ”	31
2.2.3.5 การสื่อสารแบบไม่ใช้คำพูด (Non-verbal Communication)	32
2.2.3.6 ฟิสิกส์ เจียเตอร์ (Physical Theatre)	33
2.2.3.7 แนวคิดการแสดงแบบไมม์ (Mime)	33
2.2.3.8 การประยุกต์พฤติกรรมสัตว์ในการแสดง (Animal Acting)	34
2.2.4 กระบวนการทำงานของนักแสดง	34
2.2.4.1 ช่วงก่อนทำการแสดง (Pre-Production)	34
2.2.4.2 ช่วงทำการแสดง (Production)	35
2.2.4.3 ช่วงหลังการแสดง (Post-production)	39
2.3 ข้อมูลสัมพันธ์เกี่ยวกับด้านการออกแบบฉากเรื่อง มะลิซ้อน	40
2.3.1 แนวคิดและทฤษฎีในการออกแบบฉาก	40
2.3.1.1 ทฤษฎีมิติและการทับซ้อนเชิงพื้นที่ (Theory of Overlapping Space)	40
2.3.1.2 ทฤษฎีจิตวิทยาเกี่ยวกับรูปร่างรูปทรง (Psychology of Shapes)	41
2.3.1.3 แนวคิดด้านการเคลื่อนไหวของฉาก (Kinetic Scenography)	41
2.3.1.4 ทฤษฎีภาพลวงตาและการรับรู้ทางสายตา (Optical Illusion & Trompe-l'oeil)	42
2.4 ข้อมูลสัมพันธ์เกี่ยวกับด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากเรื่อง มะลิซ้อน	43
2.4.1 แนวคิดและทฤษฎีในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก	43

2.4.1.1 ทฤษฎีการออกแบบอเนกประสงค์ (Multifunctional Design Theory)	43
2.4.1.2 ภาพลวงตาแบบอนามอร์โฟซิส (Anamorphosis)	45
2.4.1.3 จิตวิทยาเกสตัลต์ (Gestalt Psychology)	45
2.5 ข้อมูลสัมพันธ์เกี่ยวกับการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง เรื่อง มะลิซ้อน	47
2.5.1 แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย	47
2.5.1.1 การนำเสนอตัวตนของตัวละครผ่านโครงสร้างทางชีวภาพของแมลง (Insects Morphology as a Narrative Tool for Character Identities)	48
2.5.1.2 ทฤษฎีวรรณะสีในการออกแบบเครื่องแต่งกาย (Color of tone)	49
2.5.1.3 แนวคิดความงามแบบวาบิซาบิ (Wabi-sabi)	50
2.5.1.4 นิยามความฝันแบบอเมริกัน (American Dream)	50
2.6 ข้อมูลสัมพันธ์เกี่ยวกับการออกแบบแสงเรื่อง มะลิซ้อน	50
2.6.1 แนวคิดการออกแบบแสง เรื่อง “มะลิซ้อน”	50
2.6.1.1 การใช้แสงเพื่อแบ่งพื้นที่และบรรยากาศ	51
2.6.1.2 ทฤษฎีการรับรู้ (Perception / Visual Framing)	55
2.6.1.3 การลดทอนเส้นแบ่งระหว่างผู้ชมและพื้นที่การแสดง	56
2.7 ข้อมูลสัมพันธ์เกี่ยวกับการออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดียเรื่อง มะลิซ้อน	58
2.7.1 แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบเสียงเพื่อการแสดง	59
2.7.1.1 เสียง ดนตรีและอารมณ์	59
2.7.1.2 หมาดหมู่มุขของเสียง	61
2.7.1.3 เสียงและใยแมงมุม	64
2.7.2 แนวคิดและทฤษฎีในการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการแสดง	65
2.7.2.1 เส้นและอารมณ์	65
2.7.2.2 สีขาว	66

2.7.2.3 ภาพเคลื่อนไหว (Animation)	66
2.7.2.4 ภาพและใยแมงมุม	67
บทที่ 3.....	57
3.1 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการกำกับการแสดง	57
3.1.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการกำกับการแสดง	57
3.1.1.1 แนวความคิดเบื้องต้นสำหรับการคัดเลือกผู้กำกับการแสดง	57
3.1.1.2 การคัดเลือกบทละคร	58
3.1.1.3 การวิเคราะห์บทละคร	59
3.1.1.4 การวิเคราะห์ตัวละคร (Character Analysis)	81
3.1.1.5 การวิเคราะห์แก่นเรื่อง (Theme Analysis)	87
3.1.1.6 การคัดเลือกนักแสดง (Audition)	87
3.1.1.7 การคัดเลือกทีมงานออกแบบ	95
3.1.2 กระบวนการกำกับการแสดง (Pre-Production)	100
3.1.2.1 กระบวนการกำกับการแสดง	100
3.1.2.2 การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%)	104
3.1.2.3 การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%)	112
3.1.2.4 การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%)	115
3.1.2.5 การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 4 (100%)	117
3.1.2.6 การซ้อมใหญ่ (Dress Rehearsal)	121
3.1.3 ปัญหาและแนวทางแก้ไขในช่วงการส่งความคืบหน้า	122
3.1.4 ผลงานด้านการแสดง (Production)	124
3.1.4.1 ผลงานการแสดงรอบที่ 1	124

3.1.4.2 ผลงานการแสดงรอบที่ 2	125
3.1.4.3 ผลงานการแสดงรอบที่ 3	126
3.1.5 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-Production)	127
3.2 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดง	128
3.2.1 กระบวนการเตรียมตัวช่วงคัดเลือกนักแสดง	128
3.2.2 การวิเคราะห์ตัวละคร	130
3.2.2.1 นางสาวพรรณรัศมี นาคประดิษฐ์ รับบท มะลิ	130
3.2.2.2 นางสาวชिरาพร งามชื่น รับบทเป็น แม่โธส	132
3.2.2.3 นายภูริช ชักชวน รับบท พ่อ	135
3.2.2.4 นางสาวณัชชา วงศ์ไพโรจน์กุล รับบท เต้าหู้	138
3.2.2.5 นายอัครเดช ทิพย์เสภา รับบท แมวดำ (ถ่าน)	142
3.2.3 ความสัมพันธ์ของตัวละคร	143
3.2.3.1 นางสาวพรรณรัศมี นาคประดิษฐ์ รับบท มะลิ	143
3.2.3.2 นางสาว วชิราพร งามชื่น รับบท แม่โธส และแม่อีกคน	145
3.2.3.3 นายภูริช ชักชวน รับบทเป็น พ่อ-พ่ออีกคน	147
3.2.3.4 นางสาวณัชชา วงศ์ไพโรจน์กุล รับบทเป็น เต้าหู้ และเต้าหู้อีกคน	148
3.2.3.5 นายอัครเดช ทิพย์เสภา รับบท แมวดำ (ถ่าน)	149
3.2.4 พัฒนาการของตัวละคร	151
3.2.4.1 นางสาวพรรณรัศมี นาคประดิษฐ์ รับบท มะลิ	151
3.2.4.2 นางสาวชिरาพร งามชื่น รับบท แม่โธส และแม่อีกคน	155
3.2.4.3 นายภูริช ชักชวน รับบท พ่อ-พ่ออีกคน	161
3.2.4.4 นางสาวณัชชา วงศ์ไพโรจน์กุล รับบทเป็น เต้าหู้ และเต้าหู้อีกคน	166

3.2.4.5 นายอัครเดช ทิพย์เสภา รับบท แมวดำ (ถ่าน)	175
3.2.5 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงครั้งที่1 (30%)	180
3.2.5.1 กระบวนการฝึกซ้อมของนักแสดง	180
3.2.5.2 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 1 (30%)	182
3.2.6 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงครั้งที่2 (50%)	185
3.2.6.1 กระบวนการฝึกซ้อมของนักแสดง	185
3.2.6.2 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่2 (50%)	187
3.2.7 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงครั้งที่ 3 (70%)	189
3.2.7.1 กระบวนการฝึกซ้อมของนักแสดง	189
3.2.7.2 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 3 (70%)	192
3.2.8 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงครั้งที่ 4 (100%)	195
3.2.8.1 กระบวนการฝึกซ้อมของนักแสดง	195
3.2.8.2 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 4 (100%)	198
3.2.9 กระบวนการซ้อมใหญ่ (Dress Rehearsal)	201
3.2.9.1 นางสาวพรรณรัตน์ นาคประดิษฐ์ รับบท มะลิ	201
3.2.9.2 นางสาวชिरาพร งามชื่น รับบท แม่-แม่อีกคน	202
3.2.9.3 นายภูริช ชักชวน รับบทเป็น พ่อ-พ่ออีกคน	203
3.2.9.4 นางสาวณัชชา วงศ์ไพโรจน์กุล รับบทเป็น เต้าหู้	203
3.2.9.5 นายอัครเดช ทิพย์เสภา รับบท แมวดำ (ถ่าน)	204
3.2.10 ผลงานด้านการแสดง (Production)	204
3.2.10.1 ผลงานการแสดงรอบที่ 1	204
3.2.10.2 ผลงานการแสดงรอบที่ 2	205

3.2.10.3 ผลงานการแสดงรอบที่ 3	206
3.3 การพัฒนาการสร้างสรรค์ด้านการออกแบบฉาก	206
3.3.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-Production)	206
3.3.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม	206
3.3.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอ	207
3.3.1.3 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบฉาก	209
3.3.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง (Pre-Production)	210
3.3.2.1 การส่งความคืบหน้า 30%	210
3.3.2.2 การส่งความคืบหน้า 50%	213
3.3.2.3 การส่งความคืบหน้า 70%	216
3.3.2.4 การส่งความคืบหน้า 100%	219
3.3.3 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการออกแบบ (Production)	223
3.3.3.1 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการแสดง	223
3.3.4 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-Production)	239
3.4 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก	239
3.4.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-Production)	239
3.4.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม	239
3.4.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอ	242
3.4.1.3 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบ อุปกรณ์ประกอบฉาก	242
3.4.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง	244
3.4.2.1 การส่งความคืบหน้า 30%	244

3.4.2.2 การส่งความคืบหน้า 50%	246
3.4.2.3 การส่งความคืบหน้า 70%	251
3.4.2.4 การส่งความคืบหน้า 100%	256
3.4.3 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก (Production)	262
3.4.3.1 ช่วงก่อนการผลิต	262
3.4.3.2 ช่วงการผลิต	263
3.4.3.3 ช่วงการแสดง	270
3.4.3.4 ปัญหาและแนวทางการแก้ไข	271
3.4.4 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-Production)	272
3.5 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย	272
3.5.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง(Pre-production)	272
3.5.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม	272
3.5.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอ	275
3.5.1.3 การวิเคราะห์บทละคร และการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย	278
3.5.1.4 การส่งความคืบหน้า 30%	281
3.5.1.5 การส่งความคืบหน้า 50%	295
3.5.1.6 การส่งความคืบหน้า 70%	304
3.5.1.7 การส่งความคืบหน้า 100%	314
3.5.2 ผลงานการออกแบบเพื่อการแสดง (Production)	332
3.5.2.1 ช่วงก่อนการแสดง (Pre-Show)	332
3.5.2.2 ช่วงระหว่างการแสดงทั้ง 3 รอบการแสดง	332

3.5.2.3 ช่วงหลังการแสดง (End Show)	333
3.5.3 ขั้นตอนการทำงานหลังจบการแสดง (Post Production)	333
3.5.4 สรุปผลงานหลังการแสดงเสร็จสิ้น	339
3.6 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบแสง	339
3.6.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-production)	339
3.6.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม	339
3.6.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอ	340
3.6.1.3 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบแสง	342
3.6.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง (Pre-Production)	343
3.6.2.1 การส่งความคืบหน้า 30%	343
3.6.2.2 การส่งความคืบหน้า 50%	345
3.6.2.3 การส่งความคืบหน้า 70%	349
3.6.2.4 การส่งความคืบหน้า 100%	351
3.6.3 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการออกแบบ (Production)	354
3.6.3.1 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการแสดง	354
3.6.4 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-Production)	361
3.7 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดีย	361
3.7.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-production)	361
3.7.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม	362
3.7.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอ	363
3.7.1.3 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดีย	363

3.7.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง (Pre-Production)	363
3.7.2.1 การส่งความคืบหน้า 30%	363
3.7.2.2 การส่งความคืบหน้า 50%	366
3.7.2.3 การส่งความคืบหน้า 70%	371
3.7.2.4 การส่งความคืบหน้า 100%	374
3.7.3 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการออกแบบ (Production)	381
3.7.3.1 ช่วงก่อนการผลิตผลงาน	381
3.7.3.3 ช่วงการแสดง	385
3.7.3.4 ปัญหาที่พบและแนวทางการแก้ไข	386
3.7.4 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-Production)	387
บทที่ 4.....	388
4.1 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านกำกับแสดง	388
4.1.1 ผลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านกำกับแสดง	388
4.1.1.1 ข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านกำกับแสดง	389
4.1.1.2 ข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรค์ผลงานด้านกำกับแสดง	390
4.1.2 ผลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ด้านการแสดง	391
4.1.2.1 สิ่งที่ได้เรียนรู้ในฐานะนักแสดง	391
4.1.2.2 สิ่งที่ได้เรียนรู้ในฐานะตัวละคร	392
4.1.3 ผลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ด้านการออกแบบเพื่อการแสดง	398
4.1.3.1 ด้านการออกแบบฉาก	398
4.1.3.2 ด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก	399
4.1.3.3 ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย	401

4.1.3.4 ด้านการออกแบบแสง	404
4.1.3.5 ด้านการออกแบบเสียง และมัลติมีเดีย	405
4.2 ปัญหาและแนวทางการแก้ไข	406
4.2.1 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขด้านกำกับการแสดง	406
4.2.2 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขด้านการแสดง	408
4.2.3 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขด้านการออกแบบเพื่อการแสดง	411
4.2.3.1 ด้านการออกแบบฉาก	411
4.2.3.2 ด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก	412
4.2.3.3 ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย	413
4.2.3.4 ด้านการออกแบบแสง	416
4.2.3.5 ด้านการออกแบบเสียง และมัลติมีเดีย	418
4.3.1 หัวข้อในการประเมินโครงการและกิจกรรม	421
บรรณานุกรม.....	424
ภาคผนวก ก.....	429
บทละครเวทีเรื่อง มะลิซ้อน	429
ภาคผนวก ข.....	508
เอกสารประชาสัมพันธ์	508
ภาคผนวก ค.....	514
ประมวลภาพเบื้องหลังการแสดง	514
ภาคผนวก ง.....	517
ภาพการแสดงละครเวที เรื่อง มะลิซ้อน	517

สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพที่ 2.1 : ตัวอย่างผลงานศิลปะที่ใช้เทคนิคคอนามอร์โฟซิส	45
ภาพที่ 3.1 : นักแสดงละครเวทีเรื่อง มะลิซ้อน.....	95
ภาพที่ 3.2 : สมาชิกของละครเวทีเรื่อง มะลิซ้อน	99
ภาพที่ 3.3 : ทีมออกแบบละครเวทีเรื่อง มะลิซ้อน	100
ภาพที่ 3.4 : ตารางการลงคิวของนักแสดง.....	103
ภาพที่ 3.5 : ตารางซ้อม	104
ภาพที่ 3.6 : บรรยากาศการทำเวิร์คช็อป1	106
ภาพที่ 3.7 : บรรยากาศการทำเวิร์คช็อป2	107
ภาพที่ 3.8 : บรรยากาศการทำเวิร์คช็อป3	108
ภาพที่ 3.9 : บรรยากาศการทำเวิร์คช็อป4	109
ภาพที่ 3.10 : บรรยากาศการซ้อม1.....	110
ภาพที่ 3.11 : บรรยากาศการซ้อม2.....	110
ภาพที่ 3.12 : การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%) 1.....	112
ภาพที่ 3.13 : การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%) 2.....	113
ภาพที่ 3.14 : การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%) 3.....	114
ภาพที่ 3.15 : การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%) 4.....	114
ภาพที่ 3.16 : การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%) 5.....	115
ภาพที่ 3.17 : การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%) 6.....	115
ภาพที่ 3.18 : ทีมและคีย์เวิร์ดฝ่ายฉากของบทละครเวทีเรื่อง “มะลิซ้อน”	209
ภาพที่ 3.19 : ภาพสถานที่อยู่อาศัยและบริเวณโดยรอบ	210

ภาพที่ 3.20 : ภาพตำแหน่งที่ตั้งของชุมชนและบริเวณโดยรอบ.....	211
ภาพที่ 3.21 : ภาพแผนที่ระวางบ้านและระยะทางจากชุมชนเข้าในเมือง.....	212
ภาพที่ 3.22 : ภาพภายนอกและภายในบ้านของอาคารบ้านเรือนในชุมชน	212
ภาพที่ 3.23 : ภาพการทำงานฝ่ายฉากในช่วงเทศกาลปล่อยผี.....	214
ภาพที่ 3.24 : ภาพองค์ประกอบของฉากที่นำมาใช้ในการแสดงจริงของเทศกาลปล่อยผี	214
ภาพที่ 3.25 : ภาพแนวคิดหลักในการออกแบบฉากละครเวทีเรื่อง “มะลิซ้อน”	215
ภาพที่ 3.26 : ภาพร่างฉากดราฟต์แรก (First Draft Design)	215
ภาพที่ 3.27 : ภาพร่างฉากดราฟต์ที่สอง (Second Draft Design).....	217
ภาพที่ 3.28 : ภาพการจัดกลุ่มผนังฉากย่อยในสถานที่ต่าง ๆ	218
ภาพที่ 3.29 : ภาพการสร้างฉากจำลอง (Mock-up)	218
ภาพที่ 3.30 : แบบร่างการออกแบบฉากฉบับสมบูรณ์.....	220
ภาพที่ 3.31 : ภาพลำดับคิวการเคลื่อนย้ายฉาก (Scenery Cue Sheet)	220
ภาพที่ 3.32 : ภาพรายละเอียดทางกายภาพบนผนังฉากย่อย (Flat) และการออกแบบพื้นเวที (Floor Painting).....	221
ภาพที่ 3.33 : ภาพการสร้างขาแมงมุม.....	222
ภาพที่ 3.34 : ภาพการทดลองใช้ขาแมงมุม และกลไกม้วนม้วนกำแพงอิฐแบบจำลองในการแสดง.	222
ภาพที่ 3.35 : แบบผังการจัดวางตำแหน่งของฉาก	224
ภาพที่ 3.36 : ภาพรายละเอียดแต่ละผนังฉากย่อย (Flat)และประตู	224
ภาพที่ 3.37 : ภาพการทำผนังฉาก.....	226
ภาพที่ 3.38 : ภาพกลไกการทะลุผ่านฉากจากฝ้ายายืดในการแสดง	226
ภาพที่ 3.39 : ภาพการประกอบผนังย่อยเข้าด้วยกัน	227
ภาพที่ 3.40 : ภาพการติดลูกไม้เพื่อจำลองเป็นคิ้วไม้.....	228
ภาพที่ 3.41 : ภาพขั้นตอนการพ่นสีฉาก	228

ภาพที่ 3.42 : ภาพการติดตั้งม่านบนฉาก.....	229
ภาพที่ 3.43 : ภาพรายละเอียดฉาก	229
ภาพที่ 3.44 : ภาพการลงสีประตู.....	230
ภาพที่ 3.45 : ภาพการทำม่านม้วนลายผนังอิฐ.....	230
ภาพที่ 3.46 : ภาพการติดตั้งกลไกม่านกำแพงอิฐ	231
ภาพที่ 3.47 : ภาพการใช้กลไกม่านกำแพงอิฐในการแสดง.....	231
ภาพที่ 3.48 : ภาพการทำอลเปเปอร์ติดประตู.....	232
ภาพที่ 3.49 : ภาพการใช้อลเปเปอร์ในการแสดง	232
ภาพที่ 3.50 : ภาพขั้นตอนการทำชาแมงมุม.....	233
ภาพที่ 3.51 : ภาพการตกแต่งรายละเอียดชาแมงมุม	234
ภาพที่ 3.52 : ภาพการทำฐานยึดชาแมงมุมกับพื้นเวที.....	234
ภาพที่ 3.53 : ภาพการทำก้านในการควบคุมชาแมงมุม	235
ภาพที่ 3.54 : ภาพการลงสีพื้นในเบื้องต้น	235
ภาพที่ 3.55 : ภาพการใส่ลวดลายใยแมงมุมลงบนพื้นเวที	236
ภาพที่ 3.56 : ภาพพื้นเวทีฉบับสมบูรณ์	236
ภาพที่ 3.57 : ภาพองค์ประกอบฉากก่อนเริ่มการแสดง.....	237
ภาพที่ 3.58 : ภาพแสดงสถานที่และโทนของเรื่อง.....	241
ภาพที่ 3.59 : ไอเดียคีย์เวิร์ดที่ใช้ในการออกแบบ	241
ภาพที่ 3.60 : ภาพแสดงรูปแบบของตกแต่งภายในบ้าน	241
ภาพที่ 3.61 : ภาพแสดงขั้นตอนการทำล๊อคสำหรับซินโคร.....	249
ภาพที่ 3.62 : ภาพแสดงขั้นตอนการเย็บตุ๊กตา.....	249
ภาพที่ 3.63 : ภาพอุปกรณ์ประกอบฉากในเทศกาลปล่อยผี.....	249

ภาพที่ 3.64 : ภาพแบบร่างเตียงนอน.....	251
ภาพที่ 3.65 : ภาพแบบเตียงนอนสามมิติ.....	251
ภาพที่ 3.66 : ภาพแบบร่างชุดโต๊ะอาหารแบบที่ 1.....	252
ภาพที่ 3.67 : ภาพแบบร่างชุดโต๊ะอาหารแบบที่ 2.....	253
ภาพที่ 3.68 : ภาพแบบชุดโต๊ะอาหารสามมิติ แบบที่ 1.....	253
ภาพที่ 3.69 : ภาพแบบชุดโต๊ะอาหารสามมิติ แบบที่ 2.....	253
ภาพที่ 3.70 : ภาพอุปกรณ์ประกอบฉากชิ้นเล็ก.....	254
ภาพที่ 3.71 : ภาพอุปกรณ์ประกอบฉากในการส่งความคืบหน้า 70%.....	255
ภาพที่ 3.72 : ภาพแสดงตารางรายการอุปกรณ์ประกอบฉากชิ้นเล็ก.....	256
ภาพที่ 3.73 : ภาพแสดงการทำดวงตาเรืองแสงด้วยเม็ดพลาสติก.....	257
ภาพที่ 3.74 : ภาพแสดงการปั้นกระดุมและทำกล่องใส่กระดุม.....	258
ภาพที่ 3.75 : ภาพแสดงการแต่งคอมพิวเตอร์ด้วยการติดฟิล์มสี.....	258
ภาพที่ 3.76 : ภาพดีไซน์ชุดโต๊ะอาหารภาพ.....	259
ภาพที่ 3.77 : ภาพดีไซน์ตู้เก็บของ.....	259
ภาพที่ 3.78 : ภาพไอเดียเรื่องการใช้หน้ากาก.....	260
ภาพที่ 3.79 : ภาพสัดส่วนและรายละเอียดเตียงนอน.....	262
ภาพที่ 3.80 : ภาพสัดส่วนและรายละเอียดโต๊ะอาหาร.....	263
ภาพที่ 3.81 : ภาพสัดส่วนและรายละเอียดโต๊ะอาหาร.....	263
ภาพที่ 3.82 : ภาพการทำอาหารปลอม.....	264
ภาพที่ 3.83 : ภาพอาหารปลอม.....	265
ภาพที่ 3.84 : ภาพการทำตุ๊กตา.....	266
ภาพที่ 3.85 : ภาพการลงสีเฟอร์นิเจอร์.....	267

ภาพที่ 3.86 : ภาพชุดโต๊ะอาหารเมื่อมองจากมุมต่างๆ	267
ภาพที่ 3.87 : ภาพบล็อกเตียงนอน และการแก้ไขปัญหา	268
ภาพที่ 3.88 : ภาพการตกแต่งจักรยานและหมวกกันน็อคของเต้าหู้	269
ภาพที่ 3.89 : ภาพการพันที่สีและทำตากระดุมของหน้ากาก	269
ภาพที่ 3.90 : ภาพการดพันที่กีตาร์ของพ่ออีกคน	269
ภาพที่ 3.91 : ภาพการทำจดหมายเชิญ	270
ภาพที่ 3.92 : ภาพอุปกรณ์ประกอบฉากอื่นๆ	270
ภาพที่ 3.93. : การศึกษาบทละครดั้งเดิม	273
ภาพที่ 3.94 : การศึกษาบทละครดั้งเดิม	274
ภาพที่ 3.95 : การศึกษาบทละครดั้งเดิม	275
ภาพที่ 3.96 : ภาพแนวคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกาย	276
ภาพที่ 3.97 : ภาพแนวคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกาย	277
ภาพที่ 3.98 : ภาพแนวคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกาย	278
ภาพที่ 3.99 : ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายตัวละครมะลิ - โลกจริง	282
ภาพที่ 3.100 : ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายตัวละครแม่ - โลกจริง	283
ภาพที่ 3.101 : ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายตัวละครพ่อ - โลกจริง	283
ภาพที่ 3.102 : ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายตัวละครเต้าหู้ - โลกจริง	284
ภาพที่ 3.103 : ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายเพ็ญนิต์ - โลกจริง	285
ภาพที่ 3.104 : ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายอาภรณ์ - โลกจริง	285
ภาพที่ 3.105 : ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายเสรี - โลกจริง	286
ภาพที่ 3.106 : ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายแมวดำ - โลกจริง	287
ภาพที่ 3.107 : ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายตัวละครแม่อีกคน - โลกอีกใบ	287

ภาพที่ 3.108 : ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายตัวละครแม่อีกคนในร่างปีศาจแมงมุม - โลกอีกใบ	288
ภาพที่ 3.109 : ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายตัวละครพ่ออีกคน - โลกอีกใบ.....	289
ภาพที่ 3.110 : ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายตัวละครพ่ออีกคนในร่างปีศาจตักแตนดำขาว - โลกอีกใบ	290
ภาพที่ 3.111 : ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายกลุ่มโซว์ - โลกอีกใบ.....	290
ภาพที่ 3.112 : ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายกลุ่มโซว์ - โลกอีกใบ.....	291
ภาพที่ 3.113 : ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายกลุ่มหนู - โลกอีกใบ.....	292
ภาพที่ 3.114 : ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายตัวละครต้นกล้า - โลกอีกใบ.....	293
ภาพที่ 3.115 : ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายตัวละครขวัญตา - โลกอีกใบ.....	293
ภาพที่ 3.116 : ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายตัวละครจอมใจ - โลกอีกใบ.....	294
ภาพที่ 3.117 : เทศกาลปล่อยผี - มะลิ.....	295
ภาพที่ 3.118 : เทศกาลปล่อยผี - แม่.....	296
ภาพที่ 3.119 : เทศกาลปล่อยผี - พ่อ.....	296
ภาพที่ 3.120 : เทศกาลปล่อยผี - ลุงเสรี.....	297
ภาพที่ 3.121 : เทศกาลปล่อยผี - ป้าเพ็ญนิต์.....	297
ภาพที่ 3.122 : เทศกาลปล่อยผี - ป้าอาภรณ์.....	298
ภาพที่ 3.123 : เทศกาลปล่อยผี - เต้าหู้.....	298
ภาพที่ 3.124 : เทศกาลปล่อยผี - แมวดำ.....	299
ภาพที่ 3.125 : เทศกาลปล่อยผี - แม่อีกคน.....	299
ภาพที่ 3.126 : เทศกาลปล่อยผี - แม่อีกคนในร่างปีศาจแมงมุม.....	300
ภาพที่ 3.127 : เทศกาลปล่อยผี - พ่ออีกคน	300
ภาพที่ 3.128 : เทศกาลปล่อยผี - พ่ออีกคนในร่างปีศาจตักแตน.....	301
ภาพที่ 3.129 : เทศกาลปล่อยผี - ลุงเสรีอีกคน.....	301

ภาพที่ 3.130 : เทศกาลปล่อยผี - ป้าอารมณ์ และ ป้าเพ็ญนิตี.....	302
ภาพที่ 3.131 : เทศกาลปล่อยผี - กลุ่มหนู.....	302
ภาพที่ 3.132 : เทศกาลปล่อยผี - กลุ่มเด็กผี.....	303
ภาพที่ 3.133 : ภาพสเก็ตซ์ - มะลิ (70%).....	305
ภาพที่ 3.134 : ภาพสเก็ตซ์ - แม่ (70%).....	305
ภาพที่ 3.135 : ภาพสเก็ตซ์ - พ่อ (70%).....	306
ภาพที่ 3.136 : ภาพสเก็ตซ์ - เต้าหู้ (70%).....	306
ภาพที่ 3.137 : ภาพสเก็ตซ์ - ลุงเสรี (70%).....	307
ภาพที่ 3.138 : ภาพสเก็ตซ์ - ป้าเพ็ญนิตี (70%).....	307
ภาพที่ 3.139 : ภาพสเก็ตซ์ - ป้าอารมณ์ (70%).....	308
ภาพที่ 3.140 : ภาพสเก็ตซ์ - แมวดำ (70%).....	308
ภาพที่ 3.141 : ภาพสเก็ตซ์ - แม่อีกคน (70%).....	309
ภาพที่ 3.142 : ภาพสเก็ตซ์ - แม่อีกคนในร่างปีศาจแมงมุม (70%).....	309
ภาพที่ 3.143 : ภาพสเก็ตซ์ - พ่ออีกคน (70%).....	310
ภาพที่ 3.144 : ภาพสเก็ตซ์ - พ่ออีกคนในร่างปีศาจตั๊กแตน (70%).....	310
ภาพที่ 3.145 : ภาพสเก็ตซ์ - ป้าอารมณ์ และ ป้าเพ็ญนิตี อีกคน (70%).....	311
ภาพที่ 3.146 : ภาพสเก็ตซ์ - ลุงเสรีอีกคน (70%).....	311
ภาพที่ 3.147 : ภาพสเก็ตซ์ - กลุ่มหนู (70%).....	312
ภาพที่ 3.148 : ภาพสเก็ตซ์ - กลุ่มเด็กผี (70%).....	312
ภาพที่ 3.149 : ตาราง Breakdown เครื่องแต่งกายของตัวละคร.....	313
ภาพที่ 3.150 : ภาพการทำเครื่องแต่งกายแม่อีกคน.....	315
ภาพที่ 3.151 : ภาพการทำเครื่องแต่งกายแม่อีกคนในร่างปีศาจแมงมุม.....	316

ภาพที่ 3.152 : ภาพการทำเครื่องแต่งกายที่อีกคนในร่างปีศาจตักแตน.....	316
ภาพที่ 3.153 : ภาพการซื้อชุดของตัวละครเต้าหู้ที่ตลาดมือสอง	317
ภาพที่ 3.154 : ภาพการตัดเย็บชุดโครว์ของป่าเพ็ญนิตีและป่าอาภรณ์	318
ภาพที่ 3.155 : ภาพการตัดเย็บและเลือกชุดโลกอีกใบของตัวละครลุงเสรี	319
ภาพที่ 3.156 : ภาพการเติมแต่งเสื้อตัวละครแมวดำ.....	319
ภาพที่ 3.157 : ภาพการทำเครื่องแต่งกายกลุ่มหนู	320
ภาพที่ 3.158 : ภาพการทำเครื่องแต่งกายกลุ่มหนูชินโครว์ละครสัตว์.....	321
ภาพที่ 3.159 : ภาพการทำเครื่องแต่งกายกลุ่มเด็กผี.....	321
ภาพที่ 3.160 : มะลิ (100%).....	322
ภาพที่ 3.161 : แม่ (100%)	322
ภาพที่ 3.162 : พ่อ (100%).....	323
ภาพที่ 3.163 : เต้าหู้ (100%).....	323
ภาพที่ 3.164 : ป่าอาภรณ์และป่าเพ็ญนิตี(100%).....	324
ภาพที่ 3.165 : ลุงเสรี (100%)	324
ภาพที่ 3.166 : แมวดำโลกความเป็นจริง (100%)	325
ภาพที่ 3.167 : ตากระดุม (100%)	326
ภาพที่ 3.168 : แม่อีกคน (100%).....	326
ภาพที่ 3.169 : แม่อีกคนในร่างปีศาจแมงมุม (100%)	327
ภาพที่ 3.170 : พ่ออีกคน (100%)	327
ภาพที่ 3.171 : พ่ออีกคนในร่างปีศาจตักแตน (100%).....	327
ภาพที่ 3.172 : ป่าอาภรณ์และป่าเพ็ญนิตีอีกคน (100%).....	328
ภาพที่ 3.173 : ลุงเสรีอีกคน (100%).....	328

ภาพที่ 3.174 : แมวดำโลกอีกใบ (100%).....	329
ภาพที่ 3.175 : กลุ่มหนู (100%).....	329
ภาพที่ 3.176 : กลุ่มหนูชุดผ้ากันเปื้อน (100%).....	329
ภาพที่ 3.177 : กลุ่มหนูชุดโซว์ (100%).....	330
ภาพที่ 3.178 : เด็กผี (100%).....	330
ภาพที่ 3.179 : ภาพการแต่งหน้านักแสดง.....	332
ภาพที่ 3.180 : ภาพการเตรียมเครื่องแต่งกายเพื่อเปลี่ยนระหว่างแสดง.....	333
ภาพที่ 3.181 : เครื่องแต่งกายในรอบการแสดงจริง.....	334
ภาพที่ 3.182 : เครื่องแต่งกายในรอบการแสดงจริง.....	334
ภาพที่ 3.183 : เครื่องแต่งกายในรอบการแสดงจริง.....	334
ภาพที่ 3.184 : เครื่องแต่งกายในรอบการแสดงจริง.....	335
ภาพที่ 3.185 : เครื่องแต่งกายในรอบการแสดงจริง.....	335
ภาพที่ 3.186 : เครื่องแต่งกายในรอบการแสดงจริง.....	336
ภาพที่ 3.187 : เครื่องแต่งกายในรอบการแสดงจริง.....	336
ภาพที่ 3.189 : เครื่องแต่งกายในรอบการแสดงจริง.....	337
ภาพที่ 3.190 : เครื่องแต่งกายในรอบการแสดงจริง.....	337
ภาพที่ 3.191 : เครื่องแต่งกายในรอบการแสดงจริง.....	338
ภาพที่ 3.192 : ภาพการคัดเลือกอุปกรณ์และวัสดุที่ไม่ได้ใช้	338
ภาพที่ 3.193 : ธีมและคีย์เวิร์ดฝ่ายแสงของบทธละครเวทีเรื่อง “มะลิซ้อน”	341
ภาพที่ 3.194 : แนวทางการกำหนดบรรยากาศแสงของบทธละครเวทีเรื่อง “มะลิซ้อน”	341
ภาพที่ 3.195 : การศึกษาบทธละครดั้งเดิมฝ่ายแสง.....	343
ภาพที่ 3.196 : สื่อการนำเสนอการส่งความคืบหน้าฝ่ายแสง 30%.....	345

ภาพที่ 3.197 : สื่อการนำเสนอการส่งความคืบหน้าฝ่ายแสง 50%.....	347
ภาพที่ 3.198 : ภาพเปรียบเทียบการทดลองแสงจริงกับสื่อการนำเสนอการส่งความคืบหน้า 50% และภาพที่เกิดขึ้นจริงในเทศกาลปล่อยผี	348
ภาพที่ 3.199 : ภาพบรรยากาศการซ้อมส่งความคืบหน้า 50%.....	348
ภาพที่ 3.200 : ภาพการทดลองออกแบบแสงในคอมพิวเตอร์จากโปรแกรม Capture	350
ภาพที่ 3.201 : ภาพการทดลองใช้กรดักแผ่นอลูมิเนียมเพื่อสร้างลวดลาย(Gobo).....	350
ภาพที่ 3.202 : ภาพระหว่างการทำงานเพื่อส่งความคืบหน้า 70%.....	351
ภาพที่ 3.203 : ภาพตารางที่ใช้จัดลำดับการใช้แสงและแนวทางการแก้ไขของการส่งความคืบหน้า100	352
ภาพที่ 3.204 : ภาพการทดลองแสงเทคนิคพิเศษเพื่อส่งความคืบหน้า 100%	353
ภาพที่ 3.205 : ภาพระหว่างการทำงานเพื่อส่งความคืบหน้า 100%	353
ภาพที่ 3.206 : ภาพการออกแบบการติดตั้งแสงเทคนิคพิเศษ	354
ภาพที่ 3.207 : ภาพแสดงการออกแบบและการจัดลำดับแสงประกอบการแสดงจากโปรแกรม Capture.....	355
ภาพที่ 3.208 : แผนการติดตั้งอุปกรณ์แสงหลักและเทคนิคพิเศษ	355
ภาพที่ 3.209 : ภาพการซ่อมแซมและจัดเตรียมอุปกรณ์แสง.....	356
ภาพที่ 3.210 : ภาพการติดต่อขอยืมและการขนย้ายอุปกรณ์แสงที่ยืมเพิ่มเติม	356
ภาพที่ 3.211 : ภาพการติดตั้งอุปกรณ์ไฟและเทคนิคพิเศษ.....	357
ภาพที่ 3.212 : ภาพการออกแบบและฝึกซ้อมลำดับแสง.....	357
ภาพที่ 3.213 : ภาพตารางที่ใช้จัดลำดับการใช้แสงจริงในการแสดง.....	358
ภาพที่ 3.214 : ภาพการทำงานด้านแสงระหว่างการแสดง	359
ภาพที่ 3.215 : ภาพระหว่างการแสดง	359
ภาพที่ 3.216 : ภาพการถอนการติดตั้งอุปกรณ์แสงและการจัดระเบียบห้องควบคุม	361

ภาพที่ 3.217 : สื่อการนำเสนอจากการศึกษาบทละครดั้งเดิม.....	362
ภาพที่ 3.218 : สื่อการนำเสนอการส่งความคืบหน้า 30%.....	364
ภาพที่ 3.220 : สื่อการนำเสนอหลังจากปรับแก้.....	366
ภาพที่ 3.221 : ภาพระหว่างการทำงานในเทศกาลปล่อยผี.....	367
ภาพที่ 3.223 : ภาพการใช้สื่อมัลติมีเดียประกอบการแสดงในเทศกาลปล่อยผี	368
ภาพที่ 3.224 : ภาพสื่อการนำเสนอด้านการออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดีย	371
ภาพที่ 3.225 : ภาพสื่อการนำเสนอเรื่องเสียงกับไยแมงมุม	372
ภาพที่ 3.226 : ภาพสื่อการนำเสนอเรื่องการออกแบบเสียงของตัวละครในเรื่อง.....	372
ภาพที่ 3.227 : ภาพการทำงานระหว่างการซ้อมเพื่อส่งความคืบหน้า 70%.....	373
ภาพที่ 3.228 : ภาพสื่อการนำเสนอแนวทางการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย	373
ภาพที่ 3.229 : ภาพระหว่างการทำงานเพื่อส่งความคืบหน้า 100%	375
ภาพที่ 3.230 : ภาพเสียงที่ถูกใช้ในการส่งความคืบหน้า 100% จากโปรแกรม Soundplant.....	376
ภาพที่ 3.232 : ภาพการออกแบบสื่อมัลติมีเดียประกอบการแสดงทั้งเรื่อง.....	377
ภาพที่ 3.233 : ภาพสื่อมัลติมีเดียที่ได้ออกแบบไว้เพื่อส่งความคืบหน้า 100%.....	378
ภาพที่ 3.235 : ภาพสื่อการนำเสนอด้านการใช้สื่อมัลติมีเดียประกอบการแสดงในแต่ละฉาก	378
ภาพที่ 3.236 : ภาพตารางแสดงการจัดลำดับเสียงและสื่อมัลติมีเดียในแต่ละฉาก	379
ภาพที่ 3.237 : ภาพการซ้อมเพื่อเตรียมตัวก่อนการแสดงจริง	381
ภาพที่ 3.238 : ภาพตารางที่ใช้จัดลำดับการใช้เสียงและสื่อมัลติมีเดียตามฉากการแสดง	382
ภาพที่ 3.239 : ภาพการออกแบบสื่อมัลติมีเดียประกอบการแสดงทั้งเรื่อง.....	383
ภาพที่ 3.240 : ภาพการออกแบบและจัดลำดับสื่อมัลติมีเดียประกอบการแสดง.....	383
ภาพที่ 3.241 : ภาพการทดลองฉายสื่อมัลติมีเดียบนฉาก.....	384
ภาพที่ 3.242 : ภาพการทำงานของผู้ช่วยด้านสื่อมัลติมีเดีย	384

ภาพที่ 3.243 : ภาพระหว่างการแสดง.....	385
ภาพที่ 3.244 : ภาพการทำงานด้านเสียงระหว่างการแสดง.....	386
ภาพที่ 4.1 : ภาพแผนภูมิผลการประเมินโครงการและกิจกรรม	422
ภาพที่ 4.2 : ภาพข้อเสนอแนะและข้อคิดเห็นจากผู้ชม	423



สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 3.1 : ตารางแสดงวิเคราะห์ และตีความบทละครดั้งเดิม	60
ตารางที่ 3.2 : ตารางแสดงโครงเรื่อง.....	63
ตารางที่ 3.3 : สรุปความคืบหน้า.....	122
ตารางที่ 3.4 : ตารางกระบวนการเตรียมตัวช่วงคัดเลือกนักแสดง.....	128
ตารางที่ 3.5 : ตารางความสัมพันธ์ของตัวละครมะลิ (นางสาวพรรณรศมี นาคประดิษฐ์)	143
ตารางที่ 3.6 : ตารางความสัมพันธ์ของตัวละครแม่-แม่อีกคน(นางสาวชิราพร งามชื่น).....	145
ตารางที่ 3.7 : ตารางความสัมพันธ์ของตัวละครพ่อ-พ่ออีกคน (นายภูริช ชักชวน).....	147
ตารางที่ 3.8 : ตารางความสัมพันธ์ของตัวละครเต้าหู้-เต้าหู้อีกคน (นางสาว ณัชชา วงศ์ไพโรจน์กุล)	148
ตารางที่ 3.9 : ตารางความสัมพันธ์ของตัวละครแมวดำ (ถ่าน) (นายอัครเดช ทิพย์เสภา).....	149
ตารางที่ 3.10 : ตารางพัฒนาการตัวละครมะลิ (นางสาวพรรณรศมี นาคประดิษฐ์).....	151
ตารางที่ 3.11 : ตารางพัฒนาการตัวละครแม่ (นางสาวชิราพร งามชื่น).....	155
ตารางที่ 3.12 : ตารางพัฒนาการตัวละครพ่อ-พ่ออีกคน (นายภูริช ชักชวน).....	161
ตารางที่ 3.13 : ตารางพัฒนาการตัวละครเต้าหู้-เต้าหู้อีกคน (นางสาวณัชชา วงศ์ไพโรจน์กุล).....	166
ตารางที่ 3.14 : ตารางพัฒนาการตัวละครแมวดำ (ถ่าน) (นายอัครเดช ทิพย์เสภา)	175
ตารางที่ 3.15 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไขครั้งที่ 1 (30%) (นางสาวพรรณรศมี นาคประดิษฐ์).....	182
ตารางที่ 3.16 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไขครั้งที่ 1 (30%) (นางสาวชิราพร งามชื่น).....	182
ตารางที่ 3.17 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไขครั้งที่ 1 (30%) (นายภูริช ชักชวน).....	183
ตารางที่ 3.18 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไขครั้งที่ 1 (30%) (นางสาวณัชชา วงศ์ไพโรจน์กุล) ..	183
ตารางที่ 3.19 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไขครั้งที่ 1 (30%) (นายอัครเดช ทิพย์เสภา).....	184

ตารางที่ 3.20 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไขครั้งที่ 2 (50%) (นางสาวพรรณรัตน์ นาคประดิษฐ์)	187
ตารางที่ 3.21 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไขครั้งที่ 2 (50%) (นางสาวชิราพร งามชื่น).....	187
ตารางที่ 3.22 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไขครั้งที่ 2 (50%) (นายภูริช ชักชวน).....	188
ตารางที่ 3.23 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไขครั้งที่ 2 (50%) (นางสาวณัชชา วงศ์ไพโรจน์กุล) ..	188
ตารางที่ 3.24 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไขครั้งที่ 2 (50%) (นายอัครเดช ทิพย์เสภา).....	189
ตารางที่ 3.25 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไขครั้งที่ 3 (70%) (นางสาวพรรณรัตน์ นาคประดิษฐ์)	192
ตารางที่ 3.26 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไขครั้งที่ 3 (70%) (นางสาวชิราพร งามชื่น).....	193
ตารางที่ 3.27 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไขครั้งที่ 3 (70%) (นายภูริช ชักชวน).....	193
ตารางที่ 3.28 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไขครั้งที่ 3 (70%) (นางสาวณัชชา วงศ์ไพโรจน์กุล) ..	194
ตารางที่ 3.29 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไขครั้งที่ 3 (70%) (นายอัครเดช ทิพย์เสภา).....	195
ตารางที่ 3.30 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไขครั้งที่ 4 (100%) (นางสาวพรรณรัตน์ นาคประดิษฐ์)	199
ตารางที่ 3.31 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไขครั้งที่ 4 (100%) (นางสาวชิราพร งามชื่น)	199
ตารางที่ 3.32 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไขครั้งที่ 4 (100%) (นายภูริช ชักชวน).....	200
ตารางที่ 3.33 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไขครั้งที่ 4 (100%) (นางสาวณัชชา วงศ์ไพโรจน์กุล)	200
ตารางที่ 3.34 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไขครั้งที่ 4 (100%) (นายอัครเดช ทิพย์เสภา)	201
ตารางที่ 3.35 : ตารางการปัญหาและแนวทางการแก้ไขออกแบบฉากครั้งที่ 1	213
ตารางที่ 3.36 : ตารางการปัญหาและแนวทางการแก้ไขออกแบบฉากครั้งที่ 2	216
ตารางที่ 3.37 : ตารางการปัญหาและแนวทางการแก้ไขออกแบบฉากครั้งที่ 3	218
ตารางที่ 3.38 : ตารางการปัญหาและแนวทางการแก้ไขออกแบบฉากครั้งที่ 4	222
ตารางที่ 3.39 : ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขระหว่างช่วงผลิตผลงาน.....	238

ตารางที่ 3.40 :

ตารางแสดงการวิเคราะห์บุคลิกของตัวละครเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก
..... 243

ตารางที่ 3.41 : ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 1 (30%)

ของการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก..... 245

ตารางที่ 3.42 :: ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขในเทศกาลปล่อยผี..... 247

ตารางที่ 3.43 : ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 2 (50%)

ของการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก..... 250

ตารางที่ 3.44 : ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 3 (70%)

ของการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก..... 255

ตารางที่ 3.45 : ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 4 (100%)

ของการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก..... 261

ตารางที่ 3.46 : ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขระหว่างช่วงผลิตผลงาน..... 271

ตารางที่ 3.47 :

ตารางแสดงการวิเคราะห์บุคลิกของตัวละครเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบเครื่องแต่งกาย 279

ตารางที่ 3.49 : ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 2 (50%)

ของการออกแบบเครื่องแต่งกาย 303

ตารางที่ 3.50 : ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 3 (70%)

ของการออกแบบเครื่องแต่งกาย 313

ตารางที่ 3.51 : ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 4 (100%)

ของการออกแบบเครื่องแต่งกาย 331

ตารางที่ 3.52 : ตารางเปรียบเทียบลักษณะของแสงและบรรยากาศของแต่ละตัวละคร..... 344

ตารางที่ 3.53 : ตารางเปรียบเทียบคำสำคัญกับลักษณะการทำงานของแสง..... 345

ตารางที่ 3.54 : ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขด้านการออกแบบแสง 360

ตารางที่ 3.55 : ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 1 (30%)	
ของการออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดีย	365
ตารางที่ 3.56 : ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขจากเทศบาลป๋อยผิด้านการออกแบบเสียง	
.....	368
ตารางที่ 3.57 : ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขจากเทศบาลป๋อยผิ	
ด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย.....	369
ตารางที่ 3.58 : ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไข 70% ด้านการออกแบบเสียง	374
ตารางที่ 3.59 : ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไข 70% ด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย ...	374
ตารางที่ 3.60 : ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไข 100% ด้านการออกแบบเสียง	380
ตารางที่ 3.61 : ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไข 100% ด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย .	380
ตารางที่ 3.62 : ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขในช่วงระหว่างการผลิตผลงาน	385
ตารางที่ 3.63 : ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขที่พบจากการแสดงจริงด้านเสียง	386
ตารางที่ 3.64 : ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขที่พบจากการแสดงจริงด้านสื่อมัลติมีเดีย	387
ตารางที่ 4.1 : ตารางแสดงผลแบบประเมินผลละครเวทีเรื่อง มะลิซ้อน	419

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบัน สังคมมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทั้งในด้านค่านิยม วิถีชีวิต และความสัมพันธ์ในครอบครัว โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชนที่ต้องเผชิญกับแรงกดดันและการถูกตีกรอบโดยคนในครอบครัว การกระทำเหล่านี้แม้จะมีเจตนาดี แต่ในบางครั้งกลับกลายเป็นแรงกดดันที่ทำให้เยาวชนรู้สึกว่าคุณเองไม่สามารถเป็น “ตัวของตัวเอง” ได้อย่างแท้จริง ภายใต้สภาวะดังกล่าว เยาวชนจำนวนไม่น้อยจึงเริ่มตั้งคำถามกับตัวตนของตนเอง และเกิดความรู้สึกแปลกแยกจากสภาพแวดล้อมรอบตัว ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด ทฤษฎีพัฒนาการทางจิตสังคม (Psychosocial Development Theory) ของ อีริก อีริกสัน (Erik Erikson) ซึ่งอธิบายว่าวัยรุ่นเป็นช่วงของวิกฤตด้านอัตลักษณ์ (Identity vs. Role Confusion) ที่บุคคลต้องเผชิญกับการค้นหาและทดลองบทบาทของตนเอง หากถูกจำกัดหรือกำหนดบทบาทจากภายนอกมากเกินไป อาจนำไปสู่สภาวะยอมรับอัตลักษณ์ที่ผู้อื่นกำหนดโดยไม่ผ่านกระบวนการสำรวจตนเอง (Erikson, 1968, p. 128–135, น. 128–135) อีกทั้งยังสามารถอธิบายได้ผ่าน ทฤษฎีระบบนิเวศทางสังคม (Ecological Systems Theory) ของ ยูรี บอนเฟนเบรนเนอร์ (Urie Bronfenbrenner) ซึ่งเห็นว่าครอบครัวในฐานะระบบใกล้ชิดตัว (microsystem) มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งต่อพัฒนาการของบุคคล โดยความคาดหวังและรูปแบบความสัมพันธ์ภายในครอบครัวสามารถส่งผลโดยตรงต่อการรับรู้ตนเองของเยาวชน (Bronfenbrenner, 1979, p. 21–30, น. 21–30) เมื่อครอบครัวกลายเป็นพื้นที่ของการเปรียบเทียบและการควบคุม มากกว่าพื้นที่แห่งการยอมรับ จึงก่อให้เกิดช่องว่างทางความเข้าใจ และนำไปสู่ความรู้สึกโดดเดี่ยวทางอารมณ์ในที่สุด

และเมื่อโลกความเป็นจริงไม่สามารถตอบสนองความต้องการทางจิตใจได้อย่างเพียงพอ มนุษย์จึงมักแสวงหาพื้นที่ทางเลือก ไม่ว่าจะอยู่ในรูปแบบของจินตนาการ ความฝัน สื่อบันเทิง หรือแม้กระทั่งโลกเสมือนจริง ซึ่งสามารถอธิบายได้ผ่านแนวคิด ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytic Theory) ของ ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) และแนวคิดจิตวิทยาเชิงลึกของ คาร์ล ยุง (Carl Jung) ที่มองว่าจินตนาการเป็นกลไกหนึ่งในการชดเชยและเยียวยาความต้องการทางจิตใจ (Freud,

1920; Jung, 1964) พื้นที่เหล่านี้เปิดโอกาสให้บุคคลสามารถสร้างตัวตนในแบบที่ตนต้องการได้อย่างอิสระ ปราศจากข้อจำกัดและแรงกดดันจากโลกภายนอก จึงไม่น่าแปลกใจที่ “โลกในอุดมคติ” มักถูกมองว่าน่าดึงดูดและน่าหลงใหลมากกว่าโลกแห่งความเป็นจริง

อย่างไรก็ตาม “ความสมบูรณ์แบบ” ที่เกิดขึ้นในโลกทางเลือนนั้น อาจเป็นเพียงภาพลวงตาที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการบางประการเท่านั้น เมื่อบุคคลยึดติดกับภาพลวงตาดังกล่าวมากเกินไป อาจนำไปสู่การหลีกเลี่ยงความจริง และไม่สามารถเผชิญหน้ากับข้อบกพร่องหรือข้อจำกัดของตนเองได้อย่างแท้จริง สุดท้ายแล้ว “ความสมบูรณ์แบบ” ที่เรากำลังตามหา คือหลีกเลี่ยงจาก “ความไม่สมบูรณ์แบบ” ของตนเองหรือเป็นการยอมรับถึง “ความไม่สมบูรณ์แบบ” ของตนเองและเลือกที่จะก้าวต่อไปกันแน่?

ศิลปะการแสดง โดยเฉพาะละครเวที ถือเป็นเครื่องมือสำคัญที่สามารถถ่ายทอดประเด็นดังกล่าวได้อย่างลึกซึ้ง ผ่านการใช้ตัวละคร เหตุการณ์ และสัญลักษณ์ เพื่อสะท้อนโลกภายในจิตใจของมนุษย์ และกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดการตั้งคำถามและตีความด้วยตนเอง

ละครเวทีเรื่อง “มะลิซ้อน” เป็นผลงานที่ได้รับแรงบันดาลใจและดัดแปลงมาจาก นวนิยาย Coraline ของ นีล ไกแมน (Neil Gaiman) ซึ่งเป็นวรรณกรรมที่นำเสนอเรื่องราวของเด็กหญิงที่ค้นพบโลกอีกด้านหนึ่งซึ่งดูสมบูรณ์แบบกว่าความเป็นจริง แต่แท้จริงแล้วกลับซ่อนอันตรายและความหลอกลวงไว้อยู่ใน แนวคิดดังกล่าวสะท้อนประเด็นเกี่ยวกับการยอมรับใน “ความไม่สมบูรณ์แบบ” การเผชิญหน้ากับความกลัว และการตระหนักถึงคุณค่าของชีวิตจริง

ในการดัดแปลงเป็นละครเวทีเรื่อง “มะลิซ้อน” ผู้สร้างสรรค์ได้ปรับเปลี่ยนบริบท ตัวละคร และรายละเอียดของเรื่องราวให้สอดคล้องกับสังคมไทยและประสบการณ์ของผู้แสดง โดยยังคงแก่นแนวคิดสำคัญเกี่ยวกับ “โลกสมบูรณ์แบบที่ลวงตา” และ “การยอมรับความไม่สมบูรณ์แบบของตนเอง” เพื่อชวนให้ผู้ชมตั้งคำถามต่อ “ความสมบูรณ์แบบที่แท้จริง” คืออะไร และมีอยู่จริงหรือไม่?

ดังนั้น การศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานละครเวทีเรื่อง “มะลิซ้อน” จึงมีความสำคัญในสองมิติ ได้แก่ มิติด้านศิลปะการแสดง ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ การตีความ และการ

สื่อสารผ่านการแสดง และมีมิติด้านเนื้อหา ซึ่งมุ่งเน้นการสะท้อนปัญหาทางจิตใจของมนุษย์ในยุคปัจจุบัน อันจะนำไปสู่การสร้าง ความเข้าใจและการยอมรับตนเองในสังคมที่มีความซับซ้อนมากขึ้น

1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการแสดงในรูปแบบละครเวที เรื่อง “มะลิซ้อน”

1.2.2 เพื่อศึกษาและค้นคว้าหาแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงในรูปแบบละครเวที เรื่อง “มะลิซ้อน”

1.3 ขอบเขตการศึกษาค้นคว้า

1.3.1 นายดนุภัทร แซ่หว้า ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการกำกับการแสดงสำหรับละครเวทีเรื่อง “มะลิซ้อน”

1.3.2 นางสาวพรรณรศมี นาคประดิษฐ์ ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการแสดงสำหรับละครเวทีเรื่อง “มะลิซ้อน” ในบท “มะลิ”

1.3.3 นางสาวชีราพร งามชื่น ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการแสดงสำหรับละครเวทีเรื่อง “มะลิซ้อน” ในบท “แม่”

1.3.4 นายภูริช ชักชวน ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการแสดงสำหรับละครเวทีเรื่อง “มะลิซ้อน” ในบท “พ่อ”

1.3.5 นางสาวณัชชา วงศ์ไพโรจน์กุล ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการแสดงสำหรับละครเวทีเรื่อง “มะลิซ้อน” ในบท “เต้าหู้”

1.3.6 นายอัครเดช ทิพย์เสภา ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการแสดงสำหรับละครเวทีเรื่อง “มะลิซ้อน” ในบท “แมวดำ”

1.3.7 นางสาวชณิชา ประทุมไทย ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบฉากสำหรับละครเวทีเรื่อง “มะลิซ้อน”

1.3.8 นางสาวอรปรียา รัตนพงษ์ ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากสำหรับละครเวทีเรื่อง “มะลิซ้อน”

1.3.9 นางสาวชยานันต์ โรจน์ไพศาลกุล ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบเครื่องแต่งกาย สำหรับละครเวทีเรื่อง “มะลิซ้อน”

1.3.10 นายธนาพร ช่างเกวียน ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบเครื่องแต่งกาย สำหรับละครเวทีเรื่อง “มะลิซ้อน”

1.3.11 นายธเนศ สุทธิพงศ์ ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบเครื่องแต่งกาย สำหรับละครเวทีเรื่อง “มะลิซ้อน”

1.3.12 นางสาวปณิดา โพธิ์จาด ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบแสง สำหรับละครเวทีเรื่อง “มะลิซ้อน”

1.3.13 นางสาวสุณิดา บุ่งกระโทก ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย สำหรับละครเวทีเรื่อง “มะลิซ้อน”

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.4.1 เรียนรู้กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการแสดงในรูปแบบละครเวทีเรื่อง “มะลิซ้อน”

1.4.2 เรียนรู้แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงในรูปแบบละครเวที ด้านการเติบโตการเรียนรู้และเข้าใจเรื่องราวในอดีต ที่ถูกสะท้อนในบทละครเรื่อง “มะลิซ้อน”

บทที่ 2

ข้อมูลสัมพันธ

2.1 ข้อมูลสัมพันธด้านการกำกับแสดง

2.1.1 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับบทละครเรื่อง มะลิซ้อน

บทละครเรื่อง มะลิซ้อน ได้ถูกดัดแปลงมาจากนวนิยายเรื่อง Coraline ของ นีล เกแมน (Neil Gaiman) โดยเป็นเรื่องราวของเด็กหญิงคนหนึ่งที่ย้ายเข้ามาอาศัยอยู่ในบ้านหลังใหม่ และได้ค้นพบประตูลับบานหนึ่ง ซึ่งนำไปสู่อีกโลกหนึ่งที่ทุกสิ่งล้วนเป็นไปตามความปรารถนาของเธอ อย่างไรก็ตาม โลกดังกล่าวกลับแฝงไปด้วยอันตราย ทำให้เธอต้องใช้ทั้งความกล้าและไหวพริบเพื่อเอาชนะ และกลับสู่โลกแห่งความเป็นจริงได้อย่างปลอดภัย

2.1.1.1 ประวัติผู้แต่งวรรณกรรมต้นฉบับ นีล เกแมน (Neil Gaiman)

นีล เกแมน (Neil Gaiman) เป็นนักเขียนชาวอังกฤษที่มีชื่อเสียงในด้านวรรณกรรมแฟนตาซีและเรื่องเล่าเชิงจินตนาการ โดยเกิดเมื่อวันที่ 10 พฤศจิกายน ค.ศ. 1960 ที่ พอร์ตเชสเตอร์ ประเทศอังกฤษ เขาเติบโตขึ้นท่ามกลางการอ่านหนังสือหลากหลายประเภท โดยเฉพาะวรรณกรรมแฟนตาซีและนิยายวิทยาศาสตร์ ซึ่งมีอิทธิพลต่อรูปแบบการเขียนของเขาในเวลาต่อมา ก่อนเข้าสู่วงการวรรณกรรม เขาเริ่มต้นจากการเป็นนักข่าวและนักเขียนบทความ ทำให้เขามีทักษะในการเล่าเรื่องและการสื่อสารที่ชัดเจน เมื่อก้าวเข้าสู่วงการการ์ตูน เขาได้รับการยอมรับอย่างรวดเร็วจากผลงานที่มีเอกลักษณ์ ทั้งในด้านโครงเรื่องที่ซับซ้อนและการสร้างโลกสมมติที่น่าเชื่อถือ ลักษณะเด่นของงานเขียนของเขาคือการผสมผสานความเหนือจริงเข้ากับความจริงในชีวิตประจำวัน พร้อมทั้งสอดแทรกประเด็นทางจิตวิทยา ความกลัว ความโดดเดี่ยว และการค้นหาตัวตนของมนุษย์อย่างลึกซึ้ง

หนึ่งในผลงานที่สำคัญของเขาคือ Coraline ซึ่งตีพิมพ์ในปี ค.ศ. 2002 เรื่องราวกล่าวถึงเด็กหญิงที่ค้นพบโลกอีกมิติหนึ่งซึ่งดูสมบูรณ์แบบกว่าความเป็นจริง

ทั้งในด้านความรัก ความเอาใจใส่ และสิ่งแวดล้อมที่น่าดึงดูด อย่างไรก็ตาม ภายใต้ความสมบูรณ์แบบนี้กลับซ่อนอันตรายและการควบคุมเอาไว้ แนวคิดดังกล่าวสะท้อนถึงสภาวะทางจิตใจของเด็กที่ต้องเผชิญกับความไม่สมบูรณ์ในชีวิตจริง และความปรารถนาที่จะหนีหนีไปสู่โลกที่ดีกว่า นอกจากนี้ เรื่องยังเน้นกระบวนการเติบโตของตัวละครผ่านการเผชิญหน้ากับความกลัว การตัดสินใจ และการยอมรับความจริง ซึ่งเป็นลักษณะสำคัญของงานเขียนของ นีล เกแมน (Neil Gaiman) ที่ใช้โลกแฟนตาซีเป็นเครื่องมือสะท้อนโลกภายในของมนุษย์ได้อย่างมีพลังและลึกซึ้ง

2.1.1.2 การแปลบทละครและการดัดแปลง

การแปลบทละครและการดัดแปลงเรื่อง “มะลิซ้อน” มีพื้นฐานมาจากการยึดโครงสร้างและแก่นเรื่องจากนวนิยาย *Coraline* ของ Neil Gaiman รวมถึงอิทธิพลจากภาพยนตร์เรื่อง *Coraline* (พ.ศ. 2552) โดยยังคงสาระสำคัญเกี่ยวกับ “โลกคู่ขนาน” และ “ความสมบูรณ์แบบที่ลวงตา” ซึ่งเป็นหัวใจของเรื่องเดิม อย่างไรก็ตาม กระบวนการแปลไม่ได้เป็นเพียงการถ่ายทอดภาษาเท่านั้น แต่ยังเป็นการตีความเนื้อหาและอารมณ์ เพื่อให้สอดคล้องกับรูปแบบการแสดงละครเวที และการรับรู้ของผู้ชมในบริบทใหม่

ในขั้นตอนของการดัดแปลง ผู้สร้างสรรค์ได้ปรับเปลี่ยนบริบทของเรื่องให้มีความเป็นสังคมไทยมากยิ่งขึ้น ทั้งในด้านสถานที่ ตัวละคร และวิถีชีวิต เช่น การเปลี่ยนลักษณะครอบครัว สภาพแวดล้อมของบ้าน และรายละเอียดทางวัฒนธรรม เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงและเชื่อมโยงกับเรื่องราวได้ง่ายขึ้น ขณะเดียวกันยังคงรักษาโครงเรื่องหลักและพัฒนาการของตัวละครเอาไว้ เพื่อไม่ให้สูญเสียอัตลักษณ์ของเรื่องต้นฉบับ

นอกจากนี้ การดัดแปลงยังคำนึงถึงข้อจำกัดและศักยภาพของละครเวที โดยมีการปรับบทสนทนาให้กระชับ ชัดเจน และเหมาะสมกับการสื่อสารผ่านการแสดงสด รวมถึงการใช้สัญลักษณ์และองค์ประกอบทางการแสดง เช่น แสง สี เสียง และฉาก เพื่อแทนโลกแฟนตาซีที่ปรากฏในต้นฉบับ การแปลและดัดแปลงในลักษณะนี้จึงเป็นกระบวนการผสมผสานระหว่างความซื่อสัตย์ต่อเนื้อหาดั้งเดิมและการสร้างสรรค์

ใหม่ เพื่อให้ “มะลิซ้อน” สามารถสื่อสารกับผู้ชมในบริบทไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ และร่วมสมัย

2.1.2 การวิเคราะห์และตีความบทละครในการกำกับการแสดง

การวิเคราะห์และตีความบทละครเป็นขั้นตอนสำคัญของกระบวนการกำกับการแสดง เนื่องจากเป็นการทำความเข้าใจสาระสำคัญของเรื่อง ทั้งในด้านโครงสร้าง เนื้อหา แนวคิด และเจตนารมณ์ของผู้ประพันธ์ เพื่อให้สามารถถ่ายทอดออกมาเป็นภาพการแสดงที่ชัดเจนและมีทิศทางเดียวกัน ผู้กำกับจำเป็นต้องพิจารณาองค์ประกอบต่าง ๆ ของบทละคร อย่างรอบด้าน ไม่ว่าจะเป็นแก่นเรื่อง (Theme) โครงเรื่อง (Plot) ตัวละคร (Character) บทสนทนา (Dialogue) รวมถึงบริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้อง

ในขั้นตอนของการวิเคราะห์ ผู้กำกับจะต้องแยกแยะโครงสร้างของบทละครออกเป็น ส่วนย่อย เช่น จุดเริ่มต้น จุดพัฒนา และจุดคลี่คลายของเรื่อง เพื่อทำความเข้าใจจังหวะของการดำเนินเรื่อง (Rhythm) และความสัมพันธ์ของเหตุการณ์ต่าง ๆ นอกจากนี้ ยังต้อง วิเคราะห์แรงจูงใจและการพัฒนาการของตัวละคร เพื่อให้สามารถกำหนดแนวทางการแสดงที่ สอดคล้องกับบุคลิกและสภาวะทางอารมณ์ของตัวละครในแต่ละช่วงของเรื่องได้อย่าง เหมาะสม

การตีความบทละครเป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องจากการวิเคราะห์ โดยผู้กำกับจะนำ ข้อมูลที่ได้มาสร้างมุมมองหรือทิศทาง (Direction) ซึ่งอาจมีการปรับเปลี่ยนรายละเอียดบาง ประการให้สอดคล้องกับบริบทของการแสดง เช่น การเปลี่ยนฉาก สถานที่ หรือช่วงเวลา เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้ง่ายขึ้น

นอกจากนี้ ผู้กำกับยังใช้การตีความเพื่อกำหนดรูปแบบการนำเสนอในเชิงสัญลักษณ์ (Symbolism) เช่น การใช้แสง สี เสียง และองค์ประกอบทางศิลปะบนเวที เพื่อสื่อถึงสภาวะ ทางอารมณ์และความหมายเชิงนามธรรมที่แฝงอยู่ในเรื่อง การวิเคราะห์และตีความใน ลักษณะนี้ช่วยให้การแสดงมีมิติที่ลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น และเปิดโอกาสให้ผู้ชมสามารถตีความหมาย ของเรื่องได้หลากหลายตามประสบการณ์ของแต่ละบุคคล

ดังนั้น การวิเคราะห์และตีความบทละครจึงไม่ใช่เพียงการทำความเข้าใจเนื้อเรื่องเท่านั้น แต่ยังเป็นกระบวนการสร้างสรรค์ที่เชื่อมโยงระหว่างบทละคร ผู้กำกับ นักแสดง และผู้ชม เพื่อให้การแสดงสามารถสื่อสารแนวคิดและอารมณ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพและทรงพลัง

2.1.3 แนวคิดหลักที่ใช้ในการกำกับการแสดง

ในฐานะผู้กำกับการแสดง การวิเคราะห์และตีความบทละครถือเป็นกระบวนการสำคัญที่ไม่อาจมองข้ามได้ เนื่องจากเป็นพื้นฐานในการทำความเข้าใจสาระสำคัญที่ผู้ประพันธ์ต้องการถ่ายทอดผ่านเรื่องราว อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือในการกำหนดทิศทางของการกำกับการแสดง ทั้งในด้านรูปแบบ วิธีการเล่าเรื่อง ตลอดจนการทำงานร่วมกับองค์ประกอบอื่น ๆ ของการแสดง ไม่ว่าจะเป็นการแสดงของนักแสดง การออกแบบฉาก แสง สี เสียง หรือจังหวะของการดำเนินเรื่อง นอกจากนี้ การตีความบทละครยังเปิดโอกาสให้ผู้กำกับสามารถคัดเลือกและเน้นย้ำประเด็นที่ต้องการสื่อสารไปยังผู้ชมได้อย่างชัดเจน โดยยังคงรักษาแก่นแท้และเจตนารมณ์ดั้งเดิมของผู้ประพันธ์ไว้ พร้อมทั้งนำเสนอในมุมมองใหม่ที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น

ภายหลังจากการศึกษาและตีความบทละครเรื่อง *มะลิซ้อน* อย่างละเอียดร่วมกับทีมงานทุกฝ่าย ผู้ศึกษาได้ค้นพบประเด็นสำคัญที่นำมาใช้เป็นแกนหลักในการถ่ายทอดเรื่องราว คือแนวคิดเรื่อง “โลกทับซ้อน” ซึ่งปรากฏผ่านการดำรงอยู่ของสองโลกที่มีลักษณะคู่ขนานกัน คือโลกแห่งความเป็นจริง และโลกอีกด้านที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการของตัวละคร โลกทั้งสองนี้มีความเชื่อมโยงกันอย่างแนบแน่น จนบางครั้งเส้นแบ่งระหว่างความจริงและภาพลวงตาเริ่มเลือนราง ทำให้ตัวละครไม่สามารถแยกแยะได้อย่างชัดเจน แนวคิดดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงความซับซ้อนของจิตใญ่มนุษย์ ที่มักแสวงหาพื้นที่หรือโลกอีกใบเพื่อหลีกหนีจากข้อจำกัดของความเป็นจริง อย่างไรก็ตาม โลกที่ดูสมบูรณ์แบบนั้นกลับแฝงไปด้วยความไม่จริงและอันตราย การดำรงอยู่ของ “โลกทับซ้อน” จึงไม่เพียงเป็นกลไกในการเล่าเรื่อง แต่ยังเป็นสัญลักษณ์ที่ชี้ให้เห็นถึงการต่อสู้ภายในของตัวละคร ระหว่างการยอมรับความจริงกับการหลงใหลในภาพลวงตา ซึ่งท้ายที่สุดนำไปสู่การตระหนักรู้และการเติบโตของตัวละครในเรื่อง

2.1.4 แนวคิดและทฤษฎีในการกำกับการแสดงเรื่อง มะลิซ้อน

2.1.4.1 ละครแนวเหมือนจริง (Realistic Theatre)

ลักษณะสำคัญของละครแนวเหมือนจริง คือการสร้างตัวละครให้มีมิติและมีความเป็นมนุษย์อย่างชัดเจน โดยตัวละครจะไม่ถูกนำเสนอในลักษณะขาวหรือดำเพียงด้านเดียว หากแต่มีทั้งข้อดี ข้อบกพร่อง แรงจูงใจ และความขัดแย้งภายในที่สะท้อนธรรมชาติของมนุษย์จริง การดำเนินเรื่องเป็นไปตามหลักเหตุและผล (cause and effect) อย่างสมเหตุสมผล ทุกการกระทำของตัวละครมีที่มาที่ไปและส่งผลต่อเหตุการณ์ถัดไปอย่างต่อเนื่อง จึงทำให้ผู้ชมสามารถติดตามและเชื่อมโยงกับเรื่องราวได้ง่าย อีกทั้งยังไม่เน้นเหตุการณ์เหนือจริงหรือสิ่งที่เกินกว่ากฎธรรมชาติ แต่จะมุ่งสะท้อนสถานการณ์ที่สามารถเกิดขึ้นได้ในชีวิตประจำวัน เช่น ความสัมพันธ์ในครอบครัว ปัญหาสังคม หรือความขัดแย้งทางจิตใจ ในด้านการแสดง ผู้แสดงจะต้องถ่ายทอดอารมณ์ ความคิด และพฤติกรรมของตัวละครออกมาอย่างเป็นธรรมชาติ โดยอาศัยการสังเกตชีวิตจริงและประสบการณ์ส่วนตัวมาประยุกต์ใช้ การใช้ภาษาในบทสนทนามักเป็นภาษาพูดที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริง ไม่ประดิษฐ์หรือเกินจริง ขณะเดียวกัน ท่าทาง น้ำเสียง และจังหวะการแสดงต้องสอดคล้องกับสถานการณ์และบริบทของตัวละครอย่างละเอียดอ่อน เพื่อสร้างความน่าเชื่อถือให้แก่ผู้ชม นอกจากนี้ การออกแบบฉาก เครื่องแต่งกาย แสง และเสียง ยังมีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างบรรยากาศให้สมจริง โดยมักจำลองสภาพแวดล้อมให้ใกล้เคียงสถานที่จริงมากที่สุด เช่น ห้องนั่งเล่น บ้านพัก หรือสถานที่ทำงาน เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนกำลังเฝ้ามองเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงบนเวที (Brockett & Hildy, 2014)

2.1.4.2 ละครแนวต่อต้านสัจนิยม (Anti-Realism)

ละครแนวต่อต้านสัจนิยม (Anti-Realism) หมายถึง รูปแบบการแสดงละครที่มุ่งปฏิเสธความสมจริงแบบละครแนวเหมือนจริง (Realistic Theatre) โดยไม่เน้นการเลียนแบบชีวิตจริง แต่ใช้วิธีการนำเสนอที่เป็นสัญลักษณ์ นามธรรม หรือเกินจริง เพื่อสื่อสารแนวคิด อารมณ์ หรือความหมายเชิงลึกบางประการ ละครแนวนี้

มักเปิดพื้นที่ให้ผู้สร้างสรรค์สามารถตีความและนำเสนอโลกภายใน ความฝัน จิตใต้สำนึก หรือความจริงเชิงนามธรรมของมนุษย์ได้อย่างอิสระ

ลักษณะสำคัญของละครแนวต่อต้านสัจนิยม คือการไม่ยึดติดกับโครงสร้างเรื่องแบบเหตุและผลตามความเป็นจริง การดำเนินเรื่องอาจไม่เป็นเส้นตรง มีการตัดสลับเวลาและสถานที่ หรือใช้เหตุการณ์ที่ไม่สมเหตุสมผลในเชิงความเป็นจริง ตัวละครอาจถูกสร้างให้เป็นตัวแทนเชิงสัญลักษณ์มากกว่าความเป็นบุคคลจริง มีลักษณะเกินจริง หรือเปลี่ยนแปลงได้ตามบริบทของเรื่อง ในด้านการแสดง ผู้แสดงอาจใช้ท่าทางที่ไม่เป็นธรรมชาติ การเคลื่อนไหวเชิงนาฏศิลป์ การใช้เสียงหรือภาษาที่ผิดแปลกไปจากชีวิตประจำวัน เพื่อเน้นความหมายมากกว่าความสมจริง

นอกจากนี้ องค์ประกอบทางเวที เช่น ฉาก แสง สี และเสียง มักถูกออกแบบในลักษณะนามธรรม ไม่จำลองสถานที่จริง แต่ใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างบรรยากาศหรือสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ เช่น การใช้แสงเพื่อสะท้อนสภาวะอารมณ์ หรือการใช้พื้นที่ว่างแทนสถานที่หลากหลาย ที่มุ่งท้าทายการรับรู้ของผู้ชม และกระตุ้นให้เกิดการตีความอย่างลึกซึ้ง (Esslin, 1961; Brockett & Hildy, 2014)

2.1.4.3 ละครจิตวิทยา (Psychological Theatre)

ละครจิตวิทยา (Psychological Theatre) จิตวิทยาเป็นศาสตร์ที่ศึกษาพฤติกรรม กระบวนการคิด อารมณ์ ความรู้สึก และแรงจูงใจของมนุษย์ ซึ่งมีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับศิลปะการละคร เนื่องจากละครเป็นสื่อที่นำเสนอเรื่องราวและพฤติกรรมของมนุษย์ผ่านตัวละคร ผู้สร้างสรรค์ผลงานละครจึงจำเป็นต้องอาศัยความเข้าใจในหลักจิตวิทยาเพื่อวิเคราะห์บุคลิกภาพ แรงขับภายใน และความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร อันจะนำไปสู่การสร้างตัวละครที่มีความสมจริงและน่าเชื่อถือ นอกจากนี้ การศึกษาด้านจิตวิทยายังช่วยให้ผู้กำกับและนักแสดงสามารถตีความพฤติกรรมที่ซับซ้อนของตัวละคร รวมถึงถ่ายทอดอารมณ์และสภาวะภายในออกสู่ผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงกล่าวได้ว่าจิตวิทยาเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยเสริมสร้างมิติความลึกซึ้งให้กับงานละครทั้งในด้านการสร้างสรรค์ การแสดง และการรับรู้ของผู้ชม หมายถึง รูปแบบการแสดงละครที่มุ่งสำรวจและ

ถ่ายทอดสภาวะภายในจิตใจของตัวละครเป็นสำคัญ โดยเน้นการแสดงออกถึง ความคิด ความรู้สึก แรงจูงใจ และความขัดแย้งภายใน มากกว่าการดำเนินเรื่องตาม เหตุการณ์ภายนอกเพียงอย่างเดียว ละครแนวนี้นี้ให้ความสำคัญกับ “โลกภายใน” ของมนุษย์ ซึ่งอาจซับซ้อน คลุมเครือ และเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ลักษณะสำคัญของละครจิตวิทยา คือการสร้างตัวละครที่มีมิติทางอารมณ์และจิตใจอย่างลึกซึ้ง โดย เรื่องราวมักขับเคลื่อนผ่านความคิด ความทรงจำ หรือประสบการณ์ส่วนบุคคลของ ตัวละคร การดำเนินเรื่องอาจไม่ได้เป็นเส้นตรงตามลำดับเวลา แต่อาจมีการย้อนอดีต (flashback) การใช้ภาพความคิด (inner monologue) หรือการนำเสนอภาพแทน จิตใต้สำนึก เพื่อสะท้อนสภาวะทางจิตใจของตัวละคร ในด้านบทสนทนา มักแฝงนัย ยะและความหมายเชิงลึก ไม่ได้สื่อสารตรงไปตรงมาเหมือนในชีวิตประจำวัน ในด้าน การแสดง ผู้แสดงจำเป็นต้องทำความเข้าใจโครงสร้างทางจิตใจของตัวละครอย่าง ละเอียด และสามารถถ่ายทอดอารมณ์ที่ซับซ้อนออกมาได้อย่างน่าเชื่อถือ โดยได้รับ อิทธิพลจากแนวคิดทางจิตวิทยา เช่น ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ ซิกมุนด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) และ คาร์ล ยุง (Carl Jung) ซึ่งอธิบายโครงสร้างของจิตสำนึก และจิตใต้สำนึก รวมถึงบทบาทของประสบการณ์ในอดีตที่มีผลต่อพฤติกรรมของ มนุษย์ แนวทางการแสดงยังเชื่อมโยงกับระบบการแสดงของ คอนสแตนติน สตานี สลาฟสกี (Konstantin Stanislavski) ที่เน้นการเข้าถึงอารมณ์ภายในและแรงจูงใจ ของตัวละคร นอกจากนี้ องค์ประกอบทางเวที เช่น แสง สี เสียง และฉาก อาจถูก นำมาใช้เพื่อสะท้อนสภาวะทางจิตใจของตัวละครมากกว่าการจำลองความเป็นจริง เช่น การใช้แสงเงาเพื่อแสดงความสับสน หรือการใช้เสียงเพื่อสื่อถึงความกดดัน ภายใน ทั้งนี้ ผู้กำกับมีบทบาทในการวิเคราะห์โครงสร้างทางจิตวิทยาของบทละคร และกำหนดแนวทางการนำเสนอที่สามารถถ่ายทอดโลกภายในของตัวละครออกมา ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยความสำเร็จของละครแนวนี้นี้ขึ้นอยู่กับความสามารถใน การทำให้ผู้ชมเข้าใจและรู้สึกร่วมกับสภาวะภายในของตัวละครอย่างลึกซึ้ง (Freud, 1923; Jung, 1964; Brockett & Hildy, 2014) (เขียนเสริมช่วงต้น อธิบายถึง จิตวิทยาในละคร)

2.1.4.4 ฟิสิกัล เธียเตอร์ (Physical Theatre)

รูปแบบการแสดงละครที่เน้นการใช้ร่างกายเป็นเครื่องมือหลักในการสื่อสาร แทนการพึ่งพาบทสนทนา โดยผู้แสดงจะการใช้การเคลื่อนไหว ท่าทาง จังหวะ และพลัง ของร่างกายในการถ่ายทอดอารมณ์ ความคิด และเรื่องราว ละครแนวนี้มักมีความ เป็นนามธรรมและเปิดโอกาสให้ตีความได้หลากหลาย ผู้กำกับมีบทบาทในการ ออกแบบการเคลื่อนไหวและภาพรวมของการแสดง เพื่อสร้างความหมายและ ประสบการณ์ร่วมให้แก่ผู้ชมผ่านภาษาทางกายเป็นสำคัญ

2.1.4.5 ละครเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Theatre)

การแสดงละครที่ใช้สัญลักษณ์เป็นเครื่องมือหลักในการสื่อความหมาย แทน การเล่าเรื่องแบบตรงไปตรงมา โดยองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น ตัวละคร ฉาก หรือแสง สี เสียง จะถูกออกแบบให้มีนัยยะเชิงความคิดและอารมณ์ ตัวละครมักเป็นตัวแทน ของแนวคิดมากกว่าบุคคลจริง และเปิดโอกาสให้ผู้ชมตีความความหมายได้ หลากหลาย

จะเห็นได้ว่าแนวคิดและทฤษฎีในการกำกับการแสดงเรื่อง “มะลิซ้อน” ล้วน มุ่งเน้นให้ผู้แสดงสามารถเข้าถึงตัวละครทั้งในมิติภายนอกและภายใน ผ่านการ ผสมผสานระหว่างแนวทางการแสดงที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นละครแนวเหมือนจริง (Realistic Theatre) ที่ช่วยสร้างความเชื่อมโยงกับชีวิตจริงของมนุษย์ ละครแนว ต่อต้านสัจนิยม (Anti-Realism) ที่เปิดพื้นที่ให้กับจินตนาการและความเป็น นามธรรม ละครจิตวิทยา (Psychological Theatre) ที่มุ่งสำรวจโลกภายในของตัว ละคร รวมถึง ฟิสิกัล เธียเตอร์ (Physical Theatre) และละครเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Theatre) ที่ช่วยเสริมการสื่อสารผ่านภาษาทางกายและความหมายเชิง นัยยะ

แนวคิดทั้งหมดนี้ยังเชื่อมโยงไปพร้อมกับองค์ประกอบทางการแสดงในทุก ส่วน ทั้งฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก เครื่องแต่งกาย แสง เสียง และบทละคร เพื่อ สร้างภาพรวมของโลกบนเวทีที่มีทั้งความสมจริงและความเหนือจริงควบคู่กัน ภายใต้

แนวคิดสำคัญคือ “โลกทับซ้อน” ซึ่งสะท้อนทั้งความเป็นจริงและโลกภายในจิตใจของมนุษย์ที่ซ้อนทับกันอยู่

การเลือกใช้แนวทางที่หลากหลายดังกล่าว มีจุดมุ่งหมายเพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดการตีความ ตั้งคำถาม และใช้จินตนาการร่วมไปกับการแสดง ไม่เพียงแต่รับสารในระดับเนื้อเรื่อง แต่ยังสามารถเข้าถึงอารมณ์ ความรู้สึก และความหมายเชิงลึกที่ซ่อนอยู่ภายในเรื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด จึงก่อให้เกิดรูปแบบการนำเสนอที่ผสมผสานทั้งความสมจริงและความนามธรรม เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้เชื่อมโยงกับประสบการณ์และ “โลกภายใน” ของตนเองผ่านการแสดงเรื่องนี้

2.2 ข้อมูลสัมพันธด้านการแสดง

2.2.1 บทบาทของนักแสดง

นักแสดงเป็นผู้ทำหน้าที่ถ่ายทอดตัวละครจากบทละครให้มีชีวิต ผ่านการแสดงออกทางพฤติกรรม การกระทำ และสภาวะทางอารมณ์ เพื่อสื่อสารเรื่องราวไปยังผู้ชม ไม่ว่าจะอยู่ในรูปแบบของละครเวที ละครโทรทัศน์ ภาพยนตร์ หรือสื่อการแสดงแขนงอื่น ๆ

โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของละครเวที ซึ่งเป็นศิลปะการแสดงที่อาศัยการทำงานร่วมกันของหลายฝ่าย นักแสดงจำเป็นต้องมีความเข้าใจในบทบาทที่ตนได้รับอย่างลึกซึ้ง ผ่านกระบวนการวิเคราะห์และตีความตัวละคร เพื่อกำหนดแนวทางการแสดงให้มีความชัดเจน และสอดคล้องกับภาพรวมของการกำกับ ทั้งนี้ นักแสดงต้องสามารถประสานแนวคิดของตนเองเข้ากับวิสัยทัศน์ของผู้กำกับได้อย่างเหมาะสม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Konstantin Stanislavski ที่เน้นให้การแสดงที่มีประสิทธิภาพเกิดจากความเข้าใจตัวละครอย่างลึกซึ้งและเป็นระบบ (Stanislavski, 1936)

การปฏิบัติตามกระบวนการดังกล่าวจะช่วยส่งเสริมให้การทำงานของทีมในแต่ละฝ่ายดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถบรรลุเป้าหมายของการแสดงได้อย่างเป็นรูปธรรม นอกจากนี้ นักแสดงที่มีคุณภาพควรมีความมุ่งมั่นในการฝึกซ้อมและพัฒนาทักษะ

ของตนอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้สามารถถ่ายทอดตัวละครได้อย่างสมบูรณ์ และสร้างประสบการณ์ที่มีคุณค่าแก่ผู้ชม

2.2.2 เครื่องมือของนักแสดง

หมายถึง ทรัพยากร หรือองค์ประกอบทั้งภายในและภายนอกที่นักแสดงใช้ในการสร้างและถ่ายทอดชีวิตของตัวละครบนเวที ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของกระบวนการการแสดง

ละครเวที มะลิซ้อน เป็นการตีความใหม่ให้เข้ากับยุคปัจจุบันจากนวนิยายและภาพยนตร์เรื่อง Coraline จึงเป็นผลงานแฟนตาซีที่ต้องการนักแสดงที่มีความสามารถในการแสดงที่หลากหลาย แปลกใหม่ และยืดหยุ่น

2.2.2.1 เครื่องมือภายใน (internal tools)

เป็นองค์ประกอบทางจิตใจที่ช่วยหล่อหลอมความจริงภายในของตัวละคร ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการแสดงที่ดี

(1) อารมณ์(emotional)

อารมณ์เป็นความสามารถของนักแสดงในการรับรู้ เข้าถึง และถ่ายทอดความรู้สึกของตัวละครอย่างลึกซึ้งและแท้จริง เพื่อให้ผู้ชมรับรู้ถึงสภาวะภายในของตัวละครได้อย่างชัดเจน สตานิสลาฟสกี(Stanislavski) มองว่า อารมณ์ไม่ใช่สิ่งที่นักแสดง “เสแสร้ง” ขึ้น แต่เป็นสิ่งที่ต้องเกิดจากการตอบสนองต่อสถานการณ์สมมุติของบทละครอย่างแท้จริง

(2) จินตนาการ(imagination)

จินตนาการเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้นักแสดงสามารถสร้างโลกของตัวละคร สถานการณ์ และรายละเอียดต่าง ๆ ที่ไม่มีการระบุไว้อย่างครบถ้วนในบทละครให้เกิดขึ้นในจิตใจ เพื่อทำให้ตัวละครมีมิติและมีชีวิต

มากยิ่งขึ้น สตานิสลาฟสกี(Stanislavski)เชื่อว่าจินตนาการเป็นพลังขับเคลื่อนที่ช่วยให้นักแสดงเชื่อในโลกสมมติของบทละคร

(3) สมาธิและการรับรู้ (Concentration & Awareness)

สมาธิ คือ ความสามารถของนักแสดงในการควบคุมความสนใจให้จดจ่ออยู่กับสถานการณ์บนเวที รับรู้สิ่งเร้าและปฏิสัมพันธ์กับสิ่งรอบตัวภายในโลกของการแสดง โดยไม่ถูกรบกวนจากผู้ชมหรือสิ่งแวดล้อมภายนอก การมีสมาธิช่วยให้นักแสดงสามารถดำรงอยู่ใน “ความจริงของสถานการณ์สมมติ” ได้อย่างต่อเนื่อง (Stanislavski, 1936)

2.2.2.2 เครื่องมือภายนอก (external tools)

เป็นสิ่งที่นักแสดงใช้ถ่ายทอดตัวละครออกสู่ภายนอก

(1) ร่างกาย (Body)

ร่างกายเป็นเครื่องมือที่นับว่าสำคัญที่สุดของนักแสดง เป็นสิ่งแรกที่ผู้ชมสามารถรับรู้ได้เมื่อการแสดงเริ่มต้น ลักษณะทางกายภาพต่าง ๆ เช่น บุคลิก ท่าทาง จังหวะการเคลื่อนไหว ล้วนสามารถสะท้อนตัวตนของตัวละครได้ นักแสดงจึงควรควบคุมร่างกายให้ดีเพื่อจะเลือกใช้การเคลื่อนไหวได้อย่างมีจุดประสงค์ ทำให้ทุกอิริยาบถมีความหมาย นอกจากนี้นักแสดงควรเตรียมความพร้อมของร่างกาย เช่น การยืดเหยียดกล้ามเนื้อ และฝึกความยืดหยุ่น จะช่วยให้นักแสดงสามารถเคลื่อนไหวได้อย่างคล่องแคล่วและเพิ่มประสิทธิภาพในทางการแสดง

(2) เสียง (Voice)

เสียงเป็นเครื่องมือสำคัญที่ทำหน้าที่ถ่ายทอดทั้งความหมาย และอารมณ์ของตัวละครสู่ผู้ชม ในการแสดงละครเวทีจำเป็นต้องเปล่งเสียงให้มีความชัดเจน กังวาน สามารถเข้าถึงผู้ชมระยะไกลได้ ซึ่งต่างจากการพูดใน

ชีวิตประจำวัน ซึ่งองค์ประกอบของการใช้เสียง ประกอบด้วย ระดับน้ำเสียง (Pitch) ความดัง (Volume) จังหวะ (Rhythm) และน้ำเสียง (Tone) ซึ่งสามารถปรับเปลี่ยนเพื่อสะท้อนถึงอารมณ์ของนักแสดง การฝึกฝนเสียงจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง นักแสดงจำเป็นต้องฝึกการหายใจอย่างถูกวิธี การเปล่งเสียงจากกระบังลม และการออกเสียงให้ชัดเจน เพื่อสามารถควบคุมเสียงได้อย่างมีประสิทธิภาพ (จารุณี หงส์จารุ ,2561)

(3) การแสดงออกทางกายภาพ (Physical Expression)

การแสดงออกทางกายภาพเป็นการผสมผสานระหว่างการใช้ร่างกาย สีหน้า และท่าทาง เพื่อการถ่ายทอดอารมณ์และปฏิกิริยาของตัวละครอย่างชัดเจน เป็นองค์ประกอบที่เชื่อมโยงระหว่างโลกภายนอก และภายในของนักแสดง (ชุตินา มณีวัฒนา, 2546) การแสดงออกเหล่านี้ช่วยส่งเสริมให้ตัวละครดูมีมิติ และความน่าเชื่อถือเพิ่มมากยิ่งขึ้น การฝึกฝนในด้านนี้มักเกี่ยวกับการสังเกตพฤติกรรมของมนุษย์ หรือสิ่งมีชีวิตในชีวิตจริง และนำมาปรับใช้ในการแสดง เพื่อให้การแสดงดูเป็นธรรมชาติ สอดคล้องกับสถานการณ์ของตัวละคร

2.2.3 แนวคิดด้านการแสดง

2.2.3.1 คอนสแตนติน สแตนิสลาฟสกี (Konstantin Stanislavski)

คือผู้กำกับละคร นักแสดง และครูสอนการแสดงชาวรัสเซีย ผู้มีอิทธิพลอย่างมากต่อวงการละครเวทีทั่วโลก เขาเกิดในปี ค.ศ. 1863 และเป็นผู้ร่วมก่อตั้ง โรงละคร มอสโก อาร์ต (Moscow Art Theatre) ซึ่งเป็นโรงละครสำคัญที่พัฒนาการแสดงแบบสมจริง

2.2.3.2 สแตนนิสลาฟสกี (Stanislavski)

เป็นผู้คิดค้น “ระบบการแสดง” (Stanislavski System) ที่เน้นให้นักแสดงเข้าใจตัวละครอย่างลึกซึ้ง ทั้งด้านความคิด อารมณ์ และพฤติกรรม แนวคิดของเขา เช่น ความทรงจำทางอารมณ์ (Emotional Memory) , สถานการณ์ที่บทกำหนด (Given Circumstances) และ ความต้องการ (Objective) ซึ่งกลายเป็นพื้นฐานของการแสดงสมัยใหม่ และยังนำไปพัฒนาการแสดงบท “แม่” ในเรื่องมะลิซ้อนได้ดังนี้

(1) ความทรงจำทางอารมณ์ (Emotional Memory)

คือ เทคนิคการแสดงที่นักแสดงนำประสบการณ์หรือความรู้สึกจริงในอดีตของตนเอง มาใช้เพื่อกระตุ้นอารมณ์ให้ตรงกับตัวละครในขณะนั้น ซึ่งอาจเกิดจากประสบการณ์ที่คล้ายกันของตัวนักแสดงและตัวละคร เช่นในบทมะลิซ้อนตัวละครกลับมายังสถานที่ที่ตัวละครเคยอยู่ทำให้ความทรงจำเก่าๆกลับมา ซึ่งก็ตรงกับชีวิตจริงของตัวนักแสดงนักแสดงจึงเลือกใช้ความรู้สึกจากประสบการณ์จริง มาแสดงบนเวที

แนวคิดนี้ช่วยให้อารมณ์ที่แสดงไม่ใช่เพียงการ “แกล้งแสดง” แต่เมื่อเราเข้าใจตัวละครแล้วมันจึงเป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากภายในอย่างแท้จริง

(2) สถานการณ์ที่บทกำหนด (Given Circumstances)

คือ ข้อมูลทุกอย่างที่บทละครระบุไว้เกี่ยวกับโลกของเรื่องและตัวละคร ซึ่งนักแสดงต้องนำมาใช้เป็นพื้นฐานในการแสดง ข้อมูลเหล่านี้อาจรวมถึง เวลา สถานที่ เหตุการณ์ สภาพแวดล้อม ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร และสิ่งที่กำลังเกิดขึ้นในแต่ละฉาก เมื่อเข้าใจสถานการณ์ที่บทกำหนดอย่างชัดเจน นักแสดงจะสามารถรู้ได้ว่าตัวละครควรคิด รู้สึก และแสดงออกอย่างไร ทำให้การแสดงมีความสมจริงและสอดคล้องกับเรื่องราวมากยิ่งขึ้น

(3) ความต้องการ (objective)

คือ สิ่งที่ตัวละคร “อยากได้” หรือ “ต้องการบรรลุ” ในแต่ละฉาก หรือทั้งเรื่อง ซึ่งเป็นแรงผลักดันให้ตัวละครเกิดการกระทำต่าง ๆ ซึ่งในเรื่อง มะลิซ้อนตัวละครมีความต้องการที่สูงมาก แต่ความต้องการของตัวละคร บางทีก็อาจเปลี่ยนไปได้ตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้น

2.2.3.3 สเตลลา แอดเลอร์ (Stella Adler)

สเตลลา แอดเลอร์ (Stella Adler) เป็นนักแสดงและครูสอนการแสดงชาวอเมริกัน ผู้มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทฤษฎีการแสดงในศตวรรษที่ 20 โดยเป็นหนึ่งในผู้พัฒนาวิธีการแสดงที่ต่อยอดจากระบบของคอนสแตนติน สตานิสลาฟสกี (Konstantin Stanislavski) แต่ให้ความสำคัญ “การสร้างโลกของตัวละคร”

โดยเชื่อว่า “จินตนาการของนักแสดง” คือกุญแจสำคัญที่จะนำไปสู่การแสดงที่จริงใจและทรงพลัง มากกว่าการพึ่งพาความทรงจำและประสบการณ์ส่วนตัวของนักแสดง (Schott Acting Studio, n.d.)

นอกจากหัวใจหลักของแนวคิดนี้คือ การใช้จินตนาการแล้ว การศึกษาสภาพแวดล้อม และการสร้างบริบทของตัวละคร เพื่อเข้าถึงความจริงของบทบาทได้อย่างลึกซึ้งก็เป็นกระบวนการที่สำคัญของแนวคิดนี้ หากเรียบเรียงเป็นขั้นตอนชัดเจนที่ผู้ศึกษาได้เรียนรู้และเลือกนำมาใช้ในการพัฒนาการแสดงบท “มะลิ” ในเรื่อง “มะลิซ้อน” มีดังนี้

(1) จินตนาการเหนือความทรงจำ (Imagination over memory)

แอดเลอร์เชื่อว่าการใช้เพียงแค่ประสบการณ์ส่วนตัวจะไปจำกัดขอบเขตของการแสดง ดังนั้น เพื่อให้สามารถแสดงได้อย่างหลากหลาย การสร้างภูมิหลังไปจนถึงปัจจุบันขณะของตัวละครด้วยจินตนาการและการตีความจากบทตามสถานการณ์ในเรื่องจึงมีประสิทธิภาพมากกว่าการย้อน

นึกถึงอดีตหรือตัดสินใจด้วยประสบการณ์ของนักแสดงเอง ซึ่งนำไปสู่หัวข้อถัดไป

(2) การวิเคราะห์บท (text analysis)

อีกหลักการที่สำคัญของแนวคิดนี้คือการ เข้าใจบทละคร นักแสดงจำเป็นต้องอ่าน วิเคราะห์ ทำความเข้าใจรวมถึงเจาะลึกไปถึงเจตนาของผู้เขียน ประเด็นที่ต้องการจะสื่อ ไปจนถึงทำความเข้าใจกับผู้เขียนให้เข้าใจ มุมมองมากยิ่งขึ้น แอดเลอร์เชื่อว่าสิ่งนี้จะทำให้นักแสดงสามารถไขความหมายในทุกคำพูด ทุกจังหวะในบทละคร และเมื่อนำไปต่อยอดกับจินตนาการจะทำให้แสดงสมจริงได้ตามเนื้อหา

(3) การแสดงออกทางร่างกายและเสียง (Physical and vocal expression)

แอดเลอร์เชื่อในความสำคัญของการแสดงออกผ่านทางกายภาพว่าจะส่งผลต่อการสวมบทบาทได้อย่างสมบูรณ์ กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาการใช้เสียง ความชัดเจน และ บุคลิกภาพที่แสดงออกจึงถือเป็นหนึ่งในขั้นตอนสำคัญของแนวคิดนี้ แต่การให้ความสำคัญกับร่างกายก็ไม่ได้หมายถึงการแสดงที่เน้นท่าทางเพียงอย่างเดียว แต่หมายถึงการทำให้การแสดงสื่อสารกับผู้ชมได้อย่างชัดเจนและมีประสิทธิภาพ

(4) ชีวิตภายใน (inner life)

แอดเลอร์ยังเน้นย้ำถึงความสำคัญของการสร้าง ชีวิตภายใน ของตัวละคร นั้นหมายถึงการพัฒนารายละเอียดโลกภายในที่มีทั้งอารมณ์ความรู้สึก นึกคิด ความต้องการ และภูมิหลังถึงแม้จะไม่ถูกเขียนอยู่ในบทละครก็ตาม การสร้างพื้นที่ในส่วนนี้จะช่วยให้นักแสดงถ่ายทอดตัวละครออกมาได้อย่างละเอียดอ่อนและซับซ้อนยิ่งขึ้น (Mandy, 2025)

2.2.3.4 การประยุกต์ใช้แนวคิด Biomechanics กับการสร้างตัวละคร “พ่อ” ที่มีการสลับบุคลิก

จากกรอบแนวคิดการแสดงแบบ Biomechanics ของ Vsevolod Meyerhold ซึ่งมุ่งเน้นการสร้าง “รหัสทางกายภาพ” (physical code) เพื่อกำหนดตัวละคร การประยุกต์ใช้แนวคิดดังกล่าวในบทละครเรื่องนี้สามารถอธิบายผ่านการสร้างตัวละคร “พ่อ” ที่มีการสลับบุคลิกระหว่าง “โลกปกติ” และ “โลกอีกใบ” ได้อย่างเป็นระบบและชัดเจน

ในโลกปกติ ตัวละครพ่อถูกกำหนดให้มีลักษณะเป็น “พ่อโลกปกติ” ซึ่งสะท้อนผ่านรูปแบบทางกายภาพที่มีความนิ่ง มั่นคง และสมดุล (balance) โดยนักแสดงอาจใช้ท่าทางที่เปิด (open posture) การเคลื่อนไหวที่ราบรื่น (smooth movement) และจังหวะที่สม่ำเสมอ (even tempo-rhythm) เพื่อสื่อถึงความอบอุ่น ความน่าเชื่อถือ และความเป็นศูนย์กลางของครอบครัว ลักษณะดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของ Meyerhold ที่มองว่าบุคลิกสามารถถูก “ออกแบบ” ผ่านรูปแบบการใช้ร่างกายอย่างมีโครงสร้าง

ในทางตรงกันข้าม เมื่อเข้าสู่ “โลกอีกใบ” ตัวละครพ่อแปรเปลี่ยนเป็นบุคลิกที่มีลักษณะคล้าย “ศิลปินที่มีความสุดโต่งหรือผิดแผก” (eccentric artist) ซึ่งสามารถถ่ายทอดผ่านการเปลี่ยนแปลงขององค์ประกอบทางกายภาพอย่างชัดเจน เช่น การใช้ท่าทางที่บิดเบี้ยว (distorted posture) การเคลื่อนไหวที่ขาดสมดุล

เช่น การใช้ท่าทางที่บิดเบี้ยว (distorted posture) การเคลื่อนไหวที่ขาดสมดุล (off-balance movement) และจังหวะที่ไม่แน่นอน (irregular rhythm) การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวทำให้เกิดความรู้สึกไม่มั่นคงและแปลกแยก ซึ่งสะท้อนถึง “โลกอีกใบ” ที่มีตรรกะและกฎเกณฑ์แตกต่างจากโลกปกติ

การสลับบุคลิกของตัวละครพ่อในบริบทนี้จึงมิได้เกิดจากการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ภายในตามแนวคิดจิตนิยมของ Konstantin Stanislavski แต่เป็นการ “สลับรหัสทางกายภาพ” (switching physical codes) อย่างฉับพลันและมีแบบ

แผน กล่าวคือ นักแสดงสามารถเปลี่ยนจากบุคลิกหนึ่งไปสู่อีกบุคลิกหนึ่งได้ผ่านการปรับเปลี่ยนองค์ประกอบของร่างกาย เช่น แกนลำตัว (body axis) น้ำหนัก (weight) และจังหวะ (tempo) โดยไม่จำเป็นต้องสร้างกระบวนการทางอารมณ์ที่ต่อเนื่อง

กล่าวโดยสรุป การประยุกต์ใช้แนวคิด Biomechanics ของ Meyerhold ในการสร้างตัวละครพ็อที่มีการสลับบุคลิก ช่วยให้การเปลี่ยนผ่านระหว่างตัวตนทั้งสองเกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรมและมีโครงสร้างที่ชัดเจน โดยอาศัยการออกแบบรหัสทางกายภาพเป็นหลัก ซึ่งไม่เพียงแต่เพิ่มความชัดเจนในเชิงการแสดง แต่ยังช่วยเสริมสร้างมิติทางความหมายของตัวละครในระดับแนวคิดอีกด้วย

2.2.3.5 การสื่อสารแบบไม่ใช้คำพูด (Non-verbal Communication)

การสื่อสารแบบไม่ใช้คำพูด (Non-verbal Communication) เป็นรูปแบบการสื่อสารที่ไม่อาศัยภาษาพูด แต่ใช้สีหน้า ท่าทาง การเคลื่อนไหวของร่างกาย และสายตาในการถ่ายทอดความหมาย ซึ่งมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในงานแสดงละครเวที โดยเฉพาะในกรณีที่ตัวละครไม่สามารถใช้คำพูดในการสื่อสารได้

ในการแสดงตัวละคร “เต้าหู้” ในละครเวทีเรื่อง “มะลิซ้อน” ผู้แสดงได้นำแนวคิดการสื่อสารแบบไม่ใช้คำพูดมาใช้เป็นหลักในการถ่ายทอดอารมณ์ ความคิด และความรู้สึกของตัวละคร เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าใจเนื้อหาและเกิดความรู้สึกร่วมได้ แม้ตัวละครจะไม่มีบทสนทนาในบางช่วงของการแสดง โดยสามารถอธิบายองค์ประกอบที่นำมาใช้ได้ดังนี้

(1) การใช้สีหน้า (Facial Expression)

ผู้แสดงใช้สีหน้าในการถ่ายทอดอารมณ์ของตัวละคร เช่น ความลังเล ความดีใจ และความเศร้า เพื่อสื่อสารความรู้สึกภายในออกไปยังผู้ชม

(2) การใช้ท่าทาง (Gesture)

การใช้ท่าทางของมือและร่างกาย เช่น การชี้ การกอดตัวเอง หรือ การแสดงท่าทางเลียนแบบ เพื่อสื่อสารความหมายในลักษณะคล้ายการใช้คำ

(3) การเคลื่อนไหวของร่างกาย (Body Movement)

การเคลื่อนไหว เช่น การเดิน การหยุด และจังหวะของร่างกาย ถูกนำมาใช้เพื่อแสดงสถานะทางอารมณ์และความคิดของตัวละคร

2.2.3.6 ฟิสิกส์ เชียเตอร์ (Physical Theatre)

(1) การแสดงเชิงกายภาพ (Physical Theatre) เป็นรูปแบบการแสดงที่เน้นการใช้ร่างกายเป็นเครื่องมือหลักในการสื่อสารแทนคำพูด โดยนักแสดงต้องใช้ในการเคลื่อนไหว จังหวะ และพลังของร่างกายในการถ่ายทอดเรื่องราวและอารมณ์ของตัวละคร

ในการแสดงครั้งนี้ ผู้แสดงได้นำแนวคิดดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาตัวละคร “เต้าหู้” เพื่อให้การสื่อสารมีความชัดเจนและสอดคล้องกับลักษณะของตัวละครที่มีการใช้คำพูดอย่างจำกัด

2.2.3.7 แนวคิดการแสดงแบบไมม์ (Mime)

(1) การแสดงแบบไมม์ (Mime) เป็นรูปแบบการแสดงที่ใช้ท่าทาง และการเคลื่อนไหวของร่างกายในการสื่อสารโดยไม่ใช้คำพูด ผู้แสดงได้ศึกษาแนวคิดดังกล่าวเพื่อทำความเข้าใจการใช้ร่างกายในการสื่อสาร อย่างไรก็ตาม ใน การแสดงจริง ผู้แสดงมิได้นำเทคนิคของไมม์มาใช้โดยตรง แต่เลือกปรับใช้เพียงแนวคิดบางส่วนให้เหมาะสมกับตัวละคร

2.2.3.8 การประยุกต์พฤติกรรมสัตว์ในการแสดง (Animal Acting)

เป็นแนวทางที่ช่วยให้นักแสดงสามารถสร้างตัวละครได้อย่างสมจริงมากขึ้น สำหรับ “แมวดำ” นักแสดงสามารถอาศัยการสังเกตและเลียนแบบพฤติกรรมของแมวดำอย่างละเอียด ไม่ว่าจะเป็นลักษณะการเคลื่อนไหว จังหวะการเดิน การตอบสนองต่อสิ่งเร้า รวมถึงบุคลิกโดยรวมของสัตว์ ทั้งนี้ แนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับ (Johnstone, K, (1981), Impro: Improvisation and the theatre, London: Methuen) ที่เสนอให้ใช้การค้นสดและการเลียนแบบเพื่อพัฒนาความเป็นธรรมชาติของการแสดง

ในด้านจิตใจและอารมณ์ นักแสดงต้องศึกษา “สัญชาตญาณ” ของแมวดำ เป็นสำคัญ เช่น ความระแวง ความเป็นอิสระ ความอยากรู้อยากเห็น และการตอบสนองต่ออันตราย การนำสภาวะทางอารมณ์เหล่านี้มาผสมผสานกับสถานการณ์ของตัวละคร จะช่วยให้การแสดงมีความลึกและมีมิติ ไม่ใช่เพียงการเลียนแบบภายนอกเท่านั้น แต่เป็นการ “เป็น” ตัวละครจากภายใน ส่งผลให้ตัวละครมีความน่าเชื่อถือและสามารถสื่อสารกับผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.2.4 กระบวนการทำงานของนักแสดง

กระบวนการทำงานของนักแสดงแบ่งออกเป็นสามช่วงคือ ช่วงก่อนทำการแสดง (Pre-Production) ช่วงทำการแสดง (Production) และช่วงหลังจบการแสดง (Post-Production)

2.2.4.1 ช่วงก่อนทำการแสดง (Pre-Production)

(1) การวิเคราะห์บท

นักแสดงและผู้กำกับร่วมกันอ่านและตีความบทอย่างละเอียด ให้เข้าใจถึงตัวละคร เรื่องราว และโครงสร้างของบท เพื่อให้สามารถเข้าถึงความคิดและอารมณ์ของตัวละครได้อย่างถูกต้อง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด

ของ Konstantin Stanislavski ในหนังสือ An Actor Prepares (1936) ที่เน้นการวิเคราะห์บท การเข้าใจตัวละคร และการเข้าถึงอารมณ์อย่างลึกซึ้ง

(2) การสร้างตัวละคร

นักแสดงต้องเข้าใจตัวละคร รู้ว่าเป็นใคร ต้องการอะไร และอยู่ในสถานการณ์แบบไหน รวมถึงการคิดชีวิตเบื้องหลังของตัวละครเพื่อเพิ่มความสมจริง อีกทั้งต้องกำหนดท่าทาง การเดิน และโทนเสียงให้ชัดเจน เพื่อช่วยให้สามารถถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกได้อย่างเป็นธรรมชาติ และยังต้องเข้าใจความสัมพันธ์กับตัวละครอื่น ๆ เพื่อให้เกิดการตอบสนองที่เหมาะสม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Konstantin Stanislavski ในหนังสือ Building a Character (1949) ที่เน้นการสร้างตัวละครผ่านร่างกายและเสียง

(3) การเตรียมการซ้อมและองค์ประกอบการแสดง

เป็นขั้นตอนที่ทำให้การแสดงออกมาราบรื่นและสมจริง โดยเริ่มจากการวางแผนการซ้อมให้ชัดเจน เช่น กำหนดตารางซ้อม อ่านบท ทำความเข้าใจฉาก และซ้อมร่วมกับนักแสดงคนอื่นเพื่อให้จังหวะการเล่นสอดคล้องกัน จากนั้นจะมีการกำหนดการเคลื่อนไหวบนเวที ว่าตัวละครควรยืน เดิน หรือเคลื่อนที่อย่างไรในแต่ละฉาก เพื่อให้ภาพบนเวทีดูเป็นระเบียบและสามารถสื่อความหมายได้อย่างชัดเจน

2.2.4.2 ช่วงทำการแสดง (Production)

(1) การเตรียมตัวก่อนการแสดง

(1.1) การเตรียมร่างกาย

ในฐานะนักแสดง เครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่สำคัญที่สุดในการแสดงคือ “ร่างกาย” ของตนเอง ซึ่งถือเป็นสื่อกลางหลักในการ

ถ่ายทอดอารมณ์ ความคิด และความหมายสู่ผู้ชม ดังนั้น การดูแลรักษาสุขภาพร่างกายให้แข็งแรง และการพักผ่อนอย่างเพียงพอ จึงเป็นปัจจัยสำคัญที่สะท้อนถึงความพร้อมในการปฏิบัติงานของนักแสดง (Konstantin Stanislavski, 1936) ที่ให้ความสำคัญกับการใช้ร่างกายและจิตใจของนักแสดงเป็นเครื่องมือหลักในการสร้างความสมจริงในการแสดง

นอกจากนี้ นักแสดงยังนับเป็นองค์ประกอบหลักในการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะการแสดง ความพร้อมทั้งทางร่างกายและจิตใจ ตลอดจนความสามารถในการทำงานร่วมกับบุคคลในฝ่ายต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และการปรับตัวให้เหมาะสมกับสถานการณ์ที่หลากหลาย ล้วนเป็นคุณลักษณะที่จำเป็นอย่างยิ่งต่อการพัฒนาคุณภาพของการแสดงและความสำเร็จของผลงานโดยรวม

(1.2) การเตรียมเสียง

การเตรียมความพร้อมด้านเสียงเป็นองค์ประกอบสำคัญของการแสดง เนื่องจากหน้าที่หลักของนักแสดงคือการสื่อสารและถ่ายทอดเรื่องราวไปสู่ผู้ชม การใช้เสียงจึงถือเป็นเครื่องมือหลักในการนำเสนอเนื้อหาและอารมณ์ของตัวละคร หากนักแสดงไม่สามารถควบคุมระดับเสียงให้ชัดเจนและเพียงพอต่อการรับรู้ของผู้ชม อาจส่งผลให้สารที่ต้องการสื่อเกิดความคลาดเคลื่อนหรือไม่สมบูรณ์ได้ ทั้งนี้ แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับ (Berry, C, (1973), *Voice and the Actor*, London: Harrap) ซึ่งเน้นย้ำถึงความสำคัญของการใช้เสียงอย่างมีประสิทธิภาพในการสื่อสารบนเวที

(1.3) การเตรียมจิตใจ

นักแสดงที่ดีคือผู้ที่สามารถอยู่ในสถานการณ์ของการแสดงได้อย่างเป็นธรรมชาติและยืดหยุ่น เนื่องจากการแสดงเป็นสิ่งที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นปัจจัยจากนักแสดง สภาพแวดล้อมบนเวที หรือปฏิกิริยาของผู้ชม ดังนั้น การเตรียมความพร้อมทางด้านจิตใจเพื่อรับมือกับสถานการณ์ที่ไม่คาดคิดจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง

การฝึกสมาธิ การอยู่กับปัจจุบันขณะ และการเชื่อมโยงตนเองเข้ากับตัวละคร เป็นแนวทางสำคัญที่ช่วยให้นักแสดงสามารถควบคุมอารมณ์และตอบสนองต่อสถานการณ์ได้อย่างเหมาะสม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ (Stanislavski, K, (1936), *An actor prepares*, London: Methuen) ที่เน้นการใช้จิตใจและประสบการณ์ภายในของนักแสดงเพื่อสร้างความสมจริงในการแสดง ทั้งนี้ นักแสดงควรฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอก่อนการแสดง เพื่อช่วยลดข้อผิดพลาดและเพิ่มประสิทธิภาพในการแสดง

(1.4) การเตรียมพร้อมกับผู้แสดง

การสร้างสรรค์ละครเวทีเป็นกระบวนการที่ต้องอาศัยการทำงานร่วมกันของหลายฝ่าย โดยเฉพาะในส่วนของผู้แสดง การทำงานร่วมกับนักแสดงคนอื่นถือเป็นปัจจัยสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากการแสดงต้องอาศัยความสัมพันธ์ การฟัง และการตอบสนองระหว่างกันบนเวทีอย่างต่อเนื่อง

ดังนั้น การสร้างความเข้าใจร่วมกัน ความไว้วางใจซึ่งกันและกัน และการเปิดโอกาสให้ทุกคนสามารถแสดงความคิดเห็น รวมถึงแลกเปลี่ยนแนวทางการแสดงได้อย่างอิสระ จึงเป็นสิ่งจำเป็นต่อการพัฒนาคุณภาพของการแสดง ทั้งยังช่วยส่งเสริม

บรรยากาศการทำงานที่เอื้อต่อความคิดสร้างสรรค์ และทำให้การ
แสดงมีความสมจริง กลมกลืน และมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

(2) ระหว่างการแสดง

ช่วงระหว่างการแสดงเป็นกระบวนการที่นักแสดงถ่ายทอดสิ่งที่
ได้รับมอบหมายสู่ผู้ชม โดยอาศัยองค์ความรู้และการเตรียมความพร้อมที่ได้
ผ่านกระบวนการต่าง ๆ มาก่อนหน้า ไม่ว่าจะเป็นการวิเคราะห์บท การ
ตีความตัวละคร ตลอดจนการประสานแนวคิดร่วมกับผู้กำกับ เพื่อให้การ
นำเสนอผลงานมีความชัดเจนและสอดคล้องกับทิศทางของการแสดง
โดยรวม

ในระหว่างการแสดง “สมาธิ” และ “สติ” ถือเป็นปัจจัยสำคัญที่
นักแสดงต้องรักษาไว้อย่างต่อเนื่อง เนื่องจากสถานการณ์บนเวทีมักมีความ
ไม่แน่นอน และอาจเกิดเหตุการณ์ที่ไม่คาดคิดได้ตลอดเวลา ความสามารถ
ในการจดจ่ออยู่กับปัจจุบันขณะจะช่วยให้นักแสดงสามารถปรับตัวและแก้ไข
ปัญหาเฉพาะหน้าได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ
Konstantin Stanislavski ที่เน้นการมี “public solitude” หรือการมี
สมาธิอยู่กับการแสดงแม้จะอยู่ต่อหน้าผู้ชม (Stanislavski, 1936)

นอกจากนี้ การเตรียมความพร้อมของร่างกายและจิตใจก่อนขึ้น
แสดงยังเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยลดความผิดพลาดและเพิ่ม
ประสิทธิภาพในการแสดง ทั้งนี้ เนื่องจากนักแสดงเป็นศูนย์กลางของการ
เชื่อมโยงองค์ประกอบต่าง ๆ บนเวที ไม่ว่าจะเป็นแสง เสียง ฉาก หรือการ
ทำงานร่วมกับนักแสดงคนอื่น หากนักแสดงไม่สามารถควบคุมและ
รับผิดชอบบทบาทของตนได้ ย่อมส่งผลกระทบต่อความสมบูรณ์ของการ
แสดงโดยรวม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Declan Donnellan ที่มองว่า
นักแสดงต้องมีความตระหนักรู้ต่อ “เป้าหมาย” (target) และสิ่งแวดล้อม

รอบตัวอยู่เสมอ เพื่อให้การแสดงดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ (Donnellan, 2002)

2.2.4.3 ช่วงหลังการแสดง (Post-production)

(1) การเก็บรวบรวมข้อมูลสะท้อนกลับจากผู้เกี่ยวข้อง

ภายหลังการแสดงเสร็จสิ้น ควรดำเนินการรวบรวมข้อมูลสะท้อนกลับ (feedback) จากผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในทุกภาคส่วน ได้แก่ ผู้ชม นักวิจารณ์ ผู้กำกับ นักแสดง และทีมงานฝ่ายต่าง ๆ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่หลากหลายและครอบคลุมหลายมิติ อันจะช่วยให้สามารถประเมินคุณภาพของการแสดงได้อย่างรอบด้าน ทั้งในเชิงศิลปะและการสื่อสารกับผู้ชม ทั้งนี้ กระบวนการรับฟังความคิดเห็นจากผู้ชมถือเป็นองค์ประกอบสำคัญของศิลปะการแสดงที่มุ่งเน้นปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้แสดงและผู้ชม (audience-performer relationship) (Susan Bennett, 1997)

(2) การวิเคราะห์ผลตอบรับและการประเมินตนเอง

การนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เชิงแนวโน้มจะช่วยให้เข้าใจถึงประสิทธิผลของการสื่อสาร โดยเฉพาะในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับ “สาร” ของการแสดงว่าผู้ชมสามารถรับรู้และตีความได้ตรงตามวัตถุประสงค์มากน้อยเพียงใด นอกจากนี้ นักแสดงควรมีการประเมินและทบทวนกระบวนการทำงานของตนเองอย่างเป็นระบบ เพื่อพิจารณาถึงปัจจัยที่นำไปสู่ผลลัพธ์ของการแสดง ทั้งในด้านความสำเร็จและข้อบกพร่อง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ John Harrop ที่มองว่ากระบวนการสะท้อนตนเอง (self-reflection) เป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาทักษะการแสดงและเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาทักษะการแสดงและการสร้างตัวละคร (Harrop, 1992)

2.3 ข้อมูลสัมพันธ์เกี่ยวกับด้านการออกแบบฉากเรื่อง มะลิซ้อน

2.3.1 แนวคิดและทฤษฎีในการออกแบบฉาก

บทละครเรื่อง “มะลิซ้อน” ยกประเด็นหลักเกี่ยวกับ สภาวะความเปราะบางทางจิตใจของเยาวชนที่ตกอยู่ภายใต้แรงกดดันจากกรอบทางสังคมและครอบครัว โดยนำเสนอปมขัดแย้งระหว่าง “โลกแห่งความเป็นจริงที่เต็มไปด้วยความบกพร่อง” และ “โลกในอุดมคติที่ดูสมบูรณ์แบบแต่ลวงตา” ผ่านการเดินทางของตัวละครที่แสวงหาตัวตนและพื้นที่แห่งความปลอดภัย

ในเชิงการออกแบบฉาก ผู้ศึกษาจึงกำหนดแนวคิดหลักโดยมุ่งเน้นการสะท้อนสภาวะที่มีมิติของ “ความจริง” และ “จินตภาพ” สามารถแทรกซึมและดำรงอยู่ทับซ้อนกันได้ภายในโครงสร้างทางสถาปัตยกรรมเดียวกัน เพื่อรองรับการเคลื่อนที่ผ่านสถานที่ที่หลากหลาย ทั้งบ้านโลกจริง บ้านในอีกมิติหนึ่ง รวมถึงพื้นที่บ้านของเหล่าตัวละครอื่นๆบนระนาบการแสดงเดียวกัน โดยอาศัยหลักการทางทฤษฎีเพื่อขับเคลื่อนงานออกแบบ ดังนี้

2.3.1.1 ทฤษฎีมิติและการทับซ้อนเชิงพื้นที่ (Theory of Overlapping Space)

แนวคิดเรื่องการทับซ้อน (Overlapping space) มีรากฐานจากกลศาสตร์ควอนตัม ซึ่งอธิบายสภาวะที่ระบบดำรงอยู่ในหลายสถานะพร้อมกัน ต่อมาแนวคิดนี้ถูกนำมาประยุกต์ใช้ในบริบทสถาปัตยกรรมและพื้นที่ว่างผ่านมุมมองของ Bernard Tschumi โดยเสนอแนวคิด “การซ้อนทับกันของพื้นที่” (Overlapping space) เพื่อทำลายเอกภาพเชิงเดี่ยวของพื้นที่ และส่งเสริมการเหลื่อมล้ำกันของบริบทเชิงกิจกรรม นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับแนวคิดของ Josef Svoboda นักทฤษฎีการออกแบบฉากร่วมสมัยที่เชื่อว่า ฉากการแสดงไม่ได้ทำหน้าที่เป็นเพียงกรอบทัศน์ (Frame) แต่เป็นองค์ประกอบที่ปรับเปลี่ยนรูปทรงเพื่อสร้างมิติของเวลาและสถานที่ให้เหลื่อมซ้อนกันได้ในระดับเดียว (Svoboda, 1993)

ผู้ศึกษาจึงได้ใช้แนวคิดการทับซ้อนเป็นแกนกลางในการออกแบบ เพื่อสื่อสารถึงการดำรงอยู่ของพื้นที่หลายแห่งบนระนาบเดียวกัน โดยมุ่งเน้นสภาวะ

"พื้นที่ซ้อนพื้นที่" (Space within Space) ที่ไม่ได้แยกขาดจากกันด้วยการเปลี่ยนฉาก แต่เป็นการเหลื่อมล้ำกันของสถานที่หลายแห่งในตำแหน่งเดียวกัน การทับซ้อนในที่นี้จึงทำหน้าที่เป็นรอยต่อของมิติ ที่ผู้ชมสามารถมองเห็นร่องรอยของสถานที่หนึ่ง ในขณะที่อีกสถานที่หนึ่งกำลังปรากฏขึ้นผ่านกลไกการเคลื่อนที่ของโครงสร้างฉาก

2.3.1.2 ทฤษฎีจิตวิทยาเกี่ยวกับรูปร่างรูปทรง (Psychology of Shapes)

จิตวิทยารูปร่างรูปทรง (Psychology of Shapes) ตั้งอยู่บนหลักการของจิตวิทยากลุ่มเกสตัลท์ (Gestalt Psychology) ซึ่งอธิบายว่าการรับรู้ของมนุษย์ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงการมองเห็นวัตถุเป็นชิ้นๆ แต่เป็นการตีความองค์ประกอบภาพรวมที่ส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึกโดยสัญชาตญาณ Rudolf Arnheim ได้ระบุว่ารูปทรงเรขาคณิตมีนัยสำคัญทางอารมณ์ที่แตกต่างกัน โดยรูปทรงมุมฉาก (Orthogonal Forms) มักสื่อถึงความเป็นระเบียบ ความมั่นคง และสภาวะคงที่ (Stability) ในขณะที่รูปทรงที่มีมุมแหลมหรือรูปทรงสามเหลี่ยม (Triangle/Pointed Forms) ส่งผลต่อการรับรู้ถึงความตึงเครียด (Tension) ความพุ่งทะยาน และความรู้สึกถึงอันตราย (Danger) เนื่องจากมุมแหลมเป็นจุดรวมพลังงานทางสายตาที่สร้างความรู้สึกไม่เป็นมิตรต่อผู้ชม (Arnheim, 1974)

ผู้ศึกษาประยุกต์ใช้หลักการดังกล่าวในการออกแบบโครงสร้างหลักเป็นมุมฉากหักออกและหักเข้า 90 องศา คล้ายตัวอักษร 'Z' เพื่อจำลองระเบียบของสถาปัตยกรรมบ้าน และผู้ออกแบบได้สอดแทรกรูปทรงสามเหลี่ยมผ่านปลายแหลมของโครงสร้างฉากที่พุ่งขึ้นด้านบน เพื่อสร้างความรู้สึกถึง "ความคุกคามที่แฝงมาด้วยความคุ้นเคย" ซึ่งเป็นการสะท้อนสภาวะจิตใจของตัวละครที่ถูกบีบคั้นภายใต้โครงสร้างที่ดูเหมือนจะปลอดภัยแต่กลับเต็มไปด้วยความตึงเครียดจากบรรยากาศที่น่าไว้วางใจ

2.3.1.3 แนวคิดด้านการเคลื่อนไหวของฉาก (Kinetic Scenography)

ผู้ศึกษาได้ใช้แนวคิด Kinetic Scenography มาใช้เพื่อเปลี่ยนบทบาทของฉากจากองค์ประกอบสถิต (Static Element) ให้กลายเป็นองค์ประกอบที่มีพลวัต

(Dynamic Element) โดยอาศัยแนวคิดของ Svoboda (1993) เกี่ยวกับการใช้กลไกการบิดและการทับซ้อนของรูปทรงเพื่อสร้างการกลายรูปของพื้นที่ (Spatial Metamorphosis) การขยับของโครงสร้างในแนวระนาบนี้ไม่ได้เป็นเพียงการเคลื่อนย้ายตำแหน่ง แต่คือการขยาย มิติที่ซ่อนอยู่ภายในโครงสร้างเดิม การที่มุมหักฉากเคลื่อนที่มาสอดประสานกัน (Interlocking) จนกลายเป็นรูปทรงใหม่ คือกระบวนการสร้างสถานที่ใหม่ที่รวดเร็วและต่อเนื่อง นำพาผู้ชมเดินทางข้ามผ่านไทม์ระหว่างโลกจริงและโลกอีกใบได้อย่างลื่นไหล

2.3.1.4 ทฤษฎีภาพลวงตาและการรับรู้ทางสายตา (Optical Illusion & Trompe-l'œil)

ในด้านการรับรู้ทางสายตา ผู้ออกแบบเลือกใช้เทคนิค Trompe-l'œil หรือการลวงตาเพื่อสร้างมิติบนระนาบแบน ผ่านการเลือกใช้วัสดุที่สื่อถึงความพราวเลือน ดังนี้

(1) การแทนที่วัสดุ (Material Substitution)

ผู้ศึกษาเลือกใช้ผ้าพิมพ์ลายที่มีแนวเส้นตั้งและแนวนอน (Orthogonal Line Pattern) มาประกอบร่างแทนผนังไม้จริง เพื่อลดทอนความหนักแน่นของความเป็นจริงสู่สภาวะกึ่งฝัน (Liminal State) โดยลักษณะของเส้นสายบนผืนผ้าถูกจัดวางให้มีความเป็นระเบียบคล้ายโครงสร้างของ “ใยแมงมุม” (Spider Web Pattern) ซึ่งในเชิงสัญลักษณ์เปรียบเสมือน “กับดัก” (Trap) ที่มีความเป็นระเบียบแต่บีบคั้น เพื่อสื่อถึงความพยายามของโลกอีกมิติในการควบคุมตัวละครให้ติดอยู่ในกรอบที่กำหนดไว้

นอกจากนี้ ผู้ศึกษายังได้เพิ่มกลไก “เส้นยางยืดแนวตรง” (Elastic Grid) สอดแทรกในแนวตั้งอย่างถี่แน่นลงบนระนาบฉาก เพื่อเพิ่มมิติและฟังก์ชันการใช้งานเชิงสัญลักษณ์ เส้นยางยืดนี้ไม่เพียงแต่ล้อไปกับลักษณะของใยแมงมุมที่สั่นไหวเมื่อมีสิ่งรบกวน แต่ยังทำหน้าที่เป็นองค์ประกอบเชิงกลไกที่เอื้อต่อการเปลี่ยนผ่านของพื้นที่ (Liminal Transition) เช่น ในซีนที่

ผิเด็กปรากฏตัวผ่านการทะลุแนวเส้นยางยืดออกมา ซึ่งเป็นการทำลาย
ระนาบของกำแพงที่ดูมั่นคงให้กลายเป็นพื้นที่พิศวงและไม่น่าไว้วางใจ โดย
เส้นยางยืดที่ยืดหยุ่นจะช่วยสร้างจังหวะการเคลื่อนไหวที่ผิดธรรมชาติ ทำให้
ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมไปกับสภาวะกึ่งจริงกึ่งฝันอีกด้วย

(2) การซ้อนทับด้วยวัสดุตัวแทน(Layering through Representational
Materials)

ผู้ศึกษาใช้เทคนิคการซ้อนทับเชิงวัสดุเพื่อสร้างภาพลวงตา โดย
เลือกใช้ "ผ้าลูกไม้" เป็นวัสดุตัวแทนเดินเส้นแทนคิ้วไม้จริง เป็นการสร้าง
รายละเอียดเชิงสัญลักษณ์ที่ดูละเอียดอ่อนเกินจริงที่ผุดผื่นไปจากบ้าน
ปกติ ซึ่งความโปร่งแสงของวัสดุนี้ยังเอื้อต่อการสร้าง การทับซ้อนผ่านแสง
และเงา โดยเมื่อส่องไฟจากด้านหน้าจะปรากฏรายละเอียดของบ้านที่ดู
คุ้นเคย แต่เมื่อส่องไฟจากด้านหลัง เงาที่ทอดผ่านโครงสร้างจะเผยให้เห็น
ร่องรอยความไม่สมบูรณ์และมิติที่ซ่อนอยู่หลังผนังผ้า เปรียบเสมือนการ
เปิดเผย “พื้นที่ที่ซ่อน” ที่มองไม่เห็นในสภาวะปกติ

2.4 ข้อมูลสัมพันธ์เกี่ยวกับด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากเรื่อง มะลิซ้อน

2.4.1 แนวคิดและทฤษฎีในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

2.4.1.1 ทฤษฎีการออกแบบอเนกประสงค์ (Multifunctional Design Theory)

เฟอร์นิเจอร์มัลติฟังก์ชันถูกคิดค้นและนำมาใช้เพื่อให้ตอบโจทย์การใช้ งาน
ในพื้นที่จำกัด และเพิ่มความสะดวกสบายแก่ผู้ใช้งาน โดยเฉพาะในงานออกแบบ
ตกแต่งภายใน (Interior Design) การเลือกใช้เฟอร์นิเจอร์แบบมัลติฟังก์ชันมักได้รับ
ความนิยมกับข้อจำกัดเรื่องพื้นที่อยู่อาศัย เช่น ห้องขนาดเล็ก ห้องเช่า หรือห้องชุด
โดยมีแนวคิดว่ เฟอร์นิเจอร์ชิ้นหนึ่งไม่ควรทำหน้าที่เพียงอย่างเดียว แต่ต้องสามารถ
ปรับเปลี่ยนตามกิจกรรมของผู้ใช้งาน

เมื่อนำแนวคิดนี้มาปรับใช้กับบริบทละครเวที เพอร์นิเจอร์มัลติฟังก์ชันจะไม่เพียงประหยัดพื้นที่เพื่อการใช้สอย แต่ยังเป็นเครื่องมือในการสื่อสารเชิงสัญลักษณ์ และทำหน้าที่เป็นจุดเปลี่ยน (Transition) ของการดำเนินเรื่อง จากแนวคิดของ ออดอล์ฟ อับเปีย (Adolphe Appia) ที่มองว่าอุปกรณ์ประกอบฉากต้องมี "ชีวิต" และเคลื่อนไหวไปตามบทละคร (อับเปีย, 1962, น. 24-25)

ในละครเวทีเรื่อง มะลิซ้อน มีการเปลี่ยนแปลงสถานที่จากโลกความจริงสู่โลกหลังประตูละหลายครั้ง จึงใช้วิธีการเคลื่อนย้ายเพอร์นิเจอร์สลับฟังก์ชัน เพื่อแสดงถึงการบิดเบือนจากโลกความจริง รวมถึงยังมีอุปกรณ์ประกอบฉากชั้นย่อยที่ต้องใช้ประกอบการแสดงในหลายฉาก ผู้ศึกษาจึงได้ออกแบบเพอร์นิเจอร์ชิ้นใหญ่ให้มีประโยชน์ในการใช้สอย ทั้งการเคลื่อนย้ายโดยการติดล้อ เพื่อช่วยลดระยะเวลาในการขนย้ายและทำให้ดำเนินเรื่องได้อย่างต่อเนื่อง และเพิ่มพื้นที่สำหรับสำหรับเก็บของเพื่ออำนวยความสะดวกแก่นักแสดง อาทิเช่น ตู้เก็บของในห้องทำงานที่สามารถหมุนเปลี่ยนด้านเป็นเตียงนอนและสามารถแกะแยกออกจากกันได้ซึ่งสามารถนำชิ้นส่วนไปประกอบให้เป็นรูปทรงใหม่หรือใช้งานแค่บางชิ้นส่วน และ โต๊ะอาหารที่สามารถเคลื่อนย้ายและมีช่องเก็บของใต้โต๊ะสำหรับใส่ภาชนะและอาหาร

2.4.1.2 ภาพลวงตาแบบอนามอร์โฟซิส (Anamorphosis)

อนามอร์โฟซิส หรือ ภาพเพี้ยน คือเทคนิคการสร้างภาพที่บิดเบือน ที่ดูไม่ออกในมุมตรงปกติ แต่จะปรากฏเป็นภาพสมบูรณ์ ถูกต้องหรือมีความหมายใหม่ตามที่ผู้ออกแบบกำหนดไว้ เรียกว่า จุดรวมสายตา (Vantage point) เช่น มุมเอียง มุมสะท้อนจากกระจก โดยผลงานศิลปะที่ถูกนำมาอ้างอิงกับเทคนิคนี้มากที่สุดคือ "เดอะ แอมบาสซาเดอร์ส" (The Ambassadors, 1533) โดย ฮันส์ โฮลไบน์ (ผู้เยาว์) (Hans Holbein the Younger) ที่บริเวณล่างของภาพจะมีวัตถุรูปทรงประหลาดแปะอยู่ซึ่งระบุได้ยากกว่าเป็นวัตถุใด แต่เมื่อมองในมุมเอียงจะพบว่าเป็นรูป 'หัวกะโหลก' ที่มักใช้เป็นสัญลักษณ์ของความตาย แสดงให้เห็นว่าศิลปินจงใจซ่อนความหมายเชิงสัญลักษณ์บางอย่างไว้ภายใต้ภาพเสมือนจริง

ผู้ศึกษาจึงได้นำเทคนิคอนามอร์โฟซิสมาประยุกต์ใช้กับเฟอร์นิเจอร์ชิ้นสำคัญอย่าง โต๊ะอาหาร โดยใช้หลักการ ทศนิยมภาพแบบบิดเบือน (Perspective Anamorphosis) โดยเน้นการใช้มุมมองทางกายภาพของผู้ดูเป็นปัจจัยหลักในการรับรู้และตีความหมายของภาพลวงตา โดยการคำนวณองศาของขาโต๊ะที่มีลักษณะเอียงและดัดบิดเบี้ยวผิดจากสัดส่วนมาตรฐาน เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนรูปตามมุมมอง โดยผู้ชมที่นั่งในแต่ละมุมจะเห็นรูปแบบของโต๊ะที่แตกต่างกันออกไป อาทิเช่น บางคนจะเห็นโต๊ะมีขาป้านและยาวผิดปกติ ที่ให้ความรู้สึกใหญ่เทอะทะ บางคนจะเห็นเป็นรูปสามเหลี่ยมกว่าทำให้ดูไม่มั่นคง หรือ บางคนจะเห็นความสมมาตรในมุมข้าง การใช้ทัศนียภาพบิดเบือนนี้ช่วยสร้างสภาวะความไม่สมบูรณ์ในความรู้สึกของผู้ชม และตัวละครมะลิ เพื่อเน้นย้ำแนวคิดที่ว่า ความสมบูรณ์ขึ้นอยู่กับแต่ละมุมมองของแต่ละคน



ภาพที่ 2.1 : ตัวอย่างผลงานศิลปะที่ใช้เทคนิคอนามอร์โฟซิส

ที่มา : The Ambassadors, 1533 by Hans Holbein the Younger

r

2.4.1.3 จิตวิทยาเกสตัลต์ (Gestalt Psychology)

หลักจิตวิทยานี้อธิบายถึงการจัดระเบียบในการรับรู้ โดยมีแนวคิดสำคัญว่าสมองของมนุษย์จะรับรู้ข้อมูลแบบ ‘องค์รวม’ มากกว่าผลรวมของส่วนย่อย ("The

whole is other than the sum of its parts") (คอฟฟีกา, 1935, 176) กล่าวคือ มนุษย์มีแนวโน้มที่จะมองและวิเคราะห์จากภาพรวมทั้งหมดเพื่อตีความความหมาย ก่อนที่จะสังเกตเห็นรายละเอียดปลีกย่อย โดยผู้ศึกษาได้นำทฤษฎีนี้มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก (Props Design) ให้สอดคล้องกับงานออกแบบฉาก (Set Design) ในเชิงโครงสร้างดังนี้

(1) กฎแห่งความคล้ายคลึง (Law of Similarity)

กฎแห่งความคล้ายคลึงระบุว่า มนุษย์มีแนวโน้มที่จะจัดกลุ่มวัตถุที่มีลักษณะทางกายภาพใกล้เคียงกัน เช่น รูปทรง (Shape), ขนาด (Size) หรือทิศทาง (Direction) ให้เป็นพวกเดียวกัน แม้ว่าวัตถุเหล่านั้นจะไม่ได้วางอยู่ติดกันก็ตาม เนื่องจากในงานออกแบบฉาก (Set Design) มีการใช้เส้นเอียงและรูปทรงสามเหลี่ยมเป็นองค์ประกอบหลักในทุกโครงสร้าง ผู้ศึกษาจึงได้นำลักษณะของ ‘เส้นเอียง’ มาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบโครงสร้างเฟอร์นิเจอร์เช่นกัน อาทิ ขาโต๊ะอาหาร ขาเก้าอี้ และรูปทรงสามเหลี่ยมของเตียงนอน เพื่อให้เกิดค่าความซ้ำ (Repetition) ของรูปทรงและทิศทาง เมื่อผู้ชมมองเห็นวัตถุหลายชิ้นตั้งอยู่ในตำแหน่งที่ต่างกัน ด้วยรูปร่างและโครงสร้างที่มีลักษณะร่วมกัน สมองจะทำการจัดกลุ่ม (Grouping) วัตถุเหล่านั้นให้เป็นของที่มีสไตล์ (Style) คล้าย หรือเป็นประเภทเดียวกัน

การใช้กฎความคล้ายคลึงนี้ช่วยให้เฟอร์นิเจอร์ที่มีรูปทรงบิดเบี้ยว ไม่ดูแปลกแยก แต่กลับดูเป็น ‘ของที่เข้าเซตกัน’ (Matched Set) ทั้งในแง่ของโครงสร้างและภาษาทางภาพ (Visual Language) สื่อให้เห็นว่าในบริบทของโลกใบนี้ ความเบี้ยวหรือความเอียงคือ ‘ความปกติใหม่’ (New Normal) ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อการรับรู้ของผู้ชมที่จะยอมรับสภาวะลวงตาและบรรยากาศที่บิดเบือนไปพร้อมกับตัวละครมะลิ

(2) กฎแห่งรูปและพื้น (Law of Figure and Ground)

กฎแห่งรูปและพื้น หรือบางแหล่งข้อมูล มีชื่อว่า กฎแห่งความแน่นอนหรือชัดเจน (Law of Pragnanz) คือหลักการความสัมพันธ์ระหว่างรูปและพื้น (Figure-ground principle) ระบุว่า โดยสัญชาตญาณแล้ว มนุษย์จะรับรู้วัตถุต่าง ๆ เป็น 'รูป' (Figure) หรือเป็น 'พื้นหลัง' (Background) เสมอ เช่นการทำให้วัตถุมีสี รูปร่าง รายละเอียด ที่ต่างจากพื้นหลัง

ผู้ศึกษาจึงได้ออกแบบสีของเฟอร์นิเจอร์ให้เป็นสีไม่สะดุดตาเกินไป นอกจากทำให้เฟอร์นิเจอร์ดูเด่นออกมาจากฉากหลังแล้วยังแสดงถึงรสนิยมของเจ้าของบ้าน ซึ่งคือคุณยายของมะลิอีกด้วย การทำให้เฟอร์นิเจอร์ดู 'แยกส่วน' ออกมาด้วยสี แต่ยังคง 'เข้าพวก' ด้วยการออกแบบให้เฟอร์นิเจอร์ทุกชิ้นมีทิศทางของเส้นเฉียงและองศาการเอียงตามกฎความคล้ายคลึง ช่วยเน้นให้ผู้ชมสังเกตเห็นความผิดปกติของรูปทรงเฟอร์นิเจอร์ได้ทันที สื่อถึงสิ่งแปลกปลอมหรือรสนิยมแปลก ๆ ของตัวละครที่เป็นเจ้าของบ้าน

2.5 ข้อมูลสัมพันธ์เกี่ยวกับการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง เรื่อง มะลิซ้อน

2.5.1 แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย

จากการอ่านและวิเคราะห์บทละคร เรื่อง “มะลิซ้อน” ผู้ศึกษามองว่า “ความสมบูรณ์แบบ” เป็นเพียงภาพจำลองที่สร้างขึ้นเพียงชั่วครั้งชั่วคราว ผู้ศึกษาจึงได้หยิบยกประเด็น “ความสมบูรณ์แบบ” (Perfection) มาเป็นแกนหลักในการดำเนินงานสร้างสรรค์ โดยมุ่งเน้นการนำเสนอความสมบูรณ์แบบเชิงสัญลักษณ์ที่แฝงด้วยความผิดเพี้ยนและนัยยะแห่งกับดัก (The Trap of Perfection) ความสมบูรณ์แบบในบริบทนี้มีใช้ความงดงามตามอุดมคติทั่วไป แต่เป็นการจงใจสร้างองค์ประกอบที่ประณีต ปราศจากร่องรอยของความเป็นมนุษย์ เพื่อสื่อถึงสถานะที่ดูเป็นระเบียบเกินธรรมชาติ (Hyper-order) อันเป็นเครื่องมือที่ใช้ล่อลวงและสร้างความรู้สึกไม่น่าไว้วางใจ (Uncanny) ให้แก่ผู้ชม กระบวนการออกแบบจึงมุ่งเน้นการใช้รูปทรง เส้นสาย และพื้นผิวที่แข็งทื่อและคงที่ เพื่อขับเน้นนัยยะของความสมบูรณ์แบบที่ฉาบฉวย ซึ่งซ่อนความวิปริตผิดธรรมชาติไว้ภายใต้รูปลักษณ์ที่ดูไร้ที่ติ

2.5.1.1 การนำเสนอตัวตนของตัวละครผ่านโครงสร้างทางชีวภาพของแมลง

(Insects Morphology as a Narrative Tool for Character Identities)

จากบทละครเรื่องมะลิซ้อน โลกอีกใบถูกสร้างขึ้นโดยแม่อีกคนซึ่งเป็นปีศาจแมงมุม ผู้ศึกษามองว่าโลกใบใหม่นี้ถือเป็นกับดักที่กักขังเหยื่อไว้เหมือนใยแมงมุม จึงนำมาซึ่งแนวคิดที่หยิบยกร่องค์ประกอบทางการยภาพของแมลงเข้ามาผสมในเครื่องแต่งกาย เพื่อเชื่อมโยงกับอัตลักษณ์ของตัวละคร (Between Form and Instinct) ดังนี้

(1) การเตือนภัยด้วยสีส้ม (Aposematism)

แมลงที่มีสีฉูดฉาดคือกลไกการป้องกันตัวทางวิวัฒนาการ เพื่อเตือนผู้ล่าว่าพวกมันมีพิษ นอกจากที่ผู้ศึกษานำสีจากแมลงมาใช้เป็นเครื่องมือในการออกแบบเครื่องแต่งกายแล้ว การเน้นสีส้มพวกนี้ในบางฉากยังบ่งบอกถึงอันตรายที่ตัวละครหลักกำลังเผชิญหน้าอยู่ในเวลาเดียวกัน

(2) texture (ผิวสัมผัส)

สายพันธุ์ของแมลงที่ผู้ศึกษาได้ใช้เป็นแนวทางในการออกแบบตัวละครในโลกอีกใบที่จัดอยู่ในกลุ่มแมลงที่มีลักษณะเปลือกแข็งได้แก่ มด , แมลงเต่าทอง , และแมงมุมแม่หมาดำ แมงมุมแม่หมาดำมีลักษณะเด่นที่แตกต่างจากสายพันธุ์อื่นตรงที่มีขนอ่อนและเล็กมากจะแบบมองไม่เห็น ทำให้แลดูเหมือนมันวาวสะท้อนแสง จึงหยิบยกร่องค์ประกอบเด่นนี้มาใช้ออกแบบเครื่องแต่งกายผ่านวัสดุที่ผิวเรียบเงา นอกจากนี้ยังมีตัวละครที่ไม่ได้มีเปลือกแข็งอย่าง ผีเสื้อกลางคืน ลักษณะเด่นคือมีขนอ่อนนุ่มปกคลุมหนาทั่วลำตัวและปีก จึงใช้วัสดุที่มีลักษณะเป็นขนสัตว์เทียมในการออกแบบ

(3) กระบวนการลอกคราบ (Ecdysis)

แมลงจะสลัดเปลือกเดิมที่แข็งแรงออกและแทนที่ด้วยเปลือกใหม่เพื่อเพิ่มขนาดตัวและการเจริญเติบโต ในระหว่างการฟื้นฟูเปลือกใหม่นั้นจะเป็นช่วงเวลาที่แมลงเปราะบางที่สุด ผู้ศึกษามองว่ากระบวนการนี้เปรียบเหมือนตัวละครมะลิ ที่ยอมละทิ้งความสมบูรณ์แบบในโลกใหม่ และหันมา

เผชิญหน้ากับความจริงที่อาจจะไม่สมบูรณ์ของตัวเอง ดังนั้นการลอกคราบของตัวละครหมายถึงความจริงในแง่มุมต่างๆ จึงใช้วิธีการนำเสนอเสื้อผ้าที่ซ้อนทับและเปิดออก เสมือนกระบวนการลอกคราบของแมลง เพื่อสื่อให้เห็นพัฒนาการของตัวละคร ในแง่ความจริงที่บิดเบียวของตัวละครในโลกอีกใบ และความเข้มแข็งในการยอมรับความจริงของตัวละครมะลิ

2.5.1.2 ทฤษฎีวรรณศิลป์ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย (Color of tone)

การออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดงเรื่อง มะลิซ้อน ได้นำทฤษฎีวรรณศิลป์มาใช้เป็นแนวทางในการกำหนดอารมณ์และลักษณะของตัวละคร โดยอาศัยการจัดกลุ่มโทนสีเพื่อสร้างความแตกต่างระหว่างโลกจริงและโลกอีกใบ อันเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสื่อสารบรรยากาศและความหมายของเรื่อง

ในส่วนของโลกจริง มีการเลือกใช้โทนสีเย็นเป็นหลัก เช่น สีฟ้า สีเขียว และสีหม่น ซึ่งให้ความรู้สึกสงบ เรียบง่าย และไม่โดดเด่น สะท้อนถึงสภาพแวดล้อมของชีวิตประจำวันและความไม่สมบูรณ์ตามธรรมชาติ ทั้งนี้ ตัวละคร “มะลิ” มีการแทรกโทนสีร้อนบางส่วน เพื่อแสดงถึงความแตกต่างภายในและศักยภาพของการเปลี่ยนแปลงที่ซ่อนอยู่

สำหรับตัวละคร “แมว” และ “หนู” มีการใช้โทนสีขาวดำและสีเทาเป็นหลัก โดยแมวใช้สีดำ และหนูใช้สีเทา ซึ่งเป็นกลุ่มสีที่มีลักษณะเป็นกลาง (neutral tone) ช่วยลดการเชื่อมโยงทางอารมณ์โดยตรง และเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมตีความบทบาทของตัวละครในบริบทของทั้งสองโลก

ในขณะที่โลกอีกใบ มีการใช้โทนสีร้อนและสีที่มีความอึมครึมสูง เช่น สีแดง สีส้ม และสีม่วง เพื่อสร้างความรู้สึกดึงดูด เข้มข้น และไม่เป็นธรรมชาติ ซึ่งช่วยเน้นย้ำบรรยากาศของความลวงตาและความซับซ้อน อันสอดคล้องกับแนวคิดหลักของการออกแบบในเรื่อง

การใช้วรรณคดีดังกล่าวจึงเป็นกลไกสำคัญในการสร้างความแตกต่างเชิงภาพระหว่างสองโลก และช่วยสนับสนุนการถ่ายทอดอารมณ์ ความหมาย และพัฒนาการของตัวละครผ่านงานออกแบบเครื่องแต่งกาย

2.5.1.3 แนวคิดความงามแบบวาบิซาบิ (Wabi-sabi)

คือการยอมรับว่า "ทุกสิ่งไม่จีรัง , ทุกสิ่งไม่สมบูรณ์ และทุกสิ่งไม่เสร็จสิ้น" ผู้ศึกษามองว่าวาบิซาบิคือ “ความจริง” ดังนั้นจึงออกแบบ “ความจริง” ผ่านเครื่องแต่งกายด้วยเทคนิคและวิธีคิดแบบวาบิซาบิ ที่จะเผยให้เห็นความจริงมากขึ้นเรื่อยๆหลังการลอกคราบ

2.5.1.4 นิยามความฝันแบบอเมริกัน (American Dream)

คือแนวคิดที่เชื่อว่าไม่ว่าคนเราจะเริ่มต้นชีวิตจากจุดไหน หากมีความพยายามและได้รับโอกาสอย่างเหมาะสม ก็สามารถสร้างชีวิตที่ดีขึ้น ประสบความสำเร็จได้ โดยแนวคิดนี้ไม่ได้หมายถึงเพียงความร่ำรวยทางวัตถุเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการมีศักดิ์ศรี ความมั่นคง และความเท่าเทียมในสังคม ความสุขคือสิ่งที่ออกแบบได้และต้องสมบูรณ์แบบในทุกตารางนิ้ว ในปี 1950 เป็นช่วงที่ความฝันอเมริกันชัดเจนที่สุด คือการที่ชนชั้นกลางมีบ้านในชานเมือง มีรถยนต์ และครอบครัวที่อบอุ่น ฟังดูเป็นบ้านในฝันที่ตัวละครมะลิต้องการ ผู้ศึกษาจึงนำจุดเด่นการแต่งกายในสมัยนั้นมาเป็นเครื่องแต่งกายสำหรับพ่อและแม่อีกคนของมะลิ ทรงนาฬิกาทราย (Hourglass Silhouette) คือทรงมาตรฐานของยุคนี้ กระโปรงบาน (Circle Skirts)

2.6 ข้อมูลสัมพันธ์เกี่ยวกับการออกแบบแสงเรื่อง มะลิซ้อน

2.6.1 แนวคิดการออกแบบแสง เรื่อง “มะลิซ้อน”

จากการวิเคราะห์บทละคร “มะลิซ้อน” ผู้ศึกษาพบประเด็นเกี่ยวกับความทับซ้อนของสถานที่และการบิดเบือนของตัวตนที่ปรากฏตลอดการดำเนินเรื่องเรื่อง จึงนำแนวคิดดังกล่าวมาขยายความผ่านทฤษฎีความไม่คุ้นเคย (The Uncanny) ของฟรอยด์ ซึ่งอธิบายถึง

ความรู้สึกหวาดกลัวหรือไม่สบายใจที่เกิดขึ้นจากสิ่งคุ้นเคยที่ถูกบิดเบือนจนผิดไปจากการรับรู้เดิม ผู้ศึกษาจึงนำแนวคิดนี้มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบแสง เพื่อควบคุมการรับรู้ของผู้ชมที่อยู่ระหว่าง “ความจริง” และ “ความลวง” โดยอาศัยบทบาทของแสงในการกำหนดการมองเห็น อารมณ์ และการตีความของผู้ชมต่อพื้นที่และเหตุการณ์ภายในการแสดง (Royle, 2003; กฤษรา วัชรภาวริชา, 2548)

2.6.1.1 การใช้แสงเพื่อแบ่งพื้นที่และบรรยากาศ

แสงถูกใช้เป็นเครื่องมือในการแบ่งพื้นที่และสร้างบรรยากาศ เพื่อแยกโลกความจริงออกจากโลกอีกใบในละคร แนวคิดนี้เชื่อมโยงกับการทำงานของกล้องตรวจจับความร้อน (Thermal Camera) ซึ่งแสดงภาพผ่านพลังงานความร้อนแทนการสะท้อนของแสง ทำให้เกิดภาพที่แตกต่างจากการมองเห็นปกติ ผู้ศึกษาจึงนำลักษณะสีของภาพดังกล่าว เช่น โทนีสีเหล็ก (Ironbow) และโทนีสีรุ้ง (Rainbow) มาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบแสง เพื่อสร้างความรู้สึกบิดเบี้ยวและไม่คุ้นเคย โดยแบ่งออกเป็นโลกจริงและโลกอีกใบ ดังนี้

(1) แสงโลกจริงในร่ม (Indoor Lighting)

แสงภายในอาคารเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ส่งผลต่อทั้งการมองเห็น บรรยากาศ และความรู้สึกของผู้ใช้งานพื้นที่ โดยทั่วไปแสงภายในมักเกิดจากการทำงานร่วมกันระหว่างแสงธรรมชาติและแสงประดิษฐ์ ซึ่งสามารถแบ่งรูปแบบการใช้งานออกได้เป็น 3 ลักษณะ ได้แก่ แสงสว่างทั่วไป เป็นแสงพื้นฐานที่ช่วยให้พื้นที่มีความสว่างเพียงพอต่อการใช้งานและการมองเห็น โดยไม่ได้มุ่งเน้นการสร้างจุดสนใจเฉพาะจุด (กฤษรา วัชรภาวริชา, 2548)

(1.1) แสงสว่างทั่วไป (Ambient/General Lighting)

เป็นแสงพื้นฐานที่ช่วยให้พื้นที่โดยรวมมีความสว่างเพียงพอต่อการใช้งานและการมองเห็น โดยมักใช้กับพื้นที่ภายในอาคารทั่วไป เช่น ห้องพักอาศัย ห้องนั่งเล่น หรือโถงภายในอาคาร

แสงประเภทนี้ไม่ได้เน้นการสร้างจุดสนใจ แต่ทำหน้าที่สร้างสภาวะแสงหลักให้แก่พื้นที่ เช่น ไฟติดฝ้าเพดาน หรือแสงที่กระจายตัวอย่างสม่ำเสมอทั่วทั้งห้อง

(1.2) แสงสว่างเฉพาะจุด (Task Lighting)

เป็นแสงที่ถูกออกแบบมาเพื่อรองรับกิจกรรมบางประเภทหรือใช้เน้นพื้นที่เฉพาะ เช่น พื้นที่รับประทานอาหาร มุมทำงาน หรือโต๊ะอ่านหนังสือ โดยมักเลือกใช้โคมไฟที่สามารถกำหนดทิศทางของแสงได้ชัดเจน เช่น โคมไฟห้อย (Pendant Light) ในการออกแบบแสงสำหรับละครเวทีเรื่อง “มะลิซ้อน” ผู้ศึกษาได้นำหลักการของแสงประเภทนี้มาประยุกต์ใช้ โดยใช้ไฟเฟรสเนล (Fresnel Light) ติดตั้งจากด้านบนเพื่อเลียนแบบลักษณะของแสงจากโคมไฟห้อยภายในบ้าน และใช้แผ่นประกบ 4 ด้าน (Barn Doors) เพื่อควบคุมขอบเขตของแสงให้ตกกระทบเฉพาะพื้นที่ที่ต้องการเน้น ซึ่งช่วยสร้างความรู้สึกใกล้เคียงกับบรรยากาศของพื้นที่จริงภายในเรื่อง

(1.3) แสงสว่างเพื่อเน้นความสวยงาม (Accent Lighting)

แสงสว่างเพื่อเน้นความสวยงามเป็นแสงที่ใช้สร้างจุดเด่นและกำหนดลำดับการมองเห็นภายในพื้นที่ ช่วยดึงสายตาของผู้ชมไปยังองค์ประกอบสำคัญของภาพ (กฤษรา วัชรารุริชา, 2548) เช่น การเน้นประตู ภาพถ่าย วัตถุ หรือบุคคล เพื่อช่วยกำหนดลำดับการมองเห็นและสร้างมิติให้กับภาพรวมของพื้นที่ ผู้ศึกษาจึงนำแนวคิดของไฟส่องภาพมาปรับใช้ในการออกแบบแสงของการแสดง เพื่อควบคุมสายตาของผู้ชมและช่วยเน้นสิ่งที่ต้องการสื่อสารในแต่ละช่วงของเรื่อง

(2) แสงโลกจริงกลางแจ้ง (outdoor)

แสงภายนอกอาคารเป็นแสงที่มีต้นกำเนิดจากธรรมชาติเป็นหลัก โดยเฉพาะแสงจากดวงอาทิตย์ ซึ่งถือเป็นแหล่งกำเนิดแสงสำคัญที่สุดของโลกภายนอก นอกจากนี้ยังรวมถึงแสงจากดวงจันทร์ ดวงดาว หรือปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ เช่น ไฟผ่า ซึ่งลักษณะของแสงในแต่ละช่วงเวลาจะมีความแตกต่างกันทั้งด้านสี ความเข้ม และทิศทางของแสง ตามสภาพอากาศ เวลา และสภาพแวดล้อมของพื้นที่ (Loe & Rowlands, 1994)

ในการออกแบบแสงสำหรับละครเวทีเรื่อง “มะลิซ้อน” ผู้ศึกษาได้นำหลักการจัดแสงแบบสามจุด (3-Point Lighting) มาประยุกต์ใช้ เพื่อสร้างลักษณะของแสงให้ใกล้เคียงกับธรรมชาติ และช่วยสร้างบรรยากาศของพื้นที่ภายนอกให้เกิดความสมจริงมากขึ้น

(2.1) แสงหลัก (Key Light)

ทำหน้าที่เป็นแหล่งกำเนิดแสงหลักของภาพ เปรียบเสมือนแสงจากดวงอาทิตย์ที่กำหนดทิศทางของเงาและอารมณ์โดยรวมของฉาก (Millerson, 2013)

(2.2) แสงเติม (Fill Light)

เป็นแสงที่ใช้ช่วยลดความเข้มของเงาที่เกิดจากแสงหลัก โดยมักติดตั้งในทิศทางตรงข้ามกับแสงหลักและมีระดับความเข้มที่ต่ำกว่า เพื่อให้รายละเอียดของภาพยังสามารถมองเห็นได้ชัดเจนขึ้น และทำให้ภาพรวมมีความนุ่มนวลมากขึ้น

(2.3) แสงหลัง (Back Light)

เป็นแสงที่ส่องมาจากด้านหลังของตัวแบบหรือวัตถุ เพื่อสร้างเส้นขอบแสง (Rim Light) ช่วยแยกตัวละครออกจากพื้นหลัง ทำให้ภาพเกิดมิติและช่วยเพิ่มความโดดเด่นให้แก่ตัวแสดงภายในฉาก

(3) แสงโลกอีกใบชั้นที่ 1 แสงสดใสชวนฝัน

สีของภาพแบบโทนสีเหล็ก (Ironbow) เป็นรูปแบบการแสดงผลของกล้องตรวจจับความร้อน (Thermal Camera) ที่ใช้การแปลงค่าความร้อนให้เป็นลำดับสีจากมืดไปสว่าง โดยสีดำถึงม่วงแทนค่าอุณหภูมิต่ำ และไล่ระดับไปสู่สีแดง สีเหลือง และสีขาว ซึ่งแทนค่าอุณหภูมิสูง ลักษณะของโทนสีดังกล่าวช่วยให้สามารถมองเห็นความแตกต่างของอุณหภูมิได้อย่างชัดเจน และนิยมใช้ในงานตรวจสอบเชิงเทคนิคและการวิเคราะห์ภาพความร้อน (FLIR Systems, n.d.)

เมื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบแสงสำหรับละครเวที ผู้ศึกษาเลือกใช้โทนสีนี้เพื่อสร้างภาพของโลกที่ดูอบอุ่น สวยงาม และน่าดึงดูดในช่วงแรกของการรับรู้ ขณะเดียวกันยังแฝงความคลุมเครือและความผิดปกติบางอย่างไว้ภายใน เพื่อสร้างบรรยากาศของพื้นที่ที่ทั้งความจริงกับความฝัน (Liminal Space) ที่ค่อย ๆ เปิดเผยความผิดปกติออกมาตามลำดับของการดำเนินเรื่อง

(4) แสงของโลกอีกใบชั้นที่ 2 แสงสดใสชวนหลง

สีของภาพแบบโทนสีรุ้ง (Rainbow) เป็นการแสดงผลของภาพความร้อนที่ใช้การไล่ระดับสีแบบเต็มสเปกตรัม (Full Spectrum Gradient) โดยเริ่มจากสีน้ำเงินซึ่งแทนค่าอุณหภูมิต่ำ ไล่ระดับไปสู่สีแดงที่แทนค่าอุณหภูมิสูง ทำให้สามารถแยกความแตกต่างของอุณหภูมิได้อย่างละเอียดและชัดเจน เหมาะสำหรับงานวิเคราะห์ที่ต้องการความแม่นยำสูง (Infrared Training Center, n.d.)

ผู้ศึกษานำลักษณะของโทนสีดังกล่าวมาพัฒนาเป็นแนวทางการออกแบบแสงของโลกอีกใบในระยะถัดไป เพื่อเพิ่มความรู้สึกผิดปกติ ความไม่มั่นคงทางการรับรู้ และความเหนือจริงให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยอาศัยสีที่มีความสดจัดและตัดกันรุนแรง เพื่อสร้างบรรยากาศที่ทั้งดึงดูดและน่า

หาวดระแวงในเวลาเดียวกัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของโลกอีกใบที่เริ่มเผย
ด้านบิดเบี้ยวของความจริงออกมาอย่างชัดเจนมากขึ้น

2.6.1.2 ทฤษฎีการรับรู้ (Perception / Visual Framing)

การรับรู้ทางสายตา (Visual Perception) คือกระบวนการที่มนุษย์ใช้ในการรับและตีความข้อมูลจากการมองเห็น ผ่านการจดจำ การแยกแยะ และการเชื่อมโยงสิ่งเร้ากับประสบการณ์เดิม ซึ่งการรับรู้ของแต่ละบุคคลอาจแตกต่างกันไปตามประสบการณ์ สภาพแวดล้อม และบริบทที่แต่ละบุคคลเคยเผชิญ (Arnheim, 1974; พาสนา จูร์ตัน, 2564) โดยสัญชาตญาณพื้นฐานของมนุษย์มักมีความหวาดกลัวต่อความมืด เนื่องจากความมืดลดทอนประสิทธิภาพในการมองเห็น ทำให้เกิดความไม่มั่นคงในการรับรู้และส่งผลกระทบต่อจินตนาการของมนุษย์ (Freud, 1919) แม้แสงสว่างจะช่วยให้การมองเห็นมีความชัดเจนมากขึ้น แต่ในขณะเดียวกันแสงก็สามารถสร้างความแตกต่างระหว่างพื้นที่สว่างและพื้นที่มืด (Contrast) ซึ่งยังส่งเสริมให้ความมืดมีความโดดเด่นและส่งผลกระทบทางอารมณ์มากยิ่งขึ้น ในมิติทางจิตวิทยา ความมืดจึงไม่ได้หมายถึงเพียงการขาดแสงเท่านั้น แต่ยังเป็นพื้นที่ของจินตนาการ ความไม่แน่นอน และการสะท้อนภาพของจิตใต้สำนึก (Jung, 1964)

นอกจากนี้ เมื่อผู้ชมได้รับข้อมูลทางการมองเห็นอย่างไม่สมบูรณ์ เช่น การถูกจำกัดมุมมอง การซ่อนรายละเอียดบางส่วน หรือการมองเห็นเพียงบางองค์ประกอบของพื้นที่ จะส่งผลให้ผู้ชมเกิดกระบวนการตีความและเติมเต็มภาพในจินตนาการด้วยตนเอง ซึ่งการตีความดังกล่าวจะแตกต่างกันไปตามประสบการณ์และสภาวะทางอารมณ์ของแต่ละบุคคล ดังนั้น ผู้ศึกษาจึงนำแนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้ทางสายตา ความสัมพันธ์ระหว่างแสงและความมืด รวมถึงผลกระทบทางจิตวิทยาของการมองเห็น มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบแสง เพื่อควบคุมการรับรู้และสร้างบรรยากาศทางอารมณ์ให้แก่ผู้ชม โดยมีหลักการดังนี้

(1) การควบคุมการมองเห็น

การมองเห็นสามารถควบคุมได้ด้วยการเลือกให้เห็นเพียงบางส่วน ผ่านการใช้แสงเฉพาะจุด หรือการบังภาพบางส่วนวิธีนี้ทำให้ผู้ชมรับข้อมูลได้ไม่ครบทั้งหมด และต้องตีความจากสิ่งที่เห็นส่งผลให้การรับรู้ (perception) ถูกชี้นำตามเจตนา

(2) การบดบังอัตลักษณ์ผ่านเงา

เงาคือการลดรายละเอียดของตัวละครให้เห็นเพียงโครงร่าง เมื่อเงาของตัวละครพาดทับกัน ภาพจำของแต่ละบุคคลจะไม่ชัดเจน ทำให้ผู้ชมแยกตัวตนได้ยากขึ้น จนเกิดเป็นความคลุมเครือของอัตลักษณ์ (identity ambiguity) และ เปิดให้ตีความความสัมพันธ์ได้หลากหลาย

(3) การบิดเบือนเงาเพื่อสร้างความไม่คุ้นเคย

เงาที่ผิดรูปเกิดจากการใช้แสงในทิศทางที่ต่างจากปกติ หรือการใช้แสงหลายทิศทาง ทำให้ขนาดและสัดส่วนของเงาไม่ตรงกับความจริง ภาพที่เห็นจึงยังคงดูออกกว่าคือสิ่งใดแต่อาจแปลกตาจากปกติ ส่งผลให้เกิดความรู้สึกแปลกและไม่มั่นคงในการรับรู้ (uncanny)

2.6.1.3 การลดทอนเส้นแบ่งระหว่างผู้ชมและพื้นที่การแสดง

ละครเวทีแบบดั้งเดิมมักมีการแบ่งพื้นที่ระหว่างเวทีและผู้ชมออกจากกันอย่างชัดเจนผ่านแนวคิด “กำแพงที่สี่” (Fourth Wall) ซึ่งเปรียบเสมือนเส้นแบ่งระหว่างโลกของการแสดงและโลกของผู้ชม แม้ในบางกรณีตัวละครอาจมีการสื่อสารกับผู้ชมโดยตรง แต่ผู้ชมยังคงอยู่ในฐานะของผู้สังเกตการณ์ที่รับรู้เหตุการณ์จากภายนอกพื้นที่การแสดง (Bentley, 1964) อย่างไรก็ตาม ละครเวทีร่วมสมัย โดยเฉพาะการแสดงในรูปแบบอิมเมอร์ซีฟ (Immersive Theatre) ได้เริ่มลดทอนเส้นแบ่งดังกล่าว เปิดโอกาสให้ผู้ชมเข้าไปมีส่วนร่วมกับพื้นที่และบรรยากาศของการแสดงมากยิ่งขึ้น (Machon, 2013; ญัฐพล ใจจริง, 2566)

จากการวิเคราะห์บทละครเรื่อง “มะลิซ้อน” ผู้ศึกษาพบว่าเรื่องราวมีลักษณะของโลกจินตนาการที่ซ้อนทับกับโลกความจริง ตัวละครมีการหลีกเลี่ยงจากความจริงบางประการผ่านการสร้างโลกอีกใบขึ้นมา ผู้ศึกษาจึงเชื่อมโยงแนวคิดดังกล่าวเข้ากับทฤษฎีกลไกป้องกันตนเอง (Defense Mechanisms) ของ فروยด์ ซึ่งอธิบายว่ามนุษย์อาจสร้างพื้นที่ทางจิตใจหรือจินตนาการขึ้นเพื่อหลีกเลี่ยงสภาวะที่ไม่สามารถเผชิญได้โดยตรง (Freud, 1936) แนวคิดนี้จึงถูกนำมาใช้เป็นพื้นฐานในการออกแบบพื้นที่และการออกแบบแสง โดยเฉพาะในฉากของ “โลกอีกใบ” เพื่อให้ผู้ชมไม่ได้อยู่ในฐานะของผู้ชมเพียงอย่างเดียว แต่ค่อย ๆ ถูกดึงเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของโลกแฟนตาซีเดียวกับตัวละคร โดยผู้ศึกษาได้นำแนวคิดดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบแสง ดังนี้

(1) การสร้างความต่อเนื่องของพื้นที่การแสดงผ่านการออกแบบแสง

ผู้ศึกษาเลือกใช้แสงที่ต่อเนื่องจากพื้นที่เวทีออกมายังบริเวณผู้ชม เช่น ไฟประดับ (String Light) หรือแสงที่ทอดตัวออกนอกขอบเขตของเวที เพื่อทำให้พื้นที่การแสดงไม่ได้สิ้นสุดอยู่เพียงบนเวที แต่ขยายตัวออกมาสู่พื้นที่โดยรอบ หลักการดังกล่าวช่วยสร้างความต่อเนื่องทางการรับรู้ของพื้นที่ (Spatial Continuity) ทำให้ผู้ชมรู้สึกว่าคุณภาพอยู่ในสภาพแวดล้อมเดียวกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น มากกว่าการรับชมจากภายนอกเพียงอย่างเดียว

(2) การคงสถานะการรับรู้ร่วมในพื้นที่ปฏิสัมพันธ์

ในการแสดงบางช่วง ผู้ศึกษาเลือกคงสภาพแสงไว้ในบริเวณที่นักแสดงและผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน แม้นักแสดงจะเคลื่อนออกจากพื้นที่ดังกล่าวไปแล้วก็ตาม เพื่อรักษาความต่อเนื่องของการรับรู้และทำให้พื้นที่นั้นยังคงมีสถานะเป็นส่วนหนึ่งของการแสดงในสายตาของผู้ชม วิธีการดังกล่าวช่วยคงสถานะของการมีส่วนร่วม (Engagement)

(3) การดึงผู้ชมเข้าสู่กรอบการมองเห็นของการแสดง

ผู้ศึกษาเลือกให้แสงบางส่วนตกกระทบลงบนพื้นที่ผู้ชมโดยตรง เพื่อดึงผู้ชมเข้าสู่กรอบการมองเห็นเดียวกับนักแสดง ทำให้ผู้ชมไม่ได้อยู่ในสถานะของผู้สังเกตการณ์จากภายนอกเพียงอย่างเดียว แต่กลายเป็นส่วนหนึ่งของภาพการแสดง หลักการดังกล่าวช่วยลดระยะห่างระหว่างผู้แสดงกับผู้ชม และกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดการตระหนักรู้ถึงการมีอยู่ของตนเองภายในพื้นที่การแสดงมากยิ่งขึ้น (Lehmann, 2006)

แนวทางการออกแบบดังกล่าวช่วยลดทอนเส้นแบ่งระหว่างผู้ชมและพื้นที่การแสดง ทำให้ผู้ชมอยู่ในสถานะก้ำกึ่งระหว่างการเป็นผู้สังเกตการณ์และผู้มีส่วนร่วมในเหตุการณ์ ซึ่งนำไปสู่ความคลุมเครือทางการรับรู้และประสบการณ์ของความรู้สึกแปลกคุ้นเคย (Uncanny)

2.7 ข้อมูลสัมพันธ์เกี่ยวกับด้านการออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดียเรื่อง มะลิซ้อน

จากการอ่านและวิเคราะห์บทละคร “มะลิซ้อน” พบว่า “ความทับซ้อน” เป็นแกนหลักของเรื่องในด้านการออกแบบ ซึ่งปรากฏผ่านตัวละครและสถานที่ในเรื่อง โลกใบหนึ่งที่มีลักษณะเย็นจิตซีดไร้ชีวิตและขาดสีสัน แต่โลกอีกใบกลับมีชีวิตชีวา ทุกอย่างเป็นได้ดั่งฝัน สิ่งเหล่านี้เกิดขึ้นพร้อมกันได้ อย่างไรก็ตาม สิ่งใดกันที่คอยเชื่อมโยงให้โลกทั้งสองใบยังคงผูกติดมาได้นาน จากข้อสงสัยนี้ ผู้ศึกษาจึงได้เลือก “เส้นใย” (Thread) สิ่งปรากฏในบทละคร ทั้งความหมายโดยตรง (เส้นด้ายและใยแมงมุม) และความหมายโดยนัย (สายใย ความสัมพันธ์และการควบคุม) นำมาพัฒนาต่อ ในด้านการออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดียเรื่อง มะลิซ้อน

เส้นใยดังกล่าว แม้บางเบาจนมิอาจเห็นได้ชัดเจนในบางครั้ง แต่กลับมีบทบาทสำคัญในการช่วยกำหนดการรับรู้ของผู้ชม ทั้งด้านอารมณ์ ความรู้สึก และความเข้าใจต่อเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นบนเวทีละคร เมื่อเส้นใยเหล่านี้เกิดการบิดเบี้ยว ขาดหายหรือถูกทักทอมากจนเกินไป จะส่งผลให้โลกที่เคยสมบูรณ์เกิดความผิดปกติ ไม่เสถียร และอาจเผยให้เห็นถึงความจริงบางอย่างที่ถูกซ่อนไว้อีกชั้น ภายใต้ภาพลวงตาอันแสนงดงามที่ถูกสร้างขึ้น

2.7.1 แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบเสียงเพื่อการแสดง

สำหรับละครเวทีเรื่อง “มะลิซ้อน” ผู้ศึกษามีได้มอง “เสียง” (Sound) เป็นเพียงองค์ประกอบเสริมเพื่อช่วยสร้างความสมจริงให้กับเรื่องเท่านั้น แต่เสียงยังทำหน้าที่เลี้ยงอารมณ์ ขยายขอบเขตจินตนาการของผู้ชมให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้นจากภาพที่เห็นได้ด้วยตา เสมือนกับ “เส้นใยมองไม่เห็น” ผู้ศึกษาจึงได้นำทฤษฎีต่างๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกับเสียงและการละครมาเป็นเครื่องมือเพื่อช่วยพัฒนาให้การทำงานเกิดประสิทธิภาพมากที่สุด โดยทฤษฎีที่ผู้ศึกษาได้นำมาปรับใช้ มีดังนี้

2.7.1.1 เสียง ดนตรีและอารมณ์

เสียงสูงเสียงต่ำที่ถูกเรียงตามจินตนาการของมนุษย์ อย่างมีจุดมุ่งหมายเพื่อสะท้อนภาพแห่งจินตนาการและตอบสนองต่อความต้องการของมนุษย์ คือ ดนตรี (เอกพล เสี่ยมพงษ์, 2560, น. 28) เสียงดนตรีมีองค์ประกอบที่สำคัญ ได้แก่

(1) ทำนอง (Melody)

กลุ่มเสียงมีระดับและความยาวของเสียงแตกต่างกัน นำมาเรียงอย่างต่อเนื่อง แสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์ของดนตรี เป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้ดนตรีมีความสมบูรณ์ (ณัฐกฤตา ชมชื่น, 2559, น. 8) ทำนองประกอบขึ้นด้วย

(1.1) ระดับเสียง คือ ความถี่ของรอบในการสั่นสะเทือนของวัตถุ เป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดความสูงต่ำของเสียง หากสั่นสะเทือนมาก เสียงจะสูง สร้างให้เกิดอารมณ์ได้ทั้งเชิงบวกและลบ ความสุข ความตื่นเต้น ความกลัว ไปจนถึงความเครียด หงุดหงิดและรำคาญ แต่หากมีการสั่นสะเทือนน้อยเสียงจะต่ำ สร้างให้เกิดอารมณ์ในเชิงบวกได้แต่อาจน้อยกว่าเสียงสูง เสียงต่ำกลับทำได้ดีในการสร้างอารมณ์เชิงลบ

(1.2) ธรรมชาติของเสียง คือ ลักษณะเฉพาะของเสียงที่เกิดจากการสั่นสะเทือนของวัตถุที่เป็นต้นกำเนิดเสียง ซึ่งมีชนิดที่ต่างกันออกไป เช่น เสียงที่เกิดจากการตีวัตถุ จะมีลักษณะของเสียงที่ต่างกับเสียงที่เกิดจากการสื้วัตถุ อารมณ์ที่ผู้ฟังรับรู้ได้ก็มีความแตกต่างกัน เช่นเดียวกัน เช่น เสียงตกลอง ให้อารมณ์ตื่นเต้น เร้าใจ สนุกสนาน หรือน่ากลัว เสียงสีไวโอลิน ให้ความรู้สึกโดดเดี่ยว โศกเศร้า แต่ในขณะเดียวกันก็สามารถให้ความรู้สึกสดใส มีความสุขได้เช่นกัน

(1.3) ความเข้มของเสียง ในทางฟิสิกส์ (Physics) หมายถึง ปริมาณพลังงานเสียงที่แผ่ออกจากแหล่งกำเนิดเสียง ผ่านพื้นที่ที่กำหนดในหนึ่งหน่วยเวลา แต่หากหมายถึงสิ่งที่มนุษย์สามารถรับรู้ได้ คือ ความดัง-เบาของเสียง เสียงดังจะทำให้เกิดความตื่นเต้น อึดอัด ตกใจ เครียด อารมณ์หงุดหงิดหรือรำคาญใจ แต่เสียงเบาทำให้เกิดอารมณ์ผ่อนคลาย จิตใจสงบมากกว่า หรือในบางครั้งเสียงที่เบาเกินไปจนเงียบสนิท อาจทำให้เกิดความรู้สึกอึดอัดได้เช่นกัน

(2) จังหวะ (Rhythm)

ความสั้นยาวของเสียงที่อยู่บนระยะเวลาหรือบีต (Beat) ที่กำหนดไว้ (ณัฐฤตา ชมชื่น, 2559, น. 8) รูปแบบจังหวะต่างๆ สามารถสะท้อนให้เห็นถึงอารมณ์ได้ดังนี้

(2.1) จังหวะที่ซ้ำกันสม่ำเสมอ ให้อารมณ์ที่สงบ ปกติ เรียบง่าย มั่นคง

(2.2) จังหวะที่สลับไปมา ไม่ปกติ ให้อารมณ์ที่สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ หรืออาจทำให้ เกิดความรู้สึกอึดอัดได้ในขณะเดียวกัน

(2.3) จังหวะสั้น ให้อารมณ์ตื่นเต้น สดใส สนุกสนาน

(2.4) จังหวะยาว ให้อารมณ์ที่ดูนุ่มนวล รู้สึกมั่นคง โศกเศร้า อ้างว้าง

(2.5) จังหวะหนัก ให้อารมณ์ตื่นเต้น มั่นคง สนุกสนาน รุนแรง

(2.6) จังหวะเบา ให้อารมณ์ผ่อนคลาย อ่อนไหว เศร้า

2.7.1.2 หมวดหมู่ของเสียง

โดยเสียงที่ถูกใช้ในการแสดงผู้ศึกษาได้จำแนกประเภทของเสียงออกเป็น 5 หมวดหมู่ เพื่อช่วยส่งเสริมอารมณ์และบรรยากาศในขณะแสดง ดังนี้

(1) เสียงบรรยากาศ (Ambience Sound)

เสียงสภาพแวดล้อม ที่จะช่วยให้ผู้ชมรับรู้ได้ถึงสถานที่และเวลา โดยเสียงบรรยากาศเป็นเสียงที่ผู้ศึกษานำมาใช้ประกอบในโลกจริงเป็นส่วนใหญ่ เนื่องจากช่วยเสริมความจริงของโลกจริงและช่วยแบ่งให้เห็นถึงขอบเขตของโลกอีกใบ

(2) เสียงดนตรีประกอบ (Music Score)

เสียงดนตรีที่จะช่วยส่งเสริมให้ผู้ชมเห็นถึงความรู้สึกและสภาวะอารมณ์ของตัวละครได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยดนตรีประกอบที่ผู้ศึกษาได้นำมาใช้ในการแสดงละครเวทีเรื่อง มะลิซ้อน สามารถจำแนกให้เห็นถึง แนวดนตรี (Genre) คร่าว ๆ ได้ดังนี้

(2.1) ดนตรีบรรเลง (Instrumental)

บทเพลงที่ปราศจากเสียงร้อง สื่อสารผ่านทำนองและจังหวะของดนตรีเป็นหลัก ดนตรีบรรเลงที่ใช้ในการแสดงเป็นหลัก มีดังนี้

(2.1.1) ดนตรีคลาสสิก (Classical)

เอกพล เสี่ยมพงษ์ (2560, น. 12) ได้กล่าวว่า ดนตรีคลาสสิก (Classical) คือ ดนตรีที่พร้อมไปด้วยองค์ประกอบของดนตรีที่สูงสุดในแนวทำนอง การประสานของเสียง สีสนของเครื่องดนตรี รูปแบบโครงสร้าง การถ่ายทอดอารมณ์ มีความละเอียดเรียบร้อยและงดงาม ใช้เพื่อสร้างบรรยากาศที่ดูสง่างาม พิศวง เย้า

ยวน หรือใช้บ่งบอกให้เห็นถึงอายุของตัวละครที่ดูโต โดยเพลงที่ผู้ศึกษาเลือกมานั้น ส่วนมากจะมีเครื่องดนตรีประเภท “เครื่องสาย” เป็นหลัก เนื่องจากให้สอดคล้องกับหลักแนวคิด “เส้นใย”

(2.2.2) ดนตรีกล่อมเด็ก (Lullaby)

ดนตรีที่มีความนุ่มนวล เหมาะสำหรับเด็ก ให้ความรู้สึกถึง วัยเยาว์ ความสำเร็จ และความปลอดภัย ผู้ศึกษาเลือกนำมาใช้ เพื่อช่วยส่งเสริมให้บรรยากาศของเรื่องมีความผ่อนคลายมากยิ่งขึ้น แต่ในขณะเดียวกันก็เป็นเหมือนฝันที่แอบซ่อนความน่ากลัว บางอย่างเอาไว้เบื้องหลัง หากเพลงกล่อมเด็กถูกนำมาใช้หรือเล่นวนซ้ำเรื่อยๆ เสมือนกับห้วงพลังบางอย่างที่กำลังล่อลวงและหลอกล่อให้มาติดกับ

(2.2.3) ดนตรีประกอบ (Music Score)

ดนตรีที่ช่วยถ่ายทอดให้เห็นถึงบรรยากาศ อารมณ์ ความรู้สึกของตัวละคร มีความสอดคล้องกับตัวละครต่างๆ ในแต่ละฉาก เพื่อช่วยสร้างอารมณ์ให้กับผู้ชมมากขึ้น

(2.2) ดนตรีเฮฟวี่เมทัล (Heavy Metal)

ดนตรีที่มีความรุนแรง หนักแน่นของเสียง ให้ความรู้สึกที่รุนแรง ก้าวร้าว การต่อต้าน หรือความเจ็บปวดที่มีอาจแสดงออกเป็นคำพูดปกติได้ ผู้ศึกษาได้เลือกดนตรีแนวนี้นี้เข้ามาใช้ในการแสดงเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงสภาวะทางจิตใจ ความเจ็บปวด การเก็บกดและการต่อต้านทางสังคมของตัวละครมะลิ โดยแสดงออกผ่านเพลงที่มีมะลิเลือกฟังขณะอยู่คนเดียว

(3) เสียงเอฟเฟกต์ (Sound Effect)

เป็นเสียงที่เกิดขึ้นเพื่อบ่งชี้เหตุการณ์ หรือเป็นเสียงที่อาจมาจากการกระทำของตัวละคร โดยผู้ศึกษาจำแนกเสียงเอฟเฟกต์ (Sound Effect) ออกได้ 2 รูปแบบ ตามลักษณะการใช้งาน ดังนี้

(3.1) เสียงที่เกิดขึ้นตามจริง เช่น เสียงลมที่พัดเข้ามาในบ้าน จาก การที่พ่อได้เปิดหน้าต่าง เสียงกลไกการหมุนกลองดนตรี เกิดจาก การที่มะลิหมุนกลองดนตรี

(3.2) เสียงที่ถูกออกแบบในเชิงสัญลักษณ์ เช่น เสียงเส้นใยที่ถูกดึง ในฉากที่พ่ออีกคนเริ่มหลุดปากพูดเรื่องราวต่างๆ ให้กับมะลิมาก จนเกินไป เสียงนี้แสดงให้เห็นถึงการควบคุม บงการจากแม่อีกคน ผู้ชมสามารถตีความและเข้าใจได้ทันที โดยปราศจากการปรากฏตัวของนักแสดงที่รับบทแม่อีกคนในฉาก

(4) เสียงเวทมนตร์ (Magic Sound)

เนื่องจากละครเวทีเรื่อง มะลิซ้อน เป็นละครเวทีที่มีโลกที่ผิดปกติ ประกอบด้วย เสียงเวทมนตร์นี้จะช่วยทำให้เกิดความมหัศจรรย์ ความไม่มี อยู่จริงมากขึ้นไปอีก โดยเสียงเวทมนตร์จะถูกใช้ในโลกอีกใบมากกว่า แต่ หากปรากฏในโลกจริง นั้นหมายถึงการเปลี่ยนแปลงของโลกจริงที่มาจาก การแทรกแซงของแม่อีกคน

(5) เสียงพากย์ (Voice Over)

เสียงบรรยายที่มาจากตัวละคร โดยอาจไม่ปรากฏให้เห็นถึง แหล่งกำเนิดของเสียงบนเวที ใช้เพื่อถ่ายทอดความรู้สึก การนึกคิดของตัว ละคร บรรยายเหตุการณ์ หรือใช้ดำเนินการแสดงในบางช่วงที่นักแสดงไม่ สามารถสื่อสารได้ครบ (ณวรา สุวรรณภิงคาร, 2562, น. 28) โดยเสียงพากย์ ถูกใช้ในหลายช่วงของการแสดง ตัวอย่างเช่น ช่วงเริ่มเรื่อง มีเสียงมนุษย์เล่า ถึงเรื่องราวความเป็นมาของบ้านกลางป่าหลังหนึ่ง ประกอบไปกับสื่อ มัลติมีเดีย เพื่อช่วยเลี้ยงอารมณ์และให้ผู้ชมเข้าใจความเป็นมาของเรื่องราว

ได้คร่าวๆ ก่อนเริ่มการแสดง ช่วงท้ายเรื่อง มีเสียงของแม่อีกคนถูก เปิดโดยที่ไม่มีตัวนักแสดง เสียงนี้ที่ถูกขยายให้เกิดความก้องของเสียง และ

เปิดในระดับเสียงที่ดัง เหมือนกับการลงตา ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความกดดัน
ความน่ากลัว ความยิ่งใหญ่ของแม่อีกคน

2.7.1.3 เสียงและใยแมงมุม

เนื่องมาจากการตีความบทละครเรื่อง มะลิซ้อน และแทนตัวละครทุกตัวในเรื่องเป็นสัตว์ ซึ่งได้แทนแม่ เป็นแมงมุมแม่ม่ายดำ (Black Widow Spider) ผู้ศึกษาจึงได้นำแนวคิดนี้มาต่อยอดเพื่อให้ไปในทิศทางเดียวกันกับฝ่ายอื่นๆ แม้จะผ่าน “เสียง” ก็ตาม โดยสิ่งที่เลือกนำมาพัฒนาร่วมกับเรื่องเสียง คือ “ใยแมงมุม” (Spider web) ใยแมงมุมไม่ได้ทำหน้าที่เพียงแค่การดักจับแมลงเท่านั้น แต่ยังทำหน้าที่รับสัญญาณเสียงผ่านการสั่นไหวของเส้นใยด้วย ซึ่งเหมือนกับเครื่องมือที่แม่อีกคนใช้ควบคุมโลกทั้งสองใบเข้าไว้ด้วยกันนั่นเอง โดยสามารถแบ่งออกเป็นระยะต่างๆ ได้ดังนี้

(1) ระยะแรกของการสร้างใยแมงมุม เริ่มจากการวางเส้นใยโครงสร้างหลักกับฐานก่อน เหมือนกับ การที่แม่อีกคนกำลังค่อยๆ สร้างโลกอีกใบเพื่อไว้รอต้อนรับการมาของเหยื่อคนใหม่ ผู้ศึกษาได้ออกแบบให้มีการใช้เสียงของธรรมชาติ ฝน ลม เสียงสัตว์ หรือเสียงเพลงที่มีแหล่งกำเนิดชัดเจน จากหูฟังและลำโพง 90% และเสียงเอฟเฟกต์ (Sound Effect) เสียงเวทมนตร์เพียง 10%

(2) ระยะที่เส้นใยซ้อนกันมากยิ่งขึ้น เหมือนกับใยของแม่อีกคนที่มากขึ้น สามารถควบคุมสิ่งต่างๆ ในโลกปกติได้มากขึ้น และได้ ล่อลวงให้มะลิไปเจอกับประตู่ เพื่อให้เข้ามายังโลกอีกใบได้ ผู้ศึกษาได้ออกแบบให้ใช้เสียงธรรมชาติ เสียงเพลงที่มีแหล่งกำเนิดชัดเจน 60% และเสียงมีเสียงเอฟเฟกต์ (Sound Effect) เสียงเวทมนตร์ เสียงดนตรีที่ไร้ที่มาที่ไปชวนฝัน 40%

(3) ระยะที่เส้นใยถูกสร้างจนสมบูรณ์ และมีเหยื่อมาติด เหมือนกับการที่มะลิถูกแม่อีกคนล่อลวงจนสำเร็จและจะกักขังเอาไว้ ผู้ศึกษาได้ออกแบบให้มีเสียงธรรมชาติและเสียงเพลงที่มีแหล่งกำเนิดชัดเจน เพียง 10% และ

เสียงดนตรี ทำนองชวนเพื่อฝัน เสียงเอฟเฟกต์ (Sound Effect) เสียงเวทมนตร์ มากถึง 90%

(4) เหยื่อสามารถหนีออกไปได้ เส้นใยถูกทำลายลง เสมือนกับช่วงที่มะลิพยายามหนีเอาตัวรอด และต่อสู้กับแม่อีกคนจนสามารถโค่นเธอลงได้ ผู้ศึกษาได้ออกแบบให้ปริมาณของเสียงธรรมชาติค่อยๆ เพิ่มขึ้นตามเหตุการณ์ที่มะลิได้เจอ จาก 10% กลับมาที่ 90% เมื่อมะลิกลับมาที่โลกปกติได้ และเสียงเอฟเฟกต์ (Sound Effect) เสียงเวทมนตร์และเพลง ที่หลงเหลือจากโลกอีกใบค่อยๆ ลดลงจาก 90% เป็น 10% อีกครั้ง

2.7.2 แนวคิดและทฤษฎีในการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการแสดง

แนวคิดและทฤษฎีที่นำมาใช้เพื่อช่วยต่อยอดและพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย (Multimedia) ผ่านแนวคิด “เส้นใย” ในละครเวทีเรื่อง มะลิซ้อน มีดังนี้

2.7.2.1 เส้นและอารมณ์

เส้น (Line) หมายถึง การที่จุดหลาย ๆ จุด เรียงต่อกัน มีมิติเดียว ในทางศิลปะ เส้นเป็นโครงพื้นฐานของทุกสิ่ง (รัชดาภรณ์ พรหมจ้อย, 2545) เส้นที่เป็นพื้นฐานในการสร้างภาพที่สำคัญ มี 2 ลักษณะ คือ

(1) เส้นตรง ให้อารมณ์ที่รุนแรง หนักแน่น แข็งแรง มั่นคง ในละครเวทีเรื่อง มะลิซ้อน ผู้ศึกษาเลือกใช้เส้นตรงในการสร้างภาพในโลกปกติเป็นส่วนใหญ่ แทนความแข็งทื่อ ไร้ชีวิตของโลกปกติ แต่เส้นตรงก็ถูกนำมาใช้ในช่วงท้ายของเรื่อง เนื่องจากใช้แทนน้ำกล้ว ยุ่งเหยิงของใยแมงมุมที่ทับซ้อนกันเรื่อยๆ

(2) เส้นโค้ง ให้อารมณ์อ่อนไหว นุ่มนวล ต่อเนื่อง ลื่นไหล ถูกใช้ในการสร้างภาพประกอบโลกอีกใบมากกว่าเส้นตรง เนื่องจากแสดงให้เห็นถึงความลึกลับ น่าค้นหาและความบิดเบี้ยวของโลกอีกใบ

2.7.2.2 สีขาว

สีขาว เป็นสีที่สว่างที่สุด เป็นสัญลักษณ์ของความเรียบง่าย บริสุทธิ์และความไร้เดียงสา สีขาวมักใช้เพื่อช่วยเพิ่มความโดดเด่นให้กับการสร้างงานศิลปะอยู่เสมอ (Cherry, 2568) ดังนั้นการนำสีขาวเข้ามาเป็นองค์ประกอบหลักในการสร้าง “เส้น” ของเรื่อง มะลิซ้อน จึงเป็นทางเลือกที่ดีที่สุด เพื่อให้ง่ายต่อการทำงานกับอุปกรณ์ที่ใช้สำหรับการฉายภาพบนเวที “โปรเจคเตอร์” (Projector) อุปกรณ์ที่จะช่วยกำหนดและขยายขอบเขตของภาพบนเวที และง่ายต่อการทำงานกับฝ่ายออกแบบแสง เนื่องจากตัดปัญหาเรื่องการทับซ้อนกันของสีที่มาจากไฟและสีที่มาจากสื่อมัลติมีเดีย รวมไปถึงการตีความ “เส้นที่มีลักษณะสีขาว” เหมือนกับเส้นใยที่มาจากแมงมุมได้อีกด้วย

2.7.2.3 ภาพเคลื่อนไหว (Animation)

Chong (2008, น. 8) กล่าวว่า แอนิเมชัน (Animetion) คือกระบวนการสร้างภาพลวงตาของการเคลื่อนไหว โดยการนำเสนอภาพต่อเนื่องกันหลาย ๆ ภาพอย่างรวดเร็ว โดยภาพเคลื่อนไหวที่ผู้ศึกษาเลือกนำมาใช้ประกอบกับการแสดง คือ ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ และใช้การฉายภาพด้วยความเร็ว 6-12 เฟรมต่อวินาที เพื่อให้ง่ายต่อการชมของผู้ชม และให้ความรู้สึกเหมือนกับการดูภาพการ์ตูนประกอบนิทานเด็ก ซึ่งความเร็วของเฟรมในภาพเคลื่อนไหวแต่ละชิ้นนั้นจะสัมพันธ์กับการแสดงของนักแสดงในแต่ละฉาก ว่ามีความรวดเร็วและช้าเพียงใด โดยผู้ศึกษาได้จำแนกหมวดหมู่ของภาพเคลื่อนไหวที่ใช้ในละครเวทีเรื่อง มะลิซ้อน ออกตามลักษณะการใช้งาน ดังนี้

- (1) ภาพเคลื่อนไหวที่ให้ข้อมูล คือ ภาพที่สามารถเล่าเรื่อง หรือให้ข้อมูลเสริมจากบทที่นักแสดงอาจเล่าได้ไม่ครบ
- (2) ภาพเคลื่อนไหวที่ช่วยสร้างบรรยากาศ คือ ภาพที่เน้นสร้างอารมณ์เป็นหลัก ไม่เน้นการให้ข้อมูล

(3) ภาพเคลื่อนไหวพิเศษ คือ ภาพที่ไม่อยู่บนกฎเกณฑ์ความเป็นจริง ถูกใช้เพื่อเสริมความเหนือธรรมชาติ เวทมนตร์ต่างๆ เพื่อส่งเสริมให้กับฉากและตัวละคร

2.7.2.4 ภาพและไยแมงมุม

ในการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย (Multimedia) ผู้ศึกษาได้นำ “ไยแมงมุม” มาพัฒนาร่วม เช่นเดียวกับการออกแบบเสียง เพื่อให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างภาพและเสียง โดยสามารถแบ่งออกเป็นระยะต่างๆ ได้ดังนี้

- (1) ระยะแรกของการสร้างไยแมงมุม เริ่มจากการวางโครงสร้างหลักก่อน (Zschokke & Vollrath, 2538, น. 526) เสมือนกับช่วงที่แม่อีกคนกำลังค่อยๆ สร้างโลกอีกใบเพื่อไว้ต้อนรับการมาของเหยื่อคนใหม่ ผู้ศึกษาได้ออกแบบให้มีการใช้เส้นตรง และภาพที่ยังให้ความรู้สึกสมจริง จำเส้นที่ใช้คือ 1 เส้น
- (2) ระยะที่เส้นไยถูกซ้อนกันมากยิ่งขึ้น เสมือนกับไยของแม่อีกคนที่มากจนสามารถควบคุมสิ่งต่างๆ ในโลกปกติได้มากขึ้น และได้ ล่อลวงให้มะลิไปเจอกับประตู เพื่อให้สามารถเข้ามายังโลกอีกใบได้ ผู้ศึกษาออกแบบให้มีการใช้เส้นที่มีลักษณะผสมระหว่างเส้นตรงและเส้นโค้งเข้าด้วยกัน และจำนวนเส้นถูกเพิ่มขึ้นเป็น 2 เส้น
- (3) ระยะที่เส้นไยถูกสร้างจนและมีเหยื่อมาติด เสมือนกับการที่มะลิถูกแม่อีกคนล่อลวงจนสำเร็จ และจะกักขังมะลิเอาไว้ในโลกอีกใบ ผู้ศึกษาได้ออกแบบให้เส้นที่ใช้มีความโค้งมนมากกว่าความเหลี่ยม จำนวนเส้นเพิ่มขึ้นเป็น 4 เส้น
- (4) เหยื่อสามารถหนีออกไปได้ เส้นไยถูกทำลายลง เสมือนกับการที่มะลิพยายามหนีเอาตัวรอด และต่อสู้กับแม่อีกคนจนสามารถโค่นเธอลงได้ ผู้ศึกษาได้ออกแบบให้ปริมาณของเส้นที่ใช้เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ จนมีอาจนับได้ และลักษณะของเส้นที่ใช้มีความตรง ที่มากขึ้น สื่อถึงความผิดปกติ น่ากลัว

บทที่ 3

การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงาน

3.1 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการกำกับการแสดง

3.1.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการกำกับการแสดง

3.1.1.1 แนวความคิดเบื้องต้นสำหรับการคัดเลือกผู้กำกับการแสดง

แนวความคิดเบื้องต้นสำหรับการคัดเลือกผู้กำกับการแสดง ควรเริ่มต้นจากการพิจารณาความสอดคล้องระหว่างวิสัยทัศน์ของผู้กำกับกับแนวคิดหลักของบทละครหรือผลงานที่จะสร้างสรรค์อย่างรอบด้าน ไม่ใช่เพียงการเข้าใจเนื้อเรื่องในระดับผิวเผิน แต่ต้องสามารถเข้าถึง “แก่น” ของบทละครได้อย่างแท้จริง ผู้กำกับที่เหมาะสมควรมีความสามารถในการวิเคราะห์โครงสร้างของบท เห็นความเชื่อมโยงระหว่างเหตุการณ์ ตัวละคร และประเด็นหลักของเรื่อง ตลอดจนเข้าใจน้ำหนักของอารมณ์และจังหวะของการเล่าเรื่องในแต่ละช่วง เพื่อให้สามารถกำหนดทิศทางการนำเสนอที่ชัดเจนและมีเอกภาพ

ยิ่งไปกว่านั้น การตีความบทละครของผู้กำกับควรมีความลึกและมีมุมมองเฉพาะตัว โดยสามารถอธิบายได้ว่าต้องการสื่อสารอะไรกับผู้ชม และเลือกใช้วิธีการใดในการถ่ายทอดสารนั้นออกมา ทั้งในเชิงรูปธรรม เช่น การกำหนดภาพรวมของเวที การใช้แสง สี เสียง หรือในเชิงนามธรรม เช่น บรรยากาศ ความรู้สึก และสัญลักษณ์ที่แฝงอยู่ในเรื่อง การมีวิสัยทัศน์ที่ชัดเจนเช่นนี้จะช่วยให้การทำงานของทีมงานเป็นไปในทิศทางเดียวกัน และทำให้ผลงานมีความหนักแน่นทางความหมาย

นอกจากนี้ ควรคำนึงถึงประสบการณ์และทักษะของผู้กำกับการแสดงควบคู่กันไป โดยเฉพาะความสามารถในการถ่ายทอดความเข้าใจบทละครไปสู่นักแสดงอย่างมีประสิทธิภาพ ผู้กำกับต้องสามารถแปล “ตัวอักษรในบท” ให้กลายเป็น “การกระทำบนเวที” ได้อย่างชัดเจน ผ่านการสื่อสาร การกำกับการแสดง และการสร้างแรงจูงใจให้ตัวละครมีชีวิตจริง การทำงานร่วมกับนักแสดงจึงไม่ใช่เพียงการสั่งการ

แต่เป็นกระบวนการร่วมสร้าง (collaboration) ที่ต้องอาศัยทั้งทักษะการฟัง การให้ข้อเสนอแนะ และการเปิดพื้นที่ให้เกิดการทดลอง

ในขณะเดียวกัน ความสามารถในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าและการบริหารจัดการองค์ประกอบต่าง ๆ ของการแสดงก็เป็นสิ่งสำคัญ ผู้กำกับควรมีความเข้าใจในเทคนิค เช่น การจัดวางฉาก (blocking) การใช้แสงและเสียงเพื่อเสริมอารมณ์ รวมถึงการควบคุมจังหวะของเรื่องให้เหมาะสมกับการรับรู้ของผู้ชม ทั้งหมดนี้ต้องอาศัยทั้งประสบการณ์และความเข้าใจบทละครเป็นพื้นฐาน เพื่อให้ทุกองค์ประกอบทำงานสอดคล้องกันอย่างมีประสิทธิภาพ

ดังนั้น การคัดเลือกผู้กำกับการแสดงจึงควรให้ความสำคัญกับ “ความเข้าใจบทละคร” เป็นหัวใจหลัก ร่วมกับทักษะและประสบการณ์ที่สามารถนำความเข้าใจนั้นไปพัฒนาเป็นการแสดงที่มีชีวิต มีทิศทาง และสามารถสื่อสารกับผู้ชมได้อย่างลึกซึ้งและทรงพลัง

3.1.1.2 การคัดเลือกบทละคร

กระบวนการคัดเลือกบทละครถือเป็นขั้นถัดมาและเป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการเริ่มต้นสร้างสรรค์ผลงานทางการแสดง เนื่องจากผู้ที่ต้องทำความเข้าใจและตระหนักกับบทละครมากที่สุดคือผู้กำกับการแสดง การเลือกบทละครที่ดีจึงไม่ใช่เพียงการมุ่งเน้นสาระหรือข้อคิดที่ต้องการสื่อสารไปยังผู้ชมเท่านั้น แต่ควรเป็นบทที่มีอรรถรส มีความน่าสนใจ และสามารถสร้างประสบการณ์ร่วมให้กับผู้ชมได้อย่างลึกซึ้ง พร้อมทั้งแฝงไปด้วยคุณค่าทางความคิดและอารมณ์

จากการที่ผู้ศึกษาได้กำหนดแนวคิดและประเด็นผ่านกระบวนการตั้งคำถามในลักษณะ “WH Question” แล้วนั้น ผู้ศึกษาจึงได้ทำการคัดเลือกบทละครที่สามารถตอบสนองต่อประเด็นที่ต้องการนำเสนอ โดยมุ่งเน้นไปที่เรื่องราวเกี่ยวกับ “ครอบครัว” “การก้าวผ่าน” และ “การยอมรับในความไม่สมบูรณ์แบบ” ซึ่งเป็นประเด็นที่สะท้อนความเป็นมนุษย์และสามารถเชื่อมโยงกับผู้ชมได้ในวงกว้าง โดยมีแนวคิดเบื้องต้นในการคัดเลือกบทละคร ดังนี้

(1) ครอบครัว บทละครควรสะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์ภายในครอบครัว ทั้งในแง่ของความรัก ความคาดหวัง และแรงกดดันที่เกิดขึ้นระหว่างสมาชิก ซึ่งความสัมพันธ์เหล่านี้เป็นปัจจัยสำคัญที่หล่อหลอมตัวตนและการตัดสินใจ ของตัวละคร การนำเสนอประเด็นครอบครัวจึงช่วยให้ผู้ชมสามารถเข้าใจ และเชื่อมโยงกับตัวละครได้ง่ายยิ่งขึ้น

(2) การก้าวผ่าน บทละครควรมีพัฒนาการของตัวละครที่ชัดเจน โดยตัวละครต้องเผชิญกับปัญหา อุปสรรค หรือความเปลี่ยนแปลงบางประการในชีวิต และสามารถก้าวผ่านสิ่งเหล่านั้นไปได้ ไม่ว่าจะเป็นการเติบโตทางความคิด อารมณ์ หรือการยอมรับความจริงบางอย่าง ซึ่งกระบวนการนี้เป็น หัวใจสำคัญที่ทำให้เรื่องราวมีพลังและสร้างผลกระทบต่อผู้ชม

(3) การยอมรับในความไม่สมบูรณ์แบบ บทละครควรนำเสนอแง่มุมของความไม่สมบูรณ์ในชีวิต ไม่ว่าจะเป็นข้อบกพร่องของตัวละคร ความผิดพลาด หรือสถานการณ์ที่ไม่เป็นไปตามความคาดหวัง และแสดงให้เห็นถึง กระบวนการยอมรับสิ่งเหล่านั้นอย่างเข้าใจ ประเด็นนี้ช่วยสะท้อนความจริง ของชีวิต และทำให้การแสดงความลึกซึ้งทางอารมณ์มากยิ่งขึ้น

จากแนวคิดข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า ผู้ศึกษาให้ความสำคัญกับบทละครที่สามารถถ่ายทอดประเด็นเกี่ยวกับครอบครัว การเติบโต และการยอมรับในความไม่สมบูรณ์แบบของชีวิต ซึ่งล้วนเป็นองค์ประกอบที่สะท้อน ประสบการณ์ของมนุษย์ในมิติต่าง ๆ และสามารถนำไปพัฒนาเป็นการแสดง ที่มีความหมายและเข้าถึงผู้ชมได้อย่างแท้จริง โดยบทละครที่ได้รับการ คัดเลือกจะต้องผ่านกระบวนการวิเคราะห์ ตีความ และอาจมีการดัดแปลง เพิ่มเติม เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทและแนวทางการนำเสนอของผู้ศึกษา อัน จะนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานที่มีเอกลักษณ์และทรงพลังต่อไป

3.1.1.3 การวิเคราะห์บทละคร

ผู้ศึกษาได้ทำการวิเคราะห์บทต้นฉบับจากเรื่อง *Coraline* ซึ่งเป็นเรื่องราว ของเด็กหญิงที่ค้นพบโลกอีกด้านหนึ่งซึ่งดูสมบูรณ์แบบ แต่แฝงไปด้วยอันตรายและ

การควบคุม จากการวิเคราะห์พบว่าแก่นสำคัญของเรื่องคือการตั้งคำถามต่อ “ความสมบูรณ์แบบ” และการเรียนรู้ที่จะยอมรับความจริงของชีวิต แม้จะไม่ใช่ไปตามที่ต้องการ ซึ่งสอดคล้องกับประเด็นหลักที่ผู้ศึกษาต้องการนำเสนอ

จากบทต้นฉบับดังกล่าว ผู้ศึกษาได้นำมาสู่กระบวนการ “ปรับบริบท” ให้กลายเป็นบทละครเรื่อง *มะลิซ้อน* โดยคำนึงถึงความเหมาะสมกับสังคมไทย ทั้งในด้านสภาพแวดล้อม วิถีชีวิต และความสัมพันธ์ในครอบครัว เช่น การปรับรูปแบบครอบครัวให้สะท้อนค่านิยมแบบไทย การเพิ่มน้ำหนักของความคาดหวังจากผู้ปกครอง หรือการแสดงออกทางอารมณ์ที่สอดคล้องกับวัฒนธรรมไทย การปรับเปลี่ยนดังกล่าวช่วยให้เรื่องราวมีความใกล้ชิดกับผู้ชมมากขึ้น และสามารถสร้างความรู้สึกร่วมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในขณะเดียวกัน ผู้ศึกษายังคงรักษาโครงสร้างหลักและแก่นเรื่องจาก *Coraline* ไว้ โดยเฉพาะแนวคิดเรื่อง “โลกคู่ขนาน” ที่สะท้อนความปรารถนาและความไม่พอใจในชีวิตจริง และนำมาตีความใหม่ให้สอดคล้องกับบริบทของ *มะลิซ้อน* อันเป็นการผสมผสานระหว่างความเป็นสากลและความเป็นท้องถิ่นอย่างสมดุล

ดังนั้น การวิเคราะห์บทละครในครั้งนี้จึงไม่เพียงเป็นการทำความเข้าใจบทในเชิงเนื้อหาเท่านั้น แต่ยังเป็นกระบวนการเชื่อมโยงบทต้นฉบับจาก *Coraline* สู่การดัดแปลงและสร้างสรรค์ใหม่ในรูปแบบของ *มะลิซ้อน* ที่มีความร่วมสมัย สื่อสารได้ชัดเจน และสามารถเข้าถึงผู้ชมชาวไทยได้อย่างลึกซึ้งและมีความหมาย

ตารางที่ 3.1 : ตารางแสดงวิเคราะห์ และตีความบทละครดั้งเดิม

หัวข้อ	Coraline	มะลิซ้อน
plot	คอร์ลไลน์ เด็กหญิงที่เพิ่งย้ายเข้ามาอยู่บ้านใหม่และค้นพบประตูที่นำไปสู่ “โลกอีกใบ” ซึ่งทุกอย่างดูสมบูรณ์แบบกว่าความเป็นจริง แต่ภายใต้ความสมบูรณ์แบบนั้นกลับซ่อนอันตรายไว้ ทำให้เธอต้อง	มะลิ เด็กหญิงที่ย้ายมาอยู่บ้านใหม่และรู้สึกโดดเดี่ยวจากครอบครัว วันหนึ่งเธอค้นพบประตูที่พาไปสู่อีกโลกหนึ่ง ซึ่งดูเหมือนสมบูรณ์แบบ พ่อแม่เอาใจใส่ ทุกอย่างเป็นไปตามที่เธอต้องการแต่ความ

	หาทางเอาตัวรอดและกลับสู่โลกจริง	สมบูรณ์แบบนี้กลับแฝงอันตราย เมื่อ “แม่อีกคน” ในโลกนั้นต้องการครอบครอง มะลิอย่างถาวร มะลิจึงค่อย ๆ ตระหนักว่า โลกนี้คือภาพลวงที่สร้างขึ้นเพื่อหลอกล่อ ในที่สุด มะลิต้องใช้ความกล้าหาญ ไหวพริบ และการตัดสินใจของตัวเอง เพื่อเผชิญหน้ากับสิ่งชั่วร้าย ช่วยเหลือผู้อื่นที่ติดอยู่ และหาทางกลับสู่โลกจริง
Conflict	คอร์รัลไลน์ ต้องเผชิญหน้ากับทั้งความต้องการภายในจิตใจของตนเองและอันตรายจากโลกภายนอก ในช่วงต้นเรื่อง เธอรู้สึกเบื่อหน่ายและไม่พอใจกับชีวิตจริงที่ดูธรรมดาและขาดความใส่ใจจากพ่อแม่ ความรู้สึกนี้นำไปสู่ความอยากรู้หาสิ่งที่ดีกว่า จนกระทั่งเธอได้พบกับโลกอีกใบ ที่ ดู สมบูรณ์ แบบ และตอบสนองความต้องการของเธอทุกอย่าง อย่างไรก็ตาม ความขัดแย้งหลักเริ่มทวีความรุนแรงเมื่อเธอค้นพบว่าความสมบูรณ์แบบนั้นเป็นเพียงภาพลวงตาที่ถูกสร้างขึ้นโดย แม่อีกคน ซึ่งมีเจตนาควบคุมและกักขังเธอไว้ในโลกนั้น ทำให้คอร์รัลไลน์ ต้องต่อสู้เพื่อเอาชีวิตรอดและช่วยเหลือพ่อแม่รวมถึงวิญญาณเด็กคน	เกิดขึ้นจากการที่ตัวละครเอกต้องเผชิญหน้ากับทั้งความรู้สึกภายในของตนเองและโลกภายนอกที่ทับซ้อนกันระหว่าง “โลกความจริง” กับ “โลกอีกใบ” ในช่วงต้นเรื่อง มะลิรู้สึกว่าตนเองไม่ถูกรับฟังจากคนในครอบครัว ความคิดเห็นและความต้องการของเธอถูกมองข้าม ทำให้เกิดความโดดเดี่ยวและความอึดอัดภายในใจ จนเกิดความปรารถนาที่จะหลีกหนีไปยังพื้นที่ที่เธอจะได้รับการยอมรับและเข้าใจ เมื่อเธอได้พบกับโลกอีกด้านที่ดูเหมือนจะรับฟังและตอบสนองความต้องการของเธอทุกอย่าง ความขัดแย้งจึงทวีความรุนแรงขึ้น เพราะโลกนั้นแม้จะดูสมบูรณ์แบบ แต่แท้จริงกลับซ่อนอันตรายและการควบคุม

	อื่น ๆ ที่ตกเป็นเหยื่อ	ไว้เบื้องหลัง ตัวละครเอกจึงต้องเผชิญหน้ากับแรงดึงดูดของโลกที่เต็มเต็มความต้องการทางอารมณ์ของเธอ ขณะเดียวกันก็ต้องต่อสู้เพื่อกลับมายังโลกความจริงและเผชิญหน้ากับปัญหาที่เธอเคยหลีกเลี่ยง ดังนั้น ความขัดแย้งในเรื่องจึงสะท้อนการต่อสู้ระหว่าง “การหลีกเลี่ยงไปสู่พื้นที่ที่ตนเองถูกรับฟัง” กับ “การยอมรับและเผชิญหน้ากับความจริงในครอบครัว” ซึ่งเป็นพื้นที่ที่แม้จะไม่สมบูรณ์แบบ แต่เป็นจุดเริ่มต้นของการทำความเข้าใจและการสื่อสารที่แท้จริง พร้อมทั้งแสดงให้เห็นถึงการเติบโตของตัวละครที่เรียนรู้จะยืนหยัดในเสียงของตนเอง และพยายามทำให้เสียงนั้นได้รับการรับฟังในโลกความจริง
Character	ในบทต้นฉบับ ความสัมพันธ์ของตัวละครถูกเน้นไปที่ครอบครัวของคอรัลไลน์เป็นหลัก โดยแสดงให้เห็นถึงลักษณะความสัมพันธ์ภายในครอบครัว ที่ส่งผลต่อพัฒนาการและการตัดสินใจของตัวละครเอก ขณะที่ตัวละครเพื่อนบ้านถูกนำเสนออย่างเป็นเอกเทศ ไม่ได้มีความเชื่อมโยงกันโดยตรง ทำหน้าที่เพียงเป็นผู้ส่งสัญญาณเตือนถึงอันตราย และเป็นภาพสะท้อนบางแง่มุมของคอรัลไลน์เท่านั้น	ในฉบับของ มะลิซ้อน ความสัมพันธ์ของตัวละครยังคงให้ความสำคัญกับครอบครัวเป็นศูนย์กลาง แต่ได้ขยายมิติให้ลึกมากยิ่งขึ้นผ่านการเชื่อมโยงกับอดีต โดยเฉพาะตัวละครเพื่อนบ้านที่ไม่ได้ดำรงอยู่แบบเอกเทศอีกต่อไป หากแต่เป็นผู้ที่เคยรู้จักแม่ของมะลิมาก่อน ทำให้บทบาทของพวกเขามีความเกี่ยวข้องกับเรื่องราวในเชิงประวัติและความทรงจำมากขึ้น ขณะเดียวกัน ภูมิหลังของตัวละครแม่ถูกเปิดเผยว่าเคยมีประสบการณ์หลบหนีออก

		จากบ้านหลังนี้เช่นเดียวกันกับมะลิ ความเชื่อมโยงนี้ทำให้ความสัมพันธ์ภายในครอบครัวมีความซับซ้อนยิ่งขึ้น และสะท้อนถึงวงจรของการเผชิญหน้ากับความกลัว ความไม่เข้าใจ และความพยายามหลีกเลี่ยงจากบางสิ่งที่ยังคงตามหลอกหลอนอยู่ในพื้นที่เดียวกันนั้น

ตารางที่ 3.2 : ตารางแสดงโครงเรื่อง

Scenes	Plot	Massge	Funtion
อาร์มภท “การมาถึง”	ฉากเปิดนำเสนอบ้าน ลึกลับที่ตั้งอยู่ในสถาน ที่ห่างไกล ผ่านการ บรรยายของแมวดำ ก่อนที่บรรยากาศเงียบ งันจะถูกทำลายด้วย เสียงรถที่เข้ามาใน พื้นที่ วิญญาณเด็กทั้ง สามและแมวดำรับรู้ถึง การมาถึงของ “โรส” ที่กลับมาอีกครั้งพร้อม ครอบครัว และเด็ก ผู้หญิงคนหนึ่งที่มีลัก ษณะคล้ายเธออย่างน่า สงสัย เหตุการณ์จบลง ด้วยการเตือนว่ามีใคร	ฉากนี้สะท้อนแนวคิด เกี่ยวกับ “ความลับ ของสถานที่” และ “อดีตที่ยังไม่จบสิ้น” โดยชี้ให้เห็นว่าสิ่งที่ถูก ปิดซ่อนหรือหลีกเลี่ยง มักจะดึงดูดให้ผู้คน กลับเข้ามาเผชิญอีก ครั้ง รวมถึงแนวคิด เรื่องการวนซ้ำหรือการ ส่งต่อบางอย่างจาก อดีตสู่ปัจจุบัน	ทำหน้าที่เป็นบทนำ (exposition) เพื่อปูพื้น เรื่องราว แนะนำสถานที่ ที่ตัวละครสำคัญ และ บรรยากาศ ลึกลับ สร้างปมเกี่ยวกับโรส และเด็กผู้หญิง รวมถึง กำหนดบทบาทของ แมวดำ และวิญญาณ เด็กในฐานะผู้สังเกต การณ์ และตั้งคำถาม สำคัญให้ผู้ชมอยาก ติดตามต่อว่าใครคือคน ที่มองเห็นพวกเขาได้ และบ้านหลังนี้ซ่อน อะไรไว้

	บางคนสามารถมองเห็นพวกเขาได้		
ซีน 1 “บ้านใหม่”	ครอบครัวของมะลิย้ายเข้ามาอยู่ในบ้านหลังใหม่ที่มีความเชื่อมโยงกับอดีตของแม่ บรรยากาศภายในบ้านเผยให้เห็นความคุ้นเคยของแม่ที่มีต่อสถานที่นี้ ขณะเดียวกันมะลิประสบปัญหาแวนตาเสีย ทำให้เธอไม่สามารถใช้ชีวิตได้ตามปกติและเกิดความอึดอัดใจ เมื่อเธอรอตรวจห้อง เธอค้นพบ “ประตูปริศนา” ที่ถูกซ่อนอยู่หลังผนัง แต่เมื่อเปิดออกกลับพบเพียงกำแพงอิฐ แม่แสดงท่าทีไม่ยอมพูดถึงสิ่งที่เกี่ยวกับคุณยายและพยายามปิดบทสนทนา สุดท้ายพ่อชวนมะลิออกไปสำรวจภายนอกบ้านเพื่อ	ฉากนี้สะท้อนประเด็น “การไม่ได้รับความสนใจ และ “การไม่ถูกฟังในครอบครัว” ผ่านการที่มะลิพยายามสื่อสารความต้องการของตนเองแต่ไม่ได้รับการตอบสนองอย่างแท้จริง ขณะเดียวกันยังสื่อถึง “ความลับในอดีต” ที่ผู้ใหญ่เลือกจะปิดบัง และความอยากรู้อยากเห็นของเด็กที่เริ่มตั้งคำถามกับสิ่งที่ไม่ปกติ	ทำหน้าที่ขยายจากบทนำเข้าสู่เรื่องหลัก โดยแนะนำตัวละครครอบครัวและความสัมพันธ์ระหว่างกัน วางปมสำคัญของเรื่องคือ “ประตูปริศนา” และอดีตของคุณยาย รวมถึงสร้างแรงขับเคลื่อนให้มะลิออกไปสำรวจโลกภายนอก ซึ่งจะนำไปสู่เหตุการณ์ถัดไป อีกทั้งยังเน้นความโดดเดี่ยวของมะลิผ่านข้อจำกัดต่างๆ เช่น แวนตาที่เสีย และการขาดการติดต่อจากโลกภายนอก

	คล้ายความเปื้อน เป็น การพาเธอออกจากพื้นที่ ภายในสู่โลกภายนอก		
ซีน 2 “เต้าหู้”	มะลิออกจากบ้านเพื่อ สำรวจพื้นที่รอบ ๆ และได้พบกับแมวดำที่ มีพฤติกรรมผิดปกติ ก่อนจะบังเอิญเจอกับ “เต้าหู้” เด็กหญิงห้อง ถิ่นที่ป็นจักรยานผ่าน มา ทั้งสองมีปฏิสัมพันธ์กันอย่างระแวด ระวังและไม่ค่อยลง รอย มะลิพยายามหา ข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ ขณะที่เต้าหู้ให้ข้อมูล บางอย่างเกี่ยวกับพื้นที่ รวมถึงบ้านของมะลิที่ ถูกมองว่าเป็นบ้านร้าง น่ากลัว ทั้งคู่เริ่มทำ ความรู้จักกันในระดับ หนึ่ง ก่อนที่เต้าหู้จะ จากไปอย่างรวดเร็ว ทิ้งมะลิไว้กับความสง สัย และตอกย้ำความ	ฉากนี้สะท้อนความ แตกต่างระหว่าง “คน นอก” กับ “คนในพื้นที่” ผ่านมุมมองและ ภาษาที่ไม่ตรงกัน รวม ถึงแนวคิดเรื่อง “การ รับรู้ความจริงที่ไม่ เหมือนกัน” โดยสิ่งที่ มะลิมองว่าเป็นเรื่อง ปกติกลับเป็นสิ่งแปลก สำหรับเต้าหู้ และใน ทางกลับกัน อีกทั้งยัง เน้นความโดดเดี่ยวของ มะลิที่ยังไม่สามารถ เชื่อมต่อกับใครหรือ สถานที่ใหม่ได้อย่าง แท้จริง	ทำหน้าที่แนะนำตัว ละครใหม่คือ “เต้าหู้” ซึ่งจะมีบทบาทสำคัญ ในเรื่อง และขยายโลก ของเรื่องให้กว้างขึ้น จากภายในบ้านสู่พื้นที่ ภายนอก พร้อมทั้งให้ ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับ ชุมชนและภาพลักษณ์ ของบ้านมะลิในสายตา คนอื่น นอกจากนี้ยัง เสริมความลึกซึ้งผ่าน พฤติกรรมของแมวดำ และวางแผนโน้มความ สัมพันธ์ระหว่างมะลิ กับเต้าหู้ในอนาคต รวมถึงสร้างแรงขับให้ มะลิเริ่มตั้งคำถามกับ สถานที่แห่งนี้ มาก ยิ่งขึ้น

	แปลกประหลาดของ สถานที่แห่งนี้		
ซีน 3 “โต๊ะอาหาร”	ฉากเริ่มจากพ่อและแม่ กำลังนั่งทานอาหาร และ พูดคุยกันเกี่ยวกับ เรื่องทั่วไป ก่อนจะนำ ไปสู่ความขัดแย้งเมื่อ แม่รู้ว่ามะลิออกไปข้าง นอกที่ที่สั่งให้เก็บของ เมื่อมะลิกลับเข้ามา การสนทนากลายเป็น การตำหนิและ กดดัน มะลิพยายามอธิบาย แต่ไม่ได้รับการรับฟัง โดยเฉพาะเรื่องตุ๊กตา ปริศนาที่แม่เข้าใจว่า เป็นของเธอ สุดท้าย มะลิเลือกเดินหนีเข้า ไปในห้องเพิงลำพัง และเริ่มสนใจตุ๊กตาที่มี ลักษณะเหมือนเธอ อย่างผิดปกติ ก่อนจะ จบฉากด้วยการหลับ ไปพร้อมบรรยากาศที่ ชวนสงสัย	ฉากนี้เน้นประเด็น “การไม่ถูกรับฟังใน ครอบครัว” อย่างชัด เจน โดยมะลิพยายาม สื่อสารความจริงของ ตนเอง แต่กลับถูก มองข้ามและตัดสิน จากมุมมองของผู้ใหญ่ นอกจากนี้ยังสะท้อน “ความคาดหวังและ แรงกดดัน” ที่ผู้ปกครอง มีต่อลูก รวมถึง ความโดดเดี่ยวทาง อารมณ์ของเด็กที่ไม่ได้ ได้รับความเข้าใจ อีกทั้ง ตุ๊กตาก็เป็นสัญลักษณ์ ของ “ตัวตนที่ถูกแทน ที่หรือถูกควบคุม”	ทำหน้าที่พัฒนาความ ขัดแย้งภายในครอบครัว ให้ชัดเจนขึ้น โดยเฉพาะความสับสน ระหว่างมะลิกับ แม่ และตอกย้ำภาวะ โดดเดี่ยวของตัวละคร หลัก พร้อมทั้งวางวัตถุ สำคัญของเรื่องคือ “ ตุ๊กตา” ซึ่งเป็นเบาะ แสสำคัญสู่เหตุการณ์ เหนือธรรมชาติใน ลำดับถัดไป อีกทั้งยัง เป็นจุดเชื่อมไปสู่เหตุ การณ์ในโลกอีกด้าน ผ่านการจบฉากด้วย การนอนหลับของมะลิ

ซีน 4 “โลกอีกใบ”	มะลิหลับและถูกนำพาเข้าสู่ “โลกอีกใบ” ผ่านการนำทางของหนูกลุ่มหนึ่ง เธอพบว่าตนเองอยู่ในสถานที่ที่ดูเหมือนบ้านเดิม แต่มีความผิดปกติบางอย่าง โดยเฉพาะการปรากฏตัวของ “พ่ออีกคน” และ “แม่อีกคน” ที่มีลักษณะประหลาด (ดวงตาเป็นกระดุม) และปฏิบัติต่อเธออย่างเอาใจใส่ผิดปกติ มะลิได้รับการต้อนรับด้วยอาหารและความอบอุ่นที่เธอไม่เคยได้รับจากโลกจริง แต่ในขณะเดียวกันก็แฝงไปด้วยความน่ากังวล เธอพยายามปฏิเสธและขอกลับ ก่อนจะถูกพาไปพักผ่อน และในช่วงท้าย วิญญาณเด็กทั้งสามปรากฏตัว แสดงให้เห็นว่ามะลิกำลัง	ฉากนี้สะท้อนแนวคิดเรื่อง “ความต้องการการยอมรับและการรับฟัง” โดยโลกอีกใบถูกสร้างขึ้นเพื่อตอบสนองสิ่งที่มะลิขาดหายจากครอบครัวจริง อย่างไรก็ตาม ความสมบูรณ์แบบนั้นกลับแฝงไปด้วยอันตราย สื่อถึงแนวคิด “สิ่งที่ดูดีเกินจริงอาจไม่ใช่ความจริง” และการหลีกหนีปัญหาอาจนำไปสู่การตกอยู่ในกับดักที่อันตรายยิ่งกว่าเดิม	ทำหน้าที่เปิดเผยโลกอีกใบอย่างเต็มรูปแบบ และแนะนำตัวละครสำคัญคือพ่ออีกคน และ แม่อีกคน ซึ่งเป็นตัวแทนของแรงล่อลวงในเรื่อง พร้อมทั้งสร้างความขัดแย้งภายในจิตใจของมะลิระหว่าง “โลกที่อยากได้” กับ “โลกความจริง” นอกจากนี้ยังเพิ่มความตึงเครียดด้วยการเปิดเผยว่ามะลิกำลังถูกจับตามอง และเชื่อมโยงไปยังอันตรายที่จะเกิดขึ้นในอนาคต

	ตกเป็นเป้าหมายของ บางสิ่ง ก่อนจะพาเธอ กลับสู่โลกเดิม		
ซีน 5 “เพื่อนบ้าน”	มะลิตื่นขึ้นมาและเชื่อว่าสิ่งที่เกิดขึ้นในคืนก่อนเป็นเพียงความฝัน แต่ความสงสัยยังคงอยู่ เมื่อพ่อแม่ไม่รับฟังเธออีกครั้ง เธอจึงออกไปข้างนอกและบังเอิญได้ส่งพัสดุให้ “ลุงเสรี” ซึ่งทำให้เธอได้พบกับเพื่อนบ้านคนอื่น ๆ ได้แก่ ป้าเพ็ญยณีย์ และป้าอาภรณ์ ที่ล้วนมีพฤติกรรมแปลกประหลาด และ ดูเหมือนจะรู้จักอดีตของครอบครัวเธอ โดยเฉพาะเรื่องของแม่ที่เคย “หนีออกจากบ้าน” มะลิได้รับ “หินวิเศษ” ที่ถูกอ้างว่าสามารถมองเห็นความจริง และคำเตือนปรีศนาเกี่ยวกับ “ประตู	ฉากนี้สะท้อนแนวคิดเรื่อง “ความจริงที่ถูกปกปิดไว้ในชุมชน” และ “ดั่ง” โดยผู้ใหญ่แต่ละคน ต่างรู้บางอย่าง แต่เลือกจะเล่าหรือปิดบังในแบบของตัวเอง อีกทั้งยังเน้นแนวคิดเรื่อง “การรับรู้ความจริงต้องอาศัยความทรงจำที่ถูกเลียงไม่พารมอลีกกว่าสิ่งที่เห็น” ผ่านสัญลักษณ์ของหินวิเศษ และเรื่องเล่าของเต้าหู้ที่เผยให้เห็นว่าอันตรายของบ้านหลังนี้เคยเกิดขึ้นมาก่อนแล้ว	ทำหน้าที่ขยายโลกของเรื่องผ่านตัวละครเพื่อนบ้าน และให้ข้อมูลสำคัญเกี่ยวกับอดีตของบ้านและ ครอบครัวของมะลิวางปมใหม่หลายจุด เช่น การหายตัวไปในอดีต ความเชื่อมโยงของตุ๊กตา และคำเตือนเกี่ยวกับประตู อีกทั้งยังเพิ่มระดับความลึกลับและอันตรายของเรื่อง พร้อมทั้งมอบ “เครื่องมือ” ให้ตัวละครหลัก (หินวิเศษ) เพื่อใช้ในการค้นหาความจริงในลำดับถัดไป

	บ้านเก่า” หลังจากนั้น เธอได้พบกับเต้าหู้อีกครั้ง ซึ่งเปิดเผยข้อมูลสำคัญเกี่ยวกับการหายตัวไปของคนในอดีตที่เกี่ยวข้องกับบ้านหลังนี้ รวมถึงตุ๊กตาที่เชื่อมโยงกับเหตุการณ์สลับก่อนที่มะลิจะกลับบ้าน พร้อมความสงสัยที่เพิ่มขึ้น		
ซีน 6 “จุดแตกหัก”	มะลิกลับมาที่บ้านและพบว่าพ่อกับแม่เตรียมอาหารไว้อย่างผิดปกติ บรรยากาศดูดีขึ้นในตอนแรก แต่ความตึงเครียดก็ค่อย ๆ เพิ่มขึ้นเมื่อแม่ยื่นเอกสารเกี่ยวกับการสอบ GED ที่เธอตัดสินใจแทนมะลิแล้ว การสนทนากลายเป็นการโต้เถียงครั้งใหญ่ มะลิแสดงความอัดอั้นที่ไม่เคยถูกรับฟัง ขณะที่แม่ยืนยันว่าทุกการตัดสินใจมี	ฉากนี้เน้นย้ำประเด็น “การไม่ถูกรับฟัง” จนถึงจุดแตกหัก โดยแสดงให้เห็นว่าความมีเหตุผลของผู้ใหญ่ อาจกลายเป็นการกดทับความรู้สึกของเด็กโดยไม่รู้ตัว อีกทั้งยังสะท้อนว่า “การถูกปฏิเสธตัวตน” เป็นสิ่งที่สร้างบาดแผลทางอารมณ์อย่างรุนแรง และอาจผลักให้คนหนึ่งคนเลือกหนีไปหาพื้นที่ที่ตนรู้สึกว่ามีคุณค่า	ทำหน้าที่เพื่อเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญของเรื่อง (turning point) ที่ผลักดันตัวละครหลักเข้าสู่โลกอีกใบอย่างเต็มใจมากขึ้น เนื่องจากโลกความจริงไม่สามารถตอบสนองความต้องการทางอารมณ์ของเธอได้ อีกทั้งยังยกระดับความขัดแย้งในครอบครัวให้ถึงจุดสูงสุด และเป็นแรงผลักดันสำคัญที่ทำให้

	เหตุผลเพื่อสิ่งที่ดีที่สุด พ่อยายามไถ่เกลี้ย แต่ไม่สามารถช่วยได้ สุดท้ายมะลิยอมรับ อย่างเจ็บปวดว่าเธอ “เข้าใจแล้ว” ก่อนที่ บรรยากาศจะเปลี่ยน ไป และเธอถูกดึงเข้าสู่ โลกอีกใบอีกครั้ง		มะลิเปิดรับ “โลกอีก ใบ” ในฐานะทางเลือก
ซีน 7 “ความจริง”	มะลิลบเข้าสู่โลกอีก ใบและได้รับการปลอบ โยนจากพ่อและแม่อีก คนอย่างอบอุ่น ก่อนที่ ทั้งสองจะมอบของ ขวัญและพาเธอไปดู การแสดงละครเวที ซึ่ง สะท้อนแนวคิดของ โลกแห่งนี้ ว่าเป็น สถานที่ที่เติมเต็มความ ต้องการและเสียงที่ไม่ เคยถูกได้ยิน อย่างไรก็ดี ตาม ระหว่างทางมะลิ ได้พบกับแมวดำที่เริ่ม เปิดเผยความผิดปกติ ของโลกนี้ รวมถึงความ จริงที่ซ่อนอยู่เบื้องหลัง	ฉากนี้สะท้อนแนวคิด เรื่อง “ความจริงที่แฝง อยู่ในสิ่งล่อลวง” โดย โลกอีกใบแม้จะดูสม บูรณ์แบบและตอบ สนองความต้องการ ของมะลิ แต่แท้จริง แล้วมีเงื่อนไขที่ต้อง แลกมาอย่างรุนแรง นอกจากนี้ยังสื่อถึง “การเลือกตัวตน” ว่า การยอมรับความสุข ปลอม ๆ อาจหมายถึง การสูญเสียตัวตนที่ แท้จริงของตนเอง	ทำหน้าที่เปิดเผย “ ความจริง” ของโลกอีก ใบอย่างชัดเจน โดย เฉพาะเงื่อนไขสำคัญ ของการอยู่ต่อ พร้อม ทั้งเปลี่ยนท่าทีของ มะลิจากผู้ถูกล่อลวง เป็นผู้เริ่มต้นด้าน สร้าง จุดตั้งเครียดใหม่ของ เรื่อง และปูทางไปสู่ การหาทางหนีหรือ เผชิญหน้ากับอันตราย ในลำดับถัดไป

	เมื่อการแสดงจบลง แม่ อีกคนเสนอเงื่อนไขให้ มะลิอยู่ที่นี้ตลอดไป โดยต้อง “เย็บกระดุม ลงบนดวงตา” มะลิเริ่ม ตระหนักถึงอันตราย และพยายามหลีกเลี่ยง เธอถอยกลับเข้าห้อง และเริ่มตั้งคำถามกับ สิ่งที่เกิดขึ้น ขณะที่หนู ทั้งสี่ปรากฏตัวและพูด ซ้ำถ้อยคำปริศนา ย้ำ ถึงการมีอยู่ของโลกลี้ ทั้งก่อนและหลังเธอ		
ซีน 8 “จุดจบ?”	มะลิตื่นขึ้นในโลกอีกใบ และพบว่าประตูทาง กลับถูกล็อก เธอเผชิญ หน้ากับพ่ออีกคนที่เริ่ม แสดงความผิด ปกติ ก่อนจะถูกเตือนให้หนี ไป เมื่อมะลิหลบหนี ออกมาในป่า เธอได้ พบกับแมวดำที่เปิดเผยว่า โลกลี้คือ “เกม” ที่ทุกคนที่เข้ามาต้อง เล่น และมีเงื่อนไขใน	ฉากนี้สะท้อนแนวคิด เรื่อง “ความจริงของ ความปรารถนา ”ว่า ความต้องการที่ไม่ได้ รับการเติมเต็ม อาจ กลายเป็นช่องโหว่ที่ทำให้ เราถูกล่อลวงและ ควบคุมได้ โลกลี้จึง ไม่ใช่เพียงภาพฝัน แต่ เป็นกับดักที่ใช้ “ความ เข้าใจและการยอม รับ” เป็นเหยื่อล่อ	ทำหน้าที่เป็น “จุด แตกหักขั้นสุด” ของ เรื่อง โดยเปิดเผยกติกา ที่แท้จริงของโลกลี้ใบ (เกมและเงื่อนไขการ ออก) และยกระดับ ความขัดแย้งไปสู่ระดับ ชีวิตและความตาย เปลี่ยนมะลิจากผู้ หลบหนีให้กลายเป็นผู้ ที่ “ต้องตัดสินใจและ ลงมือ”

	การออกไป นั่นคือการตามหา ดวงตาของเด็กคนก่อน ๆ ที่ถูกแม่อีกคนพรากไป แมวดำพามะลิไปยังพื้นที่ว่างเปล่าของโลก ซึ่งเผยให้เห็นว่าทุกสิ่งในโลกนี้เป็นเพียงสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อหลอกล่อ เมื่อกลับมาที่บ้าน มะลิเผชิญหน้ากับแม่อีกคนอีกครั้ง และปฏิเสธข้อเสนอในการอยู่ต่อ ทำให้แม่อีกคนเปิดเผยร่างที่แท้จริง สิ่งมีชีวิตคล้ายแมงมุมที่ต้องการครอบครองมะลิไว้ตลอดไป มะลิถูกจับขังในห้องมืด ที่นั่นเธอได้พบกับวิญญาณเด็กทั้งสาม ซึ่งเล่าถึงชะตากรรมของตนเองและขอให้มะลิช่วยนำดวงตาของ	นอกจากนี้ยังพูดถึง “การเผชิญหน้ากับความจริง” ว่าการเติบโตไม่ได้เกิดจากการหนีไปสู่โลกที่สมบูรณ์แบบ แต่เกิดจากการยอมรับความไม่สมบูรณ์แบบ และเลือกจะเผชิญหน้ากับมัน แม้จะเจ็บปวดก็ตาม	ฉากนี้ยังเป็นการตั้งเป้าหมายสุดท้ายของเรื่องอย่างชัดเจน คือการหนีออกจากโลกนี้พร้อมกับช่วยเหลือวิญญาณเด็กทั้งสามและนำไปสู่บทสรุปของเรื่องในฉากถัดไป

	พวกเขากลับคืนเพื่อปลดปล่อยวิญญาณมะลิตัดสินใจจะหนีออกไปและช่วยเหลือพวกเขา ในจังหวะวิกฤต เต้าหู้ อีกคนเข้ามาช่วยเธอหลบหนีและมอบกุญแจให้ ขณะที่โลกเริ่มบิดเบี้ยวและแม่อีกคนไล่ตามมา มะลิรีบวิ่งไปยังประตูบานเก่า ก่อนจะถูกผลักผ่านเข้าไปในช่วงเสี้ยววินาทีก่อนที่ประตูจะปิดลง		
ซีน 9 “พ่อ”	มะลิล้อมมาลัยโลกเดิมและพบว่าบ้านเจียบผิดปกติ พ่อและแม่หายตัวไปอย่างไร้ร่องรอย ขณะเดียวกันเต้าหู้มาหาเพื่อเอาตุ๊กตาคืน แต่มะลิพยายามเล่าเรื่องโลกอีกใบและอันตรายที่เธอพบเจอ ทว่าเต้าหู้กลับไม่	ฉากนี้สะท้อนแนวคิดเรื่อง “ความกล้าหาญที่แท้จริง” ว่าไม่ใช่การไม่มีความกลัว แต่คือการเลือกจะเผชิญหน้ากับความกลัวเพื่อปกป้องสิ่งสำคัญในชีวิต นอกจากนี้ยังเน้นประเด็น “การเติบโตผ่าน	ทำหน้าที่เป็น “จุดตัดสินใจครั้งสุดท้าย” ของตัวละครมะลิเปลี่ยนแรงขับเคลื่อนจากการหนีเอาตัวรอดไปสู่การเลือกเผชิญหน้าและเสียสละ ฉากนี้ยังเชื่อมโยงธีมหลักของเรื่อง ครอบ

	เชื่อและมองว่าเธอแพ้ก่อนจะจากไป ทั้งให้มะลิอยู่ลำพังกับความรู้สึกโดดเดี่ยว ไม่นานแมวดำปรากฏตัวและนำทางมะลิไปยังห้องเก็บของของคุณยาย มันพยายามส่งสัญญาณบางอย่าง ทำให้เธอตระหนักว่าพ่อและแม่ถูกจับตัวไปยังโลกอีกใบแล้ว ในช่วงเวลาที่ลังเล มะลิได้นึกถึงความทรงจำในอดีตเกี่ยวกับพ่อ เหตุการณ์ที่พ่อยอมเสี่ยงอันตรายเพื่อปกป้องเธอ แม้จะกลัวก็ตาม ความทรงจำนี้ทำให้มะลิเข้าใจความหมายของ “ความกล้าหาญ” อย่างแท้จริง สุดท้าย มะลิตัดสินใจกลับเข้าไปในโลกอีกใบ	ความเข้าใจ” มะลิเริ่มมองพ่อแม่ในมุมใหม่ จากเดิมที่รู้สึกว่ามีถูกรับฟัง กลายเป็นการเข้าใจว่าความรักของพวกเขาอาจแสดงออกในรูปแบบที่ไม่สมบูรณ์ แต่ยังคงเป็นความรักที่แท้จริง	ครั้น , การไม่ถูกรับฟัง ,ความต้องการเข้ากับการกระทำของตัวเอง อย่างชัดเจน และ เป็นจุดนำเข้าสู่บทสรุปของเรื่อง ที่มะลิจะต้องเผชิญหน้ากับแม่อีกคนในครั้งสุดท้าย

	อีกครั้ง ไม่ใช่เพราะถูกล่อลวง แต่เพราะเธอเลือกที่จะเผชิญหน้าและปกป้องคนที่เธอรัก		
ซีน 10 “การเผชิญหน้า”	มะลิกลับเข้าสู่โลกอีกใบอีกครั้งพร้อมแมวดำที่กลายร่างเป็นมนุษย์และเริ่มตระหนักว่าเธอกำลังเดินเข้าสู่แผนของแม่อีกคนโดยหลีกเลี่ยงไม่ได้ แมวดำแนะนำให้เธอใช้ “เกม” เป็นเครื่องมือต่อรอง มะลิจึงเผชิญหน้ากับแม่อีกคนโดยตรง หลังจากเกือบถูกหลอกด้วยภาพลวงตาของแม่ที่สร้างเป็นคนเดิม เธอรวบรวมสติและตั้งคำถามถึงพ่อแม่ตัวจริง แต่กลับถูกบิดเบือนความจริงและกดดันให้ยอมจำนน	ฉากนี้สะท้อนแนวคิดเรื่อง “การเผชิญหน้า” กับความกลัวและอำนาจที่ควบคุมเรา โดยมะลิไม่ได้เป็นฝ่ายหนีอีกต่อไป แต่เลือกเผชิญหน้าและต่อรองกับอันตรายด้วยสติและไหวพริบ นอกจากนี้ยังเน้นประเด็น “การเลือกและความรับผิดชอบ” เพราะทุกเงื่อนไขในเกมคือสิ่งที่มะลียอมรับเอง ซึ่งหมายความว่าเธอต้องรับผิดชอบต่อมันไม่ว่าจะสำเร็จหรือล้มเหลว อีกทั้งยังสะท้อนว่า “โลกที่ดูเหมือนจะ	แสดงให้เห็นถึงไหวพริบของมะลิ โดยเปลี่ยนความขัดแย้งจากการหนีเอาตัวรอดมาเป็น “การเผชิญหน้าอย่างมีเงื่อนไข” อย่างชัดเจน ฉากนี้สร้างกติกาหลักของบทสรุป (เกมตามหา) และกำหนดเดิมพันสูงสุดของตัวละคร นอกจากนี้ยังเป็นจุดที่มะลิพัฒนาจากผู้ถูกกระทำ ไปสู่ผู้ที่ “กำหนดเกมเอง” ซึ่งทำให้เรื่องเข้าสู่ช่วงตึงเครียดสูงสุด และปูทางไปสู่บทสรุปของการต่อสู้ทั้งทางกาย

	ในสถานการณ์ที่ถูกควบคุม มะลิเลือกพลิกเกมด้วยการเสนอ “เกมล่าสมบัติ” โดยมีเงื่อนไขว่า หากเธอหาดวงตาของเด็กทั้งสาม และพ่อแม่ของเธอเจอแม่อีกคนต้องปล่อยทุกคนเป็นอิสระ แต่หากเธอล้มเหลว เธอจะต้องอยู่ในโลกนี้ตลอดไปและยอมสูญเสียตัวตนผ่านการเย็บกระดุมที่ดวงตา แม่ อีกคนยอมรับข้อเสนอ พร้อมให้คำใบ้ปริศนาเกี่ยวกับ “ช่วงเวลาที่มีความสุขที่สุด” และกำหนดเวลาเป็นข้อจำกัด ก่อนจะหายตัวไป ทั้งมะลิไว้กับเกมเดิมพันชีวิต	ควบคุมทุกอย่างได้” ก็ยังมีช่องว่างให้ท้าทาย หากกล้าที่จะตั้งคำถามและไม่ยอมจำนน	ภาพและจิตใจในฉากถัดไป
	มะลิเริ่มต้นภารกิจตามหาดวงตาของเด็กทั้งสาม โดยตีความคำใบ้ “ตายในช่วงเวลาที่มีความสุขที่สุด” และ	ฉากนี้นี้สะท้อนแนวคิดเรื่อง “การใช้สติและไหวพริบเอาชนะการควบคุม” โดยมะลิไม่ได้พึ่งพาเพียงความ	ทำหน้าที่เป็นจุดเริ่มต้นของ Climax การแก้ปริศนา การเผชิญอุปสรรค และการเปิดเผยกฎของโลกอย่างลึกซึ้ง

ซีน 11 “ภารกิจ”	“มองหาดวงตาผ่าน ดวงตา” เธอเดินทาง ไปยังโรงละคร และใช้ หินวิเศษที่สามารถ มองเห็นความจริง เปิด เผยดวงตา ที่ถูกซ่อน อยู่ในก้อนสิ่งลึก ลับ บนเวทีเมื่อพยายามจะ หยิบดวงตา เธอถูก ขัดขวางโดยลุงเสรี ป้า เพ็ญยัญญี และป้าอา ภรณ์อีกคนในสภาพ เหมือนหุนเห็ด พวกเขา เข่าบังคับให้มะลิเล่น เกมเต๋นที่เต็มไปด้วย ความอันตราย มะลิ ตระหนักกว่านี่เป็นกับ ดักถ่วงเวลา จึงพลิก เกมด้วยการทำท่ายให้ พวกเขาเดินตามเธอ แทน และใช้จังหวะนั้น ทำให้ดวงตาลุดออก มา จนสามารถชิงดวง ตาคืนมาได้สำเร็จ	กล้าหาญ แต่ใช้การคิด วิเคราะห์ และพลิก สถานการณ์เพื่อเอา ชนะอุปสรรค นอกจาก นี้ยังเน้นประเด็น “ ความจริงของการสร้าง และการควบคุม” ว่า ทุกสิ่งในโลกอีกใบล้วน ถูกสร้างขึ้นเพื่อรับใช้ ความต้องการ การของผู้ สร้าง และสามารถถูก ทำลายได้เมื่อไม่ตอบ สนอง อีกประเด็นสำคัญคือ “ความเมตตาและการ ยอมรับความสูญเสีย” มะลิจำเป็นต้องทำลาย พ่ออีกคนเพื่อปลด ปล่อยเขา ซึ่งสะท้อน ว่าบางครั้งการช่วย เหลือไม่ได้หมายถึง การรักษาไว้ แต่คือการ ยอมปล่อยให้จบลง	ฉากนี้เพิ่มระดับความ ตึงเครียดและความ เสี่ยง พร้อมทั้งมอบ ข้อมูลสำคัญเกี่ยวกับ จุดอ่อนของแม่อีกคน (ความกลัวและการ ควบคุม) นอกจากนี้ยังเป็นการ ทดสอบพัฒนาการของ มะลิในด้านการตัด สิ้น ใจ การเสียสละ และ ความเข้มแข็งทางจิตใจ ก่อนนำไปสู่การเผชิญ หน้าครั้งสุดท้ายในฉาก ถัดไป ซึ่งจะเป็นบท สรุปของเรื่องทั้งหมด

	หลังจากนั้น วิญญาณ เด็กทั้งสามปรากฏตัว เพื่อขอบคุณและเตือน ว่าการเล่นเกมกับแม่ อีกคนจะไม่มี ความ ยุติธรรม มะลิได้รับคำ แนะนำให้หาจุดอ่อน ของศัตรู ก่อนที่วิญ ญาณจะจากไป อย่างไรก็ตาม พวกหนู ของแม่อีกคนเข้ามา ขโมยดวงตาไป มะลิใช้ ไหวพริบล่อพวกมัน ด้วยชีสและแย่งดวงตา คืนมาได้อีกครั้ง จาก นั้นแม่อีกคนพยายาม หลอกล่อเธอให้ไปยัง “ห้องใต้ดิน” ซึ่งไม่เคย มีอยู่จริง แต่สุดท้าย มะลิถูกพาเข้าไปอยู่ดี ในห้องใต้ดิน มะลิพบ กับ “พ่ออีกคน” ใน สภาพน่าสยดสยอง เป็นสิ่งที่ชีวิตที่ถูกสร้าง และ ถูกทิ้งเมื่อไม่		

	สามารถทำหน้าที่ได้ เขาเปิดเผยความจริง ว่าโลกนี้สร้างจากการ ควบคุมและความไม่ พอใจของแม่อีกคน และไม่มีทางช่วยทุก คนได้ มะลิถูกบังคับให้ เผชิญหน้ากับเขาใน ร่างอสูร และสุดท้าย ต้องทำลาย “ตัวตน” ของเขาผ่านตุ๊กตา เพื่อ ยุติความทรมาน หลังจากนั้น แมวดำ กลับมาและเปิดเผยว่า “ส่วนว่างเปล่า” ของ โลกกำลังพังลง ซึ่งเป็น ผลจากความกลัวของ แม่อีกคน มะลิเริ่ม เข้าใจว่าความกลัวนั้น คือจุดอ่อนสำคัญ และ ตัดสินใจเดินหน้าสู่การ เผชิญหน้าครั้งสุดท้าย		
	มะลิล้อมกลับมายังโลกจริง และ ทรุด้วลดด้วย ความเหนื่อยล้า ก่อนที่	ฉากนี้สื่อถึงแนวคิด เรื่อง “การยอมรับ ความไม่สมบูรณ์แบบ	ทำหน้าที่เป็นบท สรุปของเรื่อง โดย

ซีน 12 “จบบริบูรณ์?”	พ่อจะเข้ามาพบและแสดงความห่วงใย ทำให้เธอนั่นใจว่าพ่อแม่ตัวจริงยังคงปลอดภัยและอยู่เคียงข้างเธอ เช่นเดิม บรรยากาศในบ้านกลับมาเป็นปกติ แม่เข้ามาพร้อมของใช้ และมีท่าทีอ่อนโยน เปิดใจรับฟังความต้องการของมะลิมากขึ้น โดยเฉพาะเรื่องการสอบที่เคยเป็นความกดดัน กลับกลายเป็นพื้นที่ของความเข้าใจ และการเลือกของมะลิเอง มะลิตัดสินใจไม่สอบ เพื่อช่วยแบ่งเบาภาระครอบครัว แสดงถึงการเติบโตทางความคิดและความรับผิดชอบ ทั้งครอบครัวกอดกันอีกครั้ง สะท้อนความสัมพันธ์ที่เปลี่ยนแปลง	ของชีวิตจริง” โดยมะลิเลือกกลับมาเผชิญกับโลกที่มีข้อบกพร่อง แต่เต็มไปด้วยความรักที่แท้จริง นอกจากนี้ยังสะท้อน “การเติบโต” ที่ไม่ได้หมายถึงการได้ทุกอย่างตามต้องการ แต่คือการเข้าใจ เลือก และรับผิดชอบต่อสิ่งที่สำคัญ ในขณะเดียวกัน บทพูดของแมวดำเปิดมุมมองเชิงเมตา (Meta) ตั้งคำถามกับผู้ชมเกี่ยวกับ “การหลีกหนีความจริง” และความ ต้องการจะเข้าสู่โลกที่สมบูรณ์แบบ ว่าทุกคนต่างก็มี “ประตู” ของตัวเอง และไม่ใช่ว่าเรื่องราวจะจบลงอย่างสวยงามเหมือนมะลิ	คลี่คลายปมความขัดแย้งหลักทั้งหมด ทั้งการช่วยเหลือพ่อแม่ การเอาชนะแม่ อีกคน และการเติบโตของมะลิ พร้อมทั้งปิดเรื่องในเชิงอารมณ์ ด้วยความอบอุ่นของ ครอบครัว ขณะเดียวกันยังทำหน้าที่ “เปิดปลาย” ผ่านบทของแมวดำ เพื่อเชื่อมโยงเรื่องราวสู่ผู้ชมทำให้ตอนจบไม่ใช่เพียงการปิดเรื่อง แต่เป็นการตั้งคำถามและสะท้อนกลับไปยังชีวิตจริงของผู้ชมเอง

	ไปในทางที่ดีขึ้น หลังจากพ่อแม่ออกไป มะลิ อยู่ตามลำพังและ หยิบ กล้องดนตรีขึ้นมา ก่อน ที่แมวดำจะปรากฏตัว และ พุดกับผู้ชมโดยตรง ตั้งคำถามถึง “จุดจบ” ของเรื่องราว ว่า แท้จริงแล้วจบลงแล้วหรือไม่ หรือเป็นเพียงแค่จุดจบของมะลิเท่านั้น		

3.1.1.4 การวิเคราะห์ตัวละคร (Character Analysis)

การวิเคราะห์ตัวละครถือเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยให้เข้าใจมิติ ความคิด และแรงจูงใจของตัวละครแต่ละตัวได้ลึกยิ่งขึ้น โดยเฉพาะบทละครเวทีเรื่องนี้ที่พัฒนามาจากวรรณกรรมต้นฉบับ จึงทำให้ตัวละครมีรายละเอียดและบทบาทที่หลากหลายมากขึ้น ด้วยเหตุนี้ ผู้ศึกษาจึงเลือกจัดแบ่งหน้าที่และความสำคัญของตัวละครออกเป็นส่วนต่าง ๆ เพื่อให้เห็นโครงสร้างและบทบาทของตัวละครในเรื่องได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น

(1) ตัวละครหลัก (Protagonist)

มะลิเป็นเด็กหญิงที่อยู่ในช่วงของการค้นหาตัวตนและความต้องการของตนเอง ภายใต้บริบทของครอบครัวที่เธอรู้สึกว่ามีกฎระเบียบ ความรู้สึกขาดความสำคัญนี้ทำให้เธอโหยหาความสมบูรณ์แบบและการ

ยอมรับ จนนำพาเธอเข้าสู่ “โลกอีกใบ” ที่ตอบสนองทุกความต้องการของเธออย่างไร้เงื่อนไขในตอนแรก

(2) ตัวละครตรงข้าม (Antagonist)

ตัวละคร “แม่” ในบทละครเรื่อง มะลิซ้อน ถูกนำเสนอผ่านภาพสะท้อนสองด้านที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน คือ “แม่” ในโลกความจริง และ “แม่อีกคน” ในโลกอีกใบ ซึ่งทั้งสองตัวละครนี้ไม่ได้เป็นเพียงบุคคล แต่ทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ของแนวคิดเกี่ยวกับความรัก ความต้องการ และการเติบโตของตัวละครมะลิอย่างลึกซึ้ง

แม่ในโลกความจริงคือภาพของความเป็นมนุษย์ที่ไม่สมบูรณ์แบบ

แม่ในโลกความจริงคือภาพของความเป็นมนุษย์ที่ไม่สมบูรณ์แบบ เธออาจมีข้อจำกัดจากภาระหน้าที่ ความเหนื่อยล้า หรือความกังวล จนบางครั้งไม่สามารถรับฟังหรือเข้าใจมะลิได้อย่างที่ลูกต้องการ ความสัมพันธ์ระหว่างแม่กับมะลิจึงเต็มไปด้วยช่องว่าง ความไม่เข้าใจกัน และความรู้สึกว่าตนเอง “ไม่ถูกรับฟัง” อย่างไรก็ตาม ภายใต้ความไม่สมบูรณ์นั้นยังคงมี “ความรักที่แท้จริง” ซ่อนอยู่ เป็นความรักที่ไม่ได้แสดงออกอย่างเพอร์เฟกต์ แต่มีความจริงใจ และสามารถเปลี่ยนแปลง เรียนรู้ และเติบโตไปพร้อมกับลูกได้ ดังจะเห็นได้จากช่วงท้ายของเรื่องที่แม่เริ่มเปิดใจ รับฟัง และเคารพการตัดสินใจของมะลิมากขึ้น

ในทางตรงกันข้าม “แม่อีกคน” คือภาพของความเป็นแม่ในอุดมคติที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อตอบสนองความต้องการของมะลิอย่างสมบูรณ์แบบ เธออบอุ่น ใส่ใจ และมอบทุกสิ่งที่มีคุณค่าหายไปในโลกจริง ทำให้มะลิรู้สึกว่าคุณค่าและได้รับการมองเห็นอย่างแท้จริงในช่วงแรก แต่ความสมบูรณ์แบบนี้กลับเป็นเพียง “ภาพลวงตา” ที่ซ่อนเจตนาในการควบคุมและครอบครองไว้เบื้องหลัง เมื่อมะลิเริ่มตั้งคำถามและไม่ยอมทำตาม แม่อีกคนก็เผยตัวตนที่แท้จริงออกมา กลายเป็นสิ่งมีชีวิตที่น่ากลัว ใช้การบังคับข่มขู่ และทำลาย เพื่อรักษาอำนาจเหนือเหยื่อของตนเอง ความรักของเธอ

จึงไม่ใช่การให้ แต่เป็นการ “ยึดครอง” ที่พรากอิสรภาพและตัวตนของผู้อื่นไป

ความแตกต่างของแม่ทั้งสองแบบนี้ทำให้เกิดแกนสำคัญของเรื่อง คือการเลือกของมะลิระหว่าง “ความจริงที่ไม่สมบูรณ์” กับ “ความสมบูรณ์แบบที่ไม่จริง” ในตอนต้น มะลิถูกดึงดูดด้วยสิ่งที่แม่อีกคนมอบให้ เพราะมันเติมเต็มความขาดในใจของเธอ แต่เมื่อเธอได้เผชิญกับความจริงที่ซ่อนอยู่ เธอจึงค่อย ๆ ตระหนักว่า ความสัมพันธ์ที่แท้จริงไม่จำเป็นต้องไร้ข้อบกพร่อง สิ่งสำคัญคือความจริงใจและการมีอยู่ของกันและกันอย่างแท้จริง

ดังนั้น ตัวละครแม่ในทั้งสองรูปแบบจึงไม่ได้เป็นเพียงตัวละครที่ขัดแย้งกัน แต่เป็นภาพสะท้อนของ “สองด้านของความรัก” ที่มะลิต้องเรียนรู้และทำความเข้าใจ แม่ในโลกจริงสอนให้เธอยอมรับความไม่สมบูรณ์ และเติบโตไปพร้อมกับมัน ขณะที่แม่อีกคนทำให้เธอเห็นอันตรายของการยึดติดกับความสมบูรณ์แบบที่ถูกสร้างขึ้น ในท้ายที่สุด การที่มะลิเลือกกลับไปหาครอบครัวจริง จึงไม่ใช่แค่การเอาชนะตัวร้าย แต่เป็นการยืนยันว่าเธอเลือก “ความจริง” เลือก “ตัวตนของตนเอง” และเลือกความรักที่แม้จะไม่สมบูรณ์แบบ แต่มีอยู่จริงอย่างแท้จริง

(3) ผู้ชี้แนะแนวทาง (Mentor)

ตัวละครผู้ชี้แนะแนวทางในเรื่อง มะลิซ้อน ถูกแบ่งออกเป็นสองลักษณะสำคัญ คือ “เพื่อนบ้าน” และ “แมวดำ” ซึ่งทั้งสองทำหน้าที่เป็นผู้นำทางให้มะลิในคนละรูปแบบ แต่มีจุดร่วมคือการช่วยให้เธอเข้าใจความจริง และเติบโตผ่านการตัดสินใจของตนเอง

เพื่อนบ้าน ได้แก่ ลุงเสรี ป้าเพ็ญญ์ และป้าอาภรณ์ ทำหน้าที่เป็นผู้ให้ “เครื่องมือ” และ “คำใบ้” ในเชิงอ้อม พวกเขาไม่ได้บอกความจริงทั้งหมดอย่างตรงไปตรงมา แต่เลือกจะชี้นำผ่านวัตถุ สัญลักษณ์ และคำพูดที่ต้องอาศัยการตีความ เช่น การมอบหินที่ช่วยมองเห็นความจริง หรือเนยแข็งที่กลายเป็นกุญแจสำคัญในการเอาชนะอุปสรรค เพื่อนบ้านจึง

เปรียบเสมือนผู้เปิดประตูสู่ความเข้าใจ ให้มะลิได้เรียนรู้และค้นพบด้วยตนเอง มากกว่าจะเป็นผู้แก้ปัญหาแทน

ในขณะที่ “แมวดำ” ทำหน้าที่เป็นผู้ชี้แนะแบบตรงไปตรงมาและใกล้ชิดมากกว่า มันเป็นตัวละครที่อยู่กึ่งกลางระหว่างสองโลก เข้าใจทั้งกฎของโลกอีกใบและความเป็นจริง แมวดำคอยตั้งคำถาม เตือนสติ และเปิดเผยความจริงบางส่วนให้มะลิรับรู้ แต่ก็ไม่เคยแทรกแซงการตัดสินใจของเธอโดยตรง ด้วยข้อจำกัดของ “กฎ” ในโลกนั้น มันจึงเป็นเพียงผู้สังเกตและชี้ทาง มากกว่าจะเป็นผู้ช่วยลงมือทำ

ความสำคัญของเมนเทอร์ทั้งสองประเภทนี้อยู่ที่วิธีการ “สอน” ที่แตกต่างกัน เพื่อนบ้านสอนผ่านสัญลักษณ์และการตีความ ขณะที่แมวดำสอนผ่านคำพูดและการเผชิญหน้ากับความจริง ทั้งคู่ไม่ได้มอบคำตอบสำเร็จรูป แต่ผลักดันให้มะลิลึกคิด ตัดสินใจ และเรียนรู้จากประสบการณ์ของตนเอง

(4) เพื่อนคู่คิดตัวละครหลัก (Partner)

ในเรื่อง *มะลิซ้อน* ตัวละคร “เต้าหู้” และ “แมวดำ” ทำหน้าที่เป็นเพื่อนคู่คิดของมะลิในลักษณะที่ต่างกัน แต่ส่งผลต่อการพัฒนาและการตัดสินใจของตัวละครหลักอย่างสำคัญ โดยเฉพาะแมวดำที่มีบทบาทซ้อนทับระหว่าง “Partner” และ “Mentor” ในเวลาเดียวกัน

“เต้าหู้” เป็นตัวแทนของเพื่อนในโลกจริง ทำหน้าที่เชื่อมโยงมะลิกับความเป็นจริงและชีวิตภายนอก เขาเป็นตัวละครที่มีความเป็นธรรมชาติ มีความลึกลับ ไม่เข้าใจสิ่งเหนือธรรมชาติที่มะลิประสบ และไม่สามารถเชื่อเรื่องโลกอีกใบได้ในทันที ความไม่เชื่อนี้แม้จะสร้างความขัดแย้งระหว่างเขา กับมะลิ แต่ก็สะท้อนถึง “เหตุผลของโลกจริง” ที่ไม่สามารถอธิบายทุกอย่างได้ เต้าหู้จึงทำหน้าที่เป็นกระจกสะท้อนให้เห็นว่าประสบการณ์ของมะลินั้นโดดเดี่ยวเพียงใด และยิ่งตอกย้ำการเติบโตของมะลิที่ต้องเผชิญหน้ากับปัญหาด้วยตนเอง อย่างไรก็ตาม ในโลกอีกใบ “เต้าหู้” กลับกลายเป็น

ผู้ช่วยที่ยอมเสี่ยงอันตรายเพื่อช่วยมะลิ แสดงให้เห็นถึงมิตรภาพและความห่วงใยที่แม้จะถูกบิดเบือน ก็ยังคงมีอยู่

ในขณะที่ “แมวดำ” ทำหน้าที่เป็นเพื่อนคู่คิดที่อยู่เคียงข้างมะลิในช่วงเวลาสำคัญ โดยเฉพาะในโลกอีกใบ มันไม่เพียงเป็นเพื่อนร่วมทาง แต่ยังเป็นผู้ตั้งคำถาม ชี้แนะ และเปิดเผยความจริงบางส่วนให้มะลิรับรู้ แมวดำมีลักษณะเฉพาะคือความเป็นอิสระ ไม่ขึ้นตรงต่อฝ่ายใด และมีความเข้าใจในกฎของโลกนั้นอย่างลึกซึ้ง แม้ว่าจะช่วยเหลือมะลิในเชิงแนวคิดและการชี้ทาง แต่มันไม่สามารถลงมือช่วยโดยตรงได้ เนื่องจากข้อจำกัดของ “กฎ” ในโลกอีกใบ บทบาทของแมวดำจึงซ้อนทับระหว่างการเป็น “Partner” ที่อยู่เคียงข้าง และ “Mentor” ที่คอยชี้แนะแนวทาง

ความสัมพันธ์ระหว่างมะลิกับทั้งสองตัวละครนี้สะท้อนให้เห็นถึงการเติบโตที่ต้องอาศัยทั้ง “แรงสนับสนุน” และ “การเผชิญหน้าด้วยตนเอง” เต้าหู้ทำให้มะลิไม่หลุดจากความเป็นจริง ขณะที่แมวดำทำให้เธอเข้าใจความจริงที่ซ่อนอยู่ในโลกอีกใบ ทั้งสองจึงเป็นแรงขับเคลื่อนที่สำคัญในเส้นทางของมะลิ แม้จะไม่ใช่ผู้แก้ปัญหาโดยตรง แต่เป็นผู้ที่ทำให้เธอสามารถก้าวผ่านเรื่องราวทั้งหมดไปได้ด้วยตัวเอง

(5) ผู้เฝ้ามอง (Watcher)

แมวดำในเรื่อง มะลิซ้อน นอกจากจะทำหน้าที่เป็นทั้งเพื่อนคู่คิด (Partner) และผู้ชี้แนะแนวทาง (Mentor) แล้ว ในหลายช่วงของเรื่องยังทำหน้าที่เป็น “ผู้เฝ้ามอง” ที่สำคัญอีกด้วย โดยเฉพาะในจังหวะที่มันไม่สามารถเข้าไปแทรกแซงเหตุการณ์ได้โดยตรง

ลักษณะเด่นของแมวดำในบทบาทผู้เฝ้ามองคือการเป็นตัวละครที่ “รับรู้” มากกว่าการ “กระทำ” มันเข้าใจทั้งกฎของโลกอีกใบ เห็นความเปลี่ยนแปลงของสถานการณ์ และตระหนักถึงอันตรายที่มะลิต้องเผชิญ แต่กลับเลือกที่จะไม่เข้าไปควบคุมหรือกำหนดการตัดสินใจของมะลิ แม้ในบางครั้งจะสามารถคาดเดาผลลัพธ์ได้ก็ตาม การกระทำเช่นนี้ไม่ได้เกิดจาก

ความเพิกเฉย แต่เกิดจากข้อจำกัดของ “กฎ” และบทบาทของมันในโลกนั้น ที่กำหนดให้มันเป็นเพียงผู้สังเกตการณ์

แมวดำจึงทำหน้าที่เหมือน “สายตาที่สาม” ของเรื่อง เป็นตัวละครที่ยืนอยู่กึ่งกลางระหว่างผู้ชมกับเหตุการณ์ คอยเฝ้ามองการเติบโต การเลือก และความผิดพลาดของมะลิ โดยไม่เข้าไปเปลี่ยนแปลงผลลัพธ์โดยตรง บทบาทนี้ยังชัดเจนในช่วงท้ายของเรื่อง เมื่อแมวดำหันมาพูดกับผู้ชม ตั้งคำถามถึงการจบลงของเรื่องราว และสะท้อนให้เห็นว่าเหตุการณ์ทั้งหมด อาจไม่ได้จบลงอย่างสมบูรณ์สำหรับทุกคน

(6) บริวาร/ลูกน้อง (henchman)

ในเรื่อง *มะลิซ้อน* ตัวละครที่ทำหน้าที่เป็น “บริวาร” ของแม่อีกคน คือ “พ่ออีกคน” และ “หนูทั้งสี่” ซึ่งทั้งสองกลุ่มสะท้อนลักษณะของผู้ที่อยู่ภายใต้อำนาจของตัวร้ายในรูปแบบที่แตกต่างกัน

“พ่ออีกคน” เป็นบริวารที่มีความเป็นมนุษย์หลงเหลืออยู่ เขาถูกสร้างขึ้นมาเพื่อทำหน้าที่เป็นภาพของพ่อที่สมบูรณ์แบบในโลกอีกใบ แต่แท้จริงแล้วเขาอยู่ภายใต้การควบคุมของแม่อีกคนอย่างสมบูรณ์ ไม่สามารถแสดงเจตจำนงของตนเองได้อย่างอิสระ เห็นได้จากการที่เขาถูก “บังคับให้เจียบ” หรือถูกลงโทษเมื่อพูดในสิ่งที่ไม่ควร อย่างไรก็ตาม ภายในตัวเขายังคงมีความรู้สึกและความหวังดีต่อมะลิ เขาพยายามเตือนและช่วยเหลือเธอในช่วงเวลาสำคัญ แม้จะต้องฝ่าฝืนข้อจำกัดของตนเองก็ตาม พ่ออีกคนจึงเป็นตัวแทนของ “ผู้ถูกควบคุม” ที่ยังคงมีเศษเสี้ยวของความเป็นตัวตนอยู่

ในขณะที่ “หนูทั้งสี่” ทำหน้าที่เป็นบริวารในลักษณะที่เป็น “กลไกของระบบ” มากกว่า พวกมันเคลื่อนไหวและทำงานตามคำสั่งของแม่อีกคนอย่างคล่องแคล่ว ไม่ว่าจะเป็นการสอดส่อง นำกุญแจ หรือขัดขวางมะลิ หนูทั้งสี่แทบไม่มีความลังเลหรือการ

ต่อต้าน แสดงให้เห็นถึงความเป็นบรืวารที่ถูกหล่อหลอมจนกลายเป็นส่วนหนึ่งของโลกอีกใบโดยสมบูรณ์ อย่างไรก็ตาม พฤติกรรมและคำพูดของพวกมันที่คล้ายบทกวีหรือคำทำนาย ก็ทำให้พวกมันมีลักษณะเฉพาะที่เชื่อมโยงกับบทบาทของ “ผู้เฝ้ามอง” อยู่เช่นกัน

3.1.1.5 การวิเคราะห์แก่นเรื่อง (Theme Analysis)

มะลิซ้อน นำเสนอแก่นเรื่องเกี่ยวกับ โลกทับซ้อนระหว่างความจริงกับความปรารถนา โดยตัวละครหลักเผชิญกับโลกอีกด้านที่สะท้อนสิ่งที่เธออยากได้แต่ขาดหายไปในชีวิตจริง ขณะเดียวกัน เรื่องยังสื่อถึง การไม่ถูกรับฟังในครอบครัว ซึ่งผลักดันให้ตัวละครแสวงหาการยอมรับจากพื้นที่อื่น สุดท้ายแก่นเรื่องชี้ให้เห็นว่า การเผชิญความจริงและยอมรับข้อบกพร่องของชีวิต คือหนทางสู่การเติบโต มากกว่าการหลบหนีไปยังโลกที่สมบูรณ์แบบลวงตา

3.1.1.6 การคัดเลือกนักแสดง (Audition)

การคัดเลือกนักแสดงเป็นขั้นตอนสำคัญที่ช่วยให้ผู้กำกับสามารถค้นหาผู้แสดงที่เหมาะสมกับบทบาทของเรื่อง “มะลิซ้อน” ได้มากที่สุด โดยกระบวนการ Audition จะมุ่งเน้นทั้งด้านทักษะการแสดง ความเข้าใจตัวละคร และศักยภาพในการถ่ายทอดอารมณ์ที่สอดคล้องกับแก่นเรื่อง

(1) ตัวละครที่เปิดคัดเลือก

ตัวละครที่เปิดรับการคัดเลือกในบทละครเรื่อง “มะลิซ้อน” ถูกแบ่งออกเป็นสองประเภทตามความสำคัญของบทบาทในเรื่อง โดยประเภทแรกคือกลุ่มตัวละครหลัก ซึ่งประกอบด้วย มะลิ แม่/แม่อีกคน พ่อ/พ่ออีกคน เต้าหู้ และแมวดำ ตัวละครกลุ่มนี้มีบทบาทสำคัญในการดำเนินเรื่องและเป็นศูนย์กลางในการถ่ายทอดแก่นเรื่องของละคร

ในขณะที่ประเภทที่สองคือกลุ่มตัวละครสมทบ ได้แก่ ป้าเพ็ญณี ป้าอารมณ์ ลุงเสรี แก๊งหนูมหัศจรรย์ทั้งสี่ และเด็กผีทั้งสาม ซึ่งทำหน้าที่

สนับสนุนการดำเนินเรื่อง เสริมสร้างบรรยากาศ และช่วยขยายมิติของโลกในละครให้มีความสมบูรณ์และน่าเชื่อถือยิ่งขึ้น

(2) วิธีการคัดเลือกนักแสดง

กระบวนการคัดเลือกนักแสดงของบทละครเรื่อง “มะลิซ้อน” ถูกออกแบบให้สอดคล้องกับลักษณะของบทและแนวคิดการกำกับ โดยเริ่มจากการเปิดรับสมัครผู้แสดงที่มีคุณสมบัติตรงตามลักษณะของตัวละคร จากนั้นจึงเข้าสู่ขั้นตอนการคัดเลือกผ่านการอดิชั่นในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อประเมินศักยภาพของผู้สมัครอย่างรอบด้าน

ในขั้นตอนการอดิชั่น ผู้สมัครจะได้รับบทสำหรับการอ่าน (Script Reading) เพื่อทดสอบการตีความตัวละครและการถ่ายทอดอารมณ์ รวมถึงการแสดงฉากสำคัญของเรื่อง (Acting Scene) ซึ่งช่วยให้ผู้กำกับสามารถพิจารณาความเหมาะสมกับบทบาทได้ชัดเจนยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังมีการทดสอบการด้นสด (Improvisation) เพื่อดูความสามารถในการตอบสนองต่อสถานการณ์เฉพาะหน้าและความเป็นธรรมชาติในการแสดง

(3) ผู้ที่ผ่านการคัดเลือกเป็นนักแสดง

(3.1) มะลิ

รับบทโดย นางสาวพรรณรัศมี นาคประดิษฐ์

เหตุผลในการคัดเลือกนักแสดงสำหรับบท “มะลิ” นั้น เกิดจากความสามารถในการตีความตัวละครที่สอดคล้องกับมุมมองของผู้กำกับได้อย่างชัดเจน อีกทั้งในระหว่างกระบวนการคัดเลือกนักแสดงยังสามารถนำเสนอมุมมองใหม่ที่น่าสนใจและเกินความคาดหมาย ซึ่งช่วยเปิดมิติในการพัฒนาตัวละครให้มีความลึกและไปได้ไกลยิ่งขึ้นในอนาคต นอกจากนี้ เนื่องจากตัวละครมะลิเป็นตัวละครหลักที่ต้องเผชิญกับสถานการณ์หลากหลายและมีพัฒนาการทางอารมณ์อย่างต่อเนื่อง ผู้กำกับจึงให้ความสำคัญกับความสามารถในการรับมือกับสถานการณ์เฉพาะหน้า นักแสดงได้แสดงให้เห็นถึงทักษะในการตอบสนองต่อโจทย์ที่ได้รับอย่าง

สร้างสรรค์ พร้อมทั้งมีสมาธิและการตระหนักรู้ต่อสถานการณ์อยู่ตลอดเวลา ซึ่งเป็นคุณสมบัติสำคัญที่เอื้อต่อการพัฒนาการแสดงในกระบวนการทำงานต่อไป

(3.2) แม่/แม่อีกคน

รับบทโดย นางสาวชिरาพร งามชื่น

เหตุผลในการคัดเลือกนักแสดงสำหรับบท “แม่/แม่อีกคน” นั้นเกิดจากเสน่ห์เฉพาะตัวของนักแสดงที่สามารถถ่ายทอดลงสู่ตัวละครได้อย่างมีพลัง ทำให้ตัวละครมีชีวิตขึ้นมาได้โดยอาศัยเพียงการแสดงออกทางสีหน้า แววตา และน้ำเสียงที่เปลี่ยนแปลงอย่างละเอียดอ่อน อีกทั้งนักแสดงยังมีมุมมองต่อคำว่า “แม่” ที่ลึกซึ้งและมีมิติ ไม่ได้มองเพียงในฐานะผู้ดูแลหรือผู้ให้ความรักเท่านั้น แต่ยังสะท้อนถึงความคาดหวัง ภาระหน้าที่ และความซับซ้อนทางอารมณ์ที่แฝงอยู่ในความเป็นแม่ มุมมองดังกล่าวช่วยให้การถ่ายทอดตัวละครมีความสมจริงและเข้าถึงความรู้สึกภายในได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้ นักแสดงสามารถแยกแยะความแตกต่างระหว่าง “แม่” ในโลกความจริง กับ “แม่อีกคน” ในโลกที่ซับซ้อนได้อย่างชัดเจน ทั้งในด้านอารมณ์ จังหวะการพูด และพลังของตัวละคร ส่งผลให้ผู้ชมสามารถรับรู้ถึงความน่าคลุ้มคลั่งและความไม่ไว้วางใจที่ค่อย ๆ ก่อตัวขึ้นได้อย่างเป็นธรรมชาติ ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยขับเคลื่อนแก่นเรื่องของละครได้อย่างมีประสิทธิภาพ

(3.3) พ่อ/พ่ออีกคน

รับบทโดย นายภูริช ชักชวน

เหตุผลในการคัดเลือกนักแสดงสำหรับบท “พ่อ/พ่ออีกคน” นั้นเกิดจากความสามารถของนักแสดงในการถ่ายทอดตัวละครที่มีความเรียบง่ายแต่แฝงไปด้วยมิติทางอารมณ์ได้อย่างน่าสนใจ นักแสดงสามารถสร้างภาพของ “พ่อ” ในโลกความจริงให้

มีลักษณะของความห่างเหิน ความเจ็บ และการไม่สามารถสื่อสารความรู้สึกได้อย่างเต็มที่ ซึ่งสอดคล้องกับบริบทของครอบครัวในเรื่อง ในขณะเดียวกัน นักแสดงยังสามารถพลิกบทบาทไปสู่ “พ่ออีกคน” ในโลกทับซ้อนได้อย่างชัดเจน โดยเพิ่มความอบอุ่น ใสใจ และความผิดปกติบางอย่างที่แฝงอยู่ภายใต้ความสมบูรณ์แบบนั้น ทำให้เกิดความรู้สึกคลุมเครือและน่าตั้งคำถามต่อเจตนาที่แท้จริงของตัวละคร

(3.4) เต้าหู้

รับบทโดย นางสาวณัฏฐา วงศ์ไพโรจน์กุล

เหตุผลในการคัดเลือกนักแสดงสำหรับบท “เต้าหู้” นั้นเกิดจากความเป็นธรรมชาติของนักแสดงที่สอดคล้องกับลักษณะนิสัยโดยรวมของตัวละคร ทำให้การแสดงออกมีความน่าเชื่อถือและเข้าถึงได้ง่าย นักแสดงสามารถถ่ายทอดความสดใส ความจริงใจ และความเป็นเพื่อนที่คอยอยู่เคียงข้างตัวละครหลักได้อย่างกลมกลืน ในระหว่างการคัดเลือก นักแสดงยังแสดงให้เห็นถึงความสามารถในการตอบสนองต่อสถานการณ์ได้อย่างเป็นธรรมชาติ ทั้งในจังหวะบทสนทนาและปฏิกิริยาทางอารมณ์ ซึ่งช่วยให้ตัวละคร “เต้าหู้” มีความมีชีวิตชีวาและทำหน้าที่เป็นตัวเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครอื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

(3.5) แมวดำ

รับบทโดย นายอัครเดช ทิพย์เสภา

เหตุผลในการคัดเลือกนักแสดงสำหรับบท “แมวดำ” นั้นเกิดจากความสามารถในการใช้ร่างกายของนักแสดงในการเล่นแบบอุปนิสัยของแมวได้อย่างมีความละเอียดและน่าเชื่อถือ รวมถึงการตีความคำว่า “แมว” ให้ออกมาในรูปแบบของมนุษย์ได้ตรงตามแนวทางที่ผู้กำกับต้องการ นักแสดงสามารถถ่ายทอดลักษณะเฉพาะของแมว เช่น ความคล่องตัว ความระแวดระวัง และ

ความลึกกลับ ผ่านการเคลื่อนไหว จังหวะการหยุด และสายตาได้อย่างชัดเจน ทำให้ตัวละครมีเสน่ห์และสร้างบรรยากาศที่น่าค้นหาให้กับเรื่องราว นอกจากนี้ ยังมีความสามารถในการควบคุมพลังของการแสดงให้อยู่ในระดับที่พอดี ไม่มากหรือน้อยจนเกินไป ส่งผลให้ตัวละคร “แมวดำ” ทำหน้าที่เป็นทั้งผู้สังเกตการณ์และตัวเชื่อมระหว่างโลกทั้งสองได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังช่วยขับเน้นบรรยากาศของความลึกกลับและความไม่แน่นอน ซึ่งสอดคล้องกับแก่นเรื่องของละครได้เป็นอย่างดี

(3.6) ลุงเสรี

รับบทโดย นายธนบดี เปรมทอง

เหตุผลในการคัดเลือกนักแสดงสำหรับบท “ลุงเสรี” นั้นเกิดจากความเป็นธรรมชาติในการแสดงบนเวที รวมถึงทักษะการใช้น้ำเสียงและการใช้ร่างกายที่มีความยืดหยุ่นและชัดเจน นักแสดงสามารถถ่ายทอดบุคลิกของตัวละครได้อย่างมีชีวิตชีวา ทำให้ตัวละครดูเข้าถึงง่ายและมีความน่าเชื่อถือ ในระหว่างการคัดเลือกนักแสดงยังแสดงให้เห็นถึงความสามารถในการควบคุมจังหวะการแสดง ทั้งในช่วงที่ต้องสร้างบรรยากาศผ่อนคลายและช่วงที่ต้องสื่อสารเนื้อหาสำคัญ ทำให้ตัวละคร “ลุงเสรี” มีมิติและไม่เป็นเพียงตัวละครรองที่ผ่านไป

(3.7) ป้าเพ็ญญ์ณีย์

รับบทโดย นางสาวธารารัตน์ สุขสวัสดิ์

เหตุผลในการคัดเลือกนักแสดงสำหรับบท “ป้าเพ็ญญ์ณีย์” นั้นเกิดจากทักษะเฉพาะตัวในการสร้างและจัดการอารมณ์ชั้นร่วมกับผู้ชมได้อย่างเป็นธรรมชาติ รวมถึงความสามารถในการควบคุมและใช้พื้นที่บนเวทีในฐานะนักแสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนทักษะในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าในระหว่างการแสดงที่มีความยืดหยุ่นและรวดเร็ว นอกจากนี้ นักแสดงยังมี

ความสามารถในการปรับจังหวะการแสดงให้สอดคล้องกับสถานการณ์บนเวทีได้อย่างแม่นยำ ทั้งในด้านการสื่อสารกับผู้ชม และการตอบสนองต่อเพื่อนนักแสดง ส่งผลให้ตัวละครมีชีวิตชีวา และสามารถเชื่อมโยงบรรยากาศของเรื่องราวได้อย่างกลมกลืน อีกทั้งยังช่วยเพิ่มสีสันและความไหลลื่นให้กับการดำเนินเรื่องโดยรวมของละครอีกด้วย

(3.8) ป่าอาภรณ์

รับบทโดย นางสาวรดา แจ่มเจ็ดริ้ว

เหตุผลในการคัดเลือกนักแสดงสำหรับบท “ป่าอาภรณ์” นั้นเกิดจากทักษะการจัดการปัญหาบนเวทีที่ดี มีความสามารถในการเสนอแนวทางการแสดงที่น่าสนใจ และมักสอดคล้องกับทิศทางที่ผู้กำกับต้องการ รวมถึงมีเสน่ห์ในการแสดงที่สามารถเข้ากับบทบาทคู่คิดอย่าง “ป่าเพ็ญญ์ณีย์” ได้อย่างเป็นธรรมชาติ นอกจากนี้ นักแสดงยังมีความสามารถในการปรับตัวและประสานงานกับนักแสดงคนอื่นบนเวทีได้อย่างราบรื่น ทำให้การดำเนินฉากมีความต่อเนื่องและไม่สะดุด อีกทั้งยังสามารถสร้างสมดุลระหว่างความจริงจังและอารมณ์ขันได้อย่างเหมาะสม ส่งผลให้ตัวละคร “ป่าอาภรณ์” มีบทบาทที่ช่วยสนับสนุนและขับเคลื่อนบรรยากาศของเรื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพ

(3.9) ต้นกล้า

รับบทโดย ศิวกร เจโต ชุณหศิริ

เหตุผลในการคัดเลือกนักแสดงสำหรับบท “ต้นกล้า” นั้นเกิดจากทักษะในการตีความตัวละครเด็กออกมาได้น่าสนใจและไม่จำเจ ส่งผลต่อการสร้างสรรค์งานในอนาคตได้มากขึ้น อีกทั้งนักแสดงยังสามารถถ่ายทอดความเป็นธรรมชาติ ความซื่อใส และความอยากรู้อยากเห็นของวัยเด็กได้อย่างเป็นธรรมชาติ ทำให้ตัวละครมีความน่าเชื่อถือและเข้าถึงผู้ชมได้ง่าย นอกจากนี้ นักแสดง

ยังมีความสามารถในการเรียนรู้และปรับตัวระหว่างการทำงานบนเวทีได้อย่างรวดเร็ว สามารถตอบสนองต่อสถานการณ์เฉพาะหน้าได้ดี และมีพลังในการแสดงที่สม่ำเสมอ

(3.10) จอมใจ

รับบทโดย นางสาวภัทรานิษฐ์ เก้าอู่ม

เหตุผลในการคัดเลือกนักแสดงสำหรับบท “จอมใจ” นั้นเกิดจากความโดดเด่นที่นักแสดงสามารถแสดงให้เห็นถึงบุคลิกที่ช่วยขับเคลื่อนเรื่องให้เกิดจังหวะที่สนุกสนาน ไม่ทำให้เรื่องราวขาดความต่อเนื่องหรือเกิดความน่าเบื่อ อีกทั้งยังสามารถสร้างสีสันให้กับการดำเนินเรื่องผ่านการแสดงที่มีพลังและจังหวะที่ชัดเจน นอกจากนี้ นักแสดงยังมีความสามารถในการสื่อสารอารมณ์และสร้างปฏิสัมพันธ์กับตัวละครอื่นได้อย่างเป็นธรรมชาติ ส่งผลให้ตัวละคร “จอมใจ” มีบทบาทในการเชื่อมโยงสถานการณ์ต่าง ๆ ภายในเรื่องให้มีความไหลลื่น และช่วยเพิ่มความน่าสนใจให้กับภาพรวมของกลุ่มเด็กผีได้อย่างมีประสิทธิภาพ

(3.11) ขวัญตา

รับบทโดย นางสาวโยชิตา แก้ววิจิตร

เหตุผลในการคัดเลือกนักแสดงสำหรับบท “ขวัญตา” นั้นเกิดจากตัวเลือกในการแสดงที่นักแสดงได้นำเสนอในห้องคัดเลือกซึ่งมีความโดดเด่นและสามารถส่งเสริมภาพรวมของกลุ่มเด็กผีได้อย่างชัดเจน รวมถึงนักแสดงยังได้นำเสนอแนวทางการแสดงที่น่าสนใจและมีเอกลักษณ์ เพียงพอที่จะทำให้ตัวละคร “ขวัญตา” มีบทบาทที่โดดเด่นและมีน้ำหนักมากยิ่งขึ้นในเรื่อง นอกจากนี้ นักแสดงยังสามารถถ่ายทอดอารมณ์ที่หลากหลาย ทั้งความลึกซึ้ง ความน่าสงสาร และความผูกพันกับตัวละครอื่น ๆ ได้อย่างเป็นธรรมชาติ ส่งผลให้ตัวละครมีมิติและสามารถสร้างความรู้สึกเชื่อมโยงกับผู้ชมได้ดี อีกทั้งยังช่วยขับเคลื่อนบรรยากาศของกลุ่ม

เด็กผีให้มีความน่าสนใจและมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้นในภาพรวม
ของการแสดง

(3.12) แก๊งหนูหัดศรรยทั้งสี่

รับบทโดย นายกฤษติพัฒน์ ศรีใหม่

นางสาวยมลภัทร ธนภัทรโรตม

นางสาวชนาพร กาวาท

นายณัฐนันท์ สุขเจริญ

เหตุผลในการคัดเลือกนักแสดงสำหรับบท “แก๊งหนู
หัดศรรยทั้งสี่” นั้นเกิดจากความเป็นหมู่รวม (Ensemble) ของ
นักแสดงที่สามารถทำงานร่วมกันได้อย่างมีเอกภาพ มีจังหวะการ
แสดงที่สอดคล้องประสานกัน และสามารถสร้างพลังของกลุ่มได้อย่าง
ชัดเจน ส่งผลให้ตัวละครมีความน่าเชื่อถือในฐานะกลุ่มที่มีบทบาท
ร่วมกันมากกว่าการแยกเดี่ยว นอกจากนี้ นักแสดงทั้งสี่ยังม
ีความสามารถในการสื่อสารผ่านการเคลื่อนไหวและปฏิกิริยา
ร่วมกันได้อย่างเป็นธรรมชาติ ทำให้เกิดความกลมกลืนในการแสดง
บนเวที อีกทั้งยังสามารถสร้างสีสันและพลังของฉากหมู่ได้อย่างมี
ชีวิตชีวา ช่วยขับเคลื่อนบรรยากาศของเรื่องให้มีความสนุกสนาน
และมีมิติมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 3.1 : นักแสดงละครเวทีเรื่อง มะลิซ้อน

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.1.1.7 การคัดเลือกทีมงานออกแบบ

การคัดเลือกทีมงานออกแบบเป็นขั้นตอนสำคัญที่มุ่งเน้นการหาผู้ร่วมงานที่มีความเข้าใจในแนวคิดของละครและสามารถตีความแก่นเรื่องไปสู่การออกแบบเชิงภาพได้อย่างสอดคล้องกัน โดยเฉพาะประเด็นโลกทาบซ้อน ความไม่แน่นอนของความจริง และบรรยากาศเชิงสัญลักษณ์ของเรื่อง

(1) ขอบเขตในการคัดเลือกทีมงานออกแบบ

ขอบเขตในการคัดเลือกทีมงานออกแบบสำหรับละครเรื่อง “มะลิซ้อน” ครอบคลุมทีมงานที่มีหน้าที่ในการสร้างองค์ประกอบภาพและบรรยากาศของการแสดงบนเวที เพื่อให้สอดคล้องกับแนวคิดและแก่นเรื่องของละคร โดยแบ่งออกเป็นงานออกแบบหลัก ได้แก่ การออกแบบฉาก (Scene Design) การออกแบบเครื่องแต่งกาย (Costume Design) การออกแบบแสง (Lighting Design) การออกแบบสื่อและภาพประกอบ (Media Design) และการออกแบบเสียง (Sound Design)

(2) เกณฑ์การคัดเลือกนักออกแบบ

เกณฑ์การคัดเลือกนักออกแบบนั้นจะมุ่งเน้นไปที่ความสามารถในการตีความบทละครไปสู่การออกแบบเชิงสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับแนวคิดหลักของเรื่อง โดยเฉพาะการถ่ายทอดบรรยากาศของโลกทัศน์ และการสร้างอารมณ์ความรู้สึกผ่านองค์ประกอบภาพ แสง เสียง และสื่อประกอบบนเวที นักออกแบบที่ได้รับการคัดเลือกจะต้องมีความเข้าใจในบทละครอย่างลึกซึ้ง สามารถวิเคราะห์ตัวละครและฉากสำคัญเพื่อนำไปสู่การออกแบบที่สนับสนุนการเล่าเรื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งต้องมีผลงานหรือประสบการณ์ที่แสดงให้เห็นถึงความสามารถในการออกแบบงานละครเวทีหรือสื่อการแสดงที่เกี่ยวข้อง นอกจากนี้ ยังพิจารณาความสามารถในการทำงานร่วมกับทีมผู้กำกับและทีมฝ่ายต่าง ๆ ได้อย่างราบรื่น มีทักษะในการสื่อสารแนวคิด และมีความยืดหยุ่นในการปรับแก้ผลงานตามทิศทางการกำกับ เพื่อให้ผลงานการออกแบบทั้งหมดสามารถสานกันเป็นเอกภาพ และส่งเสริมการเล่าเรื่องของละครได้อย่างสมบูรณ์

(3) ผู้ที่ผ่านการคัดเลือกเป็นนักออกแบบ

จากขอบเขตในการคัดเลือกนัก ออกแบบเพื่อการแสดงข้างต้น เมื่อสิ้นสุดกระบวนการคัดเลือกนักออกแบบแล้ว จึงได้นักออกแบบเพื่อ การแสดง ดังนี้

(3.1) นักออกแบบฉาก

นางสาว นางสาวชณิชา ประทุมไทย

เหตุผลที่เลือกเกิดจาก ณ ห้องอดิชน นักออกแบบได้แสดงให้เห็นถึงฟังก์ชันการใช้พื้นที่บนเวทีอย่างมีความเข้าใจ ทั้งในด้านการกำหนดพื้นที่การแสดง รวมถึงสไตล์ของงานที่ค่อนข้างสอดคล้องกับภาพที่ผู้กำกับวางไว้ และที่สำคัญคือมีสภาวะการเปิดรับความคิดเห็น พร้อมปรับเปลี่ยนแนวคิดการออกแบบให้เหมาะสมกับทิศทางของการแสดงได้อย่างยืดหยุ่น นอกจากนี้ นักออกแบบยังสามารถเชื่อมโยงแนวคิดเชิงนามธรรมของบทละครไปสู่การออกแบบเชิงรูปธรรมได้อย่างชัดเจน ทำให้พื้นที่เวทีไม่

เพียงทำหน้าที่รองรับการแสดง แต่ยังสามารถสื่อความหมายและสร้างบรรยากาศของโลกทับซ้อนได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังมีความสามารถในการทำงานร่วมกับทีมผู้กำกับและฝ่ายต่าง ๆ เพื่อพัฒนาแบบให้สอดคล้องกับข้อจำกัดและศักยภาพของการแสดงจริง ส่งผลให้งานออกแบบมีความสมบูรณ์และสนับสนุนการเล่าเรื่องโดยรวมได้อย่างลงตัว

(3.2) นักออกแบบออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

นางสาวอรปรียา รัตนพงษ์

เหตุผลที่เลือกเกิดจากความสร้างสรรค์ในการเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบฉาก นักออกแบบได้แสดงให้เห็นถึงความยืดหยุ่นและไม่ยึดติดกับรูปแบบการออกแบบที่ตายตัว ทำให้สามารถนำเสนอแนวทางการใช้วัสดุและองค์ประกอบฉากได้อย่างหลากหลายและมีจินตนาการ ส่งผลให้เกิดภาพบนเวทีที่มีความน่าสนใจและมีมิติในการรับชมมากยิ่งขึ้นแนวคิดดังกล่าวยังช่วยเสริมให้การออกแบบฉากสามารถตอบสนองต่อการเล่าเรื่องของละคร “มะลิซ้อน” ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยสามารถสร้างบรรยากาศที่เปลี่ยนแปลงไปตามสถานการณ์ของเรื่อง และช่วยขับเน้นความรู้สึกของโลกทับซ้อนได้อย่างชัดเจน อีกทั้งยังสะท้อนถึงความสามารถในการปรับตัวและการทำงานร่วมกับทีมผู้กำกับได้อย่างกลมกลืน ส่งผลให้งานออกแบบโดยรวมมีความสมบูรณ์และน่าสนใจยิ่งขึ้น

(3.3) นักออกแบบเครื่องแต่งกาย

นางสาวชยานันต์ โรจน์ไพศาลนุกุล

นายธนทร ช่างเกวียน

นายธเนศ สุทธิพงศ์

เหตุผลที่เลือกเกิดจากนักออกแบบทั้งสามคนสามารถนำเสนอแนวคิดด้านเครื่องแต่งกายได้อย่างสอดคล้องและเป็นไปใน

ทิศทางเดียวกันกับแนวทางของผู้กำกับ อีกทั้งยังมีความเข้าใจร่วมกันในการตีความตัวละครและโลกของละคร “มะลิซ้อน” ทำให้สามารถพัฒนาแนวทางการออกแบบที่มีความกลมกลืนและสนับสนุนภาพรวมของการแสดงได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ นักออกแบบทั้งสามยังมีความถนัดเฉพาะด้านที่แตกต่างกัน แต่สามารถนำมาผสานกันได้อย่างลงตัว ส่งผลให้เครื่องแต่งกายของตัวละครมีความหลากหลายทั้งในเชิงรูปแบบ สี สัน และการสื่อความหมาย ช่วยเสริมมิติของตัวละครให้ชัดเจนยิ่งขึ้น และทำให้ภาพรวมของงานออกแบบเครื่องแต่งกายมีความสมบูรณ์และน่าสนใจมากขึ้นบนเวทีการแสดง

(3.4) นักออกแบบแสง

นางสาวปณิดา โพธิ์จาด

เหตุผลที่เลือกเกิดจากนักออกแบบมีความสามารถในการเข้าใจตัวละครและสามารถตีความอารมณ์ของเรื่อง “มะลิซ้อน” ออกมาเป็นการออกแบบแสงได้อย่างชัดเจน โดยสามารถใช้แสงในการสร้างบรรยากาศและกำหนดอารมณ์ของแต่ละฉากได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ ยังมีความเข้าใจในการใช้แสงเพื่อแบ่งแยกพื้นที่และสื่อถึงแนวคิด “โลกทับซ้อน” ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้ผู้ชมสามารถรับรู้ถึงความแตกต่างของอารมณ์และสภาพแวดล้อมในแต่ละโลกได้อย่างชัดเจน อีกทั้งยังมีความยืดหยุ่นในการปรับรูปแบบแสงให้สอดคล้องกับการแสดงบนเวทีจริง ส่งผลให้งานออกแบบแสงสามารถสนับสนุนการเล่าเรื่องและเสริมสร้างบรรยากาศโดยรวมของละครได้อย่างสมบูรณ์

(3.5) นักออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดีย

นางสาวสุกนิดา บุ่งกระโทก

เหตุผลที่เลือกเกิดจากแนวคิดริและแนวทางการออกแบบเสียงที่นักออกแบบนำเสนอมีความสอดคล้องกับทิศทางของละคร “มะลิซ้อน” อย่างชัดเจน สามารถถ่ายทอดบรรยากาศของเรื่องและอารมณ์ของแต่ละฉากได้อย่างเหมาะสม อีกทั้งยังช่วยเสริมสร้างความรู้สึกละเอียดของโลกทัศน์ให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น ผ่านการใช้เสียงและสื่อมัลติมีเดีย ในส่วนของสื่อมัลติมีเดีย นักออกแบบมีความสามารถในการนำภาพเคลื่อนไหว วิดีโอ และองค์ประกอบภาพดิจิทัลมาประกอบประกอบการเล่นเรื่องบนเวทีได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้สามารถขยายมิติของพื้นที่การแสดงให้กว้างขึ้นกว่าข้อจำกัดของฉากจริง โดยเฉพาะการสร้างภาพแทน “โลกอีกด้าน” ที่มีความแตกต่างจากโลกความจริง ช่วยให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจและเข้าถึงอารมณ์ของเรื่องได้ชัดเจนยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ยังสามารถผสานสื่อมัลติมีเดียเข้ากับเสียงและแสงได้อย่างกลมกลืน ส่งผลให้เกิดประสบการณ์การรับชมที่มีความสมจริงและลื่นไหล อีกทั้งยังช่วยเพิ่มความลึกของการเล่าเรื่องและเสริมสร้างบรรยากาศเชิงสัญลักษณ์ของละคร ทำให้งานออกแบบโดยรวมมีความสมบูรณ์และน่าสนใจมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 3.2 : สมาชิกของละครเวทีเรื่อง มะลิซ้อน

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.3 : ทีมออกแบบละครเวทีเรื่อง มะลิซ้อน

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.1.2 กระบวนการกำกับการแสดง (Pre-Production)

3.1.2.1 กระบวนการกำกับการแสดง

(1) First meeting

ก่อนเริ่มกระบวนการซ้อม สิ่งที่สำคัญคือการประชุมทุกฝ่ายเพื่อกำหนดกำหนดทิศทางให้ทุกคนในโปรดักชั่นเข้าใจตรงกันว่ากำลังนำเสนอเรื่องอะไร และมีวิธีการใดบ้างในการถ่ายทอดเรื่องราวของ “มะลิซ้อน” ไปสู่การแสดงบนเวที การประชุม First Meeting จึงถูกใช้เป็นพื้นที่ในการอธิบายแนวคิดหลักของละคร แก่นเรื่อง โครงสร้างการเล่าเรื่อง รวมถึงบรรยากาศและสไตล์การแสดงที่ต้องการ เพื่อให้ทีมงานและนักแสดงทุกฝ่ายมีภาพรวมเดียวกันตั้งแต่เริ่มต้น นอกจากนี้ ยังเป็นช่วงเวลาในการทำ ความเข้าใจบทบาทของแต่ละฝ่ายในโปรดักชั่น การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เบื้องต้น และการเปิดพื้นที่ให้เกิดการสื่อสารระหว่างผู้กำกับ ทีมงาน และนักแสดง ซึ่งช่วยสร้างความเข้าใจอันดีในการทำงานร่วมกัน ลดความคลาดเคลื่อนในการตีความ และเป็นการวางรากฐานสำคัญก่อนเข้าสู่กระบวนการซ้อมจริงอย่างเป็นระบบ

(2) การละลายพฤติกรรมก่อนการกำกับการแสดง

เนื่องจากนักแสดงในโปรดัคชั่นเรื่อง “มะลิซ้อน” มีจำนวนมากและประกอบด้วยนิสิตจากหลากหลายชั้นปี ผู้ศึกษาจึงเลือกใช้กระบวนการ Workshop เข้ามาปรับใช้ในการทำงาน เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการละลายพฤติกรรม และสร้างความคุ้นเคยระหว่างนักแสดงก่อนเข้าสู่กระบวนการซ้อมจริง การดำเนินกิจกรรมดังกล่าวมีเป้าหมายเพื่อเสริมสร้างความสัมพันธ์ที่ดีภายในกลุ่มนักแสดง ลดความเกร็งหรือความไม่มั่นใจในการทำงานร่วมกัน รวมถึงช่วยพัฒนาเครื่องมือพื้นฐานทางการแสดง เช่น การรับส่งพลัง การฟัง การตอบสนอง และการใช้ร่างกายอย่างอิสระมากขึ้น นอกจากนี้ กระบวนการ Workshop ยังมีส่วนสำคัญในการสร้าง “มวลดการแสดง” (ensemble) ให้เกิดความพร้อมและความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของนักแสดง ส่งผลให้บรรยากาศในการซ้อมมีความเป็นระบบมากขึ้น และช่วยสนับสนุนให้การพัฒนาตัวละครและการทำงานร่วมกันบนเวทีเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพตั้งแต่ช่วงเริ่มต้นของกระบวนการผลิตละคร

(3) เปิดโปรดัคชั่น

เป็นการเปิดโปรดัคชั่นของเทศกาลละครภายใต้เทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ ปีการศึกษา 2565 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้นิสิตชั้นปีที่ 1 ถึง 3 ที่มีความสนใจ ได้มีโอกาสเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการสร้างสรรค์ละครเวทีร่วมกับทีมโปรดัคชั่นในแต่ละเรื่อง ซึ่งมีทั้งหมด 4 เรื่องการนำเสนอในครั้งนี้จะเป็นการนำเสนอรูปแบบละครเวทีในลักษณะบางส่วนของแต่ละเรื่อง อาจเป็นฉากสำคัญหรือองค์ประกอบที่สะท้อนแนวคิดหลักของเรื่อง ทั้งนี้อาจเกี่ยวข้องโดยตรงกับโครงเรื่องทั้งหมด หรือเป็นเพียงส่วนหนึ่งที่ช่วยสะท้อนบรรยากาศและวิธีการเล่าเรื่องของผลงานนั้น ๆ โดยยังคงเอกลักษณ์เฉพาะตัวของแต่ละโปรดัคชั่นไว้ ทั้งนี้ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมสามารถเข้าใจแนวทางการทำงาน วิธีการตีความบท และรูปแบบการเล่าเรื่องของแต่ละโปรดัคชั่นได้อย่างชัดเจน ก่อนตัดสินใจเข้าร่วมตามความสมัครใจ

หรือการลงทะเบียนตามรายวิชา โดยมีเป้าหมายเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนากระบวนการทำงานละครเวทีร่วมกันอย่างเป็นระบบ

(4) กระบวนการซ้อม

กระบวนการซ้อมถือเป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในการสร้างสรรค์ละครเวที เนื่องจากเป็นช่วงเวลาที่ใช้ในการพัฒนาองค์ประกอบต่าง ๆ ของการแสดงให้ค่อย ๆ ก่อตัวขึ้นเป็นผลงานที่สมบูรณ์และมีคุณภาพสูงสุด การซ้อมจึงไม่เพียงเป็นการฝึกฝนการแสดง แต่ยังเป็นกระบวนการบ่มเพาะทั้งตัวละคร ความสัมพันธ์บนเวที และความเข้าใจร่วมกันของทีมงานทั้งหมด เพื่อให้ละครหนึ่งเรื่องสามารถพัฒนาไปสู่ผลงานที่มีความสร้างสรรค์และสื่อสารแนวคิดได้อย่างชัดเจนที่สุด และด้วยจำนวนนักแสดงที่ค่อนข้างมาก และด้วยจำนวนนักแสดงที่ค่อนข้างมาก รวมถึงการประกอบด้วยนิสิตจากหลากหลายชั้นปี ผู้ศึกษาจึงจำเป็นต้องมีการจัดตารางการซ้อมอย่างเป็นระบบ เพื่อให้สามารถบริหารเวลาได้อย่างมีประสิทธิภาพ และครอบคลุมการทำงานของนักแสดงทุกกลุ่ม การวางแผนการซ้อมดังกล่าวมุ่งเน้นให้เกิดความต่อเนื่องในการพัฒนาการแสดง ทั้งในระดับรายบุคคลและภาพรวมของฉากหมู่ โดยมีการแบ่งช่วงการซ้อมตามความเหมาะสมของเนื้อหา เช่น การซ้อมอ่านบท การซ้อมเฉพาะฉาก และการซ้อมรวมทั้งเรื่อง เพื่อให้กระบวนการพัฒนาเป็นไปอย่างค่อยเป็นค่อยไปและมีทิศทางที่ชัดเจน นอกจากนี้ ยังช่วยลดปัญหาความสับสนในการทำงานร่วมกันของนักแสดง และเปิดโอกาสให้ผู้กำกับสามารถให้ข้อเสนอแนะได้อย่างละเอียดมากขึ้น ส่งผลให้การซ้อมสามารถพัฒนาไปสู่ความสมบูรณ์ของการแสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

(4.1) ลงคิวซ้อมนักแสดง

การลงคิวซ้อมนักแสดงเป็นขั้นตอนสำคัญภายใต้กระบวนการซ้อม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อจัดระบบเวลาและการเข้าซ้อมของนักแสดงแต่ละคนให้มีความชัดเจนและมีประสิทธิภาพสูงสุด การดำเนินงานในส่วนนี้จะช่วยให้การซ้อมเป็นไปอย่างเป็น

ตารางช่อง 17-21 ของศึกษา					
วัน	เวลา	นักแสดง	หมายเหตุ	ช่อง	
จันทร์	12:30-13:30	นักแสดงทุกคน	-	สอ 1	
อังคาร	10:00-10:00	นักแสดง จีน เจด มีสเตอร์	จีน เจด มีสเตอร์ ตามมาวีโม	สอ 1	Show
พุธ	10:00-10:00	นักแสดง จีน เจด มีสเตอร์	จีน เจด มีสเตอร์ ตามมาวีโม	สอ 1	
พฤหัสบดี	10:00-10:00	นักแสดงทุกคน	นักแสดงตามมาวีโม	สอ 1	
ศุกร์	10:00-10:00	นักแสดงทุกคน	สอ 70 14:00-16:00	สอ 1	
ตารางช่อง 8-12 ศึกษา					
วัน	เวลา	นักแสดง	หมายเหตุ	ช่อง	
จันทร์	10:30-10:00	นักแสดง ทุกคน	-	สอ 1	
อังคาร	13:00-10:00	นักแสดง	สอ 1 จำนวน 15.00	สอ 1	
พุธ	10:30-10:00	นักแสดง	-	สอ 1	
พฤหัสบดี	10:30-10:00	นักแสดงทุกคน ยกเว้น B3	นักแสดงตามมาวีโม	สอ 1	
ศุกร์	10:30-10:00	นักแสดงทุกคน ยกเว้น B3	นักแสดงตามมาวีโม	สอ 1	
ตารางช่อง 12-16 มกรา					
วัน	เวลา	นักแสดง	หมายเหตุ	ช่อง	
จันทร์	10:00-10:00	นักแสดงทุกคน	นักแสดงตามมาวีโม	สอ 1	
อังคาร	10:00-10:00	นักแสดงทุกคน	นักแสดงตามมาวีโม	สอ 1	
พุธ	10:00-10:00	นักแสดงทุกคน	นักแสดงตามมาวีโม	สอ 1	
พฤหัสบดี	10:00-10:00	นักแสดงทุกคน	นักแสดงตามมาวีโม	สอ 1	
ตารางช่อง 19-23 มกรา					
วัน	เวลา	นักแสดง	หมายเหตุ	ช่อง	
จันทร์	10:00-10:00	นักแสดงทุกคน ยกเว้น B3	นักแสดงตามมาวีโม / สอ 1 ตามมาวีโม	สอ 1	Show
อังคาร	10:00-10:00	นักแสดงทุกคน ยกเว้น B3	นักแสดงตามมาวีโม 2	สอ 1	Show
พุธ	10:00-10:00	นักแสดงทุกคน ยกเว้น B3	นักแสดงตามมาวีโม 2	สอ 1	Show
พฤหัสบดี	10:00-10:00	นักแสดงทุกคน ยกเว้น B3	นักแสดงตามมาวีโม 2	สอ 1	Show

ภาพที่ 3.5 : ตารางซ้อม

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.1.2.2 การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%)

การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%) การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%) ในด้านการกำกับการแสดง มีวัตถุประสงค์เพื่อแสดงให้เห็นถึงแนวทางและวิธีการเล่าเรื่องของผู้กำกับว่ามีการนำเสนอสาระและแนวคิดของละคร “มะลิซ้อน” ในทิศทางใด รวมถึงความชัดเจนของรูปแบบการแสดงที่กำลังพัฒนาไปสู่ผลงานจริง โดยมีกำหนดระยะเวลาการซ้อมตั้งแต่วันที่ 30 กันยายน 2565 และกำหนดส่งความคืบหน้าในวันที่ 26 กันยายน 2565 ซึ่งในช่วงเวลาดังกล่าว ผู้ศึกษามีการวางแผนและดำเนินกระบวนการซ้อมอย่างเป็นระบบ ดังนี้

(1) บท

ในขั้นตอนการพัฒนาบทละคร ผู้ศึกษาให้ความสำคัญกับการเปลี่ยนบริบทของเรื่องจากต้นฉบับไปสู่บริบทใหม่ โดยมีการปรับพื้นที่ความหมายของเหตุการณ์และตัวละครให้สอดคล้องกับแนวคิดที่ต้องการนำเสนอมากยิ่งขึ้น ทั้งในด้านสภาพแวดล้อม ความสัมพันธ์ของตัวละคร และโครงสร้างของโลกในเรื่อง การดัดแปลงบทมุ่งเน้นไปที่การขยาย “แก่น” (Theme) ของเรื่องให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

(1.1) การปรับบริบท

ในการปรับบริบทของละคร “มะลิซ้อน” ผู้ศึกษามุ่งเน้นการแปลงจากบริบทเดิมของเรื่องต้นฉบับไปสู่บริบทใหม่ที่สอดคล้องกับแนวคิดการนำเสนอ อย่างไรก็ตาม ในช่วงเริ่มต้นของกระบวนการยังพบปัญหาความไม่ชัดเจนของการเปลี่ยนบริบทเนื่องจากบางส่วนของโครงเรื่องยังคงยึดติดกับภาพเดิม ทำให้ทิศทางของโลกในเรื่องและความสัมพันธ์ของตัวละครยังไม่สามารถสะท้อนแก่นเรื่องได้อย่างชัดเจน ด้วยเหตุนี้ จึงได้มีการทบทวนและปรับแก้การตีความบริบทใหม่ให้มีความชัดเจนมากขึ้น

(1.2) แก่น (Theme)

ในการพัฒนาแก่นเรื่อง (Theme) ผู้ศึกษาให้ความสำคัญกับการกำหนดประเด็นหลักของเรื่องให้มีความชัดเจนและสอดคล้องกับการตีความในรูปแบบใหม่ โดยมุ่งเน้นประเด็นเรื่องการไม่ถูกรับฟังในครอบครัว และการแสวงหาพื้นที่ทางอารมณ์ที่ตัวละครสามารถเป็นตัวของตัวเองได้ อย่างไรก็ตาม ในช่วงเริ่มต้นของกระบวนการยังพบปัญหาในด้านความกระจายของประเด็นแก่นเรื่อง เนื่องจากการเล่าเรื่องยังมีหลายแนวคิดปะปนกัน ทำให้สารหลักของเรื่องยังไม่เด่นชัดเท่าที่ควร ด้วยเหตุนี้จึงได้มีการทบทวนและจัดลำดับความสำคัญของแก่นเรื่องใหม่ เพื่อให้ทุกเหตุการณ์และพฤติกรรมของตัวละครสามารถเชื่อมโยงไปสู่สารหลักเดียวกันได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ยังได้มีการใช้แนวคิด “โลกทับซ้อน” เป็นเครื่องมือในการขบเน้นแก่นเรื่อง โดยโลกอีกด้านถูกใช้เป็นภาพสะท้อนของความปรารถนาและความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร ทำให้แก่นเรื่องมีความลึกซึ้งและสามารถตีความได้หลากหลาย แต่ยังคงยึดโยงกับประเด็นหลักของเรื่องอย่างชัดเจนในเชิงการกำกับการแสดง

(2) นักแสดง

ช่วงแรกของการซ้อม ผู้กำกับจะเริ่มต้นด้วยการพูดคุยร่วมกับนักแสดงทั้งหมด เพื่อสร้างความเข้าใจร่วมกันเกี่ยวกับบทละคร โดยเฉพาะในประเด็นการปรับบริบทของเรื่อง “มะลิซ้อน” ให้มีความชัดเจนและสอดคล้องกับแนวคิดการนำเสนอมากยิ่งขึ้น โดยผู้ศึกษามีวิธีการดำเนินงานดังนี้

(2.1) เวิร์คช็อป (Workshop)

ในขั้นตอนเวิร์คช็อป เป็นการใช้กระบวนการฝึกปฏิบัติร่วมกันระหว่างผู้กำกับและนักแสดง เพื่อสร้างความเข้าใจต่อบทละครและพัฒนาศักยภาพทางการแสดงไปพร้อมกัน โดยเน้นการละลายพฤติกรรม การสร้างความคุ้นเคยภายในกลุ่มนักแสดง และการเปิดพื้นที่ให้เกิดการแลกเปลี่ยนแนวคิดอย่างอิสระ



ภาพที่ 3.6 : บรรยากาศการทำเวิร์คช็อป1

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.7 : บรรยายากาศการทำเวิร์คช็อป2

ที่มา : ผู้ศึกษา

(2.2) การซ้อมโดยถือบท

เป็นขั้นตอนที่นักแสดงเริ่มเข้าสู่กระบวนการซ้อมอย่างเป็นรูปธรรม โดยยังคงใช้บทละครประกอบการแสดงตลอดเวลา เพื่อช่วยในการจดจำเนื้อหา จังหวะการพูด และความสัมพันธ์ของตัวละครในแต่ละฉาก ขั้นตอนนี้มีเป้าหมายเพื่อให้นักแสดงเกิดความคุ้นเคยกับบท และเข้าใจโครงสร้างของเรื่องอย่างชัดเจน ก่อนที่จะพัฒนาไปสู่การแสดงที่เป็นธรรมชาติมากขึ้น

(2.3) การซ้อมโดยวางบท

ในขั้นตอนนี้ นักแสดงจะเริ่มลดการพึ่งพาบทละคร และหันมาให้ความสนใจในเนื้อหาและตัวละครเป็นหลัก เพื่อพัฒนาความเป็นธรรมชาติในการแสดง การวางบทช่วยให้นักแสดงสามารถโฟกัสกับการสื่อสารอารมณ์ การใช้ร่างกาย และการ

ปฏิสัมพันธ์กับนักแสดงคนอื่นได้อย่างเต็มที่มากขึ้น ส่งผลให้การแสดงมีความไหลลื่นและสมจริงมากยิ่งขึ้น

(2.4) การทำตัวละคร

เป็นกระบวนการพัฒนาความลึกของตัวละคร โดยนักแสดงจะต้องทำความเข้าใจพื้นฐานของตัวละคร ทั้งบุคลิก แรงจูงใจ ความสัมพันธ์ และพัฒนาการทางอารมณ์ ผ่านการวิเคราะห์และการทดลองแสดงในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อให้ตัวละครมีความชัดเจนและมีมิติ สามารถถ่ายทอดออกมาได้อย่างสอดคล้องกับแนวคิดของละคร “มะลิซ้อน”



ภาพที่ 3.8 : บรรยากาศการทำเวิร์คช็อป3

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.9 : บรรยากาศการทำเวิร์คช็อป4

ที่มา : ผู้ศึกษา

(2.5) การซ่อมแยกเป็นแต่ละฉาก

เป็นการแบ่งการซ่อมตามโครงสร้างของบทละคร เพื่อให้สามารถพัฒนาแต่ละฉากได้อย่างละเอียดและมีประสิทธิภาพ ในขั้นตอนนี้ ผู้กำกับจะสามารถให้ข้อเสนอแนะเฉพาะจุด ทั้งในด้านการแสดง จังหวะ และการสื่อสารของตัวละคร เพื่อปรับปรุงและพัฒนาให้แต่ละฉากมีความสมบูรณ์ก่อนนำไปรวมเป็นการแสดงทั้งเรื่อง



ภาพที่ 3.10 : บรรยากาศการซ้อม1

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.11 : บรรยากาศการซ้อม2

ที่มา : ผู้ศึกษา

(3) พื้นที่ (Space)

การใช้พื้นที่ในการซ้อมและการแสดง ถือเป็นองค์ประกอบสำคัญที่มีผลต่อการพัฒนาการแสดงโดยรวม เนื่องจากพื้นที่ไม่เพียงเป็นบริเวณสำหรับการเคลื่อนไหวของนักแสดงเท่านั้น แต่ยังเป็นเครื่องมือในการกำหนดความสัมพันธ์ของตัวละคร จังหวะของฉาก และการเล่าเรื่องบนเวทีอีกด้วย ในช่วงกระบวนการซ้อม ผู้กำกับให้ความสำคัญกับการทำความเข้าใจการใช้พื้นที่เวทีอย่างมีระบบ โดยนักแสดงจะต้องเรียนรู้การรับรู้

ขอบเขตของเวที (Blocking) การเคลื่อนไหวระหว่างฉาก และการจัดระยะห่างระหว่างตัวละคร เพื่อให้เกิดความสมดุลของภาพบนเวทีและช่วยเสริมอารมณ์ของฉากให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

(3.1) เวที

การกำหนด Blocking บนเวทีละครเรื่อง “มะลิซ้อน” เป็นกระบวนการวางตำแหน่งและการเคลื่อนไหวของนักแสดงให้สอดคล้องกับพื้นที่เวทีที่มีข้อจำกัด ทั้งในด้านขนาด ทิศทางการมองเห็นของผู้ชม และองค์ประกอบฉากที่ใช้ร่วมกัน ผู้กำกับให้ความสำคัญกับการจัดวางตำแหน่งนักแสดงในแต่ละฉากอย่างมีเหตุผล เพื่อให้ภาพรวมบนเวทีมีความสมดุล และสามารถสื่อสารอารมณ์ของเรื่องได้อย่างชัดเจน

(3.2) การสร้างสรรค์องค์ประกอบศิลป์บนพื้นที่บนเวที

การสร้างสรรค์องค์ประกอบศิลป์บนพื้นที่เวทีละครเรื่อง “มะลิซ้อน” เป็นกระบวนการที่มุ่งเน้นการออกแบบภาพรวมของเวทีให้สอดคล้องกับแนวคิดและบรรยากาศของเรื่อง โดยเริ่มต้นจากการมองหาสิ่งที่จำเป็นต้องใช้จริงในเชิงการแสดงก่อน เช่น โครงสร้างพื้นที่หลัก ทางเข้า-ออกของนักแสดง และองค์ประกอบฉากพื้นฐานที่ช่วยรองรับการดำเนินเรื่อง เมื่อได้องค์ประกอบที่จำเป็นครบถ้วนแล้ว จึงนำมาพัฒนาและแต่งเติมรายละเอียดทางศิลป์เพิ่มเติม เพื่อสร้างบรรยากาศและความหมายเชิงสัญลักษณ์ให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น การแต่งเติมดังกล่าวไม่ได้เป็นเพียงการเพิ่มความสวยงาม แต่เป็นการออกแบบที่มีหน้าที่ในการสนับสนุนการเล่าเรื่องและสื่อสารแนวคิดของละครอย่างชัดเจน

3.1.2.3 การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%)

การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%) ของละครเรื่อง “มะลิซ้อน” อยู่ใน รูปแบบละครสั้น (Teaser) ซึ่งได้นำไปจัดแสดงภายในเทศกาลปล่อยผี ประจำปี การศึกษา 2565 โดยถือเป็นการนำเสนอผลงานครั้งแรกต่อหน้าผู้ชมทั่วไป มีความ ยาวประมาณ 15 นาที ตลอดกระบวนการพัฒนาผลงาน กลุ่มผู้ศึกษามุ่งเน้นความ ตั้งใจในการถ่ายทอดแนวคิดและทิศทางของละคร “มะลิซ้อน” ออกมาให้มีความ ชัดเจนที่สุด เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าใจภาพรวมของเรื่องราว และรับรู้ถึงบรรยากาศ ของโลกทัศน์ที่เป็นแก่นสำคัญของการเล่าเรื่อง อีกทั้งยังเป็นการทดลองนำ องค์ประกอบต่าง ๆ ของการแสดง เช่น การกำกับ การแสดง ฉาก และอารมณ์ของ ตัวละคร มาผสมผสานกันบนเวทีจริง ภายหลังจากการนำเสนอผลงาน ผู้ศึกษามีความพึง พอใจต่อผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น เนื่องจากสามารถถ่ายทอดผลงานได้ตามแนวทางที่วางไว้ ในระดับหนึ่ง และทำให้เห็นภาพการพัฒนาของละครได้อย่างเป็นรูปธรรม อีกทั้ง ประสพการณ์จากการแสดงครั้งนี้ยังเป็นข้อมูลสำคัญในการนำไปวิเคราะห์และ พัฒนา เพื่อปรับปรุงกระบวนการสร้างสรรค์ในขั้นตอนถัดไปให้มีความสมบูรณ์และ ชัดเจนมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 3.12 : การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%) 1

ที่มา : Jira Joke



ภาพที่ 3.13 : การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%) 2

ที่มา : Jira Joke

(1) สรุปการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%)

ผู้ศึกษาได้นำวิธีการที่ใช้ในการพัฒนาผลงานช่วงการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%) มาต่อยอดในการสร้างสรรค์ผลงานรูปแบบละครสั้น (Teaser) ของละครเรื่อง “มะลิซ้อน” โดยอาศัยความคิดเห็น คำติชม และข้อเสนอแนะที่ได้รับจากการนำเสนอครั้งก่อน มาเป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้นในเชิงการเล่าเรื่องและการนำเสนอ จากการประเมินผลพบว่า มีประเด็นที่สามารถนำไปพัฒนาและต่อยอดสู่เนื้อเรื่องหลักได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งในด้านการใช้พื้นที่เวทีให้เกิดความคุ้มค่า การจัดวางองค์ประกอบศิลป์เพื่อสนับสนุนภาพรวมของการแสดง รวมถึงการเพิ่มศักยภาพในการดึงดูดลักษณะของนักแสดงออกมาใช้ให้สอดคล้องกับแนวทางของทีมงานออกแบบและการกำกับ นอกจากนี้ ยังมีการพัฒนาในด้านการสื่อสารภาพรวมของเรื่องให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น ทำให้สามารถถ่ายทอดอารมณ์และแนวคิดของละคร “มะลิซ้อน” ได้อย่างเป็นระบบมากขึ้น อีกทั้งยังเป็นการต่อยอดกระบวนการทำงานร่วมกันของทีมให้มีความกลมกลืนและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นกว่าเดิม



ภาพที่ 3.14 : การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%) 3

ที่มา : Jira Joke



ภาพที่ 3.15 : การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%) 4

ที่มา : Jira Joke



ภาพที่ 3.16 : การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%) 5

ที่มา : Jira Joke



ภาพที่ 3.17 : การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%) 6

ที่มา : Jira Joke

3.1.2.4 การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%)

ในการส่งความคืบหน้าครั้งที่ 3 ผู้ศึกษาได้พัฒนาผลงานโดยเลือกนำเสนอเนื้อเรื่องตั้งแต่ฉากที่ 1 ถึงฉากที่ 7 ครอบคลุมตั้งแต่ช่วงการย้ายเข้ามาในบ้านหลังใหม่ของ “มะลิ” ไปจนถึงช่วงก่อนเหตุการณ์สำคัญของเรื่อง คือการยื่นกระดุมของแม่อีกคน ซึ่งเป็นจุดเปลี่ยนที่นำไปสู่การกักขังมะลิไว้ในโลกอีกด้าน และถือเป็น

จุดสำคัญต่อการพัฒนาการของเรื่อง การเลือกนำเสนอช่วงดังกล่าวมีวัตถุประสงค์เพื่อแสดงให้เห็นทิศทางการกำกับการแสดงที่มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น ทั้งในด้านโครงสร้างการเล่าเรื่อง การพัฒนาความสัมพันธ์ของตัวละคร และการสร้างบรรยากาศของโลกที่ซับซ้อนที่ค่อย ๆทวีความเข้มข้น นอกจากนี้ ผู้ศึกษายังมุ่งเน้นการนำเสนอวิธีการใช้พื้นที่บนเวที (Space) อย่างเป็นระบบ ทั้งในด้านการกำหนดตำแหน่ง (Blocking) และการเคลื่อนไหวของนักแสดง เพื่อให้เกิดภาพการแสดงที่มีความชัดเจน และสามารถต่อยอดไปสู่การพัฒนาในขั้นตอนถัดไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในกระบวนการพัฒนาครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้มีการปรึกษาและทำงานร่วมกับนักออกแบบฉาก ส่งผลให้เกิดแนวทางใหม่ในการใช้พื้นที่และฟังก์ชันของฉากที่แตกต่างไปจากช่วงแรกของการทำงาน การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวนำไปสู่การทบทวนและปรับแก้การกำหนดตำแหน่ง (Blocking) ของนักแสดงในภาพรวมของทั้งเรื่อง เพื่อให้สอดคล้องกับโครงสร้างพื้นที่ใหม่ และช่วยให้การเคลื่อนไหวบนเวทีมีความลื่นไหล มีเหตุผล และสามารถสนับสนุนการเล่าเรื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

(1) สรุปการส่งความคืบหน้าครั้งที่ 3 (70%)

หลังจากทำการส่งความคืบหน้าครั้งที่ 3 แล้ว ความเห็นของผู้ศึกษาและอาจารย์มีความสอดคล้องกันในหลายประเด็น โดยเฉพาะในด้านการใช้พื้นที่บนเวที ซึ่งถือเป็นจุดเด่นสำคัญของการกำกับในช่วงนี้ เนื่องจากสามารถจัดวางตำแหน่ง (Blocking) และการเคลื่อนไหวของนักแสดงได้อย่างน่าสนใจ และช่วยสร้างภาพรวมของการแสดงให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตาม ยังมีข้อเสนอแนะในด้านการพัฒนาเพิ่มเติม โดยเฉพาะเรื่องของเหตุผลและหลักการ (Logical) ในการใช้พื้นที่และเนื้อเรื่อง ซึ่งบางส่วนยังขาดความเชื่อมโยงที่ชัดเจนกับแรงจูงใจของตัวละครและสถานการณ์ในเรื่อง ดังนั้น ในขั้นตอนการพัฒนาถัดไป ผู้ศึกษาจึงจำเป็นต้องให้ความสำคัญกับการปรับแก้รายละเอียดในเชิงเหตุผลมากยิ่งขึ้น เพื่อให้ทุกการเคลื่อนไหวและการจัดวางบนเวทีมีที่มาและสามารถอธิบายได้อย่างชัดเจน ส่งผลให้ภาพรวมของการแสดงมีความสมบูรณ์ ทั้งในด้านความสวยงามและความน่าเชื่อถือในการเล่าเรื่องมากยิ่งขึ้น

3.1.2.5 การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 4 (100%)

ในการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 4 (100%) ในด้านการกำกับแสดงของละครเรื่อง “มะลิซ้อน” สิ่งที่ต้องเกิดขึ้นคือการที่การแสดงสามารถดำเนินไปจนถึงบทสรุปของเรื่องได้อย่างสมบูรณ์ พร้อมทั้งแสดงให้เห็นถึงรูปแบบการนำเสนอ แนวคิด และสาระสำคัญที่ผู้ศึกษาต้องการสื่อสารไปยังผู้ชมได้อย่างชัดเจน ในขั้นตอนนี้ ผู้ศึกษามุ่งเน้นการรวบรวมและพัฒนาองค์ประกอบทั้งหมดของการแสดง ไม่ว่าจะเป็นการกำกับการแสดง การใช้พื้นที่บนเวที การออกแบบองค์ประกอบศิลป์ และการแสดงของนักแสดง ให้สามารถทำงานร่วมกันได้อย่างเป็นเอกภาพ เพื่อสะท้อนภาพรวมของละคร “มะลิซ้อน” ได้อย่างครบถ้วน นอกจากนี้ สิ่งสำคัญคือการทำให้ผู้ชมสามารถรับรู้ถึงแก่นเรื่องเกี่ยวกับโลกที่ซับซ้อนและประเด็นความสัมพันธ์ในครอบครัวได้อย่างมีพลัง ผ่านวิธีการเล่าเรื่องที่มีความชัดเจนและมีทิศทางเดียวกันตลอดทั้งเรื่อง ดังนั้น การส่งความคืบหน้าในช่วงนี้จึงเป็นการแสดงให้เห็นถึงผลลัพธ์ของกระบวนการพัฒนาทั้งหมด ว่าละครเวทีเรื่อง “มะลิซ้อน” สามารถนำเสนอออกมาในรูปแบบใด และมีศักยภาพในการสื่อสารต่อผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพมากเพียงใดในฐานะผลงานการกำกับการแสดงอย่างสมบูรณ์

(1) บท

ในขั้นตอนนี้ บทละครได้รับการพัฒนาและปรับแก้จนมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ทั้งในด้านโครงสร้างเรื่อง ความต่อเนื่องของเหตุการณ์ และความชัดเจนของแก่นเรื่อง โดยผู้ศึกษาได้ทบทวนรายละเอียดของบทในแต่ละฉาก เพื่อให้ทุกช่วงของการแสดงสามารถเชื่อมโยงกันได้อย่างมีเหตุผล และสนับสนุนสารหลักของเรื่องได้อย่างตรงประเด็น นอกจากนี้ ผู้ศึกษายังให้ความสำคัญกับการสร้างเหตุผลและหลักการ (Logical) ของเนื้อเรื่องให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะในส่วนองแรงจูงใจของตัวละคร (Motivation) และความสัมพันธ์ระหว่างเหตุและผลของแต่ละเหตุการณ์

เพื่อให้การดำเนินเรื่องมีความน่าเชื่อถือและสามารถอธิบายได้ในเชิงตรรกะ กระบวนการดังกล่าวรวมถึงการตรวจสอบความต่อเนื่องของเหตุการณ์ (Cause and Effect) การลดหรือปรับแก้ส่วนที่ไม่จำเป็น และการเน้นย้ำ ช่วงสำคัญของเรื่องให้มีน้ำหนักมากขึ้น เพื่อให้ผู้ชมสามารถติดตามเรื่องราว ได้อย่างเข้าใจ และรับรู้สารของละคร “มะลิซ้อน” ได้อย่างชัดเจนและมีพลังมากยิ่งขึ้น

(2) การซ้อมเจาะเพื่อแก้ไขรายละเอียดทางการกำกับแสดง

เป็นกระบวนการซ้อมที่มุ่งเน้นการปรับแก้รายละเอียดในแต่ละฉาก อย่างลึกซึ้ง ทั้งในด้านจังหวะการแสดง การเคลื่อนไหวของนักแสดง และการสื่อสารอารมณ์ เพื่อให้การแสดงมีความแม่นยำและสอดคล้องกับ แนวคิดของผู้กำกับมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังเป็นการแก้ไขปัญหาที่พบจากการ ซ้อมก่อนหน้านี้ให้เกิดความสมบูรณ์มากที่สุด

(3) นักแสดง

นักแสดงมีการพัฒนาความเข้าใจในตัวละครอย่างต่อเนื่อง สามารถ ถ่ายทอดอารมณ์และความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครได้อย่างชัดเจนมาก ยิ่งขึ้น อีกทั้งยังสามารถรักษาพลังของการแสดงและความต่อเนื่องของ เรื่องราวได้ตลอดทั้งการแสดง ทำให้ภาพรวมของการแสดงมีความน่าเชื่อถือ และมีชีวิตชีวามากยิ่งขึ้น

(4) การซ้อมกับเทคนิค

เป็นขั้นตอนสำคัญที่นำองค์ประกอบทางเทคนิคเข้ามาผสานกับการ แสดงจริง เพื่อให้ทุกส่วนสามารถทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพและ สอดคล้องกันในภาพรวมของการแสดง

(4.1) การซ้อมเทคนิคด้านแสง

ในขั้นตอนการซ้อมด้านแสง ผู้ศึกษาได้ทำงานร่วมกับนัก ออกแบบแสงเพื่อกำหนดทิศทางของแสงให้สอดคล้องกับแนวคิด ของเรื่อง โดยเฉพาะการใช้แสงเป็นเครื่องมือในการแบ่งแยก “โลก ความจริง” และ “โลกอีกด้าน” ให้มีความแตกต่างอย่างชัดเจน ทั้ง

ในด้านอุณหภูมิสี ความเข้ม และทิศทางของแสง นอกจากนี้ ยังมี การปรับจังหวะการเปลี่ยนแสง (Cue) ให้สัมพันธ์กับจังหวะการ แสดงและอารมณ์ของฉาก เพื่อเสริมพลังในการเล่าเรื่อง และช่วย เน้นจุดสำคัญของการดำเนินเรื่องให้โดดเด่นมากยิ่งขึ้น

(4.2) การซ้อมเทคนิคด้านเสียง

การซ้อมด้านเสียงมุ่งเน้นการจัดวางองค์ประกอบเสียงให้ สอดคล้องกับบรรยากาศและจังหวะของการแสดง ทั้งในส่วน ของดนตรีประกอบ เสียงเอฟเฟกต์ และความเงียบ (Silence) ซึ่งถูก นำมาใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างอารมณ์ ผู้ศึกษาได้ทำการทดลอง และปรับระดับเสียงให้เหมาะสมกับพื้นที่จริงบนเวที รวมถึงการ กำหนดจังหวะการเข้าของเสียง (Sound Cue) ให้มีความแม่นยำ เพื่อให้สามารถสนับสนุนการแสดงของนักแสดงได้อย่างมี ประสิทธิภาพ และไม่รบกวนความต่อเนื่องของการเล่าเรื่อง

(4.3) การซ้อมเทคนิคด้านมัลติมีเดีย

ในส่วนของมัลติมีเดีย ผู้ศึกษาได้ทดลองนำสื่อภาพและ องค์ประกอบดิจิทัลเข้ามาใช้ร่วมกับการแสดง เพื่อขยายมิติของ การเล่าเรื่อง โดยเฉพาะในการสร้างภาพของโลกทัชช้อนให้มีความ ชัดเจนมากยิ่งขึ้น การซ้อมในขั้นตอนนี้จึงมุ่งเน้นการประสาน จังหวะระหว่างภาพที่ฉายกับการเคลื่อนไหวของนักแสดง รวมถึง การจัดวางตำแหน่งภาพให้สอดคล้องกับพื้นที่เวที เพื่อไม่ให้เกิด ความสับสนในการรับรู้ของผู้ชม และช่วยเสริมบรรยากาศของการ แสดงให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น

(4.4) การซ้อมเทคนิคด้านเครื่องแต่งกายพิเศษ

การซ้อมด้านเครื่องแต่งกายพิเศษเป็นการทดสอบการใช้ งานจริงของเครื่องแต่งกายที่มีความซับซ้อนหรือมีการเปลี่ยนแปลง ระหว่างการแสดง เช่น การเปลี่ยนชุดอย่างรวดเร็ว หรือเครื่องแต่ง กายที่มีผลต่อการเคลื่อนไหวของนักแสดง ผู้ศึกษาได้ให้ความสำคัญ

กับความคล่องตัวและความปลอดภัยของนักแสดงเป็นหลัก พร้อมทั้ง
ทั้งปรับแก้รายละเอียดของเครื่องแต่งกายให้สามารถใช้งานได้จริง
บนเวที โดยไม่เป็นอุปสรรคต่อการแสดง อีกทั้งยังช่วยเสริม
ภาพลักษณ์ของตัวละครและสนับสนุนแนวคิดของเรื่องให้ชัดเจน
ยิ่งขึ้น

(1) สรุปการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 4 (100%)

ในการส่งความคืบหน้าครั้งที่ 4 นั้น พบว่ายังมีประเด็นที่ต้อง
ปรับแก้ค่อนข้างหลายจุด เพื่อให้ผลงานมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้นใน
ภาพรวมของการกำกับการแสดง ประเด็นแรกคือเรื่องของการเปลี่ยนทราน
ซิชั่น (Transition) ระหว่างฉาก ซึ่งยังขาดความสละสลวยในบางช่วง ทำให้
จังหวะของการเล่าเรื่องสะดุด ผู้ศึกษาจึงจำเป็นต้องปรับวิธีการเชื่อมต่อแต่
ฉากให้มีความต่อเนื่องมากขึ้น ทั้งในด้านการเคลื่อนไหวของนักแสดง
การใช้แสง และเสียง เพื่อให้การเปลี่ยนผ่านเกิดขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติและ
ไม่หลุดจากอารมณ์ของเรื่องประเด็นถัดมาคือระยะเวลาของการแสดงที่ยัง
ค่อนข้างยาวเกินความเหมาะสมในบางช่วง ส่งผลให้จังหวะโดยรวมของเรื่อง
เกิดความยืด ผู้ศึกษาจึงต้องมีการพิจารณาตัดทอนหรือกระชับบางฉาก โดย
ยังคงรักษาสาระสำคัญของเรื่องเอาไว้ เพื่อให้การดำเนินเรื่องมีความกระชับ
และน่าติดตามมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ยังพบว่าการสร้างเหตุผลและหลักการ
(Logical) ของบางเหตุการณ์และพฤติกรรมของตัวละครยังไม่ชัดเจน
เพียงพอ ทำให้ความน่าเชื่อถือของการเล่าเรื่องลดลงในบางจุด ผู้ศึกษาจึง
ต้องกลับไปทบทวนแรงจูงใจของตัวละคร และความสัมพันธ์เชิงเหตุและผล
ของแต่ละเหตุการณ์ เพื่อให้ทุกการกระทำมีที่มาที่ไปอย่างชัดเจน สุดท้าย
คือประเด็นการโฟกัสแก่นเรื่อง ซึ่งยังมีบางช่วงที่การเล่าเรื่องกระจายออกไป
ทำให้สารหลักของเรื่องไม่ถูกเน้นอย่างเต็มที่ ผู้ศึกษาจึงต้องปรับทิศทางการ
กำกับให้ทุกองค์ประกอบของการแสดง ทั้งบท การแสดง และองค์ประกอบ
ศิลป์ สนับสนุนแก่นเรื่องเดียวกันอย่างชัดเจน เพื่อให้ผู้ชมสามารถรับสารได้
อย่างตรงประเด็นและมีพลังมากยิ่งขึ้น

3.1.2.6 การซ้อมใหญ่ (Dress Rehearsal)

การซ้อมใหญ่ถือเป็นขั้นตอนสำคัญก่อนการแสดงจริง โดยเป็นการนำองค์ประกอบทั้งหมดของละคร “มะลิซ้อน” มารวมเข้าด้วยกันในรูปแบบที่ใกล้เคียงกับการแสดงจริงมากที่สุด ไม่ว่าจะเป็นการแสดงของนักแสดง การออกแบบแสงเสียง มัลติมีเดีย ฉาก และเครื่องแต่งกาย ซึ่งทุกองค์ประกอบจะต้องทำงานร่วมกันอย่างต่อเนื่องภายใต้ลำดับเหตุการณ์ของเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ โดยไม่มีการหยุดเพื่อแก้ไขระหว่างทาง การซ้อมในขั้นตอนนี้จึงมีลักษณะเป็นการทดสอบระบบทั้งหมดของการแสดง ทั้งในด้านจังหวะ (Timing) ความแม่นยำของคิว (Cue) และการประสานงานระหว่างฝ่ายต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความเข้าใจร่วมกันในการทำงานจริงบนเวที นอกจากนี้ ยังเป็นโอกาสสำคัญที่ผู้กำกับสามารถมองเห็นภาพรวมของผลงานได้อย่างชัดเจน ว่าองค์ประกอบแต่ละส่วนสามารถเชื่อมโยงและสนับสนุนกันได้อย่างมีประสิทธิภาพหรือไม่ อีกทั้ง การซ้อมใหญ่ยังช่วยให้สามารถตรวจสอบปัญหาที่อาจเกิดขึ้นในการแสดงจริง ทั้งในด้านเทคนิคและการแสดงของนักแสดง เช่น ความต่อเนื่องของอารมณ์ ความพร้อมของอุปกรณ์ และความสับสนไหลของการเปลี่ยนฉาก ซึ่งข้อมูลจากการซ้อมในขั้นตอนนี้จะถูกนำไปใช้ในการปรับแก้รายละเอียดขั้นสุดท้าย เพื่อให้การแสดงจริงสามารถดำเนินไปได้อย่างราบรื่นและสมบูรณ์มากที่สุด และจากประเด็นที่ได้สรุปในช่วงความคืบหน้าที 4 (100%) ผู้ศึกษาได้นำข้อเสนอแนะต่าง ๆ มาปรับใช้ในการซ้อมใหญ่ โดยเริ่มจากการแก้ไขการเปลี่ยนทรานซิชัน (Transition) ระหว่างฉากให้มีความสับสนไหลมากยิ่งขึ้น ผ่านการออกแบบจังหวะการเคลื่อนไหวของนักแสดงร่วมกับแสงและเสียง เพื่อให้การเปลี่ยนผ่านแต่ละฉากเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องและไม่สะดุดอารมณ์ของเรื่อง ในด้านระยะเวลาของการแสดง ผู้ศึกษาได้ทำการปรับโครงสร้างบางส่วนของเรื่องให้มีความกระชับมากยิ่งขึ้น โดยตัดทอนหรือปรับลดช่วงที่ไม่จำเป็น เพื่อให้จังหวะโดยรวมของการแสดงมีความเหมาะสมและสามารถรักษาความสนใจของผู้ชมได้ตลอดทั้งเรื่อง นอกจากนี้ ยังมีการทบทวนและปรับแก้เหตุผลและหลักการ (Logical) ของการกระทำตัวละครและเหตุการณ์ต่าง ๆ ให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยเน้นให้ทุกการกระทำมีแรงจูงใจที่สอดคล้องกับสถานการณ์

และสามารถเชื่อมโยงกันได้ในเชิงเหตุและผลอย่างสมบูรณ์ สุดท้าย ผู้ศึกษาได้ให้ความสำคัญกับการโฟกัสแก่นเรื่องให้ชัดเจนมากขึ้น โดยปรับทิศทางการกำกับและองค์ประกอบต่าง ๆ ของการแสดงให้สนับสนุนประเด็นหลักของเรื่องอย่างเป็นเอกภาพ ส่งผลให้การซ้อมใหญ่ครั้งนี้สามารถสะท้อนภาพรวมของละคร “มะลิซ้อน” ได้อย่างชัดเจน และมีความพร้อมสำหรับการแสดงจริงมากยิ่งขึ้น

3.1.3 ปัญหาและแนวทางแก้ไขในช่วงการส่งความคืบหน้า

ผู้กำกับการแสดง นายดนุภัทร แซ่หว้า

ตารางที่ 3.3 : สรุปความคืบหน้า

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้าครั้งที่ 1 (30%)	เริ่มต้นจากการพัฒนาบทและการปรับบริบทของเรื่องจากต้นฉบับ สู่บริบทใหม่ที่ต้องการสื่อสารแก่นเรื่องเกี่ยวกับ “โลกทับซ้อน” และ “การไม่ถูกรับฟังในครอบครัว” ควบคู่กับการเริ่มเวิร์คช็อปนักแสดงเพื่อสร้างความเข้าใจร่วมกัน และการเปลี่ยนบริบทยังไม่ชัดเจน โครงเรื่องบางส่วนยังยึดติดกับต้นฉบับ ทำให้แก่นเรื่องกระจายและยังไม่เด่นชัด	ทบทวนบทใหม่ จัดลำดับความสำคัญของแก่นเรื่อง และปรับความสัมพันธ์ของตัวละครให้สนับสนุนสารหลักมากขึ้น
หลังส่งความคืบหน้าครั้งที่ 1 (30%)	การเล่าเรื่องยังไม่ชัดเจนในเชิงภาพบนเวที และนักแสดงยังอยู่ในช่วงค้นหาตัวละคร	เพิ่มกระบวนการซ้อมเชิงลึก เช่น การทำตัวละคร และการซ้อมแยกฉาก เพื่อให้การแสดง

		มีทิศทางชัดเจน
ก่อนส่งความคืบหน้าครั้งที่ 2 (50%)	ยังมีบางส่วนของเรื่องที่ไม่ชัดเจน และองค์ประกอบบางอย่างยังไม่สอดคล้องกัน	ปรับโครงสร้างการเล่าเรื่องและพัฒนาองค์ประกอบศิลป์ให้สนับสนุนทิศทางเดียวกันมากขึ้น
หลังส่งความคืบหน้าครั้งที่ 2 (50%)	การกำหนด Blocking เดิมไม่สอดคล้องกับพื้นที่ใหม่ และการเคลื่อนไหวยังไม่ลื่นไหล	ปรับ Blocking ทั้งเรื่องให้สอดคล้องกับฟังก์ชันฉาก และเน้นการเคลื่อนไหวที่มีเหตุผลมากขึ้น
ก่อนส่งความคืบหน้าครั้งที่ 3 (70%)	แม้ภาพบนเวทีน่าสนใจ แต่ยังขาดความชัดเจนในเชิงเหตุผล (Logical)	ทบทวนแรงจูงใจตัวละครและความสัมพันธ์เชิงเหตุผลของการเคลื่อนไหวและเหตุการณ์
หลังส่งความคืบหน้าครั้งที่ 3 (70%)	ทรานซิชันไม่ลื่นไหล ระยะเวลาการแสดงยาวเกินไป และแก่นเรื่องยังไม่ถูกเน้นอย่างชัดเจน	ปรับการเชื่อมฉาก ตัดทอนเนื้อหาที่ไม่จำเป็น และกำหนดทิศทางการเล่าเรื่องให้โฟกัสแก่นหลักมากขึ้น
ก่อนส่งความคืบหน้าครั้งที่ 4 (100%)	รายละเอียดเชิงเทคนิคและการแสดงบางจุดยังต้องปรับให้แม่นยำ	แก้ไขทรานซิชัน ปรับจังหวะเวลา เพิ่มความชัดเจนของเหตุผลในเนื้อเรื่อง และทำให้ทุกองค์ประกอบสนับสนุนแก่นเรื่องเดียวกัน
หลังส่งความคืบหน้าครั้งที่ 4 (100%)	ยังมีบางส่วนของเรื่องที่ไม่ชัดเจน และ องค์ประกอบบางอย่างยังไม่สอดคล้องกัน	ปรับโครงสร้างการเล่าเรื่องและพัฒนาองค์ประกอบศิลป์ให้สนับสนุนทิศทางเดียวกัน

		มากขึ้น

3.1.4 ผลงานด้านการแสดง (Production)

ในการแสดงจริง หรือการแสดงต่อหน้าผู้ชมของละครเวทีเรื่อง “มะลิซ้อน” ถือเป็นกระบวนการที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากเป็นช่วงเวลาที่องค์ประกอบทั้งหมดที่ผู้ศึกษาได้พัฒนาร่วมกับทีมนักแสดง ทีมออกแบบ และผู้ช่วยในแต่ละฝ่าย ได้ถูกนำมาถ่ายทอดออกสู่ผู้ชมอย่างสมบูรณ์ที่สุด ตลอดระยะเวลาของกระบวนการสร้างสรรค์ที่ผ่านมา ทุกฝ่ายได้ร่วมกันทุ่มเททั้งแรงกายและแรงใจ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่สามารถสื่อสารแก่นเรื่องเกี่ยวกับ “โลกทับซ้อน” และความสัมพันธ์ภายในครอบครัวออกไปสู่ผู้ชมได้อย่างชัดเจน การแสดงในรอบจริงจึงไม่ใช่เพียงการนำเสนอผลงานเท่านั้น แต่ยังเป็นช่วงเวลาให้ผู้ชมเข้ามาสัมผัสบทร่วมในการเติมเต็มความหมายของละคร ผ่านการรับรู้ การตีความ และประสบการณ์ส่วนตัวที่แตกต่างกันออกไป ผู้ศึกษาและทีมงานมีความคาดหวังว่าละครเรื่อง “มะลิซ้อน” จะสามารถมอบทั้งประสบการณ์ทางอารมณ์และมุมมองบางประการให้แก่ผู้ชม ไม่มากก็น้อย โดยละครเวทีเรื่อง “มะลิซ้อน” ได้จัดทำการแสดงทั้งหมด 3 รอบ ได้แก่ รอบที่ 1 วันพฤหัสบดีที่ 19 มีนาคม พ.ศ. 2569 เวลา 17.00 น. รอบที่ 2 วันศุกร์ที่ 20 มีนาคม พ.ศ. 2569 เวลา 17.00 น. และรอบที่ 3 วันเสาร์ที่ 21 มีนาคม พ.ศ. 2569 เวลา 14.00 น. ซึ่งแต่ละรอบการแสดงล้วนเป็นผลลัพธ์ของกระบวนการทำงานร่วมกันของทุกฝ่าย ที่มุ่งหวังให้การแสดงสามารถสื่อสารสาระสำคัญของเรื่องไปยังผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด

3.1.4.1 ผลงานการแสดงรอบที่ 1

รอบที่ 1 วันพฤหัสบดีที่ 19 มีนาคม พ.ศ. 2569 เวลา 17.00 น.

การแสดงในรอบนี้เป็นการแสดงรอบภายใน หรือรอบครอบครัวของการแสดงละครเวทีเรื่อง “มะลิซ้อน” โดยผู้ชมในรอบนี้ประกอบด้วยนิสิตที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นปีที่ 1 ถึง 4 รุ่นพี่บัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาไปแล้ว รวมถึงอาจารย์ประจำสาขาศิลปะการแสดง ซึ่งถือเป็นกลุ่มผู้ชมที่มีความเข้าใจพื้นฐานด้านละครเวทีและสามารถให้ข้อเสนอแนะเชิงสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี การแสดงรอบนี้นับเป็นการแสดงต่อหน้าผู้ชมจริงครั้งแรกของละคร “มะลิซ้อน” ผู้ศึกษาและทีมงานทุกฝ่ายได้มี

การเตรียมความพร้อมมาอย่างต่อเนื่อง ทั้งในด้านการแสดงและองค์ประกอบต่าง ๆ เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวและแนวคิดของละครออกไปสู่ผู้ชมให้ได้มากที่สุด ภาพรวมของการแสดงสามารถดำเนินไปได้อย่างราบรื่น นักแสดงมีสมาธิและสามารถอยู่กับสถานการณ์ของเรื่องได้ในระดับที่ดี อีกทั้งยังสามารถสร้างมวลของการแสดงให้ดำเนินไปในทิศทางเดียวกัน ส่งผลให้บรรยากาศของการแสดงมีความต่อเนื่อง และสามารถส่งอารมณ์ไปยังผู้ชมได้อย่างมีพลัง ผู้ชมสามารถรับรู้และมีส่วนร่วมทางอารมณ์กับตัวละคร ทั้งในช่วงที่สนุก เศร้า หรือช่วงที่ต้องการความรู้สึกรอบรู้และสะท้อนใจ อย่างไรก็ตาม จากการแสดงในรอบนี้ยังพบประเด็นที่ควรนำไปปรับปรุงในลำดับถัดไป โดยเฉพาะในเรื่องของความไม่คุ้นชินกับผู้ชมของนักแสดงในช่วงแรก ส่งผลให้จังหวะของการแสดงในบางช่วงมีความช้าลง และยังไม่สามารถรักษาพลังของการแสดงได้อย่างสม่ำเสมอ นอกจากนี้ ยังมีบางจุดของเนื้อเรื่องที่มีการสื่อสารยังไม่ชัดเจนเพียงพอ ทำให้ผู้ชมบางส่วนเกิดความไม่เข้าใจในลำดับเหตุการณ์และความสัมพันธ์ของตัวละคร ข้อบกพร่องดังกล่าวจึงเป็นข้อมูลสำคัญที่ผู้ศึกษาและทีมงานจะนำไปปรับแก้ ทั้งในด้านการควบคุมจังหวะการแสดงให้มีความแม่นยำมากยิ่งขึ้น และการทบทวนความชัดเจนของเนื้อเรื่อง เพื่อให้สามารถสื่อสารสาระสำคัญของละคร “มะลิซ้อน” ไปยังผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นในรอบการแสดงถัดไป โดยภาพรวมของการแสดงในรอบแรกยังคงถือว่าเป็นจุดเริ่มต้นที่ดี และเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาผลงานให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้นต่อไป

3.1.4.2 ผลงานการแสดงรอบที่ 2

รอบที่ 2 วันศุกร์ที่ 20 มีนาคม พ.ศ. 2569 เวลา 17.00 น.

การแสดงในรอบนี้นับว่าเป็นการแสดงในรอบจริงที่ได้ถ่ายทอดละครต่อหน้าผู้ชมที่เป็นบุคคลภายนอกเป็นครั้งแรก กลุ่มผู้ชมที่มารับชมละครในรอบนี้ประกอบด้วยบุคคลทั่วไป นักเรียน รวมถึงผู้ที่มีความสนใจในการรับชมละครเวที ซึ่งมีความหลากหลายทั้งในด้านช่วงวัย ประสบการณ์ และพื้นฐานความเข้าใจเกี่ยวกับศิลปะการแสดง ซึ่งการแสดงในรอบนี้ เป็นการนำข้อเสนอแนะและประเด็นที่ค้นพบจากการแสดงในรอบแรกมาปรับแก้และพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยผู้ศึกษาและทีมงาน

ได้ให้ความสำคัญกับการแก้ไขปัญหารื่องจังหวะการแสดงที่ซ้ำในบางช่วง อันเกิดจากความไม่คุ้นชินกับผู้ชมในรอบแรก รวมถึงการทบทวนและปรับความชัดเจนของเนื้อเรื่องในบางจุด เพื่อให้ผู้ชมสามารถติดตามและเข้าใจการดำเนินเรื่องได้มากยิ่งขึ้น ภาพรวมของการแสดงในรอบนี้มีความลื่นไหลมากขึ้น นักแสดงมีความมั่นใจและสามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ของการแสดงต่อหน้าผู้ชมได้ดีขึ้น ส่งผลให้จังหวะของการแสดงมีความกระชับ และสามารถรักษาลักษณะของการแสดงได้อย่างต่อเนื่องตลอดทั้งเรื่อง การสื่อสารอารมณ์และความสัมพันธ์ของตัวละครมีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น ทำให้ผู้ชมสามารถเชื่อมโยงกับเรื่องราวและแก่นของละครได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ในด้านของเนื้อเรื่อง การปรับแก้ในบางส่วนช่วยให้ลำดับเหตุการณ์มีความเข้าใจง่ายขึ้น และลดความสับสนของผู้ชมในประเด็นสำคัญของเรื่อง อย่างไรก็ตาม ยังมีบางช่วงที่การสื่อสารรายละเอียดของโลกที่ซับซ้อนยังต้องการความชัดเจนมากยิ่งขึ้น เพื่อให้ผู้ชมสามารถรับรู้กติกาของโลกในเรื่องได้อย่างครบถ้วน โดยรวมแล้ว การแสดงในรอบที่ 2 ถือเป็นพัฒนาการที่ชัดเจนจากรอบแรกทั้งในด้านการแสดง จังหวะ และความเข้าใจของผู้ชมต่อเนื้อเรื่อง ซึ่งเป็นผลจากการนำข้อเสนอแนะมาปรับใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเป็นอีกขั้นตอนสำคัญในการพัฒนาผลงานให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้นในรอบการแสดงถัดไป

3.1.4.3 ผลงานการแสดงรอบที่ 3

รอบที่ 3 วันเสาร์ที่ 21 มีนาคม พ.ศ. 2569 เวลา 14.00 น.

การแสดงในรอบที่ 3 ของละครเวทีเรื่อง “มะลิซ้อน” เป็นการนำรูปแบบและจังหวะการแสดงจากรอบที่ 2 ซึ่งมีความลงตัวในหลายด้าน มาปรับใช้และรักษามาตรฐานให้คงที่มากที่สุด โดยผู้ศึกษาและทีมงานมุ่งเน้นการทำให้การแสดงมีความสม่ำเสมอ ทั้งในด้านพลังของนักแสดง จังหวะการเล่าเรื่อง และความชัดเจนของการสื่อสารเนื้อหา ภาพรวมของการแสดงในรอบนี้สามารถดำเนินไปได้อย่างราบรื่น นักแสดงมีความมั่นใจและคุ้นชินกับผู้ชมมากขึ้น ทำให้สามารถควบคุมจังหวะและรักษาลักษณะของการแสดงได้อย่างต่อเนื่องตลอดทั้งเรื่อง การสื่อสารอารมณ์และความสัมพันธ์ของตัวละครยังคงมีความชัดเจน และสามารถถ่ายทอดแก่นเรื่องไปยัง

ผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพใกล้เคียงกับรอบที่ 2 นอกจากนี้ การคงรูปแบบการแสดง ให้มีความใกล้เคียงกับรอบก่อนหน้า ยังช่วยให้การเล่าเรื่องมีความนิ่งและมีทิศทางที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ลดความคลาดเคลื่อนที่อาจเกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงระหว่างรอบ อย่างไรก็ตาม ผู้ศึกษายังคงให้ความสำคัญกับการรักษาความสดใหม่ของการแสดง เพื่อไม่ให้เกิดความตายตัวจนเกินไป และยังเปิดพื้นที่ให้นักแสดงสามารถตอบสนองต่อสถานการณ์เฉพาะหน้าได้อย่างเหมาะสม โดยสรุป การแสดงในรอบที่ 3 ถือเป็นการรักษาคุณภาพของผลงานให้อยู่ในระดับที่ดีและมีความเสถียร สามารถสะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการของกระบวนการกำกับการแสดงตั้งแต่รอบแรกจนถึงรอบสุดท้ายได้อย่างชัดเจน และเป็นการปิดการแสดงของละครเวทีเรื่อง “มะลิซ้อน” ได้อย่างสมบูรณ์ในภาพรวม

3.1.5 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-Production)

เมื่อการแสดงทั้ง 3 รอบของละครเวทีเรื่อง “มะลิซ้อน” ได้เสร็จสิ้นลง ผู้ศึกษาได้ดำเนินการรวบรวมความคิดเห็น คำแนะนำ ข้อเสนอแนะ และคำวิจารณ์จากผู้ชม เพื่อนำมาสะท้อนและประเมินผลการทำงานร่วมกับทีมงานนักแสดง ทีมออกแบบ และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่าย กระบวนการดังกล่าวทำให้ผู้ศึกษาได้มองเห็นทั้งจุดเด่นและจุดที่ควรพัฒนาในผลงานของตนเองอย่างชัดเจน ไม่ว่าจะเป็นในด้านการกำกับการแสดง การเล่าเรื่อง และการประสานงานขององค์ประกอบต่าง ๆ บนเวที นอกจากการรับฟังความคิดเห็นจากผู้ชมแล้ว ยังมีการเปิดพื้นที่ให้เกิดการพูดคุยและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างทีมงานทุกฝ่าย เพื่อสะท้อนมุมมองที่หลากหลายต่อกระบวนการสร้างสรรค์ละคร “มะลิซ้อน” ซึ่งช่วยให้เกิดความเข้าใจในกระบวนการทำงานทั้งในเชิงปฏิบัติและเชิงแนวคิดมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังเป็นการเปิดโอกาสให้แต่ละฝ่ายได้เรียนรู้ซึ่งกันและกัน และนำประสบการณ์ที่ได้รับไปพัฒนาศักยภาพของตนเองในอนาคต ในส่วนของการสรุปองค์ความรู้ ผู้ศึกษาได้รวบรวมข้อมูลจากกระบวนการสร้างสรรค์ทั้งหมด ตั้งแต่การพัฒนาบท การกำกับการแสดง การสร้างตัวละคร ตลอดจนการออกแบบองค์ประกอบศิลป์และการใช้พื้นที่บนเวที มาจัดทำเป็นรูปเล่ม เพื่อบันทึกแนวทาง วิธีการ และกระบวนการทำงานของละครเวทีเรื่อง “มะลิซ้อน” อย่างเป็นระบบ พร้อมทั้งจัดเก็บในรูปแบบของภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว เพื่อใช้เป็นเอกสารอ้างอิง

และแหล่งเรียนรู้สำหรับผู้สนใจด้านละครเวที การรวบรวมและสังเคราะห์ข้อมูลในครั้งนี้จึงไม่เพียงเป็นการสรุปผลของผลงานที่ผ่านมา แต่ยังเป็นการต่อยอดองค์ความรู้ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ในอนาคต และเป็นประโยชน์ต่อผู้สนใจศึกษากระบวนการกำกับการแสดงและการสร้างสรรค์ละครเวทีต่อไป

3.2 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดง

3.2.1 กระบวนการเตรียมตัวช่วงคัดเลือกนักแสดง

ตารางที่ 3.4 : ตารางกระบวนการเตรียมตัวช่วงคัดเลือกนักแสดง

ชื่อผู้คัดเลือก	ตัวละคร	กระบวนการเตรียมตัว
นางสาวพรรณรศมี นาคประดิษฐ์	มะลิ	ผู้ศึกษาเริ่มจากการอ่านบทและจัดอันดับบทละคร 3 เรื่องเพื่อใช้ในการคัดเลือกการแสดง โดย “มะลิซ้อน” เป็นหนึ่งในสามเรื่องที่ผู้ศึกษาสนใจ เนื่องจากเป็นเรื่องที่หยิบยกประเด็นครอบครัวมานำเสนอ โดยอิงจากเนื้อเรื่องต้นฉบับเรื่อง โครอลไลน์ (Coraline) ดังนั้น ในการเตรียมตัวคัดเลือกการแสดงเรื่องนี้ ผู้ศึกษาจึงเริ่มจากการรับชมภาพยนตร์ โครอลไลน์ (Coraline) และอ่านบทประพันธ์ต้นฉบับของ นีล ไกแมน (Neil Gaiman) มากกว่าหนึ่งรอบ ก่อนจะวิเคราะห์และทำความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับตัวละคร เช่น บุคลิก ลักษณะนิสัย ความชอบ และแรงจูงใจของตัวละครนี้ จากนั้นจึงนำมาลองเชื่อมโยงกับประสบการณ์และตัวตนของผู้ศึกษาในบางส่วน โดยไม่จำกัดกรอบการตัดสินใจของตัวละครมากเกินไป เพื่อเปิดโอกาสให้สามารถค้นพบความเป็นไปได้ใหม่ ๆ ได้ตลอด ทั้งในช่วงการเตรียมตัวและขณะทำการแสดงในการคัดเลือก
นางสาวชिरาพร งามชื่น	แม่ และแม่อีกคน	หลังจากอ่านบททั้ง 4 เรื่อง ผู้ศึกษารู้สึกสนใจในตัวละครแม่มากที่สุด เพราะเป็นบทที่ต้องแสดงเป็น 2 ตัวละครที่แตกต่างกันโดยสิ้นเชิง ซึ่งเป็นสิ่งที่ท้าทายทักษะการแสดงของผู้ศึกษาเป็นอย่าง

		มาก และเมื่อเริ่มศึกษาตัวละครอย่างละเอียดยิ่งขึ้นจากการดูอนิเมชัน (animation) และอ่านหนังสือ ทำให้รู้สึกว่ามีบางสิ่งที่เชื่อมโยงกับตัวละครแม้ ทั้งความคิดและนิสัยที่มีบางอย่างคล้ายกัน จึงคิดว่าสามารถถ่ายทอดบทเมื่อออกมาได้ผ่านทักษะที่มีอย่างสร้างสรรค์
นายภูริช ชักชวน	พ่อ และพ่ออีกคน	ผู้ศึกษาเริ่มต้นจากการอ่านบทละครที่ได้รับ และจัดลำดับความสนใจของบททั้งสามเรื่องเพื่อใช้ประกอบการคัดเลือกนักแสดง โดย “มะลิซ้อน” เป็นบทที่ได้รับความสนใจเป็นพิเศษ เนื่องจากนำเสนอประเด็นความสัมพันธ์ในครอบครัว และดัดแปลงมาจากภาพยนตร์เรื่อง <i>Coraline</i> รวมถึงเป็นวรรณกรรมต้นฉบับของ Neil Gaiman ผู้ศึกษาเลือกเข้ารับการคัดเลือกในบท “พ่อ” ซึ่งเป็นตัวละครสำคัญที่สะท้อนความเปลี่ยนแปลงของครอบครัวได้อย่างชัดเจน จึงเริ่มต้นด้วยการรับชมภาพยนตร์ <i>Coraline</i> และอ่านบทประพันธ์ต้นฉบับหลายรอบ เพื่อทำความเข้าใจโลกของเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร และบริบทของบทบาทที่ตนได้รับ และยังหาความต้องการและหาวิธีการพูดที่ต้องรับมือกับคนในครอบครัวแต่ละคนยังงึศึกษาจากบุคคลภายในบ้านเป็นกรณีศึกษา
นางสาวณัชชา วงศ์ไพโรจน์กุล	เต้าหู้ และ เต้าหู้อีกคน	หลังจากได้อ่านบทละคร ผู้ศึกษาให้ความสนใจในเรื่อง <i>Coraline</i> เป็นพิเศษ จึงได้ศึกษาทั้งฉบับวรรณกรรมและบทละครควบคู่กัน เพื่อทำความเข้าใจเรื่องราว และลักษณะของตัวละครมากยิ่งขึ้นในช่วงแรกของการเปิดคัดเลือกนักแสดง ตัวละครเต้าหู้ยังไม่ได้มีการระบุเพศของตัวละครไว้อย่างชัดเจน มีเพียงการกำหนดช่วงวัยเท่านั้น ซึ่งทำให้ผู้ศึกษาเกิดความสนใจและต้องการทดลองว่าตนเองจะสามารถถ่ายทอดตัวละครนี้ให้ออกมาแตกต่างจากต้นฉบับเดิม ขณะเดียวกันก็ยังคงเอกลักษณ์บางอย่างของตัวละครไว้ได้มากนักน้อยเพียงใด

		อีกทั้ง ผู้ศึกษายังรู้สึกท้าทายต่อกระบวนการแสดงของตัวละคร เนื่องจากตัวละครตัวนี้มีบางช่วงที่ไม่สามารถสื่อสารผ่านคำพูดได้ จึงจำเป็นต้องอาศัยการใช้ร่างกาย สีหน้า และการสื่อสารแบบไม่ใช่คำพูดในการถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกของตัวละคร
นายอัครเดช ทิพย์เสภา	แมวดำ (ถ่าน)	เริ่มต้นจากการอ่านบทละครทั้งฉบับภาษาไทยและภาษาอังกฤษอย่างละเอียด เพื่อทำความเข้าใจภาพรวมของเรื่องและบทบาทของตัวละครแมวดำ จากนั้นจึงศึกษาตัวละครในหลายมิติ ทั้งด้านความเป็นมา ลักษณะภายใน เช่น ความคิด แรงจูงใจ อารมณ์ และลักษณะภายนอก ได้แก่ บุคลิก การเคลื่อนไหว กายภาพ รวมถึงน้ำเสียงที่เหมาะสมของตัวละคร ก่อนนำข้อมูลทั้งหมดมาทดลองเชื่อมโยงกับประสบการณ์ส่วนตัว เพื่อช่วยให้เข้าถึงอารมณ์และพฤติกรรมของแมวดำได้ชัดเจนยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ยังมีการคาดคะเนสถานการณ์ที่อาจเกิดขึ้นในช่วงการคัดเลือก และทดลองแสดงล่วงหน้าเพื่อเตรียมความพร้อม ทั้งในด้านการตีความตัวละครและการนำเสนอ ทำให้สามารถเพิ่มความมั่นใจในการแสดงมากยิ่งขึ้นก่อนถึงวันคัดเลือกจริง

3.2.2 การวิเคราะห์ตัวละคร

3.2.2.1 นางสาวพรรณรัศมี นาคประดิษฐ์ รับบท มะลิ

(1) ลักษณะภายนอก

เด็กหญิงรูปร่างเล็ก วัย 16 ปี เป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษา มีปัญหาทางสายตาจึงสวมแว่นตา ผมหาวสีดำประกายน้ำตาล การแต่งกายมีลักษณะกะทัดรัด สะท้อนสไตล์วัยรุ่นแนวสตรีท ผสมผสานกลิ่นอายแบบวิน

เทจ โดยใช้โทสนีที่ไม่มีดีหรือคุณค่าจนเกินไป อีกทั้งมักพุกหุฟงและกระเป่า
คู่กายติดตัวอยู่เสมอ

(2) ลักษณะภายใน

เป็นคนฉลาด มีความคิดเป็นของตัวเอง ทำทางดูโตกว่าวัย แต่มัก
เก็บความรู้สึกไว้คนเดียว เป็นคนช่างสังเกต และมักเป็นผู้ฟังมากกว่าผู้พูด มี
ความลุ่มลึก รักการผจญภัย ชอบคิดนอกกรอบ และเรียนรู้ผ่านการลองผิดลอง
ถูก รักเสียงเพลง มีความคิดสร้างสรรค์ ไม่เหมือนใคร ชี้แจง และมักหา
คำตอบด้วยการพิสูจน์ด้วยตัวเอง

(3) ความต้องการของตัวละคร

ต้องการเดินตามความฝันของตน ด้วยการสอบเทียบเพื่อเข้า
มหาวิทยาลัย และอยากให้พ่อแม่เข้าใจและรับฟังความฝันของตน

(4) ภูมิหลังตัวละคร

มะลิ หรือ มะลิซ้อน จันทระเกสร เป็นลูกสาวคนเดียวของพ่อนนท์และ
แม่โรส เดิมโตมาในครอบครัวฐานะปานกลางในกรุงเทพฯ ภาพจำของคน
รอบตัวเธอคือเด็กสาวตัวเล็กที่สะพายกระเป๋าใบโปรด พร้อมหูฟังรุ่นเก่าคู่ใจ
แต่สำหรับเธอแล้ว เธอคือคนที่ไม่เหมือนใคร และคงไม่มีใครอยากจะทำเหมือน
เธอห่วงหาเหวี่ยงของ ความทรงจำ และพื้นที่ส่วนตัว

การเติบโตในครอบครัวที่แม่เปรียบเสมือนผู้นำที่เคร่งครัด ควบคุมทุกฝี
ก้าว ลมหายใจของแม่คืองาน และคำสั่งของแม่ถือเป็นคำขาด ขณะที่พ่อ
กลับเป็นผู้ตาม เป็นพ่อบ้านที่แทบไม่มีปากมีเสียง ส่งผลให้เธอกลายเป็นเด็ก
ที่เก็บกด และหวังว่าจะได้เดินตามความฝันของตนเอง ด้วยการสอบเทียบ
เพื่อมีอนาคตที่เลือกเอง โดยไม่ถูกแม่ตีกรอบอีกต่อไป

แม้จะเกิดมาพร้อมปัญหาทางสายตาที่ถ่ายทอดทางพันธุกรรมจากพ่อ
แม่ และจำเป็นต้องสวมแว่นตาอยู่เสมอ เธอก็ไม่เคยมองว่านั่นเป็นอุปสรรค

ต่อการทำตามความฝันหรือสิ่งที่รัก เวลาว่าง หากไม่มีเรียน เธอมักอยู่คนเดียว อ่านหนังสือเตรียมสอบ หาหนังสือสนุก ๆ สักเล่มมาอ่าน หรือไม่ก็จุ่มอยู่กับท่วงทำนองเพลงฟังที่ทั้งพ่อและแม่ไม่อาจเข้าถึงได้

อีกสิ่งหนึ่งที่เธอชื่นชอบมาตั้งแต่เด็กคือการเล่นเกมทำภารกิจกับพ่อ ซึ่งเป็นหนึ่งในความทรงจำไม่ก็อย่างที่เธอจำได้ว่ามีความสุขที่สุด เธอกับพ่อก็ออกผจญภัย ค้นหาสถานที่และสิ่งใหม่ ๆ ที่ซ่อนอยู่ สิ่งเหล่านี้ทำให้เธอรู้สึกเหมือนได้หลุดพ้นจากกรอบอันน่าอึดอัด และก้าวไปสู่พื้นที่ที่ไม่อาจคาดเดาได้ โดยมีพ่อคอยอยู่เคียงข้างเสมอ แม้ว่ากิจกรรมนี้จะเป็นสิ่งที่แม่ไม่เห็นด้วยอย่างมากก็ตาม

ความพิเศษคือพ่อไม่เคยห้ามเธอเลย มีหน้าที่ยังแอบพาเธอออกไปผจญภัยในช่วงเวลาที่แม่ไม่รู้ด้วย อย่างไรก็ตาม เธอมีปากเสียงกับแม่เกี่ยวกับเรื่องการสอบเทียบอยู่หลายครั้ง จนกระทั่งในวันที่ความฝันของเธอต้องหยุดชะงักลง หลังจากการเสียชีวิตของยาย และสถานะทางการเงินของครอบครัวที่เริ่มย่ำแย่ ทำให้ทุกคนต้องย้ายกลับไปอยู่บ้านเกิดของแม่ที่จังหวัดกาญจนบุรี

ที่นั่นกลายเป็นจุดเริ่มต้นของเรื่องราวประหลาด ณ สถานที่ที่เต็มไปด้วยความทรงจำเก่า ๆ ของแม่และยาย และเป็นจุดเริ่มต้นของการผจญภัยครั้งใหม่ ที่เธอเองก็ไม่ได้เป็นผู้เลือก

3.2.2.2 นางสาวชิราพร งามชื่น

รับบทเป็น แม่โรส

(1) ลักษณะภายนอก

โรส อัคริมา จันทระเกสร อายุ 38 ปี บุคลิกเป็นผู้หญิงทำงาน แต่งตัวสบาย ๆ กระฉับกระเฉง ดูดูและเข้มงวด อยู่กับงานตลอดเวลา ชอบจัดแจง

(2) ลักษณะภายใน

มีความคิดเป็นของตัวเอง ไม่ค่อยฟังใคร และคิดว่าสามารถจัดการ
ปัญหาทุกอย่างได้ด้วยตัวเอง เป็นคนมีปมเรื่องแม่ ทำให้ตัวเองเข้มงวดกับ
ลูกเพราะกลัวลูกจะเป็นแบบตัวเอง แต่ที่จริงรักและเป็นห่วงลูกมาก

(3) ความต้องการของตัวละคร

ต้องการให้ทุกคนทำตามสิ่งที่ตนเองต้องการ ไม่ชอบให้ใครขัดคำสั่ง
เพราะคิดว่าสิ่งที่ทำทั้งหมดก็เพื่อครอบครัว เมื่อมีคนขัดคำสั่งจะโกรธมาก

(4) ภูมิหลังตัวละคร

โรสเป็นลูกคนเดียว เกิดที่จังหวัดกาญจนบุรี ครอบครัวมี 3 คน
ประกอบด้วย พ่อ ภูมิพัทธ์ จันทระเกรส เป็นคนใจดี พุดน้อย มีความเป็นผู้นำ และเจ้า
ระเบียบ โดยส่วนตัวโรสชอบคุยกับพ่อมากกว่าแม่ พ่อทำอาชีพตำรวจ และเสียชีวิต
จากการถูกผู้ร้ายยิงตอนโรสอายุได้ 7 ขวบ

หลังจากนั้นโรสจึงต้องอาศัยอยู่กับแม่ 2 คน แม่ ชมนาด จันทระเกรส มี
อาชีพเป็นนักกฎหมาย ชอบสะสมแมลง แม่เป็นคนที่ค่อนข้างแปลก จนบางครั้งก็หา
คำอธิบายในการกระทำของแม่ไม่ได้

โรสรู้ว่าแม่รักและเป็นห่วง แต่แม่พยายามยัดเยียดความชอบและความฝัน
ของตนเองให้กับลูก อีกทั้งยังมีนิสัยจอมบงการและมีความคิดไม่ค่อยตรงกัน จึงทำให้
โรสไม่ค่อยสนิทกับแม่

จุดแตกหักของความสัมพันธ์ระหว่างโรสกับแม่คือช่วงก่อนเข้ามหาวิทยาลัย
โรสอยากเข้าเรียนคณะเศรษฐศาสตร์ที่มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ จึงสอบโดยไม่บอก
แม่ เพราะแม่อยากให้เรียนใกล้บ้าน แต่โรสไม่ยอม เนื่องจากเป็นคนมุ่งมั่นกับอนาคต

จึงตัดสินใจย้ายมาอยู่กรุงเทพฯ คนเดียว ในห้องพักราคาย่อมเยา และไม่ได้ติดต่อกลับไปหาแม่อีกเลย

เมื่อเรียนจบ ไรสได้ทำงานเป็นผู้จัดการกองทุนของบริษัทเอกชน และได้พบกับนนท์ที่งานหนังสือ เนื่องจากสนใจในสิ่งที่เขาเขียน จึงได้เริ่มพูดคุยกัน โดยเริ่มจากการพูดคุยเรื่องหนังสือและความชอบที่คล้ายกัน เช่น ปรัชญา สังคม และการเมือง จนสนิทกันและตัดสินใจคบหาเป็นแฟน ก่อนจะแต่งงานกันในปีที่สุด

เหตุผลที่ไรสเลือกแต่งงานกับนนท์ เพราะอยู่ด้วยแล้วสบายใจ ไม่เพิ่มความเครียด และประทับใจในความสามารถในการจัดการอารมณ์ของเขา ที่มีความใจเย็นและเข้าใจไรสเสมอ

ทั้งสองมีลูกด้วยกัน 1 คน ชื่อมะลิ ซึ่งมีความคิดและความชอบคล้ายๆ กัน ทำให้ความคิดเห็นไม่ค่อยตรงกัน อย่างไรก็ตาม ไรสรักและเป็นห่วงมะลามาก แต่ไม่ค่อยมีเวลาให้ เนื่องจากต้องทำงานหนัก และไม่ต้องการให้ครอบครัวลำบาก เพราะไม่สามารถพึ่งพารายได้ของสามีได้เพียงอย่างเดียว

ดังนั้น ไรสจึงกลายเป็นหัวหน้าครอบครัวของจันทร์เกสร

ตรงกัน และไม่ค่อยสนิทกันเท่ากับความสัมพันธ์ระหว่างมะลากับพ่อ อย่างไรก็ตาม ไรสยังคงมีความรักและความห่วงใยต่อลูกเป็นอย่างมาก และลึก ๆ แล้วก็รู้สึกผิดที่ไม่ค่อยมีเวลาให้ลูก

รับบทเป็น แม่อีกคน

(1) ลักษณะภายนอก

มีตากระดุม ภายนอกยิ้มแย้ม สดใสแบบแปลก ๆ ปนน่ากลัว ดูใจดี กระฉับกระเฉง แต่งตัวด้วยสีสดใส และมีอารมณ์ขัน

(2) ลักษณะภายใน

ตัวละครแม่อีกคนไม่ใช่มนุษย์ โดยร่างที่แท้จริงเป็นแมงมุม จึงมักแสดงพฤติกรรมทำดีเพื่อหวังผล ให้เหยื่อตายใจ และเมื่อเด็กหลงกล ก็จะสามารถได้สิ่งที่ตนเองต้องการ เป็นตัวละครที่รักตัวเองเป็นหลัก แต่ในขณะเดียวกันก็มีจุดอ่อน

(3) ความต้องการของตัวละคร

ต้องการขยายอำนาจและพื้นที่ในการปกครอง เนื่องจากหลงใหลในอำนาจ เมื่อมีผู้หลงกลก็ยังต้องการเพิ่มจำนวนมากขึ้น เพื่อเสริมอำนาจบารมีของตนเองอย่างต่อเนื่อง จนกระทั่งได้พบกับมะลิ ซึ่งไม่หลงกลเหมือนเด็กคนอื่น ๆ จึงเกิดความต้องการที่จะครอบครองดวงตาของมะลิมากที่สุด

(4) ภูมิหลังตัวละคร

ที่มาของตัวละครแม่อีกคนยังไม่แน่ชัด แต่อายุโดยประมาณคาดว่าน่าจะมากกว่า 100 ปี เป็นสิ่งมีชีวิตที่เกิดจากความเชื่อและความศรัทธาของผู้คนในบริเวณนั้น เมื่อมีผู้คนให้ความสำคัญและยึดถือ สิ่งมีชีวิตนี้จึงมีพลังที่เข้มแข็งขึ้น

ร่างที่แท้จริงของตัวละครคือปีศาจแมงมุมที่มีอำนาจสูง มักปลอมตัวเป็นแม่ของเด็กที่หลงเข้ามาในอาณาเขตของตน และใช้วิธีหลอกล่อให้เด็กเข้ามาอยู่ในโลกอีกใบ เพื่อขยายอาณาเขตและอำนาจของตนเอง

ด้วยเหตุนี้ คนในบริเวณดังกล่าวจึงเชื่อว่ามีพลังงานบางอย่างที่ไม่ดีแฝงอยู่ในสถานที่แห่งนี้ ซึ่งแท้จริงแล้วก็คือปีศาจแมงมุม หรือ “แม่อีกคน” นั่นเอง

3.2.2.3 นายภูริช ชักชวน

รับบทเป็น พ่อ

(1) ลักษณะภายนอก

ชายอายุ 38 ปี รูปร่างสูงโปร่ง มีท่วงท่าค่อนข้างแข็งแรงเล็กน้อย เขาสวมแว่นตาเนื่องจากมีปัญหาด้านสายตา และมักแต่งกายอย่างเรียบร้อยอยู่เสมอ เสื้อผ้าที่เลือกสวมใส่มักเป็นโทนสีเรียบง่าย ไม่ฉูดฉาด สะท้อนบุคลิกที่สุขุมและไม่ชอบความโดดเด่น นอกจากนี้ เขายังพกพวงกุญแจรูปดาว ซึ่งเป็นสิ่งที่คล้ายกับของลูกติดตัวไว้เสมอ รวากับเป็นเครื่องหมายแทนสายใยและความผูกพันภายในครอบครัว

(2) ลักษณะภายใน

พ่อเป็นคนอบอุ่น อ่อนโยน และเรียบง่าย แม้จะไม่ได้มีลักษณะโดดเด่นเป็นพิเศษ แต่กลับเป็นผู้ที่มอบความมั่นคงทางใจให้กับครอบครัวอยู่เสมอ เขาเป็นคนช่างเอาใจ ใส่ใจความรู้สึกของคนรอบข้าง และมักพยายามทำทุกวิถีทางเพื่อให้คนในครอบครัวมีความสุข แม้บางครั้งความปรารถนาดีนั้นอาจนำไปสู่ความขัดแย้งหรือปัญหาบางประการภายในบ้านก็ตาม

(3) ความต้องการของตัวละคร

ต้องการที่จะให้คนในครอบครัวอยู่อย่างสบายใจและมีความสุข เกิดความขัดแย้งน้อยที่สุดและแบ่งเบาภาระของโรส

(4) ภูมิหลังตัวละคร

นนท์ หรือ นายพนธกร จันทรเกสร เกิดมาในครอบครัวใหญ่ในกรุงเทพฯ ที่ทั้งบ้านเป็นคนที่มีความชอบทางด้านศิลปะกันหมดแต่ละคนในบ้านจะมีความชอบศิลปะที่แตกต่างกัน นนท์ เลยได้รับอิทธิพลมาด้วย ในส่วนของตัวนนท์เองคือการเขียน และสำหรับนนท์แล้ว การเขียนเป็นสิ่งที่สะท้อนอารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์ได้มากที่สุด งานเขียนเป็นงานศิลป์ที่ต้องคิดว่าเขียนยังไงให้สื่ออารมณ์เขียนยังไงให้คนอ่านสามารถถอดรหัสได้

ในความเป็นเด็กผู้ชายในตัวนันทที่ชอบเล่นเกมแนว การเมือง ถอดรหัสคดี
 ดัง หรือแม้กระทั่งปรัชญาทางสังคมที่จะได้รับผ่านการอ่านและแก้รหัสทาง
 ตัวอักษรที่นันทได้ถ่ายทอดออกมา นันทได้เข้าเรียนต่อในคณะวารสาร
 ศาสตร์ มธ และได้เรียนจบทำงานที่สำนักพิมพ์ที่หนึ่งในกรุงเทพ ในช่วงแรก
 หนังสือของนันทได้รับความนิยมอย่างมาก เพราะประเทศไทยในช่วงนั้น
 ประเด็นทางการเมืองในสังคมดุเดือดมาก จึงทำให้หนังสือที่นันทเขียนขายดี
 และตีพิมพ์มาเท่าไรก็ขายหมด และทำให้ได้เจอกับ โรส หนึ่งในแฟน
 หนังสือของนันท ที่นันทได้ลองทำความรู้จักและพูดคุยเรื่องต่างๆนาๆ ทั้ง
 เรื่องหนังสือ การเมือง หรือชีวิต เพราะการคุยถูกคอและความสบายใจจึงทำ
 ให้ทั้งคู่ได้เริ่มความสัมพันธ์กัน ไปจนถึงแต่งงานและมีลูกสาว ชื่อว่ามะลิ และ
 ในอาชีพนักเขียนมีจุดสูงสุดก็ต้องมีจุดตกต่ำ เวลาผ่านไปนักเขียนรุ่นใหม่เริ่ม
 มีขึ้นมาเรื่อยๆ และงานเขียนของนันทก็เริ่มที่จะอ่านยากจึงทำให้ งานเขียน
 ของนันทจึงตีพิมพ์น้อยลง ตามจำนวนคนอ่านที่เริ่มน้อยลง สภาพงานที่
 ย่ำแย่ทำให้นันทต้องพึ่งโรส พอทั้งคู่ถึงทางตันด้านการเงิน ครอบครัวจันทร
 เกสร จึงย้ายบ้านไปอยู่บ้านหลังเก่าของทางครอบครัวโรสที่กาญจนบุรี

รับบท พ่ออีกคน

(1) ลักษณะภายนอก

พ่อในโลกอีกใบยังคงมีรูปร่างสูงเช่นเดียวกับในโลกปกติ แต่
 รูปลักษณ์โดยรวมกลับแตกต่างออกไปอย่างชัดเจน ดวงตาถูกแทนที่ด้วย
 กระดุม ทำให้ใบหน้าดูทั้งแปลกประหลาดและน่าพิศวง เขามีบุคลิกคล้าย
 ศิลปิน ออกผาย ไหล่ผึ่ง และเคลื่อนไหวอย่างสง่างามและกระฉับกระเฉงอยู่
 ตลอดเวลา รอยยิ้มที่ประดับอยู่บนใบหน้ามักให้ความรู้สึกระหลาดและ
 ขวนโมโหใจว้าวใจ ขณะทำการแต่งกายเต็มไปด้วยสีสันฉูดฉาด สะท้อนถึงโลกที่
 งดงามเกินจริงและผิดธรรมชาติ

(2) ลักษณะภายใน

พ่อในโลกอีกใบเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นโดย “แม่อีกคน” จึงมีบุคลิกและการกระทำที่ถูกกำหนดให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้สร้าง เขาดูอบอุ่น เอาใจใส่ และพร้อมมอบทุกสิ่งที่ลูกต้องการ อย่างไรก็ตาม ภายใต้การถูกควบคุมนั้น กลับค่อย ๆ ก่อตัวขึ้นเป็นความรู้สึกบางอย่างที่คล้ายกับสัญชาตญาณของความเป็นพ่อ ความรักและความห่วงใยที่มีต่อลูกเริ่มขัดแย้งกับเจตจำนงที่ถูกสร้างมา จนท้ายที่สุด เขาตัดสินใจเลือกทำตามเสียงของหัวใจ และพยายามช่วยลูกให้หลุดพ้นจากโลกแห่งนี้

(3) ความต้องการของตัวละคร

ต้องการจับให้มะลิอยู่ในโลกอีกใบในช่วงต้นเพราะโดนแม่อีกคนสั่งให้ทำ แต่ช่วงหลังอยากให้มะลิกลับไปในโลกที่เธอมาจากมาเพราะความรักของพ่อในตัวของเธออีกคน

(4) ภูมิหลังตัวละคร

เป็นหุ่นเชิดที่แม่อีกคนสร้างขึ้นจากดินโคลนที่มีรูปร่างคล้ายมนุษย์ และมีบุคลิกบางอย่างที่เหมือนตึกแต่น้ำข้าว โดนมอบทั้งบทบาทหน้าที่ รวมถึงจิตวิญญาณให้มีชีวิตและตัวตน หุ่นเชิดตนนี้จึงดำรงอยู่ภายใต้เจตจำนงของผู้สร้าง พร้อมปฏิบัติตามทุกคำสั่งของแม่อีกคนอย่างเคร่งครัด

3.2.2.4 นางสาวณัชชา วงศ์ไพโรจน์กุล

รับบทเป็น เต้าหู้

(1) ลักษณะภายนอก

ในโลกปกติ เต้าหู้เป็นเด็กผู้หญิงอายุประมาณ 16-17 ปี มักสวมเสื้อยืด กางเกงขาสั้น และเสื้อคลุมกันลมสีอ่อน ลักษณะการแต่งกายดูเรียบง่ายแบบเด็กต่างจังหวัด การเคลื่อนไหวค่อนข้างคล่องตัว สะท้อนความเป็นเด็กที่ยังคงมีความซุกซนและชอบสำรวจสิ่งรอบตัว

(2) ลักษณะภายใน

ในโลกปกติ เป็นเด็กที่ค่อนข้างระมัดระวังตัว และมีความซื่อสัตย์อยู่บ้าง แต่ยังคงมีความอยากรู้อยากเห็นต่อสิ่งรอบตัว แม้จะเชื่อฟังคุณยาย แต่ก็ยังมีความคิดและการตัดสินใจเป็นของตนเอง ในบางครั้ง อีกทั้งยังมีความเป็นเด็กสูงกว่าวัย มีโลกเล็ก ๆ และจินตนาการส่วนตัวที่ใช้เป็นพื้นที่ปลอดภัยของตนเอง เต้าหู้พยายามมองหาความสุขจากสิ่งเล็ก ๆ รอบตัว และไม่ได้มองโลกในแง่เศร้า แม้เล็ก ๆ แล้วจะกลัวการถูกทิ้งให้อยู่เพียงลำพังก็ตาม

(3) ความต้องการของตัวละคร

ในโลกปกติ ความต้องการ คือการมีเพื่อนและการได้สร้างความสัมพันธ์กับมะลิ หลังจากใช้ชีวิตอยู่ในหมู่บ้านโดยไม่มีเพื่อนรุ่นราวคราวเดียวกันมาก่อน การปรากฏตัวของมะลิจึงทำให้เกิดการพยายามสร้างมิตรภาพ แม้จะไม่รู้วิธีเข้าหาอีกฝ่ายมากนัก

(4) ภูมิหลังตัวละคร

เต้าหู้เติบโตมาในหมู่บ้านเล็ก ๆ กับคุณยาย ในจังหวัดกาญจนบุรี หลังจากพ่อ และแม่แยกทางกันตั้งแต่วัยเด็ก ทั้งสองต่างแยกย้ายไปมีครอบครัวใหม่ ทำให้เต้าหู้ถูกเลี้ยงดูโดยคุณยายเพียงลำพัง ฐานะทางบ้านไม่ได้ร่ำรวยมากนัก คุณยายเปิดร้านขายของชำเล็ก ๆ ภายในหมู่บ้าน และเต้าหู้มักช่วยงานอยู่เสมอ ทั้งจัดของ ดูแลร้าน และปั่นจักรยานนำของไปส่งให้บ้านต่าง ๆ ภายในหมู่บ้าน ซึ่งกลายเป็นกิจวัตรสำคัญในชีวิตประจำวัน

ในช่วงหนึ่งของชีวิต เต้าหู้เคยเข้าเรียนในโรงเรียนเหมือนเด็กทั่วไป แต่กลับไม่สามารถปรับตัวเข้ากับสังคมในโรงเรียนได้มากนัก อีกทั้งยังเคยถูกเพื่อนล้อ และกลั่นแกล้ง ทำให้เต้าหู้ค่อย ๆ แยกตัวออกจากสังคม และไม่ได้กลับไปเรียนตามระบบอีก จนใช้ชีวิตส่วนใหญ่อยู่แต่ในหมู่บ้านแทน และ

เนื่องจากในหมู่บ้านแทบไม่มีเด็กวัยเดียวกันอาศัยอยู่ เต้าหู้จึงเติบโตท่ามกลางผู้ใหญ่ ทำให้เต้าหู้สนิทกับผู้คนในหมู่บ้าน ทั้งคุณลุง และป้าๆ ที่มักพบเจอกันในตอนที่น่าขงไปส่ง จนเกิดความคุ้นเคยและกลายเป็นเหมือนเพื่อนต่างวัยที่คอยพูดคุย และดูแลกันอยู่เสมอ นอกจากนี้ เต้าหู้ยังสนิทกับแมวดำที่ชื่อ ถ่าน ซึ่งมักแวะเวียนมาที่ร้านของข้าวอยู่เป็นประจำ และเต้าหู้มักแบ่งอาหารให้ และใช้เวลาอยู่กับมันบ่อยครั้ง จนกลายเป็นเหมือนเพื่อนที่คอยรับฟังเรื่องราวและความรู้สึกที่ไม่สามารถพูดกับใครได้

แม้ความสัมพันธ์กับผู้คนในหมู่บ้าน และกับถ่านจะช่วยเติมเต็มความอบอุ่นบางส่วนในชีวิต จนทำให้เต้าหู้ไม่ได้รู้สึกโดดเดี่ยวอยู่ตลอดเวลา แต่ลึก ๆ แล้ว เต้าหู้ยังคงโหยหาการมีเพื่อนในวัยเดียวกัน คนที่จะสามารถเข้าใจ พูดคุย และเติบโตไปพร้อมกันได้จริง ๆ

ถึงแม้เต้าหู้จะช่วยงานคุณยายมาตั้งแต่เด็ก แต่เต้าหู้ยังคงมีความเป็นเด็กสูงและมีโลกจินตนาการของตนเอง เต้าหู้มักใช้เวลาระหว่างปั่นจักรยานส่งของไปตามบ้านต่าง ๆ ในการสังสรรค์สังสรรค์รอบตัว และสร้างเรื่องราวเล็ก ๆ ขึ้นในจินตนาการ เพื่อเติมเต็มความรู้สึกเจ็บเหงาภายในใจ และยังมีงานอดิเรกในการสร้างสรรค์งานประดิษฐ์จากสิ่งรอบตัว

นอกจากนี้ เต้าหู้ยังถูกคุณยายกำชับอยู่เสมอว่า ไม่ให้เข้าใกล้บริเวณบ้านหลังบนสุดของภูเขา เนื่องจากเป็นสถานที่ที่เคยเกิดเรื่องลึกลับ แม้จะไม่เคยได้รับคำอธิบายที่ชัดเจน แต่ความลึกลับของสถานที่ดังกล่าวกลับยิ่งกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นของเต้าหู้ยิ่งนัก

รับทเป็น เต้าหู้อีกคน

(1) ลักษณะภายนอก

โลกอีกใบ เต้าหู้ยังคงมีรูปลักษณ์โดยรวมใกล้เคียงกับโลกปกติ แต่โทนสีของเสื้อคลุมมีความเข้มข้นทำให้ดูสดใส แต่ดวงตาถูกเย็บด้วยกระดุม

แทนดวงตาปกติ และไม่สามารถสื่อสารผ่านคำพูดได้ ทำให้ต้องอาศัยการ
แสดงออกผ่านสีหน้า ท่าทาง ทำให้การเคลื่อนไหวดูผิดแปลกและมีความไม่
เป็นธรรมชาติ

(2) ลักษณะภายใน

ในโลกอีกใบ ยังคงมีความระมัดระวังตัว และความซื่อสัตย์บางส่วน
อยู่เช่นเดิม แต่มีความกล้าหาญมากกว่าในโลกปกติ เพราะในโลกนี้คนที่ต้อง
เชื่อฟังคือ แม่อีกคน แต่บางครั้งก็เลือกที่จะไม่เชื่อฟังตามคำสั่ง ทำให้เห็น
ความดื้อรั้น และการต่อต้านอย่างเจียบ ๆ

(3) ความต้องการของตัวละคร

ในโลกอีกใบเต้าหู้ต้องการเป็นเพื่อนกับมะลิ ถึงแม้จะไม่สามารถ
สื่อสารได้ และพยายามแสดงออกผ่านการช่วยเหลือในแบบของตนเอง เช่น
การคอยอุ้มใกล้ ๆ การให้คำใบ้ หรือการเตือนบางอย่างผ่านการกระทำ และ
ท่าทาง

(4) ภูมิหลังตัวละคร

เต้าหู้อีกคนเป็นตัวละครที่ถูกสร้างขึ้นโดยแม่อีกคน เพื่อทำหน้าที่
เป็นเพื่อนของมะลิในโลกอีกใบ โดยมีลักษณะสำคัญคือดวงตาที่ถูกเย็บด้วย
กระดุม อันเป็นสัญลักษณ์ของโลกดังกล่าว นอกจากนี้ ยังถูกปิดกั้นการ
สื่อสารด้วยการเย็บปากให้ไม่สามารถพูดได้ ซึ่งสะท้อนถึงการควบคุมและ
จำกัดอิสระของตัวละคร ทั้งนี้ลักษณะดังกล่าวมีความเชื่อมโยงกับตัวตนของ
เต้าหู้ในโลกปกติ ซึ่งเป็นเด็กที่ช่างพูด ชอบตั้งคำถาม และพยายามเข้าหา
มะลียู่เสมอ ในทางตรงกันข้าม แม่อีกคนสร้างเต้าหู้อีกคนให้มิพพฤติกรรม
ตรงข้าม คือพูดไม่ได้ และไม่สามารถเปิดเผยข้อมูลบางอย่างได้ เพื่อควบคุม
สถานการณ์ และตอบสนองต่อความต้องการของมะลิในโลกที่ถูกสร้างขึ้น

3.2.2.5 นายอัครเดช ทิพย์เสภา รับบท แมวดำ (ถ่าน)

(1) ลักษณะภายนอก

ในโลกปกติ มีรูปลักษณะแมวขี้เรื้อน ยืนสี่ขา ขนสีดำ รูปร่างผอมโซ เป็นแมวที่อาศัยอยู่ในละแวกพื้นที่แห่งนั้น ไม่มีเจ้าของ พุดไม่ได้

ในโลกอีกใบ มีรูปลักษณะกลายเป็นมนุษย์ ยืนสองขา รูปร่างผอมโซ พุดได้เหมือนมนุษย์

(2) ลักษณะภายใน

ทั้งโลกปกติ และโลกอีกใบเป็นแมวที่ช่างสังเกต มีความหวังดี และคอยช่วยเหลือเด็กที่เข้าไปในโลกอีกใบ

(3) ความต้องการของตัวละคร

ต้องการช่วยเหลือ มะลิ ให้รอดจากแม่อีกคน และสามารถกลับมายังโลกปกติได้สำเร็จ

(4) ภูมิหลังของตัวละคร

เป็นแมวดำขี้เรื้อนที่อยู่ในพื้นที่ระแวกนั้นมาตั้งแต่ในอดีต ตั้งแต่เหตุการณ์การเข้าไปในโลกอีกใบของเด็กคนแรก คนสอง และคนที่สาม ได้แก่ ต้นกล้า จอมใจ และขวัญตา ตามลำดับ แมวดำพยายามช่วยเหลือเด็กทั้งสามคนให้รอดจากแม่อีกคน แต่ก็ไม่สำเร็จ ทำให้การช่วยเหลือให้เด็กคนถัดไปที่จะเข้าไปในโลกอีกใบจึงเป็นความต้องการสูงสุดของมัน

3.2.3 ความสัมพันธ์ของตัวละคร

3.2.3.1 นางสาวพรรณรัศมี นาคประดิษฐ์ รับบท มะลิ

ตารางที่ 3.5 : ตารางความสัมพันธ์ของตัวละครมะลิ (นางสาวพรรณรัศมี นาคประดิษฐ์)

ตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับมะลิ	ความสัมพันธ์
แม่	ผู้หญิงที่เคร่งครัด เครียดตลอดเวลา จริงจังกับชีวิตมากจนเกินไปชอบทำให้ทุกอย่างเป็นไปตามแผนของตัวเอง ไม่รับฟัง บ้างงานจนไม่มีเวลาให้มะลิ ทำให้ทั้งคู่ดูห่างเหิน แม้ว่ามะลิจะรู้ว่าแม่หวังดีและเป็นห่วงเธอ แต่ก็มักจะทะเลาะกันบ่อยครั้งเรื่องความคิดที่ไม่ตรงกันหรือคำพูดของแม่ที่ทำให้มะลิรู้สึกเหมือนเป็นภาระของบ้าน
แม่อีกคน	เป็นเหมือนแม่ในอุดมคติของมะลิ ซึ่งต่างจากแม่คนเดิมลิบลับ ทั้งการแต่งตัว คำพูด และการที่แม่รับฟังเธอ หล่อล่อนดูใจดี ยิ้มแย้ม และให้ความสำคัญกับมะลิ แต่สุดท้ายมะลิก็รู้ว่าหล่อนไม่ใช่คนดียวอย่างที่คิด แต่กลับเป็นสัตว์ประหลาดร้ายที่หวังจะได้ผลประโยชน์จากตัวมะลิ
พ่อ	เป็นทั้งพ่อและเพื่อนเล่นกับมะลิ พ่อเป็นผู้ตาม ที่ไม่มีปากมีเสียง ตัดสินใจอะไรไม่เด็ดขาด แต่มะลิก็รู้สึกสบายใจที่จะพูดกับพ่อมากกว่าแม่
พ่ออีกคน	พ่อที่ดูเท่ มีชีวิตชีวา รักเสียงดนตรี ทั้งการแต่งตัว คำพูด และท่าทางที่ดูสนุกสนาน เฮฮา แต่สุดท้ายพ่อคนนี้ก็แค่แค่สมุนของแม่อีกคนเท่านั้น

เต้าหู้	เด็กท้องถิ่น อยู่กับยายที่ร้านขายของชำล่างภูเขา มีจักรยานคู่ใจ ชีส่งของตามบ้านต่างๆ อายุรุ่นราวคราวเดียวกับมะลิ แต่ดูเป็นคนแปลกๆ แต่งตัวฉะฉานๆ พูดมาก พูดจาวุ่นๆ หักหงิดบ้างในบางครั้ง รู้เรื่องราวรอบๆ บ้านรวมถึงบ้านใหม่ของมะลิและเหมือนมีความลับบางอย่างที่ไม่ยอมพูด แต่ก็ถือว่าเป็นเพื่อนคนแรกที่เธอมีในที่ใหม่นี้
เต้าหู้อีกคน	เพื่อนอีกโลกที่พูดไม่ได้แต่ก็คอยอยู่ข้างๆ มะลิเสมอ และใช้การสื่อสารทางท่าทางแทนการพูด มีความหวังดีและพยายามช่วยมะลิให้รอดพ้นจากแม่อีกคน
แมวดำ	เป็นสัตว์ตัวแรกที่มะลิเจอหลังจากที่ย้ายมาอยู่บ้านที่กาญจนบุรีในตอนที่เธอเดินผจญภัยตามหาน้ำตกที่ป่าแถวบ้าน สำหรับมะลิ มันคือเจ้าแมวมอมแมมขนดำแสนรู้ ที่เดินหายไปหายมารอบๆ บ้านอย่างอิสระ และเมื่อรู้ว่ามันสามารถกลายร่างเป็นคนได้ก็ได้คุยและรู้จักกันมากขึ้น
ลุงเสรี	ลุงแถวบ้านที่ทำตัวแปลกๆ เขียนจดหมายแปลกๆ ทำละครสัตว์หนูที่ดุ๊กดิ๊ก คุยกับพวกหนูรู้เรื่อง และดูเหมือนว่าจะรู้เรื่องบางอย่างเกี่ยวกับยายและแม่ของมะลิ
ป้าเพ็ญนิ ป้าอาภรณ์	ป้าแถวบ้านที่เป็นนักแสดงละครเวที ดูดวงเก่ง มีเครื่องรางขลังๆ แปลกๆ มักจะทะเลาะกันอยู่บ่อยๆ เหมือนรู้เรื่องบางอย่างของบ้านยายมะลิ

ลุงเสรีอีกคน ป้าเพ็ญนี่อีกคน ป้าอาภรณ์อีกคน	เป็นนักแสดงละครเวทีและผู้คุมเหล่าหนูในการแสดง ดูสนุก ร่าเริง แต่สุดท้ายพวกเขาคือเหล่าสมุนของแม่อีกคน
ผีเด็ก (ต้นกล้า จอมใจ และขวัญตา)	เด็กสามคนที่ถูกขังในโลกอีกใบ โดนแม่อีกคนควักลูกตาและนำไปซ่อน ไว้ น่าสงสารแต่ดูเป็นมิตร อายุรุ่นราวคราวเดียวหรืออาจเด็กกว่ามะลิ สุดท้ายพวกเธอคือเหยื่อคนก่อนๆและหนึ่งในนั้นคือน้องสาวของยาย เต้าหู้
พวกหนู	หนูตัวใหญ่สี่ตัวที่วนเวียนอยู่ในบ้านมะลิตอนกลางคืนและพาเธอเข้าไป ยังประตูทำให้เจอพ่อกับแม่อีกคน ดูเป็นหนูแสนรู้ที่คอยรับใช้แม่อีก คน

3.2.3.2 นางสาว ชีราพร งามชื่น รับบท แม่โรส และแม่อีกคน

ตารางที่ 3.6 : ตารางความสัมพันธ์ของตัวละครแม่-แม่อีกคน(นางสาวชีราพร งามชื่น)

ตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับแม่โรส	ความสัมพันธ์
มะลิ	มะลิเป็นลูกสาวของโรสซึ่งเด็กที่มีความคิดและความชอบคล้ายกับยาย อีกทั้งยังมีลักษณะนิสัยดื้อรั้น และมีความเป็นตัวของตัวเอง ซึ่งมีความคล้ายคลึงกับ โรส ส่งผลให้ทั้งสองมีความคิดเห็นที่ไม่ค่อยตรงกัน และไม่ค่อยสนิทกันเท่ากับความสัมพันธ์ระหว่างมะลิ กับพ่อ อย่างไรก็ตาม โรสยังคงมีความรักและความ ห่วงใยต่อลูกเป็นอย่างมาก และลึก ๆ แล้วก็รู้สึกผิดที่ ไม่ค่อยมีเวลาให้ลูก

พ่อ	โรสมีความรักต่อนนท์ แต่มีมุมมองว่านนท์ยังไม่ค่อยมีความมั่นคงในอนาคต และพึ่งพาได้ไม่มากนัก จึงทำให้โรสต้องเป็นผู้รับผิดชอบหลักในการทำงานและดูแลครอบครัว อย่างไรก็ตาม โรสมองว่าสามีเป็นพ่อที่ดี แต่มักจะตามใจลูกมากเกินไป ซึ่งอาจส่งผลให้ลูกมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมได้ ทั้งนี้ ทั้งโรสและนนท์มีจุดร่วมคือการให้ความสำคัญกับครอบครัวเป็นอันดับแรก
ถ่าน	เป็นแมวดำบริเวณบ้าน

ตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับแม่อีกคน	ความสัมพันธ์
มะลิ	มองว่าเป็นเหยื่อที่ต้องการการครอบครองเพื่อขยายอำนาจ จึงปลอมตัวเป็นแม่เพื่อหลอกล่อให้มะลิตัดกับดัก และเพื่อให้ได้ดวงตามาครอบครอง
แม่ตัวจริง	เป็นภาพต้นแบบให้กับแม่อีกคน
พ่ออีกคน	เป็นหุ่นเชิดที่สรีราแม่อีกคนสร้างขึ้นจากตึกแตน เพื่อปลอมตัวเป็นพ่อของมะลิ ใช้ในการหลอกล่อให้มะลิตายใจ มักถูกลงโทษบ่อยครั้ง เนื่องจากพูดมากเกินไป
เต้าหู้	เป็นหุ่นเชิดของแม่อีกคน สร้างขึ้นเพื่อเป็นเพื่อนเล่นของมะลิ แต่ถูกสั่งห้ามไม่ให้พูด เนื่องจากมักพูดในสิ่งที่ไม่ควรออกมา
ถ่าน	เป็นข้าวตรงข้ามของแม่อีกคน มักเข้ามาสร้างปัญหาและขัดขวางแผนการ ทำให้แม่อีกคนไม่ชอบ

คุณลุงเสรี ป้าเพ็ญนิย์ ป้าอาภรณ์	เป็นหุ่นเชิดที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อสร้างบรรยากาศความสนุกในลักษณะของ “โลกในฝัน” เพื่อหลอกล่อให้มะลิอยู่ในสถานที่แห่งนี้
พวกผีเด็ก ตั๊กกล้า จอมใจ ขวัญตา	เป็นวิญญาณของเหยื่อที่ติดกับดักของแม่อีกคน และถูกกักขังอยู่ในโลกอีกใบ
พวกหนู ลีเมีย ลิมบ้า ลูก้า ลูโม่	เป็นลูกสมุนของแม่อีกคน ทำหน้าที่รับใช้และปฏิบัติตามคำสั่ง รวมถึงเป็นตัวช่วยในการหลอกล่อให้มะลิเข้ามาสู่ประตู

3.2.3.3 นายภูริช ชักชวน รับบทเป็น พ่อ-พ่ออีกคน

ตารางที่ 3.7 : ตารางความสัมพันธ์ของตัวละครพ่อ-พ่ออีกคน (นายภูริช ชักชวน)

ตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับพ่อ	ความสัมพันธ์
แม่	นนท์รักโรสอย่างลึกซึ้ง แม่ในบางครั้งทั้งสองจะมีความคิดเห็นที่แตกต่างกัน แต่ก็สามารถพูดคุยและหาจุดสมดุลร่วมกันได้เสมอ โรสเป็นเสาหลักของครอบครัวทุ่มเททำงานอย่างไม่รู้จักเหน็ดเหนื่อย นนท์จึงพยายามทำทุกวิถีทางเพื่อให้โรสรู้สึกสบายใจ พร้อมทั้งช่วยแบ่งเบาภาระในส่วนที่ตนสามารถรับผิดชอบได้
มะลิ	มะลิเป็นเด็กที่เปี่ยมไปด้วยความอยากรู้อยากเห็น รักการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ และหลงใหลในการผจญภัย ทุกครั้งที่ได้ออกไปเที่ยวกับพ่อ จึงมักกลายเป็นการผจญภัยครั้งเล็ก ๆ ที่เต็มไปด้วยความสนุกสนาน มะลิสนิทกับพ่อเป็นพิเศษ เพราะทุกช่วงเวลาที่ได้อยู่ด้วยกัน ล้วน

	เต็มไปด้วยเสียงหัวเราะ ความอบอุ่น และความทรงจำอันงดงาม

ตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับพ่อ	ความสัมพันธ์
แม่อีกคน	เป็นผู้วางแผนและกำหนดทิศทางของทุกสิ่ง อีกทั้งยังเป็นผู้สร้างพ่ออีกคนขึ้นมา เพื่อมอบภารกิจสำคัญให้ทำทุกวิถีทางในการทำให้มะลิยอมอยู่ในโลกอีกใบ และไม่ปรารถนาที่จะจากไป
มะลิ	เป็นผู้ที่ตกอยู่ภายใต้แผนการของแม่อีกคน โดยพ่ออีกคนได้รับมอบหมายให้ทำทุกวิถีทางเพื่อให้มะลิรู้สึกผูกพันกับโลกแห่งนี้ จนไม่คิดหลบหนีหรือกลับไปยังโลกเดิม อย่างไรก็ตาม เมื่อเวลาผ่านไป การทำหน้าที่ในฐานะพ่อได้ก่อให้เกิดความรักและความผูกพันที่แท้จริงต่อมะลิ ส่งผลให้พ่ออีกคนเริ่มยื่นมือเข้าช่วยเหลือและปกป้องมะลิในบางสถานการณ์

3.2.3.4 นางสาวณัชชา วงศ์ไพโรจน์กุล รับบทเป็น เต้าหู้ และเต้าหู้อีกคน

ตารางที่ 3.8 : ตารางความสัมพันธ์ของตัวละครเต้าหู้-เต้าหู้อีกคน (นางสาว ณัชชา วงศ์ไพโรจน์กุล)

ตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับเต้าหู้	ความสัมพันธ์
มะลิ	มะลิเป็นเด็กวัยรุ่นราวคราวเดียวกันที่ย้ายเข้ามาในหมู่บ้าน ทำให้เต้าหู้อยากทำความรู้จัก และสร้างมิตรภาพด้วย
แม่/แม่อีกคน	แม่ของมะลิถือเป็นเพื่อนบ้านใหม่ของเต้าหู้

	แม่อีกคนเป็นคนที่สร้างเต้าหู้อีกคนขึ้นมา และคอยใช้อำนาจในการออกคำสั่งเต้าหู้อีกคน
พ่อ/พ่ออีกคน	พ่อของมะลิถือเป็นเพื่อนบ้านใหม่ของเต้าหู้ พ่ออีกคนคอยช่วยแม่จัดการเต้าหู้อีกคน เมื่อไม่เป็นไปตามคำสั่งของแม่อีกคน
ถ่าน	ถ่านเป็นแมวดำในพื้นที่ ที่เป็นเหมือนเพื่อนสนิทของเต้าหู้ เต้าหู้จะคอยให้อาหาร พุดคุย และเล่นกับมัน ถ่านจึงเป็นเหมือนสิ่งมีชีวิตที่เป็นพื้นที่ปลอดภัย
คุณลุงเสรี ป้าเพ็ญนิยน์ ป้าอาภรณ์	คุณลุง และป้าๆ เป็นผู้ใหญ่ในหมู่บ้านที่เต้าหู้มักจะนำของไปส่ง จนเกิดความคุ้นเคย และความสนิทแบบเพื่อนต่างวัย
พวกผีเด็ก ตันกล้า จอมใจ ขวัญตา	พวกผีเด็กไม่ได้มีความสัมพันธ์กับเต้าหู้โดยตรงทุกตน แต่ขวัญตามีความเกี่ยวข้องทางสายเลือดครอบครัวกับเต้าหู้ ในฐานะน้องสาวของคุณยาย
พวกหนู ลีเมีย ลิมบ้า ลูก้า ลูโม	พวกหนูไม่ได้มีความสัมพันธ์กับเต้าหู้โดยตรง เพียงแต่เป็นสิ่งมีชีวิตถูกสร้างขึ้นในโลกอีกใบ และอยู่ภายใต้การควบคุมของแม่อีกคน เช่นเดียวกัน

3.2.3.5 นายอัครเดช ทิพย์เสภา รับบท แมวดำ (ถ่าน)

ตารางที่ 3.9 : ตารางความสัมพันธ์ของตัวละครแมวดำ (ถ่าน) (นายอัครเดช ทิพย์เสภา)

ตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับแมวดำ (ถ่าน)	ความสัมพันธ์

มะลิ	เป็นเด็กคนที่ต้องการช่วยเหลือให้รอดพ้นจากแม่อีกคน และสามารถกลับมาที่โลกปกติ ถึงแม้ว่าในสายตาของแมวดำ มะลิจะเป็นเด็กที่ไม่เหมือนคนอื่นมีความกล้าหาญ เอาตัวรอดได้ แต่เราก็หวังดี และคอยช่วยมะลียู่อเสมอ
แม่	เป็นเด็กผู้หญิงที่เคยเห็นในอดีต ตอนที่โรสยังอยู่กับแม่ของเธอ จนกระทั่งเธอหนีออกจากบ้านไป ทำให้เธอรอดพ้นจากแม่อีกคน และแมวดำยังจำเธอได้ เมื่อเธอโตขึ้น และกลับมาที่บ้านหลังเดิม
แม่อีกคน	เป็นชั่วตรงข้ามของแมวดำ หากแม่อีกคนคือสิ่งที่คอยกลืนกินความต้องการของเด็กทุกคน รวมถึงมะลิ และจะเอาชีวิตไปในที่ที่สุด แมวดำก็จะเป็นสิ่งที่คอยแนะแนวทางในการทำให้เด็กทุกคนรอดชีวิตกลับมา
พ่อ	เป็นผู้ชายร่างสูงที่แมวดำเห็นตอนขับรถมาที่บ้าน รู้ทันทีว่าเป็นพ่อของมะลิ
พ่ออีกคน	รับรู้ว่สิ่งนี้คือสิ่งที่แม่อีกคนสร้างขึ้นมา เพื่อเป็นหนึ่งใน การหลอวงของแม่อีกคน
เต้าหู้	เด็กในระแวกพื้นที่เดียวกัน เป็นเด็กที่โดนคุณยายห้ามให้เข้าไปในบ้านของแม่โรส จึงเป็นเด็กคนเดียวที่คอยคลุกคลีด้วยในการใช้ชีวิตประจำวัน
เพื่อนบ้าน (ลุงเสรี ป้าเพ็ญนิษฐ์ และป้าอาภรณ์)	เป็นเพื่อนบ้านในระแวกพื้นที่นี้ แมวดำร่วมอาศัยอยู่ในพื้นที่กับลุงเสรี ป้าเพ็ญนิษฐ์ และป้าอาภรณ์ มาตั้งแต่หนุ่มสาว ช่วงที่ยังเป็นเพื่อนกับแม่ของโรส

ผีเด็ก (ต้นกล้า จอมใจ และขวัญตา)	เด็กทั้งสามคน เป็นเด็กที่เคยเข้าไปในบ้านของโรส และเข้าไปในโลกอีกใบ แมวดำพยายามช่วยเหลือเด็กทั้งสามคน แต่ก็ไม่สำเร็จ จึงกลายเป็นวิญญาณที่รอวันไปเกิดเมื่อเจอดวงตาของตัวเอง
พวกหนู	แมวดำไม่ชอบพวกหนู เพราะเป็นสิ่งที่ถูกสร้างจากแม่อีกคน และคอยช่วยเหลือให้ทุกอย่างเป็นไปตามแผนของแม่อีกคน ซึ่งเป็นสิ่งที่แมวดำไม่ยอมให้เกิดขึ้น

3.2.4 พัฒนาการของตัวละคร

3.2.4.1 นางสาวพรรณรศมี นาคประดิษฐ์ รับบท มะลิ

ตารางที่ 3.10 : ตารางพัฒนาการตัวละครมะลิ (นางสาวพรรณรศมี นาคประดิษฐ์)

ฉาก	เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น	ความรู้สึกของตัวละคร	สิ่งที่ได้เรียนรู้
1	มะลีย้ายเข้าบ้านใหม่หลังจากนั่งบนรถมานาน เธอทำแว่นตาหายขณะเดินทาง และรู้ทีหลังว่าเลนส์แตกทำให้อ่านหนังสือไม่ได้ เธอค้นพบกล่องเพลงเก่าๆ ที่นำเธอไปเจอประตูแปลกๆ หลังวอลเปเปอร์ในห้องยาย กับคำพูดแปลกๆ ของแม่เกี่ยวกับยายและประตู รู้ทีหลังว่าบ้านไม่มีสัญญาณโทรศัพท์ แต่พ่อให้ภารกิจตามหาน้ำตกคันเวลา	รู้สึกหงุดหงิดและอึดอัดกับสภาพแวดล้อมใหม่ที่ไม่น่าคุ้นเคย ทั้งเรื่องการถูกจำกัดและการไม่รับฟังของแม่ เริ่มสงสัยและสนใจในประตูและมวลแปลกๆ ในบ้าน เบื่อที่แว่นพังและไม่มีสัญญาณแต่รู้สึกสนใจในภารกิจตามหาน้ำตก	เรียนรู้ที่จะพยายามอดทนอดกลั้นแม้จะไม่ได้ตั้งใจเรียนรู้ที่จะปรับตัวเปิดรับในสิ่งที่ไม่คุ้นเคยแม้ยังไม่เต็มใจ
2	มะลิออกมาสำรวจหาน้ำตก เจอแมวดำและเต่าหุ้เด็กท้องถิ่น มองด้วยท่าที่	รู้สึกตื่นเต้นกับป่าใหม่ๆ การหาน้ำตก การเจอ	เรียนรู้ที่จะค่อยๆ ใจเย็นและสงบสติอารมณ์เมื่อ

	แปลกๆถามคำถามแปลกๆ และมีข้อมูลใหม่ๆเกี่ยวกับพื้นที่และบ้านมะลิ	แมวน่ารักๆที่ดูเหมือนพูดรู้เรื่อง โมโหที่เต้าหู้ปั่นจักรยานเกือบชนตัวเองจนล้มลง ระวังไม่ไว้วางใจคนแปลกหน้า และสงสัยเกี่ยวกับสถานที่แห่งนี้เพิ่มขึ้น	โมโห และโลกใหม่นี้มีอะไรซ่อนอยู่มากกว่าที่เห็น
3	กลับบ้านมาเจอแม่มีท่าทีโมโหที่มะลิไม่ฟังและออกไปเล่นข้างนอก โดนดุเรื่องความรับผิดชอบและการสอบ กับพ่อที่จัดการปัญหาไม่ได้ แม่พูดเรื่องตุ๊กตามะลิอธิบายว่าไม่ใช่ของตัวเอง แม่ไม่ฟังพูดเรื่องงานตัวเอง และการที่มะลิเป็นตัวปัญหาของบ้านที่ไม่รู้จักโต มะลิถอยออกมาอยู่คนเดียวพร้อมตุ๊กตาปริศนา	พยายามไม่ใช่อารมณ์ แต่รู้สึกไม่ถูกเข้าใจ เกิดความน้อยใจจึงถอยมาเงียบๆ	บางครั้งการพูดอธิบายที่มากเกินไปก็ไม่เกิดประโยชน์มีแต่จะทำให้แย่งการเก็บอาจจะดีกว่าเผชิญหน้า
4	หนูสี่ตัวพามะลิเข้าไปหลังประตู เจอกับ“โลกอีกใบ”พบพ่อและแม่อีกคนที่ดูสมบูรณ์แบบและใจดี แต่แฝงความแปลก รอคอยรับ และทานมื่อเย็น ก่อนจะพาเข้านอน	รู้สึกสับสน ระมัดระวังตัวและยังไม่ไว้วางใจพ่อกับแม่อีกคน คิดว่าคงเป็นฝัน	สิ่งที่ดูดีเกินไปอาจไม่ใช่ความจริง ไม่เชื่อทุกอย่างที่เห็น
5	มะลิตื่นมาในห้องตอนเดิม วิ่งไปดูประตูที่เป็นกำแพง เล่าให้พ่อแม่ฟังถึงความฝันแม้ว่าพวกเขาจะไม่สนใจก็ตาม เธอยังคงไม่ได้ซ่อมแวน หลังจากพ่อแม่ออกไปข้างนอก เธอเห็นพัสดุปริศนาที่	รู้สึกสงสัยมากขึ้นเรื่อยๆกับสิ่งรอบตัวและคำเตือนต่างๆ รู้สึกโดดเดี่ยวที่ไม่มีใครในครอบครัวรับฟัง ไว้วางใจเต้าหู้ขึ้น	พยายามหาข้อมูลในสิ่งที่สงสัยด้วยตัวเอง เปิดใจกับเพื่อนใหม่อย่างเต้าหู้

	หน้าบ้านเลยคิดจะเดินทางไปส่งให้เจ้าของ ได้รู้จักลุงเสรีซึ่งให้เนยแข่งกับเธอ ป้าเพ็ญนี่ อาภรณ์ซึ่งให้หินวิเศษกับเธอ และเจอเต้าหู้ ทำให้ได้รู้ข้อมูลใหม่ๆเกี่ยวกับยาย แม่ บ้าน ประตุ ความฝัน ตุ๊กตา และน้องสาวของยาย เต้าหู้ เริ่มเชื่อมโยงข้อมูลทั้งหมด		
6	หลังกลับมาจากบ้าน มะลิทะเลาะกับแม่เรื่องที่แม่สมัครเรียนให้เธอโดยไม่บอก เป็นครั้งแรกที่เธอพลังพลูความรู้สึกตัวเองที่เก็บมาทั้งหมดแต่ก็ไม่ทำให้แม่เข้าใจอยู่ดี จบลงด้วยการที่เธอตัดสินใจกลับเข้าประตูอีกครั้ง	รู้สึกโกรธและผิดหวังกับสิ่งที่แม่ทำ เสียใจที่พ่อที่ไม่ได้อยู่ข้างเรา เปรียบเทียบพ่อแม่โลกนี้กับอีกโลกอย่างชัดเจน และเลือกพ่อแม่อีกคน	ได้ลองพูดในสิ่งที่ตัวเองคิดอย่างตรงไปตรงมา
7	แม่และพ่ออีกคนปลอมใจมะลิ ให้การ์ดดูละครเวทีที่เธอชอบ ได้พบแมวดำในร่างคน หนูที่เป็นตุ๊กตา ได้ข้อมูลใหม่ๆจากแมวดำแต่ยังไม่ปักใจเชื่อ เจอเต้าหู้ อีกคนที่พูดไม่ได้และชวนไปดูละครเวทีที่มีป้าๆ ลุงและหนูๆแสดง มะลิเหมือนโดนดูดเข้าไปในโซวเพราะเต้าหู้ช่วยไม่สำเร็จ โซวจับเห็นแมวดำพยายามบอกบางอย่าง แม่กับพ่ออีกคนยื่นกระดุมให้มะลิ เธอรู้ว่าที่นี่มีบางอย่างแปลกจริงๆ เหมือนที่แมวดำบอก เธอใช้เวลาให้ไม่	รู้สึกดีและไว้วางใจพ่อแม่อีกคน ตกใจกับแมวดำที่เป็นคนพูดได้ สงสัยในสิ่งที่แมวดำพูด แต่ก็ตื่นเต้นและสนุกกับละครเวทีเมื่อเห็นกระดุมเธอรู้สึกไม่ปลอดภัยและเริ่มสงสัยใจตัวพ่อกับแม่อีกคน	คนที่เราคิดว่าดี คิดว่าสมบูรณ์แบบอาจไม่ใช่แบบที่เราคิด

	โดนเย็บกระดุมโดยการขอเข้านอน พวกหนูร้องเพลงประหลาดใส่เธอ		
8	มะลิตื่นขึ้นมาที่เดิม เจอพ่ออีกคนที่ แปลกไป พยายามหนีออกจากโลกอีก ใบ ได้รู้ความจริงจากแมวดำเกี่ยวกับ โลกนี้ ส่วนวางเปล่า และแม่อีกคน แท้จริงคือสิ่งมีชีวิตที่คอยกินเด็ก มะลิ ถูกจับขังและได้พบกับวิญญาณเด็กทั้ง สามที่เล่าชะตากรรมของตัวเอง ก่อนที่ เต้าหู้อีกคนจะเข้ามาช่วยและพาเธอหนี ไปสู่ประตูทางออก	รู้สึกกลัวเพื่อเห็นความ เปลี่ยนแปลงและภาพ ลวงตาที่ไม่จริง ยังคง สงสัยเกี่ยวกับที่แห่งนี้ และความต้องการของ แม่อีกคน เมื่อฟังเรื่องราว ของผีเด็กรู้สึกหดหู่ เศร้า และกลัว แต่ไม่ท้อในการ หาทางออก รู้สึกขอบคุณ และเป็นห่วงเต้าหู้อีกคน	พยายามหาวิธีแก้ปัญหา อย่างไม่ย่อท้อ มีน้ำใจช่วย เหลือผู้อื่นและเป็นห่วง ผู้อื่น เริ่มให้ความสำคัญกับ ความจริงมากกว่าภาพลวง ที่สวยงาม
9	มะลิลับมาโลกเดิมอีกครั้งแต่หาพ่อแม่ ไม่เจอ เต้าหู้มาทวงตุ๊กตา มะลิปะติด ปะต่อได้ว่าผีเด็กคือน้องสาวของยาย เต้าหู้ เจอตุ๊กตาพ่อกับแม่ซึ่งเป็นไปได้ว่า พวกเขาถูกแม่อีกคนจับตัวไปตามข้อ สันนิษฐานของเต้าหู้ เต้าหู้ขอให้มะลิ ช่วยน้องสาวของยาย แมวดำเข้ามา คาบกระเป๋เหมือนพยายามสื่อบาง อย่าง มะลิมองกระเป๋าก่อนจะนึกถึง เรื่องพ่อ เธอตัดสินใจกลับเข้าประตูอีก ครั้งเพื่อช่วยทุกคน	รู้สึกโล่งใจหลังจากกลับ บ้านได้ แต่ก็ต้องกังวลที่ พ่อแม่หายไ้ เริ่มกลัว และเป็นห่วงพ่อแม่หลังรู้ ว่าพวกเขาถูกจับไปอยู่ โลกหลังประตู เธอไม่กล้า กลับเข้าไปอีกรอบ เมื่อ นึกถึงเรื่องพ่อทำให้ความ กล้าก่อตัวอีกครั้ง	เรียนรู้ว่าคนที่กล้าหาญ ไม่ใช่คนที่ไร้ซึ่งความกลัว แต่คือคนที่เลือกจะเผชิญ หน้ากับสิ่งที่กลัวเพื่อความ ถูกต้อง

10	มะลิเข้าไปยังโลกอีกใบพร้อมกับแมวดำ แม่อีกคนได้กุญแจประตูไป มะลิจึงวางแผนชวนแม่อีกคนเล่นเกมตามหาดวงตาของผีเด็กและพ่อแม่ตัวจริง แลกกับการโดนเย็บดวงตาและอยู่ที่นี่ตลอดไป	รู้สึกกลัวแต่ไม่หนีพร้อมเผชิญหน้า มีความหวังกล้าตัดสินใจแม้รู้ว่าอันตราย	รู้การเอาตัวรอด การต่อรองอย่างมีสติ และรู้จักความกล้าหาญ
11	มะลิทำภารกิจหาดวงตา เจอกับด่านหลอกล่อ (การเดิน/หนู/ห้องใต้ดิน) ก่อนค้นพบความจริงว่า พ่อแม่ตัวจริงไม่ได้อยู่ในเกม และเผชิญหน้ากับแม่อีกคนจนเอาชนะได้	มุ่งมั่นแม้จะกลัวและกดดัน มีสติและแก้ปัญหาอย่างใจเย็น เสียใจแต่ก็กล้าสู้และพูดความจริงด้วยความมั่นใจ	ความไม่สมบูรณ์แบบคือความจริง กล้ายืนหยัดและยอมรับในความจริงที่เป็น
12	มะลิลบสู่โลกจริง เจอพ่อแม่ที่ปลอดภัย ปรับความเข้าใจกับแม่ เธอเลือกใช้ชีวิตใหม่ด้วยความเข้าใจมากขึ้น	รู้สึกโล่งใจที่ทุกอย่างจบลง เมื่อคิดว่าทั้งคู่ไม่กลับมาด้วยรู้สึกใจสลาย แต่พอเห็นพ่อกับแม่ก็ดีใจ คิดถึง ซาบซึ้ง และเข้าใจพ่อกับแม่มากขึ้น	ความรักอาจไม่สมบูรณ์แบบแต่จริงใจ และเลือกยอมรับชีวิตจริงที่เป็นอยู่

3.2.4.2 นางสาวชิราพร งามชื่น รับบท แม่โรส และแม่อีกคน

ตารางที่ 3.11 : ตารางพัฒนาการตัวละครแม่ (นางสาวชิราพร งามชื่น)

ฉาก	เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น	ความรู้สึกของตัวละคร	สิ่งที่ได้เรียนรู้
1	โรสพาครอบครัวเดินทางกลับมายังบ้านเกิดของตนเองที่เคยหนีออกมา ทำให้ได้พบกับสภาพแวดล้อมเดิม ๆ ที่ชวน	รู้สึกคิดถึงอดีตและความทรงจำในบ้านหลังนี้ รวมถึงความทรงจำเกี่ยวกับ	ได้ตระหนักและเข้าใจความรู้สึกของตนเองอย่างแท้จริง หลังจาก

	ให้นึกถึงความทรงจำในอดีตกับแม่ เมื่อได้มองอยู่สักพักจึงเริ่มจัดของ ระหว่างนั้นมะลิพูดถึงเรื่องสอบเทียบ ทำให้โรสรู้สึกหงุดหงิดเล็กน้อย เนื่องจากไม่เป็นไปตามแผนที่ตกลงกันไว้ ต่อมาได้พูดคุยกับมะลิเกี่ยวกับประตูเก่าในบ้าน ซึ่งทำให้โรสนึกถึงแม่ของตนเองอีกครั้ง มะลิขอเปิดประตู โดยเสนอว่าจะจัดห้องคุณยายให้เสร็จ โรสจึงยอมเปิดให้ตามข้อตกลง	แม่ ซึ่งมีทั้งด้านที่ดีและไม่ดี ปะปนกันอยู่ในความคิด แต่เลือกเก็บความรู้สึกเหล่านั้นไว้ เพราะไม่ต้องการรื้อฟื้น และยังมีหน้าที่ที่ต้องทำต่อ	ไม่ได้กลับมายังสถานที่แห่งนี้เป็นเวลานาน
3	โรสกำลังจะเริ่มทำงาน แต่สังเกตเห็นตุ๊กตาที่มีลักษณะคล้ายมะลิ จึงถามนันทว่า เป็นของมะลิหรือไม่ โรสรู้สึกถึงความผิดปกติบางอย่าง จึงตัดบทและให้นันทไปตามมะลิมารับประทานอาหาร แต่นันทกลับบอกว่ามะลิออกไปข้างนอก ทำให้โรสรู้สึกโกรธทั้งนันทและมะลิ และตั้งใจจะออกไปตามมะลิกลับบ้าน อย่างไรก็ตาม มะลิกลับมาถึงก่อน จึงเกิดการทะเลาะกัน และโรสเผลอพูดจาไม่ดีใส่มะลิ	ในช่วงแรกโรสรู้สึกแปลกใจเมื่อเห็นตุ๊กตาที่คล้ายลูกของตนเอง จึงพยายามทำให้สถานการณ์ดูปกติ แต่เมื่อทราบว่ามะลิไม่อยู่บ้าน จึงเกิดความโกรธทั้งนันทและมะลิที่ไม่ทำตามสิ่งที่ตนบอก ลึก ๆ แล้วเป็นเพราะความเป็นห่วง ไม่ต้องการให้มะลิออกไปข้างนอก เนื่องจากมะลิมีปัญหาด้านสายตา เมื่อมะลิกลับมา โรสจึงเผลอพูดจาไม่ดีออกไป และรู้สึกผิดภายหลังเพราะ	ตระหนักว่าการพูดโดยไม่คิดและใช้อารมณ์ ไม่ได้ช่วยให้สถานการณ์ดีขึ้น หากสามารถควบคุมอารมณ์และคิดก่อนพูด รวมถึงพยายามเข้าใจลูกมากขึ้น อาจทำให้ความสัมพันธ์ดีขึ้นได้

		เป็นการแสดงออกจาก อารมณ์โกรธ	
4	มะลิเข้าไปยังโลกอีกใบและได้พบกับแม่ อีกคน ซึ่งมีลักษณะหลายอย่างคล้าย กับแม่ของตนเอง แต่แตกต่างตรงที่ ดวงตามีกระดุม แม่อีกคนพยายามเอา ใจมะลิ โดยการเสิร์ฟอาหารที่ชอบ ชวน เล่นเกมซ่อนแอบ รวมถึงทั้งพ่อและแม่ อีกคนได้พูดคุยเกี่ยวกับเรื่องการสอบ และปลอบใจมะลิหลังจากทะเลาะกับ แม่ตัวจริง จากนั้นทั้งสองได้พามะลิเข้า นอน	รู้สึกตื่นเต้นที่ได้พบมะลิ เปรียบเสมือนได้พบเหยื่อ ที่รอคอยมานาน จึงพยายาม ดำเนินการตามแผนที่วางไว้ให้แนบเนียน ที่สุด เพื่อให้มะลิหลงเชื่อ และตายใจ	ได้ทำความรู้จักตัวละคร แม่อีกคนในครั้งแรก และ เข้าใจกระบวนการความคิด รวมถึงวิธีการรับมือกับ สถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้ บรรลุเป้าหมายของ ตนเอง
5	โรสนั่งทำงานอยู่ที่โต๊ะ มะลิเดินเข้ามา เล่าความฝันให้ฟังว่าได้ไปเจอโลกอีกใบ โรสรู้สึกว่สิ่งที่มะลิเล่าเป็นเรื่องเพ้อเจ้อ จึงพูดตบตบด้วยความรำคาญ เมื่อมะลิ รู้ว่าพ่อและแม่กำลังจะออกไปข้างนอก จึงขอให้ช่วยนำแว่นไปซ่อม แต่โรสต้อง รีบไปทำธุระ จึงเดินออกไปพร้อมนन्ह	รู้สึกว่สิ่งที่มะลิพูดเป็น เรื่องเพ้อเจ้อ อีกทั้งยังมี ภาระงานที่ต้องจัดการ อีกมาก จึงค่อนข้างหงุด หงิดมะลิ	ก่อนเข้าสู่ขั้นนี้ โรสได้ตก ผลึกความคิดเกี่ยวกับ การจัดการปัญหาเรื่อง การเรียนของมะลิไว้แล้ว และได้ตัดสินใจทำในสิ่งที่ ตนเองคิดว่าดีที่สุด
6	มะลิเข้ามาเจอพ่อกับแม่นั่งอยู่ที่โต๊ะ อาหาร พ่อชวนมะลิจัดงานปาร์ตี้ตอน เย็น เมื่อแม่สังเกตเห็นว่มะลิดีใจ จึงนำ ใบสมัครโรงเรียนใกล้บ้านมาให้มะลิดู พร้อมบอกว่าได้จัดการสมัครไว้เรียบร้อยแล้ว	โรสรู้ว่อยู่แล้วว่มะลิจะ โกรธ แต่ยังคงยืนยันใน สิ่งที่ตนตัดสินใจ และ หวังว่มะลิจะเข้าใจ แม้ ล็ก ๆ จะรู้สึกผิดกับลูก	ได้เข้าใจความคิด ของ มะลิมากขึ้น และ รู้สึกผิด ทั้งต่อมะลิและต่อตนเอง ที่ตัดสินใจทำในสิ่งที่

	รื้อแล้ว มะลิรู้สึกตกใจและไม่เห็นด้วยกับสิ่งที่แม่ทำ จึงเกิดการทะเลาะกัน	แต่ก็คิดว่าสิ่งที่ทำเป็นทางเลือกที่ดีที่สุดแล้ว	ตนเองก็เคยถูกกระทำในลักษณะเดียวกัน
7	มะลิเข้ามายังโลกอีกใบ แม่อีกคนเห็นว่ามะลิกำลังเศร้า จึงเข้าไปปลอบใจและมอบบัตรละครเวทีพิเศษให้ เพื่อปลอบใจที่มะลิถูกแม่ตัวจริงบังคับให้เข้าโรงเรียนใกล้บ้าน หลังจากมะลิชมการแสดงเสร็จ พ่อและแม่อีกคนเข้ามาและพยายามให้มะลิเย็บกระดุมติดที่ตาเพื่อให้อยู่ในโลกนี้ตลอดไป แต่มะลิไม่ยอม และเริ่มรู้สึกแปลก รวมถึงหวาดกลัว จึงพยายามกลับไปยังโลกจริง	รู้สึกว่าการเป็นไปตามแผนที่วางไว้ เมื่อมะลียู่นในช่วงอ่อนแอ จึงรีบเข้าไปปลอบใจและแสดงบทบาทแม่ที่แสนดีให้แนบเนียน เพื่อให้มะลิตายใจและยอมอยู่ในโลกอีกใบ แต่เมื่อมะลิไม่ยอมเย็บกระดุมติดตา จึงรู้สึกโกรธที่ไม่เป็นไปตามแผน อย่างไรก็ตามยังคงต้องควบคุมอารมณ์ เพื่อหลอกต่อมะลิต่อไป	ตระหนักว่าในช่วงเวลาที่มะลิอ่อนแอ เป็นช่วงที่สามารถหลอกต่อได้ง่ายที่สุด โดยใช้ความต้องการของมะลิเป็นเครื่องมือ แต่ในขณะเดียวกันก็พบว่ามะลิแตกต่างจากเด็กคนอื่น และไม่ยอมทำตามแผนที่วางไว้
8	มะลิได้พบกับแม่อีกคนอีกครั้ง โดยแม่อีกคนชวนให้กินช็อกโกแลต และมีท่าทีที่ดูร้ายกาจมากขึ้น พร้อมทั้งพยายามให้มะลิตัดสินใจว่าจะอยู่ที่นี้ต่อไปหรือไม่ มะลิปฏิเสธ ทำให้แม่อีกคนเริ่มกลายร่างเป็นรูปลักษณะที่น่ากลัวยิ่งขึ้น และขังมะลิไว้ในห้องปิดตาย	รู้สึกว่ามีมะลิแตกต่างจากเด็กคนอื่น เพราะแม้จะมอบสิ่งที่ต้องการให้แล้ว แต่มะลียังไม่หลงกลและไม่ยอมเย็บกระดุมติดตา จึงเกิดความโกรธมากขึ้น	ตระหนักว่ามะลิเป็นเด็กที่รับมือได้ยาก จึงต้องเปลี่ยนจากการใช้ความต้องการ มาใช้ “ความกลัว” เป็นเครื่องมือ เพื่อควบคุมมะลิให้อยู่ในโลกนี้

		และเริ่มเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงออกมา	
10	มะลิกลับเข้ามายังโลกอีกใบ และพบว่าแม่อีกคนปลอมตัวเป็นแม่ตัวจริง นั่งร้องไห้อยู่ที่โต๊ะอาหาร เมื่อมะลิเข้าไปหา ก็จับได้ว่าไม่ใช่แม่ที่แท้จริง จึงผลักออก แม่อีกคนชวนมะลิมานั่งรับประทานอาหาร แต่มะลิต้องการกลับบ้าน แม่อีกคนจึงหยิบกุญแจจากกระเป๋ามะลิไป เพื่อไม่ให้สามารถกลับไปยังโลกจริงได้ จากนั้นมะลิชวนแม่อีกคนเล่นเกม โดยเป็นเกมตามหาดวงตาของเด็กทั้งสามคน เพื่อแลกกับการปล่อยพ่อและแม่ตัวจริงออกมา แม่อีกคนตอบรับ และให้คำใบ้ โดยรู้สึกสนุกกับสถานการณ์ เพราะมั่นใจว่ามะลิไม่สามารถหนีออกไปได้	รู้สึกสนุกกับการได้เล่นเกมกับมะลิ และ มีความมั่นใจว่ามะลิไม่สามารถออกจากโลกนี้ได้	ได้ตระหนักว่ามะลิเป็นเด็กที่แตกต่างจากผู้อื่นจริง ๆ และ ทำให้รู้สึกตื่นเต้นกับการเผชิญหน้าและเล่นเกมกับมะลิ
11	หลังจากที่มะลิทำภารกิจตามหาดวงตาของเด็กทั้งสามคนสำเร็จ และได้เผชิญหน้ากับพ่อที่เป็นตึกแตน รวมถึงต่อสู้กันจนจบ มะลิจึงได้เผชิญหน้ากับแม่อีกคนในร่างสุดท้ายซึ่งเป็นแมงมุมทั้งสองเกิดการปะทะทางอารมณ์และมีการต่อสู้กัน ระหว่างที่แม่อีกคนกำลังจะควักดวงตาของมะลิ มะลิได้ตะโกน	ในช่วงแรกมีความมั่นใจว่าเกมกำลังจะจบลง และ ตนเองจะเป็นฝ่ายชนะ แต่เมื่อมะลิพูดบางสิ่งที่ทำให้เกิดการฉุกคิด จึงเริ่มรู้สึกหวาดกลัว และเกิดการตระหนักรู้ในสิ่งที่ตนเองกระทำ	ได้เข้าใจตนเองมากขึ้น และตระหนักว่าสิ่งที่ทำลงไปไม่ได้ส่งผลดีต่อใคร สุดท้ายแล้วตนเองต้องพ่ายแพ้ต่อการกระทำของตนเอง

	เรียกแม่ ทำให้แม่อีกคนหยุดการกระทำ นั้น ในที่สุด มะลิได้พูดความจริงบาง อย่างที่จะสะท้อนเข้าไปในจิตใจของแม่อีก คน จนทำให้แม่อีกคนยอมพ่ายแพ้ และ มะลิสามารถกลับไปยังโลกเดิมได้		
12	มะลิล้อมมาลัยโลกปกติ แต่ไม่พบพ่อ และแม่ จึงรู้สึกเศร้า ทันใดนั้นพ่อได้เดิน เข้ามาและพูดคุยกับมะลิ มะลารู้สึกดีใจ มากที่ได้พบพ่อ จากนั้นแม่เดินตามเข้า มา มะลิจึงรีบเข้าไปกอด ทำให้แม่รู้สึก ตกใจเล็กน้อย ทั้งสองได้พูดคุยกัน เกี่ยวกับเรื่องการสอบ โดยแม่ตัดสินใจ ให้มะลิไปสอบเทียบ แต่เมื่อมะลิได้ ทบทวนความคิดของตนเองแล้ว กลับ ไม่ต้องการไปสอบอีก ทำให้แม่รู้สึก แปลกใจเล็กน้อย หลังจากนั้น แม่ได้นำ แว่นที่นำไปซ่อมกลับมาให้มะลิ ทั้งสอง ได้กอดกัน ก่อนที่พ่อและแม่จะเดินเข้า ไปในบ้าน ระหว่างทาง มะลิเรียกแม่ และวิ่งเข้าไปกอดอีกครั้ง แม่จูบที่ หน้าผากของมะลิ เป็นการแสดงออกถึง ความรักและความเข้าใจที่เริ่มก่อตัวขึ้น ระหว่างทั้งสอง	หลังจากเหตุการณ์ที่มะลิ ทะเลาะกับแม่ ทำให้แม่ ได้ทบทวนความคิดของ ตนเอง และเริ่มลดกำ แพงลง พยายามเปิดใจ และเข้าใจมะลิมากขึ้น ไม่ต้องการให้มะลิเติบโต มาในรูปแบบเดียวกับ ตนเองในอดีต เมื่อมะลิ เข้ามากอด จึงรู้สึกดีใจ และอบอุ่นใจ แม้จะรู้สึก แปลกใจเล็กน้อย เนื่อง จากไม่ค่อยได้แสดงความ รักต่อกันมาก่อน	การยึดติดกับความคิด ของตนเองโดยไม่รับฟัง ผู้อื่น อาจสร้างบาดแผล ทางความรู้สึกให้กับคน รอบข้างได้ ดังนั้น การ เปิดใจ รับฟัง และเอาใจ เขามาใส่ใจเรา จึงเป็นสิ่ง สำคัญที่จะทำให้ความ สัมพันธ์ดำเนินไปอย่าง ราบรื่นและมีความสุข

3.2.4.3 นายภูริช ชักชวน รับบท พ่อ-พ่ออีกคน

ตารางที่ 3.12 : ตารางพัฒนาการตัวละครพ่อ-พ่ออีกคน (นายภูริช ชักชวน)

ฉาก	เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น	ความรู้สึกของตัวละคร	สิ่งที่ได้เรียนรู้
1	ครอบครัวเดินทางกลับมายังบ้านหลังเก่าของโรส บ้านที่เต็มไปด้วยบรรยากาศแปลกตาและแตกต่างจากสิ่งทีนนท์คุ้นเคย จึงทำให้เขารู้สึกทั้งตื่นเต้นและสนใจไปพร้อมกัน เมื่อมาถึง นนท์สังเกตเห็นของสะสมของแม่โรส ซึ่งล้วนเป็นสิ่งแปลกประหลาดและชวนขนลุก ไม่ว่าจะเป็นซากแมลงหรือวัตถุประหลาดที่จัดวางอยู่ทั่วบ้าน ระหว่างนั้น มะลิเข้ามาบอกว่าทำแว่นตาหาย แต่เมื่อนท์หาเจอ กลับพบว่าแว่นแตกเสียแล้ว เขาจึงเสนอว่าจะพาไปซ่อมที่ร้านด้วยระยะทางที่บ้านอยู่ห่างไกลจากตัวเมือง ทำให้ไม่สามารถไปได้ ในทันที ต่อมา มะลิได้พูดถึงเรื่องการสอบเทียบขึ้นมา ส่งผลให้โรสรู้สึกหงุดหงิด และนำไปสู่การโต้เถียงกันเล็กน้อย นนท์จึงพยายามทำหน้าที่เป็นคนกลาง เพื่อคลี่คลายบรรยากาศที่ตึงเครียด เขาเลือกออกไปพูดคุยกับโรส เพื่อให้เธอสงบอารมณ์ เมื่อกลับเข้ามาในบ้านอีกครั้ง มะลิกำลังจัดข้าวของ	นนท์รู้สึกตื่นเต้น กับสถานที่ใหม่และบรรยากาศที่ไม่คุ้นเคย แต่ในขณะเดียวกัน เขาก็สัมผัสได้ถึง ความผิดปกติบางอย่าง ทั้งจากบรรยากาศของบ้านและความตึงเครียดระหว่างโรสกับมะลิ ด้วยเหตุนี้ นนท์จึงพยายามอย่างเต็มที่ที่จะเป็นตัวกลาง คอยประคับประคองความสัมพันธ์ และทำให้ทั้งสองคนรู้สึกสบายใจที่สุด	เหตุการณ์นี้สะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของการปรับตัวเมื่อครอบครัวต้องเผชิญกับสภาพแวดล้อมใหม่ ๆ รวมถึงการรับมือกับปัญหาและความขัดแย้งที่อาจเกิดขึ้น การสื่อสาร ความเข้าใจ และการเป็นตัวกลางที่ดี ล้วนเป็นสิ่งสำคัญในการรักษาความสัมพันธ์ภายในครอบครัว ให้ดำเนินไปอย่างราบรื่น

	และได้ค้นพบประตูปานหนึ่งที่อยู่ติดปกติ ขณะเดียวกัน เธอยังบ่นถึงสัญญาณโทรศัพท์ที่ไม่สามารถใช้งานได้ นนท์จึงหาวิธีเบี่ยงเบนความสนใจและสร้างความสนุกให้กับมะลิ ด้วยการมอบภารกิจเล็ก ๆ ให้เธอออกไปตามหาน้ำตก		
3	โรสได้พบตุ๊กตาตัวหนึ่งที่มีรูปลักษณ์ละม้ายคล้ายมะลิ จึงเกิดความสงสัยและเอ่ยถามนนท์ว่าตุ๊กตาตัวนี้คืออะไร พร้อมทั้งขอให้นนท์ไปตามมะลิลกลับมาอย่างไรก็ตาม นนท์อธิบายว่าเขาได้มอบภารกิจเล็ก ๆ ให้มะลิออกไปตามหาน้ำตก จึงทำให้เธอยังไม่กลับเข้ามา คำตอบนั้นยิ่งทำให้โรสรู้สึกไม่พอใจ เพราะก่อนหน้านี้เธอได้สั่งให้มะลิจัดเก็บข้าวของให้เรียบร้อย อีกทั้งยังรู้สึกกังวลที่นนท์ปล่อยให้มะลิออกไปข้างนอก ทั้งที่แว่นตาของลูกแตกอยู่แล้ว เมื่อมะลิลกลับมา ความตึงเครียดที่สะสมอยู่ก็ปะทุขึ้น กลายเป็นการโต้เถียงระหว่างแม่ลูก ด้วยความที่โรสยังคงอยู่ในอารมณ์ขุ่นมัวและไม่เปิดใจรับฟัง มะลิจึงตัดสินใจเดินออกไป ทิ้งไว้เพียงบรรยากาศที่เต็มไปด้วยความไม่เข้าใจกัน	ในตอนแรก นนท์รู้สึกสับสนกับตุ๊กตาที่มีหน้าตาคล้ายมะลิ แต่เมื่อโรสรู้ว่ามะลิไม่อยู่ เขาก็เริ่มตระหนักว่าจำเป็นต้องหาทางแก้ไขสถานการณ์อย่างไรก็ตาม เมื่อมะลิลกลับมาและเกิดการโต้เถียงขึ้น นนท์กลับทำได้เพียงยืนรับฟังไม่สามารถหยุดยั้งความขัดแย้งระหว่างแม่ลูกได้ หลังจากมะลิลกลับเข้าห้อง นนท์พยายามพูดคุยกับโรส แต่เธอกลับไม่เปิดใจรับฟัง ทำให้เขารู้สึกเสียใจเป็นอย่างมาก	เมื่อทุกคนต่างปล่อยให้อารมณ์อยู่เหนือเหตุผล ย่อมยากที่จะหาทางออกให้กับปัญหา การเปิดใจรับฟังซึ่งกันและกันจึงเป็นกุญแจสำคัญของทุกความสัมพันธ์

4	มะลิได้ติดตามเหล่าหนูผ่านประตูเข้าสู่โลกอีกใบ และได้พบกับพ่อและแม่อีกคนหนึ่ง ทั้งสองร้องเพลง เล่นดนตรี และทำอาหารแสนอร่อยให้เธอ พร้อมมอบทุกสิ่งที่มีมะลิต้องการ ก่อนจะพาเธอเข้านอนอย่างอบอุ่น	พ่ออีกคนมีเป้าหมายเพียงอย่างเดียว คือทำทุกวิถีทางให้มะลิรู้สึกชอบและผูกพันกับโลกแห่งนี้ พร้อมมอบทุกสิ่งตามคำสั่งของแม่อีกคน	ได้เรียนรู้ลักษณะของตัวเอง ละครพ่ออีกคน ทั้งวิธีการพูด ท่าทาง และบุคลิกที่แตกต่างจากพ่อในโลกปกติ รวมถึงวิธีรับมือและสร้างความสัมพันธ์กับมะลิในแบบของเขา
5	นนท์กำลังจัดโต๊ะอาหารอยู่ ขณะที่มะลิเดินเข้ามาเล่าความฝันเกี่ยวกับการพบพ่อและแม่อีกคนให้ฟังอย่างมีความสุข แต่โรสกลับพูดตัดบทด้วยความรำคาญ ไม่นานนัก นนนท์และโรสจำเป็นต้องออกไปทำธุระข้างนอก มะลิจึงยืนแวนตาให้พ่อนำไปซ่อม ทว่าโรสกลับห้ามไว้ เพราะไม่มีเวลามากพอ ทั้งสองจึงต้องรีบออกจากบ้าน	นนท์รู้สึกเพลิดเพลินไปกับเรื่องราวที่มะลิเล่า เพราะเห็นถึงความสุขและจินตนาการของลูก แต่เมื่อโรสแสดงท่าทีรำคาญ เขาก็พยายามอธิบายให้มะลิเข้าใจถึงความจำเป็นที่ต้องออกไปทำธุระแม้เขาจะอยากพาไปซ่อมแวนให้ลูก แต่สุดท้ายก็ต้องยอมตามการตัดสินใจของโรส	นนท์เริ่มตระหนักถึงผลกระทบจากความขัดแย้งก่อนหน้านี้ เขาจึงพยายามรับฟังทั้งสองฝ่ายมากขึ้น และมองหาวิธีที่เหมาะสมที่สุดเพื่อไม่ให้เกิดเหตุการณ์ซ้ำรอย
6	มะลิเข้ามาพบพ่อและแม่นั่งอยู่ที่โต๊ะอาหาร นนนท์ชวนมะลิจัดงานปาร์ตี้ในช่วงเย็น เมื่อเห็นว่าลูกกำลังมีความสุข โรสจึงนำใบสมัครของโรงเรียนใกล้บ้านมาให้ดู พร้อมบอกว่าได้ดำเนินการสมัครไว้เรียบร้อยแล้ว มะลิ	นนท์เริ่มตั้งคำถามกับตัวเองว่าการตัดสินใจครั้งนี้ถูกต้องและดีที่สุดหรือไม่ แต่ในขณะเดียวกัน เขาก็ต้องการช่วยแบ่งเบาภาระของโรสให้	ได้เรียนรู้ถึงความสำคัญของการสื่อสารอย่างชัดเจนและอ่อนโยน เพื่อให้มะลิเข้าใจเจตนาของพ่อแม่ ขณะเดียวกัน นนนท์เองก็ต้องหาสมดุล

	รู้สึกตกใจและไม่เห็นด้วยกับการตัดสินใจครั้งนี้ จนนำไปสู่การโต้เถียงระหว่างแม่ลูก นนท์จึงรีบตามโรสออกไป เพื่อพยายามคลี่คลายสถานการณ์	ได้มากที่สุด เมื่อเกิดการทะเลาะกันขึ้น เขากลับรู้สึกว่าเขาเองยังไม่สามารถทำอะไรได้ดีพอ	ระหว่างการดูแลความรู้สึกของมะลิและการสนับสนุนโรส
7	มะลิกลับเข้าสู่โลกอีกใบอีกครั้ง แม่อีกคนสังเกตเห็นว่าเธอกำลังเศร้า จึงเข้าไปปลอบโยนและมอบบัตรชมการแสดงละครเวทีพิเศษให้ เพื่อปลอบใจที่มะลิถูกแม่ตัวจริงบังคับให้เข้าโรงเรียนใกล้บ้าน หลังจากการแสดงจบลง พ่อและแม่อีกคนได้เข้ามาหามะลิ และพยายามชักชวนให้เธอเย็บกระดุมติดที่ดวงตาเพื่อจะได้อยู่ในโลกนี้ตลอดไป แต่มะลิปฏิเสธ และเริ่มรู้สึกถึงความผิดปกติ จนเกิดความหวาดกลัวและพยายามหาทางกลับสู่โลกจริง	พ่ออีกคนรู้สึกว่าจะต้องรีบทำทุกวิถีทาง เพื่อให้มะลิยอมอยู่ที่นี้ ตามความต้องการของแม่อีกคน	ช่วงเวลาที่เราใครสักคนกำลังอ่อนแอ มักเป็นช่วงเวลาที่เราเข้าถึงจิตใจได้ง่ายที่สุด
8	มะลิพยายามหาทางออกจากโลกอีกใบ แต่พ่ออีกคนกลับเข้ามาเล่นดนตรีอยู่ใกล้ ๆ มะลิจึงขอความช่วยเหลือจากเขา พ่ออีกคนพยายามจะอธิบายบางอย่างที่ไม่ควรพูดออกมา ทว่าแม่อีกคนเข้ามาปิดปากและพาตัวเขาออกไปทันที	พ่ออีกคนเริ่มมีความรักและความผูกพันต่อมะลิอย่างแท้จริง เขาจึงอยากช่วยเธอ แต่ไม่สามารถพูดได้อย่างตรงไปตรงมา เพราะอยู่ภายใต้การจับตาของแม่อีกคน จึงได้แต่พยายามสื่อสารเป็นนัยให้มะลิเข้าใจ	แม้เราจะไม่สามารถขัดขวางหน้าที่หรือข้อบังคับบางอย่างได้ แต่หากสิ่งนั้นจะทำร้ายคนที่เรารัก การเลือกเสียสละตนเองอาจเป็นหนทางที่ดีที่สุด

10	พ่ออีกคนถูกแม่อีกคนบังคับให้เข้ามาจับมะลินั่งบนเก้าอี้ ขณะที่แม่อีกคนหยิบกุญแจไป แม้จะอยู่ภายใต้คำสั่งพ่ออีกคนก็ยังพยายามส่งสัญญาณหรือบอกใบ้อะไรบางอย่างให้มะลิรับรู้ แต่กลับถูกแม่อีกคนห้ามไว้ เขาจึงต้องเดินจากไปอย่างห่อเหี่ยว	พ่ออีกคนรู้สึกว่าเขาไม่อาจขัดขึ้นได้ ต้องทำตามคำสั่งเพียงอย่างเดียว แต่ลึก ๆ แล้ว เขายังคงพยายามหาทางช่วยมะลิ แม้จะเป็นเพียงเล็กน้อยก็ตาม	ได้ตระหนักว่าพ่ออีกคนอยู่ภายใต้การควบคุม และการจับตามองของแม่อีกคนตลอดเวลา จนแทบไม่มีโอกาสขัดขึ้นหรือเลือกทางของตนเอง
11	มะลิเดินลงมายังห้องใต้ดินเพื่อตามหาพ่อแม่ตัวจริง แต่กลับไม่พบใคร สิ่งที่เขาพบคือพ่ออีกคนในรูปลักษณะที่บิดเบี้ยวและน่าสะพรึงกลัว เขาพยายามต่อสู้กับอำนาจที่ควบคุมตนเอง แต่ไม่อาจขัดขึ้นได้ สุดท้ายจึงต้องจูโจมมะลิ ทว่ามะลิก็สามารถหาทางเอาตัวรอดและจัดการกับเขาได้	พ่ออีกคนไม่ต้องการทำร้ายมะลิเลยแม้แต่น้อย แต่เขาไม่อาจขัดขึ้นอำนาจที่ครอบงำตนเองได้ จนถึงวินาทีสุดท้าย	ในวินาทีสุดท้ายของชีวิต สิ่งที่สำคัญที่สุดคือการได้เลือกปกป้องคนที่เรารักมากกว่าปกป้องตนเอง
12	มะลิกลับมายังโลกปกติ แต่ไม่พบพ่อและแม่ จึงรู้สึกเศร้าและโดดเดี่ยว ทันใดนั้น นนท์เดินเข้ามาและพูดคุยกับเธอ ทำให้มะลิรู้สึกดีใจอย่างยิ่ง ไม่นานโรสก็เดินตามเข้ามา มะลิจึงรีบเข้าไปกอดแม่ทันที ทั้งสองได้พูดคุยกันเกี่ยวกับเรื่องการสอบ ในตอนแรก โรสตัดสินใจให้มะลิไปสอบเทียบ แต่เมื่อมะลิได้ทบทวนความคิดของตนเอง เธอกลับเลือกที่จะไม่ไปสอบอีก โรสรู้สึก	นนท์รู้สึกตกใจเมื่อเห็นมะลินั่งร้องไห้อยู่เพียงลำพัง แต่เมื่อได้ยินว่าลูกมองการณ์ไกลครั้งนี้เป็นประสบการณ์ที่น่าตื่นเต้น เขาก็เริ่มโล่งใจ และเมื่อเห็นโรสกับมะลิเปิดใจพูดคุยกัน เขาก็รู้สึกมีความสุขอย่างยิ่ง เพราะในที่สุด ทั้งสองก็	ไม่ว่าความขัดแย้งจะรุนแรงเพียงใด สุดท้ายแล้ว คนที่รักเราและเรารักมากที่สุด ก็คือครอบครัวเสมอ

	ประหลาดใจเล็กน้อย แต่ก็ยอมรับการตัดสินใจนั้น หลังจากนั้น โรสนาแวนที่ซ่อมเสร็จแล้วมามอบให้มะลิ ทั้งสองสวมกอดกันด้วยความเข้าใจ ก่อนที่พ่อและแม่จะเดินกลับเข้าบ้าน ระหว่างทาง มะลิเรียกแม่และวิ่งเข้าไปกอดอีกครั้ง โรสจึงจูบที่หน้าผากของลูก เป็นภาพแห่งความรัก ความอบอุ่น และความเข้าใจที่ก่อตัวขึ้นอย่างงดงาม	สามารถรับฟังและเข้าใจกันได้	

3.2.4.4 นางสาวณัชชา วงศ์ไพโรจน์กุล รับบทเป็น เต้าหู้ และเต้าหู้อีกคน

ตารางที่ 3.13 : ตารางพัฒนาการตัวละครเต้าหู้-เต้าหู้อีกคน (นางสาวณัชชา วงศ์ไพโรจน์กุล)

ฉาก	เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น	ความรู้สึกของตัวละคร	สิ่งที่ได้เรียนรู้
2	เต้าหู้ปั่นจักรยานเข้ามาตามเส้นทางในป่าขณะนำของไปส่งให้คนในหมู่บ้าน และได้เกือบชนเข้ากับมะลิที่กำลังเดินสำรวจบริเวณนั้น หลังจากทั้งสองได้พูดคุยกัน เต้าหู้จึงเริ่มทำความรู้จักกับมะลิ พร้อมอธิบายเรื่องราวต่าง ๆ ภายในหมู่บ้าน รวมถึงสภาพแวดล้อมที่แตกต่างจากเมืองที่มะลิเคยอยู่ ระหว่างบทสนทนา เต้าหู้ได้รู้ว่ามะลิอาศัยอยู่ที่บ้านหลังบนสุดของภูเขา	เต้าหู้รู้สึกตกใจจากการที่เกือบปั่นจักรยานชนมะลิ และรู้สึกเจ็บเล็กน้อยหลังจักรยานล้มลง ในช่วงแรกเต้าหู้ยังคงรีบร้อนและสับสนกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น แต่หลังจากได้พูดคุยกัน ก็เริ่มรู้สึกสนใจ ตื่นเต้น และอยากทำความรู้จักกับมะลิมากขึ้น เพราะ	การได้พบกับมะลิทำให้เต้าหู้เริ่มตระหนักว่าจริง ๆ ตนเองก็ยังคงการมีเพื่อนในวัยเดียวกันอยู่

	ซึ่งเป็นบ้านที่เต้าหู้ถูกห้ามไม่ให้เข้า ไกลมาตั้งแต่เด็ก หลังจากนั้น เสียงของคุณยายก็ดังขึ้นผ่านเครื่องมือสื่อสารเพื่อตามตัวให้กลับบ้าน เต้าหู้จึงรีบปั่นจักรยานออกไป ก่อนจะแอบนำตุ๊กตาไปวางไว้บริเวณบ้านของมะลิ	ไม่เคยมีเพื่อนวัยเดียวกันในหมู่บ้านมาก่อน ถึงแม้มะลิจะพยายามถามเรื่องต่าง ๆ เกี่ยวกับหมู่บ้าน แต่เต้าหู้กลับสนใจการพูดคุยและการได้ทำความรู้จักมะลิมากกว่า จึงพยายามชวนคุย ถามคำถาม และเล่าเรื่องในหมู่บ้าน เมื่อรู้ว่ามะลิอาศัยอยู่ที่บ้านหลังบนสุดของภูเขา เต้าหู้จึงเริ่มรู้สึกกระแวงและสงสัย อีกทั้งยังเป็นห่วงมะลิ เนื่องจากเป็นสถานที่ที่คุณยายห้ามไม่ให้เข้าใกล้ แต่ถึงอย่างนั้น เต้าหู้ก็ยังรู้สึกดีใจที่ได้พบมะลิ และอยากกลับมาเจออีกครั้ง การนำตุ๊กตาไปวางไว้บริเวณบ้านของมะลิจึงเปรียบเสมือนการพยายามสร้างความเชื่อมโยงและมิตรภาพในแบบของตนเอง	

5	ขณะที่มะลิกำลังสำรวจสิ่งของที่ได้นำเข้าหู้ค่อย ๆ เดินเข้ามาแอบดูในบริเวณนั้นอย่างเงียบ ๆ เพื่อไม่ให้มะลิสังเกตเห็น แต่หลังจากมะลิเริ่มรู้ว่ามีคนกำลังแอบสะกดรอยตาม และเข้าหู้ถูกจับได้ ทั้งสองจึงเริ่มพูดคุยกัน โดยเข้าหู้พยายามแก้ตัวว่าตนไม่ได้สะกดรอยตามมะลิ แต่บังเอิญเดินตามหากบฏเขาอยู่กับแมวดำ ระหว่างบทสนทนา เข้าหู้ได้พูดถึงตุ๊กตาที่ตนนำไปวางไว้ที่บ้านของมะลิ พร้อมอธิบายว่าเป็นเหมือนเครื่องรางที่ตนพกติดตัวไว้ จึงอยากนำให้มะลิเสมือนเป็นของขวัญให้เพื่อนใหม่ ก่อนที่บทสนทนาจะค่อย ๆ เปลี่ยนไปสู่เรื่องราวครอบครัว และเรื่องราวของน้องสาวของคุณยายที่หายตัวไปภายในบ้านหลังเก่าของคุณยายมะลิ หลังจากเฉลยเล่าเรื่องต้องห้ามมากเกินไป เข้าหู้จึงรีบตัดจบบทสนทนาก่อนจะวิ่งจากไป	เข้าหู้รู้สึกตกใจที่โดนมะลิจับได้ว่าแอบสะกดรอยตามดู เมื่อโดนจับได้ก็แสดงอาการเล็กน้อย และยังคงพยายามทำเหมือนตนไม่ได้สนใจมะลิมากนัก แต่จริง ๆ แล้วกลับคอยสังเกต และติดตามมะลิลอยห่าง ๆ เพราะรู้สึกเป็นห่วงและด้วยความอยากรู้อยากเห็นเกี่ยวกับตัวมะลิ และภายในบ้านหลังนั้น เมื่อมะลิพูดถึงพ่อแม่ของตนเอง เข้าหู้จึงเริ่มเปิดใจมากขึ้น และเผยเล่าเรื่องเกี่ยวกับครอบครัวของตน รวมถึงเรื่องน้องสาวของคุณยายที่หายตัวไป เพราะลึก ๆ แล้วเข้าหู้เองก็ยังคงสงสัยกับเรื่องดังกล่าวเช่นกัน	การได้พูดคุยกับมะลิทำให้เข้าหู้เริ่มเปิดใจและอยากสนิทกับมะลามากกว่าเดิม และเริ่มตระหนักว่าเรื่องราวการหายตัวไปของน้องสาวคุณยายอาจเกี่ยวข้องกับบ้านหลังนั้น ที่มะลิได้ย้ายเข้ามาอยู่

		ระหว่างเล่าเรื่อง เต้าหู้เริ่มรู้สึกทั้งกลัว สับสนและอึดอัด เพราะเป็นเรื่องที่ผู้ใหญ่ห้ามพูดถึงมาตลอดแต่ในขณะเดียวกันก็รู้สึกอยากเตือนมะลิบางอย่าง จึงเลือกพูดออกมาเท่าที่ตนกล้าพูดได้ ก่อนจะรีบหยุดบทสนทนาและหนีออกไปเมื่อเริ่มรู้ตัวว่าพูดมากเกินไป	
7	หลังจากแมวดำแยกตัวออกไป เต้าหู้ในโลกอีกใบได้ปรากฏตัวขึ้น และทักทายมะลิผ่านทางกล้ายการแสดงใบ เนื่องจากไม่สามารถพูดได้ มะลิจึงพยายามสื่อสารกับเต้าหู้ผ่านการเดาคำและสังเกตท่าทางต่าง ๆ เต้าหู้พยายามอธิบายว่าแม่อีกคนเป็นผู้ส่งตนมาให้เป็นเพื่อนมะลิ ก่อนที่มะลิจะชวนเต้าหู้ไปดูการแสดงภายในโรงละครโดยใช้ตัวที่ได้รับเป็นของขวัญจากแม่อีกคนมาก่อนหน้านี้ เต้าหู้พยายามปฏิเสธทันที เพราะรับรู้ได้ว่านี่อาจเป็นส่วนหนึ่งของแผนการล่อลวง	เต้าหู้รู้สึกดีใจและตื่นเต้นที่ได้ถูกส่งตัวมาให้พบและเป็นเพื่อนเล่นมะลิ ถึงแม้จะไม่สามารถสื่อสารผ่านคำพูดได้ แต่ก็ยังพยายามใช้ท่าทาง สีหน้า และลักษณะคล้ายการใบ้คำในการสื่อสารกับมะลิแทน เมื่อมะลิชวนไปดูการแสดง เต้าหู้กลับเริ่มรู้สึกกังวลและหวาดระแวงทันที เพราะรู้ว่าแม่อีก	การได้เจอกับมะลิ ในฐานะเต้าหู้คนอื่น ทำให้ตระหนักได้ว่า แม่อีกคนสามารถควบคุมทุกสิ่งภายในโลกอีกใบได้ แต่ตัวเราที่ถูกสร้างขึ้นนอกจากการทำตามหน้าที่ ลึกๆก็ยังมีจิตใจ และสามารถทำตามความต้องการตัวเองได้อยู่บ้าง เต้าหู้ในฐานะที่ถูกสร้างมาเป็นเพื่อน กับมะลิ

	ของแม่อีกคน แต่สุดท้ายก็ไม่สามารถห้ามมะลิได้ และถูกพาเข้าไปในโรงละครด้วยกัน ระหว่างการแสดง เต้าหู้พยายามไม่ให้มะลิลุกขึ้นไปบนเวที และพยายามปกป้องมะลิจากการถูกตึงดูดโดยโจว์จากคุณลุง ป้า ๆ และพวกหนูที่ร่วมกันสร้างความสนุกสนานเพื่อหลอกล่อมมะลิ แต่ความพยายามของเต้าหู้กลับไม่เป็นผล เมื่อแม่อีกคนใช้พลังบางอย่างควบคุมเต้าหู้ให้หนึ่งนั่งอยู่กับที่จนจบการแสดง หลังจบโจว์ พ่อ และแม่อีกคนเดินเข้ามาหามะลิ เต้าหู้จึงพยายามเรียกมะลิให้ระวังตัว แต่เมื่อแม่อีกคนเริ่มจับสังเกตได้ว่าเต้าหู้พยายามช่วยมะลิ เต้าหู้จึงต้องจำใจกลับมาทำตามการควบคุมของแม่อีกคน รวมถึงฝืนยิ้มทั้งที่ไม่ได้รู้สึกเช่นนั้น ท้ายที่สุด เมื่อพ่อ และแม่อีกคนจะพา มะลิกลับบ้าน เต้าหู้พยายามเดินตามเข้าไปเพื่อดูสถานการณ์ต่อ แต่กลับถูกส่งตัวให้ออกไป	คนมักใช้สิ่งสวยงาม ความสนุก และความตื่นตาตื่นใจเป็นเครื่องมือในการล่อลวงเด็ก ๆ เต้าหู้จึงพยายามปฏิเสธ และห้ามมะลิหลายครั้ง แม้ตนจะไม่สามารถอธิบายเหตุผลทั้งหมดออกมาเป็นคำพูดได้ก็ตาม ระหว่างการแสดง เต้าหู้รู้สึกอึดอัดหวาดกลัว และ กัดฟันอยู่ตลอดเวลา เพราะรับรู้ได้ว่าแม่อีกคนกำลังควบคุมทุกสิ่งที่เกิดขึ้นอยู่เบื้องหลัง อีกทั้งยังรู้ว่าตัวเองต้องพยายามช่วยเหลือมะลิให้ได้มากที่สุด เมื่อรู้ว่าแม่อีกคนจับได้ว่าตนเองพยายามช่วย ก็หวาดกลัวมาก ว่าตนเองจะถูกทำโทษ และมะลิ จะปลอดภัยมั้ยหลังจากนี้	ก็ไม่อยากให้มะลิตกอยู่ในอันตราย

	ทำให้เต้าหู้ต้องยอมเดินจากไปอย่างไม่มีทางเลือก	เต้าหู้จึงต้องฝืนให้แม่อีกคนบังคับให้เต้าหู้ตนเองตามคำสั่ง เต้าหู้จึงยังรู้สึกสูญเสียอิสระในการควบคุมตนเอง แต่ถึงอย่างนั้น เต้าหู้ก็ยังคงพยายามส่งสัญญาณเตือนมะลิผ่านสายตาและท่าทางอยู่ตลอดเวลา	
8	ระหว่างที่มะลิกำลังหาทางออกจากห้องซัง เต้าหู้ในโลกอีกใบก็รีบวิ่งเข้ามา เพราะรับรู้ได้ว่ามะลิกำลังตกอยู่ในอันตราย เต้าหู้พยายามช่วยมะลิออกจากห้องซัง พร้อมใช้ท่าทางและการสื่อสารแบบไร้คำพูดในการบอกให้มะลิรีบหนีไปที่ ประตูแต่มะลิก็บอกว่าไม่ได้ผลหรอก เพราะประตูถูกล็อค และกุญแจก็ถูกแม่อีกคนเอาไปแล้ว เต้าหู้จึงได้ไขว่กุญแจ และรีบส่งกุญแจให้มะลิใช้ไขประตูเพื่อกลับออกไปยังโลกเดิม แต่ในขณะเดียวกัน เสียงของแม่อีกคนก็ดังโกล้งเข้ามา ทั้งสองจึงรีบเร่งมากขึ้น มะลิล่าว่าขอบคุณและเตือนให้เต้าหู้ระวังตัว ก่อนที่เต้าหู้จะ	เต้าหู้เมื่อรู้ว่ามะลิกำลังอยู่ในอันตราย เต้าหู้รู้สึกเป็นห่วง และรีบร้อนอย่างมาก จนตัดสินใจเข้ามาช่วยมะลิด้วยตนเอง ถึงแม้สัก ๆ จะรู้ว่าการกระทำดังกล่าวอาจทำให้ตนถูกแม่อีกคนลงโทษหนักมากก็ตาม ระหว่างช่วยมะลิออกจากห้องซัง เต้าหู้รู้สึกตื่นกลัว และกดดันตลอดเวลา เพราะรับรู้ได้ว่าแม่อีกคนอาจปรากฏตัวขึ้นได้ทุกเมื่อ แต่ในขณะเดียวกันก็	การช่วยเหลือในครั้งนี้มาจากการตระหนักได้ว่า เต้าหู้ไม่สามารถปล่อยให้มะลิถูกแม่อีกคน ล่อลวง และทำร้ายได้ เต้าหู้จึงต้องตัดสินใจทำอะไรบางอย่าง ที่ไม่ใช่การคอยพยายามเตือน หรือบอกใบ้ แต่จำเป็นต้องตัดสินใจลงมือช่วยเหลืออย่างจริงจัง แม้จะต้องเสี่ยง และไม่ทำตามแคบทบาทหน้าที่ที่แม่อีกคนสั่งอีกต่อไป

	โบกมือลาและช่วยปิดประตูให้มะลิหนีออกไปได้สำเร็จ จากนั้นจึงรีบวิ่งหลบหนีออกจากบริเวณดังกล่าวก่อนที่จะมีคนอื่นมาถึง	พยายามควบคุมสติ และใช้การสื่อสารผ่านท่าทางแทนคำพูด เพื่อให้มะลิเข้าใจและรีบหลบหนีออกไปให้ทันเวลา เมื่อมะลิล่าวขอบคุณเต้าหู้จึงรู้สึกซึ่งใจอย่างมาก ที่ตนได้ช่วยเหลือเพื่อนและรู้สึกโล่งใจเมื่อรู้ว่าตนสามารถช่วยเหลือเพื่อนได้สำเร็จ ถึงแม้จะไม่รู้ว่าหลังจากนี้ตนจะต้องเผชิญกับอะไรต่อไปก็ตาม การโบกมือลาของเต้าหู้จึงเปรียบเสมือนความหวังเล็ก ๆ ที่อยากให้มะลิสามารถกลับออกไปจากโลกอีกใบได้อย่างปลอดภัย และอาจจะเป็นครั้งสุดท้ายที่ได้เจอกันในโลกใบนี้	
9	หลังจากมะลิหนีกลับออกมาจากโลกอีกใบได้สำเร็จ เธอรีบกลับเข้ามาในบ้านและพยายามตามหาพ่อกับแม่ แต่กลับไม่มีเสียงตอบรับใด ๆ ไม่นานหลัง	เต้าหู้ยังคงสับสนและไม่แน่ใจว่าสิ่งที่มะลิเล่าานั้นเป็นเรื่องจริงหรือไม่ เพราะเรื่องราวเกี่ยวกับ	การได้มาเจอ มะลิ และแลกเปลี่ยนข้อมูลในครั้ง นี้ ทำให้เต้าหู้ตระหนักรู้ถึงความจริง และ ความ

จากนั้น ก็มีเสียงกริ่งดังขึ้น และเต้าหู้ก็มาปรากฏตัวที่หน้าบ้าน พร้อมทวงคืนตุ๊กตาที่เคยมอบให้มะลิ โดยเล่าว่าคุณยายโกรธมาก เพราะตุ๊กตาตัวดังกล่าวเป็นเหมือนตัวแทนของน้องสาวของคุณยายที่หายตัวไปในอดีต ระหว่างการพูดคุย มะลิจึงเริ่มเล่าเรื่องเกี่ยวกับโลกอีกใบ รวมถึงเรื่องของแม่อีกคน และเด็กที่ถูกจับตัวไปให้เต้าหู้ฟัง เต้าหู้จึงเริ่มตระหนักว่าสิ่งที่คุณยายเคยเล่าอาจเป็นเรื่องจริง ทั้งสองคู่แลกเปลี่ยนข้อมูล และเริ่มเชื่อมโยงเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ทั้งคู่จึงช่วยกันค้นหาสัญลักษณ์บางอย่างภายในบ้าน จนพบว่าพ่อและแม่ของมะลิอาจถูกจับเข้าไปในโลกอีกใบแล้วเช่นกัน มะลิจึงตัดสินใจจะกลับเข้าไปช่วยพ่อและแม่ของตนเอง และชวนเต้าหู้เข้าไปด้วย เพื่อจะได้ช่วยน้องสาวของคุณยาย แต่เต้าหู้กลับไม่กล้าเข้าไปในโลกอีกใบอีกครั้ง เพราะกลัวอันตราย รวมถึงกลัวว่าคุณยายจะไม่อนุญาต แต่ก่อนจากกัน เต้าหู้ก็ยังฝากความหวัง	โลกอีกใบ ก็ดูเหมือนมีเค้าโครงจากเรื่องที่คุณยายเคยเล่าให้ฟังมาตั้งแต่เด็ก เต้าหู้เริ่มประติดประต่อเรื่องราว และตกใจกับเรื่องที่น่าสงสารของคุณยายอาจถูกจับตัวเข้าไปในโลกอีกใบจริง ๆ ความกลัวดังกล่าวทำให้เต้าหู้ไม่กล้าเข้าไปช่วยมะลิถึงแม้อีก ๆ จะรู้สึกผิดที่ปล่อยให้มะลิต้องเผชิญหน้ากับอันตรายเพียงลำพังก็ตาม ในขณะเดียวกัน เต้าหู้ก็ยังรู้สึกเป็นห่วงมะลิ และหวังว่ามะลิจะสามารถช่วยพ่อแม่ได้ รวมถึงช่วยขวัญตาน้องสาวของคุณยายกลับออกมาได้สำเร็จ และปลอดภัย การกอดมะลิในช่วงท้ายจึงเปรียบเสมือนการฝากความหวัง	ลับเกี่ยวกับบ้านหลังเก่าหลังนี้ ที่ตัวเองได้รับฟังมาตั้งแต่เด็ก และลึกๆก็สงสัยอยู่ในใจมาตลอด

	ไว้กับมะลิ ขอให้ช่วยขวัญตาที่เป็นน้องสาวยายออกมาให้ได้ พร้อมกับพ่อแม่ของมะลิ พร้อมทั้งกอดมะลิเพื่อให้กำลังใจ ก่อนจะรีบเดินจากไป	ความเชื่อใจ และกำลังใจทั้งหมดที่ตนมีให้กับมะลิ	
11	หลังจากมะลิทำภารกิจตามหาดวงตาของเด็กผีสำเร็จ เหลือเพียงภารกิจสุดท้าย คือการตามหาพ่อแม่ตัวจริงออกมาจากโลกอีกใบ ตามข้อตกลงที่แม่อีกคนเคยให้ไว้ ทั้งสองเกิดการโต้เถียงกันอย่างรุนแรง มะลิค่อย ๆ เปิดโปงความจริงว่าโลกที่แม่อีกคนสร้างขึ้น เป็นเพียงโลกสมบูรณ์แบบจอมปลอมที่เกิดจากความกลัว และความต้องการครอบครองเด็กไว้กับตนเอง แม่อีกคนเริ่มควบคุมอารมณ์ไม่ได้ จนร่างกายค่อย ๆ เปลี่ยนไปเป็นแมงมุมขนาดใหญ่ เต้าหู้รวมถึงคุณลุง ป้าๆ และพวกหนูถูกแม่อีกคนควบคุมให้กลายเป็นส่วนหนึ่งของร่างแมงมุม ทำหน้าที่เป็นขาแมงมุมที่คอยโจมตีมะลิ ทุกคนอยู่ในสภาพไร้อิสระ ไม่สามารถควบคุมร่างกายหรือแสดงความต้องการของตนเองได้ ทำได้เพียงขยับไปตามแรงควบคุมของแม่อีกคนเท่านั้น	เต้าหู้ในช่วงที่ถูกควบคุมขั้นสุดตอนนี้ เต้าหู้อยู่ในสภาวะคล้ายไร้จิตสำนึก ไม่สามารถควบคุมร่างกายหรือแสดงความรู้สึกของตนเองได้ แม่ลึก ๆ จะไม่ต้องการทำร้ายมะลิ แต่ก็ไม่สามารถขัดใจคำสั่งของแม่อีกคนได้ ร่างกายจึงกลายเป็นเพียงเครื่องมือหนึ่งของโลกอีกใบ อย่างไรก็ตาม ในช่วงที่มะลิเริ่มพูดความจริง และ ปฏิเสธแม่อีกคน อำนาจควบคุมค่อย ๆ อ่อนลง เต้าหู้เริ่มกลับมารับรู้สิ่งรอบตัวอีกครั้ง และเหมือนได้เห็นว่ามะลิกำลังพยายามช่วยทุกคนออกจากโลกแห่งนี้จริง ๆ	การเผชิญหน้าระหว่างมะลิกับแม่อีกคน ทำให้เต้าหู้อีกคนได้ตระหนักได้ว่า ความสมบูรณ์แบบที่แม่อีกคนสร้างขึ้น แท้จริงแล้วเกิดจากความกลัว ความโดดเดี่ยว และความต้องการควบคุมผู้อื่น การช่วยเหลือใครสักคนจึงไม่ใช่การกักขังเขาไว้ในโลกที่สวยงาม แต่คือการยอมปล่อยให้เขาได้เลือกชีวิตของตนเอง แม้ชีวิตนั้นจะเต็มไปด้วยความผิดหวัง หรือความไม่สมบูรณ์แบบก็ตาม และได้เรียนรู้ถึงความกล้าหาญของมะลิ

	ระหว่างที่มะลิพยายามพูดความจริง และปฏิเสธโลกสมมุติแบบของแม่อีกคน ขาแมงมุมแต่ละข้างเริ่มอ่อนแรง และค่อย ๆ ถอนตัวกลับ รวากับอำนาจควบคุมกำลังสลายลง จนท้ายที่สุด เมื่อมะลียืนยันที่จะกลับไปหาพ่อแม่ในโลกจริง แม่โลกนั้นจะไม่สมมุติแบบ แม่อีกคนจึงสูญเสียทุกอย่าง รวมถึงการควบคุมทุก ๆ อย่างในโลกอีกใบ ทุกตัวละครที่ถูกแม่อีกคนสร้างขึ้นมา ค่อย ๆ หลุดพ้นจากการควบคุม ก่อนทุก ๆ อย่างในโลกอีกใบจะสลายหายไปพร้อมกับแม่อีกคน		

3.2.4.5 นายอัครเดช ทิพย์เสภา รับบท แมวดำ (ถ่าน)

ตารางที่ 3.14 : ตารางพัฒนาการตัวละครแมวดำ (ถ่าน) (นายอัครเดช ทิพย์เสภา)

ฉาก	เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น	ความรู้สึกของตัวละคร	สิ่งที่ได้เรียนรู้
อาร์มกบ	แมวดำนอนอยู่กลางบ้าน ภายใต้ฝนที่กำลังตก มีฟ้าร้องเป็นบางครั้ง แมวดำที่หลับสนิท กลับเริ่มรู้สึกตัวเมื่อได้ยินเสียงยานพาหนะสีล้อ มันจึงยืดตัวขึ้นและมองไปทางรถที่กำลังเคลื่อนที่มายังบ้านที่กำลังนอนอยู่	สงสัยว่าคือใคร ที่กำลังเข้ามาที่บ้านหลังนี้ เมื่อพยายามสังเกต ก็รู้ทันทีว่าเป็นเด็กผู้หญิงที่เคยหนีออกจากบ้าน ที่มีชื่อว่าโรส มาพร้อมกับผู้ชายรูปร่างสูงและ	ได้เวลาในการเริ่มสังเกตการณ์เด็กผู้หญิง ที่ชื่อว่ามะลิ เพราะอาจจะเป็นเด็กคนต่อไปที่เราจะต้องช่วยเหลือให้รอดจากเหตุการณ์ที่เคยเกิด ขึ้นใน

		เด็กผู้หญิงคนหนึ่งที่มีรูปร่างคล้ายเธอนั่นก็คือ ลูกสาวของเธอที่ชื่อว่า มะลิ	อดีตกับเด็กทั้งสามคนที่ผ่านมา
2	แมวดำสะกดรอยตามมะลิที่กำลังเดินไปสำรวจป่าแถวบ้าน เพื่อหาน้ำตก แต่อยู่ๆ แมวดำก็ปรากฏตัวออกมาจากมุมใดมุมหนึ่งของป่า ไม่กี่วินาทีต่อมา ก็มีเสียงกริ่งจากรยานพร้อมเสียงโวยวายดังมาจากไกลๆของเต้าหู้ แต่เคลื่อนที่เข้ามาหาแมวดำกับมะลิด้วยความเร็ว ทำให้ทั้งสอง ตกตัวหนีออก หลังจากเต้าหู้ทำความรู้จักกับมะลิ เสียงยายของเต้าหู้ดังขึ้นจากเครื่องมือสื่อสารเพื่อตามตัวกลับ ก่อนมะลิจะเดินทางกลับบ้าน และทุกคนก็แยกย้ายจากกัน แมวดำกลับไปที่บ้านของมะลิ และเจอกับตุ๊กตาที่ดูคล้ายกับมะลิ แต่อยู่ๆ ไรสผู้เป็นแม่กำลังเดินมา แมวดำจึงหนีไป	ตามเข้าไปในป่าเพื่อสังเกตการณ์มะลิ แต่เมื่อเต้าหู้เข้ามา ก็ต้องทำเป็นเหมือนไม่สนใจ แต่รับฟังทุกอย่าง และสังเกตพฤติกรรมทั้งหมดของมะลิ หลังจากกลับมาที่บ้าน และเจอกับตุ๊กตาที่ดูคล้ายกับมะลิ จึงรู้ทันทีว่าเหตุการณ์แบบเดิมที่แม่อีกคนหลอกล่อเด็ก กำลังจะเกิดขึ้นอีกครั้ง	การเจอตุ๊กตา ทำให้แมวดำรู้ทันทีว่า แม่อีกคนกำลังเล็งมะลิเป็นเป้าหมายที่จะหลอกล่อ

4	หลังจากที่รู้ว่ามะลิกลับมาจากโลกอีกใบ แมวดำก็นำกล่องพัสดุไปวางไว้ที่บ้าน ส่งเสียงร้องปลุกมะลิ แต่ก็นี้ออกไปเพื่อไม่ให้มะลิรู้ตัว	เกมนี้เริ่มขึ้นแล้ว มันต้องวางแผนให้มะลิเดินตามทางที่จะทำให้เธอรอดชีวิต โดยการต้องวางกล่องพัสดุชีสเพื่อให้ไปเจอกับลุงเสรี ป้าเพ็ญนี้ และป้าอาภรณ์ เพราะพวกเขาจะต้องให้ข้อมูลที่อาจจะเป็นประโยชน์กับมะลิได้	ต้องเริ่มวางแผนให้มะลิ และคอยช่วยอยู่ห่างๆ ทำให้มะลิสามารถจบเกมนี้ได้
5	แมวดำปรากฏตัวขึ้นจากมุมใดมุมหนึ่งในป่า หลังจากที่ได้หุบบอกว่าเธอกับแมวดำเข้ามาที่นี่เพื่อตามหากบ แต่แมวดำตามเต้าหู้มาหา มะลิเพื่อมาสังเกตท่าทีของมะลิหลังจากกลับมาจากโลกอีกใบ มันทำท่าไม่สนใจ แต่กลับรับฟังทุกอย่างที่เด็กสองคนนั้นกำลังคุยกัน	อยากรู้ว่ามะลิรู้สึกหรือ ดุมีท่าที่เป็นอย่างไรบ้างหลังจากที่เข้าไปเจอแม่อีกคน และพ่ออีกคน จะได้ช่วยเหลือได้ถูกหลังจากนี้	ได้รู้ว่าการต้องการที่สูงเกินไปของมะลิและความคิดไม่ตรง กันกับแม่ของเธอทำให้แม่ของเธอไม่รับฟังความคิดของเธอและ นี่อาจเป็นเหตุผลของการก้าวเข้าไปสู่โลกอีกใบของมะลิ
7	แมวดำปรากฏตัวขึ้นจากมุมใดมุมหนึ่งในป่า แต่ครั้งนี้มันปรากฏตัว	รู้สึกหวังดี จึงต้องการที่จะปรากฏตัวให้มะลิ	เรียนรู้ว่าถึงแม้ จะดูเหมือนว่า มะลิจะหลง

	แบบยืนสองขา มีท่าที่คล้ายมนุษย์ และมันยังสามารถพูดคุยกับมะลิได้ นั่นทำให้มะลิตกใจเป็นอย่างมาก หลังจากที่พูดคุยกันจบ แมวดำก็ได้ยินเสียงหนู จึงไปฆ่าหนู และคาบศพของมันเพื่อนำมาให้มะลิเห็น จากนั้นมันก็เดินจากไป เมื่อถึงเวลาการแสดง แมวดำออกมาสังเกตเห็นว่ามะลิร่วมเข้าไประหว่างแสดงช่วงสุดท้ายของลุงเสรี ป้าเพ็ญนีดี และป้าอาภรณ์ มันพยายามเข้าไปดิงตัวมะลิ แต่แม่อีกคนและพ่ออีกคนก็ออกมาทันที ทำให้มันต้องไปหลบ และคอยให้คำเตือนอยู่ห่างๆ	เห็นในโลกอีกใบ และต้องการให้มะลิรู้ว่ามันคือแมวตัวเดียวกันกับแมวที่เธอเจอในโลกปกติ แมวดำมาที่นี่เพื่อให้ข้อมูลบางอย่างเกี่ยวกับแม่อีกคนและข้อมูลเกี่ยวกับพื้นที่ที่หล่อนเข้ามาไม่ได้การที่มันคาบหนูกออกมาให้มะลิดู เพราะนั่นคือสัญชาตญาณของแมวที่ไม่สามารถอยู่ร่วมกันกับหนู ซึ่งเป็นผู้ที่คอยช่วยเหลือแม่อีกคนได้ในช่วงการแสดง รู้สึกเป็นกังวล เมื่อเห็นว่ามะลิกำลังจะเริ่มหลงขึ้นขอบสิ่งล่อลวงที่แม่อีกคนสร้างขึ้น	กลแม่อีกคน แต่แท้จริงแล้ววามะลิเริ่มรู้ตัว และไม่เดินตามเกมของแม่อีกคน นั่นทำให้แมวดำต้องรีบช่วยเหลือมะลิให้เร็วขึ้น ก่อนที่ทุกอย่างจะแย่ง
8	แมวดำปรากฏตัวขึ้นในพื้นที่แห่งหนึ่งนั่นก็คือ “สวนว่างเปล่าของ	แมวดำรู้สึกได้ถึงความรู้สึกที่ไม่ปลอดภัยของแม่	เรียนรู้ว่าหากมะลิรู้เรื่อง สวนว่างเปล่า จะ

	โลกอีกใบ” เพื่อให้ข้อมูลมะลิเกี่ยวกับส่วนว่างเปล่า และการสร้างตุ๊กตาขึ้นมาเพื่อสร้างสิ่งลวงตาต่างขึ้นมาจากมัน เมื่อทั้งสองเดินสำรวจไปเรื่อยๆ ก็มาจบที่บ้านหลังเดิมของแม่อีกคน และมันต้องออกไป เมื่อได้รู้สึกได้ถึงการมาเยือนของแม่อีกคน	มะลิ จึงอยากให้ข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับส่วนว่างเปล่า และเหตุผลของตุ๊กตาที่ถูกสร้างขึ้น ตอนได้ยินเสียงการมาของแม่อีกคน ก็รู้สึกกังวล จึงส่งกำลังใจให้มะลิใจแข็ง และเล่นเกมให้ปลอดภัย	ทำให้มะลิเล่นเกมต่อไปได้และตามทันแม่อีกคน
9	แมวดำแอบเข้ามาฟังการพูดคุยของเต้าหู้ และมะลิ หลังจากที่เธอกลับมาที่โลกปกติ และค้นพบว่าพ่อกับแม่ตัวจริงของเธอหายไป เต้าหู้ออกจากไปจากบ้าน มะลิไม่กล้าเข้าไปช่วยเหลือพ่อกับแม่ แมวดำจึงพยายามทำให้มะลิเข้าไปช่วยให้ได้ ผ่านการระลึกถึงเหตุการณ์ในอดีตของเธอกับพ่อ หลังจากนั้น ก็เข้าไปหลังประตูกับแมวดำ	รู้ว่าสถานการณ์มันจะจบแบบนี้ไม่ได้ ตอนนี้มะลิต้องกลับไปเข้าไปจบเรื่องนี้ และช่วยพ่อกับแม่ออกมา	ได้เรียนรู้ความกล้าหาญผ่านตัวของมะลิ

10	ออกมาจากประตูพร้อมกับมะลิในท่าทางมนุษย์ และหนีออกไปหลังจากได้ยินเสียงแม่อีกคน	รู้สึกเป็นห่วงมะลิ เพราะสถานการณ์มันเริ่มเข้มข้นขึ้นเรื่อยๆ	ได้เรียนรู้ว่ามะลิมีความกล้าหาญเกิดขึ้นจริง และพร้อมที่จะรับมือกับเหตุการณ์ต่อจากนี้
11	แมวดำปรากฏตัวขึ้นในท่าทางมนุษย์ มาบอกมะลิเกี่ยวกับพื้นที่ส่วนว่างเปล่า เสียงดังจากแม่อีกคนดังขึ้น ก่อนที่แมวดำจากหนีออกไป จึงให้กำลังใจมะลิครั้งสุดท้าย	มีความรู้สึกกังวลเกี่ยวกับพื้นที่ว่างเปล่าที่เปลี่ยนไป ทุกอย่างดูพังลง เมื่อแม่อีกคนเข้ามา มันจึงให้กำลังใจมะลิ เพราะรู้สึกเป็นกังวลกับด้านสุดท้ายที่มะลิจะต้องเผชิญ	เรียนรู้ว่ามะลิเป็นเด็กที่ไม่เหมือนกับเด็กคนอื่น ทำให้เรื่องราวทั้งหมดไม่ได้เป็นไปตามแผนของแม่อีกคน
12	ในโลกปกติ แมวดำเข้ามาในบ้านตามหลังแม่ส่งเสียงร้องให้มะลิรู้ตัว มันเฝ้ามองและรับฟังบทสนทนาระหว่างพ่อ แม่และ มะลิ เมื่อพ่อและ แม่ออกไป มะลิวิ่งเข้ามากอดแมวดำ และตามพ่อกับแม่ออกไปทั้งไว้แค่แมวดำ	รู้สึกโล่งใจทันทีที่เห็นมะลิ ระหว่างบทสนทนา ก็รู้สึกภูมิใจในตัวมะลิที่สามารถรอดพ้นแม่อีกคน และสามารถช่วยเหลือพ่อกับแม่จนกลับมาที่โลกปกติได้	ได้เรียนรู้ว่า ไม่ว่าเราจะทำพลาดมากี่ครั้ง แต่ความกล้า จะทำให้เราทำมันต่อไป

3.2.5 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงครั้งที่1 (30%)

3.2.5.1 กระบวนการฝึกซ้อมของนักแสดง

- (1) นางสาวพรรณรศม์ นาคประดิษฐ์ รับบท มะลิ

ผู้ศึกษาเริ่มต้นกระบวนการซ้อมจากการอ่านบทละคร “มะลิซ้อน” ที่ได้รับ เพื่อทำความเข้าใจเนื้อเรื่องโดยรวม และเริ่มทำความรู้จักตัวละคร “มะลิ” รวมถึงตัวละครอื่น ๆ ที่มีความเกี่ยวข้อง ทั้งในด้านความสัมพันธ์ และสถานการณ์ที่ตัวละครต้องเผชิญ จากนั้นผู้ศึกษาได้ทำการวิเคราะห์ภูมิหลังตัวละครทั้งในรูปแบบรายบุคคล และร่วมกันสร้างโครงสร้างครอบครัว “จันทร์เกษร” กับนักแสดงคนอื่น ๆ เพื่อให้เห็นภาพรวมของความสัมพันธ์กับตัวละครอื่นได้ชัดเจนยิ่งขึ้น จากนั้นผู้ศึกษาสำรวจตัวละครเพิ่มเติมผ่านการเริ่มซ้อมฉากต้นตามการวางแผนของผู้กำกับ โดยเน้นการทำความเข้าใจบรรยากาศของเรื่องและการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครในซีนเดียวกัน ระหว่างการซ้อมมีการปรับแก้และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกับผู้กำกับ และเพื่อนนักแสดงอย่างต่อเนื่อง

(2) นางสาว วชิราพร งามชื่น รับบท แม่-แม่อีกคน

หลังจากที่ได้ศึกษาค้นคว้าและทำการบ้านเกี่ยวกับตัวละครแม่ ผู้ศึกษาได้ตีความตัวละครแม่ทั้งในด้านลักษณะภายนอกและลักษณะภายในตามความเข้าใจของตนเอง และนำเสนอออกมาในลักษณะที่ค่อนข้างสุดโต่ง

(3) นายภูริช ชักชวน รับบท พ่อ-พ่ออีกคน

หลังจากศึกษาค้นคว้าและทำการบ้านเกี่ยวกับตัวละครพ่ออย่างละเอียด ผู้ศึกษาได้ตีความตัวละครทั้งในด้านลักษณะภายนอกและลักษณะภายในตามความเข้าใจของตนเอง และถ่ายทอดออกมาในภาพลักษณ์ของพ่อที่อบอุ่น อ่อนโยน และน่าเชื่อถือ

(4) นางสาวณัฏชา วงศ์ไพโรจน์กุล รับบทเป็น เต้าหู้-เต้าหู้อีกคน

ในการทำงานช่วง 30% ผู้ศึกษาเริ่มจากการทำความเข้าใจตัวละคร เต้าหู้ ผ่านการอ่านบทละคร รวมถึงพูดคุยแลกเปลี่ยนกับผู้กำกับเกี่ยวกับลักษณะตัวละคร ภูมิหลังต่าง ๆ และความสัมพันธ์ของเต้าหู้กับตัวละครอื่น

ๆ ในเรื่อง เพื่อให้ให้เห็นภาพของตัวละครตัวให้ชัดเจนขึ้น ทั้งในแง่ของวิถีคิด และพฤติกรรม ซึ่งใช้ในการพัฒนาไปสู่การแสดงออกของตัวละครตัวให้

(5) นายอัครเดช ทิพย์เสภา รับบท แมวดำ (ถ่าน)

หลังจากได้ศึกษาค้นคว้าถึงความเป็นมา ลักษณะภายนอก และ ลักษณะภายในของตัวละครแมวดำ ช่วง 30% จึงเป็นช่วงที่ได้เริ่มทดลอง แสดงให้เห็นภาพของตัวละครแมวดำมากยิ่งขึ้น ทั้งด้านความรู้สึก และ กายภาพ

3.2.5.2 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 1 (30%)

(1) นางสาวพรรณรัศมี นาคประดิษฐ์ รับบท มะลิ

ตารางที่ 3.15 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไขครั้งที่ 1 (30%) (นางสาวพรรณรัศมี นาคประดิษฐ์)

ปัญหา	แนวทางแก้ไข
นักแสดงเล่นปล่อย ไม่มีสภาวะเก็บกดหรือเก็บความรู้สึกที่เจอบา ทำให้ดูเป็นตัวละครที่ขี้โมโห ขี้ไวยวาย จนดูเหมือนมีด้านเดียว ไม่มีมิติ	หาด้านอื่นๆของตัวละครและ หาวิธีเล่นใหม่ๆ ทั้งทางความคิด วิธีการแก้ปัญหาของตัวละครที่ไม่ใช่การอธิบาย หรืออารมณ์เสีย แต่คือการนิ่ง และทางกายภาพ การเดิน การยืน ให้ดูไม่เป็นตัวละครที่ปล่อย
ตัวละครพูดคนเดียวมากเกินไป ดูแปลก ไม่ธรรมชาติ	ทำความเข้าใจตัวละครเพิ่ม และหาแรงจูง (motivation) ในการพูด

(2) นางสาว วชิราพร งามชื่น รับบท แม่-แม่อีกคน

ตารางที่ 3.16 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไขครั้งที่ 1 (30%) (นางสาววชิราพร งามชื่น)

ปัญหา	แนวทางแก้ไข

พบว่า การสื่อสารตัวละครเมื่อออกมา มีเพียงอารมณ์ความเครียด และมีลักษณะดูมากเกินไป จนดูเหมือนไม่มีความรักต่อลูก ส่งผลให้บรรยากาศของเรื่องดูอึมครึมและตึงเครียด ทำให้ผู้ชมรู้สึกอึดอัด	ผู้ศึกษาจึงไปศึกษาลักษณะของผู้หญิงทำงานที่เป็นหัวหน้าครอบครัว จากบุคคลตัวอย่าง เช่น ครูส้มโอ รวมถึงการศึกษาจากภาพยนตร์ โดยพิจารณาทั้งด้านความคิด พฤติกรรมทางกายภาพ (physicality) และวิธีการเลี้ยงดูลูก แล้วนำมาปรับใช้กับตัวละครแม่ นอกจากนี้ยังได้ตีความตัวละครใหม่ให้มีมิติมากขึ้น เนื่องจากผลงานก่อนหน้านี้ยังแสดงเพียงด้านความเครียด โดยขาดมิติด้านอื่นของตัวละคร

(3) นายภูริช ชักชวน รับบท พ่อ-พ่ออีกคน

ตารางที่ 3.17 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไขครั้งที่ 1 (30%) (นายภูริช ชักชวน)

ปัญหา	แนวทางแก้ไข
อย่างไรก็ตาม วิธีการแสดงในบางช่วงยังทำให้ตัวละครพ่อดูอ่อนวัยเกินกว่าที่ควรจะเป็น ซึ่งอาจเกิดจากช่วงวัยและประสบการณ์ชีวิตของผู้แสดงที่ยังแตกต่างจากตัวละคร ส่งผลให้การสื่อสารบางมิติของความเป็นพ่อยังไม่สมบูรณ์นัก	ผู้ศึกษาจึงศึกษาพฤติกรรมและบุคลิกของบุคคลในครอบครัวเพิ่มเติม โดยเฉพาะบทบาทของความเป็นพ่อ พร้อมทั้งทดลองวิธีการแสดงที่หลากหลายมากขึ้น เพื่อค้นหาแนวทางที่เหมาะสมและสอดคล้องกับตัวละครมากที่สุด

(4) นางสาวณัชชา วงศ์ไพโรจน์กุล รับบทเป็น เต้าหู้-เต้าหู้อีกคน

ตารางที่ 3.18 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไขครั้งที่ 1 (30%) (นางสาวณัชชา วงศ์ไพโรจน์กุล)

ปัญหา	แนวทางการแก้ปัญหา
เมื่อเข้าสู่ฉากที่ตัวละครได้พบกับมะลิครั้งแรก	ผู้ศึกษาเลือกปรับระดับการแสดงโดยให้ ความเป็นเพื่อน มาเป็นอันดับหนึ่ง ตามความ

ผู้ศึกษาเกิดความไม่ชัดเจนในระดับของ ความอยากเป็นเพื่อน ที่ควรแสดงออก เนื่องจากสถานการณ์ก่อนหน้านี้มีอุบัติเหตุจักรยานล้ม ทำให้ทั้งสองฝ่ายยังมีความไม่พอใจ ประกอบกับตัวละครตัวผู้ต้องแสดงความเป็นเจ้าถิ่น รวมถึงลักษณะความกวนเล็กน้อยในเชิงคนที่รู้พื้นที่และเหมือนทำให้โทนการสื่อสารออกไปคล้ายการอวดรู้หรือชวนให้มาถามตนเอง ขณะเดียวกัน ตัวละครก็ยังคงมีความอยากรู้อยากเห็น และสนใจมะลิในฐานะคนแปลกหน้า จึงเกิดความไม่ชัดเจนในการวางน้ำหนักระหว่างความเป็นเจ้าถิ่นที่ดูมั่นใจ กับความเป็นเด็กที่อยากเข้าไปทำความรู้จัก นอกจากนี้ เมื่อทราบว่ามะลิอาศัยอยู่ในบ้านหลังบนสุดของภูเขา ซึ่งเป็นสถานที่ที่ยายเคยห้ามไม่ให้เข้าไปใกล้ และมีความเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ลึกลับในอดีต ทำให้ตัวละครเกิดความขัดแย้งภายในระหว่าง ความอยากรู้ ความกลัวและความอยากเป็นเพื่อน ส่งผลให้ผู้ศึกษายังไม่สามารถกำหนดทิศทางของอารมณ์และการแสดงออกได้อย่างชัดเจน	ต้องการหลักของตัวละครตัวผู้ โดยใช้ตรรกะนี้เป็นตัวขับเคลื่อนในการชวนคุย และพยายามบอกเล่าสิ่งที่คิดว่าอีกฝ่ายอยากรู้ ในฐานะที่ตนเป็นคนคุ้นเคยกับพื้นที่ รวมถึงใช้วิธีคิดแบบตัวละครที่ไม่ได้มีความซับซ้อนมากนัก ในส่วนของความกลัวและความระแวง ผู้แสดงเลือกไม่แสดงออกอย่างตรงไปตรงมา แต่แทรกผ่านจังหวะลั้งเล สายตา หรือการเปลี่ยนโทนเสียงเมื่อพูดถึงบ้านหลังดังกล่าว เพื่อให้เกิดมิติของความขัดแย้งภายในตัวละคร วิธีนี้ช่วยให้ตัวละครยังคงมีแรงขับเคลื่อนในการเข้าใกล้มะลิ และสร้างความสัมพันธ์ได้อย่างเป็นธรรมชาติ สอดคล้องกับสถานการณ์ของเรื่อง

(5) นายอัครเดช ทิพย์เสภา รับบท แมวดำ (ถ่าน)

ตารางที่ 3.19 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไขครั้งที่ 1 (30%) (นายอัครเดช ทิพย์เสภา)

ปัญหา	แนวทางการแก้ไขปัญหา

หลังจากการแสดง เจอปัญหาด้านกายภาพของตัวละครแมวดำ ปัญหาดังกล่าวคือปัญหาด้านการจัดท่าทางที่ดูตั้งใจมากเกินไป และปัญหาถัดมาคือ การไม่มีปฏิสัมพันธ์กับตัวละคร มะลิ	ต้องศึกษาพฤติกรรม และกายภาพของแมวที่เป็นสัตว์ และนำมาปรับใช้กับตัวละครให้มีกายภาพที่สมจริงมากยิ่งขึ้น และต้องเริ่มมีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครมะลิ ในแบบฉบับของแมว

3.2.6 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงครั้งที่2 (50%)

3.2.6.1 กระบวนการฝึกซ้อมของนักแสดง

(1) นางสาวพรรณรศมี นาคประดิษฐ์ รับบท มะลิ

จากปัญหาหลังการส่ง 30% ผู้ศึกษาจึงกลับมาทบทวนและวิเคราะห์การแสดงของตนเองอย่างละเอียดมากยิ่งขึ้น โดยเริ่มจากการวิเคราะห์แรงจูงใจ (motivation) ของตัวละครในแต่ละฉากอย่างเฉพาะเจาะจง ควบคู่ไปกับการพิจารณาภูมิหลังและความสัมพันธ์ภายในครอบครัว โดยเฉพาะความแตกต่างระหว่างตัวละครพ่อและแม่ ว่ามีอิทธิพลต่อพฤติกรรมและวิธีการตอบสนองของมะลิอย่างไร รวมถึงศึกษาว่ามะลิมีวิธีการรับมือกับทั้งสองตัวละครในลักษณะที่เหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร

ในขั้นตอนถัดมา ผู้ศึกษาได้อ่านบทเพิ่มเติมสำหรับการแสดงในเทศกาลปล่อยผี ซึ่งครอบคลุมเนื้อหาในช่วงครึ่งหลังของเรื่อง การได้ทำงานกับฉากที่ลึกและเข้มข้นมากขึ้น ทำให้ผู้ศึกษาเข้าใจพัฒนาการของตัวละครมะลิในมิติที่ชัดเจนยิ่งขึ้น และสามารถนำข้อมูลดังกล่าวกลับมาเชื่อมโยงกับฉากช่วงต้น

(2) นางสาว วชิราพร งามชื่น รับบท แม่-แม่อีกคน

ในช่วง50% เนื่องจากการแสดงในช่วงนี้มีลักษณะเป็นทีเซอร์ (teaser) สำหรับเทศกาลปล่อยผี ครั้งที่ 12 ผู้ศึกษาต้องแสดงเป็น 2 ตัวละคร ได้แก่ แม่ในโลกปกติ และแม่อีกคน ทำให้ต้องแสดงความแตกต่างของ

ตัวละครทั้งสองให้ชัดเจนที่สุด รวมถึงต้องเข้าใจแรงจูงใจ (motivation) ของแต่ละตัวละคร และสื่อสารออกไปให้ผู้ชมเข้าใจได้อย่างชัดเจน

(3) นายภุริช ชักชวน รับบท พ่อ-พ่ออีกคน

ในช่วง 50% ผู้ศึกษาต้องรับบทเป็นตัวละครถึงสองบทบาท ได้แก่ พ่อในโลกปกติ และพ่ออีกคนในโลกคู่ขนาน จึงจำเป็นต้องสร้างความแตกต่างของตัวละครทั้งสองให้ชัดเจน ทั้งในด้านกายภาพ บุคลิกภาพ และแรงจูงใจ (motivation) เพื่อให้ผู้ชมสามารถรับรู้และเข้าใจตัวละครแต่ละตัวได้อย่างชัดเจน

(4) นางสาวณัชชา วงศ์ไพโรจน์กุล รับบทเป็น เต้าหู้-เต้าหู้อีกคน

ในการทำงานช่วง 50% ผู้ศึกษาได้นำปัญหาที่พบจากการแสดงในช่วง 30% มาปรับแก้ โดยเฉพาะในประเด็น ระดับความอยากเป็นเพื่อน และจังหวะการแสดงของตัวละครเต้าหู้ ให้มีความชัดเจนและต่อเนื่องมากยิ่งขึ้น และเนื่องจากการแสดงในช่วงนี้มีลักษณะเป็นทีเซอร์ (teaser) สำหรับเทศกาลปล่อยผี ครั้งที่ 12 มีช่วงปรากฏตัวของเต้าหู้อีกคน ผู้ศึกษาจึงได้เริ่มทดลองตัวละคร ซึ่งตัวละครเต้าหู้จากโลกอีกใบไม่สามารถสื่อสารด้วยคำพูดได้ การแสดงจึงเน้นการใช้ร่างกาย สีหน้า และท่าทางในลักษณะคล้ายการแสดงแบบใบ้

(5) นายอัครเดช ทิพย์เสภา รับบท แมวดำ (ถ่าน)

เนื่องจากในช่วง 50% เป็นการแสดงในลักษณะตัวอย่างเรื่อง ตัวละครแมวดำจึงทำหน้าที่เป็นผู้เล่าเรื่องให้ผู้ชมฟัง ซึ่งแตกต่างจากบทบาทในโครงสร้างละครปกติ ส่งผลให้ตลอดการแสดง แมวดำต้องสลับสถานะระหว่างการ “สื่อสารกับผู้ชม” และการ “อยู่ในโลกของเรื่อง” อย่างต่อเนื่อง โดยในจังหวะที่หันออกมาพูดกับผู้ชม จำเป็นต้องแสดงออกในลักษณะของแมวที่มีท่าทางแบบมนุษย์ เพื่อให้การเล่าเรื่องชัดเจนและเข้าถึงง่าย

ขณะเดียวกัน เมื่อหันกลับเข้าสู่เหตุการณ์ในเรื่อง ก็ต้องปรับกลับไปเป็นแนวอย่างเต็มรูปแบบ ทั้งด้านกายภาพและพฤติกรรม การเปลี่ยนผ่านดังกล่าวจึงต้องมีชัดเจน เพื่อไม่ให้หลุดจากโทนของตัวละคร และยังคงความต่อเนื่องของการเล่าเรื่องไว้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.2.6.2 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่2 (50%)

(1) นางสาวพรรณรัศม์ นาคประดิษฐ์ รับบท มะลิ

ตารางที่ 3.20 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไขครั้งที่ 2 (50%) (นางสาวพรรณรัศม์ นาคประดิษฐ์)

ปัญหา	แนวทางแก้ไข
นักแสดงเล่นปล่อยน้อยลงเก็บมากขึ้นแล้ว แต่ได้มากกว่านี้	ค้นหาวิธีการเล่นเพิ่มเติม เพิ่มความสำคัญให้กับการใช้ร่างกายและลมหายใจของตัวละครที่มีลักษณะเก็บ
เสียงเบาเมื่อต้องเล่นฉากที่มีเสียงดนตรีประกอบดัง	ฝึกใช้พลังเสียงจริงขณะซ้อมให้บ่อยขึ้น
เพิ่มพลังในการแสดงบทเวทีใหญ่ให้มากขึ้น	ฝึกเพิ่มพลัง เล่นแบบขยายร่างกายให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

(2) นางสาว วชิราพร งามชื่น รับบท แม่-แม่อีกคน

ตารางที่ 3.21 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไขครั้งที่ 2 (50%) (นางสาววชิราพร งามชื่น)

ปัญหา	แนวทางแก้ไข
ปัญหาหลักที่พบคือด้านกายภาพ (physicality) ของตัวละครที่ยังมีความคล้ายคลึงกัน เนื่องจากผู้ศึกษาเป็นคนที่มิจังหวะการเคลื่อนไหวค่อนข้าง	เนื่องจากการนำเสนอในช่วง 50% เป็นการเล่าเรื่องแบบย่อ การใช้กายภาพจึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสาร ผู้ศึกษาจึงฝึกซ้อมการใช้

ซ้ำ ในขณะที่ตัวละครมีลักษณะกระฉับกระเฉง โดยเฉพาะแม่อีกคนที่มีฉากการเคลื่อนไหวและการเต้น ทำให้ต้องใช้ร่างกายอย่างมาก จึงยังสื่อสารออกมาได้ไม่ชัดเจน	ร่างกายมากขึ้น โดยการซ้อมซ้ำอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดความคุ้นชิน และเข้าร่วมการทำเวิร์กช็อป (workshop) เพื่อพัฒนาทักษะการแสดงให้เห็นความแตกต่างของตัวละครทั้งสองได้ชัดเจนยิ่งขึ้น
ตัวละครแม่ในโลกปกติยังมีลักษณะแบน (flat character) ทำให้ไม่เห็นมิติของตัวละครเท่าที่ควร	ตีความบทให้ลึกซึ้งมากขึ้น เพื่อให้เข้าใจแรงจูงใจ (motivation) ของตัวละครทั้งสองที่แตกต่างกัน และสามารถถ่ายทอดออกมาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

(3) นายภูริช ชักชวน รับบท พ่อ-พ่ออีกคน

ตารางที่ 3.22 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไขครั้งที่ 2 (50%) (นายภูริช ชักชวน)

ปัญหา	แนวทางการแก้ปัญหา
ปัญหาสำคัญคือ การเปลี่ยนผ่านจากตัวละครหนึ่งไปสู่อีกตัวละครหนึ่งยังไม่ชัดเจนเพียงพอ ทำให้ความแตกต่างระหว่างตัวละครทั้งสองยังไม่โดดเด่นเท่าที่ควร	ผู้ศึกษาจึงนำลักษณะทางกายภาพของตึกแต่น้ำดำขาว ซึ่งเป็นต้นแบบของตัวละครพ่ออีกคน มาประยุกต์ใช้ โดยค่อย ๆ ใส่องค์ประกอบเฉพาะตัวลงไปในการทำท่าทาง การเคลื่อนไหว และจังหวะการพูด เพื่อสร้างความแปลกประหลาดและแตกต่างจากพ่อในโลกปกติอย่างชัดเจน

(4) นางสาวณัชชา วงศ์ไพโรจน์กุล รับบทเป็น เต้าหู้-เต้าหู้อีกคน

ตารางที่ 3.23 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไขครั้งที่ 2 (50%) (นางสาวณัชชา วงศ์ไพโรจน์กุล)

ปัญหา	แนวทางการแก้ปัญหา

ผู้ศึกษายังไม่สามารถกำหนดแนวทางการแสดงของตัวละครตัวให้อีกคนได้อย่างชัดเจน ว่าควรเป็นเพียงตัวละครที่พูดไม่ได้ หรือควรมีลักษณะการสื่อสารในรูปแบบอื่น ส่งผลให้การแสดงยังไม่ชัดเจนและไม่สามารถถ่ายทอดเจตนาการเตือนมะลิได้อย่างเต็มที่	ผู้ศึกษาจึงเลือกกำหนดทิศทางเบื้องต้นของตัวละคร ตัวให้อีกคน ให้เป็นตัวละครที่ไม่สามารถสื่อสารได้อย่างสมบูรณ์ มากกว่าการเป็นเพียงคนที่พูดไม่ได้ โดยเน้นการใช้ท่าทาง และการเคลื่อนไหวของร่างกายเป็นหลักในการพยายามสื่อสาร เช่น การชี้ การส่งสัญญาณ และการแสดงความพยายามในการบอกบางอย่างกับมะลิ แม้การสื่อสารนั้นจะยังไม่สมบูรณ์แบบก็ตาม

(5) นายอัครเดช ทิพย์เสภา รับบท แมวดำ (ถ่าน)

ตารางที่ 3.24 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไขครั้งที่ 2 (50%) (นายอัครเดช ทิพย์เสภา)

ปัญหา	แนวทางการแก้ไข
ปัญหาที่พบคือ ตอนเริ่มเรื่อง คนดูไม่เข้าใจว่าตัวละครนี้คือแมว 100%	ตอนเริ่ม ควรมีท่าทางเป็นแมวที่เป็นดูเป็นธรรมชาติ และไม่ประดิษฐ์ เพื่อให้คนดูเข้าใจตั้งแต่แรกเริ่มว่าตัวละครนี้คือ แมวจริงๆ
ปัญหาถัดมาคือ ช่วงเล่าเรื่อง หรือหันมาพูดคุยกับคนดู การพูดดูไม่เป็นธรรมชาติ	ควรเพิ่มความเป็นมนุษย์ ความเป็นธรรมชาติ และความขี้เล่นในช่วงการพูดคุย เพื่อให้คนดูสามารถตามเรื่องราวได้อย่างไม่น่าเบื่อ

3.2.7 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงครั้งที่ 3 (70%)

3.2.7.1 กระบวนการฝึกซ้อมของนักแสดง

(1) นางสาวพรรณรัศมี นาคประดิษฐ์ รับบท มะลิ

จากปัญหาในการส่ง 50% ผู้ศึกษาได้อ่านและวิเคราะห์ฉากต่อ ๆ ไปเพิ่มเติม พร้อมทั้งลงรายละเอียดของตัวละครให้ลึกยิ่งขึ้นและได้ค้นพบแนวทางการแสดงที่หลากหลายมากขึ้น มีการทดลองรูปแบบการเล่นที่แตกต่างกัน เพื่อนำมาปรับใช้ให้เหมาะสมกับตัวละครและบริบทของแต่ละฉากโดยมีการศึกษาตัวละครจากภาพยนตร์ Lady Bird ซึ่งมีลักษณะบางอย่างใกล้เคียงกับมะลิ เช่น การเก็บความรู้สึกมากกว่าการแสดงออกผ่านคำพูด วิธีคิด การสื่อสาร และการตอบสนองต่อสิ่งที่ชอบและไม่ชอบ เพื่อนำมาปรับใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาตัวละคร

ผู้ศึกษาได้ทำความเข้าใจตัวละครอื่น ๆ เพิ่มเติม โดยสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างมะลิกับบุคคลรอบข้าง และตั้งคำถามว่าหากคนที่มีลักษณะแบบมะลิอยู่ในสถานการณ์เหล่านี้จะมีวิธีการเข้าหาหรือปฏิบัติอย่างไร

นอกจากนี้ผู้ศึกษาได้พัฒนาความใกล้ชิดระหว่างพ่อกับมะลิให้ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยเน้นการทำงานในฉากพูดคนเดียว (monologue) ของมะลิที่กล่าวถึงพ่อ เพื่อขยายมิติทางอารมณ์และความผูกพัน รวมถึงการแสดงให้เห็นความแตกต่างของตัวละครระหว่างโลกเดิมและโลกใหม่ โดยเฉพาะในภาวะที่ต้องเผชิญกับความกลัวและความกล้า

(2) นางสาวชราพร งามชื่น รับบท แม่-แม่อีกคน

การแสดงในช่วง 70% เป็นช่วงที่พัฒนาการของตัวละครแม่ทั้งสองตัวต้องมีความชัดเจนมากขึ้น และความต้องการของตัวละครต้องสามารถสื่อสารออกไปให้ผู้ชมเข้าใจได้ ผู้ศึกษามองว่าช่วงนี้เป็นช่วงที่ต้องทำการบ้านอย่างหนัก และพยายามค้นหารายละเอียดใหม่ ๆ เพื่อนำมาเสริมสร้างความแตกต่างของตัวละครแม่ทั้งสอง เช่น การใช้น้ำเสียงของแม่ในโลกปกติ และน้ำเสียงของแม่อีกคนที่มีลูกเล่นแตกต่างกัน

นอกจากนี้ ยังเริ่มฝึกซ้อมร่วมกับฉากและพร็อพ (prop) บางส่วน ทำให้ยังคงมีความกังวลเกี่ยวกับปัจจัยภายนอกที่ยังไม่สมบูรณ์

(3) นายภูริช ชักชวน รับบทเป็น พ่อ-พ่ออีกคน

ในช่วง 70% พัฒนาการของตัวละครพ่อทั้งสองต้องมีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น ทั้งในด้านบุคลิก ความต้องการ และวิธีการสื่อสาร ผู้ศึกษาจึงให้ความสำคัญกับการพัฒนากายภาพของพ่ออีกคน รวมถึงการออกแบบน้ำเสียงและจังหวะการพูด ขณะเดียวกันก็ต้องค้นหาแนวทางในการแสดงบทพ่อนนทให้มีความหนักแน่น มั่นคง แต่ไม่แข็งทื่อจนเกินไป นอกจากนี้ ยังเริ่มฝึกซ้อมร่วมกับฉากและพร็อพ (Prop) บางส่วน ซึ่งทำให้ต้องปรับตัวกับองค์ประกอบภายนอกที่ยังไม่สมบูรณ์

(4) นางสาวณัชชา วงศ์ไพโรจน์กุล รับบทเป็น เต้าหู้-เต้าหู้อีกคน

ในการทำงานช่วง 70% ผู้ศึกษาได้นำปัญหาที่พบจากการแสดงในช่วง 50% มาปรับแก้ โดยเฉพาะในประเด็นของตัวละครเต้าหู้ในโลกอีกใบ ซึ่งไม่สามารถสื่อสารผ่านคำพูดได้อย่างสมบูรณ์ ผู้ศึกษาจึงได้ศึกษารูปแบบการสื่อสารที่ไม่ใช้คำพูดเพิ่มเติม ได้แก่ การแสดงแบบไมม์ (Mime) การแสดงเชิงกายภาพ (Physical Theatre) และการสื่อสารแบบไม่ใช้คำพูด (Non-verbal Communication) โดยมุ่งเน้นการใช้สีหน้า (Facial Expression) และท่าทาง (Gesture) เพื่อพัฒนาวิธีการสื่อสารของตัวละครให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น

ในขณะเดียวกัน ผู้ศึกษาได้พัฒนาการแสดงของตัวละครเต้าหู้ในโลกปกติ โดยเฉพาะในช่วงการเล่าเรื่องในลักษณะโมนอล็อก ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการถ่ายทอดข้อมูลพื้นหลังของเรื่อง ผู้ศึกษาจึงให้ความสำคัญกับจังหวะการเล่า น้ำเสียง และอารมณ์ เพื่อให้การสื่อสารมีความเป็นธรรมชาติ ลดความรู้สึกเหมือนการท่องบท และทำให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนได้ฟังตัวละครเล่าเรื่องจริง ๆ มากยิ่งขึ้น

(5) นายอัครเดช ทิพย์เสภา รับบท แมวดำ (ถ่าน)

ในช่วงการแสดงประมาณ 70% ตัวละครแมวดำเริ่มมีบทบาทเป็นผู้ช่วยในการทำภารกิจของมะลิมากยิ่งขึ้นอย่างชัดเจน ส่งผลให้ตัวละครมีส่วนในการขับเคลื่อนเรื่องราวมากขึ้น

ขณะเดียวกัน นี่เป็นช่วงแรกที่แมวดำได้สื่อสารและพูดคุยกับมะลิ ในลักษณะของท่าทางแบบมนุษย์ จึงมีการนำพื้นฐานท่าทางจากช่วง 50% มาต่อยอดและพัฒนาให้มีความชัดเจนและเป็นธรรมชาติมากขึ้น ทั้งในด้านการเคลื่อนไหว น้ำหนักอารมณ์ และจังหวะการสื่อสาร ทำให้ตัวละครสามารถเชื่อมโยงความเป็น “แมว” และ “มนุษย์” ได้อย่างสมดุล

3.2.7.2 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 3 (70%)

(1) นางสาวพรรณรัศมี นาคประดิษฐ์ รับบท มะลิ

ตารางที่ 3.25 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไขครั้งที่ 3 (70%) (นางสาวพรรณรัศมี นาคประดิษฐ์)

ปัญหา	แนวทางแก้ไข
เวลาพูดบทมีการรวบคำบางคำ	ฝึกออกเสียงให้ชัดถ้อยชัดคำมากขึ้น อ่านบทซ้ำๆ หาช่องเว้น ไม่ต้องพูดเร็ว
เห็นถึงความอึดอัด มวลบรรยากาศที่ตึงขึ้น สามารถไปได้อีก	เน้นการขยายความอึดอัด ด้วยการลดบทพูด และเพิ่มความเงียบให้เข้มข้นมากขึ้น เพื่อสร้างแรงกดดันภายในตัวละครมะลิ
จัดการปัญหาการพูดคนเดียวของตัวละครเพิ่ม	หาแรงจูงใจในการพูดคนเดียว ชัดเจนด้านความคิดและทิศทางการสื่อสาร พูดอย่างมี

	เป้าหมาย

(2) นางสาวชิราพร งามชื่น รับบท แม่-แม่อีกคน

ตารางที่ 3.26 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไขครั้งที่ 3 (70%) (นางสาวชิราพร งามชื่น)

ปัญหา	แนวทางแก้ไข
ปัญหาที่พบในช่วง 70% คือ การพูดเป็นแพตเทิร์น (pattern) ซึ่งเกิดจากการซ้อมซ้ำเป็นเวลานานจนเกิดความเคยชินกับคำพูดเดิม ๆ โดยเฉพาะในฉาก 3 ถือเป็นปัญหาที่ค่อนข้างสำคัญ	ผู้กำกับได้จัดเวิร์กช็อป (workshop) โดยให้นักแสดงสลับบทกันเล่น ซึ่งช่วยลดการพูดเป็นแพตเทิร์น (pattern) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ผู้กำกับยังหลีกเลี่ยงการซ้อมซีนที่นักแสดงคุ้นชินมากเกินไป ส่งผลให้ความเคยชินลดลง
มีการเล่นแบบอยู่กับตนเองมากเกินไป และไม่ให้ความสำคัญกับคู่แสดงเท่าที่ควร	การได้รับฟีดแบ็ก (feedback) เกี่ยวกับการเล่นคนเดียว ทำให้ผู้ศึกษาตระหนักและคอยเตือนตนเองให้จดจ่อที่คู่แสดงมากขึ้น ส่งผลให้พัฒนาการในการแสดงดีขึ้นตามลำดับ

(3) นายภูริช ชักชวน รับบท พ่อ-พ่ออีกคน

ตารางที่ 3.27 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไขครั้งที่ 3 (70%) (นายภูริช ชักชวน)

ปัญหา	แนวทางแก้ไข
การแสดงในโลกปกติยังมีลักษณะนิ่งมากเกินไป จนบางครั้งดูแข็งและขาดความมีชีวิตชีวา ส่งผล	ผู้กำกับได้จัดเวิร์กช็อป (workshop) โดยให้นักแสดงสลับบทบาทกันแสดง วิธีนี้ช่วยให้ผู้

ให้บางฉากขาดความน่าสนใจ	ศึกษาได้ค้นพบมุมมองและวิธีการแสดงใหม่ ๆ ทำให้สามารถหลุดพ้นจากรูปแบบเดิม และเพิ่มความหลากหลายให้การแสดงมากยิ่งขึ้น
เล่นอยู่กับตนเองมากเกินไป และไม่ให้ความสำคัญกับคู่แสดงเท่าที่ควร ทำให้บางจังหวะดูไม่เป็นธรรมชาติ	การได้รับฟีดแบ็ก (feedback) เกี่ยวกับการเล่นที่ยังขาดการสื่อสารกับคู่แสดง ทำให้ผู้ศึกษาระหนักถึงความสำคัญของการจัดจ่อและรับส่งอารมณ์กับคู่แสดงมากยิ่งขึ้น ผู้ศึกษาจึงพยายามปรับวิธีการแสดงของตนเองให้เปิดรับต่อปฏิกิริยาและอารมณ์ของคู่แสดงในแต่ละฉากมากกว่าเดิม ไม่ยึดติดกับการเล่นของตนเองเพียงฝ่ายเดียว ส่งผลให้การแสดงมีความเป็นธรรมชาติ สมจริง และสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครได้ชัดเจนยิ่งขึ้น อีกทั้งยังทำให้พัฒนาการด้านการแสดงของผู้ศึกษาค่อย ๆ ดีขึ้นตามลำดับด้วย

(4) นางสาวณัชชา วงศ์ไพโรจน์กุล รับทเป็น เต้าหู้-เต้าหู้อีกคน

ตารางที่ 3.28 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไขครั้งที่ 3 (70%) (นางสาวณัชชา วงศ์ไพโรจน์กุล)

ปัญหา	แนวทางการแก้ปัญหา
ในส่วน of ตัวละครเต้าหู้ในโลกอีกใบ ผู้ศึกษาได้ศึกษาวิธีการแสดงหลากหลายรูปแบบ แต่ยังไม่สามารถกำหนดรูปแบบการสื่อสารที่ชัดเจนได้สักที ว่าควรถ่ายทอดออกมาในลักษณะใด ทำให้	ผู้ศึกษาเลือกทดลองการแสดงในหลายรูปแบบ เปิดใจลองวิธีใหม่ ๆ และปรึกษาผู้กำกับ รวมถึงรับคำแนะนำจากอาจารย์ เพื่อค้นหารูปแบบการสื่อสารที่เหมาะสมกับตัวละคร โดยยังคงความ

การแสดงยังไม่มั่นคง และขาดความชัดเจนในทิศทางเดียวกัน	เป็นธรรมชาติของการแสดง
การแสดงในช่วงบทพูดคนเดียว (monologue) ผู้ศึกษายังมีลักษณะคล้ายการท่องบท และดูเป็นความมากเกินไป ทำให้ขาดความเป็นธรรมชาติในการสื่อสาร	ผู้ศึกษามุ่งทำความเข้าใจเนื้อหา และอารมณ์ของเรื่อง เปลี่ยนจากการท่องจำเป็นการเล่าจากความเข้าใจ ฝึกซ้อมอย่างต่อเนื่อง และใช้จินตนาการในการสร้างภาพระหว่างการเล่า เพื่อให้การสื่อสารมีความเป็นธรรมชาติ และน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น

(5) นายอัครเดช ทิพย์เสภา รับบท แมวดำ (ถ่าน)

ตารางที่ 3.29 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไขครั้งที่ 3 (70%) (นายอัครเดช ทิพย์เสภา)

ปัญหา	แนวทางการแก้ไข
ในซีน 5 ช่วงเข้าหูกาบ ปัญหาที่พบคือ ตัวละครแมวต้องมีความต้องการอยากรู้ว่ามะลิเข้าไปในโลกอีกใบแล้วเป็นอย่างไรบ้าง	ต้องเพิ่มความอยากรู้ เกี่ยวกับตัวมะลิ แต่ต้องมองดูเหมือนไม่ได้ใส่ใจ เพื่อให้สอดคล้องกับพฤติกรรมของแมวจริงๆ
ตอนเล่าเรื่องแม่อีกคนในมะลิฟัง เหมือนการพูดไปโดยไม่มีจุดหมายของการพูด	ต้องเพิ่มความจริงจัง และเพิ่มความต้องการให้ข้อมูลที่พูดให้มะลิรับทราบหนักแน่นมากพอ เพราะเป็นข้อมูลที่สำคัญ

3.2.8 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงครั้งที่ 4 (100%)

3.2.8.1 กระบวนการฝึกซ้อมของนักแสดง

(1) นางสาวพรรณรัศมี นาคประดิษฐ์ รับบท มะลิ

ในกระบวนการก่อนการส่ง 100% ผู้ศึกษาได้อ่านบทฉบับล่าสุดที่มีทั้งการปรับแก้และเพิ่มเติม เพื่อนำมาซ้อมอย่างต่อเนื่อง ผู้กำกับและนักแสดงมีการปรับรายละเอียด เน้นย้ำบางช่วง และลดทอนส่วนที่ไม่จำเป็นตั้งแต่ฉากต้น เพื่อให้การดำเนินเรื่องมีความกระชับและชัดเจนมากยิ่งขึ้น

นอกเหนือจากการนำปัญหาที่พบในช่วง 70 % มาพัฒนาแล้ว ผู้ศึกษายังพบว่ายังมีบางฉากที่ยังขาดความมั่นใจในการแสดง การซ้อมในระยะนี้จึงมุ่งเน้นไปที่การทบทวนความคิดของตัวละคร สิ่งที่ต้องการสื่อสารในแต่ละฉาก และความต่อเนื่องของตัวละครมะลิ เพื่อให้การแสดงมีความคงที่และน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น

ในขณะเดียวกัน ผู้ศึกษาได้เพิ่มความสุขในการแสดง และพยายามรักษาความสดใหม่ของปฏิกิริยาในแต่ละสถานการณ์ให้คงอยู่ในทุกครั้งของการซ้อม เพื่อหลีกเลี่ยงความจำเจและทำให้การแสดงยังคงมีชีวิต

นอกจากนี้ ผู้ศึกษายังค้นพบจังหวะการแสดงใหม่ ๆ จากการทดลองอย่างต่อเนื่อง พร้อมทั้งสังเกตผู้คนและตัวละครที่มีลักษณะใกล้เคียงกับมะลิเพื่อเก็บเป็นข้อมูลเพิ่มเติม ส่งผลให้มีแนวทางในการพัฒนาตัวละครที่หลากหลายมากขึ้น อย่างไรก็ตาม ผู้ศึกษาจำเป็นต้องเลือกใช้วิธีการแสดงให้เหมาะสมกับบริบทและสถานการณ์ของแต่ละฉากตลอดกระบวนการซ้อม

ผู้ศึกษาได้มีการทดลอง ปรับแก้ และรับข้อเสนอแนะจากผู้กำกับ และเพื่อนร่วมแสดงอย่างต่อเนื่อง เพื่อนำมาพัฒนาการแสดงให้มีความชัดเจน ลึกซึ้ง และสามารถถ่ายทอดตัวละครมะลิได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

(2) นางสาว วชิราพร งามชื่น รับบท แม่-แม่อีกคน

ในกระบวนการ 100% เป็นช่วงที่ผู้ศึกษาได้แสดงศักยภาพอย่างเต็มที่ โดยนำสิ่งที่ได้ตีความและทำความเข้าใจมาแสดงออกให้ผู้ชมเห็นถึง

ความแตกต่างของตัวละครแม่ทั้งสองได้อย่างชัดเจน รวมถึงการใช้กายภาพของสัตว์ คือ แมงมุม มาประยุกต์ใช้ในการแสดง

อย่างไรก็ตาม ยังรู้สึกว่าการดำเนินเรื่องค่อนข้างช้า เนื่องจากยังไม่คุ้นชินกับชุด ฉาก และพร็อพ (Prop) ของจริง

(3) นายภูริช ชักชวน รับบท พ่อ-พ่ออีกคน

ในการทำงานช่วง 100% ผู้ศึกษาได้นำความรู้ ความเข้าใจ และการตีความที่สั่งสมมาตลอดกระบวนการมาถ่ายทอดอย่างเต็มศักยภาพ ทำให้สามารถแสดงความแตกต่างของตัวละครพ่อทั้งสองได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้ ยังมีการเพิ่มฉากต่อสู้ที่ต้องอาศัยความแม่นยำในการเข้าคิว เพื่อให้การแสดงมีความสมจริงและน่าติดตาม อย่างไรก็ตาม ผู้ศึกษายังคงรู้สึกว่าจังหวะการดำเนินเรื่องบางช่วงค่อนข้างช้า เนื่องจากยังไม่คุ้นชินกับชุด ฉาก และพร็อพจริง

(4) นางสาวณัชชา วงศ์ไพโรจน์กุล รับบทเป็น เต้าหู้-เต้าหู้อีกคน

ในการทำงานช่วง 100% ผู้ศึกษาได้นำปัญหาที่พบจากการแสดงในช่วง 70% มาปรับแก้ โดยเลือกกำหนดรูปแบบการสื่อสารของตัวละครเต้าหู้อีกคน ให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ผ่านการปรับใช้วิธีการที่ได้ศึกษา เพื่อให้การแสดงออกมีความเป็นธรรมชาติ และสื่อสารได้เข้าใจมากขึ้น และในส่วนของการแสดงบทพูดคนเดียว (Monologue) ผู้ศึกษาได้ปรับวิธีการแสดงจากเดิมที่มีลักษณะคล้ายการท่องบท ให้เป็นการเล่าจากความเข้าใจของตัวละครมากยิ่งขึ้น โดยให้ความสำคัญกับจังหวะ น้ำเสียง และการสร้างภาพในขณะเล่า เพื่อให้การสื่อสารมีความเป็นธรรมชาติ และน่าเชื่อถือมากขึ้น

นอกจากนี้ ผู้ศึกษาได้ให้ความสำคัญกับการเตรียมตัวล่วงหน้า โดยการท่องจำบทและทำความเข้าใจเนื้อหาอย่างละเอียดก่อนเข้าซีน เพื่อให้การซ้อมร่วมกับคู่แสดงเป็นไปอย่างราบรื่นและต่อเนื่อง แต่อย่างไรก็ตาม

จากการซ้อมฉากเดิมซ้ำเป็นระยะเวลานาน ส่งผลให้การแสดงเริ่มขาดความสดใหม่ ผู้ศึกษาจึงพยายามปรับวิธีการแสดงในแต่ละครั้ง เช่น การทดลองจังหวะ อารมณ์ และการตอบสนองกับคู่แสดงในรูปแบบที่แตกต่างออกไป ภายใต้โครงสร้างเดิม

อีกทั้ง จากคำแนะนำของอาจารย์ ผู้ศึกษาได้พัฒนาการแสดงโดย มุ่งเน้นเรื่อง สติ และการตระหนักรู้ ในขณะอยู่บนเวที รวมถึงการใช้พื้นที่ อย่างมีความหมาย เพื่อให้การเคลื่อนไหว และการแสดงมีความแม่นยำ ส่งเสริมการสื่อสารของตัวละครได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น

(5) นายอัครเดช ทิพย์เสภา รับบท แมวดำ (ถ่าน)

ในช่วงการแสดง ตัวละครแมวดำมีบทบาทเป็นผู้ช่วยเหลือมะลิในการทำภารกิจมากขึ้น ส่งผลให้ตัวละครมีความสำคัญต่อโครงเรื่องชัดเจนขึ้น ด้านกายภาพมีความมั่นคง และสามารถผสมผสานความเป็นแมวกับพฤติกรรมแบบมนุษย์ได้ชัดเจนมากขึ้น

ในส่วนของการแสดงเชิงมนุษย์ ได้เพิ่ม “ความต้องการ” ในการสื่อสารกับมะลิ ทำให้ตัวละครมีมิติมากขึ้น ขณะเดียวกันยังคงรักษาความสนุกสนาน ชี้เล่น และเอกลักษณ์ของแมวดำไว้ได้

นอกจากนี้ มีการปรับบางช่วงของการแสดงให้กระชับขึ้น เพื่อให้จังหวะและการดำเนินเรื่องไหลลื่นมากขึ้น โดยยังคงสาระสำคัญที่ต้องการสื่อสารไว้อย่างครบถ้วน

3.2.8.2 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 4 (100%)

(1) นางสาวพรรณรัศมี นาคประดิษฐ์ รับบท มะลิ

ตารางที่ 3.30 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไขครั้งที่ 4 (100%) (นางสาวพรรณรศม์ นาคประดิษฐ์)

ปัญหา	แนวทางการแก้ไข
เพิ่มสภาวะเก็บในช่วงแรก เพื่อส่งให้ฉากระเบิด อารมณ์ส่งผลต่อตัวละครขึ้น	โดยเน้นการควบคุมอารมณ์ สีหน้า และจังหวะ การตอบสนองให้มีความยับยั้งมากขึ้นในช่วงแรก
เพิ่มความสงสัยและการหาคำตอบแบบเชื่อมโยง ทีละนิดตั้งแต่แรก เก็บข้อมูลเรื่อยๆ และคิด ปะติดปะต่อขึ้น ไม่ใช่แค่ถามตอบปกติ	เพิ่มมิติของ “ความสงสัย” และกระบวนการหา คำตอบของตัวละครให้มีความต่อเนื่องตั้งแต่ต้น เรื่อง ผ่านการค่อย ๆ เก็บข้อมูล สังเกต และ เชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ ทีละนิด เพื่อให้การรับรู้และ การตัดสินใจของตัวละครมีพัฒนาการ

(2) นางสาวชิราพร งามชื่น รับบท แม่-แม่อีกคน

ตารางที่ 3.31 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไขครั้งที่ 4 (100%) (นางสาวชิราพร งามชื่น)

ปัญหา	แนวทางแก้ไข
ปัญหาหลักอยู่ที่คอสตูม (costume) โดยเฉพาะ ตาคระดุม ซึ่งยังไม่คุ้นชิน เนื่องจากไม่ได้ซ้อมกับ อุปกรณ์จริงมากพอ ส่งผลให้บางฉากไม่สามารถ ใช้งานได้ทันเวลา หรือเปลี่ยนไม่ทันตามจังหวะ ทำให้ผู้ศึกษารู้สึกกังวล และไม่สามารถมีสมาธิได้ เต็มที่ ต้องคอยแก้ไขปัญหาลักษณะนี้	ผู้ศึกษาจึงฝึกซ้อมกับตาคระดุมจริงอย่าง สม่ำเสมอเพื่อสร้างความคุ้นชิน รวมถึงศึกษา บุคลิกของแม่บ้านอเมริกัน (American) ยุค 1950s เพื่อนำลักษณะเฉพาะบางอย่างมาปรับ ใช้ให้ตัวละครแม่อีกคนมีความโดดเด่นมากยิ่งขึ้น

ยังใช้ร่างกายเพื่อถ่ายทอดลักษณะแมงมุมได้ยังไม่ชัด	เข้าร่วมเวิร์กช็อป (workshop) เกี่ยวกับการใช้ร่างกายเลียนแบบสัตว์ เพื่อพัฒนาการเคลื่อนไหวให้สอดคล้องกับลักษณะของแมงมุมมากยิ่งขึ้น

(3) นายภูริช ชักชวน รับบท พ่อ-พ่ออีกคน

ตารางที่ 3.32 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไขครั้งที่ 4 (100%) (นายภูริช ชักชวน)

ปัญหา	แนวทางการแก้ปัญหา
ปัญหาหลักอยู่ที่การใช้งานคอสตุ่ม (costume) โดยเฉพาะตากระดุม ซึ่งผู้ศึกษายังไม่คุ้นเคยเนื่องจากมีโอกาสร่วมกับอุปกรณ์จริงไม่มากพอส่งผลให้บางช่วงไม่สามารถใช้งานหรือเปลี่ยนอุปกรณ์ได้ทันตามจังหวะของการแสดง ทำให้เกิดความกังวลและส่งผลต่อสมาธิในการแสดง	ผู้ศึกษาจึงฝึกซ้อมร่วมกับตากระดุมจริงอย่างสม่ำเสมอ เพื่อสร้างความคุ้นเคยและเพิ่มความคล่องตัวในการใช้งาน ควบคู่ไปกับการฝึกฝนทางกายภาพ โดยศึกษาลักษณะการเคลื่อนไหวของตุ๊กตาดำข้าวเพิ่มเติม เพื่อนำมาพัฒนาตัวละคร พ่ออีกคนให้มีความโดดเด่น น่าสนใจ และสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

(4) นางสาวณัชชา วงศ์ไพโรจน์กุล รับบทเป็น เต้าหู้-เต้าหู้อีกคน

ตารางที่ 3.33 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไขครั้งที่ 4 (100%) (นางสาวณัชชา วงศ์ไพโรจน์กุล)

ปัญหา	แนวทางการแก้ปัญหา
จากการซ้อมฉากเดิมซ้ำเป็นระยะเวลานาน ส่งผลให้การแสดงเริ่มขาดความสดใหม่ และมีแนวโน้มยึดติดกับรูปแบบเดิมมากเกินไป อีกทั้ง	ผู้ศึกษาจึงปรับวิธีการทำงานโดยทดลองเปลี่ยนจังหวะ อารมณ์ และการตอบสนองกับคู่แสดงในแต่ละครั้ง แต่ยังคงภายใต้โครงสร้างเดิม เพื่อ

ยังพบว่าการใช้พื้นที่บนเวที (Blocking) และการตระหนักรู้ขณะอยู่ในชั้นของผู้ศึกษายังไม่ชัดเจน ส่งผลต่อความแม่นยำ และพลังในการสื่อสารของตัวละคร	รักษาความสดใหม่ของการแสดง พร้อมทั้งนำคำแนะนำของอาจารย์มาพัฒนา โดยเน้นการมีสติ และการตระหนักรู้ ขณะอยู่บนเวที รวมถึงการใช้พื้นที่ (Blocking) อย่างมีความหมาย เพื่อให้การเคลื่อนไหวและการแสดงมีความแม่นยำ และสามารถสื่อสารตัวละครได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น

(5) นายอัครเดช ทิพย์เสภา รับบท แมวดำ (ถ่าน)

ตารางที่ 3.34 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไขครั้งที่ 4 (100%) (นายอัครเดช ทิพย์เสภา)

ปัญหา	แนวทางการแก้ไข
ถึงแม้ว่ากายภาพของตัวละครแมวดำจะเริ่มมั่นคงมากขึ้น แต่ในบางท่าทางของตัวละครยังดูประดิษฐ์	นอกจากลดการประดิษฐ์ท่าทางลงแล้ว ก็ควรหาพฤติกรรมแมวในแง่อื่นๆ เป็นตัวเลือกที่จะทำให้การแสดงน่าสนใจมากยิ่งขึ้น เช่นแมวปกติ แมวบ้าน หรือแมวเทห์

3.2.9 กระบวนการซ้อมใหญ่ (Dress Rehearsal)

3.2.9.1 นางสาวพรรณรัศมี นาคประดิษฐ์ รับบท มะลิ

ในกระบวนการซ้อมใหญ่ ผู้ศึกษามีความกังวลและความกดดันเพิ่มขึ้น แม้ว่าภาพรวมของการแสดงจะมีความคืบหน้า แต่ยังพบว่ารายละเอียดในบางจุดขาดความกระชับและความชัดเจน รวมถึงบางฉากที่ต้องแก้ไขปรับเปลี่ยนจากเดิมเยอะ ผู้ศึกษาจึงให้ความสำคัญกับการทบทวนพื้นฐานเดิมให้มีความมั่นคง เพื่อให้สามารถรองรับการปรับแก้ได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ

ผู้ศึกษาใช้วิธีการจดบันทึกสิ่งที่ต้องปรับปรุงหลังการซ้อมในแต่ละครั้ง ควบคู่ไปกับการดูแลตนเองอย่างมีวินัย ทั้งในด้านร่างกายและจิตใจ เพื่อให้พร้อมต่อการทำงานอย่างต่อเนื่อง อย่างไรก็ตาม ความเครียดที่เพิ่มขึ้นยังคงเป็นอุปสรรคต่อการแสดง ผู้ศึกษาจึงเลือกใช้วิธีการสื่อสารและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้กำกับและนักแสดงคนอื่น ๆ เพื่อคลี่คลายปัญหาและสร้างความเข้าใจร่วมกัน

นอกจากนี้ ผู้ศึกษายังมุ่งเน้นการซ้อมแบบต่อเนื่องทั้งเรื่อง (run-through) เพื่อทดสอบความไหลลื่นของการแสดง การเชื่อมโยงอารมณ์ และจังหวะของแต่ละฉาก รวมถึงปรับปรุงการแสดงและการใช้เสียงให้เหมาะสมกับพื้นที่เวทีจริง เพื่อให้การแสดงมีความพร้อมและสมบูรณ์มากยิ่งขึ้นก่อนการแสดงจริง

3.2.9.2 นางสาวชิราพร งามชื่น รับบท แม่-แม่อีกคน

ในกระบวนการซ้อมใหญ่ผู้ศึกษา รู้สึกตื่นเต้นและกดดันมากขึ้น และเป็นช่วงที่ผู้ศึกษามีความพร้อมทั้งร่างกายและจิตใจที่สุด ผู้ศึกษาได้นำประเด็นปัญหาที่ผ่านมามาทั้งหมดนำมาแก้ไข ให้ทันก่อนแสดงจริง ซึ่งเป็นช่วงเวลาของการทบทวนบทและปรับแก้ให้กระชับมากขึ้น โดยมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เพื่อให้การดำเนินเรื่องมีความรวดเร็วและชัดเจนยิ่งขึ้น ส่งผลให้ผู้ศึกษาต้องเตรียมความพร้อมทั้งด้านสติ ร่างกายและสมาธิ เพื่อจดจำการเปลี่ยนแปลงและถ่ายทอดออกมาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ซึ่งปัญหาที่พบ ส่วนใหญ่เกิดจากการปรับเปลี่ยนบทในหน้างาน ทำให้เกิดความสับสนและหลงลืมบ้าง รวมถึงยังมีความกังวลเกี่ยวกับชุด ผมปลอม และรองเท้า

ซึ่งแนวทางการแก้ไข ผู้ศึกษาจึงใช้เวลาพักในการทบทวนบทที่มีการแก้ไขใหม่ และฝึกใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น ชุด ผมปลอม และรองเท้า ให้เกิดความคุ้นชิน เพื่อให้สามารถแสดงได้อย่างเป็นธรรมชาติและมั่นใจมากยิ่งขึ้น

3.2.9.3 นายภูริช ชักชวน รับบทเป็น พ่อ-พ่ออีกคน

การซ้อมใหญ่เป็นช่วงสำคัญของการทบทวนและปรับแก้บทให้มีความกระชับ สมบูรณ์ และมีจังหวะการดำเนินเรื่องที่ชัดเจนยิ่งขึ้น ในระยะนี้ บทและรายละเอียดต่าง ๆ ยังคงมีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้การเล่าเรื่องมีความลื่นไหล รวดเร็ว และสื่อสารกับผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้ผู้ศึกษาต้องเตรียมความพร้อมทั้งทางด้านร่างกาย สมาธิ และความยืดหยุ่นในการทำงาน เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงและถ่ายทอดการแสดงออกมาได้อย่างเต็มศักยภาพ ปัญหาส่วนใหญ่เกิดจากการปรับเปลี่ยนบทในระหว่างการซ้อม ทำให้เกิดความสับสนและมีการหลงลืมในบางช่วง นอกจากนี้ ผู้ศึกษายังมีความกังวลเกี่ยวกับการเปลี่ยนเครื่องแต่งกายในแต่ละฉาก รวมถึงการจัดการอุปกรณ์ประกอบการแสดง ซึ่งอาจส่งผลให้การเข้าฉากล่าช้าหรือไม่ทันตามจังหวะที่กำหนดไว้ ผู้ศึกษาจึงใช้เวลาระหว่างช่วงพักในการทบทวนบทที่ได้รับการปรับแก้ใหม่อย่างสม่ำเสมอ พร้อมทั้งฝึกใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเครื่องแต่งกาย แว่นตาระดุม และพร็อพ (props) ที่ต้องนำเข้าฉาก เพื่อสร้างความคุ้นเคยและเพิ่มความคล่องตัวในการใช้งาน อันจะช่วยให้สามารถแสดงได้อย่างเป็นธรรมชาติ มั่นใจ และมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

3.2.9.4 นางสาวณัชชา วงศ์ไพโรจน์กุล รับบทเป็น เต้าหู้

ในกระบวนการซ้อมใหญ่ ผู้ศึกษาได้นำประเด็นปัญหาจากการทำงานในช่วงก่อนหน้ามาปรับแก้และพัฒนาอย่างต่อเนื่อง แม้ภาพรวมของการแสดงจะมีความคืบหน้าไปในทิศทางที่ดีขึ้น แต่ผู้ศึกษายังคงเผชิญกับความกังวล และความกดดันที่เพิ่มมากขึ้น เนื่องจากการปรับแก้บทและมอบหมายหน้าที่บางส่วนอย่างกระชั้นชิด ส่งผลให้ต้องปรับตัว และทำความเข้าใจเนื้อหาใหม่ในระยะเวลาจำกัด

นอกจากนี้ ยังมีประเด็นความกังวลเกี่ยวกับการปั่นจักรยานเข้า-ออกฉาก ซึ่งเป็นองค์ประกอบหนึ่งของการแสดง และต้องอาศัยความแม่นยำทั้งในด้านจังหวะและการใช้พื้นที่บนเวที ผู้ศึกษาจึงให้ความสำคัญกับการทบทวน และฝึกซ้อมซ้ำในพื้นที่จริง เพื่อสร้างความคุ้นเคย และลดความผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้น ผู้ศึกษาได้

เลือกใช้วิธีการเตรียมความพร้อมอย่างเป็นระบบ ทั้งการทำความเข้าใจบทที่มีการปรับเปลี่ยน การทบทวนหน้าที่ของตนเอง การตอบทักคู่แสดงในเวลาว่าง รวมถึงการจดบันทึกสิ่งที่ได้รับการแก้ไข และข้อเสนอแนะในแต่ละครั้งของการซ้อม เพื่อนำมาปรับปรุงและพัฒนาในการแสดง ควบคู่กับการใช้สติและการตระหนักรู้ขณะอยู่ในซีน เพื่อควบคุมความกังวลและรักษาคุณภาพของการแสดงให้มีความต่อเนื่องและแม่นยำมากยิ่งขึ้น

3.2.9.5 นายอัครเดช ทิพย์เสภา รับบท แมวดำ (ถ่าน)

แมวดำถูกปรับหน้าที่จากผู้ช่วยเพียงด้านเดียว ไปสู่การเป็นทั้งผู้สังเกต ผู้ช่วย และผู้ให้ข้อมูล เพื่อให้ครอบคลุมบทบาทในหลายมิติมากขึ้น อย่างไรก็ตาม การเปลี่ยนแปลงหน้าที่อย่างกะทันหันนี้ก่อให้เกิดปัญหา เนื่องจากนักแสดงยังไม่เข้าใจบทบาทของตัวละครอย่างชัดเจน ส่งผลต่อการแสดงร่วมกับตัวละคร รวมถึงความสำคัญของตัวละครต่อภาพรวมของเรื่อง

ดังนั้นจึงได้มีการปรึกษากับผู้กำกับเพื่อหาแนวทางพัฒนาตัวละครแมวดำต่อไป โดยมุ่งเน้นการสร้างช่วงเวลาที่แสดงให้เห็นหน้าที่ของตัวละครได้ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยไม่เพิ่มจำนวนฉาก แต่เพิ่ม “ความต้องการ” หรือแรงขับของตัวละครในทุกครั้งที่ปรากฏตัวบนเวที

3.2.10 ผลงานด้านการแสดง (Production)

3.2.10.1 ผลงานการแสดงรอบที่ 1

จากการแสดงรอบที่ 1 ซึ่งเป็นรอบครอบครัว โดยมีผู้ชมเป็นนิสิตปัจจุบัน นิสิตที่สำเร็จการศึกษาแล้ว และคณาจารย์ในสาขาวิชาศิลปการแสดง ทำให้นักแสดงมีความตื่นตัวมากกว่ารอบอื่น เนื่องจากการแสดงต่อผู้ชมจริงครั้งแรก อย่างไรก็ตาม นักแสดงสามารถควบคุมความตื่นตัวได้ดี ส่งผลให้การแสดงยังคงดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง รักษาจังหวะของเรื่องได้ และสามารถทำงานร่วมกับนักแสดงคนอื่นได้อย่างราบรื่น แม้ว่าผู้ชมจะส่งเสียงให้กำลังใจค่อนข้างดังก็ตาม

ภายหลังการแสดง พบประเด็นที่ควรพัฒนา ได้แก่ ความสัมพันธ์ระหว่างแม่กับลูกในโลกปดติที่ดูเหมือนยอมรับความต้องการของมะลิเร็วเกินไป ทำให้ผู้ชมยังไม่เข้าใจเหตุผลอย่างชัดเจน รวมถึงความสัมพันธ์ระหว่างพ่อกับลูกที่ยังขาดความใกล้ชิด และไม่สะท้อนบทบาทของพ่อในฐานะต้นแบบของความกล้าหาญได้ชัดเจน นอกจากนี้ ฉากการต่อสู้ช่วงท้ายระหว่างมะลิกับแม่อีกคนในร่างแมงมุม ยังสามารถเพิ่มความเข้มข้นและเน้นจังหวะอารมณ์ เพื่อให้ช่วงดังกล่าวมีพลังและน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น

3.2.10.2 ผลงานการแสดงรอบที่ 2

จากการแสดงรอบที่สอง ซึ่งได้มีการปรับแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการแสดงรอบแรก รวมถึงการซ่อมเพิ่มเติมและการแก้ไขรายละเอียดก่อนวันแสดงจริง พบว่าภาพรวมของการแสดงมีความพัฒนาขึ้นอย่างชัดเจน เนื่องจากเป็นรอบที่มีผู้ชมภายนอกเข้าชมเป็นครั้งแรก โดยผู้ชมเป็นผู้ซื้อบัตรเข้าชมจริง ส่งผลให้นักแสดงยังคงมีความตื่นเต้น แต่ลดลงจากรอบแรก

นักแสดงเกิดความกังวลในช่วง โดยเฉพาะในส่วนของบทที่มีการปรับแก้ และตัดทอนบางฉากเพื่อให้มีความกระชับมากยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตาม นักแสดงยังคงสามารถถ่ายทอดอารมณ์และเนื้อหาออกมาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในด้านปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการแสดง พบว่าเกิดเหตุการณ์ผมปลอมของนักแสดงที่รับบทเป็นแม่อีกคนหลุดขณะทำการแสดง อุปกรณ์ประกอบฉากประเภทเตียงเกิดความเสียหายระหว่างการใช้งาน และอุปกรณ์ประกอบฉากประเภทคัตเตอร์ก่อให้เกิดบาดแผลต่อนักแสดง จึงจำเป็นต้องเพิ่มความระมัดระวังในการใช้งานอุปกรณ์ดังกล่าวมากยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตาม โดยภาพรวมนักแสดงสามารถแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้าได้อย่างเหมาะสม และดำเนินการแสดงต่อไปได้โดยไม่กระทบต่อความต่อเนื่องของการแสดง

3.2.10.3 ผลงานการแสดงรอบที่ 3

จากการแสดงรอบที่สามซึ่งเป็นรอบสุดท้ายของละครเวทีเรื่อง “มะลิซ้อน” นักแสดงทุกคนได้นำข้อเสนอแนะจากการแสดงในรอบก่อนหน้ามาปรับใช้ เพื่อพัฒนาคุณภาพของการแสดงให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ก่อนเริ่มการแสดง ผู้กำกับได้เรียกประชุมทุกฝ่ายเป็นครั้งสุดท้าย เพื่อสร้างความพร้อมและสมาธิร่วมกัน ส่งผลให้บรรยากาศเต็มไปด้วยพลังของการทำงานเป็นทีม (Team) และความตั้งใจในการถ่ายทอดผลงานให้ออกมาดีที่สุด

อย่างไรก็ตาม ระหว่างการแสดงยังคงมีข้อผิดพลาดเล็กน้อย เช่น การพูดคลาดเคลื่อนหรือจังหวะที่ผิดพลาด อีกทั้งยังเกิดปัญหากระดูกที่ตาของนักแสดงที่รับบทเป็นพ่อหลุดขณะอยู่บนเวที แต่ทุกคนสามารถแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้าได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยไม่กระทบต่อภาพรวมของการแสดง นักแสดงและทีมงานทุกฝ่ายต่างพึงพอใจกับผลงานที่ได้ร่วมสร้างสรรค์และถ่ายทอดตลอดระยะเวลา 8 เดือนที่ผ่านมา

3.3 การพัฒนาการสร้างสรรค์ด้านการออกแบบฉาก

3.3.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-Production)

3.3.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม

ในการเริ่มต้นกระบวนการออกแบบ ผู้ศึกษาได้วิเคราะห์โครงเรื่องจากนวนิยายเรื่อง “Coraline” ของ Neil Gaiman โดยเป็นเรื่องราวของเด็กหญิงที่ได้ย้ายเข้ามาอยู่ในบ้านหลังเก่าที่ถูกแบ่งเป็นห้องเช่า เธอรู้สึกโดดเดี่ยวและเบื่อหน่ายจากการที่พ่อแม่ยุ่งกับงานจนไม่มีเวลาให้ จนกระทั่งวันหนึ่งเธอได้ค้นพบประตูขนาดเล็กที่ซ่อนอยู่หลังผนัง ซึ่งนำพาเธอไปสู่ “โลกอีกใบ” (Other World) ที่ดูเหมือนกับโลกเดิมทุกประการ หากแต่ทุกอย่างในโลกใบนั้นกลับสมบูรณ์แบบกว่าทั้งอาหารที่

เลิครส เพื่อนบ้านที่น่าตื่นเต้น และแม่คนใหม่ ที่คอยเอาอกเอาใจเธอเสมอ เพียงแต่ทุกคนในโลกใบนี้มี “กระดุม” เย็บปิดแทนดวงตา อย่างไรก็ตาม ความสมบูรณ์แบบนั้นกลับเป็นเพียงกับดัก เธอได้พบความจริงว่าโลกใบนี้ถูกสร้างขึ้นเพื่อล่อลวงเด็กๆ มาสูบกินจิตวิญญาณ เด็กหญิงจึงต้องใช้ความกล้าหาญช่วยพ่อแม่ที่แท้จริงให้พ้นจากพันธนาการของแม่คนใหม่ที่แสนน่ากลัว

จากการศึกษานวนิยายต้นฉบับ ผู้ศึกษาพบว่าเรื่องราวไม่ได้นำเสนอเพียงการผจญภัยในโลกแฟนตาซี แต่เป็นการเดินทางภายในจิตใจเพื่อค้นหาความหมายของตัวตนและความสุขที่แท้จริง โดยแก่นสำคัญที่เรื่องพยายามสื่อสารคือ “ความกล้าหาญ” ไม่ได้หมายถึงการไม่กลัวอันตราย แต่คือการกล้าที่จะปฏิเสธความสมบูรณ์แบบที่ลวงตา เพื่อกลับมาเผชิญหน้ากับความจริงที่ไม่สมบูรณ์แบบ การที่ตัวละครตัดสินใจละทิ้งโลกที่ตอบสนองความต้องการของตนเองได้ทุกอย่าง เพื่อกลับมาหาพ่อแม่ที่ไม่มีเวลาให้ในโลกจริง คือจุดที่ทำให้ตัวละครเติบโต ผู้ศึกษาจึงตีความว่าความกล้าหาญที่แท้จริงคือ “ความกล้าที่จะยอมรับความไม่สมบูรณ์แบบของชีวิต” และกล้าที่จะเป็นตัวของตัวเองแม้จะอยู่ในสภาพแวดล้อมแบบใดก็ตาม

3.3.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอ

จากการวิเคราะห์แก่นสำคัญของเรื่อง “มะลิซ้อน” ที่ดัดแปลงมาจากนวนิยายต้นฉบับเรื่อง Coraline ผู้ศึกษาได้กำหนดแนวความคิดหลัก (Theme) ในการนำเสนอคือ “สิ่งที่ดีที่สุด อาจไม่ใช่สิ่งที่สมบูรณ์ที่สุด” โดยนำออกมาเป็นคำสำคัญ (Keywords) 3 คำ เพื่อใช้เป็นกรอบในการออกแบบฉาก ดังนี้

(1) ทับซ้อน (Overlap)

สื่อถึงการดำรงอยู่ของโลกสองใบในพื้นที่เดียวกัน ผู้ศึกษาจึงตีความผ่านการจัดวางสถานที่ต่างๆ ให้ทับซ้อนและเหลื่อมกันในแนวระนาบ

ซึ่งผู้ออกแบบได้ออกแบบฉากให้เป็นบ้านหลังใหญ่ที่ถูกแบ่งสัดส่วนออกเป็นผนังย่อย (Flat) ให้สามารถขยับเคลื่อนไปมาและหมุนปรับเปลี่ยนมุมได้อย่างอิสระ เพื่อตอบโจทย์การเปลี่ยนฉากอย่างฉับพลัน โดยใช้วิธีการขยับโครงสร้างหรือการต่อระนาบฉาก (Flat) เพื่อสร้างสถานที่ใหม่ขึ้นบนตำแหน่งเดิมได้อย่างสิ้นไหล ไม่ว่าจะเป็นการเปลี่ยนระหว่างห้องของตัวละครหลักไปยังบ้านพักของเพื่อนบ้าน หรือการเปลี่ยนตำแหน่งห้องภายในบ้าน เช่น ห้องนอน ห้องครัว และห้องเก็บของ โดยมีประตูในห้องเก็บของที่เป็นจุดเชื่อมมิติพิเศษที่เชื่อมโยงโลกแห่งความเป็นจริงและโลกอีกมิติเข้าด้วยกันไว้บริเวณกึ่งกลางฉาก เพื่อเป็นศูนย์กลางของการดำเนินเรื่อง

(2) ลวงตา (Illusion)

สะท้อนถึงกลวิธีของตัวละครแม้ในโลกอีกมิติที่สร้างภาพลักษณ์อันสวยงามเพื่อล่อลวงตัวละคร ผู้ศึกษาจึงนำแนวคิดนี้มาใช้ในการออกแบบฉากโดยสร้างบ้านในโลกอีกมิติให้มีรูปลักษณ์คล้ายกับโลกจริง แต่ปรับแต่งให้ดู “สมบูรณ์” และมีชีวิตชีวาขึ้นผ่านการใช้แสงสีที่ดึงดูดใจ แต่แฝงความพิศวงด้วยการเลือกใช้ผนังผ้าเพื่อสร้างมิติจากเงาที่น่กกลัวทางด้านหลัง และใช้เส้นยางยืดที่มีลวดลายกลืนไปกับผนังฉาก เพื่อสร้างกลไกที่เอื้อให้ตัวละครอื่นๆ สามารถเคลื่อนที่ทะลุผ่านฉากได้อย่างแนบเนียนและสร้างบรรยากาศที่เหนือจริง

(3) ไม่สมบูรณ์ (Imperfection)

สื่อถึงความเป็นจริงของครอบครัวและโลกที่ไม่ได้เป็นไปตามความปรารถนาทุกประการ ผู้ศึกษาตีความความไม่สมบูรณ์นี้ผ่านร่องรอยบนสถาปัตยกรรม เช่น รอยเประอะเปื้อน รอยร้าว และความผุพังของบ้านเก่าที่เผยให้เห็นโครงสร้างภายใน โดยร่องรอยเหล่านี้คือสัญลักษณ์ของความจริงที่ไม่ได้มีความสมบูรณ์ แต่เป็นสิ่งที่มีความตัวตนอยู่จริง

THEME “สิ่งที่ดีที่สุด อาจจะไม่ใช่สิ่งที่สมบูรณ์ที่สุด”	
KEYWORDS	
กับซ้อน	พื้นที่ที่ทับซ้อนกันบนเวที location กับซ้อนกัน ในแนวราบ
ลวงตา/มายา	จากลวงตา, เทคนิค สิ่งที่เห็นไม่ใช่สิ่งที่เป็น ภาพใหม่ในสิ่งเดิม
ไม่สมบูรณ์	คู่พิง ร้องรอย เผยให้เห็นโครงสร้าง ช่องว่าง

ภาพที่ 3.18 : อิมและคีย์เวิร์ดฝ่ายฉากของบทละครเวทีเรื่อง “มะลิซ้อน”

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.3.1.3 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบ

ฉาก

จากการวิเคราะห์นวนิยายต้นฉบับเรื่อง Coraline พบว่าสถานที่หลักของเรื่องคือบ้านเก่าขนาดใหญ่ทรงโกธิคที่มีลักษณะเป็นบ้านเช่า (Flat) ตั้งอยู่ที่รัฐโอเรกอน, สหรัฐอเมริกา ท่ามกลางหุบเขา ซึ่งบ้านในส่วนที่พักอาศัยของคอราลินและครอบครัวถูกแบ่งพื้นที่ออกเป็น 3 ส่วนหลัก ได้แก่ ห้องครัว ห้องนอน และห้องเก็บเครื่องเรือนคุณย่า ในส่วนห้องพักเพื่อนบ้าน จะแบ่งเป็นพื้นที่ชั้นใต้หลังคาซึ่งเป็นที่พักของชายชราผู้เลี้ยงหนู (Mr. Bobo) และพื้นที่ชั้นกึ่งใต้ดินที่เป็นที่พักของอดีตนักแสดงละครเวทีหญิง (Miss Spink และ Miss Forcible) นอกจากนี้ยังมีพื้นที่ภายนอกอาคาร เช่น สวนและป่ารอบตัวบ้าน ซึ่งเป็นพื้นที่สำคัญในการออกสำรวจของตัวละครเอก

ผู้ศึกษาจึงกำหนดแนวทางการออกแบบโดยการแปลงสถาปัตยกรรมบ้านหลังใหญ่ให้กลายเป็นผนังฉากย่อย (Flat) จำนวน 4 ชุด ที่มีรูปทรงแตกต่างกันแต่สามารถประกอบรวมกันเป็นโครงสร้างบ้านที่สมบูรณ์ได้ โดยผนังฉากย่อยเหล่านี้ถูกออกแบบให้มีกลไกที่สามารถเคลื่อนย้ายและจัดกลุ่มใหม่ได้อย่างอิสระ เพื่อ

ปรับเปลี่ยนพื้นที่บนเวทีให้กลายเป็นสถานที่ต่าง ๆ ตามที่บทละครได้กล่าว ไม่ว่าจะเป็นพื้นที่ภายในบ้านแต่ละส่วน หรือพื้นที่ภายนอกบ้าน



ภาพที่ 3.19 : ภาพสถานที่อยู่อาศัยและบริเวณโดยรอบ

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.3.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง (Pre-Production)

3.3.2.1 การส่งความคืบหน้า 30%

ในขั้นตอนนี้ ผู้ศึกษาได้ดำเนินการวิเคราะห์และกำหนดที่ตั้งของสถานที่ในบทละครให้มีความสอดคล้องกับโครงเรื่องต้นฉบับ โดยได้ปรับบริบทของสถานที่จากต่างประเทศมาสู่พื้นที่ในประเทศไทย โดยเลือก ตำบลวังดัง อำเภอเมือง จังหวัดกาญจนบุรี เป็นสถานที่ดำเนินเรื่องหลัก เนื่องจากสภาพภูมิศาสตร์ของจังหวัดกาญจนบุรีประกอบด้วยพื้นที่ป่าไม้และเทือกเขาที่สลับซับซ้อน ให้บรรยากาศที่ดูเงียบเหงาและลึกลับ สอดคล้องกับอารมณ์ของบทละครต้นฉบับ นอกจากนี้ พื้นที่ดังกล่าวยังตั้งอยู่ห่างไกลจากตัวเมือง ทำให้สะท้อนถึงสภาวะความโดดเดี่ยวของตัวละครที่ต้องใช้เวลาเดินทางหลายชั่วโมงเพื่อเข้าสู่เขตชุมชนเมือง

ผู้ศึกษาพบว่าพื้นที่ ตำบลวังดัง จังหวัดกาญจนบุรี ไม่ได้มีเพียงความโดดเด่นด้านภูมิศาสตร์ที่เป็นป่าเขาและลึกลับเท่านั้น แต่ยังมีรากฐานความเชื่อทางไสยศาสตร์และจิตวิญญาณที่สอดคล้องกับพิธีกรรมโบราณ ผู้ศึกษาจึงได้นำความเชื่อและ

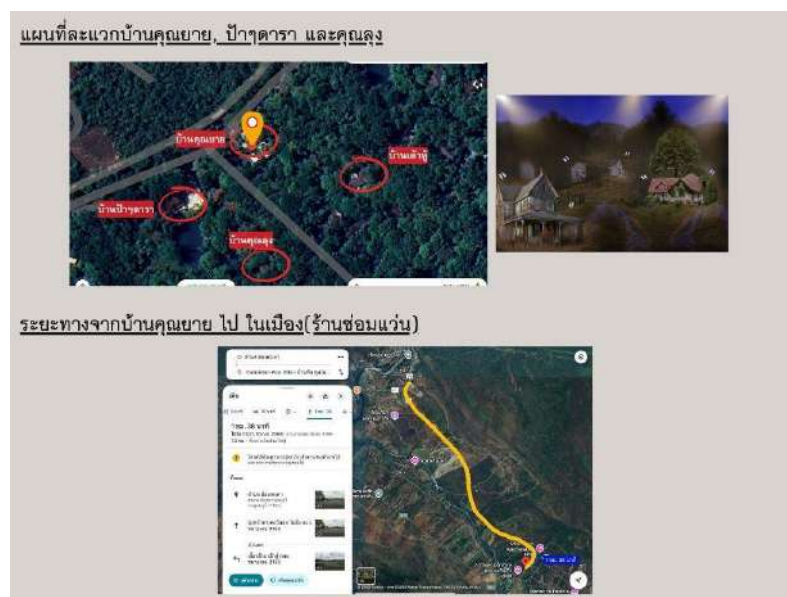
วัฒนธรรมท้องถิ่นมาใช้เป็นองค์ประกอบสำคัญในการสื่อสารถึงเรื่องราวเหนือธรรมชาติ โดยเฉพาะความเชื่อเรื่อง “หุ่นเสี้ยกะบาล” ซึ่งเป็นเครื่องพิธีกรรมโบราณของไทย มีวัตถุประสงค์เพื่อใช้เป็น “ตัวตายตัวแทน” ในการปิดเป่าสิ่งชั่วร้ายออกจากตัวผู้ดวงตก โดยการปั้นดินเป็นรูปคนแทนตัวผู้เคราะห์ร้าย ใส่ลงในกระทงพร้อมเครื่องเซ่นไหว้และของใช้ส่วนตัว ก่อนจะนำไปทำให้เสียรูปร่างแล้วเอาไปวางทิ้งไว้ที่ทางสามแพร่งหรือป่าช้า (กรมศิลปากร, 2560)

ซึ่งความเชื่อเรื่องการใช้หุ่นแทนตัวตนนี้มีความสอดคล้องกับแนวคิดเรื่อง "การสублиมจิตวิญญาณ" และ "ภาพตัวแทน" ในโลกอีกมิติของบทละคร และผู้ออกแบบได้ปรับเปลี่ยนความสัมพันธ์ของพื้นที่ให้ตัวละครเพื่อนบ้านอาศัยอยู่ในชุมชนเดียวกันกับตัวละครหลัก เพื่อคงกลืนอายการดำเนินเรื่องตามบทประพันธ์ดั้งเดิมที่เน้นการพบปะและสำรวจพื้นที่รอบบ้าน พร้อมทั้งรวบรวมข้อมูลภาพอ้างอิง (Reference) ของอาคารบ้านเรือนในชุมชนทั้งภายนอกและภายในบ้านให้มีรูปลักษณะเป็นบ้านไม้ กึ่งเก่ากึ่งใหม่ที่ตั้งอยู่ท่ามกลางหุบเขา



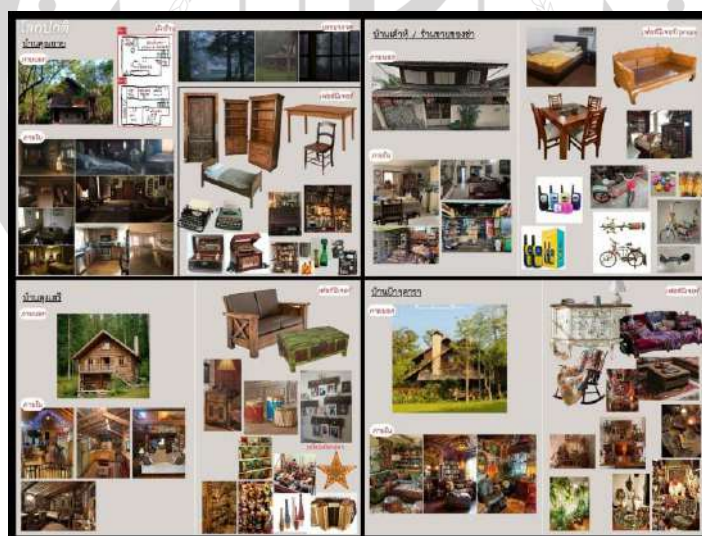
ภาพที่ 3.20 : ภาพตำแหน่งที่ตั้งของชุมชนและบริเวณโดยรอบ

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.21 : ภาพแผนที่ระแวกบ้านและระยะทางจากชุมชนเข้าในเมือง

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.22 : ภาพภายนอกและภายในบ้านของอาคารบ้านเรือนในชุมชน

ที่มา : ผู้ศึกษา

(1) ปัญหาและแนวทางการแก้ไข ครั้งที่ 1 (30%)

ตารางที่ 3.35 : ตารางการปัญหาและแนวทางการแก้ไขออกแบบฉากครั้งที่ 1

ปัญหา	แนวทางการแก้ไข
ภาพอ้างอิง (Reference) ของบรรยากาศภายในห้องและภายนอกอาคารมีความขัดแย้งกัน ทำให้ขาดความรู้สึกว่าเป็นบ้านหลังเดียวกัน	ได้ลดทอนรายละเอียดต่างๆภายในบ้าน แล้วเน้นถึงบุคลิกภาพของตัวละครมาเป็นจุดกำหนดในการออกแบบแทน
การแบ่งสัดส่วนระหว่างสถานที่ต่าง ๆ บนเวทียังขาดความชัดเจน ทำให้ผู้ชมอาจสับสนเมื่อตัวละครเคลื่อนที่ไปยังพื้นที่ใหม่	ได้มีการปรึกษาอาจารย์และผู้กำกับในการกำหนดทิศทางการเข้า-ออก เพื่อให้สถานที่แต่ละสถานที่แยกออกจากกันอย่างเห็นได้ชัด แม้จะแสดงอยู่บนพื้นที่เดิม

(2) สรุปการส่งความคืบหน้า 30%

ผู้ศึกษาได้ลดทอนรายละเอียดของโครงสร้างบ้าน และดึงบุคลิกภาพของตัวละครเป็นหลักในการกำหนด Mood & Tone ของแต่ละห้องแทน เลือกใช้โทนสีผนังบ้านและเฟอร์นิเจอร์ที่สะท้อนนิสัยของผู้พักอาศัย และผู้ศึกษาได้ประยุกต์ใช้เทคนิคการจำกัดองค์ประกอบโดยเลือกใช้เฉพาะเฟอร์นิเจอร์หลักที่มีฟังก์ชันต่อการแสดง เพื่อป้องกันประเภทของห้อง และได้ออกแบบ ทิศทางการเข้า-ออก ของแต่ละสถานที่ให้แยกออกจากกันอย่างชัดเจน

3.3.2.2 การส่งความคืบหน้า 50%

ในการส่งความคืบหน้า 50% จะมีการส่ง 2 รูปแบบ คือการส่งในรูปแบบตัวอย่างละครเรื่อง มะลิซ้อน ในเทศกาลปล่อยผีที่จัดตั้งโดยคณะศิลปกรรมศาสตร์ ภาควิชาศิลปะการแสดง และมีการส่งความคืบหน้างานที่ผู้ศึกษาได้พัฒนาต่อจากการส่งความคืบหน้า 30%

ในเทศกาลปล่อยผี ผู้ศึกษาได้มีการทดลองใช้พื้นที่บนเวที และได้เห็นมุมมองในการนำเสนอฉากผ่านการแสดงมากขึ้น ผลจากการทดลองช่วยให้ผู้ศึกษาเห็นแนวทางในการสร้างฉากให้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมและตัวละครมากขึ้น และผู้ศึกษาได้

กำหนดให้ “ประตุ” เป็นองค์ประกอบหลักในการสื่อสารถึงการเปลี่ยนผ่านระหว่างโลกทั้งสองใบ นอกจากนี้ยังได้พัฒนาฟังก์ชันของ “ชาแมงมุม” ซึ่งเป็นอุปกรณ์ประกอบฉากสำคัญในฉากการต่อสู้ โดยออกแบบให้สามารถคลี่ขยายหรือดัดแปลงเป็นใยแมงมุมเพื่อแสดงให้เห็นถึงพลังของแม่อีกคนในโลกอีกมิติ



ภาพที่ 3.23 : ภาพการทำงานฝ่ายฉากในช่วงเทศกาลปล่อยผี
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.24 : ภาพองค์ประกอบของฉากที่นำมาใช้ในการแสดงจริงของเทศกาลปล่อยผี
ที่มา : jira_joke

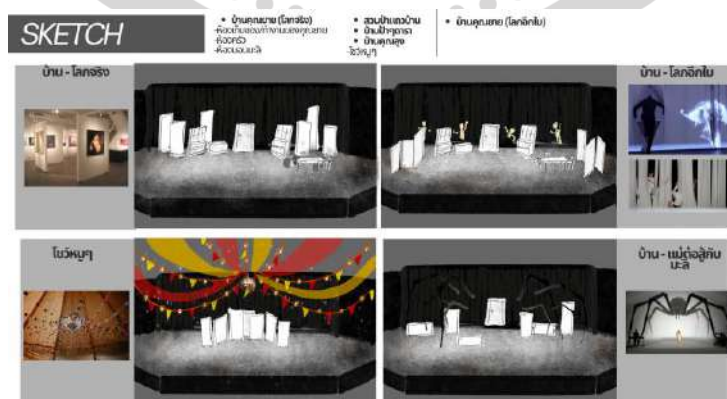
จากประสบการณ์ในเทศกาลข้างต้น ผู้ศึกษาได้นำข้อมูลมาต่อยอดการออกแบบฉาก โดยยึดกรอบแนวคิดหลัก 3 ประการมาตีความเป็นภาพร่างฉาก ดราฟต์แรก (First Draft Design) เริ่มจากการตีความความ “ทับซ้อน” (Overlap) ผ่านการจัดการพื้นที่ในแนวนราบด้วยกลไกผืนฉากย่อย (Flat) ที่สามารถเคลื่อนย้าย

เพื่อเปลี่ยนสถานที่ได้อย่างฉับพลัน เชื่อมโยงไปสู่การสร้างภาพ “ลวงตา” (Illusion) ด้วยเทคนิคการเล่นแสงและเงา ร่วมกับการใช้กลไกการทะลุผ่านฉาก และการใช้ไฟดิสโก้ในฉากโฉบเพื่อสร้างบรรยากาศแฟนตาซีที่เหนือจริง และปิดท้ายด้วยการแสดงความ “ไม่สมบูรณ์” (Imperfection) ผ่านรายละเอียดร่องรอยความเก่าและเผยให้เห็นโครงสร้างสถาปัตยกรรมในโลกจริง เพื่อสร้างความแตกต่างกับความสมบูรณ์แบบที่ฉาบฉวยในโลกอีกมิติ ซึ่งการดำเนินงานในขั้นนี้ช่วยให้ผู้ศึกษาเห็นภาพรวมของงานออกแบบที่เป็นรูปธรรม ในด้านฟังก์ชันการใช้งานฉากบนเวทีได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น



ภาพที่ 3.25 : ภาพแนวคิดหลักในการออกแบบฉากละครเวทีเรื่อง “มะลิซ้อน”

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.26 : ภาพร่างฉากดราฟต์แรก (First Draft Design)

ที่มา : ผู้ศึกษา

(1) ปัญหาและแนวทางการแก้ไข ครั้งที่ 2 (50%)

ตารางที่ 3.36 : ตารางการปัญหาและแนวทางการแก้ไขออกแบบฉากครั้งที่ 2

ปัญหา	แนวทางการแก้ไข
ในดราฟต์แรกได้มีการแบ่งพื้นที่สถานที่อย่างชัดเจน ส่งผลให้เกิดข้อจำกัดในการเคลื่อนไหวของนักแสดง	ผู้ศึกษาจึงได้ปรับเปลี่ยนแนวทางมาเป็นการสร้างพื้นที่แบบเบลอ เพื่อลดทอนขอบเขตที่ชัดเจนของแต่ละสถานที่ลง

(2) สรุปการส่งความคืบหน้า 50%

ผู้ศึกษาได้มีการทดลองใช้พื้นที่บนเวที จึงได้ปรับเปลี่ยนแนวทางจากการกำหนดพื้นที่แบบปิด มาเป็นการสร้างพื้นที่แบบเบลอ เพื่อลดทอนขอบเขตของแต่ละสถานที่ ทำให้นักแสดงสามารถเคลื่อนย้ายได้อย่างอิสระมากขึ้น เอื้อต่อการเปลี่ยนสถานที่ต่อหน้าผู้ชมได้อย่างไร้รอยต่อ นอกจากนี้ยังเป็นการเปิดพื้นที่บนเวทีให้นักแสดงสามารถใช้สอยได้อย่างอเนกประสงค์ ช่วยให้ภาพรวมของการแสดงมีความลื่นไหล

3.3.2.3 การส่งความคืบหน้า 70%

จากการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะในขั้นตอนที่ผ่านมา ผู้ศึกษาได้พัฒนาการออกแบบฉากให้มีความใกล้เคียงกับรูปแบบที่จะใช้ในการแสดงจริงมากที่สุด โดยมุ่งเน้นการแก้ปัญหาด้านความคล่องตัวในการเคลื่อนย้ายเพื่อเปลี่ยนสถานที่ (Transition) ผนังฉากย่อย (Flat) ทั้ง 6 ชุด ถูกออกแบบให้มีลักษณะเป็นโครงสร้างรูปตัวแซด (Z-Shape) ที่หักมุม 90 องศา เพื่อให้ฉากมีมิติเชิงสถาปัตยกรรมและสามารถตั้งวางได้มั่นคงด้วยตนเอง โดยผนังฉากทั้ง 6 ชุดนี้สามารถเคลื่อนที่ได้อย่างอิสระเพื่อปรับเปลี่ยนเป็นสถานที่ต่าง ๆ และสามารถนำมาประกอบรวมกันเป็นโครงสร้างบ้านหลังใหญ่ที่สมบูรณ์

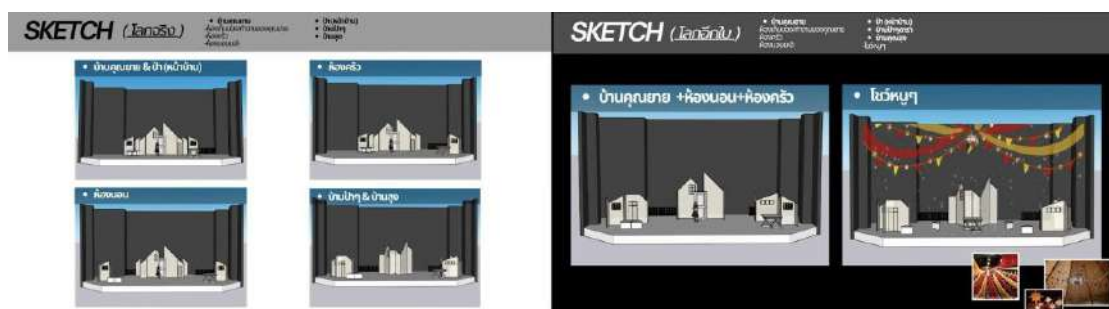
ในส่วนของประตู ที่เป็นจุดเชื่อมต่อของโลกทั้งสอง ผู้ศึกษาได้กำหนดให้เป็น โครงสร้างที่ยึดอยู่กับที่ เพื่อเป็นจุดศูนย์กลางของเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นตามบทละคร เริ่มต้นผู้ศึกษาจะทำให้ประตูบานนี้ดูแนบเนียนไปกับกำแพงด้วยการติวอลเปเปอร์ ที่กลืนไปกับผนังโดยรอบ จนกระทั่งตัวละครหลักทำการฉีกอลเปเปอร์ออกจึงจะ ปรากฏให้เห็นบานประตูที่ซ่อนอยู่ภายใน นอกจากนี้ยังมีการออกแบบกลไกม่านม้วน กำแพงอิฐ โดยการเพนต์ลวดลายกำแพงอิฐ ติดตั้งไว้ด้านหลังบานประตู เมื่อมีการชัก รอกม่านลงจะทำให้เกิดภาพลวงตาว่าประตูดังกล่าวถูกปิดตายด้วยผนังอิฐอย่างแน่นหนา แต่เมื่อเข้าสู่ช่วงเวลาที่ตัวละครแม่ในโลกอีกมิติต้องการล่องลงตัวละครหลัก ม่านเพนต์ลายกำแพงอิฐจะถูกม้วนเก็บขึ้นเพื่อเปิดทางให้เห็นช่องว่างที่สามารถทะลุ ผ่านไปยังอีกโลกหนึ่งได้

และในขั้นตอนนี้ ผู้ศึกษาได้สร้างโครงสร้างจำลอง (Mock-up) โดย ประยุกต์ใช้ท่อพีวีซี (PVC) เพื่อจำลองขนาดและสัดส่วนจริงของผนังฉากย่อย (Flat) สำหรับใช้ในการฝึกซ้อม เพื่อใช้ในการทดลองจัดวางตำแหน่งบนเวทีจริง ซึ่งช่วยให้ นักแสดงสามารถเห็นภาพรวมของพื้นที่การทำงานได้ชัดเจนยิ่งขึ้น และได้ กำหนดการจัดกลุ่มผนังฉากย่อยในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อจำลองภาพการเปลี่ยนผ่าน สถานะที่ให้เห็นเป็นรูปธรรมมากขึ้น อีกทั้งยังเป็นช่วยในการกำหนด และจดจำ ตำแหน่งการเคลื่อนที่(Blocking) ร่วมกับอุปกรณ์ประกอบฉากได้อย่างแม่นยำ การ ส่งความคืบหน้าในขั้นตอนนี้จึงถือเป็นการออกแบบฉากให้เข้ากับกระบวนการซ้อม การแสดง เพื่อเตรียมความพร้อมสู่การผลิตฉากจริงให้มีประสิทธิภาพสูงสุด



ภาพที่ 3.27 : ภาพร่างฉากดราฟต์ที่สอง (Second Draft Design)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.28 : ภาพการจัดกลุ่มผนังฉากย่อในสถานที่ต่าง ๆ

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.29 : ภาพการสร้างฉากจำลอง (Mock-up)

ที่มา : ผู้ศึกษา

(1) ปัญหาและแนวทางการแก้ไข ครั้งที่ 3 (70%)

ตารางที่ 3.37 : ตารางการปัญหาและแนวทางการแก้ไขออกแบบฉากครั้งที่ 3

ปัญหา	แนวทางการแก้ไข
จากการทดลองซ้อมร่วมกับนักแสดงและบทละคร พบว่าการเคลื่อนย้ายผนังฉาก (Flat) เพื่อปรับเปลี่ยนสถานที่บ่อยครั้งเกินไป ส่งผลให้เกิดความรบกวนทางสายตาต่อผู้ชม ซึ่งอาจถึงความ	ผู้ศึกษาได้ปรึกษอาจารย์และผู้กำกับ เพื่อปรับลดจำนวนครั้งในการขยับผนังฉากให้เหลือเฉพาะจุดที่สำคัญต่อเนื้อหาจริงๆ

สนใจออกจากเนื้อหาหลักและตัวละครในขณะ ดำเนินเรื่อง	

(2) สรุปการส่งความคืบหน้า 70%

ผู้ศึกษาได้ปรับลดจำนวนครั้งในการขยับผนังฉากโดยเปลี่ยนมาใช้แนวทางการลดทอนเชิงสัญลักษณ์แทน เช่น การขยับตำแหน่งเพียงเล็กน้อย เพื่อบ่งบอกการย้ายสถานที่แทนการเคลื่อนย้ายโครงสร้างทั้งหมด และได้ปรับลดจำนวนผนังฉากที่เคลื่อนย้ายได้จากเดิม 6 ชุด ให้เหลือเพียง 4 ชุด ส่วนผนังฉากอีก 2 ชุดที่เหลือ ผู้ศึกษาได้เปลี่ยนรูปแบบให้เป็นฉากติดตั้งถาวร (Fixed Flat) โดยยึดติดกับพื้นบริเวณด้านข้างของประตูเชื่อมมิติ การปรับปรุงนี้ช่วยให้การดำเนินเรื่องมีความสับสนไหลมากขึ้น โดยที่ผู้ชมยังคงสามารถรับรู้ถึงความปลอดภัยของสถานที่ได้ผ่านจินตนาการและองค์ประกอบศิลป์อื่นๆ ที่ผู้ศึกษาได้ออกแบบไว้

3.3.2.4 การส่งความคืบหน้า 100%

ในการนำเสนอความคืบหน้าขั้นสุดท้าย ผู้ศึกษาได้นำองค์ประกอบทั้งหมดมาทดลองใช้เพื่อเตรียมความพร้อมสู่การแสดงจริง และจากการปรับปรุงในระดับร้อยละ 70 ที่ลดจำนวนการเคลื่อนย้ายฉากลงเพื่อรักษาความต่อเนื่องของอารมณ์ ผู้ศึกษาได้ดำเนินการจัดทำ “ลำดับคิวการเคลื่อนย้ายฉาก” (Scenery Cue Sheet) อย่างละเอียดให้นักแสดง เพื่อกำหนดทิศทางและจังหวะการเปลี่ยนผ่าน (Transition) ของผนังฉากทั้ง 4 ชุดร่วมกับอุปกรณ์ประกอบฉาก (Furniture) ให้สอดคล้องกับตำแหน่งของนักแสดง (Blocking) โดยยังคงใช้โครงสร้างจำลองจากท่อพีวีซีเป็นเครื่องมือในการฝึกซ้อมจนเกิดความแม่นยำ

และผู้ศึกษาได้เพิ่มรายละเอียดทางกายภาพบนผนังฉากย่อย (Flat) แต่ละชุดให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น โดยเฉพาะการออกแบบตำแหน่งหน้าต่างและช่องเปิดให้สอดคล้องกัน เมื่อนำผนังฉากทั้งหมดมาประกอบรวมกันจะปรากฏเป็นภาพลักษณะของ

บ้านหลังใหญ่ที่มีความสลับซับซ้อนและมีห้องหลากหลายภายในพื้นที่เดียวกัน นอกจากนี้ ในส่วนของการออกแบบพื้นเวที (Floor Painting) ผู้ศึกษาได้นำแนวคิด “พื้นที่ไร้ขอบเขต” (Blurred Space) มาถ่ายทอดผ่านการระบายสีแบบฟุ้งกระจาย และสอดแทรกกลดลายใยแมงมุมเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Web) เพื่อสื่อสารถึงสภาวะการติดกับดักและความลึกลับของบ้านหลังนี้



ภาพที่ 3.30 : แบบร่างการออกแบบฉากฉบับสมบูรณ์

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.31 : ภาพลำดับคิวการเคลื่อนย้ายฉาก (Scenery Cue Sheet)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.32 : ภาพรายละเอียดทางกายภาพบนผนังฉากย่อย (Flat) และการออกแบบพื้นเวที (Floor Painting)

ที่มา : ผู้ศึกษา

นอกจากนี้ ในส่วนของระบบกลไกเทคนิค ผู้ศึกษาได้ทำขาแมงมุมกลไกแบบยึดหดได้ เพื่อใช้ในฉากสำคัญระหว่างตัวละครแม่อีกคนและตัวละครหลัก โดยได้จัดทำต้นแบบจำนวน 2 ชุด จากทั้งหมด 4 ชุด เพื่อทดสอบระบบการเคลื่อนไหว การออกแบบขาแมงมุม ผู้ศึกษาประยุกต์ใช้ ห่อลูกฟูกร่วมกับโครงเหล็กเพื่อสร้างแกนกลางที่มีความยืดหยุ่น และตัดโครงสร้างเป็นวงกลมหลายขนาดเพื่อจำลองลักษณะข้อปล้องของแมงมุมจริง โดยสอดโครงสร้างนี้เข้ากับผ้าทรงกระบอกที่เย็บเว้นระยะคละกัน และใช้ โฟมยางสีดำ (EVA Foam) ตกแต่งส่วนปลายขาให้มีความแข็งแรงและแหลมคม ซึ่งขาแมงมุมนี้จะมีกลไกการยืดขยาย ที่สามารถพับเก็บให้มีขนาดเล็กเพื่อประหยัดพื้นที่จัดเก็บ แต่สามารถดึงขยายร่างออกมาให้ยาวขึ้นได้ทันทีในฉากต่อสู้ เพื่อสื่อถึงพลังของการกลายร่างอย่างสมจริง โดยผู้ศึกษาได้ฝึกซ้อมเทคนิคการเชิดร่วมกับนักแสดงเพื่อถ่ายทอดการเคลื่อนไหวให้ดูมีชีวิตและสร้างบรรยากาศความกดดันทางอารมณ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในส่วนของระบบกลไกเทคนิคอื่น ๆ ผู้ศึกษาได้ติดตั้งและทดสอบกลไกม้วนกัมแพงอิฐแบบจำลอง โดยได้ให้นักแสดงร่วมทดลองปฏิบัติจริงในระหว่างการดำเนินเรื่อง เพื่อฝึกฝนทักษะการใช้งานอุปกรณ์ให้สอดคล้องกับจังหวะการแสดง (Timing)



ภาพที่ 3.33 : ภาพการสร้างชาแมงมุม

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.34 : ภาพการทดลองใช้ชาแมงมุม และกลไกม่านม้วนกำแพงอิฐแบบจำลองในการแสดง

ที่มา : ผู้ศึกษา

(1) ปัญหาและแนวทางการแก้ไข ครั้งที่ 4 (100%)

ตารางที่ 3.38 : ตารางการปัญหาและแนวทางการแก้ไขออกแบบฉากครั้งที่ 4

ปัญหา	แนวทางการแก้ไข
เนื่องจากในขั้นตอนการฝึกซ้อมยังคงใช้โครงสร้างจำลอง (Mock-up) ที่ผลิตจากท่อพีวีซี	ผู้ศึกษาได้ปรึกษากับผู้กำกับ โดยดำเนินการปรับลดความถี่ในการเคลื่อนย้ายฉากลงสู่ระดับที่น้อย

ซึ่งมีน้ำหนักเบาและขาดความเสถียรในการเคลื่อนที่ ทำให้เกิดเสียงรบกวนในขณะขยับฉาก ซึ่งอาจทำลายสมาธิของผู้ชมและนักแสดง นอกจากนี้ยังพบว่าจำนวนการเคลื่อนย้ายฉากในบางช่วงยังคงมีความถี่ที่ส่งผลต่อจังหวะการเล่าเรื่อง แม้จะมีการปรับลดลงจากขั้นตอนก่อนหน้านี้แล้วก็ตาม	ที่สุดในการระหว่างการฝึกซ้อม เพื่อควบคุมไม่ให้เสียงรบกวนส่งผลกระทบต่ออารมณ์ของการแสดง โดยมุ่งเน้นไปที่การฝึกซ้อมตำแหน่งการวาง (Positioning) ให้แม่นยำก่อน

(2) สรุปการส่งความคืบหน้า 100%

การส่งความคืบหน้าในระยะนี้ สามารถจัดสรรคิวการเคลื่อนย้ายผนังฉาก (Flat) ทั้ง 4 ชุด ร่วมกับอุปกรณ์ประกอบฉาก (props) ให้มีความสอดคล้องกับบทละคร โดยเน้นความลื่นไหลและลดทอนจังหวะที่เกินความจำเป็น เพื่อให้ผู้ชมมุ่งเน้นไปที่การดำเนินเรื่องได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ

และการทดลองท่าขาแมงมุมกลไกแบบยืดหดได้ และกลไกม่านม้วนกำแพงอิฐจำลอง ผ่านการทดสอบร่วมกับนักแสดงจนเกิดความแม่นยำ และยังช่วยสร้างความสมจริงให้แก่ฉากเหนือจินตนาการได้อย่างสมบูรณ์

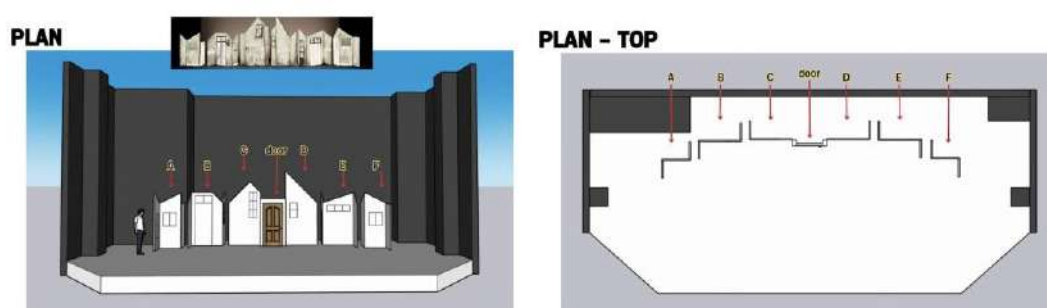
3.3.3 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการออกแบบ (Production)

3.3.3.1 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการแสดง

(1) ช่วงก่อนการผลิต

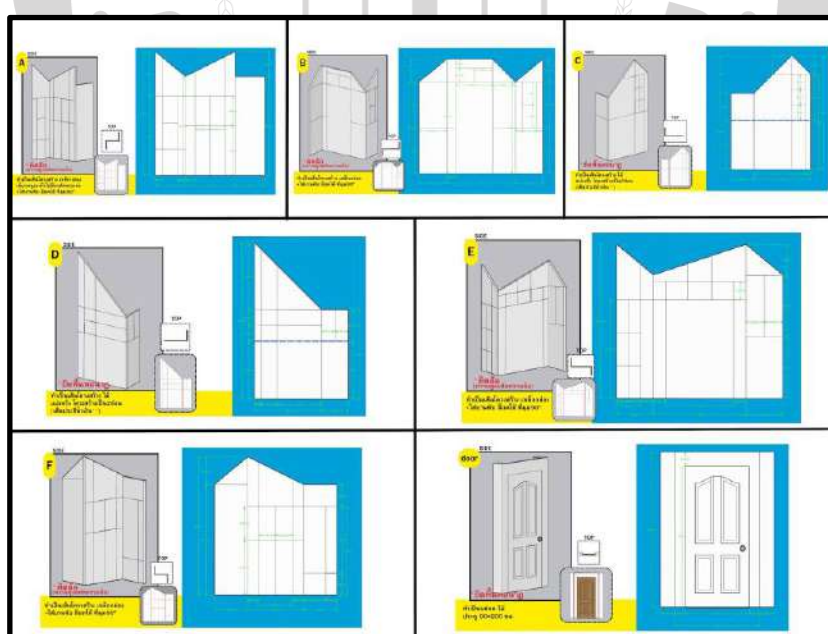
ในระยะก่อนการผลิต ผู้ศึกษาได้นำโครงสร้างจำลอง (Mock-up) และระบบกลไกต่าง ๆ ที่พัฒนาขึ้น มาใช้เป็นเครื่องมือหลักในการซักซ้อมร่วมกับนักแสดง เพื่อกำหนดตำแหน่งการจัดวาง (Blocking) และสร้างความคุ้นเคยกับจังหวะการเคลื่อนย้ายฉาก (Transition Timing) การทดลองปฏิบัติจริงในระยะนี้ช่วยให้นักแสดงสามารถบริหารจัดการพื้นที่และ

เข้าทำคิวการแสดงได้อย่างแม่นยำก่อนการใช้งานฉากจริง และผู้ศึกษาได้
ดำเนินการส่งมอบแบบร่างฉบับสมบูรณ์ (Final Design) ให้แก่ผู้ผลิต
โครงสร้าง (Supplier) โดยมีการ จัดทำแบบขยายรายละเอียด (Detail
Drawing) ที่ระบุขนาดและสัดส่วนของผนังฉากย่อย (Flat) ทุกชุด รวมถึง
ขนาดของประตูอย่างละเอียด



ภาพที่ 3.35 : แบบผังการจัดวางตำแหน่งของฉาก

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.36 : ภาพรายละเอียดแต่ละผนังฉากย่อย (Flat) และประตู

ที่มา : ผู้ศึกษา

ขณะที่ผู้ศึกษาดำเนินการส่งมอบแบบร่างฉบับสมบูรณ์ (Final Design) ให้แก่ผู้ผลิตโครงสร้าง (Supplier) ผู้ศึกษาได้จัดเตรียมซื้อของวัสดุ อุปกรณ์สำหรับการทำฉากควบคู่กันไป ประกอบด้วย ผ้าสำหรับชิงโครงฉาก และผ้าสำหรับการทำลวดลายฉาก, แผ่นพลาสติกลูกฟูกชนิดใสสำหรับการทำกระจกหน้าต่าง อุปกรณ์สำหรับงานลงสี(แปรงและสีประเภทต่างๆ) ชุด ม่านม้วนสำหรับเพนต์ลายผนังอิฐฉบับสมบูรณ์ อุปกรณ์การผลิตขาแมงมุม กลไก ให้ครบถ้วนทั้ง 4 ชุดตามที่ได้ออกแบบไว้

(2) ช่วงการผลิตผลงาน

ในระหว่างรอการจัดส่งโครงสร้างหลักจากผู้ผลิต ผู้ศึกษาและทีมงานฝ่ายฉากได้ดำเนินงานล่วงหน้าในส่วนของอุปกรณ์ประกอบฉากและระบบกลไก โดยการทำขาแมงมุมส่วนที่เหลืออีก 2 ชุดจนครบถ้วน พร้อมทั้งเพนต์ลวดลายผนังอิฐบนม่านม้วนฉบับสมบูรณ์เพื่อเตรียมการติดตั้ง

และเมื่อผู้ผลิตส่งมอบโครงสร้างหลักเรียบร้อยแล้ว ผู้ศึกษาจึงได้เข้าสู่กระบวนการประกอบและตกแต่งฉาก ตามลำดับขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนการทำผนังฉาก (Flat)

ขั้นตอนที่ 1 ผู้ศึกษาได้การยัดแผ่นไม้เสริมเข้ากับโครงหลักเพื่อให้ผ้าสามารถยึดกับโครงสร้างฉากได้และได้ทำโครงหลักเป็นโทนสีขาว ก่อนทำการชิงผ้าลงบนโครงสร้างให้ตึงเพื่อจำลองลักษณะของผนังกำแพง พร้อมทั้งติดตั้งฝ้ายายึดในบริเวณที่ออกแบบไว้เพื่อรองรับกลไกการทะลุผ่านฉากของนักแสดง



ภาพที่ 3.37 : ภาพการทำนั่งฉาก

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.38 : ภาพกลไกการทะลุผ่านฉากจากผ้าที่ยืดในการแสดง

ที่มา : ผู้ศึกษา, jira_joke

ขั้นตอนที่ 2 ดำเนินการยืดประกอบผนังย่อยเข้าด้วยกันเป็นรูปทรงตัวแซด (Z-Shape) ตามแบบร่าง พร้อมติดตั้งอุปกรณ์มือจับบริเวณด้านหลังฉาก เพื่อเพิ่มความคล่องตัวและประสิทธิภาพในการเคลื่อนย้ายระหว่างการแสดง



ภาพที่ 3.39 : ภาพการประกอบผนังย่อยเข้าด้วยกัน

ที่มา : ผู้ศึกษา

ขั้นตอนที่ 3 เพิ่มมิติให้กับผนังฉากด้วยการใช้ผ้าลูกไม้ตัดแต่งเป็นเส้นเพื่อจำลองเป็นคิ้วไม้ของตัวบ้าน จากนั้นจึงสร้างพื้นผิว (Texturing) โดยการฉีกแผ่นสีผสมน้ำด้วยกระบอกล้างจาน (Foggy) เพื่อสร้างร่องรอยความเก่าและทรุดโทรมของบ้าน



ภาพที่ 3.40 : ภาพการติดลูกไม้เพื่อจำลองเป็นคิ้วไม้

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.41 : ภาพขั้นตอนการพันสีฉาก

ที่มา : ผู้ศึกษา

ขั้นตอนที่ 4 ติดตั้งแผ่นพลาสติกลูกฟูกใส่แทนกระจกหน้าต่างให้ครบทุกบาน พร้อมติดตั้งผ้าม่านบริเวณหน้าต่างทั้งสองด้าน



ภาพที่ 3.42 : ภาพการติดตั้งม่านบนฉาก

ที่มา : ผู้ศึกษา

ขั้นตอนที่ 5 เก็บรายละเอียดฉาก โดยการติดแผ่นพลาสติกลูกฟูกที่ผ่านการตกแต่งพื้นผิวและสีให้กลมกลืนกับผนังฉากบริเวณส่วนล่าง เพื่อปิดช่องว่างของฉาก เพื่อไว้สำหรับซ่อนตัวนักแสดง และสุดท้ายทำการติดตั้งใยแมงมุมบริเวณด้านหลังฉากเพื่อเพิ่มมิติทางสายตาและสอดคล้องสัญลักษณ์ความเป็นแมงมุมที่ซ่อนอยู่ในบ้านหลังนี้



ภาพที่ 3.43 : ภาพรายละเอียดฉาก

ที่มา : ผู้ศึกษา

ขั้นตอนการทำประตูเชื่อมมิติ

ขั้นตอนที่ 1 เมื่อผู้ผลิตดำเนินการติดตั้งโครงสร้างประตูยึดกับพื้นเวทีเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ผู้ศึกษาดำเนินการลงสีพื้นผิวบานประตูและกรอบประตู โดยเน้นเทคนิคการทำพื้นผิวให้ดูเก่าและทรุดโทรม เพื่อสร้างรูปลักษณ์ที่ดูลึกลับและน่าดึงดูดตามโทนเรื่อง



ภาพที่ 3.44 : ภาพการลงสีประตู่

ที่มา : ผู้ศึกษา

ขั้นตอนที่ 2 ติดตั้งชุดม่านม้วนลายผนังอิฐ ที่เตรียมไว้เข้ากับด้านหลังของกรอบประตู เพื่อรองรับกลไกการเปิด-ปิดเชิงสัญลักษณ์ที่เปลี่ยนจากการทางผ่านปกติให้กลายเป็นผนังทึบตัน



ภาพที่ 3.45 : ภาพการทำม่านม้วนลายผนังอิฐ

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.46 : ภาพการติดตั้งกลไกม่านกำแพงอิฐ

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.47 : ภาพการใช้กลไกม่านกำแพงอิฐในการแสดง

ที่มา : jira_joke

ขั้นตอนที่ 3 ติดตั้งระบบแม่เหล็กระหว่างบานประตูและวงกบ เพื่อเพิ่มแรงยึดเหนี่ยวในการปิดบานประตูให้สนิทและมั่นคงยิ่งขึ้น ป้องกันการแง้มเปิดในระหว่างการแสดง

ขั้นตอนที่ 4 ผลิตวอลเปเปอร์เฉพาะสำหรับใช้ในการทำลาย โดยนำกระดาษขนาดใหญ่มาประกอบกันให้พอดีกับขนาดประตู แล้วทำการเพ้นท์ลวดลาย

ให้กลมกลืนกับผนังฉากโดยรอบ เพื่อสร้างความแนบเนียนในการพรางตา
ก่อนถึงฉากที่ตัวละครหลักจะฉีกออกเพื่อค้นพบประตู



ภาพที่ 3.48 : ภาพการทำอลเปเปอร์ติดประตู

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.49 : ภาพการใช้อลเปเปอร์ในการแสดง

ที่มา : jira_joke

ขั้นตอนที่ 5 ดำเนินการผลิตและติดตั้งฉากบังตาซึ่งผ้าดำจำนวน 4 ชุด โดย
ติดตั้งบริเวณด้านหลังชุดประตู 2 ชุด เพื่อปิดกั้นมุมมองของผู้ชมด้านข้าง
ไม่ให้เห็นพื้นที่หลังฉาก และอีก 2 ชุดบริเวณทางเข้า-ออกของนักแสดงทั้ง
สองฝั่ง

ขั้นตอนการทำกลไกชาแมงมุม

ขั้นตอนที่ 1 ผู้ศึกษาดำเนินการเย็บผ้าที่จัดเตรียมไว้ให้มีลักษณะเป็นทรงกระบอกยาว เพื่อใช้เป็นส่วนผิวหนังภายนอกที่ครอบคลุมโครงสร้างกลไกทั้งหมด

ขั้นตอนที่ 2 ใช้ท่อลูกฟูกร่วมกับโครงเหล็กเพื่อสร้างแกนกลางที่มีความยืดหยุ่นสูง โดยตัดโครงสร้างเป็นวงกลมหลายขนาดเพื่อจำลองลักษณะข้อปล้องของแมงมุมตามหลักกายวิภาค



ภาพที่ 3.50 : ภาพขั้นตอนการทำชาแมงมุม

ที่มา : ผู้ศึกษา

ขั้นตอนที่ 3 การประกอบโครงสร้างและตกแต่งรายละเอียด โดยสอดโครงสร้างข้อปล้องเข้ากับส่วนผ้าทรงกระบอก โดยจัดวางระยะห่างให้คล่องตัวเพื่อให้เกิดรอยพับที่ดูเป็นธรรมชาติขณะยืดหด พร้อมทั้งใส่ส่วนปลายขา

ที่ทำจากโฟมยางสีดำ (EVA Foam) ซึ่งตัดแต่งให้มีลักษณะคล้ายกับปลาย
ขาแมงมุม แล้วจึงนำมาตกแต่งเพิ่มเติมด้วยผ้าที่มีลักษณะเงาแวววาว



ภาพที่ 3.51 : ภาพการตกแต่งรายละเอียดขาแมงมุม
ที่มา : ผู้ศึกษา

ขั้นตอนที่ 4 เพื่อให้สามารถซ่อนอุปกรณ์ไว้หลังฉากได้อย่างมั่นคง ผู้ศึกษาได้
ผลิตฐานยึดจากแผ่นไม้ที่มีขนาดใหญ่กว่าเส้นผ่านศูนย์กลางของโคนขาแมง
มุม โดยใช้สว่านเจาะรูรอบวงและยึดโครงสร้างขาเข้ากับแผ่นไม้ด้วยสายรัด
เคเบิลไทล์ (Cable Ties) ก่อนจะนำแผ่นไม้ไปยึดติดกับพื้นเวทีในตำแหน่งที่
กำหนด



ภาพที่ 3.52 : ภาพการทำฐานยึดขาแมงมุมกับพื้นเวที
ที่มา : ผู้ศึกษา

ชั้นตอนที่ 5 สร้างก้านสำหรับควบคุมการเคลื่อนไหวโดยใช้ท่อที่มีความยาวพอเหมาะ หุ้มด้วยเทปสีดำเพื่อการพรางตา จากนั้นทำการเจาะรูและยึดก้านเชิดเข้ากับตำแหน่งข้อต่อของขาแมงมุมด้วยสายรัดเคเบิลไทล์ โดยติดตั้งขาละ 2 จุด



ภาพที่ 3.53 : ภาพการทำก้านในการควบคุมขาแมงมุม

ที่มา : ผู้ศึกษา, jira_joke

ขั้นตอนการลงสีพื้นเวที

ชั้นตอนที่ 1 ผู้ศึกษาเริ่มต้นด้วยการจัดเตรียมอุปกรณ์และผสมเฉดสีตามที่ต้องการไว้ โดยใช้เทคนิคการลงสีแดงอมม่วงสลับกับสีฟ้าโทนหม่นในลักษณะการหยอดสี (Dropping) จากนั้นจึงใช้เทคนิคการตบสีเพื่อเกลี่ยให้เกิดการผสมผสาน (Blending) จนดูเบลอและไร้ขอบเขต เพื่อสร้างมิติของพื้นที่ในจินตนาการที่ดูคลุมเครือ



ภาพที่ 3.54 : ภาพการลงสีพื้นในเบื้องต้น

ที่มา : ผู้ศึกษา

ขั้นตอนที่ 2 การสร้างสรรค์ลวดลายไยแมงมุมเชิงสัญลักษณ์ โดยการวัดระยะและกำหนดจุดศูนย์กลางจากบริเวณประตูเชื่อมมิติ เพื่อร่างเส้นไยแมงมุมด้วยสีขาวให้พุ่งกระจายออกมาสู่ด้านหน้าเวที นอกจากนี้ได้เพิ่มมิติทางสายตาด้วยการทบสีขาวเป็นหย่อมๆในบางตำแหน่ง



ภาพที่ 3.55 : ภาพการใส่ลวดลายไยแมงมุมลงบนพื้นเวที

ที่มา : ผู้ศึกษา

ขั้นตอนที่ 3 เมื่อสีแห้งสนิทแล้ว ผู้ศึกษาได้ใช้ลูกกลิ้งทาสารเคลือบ ยูรีเทน (Polyurethane) ลงบนพื้นเวทีทั้งหมด เพื่อป้องกันรอยขีดข่วนจากการเคลื่อนย้ายฉาก



ภาพที่ 3.56 : ภาพพื้นเวทีฉบับสมบูรณ์

ที่มา : ผู้ศึกษา

(3) ช่วงการแสดง

ก่อนการแสดงผู้ศึกษาได้มาทำจุดมาร์กตำแหน่งฉากบนพื้นเวที เพื่อให้มั่นใจว่านักแสดงจะสามารถเคลื่อนย้ายองค์ประกอบฉากเข้าสู่ตำแหน่งที่ถูกต้องและแม่นยำ

และก่อนเริ่มการแสดงในทศรอบ ผู้ศึกษาได้มีการทำความสะอาดเวที และตรวจเช็คความเรียบร้อยในการจัดองค์ประกอบฉากต่างๆให้พร้อมต่อการแสดง โดยตรวจสอบตำแหน่งเริ่มต้นของชุดผนังฉาก(Flats)ในฉากเปิด การตรวจเช็คชุดฉากแมงมุมกลไกให้อยู่ในสถานะพับเก็บที่เรียบร้อย การตรวจสอบกลไกม่านม้วนกำแพงอิฐให้อยู่ในสถานะปิดเพื่อพร้อมสำหรับการเปิดใช้ตามลำดับเหตุการณ์ และสุดท้ายการติดตั้งและตรวจสอบความเรียบร้อยของวอลเปเปอร์ที่นำมาติดกับประตูในทศรอบการแสดง



ภาพที่ 3.57 : ภาพองค์ประกอบฉากก่อนเริ่มการแสดง

ที่มา : jira_joke

(4) ปัญหาที่และแนวทางแก้ไข

ในระหว่างกระบวนการก่อนการผลิตและช่วงการดำเนินงานผลิต ผู้ศึกษาได้พบข้อจำกัดและปัญหาเชิงเทคนิค ซึ่งได้ดำเนินการแก้ไขเพื่อให้การแสดงดำเนินไปได้อย่างสมบูรณ์ โดยสรุปได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3.39 : ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขระหว่างช่วงผลิตผลงาน

ปัญหา	แนวทางการแก้ไข
ด้านองค์ประกอบศิลป์ ภาพรวมของฉากยังไม่เห็นถึงรูปลักษณะของบ้านหลังใหญ่ตามแนวคิดที่วางไว้	ติดตั้งโครงสร้างไม้เพิ่มเติมบริเวณส่วนบนของชุดประตูเพื่อเชื่อมต่อผนังฉาก (Flats) ทั้งสองฝั่งเข้าด้วยกัน สร้างรูปทรงทางสถาปัตยกรรมที่สมบูรณ์ขึ้น
ด้านโครงสร้าง ผู้ผลิตติดตั้งแผ่นไม้สำหรับชิงช้าไม่ครบถ้วน และมีการติดตั้งสลับฝั่ง	ดำเนินการยึดแผ่นไม้เสริมในช่องว่างที่เหลือทั้งหมดให้ครบถ้วน และปรับเปลี่ยนตำแหน่งการติดตั้งฉากฝั่งซ้ายและขวาสลับกัน
ด้านกลไกการทะลุของฉาก การยึดสายยางยึดมีความตึงมากเกินไป ส่งผลให้ตั้งรั้งจนโครงสร้างไม้หลุดออกจากโครงหลัก	ปรับลดระดับความตึงของสายยางยึด ให้มีความยืดหยุ่นที่เหมาะสม เพื่อลดแรงตึงรั้ง
มีช่องว่างระหว่างขอบล่างของฉากกับพื้นเวที ทำให้ผู้ชมเห็นการเคลื่อนไหวนักแสดงหลังฉาก	ติดตั้งแผ่นบังที่ตกแต่งพื้นผิวให้กลมกลืนกับฉากเพื่อปิดช่องว่าง
ด้านการกำกับการเคลื่อนไหวของฉากมีน้อยเกินไปจนลดทอนรรถประโยชน์และหน้าที่ของงานออกแบบ	ปรึกษาศาจารย์ที่ปรึกษาและผู้กำกับเพื่อเพิ่มการเคลื่อนที่ของฉาก (Scene Transition) ให้สอดคล้องกับการเล่าเรื่อง เพื่อให้ฉากดูมีชีวิตและตอบสนองต่อบทละคร
นักแสดงยังไม่สามารถจดจำตำแหน่งการจัดวางฉากในแต่ละฉากได้อย่างแม่นยำ	เพิ่มจุดมาร์กตำแหน่ง (Stage Marking) โดยใช้รหัสสีที่แตกต่างกันในแต่ละฉาก (เช่น สีเขียวสำหรับห้องเก็บของ, สีส้มสำหรับการเปลี่ยนสถานที่เป็นป่า)

ฉากบังตาที่ทำการติดตั้งตรงช่องทางเข้า-ออก ของนักแสดงชุดใหม่ ทำให้นักแสดงไม่คุ้นเคยจน เกิดการชน และบังทิศทางของเครื่องทำควัน (Smoke Machine)	ติดตั้งเทปเรืองแสงบนฉากบังตาเพื่อเพิ่มทัศน วิสัยในที่มืด พร้อมทั้งเจาะช่องระบายควัน บริเวณฉากเพื่อให้เอฟเฟกต์ควันทำงานได้อย่าง เต็มประสิทธิภาพ
ด้านอุปกรณ์ประกอบฉาก บานประตูมีอาการ แดงกลับ เมื่อปิดด้วยความแรง และขาแมงมุม เกิดการพันกันขณะใช้งานระหว่างการแสดง	ติดตั้งระบบแม่เหล็กแรงสูงบริเวณวงกบประตู เพื่อเพิ่มแรงยึดเหนี่ยว และดำเนินการตรวจสอบ และจัดเรียงขาแมงมุมอย่างละเอียดทุกครั้งก่อน การแสดง

3.3.4 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-Production)

หลังเสร็จสิ้นรอบการแสดงรอบสุดท้าย ผู้ศึกษาได้จัดการพื้นที่และรีออลน่องค์ประกอบฉาก โดยเริ่มจากการเคลื่อนย้ายชุดผนังฉาก (Flats) และอุปกรณ์ประกอบฉากทั้งหมดออกจากพื้นที่เวที จากนั้นได้ทำการรีออลน่องค์ประตูและฐานยึดขาแมงมุมที่ติดตั้งกับพื้นเวที ในส่วนของชุดประตูได้มีการ ถอดแยกชิ้นส่วนโครงสร้างเพื่อให้สะดวกต่อการจัดเก็บและขนย้าย และขาแมงมุมได้มัดรวมอย่างเป็น ระเบียบ ทั้งนี้ ผู้ศึกษาได้คืนพื้นที่เวทีสู่สภาวะปกติ (Clear Stage) เพื่อให้มีความพร้อมสำหรับการ ดำเนินงานของการแสดงในเรื่องลำดับถัดไป

3.4 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

3.4.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-Production)

3.4.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม

ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก นางสาวอรปรียา รัตนพงษ์

บทละครเรื่อง “มะลิซ้อน” ได้ถูกดัดแปลงมาจากนวนิยายต้นฉบับเรื่อง “Coraline” ประพันธ์โดย นีล เกแมน (Neil Gaiman) ผู้ศึกษาจึงได้วิเคราะห์และตีความจากบทประพันธ์ดั้งเดิม เล่าเรื่องของเด็กหญิงที่ได้ค้นพบกับประตูปริศนาในบ้านหลังใหม่ที่พาเธอเข้าไปยังโลกอีกใบที่เหมือนกับโลกอันปกติของเธอ เพียงแต่ที่แห่งนั้นกับเต็มไปด้วยความสมบูรณ์ ทั้งครอบครัวที่เอาใจใส่ และเพื่อนบ้านแสนสนุกที่เต็มเต็มในสิ่งที่เธอต้องการในชีวิตจริง แต่เมื่อความโหดเหี้ยมนั้นมากขึ้น แม่อีกคนผู้มีดวงตาเป็นกระดุมเริ่มเผยเจตจำนงที่ต้องการกักขังวิญญาณของเด็กหญิง เธอจึงต้องใช้ความกล้าหาญและไหวพริบในการเอาตัวรอดจากแม่ผู้ชั่วร้ายและกลับมายังโลกความจริงให้ได้ นำไปสู่แนวคิดที่ผู้ศึกษาได้จากเรื่อง ภายใต้คำนิยาม ซ่อน ลวงตา แปรเปลี่ยน

จากคำนิยามข้างต้น ผู้ศึกษาจึงกำหนดแนวทางในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากให้สามารถแปรเปลี่ยนรูปทรงหรือสถานะได้ ให้สอดคล้องกับการข้ามระหว่างสองโลกที่ลักษณะภายในบ้านเหมือนกัน แต่ให้ความรู้สึกต่างกัน ซึ่งสามารถนำไปสอดคล้องกับคีย์เวิร์ด ซ่อน ลวงตา แปรเปลี่ยน ผ่านการใช้ฟังก์ชัน (Function) หรือกลไกของเฟอร์นิเจอร์ชิ้นใหญ่ เช่น การเปิดให้เห็นภายในที่มีสีสันต่างจากภายนอก การพลิก หมุน รวมถึงการคลุมทับเพื่อเปลี่ยนบริบท เป็นต้น นอกจากสถานที่ภายในบ้านของตัวละครหลักแล้ว ยังต้องคำนึงถึงบริบทสถานที่อื่น ๆ ภายในเรื่อง ซึ่งจำเป็นต้องใช้อุปกรณ์ประกอบฉากขึ้นเดียวกัน เพื่อลดทอนระยะการขนย้ายและทำให้เรื่องดำเนินได้อย่างต่อเนื่อง โดยมีการกำหนดให้บ้านทั้งสองโลกมีความแตกต่างกัน คือ บ้านโลกจริงจะให้ความรู้สึกอบอุ่น เป็นบ้านเก่าที่ไม่น่าอยู่ ต่างจากอีกโลกที่ถึงแม้เฟอร์นิเจอร์จะเหมือนกัน แต่ถูกแต่งให้มีความสนุกสนานและมีสีสันมากขึ้น

3.4.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอ

จากการวิเคราะห์และตีความบทละครกับผู้ศึกษาทุกฝ่าย ได้ร่วมกันกำหนด คีย์เวิร์ด (Keyword) หลักเพื่อนำไปประกอบการทำงานด้านการออกแบบให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน ได้แก่ ทับซ้อน ลวงตา และ ไม่สมบูรณ์ พร้อมกำหนดแก่นหลักของเรื่อง คือ สิ่งที่ดีที่สุด อาจไม่ใช่สิ่งที่ดีที่สุด ผู้ศึกษาจึงนำแนวคิดจากรอบออดิชั่น (Audition) มาปรับใช้ คือ การกำหนดให้เฟอร์นิเจอร์มีการใช้ฟังก์ชัน โดยเฟอร์นิเจอร์หนึ่งชิ้น ต้องทำหน้าที่ได้มากกว่าหนึ่งอย่างเพื่อเปลี่ยนสถานะ และบริบทของสถานที่ภายในเรื่อง เช่น การหมุน การเปิด หรือ การสลับที่ เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีการศึกษาลักษณะนิสัยของตัวละคร เพื่อนำไปเชื่อมโยงกับอุปกรณ์ส่วนตัว หรือ อุปกรณ์ตกแต่งของแต่ละสถานที่ เพื่อให้เกิดความแตกต่างและทำให้สามารถระบุถึงสถานที่ภายในเรื่องได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

3.4.1.3 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการ

ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

(1) สถานที่ตั้ง

จากการประชุมร่วมกับผู้กำกับและทีมงานฝ่ายต่างๆ โดยได้รับคำแนะนำจากคณะอาจารย์ สรุปได้ว่าจะปรับเปลี่ยนสถานที่ภายในเรื่องให้อยู่ในบริบทของประเทศไทย เพื่อให้เกิดความเข้าถึงเนื้อหาของกลุ่มผู้ชมได้ง่ายขึ้น ซึ่งจะเกิดขึ้นที่ชุมชนห่างจากตัวเมือง ท่ามกลางป่าและภูเขา ที่สัญญาณโทรศัพท์มือถือยังไม่ถึง ในจังหวัดกาญจนบุรี เกิดขึ้นในช่วงเวลาปัจจุบัน โดยมีการกำหนดสไตล์ (Style) ให้แก่บ้านของผู้อาศัยระแวกนั้นตามลักษณะนิสัยของตัวละครที่ปรากฏในเรื่อง ได้แก่ บ้านของลุง บ้านของป้าทั้งสอง และบ้านของเด็กท้องถิ่น

(2) ลักษณะตัวละคร

จากการวิเคราะห์บทละครร่วมกับผู้กำกับและนักแสดง พบว่ามีตัวละครที่ต้องศึกษาลักษณะนิสัย บุคลิก และ รสนิยม เพื่อนำมาอ้างอิงถึง

การเลือกใช้อุปกรณ์ส่วนตัว และ รสนิยมการตกแต่งภายในของเจ้าของบ้าน
ดังนี้

ตารางที่ 3.40 :

ตารางแสดงการวิเคราะห์บุคลิกของตัวละครเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

ตัวละคร	ลักษณะนิสัย
ยายของมะลิ	มีความเป็นศิลปิน เป็นนักเขียนบทละคร และนักกวีวิทยา ชอบสะสมของแปลก เช่นแจกันรูปทรงแปลก ๆ เฟอร์นิเจอร์ทรงแปลก ๆ มีความสนใจเรื่องแมลง
พ่อ	สนใจการเขียนนิยาย ถ่ายรูป มีจินตนาการสูงทำให้เข้ากับลูกได้ดี เนิร์ด
แม่	เจ้าระเบียบ ทำงานตลอดเวลาจนไม่มีเวลาให้ลูก คอยจัดการปัญหาในบ้าน
มะลิ	ชอบอยู่กับตัวเองมากกว่าอยู่กับกลุ่มคน รักความอิสระและการผจญภัย สนใจเกี่ยวกับงานด้านนิเทศ สื่อ
เต้าหู้	อาศัยอยู่กับยายที่เปิดร้านขายของชำ เป็นเด็กส่งของ อยากรู้อยากเห็น เพราะไม่มีเพื่อนรุ่นเดียวกันให้เล่นด้วย เลยหาอะไรทำแก้เหงา
ป้าเพ็ญนิตี	คิดไวทำไว กระฉับกระเฉง รักการทำนาย ดูดวง
ป้าอาภรณ์	ชื่อๆ ไม่ค่อยทันคน มีความเป็นผู้หญิงสูง ชอบของสวยงาม
ลุงเสรี	สนใจด้านกายกรรมและละครสัตว์ตั้งแต่เด็กๆ ชอบการแสดงโดยเฉพาะละครสัตว์ การเดินป่า แคมป์

3.4.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง

3.4.2.1 การส่งความคืบหน้า 30%

หลังจากการประชุมเรื่องบริบทสถานที่ของเรื่อง ผู้ศึกษาจึงเริ่มศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับลักษณะของบ้านแต่ละหลังร่วมกับฝ่ายฉาก เพื่อนำมาตั้งเป็นโครงสำหรับการค้นคว้าเรื่องการออกแบบและตกแต่งภายใน ซึ่งได้นำลักษณะบุคลิก และรสนิยมของตัวละครเจ้าของบ้านนั้น ๆ มาวิเคราะห์ถึงสไตล์ (Style) ในการตกแต่งภายใน เพื่อให้รู้แนวทางในการทำงานต่อ และเพื่อให้ทุกฝ่ายเห็นภาพไปในทางเดียวกัน ดังนี้

(1) บ้านของครอบครัวมะลิ

บ้านไม้เก่าหลังใหญ่ เพอร์นิเจอร์ส่วนใหญ่ทำจากไม้ ให้ความรู้สึกเก่าแต่มีกลิ่นอายศิลปะ ตกแต่งด้วยของวินเทจ แจกัน และกรอบรูปทรงแปลกๆ เต็มไปด้วยกองบทละคร และสิ่งเอกสาร เนื่องจากเป็นบ้านที่ไม่มีคนอยู่มานานเพอร์นิเจอร์บางชิ้นจะมีร่องรอยตามอายุการใช้งาน

(2) บ้านของเต้าหู้

บ้านสองชั้น ด้านล่างเปิดเป็นร้านขายของชำ ด้านบนเป็นที่อยู่อาศัย เพอร์นิเจอร์แบบไทย ไม่มีความหรูหรา เน้นการใช้สอย เนื่องจากเป็นร้านขายของชำ จึงมีการกำหนดให้ตัวละครเต้าหู้มีอุปกรณ์ที่มาจากการประดิษฐ์ หรือ ดีไอวาย (DIY) สืบเนื่องจากการวิเคราะห์ตัวละครที่ว่า เต้าหู้ไม่ค่อยมีเพื่อนจึงต้องหาอะไรทำแก้เหงา อาทิเช่น การตกแต่งจักรยานส่งของ หมวกกันน็อค โดยกำหนดให้มีสีสันสดใส เพื่อสร้างความแตกต่างกับตัวละครมะลิ

(3) บ้านของป้าดารา

เป็นบ้านที่อาศัยโดยเจ้าของบ้านสองคน ที่มีรสนิยมต่างกันจึงกำหนดให้เป็นบ้านที่มีการตกแต่งแนวโบฮีเมียนที่ผสมความหรูหรา (Luxury Bohemian) เป็นบ้านที่มีสีสัน และของตกแต่งตามรูปแบบโบฮีเมียน เช่น การวางเลย์เออร์ (Layer) ของผ้า พรม หมอน ที่เน้นสีสันและลวดลาย โดยมีอุปกรณ์สำหรับการดูดวงต่าง ๆ ตามลักษณะตัวละคร

เพ็ญนี้ดี ผสมกับเฟอร์นิเจอร์จากหินอ่อน โลหะ เครื่องแก้ว หรือ กระจก และตกแต่งด้วยเครื่องประดับ เพื่อเพิ่มความหรูหราสวยงามตามรสนิยมของ ตัวละครอารมณ์

(4) บ้านของลุง

ตกแต่งด้วยแนวรัสติก (Rustic) ลักษณะคือใช้วัสดุธรรมชาติ เป็นหลัก เช่น ไม้ หิน ที่เพิ่มสีสันให้เข้ากับนิสัยของตัวละคร ที่เป็นคนสร้างสรรค์และ มีความสนุก ตกแต่งด้วยอุปกรณ์สำหรับการแสดงละครสัตว์และของเล่นมากมาย

จากการค้นคว้ารูปแบบของบ้านแต่ละหลัง ผู้ศึกษาจึงได้คัดเลือก เฟอร์นิเจอร์ส่วนกลางที่จำเป็นเพื่อใช้ในการแสดงคือ ตู้เก็บของ เติียงนอน ชุดโต๊ะ อาหาร ที่สามารถใช้ร่วมกันได้ในบริบทละครเวที

(1) ปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 1 (30%)

ของการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

ตารางที่ 3.41 : ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 1 (30%)

ของการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

ปัญหา	แนวทางการแก้ไข
ภายนอกและภายในของบางบ้านดูไม่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน	เนื่องจากไม่ได้มีการแสดงถึงลักษณะบ้านบนเวทีจึงไม่มีผลกระทบ แต่เน้นไปที่ตัวละครมากกว่า
คณะอาจารย์แนะนำว่าอาจไม่ต้องมีเตียงนอน โดยสามารถเปลี่ยนจากสถานที่ห้องนอนเป็นห้องอื่น ๆ หรือเน้นไปที่ห้องทำงานเพียงห้องเดียว	ผู้ออกแบบนำไปเป็นข้อเสนอแนะสำหรับการออกแบบในครั้งต่อไป โดยศึกษาถึงความต้องการของผู้กำกับเป็นหลัก
นักแสดงยังไม่มีอุปกรณ์สำหรับการซ้อม	หาของจำลอง(Mockup) ให้นักแสดงสำหรับซ้อม

(2) สรุปการส่งความคืบหน้า 30%

ข้อเสนอแนะจากคณะอาจารย์มีข้อสรุปดังนี้ เบื้องต้นในส่วนการค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับอุปกรณ์ประจำตัวและแนวทางของตัวละครเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับฝ่ายอื่น ๆ แต่ต้องคัดเลือกเฟอร์นิเจอร์ที่จะใช้สำหรับการแสดงให้เหมาะสม ซึ่งต่อมานี้ถึงความสะดวกในการเคลื่อนย้ายหรือการเปลี่ยนทรานสิชัน (Transition) สามารถเริ่มหาอุปกรณ์ที่ใช้กับนักแสดงคร่าวๆ สำหรับการซ้อมให้เกิดความคุ้นเคยกับนักแสดง และสามารถเริ่มกระบวนการพัฒนาต่อไปได้

3.4.2.2 การส่งความคืบหน้า 50%

หลังจากขั้นตอนการสืบค้นข้อมูลในการส่งความคืบหน้า 30% ผู้ศึกษาจึงได้กำหนดแนวทางในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก โดยมีการต่อยอดจากเหตุการณ์ปล่อยผี ซึ่งมีการดำเนินงานดังนี้

(1) งานเทศกาลปล่อยผี

ในการนำเสนอตัวอย่างผลงานละครเวทีเรื่อง “มะลิซ้อน” ในเวลาจำกัด 10 นาที ส่งผลให้ต้องคำนึงถึงความสะดวกและรวดเร็วในการดำเนินเรื่อง และการเก็บอุปกรณ์ที่รวดเร็วเพื่อเปลี่ยนเป็นการแสดงต่อไป แต่ยังคงเล่าเรื่องในเหตุการณ์ผ่านสถานที่ต่างๆ คือ บ้านของมะลิ ป่า โลกหลังประตู่ และโซ่วจบ จึงจำเป็นต้องจำกัดเฟอร์นิเจอร์และอุปกรณ์ประกอบฉากที่ต้องใช้แสดงบนเวที

ผู้ศึกษาร่วมกับฝ่ายอื่น ๆ เห็นตรงกันว่าบนเวทีควรมีอุปกรณ์ชิ้นใหญ่ให้น้อยที่สุด และไปเน้นที่อุปกรณ์ชิ้นเล็กที่สามารถเคลื่อนย้ายเข้าออกได้ง่าย และอุปกรณ์ประจำตัวสำหรับให้นักแสดงถือ ดังนี้ หูฟัง ตุ๊กตา จักรยานส่งของ ลูกแก้วดูดวง โปสเตอร์การแสดง บล็อกสี่เหลี่ยมสำหรับชินโซว์ หรือ คืออุปกรณ์ที่สื่อความชัดเจนถึงลักษณะของตัวละครนั้น ๆ

โดยอุปกรณ์ชิ้นใหญ่ที่ใช้ประกอบการแสดงคือ โต๊ะอาหารที่ใช้เป็นเตียง โดยการให้นักแสดงขึ้นไปนอนและเข็นเคลื่อนย้ายโดยองคชอม แต่ภายหลังถูกตัดออกเนื่องจากความปลอดภัยและระยะเวลาในการดำเนินเรื่อง จึงทำให้มีอุปกรณ์ชิ้นใหญ่ที่จำเป็นคือ บล็อกสำหรับการแสดงโซว์ ที่

สามารถนำมาตั้งซ้อนกัน และมีความแข็งแรงเพื่อให้นักแสดงขึ้นไปยืนได้ โดยผู้ออกแบบได้นำบล็อกเหล็กติดล๊อคจากละครเวทีเรื่อง “ชะนี ขยี้ แหม เลต” มาต่อยอด โดยการนำแผ่นไม้อัดเก่ามาตัดให้ขนาดพอดีเพื่อปิดช่องทั้งสี่ด้าน และตามให้แข็งแรงเพื่อให้ไม่เกิดอันตรายต่อนักแสดงขณะยืน

ตารางที่ 3.42 :: ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขในเทศกาลปล่อยผี

ปัญหา	แนวทางการแก้ไข
ในตอนแรกมีการใช้โต๊ะอาหารประกอบในการแสดง และนำผ้ามาคลุมเพื่อเปลี่ยนให้เป็นเตียงนอน แต่เมื่อขนย้ายทำให้ขาโต๊ะหักระหว่างการซ้อม เนื่องจากความแข็งแรงของโต๊ะที่ไม่สมดุลกับการรับน้ำหนักที่ต้องเคลื่อนย้ายไปพร้อมกัน	มีการซ่อมขาโต๊ะให้ติดกลับเหมือนเดิม แต่ภายหลังคณะอาจารย์และผู้กำกับมีความเห็นว่าสามารถตัดโต๊ะออกได้ เพื่อลดความเสี่ยงในรอบวันแสดงจริง ช่วยลดระยะเวลาในการขนย้าย แล้วช่วยตัดช่วงที่ไม่จำเป็นออก ทำให้การแสดงมีความกระชับมากขึ้น

(2) การพัฒนาแนวคิดงานออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

หลังจากเสร็จสิ้นงานเทศกาลปล่อยผี กลุ่มผู้ศึกษาจึงได้ร่วมกันวิเคราะห์แก่นหลักของเรื่องได้ว่า “สิ่งที่ดีที่สุด อาจไม่ใช่สิ่งที่ดีที่สุด” ภายใต้คำจำกัดความ “ทับซ้อน ลงตา ไม่สมบูรณ์”

โดยผู้ศึกษาฝ่ายอุปกรณ์ประกอบฉากได้นำคำจำกัดความทั้งสามมาเป็นแนวทางในการออกแบบ ดังนี้

(2.1) ทับซ้อน

ผู้ศึกษากำหนดให้เฟอร์นิเจอร์ที่จะใช้ในการแสดงสามชิ้น ได้แก่ ตู้ หรือชั้นวางของที่ติดกับหน้าต่าง ชุดโต๊ะอาหาร และ เตียงนอนที่ทำให้เคลื่อนย้ายโดยการติดล๊อคที่สามารถแยกเตียงเป็นชิ้น และนำมาประกอบใหม่ได้ ซึ่งได้แนวคิดต่อยอดจากเทศกาลปล่อยผี โดยการนำบล็อกทั้งสามมาติดเข้าด้วยกัน เพื่อเปลี่ยนรูปและ

สถานะของวัตถุนั้นโดยใช้แนวคิด “เฟอร์นิเจอร์มีลติฟังก์ชัน” เป็นหลักในการออกแบบ นอกจากนี้ผู้ศึกษามีแนวคิดเรื่อง การคลุมหรือวางทับ เพื่อเปลี่ยนบริบท หรือการซ่อน และปกปิดสิ่งที่ไม่ต้องการ

(2.2) ลวงตา

ผู้ศึกษามีแนวคิดที่ว่า การลวงตา คือ สภาวะที่แม่อีกคน หลอกล่อให้มะลิอยากอยู่ที่โลกอีกใบ จึงมีไอเดียในการใช้เงากับวัตถุ กล่าวคือ การเห็นวัตถุรูปทรงประหลาด แต่เมื่อส่องไฟ เงาของวัตถุนั้นกลับเป็นรูปร่างที่ระบุได้ รวมถึงการหลอกตาโดยการคลุมผ้า เช่น เมื่อมีผ้าคลุมจะเห็นเป็นคนนั่ง แต่เมื่อเอาผ้าออกจะปรากฏเป็นสิ่งที่วางซ้อนกัน เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีแนวคิดในการเพ้นท์ลวงตาให้มีความลึก หรือกลมกลืน เพื่อให้เกิดสภาวะสิ่งทีกลมกลืนจนไม่ทันได้สังเกตถึงความผิดปกติ

(2.3) ไม่สมบูรณ์

ผู้ศึกษาได้ตีความ ความไม่สมบูรณ์ เป็นความผิดปกติของวัตถุ จึงมีแนวคิดในการเลือกใช้วัสดุที่ไม่เข้าพวกในการต่อเติม ให้ดูเหมือนสิ่งของที่เกิดการซ่อมแซมอย่างไม่ใส่ใจ หรือนเน้นการใช้งานมากกว่าความสวยงาม หรือการใช้สิ่งของประเภทเดียวกันแต่ดูไม่เข้าชุด นอกจากนี้ผู้ศึกษายังตีความ ความไม่สมบูรณ์ คือ ความไม่สมมาตร ความบิดเบี้ยว ไม่มั่นคง ที่สะท้อนถึงความผิดปกติของทั้งสถานที่และสภาวะของตัวละคร

ในส่วนของอุปกรณ์ส่วนตัวของแต่ละตัวละคร ผู้ศึกษาได้ปรับแก้และกำหนดให้แต่ละตัวละครมีของใช้ส่วนตัวที่บ่งบอกถึงรสนิยม เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารถึงบุคลิก อาชีพ ในเชิงสัญลักษณ์



ภาพที่ 3.61 : ภาพแสดงขั้นตอนการทำบล็อกสำหรับชินโซว์

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.62 : ภาพแสดงขั้นตอนการเย็บตุ๊กตา

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.63 : ภาพอุปกรณ์ประกอบฉากในเทศกาลปล่อยผี

ที่มา : ผู้ศึกษา

(3) ปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 2 (50%)

ตารางที่ 3.43 : ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 2 (50%)

ของการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

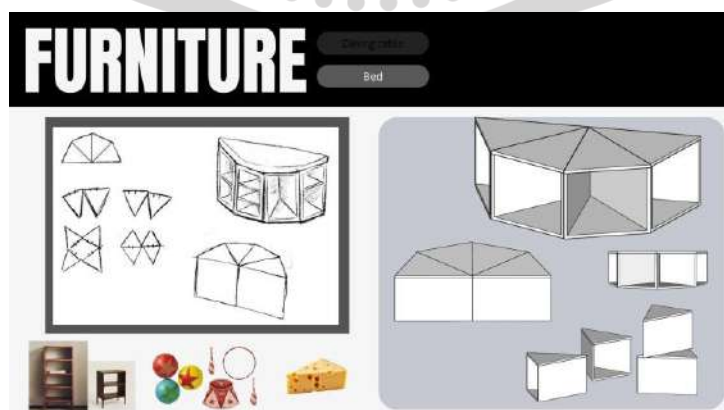
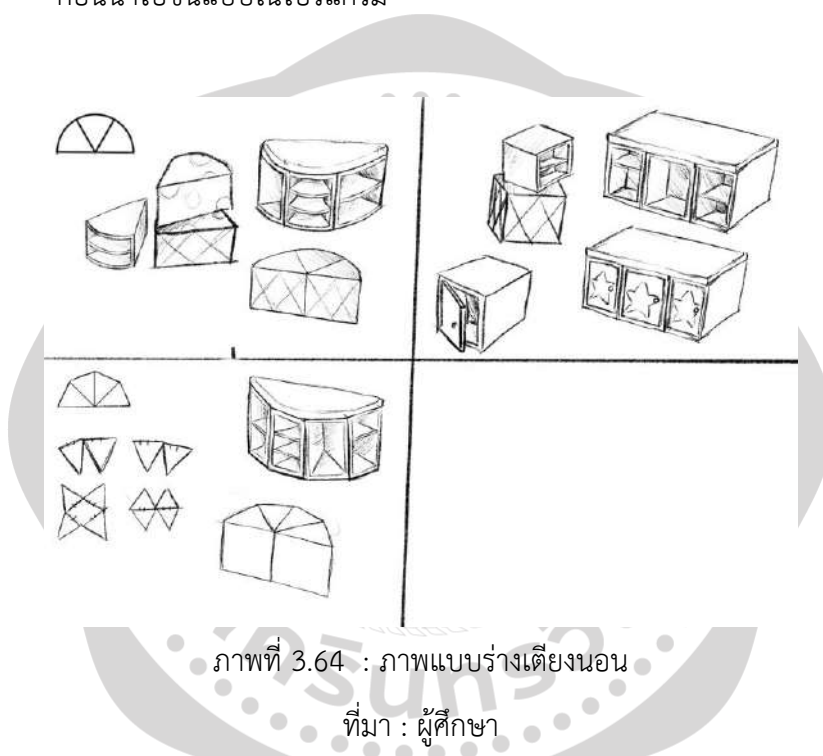
ปัญหา	แนวทางการแก้ไข
เฟอร์นิเจอร์บางชิ้นไม่จำเป็น เช่น หน้าต่าง เพราะไม่ได้ใช้ในการแสดงเยอะ จึงไม่จำเป็นที่ต้องทำแยกชิ้น	ใส่หน้าต่างเข้าไปกับกำแพงหรือแฟลต (Flats) ในส่วนของฝ่ายฉาก และแยกฟังก์ชันตู้เก็บของ ไปใส่กับเฟอร์นิเจอร์อื่น
<u>เทศกาลปล่อยผี</u> ผู้กำกับอยากได้ภาพหุ่นเชิดแมงมุม จึงลองหาวิธีการโดยการหยิบยืมวิธีการเชิดหุ่นโดยใช้คนสองคน แต่ด้วยระยะเวลาและภาพที่ไม่เป็นไปตามที่ต้องการ จึงเปลี่ยนวิธี	ในซีนแมงมุม มีการปล่อยผ้าใยที่ห้อยจากด้านบน โดยให้นักแสดงที่เหลือเป็นคนเชิดผ้า และนำไปห้อยที่ตัวนักแสดง โดยให้นักแสดงยืนด้านบนบล็อคล้อสี่เหลี่ยมที่ใช้ในซีนโชว์เพื่อให้ตัวสูงขึ้น และทำให้ภาพดูดีขึ้น

(4) สรุปการส่งความคืบหน้า

ข้อเสนอแนะจากคณะอาจารย์มีข้อเสนอแนะว่า การกำหนดทิศทางในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากมีความเป็นไปได้ โดยในการส่งความคืบหน้าครั้งต่อไปให้ผู้ออกแบบกำหนดเฟอร์นิเจอร์ขึ้นที่มีเทคนิค และไม่มีเทคนิค รวมถึง การเลือกของใช้และของตกแต่งชิ้นเล็ก โดยสามารถเริ่มหาของจริงที่จะต้องใช้แสดงไว้ได้เลย ในส่วนของบางเทคนิค หรือเฟอร์นิเจอร์บางชิ้นสามารถตัดออกได้เนื่องจากการลดจำนวนเพื่อให้เกิดความสะดวกต่อการเปลี่ยนฉาก ผู้ศึกษาจึงจะนำข้อเสนอแนะนี้ไปใช้ในการออกแบบเฟอร์นิเจอร์และอุปกรณ์อื่นๆในครั้งต่อไป

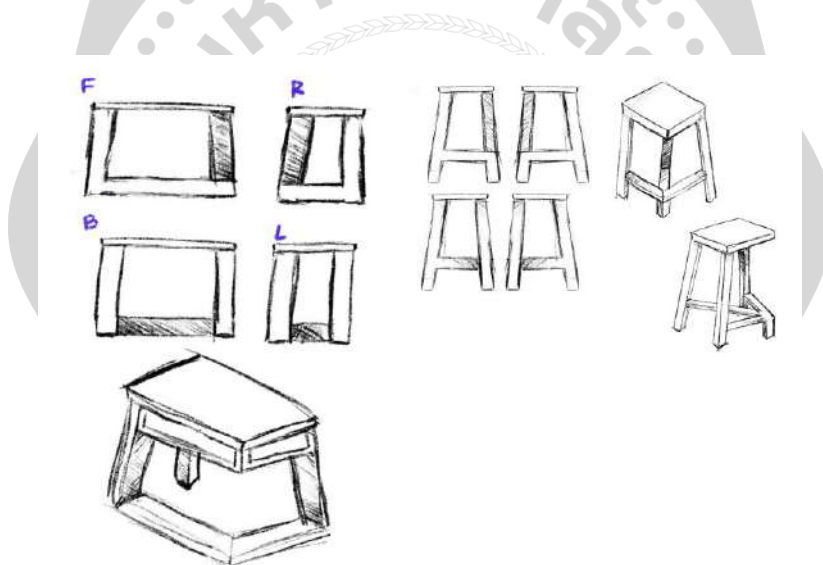
3.4.2.3 การส่งความคืบหน้า 70%

ผู้ศึกษาได้นำข้อเสนอแนะและไอเดียในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก เรื่องการใช้เทคนิค “มัลติฟังก์ชัน” เป็นแนวคิดหลักในการออกแบบ ร่วมกับการออกแบบให้สอดคล้องกับคีย์เวิร์ด ทับซ้อน ลวงตา และไม่สมบูรณ์ โดยเริ่มจากการกำหนดให้มีเฟอร์นิเจอร์ที่จะปรากฏในฉาก คือ ชั้นวาง หรือตู้ใส่ของในห้องทำงานที่เปลี่ยนบริบทเป็นเตียงนอน และชุดโต๊ะอาหาร โดยเริ่มจากการร่างแบบเบื้องต้น ก่อนนำไปขึ้นแบบในโปรแกรม



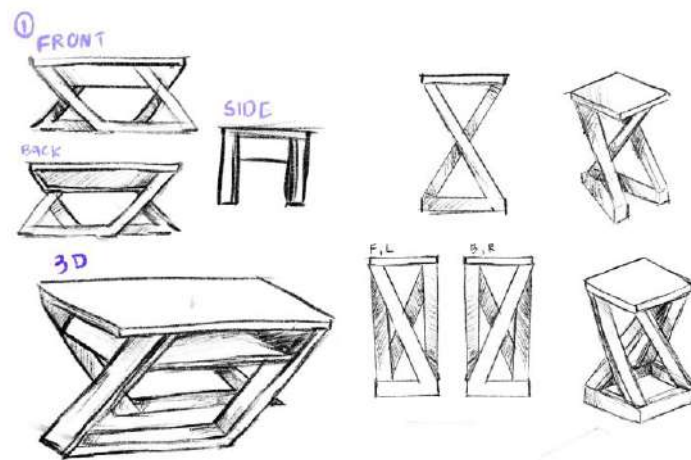
ในการออกแบบเตียงนอน ผู้ศึกษาได้นำไอเดียจากเทศกาลปล่อยผี เรื่องการแยกชิ้นส่วนมาใช้ โดยออกแบบให้ฝั่งด้านหนึ่งเป็นชั้นใส่ของไว้ในห้องทำงาน และเมื่อหมุนเตียงไปด้านหลังจะเปลี่ยนบริบทเป็นเตียงนอนได้ โดยมีข้อสรุปในการเลือกดีไซน์เป็นรูปครึ่งวงกลม และแยกออกมาเป็นชิ้นสามเหลี่ยม ที่สามารถแทนเป็นสัญลักษณ์ของ “ซิส” โดยสามารถแยกชิ้นส่วนไปประกอบเป็นรูปใหม่เพื่อใช้ในฉากอื่นๆได้

สำหรับการซ่อมของนักแสดง ผู้ศึกษาได้นำบล็อกสี่เหลี่ยมจากเทศกาลปล่อยผีมาใช้เป็นแบบจำลองของเฟอร์นิเจอร์จริง โดยยึดบล็อกทั้งสามด้วยกลอนล็อกประตู่ เพื่อให้สามารถล็อกให้ติดกัน และถอดออกแยกชิ้นได้



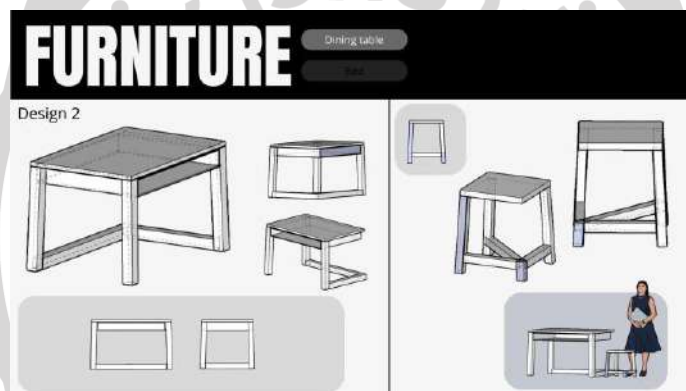
ภาพที่ 3.66 : ภาพแบบร่างชุดโต๊ะอาหารแบบที่ 1

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.67 : ภาพแบบร่างชุดโต๊ะอาหารแบบที่ 2

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.68 : ภาพแบบชุดโต๊ะอาหารสามมิติ แบบที่ 1

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.69 : ภาพแบบชุดโต๊ะอาหารสามมิติ แบบที่ 2

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.71 : ภาพอุปกรณ์ประกอบฉากในการส่งความคืบหน้า 70%

ที่มา : ผู้ศึกษา

(1) ปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 3 (70%)

ตารางที่ 3.44 : ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 3 (70%)

ของการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

ปัญหา	แนวทางการแก้ไข
ในการนำเสนอแฮนด์พร็อพ (Hand Props) คณะอาจารย์มีความเห็นว่า ไม่จำเป็นต้องเปลี่ยนภาชนะใส่อาหาร เพื่อลดจำนวนและลดคิวการจำของนักแสดง	สามารถทำอาหารปลอมแยกและเปลี่ยนโดยไม่จำเป็นต้องมีภาชนะหลายชุด ซึ่งชนิดของอาหารสามารถเปลี่ยนอารมณ์ (Mood) ของโลกได้
ในการส่งของนักแสดงครั้งนี้ยังไม่มีภาพในส่วนฉากแพนตาซีที่จะปรากฏในเรื่อง แต่ฝ่ายออกแบบต้องค้นคว้าเพื่อนำเสนอ ส่งผลให้มองเห็นภาพไม่ตรงกัน และยังไม่สามารถเลือกวิธีการหรือเทคนิคที่จำใช้ได้	ได้ปรึกษากับอาจารย์ โดยให้รอดูภาพจากฝ่ายกำกับก่อน แต่สามารถคิดเทคนิคคร่าว ๆ ได้ เช่น ฉากขามะมุ่ม ฉากดักแด้

(2) สรุปการส่งความคืบหน้า

ในการส่งความคืบหน้าครั้งนี้ทางคณะอาจารย์ไม่มีข้อแก้ไขเป็นพิเศษ โดยขั้นตอนต่อไปสามารถเริ่มจัดทำ และจัดหาอุปกรณ์ที่ต้องใช้แสดงจริงได้เลย โดยผู้ศึกษาได้นำข้อเสนอแนะ และศึกษาระหว่างการแสดง ทั้งด้านการใช้ฟังก์ชันของเฟอร์นิเจอร์ และอุปกรณ์อื่นๆที่ยังขาด เพื่อจัดทำให้พร้อมสำหรับการส่ง 100% และนำแบบเฟอร์นิเจอร์ไปพัฒนาต่อในโปรแกรมสามมิติ เพื่อจัดส่งแบบให้ซัพพลายเออร์ผลิตในขั้นตอนต่อไป

3.4.2.4 การส่งความคืบหน้า 100%

ช่วงก่อนการส่งความคืบหน้า ผู้ศึกษาได้เริ่มจัดทำและจัดหาอุปกรณ์ประกอบฉากขึ้นเล็กน้อยเพื่อใช้ประกอบการส่งของนักแสดง โดยแบ่งเป็นสามกลุ่ม และมีการสร้างตารางรายการเพื่อใช้ในการจัดระเบียบดังนี้

ชื่อเรื่อง ชื่อผู้ศึกษา ชื่ออาจารย์ ชื่อสถาบัน ชื่อสาขา ชื่อปี ชื่อภาค ชื่อกลุ่ม ชื่อห้อง ชื่อวิชา ชื่อครู ชื่อเพื่อน ชื่อครอบครัว ชื่อสัตว์เลี้ยง ชื่อต้นไม้ ชื่อดอกไม้ ชื่อผลไม้ ชื่อเครื่องดื่ม ชื่อขนม ชื่อเสื้อผ้า ชื่อรองเท้า ชื่อกระเป๋า ชื่อเครื่องสำอาง ชื่อเครื่องใช้ไฟฟ้า ชื่อเฟอร์นิเจอร์ ชื่อยานพาหนะ ชื่อสัตว์เลี้ยง ชื่อต้นไม้ ชื่อดอกไม้ ชื่อผลไม้ ชื่อเครื่องดื่ม ชื่อขนม ชื่อเสื้อผ้า ชื่อรองเท้า ชื่อกระเป๋า ชื่อเครื่องสำอาง ชื่อเครื่องใช้ไฟฟ้า ชื่อเฟอร์นิเจอร์ ชื่อยานพาหนะ	ชื่อเรื่อง ชื่อผู้ศึกษา ชื่ออาจารย์ ชื่อสถาบัน ชื่อสาขา ชื่อปี ชื่อภาค ชื่อกลุ่ม ชื่อห้อง ชื่อวิชา ชื่อครู ชื่อเพื่อน ชื่อครอบครัว ชื่อสัตว์เลี้ยง ชื่อต้นไม้ ชื่อดอกไม้ ชื่อผลไม้ ชื่อเครื่องดื่ม ชื่อขนม ชื่อเสื้อผ้า ชื่อรองเท้า ชื่อกระเป๋า ชื่อเครื่องสำอาง ชื่อเครื่องใช้ไฟฟ้า ชื่อเฟอร์นิเจอร์ ชื่อยานพาหนะ	ชื่อเรื่อง ชื่อผู้ศึกษา ชื่ออาจารย์ ชื่อสถาบัน ชื่อสาขา ชื่อปี ชื่อภาค ชื่อกลุ่ม ชื่อห้อง ชื่อวิชา ชื่อครู ชื่อเพื่อน ชื่อครอบครัว ชื่อสัตว์เลี้ยง ชื่อต้นไม้ ชื่อดอกไม้ ชื่อผลไม้ ชื่อเครื่องดื่ม ชื่อขนม ชื่อเสื้อผ้า ชื่อรองเท้า ชื่อกระเป๋า ชื่อเครื่องสำอาง ชื่อเครื่องใช้ไฟฟ้า ชื่อเฟอร์นิเจอร์ ชื่อยานพาหนะ	ชื่อเรื่อง ชื่อผู้ศึกษา ชื่ออาจารย์ ชื่อสถาบัน ชื่อสาขา ชื่อปี ชื่อภาค ชื่อกลุ่ม ชื่อห้อง ชื่อวิชา ชื่อครู ชื่อเพื่อน ชื่อครอบครัว ชื่อสัตว์เลี้ยง ชื่อต้นไม้ ชื่อดอกไม้ ชื่อผลไม้ ชื่อเครื่องดื่ม ชื่อขนม ชื่อเสื้อผ้า ชื่อรองเท้า ชื่อกระเป๋า ชื่อเครื่องสำอาง ชื่อเครื่องใช้ไฟฟ้า ชื่อเฟอร์นิเจอร์ ชื่อยานพาหนะ	ชื่อเรื่อง ชื่อผู้ศึกษา ชื่ออาจารย์ ชื่อสถาบัน ชื่อสาขา ชื่อปี ชื่อภาค ชื่อกลุ่ม ชื่อห้อง ชื่อวิชา ชื่อครู ชื่อเพื่อน ชื่อครอบครัว ชื่อสัตว์เลี้ยง ชื่อต้นไม้ ชื่อดอกไม้ ชื่อผลไม้ ชื่อเครื่องดื่ม ชื่อขนม ชื่อเสื้อผ้า ชื่อรองเท้า ชื่อกระเป๋า ชื่อเครื่องสำอาง ชื่อเครื่องใช้ไฟฟ้า ชื่อเฟอร์นิเจอร์ ชื่อยานพาหนะ

ภาพที่ 3.72 : ภาพแสดงตารางรายการอุปกรณ์ประกอบฉากขึ้นเล็ก

ที่มา : ผู้ศึกษา

กลุ่มที่ 1.) อุปกรณ์ที่สามารถใช้งานได้ทันที

คือกลุ่มอุปกรณ์จำพวก ของตกแต่ง หรือ ของใช้ภายในโลกจริง ที่ไม่จำเป็นต้องใส่ดีไซน์เข้าไปเพิ่ม ทั้งสิ่งของที่สามารถหาได้ภายในสาขา และของที่จัดซื้อ เช่น กล้องตั้ง ของตกแต่งภายใน ชั้นวางของ กระดาษเอกสารรีไซเคิล หมวกกันน็อค วอร์สือสาร

หน้ากาก กล้องดนตรี ภาชนะใส่อาหาร กีตาร์ เป็นต้น ทั้งนี้ อุปกรณ์บางชิ้นจะถูกนำมาตกแต่งในขั้นตอนหลังจากส่งความคืบหน้า เพื่อให้เป็นไปในทิศทางของเรื่องมากขึ้น

กลุ่มที่ 2.) อุปกรณ์ที่ต้องตกแต่งเพิ่ม

คืออุปกรณ์ที่มีอยู่แล้วจำพวกของใช้ หรือ ของโชว์ ที่ต้องนำมา ตกแต่ง (Decorate) เพิ่ม เช่น ตะเกียง กล้องกระดุม เป็นต้น

กลุ่มที่ 3.) อุปกรณ์ที่สร้างขึ้นใหม่

คืออุปกรณ์จำพวกอาหารปลอม กระดุม ลูกตาของเหล่าผีเด็ก เป็นต้น โดยเฉพาะอาหารปลอม ผู้ศึกษาได้วิเคราะห์จากบทและคัดเลือกเมนูอาหารสำหรับแต่ละฉาก โดยกำหนดให้ในโลกจริงอาหารจะดูจี๊ดจ๊าด เป็นอาหารง่าย ๆ ที่สามารถทำรับประทานได้ทั่วไป และในโลกปลอมจะเป็นอาหารนานาประเภท ดุมีสีสัน ทั้งอาหารคาวและหวาน เพื่อแสดงถึงความแตกต่างและน่าดึงดูดให้มะลิ



ภาพที่ 3.73 : ภาพแสดงการทำดวงตาเรืองแสงด้วยเม็ดพลาสติก

ที่มา : ผู้ศึกษา

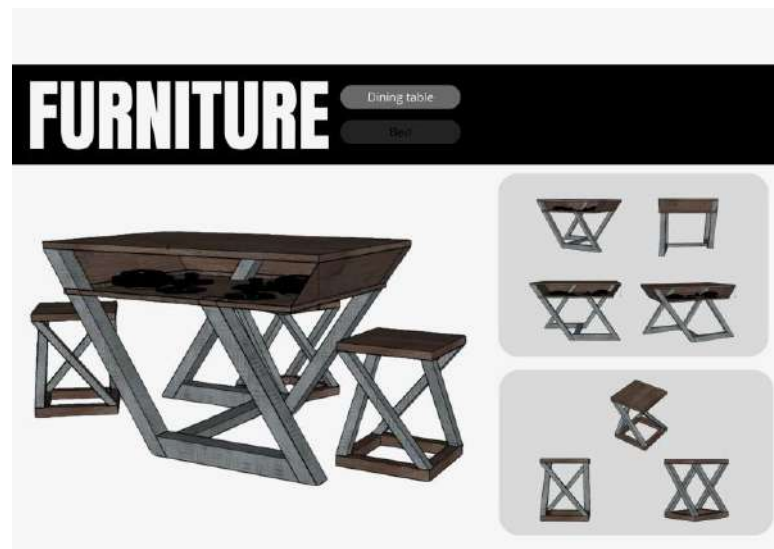


ภาพที่ 3.74 : ภาพแสดงการปั้นกระดุมและทำกล่องใส่กระดุม
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.75 : ภาพแสดงการแต่งโคมไฟด้วยการติดฟิล์มสี
ที่มา : ผู้ศึกษา

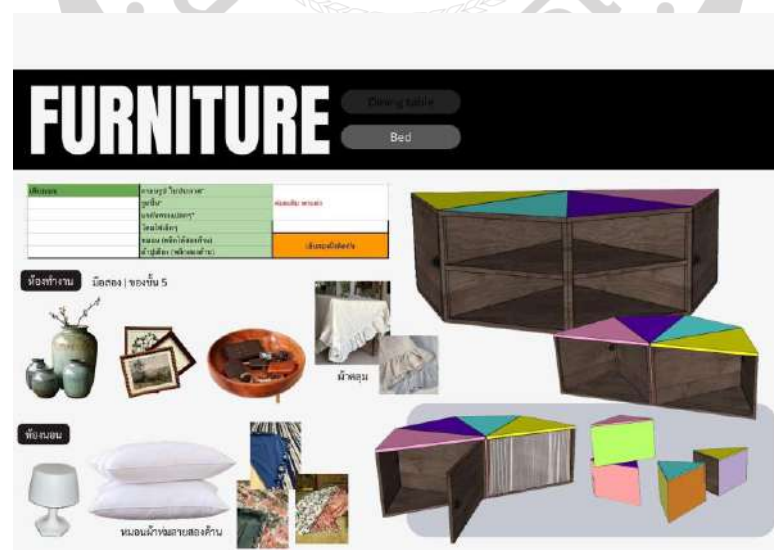
ในส่วนของการปรับแก้ข้อมูลจากการส่งความคืบหน้า 70% ผู้ศึกษาได้
คัดเลือกดีไซน์ของเฟอร์นิเจอร์เพื่อส่งให้ซัพพลายเออร์ ดังนี้



ภาพที่ 3.76 : ภาพดีไซน์ชุดโต๊ะอาหารภาพ

ที่มา : ผู้ศึกษา

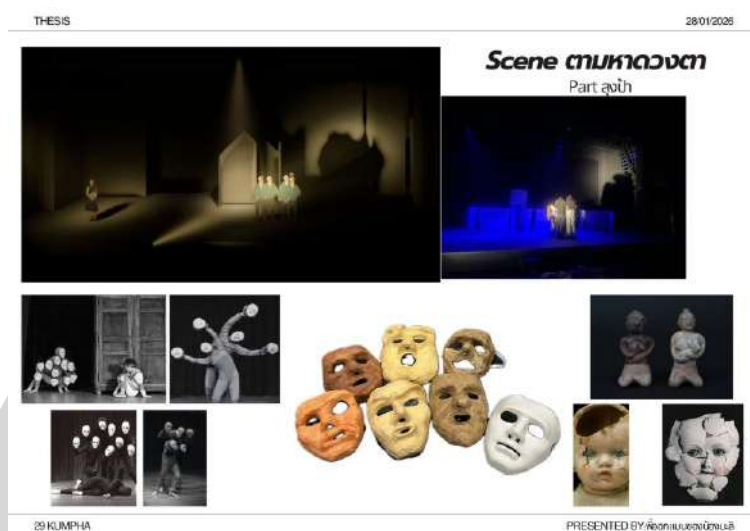
ชุดโต๊ะอาหาร เลือกเป็นแบบที่มีขาโต๊ะเอียง เนื่องจากทำให้เกิดความหลากหลายของภาพเมื่อมองหลายมุมและความแปลกของดีไซน์มากกว่า โดยเลือกใช้วัสดุด้านบนเป็นไม้ และขาโต๊ะเหล็กเพื่อเพิ่มความแข็งแรง ส่วนของเก้าอี้จึงเลือกดีไซน์ที่มีการใช้เส้นเอียงให้สอดคล้องกับโต๊ะอาหาร และใช้วัสดุเดียวกัน



ภาพที่ 3.77 : ภาพดีไซน์ตู้เก็บของ

ที่มา : ผู้ศึกษา

ตู้เก็บของ ประกอบด้วยบล็อกสามเหลี่ยมสี่ชิ้น โดยด้านฐานของสองชิ้น
กลางจะเจาะเป็นชั้นวางของ และด้านเหลี่ยมของผู้ซ้ายขวา จะเจาะเป็นช่องโถ่งและ
ปิดช่องด้วยผ้าม่าน โดยจะเลือกใช้ผ้าที่สอดคล้องกับแฟลต (Flats) ของฝ่ายฉภา
สำหรับใส่ของและชุดเครื่องนอน โดยได้มีการกำหนดอุปกรณ์ตกแต่งที่จะใช้ใน
ห้องนอนและห้องทำงาน



ภาพที่ 3.78 : ภาพไอเดียเรื่องการใช้น้ำจาก

ที่มา : ผู้ศึกษา

ในช่วงการซ้อมฉากตามหาดวงตา ผู้กำกับบอยอยากได้ภาพของหุ่นเชิดที่มีลักษณะใหญ่ หรือร่างกายที่ผิดปกติ คือการรวมกันของนักแสดงสามคน ให้กลายเป็นคนเดียว ผู้ศึกษาจึงได้ค้นคว้าและทดลองวิธีการ และได้ปรึกษากับคณะอาจารย์เรื่องการทำให้หุ่นเชิด และได้ขอแนะนำว่า ให้ลองเปลี่ยนจากการใช้หุ่นเชิดเป็นการใช้นักแสดงประกอบกัน ซึ่งอาจจะสามารถทำงานร่วมกับฝ่ายไฟเพื่อฉายแสงกระทบให้เกิดเงารูปร่างประหลาดได้ ผู้ศึกษาจึงได้แนวคิดในการประกอบร่างกาย และใช้หน้ากากจากตัวอย่างด้านซ้ายของภาพ และจัดหาหน้ากากภายในสาขา เพื่อนำมาตกแต่งต่อในขั้นตอนถัดไป โดยระหว่างซ้อมได้ทำงานร่วมกับทีมไฟ ทำให้เกิดภาว

- (1) ปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 4 (100%)

ตารางที่ 3.45 : ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 4 (1000%)

ของการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

ปัญหา	แนวทางการแก้ไข
กลอนของเตียงมือคัพหลุดหลายครั้ง เนื่องจาก การถอดไม้ด้านหนึ่งออกเพื่อทำช่องใส่ของ ทำให้ ระยะห่างในการยึดสกรูไม่สัมพันธ์กัน	ยึดกลอนล็อกกับล็อกไม้ด้วยเคเบิลไท (Cable Tie) และใช้งานได้ตามปกติ
เนื่องจากมีการแก้ไขตลอดเวลา ทำให้ยังไม่ สามารถสรุปจำนวนของอาหารปลอมที่จะใช้ได้ เนื่องจากอาจมีการตัดบางฉากออก	รอข้อสรุปจากผู้กำกับเรื่องการเปลี่ยนบท และ สามารถเริ่มทำอาหารปลอมขึ้นใหญ่ๆได้ก่อน
ในฉากตามหาดวงตา มีการตั้งไฟไว้ที่ตำแหน่งคน ดูจึงทำให้เห็นเงาชัด หากในรอบการแสดงจริง ต้องเปลี่ยนตำแหน่งการวางไฟอาจทำให้มองไม่ เห็น หรือเห็นเงาไม่ชัด	สามารถปรับแก้ในวันบล็อกไฟ ร่วมกับการให้ นักแสดงถือไฟฉายในการส่องแสงช่วย
หน้ากากยังเป็นอุปสรรคกับนักแสดง เช่น ช่อง ปากเล็กทำให้เสียงไม่ออก หน้ากากยังไม่พอดีกับ หน้า	เลือกหน้ากากที่มีความพอดีมากขึ้น โดยเน้นให้ นักแสดงที่มีบทพูดสวมหน้ากากที่มีช่อง ปากกว้าง
ในเรื่องยังไม่มีฉากที่ต้องแยกเตียงออกเป็นชิ้น ผู้ ศึกษาจึงปรึกษาคณะอาจารย์ว่าควรออกแบบให้ เตียงเป็นชิ้นติดกันหรือไม่ และยังหาวิธีที่จะใช้ ยึดเตียงไม่ได้	อาจารย์เสนอแนะว่าให้ออกแบบเตียงขึ้นแยกไป ก่อน ผู้ศึกษาจึงได้นำไปเสนอผู้กำกับเรื่องการทำ ภาพฉากในการแยกเตียง ในส่วนของการติด ผู้ ศึกษาได้เสนอวิธีการใช้แม่เหล็ก โดยเมื่อ เพอร์นิเจอร์จริงมาส่ง จะทดลองใช้แม่เหล็ก หลายๆแบบ

(2) สรุปรการส่งความคืบหน้า

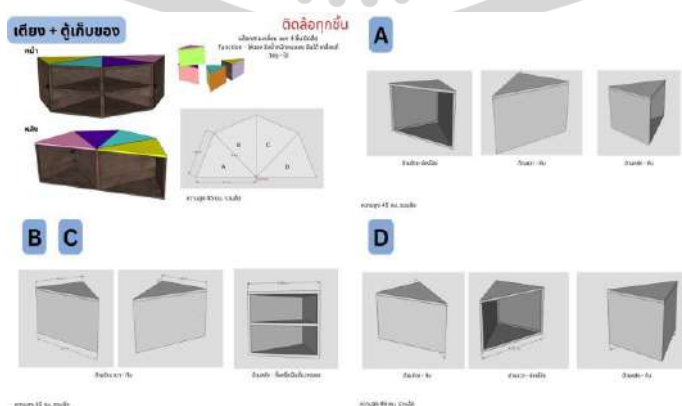
ในส่วนของดีไซน์เฟอร์นิเจอร์ สามารถทำสัดส่วนเพื่อส่งให้ซัพพลายเออร์ผลิตได้ และผู้ศึกษาทยอยประดิษฐ์และตกแต่งอุปกรณ์ที่ต้องใช้ในการแสดงจริงเรื่อยๆ แต่เนื่องจากบทยังไม่ลงตัวทำให้เกิดความยากต่อการสรุปรายการอุปกรณ์ประกอบฉาก เนื่องจากในการส่งของนักแสดงละครมีความยาว 2 ชั่วโมง คณะอาจารย์จึงเห็นสมควรว่าต้องมีบางช่วงที่ตัดออก แต่ไม่ได้ส่งผลต่อการทำงาน และการตัดบทยังช่วยตัดอุปกรณ์ที่ไม่จำเป็นบางส่วนออก เช่นฉากที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนฉาก (Transition) ทำให้ต้องจัดระเบียบการเข้าออกของอุปกรณ์แต่ละชิ้นเพิ่มเติม

3.4.3 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก (Production)

3.4.3.1 ช่วงก่อนการผลิต

หลังจากการส่งความคืบหน้า 70% เป็นต้นไป ผู้ศึกษาได้รวบรวมรายชื่อนิสิตจากชั้นปีอื่น ๆ ที่มีความสนใจด้านอุปกรณ์ออกแบบฉากและฉาก เพื่อมาเป็นผู้ช่วยในการผลิต โดยได้วางแผนงานและเป้าหมายการทำงานในแต่ละวัน โดยแบ่งงานให้นิสิตผู้ช่วยชั้นปีที่ 3 คอยตรวจสอบทางเข้าออกของอุปกรณ์แต่ละชิ้น และอุปกรณ์ที่ยังขาดในรอบการซ้อมแต่ละรอบ เพื่อไม่ให้เกิดการตกหล่นในการทำงาน

ในส่วนของเฟอร์นิเจอร์ ผู้ศึกษาได้ทำข้อมูลนำเสนอเกี่ยวกับ สัดส่วน ขนาด วัสดุ ให้แก่ซัพพลายเออร์ โดยระบุรายละเอียด และข้อต้องการ ดังภาพ



ภาพที่ 3.79 : ภาพสัดส่วนและรายละเอียดเตียงนอน

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.80 : ภาพสัณฐานและรายละเอียดโต๊ะอาหาร

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.81 : ภาพสัณฐานและรายละเอียดโต๊ะอาหาร

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.4.3.2 ช่วงการผลิต

หลังจากการส่งความคืบหน้า 100% จนถึงวันก่อนการแสดงเริ่ม ผู้ศึกษาและทีมผู้ช่วยได้จัดหาและจัดทำอุปกรณ์ประกอบฉากจริงทั้งหมด ทั้งการนำของมาตกแต่ง อาทิเช่น การลงสีหมวกกันน็อคและจักรยานของเต้าหู้ การลงสีกีตาร์ เป็นต้น และการประดิษฐ์สิ่งของขึ้นมาใหม่ เช่น การทำอาหารปลอมด้วยดินเผา โดยมีการจัดซื้ออุปกรณ์และวัสดุทั้งจากช่องทางออนไลน์และหน้าร้าน เพื่อให้นักแสดงสามารถใช้ฝึกซ้อมและทำความเข้าใจความคุ้นเคยกับอุปกรณ์ให้มากที่สุด

อาหารปลอม

ในเรื่องมะลิซ้อน มีหลายฉากที่เป็นภาพการทำงานอาหารร่วมกันของครอบครัวในทั้งสองโลก ผู้ศึกษาจึงประดิษฐ์อาหารปลอมหลากหลายชนิด โดยใช้วิธีการที่หลากหลาย ประกอบด้วย การใช้กระดาษรีไซเคิลขึ้นโครง และห่อด้วยดินเบา การใช้โฟมกันกระแทกผลไม้มาทำเป็นเม็ดข้าว การซื้อของเล่นจำลองอาหารปลอม การหยิบยืมของที่มีอยู่แล้วในสาขา รวมทั้งการนำวัตถุดิบจริงมาตากแห้ง โดยผู้ศึกษาได้แบ่งประเภทอาหารที่จะใช้ในแต่ละฉาก ตามหัวข้อ 3.4.2.4 กลุ่มที่ 3.)

ในภายหลัง บทและเนื้อเรื่องถูกปรับแก้ให้มีความกระชับมากขึ้น ส่งผลให้การจัดคิวของอาหารในบางฉากถูกตัดออก ทำให้ผู้ศึกษาต้องวางแผนใหม่ และส่งผลให้อาหารปลอมบางชิ้นที่ทำเสร็จแล้วไม่ได้ถูกนำมาใช้



ภาพที่ 3.82 : ภาพการทำอาหารปลอม

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.83 : ภาพอาหารปลอม

ที่มา : ผู้ศึกษา

ตุ๊กตา

หลังจากการส่งความคืบหน้า 70% ผู้ศึกษาและผู้กำกับมีแนวคิดว่าจะเปลี่ยนจากตุ๊กตาผ้าเป็นตุ๊กตาดินปั้น เพื่อให้สอดคล้องกับความเชื่อเรื่อง “ตุ๊กตาเสียกบาล” ผู้ศึกษาจึงได้ทดลองทำตุ๊กตาเพื่อเป็นต้นแบบ โดยการใช้ลวดขขึ้นโครงและหุ้มด้วยการปั้นดินเยื่อกระดาษ แต่พบปัญหาคือ ดินไม่มีความยืดหยุ่นและมีรอยแตกเมื่อดินแห้ง ซึ่งอาจทำให้เกิดการแตกหักระหว่างการแสดงได้ และไม่คงทนต่อการใช้งาน ผู้ศึกษาจึงใช้วิธีการเย็บตุ๊กตาขึ้นมาเพิ่ม 1 ตัว คือตุ๊กตาฟ่ออีกคนที่ต้องเปลี่ยนเสื้อผ้าให้เกิดความแตกต่างระหว่างสองโลก และเมื่อแก้บทจึงต้องเย็บตุ๊กตาเพิ่มอีก 1 ตัวคือตุ๊กตาแม่ รวมเป็น 3 ตัว

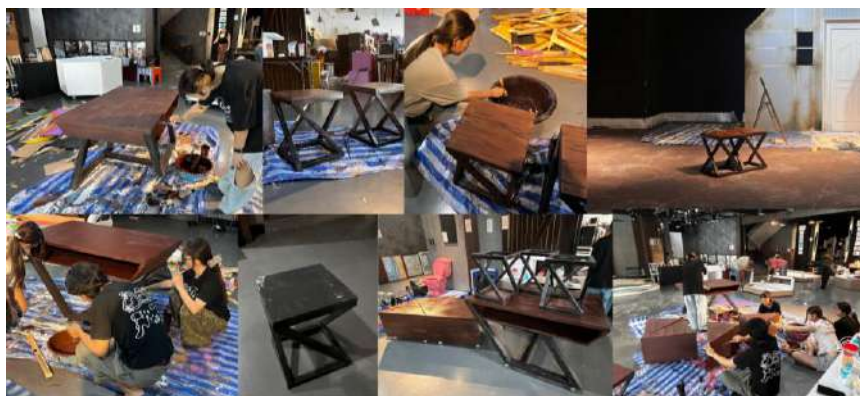


ภาพที่ 3.84 : ภาพการทำตุ๊กตา

ที่มา : ผู้ศึกษา

ชุดโต๊ะอาหาร

เมื่อได้รับชิ้นงานจากซัพพลายเออร์ ผู้ศึกษาจึงได้ตรวจสอบความแข็งแรงของชิ้นงาน และเริ่มลงสี โดยเลือกใช้สีไม้มะฮอกกานีในส่วนหน้าโต๊ะและเก้าอี้ และสีเทาเข้มในส่วนของขาเหล็ก แต่มีจุดที่ต้องแก้ไขคือการตามไม้บริเวณใต้โต๊ะ เพื่อรองรับน้ำหนักสำหรับให้นักแสดงขึ้นไปยืนได้ และมีข้อควรระวังที่แจ้งให้นักแสดงทราบคือ ไม่ควรค้ำหรือทิ้งน้ำหนักบริเวณมุมทั้งสี่ข้าง เพราะจะทำให้โต๊ะล้มได้ โดยภาพรวมเป็นที่น่าพึงพอใจและเป็นไปตามแผนที่วางไว้ ทั้งเรื่องรูปร่าง และการหมุนเปลี่ยนรูปทรงตามมุมมอง



ภาพที่ 3.85 : ภาพการลงสีเฟอร์นิเจอร์

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.86 : ภาพชุดโต๊ะอาหารเมื่อมองจากมุมต่างๆ

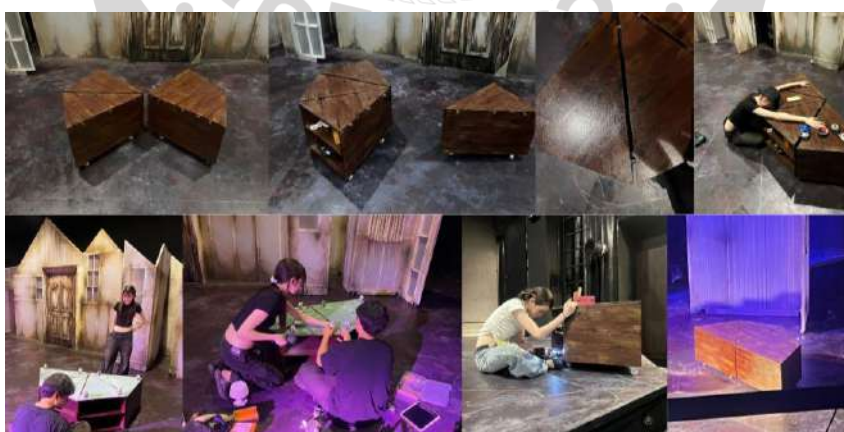
ที่มา : ผู้ศึกษา

ชั้นวางของ/เตียงนอน

เมื่อได้รับชิ้นงาน ผู้ศึกษาพบว่าซัพพลายเออร์ไม่ได้เจาะช่องด้านข้างของบล็อกสองชิ้น ส่งผลให้สามารถเก็บของได้เพียงหนึ่งด้าน ผู้ศึกษาจึงแจ้งกับผู้กำกับและคณะอาจารย์ และแก้ไขปัญหาดังกล่าวโดยการลดการวางของตกแต่งในด้านชั้นวางของ เพื่อให้นักแสดงสามารถเก็บอุปกรณ์เพิ่มเติมเข้าไปได้ และตัดการใช้หมอนและผ้าห่มออก จากนั้นจึงจะเริ่มลงสีไม้มะฮอกกานี เช่นเดียวกับชุดโต๊ะอาหาร

ในส่วนของการยึดติดบล็อกทั้งสี่ชิ้น ผู้ศึกษาได้ทดลองโดยใช้ เทปแม่เหล็ก แม่เหล็กชิ้นเล็ก และแม่เหล็กแรงดูดสูง พบว่า การใช้แม่เหล็กแรงดูดสูงมีความเป็นไปได้ และทำให้บล็อกยึดติดกันได้มากที่สุด แต่เนื่องจากแม่เหล็กแรงดูดสูงมีความหนา และต้องประกบกันสองชิ้น ทำให้เกิดร่องระหว่างบล็อก ซึ่งไม่ได้ส่งผลกระทบต่อรูปทรงของเตียง

ผู้ศึกษาได้เริ่มยึดแม่เหล็กโดยการเจาะสกรูที่ขอบด้านบน ขอบละสองคู่ ซ้ายและขวา พบว่าขณะเคลื่อนย้าย แรงดูดของแม่เหล็กยังไม่เพียงพอจึงติดเพิ่มเป็นขอบละสามคู่ ซึ่งทำให้เกิดแรงยึดที่บล็อกด้านข้างแข็งแรงขึ้น แต่บล็อกคู่กลางยังมีการหลุดขณะเคลื่อนย้ายหากรับน้ำหนักมาก จึงจะติดเพิ่มเป็น ขอบบน 3 คู่ และ ขอบล่าง 2 คู่ แต่เมื่อการซ้อมใหญ่ (Dress Rehearsal) เติงนอนเกิดการแยกขณะเคลื่อนย้าย ซึ่งอาจเกิดอุบัติเหตุต่อนักแสดง ทำให้คณะอาจารย์มีความเห็นว่า ให้ยึดเตียงทั้งหมดติดกัน เนื่องจากในการปรับแก้เนื้อเรื่องยังไม่มีฉากที่ใช้เทคนิคการแยกชิ้นส่วน ผู้ออกแบบจึงได้แก้ไขตามคำแนะนำ โดยการถอดแม่เหล็กและยึดบล็อกไม้เข้าหากันด้วยสกรู และถอดล้อบางชิ้นออก เพื่ออำนวยความสะดวกให้การแสดงเป็นไปอย่างไม่มีข้อกังวล



ภาพที่ 3.87 : ภาพบล็อกเตียงนอน และการแก้ไขปัญหา

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.88 : ภาพการตกแต่งจักรยานและหมวกกันน็อคของเต้าหู้
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.89 : ภาพการเพ้นท์สีและทำตากระดุมของหน้ากาก
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.90 : ภาพการดเพ้นท์กีตาร์ของพ่ออีกคน
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.91 : ภาพการทำจดหมายเชิญ

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.92 : ภาพอุปกรณ์ประกอบฉากอื่นๆ

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.4.3.3 ช่วงการแสดง

ก่อนการแสดงเริ่มในทุกเช้า ผู้ศึกษาจะตรวจสอบความเรียบร้อยของอุปกรณ์ประกอบฉากทั้งหมด ทั้งการตรวจสอบการชำรุด หรือตำแหน่งที่ต้องจัดเตรียมของ และตรวจสอบความเรียบร้อยอีกครั้งก่อนการแสดงเริ่ม โดยมีผู้ช่วยฝ่ายสแตจคอยตรวจสอบความเรียบร้อยในฝั่งที่ตนเองรับผิดชอบ และคอยดูแลคิวของนักแสดงที่ต้องใช้อุปกรณ์ต่างๆ

ในระหว่างการแสดง ผู้ศึกษาจะคอยสังเกตการณ์ถึงข้อผิดพลาดและประสานงานกับฝ่ายสแตจจากด้านบนห้องควบคุม และนำไปเป็นข้อแก้ไขในการแสดงรอบต่อไป

หลังการแสดงจบผู้ศึกษาจะตรวจเช็คความเรียบร้อยของอุปกรณ์ต่างๆให้อยู่รวมกันเป็นจุด เพื่อทำให้เกิดความสะดวกต่อการจัดตำแหน่งในวันต่อไป

3.4.3.4 ปัญหาและแนวทางการแก้ไข

ตารางที่ 3.46 : ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขระหว่างช่วงผลิตผลงาน

ปัญหา	แนวทาง
ในช่วงสัปดาห์การแสดงยังมีการปรับแก้บทและคิวของนักแสดงอยู่ตลอด เพื่อสร้างความกระชับอยู่เรื่อยๆ ซึ่งส่งผลกระทบต่อ ซีนอาหารบางซีนถูกตัดออก ทำให้ต้องเปลี่ยนการวางคิวและเซตอาหาร ซึ่งส่งผลให้อาหารบางชนิดไม่ถูกใช้ หรือจำเป็นต้องเปลี่ยนแผนด้วยการนำอาหารจากอีกโลกมาเติมในโลกจริง	คัดเลือกอาหารจากอีกโลกที่เหมาะสมกับบริบทโลกจริงมาเติมในซีน และปรับเซตอาหารที่ต้องใช้ในแต่ละซีนใหม่ โดยนำอาหารบางส่วนใส่ไว้ที่ต้องได้โต๊ะและสามารถให้นักแสดงนำขึ้นมาจัดเรียงได้เอง โดยได้โต๊ะมีการแบ่งช่องระหว่างอาหารในโลกจริงและอีกโลก เพื่อไม่ให้นักแสดงเกิดความสับสน
ซัพพลายเออร์ทำแบบของเตียงให้ผิด โดยไม่ได้เจาะช่องของบล็อกสามเหลี่ยม สองบล็อกตามแบบที่ส่งให้ ทำให้เหลือช่องเก็บของด้านเดียวคือด้านขึ้นวางของ	ลดการวางของตกแต่งเพื่อให้มีช่องว่างเพิ่มสำหรับใส่ของ
มีการปรับแก้ในส่วนของนักแสดง โดยการให้นักแสดงขึ้นไปยืนบนโต๊ะแต่กังวลเรื่องความแข็งแรง	สามารถตามไม้ด้านในช่องใส่ของเพื่อเสริมความแข็งแรงให้โต๊ะได้เมื่อต้องรับน้ำหนัก แต่มีข้อควรระวังให้นักแสดงไม่ให้เหยียบบริเวณมุมโต๊ะ
ในการปรับแก้บทในช่วงสัปดาห์การแสดง ทำให้ไม่มีฉากที่ใช้ฟังก์ชันในการแยกเตียง และการติดแม่เหล็กยังไม่หนาแน่นพอในระหว่างเคลื่อนย้าย อาจทำให้เกิดอุบัติเหตุได้	นำแม่เหล็กออกและยึดเตียงติดให้เป็นชิ้นเดียวกันด้วยสกรู และถอดล้อบางชิ้นออกเพื่อให้ขนย้ายได้
ฉากตามหาดวงตาที่โรงละคร มีการปรับแก้บล็อกและตำแหน่งไฟ และบทที่แก้ไม่มีการให้	ปัญหานี้ไม่มีการแก้ เนื่องจากจะกระทบทั้งบล็อกของนักแสดงและฝ่ายไฟ ซึ่งในการแสดง

นักแสดงถือไฟฉายทำให้การฉายเงาเห็นภาพไม่ค่อยชัด	แต่ละครั้งตำแหน่งของนักแสดงก็แตกต่างกันออกไป ทำให้อาจมีบางช่วงที่เห็นเงาชัดและไม่ชัดบ้าง
เนื่องจากระหว่างซ้อม การเคลื่อนย้ายเพอร์ริเจอร์มีเสียงค่อนข้างดังทำให้ไม่ได้ยินเสียงนักแสดงพูด ด้วยน้ำหนักของไม้ คณะอาจารย์จึงเกิดข้อสงสัยว่าสามารถทำให้ล้อเบาขึ้นได้หรือไม่	ไม่สามารถทำให้ล้อเบาลงได้ จึงแก้ที่ตัวนักแสดง โดยให้นักแสดงเคลื่อนย้ายเพอร์ริเจอร์ให้เสร็จก่อนจึงเริ่มพูด เพื่อให้ได้ยินเสียงชัดเจน

3.4.4 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-Production)

เมื่อการแสดงรอบสุดท้ายสิ้นสุดลง จึงทำการถอนรื้อฉากและเคลื่อนย้ายอุปกรณ์ต่างๆออกจากโรงละคร โดยผู้ศึกษาได้จัดเก็บเพอร์ริเจอร์ให้อยู่ในตำแหน่งที่ไม่ขัดขวางทางเดิน และนำอุปกรณ์ชิ้นเล็กเก็บเข้าใส่กล่องและคัดแยกเป็นหมวดหมู่ เพื่อให้สะดวกต่อการนำมาใช้ในรุ่นถัดไป

3.5 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย

3.5.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง(Pre-production)

3.5.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม

ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นายธนพร ช่างเกวียน

จากการศึกษาบทนวนิยายต้นฉบับเรื่อง “coraline” ของ นีล เกแมน (Neil Gaiman) โดยตีความแก่นของเรื่องที่พูดถึง “ความสมบูรณ์แบบ” ที่ในโลกความจริงนั้นพ่อและแม่ไม่สามารถให้สิ่งนี้กับคอรัลไลน์แบบที่แม่ในโลกอีกใบสร้างให้ได้ราวกับว่าติดนิ้วเสกขึ้นมาเป็นดั่งใจนึก แต่ทั้งหมดล้วนเป็นเพียง “ภาพลวงตา” ที่แม่อีกคนสร้างขึ้นมาเพื่อล่อลวงคอรัลไลน์ให้เข้ามาติด “กับดัก” และดูตลกวิญญูณ ความกลัวของเธอเป็นอาหาร จึงเกิดเป็นคีย์เวิร์ดสำคัญที่ผู้ศึกษาเลือกใช้ในการออกแบบ คือ

“ ความสมบูรณ์แบบ, ภาพลวงตา , และกับดัก“ ภายใต้ธีม “ ในโลกที่ความสมบูรณ์แบบคือภาพลวงตาจึงเป็นเหยื่อล่อให้เข้าสู่กับดัก”



ภาพที่ 3.93. : การศึกษาบทละครดั้งเดิม

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธนาทร ช่างเกรียน)

ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นายธเนศ สุทธิพงศ์

จากการศึกษาบทละครเรื่องโครอลไลน์ (Coraline) ผู้ศึกษาได้ตีความผ่านบทละครเรื่องนี้ เป็นเรื่องของเด็กหญิงที่รู้สึกท้อชีวิตของตัวเอง “ขาดบางอย่าง” โดยเฉพาะความใส่ใจจากพ่อแม่ หลังจากย้ายเข้าบ้านใหม่ เธอค้นพบ “ประตูลับ” ที่พาไปสู่โลกอีกด้านหนึ่ง ซึ่งทุกอย่างดูดีกว่าเดิม จึงนำมาเป็นธีมหลักก็คือ “ความกล้าหาญไม่ใช่การไร้ความกลัวแต่คือการเลือกเดินตามความฝัน แม้หนทางนั้นจะนำไปสู่การเดินโตที่เจ็บปวด” และได้แยกคำสำคัญ(Keyword) หลักออกมา 3 คำสำคัญที่เป็นหัวใจหลักในการทำงานออกแบบ คือคำว่า (ความกล้าหาญ (Courage) การเติบโต (Growth) ความฝัน (Dream) เพื่อแสดงให้เห็นว่าสิ่งที่สมบูรณ์แบบอาจซ่อนอันตรายไว้ ขณะที่ความจริงไม่สมบูรณ์แบบ แต่มีคุณค่า และ ปลอดภัยกว่า



ภาพที่ 3.94 : การศึกษาบทละครดั้งเดิม

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธเนศ สุทธิพงศ์)

ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นางสาวชยานันต์ โรจน์ไพศาลนุกุล

ผู้ศึกษาได้เริ่มจากการศึกษาบทละครเรื่อง Coraline ผู้ศึกษาได้ตีความผ่านตัวละครหลักที่ต้องเผชิญกับโลกที่มีความพิศวงและเต็มไปด้วยการผจญภัย เปรียบเสมือนการก้าวเข้าสู่พื้นที่ที่ไม่คุ้นเคยซึ่งทั้งน่าดึงดูดและแฝงไปด้วยอันตราย จากการศึกษาทำให้เห็นถึงพัฒนาการและการเติบโตของตัวละครจากประสบการณ์ที่ได้เผชิญ จึงเกิดเป็นคีย์เวิร์ดสำคัญในการออกแบบ คือคำว่า “พิศวง ผจญภัย การเติบโต” โดยมีธีมหลักคือ “การเติบโตผ่านโลกกลวงตาและการยอมรับตัวตน” และต้องการนำเสนอให้เห็นถึงการเผชิญหน้ากับสิ่งที่ไม่คุ้นเคยและความลวงตาที่เข้ามาท้าทายการรับรู้ของตนเอง ซึ่งนำไปสู่การเรียนรู้ การก้าวข้าม และการเติบโตของตัวตนในท้ายที่สุด



ภาพที่ 3.95 : การศึกษาบทละครดั้งเดิม

ที่มา : ผู้ศึกษา (นางสาวชยานันต์ โรจน์ไพศาลนกุล)

3.5.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอ

ในส่วนของแนวคิดที่นำมาใช้ เริ่มจากการรวบรวมแนวคิดของผู้ออกแบบทั้ง 3 คน ซึ่งแต่ละคนมีจุดเด่นและแรงบันดาลใจที่แตกต่างกัน ดังนี้

ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นายธนาทร ช่างเกวียน

จากการศึกษาบทละครผู้ศึกษาได้แบ่งเครื่องแต่งกายเป็นสองกลุ่มหลัก โดยในโลกจริงใช้โทนสีหม่นหรือค่าความอิ่มตัวค่อนข้างต่ำและใช้ลวดลายที่มีโครงสร้างชัดเจนหรือเรขาคณิต ในโลกอีกใบมีการสอดแทรกองค์ประกอบทางกายภาพของแมลงในระดับที่แตกต่างกัน โดยมีสัดส่วนที่แปรผันตามระดับอัตลักษณ์ความเป็นแมลงที่แฝงอยู่ในตัวละครแต่ละตัว



ภาพที่ 3.96 : ภาพแนวคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกาย

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธนาทร ช่างเกวียน)

ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นายธเนศ สุทธิพงศ์

ผู้ศึกษาได้ออกแบบเครื่องแต่งกายโดยอิงจากความแตกต่างระหว่างโลกความเป็นจริงและโลกอีกใบ เพื่อสื่อสารแนวคิดเรื่อง “การเติบโตผ่านโลกกลางตาและการยอมรับตัวตน” ควบคู่กับคีย์เวิร์ดสำคัญ ได้แก่ “พิศวง” “ผจญภัย” และ “การเติบโต” โดยโลกความเป็นจริงใช้โทนสีเรียบและหม่น เช่น ขาว เทา และดำ สำหรับตัวละครในครอบครัว เพื่อสะท้อนความไม่สมบูรณ์ของชีวิตประจำวัน ขณะที่ตัวละครคอรัลไลน์มีสีสันสดใสเพื่อแสดงถึงความต้องการในการผจญภัยและการเติบโต ส่วนโลกอีกใบใช้สีที่สดและอึมครึมมากขึ้น เพื่อสร้างภาพลักษณ์ของความสมบูรณ์แบบที่แฝงด้วยความลวงตาและความพิศวง



ภาพที่ 3.97 : ภาพแนวคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกาย

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธเนศ สุทธิพงศ์)

ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นางสาวชยานันต์ โรจน์ไพศาลนุกุล

ผู้ศึกษาได้ออกแบบเครื่องแต่งกายโดยอิงจากความแตกต่างระหว่างโลกความเป็นจริงและโลกอีกใบ เพื่อสื่อสารแนวคิดเรื่อง “การเติบโตผ่านโลกดวงตาและการยอมรับตัวตน” ควบคู่กับคีย์เวิร์ดสำคัญ ได้แก่ “พิศวง” “ผจญภัย” และ “การเติบโต” โดยโลกความเป็นจริงใช้โทนสีเรียบและหม่น เช่น ขาว เทา และดำ สำหรับตัวละครในกรอบแก้ว เพื่อสะท้อนความไม่สมบูรณ์ของชีวิตประจำวัน ขณะที่ตัวละครคอรัลไลน์มีสีสันสดใสเพื่อแสดงถึงความต้องการในการผจญภัยและการเติบโต ส่วนโลกอีกใบใช้สีที่สดและอิมิตัวมากขึ้น เพื่อสร้างภาพลักษณ์ของความสมบูรณ์แบบที่แฝงด้วยความลวงตาและความพิศวง



ภาพที่ 3.98 : ภาพแนวคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกาย

ที่มา : ผู้ศึกษา (นางสาวชยานันต์ โรจน์ไพศาลนุกุล)

3.5.1.3 การวิเคราะห์บทละคร และการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการ

ออกแบบเครื่องแต่งกาย

จากการวิเคราะห์บทละครร่วมกับแนวคิดในหัวข้อที่ 2.5 และการประชุมกับผู้กำกับ ทีมงาน รวมถึงคำแนะนำจากอาจารย์ ผู้ศึกษาจึงได้ปรับบริบทของเรื่องให้เกิดขึ้นในประเทศไทย โดยกำหนดให้เหตุการณ์อยู่ในยุคปัจจุบัน ณ จังหวัดกาญจนบุรี ซึ่งเป็นพื้นที่ธรรมชาติห่างไกลจากชุมชน มีข้อจำกัดด้านการเข้าถึงและสัญญาณโทรศัพท์ ส่งผลให้บรรยากาศมีความเงียบสงบ โดยเฉพาะในช่วงฤดูฝนที่มีความชื้นสูง และเนื่องจากลักษณะของคนในพื้นที่ ที่ค่อนข้างมีเอกลักษณ์ ปัจจัยเหล่านี้จึงถูกนำมาประกอบการออกแบบเครื่องแต่งกายให้สอดคล้องกับบริบทของเรื่อง

ตารางที่ 3.47 :

ตารางแสดงการวิเคราะห์บุคลิกของตัวละครเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบเครื่องแต่งกาย

ตัวละคร	บุคลิกลักษณะของตัวละคร	ดัชนีความเป็นแมลง
มะลิ	เด็กวัยรุ่นที่มีความฝัน ความทะเยอทะยานและความมุ่งมั่น มะลิสใจดนตรีและศิลปะ เธอต้องการอิสระทั้งกายและใจ ไม่ต้องการถูกควบคุม	แมลงปอ 10%
แม่	โรส อายุ 38 ปี เป็นคนที่มีเป้าหมายชีวิตที่จริงจัง ทำทุกอย่าง เพื่อให้ครอบครัวมั่นคง มีวิธีการแสดงความรักที่ไม่อ่อนโยน นัก หลายครั้งโรสเลือกใช้วิธี “การสั่ง” มากกว่า “การกอด”	0%
แม่อีกคน	ปีศาจแมงมุมดุร้าย เป็นนักวางแผนที่แยบยล ดุคกินความกลัว และวิญญาณของเด็กๆเป็นอาหาร โดยสร้างเป็นแม่ใจดีและ สมบูรณ์แบบ	แมงมุมแม่หม้ายดำ 100%
พ่อ	นนท์ อายุ 40 ปี สนใจนิยายแฟนตาซีและการเมือง มีอารมณ์ ขัน ใจดี และเป็นพ่อที่อ่อนโยนเสมอ พ่อมักไม่มีอำนาจในบ้าน แต่เป็นพ่อที่เข้มแข็งสำหรับมะลิเสมอ	0%
พ่ออีกคน	ปีศาจตักแตนดำขาว ที่ถูกชักใยโดยแม่อีกคน เป็นพ่อใจดีที่ สมบูรณ์แบบ เล่นดนตรี และมีอารมณ์ขัน	ตักแตนดำขาว100%
เต้าหู้	ความฝันอยากเป็นนักวาดรูป มีจินตนาการสูง ชอบทำ สิ่งประดิษฐ์ สนใจเรื่องแมลง ใช้ชีวิตเรียบง่ายแต่ยังอยู่ใน กรอบ	0%
เต้าหู้อีกคน	บุคลิกนิ่งๆ ไม่สนโลก โลกส่วนตัวสูง	หิ่งห้อย 10%
ป้าเพ็ญนี้ดี	อายุ 61 ปี สนใจละครเวที สนใจดูดวง เลขเด็ด เป็นคนใจร้อน	0%

	เจ้ากี้เจ้าการ	
ป้าเพ็ญนี้ดีอีกคน	ดูร่าเริงและจัดจ้าน ดูเย้ายวนและชวนให้หลงใหล	แมลงเต่าทอง 40%
ป้าอาภรณ์	อายุ 60 ปี น้องสาวแท้ๆของเพ็ญนี้ดี เรียนไม่เก่งตั้งแต่เด็ก ชอบรักสวยรักงาม เป็นคนตรงๆ พลังบวก แต่ซ่อนความหลอนเอาไว้	0%
ป้าอาภรณ์อีกคน	มีความโดดเด่น มั่นใจ ดูเป็นตัวยุ่เชี่ยวชาญของเวที ทรงพลัง แต่ก็ดูน่ากลัวในเวลาเดียวกัน	แมลงเต่าทอง 40%
ลุงเสรี	สนใจการแสดงละครสัตว์และกายกรรมตั้งแต่เด็ก เลยนแอบที่บ้านไปดูละครสัตว์หรือกายกรรมตั้งแต่อายุ 15 ก่อนจะเลิก เพราะอายุที่มากเกินไป	0%
ลุงเสรีอีกคน	เป็นหัวหน้าคณะละครสัตว์ สนุกสนาน มีเอกลักษณ์ในการพูด เหมือนอยู่บนเวทีตลอดเวลา มีเสน่ห์แบบแปลกๆดูน่าค้นหา	มดแดง 40%
แมวดำ	แมวจรจัดในพื้นที่ ไม่มีที่มาแน่ชัด เติบโตในหมู่บ้านนี้ ลึกลับ คาดเดาไม่ได้ ฉลาด มีประสบการณ์ใช้ชีวิตสูง	0%
หนูลิเมีย	หัวหน้าหนูเพศเมีย มีความเป็นผู้นำ ฉลาด มีไหวพริบ	หนอนบุงชน 50%
หนูลิบบ้า	หนูเพศผู้ มีนิสัยเจ้าสำอาง ดูพึ่งพาได้	หนอนบุงชน 50%
หนูลูก้า	หนูเพศผู้ มีนิสัยรักการกิน มีความดีและซุกซน	หนอนบุงชน 50%
หนูลูโม	หนูเพศเมียไม่ค่อยทันใคร มีนิสัยป้าๆป่อยๆ	หนอนบุงชน 50%
เด็กผีต้นกล้า	ผีเด็กนักเรียนประจำชายล้วนที่เสียชีวิตในปี พ.ศ. 2473 มีนิสัยซุกซนและมักกังวลกับสถานการณ์ต่างๆตรงหน้าเสมอ	ผีเสื้อกลางคืน 80%
เด็กผีขวัญตา	ผีเด็กสาวจากครอบครัวที่เคยมีฐานะ เธอเสียชีวิตในปี พ.ศ.	ผีเสื้อกลางคืน 80%

	2508 ขวัญตามีความเป็นผู้นำสูง เกลี้ยวอนลาด และรู้วิธีเอาตัวรอด	
เด็กผีจอมใจ	ผีเด็กสาวจากครอบครัวยากจน เธอเสียชีวิตในปี พ.ศ.2488 มีความมั่นใจสูง ชี้สังสัยและซุกซน	ผีเสื้อกลางคืน 80%

3.5.1.4 การส่งความคืบหน้า 30%

หลังจากการวิเคราะห์ลักษณะตัวละครและบริบทของเรื่อง ผู้ศึกษาจึงได้แบ่งกลุ่มตัวละครตามพื้นที่การดำเนินเรื่องออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ โลกความเป็นจริงและโลกอีกใบ ดังนี้

กลุ่มโลกความเป็นจริง

มะลิ เป็นตัวละครที่มีความเด็ดเดี่ยว กล้าได้กล้าเสีย และมีความเป็นตัวของตัวเองสูง ด้วยลักษณะนิสัยที่ฉลาดหลักแหลมแต่แฝงไปด้วยความใจร้อน มุ่งมั่นต่อเป้าหมายอย่างแรงกล้า ผู้ออกแบบจึงเลือกใช้ “แมลงปอ” เป็นสัญลักษณ์เปรียบเทียบเชิงบุคลิกภาพ เนื่องจากแมลงปอมีการเคลื่อนที่ที่รวดเร็ว แม่นยำ และมีทิศทางที่ชัดเจน ผู้ออกแบบจึงกำหนดสัดส่วนความเป็นแมลงไว้เพียง 10 ใน 100 ส่วน เพื่อรักษาความสมจริงตามบริบทของเหตุการณ์และการแสดง เพื่อให้ตัวละครยังคงความเป็นมนุษย์ เน้นไปที่โครงสร้างชุดที่กระชับสัดส่วนเพื่อสื่อถึงความคล่องแคล่วและปราดเปรียวตามลักษณะทางกายภาพของแมลงปอ เสริมด้วยเสื้อคลุมชั้นนอกเพื่อประโยชน์ใช้สอยตามสภาพแวดล้อมป่าชนบทที่ตัวละครอาศัยอยู่ โดยเลือกใช้กลุ่มสีธรรมชาติ ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจจากสีสนของแมลงปอในธรรมชาติ



ภาพที่ 3.100 : ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายตัวละครแม่ - โลกจริง

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธนทร ช่างเกวียน)

พ่อ แม่โดยบริบททางสังคม พ่อมักจะถูกคาดหวังให้เป็นหัวหน้าครอบครัวที่มีภาวะผู้นำสูง แต่ตัวละครนันทกลับมีลักษณะทางบุคลิกภาพที่สวนทางกับความคาดหวังดังกล่าว ผู้ออกแบบจึงเลือกสื่อสารความอ่อนแอและสภาวะการขาดอำนาจนำผ่านเครื่องแต่งกายที่มีลักษณะราบเรียบและไร้เอกลักษณ์ เพื่อสะท้อนถึงตัวละครที่เป็นเพียงผู้ตามและพยายามกลมกลืนไปกับความปกติสามัญจนขาดความโดดเด่น



ภาพที่ 3.101 : ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายตัวละครพ่อ - โลกจริง

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธนทร ช่างเกวียน)

เต้าหู้ และ เต้าหู้อีกคน จากบทธละคร พบว่ามีบุคลิกเป็นเด็กที่มีความจินตนาการสูง มีความโดดเด่น ชอบทำสิ่งประดิษฐ์ จับแมลง และปั่นจักรยานไปเรื่อยๆตามถนน ความสุขมักเกิดจากสิ่งเล็กๆ สิ่งที่ธรรมดา ที่คนอื่นๆมักมองข้ามไป การออกแบบเครื่องแต่งกาย จึงมุ่งเน้นการใช้สีสัน โทนพาสเทล(Pastel Tone) สอดคล้องกับลักษณะนิสัยที่สดใสร่าเริงควบคู่กับความอ่อนไหวในตัว โดยเลือกใช้เสื้อผ้าที่มีความเป็นดอกไม้ผ้าประดิษฐ์ กระเป๋าถักไหมพรม เพื่อสะท้อนถึงความชื่นชอบในงานฝีมือ (DIY)



ภาพที่ 3.102 : ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายตัวละครเต้าหู้ - โลกจริง

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธเนศ สุทธิพงศ์)

ป้าเพ็ญนีดี คุณป้าอายุ 61 ปี ที่บ้านส่งเรียนคณะศึกษาศาสตร์เพราะคิดว่าเป็นอาชีพที่มั่นคงแต่เรียนไม่จบเพราะไม่ทางที่ตัวเองชอบ จนน้องสาว อาภรณ์ ได้มาชวนไปเล่นละครเวที จึงทำให้ เพ็ญ ได้หลงใหลในละครเวที สนใจในการดูดวง เลขเด็ด และ ความเชื่อลึกลับเป็นพิเศษ บุคลิกเป็นคนใจร้อน กระฉับกระเฉง เจ้ากี้เจ้าการ เป็นคนพูดตรงๆ การออกแบบเครื่องแต่งกาย เลยให้มีกลิ่นอายการแต่งกายของโบฮีเมีย (Bohemia) และ ผสมผสานความลึกลับน่าหลงใหลของนักพยากรณ์ ใช้สีประจำตัวละครคือ ม่วง ชมพู



ภาพที่ 3.103 : ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายเพ็ญนิตี - โลกจริง

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธเนศ สุทธิพงศ์)

ป้าอาภรณ์ อายุ 60 ปี เป็นน้องสาวแท้ๆของ เพ็ญนิตี เป็นคนเรียนไม่ค่อยเก่งตั้งแต่เด็ก แต่พ่อแม่ส่งไปเรียนภาษา คณะอักษรศาสตร์ เอกภาษาอังกฤษ ระหว่างนั้นมีเพื่อนในคณะมาชวนไปเล่นละครเวที จึงค้นพบตัวเองว่าชอบสายบรรเทิงมากกว่าสายวิชาการ แต่พอหลังเรียนจบเลยตัดสินใจหนีออกจากบ้านไปพร้อมพี่สาว และ ทาวิธิตั้งตัวได้ด้วยกัน 2 คน นิสัยเป็นคนตรงๆ ไม่ทันเล่ห์เหลี่ยมคนสดใสร่าเริง พลังบวกเยอะ ชอบของสวยงามๆ การออกแบบเครื่องแต่งกาย ชูุดจะออกแบบให้ดูเรียบหรู แกลม และมีทรงผมโดดเด่นเฉพาะตัว เสื้อผ้ามีสีฉูดฉาด เช่น ฟ้าน้ำเงิน



ภาพที่ 3.104 : ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายอาภรณ์ - โลกจริง

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธเนศ สุทธิพงศ์)

ลูจเสรี จากบทละคร สนใจการแสดงละครสัตว์ และ กายกรรมตั้งแต่เด็ก เลยแอบที่บ้านไปดูละครสัตว์ หรือ กายกรรมตั้งแต่อายุ 15 ก่อนจะเลิกเพราะอายุ ที่มากเกินไป บุคลิกตัวละครเป็นคนกระตือรือร้น ใช้ชีวิตอิสระ การออกแบบเครื่อง แต่งกาย จึงใช้เสื้อผ้าที่เน้นสีสันจัดจ้าน ทำให้ลุคโดดเด่น มีเอกลักษณ์แบบ Pop Art (ป๊อปอาร์ต) มองมาแล้วจะสะดุดตาในทันที



ภาพที่ 3.105 : ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายเสรี - โลกจริง

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธเนศ สุทธิพงศ์)

แนวคำ จากการวิเคราะห์บทละคร พบว่าเป็นแนวจริงจังที่อาศัยอยู่ใน หมู่บ้าน มีลักษณะผอม ขนหยาบและดูมอมแมม สะท้อนถึงสภาพความเป็นอยู่ที่ขาด การดูแล อีกทั้งภาพจำของแนวคำในความเชื่อโบราณที่มักถูกเชื่อมโยงกับความ อับมงคล ทำให้ตัวละครนี้มีความคลุมเครือในแง่ของบทบาทว่าเป็นฝ่ายดีหรือไม่ การ ออกแบบเครื่องแต่งกายจึงมุ่งเน้นการใช้โทนสีด้าเป็นหลัก ควบคู่กับการเพิ่ม รายละเอียดที่ให้ความรู้สึกสกปรกหรือสีกหรอ เพื่อสร้างภาพลักษณ์ที่พราเลือนและ ไม่ชัดเจน เสมือนการพรางตัว ซึ่งช่วยเสริมให้ตัวละครดูมีความลึกลับและยากต่อการ ตีความ



ภาพที่ 3.106 : ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายแมวดำ - โลกจริง

ที่มา : ผู้ศึกษา (นางสาวชยานันต์ โรจน์ไพศาลนุกุล)

กลุ่มโลกอีกใบ

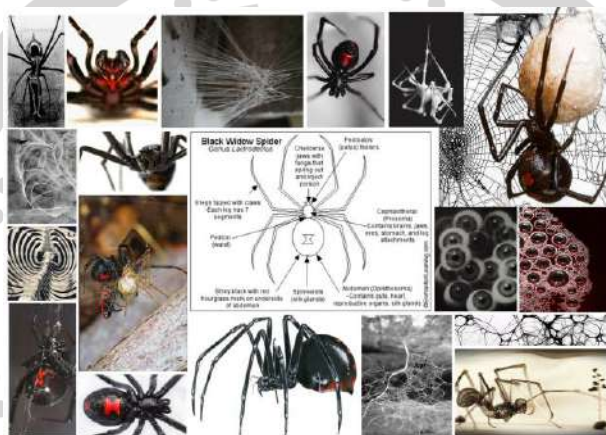
แม่อีกคน ตัวละครแม่อีกคนถูกนำเสนอในลักษณะของสิ่งเหนือธรรมชาติที่แฝงเร้นมาในรูปลักษณอันแสนดี เพื่อสร้างโลกสมมติที่เต็มไปด้วยความสมบูรณ์แบบตามความปรารถนาของมะลิ ผู้ออกแบบจึงหยิบยกแนวคิด “ความฝันแบบอเมริกัน” (American Dream) มาเป็นแกนหลักในการสื่อสาร โดยใช้ภาพลักษณ์ของมารดาในอุดมคติที่ดูอบอุ่น และเพียบพร้อม เพื่อสร้างความไว้วางใจและซ่อนเร้นเจตนาที่แท้จริง



ภาพที่ 3.107 : ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายตัวละครแม่อีกคน - โลกอีกใบ

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธนทร ช่างเกวียน)

แม่อีกคนในร่างปีศาจแมงมุม ผู้ออกแบบได้ศึกษาและวิเคราะห์ลักษณะทางกายภาพของ “แมงมุมแม่หม้ายดำ” รวมถึงโครงสร้างของรังไข่แมงมุม เพื่อนำมาพัฒนาเป็นองค์ประกอบหลักของเครื่องแต่งกาย จากการศึกษพบว่าแมงมุมสายพันธุ์ดังกล่าวมีลักษณะเด่นอยู่ที่ผิวสัมผัสซึ่งปกคลุมด้วยขนขนาดเล็กละเอียดจนดูราบเรียบ ส่งผลให้ลำตัวมีความเงางามมันวาวอย่างชัดเจน ผู้ออกแบบจึงหยิบยกเอกลักษณ์นี้มาใช้เป็นแนวทางหลักในการกำหนดพื้นผิวของตัวละคร เพื่อสร้างความรู้สึกที่แปลกประหลาด น่าเกรงขาม และดูไม่เป็นมนุษย์



ภาพที่ 3.108 : ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายตัวละครแม่อีกคนในร่างปีศาจแมงมุม - โลกอีกใบ

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธนทร ช่างเกวียน)

พ่ออีกคน แม้จะอยู่ภายใต้อำนาจการควบคุมของแม่อีกคน แต่เรายังเห็นว่าเขาเป็นพ่อที่มีอำนาจในบ้านเทียบเท่ากับแม่ ผู้ออกแบบใช้ชุดคลุมอาบน้ำเป็นกลวิธีสำคัญที่พิสูจน์ว่า พ่อสามารถรักษาสถานะผู้นำที่สมบูรณ์แบบไว้ได้แม้ในขณะที่พักผ่อนที่สุด สะท้อนถึงความมั่นคงในอำนาจที่เป็นธรรมชาติและยั่งยืนอย่างแท้จริง



ภาพที่ 3.109 : ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายตัวละครพ่ออีกคน - โลกอีกใบ

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธนทร ช่างเกวียน)

พ่ออีกคนในร่างปีศาจแมงมุม ในสถานะที่ตัวละครถูกครอบงำ พ่ออีกคนยังคงหลงเหลือความหวังใฝ่ฝันอยู่ ผู้ออกแบบจึงเลือกใช้ “ตึกแต่นดำขาว” เป็นต้นแบบในการพัฒนาเครื่องแต่งกาย เนื่องจากเป็นแมลงที่มีลักษณะทางกายภาพโดดเด่นในด้านการเป็นผู้ล่าและการตั้งรับ ซึ่งสะท้อนถึงสถานะของตัวละครที่ถูกชักใยให้กลายเป็นกิ้งกฏบักงูที่งูล่าที่ต้องทำตามคำสั่งอย่างไม่มีอาจขัดขึ้นได้เพื่อนำมาพัฒนาเป็นองค์ประกอบหลักของเครื่องแต่งกาย จากการศึกษาพบว่าตึกแต่นดำขาวมีลักษณะลำตัวเป็นเกราะและหนาม มีลักษณะคล้ายเคียว ผู้ออกแบบจึงตั้งใจจะผสมผสานเครื่องแต่งกายของมนุษย์เข้ากับเกราะแขนและส้นขาที่มีลักษณะของตึกแต่น



ภาพที่ 3.110 : ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายตัวละครพ่ออีกคนในร่างปีศาจตั๊กแตนตำข้าว - โลกอีกใบ

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธนาทร ช่างเกวียน)

ป่าเพ็ญนี้ต์และป่าอาภรณ์อีกคน ป่าทั้งสองคนมีลักษณะเป็นอดีตนักแสดงที่เต็มไปด้วยพลังการแสดง ท่าทางโอ้อ่า โดดเด่น และมีความเป็น theatrical สูง ราวกับใช้ชีวิตอยู่บนเวทีตลอดเวลา บุคลิกดูร่าเริง มีสีสันทัน และน่าหลงใหล แต่แฝงไปด้วยความแปลกประหลาด และความไม่น่าไว้วางใจ จึงชวนให้รู้สึกหลอนในเวลาเดียวกัน



ภาพที่ 3.111 : ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายกลุ่มโจร - โลกอีกใบ

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธเนศ สุทธิพงศ์)

ลุงเสรีอีกคน มีลักษณะเป็นโจว์แมนหรือหัวหน้าคณะการแสดง มีความมั่นใจ สูง พุดจาและเคลื่อนไหวอย่างมีจังหวะเหมือนกำลังนำเสนอการแสดงอยู่ตลอดเวลา บุคลิกดูสนุกสนาน มีพลัง และน่าดึงดูด แต่ก็แฝงความประหลาดและความไม่ปลอดภัย



ภาพที่ 3.112 : ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายกลุ่มโจว์ -โลกอีกใบ

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธเนศ สุทธิพงศ์)

กลุ่มหนู จากการวิเคราะห์บทละคร พบว่าเป็นกลุ่มตัวละครประกอบ (Ensemble) ที่ช่วยเสริมบรรยากาศของเรื่อง โดยมีลักษณะเป็นหนูรูปร่างอ้วนและเคลื่อนไหวเป็นกลุ่ม สะท้อนถึงสิ่งมีชีวิตที่อาศัยอยู่ในพื้นที่รกร้าง ในส่วนของเครื่องแต่งกาย ผู้ศึกษาได้รับแรงบันดาลใจจากกลุ่มคนไร้บ้าน (Homeless) โดยใช้โทนสีน้ำตาลและเทา และเลือกรูปแบบเสื้อผ้าที่หลวมและซ้อนทับกัน เพื่อให้ดูมอมแมมและพรางสัดส่วนให้ดูอ้วน อีกทั้งยังมีการเพิ่มลักษณะของหางหนูให้คล้ายใยแมงมุม โดยใช้ไหมพรมขาดรุ่มสีขาวหม่น เพื่อเสริมความแปลกประหลาดของตัวละคร



ภาพที่ 3.113 : ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายกลุ่มหนู - โลกอีกใบ

ที่มา : ผู้ศึกษา (นางสาวชยานันต์ โรจน์ไพศาลนุกุล)

กลุ่มเด็กผี ประกอบไปด้วย ต้นกล้า ขวัญตา และจอมใจ เป็นเหยื่อของแม่
อีกคนที่ถูกเย็บกระดุมแทนที่ดวงตา วิญญาณของทั้งสามคนยังคงอยู่ในบ้าน โดย
ผู้ออกแบบจงใจออกแบบเครื่องแต่งกายให้ทั้งสามคนมีลักษณะของ “ผีเสื้อกลางคืน”
เป็นนัยยะสื่อถึงเด็กเหล่านี้ที่ยอมแลกดวงตาของตัวเองเพียงเพื่อความสุขที่เป็นของ
ปลอม เหมือนผีเสื้อกลางคืนที่บินเข้าไปในกองไฟ แม้จะรู้ว่าตัวเองจะตายในกองไฟ
นั้น ผู้ออกแบบใช้โครงสร้างเสื้อผ้าจากยุคที่เด็กทั้งสามคนตาย ต้นกล้าเด็กชายในปี
ค.ศ.1930 จอมในเด็กหญิงในปี ค.ศ. 1945 ขวัญตาเด็กหญิงในปี ค.ศ.1965 และสวม
ผ้าคลุมที่มีลักษณะเป็นปีกที่มีร่องรอยการเผาไหม้เสมือนว่าเป็นผีเสื้อกลางคืนที่ถูก
เผาและมีขนแพงคอ อัตราส่วนความเป็นแมลงอยู่ที่80:100



ภาพที่ 3.114 : ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายตัวละครต้นกล้า - โลกอีกใบ
ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธนาทร ช่างเกวียน)



ภาพที่ 3.115 : ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายตัวละครขวัญตา - โลกอีกใบ
ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธนาทร ช่างเกวียน)



ภาพที่ 3.116 : ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายตัวละครจอมใจ - โลกอีกใบ

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธนาทร ช่างเกวียน)

(1) สรุปปัญหาและแนวทางการแก้ไขหลังจากส่งความคืบหน้า 30%

ตารางที่ 3.48 : ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 1 (30%)
ของการออกแบบเครื่องแต่งกาย

ปัญหาที่เกิด	แนวทางการแก้ไข
ในส่วนของเครื่องแต่งกายแม่ จากภาพตัวอย่างที่นำเสนอกับเหล่าอาจารย์ มีความเห็นว่า ด้วยรูปร่างของนักแสดงเสื้อผ้าที่เลือกมาเป็นแบบอาจจะไม่ส่งเสริมบุคลิกภาพและอาจทำให้สัดส่วนไม่สวยงาม	เลือกเสื้อผ้าและสีที่ทำให้สัดส่วนดูโปร่งขึ้น ใส่แขนที่ยาวเพื่อปกปิดหัวไหล่ที่ทำให้ตัวดูหนา
ชุดฟอโนโลกปติ อาจมีบางชุดที่ดูเด็ก ไม่สมวัย	เลือกบางอย่างจากบางรูปภาพ และผสมผสานใหม่ให้เข้ากันและเป็นไปตามบุคลิกของตัวละคร
ในส่วนของกลุ่มสัตว์ ยังไม่สามารถกำหนดสัดส่วนความเป็นมนุษย์และสัตว์ของตัวละครแม่	กำหนดสัดส่วนความเป็นมนุษย์และสัตว์ในระดับ 50:50 และนำมาปรับใช้กับเครื่องแต่งกายให้มี

และกลุ่มหนูได้อย่างชัดเจน ทำให้ภาพลักษณ์ของตัวละครยังไม่สมดุล และมีความคลุมเครือระหว่างความเป็นมนุษย์และสัตว์	ลักษณะกึ่งจริงกึ่งนามธรรม เพื่อคงความคลุมเครือของตัวละคร

3.5.1.5 การส่งความคืบหน้า 50%

จากความคืบหน้าในระยะ 30% ผู้ศึกษาได้ร่วมกันประชุมและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในฝ่ายอย่างต่อเนื่อง เพื่อพัฒนาและปรับปรุงผลงานให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น นำเสนอแนวทางการออกแบบให้ผู้กำกับ และ อาจารย์ที่ปรึกษา ก่อนนำไปทดลองใช้จริงในเทศกาลปล่อยผี ผู้ศึกษาได้เริ่มค้นหาเสื้อผ้าจากห้องคอสมูมและตลาดเสื้อผ้ามือสอง เพื่อให้เหมาะสมตามบทบาทของนักแสดงที่ระบุในบทละคร

กลุ่มโลกความเป็นจริง



ภาพที่ 3.117 : เทศกาลปล่อยผี – มะลิ

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธนาทร ช่างเกวียน)



ภาพที่ 3.118 : เทศกาลปล่อยผี – แม่

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธนทร ช่างเกวียน)



ภาพที่ 3.119 : เทศกาลปล่อยผี – พ่อ

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธนทร ช่างเกวียน)



ภาพที่ 3.120 : เทศกาลปล่อยผี – ลุงเสรี

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธเนศ สุทธิพงศ์)



ภาพที่ 3.121 : เทศกาลปล่อยผี – ป้าเพญณี

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธเนศ สุทธิพงศ์)



ภาพที่ 3.122 : เทศกาลปล่อยผี – ป่าอาภรณ์

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธเนศ สุทธิพงศ์)



ภาพที่ 3.123 : เทศกาลปล่อยผี - เต้าหู้

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธเนศ สุทธิพงศ์)



ภาพที่ 3.124 : เทศกาลปล่อยผี – แมวดำ

ที่มา : ผู้ศึกษา (นางสาวชยานันต์ โรจน์ไพศาลนุกุล)

กลุ่มโลกอีกใบ



ภาพที่ 3.125 : เทศกาลปล่อยผี – แม่อีกคน

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธนทร ช่างเกวียน)



ภาพที่ 3.126 : เทศกาลปล่อยผี – แม่อีกคนในร่างปีศาจแมงมุม

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธนาทร ช่างเกวียน)



ภาพที่ 3.127 : เทศกาลปล่อยผี – พ่ออีกคน

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธนาทร ช่างเกวียน)



ภาพที่ 3.128 : เทศกาลปล่อยผี – พ่ออีกคนในร่างปีศาจตักแตน
 ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธนาทร ช่างเกวียน)

ลุงเสรี2



ภาพที่ 3.129 : เทศกาลปล่อยผี – ลุงเสรีอีกคน
 ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธเนศ สุทธิพงศ์)



ภาพที่ 3.132 : เทศกาลปล่อยผี – กลุ่มเด็กผี

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธนทร ช่างเกวียน)

(1) สรุปปัญหาและแนวทางการแก้ไขหลังจากส่งความคืบหน้า 50%

ตารางที่ 3.49 : ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 2 (50%)

ของการออกแบบเครื่องแต่งกาย

ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไข
ดีไซน์ชุดของแม่อีกคนให้ความรู้สึกที่อันตรายจนเกินไปทั้งจากสี โครงสร้าง และลวดลาย หากมองด้วยสายตาของมะลิเอง นี่อาจจะไม่ใช่แม่คนใหม่ที่มะลิจะอยากมาอยู่ด้วยสักเท่าไร	ปรับทั้งสีและดีไซน์ใหม่โดยหยิบโครงสร้างเสื้อผ้าจากปี ค.ศ.1950 ที่สื่อถึงแนวคิดความฝันแบบอเมริกันชัดเจนขึ้น ชุดด้านในสีม่วงสวมทับด้วยผ้ากันเปื้อนสีชมพูหวานลายสตอเบอรี่
ชุดแม่อีกคนในร่างปีศาจแมงมุม ขาดความเป็นปีศาจที่น่ากลัว และการใช้ไข่แมงมุมมาออกแบบเป็นเครื่องแต่งกายอาจทำให้นักแสดงเกิดปัญหาระหว่างเล่น	แก้ไขโดยการปรับโครงสร้างของชุดใหม่ ให้เหมาะสมกับการแสดง เพิ่มร่องรอยของความพังทลายเข้าไปในชุดเพื่อลดความสมบูรณ์แบบ

ชุดพ่ออีกคนในร่างปีศาจตักแตนดูไม่เหมือนตักแตนเท่าไร สีสันซีดเกินไป	ลองรับให้เป็นตักแตนมากขึ้น ลดสัดส่วนตัวเป็นมนุษย์ลง และใช้สีจากแมลงที่ศึกษา
ลุงเสรี เพิ่มสีส้มเข้าไปที่ชุดอีก	เปลี่ยนเสื้อเชิ้ตตัวในหาสีอื่นๆ
อาภรณ์ ทำให้ดูมีอายุมากขึ้น ทางเกงผ้าเงาเกินไป	เปลี่ยนกางเกงและโทนสี
เพ็ญนิตี เพิ่มความลึกกลับ จะทำให้ตัวละครชัดขึ้น	เปลี่ยนสีเข็มขัด เพิ่มผ้าคลุม
เต้าหู้ สีสัสนยังไม่เพียงพอ สามารถเพิ่มเข้าไปได้อีก ตัวละครจะชัดขึ้น	เพิ่มสีส้มเข้าไปในเสื้อผ้าให้มากขึ้น ส่งผลต่อบุคลิกตัวละคร
เครื่องแต่งกายของแมวดำยังขาดลักษณะความสกปรกและความมอมแมม ทำให้ภาพลักษณ์ดูสะอาดและคล้ายสัตว์ที่ได้รับการดูแลมากเกินไป	ปรับเปลี่ยนตัวเสื้อและรายละเอียดเครื่องแต่งกาย โดยเพิ่มลักษณะสีกรหรือการตกแต่งด้วยเศษผ้า เพื่อให้ดูมอมแมมมากขึ้น โดยยังคงความเป็นแมวไว้
ชุดผีเด็กยังขาดความเป็นยุคสมัยนั้นๆของผีที่ตายรอนเท่าและหมวกอาจดึงดูดสายตาผู้ชมมากเกินไปและย้อนแย้งกับบุคลิกของตัวละคร	ปรับให้เสื้อผ้ามีการซ้อนทับโดยใช้เสื้อคลุมที่มีลักษณะคล้ายปีกผีเสื้อทับบนชุดที่มีโครงสร้างย้อนยุคในยุคต่างๆ

3.5.1.6 การส่งความคืบหน้า 70%

จากการพัฒนาและปรับปรุงงานในระยะความคืบหน้า 50% ผู้ศึกษาได้แก้ไขภาพสเก็ตซ์ของตัวละครแต่ละตัวให้มีความชัดเจนและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น เพื่อใช้เป็นแนวทางในการทำเครื่องแต่งกายต่อ พร้อมทั้งจัดทำตารางการเตรียมเครื่องแต่งกายอย่างเป็นระบบ เพื่อให้การจัดเตรียมและการใช้งานของนักแสดงเป็นไปอย่างราบรื่น นอกจากนี้ก็ยังดูเรื่องความสะดวกในการแสดงของนักแสดงอีกด้วย เพื่อให้ภาพรวมของการแสดงมีความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น

กลุ่มโลกความเป็นจริง



ภาพที่ 3.133 : ภาพสเก็ตช์ - มะลิ (70%)

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธนพร ช่างเกวียน)



ภาพที่ 3.134 : ภาพสเก็ตช์ - แม่ (70%)

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธนพร ช่างเกวียน)



ภาพที่ 3.135 : ภาพสเก๊ตซ์ - พ่อ (70%)

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธนพร ช่างเกวียน)

เต้าหู้



ภาพที่ 3.136 : ภาพสเก๊ตซ์ - เต้าหู้ (70%)

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธนศ สุธธิพงศ์)

ลุงเสรี



ภาพที่ 3.137 : ภาพสเก็ตช์ - ลุงเสรี (70%)

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธเนศ สุทธิพงศ์)

ป้าเพนนี่



ภาพที่ 3.138 : ภาพสเก็ตช์ - ป้าเพนนี่ (70%)

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธเนศ สุทธิพงศ์)

ป้าอรกรณ์



ภาพที่ 3.139 : ภาพสเก็ตช์ - ป้าอรกรณ์ (70%)

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธเนศ สุทธิพงศ์)



ภาพที่ 3.140 : ภาพสเก็ตช์ - แมวดำ (70%)

ที่มา : ผู้ศึกษา (นางสาวชยานันต์ โรจน์ไพศาลนุกุล)

กลุ่มโลกอีกใบ



ภาพที่ 3.141 : ภาพสเก็ตช์ - แม่อีกคน (70%)

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธนทร ช่างเกวียน)



ภาพที่ 3.142 : ภาพสเก็ตช์ - แม่อีกคนในร่างปีศาจแมงมุม (70%)

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธนทร ช่างเกวียน)



ภาพที่ 3.143 : ภาพสเก็ตช์ - พ้ออีกคน (70%)

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธนทร ช่างเกวียน)



ภาพที่ 3.144 : ภาพสเก็ตช์ - พ้ออีกคนในร่างปีศาจตึกแตน (70%)

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธนทร ช่างเกวียน)



ภาพที่ 3.145 : ภาพสเก๊ตซ์ - ป้าอาภรณ์ และ ป้าเพ็ญนิต์ อีกคน (70%)

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธเนศ สุทธิพงศ์)

ลุงเสรี2



ภาพที่ 3.146 : ภาพสเก๊ตซ์ - ลุงเสรีอีกคน (70%)

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธเนศ สุทธิพงศ์)



ภาพที่ 3.147 : ภาพสเก็ตช์ - กลุ่มหนู (70%)

ที่มา : ผู้ศึกษา (นางสาวชยานันต์ โรจน์ไพศาลนุกุล)



ภาพที่ 3.148 : ภาพสเก็ตช์ - กลุ่มเด็กผี (70%)

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธนาทร ช่างเกวียน)

Characters	S.1 บ้านใหม่	S.2 เต้าหู้	S.3 โต๊ะอาหาร	S.4 โลกอีกใบ	S.5 เพื่อนบ้าน	S.6 จุดเมฆตก	S.7 ความจริง	S.8 จุดจบ	S.9 พ่อ	S.10 การเผชิญหน้า	S.11 การกัก	S.12 งบนานา
แม่มะลิ	โลกจริง[1]	✗	โลกจริง[1]	โลกอีกใบ	โลกจริง[1]	โลกจริง[1]	โลกจริง[1] ชุดม่วง	โลกอีกใบ	✗	ชุดม่วง(ชนะ)	BOSS มมมมม	โลกจริง[2]
พ่อมะลิ	โลกจริง[1]	✗	โลกจริง[1]	โลกอีกใบ	โลกจริง[1]	โลกจริง[1]	โลกอีกใบ	โลกอีกใบ	✗	เสื้อคลุมดำ	เสื้อคลุม	โลกจริง[2]
มะลิ	โลกอีกใบ	โลกอีกใบ	โลกอีกใบ	โลกอีกใบ	โลกอีกใบ	โลกอีกใบ	โลกอีกใบ	โลกอีกใบ	โลกอีกใบ	โลกอีกใบ	โลกอีกใบ	โลกอีกใบ
เต้าหู้	✗	โลกจริง	✗	✗	โลกจริง	โลกจริง	✗	✗	โลกจริง	✗	✗	✗
ลุงเสรี	✗	✗	✗	✗	โลกจริง	ชุดโชว์	✗	✗	✗	✗	ชุดนักเรียน	✗
ป้าอารณ์	✗	✗	✗	✗	โลกจริง	ชุดโชว์	✗	✗	✗	✗	ชุดนักเรียน	✗
ป้าเพญณี	✗	✗	✗	✗	โลกจริง	ชุดโชว์	✗	✗	✗	✗	ชุดนักเรียน	✗
ไอ้กาน	แมว	แมว	✗	✗	แมว	กาน	✗	กาน	แมว	กาน	✗	✗
แก๊งหนู	✗	✗	✗	หนูปกติ	✗	ชุดโชว์	✗	หนูปกติ	✗	หนูปกติ	ชุดโชว์ หนูปกติ	✗
แก๊งเด็กผี	ชุดผี	✗	✗	ชุดผี	✗	✗	✗	ชุดผี	✗	✗	ชุดผี	✗

ภาพที่ 3.149 : ตาราง Breakdown เครื่องแต่งกายของตัวละคร

ที่มา : ผู้ศึกษา

(1) สรุปปัญหาและแนวทางการแก้ไขหลังจากส่งความคืบหน้า 70%

ตารางที่ 3.50 : ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 3 (70%)

ของการออกแบบเครื่องแต่งกาย

ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไข
สีของชุดแม่ในโลกลูกติดอาจทำให้สีซีดเมื่ออยู่บนเวที	ปรับสีจากสีขาวให้เป็นสีฟ้าแทน
ชุดแม่อีกคนยังขาดโครงสร้างของปี1950	เพิ่มความยาวและบานของกระโปรง ปรับให้เป็นแขนกุด ส่วนของผ้ากับเป็นใช้วิธีการจับจีบกระโปรงให้เกิดความพองตัว

ชุดพ่ออีกคนในร่างปีศาจตึกแตน มีความเป็นตึกแตนมากเกินไป	เพิ่มการแต่งกายแบบมนุษย์เข้าไป โดยผสมกับชุดคลุมอาบน้ำที่พ่ออีกคนใส่ในฉากก่อนหน้านี้
ชุดกลุ่มโลกอีกใบของป่าอาภรณ์และป่าเพ็ญนี้ดี ต้องเปลี่ยนและมีแก้ไขโครงสร้าง	แก้ไขชุดตัวละครได้แล้ว แต่เพิ่มความเป็นแมลงเข้าไปอีก
ชุดลุงเสรีมีแก้ไขสเก็ทซ์ปรับทรงเล็กน้อย	ปรับแก้ไขโครงสร้างเล็กน้อยและดึงความเป็นมดมาใช้เพิ่ม
เครื่องแต่งกายของแมวดำยังขาดความแตกต่างระหว่างโลกความเป็นจริงและโลกอีกใบ ทำให้การเปลี่ยนผ่านของตัวละครยังไม่ชัดเจน	ปรับรูปแบบเครื่องแต่งกายให้เกิดความแตกต่างระหว่างสองโลก โดยในโลกความเป็นจริงเลือกใช้สีเอิร์ทโทนเพื่อเน้นความเป็นสัตว์ ขณะที่โลกอีกใบปรับเป็นสีแฉะแฉะเกิดแขนยาว เพื่อเพิ่มลักษณะความเป็นมนุษย์ แต่ยังคงรายละเอียดบางส่วนที่สื่อถึงความเป็นแมว
มีการปรับบทให้กลุ่มหนูเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นจากแม่อีกคน โดยมีที่มาจากเศษซากของแมลง เช่น หนอนบุงขน รวมถึงมีบทบาทเพิ่มเติมในซีนเสิร์ฟอาหารและการแสดงในโรงละครสัตว์ ทำให้เครื่องแต่งกายเดิมยังไม่สามารถสะท้อนที่มาและบทบาทของตัวละครได้อย่างชัดเจน	ปรับรายละเอียดเครื่องแต่งกายให้สื่อถึงที่มาของตัวละคร โดยเพิ่มองค์ประกอบที่เชื่อมโยงกับแม่อีกคน เช่น ความเงาสีดำในลักษณะของแมงมุม แม่มายดำ พร้อมทั้งเพิ่มเติมเครื่องแต่งกายให้สอดคล้องกับบทบาท เช่น ผ้ากันเปื้อนในซีนเสิร์ฟอาหาร และชุดสำหรับขึ้นการแสดงในโรงละครสัตว์

3.5.1.7 การส่งความคืบหน้า 100%

จากการปรับปรุงและแก้ไขในระยะความคืบหน้า 70% ผู้ศึกษาได้ร่วมกันปรึกษาและวางแผนพัฒนาเครื่องแต่งกายต่อจากแบบร่างและชิ้นงานในช่วง 50% โดยมุ่งเน้นการจัดทำเครื่องแต่งกายจริงให้สอดคล้องกับแนวคิดที่กำหนดไว้ พร้อมทั้ง

ดำเนินการจัดหาและคัดเลือกวัสดุจากแหล่งต่าง ๆ เช่น ร้านเสื้อผ้ามือสอง ร้านค้าออนไลน์ รวมถึงทรัพยากรที่มีอยู่ เพื่อนำมาปรับใช้และพัฒนาให้เหมาะสมกับตัวละคร ก่อนนำเสนอความคืบหน้าต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อรับข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

สำหรับตัวละคร “แม่อีกคน” ผู้ออกแบบทำแพทเทิร์น (Pattern Making) และตัดเย็บด้วยตัวเอง โดยทดลองการจับจีบให้เกิดลวดลายที่เป็นเรขาคณิตในเดานหลังของชุด ในส่วนของผ้ากันเปื้อนท่อนบนตัดเป็นรูปหัวใจเย็บรูตเพื่อกันขอบ จับจีบกระโปรงให้เกิดความพองตัวด้วยผ้าลายดอกกุหลาบสีชมพูเพื่อความน่ารักเข้าถึงง่าย



ภาพที่ 3.150 : ภาพการทำเครื่องแต่งกายแม่อีกคน

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธนทร ช่างเกวียน)

สำหรับตัวละคร “แม่อีกคนในร่างปีศาจแมงมุม” ผู้ออกแบบปั้นดินเบาลงบนคอเซ็ท (corset) ให้เกิดลวดลายรูปดวงตา ส่วนของกระโปรงใช้เส้นยางยืดเย็บติดกันให้มีลักษณะคล้ายใยแมงมุม ปักหน้ากากแมงมุมด้วยดินเบา หลังระบายสีผู้ออกแบบเคลือบทุกอย่างด้วยเรซิน (Resin) เพื่อให้ผิวสัมผัสมันเงาวาว และสะท้อนแสง



ภาพที่ 3.151 : ภาพการทำเครื่องแต่งกายแม่อีกคนในร่างปีศาจแมงมุม

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธนาทร ช่างเกวียน)

สำหรับตัวละคร “พ่ออีกคนในร่างปีศาจตักแตน” ผู้ศึกษาใช้โฟมยางในการสร้างแพทเทิร์น (Pattern Making) ของปลอกแขนและสนับขาของตักแตน และจึงปั้นดินเบาให้เกิดพื้นผิวขรุขระระะ ระบายสีและเคลือบด้วยเรซิน (Resin)



ภาพที่ 3.152 : ภาพการทำเครื่องแต่งกายพ่ออีกคนในร่างปีศาจตักแตน

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธนาทร ช่างเกวียน)

สำหรับตัวละคร “เต้าหู้” ผู้ศึกษาได้ดำเนินการคัดเลือกและจัดหาเครื่องแต่งกายให้สอดคล้องกับบุคลิกและบทบาทของตัวละคร เลือกใช้เครื่องแต่งกายที่มีสีสันหลากหลายและรายละเอียดที่สะท้อนงานฝีมือ (DIY) พร้อมทั้งยังคงความน่ารักและความเป็นเด็กผู้หญิงไว้อย่างเหมาะสม



ภาพที่ 3.153 : ภาพการซื้อชุดของตัวละครเต้าหู้ที่ตลาดมือสอง

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธเนศ สุทธิพงศ์)

ต่อมา ผู้ศึกษาได้เริ่มดำเนินการออกแบบและจัดทำเครื่องแต่งกายของตัวละคร เพ็ญนีดีและอาภรณ์ ในโลกอีกใบ โดยได้รับแรงบันดาลใจจาก แมลงเต่าทอง จึงนำองค์ประกอบสำคัญ เช่น ลายจุด โทนสีและลักษณะของปีก มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ เพื่อเพิ่มเอกลักษณ์ให้กับตัวละคร



ภาพที่ 3.154 : ภาพการตัดเย็บชุดโชว์ของป่าเพ็ญนี้ดีและป่าอารมณ์

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธเนศ สุทธิพงศ์)

ต่อมา ผู้ศึกษาได้เริ่มพัฒนาแนวคิดเครื่องแต่งกายของตัวละคร เสรี ในโลกอีกใบ โดยได้รับแรงบันดาลใจจาก มด ซึ่งสอดคล้องกับโครงสร้างร่างกายและบุคลิกของนักแสดง จึงนำลักษณะเด่นบางประการ เช่น รูปทรงและจังหวะของเส้นสาย มาประยุกต์ใช้เพื่อเพิ่มมิติและความน่าสนใจให้กับชุด แต่ยังคงตัวตนของตัวละครไว้ให้ชัดเจน



ภาพที่ 3.155 : ภาพการตัดเย็บและเลือกชุดโลกอีกใบของตัวละครลุงเสรี

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธเนศ สุทธิพงศ์)

สำหรับตัวละครแมวดำ ผู้ศึกษาได้พัฒนาเครื่องแต่งกายจากความคืบหน้า 50% โดยจัดทำเป็น 2 รูปแบบเพื่อแสดงความแตกต่างระหว่างโลกความเป็นจริงและโลกอีกใบ ได้แก่ เสื้อกั๊กขนสำหรับโลกความเป็นจริงและเสื้อแจ็คเก็ตแขนยาวสำหรับโลกอีกใบ พร้อมทั้งปรับรายละเอียดด้วยการเพิ่มความมอมแมมและตกแต่งด้วยเศษผ้า เพื่อให้มีความหลากหลายและสอดคล้องกับลักษณะของตัวละคร



ภาพที่ 3.156 : ภาพการเติมแต่งเสื้อตัวละครแมวดำ

ที่มา : ผู้ศึกษา (นางสาวชยานันต์ โรจน์ไพศาลนุกุล)

ผู้ศึกษาได้พัฒนาเครื่องแต่งกายกลุ่มหนูโดยเพิ่มเสื้อกั๊กสีเทา และปรับรายละเอียดด้วยการใช้สีปืนกาวยสีดำเพื่อสร้างพื้นผิวที่มีความเงา สีสันลักษณะที่ถูกสร้างขึ้นจากแม่อีกคน พร้อมทั้งตกแต่งด้วยเศษผ้าสีขาวและดำให้มีลักษณะรุ่งรังคล้ายขนหนูและหนอนบั้ง และทาสีเพื่อให้ดูมอมแมมมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังมีการทำหางหนูจากผ้าลูกไม้ถักและพ่นสีให้มีลักษณะคล้ายใยแมงมุม เพื่อเสริมภาพลักษณ์ของตัวละคร



ภาพที่ 3.157 : ภาพการทำเครื่องแต่งกายกลุ่มหนู
ที่มา : ผู้ศึกษา (นางสาวชยานันต์ โรจน์ไพศาลนกุล)

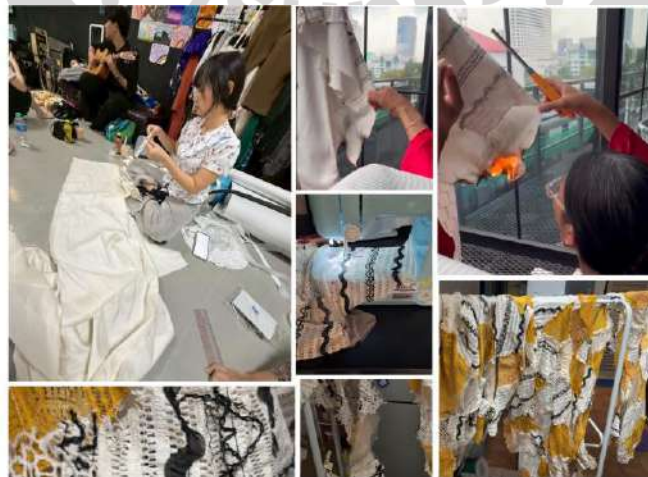
สำหรับชุดการแสดงของกลุ่มหนูในโลกอีกใบ ผู้ศึกษาได้พัฒนาเครื่องแต่งกายในลักษณะตัวตลกหนู โดยตัดเย็บชุดขึ้นใหม่ทั้งชุด และเน้นปกคอคอร์ฟฟ์ (ruff) จากริบบิ้นสีขาวให้เป็นองค์ประกอบหลักของเครื่องแต่งกาย พร้อมทั้งเพิ่มหมวกตัวตลกทรงกรวยเพื่อเสริมลักษณะความขี้เล่นและทะเล้นของตัวละครหนู



ภาพที่ 3.158 : ภาพการทำเครื่องแต่งกายกลุ่มหนูชินโชว์ละครสัตว์

ที่มา : ผู้ศึกษา (นางสาวชยานันต์ โรจน์ไพศาลนุกุล)

สำหรับชุด “ตัวละครของกลุ่มผีเด็ก” นำผ้าลูกไม้มาเย็บปะต่อกันและนำมาตัดเป็นผ้าคลุม จากนั้นใช้การเผาไฟเพื่อสร้างมิติ และใช้สีหม่นทาที่ชุดให้เกิดร่องรอยเก่าๆ



ภาพที่ 3.159 : ภาพการทำเครื่องแต่งกายกลุ่มเด็กผี

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธนทร ช่างเกวียน)

กลุ่มโลกความเป็นจริง



ภาพที่ 3.160 : มะลิ (100%)

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.161 : แม่ (100%)

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.162 : พ่อ (100%)

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.163 : เต้าหู้ (100%)

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธเนศ สุทธิพงศ์)



ภาพที่ 3.164 : ป้าอารมณ์และป้าเพ็ญนิจ์(100%)

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.165 : ลุงเสรี (100%)

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธเนศ สุทธิพงศ์)



ภาพที่ 3.166 : แมวดำโลกความเป็นจริง (100%)

ที่มา : ผู้ศึกษา (นางสาวชยานันต์ โรจน์ไพศาลนุกุล)

กลุ่มโลกอีกใบ

ตากระตุ้ม เป็นสัญลักษณ์ของการถูกควบคุมและการสูญเสียตัวตน เนื่องจากตัวละครที่มีตากระตุ้มไม่สามารถมองเห็นความจริงหรือคิดตัดสินใจด้วยตนเองได้ เปรียบเสมือนการยอมแลกอิสระเพื่ออยู่ในโลกที่ดูสมบูรณ์แบบแต่เต็มไปด้วยภาพลวงตา ในกระบวนการสร้างสรรค์ ผู้ศึกษาเลือกใช้โฟมยาง เลนส์แว่น และผ้าชีทู ร่วมกับเทคนิคการใช้ยางยืดในการรัดให้เกิดลักษณะของหน้ากาก โดยได้มีการทดลองและปรับปรุงรูปแบบ เพื่อให้เหมาะสมกับนักแสดงและเอื้อต่อความสะดวกในการแสดงมากที่สุด



ภาพที่ 3.167 : ตากระดุม (100%)

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธเนศ สุทธิพงศ์)



ภาพที่ 3.168 : แม่อีกคน (100%)

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.169 : แม่อีกคนในร่างปีศาจแมงมุม (100%)

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธนาทร ช่างเกวียน)



ภาพที่ 3.170 : พ่ออีกคน (100%)

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธนาทร ช่างเกวียน)



ภาพที่ 3.171 : พ่ออีกคนในร่างปีศาจตั๊กแตน (100%)

ที่มา : ผู้ศึกษา (นายธนาทร ช่างเกวียน)



ภาพที่ 3.172 : ป้าอารมณ์และป้าเพี้ยนี่อีกคน (100%)

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.173 : ลุงเสรีอีกคน (100%)

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.174 : แมวดำโลกอีกใบ (100%)

ที่มา : ผู้ศึกษา (นางสาวชยานันต์ โรจน์ไพศาลนุกุล)



ภาพที่ 3.175 : กลุ่มหนู (100%)

ที่มา : ผู้ศึกษา (นางสาวชยานันต์ โรจน์ไพศาลนุกุล)



ภาพที่ 3.176 : กลุ่มหนูชุดผ้ากันเปื้อน (100%)

ที่มา : ผู้ศึกษา (นางสาวชยานันต์ โรจน์ไพศาลนุกุล)



ภาพที่ 3.177 : กลุ่มหนูชุดโชว์ (100%)

ที่มา : ผู้ศึกษา (นางสาวชยานันต์ โรจน์ไพศาลนุกุล)



ภาพที่ 3.178 : เด็กผี (100%)

ที่มา : jira_joke

- (1) สรุปรูปปัญหาและแนวทางการแก้ไขหลังจากส่งความคืบหน้า 100%

ตารางที่ 3.51 : ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 4 (100%)

ของการออกแบบเครื่องแต่งกาย

ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไข
ชุดของพ่ออีกคนในฉากสุดท้ายไม่สามารถเปลี่ยนกลับได้ทันเวลา นักแสดงจึงเปลี่ยนเพียงแค่เสื้อท่อนบน	ผู้ออกแบบช่วยเปลี่ยนด้วยตัวเอง โดยตัดสินใจลดทอนรายละเอียดบางอย่างในชุดเพื่อความเร็ว เช่น ไม่ใส่เข็มขัด และใส่รองเท้าคู่เดิม ทำให้เปลี่ยนได้อย่างทันเวลา
หมวกของตัวละครลุงเสริมมีลักษณะที่ไม่สอดคล้องกับเครื่องแต่งกายโดยรวม ทำให้ภาพลักษณ์ของตัวละครยังไม่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน	ปรับปรุงแบบและรายละเอียดของหมวกให้สอดคล้องกับเครื่องแต่งกาย เพื่อให้ภาพลักษณ์ของตัวละครมีความกลมกลืนมากยิ่งขึ้น
ชุดโซว์ของกลุ่มหนูในแบบสเก็ตช์มีโทนสีที่ยังไม่สอดคล้องกับโลกอีกใบ และขาดความสดใสตามบรรยากาศของฉาก	ปรับเปลี่ยนการใช้สีโดยเลือกใช้โทนสีแดงและดำในการตัดเย็บ เพื่อเพิ่มความสดใสและเชื่อมโยงกับลักษณะของแม่อีกคน
เนื่องจากนักแสดงหนูต้องอยู่หลังฉากที่มีแสงน้อย การใส่แว่นตากะดุมทำให้เสีย ประสิทธิภาพในการมองเห็นและความคล่องตัว	ผู้ออกแบบเลือกให้วิธีวาดตากะดุมลงบนหน้าของนักแสดง
การทำตากะดุมแก้ไขรูปทรงและวัสดุที่ใช้	ต้องหาโครงสร้างที่แข็งแรงและมีน้ำหนักเบา เพื่อให้สะดวกต่อการแสดง

3.5.2 ผลงานการออกแบบเพื่อการแสดง (Production)

3.5.2.1 ช่วงก่อนการแสดง (Pre-Show)

ผู้ศึกษาร่วมกันวางแผนการทำงานกันในฝ่าย โดยมีการจัดเตรียมเครื่องแต่งกายสำหรับนักแสดงแต่ละคน นอกจากนี้ยังได้มีการกระจายหน้าที่ความรับผิดชอบให้ทีมผู้ช่วยผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายปี1-ปี3 อย่างชัดเจน พร้อมทั้งจัดการแต่งหน้าและทำผมของนักแสดง เพื่อให้เป็นไปตามระบบที่จัดเอาไว้



ภาพที่ 3.179 : ภาพการแต่งหน้านักแสดง

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.5.2.2 ช่วงระหว่างการแสดงทั้ง 3 รอบการแสดง

ผู้ศึกษาและทีมผู้ช่วยผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายปี1-ปี3 ปฏิบัติงานตามแผนและหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย โดยประจำตำแหน่งเพื่อรอการเปลี่ยนเครื่องแต่งกายอย่างรวดเร็วและเป็นระบบ พร้อมตรวจสอบความเรียบร้อยของเครื่องแต่งกายก่อนระหว่างและหลังการสวมใส่ รวมถึงการจัดเตรียมและวางชุดให้สอดคล้องกับทางเข้า-ออก ตลอดจนดูแลเครื่องแต่งกายและหน้า-ผมของนักแสดงในระหว่างการแสดง



ภาพที่ 3.180 : ภาพการเตรียมเครื่องแต่งกายเพื่อเปลี่ยนระหว่างแสดง
ที่มา : ผู้ศึกษา

3.5.2.3 ช่วงหลังการแสดง (End Show)

ผู้ศึกษาและทีมผู้ช่วยผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายปี1-ปี3 ร่วมกันทำการจัดเก็บเครื่องแต่งกายของนักแสดงและดูแลอุปกรณ์ ความสะอาดเรียบร้อย บริเวณข้างเวที และห้องเมคอัพ เพื่อเตรียมความพร้อมในการแสดงรอบถัดไป

3.5.3 ขั้นตอนการทำงานหลังจบการแสดง (Post Production)

เมื่อการแสดงจบลงทุกรอบแล้วผู้ศึกษาได้ทำการเก็บเครื่องแต่งกายที่ไม่ได้ใช้และชำรุดออก นำเครื่องแต่งกายทั้งหมดพับลงกล่องเพื่อแยกบางส่วนเป็นของส่วนกลางให้ทางสาขาวิชาได้ใช้ในการศึกษาต่อไปและทำความสะอาดห้องเมคอัพและข้างเวทีให้เรียบร้อยให้อยู่ในสภาพที่สมบูรณ์และพร้อมใช้งานต่อไป



ภาพที่ 3.181 : เครื่องแต่งกายในรอบการแสดงจริง

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.182 : เครื่องแต่งกายในรอบการแสดงจริง

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.183 : เครื่องแต่งกายในรอบการแสดงจริง

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.184 : เครื่องแต่งกายในรอบการแสดงจริง

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.185 : เครื่องแต่งกายในรอบการแสดงจริง

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.186 : เครื่องแต่งกายในรอบการแสดงจริง
ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.187 : เครื่องแต่งกายในรอบการแสดงจริง
ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.189 : เครื่องแต่งกายในรอบการแสดงจริง

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.190 : เครื่องแต่งกายในรอบการแสดงจริง

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.191 : เครื่องแต่งกายในรอบการแสดงจริง

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.192 : ภาพการคัดเลือกอุปกรณ์และวัสดุที่ไม่ได้ใช้

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.5.4 สรุปผลงานหลังการแสดงเสร็จสิ้น

การแสดงทั้ง 3 รอบนี้เป็นผลงานด้านการออกแบบและการจัดการเบื้องหลังการแสดง โดยผู้ศึกษาได้ควบคุมและพร้อมทั้งประสานงานกับทีมที่เกี่ยวข้องตลอดกระบวนการผลการดำเนินงานพบว่า การแสดงสามารถดำเนินไปได้อย่างราบรื่น ทั้งนี้ผู้ศึกษาพร้อมที่จะนำความคิดเห็นที่ได้รับไปปรับปรุงและพัฒนาในการทำงานของผู้ศึกษาในอนาคต การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าและการบริหารจัดการภายใต้ข้อจำกัดของเวลาได้อย่างดีเยี่ยม

3.6 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบแสง

3.6.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-production)

3.6.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม

จากการศึกษาบทนวนิยายเรื่อง Coraline ของ นีล เกแมน (Neil Gaiman) บทจากนวนิยายได้ใช้การดำเนินเรื่องราวผ่านตัวละครเด็กผู้หญิงที่มีความรู้สึกไม่พึงพอใจต่อโลกความเป็นจริง และเลือกหนีหนีเข้าสู่โลกคู่ขนานที่ถูกสร้างขึ้นให้มีลักษณะสมบูรณ์แบบและตอบสนองความต้องการทางจิตใจของตนเอง โลกอีกใบดังกล่าวเป็นที่มาที่ทำให้ได้พบกับ “แม่อีกคน” ซึ่งเป็นภาพแทนของความปรารถนาในสิ่งที่ขาดหายไปในโลกจริง แต่เมื่อเวลาผ่านไป ความสมบูรณ์แบบลับค่อย ๆ เผยให้เห็นการควบคุมและการครอบงำ ที่เปลี่ยนความสวยงามที่น่าดึงดูดให้กลายเป็นความน่ากลัว ส่งผลให้ตัวละครต้องเผชิญหน้ากับความจริงและเรียนรู้ที่จะยอมรับโลกเดิมของตน

จากการศึกษาบทละครดั้งเดิมดังกล่าว ผู้ศึกษาพบประเด็นสำคัญเกี่ยวกับการหนีหนีจากความเป็นจริง (escapism) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องกลไกป้องกันตนเอง (defense mechanisms) ของฟรอยด์ ที่อธิบายว่ามนุษย์อาจสร้างโลกจินตนาการขึ้นเพื่อหลีกเลี่ยงความไม่สบายใจจากความเป็นจริง นอกจากนี้ นวนิยายยังใช้กลวิธีของ “การลวงตา” (illusion) ผ่านการสร้างพื้นที่ที่มีลักษณะทับซ้อนกันระหว่างโลกจริงและโลกคู่ขนาน โดยยังคงโครงสร้างของสถานที่เดิมไว้ แต่

ปรับเปลี่ยนรายละเอียดให้ดูสมบูรณ์และน่าดึงดูดยิ่งขึ้น ส่งผลให้ทั้งตัวละครและผู้ชมเกิดความรู้สึกคุ้นเคย แต่ในขณะเดียวกันก็แฝงด้วยความผิดปกติ

3.6.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอ

จากการอ่านบทร่วมกับผู้กำกับและผู้ออกแบบองค์ประกอบศิลป์ฝ่ายต่าง ๆ ผู้ศึกษาได้ร่วมกันกำหนดทิศทางการนำเสนอของละครเวทีเรื่อง “มะลิซ้อน” โดยปรับบริบทของสถานที่จากชนบทในประเทศอังกฤษตามนวนิยายต้นฉบับ มาเป็นจังหวัดกาญจนบุรี ประเทศไทย เพื่อให้ผู้ชมสามารถเชื่อมโยงกับบริบทของเรื่องได้ง่ายขึ้น และยังคงรักษาบรรยากาศของพื้นที่ธรรมชาติที่ห่างไกลจากสังคมเมือง ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของต้นฉบับ

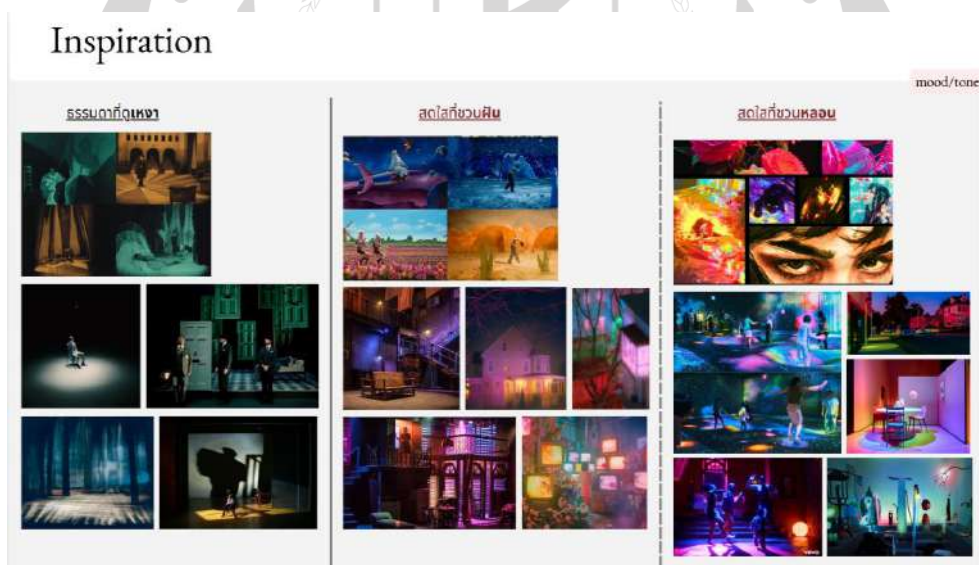
การนำเสนอละครเวทีเรื่อง “มะลิซ้อน” จึงถูกปรับให้เป็นการเล่าเรื่องของครอบครัวเด็กผู้หญิงที่ย้ายจากกรุงเทพมหานครกลับมาอยู่บ้านต่างจังหวัดของคุณยาย และต้องเผชิญกับสภาพแวดล้อมใหม่ที่ท่ามกลางธรรมชาติ รวมถึงเพื่อนบ้านที่มีลักษณะแปลกแยกจากความคุ้นเคยเดิม ที่ทำให้ตัวละครเกิดสภาวะของความโดดเดี่ยวและความไม่มั่นคงทางการรับรู้

ในด้านการออกแบบภาพและแสง ยังคงยึดโครงสร้างการแบ่งโลกออกเป็นสองโลก ได้แก่ โลกความเป็นจริงและโลกอีกใบตามแนวทางของต้นฉบับ โดยโลกทั้งสองถูกนำเสนอในลักษณะของการทับซ้อนกันทั้งในเชิงพื้นที่และการรับรู้ เพื่อสร้างความรู้สึกคุ้นเคยควบคู่ไปกับความผิดปกติ จากแนวทางดังกล่าว ผู้ศึกษาและผู้ออกแบบองค์ประกอบศิลป์ฝ่ายต่าง ๆ จึงได้กำหนดแนวคิดหลัก (Theme) ในการนำเสนอร่วมกันคือ “สิ่งที่ดีที่สุด อาจไม่ใช่สิ่งที่ดีที่สุด” นอกจากนี้ ยังได้กำหนดคำสำคัญ (Keywords) เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบองค์ประกอบต่าง ๆ ได้แก่ “ทับซ้อน” “ลวงตา” และ “ไม่สมบูรณ์” เป็นกรอบแนวคิดในการพัฒนาองค์ประกอบทางภาพและการออกแบบแสงของการแสดงในลำดับต่อไป

LIGHTING	
ทับซ้อน	ใช้สีของแสงที่แบ่งเลเยอร์ หรือ ทับซ้อนกัน และการใช้เงาให้ทอดทับกัน
ลวงตา/มายา	ใช้เทคนิคที่ทำให้ภาพจากความจริงเปลี่ยนไปเป็นไม่สมจริง เช่น มีลวดลาย เปลี่ยนสี เปลี่ยนขนาด
ไม่สมบูรณ์	การครอบตัด และเลือกจุดโฟกัส ให้เห็นบางส่วนหรือไม่เห็นบางส่วน

ภาพที่ 3.193 : ธีมและคีย์เวิร์ดฝ่ายแสงของบทละครเวทีเรื่อง “มะลิซ้อน”

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.194 : แนวทางการกำหนดบรรยากาศแสงของบทละครเวทีเรื่อง “มะลิซ้อน”

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.6.1.3 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบแสง

แบบแสง

ผู้ศึกษาได้ค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงจากลักษณะบรรยากาศของพื้นที่ธรรมชาติ ในบริบทของสภาพอากาศฝนตก ซึ่งสภาพอากาศดังกล่าวมีบรรยากาศเฉพาะตัว ที่เกิดจากองค์ประกอบของแสงและกลิ่นที่ทำงานร่วมกัน แนวคิดในการนำ “ภาพจำของกลิ่น” มาประยุกต์ใช้ร่วมกับการออกแบบแสง จึงสามารถช่วยขยายภาพให้มีความน่าสนใจมากขึ้นได้

ลักษณะของแสงในสภาวะฝนตกมีคุณสมบัติเด่น คือเป็นแสงที่นุ่มนวลและกระจายตัว (Diffused Light) เนื่องจากชั้นเมฆทำหน้าที่กรองแสงก่อนแสงจะสามารถผ่านลงมายังพื้นผิว ส่งผลให้แสงมีลักษณะนุ่ม (Soft Light) และลดความเข้มของเงาไปได้ นอกจากนี้ ภายหลังฝนตก บริเวณยอดไม้มักเกิดหมอกปกคลุม เมื่อแสงส่องผ่านจะก่อให้เกิดลำแสง (Light Beams) ที่มีความชัดเจน ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของบรรยากาศหลังฝนตก ผู้ศึกษาได้ค้นคว้าลักษณะของแสงในช่วงเวลาต่าง ๆ เพิ่มเติม ตั้งแต่ช่วงเช้าจนถึงกลางคืน โดยพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างความเข้มแสงและตำแหน่งของดวงอาทิตย์ ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อระดับความสว่างและบรรยากาศโดยรวมของพื้นที่

นอกจากนี้ ผู้ศึกษาได้ทำการศึกษาลักษณะของแสงภายในที่พักอาศัยประเภทบ้านเดี่ยว เนื่องจากได้มีการกำหนดแนวทางการเล่าเรื่องใหม่ให้เป็นบ้านรูปแบบดังกล่าว โดยแสงภายในบ้านถือเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างบรรยากาศ และสามารถสะท้อนตัวตนรวมถึงลักษณะนิสัยของผู้อยู่อาศัยได้ เช่น อุณหภูมิสีของแสง การเลือกใช้แสงธรรมชาติหรือแสงประดิษฐ์ รวมถึงการใช้ไฟตกแต่งในรูปแบบต่าง ๆ แนวคิดนี้ถูกนำมาใช้ในการกำหนดลักษณะแสงของบ้านแต่ละหลังในเรื่อง เพื่อสร้างความแตกต่างของตัวละคร และสร้างบรรยากาศเฉพาะของแต่ละพื้นที่เมื่ออยู่ร่วมกันในบรรพกาลธรรมชาติเช่นเดียวกัน



ภาพที่ 3.195 : การศึกษาบทละครดั้งเดิมฝ่ายแสง

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.6.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง (Pre-Production)

3.6.2.1 การส่งความคืบหน้า 30%

ภายหลังจากได้รับข้อสรุปด้านสถานที่จากผู้กำกับ ได้ข้อสรุปว่าว่าละครเวทีเรื่อง “มะลิซ้อน” ย้ายสถานที่ตั้งจากบทละครดั้งเดิมมาอยู่ที่ จังหวัดกาญจนบุรี ประเทศไทย โดยมีลักษณะเป็นบ้านเดี่ยวที่ตั้งอยู่ท่ามกลางพื้นที่ป่า และดำเนินเรื่องภายใต้สภาพภูมิอากาศฝนตก ผู้ศึกษาจึงเริ่มดำเนินการค้นคว้าข้อมูลและรวบรวมภาพอ้างอิงเพิ่มเติม โดยแบ่งการศึกษาออกเป็นประเด็นหลักดังต่อไปนี้

(1) บรรยากาศของสถานที่

ผู้ศึกษาได้ทำการศึกษาลักษณะของแสงและบรรยากาศของพื้นที่ป่าในสถานะฝนตก โดยพิจารณาความเปลี่ยนแปลงของแสงในแต่ละช่วงเวลา ตั้งแต่ช่วงฟ้าสว่างจนถึงฟ้ามืด เพื่อวิเคราะห์ลักษณะเด่นของแสงในแต่ละช่วงเวลา และนำมาใช้เป็นแนวทางในการกำหนดบรรยากาศหลักของการแสดง

(2) แสงของโลกปกติ

ผู้ศึกษาได้วิเคราะห์ลักษณะของแสงภายในบ้านของตัวละครแต่ละตัว โดยอ้างอิงจากบุคลิกและบทบาทในเรื่อง เพื่อกำหนดแหล่งกำเนิดแสงและคุณลักษณะของแสงให้สามารถสร้างภาพจำที่แตกต่างกันในแต่ละพื้นที่ดังนี้

ตารางที่ 3.52 : ตารางเปรียบเทียบลักษณะของแสงและบรรยากาศของแต่ละตัวละคร

บ้านของตัวละคร	ลักษณะของแสงและบรรยากาศ
บ้านของ “ยาย”	ใช้แสงโทนอุ่นจากแสงธรรมชาติที่ส่องผ่านหน้าต่างจำนวนมากร่วมกับ โคมไฟอ่านหนังสือ เพื่อสะท้อนความอบอุ่นและความคุ้นเคย
บ้านของ “ป้า”	ใช้แสงที่มีความจัดจ้านและมีสีส้มโดยอาศัยแสงที่ส่องผ่านกระจกสีและ โคมไฟแก้วสี เพื่อสร้างบรรยากาศที่โดดเด่นและแตกต่าง
บ้านของ “ลุง”	มีลักษณะค่อนข้างปิดทึบจึงกำหนดให้ใช้แสงที่มีความมืดและจำกัด โดยใช้ตะเกียงประดิษฐ์เป็นแหล่งกำเนิดแสงหลักเพื่อสะท้อนลักษณะ เฉพาะของตัวละคร

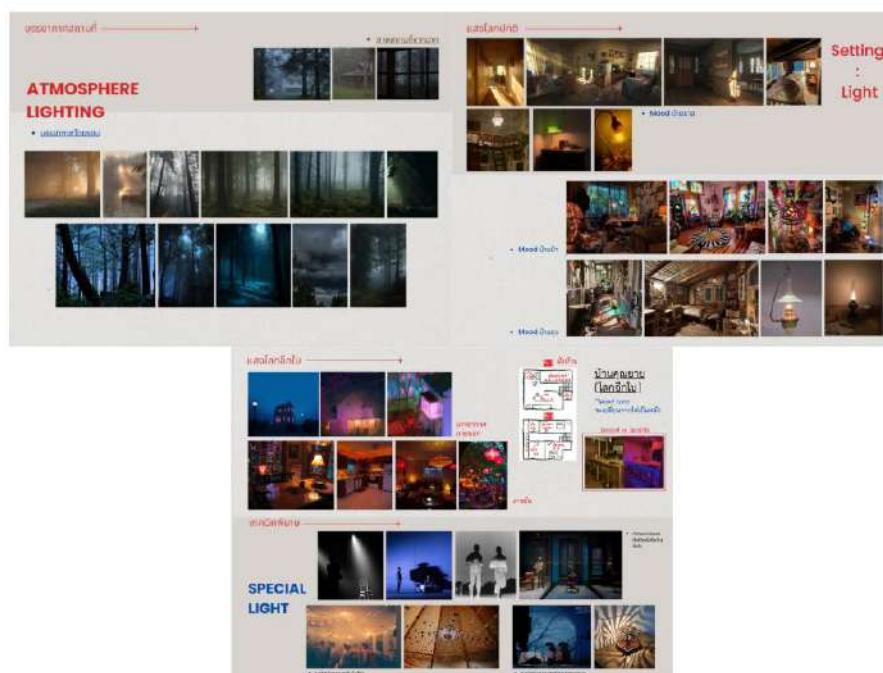
(3) แสงของโลกอีกใบ

ในส่วนของ “โลกอีกใบ” ผู้ศึกษาได้ค้นคว้าภาพอ้างอิงเพื่อกำหนดโทนแสงที่แตกต่างจากโลกปกติอย่างชัดเจน โดยเลือกใช้แสงที่มีความเข้มและสีส้มจัดจ้าน เพื่อสร้างความรู้สึกมืดปกคลุมและเหนือจริง เน้นการใช้แสงประดิษฐ์จากหลอดไฟและโคมไฟเป็นองค์ประกอบหลัก

(4) แสงเทคนิคพิเศษ

สำหรับโลกปกติ ใช้เทคนิคการควบคุมระดับความสว่างของพื้นที่บนเวทีให้แตกต่างกัน เพื่อสร้างจุดเด่น (focus) และใช้แสงในการสร้างลวดลาย (texture) เพื่อสื่อถึงบรรยากาศของป่าในฉากภายนอก

สำหรับโลกอีกใบ ใช้เทคนิคแสงในการปิดบังหรือเปิดเผยตัวละครเพียงบางส่วน เพื่อสร้างความลึกลับ รวมถึงการใช้ไฟพิเศษในการสร้างภาพของพื้นที่การแสดง โดยกำหนดให้ลูกบอลกระจก (Mirror Ball) เป็นจุดศูนย์กลาง และใช้ไฟประดับ (String Light) ในลักษณะเชื่อมโยงเป็นโครงสร้างคล้ายโดม เพื่อสร้างภาพลักษณ์ของพื้นที่ที่ผิดแปลกจากความเป็นจริง



ภาพที่ 3.196 : สื่อการนำเสนอการส่งความคืบหน้าฝ่ายแสง 30%

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.6.2.2 การส่งความคืบหน้า 50%

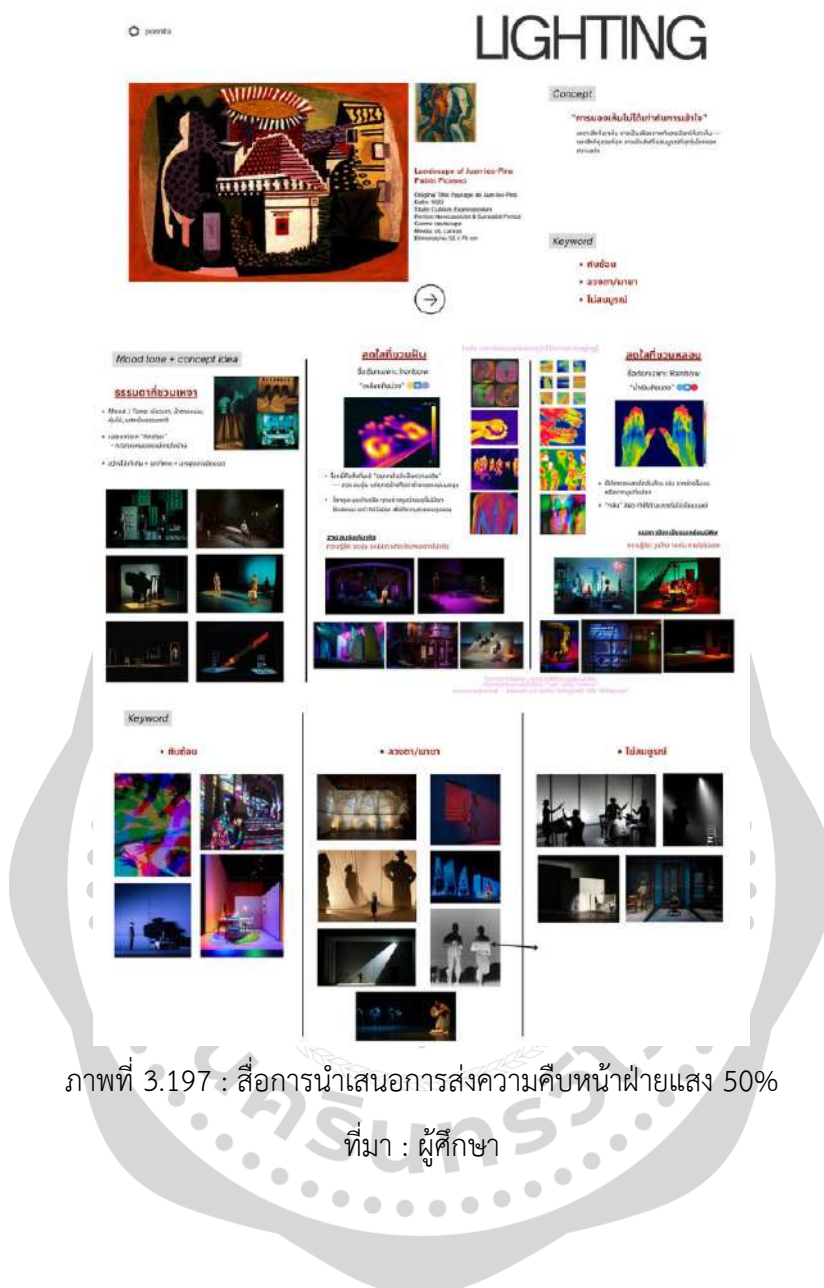
ในการส่งความคืบหน้า 50% ได้นำข้อมูลที่ค้นคว้าและแนวคิดต่าง ๆ จากการส่งความคืบหน้าครั้งก่อนมาลองวางแผนการทำงานจริงเพื่อทดลองในเทศกาล “ปล่อยผี” เพื่อประเมินความเป็นไปได้ของแนวคิดในการนำไปใช้งานจริง โดยยึดแนวคิดหลักคือ “การมองเห็นไม่ได้เท่ากับการเข้าใจ” ซึ่งประกอบด้วยคำสำคัญ ได้แก่ “ทับซ้อน” “ลวงตา” และ “ไม่สมบูรณ์” เพื่อใช้เป็นกรอบในการพัฒนาแนวทางการออกแบบแสง

ตารางที่ 3.53 : ตารางเปรียบเทียบคำสำคัญกับลักษณะการทำงานของแสง

คำสำคัญ	การทำงานของแสง
ทับซ้อน	แนวคิด “ทับซ้อน” นำมาใช้ในการสื่อสารความสัมพันธ์ระหว่างสถานที่และมิติ

	ของโลกรจริงกับโลกอีกใบ ด้วยการจัดวางแสงที่มีสีแตกต่างกันในพื้นที่เดียวกัน เพื่อสร้างมิติของภาพที่ซ้อนทับและเกิดความแปลกตา รวมถึงการใช้เงาของตัวละครซ้อนทับกัน เพื่อบดบังและบิดเบือนการรับรู้ของผู้ชม
ลวงตา	แนวคิด “ลวงตา” ถูกนำมาใช้ผ่านการสร้างภาพแทนของสถานที่ โดยการฉายลวดลายของต้นไม้ลงบนพื้นที่เดิม เพื่อให้ผู้ชมรับรู้ว่าเป็นพื้นที่ใหม่ในบริบทของป่า นอกจากนี้ ยังมีการควบคุมทิศทางของแสงเพื่อให้เกิดเงาที่ผิดรูปไปจากธรรมชาติ ซึ่งช่วยเสริมความรู้สึกของความไม่จริง
ไม่สมบูรณ์	แนวคิด “ไม่สมบูรณ์” ถูกถ่ายทอดผ่านการควบคุมระดับความสว่างของพื้นที่บนเวทีให้มีความแตกต่างกันอย่างจงใจ เพื่อสร้างการมองเห็นที่ไม่สม่เสมอ และกำหนดลำดับความสำคัญของพื้นที่ (visual hierarchy) ที่ไม่เท่ากัน

ในการส่งความคืบหน้าครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ต่อยอดการออกแบบแสงในแต่ละฉากให้สอดคล้องกับบทละคร ลักษณะตัวละคร (Character) และโครงสร้างของเรื่องที่มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น พร้อมทั้งกำหนดบรรยากาศของ “โลกรจริง” และ “โลกอีกใบ” ให้มีความแตกต่างอย่างเด่นชัด นอกจากนี้ ผู้ศึกษาได้ค้นคว้าแนวทางเพิ่มเติมเพื่อเสริมความแข็งแรงของแนวคิดในส่วนของ “โลกอีกใบ” โดยนำหลักการทำงานและลักษณะภาพของกล้องตรวจจับความร้อน (Thermal Camera) มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบแสง โดยแบ่งออกเป็น 2 ระดับ ได้แก่ การใช้โทนสีเหล็ก (Ironbow) สำหรับการออกแบบโลกอีกใบในระยะแรก และโทนสีรุ้ง (Rainbow) สำหรับการออกแบบโลกอีกใบในระยะที่สอง เพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลงของบรรยากาศและระดับความเข้มของโลกอีกใบ



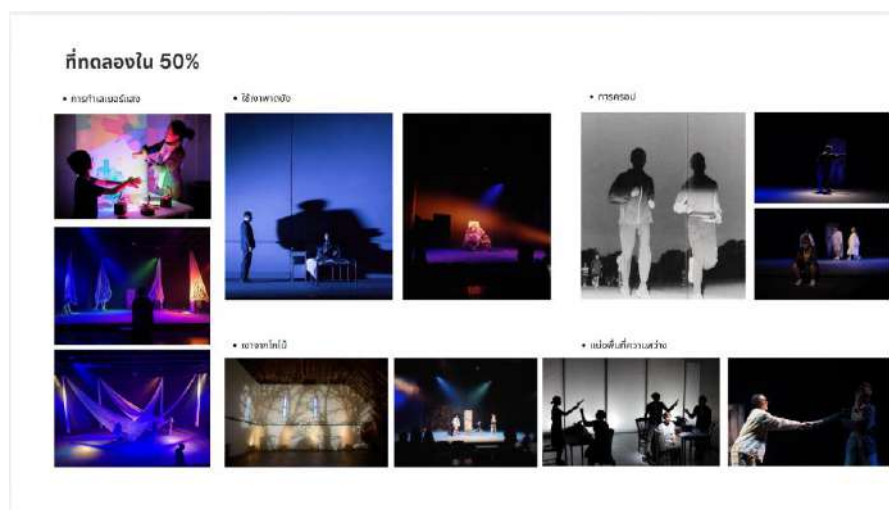
ภาพที่ 3.197 : สื่อการนำเสนอการส่งความคืบหน้าฝ่ายแสง 50%

ที่มา : ผู้ศึกษา

(1) สรุปการส่งความคืบหน้า

ในการส่งความคืบหน้าครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ทดสอบการใช้เทคนิคแสงพิเศษที่นำเสนอในการส่งความคืบหน้าครั้งก่อน ได้แก่ การแบ่งชั้นของแสง (Layering) การใช้เงาซ้อนทับ การสร้างลวดลายด้วยแสง การใช้แสงเพื่อปิดบังบางส่วนของภาพ และการควบคุมพื้นที่ความสว่าง อย่างไรก็ตาม จากการทดลองใช้งานจริงบนเวที พบว่า ภาพที่เกิดขึ้นในฉากของโลกอีกใบยังไม่สามารถสร้างความรู้สึกตื่นเต้นได้ตามที่คาดหวัง

ด้วยเหตุนี้ ผู้ศึกษาจึงได้ปรึกษาร่วมกับผู้กำกับ เพื่อหาแนวทางพัฒนาเพิ่มเติม โดยมีข้อสรุปให้เพิ่มความน่าสนใจของภาพแสงในฉากดังกล่าว ด้วยการวางแผนติดต่อยืมอุปกรณ์แสงจากภายนอก โดยเฉพาะอุปกรณ์ที่สามารถสร้างลวดลายและเคลื่อนไหวได้ คือไฟประเภท빔 (Beam Light) เพื่อเพิ่มมิติของภาพและส่งเสริมการเล่าเรื่อง



ภาพที่ 3.198 : ภาพเปรียบเทียบการทดลองแสงจริงกับสื่อการนำเสนอการส่งความคืบหน้า 50%

และภาพที่เกิดขึ้นจริงในเทศกาลปล่อยผี

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.199 : ภาพบรรยากาศการซ้อมส่งความคืบหน้า 50%

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.6.2.3 การส่งความคืบหน้า 70%

ในการส่งความคืบหน้าร้อยละ 70 ผู้ศึกษาได้เริ่มทดลองจัดลำดับภาพตามโครงสร้างฉากจริงเป็นครั้งแรก พร้อมทั้งออกแบบแสงในรูปแบบจำลองผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ก่อนนำไปทดลองจริงบนเวที การทำงานดังกล่าวช่วยให้มองเห็นภาพรวมและความต่อเนื่องของการเล่าเรื่องผ่านแสงได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

(1) สรุปการส่งความคืบหน้า

อย่างไรก็ตาม เมื่อได้ทดลองบนเวทีจริง พบว่าภาพที่ได้จากการจำลองมีความคลาดเคลื่อนจากสภาพการใช้งานจริงในบางส่วน ผู้ศึกษาจึงได้ปรับการออกแบบ โดยเน้นไปที่การกำหนดขอบเขตของพื้นที่การแสดงให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ผ่านการแยกพื้นที่ “ภายใน” และ “ภายนอก” ออกจากกันอย่างเป็นระบบ ในส่วนของพื้นที่ภายในบ้าน ได้มีการปรับให้พื้นที่แคบลง และใช้แสงที่มีความเฉพาะจุด (localized lighting) มากยิ่งขึ้น เพื่อควบคุมทิศทางการมองเห็นและสร้างความรู้สึกของพื้นที่ปิด ในขณะที่พื้นที่ภายนอกถูกกำหนดให้อยู่บริเวณด้านล่างและขอบหน้าสุดของเวที เพื่อแยกขอบเขตของพื้นที่การเล่าเรื่องให้ชัดเจน

นอกจากนี้ ผู้ศึกษาได้ทดลองใช้ลวดลายของแสง (lighting texture) เพื่อช่วยในการแบ่งแยกสถานที่ของบ้านแต่ละหลัง อย่างไรก็ตาม เนื่องจากยังไม่สามารถจัดหาอุปกรณ์ไฟประเภทบีม (Beam Light) มาใช้งานได้ในระยะนี้ จึงได้เลือกใช้ไฟโปรไฟล์ (Profile Light) เป็นอุปกรณ์ทดแทนในการทดลองสร้างลวดลายของแสง เพื่อประเมินภาพรวมเบื้องต้น และได้ใช้ไฟฟอลโลว์ (Follow Spot) เพื่อจำลองลักษณะของแสงที่มีการควบคุมพื้นที่อย่างเฉพาะเจาะจงและสามารถเคลื่อนไหวได้ เพื่อสร้างจุดเน้น (focus) และการเคลื่อนที่ของแสงบนเวที



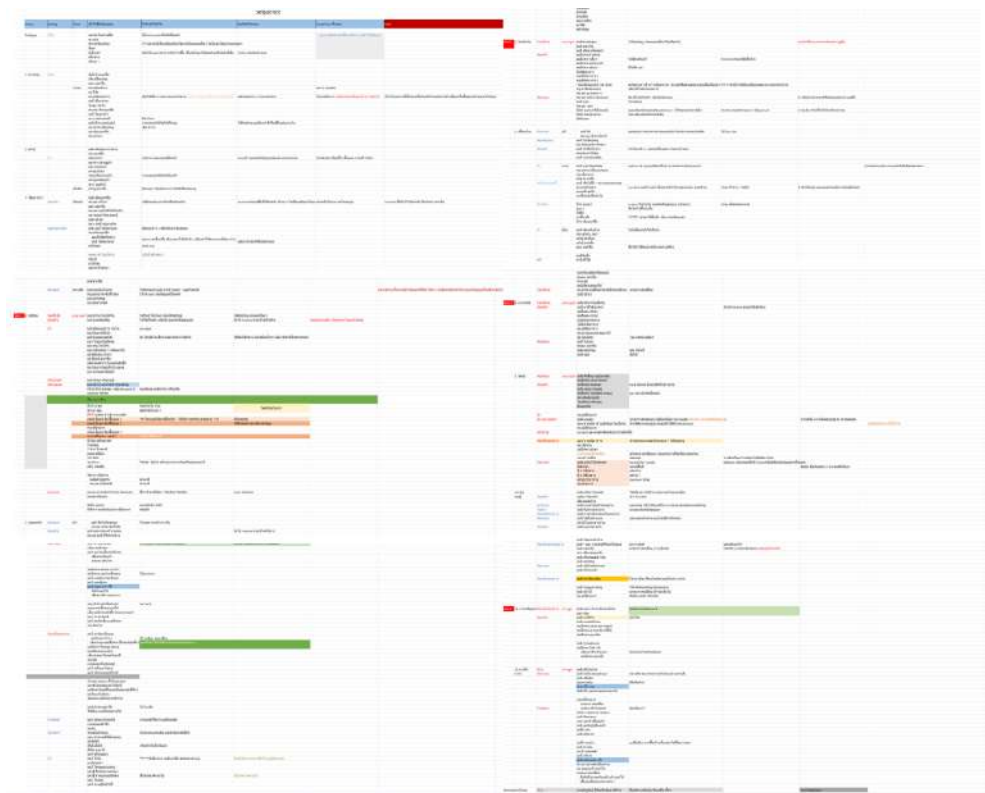
ภาพที่ 3.202 : ภาพระหว่างการทำงานเพื่อส่งความคืบหน้า 70%

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.6.2.4 การส่งความคืบหน้า 100%

จากข้อเสนอแนะในการส่งความคืบหน้าครั้งก่อนเกี่ยวกับระดับความสว่างของแสงที่ไม่เพียงพอ ส่งผลให้ไม่สามารถมองเห็นใบหน้าของนักแสดงได้อย่างชัดเจน ผู้ศึกษาจึงได้ปรับแนวทางการออกแบบ โดยเพิ่มการติดตั้งแสงจากด้านหน้าของเวที (front lighting) เพื่อให้สามารถควบคุมการมองเห็นของนักแสดงได้อย่างเหมาะสมยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ เนื่องจากการปรับแก้โครงสร้างการเล่าเรื่องในบางฉาก ผู้ศึกษาจึงได้จัดทำตารางลำดับฉากและแสง (cue sheet) เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการประสานงานร่วมกับผู้กำกับและผู้ออกแบบเสียง โดยตารางดังกล่าวประกอบด้วยข้อมูลสำคัญ ได้แก่ ชื่อฉาก สถานที่ เวลา เหตุการณ์ ลำดับแสง หมายเหตุการปรับแก้ เสียง และภาพประกอบ เพื่อเพิ่มความสะดวกในการประสานงาน

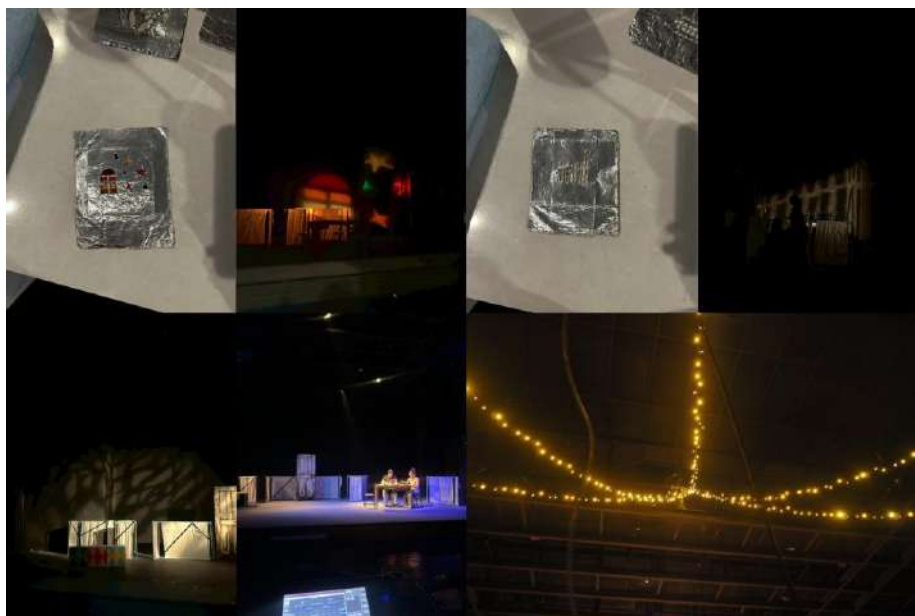


ภาพที่ 3.203 : ภาพตารางที่ใช้จัดลำดับการใช้แสงและแนวทางการแก้ไขของการส่งความคืบหน้า 100

ที่มา : ผู้ศึกษา

(1) สรุปการส่งความคืบหน้า

ในการส่งความคืบหน้าครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ทดลองใช้แสงเทคนิคพิเศษในการแบ่งแยกพื้นที่ของบ้านแต่ละหลัง รวมถึงการกำหนดขอบเขตของพื้นที่ป่าภายนอก โดยใช้แสงในการสร้างลวดลายเฉพาะตัวแทนการใช้อุปกรณ์ประกอบฉาก เนื่องจากข้อจำกัดของฉากที่มีการเคลื่อนที่ตลอดการแสดง ทำให้ไม่สามารถติดตั้งอุปกรณ์แสงแบบถาวรได้ จึงจำเป็นต้องใช้เทคนิคแสงเป็นเครื่องมือหลักในการสร้างพื้นที่และบรรยากาศนอกจากนี้ ยังได้มีการทดลองใช้แสงเทคนิคพิเศษเพื่อเชื่อมโยงพื้นที่เวทีกับพื้นที่ผู้ชมเข้าด้วยกัน เพื่อสร้างความรู้สึกร่วมให้กับผู้ชม



ภาพที่ 3.204 : ภาพการทดลองแสงเทคนิคพิเศษเพื่อส่งความคืบหน้า 100%

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.205 : ภาพระหว่างการทำงานเพื่อส่งความคืบหน้า 100%

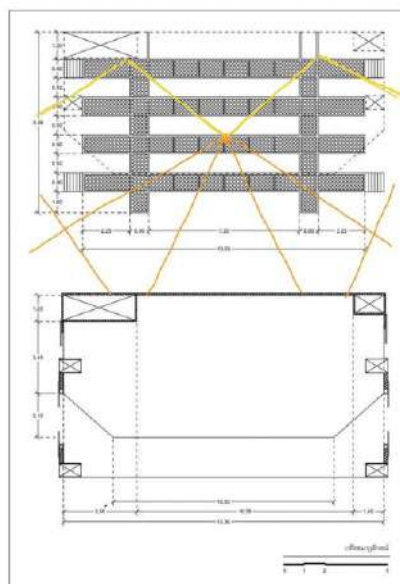
ที่มา : ผู้ศึกษา

(2) ปัญหาและแนวทางการแก้ไข

ภายหลังการทดลอง พบว่าแสงเทคนิคพิเศษที่ใช้ในการเชื่อมโยงพื้นที่ระหว่างเวทีกับผู้ชมยังไม่สามารถครอบคลุมมุมมองของผู้ชมได้ทั้งหมด โดยเฉพาะในบริเวณด้านหลัง

ผู้ศึกษาจึงได้นำปัญหาดังกล่าวมาปรับปรุงแนวทางการออกแบบ โดยเพิ่มความยาวของเส้นไฟและปรับรูปแบบการติดตั้งให้สามารถขยายพื้นที่การใช้งานได้กว้างขึ้น พร้อมทั้งพัฒนาแนวคิดของรูปแบบแสงให้มีลักษณะคล้าย “ใยแมงมุม” เพื่อสร้างโครงสร้างของภาพที่เชื่อมโยงพื้นที่

ทั้งหมดเข้าด้วยกัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดด้านภาพของผู้ออกแบบ
มัลติมีเดีย และช่วยให้ภาพรวมของการแสดงมีความเป็นเอกภาพมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 3.206 : ภาพการออกแบบการติดตั้งแสงเทคนิคพิเศษ

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.6.3 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการออกแบบ (Production)

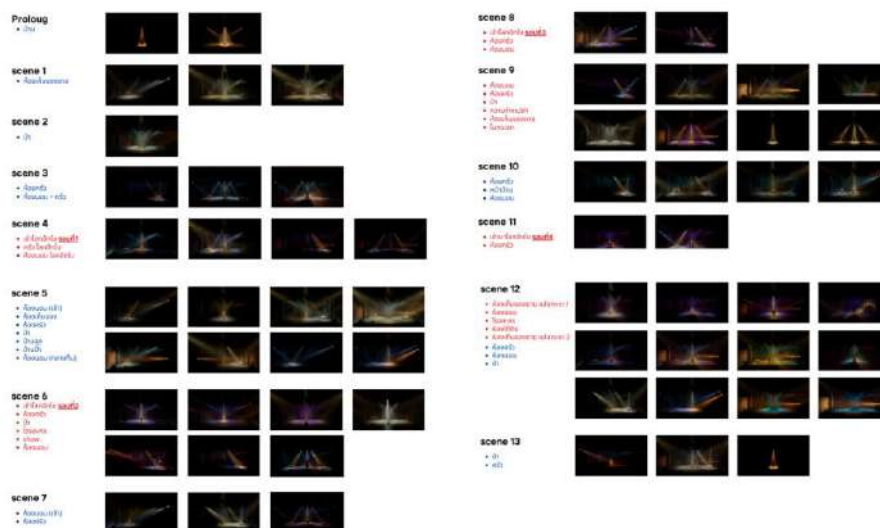
3.6.3.1 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการแสดง

(1) ช่วงก่อนการผลิต

ในช่วงก่อนการผลิต ฝ่ายออกแบบแสงมีข้อจำกัดในการทดลอง
ปฏิบัติงานจริง เนื่องจากอุปกรณ์และสถานที่ไม่สามารถใช้งานได้อย่าง
ต่อเนื่อง ส่งผลให้การวางแผนล่วงหน้ามีความสำคัญอย่างยิ่งต่อกระบวนการ
ทำงานของฝ่ายออกแบบแสง

นอกจากนี้ เนื่องจากบทละคร การแสดง และรูปแบบของฉากยัง
อยู่ในระหว่างการพัฒนาและปรับเปลี่ยนอย่างต่อเนื่อง ภาพรวมของการ
ออกแบบแสงจึงยังไม่สามารถกำหนดได้อย่างชัดเจนในระยะนี้ การทำงาน

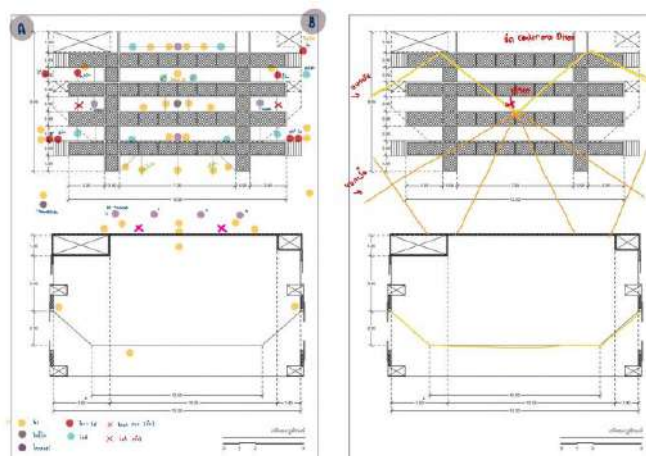
ในขั้นตอนดังกล่าวจึงเน้นไปที่การปรับแนวคิดและเนื้อหาให้สอดคล้องกับ
การเปลี่ยนแปลงของฝ่ายอื่น ๆ ไปพร้อมกับการออกแบบ



ภาพที่ 3.207 : ภาพแสดงการออกแบบและการจัดลำดับแสงประกอบการแสดงจากโปรแกรม

Capture

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.208 : แผนการติดตั้งอุปกรณ์แสงหลักและเทคนิคพิเศษ

ที่มา : ผู้ศึกษา

ในส่วนของการเตรียมความพร้อม ผู้ศึกษาได้จัดเตรียมอุปกรณ์แสง และตรวจสอบสภาพการใช้งานให้พร้อม รวมถึงการซ่อมบำรุงอุปกรณ์เดิม และการจัดหาอุปกรณ์เพิ่มเติม ทั้งอุปกรณ์แสงพื้นฐานและแสงเทคนิคพิเศษ การวางแผนและเตรียมความพร้อมช่วยลดระยะเวลาและข้อผิดพลาดในการทำงานหน้างาน

อีกทั้ง ผู้ศึกษายังได้ประสานงานและหารือร่วมกับผู้ออกแบบแสงของการแสดงเรื่องอื่น ๆ เพื่อวางแผนการใช้อุปกรณ์ร่วมกัน โดยพิจารณาถึงช่วงเวลาการใช้งานและความเป็นไปได้ในการใช้อุปกรณ์ร่วมกัน ซึ่งช่วยให้สามารถบริหารจัดการอุปกรณ์ได้อย่างเหมาะสมภายใต้ข้อจำกัดที่มีอยู่



ภาพที่ 3.209 : ภาพการซ่อมแซมและจัดเตรียมอุปกรณ์แสง

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.210 : ภาพการติดต่อขอยืมและการขนย้ายอุปกรณ์แสงที่ยืมเพิ่มเติม

ที่มา : ผู้ศึกษา

(2) ช่วงผลิต

ในขั้นตอนการผลิต ผู้ศึกษาได้รับความร่วมมือจากผู้ออกแบบแสง การแสดงอื่น และผู้ช่วยฝ่ายออกแบบแสงในการติดตั้งอุปกรณ์ ทั้งในส่วน ของอุปกรณ์แสงพื้นฐานและแสงเทคนิคพิเศษ ภายหลังจากติดตั้ง ได้มีการ ทดสอบการทำงานของอุปกรณ์ทั้งหมด พร้อมทั้งปรับแก้ให้เป็นไปตามการ ออกแบบ ที่กำหนดไว้ในขั้นตอนก่อนหน้านี้ เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับ การออกแบบแสงในสถานการณ์จริงและการฝึกซ้อม

จากการดำเนินงานหน้างาน พบว่ามีความจำเป็นต้องปรับเปลี่ยน การติดตั้งอุปกรณ์บางส่วน โดยเฉพาะโคมไฟที่วางแผนให้ติดตั้งบริเวณหน้า ประตู ซึ่งถูกยกเลิกเนื่องจากไม่เมื่อทดลองจริง ภาพของฉากเพียงเท่านั้นก็ สามารถเล่าเรื่องได้อย่างเพียงพอแล้ว จากพิจารณาในสภาพแวดล้อมจริง



ภาพที่ 3.211 : ภาพการติดตั้งอุปกรณ์ไฟและเทคนิคพิเศษ

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.212 : ภาพการออกแบบและฝึกซ้อมลำดับแสง

ที่มา : ผู้ศึกษา

นอกจากนี้ การทดลองซ้อมบนเวทีจริงยังส่งผลให้เกิดการปรับเปลี่ยนรูปแบบการแสดงในบางส่วนตามความเหมาะสม ส่งผลให้ต้องมีการปรับเปลี่ยนการออกแบบแสงอย่างต่อเนื่อง รวมถึงการตัดทอนการใช้แสงเทคนิคพิเศษบางรายการ เพื่อให้สอดคล้องกับจังหวะและโครงสร้างของการแสดงที่ได้รับการปรับปรุง

จากการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว ผู้ศึกษาและผู้ช่วยการออกแบบแสง จึงได้ดำเนินการปรับปรุงตารางลำดับแสง (cue sheet) ใหม่ เพื่อให้สอดคล้องกับรูปแบบการแสดงล่าสุด และเพื่อเพิ่มความสะดวกในการฝึกซ้อมและการควบคุมแสงในขั้นตอนถัดไป



ภาพที่ 3.213 : ภาพตารางที่ใช้จัดลำดับการใช้แสงจริงในการแสดง

ที่มา : ผู้ศึกษา

(3) ช่วงการแสดง

ก่อนการแสดงจริง ผู้ศึกษาได้ดำเนินการตรวจสอบความพร้อมของอุปกรณ์แสงทั้งหมด เพื่อป้องกันข้อผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้นระหว่างการแสดง

นอกจากนี้ ยังมีการทบทวนลำดับฉากและลำดับแสง (cue) ร่วมกับผู้ช่วยฝ่ายแสงและฝ่ายเสียง เพื่อให้การทำงานของทุกฝ่ายสอดคล้องกัน

จากการวางแผน การเตรียมความพร้อม และการฝึกซ้อมในขั้นตอนก่อนหน้า ส่งผลให้การดำเนินงานในช่วงการแสดงจริงเป็นไปอย่างราบรื่น ทำให้สามารถควบคุมระบบแสง และ ดำเนินลำดับการแสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพ



ภาพที่ 3.214 : ภาพการทำงานด้านแสงระหว่างการแสดง

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.215 : ภาพระหว่างการแสดง

ที่มา : jira_joke

(3) ปัญหาที่และแนวทางแก้ไข

ตารางที่ 3.54 : ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขด้านการออกแบบแสง

ปัญหา	แนวทางแก้ไข
อุปกรณ์ที่ไม่เพียงพอ	ซ่อมบำรุงอุปกรณ์ที่มีอยู่ สายไฟและตัวไฟ รวมถึงการจัดซื้ออุปกรณ์เพิ่มเติม
การมองเห็นแสงเทคนิคพิเศษอย่างจำกัดของผู้ชมแถวหลัง	ปรับแก้ตำแหน่งและ รูปแบบการติดตั้งให้ครอบคลุมพื้นที่โรงละครมากยิ่งขึ้น
ไม่สามารถติดตั้งแสงเทคนิคพิเศษให้อยู่ถาวรบนเวที	นำวัสดุประสงค์ของแสงดังกล่าวมาออกแบบการทำงานใหม่ โดยการใช้สื่และลวดลายจากอุปกรณ์ไฟที่ติดตั้งนอกพื้นที่การแสดง
ประสิทธิภาพของอุปกรณ์ไฟที่มีไม่สามารถทำภาพได้ตามที่ออกแบบ	ติดต่อขอยืมอุปกรณ์แสงเพิ่มเติมจากผู้สนับสนุนภายนอก
ความสว่างไม่เพียงพอให้สามารถเห็นหน้านักแสดงได้อย่างชัดเจน	ติดตั้งแสงจากด้านหน้าของเวที (front lighting) เพิ่มเติม
การแบ่งภาพสถานที่ ภายในและภายนอกบ้านได้ไม่ชัดเจน	จัดการสร้างขอบเขตแสงเพื่อแบ่งพื้นที่การแสดง ภายนอกและภายนอกโดยการสร้างให้เกิดภาพจำตำแหน่งของแสงแต่ละพื้นที่
การปรับแก้โครงสร้างบทตามหน้างาน	แก้ไขการออกแบบแสงและการลำดับแสงตามการเปลี่ยนแปลง และจัดบันทึกการลำดับแสงใหม่เพื่อความแม่นยำ รวมถึงการยอมตัดแสงเทคนิคพิเศษออกบางส่วนตามบริบทที่แก้ไข

ความไม่แม่นยำของจังหวะของแสงกับการแสดงของนักแสดง	ฝึกซ้อมร่วมกันเพื่อนัดแนะคิว
แสงบดบังการทำงานของภาพประกอบ	ลดความสว่างของแสงโดยรวมลงเพื่อให้ภาพเด่นมากยิ่งขึ้น และเลือกตำแหน่งของไฟให้ไม่กระทบกับภาพประกอบ

3.6.4 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-Production)

ภายหลังเสร็จสิ้นการแสดงในรอบสุดท้าย ผู้ศึกษาได้ดำเนินการจัดทำแผ่นไฟที่ใช้ในการแสดงละครเวทีเรื่อง “มะลิซ้อน” ให้กับทีมโปรดักชันของการแสดงถัดไป เพื่อความสะดวกในการรื้อถอนและปรับเปลี่ยนอุปกรณ์

นอกจากนี้ ผู้ศึกษาได้ดำเนินการรื้อถอนอุปกรณ์แสงเทคนิคพิเศษที่ติดตั้งเพิ่มเติม รวมถึงการจัดระเบียบพื้นที่ห้องควบคุมให้เรียบร้อย เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการส่งมอบพื้นที่ให้กับทีมงานชุดถัดไป



ภาพที่ 3.216 : ภาพการถอนการติดตั้งอุปกรณ์แสงและการจัดระเบียบห้องควบคุม

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.7 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดีย

3.7.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-production)

3.7.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม

จากการศึกษาและวิเคราะห์บทนวนิยายดั้งเดิม “Coraline” ประพันธ์โดย นีล เกแมน (Neil Gaiman) ผู้ศึกษาพบว่าสิ่งที่ปรากฏขึ้นเรื่อง เป็นองค์ประกอบที่มีความน่าสนใจและช่วยเพิ่มความพิศวงให้กับเรื่องราวในเรื่องได้ คือ “เส้นด้าย” และมองเห็นถึงความเป็นไปได้ในการนำพัฒนาและปรับใช้ร่วมกับการออกแบบเสียงและสื่อบนละครเวทีได้ “ควบคุม นำทางหรือลวงหลอก” จึงเป็นกลุ่มคำหลักที่ผู้ศึกษาเลือกใช้เพื่อให้เห็นถึงการทำงานของ “เส้นด้าย” ในละครเวทีเรื่องนี้



ภาพที่ 3.217 : สื่อการนำเสนอจากการศึกษาบทละครดั้งเดิม

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.7.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอ

ศึกษาได้เลือก “เส้นใย” สิ่งที่ปรากฏให้เห็นบ่อยครั้งในบทละคร ทั้งในรูปแบบเส้นด้าย ไยแมงมุม หรือความสัมพันธ์ การควบคุม มาเป็นองค์ประกอบหลักทางศิลปะที่จะถูกนำไปใช้ในการออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดียเรื่อง มะลิซ้อน “เสียง” แม้ผู้ชมมีอาจมองเห็นแต่รับรู้ได้ สิ่งนี้อาจช่วยเชื่อมและบ่งบอกให้เห็นถึงบริบท สถานที่ ความรู้สึกของตัวละคร และ “ภาพ” หรือสื่อมัลติมีเดีย จะปรากฏในลักษณะของภาพเคลื่อนไหว จะมาช่วยเติมเต็มให้กับองค์ประกอบศิลป์ต่างๆ

3.7.1.3 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบ

เสียงและสื่อมัลติมีเดีย

จากการวิเคราะห์บทละครเรื่อง “มะลิซ้อน” ผู้ศึกษาได้ค้นคว้าข้อมูลของสถานที่เพิ่มเติมเพื่ออ้างอิงให้เห็นถึงบริบท เวลาและสภาพบรรยากาศในแต่ละสถานที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น และได้ทำการศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมจากดูละครเวที ภาพยนตร์ แอนิเมชัน (Animation) เรื่องต่างๆ ว่ามีการใช้หลักการออกแบบทางภาพ เสียงและสื่อมัลติมีเดียอย่างไรบ้าง เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาต่อยอดให้ได้ถึงวิธีการสร้างเสียงและสื่อมัลติมีเดียที่เหมาะสมกับเรื่อง “มะลิซ้อน” มากที่สุด

3.7.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง (Pre-Production)

3.7.2.1 การส่งความคืบหน้า 30%

ผู้ศึกษาได้ออกแบบให้เสียง มีแหล่งกำเนิดของเสียงที่เหมือนกันทั้งโลกปกติและโลกอีกใบ แต่ให้ความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไป โดยโลกปกติ จะเริ่มต้นด้วยเสียงที่หม่นหมอง แต่จบด้วยความสดใส แต่โลกอีกใบ เริ่มต้นจากเสียงที่สดใส แต่มีจุดจบที่น่ากลัว และได้หาตัวอย่างของเสียงในแต่ละสถานที่และภาพสื่อมัลติมีเดียมาในสื่อการนำเสนอเบื้องต้น และเนื่องจากต้องการส่งการแสดงของนักแสดงบนเวทีให้กับ

คณะอาจารย์ได้รับชม จึงได้นำเสียงบางส่วนที่ได้ออกแบบไว้มาใช้ประกอบการแสดง
ร่วมด้วย



ภาพที่ 3.218 : สื่อการนำเสนอการส่งความคืบหน้า 30%

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.219 : ภาพการซ้อมการแสดงเพื่อส่งความคืบหน้า 30%

ที่มา : ผู้ศึกษา

(1) ปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 1 (30%)

ตารางที่ 3.55 : ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 1 (30%)

ของการออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดีย

ปัญหา	แนวทางการแก้ไข
ข้อมูลและแนวคิดด้านเสียงและสื่อมัลติมีเดียยังมีความไม่ถูกต้องและไม่ตอบโจทย์กับละคร	คณะอาจารย์ได้แนะนำว่า ควรเริ่มจากการค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับประเภทและการทำงานของเสียงและสื่อมัลติมีเดียในรูปแบบต่างๆ ก่อนว่ามีแบบใดบ้าง และคัดเลือกรูปแบบที่เหมาะสมกับละครเวทีเรื่อง มะลิซ้อน ก่อน เพื่อง่ายต่อการนำไปต่อยอดในการทำงานขึ้นไป

(2) สรุปการส่งความคืบหน้า 30%

ผู้ศึกษาได้หาข้อมูลของเสียงและสื่อมัลติมีเดียต่างๆ ว่ามีลักษณะการทำงานรูปแบบใดบ้าง เช่น เสียงและสื่อมัลติมีเดียที่สามารถให้ข้อมูลกับตัวละครและผู้ชมได้ เสียงและสื่อมัลติมีเดียที่สามารถทำให้รู้ถึงสภาพบรรยากาศของสถานที่ที่กำลังเกิดขึ้น เพื่อให้ง่ายต่อการเลือกใช้งานและตอบโจทย์ต่อการดำเนินเรื่อง และได้ลองคัดเลือกเสียงและสื่อมัลติมีเดียบางส่วนมาประกอบ เพื่อให้เห็นเป็นตัวอย่างเบื้องต้น



ภาพที่ 3.220 : สื่อการนำเสนอหลังจากปรับแก้

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.7.2.2 การส่งความคืบหน้า 50%

หลังจากมีการปรับแก้เพิ่มเติมของการส่งความคืบหน้า 30% ผู้ศึกษาได้นำข้อมูลที่ได้มาต่อยอดในการแสดงสำหรับเทศกาลปล่อยผีต่อ

(1) เทศกาลปล่อยผี

(1.1) การออกแบบเสียง

เนื่องจากการแสดงที่จะใช้ในเทศกาลปล่อยผี มีการเล่าเรื่องที่รวบรัด ขมวดปมให้ผู้ชมได้เห็นและเข้าถึงเรื่องราวความเป็นมาเบื้องต้นของละครเวทีเรื่อง มะลิซ้อน ได้ คณะผู้จัดทำจึงได้นำวิธีการเล่าเรื่องแบบ “ตัวอย่างหนัง” (Teaser) เข้ามาใช้ ตามคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษา เนื่องจากการเล่าเรื่องแบบนี้จะทำให้ผู้ชมทั้งได้รับข้อมูลเพียงเล็กน้อย แต่ก็ยังเกิดความสงสัย และใครที่จะอยากรู้ในเรื่องราวต่อไป เนื่องจากระยะเวลาของการทำงานที่มีจำกัดทางคณะผู้จัดทำจึงได้ระดมความคิดในการคัดเลือกเสียงและดนตรี ที่จะมาช่วยประกอบให้อารมณ์และเรื่องราวต่างๆ ของเรื่องสามารถดำเนินต่อไปได้ โดยที่ผู้ชมไม่รู้สึกรู้สึ



ภาพที่ 3.221 : ภาพระหว่างการทำงานในเทศกาลปล่อยผี

ที่มา : ผู้ศึกษา

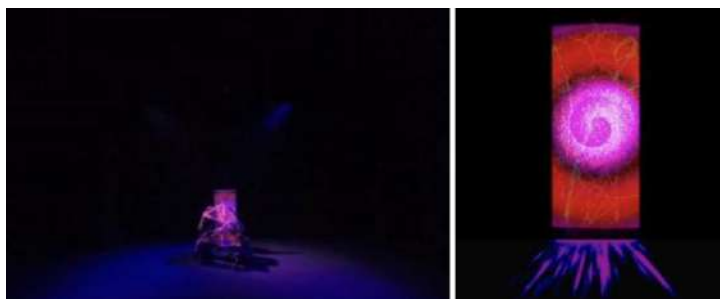


ภาพที่ 3.222 : ภาพไฟล์เสียงที่ใช้ประกอบการแสดงในเทศกาลปล่อยผี จากโปรแกรม Soundplant

ที่มา : ผู้ศึกษา

(1.2) การออกแบบสื่อมัลติมีเดีย

ผู้ศึกษาได้เลือกออกแบบให้มีการใช้สื่อมัลติมีเดียเพียงบางช่วงของการแสดงเท่านั้น เพื่อความรวดเร็วแต่ยังแสดงให้เห็นถึงพลัง ความเหนือธรรมชาติบางอย่าง ที่จะเกิดขึ้นในเรื่อง มะลิซ้อน โดยฉากที่ผู้ศึกษาได้เลือก คือ ฉากการก้าวเข้าสู่โลกอีกใบของมะลิ และได้ใช้วิธีการขยายความพิศวงของประตูปานนี้ ด้วยการฉายสื่อมัลติมีเดียทับบนประตู



ภาพที่ 3.223 : ภาพการใช้สื่อมัลติมีเดียประกอบการแสดงในเทศกาลปล่อยผี

ที่มา : ผู้ศึกษา

(2) ปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 2 (50%)

(2.1) เสียง

ตารางที่ 3.56 : ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขจากเทศกาลปล่อยผีด้านการออกแบบเสียง

ปัญหา	แนวทางการแก้ไข
ความคุ้นชินในเรื่อง การปรับความดัง-เบาของเสียง เหตุเพราะ ข้อจำกัดของสถานที่และอุปกรณ์ ที่ทำให้การรับรู้ระดับเสียงระหว่างตัวผู้ศึกษาที่อยู่ทางด้านบนและผู้ชมที่อยู่ด้านล่างของโรงละคร มีความแตกต่างกันเป็นอย่างมาก เมื่อแสดงจริงจึงมีบางช่วงที่เสียงดังและเบาจนเกินไป	เพิ่มการฝึกซ้อมให้คุ้นชินมากยิ่งขึ้น
ในฉากการแสดงที่ต้องมีการใช้เสียงพากย์ ประกอบร่วมกับการแสดงด้วยนั้น ยังไม่เกิดความลื่นไหลและเป็นธรรมชาติ	ฝึกซ้อมร่วมกับนักแสดงบ่อยขึ้น เพื่อให้เห็นถึงจังหวะการพูดและวิธีการเว้นวรรคของนักแสดงขณะอยู่ในฉากนั้นๆ ที่มีการใช้เสียงพากย์ร่วมด้วย
ฉากที่ต้องมีการควบคุมระดับเสียงและเปิดเสียงบางเสียงร่วมด้วย ยังควบคุมได้ไม่ดี	หมั่นฝึกซ้อมเพื่อเพิ่มความคุ้นชินกับการควบคุมเสียงที่มีจำนวนมากกว่า 1 เสียง

(2.2) สื่อมัลติมีเดีย

ตารางที่ 3.57 : ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขจากเทศกาลปล่อยผี

ด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย

ปัญหา	แนวทางการแก้ไข
ผู้ชมเห็นขอบของภาพระหว่างการฉายสื่อมัลติมีเดียขณะแสดง	พูดคุย ออกแบบงานร่วมกับฝ่ายแสง ให้มากยิ่งขึ้น
สีสันของสื่อมัลติมีเดียที่ได้ออกแบบไว้เมื่อฉายภาพลงบนเวทีละครแล้วนั้นเกิดความชัดเจนของภาพน้อย	ออกแบบให้สื่อที่ทำขึ้นนั้นมีความชัดเจนของสีเพิ่มขึ้นจากปกติ

(3) การพัฒนาแนวคิดงานออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดีย

จากการแสดงในเทศกาลปล่อยผี คณะผู้ศึกษาจึงได้ร่วมกันวิเคราะห์ถึงกลุ่มคำหลักที่แสดงให้เห็นถึงความเป็นมะลิซ้อน และตอบโจทย์สำหรับการนำไปออกแบบองค์ประกอบศิลป์ต่างๆ ต่อ คำหลักที่ได้คือ “ทับซ้อน ลวงตา ไม่สมบูรณ์” ซึ่งนำไปสู่แก่นหลักของเรื่อง คือ “สิ่งที่ดีที่สุด อาจไม่ใช่สิ่งที่สมบูรณ์ที่สุด”

ผู้ศึกษาได้นำคำทั้งสามมาพัฒนาและต่อยอดในด้านการออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดียเรื่อง มะลิซ้อน ดังนี้

(3.1) ทับซ้อน

(3.1.1) เสียง

ใช้วิธีการทับซ้อนของเสียง เพื่อสร้างเสียงใหม่ที่เข้ากับแต่ละสถานการณ์ในเรื่องมากยิ่งขึ้น เช่น เสียงลมและต้นไม้ เปิดร่วมกับเสียงเพลง

(3.1.2) สื่อมัลติมีเดีย

ออกแบบให้มีชั้นของภาพ หน้า กลาง หลัง เพื่อตอบโจทย์เรื่องความทับซ้อนและเป็นการสร้างมิติให้กับภาพ

(3.2) ลวงตา

(3.2.1) เสียง

เลือกใช้เสียงที่ให้ความรู้สึกเพื่อฝัน เหมือนกำลังถูกแม่อีกคนล่อลวงเอาไว้ เช่น การเล่นซ้ำของดนตรี เสียงที่มีความถี่ต่ำหรือสูงจนผิดปกติ ใช้เรื่องทิศทางของเสียงเข้ามาใช้ในการกำหนดทิศทางหรือหลอกล่อแก่ผู้ชม

(3.2.2) สื่อมัลติมีเดีย

มีการนำศิลปะลงตา (Optical Art) เข้ามาประกอบ เช่น เส้นที่หมุนวนไม่มีสิ้นสุด ภาพสะท้อน และมีการใช้ชุดสีในทั้ง 2 โลก ให้สอดคล้องกับการทำงานและออกแบบของฝ่ายแสง

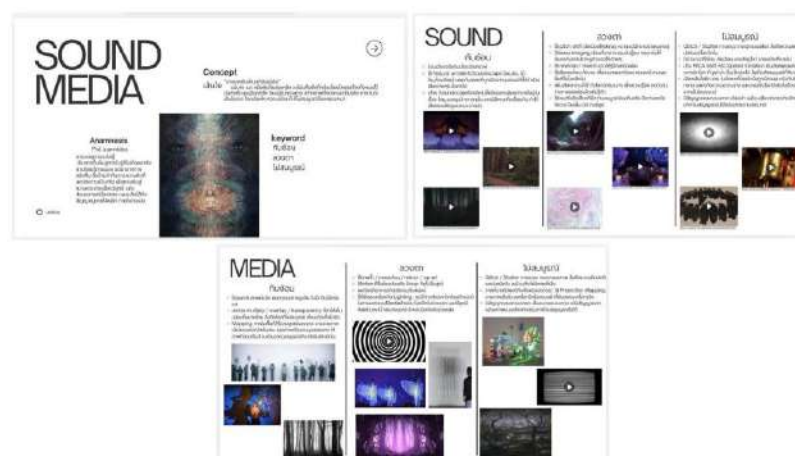
(3.3) ไม่สมบูรณ์

(3.3.1) เสียง

ใช้เสียงที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกผิดปกติ อึดอัด เช่น การใช้เสียงที่มีความถี่ต่ำมากประกอบในฉากที่เน้นให้อารมณ์น่ากลัว การยัดเสียง การสะดุดของเสียง หรือแม้กระทั่งใช้ความเงียบเข้ามาประกอบในบางฉากเพื่อส่งเสริมให้เป็นฉากที่มีความน่าอึดอัดมากยิ่งขึ้น

(3.3.2) สื่อมัลติมีเดีย

ใช้การสะดุด กระตุกของภาพ ในบางฉาก สื่อถึงความผิดปกติของโลกอีกใบ สอดคล้องกับเสียง และใช้เรื่องวิธีการของฉายภาพที่ไม่พอดีกับพื้นผิววัตถุ เพื่อแสดงถึงความไม่สมบูรณ์



ภาพที่ 3.224 : ภาพสื่อการนำเสนอด้านการออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดีย

ที่มา : ผู้ศึกษา

(4) สรุปการส่งความคืบหน้า 50%

จากการทำงานในเทศกาลปล่อยผี ช่วยทำให้เห็นถึงปัญหาและข้อจำกัดต่างๆ ในการทำงาน ซึ่งทำให้ผู้ศึกษาเข้าใจถึงวิธีการทำงานร่วมกับเสียงและสื่อมัลติมีเดียมากยิ่งขึ้น และสามารถนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ ถึงวิธีการป้องกันและวิธีการแก้ไขปัญหาไปพัฒนาและต่อยอดในการทำงานในอนาคตได้

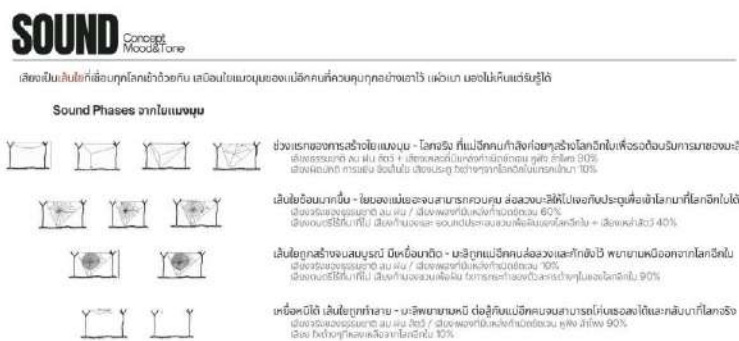
3.7.2.3 การส่งความคืบหน้า 70%

(1) แนวทางการออกแบบ

ผู้ศึกษาได้นำสิ่งที่ได้จากการเรียนรู้ในเทศกาลปล่อยผีและแนวทางการออกแบบที่ได้ทำไว้ใน การส่งความคืบหน้า 50% ที่มาจากกลุ่มคำหลัก “ทับซ้อน ลวงตา ไม่สมบูรณ์” มาต่อยอดในการทำงานระหว่างการซ่อมเพื่อส่งความคืบหน้า 70%

(1.1) การออกแบบเสียง

ผู้ศึกษานำขั้นตอนการสร้าง “ใยแมงมุม” (Spider web) เข้ามาพัฒนาร่วมกับการออกแบบช่วงระยะเวลาต่างๆ ของเสียง เพื่อให้เห็นถึงความเป็นไปได้ในการเลือกใช้เสียงต่างๆ ประกอบระหว่างการแสดง



ภาพที่ 3.225 : ภาพสื่อการนำเสนอเรื่องเสียงกับใบแมงมุม

ที่มา : ผู้ศึกษา

ออกแบบเรื่องการจำแนกเสียงที่จะถูกใช้ระหว่างการแสดงของทุกตัวละคร เพื่อให้เห็นถึงความแตกต่างของเสียงระหว่างโลกทั้งสองใบ และช่วยคุณมอัครวมเรื่องการใช้เสียงประกอบในโลกแต่ละใบ

SOUND		
	โลกจริง	โลกอีกใบ
 นน	เสียงของนาฬิกาเสียง เสียงนาฬิกาเสียง	เสียงของนาฬิกาเสียง เสียงนาฬิกาเสียง
 นน	เสียงของนาฬิกาเสียง เสียงนาฬิกาเสียง	เสียงของนาฬิกาเสียง เสียงนาฬิกาเสียง
 นน	เสียงของนาฬิกาเสียง เสียงนาฬิกาเสียง	เสียงของนาฬิกาเสียง เสียงนาฬิกาเสียง
 นน	เสียงของนาฬิกาเสียง เสียงนาฬิกาเสียง	เสียงของนาฬิกาเสียง เสียงนาฬิกาเสียง
 นน	เสียงของนาฬิกาเสียง เสียงนาฬิกาเสียง	เสียงของนาฬิกาเสียง เสียงนาฬิกาเสียง
 นน	เสียงของนาฬิกาเสียง เสียงนาฬิกาเสียง	เสียงของนาฬิกาเสียง เสียงนาฬิกาเสียง
SOUND		
	โลกจริง	โลกอีกใบ
 นน	เสียงของนาฬิกาเสียง เสียงนาฬิกาเสียง	เสียงของนาฬิกาเสียง เสียงนาฬิกาเสียง
 นน	เสียงของนาฬิกาเสียง เสียงนาฬิกาเสียง	เสียงของนาฬิกาเสียง เสียงนาฬิกาเสียง
 นน	เสียงของนาฬิกาเสียง เสียงนาฬิกาเสียง	เสียงของนาฬิกาเสียง เสียงนาฬิกาเสียง
 นน	เสียงของนาฬิกาเสียง เสียงนาฬิกาเสียง	เสียงของนาฬิกาเสียง เสียงนาฬิกาเสียง
 นน	เสียงของนาฬิกาเสียง เสียงนาฬิกาเสียง	เสียงของนาฬิกาเสียง เสียงนาฬิกาเสียง

ภาพที่ 3.226 : ภาพสื่อการนำเสนอเรื่องการออกแบบเสียงของตัวละครในเรื่อง

ที่มา : ผู้ศึกษา

(2) ปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 3 (70%)

(2.1) เสียง

ตารางที่ 3.58 : ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไข 70% ด้านการออกแบบเสียง

ปัญหา	แนวทางการแก้ไข
มีเสียงบางเสียงที่ยังมีความผิดพลาดในเรื่องจังหวะการเปิดร่วมกับนักแสดง	ฝึกซ้อมร่วมกับแสดงให้เกิดความคุ้นชินมากยิ่งขึ้น
มีเพลงที่อาจยังไม่เข้ากับการแสดง	คัดเลือกเพลงใหม่ และทดลองใช้ระหว่างซ้อมการแสดง

(2.2) สื่อมัลติมีเดีย

ตารางที่ 3.59 : ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไข 70% ด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย

ปัญหา	แนวทางการแก้ไข
การเปิดตัวเรื่องที่ได้ออกแบบไว้ยังไม่ตอบ โจทย์การแสดง	คณะอาจารย์แนะนำให้มัลติมีเดียประกอบ เพื่อช่วยดึง ความสนใจของผู้ชม
ไม่มีการทดลองเปิดสื่อมัลติมีเดียประกอบ ระหว่างการส่งการแสดงความคืบหน้า 70%	จัดสรรเรื่องเวลาการแบ่งการทำงานที่ต้องควบคู่ไปพร้อม กันระหว่างเสียงและสื่อมัลติมีเดียให้เป็นระบบมากขึ้น

(3) สรุปการส่งความคืบหน้า 70%

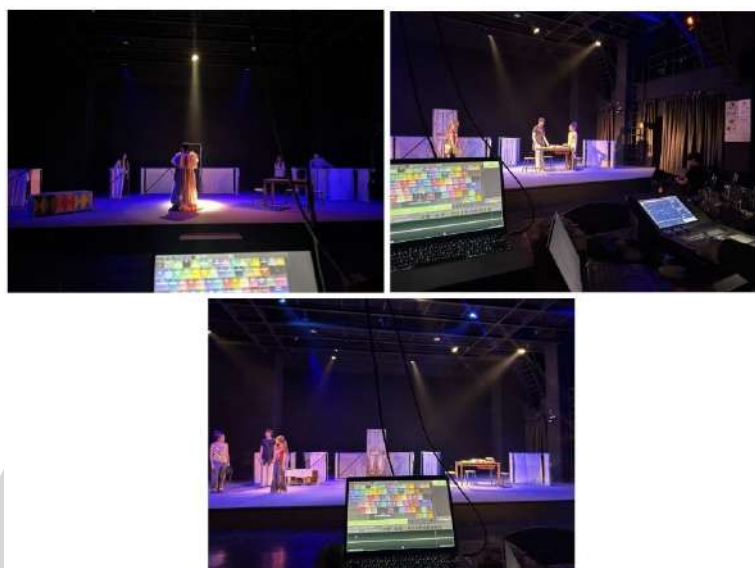
นำปัญหาและแนวทางการแก้ไขที่ได้รับหลังจากการส่งความคืบหน้า 70% มาพัฒนาต่อยอดการเตรียมตัวเพื่อส่งความคืบหน้าครั้งต่อไป

3.7.2.4 การส่งความคืบหน้า 100%

(1) แนวทางการออกแบบ

(1.1) การออกแบบเสียง

ผู้ศึกษาได้นำข้อมูลต่างๆ ที่ได้ศึกษามาปรับใช้กับการทำงาน เรื่องเสียงมากยิ่งขึ้น เนื่องจากการส่งความคืบหน้า 100% มีฉากที่ต้อง แสดงให้คณะอาจารย์ได้รับชมมากขึ้น



ภาพที่ 3.229 : ภาพระหว่างการทำงานเพื่อส่งความคืบหน้า 100%

ที่มา : ผู้ศึกษา

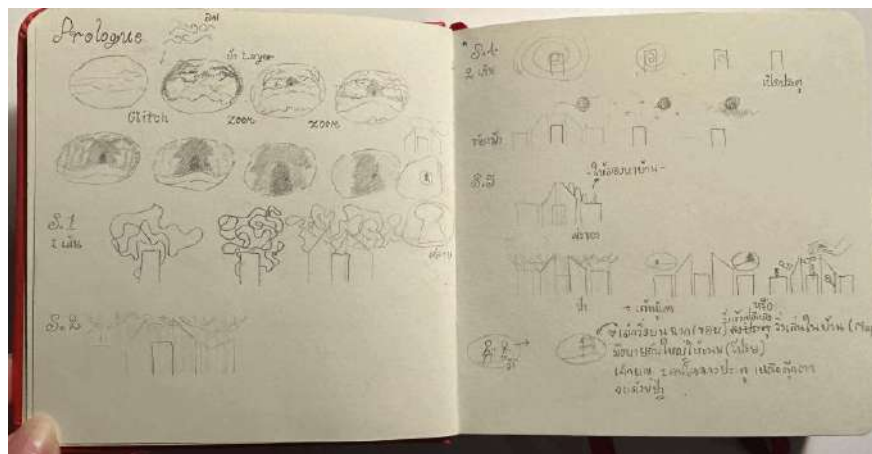


ภาพที่ 3.230 : ภาพเสียงที่ถูกใช้ในการส่งความคืบหน้า 100% จากโปรแกรม Soundplant

ที่มา : ผู้ศึกษา

(1.2) การออกแบบสื่อมัลติมีเดีย

ได้ออกแบบและหาภาพสื่อมัลติมีเดียมาประกอบการนำเสนอความคืบหน้า ซึ่งผ่านการร่วมกันวิเคราะห์ระหว่างผู้ศึกษาและผู้กำกับ ถึงความเหมาะสมในการใช้สื่อมัลติมีเดียประกอบระหว่างทำการแสดง เพื่อช่วยทำให้ข้อมูล บรรยายภาพหรือความสวยงามของการแสดงนั้นไม่หายไป



ภาพที่ 3.231 : ภาพการออกแบบสื่อมัลติมีเดียประกอบการแสดงในแต่ละฉาก

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.232 : ภาพการออกแบบสื่อมัลติมีเดียประกอบการแสดงทั้งเรื่อง

ที่มา : ผู้ศึกษา



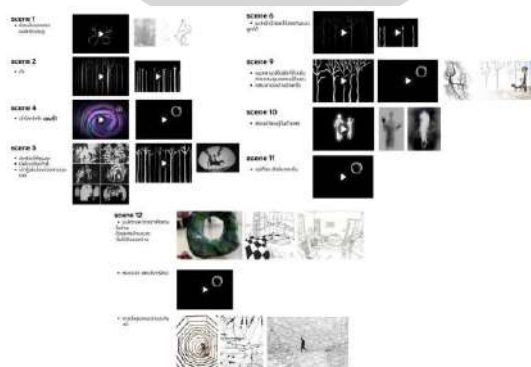
ภาพที่ 3.233 : ภาพสื่อมัลติมีเดียที่ได้ออกแบบไว้เพื่อส่งความคืบหน้า 100%

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.234 : ภาพสื่อมัลติมีเดียประกอบการแสดงขณะส่งความคืบหน้า 100%

ที่มา : ผู้ศึกษา

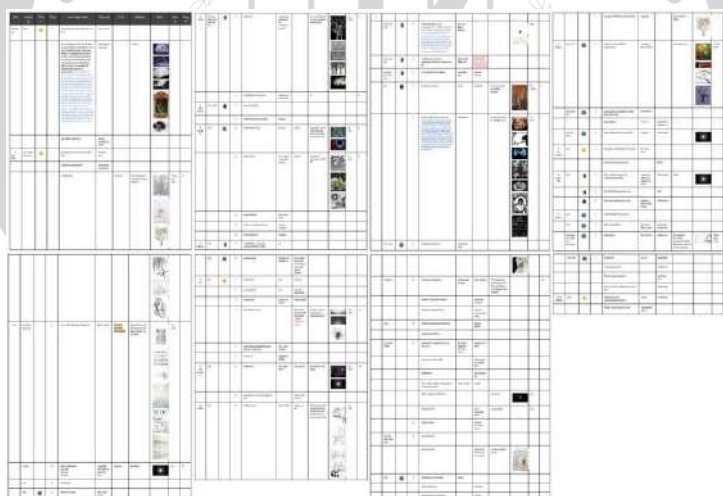


ภาพที่ 3.235 : ภาพสื่อการนำเสนอด้านการใช้สื่อมัลติมีเดียประกอบการแสดงในแต่ละฉาก

ที่มา : ผู้ศึกษา

(2) การวางแผนลำดับเสียงและสื่อมัลติมีเดียในแต่ละฉาก

เนื่องละครเวทีเรื่องนี้มีรายละเอียดของเวลา สถานที่และสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นค่อนข้างเยอะ ผู้ศึกษาจึงได้เลือกการใช้ “ตาราง” เข้ามาช่วยจัดลำดับทางความคิด เนื่องจากสามารถแบ่งและจัดลำดับข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้ศึกษาได้แบ่งหัวข้อออกเป็น ชื่น (ฉากที่ใช้ในการแสดง) ,Setting (สถานที่) , Time (เวลา) , โลก (โลกปกติ และโลกอีกใบ) ,บท/เหตุการณ์ ,Sound (เสียง) ,S.ef (Sound Effect) ,Media (สื่อมัลติมีเดีย) ,Ref. (Referenceหรือตัวอย่างของภาพที่ผู้ศึกษาต้องการนำมาใช้ประกอบการแสดง) ,Area (พื้นที่ที่ต้องการฉายภาพ) ,Page (เลขหน้าของสไลด์ที่ใช้เปิดระหว่างการแสดง)



ภาพที่ 3.236 : ภาพตารางแสดงการจัดลำดับเสียงและสื่อมัลติมีเดียในแต่ละฉาก

ที่มา : ผู้ศึกษา

(3) ปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 4 (100%)

(3.1) เสียง

ตารางที่ 3.60 : ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไข 100% ด้านการออกแบบเสียง

ปัญหา	แนวทางการแก้ไข
มีเสียงบางช่วงของการแสดงฉากหลายๆ ที่ดังหรือเบาจนเกินไป	ฝึกซ้อมเรื่องการควบคุมระดับเสียงให้มีความคุ้นชินมากยิ่งขึ้น
อารมณ์ของเสียงหรือเพลงบางอันยังไม่เข้ากับการแสดง	เลือกเพลงใหม่ และทดลองใช้ในการซ้อมสำหรับการส่งครั้งต่อไป

(3.2) สื่อมัลติมีเดีย

ตารางที่ 3.61 : ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไข 100% ด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย

ปัญหา	แนวทางการแก้ไข
ตำแหน่งในการฉายภาพยังไม่เหมาะสม เนื่องจากผู้ศึกษาเลือกการวางอุปกรณ์ที่ใช้ฉายภาพด้านล่างของโรงละครและใช้เพียง 1 เครื่อง เพื่อให้ง่ายต่อการควบคุม	ย้ายตำแหน่งการตั้งอุปกรณ์ฉายภาพไปไว้ด้านบนของโรงละคร และเพิ่มจำนวนการใช้อุปกรณ์ฉายภาพ (Projector) เป็น 2-3 ตัว เพื่อได้ภาพที่เต็มมากยิ่งขึ้น
เมื่อเปิดสื่อมัลติมีเดียที่มีสีสัน ร่วมกับไฟในการแสดง แล้วเกิดความไม่ชัดเจนหรือความจางของสีในภาพ	การใช้ “สีขาว” เข้ามาเป็นองค์ประกอบหลักในการสร้างงานแทน เนื่องจากสีขาวเป็นสีที่สะท้อนแสงเข้าตาของมนุษย์ได้ดีที่สุด และให้ง่ายต่อการทำงานของฝ่ายแสง เรื่องการตัดปัญหาความเพี้ยนของสีจากไฟและภาพที่ฉาย

(4) สรุปการส่งความคืบหน้า 100%

เนื่องจากความยาวของระยะเวลาที่ใช้ในการแสดงและเนื้อหา ลำดับเหตุการณ์ต่างๆ ในเรื่องที่ยังไม่ตอบโจทย์สำหรับการรับชม คณะอาจารย์ได้ให้คำแนะนำว่าควรเริ่มจากการแก้ไขที่บทก่อน ผู้ศึกษาจึงเตรียมข้อมูลและ

รูปแบบการออกแบบไว้เพิ่มเติมเพื่อสามารถใช้เป็นตัวอย่างหรือแนวทางในการออกแบบของบทใหม่หลังจากได้รับการแก้ไขแล้ว

3.7.3 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการออกแบบ (Production)

3.7.3.1 ช่วงก่อนการผลิตผลงาน

(1) ด้านเสียง

ถึงแม้ตัวบทจะยังมีการแก้อยู่ การฝึกซ้อมการแสดงในฉากเก่าและทำความเข้าใจบทใหม่ก็ยังคงเป็นสิ่งสำคัญ เนื่องจากการช่วยทบทวนความจำและเตรียมความพร้อมในการทำงานในโรงละครร่วมกับคณะอาจารย์ในอนาคต ทั้งตัวนักแสดง ผู้กำกับ และฝ่ายออกแบบองค์ประกอบศิลป์อื่นๆ

ขั้นตอนก่อนการผลิตผลงานด้านเสียงจึงเน้นไปที่การออกแบบการใช้เสียงด้วยตัวผู้ศึกษาเองก่อน และได้ค้นหา จัดเตรียมข้อมูลด้านเสียงสำรองเอาไว้ให้ได้มากที่สุด เพื่อความรวดเร็วสำหรับการปรับแก้ตามคำแนะนำของคณะอาจารย์ขณะเข้าโรงละคร



ภาพที่ 3.237 : ภาพการซ้อมเพื่อเตรียมตัวก่อนการแสดงจริง

ที่มา : ผู้ศึกษา

ผู้ศึกษาได้นำรูปแบบตารางที่ใช้จัดลำดับการใช้เสียงและสื่อมัลติมีเดียใน แต่ละฉากการแสดง จากการส่งความคืบหน้า 100% มาต่อยอดหลังจากมีการอัปเดต บทละคร

ภาพที่ 3.238 : ภาพตารางที่ใช้จัดลำดับการใช้เสียงและสื่อมัลติมีเดียตามฉากการแสดง
ที่มา : ผู้ศึกษา

(2) ด้านสื่อมัลติมีเดีย

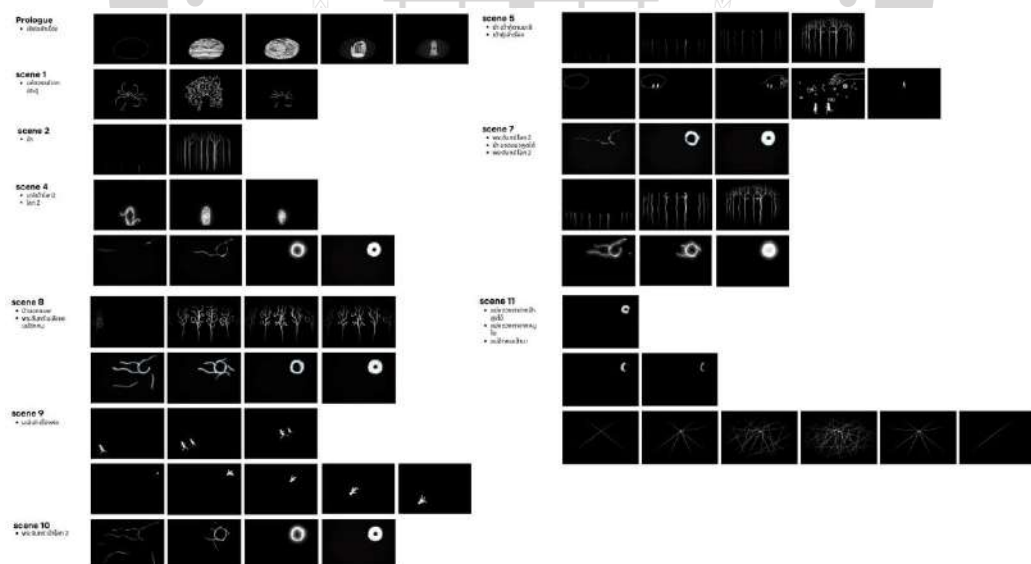
ผู้ศึกษาได้ออกแบบสื่อมัลติมีเดียในฉากที่มีความต้องการใช้สื่อมา ประกอบการแสดงใหม่อีกครั้งหลังจากมีการปรับเปลี่ยนบทละคร ผ่านการทำคล้ายกับ “สตอรี่บอร์ด” (Storyboard) การร่างภาพลำดับเรื่องราวแบบ คร่าวๆ จะช่วยให้เห็นถึงรายละเอียดต่างๆ ของสื่อมัลติมีเดียที่ต้อง ปรากฏจริงขณะแสดง เช่น ตำแหน่งของสื่อ รูปแบบและจำนวนของเส้น การเข้าออกของเส้น และสามารถใช้ตรวจสอบได้ว่าขาดเหลือสื่อมัลติมีเดีย ใดบ้างที่ยังไม่ได้ทำเพิ่ม เนื่องจากมีสื่อบางฉากที่สามารถนำต่อยอดเลยจาก การส่งความคืบหน้า 100%



ภาพที่ 3.239 : ภาพการออกแบบสื่อมัลติมีเดียประกอบการแสดงทั้งเรื่อง
ที่มา : ผู้ศึกษา

3.7.3.2 ช่วงการผลิตผลงาน

ผู้ศึกษาได้ออกแบบและจัดเรียงสื่อมัลติมีเดียตามฉากที่ได้ออกแบบไว้



ภาพที่ 3.240 : ภาพการออกแบบและจัดลำดับสื่อมัลติมีเดียประกอบการแสดง
ที่มา : ผู้ศึกษา

ได้มอบหมายการการดูแลอุปกรณ์และควบคุมการเปิดปิดสื่อมัลติมีเดีย ประกอบการแสดงให้กับรุ่นน้องเอกการออกแบบเพื่อการแสดงชั้นปีที่ 1 และชั้นปีที่ 2 เป็นหลัก เนื่องจากต้องมีการปรับแก้ถึงจังหวะเวลาการเปิดสื่อ การปรับลดขนาดของสื่อตามความเหมาะสม ตามคำแนะนำจากคณะอาจารย์ที่จะได้มอบให้ระหว่างการซ้อม ในด้านเสียงก็จะมีการปรับแก้เช่นกัน ซึ่งตัวผู้ศึกษามีหน้าที่ในการดูแลเรื่องนี้เป็นหลัก



ภาพที่ 3.241 : ภาพการทดลองฉายสื่อมัลติมีเดียบนฉาก

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.242 : ภาพการทำงานของผู้ช่วยด้านสื่อมัลติมีเดีย

ที่มา : ผู้ศึกษา

(1) ปัญหาและแนวทางการแก้ไขปัญหาในช่วงระหว่างการผลิตผลงาน

ตารางที่ 3.62 : ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขในช่วงระหว่างการผลิตผลงาน

ปัญหา	แนวทางการแก้ไข
หาเพลงที่ใช้ในฉากหลังจากการต่อสู้ของแม่อีกคนและมะลิไม่ได้ เนื่องจากระยะเวลาที่มีจำกัด ในด้านการหาเพลงที่ตรงกับความต้องการของผู้ศึกษาและเข้ากับการแสดง	อาจารย์ที่ปรึกษาได้ให้คำแนะนำ และแนะนำเพลงที่เหมาะสมให้
โปรเจคเตอร์ขึ้นจอฟ้า เนื่องจากครูที่ใช้สำหรับเชื่อมสายไฟกับอุปกรณ์ที่ใช้ควบคุมหลวม	ใช้เทปติดล็อก เพื่อช่วยเพิ่มความแน่นและช่วยป้องกันการหลุดของสายที่มาจากการเดินเตะโดนอุปกรณ์
สื่อมัลติมีเดียฉากป่าในโลกที่มีความผิดปกติ เมื่อได้ทดลองเปิดกับฉาก ผู้ศึกษาคิดว่ายังไม่เหมาะกับการแสดง	วาดสื่อประกอบขึ้นใหม่

3.7.3.3 ช่วงการแสดง



ภาพที่ 3.243 : ภาพระหว่างการแสดง

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.244 : ภาพการทำงานด้านเสียงระหว่างการแสดง

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.7.3.4 ปัญหาที่พบและแนวทางการแก้ไข

(1) เสียง

ตารางที่ 3.63 : ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขที่พบจากการแสดงจริงด้านเสียง

ปัญหา	แนวทางการแก้ไข
บางฉากของการแสดงมีความดังและเบาของเสียงมากเกินไป	ฝึกซ้อมเรื่องการควบคุมเสียงมากยิ่งขึ้น หลังจากมีการตรวจสอบระดับเสียงกับผู้กำกับและนักแสดงแล้วการจัดตัวเลขระดับเสียงความดังของเสียงที่ต้องการไว้ในทุกช่วงจะช่วยเตือนความจำได้เป็นอย่างดี
ฉากท้ายเรื่อง การต่อสู้ระหว่างแม่อีกคนและมะลิ ต้องมีการกดเปิดเสียงตามจังหวะนักแสดง และการควบคุมการใช้เสียงไปพร้อมกัน ยังควบคุมได้ไม่ดี มีจังหวะพลาดบ้าง	ฝึกซ้อมในฉากที่ไม่มีความมั่นใจ เพื่อเพิ่มความคุ้นชินในการกด
ลืมเปิดเพลงที่อาจารย์ที่ปรึกษาแนะนำให้ใช้ ในช่วงหลังจากการต่อสู้ของแม่อีกคนกับมะลิ	ตรวจสอบเรื่องลำดับการกดเสียงและดนตรีให้มากยิ่งขึ้น

(2) สื่อมัลติมีเดีย

ตารางที่ 3.64 : ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขที่พบจากการแสดงจริงด้านสื่อมัลติมีเดีย

ปัญหา	แนวทางการแก้ไข
ฉากเต่าหู้เล่าเรื่องน้องสาวของคุณยายภาพสื่อมัลติมีเดียมีการทับซ้อนกันระหว่างป่าและภาพเล่าเรื่อง จนทำให้มองเห็นภาพที่ใช้เล่าเรื่องไม่ชัดเจน	ปรับขนาดของสื่อที่ใช้ให้มีความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น

3.7.4 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-Production)

เมื่อการแสดงจบลงผู้ศึกษาและกลุ่มผู้ทำงานด้านบนของโรงละครได้ร่วมกันทำการจัดเก็บความสะอาด ความเรียบร้อยของสถานที่และอุปกรณ์ต่างๆ ที่นำมาใช้ประกอบการทำงานด้านแสง ด้านเสียงและสื่อมัลติมีเดีย และส่งต่อให้กับโปรดักชั่น (Production) เรืองต่อไป

บทที่ 4

สรุปผลจากการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงาน

4.1 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านกำกับการแสดง

4.1.1 ผลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านกำกับการแสดง

จากการทำหน้าที่ผู้กำกับละครเวทีเรื่อง *มะลิซ้อน* ในเทศกาลศิลปะนิพนธ์ ประจำปี พ.ศ. 2569 ผู้ศึกษาได้เรียนรู้ว่า “ความไม่สมบูรณ์แบบ” เป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญของการทำงานสร้างสรรค์ และเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ในกระบวนการทำละครเวที เพราะในการทำงานจริงไม่มีสิ่งใดสามารถเป็นไปตามที่วางแผนไว้ได้ทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นข้อผิดพลาดในการซ้อมความคิดเห็นที่แตกต่างกันของทีมงาน ข้อจำกัดด้านเวลา หรือแม้กระทั่งความไม่พร้อมของตัวผู้ศึกษาเอง ทุกสิ่งล้วนเป็นองค์ประกอบของความไม่สมบูรณ์แบบที่เกิดขึ้นตลอดการทำงานในช่วงแรก ผู้ศึกษามักคาดหวังให้ทุกอย่างออกมาสมบูรณ์แบบที่สุด ทั้งภาพการแสดง อารมณ์ของนักแสดง หรือกระบวนการทำงานร่วมกัน จนบางครั้งความคาดหวังเหล่านั้นก็กลับกลายเป็นแรงกดดันให้กับตนเองและคนรอบข้าง แต่เมื่อได้เผชิญกับปัญหาและอุปสรรคจริง ผู้ศึกษาจึงเริ่มเข้าใจว่า ความผิดพลาดและความไม่สมบูรณ์แบบ ไม่ได้หมายถึงความล้มเหลวเสมอไป หากแต่เป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้และการเติบโตในการทำงานร่วมกัน ผู้ศึกษาได้เรียนรู้ว่าการทำหน้าที่ผู้กำกับ ไม่ใช่การควบคุมทุกอย่างให้สมบูรณ์แบบตามใจต้องการ แต่คือการยอมรับความไม่สมบูรณ์แบบที่เกิดขึ้น และหาวิธีพาทุกคนก้าวผ่านมันไปได้ บางครั้งฉากที่ไม่เป็นไปตามแผน กลับกลายเป็นช่วงเวลาที่ทำให้เกิดการค้นพบใหม่ ๆ ทั้งด้านการแสดง ความคิดสร้างสรรค์ หรือความสัมพันธ์ของคนในทีม ความผิดพลาดบางอย่างจึงกลายเป็นบทเรียนสำคัญที่ไม่สามารถเรียนรู้ได้จากการวางแผนเพียงอย่างเดียว นอกจากนี้ ผู้ศึกษายังตระหนักว่า มนุษย์ทุกคนต่างมีข้อจำกัดและความไม่สมบูรณ์แบบเป็นของตนเอง นักแสดงบางคนอาจมีความไม่มั่นใจ ทีมงานบางฝ่ายอาจเกิดความผิดพลาด หรือแม้แต่ตัวผู้ศึกษาเองก็มีช่วงเวลาที่สับสนและอ่อนล้า แต่เมื่อทุกคนเลือกที่จะเข้าใจกัน รับฟังกัน และช่วยกันแก้ไข ปัญหา ความไม่สมบูรณ์แบบเหล่านั้นก็กลับกลายเป็นแรงผลักดันสำคัญที่ทำให้ทุกคนเติบโตไปพร้อมกัน ละครเวทีเรื่อง *มะลิซ้อน* จึงไม่ใช่เพียงผลงานที่สะท้อนเรื่องราวของตัวละครเท่านั้น

แต่ยังสะท้อนกระบวนการทำงานของผู้สร้างทุกคน ที่ต่างเรียนรู้จะอยู่ร่วมกับความผิดพลาด ความคาดหวัง และข้อจำกัดของตนเอง ผู้ศึกษาเชื่อว่า ความงดงามของการทำงานศิลปะ ไม่ได้เกิดจากความสมบูรณ์แบบเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากการที่ทุกคนยังคงพยายาม สร้างสรรค์ผลงานต่อไป แม้จะเต็มไปด้วยความไม่สมบูรณ์แบบก็ตาม ท้ายที่สุด สิ่งสำคัญที่ผู้ศึกษาได้รับการสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่องนี้ คือ การเรียนรู้ที่จะยอมรับทั้งข้อดีและ ข้อบกพร่องของตนเอง รวมถึงเข้าใจว่าความไม่สมบูรณ์แบบไม่ใช่สิ่งที่ต้องปกปิด แต่เป็นส่วน หนึ่งของกระบวนการเติบโต ทั้งในฐานะผู้กำกับ ผู้สร้างสรรค์ผลงาน และในฐานะมนุษย์คน หนึ่ง

4.1.1.1 ข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านการกำกับการแสดง

ภาพรวมของละครเวทีเรื่อง มะลิซ้อน ได้รับเสียงตอบรับจากผู้ชมในด้านที่ดี ทั้งในเรื่องของบรรยากาศการเล่าเรื่อง การออกแบบภาพบนเวที และการถ่ายทอด อารมณ์ของนักแสดง ซึ่งสามารถสร้างความรู้สึกร่วมกับผู้ชมได้อย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะประเด็นเรื่องความสัมพันธ์ภายในครอบครัว ความไม่ถูกจับผิด และ บาดแผลทางความทรงจำ ที่สามารถสื่อสารออกมาได้อย่างชัดเจนผ่านกระบวนการ กำกับการแสดง ทำให้ผู้ชมหลายคนรู้สึกเชื่อมโยงกับตัวละครและเข้าใจอารมณ์ของ เรื่องได้เป็นอย่างดี อย่างไรก็ตาม ผู้ชมบางส่วนได้ให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับช่วงสำคัญของ เรื่อง ว่ายังมีความไม่ชัดเจนในด้านอารมณ์และน้ำหนักของเหตุการณ์ เนื่องจาก การเล่าเรื่องของละครค่อนข้างเน้นบรรยากาศและความรู้สึกภายในของตัวละคร ทำให้จังหวะที่เรื่องควรจะส่งอารมณ์สูงสุดนั้น ยังไม่สามารถสร้างแรงกระทบต่อ ความรู้สึกของผู้ชมได้อย่างชัดเจนเท่าที่ควร ผู้ชมบางส่วนจึงรู้สึกว่าจะยังไม่สามารถรับรู้ ได้อย่างแน่ชัดว่าเหตุการณ์ใดคือจุดเปลี่ยนสำคัญที่สุดของเรื่อง นอกจากนี้ ยังมี ข้อเสนอแนะว่าหากเพิ่มน้ำหนักของการกำกับในช่วงท้าย ทั้งในด้านจังหวะการแสดง การใช้แสง เสียง หรือความเข้มข้นทางอารมณ์ของตัวละครให้มากขึ้น อาจช่วยให้ ผู้ชมเข้าถึงอารมณ์ของเรื่องได้ชัดเจนยิ่งขึ้น และทำให้บทสรุปของเรื่องส่งผลต่อ ความรู้สึกได้หนักแน่นกว่าเดิม ข้อเสนอแนะเหล่านี้จึงกลายเป็นอีกหนึ่งบทเรียน สำคัญของผู้ศึกษา ในการเรียนรู้ว่าการสร้างจังหวะสำคัญของละครเวที ไม่ได้ขึ้นอยู่กับ

เพียงแค่เนื้อหาของบทละครเท่านั้น แต่ยังรวมถึงจังหวะการกำกับ การสะสมอารมณ์ของตัวละคร และวิธีการสื่อสารกับผู้ชม เพื่อให้สารสำคัญของเรื่องสามารถส่งไปถึงผู้ชมได้อย่างสมบูรณ์มากที่สุด

4.1.1.2 ข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรค์ผลงานด้านกำกับการแสดง

หากเราได้รับหน้าที่เป็นผู้กำกับการแสดงแล้วนั้น สิ่งสำคัญไม่ใช่เพียงแค่การเล่าเรื่องในแบบที่ตัวเองต้องการเท่านั้น แต่คือการทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางที่คอยพาทุกคนเดินไปในทิศทางเดียวกัน ผู้กำกับจึงเปรียบเสมือน “บ้าน” หลังหนึ่ง ที่เต็มไปด้วยผู้คน ความรู้สึก ความคาดหวัง และหน้าที่ที่แตกต่างกันออกไป บ้านหลังนี้จะไม่สามารถดำรงอยู่ได้เลย หากขาดความเข้าใจ ความไว้วางใจ และการช่วยเหลือกันของทุกคนภายใน ในการสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่อง *มะลิซ้อน* ผู้ศึกษาได้เรียนรู้ว่า การทำงานร่วมกันนั้นไม่ได้สมบูรณ์แบบเสมอไป บางครั้งเกิดความสับสน ความเหนื่อยล้า ความกดดัน หรือความคิดเห็นที่ต่างกันไป จนทำให้การทำงานเต็มไปด้วยอุปสรรค แต่สิ่งสำคัญของผู้กำกับ คือ การเรียนรู้ที่จะประคับประคองบรรยากาศของการทำงาน และพาทุกคนก้าวผ่านปัญหาเหล่านั้นไปพร้อมกัน ไม่ใช่การแบกรับทุกอย่างไว้เพียงลำพัง ผู้ศึกษาตระหนักว่าผู้กำกับไม่จำเป็นต้องเป็นคนที่แข็งแกร่งอยู่ตลอดเวลา เพราะในบางช่วงเวลา เราเองก็อาจรู้สึกสับสน อ่อนล้า หรือมองไม่เห็นทางออกของปัญหา แต่สิ่งที่ช่วยให้กระบวนการสร้างสรรค์ยังเดินหน้าต่อไปได้ คือ การมีทีมงานและนักแสดงที่คอยช่วยเหลือ สนับสนุน และเชื่อมั่นในเป้าหมายเดียวกัน ทุกคนล้วนเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยกันประคอง “มะลิซ้อน” ให้ค่อย ๆ เติบโตขึ้นจนกลายเป็นผลงานที่สมบูรณ์ในแบบของมันเอง ตลอดกระบวนการทำงาน ผู้ศึกษาได้เรียนรู้ว่าการเป็นผู้กำกับจำเป็นต้องใช้ทั้ง “หัวใจที่เข้มแข็ง” ในการรับมือกับแรงกดดัน “จิตใจที่ไม่ยอมแพ้” ต่ออุปสรรค และ “สายตาที่มองเห็นผู้คน” เพราะละครเวทีไม่ได้เกิดขึ้นจากคนเพียงคนเดียว แต่เกิดจากการรวมตัวกันของความพยายาม ความคิดสร้างสรรค์ และความเชื่อมั่นของทุกคนที่มีต่อผลงานชิ้นเดียวกัน ท้ายที่สุดแล้ว ไม่ว่ากระบวนการทำงานจะเต็มไปด้วยปัญหาหรือเสียงรอบข้างมากเพียงใด สิ่ง que ผู้ศึกษาเรียนรู้จาก *มะลิซ้อน* คือ การเชื่อมั่นในหัวใจของตนเอง และเชื่อมั่นในผู้คน

ที่ร่วมเดินทางไปด้วยกัน เพราะเมื่อทุกคนยังคงตั้งใจและศรัทธาในสิ่งเดียวกัน ผลงานนั้นจะสามารถส่งต่อความรู้สึกบางอย่างไปถึงผู้ชมได้เสมอ และกลายเป็นอีกหนึ่งความทรงจำสำคัญที่ทำให้ทุกคนเติบโตขึ้นกว่าเดิม ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่องนี้ร่วมกัน

4.1.2 ผลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ด้านการแสดง

นางสาวณัชชา วงศ์ไพโรจน์กุล

นางสาวพรรณรศมี นาคประดิษฐ์

นางสาวชिरาพร งามชื่น

นายภูริช ชักชวน

นายอัครเดช ทิพย์เสภา

4.1.2.1 สิ่งที่ได้เรียนรู้ในฐานะนักแสดง

สิ่งที่ผู้ศึกษาได้เรียนรู้คือบทบาทของการเป็นนักแสดงตั้งแต่เริ่มต้นกระบวนการทำงาน ซึ่งต้องอาศัยการปรับตัว ความยืดหยุ่น ไปจนถึงกระบวนการทำงานละครเวทีอย่างเป็นขั้นตอน ตั้งแต่การอ่านบท วิเคราะห์ตัวละคร การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร ไปจนถึงการนำสิ่งที่ค้นพบมาพัฒนาอย่างต่อเนื่องและปรับใช้ในการแสดงจริง นอกจากนี้ยังได้เรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่นในหลากหลายรูปแบบ ทั้งการสื่อสารแบบกลุ่มใหญ่ กลุ่มย่อย และการทำงานรายบุคคล ผ่านการร่วมงานกับผู้กำกับ นักแสดง และฝ่ายออกแบบในส่วนต่าง ๆ

ในด้านการแสดง ผู้ศึกษาได้เรียนรู้วิธีการถ่ายทอดอารมณ์ผ่านร่างกาย น้ำเสียง จังหวะ และปฏิกิริยาตอบสนองต่อสถานการณ์ต่าง ๆ บนเวที อีกทั้งยังได้พัฒนาทักษะการฟังคู่แสดง การอยู่กับสถานการณ์ตรงหน้า และการรักษาความสดใหม่ของการแสดงในแต่ละครั้ง

นอกจากนี้ ผู้ศึกษายังได้เรียนรู้การจัดการกับความกดดัน ความเครียด และความไม่มั่นใจของตนเองระหว่างกระบวนการทำงาน โดยอาศัยการทบทวนตนเอง การจดบันทึก การพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้กำกับและเพื่อนนักแสดง รวมถึงการเปิดใจรับฟังข้อเสนอแนะเพื่อนำมาปรับปรุงและพัฒนาตนเองอยู่เสมอ

4.1.2.2 สิ่งที่ได้เรียนรู้ในฐานะตัวละคร

(1) นางสาวพรรณรศมี นาคประดิษฐ์ รับบท มะลิ

ในกระบวนการทำงานครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้เรียนรู้การทำความเข้าใจตัวละคร “มะลิ” อย่างลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น ทั้งในด้านแรงจูงใจ ความคิด ความสัมพันธ์ และสภาวะภายในของตัวละคร รวมถึงสิ่งที่ตัวละครให้คุณค่า และสิ่งที่ตัวละครมองว่าถูกหรือผิด

ผู้ศึกษาเริ่มต้นจากการค่อย ๆ สร้างและทำความรู้จักตัวละคร ผ่านการวิเคราะห์ภูมิหลัง ความสัมพันธ์ภายในครอบครัว และประสบการณ์ที่ส่งผลต่อวิถีคิดของมะลิ ก่อนจะเชื่อมโยงกับความรู้สึกและประสบการณ์บางอย่างของตนเองที่มีความคล้ายคลึงกับตัวละคร จนทำให้เข้าใจพฤติกรรม วิถีคิด และการตัดสินใจของมะลิได้มากยิ่งขึ้น

สิ่งสำคัญที่สุดที่ผู้ศึกษาได้เรียนรู้ คือการค่อย ๆ เรียนรู้บางเรื่องไปพร้อมกับตัวละคร ทั้งมุมมองใหม่ ๆ ที่มะลิค่อย ๆ ทำความเข้าใจ ความเปลี่ยนแปลงทางความคิด และการเติบโตของตัวละครตลอดทั้งเรื่อง สิ่งเหล่านี้ทำให้ผู้ศึกษาได้มองเห็นและเข้าใจมุมมองบางอย่างที่ไม่เคยสังเกตมาก่อน ทั้งในแง่ของตนเองและความสัมพันธ์ภายในครอบครัว

ตัวละครมะลียังทำให้ผู้ศึกษาได้เรียนรู้เกี่ยวกับ “การเติบโต” ว่าบางครั้งการเติบโตไม่ได้หมายถึงการเปลี่ยนแปลงตัวเองให้สมบูรณ์แบบขึ้นในทันที แต่คือการค่อย ๆ เรียนรู้ เข้าใจ และยอมรับทั้งความรู้สึกของตนเอง

และผู้อื่นมากขึ้น รวมถึงการเรียนรู้ที่จะตั้งคำถามกับสิ่งรอบตัว และค้นหา คำตอบด้วยตัวเอง

ในแง่ของครอบครัว ผู้ศึกษาได้เข้าใจว่าความรักของคนใน ครอบครัวอาจไม่ได้ถูกแสดงออกในรูปแบบเดียวกันเสมอไป บางครั้งความ คาดหวัง ความเข้มงวด หรือการไม่เข้าใจกัน อาจเกิดขึ้นจากความรักและ ความหวังดีในแบบของแต่ละคน ทำให้ผู้ศึกษาเปิดมุมมองต่อความสัมพันธ์ ภายในครอบครัวมากขึ้น และพยายามมองเหตุผลเบื้องหลังการกระทำของ แต่ละคนมากกว่าเดิม

นอกจากนี้ การทำความเข้าใจตัวละครยังส่งผลต่อการใช้ชีวิตจริง ของผู้ศึกษา ในด้านการเปิดใจรับฟังผู้อื่น การพยายามทำความเข้าใจ ความรู้สึกและมุมมองที่แตกต่าง รวมถึงการกลับมาทบทวนความคิดและ ความรู้สึกของตนเองมากขึ้น เพราะผู้ศึกษาได้ตระหนักว่า มนุษย์แต่ละคน ล้วนมีประสบการณ์และเหตุผลบางอย่างที่หล่อหลอมให้กลายเป็นตัวตนใน แบบที่เป็นอยู่

(2) นางสาวชิราพร งามชื่น รับบท แม่/แม่อีกคน

ในการทำงานครั้งนี้เมื่อสิ้นสุดกระบวนการแล้ว ผู้ศึกษาได้เรียนรู้ การทำความเข้าใจตัวละคร “แม่และแม่อีกคน” อย่างถ่องแท้ ว่าแม่ ภายนอกจะดูเหมือนกัน แต่ภายในกลับมีความแตกต่างทั้งทางความคิด อารมณ์ และเจตนาของตัวละคร อย่างสิ้นเชิง

ในช่วงแรกของการฝึกซ้อม ผู้ศึกษายังไม่สามารถแยกตัวตนของตัว ละครทั้งสองได้อย่างชัดเจน ทำให้การแสดงยังคงใช้อารมณ์และวิธีสื่อสารใน รูปแบบเดียวกันมากเกินไป อีกทั้งยังมองตัวละคร “แม่” เป็นเพียงคนที่ เข้มงวดและไม่เข้าใจลูก จึงทำให้การแสดงขาดมิติทางอารมณ์ และยังไม่ สามารถสะท้อนความรักที่ซ่อนอยู่ภายในตัวละครได้อย่างแท้จริง แต่เมื่อได้

ศึกษาตัวละครลึกมากขึ้น ผู้ศึกษาจึงเริ่มเข้าใจว่าแท้จริงแล้ว “แม่โรส” ไม่ได้เป็นคนใจร้าย เพียงแต่เป็นคนที่รักลูกในแบบของตนเอง และมีปัจจัยอื่นๆ เช่น ภูมิหลัง ความเหนื่อย ความกดดัน และความกลัว ทำให้ไม่สามารถสื่อสารความรักออกมาได้ดีพอ ขณะเดียวกัน “แม่อีกคน” แม้จะดูอบอุ่น เอาใจ และเข้าใจละเอียดมากกว่า แต่แท้จริงแล้วกลับเป็นเพียงภาพลวงของความสมบูรณ์แบบที่พยายามดิ้นให้ติดกับอยู่ในโลกที่ไม่ใช่ความจริง

ผู้ศึกษาจึงได้พัฒนาการแสดงทั้งด้านอารมณ์และร่างกายให้มีความละเอียดมากขึ้น โดยใช้สายตา น้ำเสียง และจังหวะการเคลื่อนไหวเพื่อสะท้อนตัวตนของตัวละครแต่ละคน รวมถึงเรียนรู้ว่าการแสดงที่ดีไม่ใช่เพียงการแสดงอารมณ์ออกมาอย่างรุนแรง แต่คือการเข้าใจเหตุผลและความรู้สึกภายในของตัวละครอย่างแท้จริง

จากกระบวนการทำงานครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้เรียนรู้ว่ามนุษย์ไม่มีใครสมบูรณ์แบบ และบางครั้งความรักที่แท้จริงอาจไม่ได้อยู่ในรูปแบบที่เป็นทุกอย่างตามที่เรากำลังมองหาไป การแสดงเรื่องนี้จึงไม่เพียงช่วยพัฒนาทักษะทางการแสดง แต่ยังทำให้ผู้ศึกษาเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างคนในครอบครัวและมุมมองของคำว่า “ความรัก” และความหมายของคำว่า “แม่” ได้ลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น ซึ่งในอนาคตหากผู้ศึกษาได้เป็น แม่ขึ้นมาจริงๆ ประสบการณ์ในครั้งนี้จะเป็นส่วนเล็กๆ ในหัวใจที่จะสอนอะไรให้กับตัวผู้ศึกษาได้อย่างแน่นอน

(3) นายภูริช ชักชวน รับบท พ่อ-พ่ออีกคน

ในการทำงานครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้เรียนรู้และทำความเข้าใจตัวละคร “พ่อ” และ “พ่ออีกคน” ทั้งภูมิหลังทางชีวิต ความสัมพันธ์กับตัวละครอื่น วิธีคิด วิธีการสื่อสาร ตลอดจนสถานะภายในและภายนอกที่หล่อหลอมให้ตัวละครทั้งสองมีตัวตนที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ

ในช่วงเริ่มต้นของการฝึกซ้อม ผู้ศึกษายังไม่สามารถแยกความแตกต่างของตัวละครทั้งสองโลกได้อย่างชัดเจน ความเป็น “พ่อ” และ “พ่ออีกคน” ยังทับซ้อนกันทั้งในระดับความคิดและการแสดงออก โดยเฉพาะตัวละคร “พ่อ” ซึ่งยังขาดความชัดเจนในท่าทีต่อปัญหา วิธีการสื่อสารยังไม่สะท้อนภาวะของความเป็นผู้นำครอบครัว ขณะที่ตัวละคร “พ่ออีกคน” แม้จะอยู่ในโลกที่แตกต่าง แต่กลับยังมีลักษณะการพูดและกายภาพที่ใกล้เคียงกับโลกปกติ จึงไม่สามารถสร้างความรู้สึกแปลกแยกหรือความไม่มั่นคงให้แก่ผู้ชมได้อย่างที่ตั้งใจ

เมื่อเผชิญกับข้อจำกัดดังกล่าว ผู้ศึกษาจึงเริ่มหันกลับมาทบทวนรากฐานของตัวละครอย่างจริงจัง โดยเฉพาะการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่าง “พ่อ” กับ “มะลิ” และ “แม่” ในฐานะศูนย์กลางของความขัดแย้งภายในครอบครัว ผู้ศึกษาไม่ได้เพียงมองหาวิธีการพูดหรือการกระทำที่ “ถูกต้อง” แต่พยายามเข้าไปทำความเข้าใจโลกภายในของตัวละคร ว่าความรัก ความกดดัน ความคาดหวัง และความกลัว ได้หล่อหลอมให้ “พ่อ” เลือกสื่อสารและตัดสินใจในรูปแบบเช่นนั้นอย่างไร กระบวนการนี้ทำให้ตัวละคร “พ่อ” ค่อย ๆ มีมิติ มีเหตุผล และมีความเป็นมนุษย์ที่จับต้องได้มากยิ่งขึ้น

ในขณะเดียวกัน การพัฒนาตัวละคร “พ่ออีกคน” กลายเป็นพื้นที่ของการทดลองทางกายภาพและจังหวะการแสดง ผู้ศึกษาตระหนักว่าความ “ผิดแปลก” ของตัวละครนี้ไม่ควรถูกสร้างเพียงในระดับภายนอก แต่ต้องมีรากฐานมาจากระบบความคิดและสัญชาตญาณที่แตกต่าง จึงเลือกใช้ “ตึกแต่น้ำข้าว” เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบกายภาพ ไม่ใช่เพียงเพื่อเลียนแบบรูปลักษณ์ แต่เพื่อดึงเอาคุณลักษณะบางประการ เช่น ความนิ่งที่แฝงความระแວดระวัง การเคลื่อนไหวที่แม่นยำและฉับพลัน รวมถึงท่าทีที่คล้ายการเฝ้าจับจ้อง มาปรับใช้กับการยืน การเดิน และการวางมือ

สิ่งเหล่านี้ช่วยสร้างภาษากายเฉพาะตัวที่สะท้อนโลกภายในของ “พ่ออีกคน” ได้อย่างมีนัยสำคัญ

ตลอดระยะเวลา 8 เดือนของกระบวนการฝึกซ้อม ผู้ศึกษาได้เผชิญกับทั้งความสับสน ความล้มเหลว และการค้นพบใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่อง ข้อผิดพลาดไม่ได้เป็นเพียงสิ่งที่ต้องหลีกเลี่ยง แต่กลายเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยเปิดมุมมองและนำไปสู่การพัฒนาที่ลึกซึ้งในทุกมิติของการแสดง กระบวนการนี้ทำให้ผู้ศึกษาได้เรียนรู้ว่า การสร้างตัวละครไม่ใช่เพียงการ “แสดงให้เหมือน” แต่คือการ “มีชีวิตอยู่ร่วมกับตัวละคร” อย่างเข้าใจและซื่อสัตย์

ท้ายที่สุด เมื่อถึงวันแสดงจริง ผู้ศึกษาไม่ได้เพียงนำเสนอผลลัพธ์ของการฝึกซ้อม แต่เป็นการถ่ายทอดประสบการณ์ ความคิด และความรู้สึกที่ได้สัมผัสมาตลอดกระบวนการทำงานอย่างเต็มศักยภาพ พร้อมทั้งได้สัมผัสถึงคุณค่าของการสร้างสรรค์งานศิลปะที่เกิดจากความทุ่มเทและความเข้าใจอย่างแท้จริง โดยมุ่งหวังให้ผลงานชิ้นนี้สามารถสื่อสารกับผู้ชมได้อย่างลึกซึ้งและสมบูรณ์ที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้

(4) นางสาวณัชชา วงศ์ไพโรจน์กุล รับบท เต้าหู้-เต้าหู้อีกคน

ในกระบวนการทำงานครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้วิเคราะห์ตัวละคร “เต้าหู้ และเต้าหู้อีกคน” ในมิติต่าง ๆ ทั้งภูมิหลัง วิธีคิด พฤติกรรม และความสัมพันธ์กับตัวละครอื่น ๆ ในเรื่อง ซึ่งทั้งหมดนี้มีส่วนสำคัญต่อการแสดงและการพัฒนาของตัวละคร

จากการศึกษาบทละครและการเชื่อมโยงระหว่างตัวละคร “เต้าหู้ และเต้าหู้อีกคน” ผู้ศึกษาได้พัฒนาความเข้าใจในบทบาทและหน้าที่ของตัวละครให้ชัดเจนมากขึ้น ส่งผลให้สามารถนำไปใช้ในการสร้างการแสดงที่สอดคล้องกับเรื่องราวได้อย่างเหมาะสม

ซึ่งตัวละคร “เต้าหู้ และเต้าหู้อีกคน” โดยพื้นฐานมีบทบาทเป็นเพื่อนของมะลิในทั้งสองโลก รวมถึงมีหน้าที่ช่วยส่งเสริมเหตุการณ์ภายในเรื่องผ่านการบอกใบ้และการสื่อสารทางอ้อม เพื่อสนับสนุนการดำเนินเรื่องให้เป็นไปตามโครงสร้างที่วางไว้ ทั้งนี้ยังสะท้อนให้เห็นว่าตัวละครรองมีความสำคัญต่อการสร้างความต่อเนื่องของเรื่องราว และการสะท้อนมุมมองของตัวละครหลัก

สุดท้ายนี้ จากกระบวนการทำงานตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา ผู้ศึกษาได้เรียนรู้ว่าการเป็นตัวละครที่อยู่ในบทบาทรอง ไม่ได้หมายถึงความสำคัญที่ลดลง แต่คือการเข้าใจหน้าที่ของตนเองในภาพรวมของเรื่อง และการเลือกวิธีสื่อสารที่เหมาะสมกับบริบทของการแสดง โดยเฉพาะการใช้แนวคิดฟิสิกส์ เชียเตอร์ (Physical Theatre) ผ่านการเคลื่อนไหว ท่าทาง และสีหน้า ซึ่งสามารถใช้เป็นสัญลักษณ์ในการถ่ายทอดอารมณ์ และเรื่องราวได้โดยไม่จำเป็นต้องใช้บทพูดเพียงอย่างเดียว อย่างไรก็ตาม การสื่อสารลักษณะนี้จำเป็นต้องอาศัยความเข้าใจใน “ความต้องการภายในของตัวละคร” และความกล้าที่จะแสดงออกอย่างชัดเจน เพื่อให้การสื่อสารมีความชัดเจน และส่งผลต่อการส่งสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

(5) นายอัครเดช ทิพย์เสภา รับบท แมวดำ (ถ่าน)

หลังจากกระบวนการทำงานกับตัวละคร “แมวดำ” หรือ “ถ่าน” ผู้ศึกษาได้รับการเรียนรู้ในหลากหลายด้าน ทั้งด้านร่างกาย ความคิด อารมณ์ และสภาวะภายในของตัวละคร ซึ่งล้วนเป็นประสบการณ์ที่มีคุณค่าต่อการทำงานด้านการแสดง

ศึกษาได้ฝึกทักษะการวิเคราะห์และตีความตัวละครผ่านการศึกษาบทละครอย่างละเอียด ทั้งด้านภูมิหลัง ความเป็นมา แรงจูงใจ และความต้องการของตัวละคร รวมถึงนำประสบการณ์ส่วนตัวมาเชื่อมโยงกับตัว

ละคร เพื่อให้เข้าใจอารมณ์และสภาวะภายในของ “แมวดำ (ถ่าน)” ได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ส่งผลให้สามารถถ่ายทอดตัวละครได้อย่างสมจริง

ตัวละคร “แมวดำ (ถ่าน)” ทำให้ผู้ศึกษาเข้าใจบทบาทของผู้ที่คอยอยู่เบื้องหลังและช่วยสนับสนุนผู้อื่น แม้จะไม่ได้เป็นผู้ที่โดดเด่นที่สุด แต่กลับมีความสำคัญต่อการผลักดันให้คนที่ตนรักเดินไปในทางที่ถูกต้อง ซึ่งทำให้ผู้ศึกษาเห็นคุณค่าของการเสียสละและการช่วยเหลือผู้อื่นมากยิ่งขึ้น

ผู้ศึกษาได้เรียนรู้ว่าความผิดพลาดและความล้มเหลวในอดีตเป็นสิ่งที่สามารถเกิดขึ้นได้กับทุกคน สิ่งสำคัญคือการเรียนรู้จากประสบการณ์เหล่านั้น และนำมาพัฒนาตนเองเพื่อก้าวต่อไปและพยายามทำสิ่งต่าง ๆ ให้ดียิ่งขึ้นในอนาคต

ตลอดระยะเวลา 8 เดือนของการสร้างสรรค์ผลงาน “มะลิซ้อน” ผู้ศึกษาได้เรียนรู้ถึงการทำงานอย่างเต็มความสามารถโดยไม่หวังผลตอบแทนหรือคำชื่นชมเพียงเพื่อตนเอง แต่ต้องการให้งานชิ้นนี้ออกมาดีที่สุด และให้ทุกคนที่มีส่วนร่วมได้รับความภาคภูมิใจร่วมกัน ดังนั้น กระบวนการทำงานกับตัวละคร “แมวดำ (ถ่าน)” ไม่เพียงแต่ช่วยพัฒนาทักษะด้านการแสดงเท่านั้น แต่ยังช่วยให้ผู้ศึกษาได้เรียนรู้และเติบโตทางความคิด รวมถึงสามารถนำประสบการณ์ที่ได้รับไปปรับใช้ในการทำงานและการดำเนินชีวิตต่อไปในอนาคต

4.1.3 ผลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ด้านการออกแบบเพื่อการแสดง

4.1.3.1 ด้านการออกแบบฉาก

นางสาวชนิชา ประทุมไทย

จากการศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ฉากละครเวทีเรื่อง “มะลิซ้อน” ผู้ศึกษาพบว่าประสบการณ์ในครั้งนี้เป็นมากกว่าการผลิตงานศิลป์

แต่คือการเรียนรู้ที่ครอบคลุมทั้งด้านความคิดสร้างสรรค์ การบริหารจัดการ และการแก้ปัญหาในสถานการณ์จริง โดยเริ่มต้นจากการตีความบทละคร เพื่อเข้าถึงแก่นของเรื่องราวและอารมณ์ของตัวละครอย่างถ่องแท้ จนนำมาสู่ การใช้แนวคิด เพื่อเป็นแกนหลักในการออกแบบฉาก ทุกรายละเอียดบน ผนังฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากทุกชิ้น จึงไม่ได้ถูกสร้างขึ้นเพียงเพื่อความ สวยงาม แต่ได้สอดแทรกความหมายเชิงสัญลักษณ์ที่เชื่อมโยงกับเนื้อหาไว้ ในทุกองค์ประกอบ ในด้านการพัฒนาเทคโนโลยีต่างๆที่เกิดขึ้น ผู้ศึกษาได้ค้นคว้า และทดลองนำเทคนิคใหม่ๆ มาประยุกต์ใช้เพื่อให้ฉากทำหน้าที่เป็นส่วนหนึ่ง ของการเล่าเรื่อง ได้อย่างเป็นรูปธรรม ซึ่งกลไกเหล่านี้ไม่ได้มีเพื่อสร้างความ ตื่นตาตื่นใจเท่านั้น แต่ถูกออกแบบมาอย่างมีเหตุผลเพื่อเอื้อต่อจินตนาการ ของผู้ชมและสอดคล้องกับบทละคร โดยเฉพาะการจัดการโครงสร้างที่ รองรับการเปลี่ยนสถานที่ซึ่งเกิดขึ้นตลอดทั้งเรื่อง ผู้ศึกษาได้ออกแบบให้ ฉากสามารถเคลื่อนย้ายและปรับเปลี่ยนรูปทรงได้อย่างอิสระ เพื่อช่วยให้ การดำเนินเรื่องเป็นไปอย่างลื่นไหลและไม่เป็นอุปสรรคต่อการเคลื่อนไหว ของนักแสดงบนเวที

นอกจากความสำเร็จในด้านการออกแบบ ผู้ศึกษายังได้พัฒนา ทักษะการบริหารจัดการอย่างเป็นระบบ ทั้งการจัดลำดับความสำคัญของ งานและการสื่อสารกับทีมงานทุกฝ่ายเพื่อให้แนวคิดทั้งหมดดำเนินไปใน ทิศทางเดียวกัน ซึ่งส่งผลให้ผู้ศึกษามีความรับผิดชอบและมีความเป็นมือ อาชีพมากขึ้น ตลอดระยะเวลาการทำงานในโครงการนี้ถือเป็นประสบการณ์ ที่สร้างความภาคภูมิใจเป็นอย่างมาก เพราะผลลัพธ์ที่ออกมาไม่ได้มีเพียงแค่ รูปลักษณ์ที่สวยงาม แต่ทุกองค์ประกอบสามารถทำหน้าที่สะท้อน ความหมายและสนับสนุนการแสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตามคอนเซปต์ที่ ตั้งใจไว้ตั้งแต่ต้นอย่างแท้จริง

4.1.3.2 ด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

นางสาวอรปรียา รัตนพงษ์

ในกระบวนการสร้างสรรค์อุปกรณ์ประกอบฉากในละครเวทีเรื่อง “มะลิซ้อน” เป็นทั้งความตั้งใจและความท้าทายให้แก่ผู้ศึกษา ตั้งแต่กระบวนการคัดเลือกฝ่ายออกแบบจนถึงการแสดงวันสุดท้าย ผู้ศึกษาได้เรียนรู้วิธีการริเริ่มสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างเต็มที่ด้วยหน้าที่รับผิดชอบเพียงผู้เดียว ซึ่งทำให้ผู้ศึกษาได้รับประสบการณ์และทักษะต่างๆที่เพิ่มขึ้น สำหรับการนำไปปรับใช้เมื่อก้าวเข้าสู่การทำงานจริง ดังนี้

(1) ทักษะการเป็นผู้นำ

เนื่องจากหน้าที่ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากนี้มีผู้รับผิดชอบเพียงคนเดียว ทำให้ต้องทำหน้าที่ในการตัดสินใจในทุกขั้นตอน ตั้งแต่ขั้นตอนการเลือกวัสดุ วิธีการ ไปจนถึงการวางแผนและจัดการตารางงานที่ต้องทำ และต้องเข้าใจในทุกข้อมูลของการผลิตงาน เพื่อให้สามารถมอบหมายงานแก่ฝ่ายผู้ช่วยได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ และทำให้การทำงานของทีมเป็นไปได้อย่างราบรื่นและเกิดปัญหาน้อยที่สุด

(2) การวางแผนการทำงานในระยะยาว

ในกระบวนการผลิตละครเวทีมีระยะเวลานาน 8 เดือน และมีการกำหนดส่งความคืบหน้าเป็นหลายช่วง ทำให้ผู้ศึกษาได้รับทักษะในการวางแผนการทำงานและจัดลำดับความสำคัญของกระบวนการที่จะเกิดขึ้น โดยเฉพาะในช่วงผลิต ผู้ศึกษาได้ตั้งเป้าหมายถึงสิ่งที่ต้องทำในแต่ละวัน เพื่อให้ผลงานเสร็จสิ้นตามระยะเวลาที่กำหนดไว้

(3) ทักษะการแก้ปัญหา

ในกระบวนการทำงานจริงมักจะพบปัญหาที่ตามมาเสมอ ไม่ว่าเล็กหรือใหญ่ ทั้งการชำรุดเพียงเล็กน้อย หรือการแก้และปรับปรุงอุปกรณ์ประกอบฉากต่างๆให้เหมาะสมในทุกการเปลี่ยนแปลงของเรื่อง ทำให้ผู้ศึกษาต้องตื่นตัวและเตรียมพร้อมสำหรับการแก้ปัญหาตลอดเวลา และทำความเข้าใจและยอมรับถึงปัญหาที่เกิดขึ้นเสมอ

(4) เรียนรู้ผ่านการทดลองและความล้มเหลว

การได้รับโอกาสให้เป็นผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากของละครเวทีเรื่องนี้ มีสิ่งของและกระบวนการผลิตอีกหลายอย่าง ที่ผู้ศึกษาไม่เคยลงมือทำ หรือได้ลองทำเป็นครั้งแรก ด้วยความไม่รู้นั้นทำให้ผู้ศึกษาต้องพยายามที่จะกล้าทดลองในการใช้วัสดุ และวิธีการที่แปลกใหม่ เพื่อให้เกิดผลลัพธ์ตามความต้องการ ทั้งนี้ มีหลายขั้นตอนที่การทดลองล้มเหลวหรือไม่เป็นไปตามความคาดหวัง ซึ่งทำให้เกิดการเรียนรู้ถึงวิธีการต่าง ๆ เพิ่มขึ้น ผู้ศึกษาจึงตระหนักว่า ไม่มีผลงานชิ้นใดที่สมบูรณ์ได้จากการการทดลองทำเพียงครั้งเดียว

สรุปได้ว่า ประสบการณ์จากการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ทำให้ผู้ศึกษาได้เรียนรู้ทักษะที่มากมายในด้านการทำงาน ทั้งกับตนเองและผู้อื่น เพื่อนำไปปรับใช้ให้เกิดประโยชน์ในหน้าที่รับผิดชอบในอนาคตต่อไป

4.1.3.3 ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย

นายธนาทร ช่างเกวียน

จากการศึกษากระบวนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายในละครเวทีเรื่อง “มะลิซ้อน” ผู้ศึกษาพบว่าเครื่องแต่งกายไม่ใช่เพียงแค่เสื้อผ้าที่สวมใส่เพื่อความสวยงาม แต่เป็นเครื่องมือสำคัญในการถ่ายทอดบุคลิกภาพ บุคลิก และพัฒนาการของตัวละครอย่างเป็นรูปธรรม โดยกระบวนการทำงานได้สร้างการเรียนรู้และทักษะในด้านต่างๆ ดังนี้

(1) การตีความบทละครและการสื่อสารผ่านสัญลักษณ์

ผู้ศึกษาเริ่มต้นจากการวิเคราะห์บทละครเพื่อค้นหา "ตัวตน" ของตัวละครแต่ละตัว นำไปสู่การเลือกใช้โทนสี เนื้อผ้า และรูปทรงของเสื้อผ้าที่สวมใส่ เพื่อส่งเสริมบรรยากาศของเรื่องและสะท้อนอารมณ์ความรู้สึกในแต่ละฉาก ทุกรายละเอียดถูกออกแบบมาอย่างมีเหตุผลเพื่อช่วยให้ผู้ชมเข้าใจสถานะของตัวละครได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

(2) ทักษะการแก้ปัญหาและการปรับตัวในสถานการณ์จริง

ในการทำงานร่วมกับนักแสดง ผู้ศึกษาต้องเผชิญกับข้อจำกัดทางกายภาพและการเคลื่อนไหวบนเวที ทำให้ต้องมีการปรับแก้แบบชุดอยู่เสมอเพื่อให้เกิดความคล่องตัวและปลอดภัย โดยเฉพาะการออกแบบชุดที่ต้องรองรับ "การเปลี่ยนชุดอย่างรวดเร็ว" (Quick Change) หลังฉาก ซึ่งถือเป็นโจทย์ที่ท้าทายที่ทำให้ผู้ศึกษาต้องคิดค้นเทคนิคการตัดเย็บและการจัดวางอุปกรณ์ช่วยสวมใส่ เพื่อให้การดำเนินเรื่องเป็นไปอย่างต่อเนื่อง

(3) การบริหารจัดการและการทำงานร่วมกับฝ่ายอื่น

เนื่องจากฝ่ายเครื่องแต่งกายต้องทำงานสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับทั้งฝ่ายกำกับ ฝ่ายนักแสดง และฝ่ายแสงสี ผู้ศึกษาจึงได้พัฒนาทักษะการสื่อสารและการประสานงานอย่างเป็นระบบ เพื่อให้โทนสีและรูปแบบของชุดสอดคล้องกับแสงไฟและบรรยากาศรวมของฉาก นอกจากนี้ยังรวมถึงการบริหารจัดการงบประมาณและตารางเวลาการตัดเย็บให้เสร็จสิ้นตามกำหนดการแสดง

(4) การเรียนรู้ผ่านการทดลองวัสดุ

ผู้ศึกษาได้ทดลองนำวัสดุที่หลากหลายมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ชุด เพื่อให้เกิดพื้นผิว (Texture) ที่แปลกใหม่และสื่อความหมายตามคอนเซ็ปต์ของเรื่อง แม้การทดลองบางอย่างจะพบอุปสรรคหรือผลลัพธ์ไม่เป็นไปตามเป้าหมายในตอนแรก แต่ความล้มเหลวเหล่านั้นกลับเป็นบทเรียนสำคัญที่ทำให้ผู้ศึกษาค้นพบวิธีการทำงานที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพมาก

นายธเนศ สุทธิพงศ์

การออกแบบเครื่องแต่งกายในเรื่อง มะลิซ้อน ผู้ศึกษามุ่งเน้นไปที่การวิเคราะห์ตัวละคร เรียนรู้ลักษณะตัวละครและบริบทต่างๆในเรื่อง ตลอดจนการทำงานผู้ศึกษาได้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และ ร่วมวางแผนกับทีมออกแบบ รวมถึงประสานงานร่วมกับผู้กำกับ นักแสดง และฝ่ายออกแบบอื่นๆ เพื่อให้เครื่องแต่งกายสามารถทำหน้าที่สื่อสารร่วมกับองค์ประกอบของการแสดงได้อย่างสมบูรณ์ ไม่ว่าจะเป็นการเลือกใช้โทนสี และ พื้นผิวของผ้า ตลอดจนการจัดองค์ประกอบของเสื้อผ้าให้สอดคล้องกับพื้นที่

จากการผลิตผลงานในครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้รับประสบการณ์สำคัญในการทำงานร่วมกับผู้อื่นในกระบวนการผลิตละครเวที อีกทั้งยังได้เรียนรู้การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า และ การปรับใช้แนวคิดด้านการออกแบบให้เหมาะสมกับข้อจำกัดในการทำงานจริง สะท้อนให้เห็นว่าเครื่องแต่งกายเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยเสริมการเล่าเรื่อง และ สร้างมิติให้กับตัวละครได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้ผู้ชมได้เข้าใจอารมณ์ของตัวละครผ่านเครื่องแต่งกายได้ ซึ่งถือเป็นแรงผลักดันสำคัญในการพัฒนาทักษะด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงต่อไปในอนาคต และเป็นความสำเร็จที่สร้างความภาคภูมิใจให้แก่ผู้ศึกษา

นางสาวชยานันต์ โรจน์ไพศาลนุกุล

จากการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายละครเวทีเรื่อง “มะลิซ้อน” ทำให้ผู้ศึกษาได้เรียนรู้กระบวนการทำงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับละครเวทีมากยิ่งขึ้น เนื่องจากเป็นการทำงานที่ใช้ระยะเวลาต่อเนื่องยาวนานกว่า 8 เดือน จึงต้องอาศัยทั้งความคิดสร้างสรรค์ การวางแผน และการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าอยู่ตลอดกระบวนการทำงาน โดยเริ่มตั้งแต่การศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์บุคลิกและลักษณะนิสัยของตัวละคร เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายให้

สอดคล้องกับบทบาทและบรรยากาศของเรื่อง รวมถึงต้องคำนึงถึงความรู้สึกแรกของผู้ชมจะได้รับเมื่อมองเห็นตัวละครบนเวที

นอกจากนี้ ผู้ศึกษายังได้เรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้กำกับ นักแสดง และสมาชิกภายในฝ่ายเครื่องแต่งกาย เพื่อให้เครื่องแต่งกายของแต่ละตัวละครสามารถเชื่อมโยงและอยู่ภายในทิศทางเดียวกัน อีกทั้งยังได้พัฒนาทักษะด้านการสื่อสาร การจัดการเวลา การทำงานภายใต้ข้อจำกัดของเวลา รวมถึงการเลือกใช้วัสดุและองค์ประกอบต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับการใช้งานบนเวทีจริง ทั้งในด้านแสง สี และระยะการมองเห็นของผู้ชม โดยในขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้ศึกษาได้ฝึกเรียนรู้ทักษะใหม่เพิ่มเติมด้วยตนเอง และนำมาปรับใช้เพื่อพัฒนาและแก้ไขผลงานให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

4.1.3.4 ด้านการออกแบบแสง

นางสาวปณิดา โพธิ์จาด

สิ่งที่ผู้ศึกษาได้เรียนรู้จากกระบวนการทำงานด้านการออกแบบแสงตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา สำหรับผู้ศึกษาแล้วงานชิ้นนี้ถือเป็นความท้าทายที่ต้องอาศัยความกล้าในการเลือกทำละครเวทีเรื่องนี้ เนื่องจากมีความคาดหวังทั้งจากตนเอง และความกังวลต่อความคาดหวังของผู้ชม เพราะละครเวทีเรื่องนี้ถูกดัดแปลงมาจากผลงานที่เคยมีผู้สร้างในรูปแบบอื่นและได้รับการตอบรับเป็นอย่างดี การตัดสินใจเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของละครเวทีเรื่อง “มะลิซ้อน” จึงถือเป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ที่สำคัญผู้ศึกษาได้มีโอกาสเริ่มต้นทำงานตั้งแต่กระบวนการแรก และได้พัฒนางานจากแนวคิดของตนเองอย่างเต็มที่ แม้จะมีข้อผิดพลาดเกิดขึ้นบ้างจนต้องกลับไปค้นคว้าข้อมูลใหม่อยู่หลายครั้ง แต่ความผิดพลาดดังกล่าวกลับช่วยให้ผู้ศึกษาเห็นถึงความสำคัญของการค้นคว้าข้อมูลในขั้นต้นมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะข้อมูลเกี่ยวกับบรรยากาศของแสงในลักษณะต่าง ๆ เมื่อได้กลับไปศึกษาและจัดเก็บข้อมูลภาพอ้างอิงจากสถานการณ์จริงแล้ว ทำให้

การพัฒนางานในขั้นต่อไปเป็นน่ายง่ายขึ้น และช่วยให้ไม่หลงทางในการออกแบบภาพในแต่ละฉากอีก

นอกจากทักษะด้านการออกแบบแสงแล้ว อีกหนึ่งสิ่งสำคัญที่ผู้ศึกษาได้รับจากการทำงานละครเวที คือการทำงานร่วมกับผู้อื่น เนื่องจากการทำงานในแต่ละฝ่ายมีความเชื่อมโยงกัน เมื่อองค์ประกอบของฝ่ายอื่นยังไม่ลงตัว ฝ่ายออกแบบแสงจึงจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนแนวทางการทำงานให้สอดคล้องอยู่เสมอ ซึ่งกระบวนการนี้เปิดโอกาสให้ผู้ศึกษาได้เรียนรู้และทดลองแนวทางใหม่ ๆ อยู่ตลอดเวลา เมื่อเข้าสู่การทำงานจริงในโรงละคร ผู้ศึกษายังต้องเผชิญกับข้อจำกัดด้านเวลา ทำให้ต้องทำงานภายใต้ความกดดันและการแข่งขันกับเวลาอยู่เสมอ ประสบการณ์ในส่วนนี้จึงช่วยพัฒนาทักษะด้านการบริหารจัดการเวลา ควบคู่ไปกับการตัดสินใจในสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ ท้ายที่สุดทักษะด้านการสื่อสารถือเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ เนื่องจากต้องมีการทำงานร่วมกับผู้ช่วยในฝ่ายออกแบบแสงที่เพิ่มขึ้น การสื่อสารที่ชัดเจนจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง และยังช่วยให้ผู้ศึกษาได้พัฒนาทักษะด้านภาวะความเป็นผู้นำและการตัดสินใจในการทำงานครั้งนี้มากยิ่งขึ้น

4.1.3.5 ด้านการออกแบบเสียง และมัลติมีเดีย

นางสาวสุภณิดา บุ่งกระโทก

ตลอดระยะเวลาของกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานด้านเสียงและสื่อมัลติมีเดียประกอบละครเวทีเรื่อง “มะลิซ้อน” ผู้ศึกษาพบว่า ประสบการณ์ในครั้งนี้เปรียบเสมือนการเรียนรู้ที่ไม่มีวันสิ้นสุด ได้ให้สิ่งที่มากกว่าการเรียนรู้และสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ คือการเข้าใจถึงศาสตร์การสร้างสรรค์ละครหนึ่งเรื่องขึ้นมา เนื่องจากเป็นครั้งของผู้ศึกษาที่ได้รับหน้าที่ควบคุม ดูแล และออกแบบองค์ประกอบศิลป์ด้านเสียงและสื่อมัลติมีเดียควบคู่กัน จึงทำให้กระบวนการทำงานในทุกขั้นตอนคือการทดลองและเรียนรู้สิ่งใหม่อยู่ตลอดเวลา ผู้ศึกษาพบว่า เสียงและสื่อมัลติมีเดียไม่ได้

ทำหน้าที่เป็นเพียงภาพและเสียงเล่าเรื่องประกอบ แต่เป็นเหมือนกับตัวละครในเรื่องอีกตัวหนึ่งที่มองไม่เห็น ที่คอยช่วยให้ละครดำเนินไปได้ อย่างราบรื่น ความตื่นเต้น ความกดดันและความท้าทายที่เกิดขึ้นตั้งแต่ขณะฝึกซ้อมจนถึงวันแสดงจริง นับเป็นประสบการณ์การเริ่มต้นที่ดีในการเข้าสู่สายงานนักออกแบบของผู้ศึกษา ในด้านการพบเจอกับปัญหา การยอมรับ และนำไปพัฒนาต่อ ผู้ศึกษาพบว่าหลายครั้งสิ่งที่ได้วางแผนและออกแบบไว้ อาจไม่สามารถตอบสนองกับการแสดงและองค์ประกอบศิลป์ด้านอื่นได้ ทั้งหมด ความผิดพลาดที่เกิดขึ้นได้ทำให้เรียนรู้ถึง ความยืดหยุ่น ยอมรับ และรวมไปถึงการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าภายใต้สภาวะกดดัน การจัดระเบียบทางความคิด การบริหารจัดการเวลาและข้อมูล เพื่อให้สัมพันธ์กับการทำงานร่วมกับทุกฝ่าย

เหนือสิ่งอื่นใด ประสบการณ์จาก “มะลิซ้อน” ทำให้ผู้ศึกษาได้ตระหนักถึงคุณค่าของการทำงานร่วมกันเป็นทีมของทุกฝ่าย เป็นเหมือนกับการค่อย ๆ ถักทอ “เส้นใย” แต่ละเส้นเข้าด้วยกัน จนเกิดเป็น “ใยแมงมุม” ที่ทั้งแข็งแรงและสวยงามตามฉบับ “มะลิซ้อน”

4.2 ปัญหาและแนวทางการแก้ไข

4.2.1 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขด้านกำกับการแสดง

ปัญหาที่ 1 การจัดการเวลา ส่งผลให้การเตรียมงานบางส่วนไม่สมบูรณ์เท่าที่ควร รวมถึงสร้างความกดดันให้กับทั้งผู้ศึกษาและทีมงานในช่วงเวลาสุดท้ายก่อนการแสดงจริง

แนวทางการแก้ไข ผู้ศึกษาจึงเรียนรู้ถึงความสำคัญของการวางแผนเวลาอย่างเป็นระบบมากขึ้น โดยมีการแบ่งลำดับความสำคัญของงาน จัดตารางการซ้อมและกำหนดเวลาของแต่ละฝ่ายให้ชัดเจน รวมถึงเผื่อเวลาไว้สำหรับการแก้ไขปัญหาที่อาจเกิดขึ้นระหว่างกระบวนการทำงาน เพื่อให้ทุกฝ่ายสามารถดำเนินงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ปัญหาที่ 2 การทำความเข้าใจบทละคร เนื่องจากผู้ศึกษาพบว่าการตีความบทละคร ยังไม่ชัดเจนมากพอในบางประเด็น โดยเฉพาะเรื่องอารมณ์ ความสัมพันธ์ของตัวละคร และ สารสำคัญที่ต้องการสื่อสาร ส่งผลให้การกำกับบางฉากขาดทิศทางที่แน่นอน และทำให้นักแสดงเกิดความสับสนในการทำความเข้าใจตัวละครหรืออารมณ์ของฉากนั้น ๆ

แนวทางการแก้ไข ผู้ศึกษาจึงกลับมาทบทวนและวิเคราะห์บทละครอย่างละเอียดมากขึ้น ทั้งในด้านโครงสร้างเรื่อง แรงจูงใจของตัวละคร และประเด็นหลักของเรื่อง รวมถึงมีการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกับนักแสดงและทีมงาน เพื่อสร้างความเข้าใจร่วมกัน ต่อทิศทางของละคร ทำให้กระบวนการทำงานมีความชัดเจนและเป็นไปในทิศทางเดียวกันมากขึ้น

ปัญหาที่ 3 การกำกับภาพออกมาไม่ตรงกับสิ่งที่ต้องการเล่า ผู้ศึกษาพบว่าในบางครั้ง ภาพรวมของฉาก การจัดองค์ประกอบบนเวที หรือจังหวะการแสดง ไม่สามารถถ่ายทอดอารมณ์และความหมายตามที่ตั้งใจไว้ได้อย่างชัดเจน ส่งผลให้สารบางส่วนของละครสื่อสารออกไปได้ไม่เต็มที่ และอาจทำให้ผู้ชมตีความแตกต่างจากสิ่งที่ผู้ศึกษาต้องการนำเสนอ

แนวทางการแก้ไข ผู้ศึกษาจึงใช้วิธีทดลองและปรับเปลี่ยนรูปแบบการกำกับอยู่เสมอ ทั้งในด้าน Blocking การใช้แสง สี เสียง และจังหวะของนักแสดง รวมถึงเปิดรับความคิดเห็นจากทีมงานและผู้ชมทดลอง เพื่อนำมาปรับปรุงภาพรวมของการแสดงให้สามารถสื่อสารอารมณ์และสารของเรื่องได้ชัดเจนมากขึ้น

ปัญหาที่ 4 การสื่อสารกับเพื่อนร่วมงาน ระหว่างกระบวนการทำงาน ผู้ศึกษาพบว่าการสื่อสารระหว่างผู้กำกับ นักแสดง และทีมงานบางครั้งเกิดความคลาดเคลื่อน ทั้งในด้านความเข้าใจของงานหรือรายละเอียดในการทำงาน ส่งผลให้บางส่วนของกระบวนการเกิดความล่าช้า และทำให้เกิดความเข้าใจไม่ตรงกันในการสร้างสรรค์ผลงาน

แนวทางการแก้ไข ผู้ศึกษาจึงให้ความสำคัญกับการสื่อสารมากยิ่งขึ้น โดยพยายามอธิบายแนวคิดและรายละเอียดของงานให้ชัดเจน เปิดโอกาสให้ทุกฝ่ายสอบถามและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกัน รวมถึงรับฟังข้อเสนอแนะจากทีมงาน เพื่อสร้างความเข้าใจร่วมกันและทำให้กระบวนการทำงานเป็นไปอย่างราบรื่นมากขึ้น

4.2.2 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขด้านการแสดง

ปัญหาที่ 1 ปัญหาเรื่องการแยกบุคลิกของตัวละคร ที่มีชีวิตทั้ง 2 โลก ให้แตกต่างกันโดยชัดเจน ทั้งทางกายภาพ และ กระบวนการคิดของตัวละครนั้น

แนวทางการแก้ไข ของตัวละคร ”แม่“ คือการทำให้ความแตกต่างของ ”วิธีรักลูก“ ชัดเจนทั้งทางกายภาพและความคิด โดยแม่ในโลกปัจจุบันจะแสดงความเครียดและความเหนื่อยจากงาน ผ่านท่าทางเร่งรีบ น้ำเสียงจริงจัง และการไม่ค่อยรับฟังลูก เพื่อสะท้อนว่าแม้จะรักลูก แต่ไม่มีเวลาเข้าใจลูกมากพอ

ส่วนแม่ในโลกหนึ่งควรดูอ่อนโยน อบอุ่น และใส่ใจลูกมากกว่า ทั้งการพูด การสัมผัส และการมองหน้า เพื่อเติมเต็มสิ่งที่ลูกขาด แต่ภายในคือความรักแบบผิดๆที่ต้องการให้ลูกอยู่กับตนตลอดไปผ่านการเย็บกระดุมติดตา จึงควรค่อย ๆ แสดงด้านน่ากลัวของความรักนั้นออกมาทีละน้อย เพื่อให้ผู้ชมเห็นความแตกต่างของตัวละครทั้งสองได้ชัดเจนมากขึ้น

แนวทางการแก้ไขของละครเรื่อง ”พ่อ“ มุ่งเน้นไปที่การสร้างความแตกต่างอย่างชัดเจนระหว่างวิธีการแสดงและวิธีการสื่อสารของตัวละครในทั้งสองโลก โดย ”พ่อ“ ในโลกปกติจะมีลักษณะการพูดที่สะท้อนถึงความอบอุ่น ความรักที่มีต่อครอบครัว และความจริงใจต่อผู้อื่นอย่างตรงไปตรงมา บุคลิกดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงความปรารถนาที่จะรักษากันไว้เป็นพื้นที่ที่สมบูรณ์และเปี่ยมไปด้วยความอบอุ่น

ในขณะที่ ”พ่ออีกคน“ ซึ่งเป็นตัวละครที่ถูกสร้างขึ้นและดำรงอยู่ภายใต้การถูกควบคุมหรือสั่งการเพียงอย่างเดียว ถูกออกแบบให้มีลักษณะคล้าย ”หุ่นเชิด“ ทั้งในด้านน้ำเสียง วิธีการพูด และสีหน้าที่ผิดเพี้ยนไปจากมนุษย์ทั่วไป อีกทั้งยังมีการใส่เอกลักษณ์เชิงกายภาพที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตึกเตตนตาข้าวลงไปในรูปแบบการเคลื่อนไหว เพื่อเสริมให้ตัวละครมีความแปลกประหลาดและน่ากลัวยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตาม แม้ภายนอกของ ”พ่ออีกคน“ จะดูแข็งกระด้าง บิดเบี้ยว และชวนอึดอัด แต่ภายในยังคงดำรงไว้ซึ่งความรักที่มีต่อลูกไม่ต่างจาก ”พ่อ“ ในโลกปกติ เพียงแต่วิธีการแสดงออกนั้นมีลักษณะอ้อมค้อม ไม่ตรงไปตรงมา และแฝงไปด้วยความกดดันทางอารมณ์ สถานะของตัวละครจึงสะท้อนความอึดอัดและความน่าหวาดระแวง ซึ่งช่วยขับเน้นให้ความแตกต่างระหว่างสองโลกปรากฏเด่นชัดยิ่งขึ้น

ปัญหาที่ 2 คือปัญหาเกี่ยวกับกายภาพของตัวละคร

ตัวละคร “เต้าหู้อีกคน” เป็นตัวละครที่ไม่สามารถสื่อสารด้วยคำพูดได้อย่างสมบูรณ์ แม้ผู้ศึกษาจะได้ทดลองใช้การแสดงแบบไมม์ (Mime) การแสดงฟิสิกัล เธียเตอร์ (Physical Theatre) และการสื่อสารแบบไม่ใช้คำพูด (Non-verbal Communication) เพื่อพัฒนาการสื่อสารของตัวละคร แต่ในช่วงแรกยังไม่สามารถกำหนดวิธีการที่เหมาะสมได้อย่างชัดเจน ส่งผลให้การแสดงขาดความเป็นธรรมชาติ

นอกจากนี้ยังเกิดความไม่ชัดเจนในทิศทางของตัวละคร ว่าควรเป็น “ผู้ที่พยายามสื่อสาร” หรือ “ร่างที่ถูกควบคุม” ทำให้ภาพรวมของตัวละครยังไม่สมดุล และการสื่อสารไปยังผู้ชมยังไม่ชัดเจนเพียงพอในการถ่ายทอดสาร

แนวทางการแก้ไขปัญห ผู้ศึกษาได้มีการกำหนดทิศทางของตัวละครให้ชัดเจน โดยปรับแนวคิดจาก “การพูดไม่ได้” เป็น “การสื่อสารได้ไม่สมบูรณ์” คือมีความพยายามจะสื่อสาร แต่ถูกบางอย่างควบคุมไว้ และในการแสดง ผู้ศึกษาเลือกใช้การแสดงเชิงกายภาพ ร่วมกับการสื่อสารแบบไม่ใช้คำพูด โดยเน้นการใช้สีหน้า (Facial Expression) สายตา และท่าทาง (Gesture) ที่เรียบง่ายแต่ชัดเจน

นอกจากนี้ยังมีการทดลองรูปแบบการเคลื่อนไหว เช่น การเคลื่อนไหวที่สะดุดหรือไม่ต่อเนื่อง เพื่อสะท้อนสถานะของตัวละคร ควบคู่กับการฝึกซ้อมซ้ำเพื่อหารูปแบบที่เหมาะสม ส่งผลให้การแสดงมีความเป็นธรรมชาติ สมดุล และสามารถสื่อสารความต้องการภายในของตัวละครได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

ตัวละคร “แมวดำ” (ถ่าน) ซึ่งในช่วงแรกของกระบวนการฝึกซ้อม ผู้ศึกษามีความตั้งใจที่จะสร้างกายภาพของตัวละครให้มีความเหมือนแมวมากที่สุด ทั้งในด้านลักษณะการเคลื่อนไหว กิริยาท่าทางในชีวิตประจำวัน รวมถึงการใช้เสียงและการตอบสนองต่อสิ่งรอบตัว ส่งผลให้การแสดงบางช่วงดูจงใจและขาดความเป็นธรรมชาติ ทำให้ตัวละครมีลักษณะคล้ายการเลียนแบบพฤติกรรมสัตว์มากเกินไป จนลดความน่าเชื่อถือของตัวละครในฐานะตัวละครที่ต้องมีทั้งความเป็น “แมว” และ “มนุษย์” อยู่ร่วมกัน

แนวทางการแก้ไขปัญห ผู้ศึกษาได้มีการปรับลดกายภาพที่ดูตั้งใจหรือเกินจริงลง และพยายามสร้างความสมดุลระหว่างความเป็นธรรมชาติของมนุษย์กับลักษณะเฉพาะของแมวมากยิ่งขึ้น โดยมีการศึกษาพฤติกรรมของแมวทั่วไปเพิ่มเติม ทั้งลักษณะการเคลื่อนไหว

การตอบสนองต่อสิ่งเร้า อารมณ์ และปฏิกิริยาในสถานการณ์ต่างๆ เพื่อนำมาปรับใช้กับการแสดงอย่างเหมาะสม อีกทั้งยังเลือกใช้เพียงบางลักษณะของแมวที่สามารถสะท้อนตัวละครได้ชัดเจน แทนการเลียนแบบทุกพฤติกรรมทั้งหมด ส่งผลให้ตัวละครมีความเป็นธรรมชาติ น่าเชื่อถือ และสามารถสื่อสารอารมณ์รวมถึงบุคลิกของตัวละครออกมาได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

ปัญหาที่ 3 คือผู้ศึกษายังไม่เข้าใจความหมายและความสำคัญของ “พื้นที่ว่างเปล่า” ซึ่งเป็นพื้นที่สำคัญในโลกอีกใบของเรื่อง ว่าส่งผลต่อความคิด ความรู้สึก และการกระทำของตัวละครอื่นๆ อย่างไร ทำให้ในช่วงแรกยังไม่สามารถเชื่อมโยงพื้นที่ดังกล่าวเข้ากับตัวละครได้อย่างชัดเจน

แนวทางการแก้ไขปัญหา ผู้ศึกษาได้มีการปรึกษาและพูดคุยร่วมกับผู้กำกับ เพื่อทำความเข้าใจถึงบทบาทของพื้นที่ว่างเปล่าที่มีต่อตัวละครแต่ละตัว จนได้ข้อสรุปว่าตัวละครต่างมีความเกี่ยวข้องกับพื้นที่นี้แตกต่างกัน เช่น “แม่อีกคน” เป็นผู้สร้างพื้นที่ดังกล่าวขึ้นมาเพื่อปกป้องความกลัวของตนเอง ขณะที่ “พ่ออีกคน” และ “เต้าหู้” ไม่รับรู้ถึงการมีอยู่ของพื้นที่นี้ ส่วน “แมวดำ (ถ่าน)” สามารถใช้พื้นที่นี้ในการหลบซ่อนจากแม่อีกคนได้ ความเข้าใจดังกล่าวช่วยให้นักแสดงสามารถเชื่อมโยงกับตัวละครของตนเอง และถ่ายทอดการแสดงได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

ปัญหาที่ 4 ปัญหาเรื่องพลังของนักแสดงทั้งทางกายภาพและเสียงที่จำเป็นจะต้องทำให้เสถียรตลอดจนจบการแสดง ซึ่งนักแสดงจะต้องแสดงในโรงละครจริงกับเสียงดนตรีประกอบในแต่ละฉาก นักแสดงจึงต้องหาวิธีแสดงให้ถึงผู้ชม อีกทั้งยังต้องใช้พลังเสียงให้ชัดเจนและดังพอที่เสียงดนตรีประกอบจะไม่กลบ

แนวทางการแก้ไขปัญหา ผู้ศึกษาได้ฝึกควบคุมพลังการแสดงทั้งทางร่างกายและเสียงให้มีความสม่ำเสมอตลอดการแสดง โดยให้ความสำคัญกับการจัดการพลังงานและการควบคุมลมหายใจ เพื่อให้สามารถรักษาความเข้มข้นของการแสดงได้จนจบเรื่อง นอกจากนี้ ผู้ศึกษายังมีการฝึกใช้เสียง (vocal projection) เพื่อเพิ่มความชัดเจนของคำพูด และส่งเสียงให้ไปถึงผู้ชมในพื้นที่โรงละครจริง โดยไม่จำเป็นต้องใช้การตะโกน ซึ่งในระหว่างการซ้อม ผู้ศึกษาได้ทดลองแสดงร่วมกับเสียงดนตรีประกอบ เพื่อปรับระดับน้ำหนักเสียง จังหวะการพูด และการสื่อสารให้เหมาะสมกับบรรยากาศของแต่ละฉาก รวมถึงเรียนรู้การเลือกใช้พลังในช่วงสำคัญ เพื่อไม่ให้เสียงดนตรีกลบสารที่ตัวละครต้องการสื่อสาร

4.2.3 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขด้านการออกแบบเพื่อการแสดง

4.2.3.1 ด้านการออกแบบฉาก

นางสาวชนิชา ประทุมไทย

ปัญหาที่ 1 ด้านโครงสร้างและองค์ประกอบศิลป์ ในระยะการผลิตเบื้องต้นพบว่าภาพรวมของฉากยังไม่สามารถสะท้อนรูปลักษณ์ของสถาปัตยกรรมบ้านตามที่ต้องการ ออกแบบไว้ได้อย่างชัดเจน รวมถึงพบข้อผิดพลาดจากการผลิตของซัพพลายเออร์ เช่น การยึดแผ่นไม้กับโครงเหล็กไม่ครบถ้วนและการติดตั้งสลับฝั่ง

การแก้ไขปัญหา ผู้ศึกษาจึงได้ดำเนินการแก้ไขโดยการติดตั้งโครงสร้างไม้เสริมบริเวณส่วนบนของชุดประตูเพื่อเชื่อมต่อผนังฉากทั้งสองฝั่งเข้าด้วยกัน ช่วยให้รูปทรงของบ้านมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น พร้อมทั้งปรับแก้การยึดวัสดุและสลับตำแหน่งการติดตั้งฉากให้ถูกต้องตามแบบที่วางไว้ นอกจากนี้ยังพบปัญหาเรื่องสายยางยึดที่ติดตั้งเกินไปจนทำให้ตั้งรั้งโครงสร้างไม้หลุดออกมา ซึ่งผู้ศึกษาได้แก้ไขด้วยการปรับลดระดับแรงดึงให้มีความยืดหยุ่นที่เหมาะสมแต่ยังคงความเรียบเนียนของพื้นผิวฉากไว้ได้

ปัญหาที่ 2 ด้านฟังก์ชันและเทคนิคการจัดการเวที เกิดช่องว่างระหว่างขอบล่างของฉากกับพื้นเวที ทำให้ผู้ชมสามารถมองเห็นทีมงานและเท้าของนักแสดงขณะเคลื่อนย้ายฉากได้

การแก้ไขปัญหา ผู้ศึกษาจึงได้ทำการติดตั้งแผ่นบังที่ตกแต่งพื้นผิวให้กลมกลืนกับตัวฉากเพื่อไม่ให้เห็นนักแสดงที่อยู่ด้านหลังฉาก ในส่วนของประตูที่มีอาการเดັงกลับเมื่อปิดด้วยความแรง และขาแมงมุมที่มีการพันกันขณะใช้งาน ผู้ศึกษาได้แก้ปัญหาดังกล่าวโดยการติดตั้งระบบแม่เหล็กบริเวณวงกบประตูเพื่อเพิ่มแรงยึดและตรวจสอบความเรียบร้อยของขาแมงมุมอย่างละเอียดในทุกครั้งก่อนเริ่มการแสดงเพื่อป้องกันข้อผิดพลาดเชิงเทคนิค

ปัญหาที่ 3 ด้านการประสานงานกับการแสดงและพื้นที่ ในส่วนของการใช้งานพื้นที่เวที พบว่านักแสดงยังไม่สามารถจดจำตำแหน่งการจัดวางฉากในแต่ละฉากได้อย่างแม่นยำ ผู้ศึกษาจึงได้เพิ่มระบบจุดมาร์กดตำแหน่งบนพื้นเวที โดยใช้รหัสสีที่

แตกต่างกันตามเหตุการณ์ในแต่ละฉาก นอกจากนี้ การติดตั้งฉากบังตา เพิ่มเติมในภายหลังทำให้นักแสดงเกิดอุบัติเหตุเดินชนในที่มีดและบดบังทิศทางของเครื่องทำคว้น

การแก้ไขปัญหา ผู้ศึกษาจึงได้ทำการติดเทปเรืองแสง เพื่อเพิ่มการมองเห็นในที่มีด และเจาะรูบริเวณฉากบังตาเพื่อเป็นทางออกของคว้น ทำให้เอฟเฟกต์สามารถทำงานได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ

4.2.3.2 ด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

นางสาวอรปริยา รัตนพงษ์

ปัญหาที่ 1 อุปกรณ์ประกอบฉากจากซัพพลายเออร์ทำมาไม่ตรงกับแบบที่ส่งไป ทำให้นักศึกษาเกิดความไม่พอใจในรายละเอียดที่ควรเกิดขึ้น โดยเฉพาะเฟอร์นิเจอร์เตียงนอน ที่มีโครงสร้าง คือไม่มีช่องสำหรับใส่ของด้านหลัง และมีความสูงที่เหลื่อมกันเล็กน้อย เมื่อเกิดการแก้ปัญหาจากการถอดแม่เหล็กออก และต้องคว่ำเฟอร์นิเจอร์ให้อยู่ในระนาบพื้นเพื่อยึดสกรูให้ติดกัน แต่เมื่อพลิกกลับมาตำแหน่งเดิมทำให้เกิดการหลุดของบล็อกที่ไม่มีล้อรองรับ และบล็อกหลุดระหว่างการแสดง

การแก้ปัญหา ผู้ศึกษาได้แก้ปัญหาในด้านโครงสร้างของเตียงนอนในส่วนช่องใส่ของ โดยการลดของตกแต่งเพื่อให้เกิดช่องว่างมากพอ สำหรับให้นักแสดงสามารถใส่ของเพิ่มเข้าไปได้ และการแก้ปัญหาในด้านการหลุดของบล็อกโดยยึดสกรูโดยใช้สกรูที่มีความยาวเพิ่มขึ้น และอีกเพิ่มในหลายตำแหน่ง ให้สามารถรองรับน้ำหนักได้

ปัญหาที่ 2 ด้านการจัดเก็บอุปกรณ์ของนักแสดงเมื่อซ้อมและการ

ส่งในแต่ละรอบไม่เป็นระเบียบ มีการวางของกระจุกกระจายหรือวางปนกับของอื่นๆภายในห้องซ้อม ทำให้นักแสดง หรือมีผู้อื่นเข้าใจว่าคือสิ่งของที่ไม่ใช้แล้ว

การแก้ปัญหา ผู้ศึกษาได้จัดทำกล่องแยกประเภทเพื่อใส่ของชิ้นต่างๆ โดยเขียนกำกับไว้ทุกกล่อง เพื่อให้นักแสดงสามารถแยกประเภทได้ โดยเฉพาะในช่วงก่อนการแสดงที่ต้องใช้อุปกรณ์จริง ซึ่งในบางครั้งนักแสดงก็ยังวางของกระจายไว้ในที่

ต่างๆ ทำให้ผู้ศึกษาต้องกำหนดจุดสำหรับวางของรวมกัน และมาจัดเก็บด้วยตนเองให้เป็นระเบียบในวันต่อไป

ปัญหาที่ 3 ในรอบการแสดงแต่ละรอบ มักจะมีการโยน หรือวางอุปกรณ์ประกอบฉากขึ้นเล็กๆ เช่น กุญแจ ช็อกโกแลตแมลง ทำให้เกิดการสูญหายได้ โดยเฉพาะช็อกโกแลตแมลง ที่ในรอบการแสดงสุดท้าย มีแมลงเหลือเพียง 3 ตัว จาก 6 ตัว

การแก้ปัญหา ผู้ศึกษาได้ทำการซื้ออุปกรณ์ขึ้นเล็กเผื่อไว้หลายชิ้น และเก็บไว้หากเกิดกรณีสูญหาย และคอยตรวจสอบจำนวนในการแสดงทุกรอบ

4.2.3.3 ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย

นายธนาทร ช่างเกวียน

ปัญหาที่ 1 เนื่องจากกระบวนการผลิตในช่วงโค้งสุดท้าย ฝ่ายออกแบบต้องทุ่มเทเวลาให้กับการผลิตและปรับปรุงชุดเพื่อให้ทันต่อการใช้งาน รวมถึงต้องสแตนด์บายช่วยนักแสดงเปลี่ยนเครื่องแต่งกายหลังจากในทุกรอบซ้อม ทำให้ผู้ออกแบบไม่สามารถสังเกตการณ์ภาพรวมของการแสดงจากด้านหน้าเวทีได้อย่างเต็มที่ ส่งผลให้เมื่อมีการปรับเปลี่ยนรายละเอียดบางชิ้นหรือการแก้ไขคิวการแสดงจากผู้กำกับ ผู้ออกแบบอาจได้รับข้อมูลที่คลาดเคลื่อนหรือไม่ต่อเนื่อง จนนำไปสู่ความสับสนในลำดับคิวเข้า-ออก (Wing) และการเตรียมชุดที่ไม่สอดคล้องกับจังหวะการแสดงที่เปลี่ยนไป

การแก้ไข ผู้ออกแบบจึงต้องใช้วิธีการตรวจสอบและทวนสอบข้อมูลร่วมกับผู้กำกับและนักแสดงอย่างใกล้ชิดและสม่ำเสมอหลังจบการซ้อมในแต่ละรอบ เพื่อให้มั่นใจว่าข้อมูลการแก้ไขหน้างานเป็นปัจจุบันที่สุด พร้อมทั้งดำเนินการจัดทำผังลำดับรายการเครื่องแต่งกายและตารางคิวการเข้าเวทีอย่างละเอียดเพื่อนำไปติดตั้งไว้ในบริเวณพื้นที่ปฏิบัติงานหลังฉากให้ชัดเจน นอกจากนี้ผู้ออกแบบยังต้องปรับปรุงการจดบันทึกลำดับเหตุการณ์ใหม่ทุกครั้งที่มีการเปลี่ยนแปลงข้อมูล เพื่อให้การประสานงานหลังฉากมีความแม่นยำ ลื่นไหล และลดทอนความสับสนที่เกิดขึ้นจาก

สถานการณ์เฉพาะหน้า ทำให้เครื่องแต่งกายสามารถทำหน้าที่สนับสนุนการเล่าเรื่องได้อย่างสมบูรณ์ภายใต้ความกดดันของเวลาและจังหวะการแสดงที่เร่งเร้า

ปัญหาที่ 2 ขั้นตอนการซ่อมเสมือนจริงท่ามกลางองค์ประกอบทางเทคนิค ผู้ออกแบบพบปัญหาเรื่องสีที่ผิดเพี้ยนของเครื่องแต่งกายเมื่ออยู่ภายใต้แสงไฟบนเวที โดยเฉพาะเครื่องแต่งกายที่มีโทนสีม่วงซึ่งเมื่อถูกแสงไฟสีแดงส่องกระทบ ส่งผลให้สีของชุดผิดเพี้ยนไปจากความตั้งใจเดิมและทำให้รายละเอียดของงานออกแบบดูกลมกลืนไปกับบรรยากาศจนขาดความโดดเด่น

การแก้ไข ผู้ออกแบบได้ดำเนินการประสานงานและปรึกษาร่วมกับผู้ออกแบบแสงอย่างใกล้ชิดเพื่อหาจุดสมดุลในการปรับค่าสีของแสงไฟให้ช่วยส่งเสริมความชัดเจนของเครื่องแต่งกายมากขึ้น ในขณะเดียวกัน ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายได้ทำการปรับปรุงผลงานเพิ่มเติมด้วยการใช้เทคนิคการวาดลวดลายและระบายสีลงบนผืนผ้า (Painting) เพื่อสร้างน้ำหนักและเน้นมิติให้แก่ตัวชุด พร้อมทั้งมีการเพิ่มรายละเอียดของวัสดุตกแต่งให้มีความหนาแน่นและชัดเจนยิ่งขึ้น กระบวนการแก้ไขนี้ไม่เพียงแต่ช่วยแก้ปัญหาเรื่องสีที่ผิดเพี้ยน แต่ยังช่วยให้เครื่องแต่งกายมีความโดดเด่นและสามารถสื่อสารรายละเอียดได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นายธเนศ สุทธิพงศ์

ปัญหาที่ 1 พบว่าระยะเวลาในการเตรียมงานมีจำกัด ส่งผลให้การตัดเย็บและปรับแก้รายละเอียดของชุดบางส่วนต้องดำเนินการอย่างเร่งรีบ โดยเฉพาะในช่วงใกล้วันแสดงที่มีการเปลี่ยนแปลงตามการเคลื่อนไหวของนักแสดง ทำให้ต้องมีการปรับรูปแบบเครื่องแต่งกายให้เหมาะสมกับการใช้งานจริงบนเวที

การแก้ไข ผู้ศึกษาได้วางแผนลำดับการทำงาน โดยแบ่งหน้าที่ภายในทีมให้ชัดเจน รวมถึงจัดลำดับความสำคัญของชุดที่ต้องใช้ก่อนหลัง นอกจากนี้ยังมีการเตรียมอุปกรณ์ต่างๆ เพื่อช่วยลดปัญหาความล่าช้า และทำให้งานสามารถดำเนินต่อไปได้อย่างราบรื่น

ปัญหาที่ 2 ระหว่างการซ่อมบนเวทีก่อนเล่นจริง พบว่าสีของเครื่องแต่งกายบางชุดเมื่ออยู่บนเวทีที่มีแสงที่ใช้ในการแสดงแล้วให้ผลลัพธ์แตกต่างจากที่ได้ทำไว้ เช่น สีของผ้า ทำให้รายละเอียดของตัวละครไม่โดดเด่นเท่าที่ควร

การแก้ไข ผู้ศึกษากับทีมจึงปรึกษาร่วมกันปรับโทนสี เลือกวัสดุของผ้าใหม่ และ ปรับโครงสร้างบางส่วน รวมถึงใส่ชุดร่วมกับแสงจริงบนเวที เพื่อให้เครื่องแต่งกายสามารถสะท้อนบุคลิกของตัวละครได้อย่างสมบูรณ์ และมีความชัดเจนของการแสดงมากยิ่งขึ้น

ปัญหาที่ 3 “ตากระดุม” ใช้เป็นองค์ประกอบสำคัญในการออกแบบ เพื่อสื่อถึงสถานะทางอารมณ์ ความห่อกลวง และการถูกควบคุมภายในโลก ในช่วงแรกของการทดลองใช้งาน พบว่าตากระดุมมีขนาดใหญ่เกินไป ทำให้นักแสดงมองเห็นได้ไม่ชัดเจน ส่งผลต่อการเคลื่อนไหวและการแสดงอารมณ์บนเวที

การแก้ไข ได้มีการปรับขนาด และวัสดุของตากระดุมใหม่ โดยเลือกใช้วัสดุที่มีน้ำหนักเบา และขนาดที่เข้ากับรูปหน้าและดวงตาของนักแสดง ออกแบบวิธีสวมใส่ให้สามารถสวมเข้า-ออกได้สะดวก และใช้ในการซ้อมบนเวทีเพื่อให้นักแสดงได้ชินไปกับอุปกรณ์

นางสาวชยานันต์ โรจน์ไพศาลนุกุล

ปัญหาที่ 1 ในการออกแบบตัวละครแมวดำและกลุ่มหนู ผู้ศึกษาพบปัญหาในการกำหนดสัดส่วนความเป็นมนุษย์และสัตว์ของตัวละคร เนื่องจากหากออกแบบให้มีลักษณะคล้ายสัตว์มากเกินไป อาจส่งผลต่อการเคลื่อนไหวและการแสดงของนักแสดง แต่หากมีความเป็นมนุษย์มากเกินไป ก็อาจทำให้ภาพลักษณ์ของตัวละครไม่ชัดเจนตามแนวคิดที่วางไว้

การแก้ไข ผู้ศึกษาจึงเลือกใช้การออกแบบในลักษณะกึ่งมนุษย์กึ่งสัตว์ โดยนำรายละเอียดบางส่วนของสัตว์ เช่น สีสันผิว และลักษณะของวัสดุ มาใช้ในการออกแบบ เพื่อให้ตัวละครยังคงมีเอกลักษณ์และเหมาะสมต่อการแสดงบนเวที

ปัญหาที่ 2 ระหว่างการพัฒนาเครื่องแต่งกายของตัวละครแมวดำและกลุ่มหนู ผู้ศึกษาพบปัญหาในการออกแบบเครื่องแต่งกายให้สามารถเชื่อมโยงกับทั้งโลกความเป็นจริงและโลกอีกใบได้อย่างเหมาะสม เนื่องจากตัวละครทั้งสองกลุ่มใช้โทนสีโมโนโครม (Monochrome Tone) ซึ่งแตกต่างจากตัวละครอื่นที่มีการแบ่งโทนสีของแต่ละโลกอย่างชัดเจน จึงทำให้ภาพลักษณ์และบรรยากาศของตัวละครยังไม่สามารถสื่อสารได้ชัดเจนเท่าที่ควร

การแก้ไข ผู้ศึกษาจึงเพิ่มรายละเอียดของวัสดุ พื้นผิว และองค์ประกอบ บางส่วนของเครื่องแต่งกายให้มีความแตกต่างกันในแต่ละโลก โดยโลกความเป็นจริง จะเน้นความมอมแมมและความเป็นสัตว์มากกว่า ส่วนโลกอีกใบจะเพิ่มรายละเอียดที่ ดูเหนือจริงและมีความเป็นมนุษย์มากขึ้น เพื่อให้ตัวละครยังคงเชื่อมโยงกันทั้งสอง โลก และสามารถสื่อสารบทบาทของตัวละครได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

ปัญหาที่ 3 ในขั้นตอนการจัดทำเครื่องแต่งกายจริง ผู้ศึกษาพบปัญหาในการ เลือกใช้วัสดุและองค์ประกอบบางส่วน เนื่องจากเมื่ออยู่ภายใต้แสงบนเวที รายละเอียดของเครื่องแต่งกายบางจุดยังไม่ชัดเจนเท่าที่ควร อีกทั้งวัสดุบางประเภท ไม่เหมาะสมต่อการเคลื่อนไหวของนักแสดง

การแก้ไข ผู้ศึกษาจึงทดลองปรับเปลี่ยนวัสดุ สี และรายละเอียดของเครื่อง แต่งกายเพิ่มเติม รวมถึงทดสอบร่วมกับแสงบนเวทีจริง เพื่อให้เครื่องแต่งกายสามารถ ใช้งานได้เหมาะสม และช่วยส่งเสริมบุคลิกของตัวละครได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

4.2.3.4 ด้านการออกแบบแสง

นางสาวปณิดา โพธิ์จาด

ปัญหาที่ 1 อุปกรณ์ที่มีไม่เพียงพอสำหรับการใช้งาน เนื่องจากอายุการใช้งานของอุปกรณ์ที่มีการใช้งานอย่างต่อเนื่องมาเป็นเวลานานทำให้ประสิทธิภาพการทำงาน of อุปกรณ์ลดลงรวมถึงเกิดการเสียหายไปจำนวนมาก

การแก้ไข ทางทีมผู้ศึกษาและฝ่ายออกแบบแสงโปรดักชั่นอื่น จึงร่วมกัน จัดซื้ออุปกรณ์เพิ่มเติมสำหรับการซ่อมบำรุงอุปกรณ์ไฟ เพื่อซ่อมแซมอุปกรณ์ที่ เสียหายให้สามารถกลับมาใช้งานได้อีกครั้ง และยังได้รับความอนุเคราะห์จากบริษัท ดี เวน (Dvent) สำหรับอุปกรณ์แสงเพิ่มเติม

ปัญหาที่ 2 ระยะเวลาการทำงานที่มีอย่างจำกัด เนื่องจากในการทำงานหน้า งานมีการแก้ไของค์ประกอบต่างๆอยู่เสมอเพื่อความเหมาะสม ทำให้การทำงานของ ฝ่ายแสงต้องมีการปรับเปลี่ยนนอกเหนือจากการทำงานที่วางแผนไว้จึงทำให้ ระยะเวลาการทำงานในส่วนต่อไปมีน้อยลง

การแก้ไข มีสติพยายามแก้ไขปัญหาในส่วนที่ต้องปรับแก้ตามสถานการณ์ให้ได้เร็วที่สุด หรือถ้ามีการปรับเปลี่ยนไปมากจากภาพที่ออกแบบไว้ ก็มักจะลองนำข้อมูลและภาพที่ค้นคว้าไว้ก่อนหน้านี้เพื่ออ้างอิงกลับมาใช้เพื่อออกแบบภาพใหม่ให้สอดคล้องกับสถานการณ์ที่ปรับเปลี่ยนตอนนั้น แต่ถ้าหากไม่สามารถออกแบบภาพใหม่ให้เสร็จทันตามเวลาได้ก็จะออกแบบภาพฉากนั้นเพียงคร่าวๆเพื่อให้สามารถเล่าเรื่องเรียงเป็นฉากไปได้ก่อน แล้วค่อยย้อนกลับมาออกแบบภาพให้สวยงามสอดคล้องกับเรื่องมากที่สุดตอนเวลาในภายหลัง

ปัญหาที่ 3 เรื่องของการไม่สามารถติดตั้งไฟตกแต่งอย่างถาวรบนเวทีได้ เนื่องจากฉากมีการเคลื่อนเพื่อเปลี่ยนสถานที่ตลอดทั้งเรื่อง เลยไม่สามารถติดตั้งอุปกรณ์เสริมใดๆได้เพราะจะทำให้เกิดการเจาะจงสถานที่ และยากต่อการจัดการสายไฟ

การแก้ไข ผู้ศึกษาเลยเรียนแบบลักษณะแสงที่เกิดขึ้นจากอุปกรณ์พิเศษนั้นๆ เช่น โคมไฟแขวนบริเวณเหนือโต๊ะอาหาร มาใช้เป็นอุปกรณ์ไฟหลักนอกเหนือบริเวณเวทีและใช้การกำหนดขอบเขตของแสงให้มีความคมและลงตำแหน่งที่ต้องการคล้ายกับภาพที่เกิดขึ้นจากโคมไฟแบบแขวนจริงๆ รวมถึงการสร้างบรรยากาศบ้านของแต่ละตัวละครให้โดดเด่นด้วยลักษณะแสงเฉพาะบ้านแต่ละหลัง แทนการใช้โคมไฟประจำบ้าน

ปัญหาที่ 4 นักแสดงมีการแสดงนอกเหนือบริเวณพื้นที่การแสดงหลักค่อนข้างบ่อย เช่น บนบันไดชั้น 2 ของโรงละครเพื่อปีนลงมายังพื้นเวที และด้านล่างของขอบเวที ทำให้จัดการแสงและความสว่างค่อนข้างยาก รวมถึงปัญหาด้านตำแหน่งของการแขวนไฟและการวางสายไฟ เมื่อนักแสดงต้องใช้พื้นที่ร่วมกับการติดตั้งอุปกรณ์

การแก้ไข วางแผนพื้นที่การติดตั้งอุปกรณ์เพื่อความสะดวกและปลอดภัยต่อพื้นที่การแสดงของนักแสดงให้ได้มากที่สุด รวมถึงการติดตั้งอุปกรณ์ไฟเพิ่มเติมเพื่อส่องแยกไปยังพื้นที่การแสดงนั้นๆเพื่อไม่ให้รบกวนต่อพื้นที่การแสดงหลัก

4.2.3.5 ด้านการออกแบบเสียง และมัลติมีเดีย

นางสาวสุกนิดา บุ่งกระโทก

ปัญหาที่ 1 ข้อจำกัดด้านอุปกรณ์และสถานที่ ที่ทำให้การรับรู้ด้านเสียงระหว่างผู้ศึกษาและผู้ชมไม่เท่ากัน ส่งผลให้การปรับระดับความดัง-เบาของเสียงที่เหมาะสมกับการแสดงมีความผิดพลาด

การแก้ไข เน้นการฝึกซ้อมเพื่อสร้างความคุ้นชินกับการทำงานร่วมกับสถานที่ หรือเลือกใช้วิธีการจดเลขระดับความดังของเสียงแทนการจำ เนื่องจากลำดับของคิวและรายละเอียดของเสียงที่ค่อนข้างเยอะ อาจทำให้เกิดความผิดพลาดได้ง่าย หากเน้นเพียงใช้การจดจำ

ปัญหาที่ 2 ระยะเวลาในการทำงาน พร้อมกับการปรับแก้เพื่อให้ตรงกับความต้องการของผู้กำกับและคณะอาจารย์ที่มีจำกัด

การแก้ไข มีสติ ทำงานและเลือกแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าก่อน และจัดเตรียมการวางแผนถึงการทำงานในส่วนที่ขาดเหลือ หรือในส่วนที่ยังไม่ได้รับการปรับแก้ให้เหมาะกับองค์ประกอบอื่นๆ ในการแสดง

ปัญหาที่ 3 ความแม่นยำของเสียงหรือสื่อมัลติมีเดียที่ยังมีความผิดพลาดในบางฉาก

การแก้ไข ฝึกซ้อมร่วมกับนักแสดงในฉากที่ยังขาดความแม่นยำ เพื่อสร้างให้เกิดความคุ้นชินและแม่นยำของผู้ศึกษาและผู้ช่วยด้านสื่อมัลติมีเดียมากยิ่งขึ้น

ปัญหาที่ 4 ความไม่ชัดเจนชัดเจนของสีหรือความคมชัดของภาพในการฉายสื่อมัลติมีเดียจากอุปกรณ์โปรเจกเตอร์

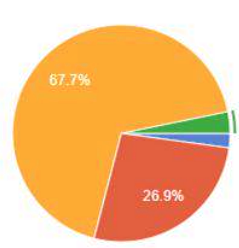
การแก้ไข ออกแบบและทำงานร่วมกับผู้ออกแบบแสง เรื่องการออกแบบและหาข้อตกลงร่วมกันในด้านความเหมาะสมขององค์ประกอบศิลป์ ดูถึงภาพรวมบนเวทีว่าแต่ละฉากควรมีการเพิ่มลดแสงไฟและสื่อมัลติมีเดียอย่างไรบ้าง หรือปรับเรื่องสี ความคมชัดและความสว่างของภาพตั้งแต่ขั้นตอนการสร้างสื่อมัลติมีเดีย หรือการเลือกใช้อุปกรณ์ที่ใช้ในการฉายภาพ (Projector) ตัวที่มีความทันสมัย มีความคมชัดของภาพสูง

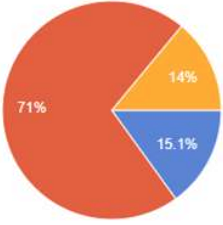
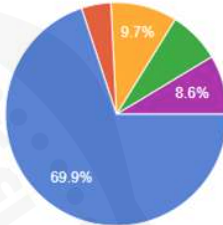
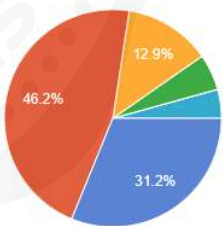
4.3 ข้อเสนอแนะ

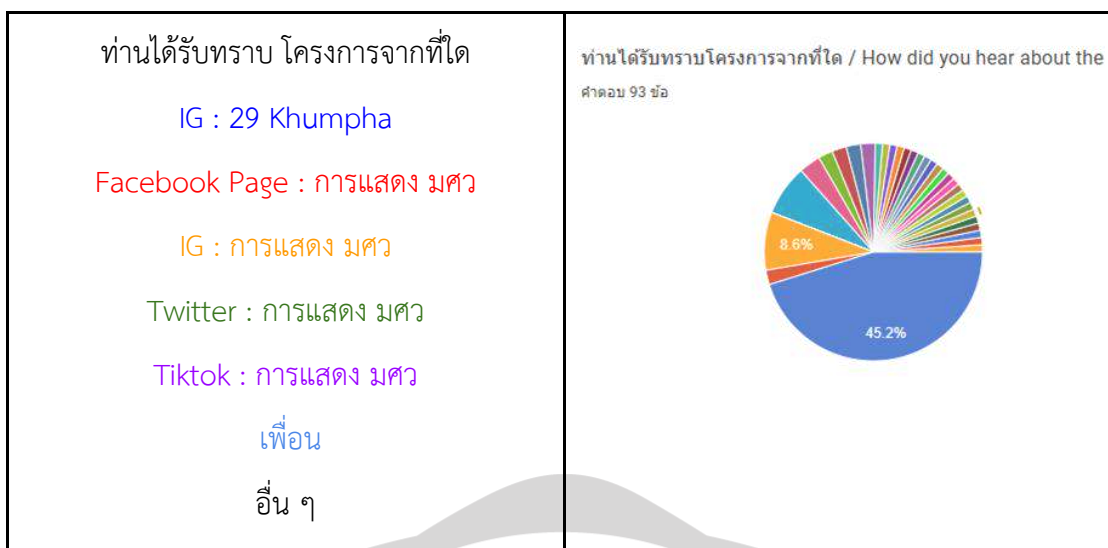
การที่ผลงานละครเวทีจะสามารถพัฒนาและเติบโตต่อไปได้นั้น จำเป็นต้องอาศัยข้อเสนอแนะ คำติชม และความคิดเห็นจากผู้ที่ได้รับชมผลงานจริง เพราะสิ่งเหล่านี้เป็นส่วนสำคัญที่ช่วยให้ผู้สร้างสรรค์ได้มองเห็นทั้งจุดเด่นและจุดที่ควรปรับปรุง เพื่อนำไปพัฒนากระบวนการทำงานและผลงานให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นในอนาคต นอกจากนี้ข้อเสนอแนะจากกลุ่มผู้สร้างสรรค์ผลงาน นิสิตในสาขา การแสดง คณาจารย์ และอาจารย์ที่ปรึกษาแล้วนั้น ข้อคิดเห็นจากผู้ชมถือเป็นอีกหนึ่งส่วนสำคัญอย่างมาก เนื่องจากผู้ชมเป็นผู้รับสารโดยตรงจากละครเวที และสามารถสะท้อนให้เห็นได้ว่าผลงานสามารถสื่อสารอารมณ์ แนวคิด และประเด็นที่ต้องการนำเสนอออกไปได้ชัดเจนมากน้อยเพียงใด ด้วยเหตุนี้ทางคณะผู้จัดทำจึงได้จัดทำแบบประเมินความพึงพอใจของละครเวทีเรื่อง มะลิซ้อน ขึ้น เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้แสดงความคิดเห็น ความรู้สึก รวมถึงข้อเสนอแนะต่าง ๆ หลังจากรับชมการแสดงจบลง โดยข้อมูลที่ได้รับจากแบบประเมินเหล่านี้ จะถูกนำมาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาผลงาน รวมถึงปรับปรุงกระบวนการสร้างสรรค์ละครเวทีในอนาคตให้สมบูรณ์และตอบสนองต่อผู้ชมได้มากยิ่งขึ้น ซึ่งมีผลการประเมินดังนี้

4.2 : แบบประเมินผลละครเวทีเรื่อง มะลิซ้อน

ตารางที่ 4.1 : ตารางแสดงผลแบบประเมินผลละครเวทีเรื่อง มะลิซ้อน

หัวข้อ	แผนภูมิแสดงผล												
รอบการแสดงที่รับชม วันที่ 19 มีนาคม 2569 วันที่ 20 มีนาคม 2569 วันที่ 21 มีนาคม 2569	รอบการแสดงที่รับชม / Date of Performance ค่าตอบ 93 ข้อ  <table border="1"> <caption>Data for Performance Evaluation Pie Chart</caption> <thead> <tr> <th>Category</th> <th>Percentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Orange</td> <td>67.7%</td> </tr> <tr> <td>Red</td> <td>26.9%</td> </tr> <tr> <td>Green</td> <td>~2.0%</td> </tr> <tr> <td>Blue</td> <td>~1.0%</td> </tr> <tr> <td>Purple</td> <td>~1.0%</td> </tr> </tbody> </table>	Category	Percentage	Orange	67.7%	Red	26.9%	Green	~2.0%	Blue	~1.0%	Purple	~1.0%
Category	Percentage												
Orange	67.7%												
Red	26.9%												
Green	~2.0%												
Blue	~1.0%												
Purple	~1.0%												

เพศ ชาย หญิง LGBTQ	เพศ / Your gender คำตอบ 93 ข้อ  <table border="1"> <caption>Gender Distribution Data</caption> <thead> <tr> <th>Gender</th> <th>Percentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Male (ชาย)</td> <td>71%</td> </tr> <tr> <td>Female (หญิง)</td> <td>15.1%</td> </tr> <tr> <td>LGBTQ</td> <td>14%</td> </tr> </tbody> </table>	Gender	Percentage	Male (ชาย)	71%	Female (หญิง)	15.1%	LGBTQ	14%		
Gender	Percentage										
Male (ชาย)	71%										
Female (หญิง)	15.1%										
LGBTQ	14%										
ช่วงอายุ ต่ำกว่า 18 ปี 18-24 ปี 25-29 ปี 30-39 ปี 40-49 ปี 50 ปีขึ้นไป	ช่วงอายุ / Your age group คำตอบ 93 ข้อ  <table border="1"> <caption>Age Group Distribution Data</caption> <thead> <tr> <th>Age Group</th> <th>Percentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>18-24 ปี</td> <td>69.9%</td> </tr> <tr> <td>25-29 ปี</td> <td>9.7%</td> </tr> <tr> <td>30-39 ปี</td> <td>8.6%</td> </tr> <tr> <td>40-49 ปี</td> <td>8.6%</td> </tr> </tbody> </table>	Age Group	Percentage	18-24 ปี	69.9%	25-29 ปี	9.7%	30-39 ปี	8.6%	40-49 ปี	8.6%
Age Group	Percentage										
18-24 ปี	69.9%										
25-29 ปี	9.7%										
30-39 ปี	8.6%										
40-49 ปี	8.6%										
สถานะ ผู้ชมทั่วไป ผู้ปกครองและเพื่อน นิสิตปัจจุบัน ศิษย์เก่า ผู้เชี่ยวชาญและแขกรับเชิญของสาขาวิชา นักเรียนระดับ มัธยมศึกษาตอนปลายที่สนใจเข้าศึกษาต่อในสาขาวิชา	สถานะ / Your status คำตอบ 93 ข้อ  <table border="1"> <caption>Status Distribution Data</caption> <thead> <tr> <th>Status</th> <th>Percentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>General audience (ผู้ชมทั่วไป)</td> <td>46.2%</td> </tr> <tr> <td>Current students (นิสิตปัจจุบัน)</td> <td>31.2%</td> </tr> <tr> <td>Parents and friends (ผู้ปกครองและเพื่อน)</td> <td>12.9%</td> </tr> </tbody> </table>	Status	Percentage	General audience (ผู้ชมทั่วไป)	46.2%	Current students (นิสิตปัจจุบัน)	31.2%	Parents and friends (ผู้ปกครองและเพื่อน)	12.9%		
Status	Percentage										
General audience (ผู้ชมทั่วไป)	46.2%										
Current students (นิสิตปัจจุบัน)	31.2%										
Parents and friends (ผู้ปกครองและเพื่อน)	12.9%										

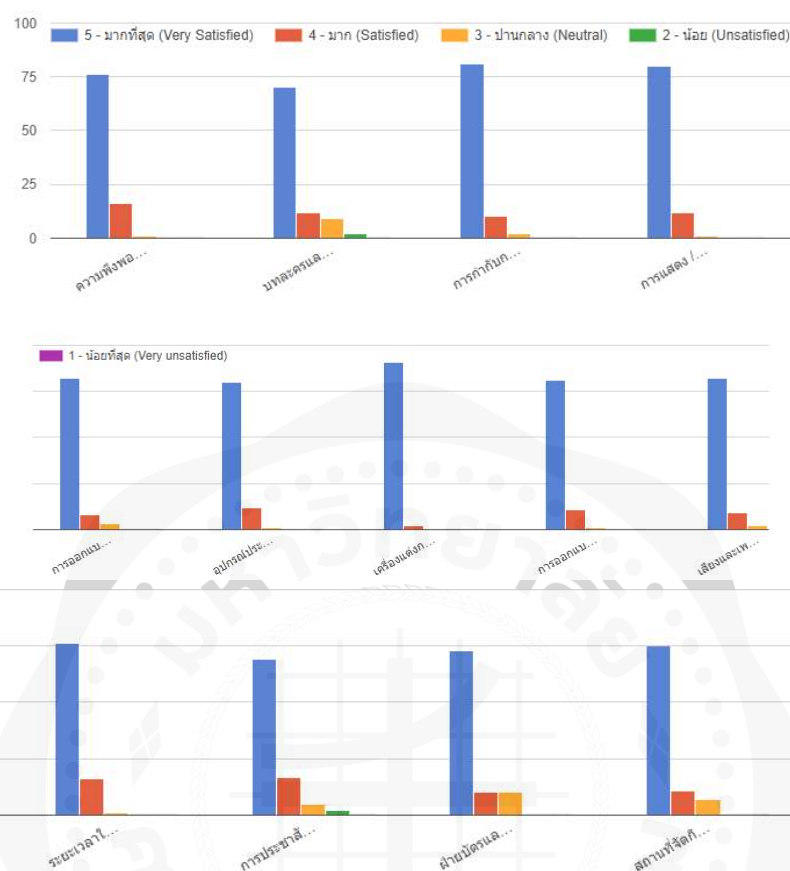


4.3.1 หัวข้อในการประเมินโครงการและกิจกรรม

- ความพึงพอใจในภาพรวมที่มีต่อละครเวที
- บทละครและเนื้อหาของเรื่อง
- การกำกับการแสดง
- การแสดง
- การออกแบบฉาก
- อุปกรณ์ประกอบฉาก
- เครื่องแต่งกายการแสดง
- การออกแบบแสง
- เสียงและเพลงประกอบ
- ระยะเวลาในการแสดง
- การประชาสัมพันธ์โครงการและกิจกรรม
- ฝ่ายบัตรและต้อนรับ
- สถานที่จัดกิจกรรม

จากหัวข้อประเมินโครงการและกิจกรรมข้างต้น สรุปเป็นแผนภูมิได้ ดังนี้

5 - มากที่สุด, 4 - มาก, 3 - ปานกลาง, 2 - น้อย, 1 - น้อยที่สุด



ภาพที่ 4.1 : ภาพแผนภูมิผลการประเมินโครงการและกิจกรรม

ที่มา : ผู้ศึกษา

4.3.1 ข้อเสนอแนะและข้อคิดเห็นเพิ่มเติม

-
วิฟ่าแสดงได้ดีเยี่ยมและน่าประทับใจ ด้วยทละครมีความยากในการตีความสำหรับคนที่ไม่เคยชมละครต้นฉบับ มีวิธีการนำเสนอที่น่าสนใจในช่วง climax แต่ด้วยบทที่เร้าเร้าเกินไปในตอนท้าย มีการผูกปมตัวละครใหม่ที่น่าสนใจ
Climax ไม่สุด / นักแสดงตอนแรก energy ดี แต่พอหลังเริ่มดก ตอนท้ายๆรู้สึกส่งมายังไม่ค่อยถึง / บทแม้ตัวจริงรู้สึกผูกปมให้มีประเด็นเยอะ แต่พอตอนดีก็กลับรู้สึกคลายหายไป แต่โดยรวมสนุกมากกกกกกกกกกกกกกก จากดี แสงดี
อยากให้เกลี่ยบทละครให้ดีกว่านี้ รู้สึกยังเกลี่ยบทได้ยังไม่ดี เวลาเปลี่ยนฉากเป็นสถานที่อื่นรู้สึกยังไม่เปลี่ยน ยังมีความเป็นมู้ดของบ้านที่เป็นฉากหลักอยู่
ทุกคนเก่งกันมากๆเลยคะ โดยเฉพาะคนที่เปิ่นแมว ชอบมากๆคะ!
แสงสีการแสดงทำได้ดีมากคะ
นักศึกษาทำงานกันเก่งมากคะ หากพัฒนาเรื่องของการบริหารเวลา รวมไปถึงการสื่อสารกับผู้เข้าชมการแสดง ถึงการเปลี่ยนแปลง สาธิตการไหลตผู้เข้าชมเข้าโรงละคร น่าจะออกมาดีมากขึ้นคะ (ช่วงไหลตผู้ชมเข้า ถ้าเปิดไฟให้สว่างก่อนจะปลอดภัยและรวดเร็วขึ้นคะ)
แสดงได้ดีเยี่ยมครับ
ดีมากไว้ที่ติดะ
โคตรจะเลิศเลยละ 🍌🍌🍌🍌🍌
ดีมากกกก เก่งกันมากๆๆ
สนุกมากกกก ประทับใจมากๆคะ
ภาพรวมออกมาดีคะ แต่คิดว่าการแสดงยังสามารถฝึกให้ดีขึ้นได้ รวมถึงบทที่ถ้าปรับให้ธรรมชาติมากขึ้นก็จะทำให้ทุกอย่างดูลื่นไหลมากขึ้น ในโปรแกรมรอบพอกับแม่ของมะลิดูเหมือนวัยรุ่น น่าจะแต่งให้ดูแก่ขึ้นได้มากกว่านี้ เป็นกำลังใจให้กับทุกคนนะ หลายส่วนทำได้ดีมาก ๆ แล้วคะ
เพียว
ดีมากเลยครับทั้งแสงสีเสียงและการแสดง
ไม่มีข้อเสนอเพิ่มเติม
ไม่มี
การรับรองสถานที่ และการชี้แจงผู้เข้าชม ที่ชัดเจน
ดีมาก ๆ คะ ประทับใจมาก พี่ๆเก่งมาก
สนุกมากคะ ดกแต่งจากสวย
ดีเลิศ

ภาพที่ 4.2 : ภาพข้อเสนอแนะและข้อคิดเห็นจากผู้ชม

ที่มา : ผู้ศึกษา

บรรณานุกรม

- กฤษรา วัชรภาณุริชา. (2548). *การจัดแสงสำหรับเวที*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- เกษตร.คอม. (2569). หนูพุกใหญ่ หนูนา. สืบค้นจาก [เกษตร.คอม](#)
- จารุณี หงส์จารุ. (2561). *การฝึกเสียงพูดในการแสดงและชีวิตประจำวัน*. กรุงเทพฯ:
ภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชุติมา มณีวัฒนา และคณะ. (2546). *สุนทรียภาพแห่งชีวิต*. เอกสารประกอบการสอน
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- ณวรา สุวรรณภินคาร. (2562). *กระบวนการกลายเสียงเป็นนักพากย์ (Voice Actor) กรณีศึกษา:
ทีมพากย์พันธมิตร (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต)*. มหาวิทยาลัยศิลปากร,
กรุงเทพมหานคร. สืบค้นจาก [Silpakorn University Repository](#)
- ณัฐกฤตา ชมชื่น. (2559). *อิทธิพลของดนตรีที่มีผลต่ออารมณ์ของวิดีโอทัศน์
(วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต)*. สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น, กรุงเทพมหานคร.
สืบค้นจาก [TNI Library](#)
- ณัฐพล ใจจริง. (2566). การออกแบบและพัฒนาภาคดิจิทัลประกอบการแสดง แสง เสียง
ละครอิงตำนาน. *วารสารวิจัยร่วมไพพรรณี*, 17(3), 45–58.
- พาสนา จุลรัตน์. (2564). *จิตวิทยาการรู้คิด*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รัชดาภรณ์ พรหมจ้อย. (2545). เส้นนั้นสำคัญไฉน. สืบค้นจาก [NECTEC](#)
- องค์การบริหารส่วนตำบลวังดัง. (2567). *สภาพทั่วไปและข้อมูลพื้นฐาน ตำบลวังดัง
อำเภอเมือง จังหวัดกาญจนบุรี*. สืบค้นจาก [องค์การบริหารส่วนตำบลวังดัง](#)
- American Museum of Natural History. (2021). *Aposematism: Warning signals*. Retrieved
from [American Museum of Natural History](#)
- Appia, A. (1962). *Music and the art of the theatre*. Coral Gables, FL: University of
Miami Press. Retrieved from [Internet Archive](#)
- Arnheim, R. (1974). *Art and visual perception: A psychology of the creative eye*.
Berkeley: University of California Press.
- Bentley, E. (1964). *The life of the drama*. New York: Atheneum.
- Bennett, S. (1997). *Theatre audiences: A theory of production and reception* (2nd ed.).

- London: Routledge.
- Berry, C. (1973). *Voice and the actor*. London: Harrap.
- Blockdit. (2564). แมวดำ สัตว์แห่งโชคร้ายจริงหรือ?. สืบค้นจาก [Blockdit](#)
- Brockett, O. G., & Hildy, F. J. (2014). *History of the theatre* (11th ed.). Boston: Pearson Education.
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development: Experiments by nature and design*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Cherry, K. (2025). What does the color white symbolize?. Retrieved from [Verywell Mind](#)
- Chong, A. (2008). *Digital animation*. Retrieved from [Scribd](#)
- Chulalongkorn University Language Institute. (n.d.). *American Dream*. Retrieved from [Chulalongkorn University Language Institute](#)
- Donnellan, D. (2002). *The actor and the target*. London: Nick Hern Books.
- Encyclopaedia Britannica. (2025). *Stanislavsky system*. Retrieved from [Encyclopaedia Britannica](#)
- Erikson, E. H. (1968). *Identity: Youth and crisis*. New York: W. W. Norton & Company.
- Esslin, M. (1961). *The theatre of the absurd*. New York: Anchor Books.
- FLIR Systems. (n.d.). *Thermal imaging color palettes*. Retrieved from [FLIR Systems](#)
- Freud, S. (1919). *The uncanny*. In J. Strachey (Ed. & Trans.), *The standard edition of the complete psychological works of Sigmund Freud* (Vol. 17, pp. 217–256). London: Hogarth Press.
- Freud, S. (1920). *Beyond the pleasure principle*. London: Hogarth Press.
- Freud, S. (1936). *The ego and the mechanisms of defence*. London: Hogarth Press.
- Gaiman, N. (2002). *Coraline*. London: Bloomsbury Publishing.
- Harrop, J. (1992). *Acting*. London: Routledge.
- Infrared Training Center. (n.d.). *Infrared image interpretation and color palettes*. Retrieved from [Infrared Training Center](#)
- Insect Museum Thailand - พิพิธภัณฑ์แมลง ประเทศไทย. (2568). บั๋งหมี บั๋งดำ

หรือแมงป่องหัวหงอก [โพสต์เฟซบุ๊ก]. สืบค้นจาก [Facebook Page Insect Museum Thailand](#)

Interaction Design Foundation. (2024). *Color theory*. Retrieved from [Interaction Design Foundation](#)

Investopedia. (2025). *American dream*. Retrieved from [Investopedia](#)

Jaruwunak. (2556). แมวไทย ๒๓ ชนิด. สืบค้นจาก [WordPress Jaruwunak](#)

Johnstone, K. (1981). *Impro: Improvisation and the theatre*. London: Methuen.

Jung, C. G. (1964). *Man and his symbols*. London: Aldus Books.

Kennedy Center. (2024). *Stanislavski method*. Retrieved from [Kennedy Center](#)

Koffka, K. (1935). *Principles of gestalt psychology*. New York: Harcourt, Brace and Company.

Law, A. H., & Gordon, M. (2012). *Meyerhold, Eisenstein and biomechanics: Actor training in revolutionary Russia*. Jefferson, NC: McFarland.

Lehmann, H.-T. (2006). *Postdramatic theatre*. London: Routledge.

Loe, D., & Rowlands, E. (1994). *The art and science of lighting: A strategy for lighting design*. London: Architectural Press.

Machon, J. (2013). *Immersive theatres: Intimacy and immediacy in contemporary performance*. London: Palgrave Macmillan.

Mandy News. (2024). *Stella Adler's acting technique explained*. Retrieved from [Mandy News](#)

MasterClass. (2024). *Given circumstances in acting*. Retrieved from [MasterClass](#)

Medium.com. (2562). Gestalt Principle in UI Design—ทฤษฎีทางจิตวิทยาที่อาจทำให้การมอง
สิ่งต่างๆ ของคุณเปลี่ยนไป. สืบค้นจาก [Medium](#)

Meyerhold, V. E. (1969). *Meyerhold on theatre*. New York: Hill and Wang.

Millerson, G. (2013). *Lighting for television and film* (3rd ed.). Oxford: Focal Press.

Milman, M. (1983). *Trompe-l'oeil: Painted architecture*. Geneva: Skira.

Modernform. (2567). เฟอร์นิเจอร์มัลติฟังก์ชัน ทางเลือกสำหรับคอนโดพื้นที่จำกัด.

สืบค้นจาก Modernform

National Geographic Kids. (2025). *Black widow*. Retrieved from National Geographic Kids

Royle, N. (2003). *The uncanny*. Manchester: Manchester University Press.

Schott Acting Studio. (n.d.). *The Stella Adler acting technique*. Retrieved from Schott Acting Studio

Stanislavski, K. (1936). *An actor prepares*. London: Methuen.

Stanislavski, K. (1949). *Building a character*. New York: Theatre Arts Books.

Stanislavski, K. (1961). *Creating a role*. New York: Theatre Arts Books.

Svoboda, J. (1993). *The secret of theatrical space* (J. M. Burian, Ed. & Trans.). New York: Applause Theatre Books.

THE STANDARD. (2021). Wabi-Sabi Mindset. สืบค้นจาก THE STANDARD

ThoughtCo. (2020). *How insects grow and develop*. Retrieved from ThoughtCo

Victoria and Albert Museum. (2025). *The story of circus*. Retrieved from Victoria and Albert Museum

Wixsite. (2558). *Anamorphosis in visual art*. สืบค้นจาก Wixsite

Zschokke, S., & Vollrath, F. (1995). *Web construction patterns in a range of orb weaving spiders (Araneae)*. Retrieved from European Society of Arachnology





Prologue การมาถึง

Setting : บ้าน

ตัวละคร : แมวดำ, วิญญาณเด็กทั้ง 3

(ความมืดปกคลุมทั่วเวที เสียงของหญิงชราร้องขึ้นจากที่ใดที่หนึ่ง ภาพบนฉากหลังปรากฏขึ้น มันกระตุก คิลค์ด รวากับ
สัญญาณที่กำลังจะขาดหาย ก่อนจะค่อย ๆ เสถียรขึ้น ภาพนั้นเผยให้เห็นพื้นที่แห่งหนึ่ง คล้ายกำลังบอกเล่าอดีตหรือคำเตือน
บางอย่าง ภาพเคลื่อนไหวไปพร้อมกับเสียงของหญิงชรา)

คุณยายของเค้าปู่

ณ สถานที่อันห่างไกล โกลเสียนไม่เลยมีผู้ใดคิดจะขีดชื่อมันไว้บนแผนที่
ไม่มีถนนสายไหนพาไปถึง และไม่มีใครตั้งใจจะหลงเข้าไปได้ แต่ถึงมันจะห่างไกลเพียง
ใด บ้านหลังหนึ่งก็ยังคงสร้างขึ้น ด้วยจุดประสงค์บางอย่างที่ไม่อาจเอ่ยออกมาตรง ๆ
ไม่อาจอธิบาย และไม่อาจถามหาคำตอบ มันตั้งตระหง่าน เหนือยอดเขาอันงดงาม
และเงียบงันราวกับไม่เคยต้องการให้ใครพบเห็น และน่าแปลก...ประตูที่ปิดสนิทนั้นไม่เคย
เชื่อเชิญให้ใครก้าวเข้าไป แต่สำหรับบางคนความปิดตายนั้นไม่ได้หมายถึงการปฏิเสธ
มันกลับยิ่งทำให้บ้านหลังนี้ดูน่าก้าวเข้าไป มากกว่าเดิม

(เมื่อเรื่องเล่าจบลงทุกอย่างก็กลับมามีชีวิตอีกครั้ง ผ่านไปสักพัก ได้ปรากฏให้เห็นเงาตะคุ่มๆของแมวดำ เหมือนมัน
กำลังใช้ชีวิตทั่วไปในที่แห่งนี้ ภายในบ้านหลังเก่าๆ สักพักก็ได้มีเสียงของรถคันหนึ่งขับผ่านหน้าของมัน ไปด้วยความเร็ว
มันรู้สึกตกใจที่มีคนเข้ามาในที่แห่งนี้)

พี่เด็กขวัญตา

เธอกลับมาแล้วหรือ?

พี่เด็กคันกล้า

เธอคนไหน?

พี่เด็กจอมใจ

เธอคนนั้นไง

(เสียงของวิญญาณเด็กทั้งสามดังขึ้นจากรอบข้างเวที)

แมวดำ

ซูวาวว

(วิญญาณเด็กเข้ามาในเวที)

พี่เด็กขวัญตา

เธอกลับมาแล้วหรือ?

พี่เด็กคันกล้า

เธอคนไหน?

ผีเด็กจอมใจ

เธอคนนั้นใจ

(แมวดำพูดขึ้นมา พร้อมเดินเข้ามากลางเวที)

แมวดำ

ซู่ววาว นี่พวกเธอหยุดก่อนได้มั๊ย...พวกเธอมองไม่เห็น ไชหรือ เตียวฉินตัวเอง

ผีเด็กขวัญตา

จริงด้วย

ผีเด็กคันกล้า

เป็นยังงี้บ้าง

(เงียบ)

แมวดำ

ฉันทเห็นรถคันนี้ มีผู้ชายรูปร่างสูงเป็นคนขับรถ แล้วก็ผู้หญิง ผู้หญิงที่นั่งอยู่ข้างหน้าด้วยกัน

ผีเด็กขวัญตา

เธอน่ะหรือ

แมวดำ

โรส

แมวดำ

ฉันทคิดว่าใช่แต่เธอตัวสูงขึ้น

ผีเด็กคันกล้า

เธอโตแล้ว

แมวดำ

แล้วก็ ฉันทเห็นเด็กผู้หญิงคนนี้ เด็กคนนั้นดูคล้ายกับเธอมากๆ

ผีเด็กจอมใจ

หมายความว่ายังงี้ดูคล้าย

แมวดำ

เหมือนกับเธอคนนั้นทุกอย่างเลย แต่ถูกย่อขนาดลง

ผีเด็กขวัญตา

ลูกของเธอหรือ?

แมวดำ

ใช่!!! เด็กผู้หญิง ที่ดูท่าทางคล้ายกับเธอมากเลยทีเดียวนะ

เด็กสามคน

เธออีกคน!

แมวดำ

น่าสนใจ เธอละตอนนี้ทุกคนไปซ่อนก่อน

ผีเด็กขวัญตา

ซ่อนทำไม พวกเขามองไม่เห็นเราหรอ

ผีเด็กจอมใจ

ใช่

ผีเด็กคันกล้า

จริงด้วย

แมวดำ

พวกเขาไม่เห็น แต่เธออีกคนมองเห็นนะ

จีน 1 บ้านใหม่

Setting : บ้าน

ตัวละคร : มะลิ , พ่อ , แม่

(เด็กทั้งสามร้องออกมาด้วยความหวาดกลัวและค่อยๆวิ่งแตกกระเจิงออกไปคนละทิศทางๆ แมวดำหัวเราะออกมา ทันทีนั้นก็ลืมเสียงเปิดประตูคั้งขึ้น พร้อมเสียงฝีเท้าที่ค่อยๆเดินเข้ามาจากหน้าประตูบ้าน แมวดำรีบวิ่งไปซ่อนตัว พ่อเดินเข้ามาแบกกล่องลังกระดาษจำนวนหนึ่ง)

พ่อ บ้านหลังนี้ดูใหม่กว่าที่คุณเคยเล่าให้ผมฟังอีกนะ

(แม่เดินเข้ามาพร้อมถือของพะรุงพะรัง เรอมองสภาพภายในบ้านหลังนี้เหมือนว่าเธอคุ้นเคยกับมันเป็นอย่างดี และเหมือนว่าความทรงจำบางอย่างของเธอค่อยๆไหลเข้ามาในหัวเธอทีละนิดๆ)

แม่ อ้อ....(พูดแบบเรียบๆก่อนจะนึกขึ้นได้) ชอบมั๊ยล่ะ (ฮัม)

พ่อ ชอบสิ ชอบมาก คิดว่าที่คิดไว้เยอะเลย ว่าแต่...นี่คือห้องเก็บของของแม่คุณสินะ
แม่ของคุณเนี่ยเก็บข้าวของไว้เยอะเหมือนกันนะเนี่ย ถือว่ารสนิยมดีใช้ได้เลย
แต่ก็แอบน่ากลัวไม่ใช่น้อย

(พ่อเดินไปเปิดหน้าต่างให้แสงธรรมชาติส่องเข้ามาในบ้าน)

พ่อ โอเค พอมีแสงธรรมชาติเข้ามา บรรยากาศก็ดูอบอุ่นขึ้นหน่อย (หัวเราะ)

แม่ อบอุ่นอย่างงั้นหรือ

(พ่อทำตัวไม่ออกเหมือนว่าเขากำลังพูดบางอย่างผิดไป ไม่นานนักมะลิเดินเข้ามาทางหน้าประตูบ้านเธอ เธอเดินแบ่ไปเป็นมาเหมือนสาขาคาเธอไม่ค่อยจะดี)

พ่อ อ้าว มะลิ มาพอดีเลย นี่ มาช่วยพ่อกับแม่เอาของพวกนี้ไปเก็บหน่อยสิ

มะลิ พ่อ เห็นแว่นของหนูมั๊ย? เหมือนมันจะตกอยู่ในรระหว่งที่เดินทางมาอะ

พ่อ ไม่เห็นนะ ลูกลืมไว้ในกระเป๋าสะพายรีเปล่า

มะลิ หนูหาดูแล้วนะคะ ไม่เห็นเจอเลย

(มะลิเช็คในกระเป๋าทางอีกทีหนึ่ง พบว่านั่นอยู่ในกระเป๋าหลังทางของเธอ และเธอก็เลื่อนนั่งทับมัน ไปเป็นที่เรียบร้อยแล้ว)

พ่อ อ่า โชคร้ายจริง ๆ ด้วย (คิด) ที่นี้ก็ไกลจากตัวเมืองไม่ไช้เล่น จากปากทางเข้ามาถึงนี้ ก็ไม่มีหมู่บ้านเลย (ฮัมเจี้ยน) กว่าจะได้ซ่อม สงสัยต้องรออีกสัก 2-3 วัน ตอนที่ได้เวลา ไปจ่ายตลาดอีกครั้งแล้วละนะ มะลิ

มะลิ แต่พ่อคะ หนูไม่มีเวลารอมากพอหรอกนะคะ หนูต้องอ่านหนังสือ เดือนหน้าหนู ต้องสอบGEDแล้ว

แม่ มะลิ เราคุยกันเรื่องนี้แล้ว

มะลิ แต่แม่คะ หนูอยากซ่อมแว่นตาก่อน

แม่ มะลิ! ไปช่วยพ่อเก็บของ

พ่อ อ่า เอาละลูก ค่อยๆนะ นี่ (หยิบกล่องวางไว้ที่มือ) จัดของในกล่องนี้ให้เข้าที่นะ

มะลิ ค่ะ

พ่อ เชิญม จ้ะเราไปทำงานกันมั๊ยลูก คุณมีงานกองเบ้อเริ่มเลยหนิ

(พ่อกับแม่ออกไปจากห้องเหลือไว้แค่เพียงมะลิ เธอค่อยๆจัดของที่ละชิ้นๆตามที่พ่อบอก จนเวลาผ่านไปสักพักเธอจัดของไปเรื่อย ๆ มันมีหลายคล้ายกับประตูละลิรู้สึกสงสัยเริ่มลูบไปตามผนัง มะลิเริ่มรู้สึกถึงบางอย่างที่อยู่หลังประตู เธอหยิบคัตเตอร์จากกล่องกระดาษออกมาแล้วเริ่มกรีดผนังออก ปรากฏให้เห็น “ประตูบานหนึ่ง” ที่อยู่หลังผนัง)

มะลิ อะไรเนี่ย.....พ่อคะประตูนี้คืออะไร (เงิบ) แม่คะประตูนี้คืออะไร(ตะโกน)

แม่ อะไรนะ (ตะโกนมาจะข้างเวที)

มะลิ มาดูนี่สิคะ (ตะโกน)

แม่ แม่ทำงานอยู่ (ตะโกนมาจะข้างเวที)

มะลิ แต่อันนี้แม่ต้องมาดู มันแบบ รัวาวว (ตะโกน)

แม่ โอ๊ยยยยย (ตะโกนมาจะข้างเวที)

(แม่เดินเข้ามาทำทางหยุดหงิด)

แม่ ไหน มีอะไรมะลิ (หยุดหงิด)

มะลิ แม่เคยเห็นนี่มั๊ยคะ

แม่ เคยสิ น่าจะเป็นของตกแต่งในห้องของลูกชายนะ
 มะลิ หรือคะ.....มันดูเก่ามาก.....เก่าเหมือนอยู่มาเป็น100ปีเลย
 แม่ บ้านหลังนี้อายุถึง100ปีซะที่ไหน
 มะลิ มันเปิดไปที่ไหนคะ?
 แม่ มันไม่ได้เปิดไปที่ไหนหรอก ด้านหลังประตูมันเป็นกำแพงนะ
 มะลิ แล้วแม่เปิดมันได้มั๊ยคะ?
 แม่ ไม่ได้
 มะลิ แม่คะะระะ ถ้าเปิดให้ หนูสัญญา หนูจะจัดการข้าวของในห้องให้เรียบร้อยเลยล่ะ
 แบบพอกันแม่ไม่ต้องทำอะไรต่อเลย

(แม่ถอนหายใจหอบเหนื่อยอยู่ที่อยู่ในกระเป๋ากางเกงออกมาเปิดให้มะลิ ข้างหลังเป็นเพียงกำแพงอิฐ)

มะลิ ไม่จริง แล้วมันจะมีไว้ทำไมอะ บ้านหลังนี้แปลกจริงๆด้วย?

แม่ ทุกอย่างที่เกี่ยวกับคุณยายนะ (หยุด) มันไม่ปกติหรอก.....แม่เคยพยายามหาคำตอบอยู่นะ ว่าทำไม แต่สุดท้ายก็.....ช่างเรื่องประตุนี้เถอะ ทำตามสัญญาด้วยจิตใจของในหอนี้ให้เสร็จ แล้วก็อย่าลืมไปสำรวจห้องใหม่ของตัวเองด้วยล่ะ

มะลิ ค่ะ (ถอนหายใจ)

แม่ แล้วก็ไม่ต้องรีบออกไปไหนล่ะ ไว้อีก2-3วันแม่กับพ่อจะเอาแว่นไปซ่อมให้

มะลิ คำาาา

(มะลิชอบรูปแบบไม่เต็มใจเพราะไม่อยากเถียงกับแม่ก็ได้อินเซนนั้นก็ออกไปจากห้องด้วยความโล่งใจประมาณหนึ่ง
มะลิออกมาแม่ก็ไป พ่อเดินเข้ามาเช็ค ถือของเข้ามาวางไว้ที่พื้นด้วย และรีบจัดของ)

พ่อ เออ มะลิ พ่อลืมบอกที่นี้ ไม่มีสัญญาณโทรศัพท์นะ เดี่ยว WiFi รอประมาณ 2-3 วัน

(มะลิหีบ ไทรศัพท์ขึ้นมาเช็ก)

มะลิ เห็น... โห้ว อะไรวะเนี่ย ที่นี่แม่งโคตรน่าเบื่อเลย

(เพื่อเห็นมะลิกำลังงอหงุดหงิดอยู่ เลยเสนอทางเลือกให้)

พ่อ มะลิ มานี่ (มองซ้ายขวา)
 มะลิ อะไรคะ?
 พ่อ มาทำการกิจกัน
 มะลิ อีกแล้วหรือ?
 พ่อ ลองออกไปสำรวจข้างนอกดูนะ เห็นแม่บอกว่าแถวนี้
 มีนักตักสวญอยู่ด้วยนะ ไปถ่ายรูปมาให้พ่อดูหน่อยสิ ยังไงตอนนี้ก็ยังไม่ได้อ่านหนังสือไม่ได้หนี
 มะลิ ก็จริง
 พ่อ ใช่มั้ยล่ะ แต่กลับบ้านก่อนเข้านะ เต็มแม่ขำบ่นเอา
 มะลิ โอเคๆ งั้นเดี๋ยวหนูมาล่ะ

(มะลิเดินออกไป)



จีน 2 เค้าผู้

Setting : ป่า , บ้าน

ตัวละคร : มะลิ , เค้าผู้

(มะลิเดินออกมาจากบ้าน บรรดาอากาศรอบๆตัวเธอค่อยๆเปลี่ยนไป แมวคำเข้ามาในเวที ทำทางของมันเหมือนกำลังสะกดรอย ตามใครบางคนอยู่ ป่าหลังฝนตก มีดครึ้ม พื้นและ มีเสียงอึกกาและเสียงลมปลิวไปมา มะลิเดินเข้ามาดูโทรศัพท์ที่ขึ้นเพื่อหา สัญญาณ โทรศัพท์ไปด้วย แมวคำรีบซ่อนตัว)

มะลิ คิดดูถูกมันนี่ที่ออกมาในตอนนี้น้ำคอกะไรของแม่เขา ไม่เห็นมีวีแววเลย (หยิบโทรศัพท์ขึ้นมา)เน็ตก็ไม่มีที่นั่นมัน โทรมน่าเบื่อเลย (ดูโทรศัพท์ขึ้นมา เริ่มเห็นสัญญาณเล็กน้อย) เฮ้ย! (มะลิมองหาล่อ)

(แมวคำเผยตัวออกมาแค่ผลอหยิบบั้งไม้)

มะลิ นั่นใครละ

(แมวคำย่อไปด้านหลังของมะลิ มะลิตกใจ)

มะลิ แก่ทำฉันตกใจแทบตาย ไอ้แมวขี้เรื้อนเฮ้ย

(แมวคำมองหน้า)

มะลิ แก่รู้มันน้ำคอกอยู่ตรงไหน

(แมวคำพยักหน้า)

มะลิ เฮ้ย เมื่อกี้ขายพักหน้าหรือ ไม่อย่างเงจะเจอฉันจะคุยกับแมว ที่มันมันแปลกจริงๆด้วย มันทำฉันเป็นบ้าไปแล้ว

(ปิ่นนมนน ปิ่นนมนนน เสียงแตรรด ดังขึ้นมาจากทางขวาของเวที เค้าผู้เข้ามา เธอบั่นจักรยานเก่าๆและมีของพลุงพล้ง
ห้อยตามแฮนจักรยาน และตระกร้า)

เค้าผู้ ระวังงงงงง!!!

มะลิ หើยชยชยชย!!!

(เค้าผู้เบรคจักรยานไว้ที่หน้ามะลิไว้อย่างทันการณ์)

มะลิ นี่ระวังหน่อยได้มัย เมื่อกันยเกือบชนฉันนะ!

(เค้าผู้เปิดหน้ากากออก เผยให้เห็นใบหน้าของเด็กผู้หญิงหน้าตาชื่อๆคนหนึ่ง)

มะลิ เธอเป็นผู้หญิงหรือ

(ทั้งสองคนมองหน้ากัน เค้าผู้มองหน้ามะลิด้วยความสงสัย เหมือนเธอกำลังจะนึกบางอย่างได้ มะลิจะเดินออกไป)

เค้าผู้ ให้อันเดานะเธอคงมาใหม่ไฉนัย (เค้าผู้มองโทรศัพท์ในมือมะลิ) ที่นี้ไม่มีสัญญาณ
โทรศัพท์หรอคนะ ถ้าอยากโทร เธอต้องปั่นจักรยานลงไป อีกสัก8.7กิโลเพื่อไข่กล่งวิเศษนะ
มะลิ อะไรก็กล่งวิเศษ?

เค้าผู้ ก็กล่งวิเศษไงเพียงแค่ว่าหีบก้อนคำๆวางไว้ที่นู่นแล้วก็กดตัวเลขสิบตัวก็จะมีเสียงคน
ตอบกลับมา

มะลิ เธอหมายถึง ... (พยายามเดา) ผู้โทรศัพท์นั่นหรือ

เค้าผู้ ใช่! (ท่าทำที่เหมือนว่ามะลินั้นแค่ใจท้อของเธอออก)

มะลิ แล้วทำไมถึงเรียกว่ากล่งวิเศษล่ะ?

เค้าผู้ ก็ยาดันเป็นคนเรียกนะ ฉันก็แค่เรียกตามยาย

มะลิ เอาเหอะ (มองเค้าผู้แบบไม่ไว้ใจ) ฉันจะบอกเธอเอาไว้ละ ว่าฉันไม่ชอบให้ใครมาสะกด

รอยตามฉัน ไม่ว่าจะเป็นพวกโรคจิต หรือ (หันไปมองที่แมว) แมวขี้เรื้อนของเขา

เค้าผู้ สะกดรอยตามอะไรกัน ฉันแค่มาส่งของให้ลุงเพี้ยนกับป้าๆดารา เขาชอบส่งของที่ละมกๆ
นะ และอีกอย่างนึงนะ แมวนั้นไม่ใช่ของฉันสักหน่อย ถึงแม้ว่าบางทีฉันจะให้อาหารมันบ้าง
และมันก็ชอบคาบหนูมาให้

มะลิ ป้าลุงไหนอีกล่ะเนี่ย

เค้าผู้ เอ่อ เธอมาจากไหนอะ?

มะลิ

(ตะโกน) นี่ เค้าผู้ แถวนี้มันน้ำตกมัย? (มองดูรอบๆ) เซ็นแล้วสินะ ต้องกลับแล้ว

(มะลิหันกลับมา เขยิบหางแมวคำ มันร้องออกมา)

มะลิ

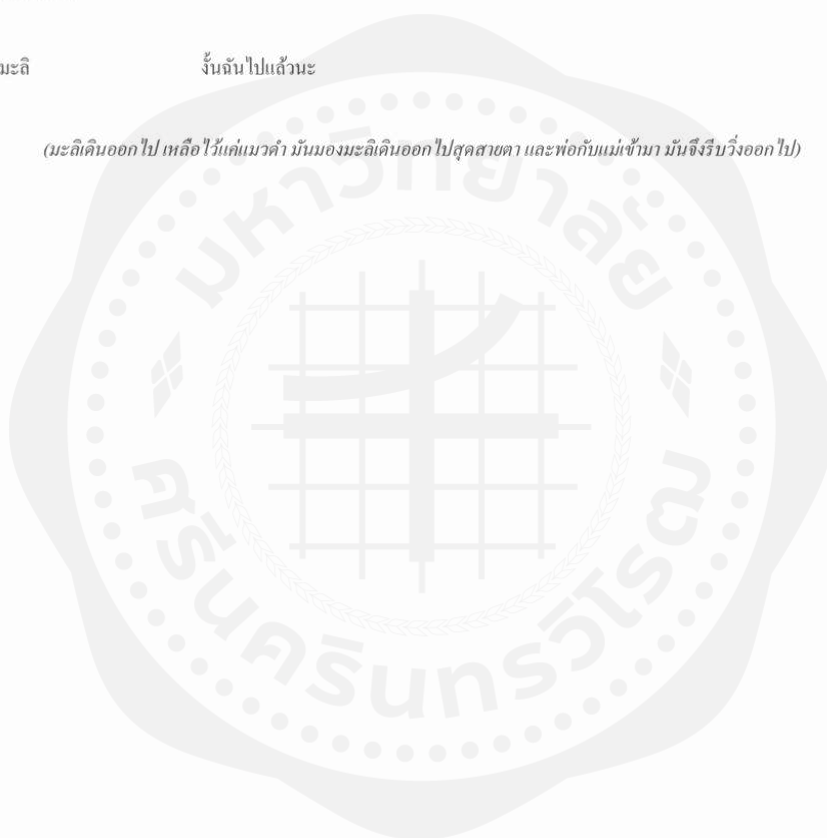
เห้ย เอาอีกแล้วนะ ไอ้แมวขี้เรื้อน แล้วไม่ไปกับเขาหรือ?

(แมวคำนี้้ง)

มะลิ

งั้นฉันไปแล้วนะ

(มะลิเดินออกไป เหลือไว้แค่แมวคำ มันมองมะลิเดินออกไปสุดสายตา และพอกับแม่เข้ามา มันจึงรีบวิ่งออกไป)



จีน 3 โต๊ะอาหาร

Setting : บ้าน

ตัวละคร : มะลิ , พ่อ , แม่ , วิทยุเด็กทั้ง3 , หนู4ตัว

(พ่อกับแม่เข้ามาจัดโต๊ะ และนั่งลง)

พ่อ เป็นไงบ้าง งานลุล่วงดีมี?

แม่ (พิมพ์งาน) ก็...ดี...ก็ดีนะ วันนี้มีอะไรกินบ้าง?

พ่อ อ้อ มีรูปผักกับผลไม้ที่ซื้อจากตลาดนะ ช่วงนี้ท้องหน้าจอบะ เพิ่มวิตามินหน่อยนะ

แม่ เหมือนเดิมอีกแล้วหรือ (พิมพ์งานต่อ)

(พ่อไม่ได้พูดอะไร)

แม่ ตักให้หน่อยสิ (พิมพ์งานต่อ)

พ่อ โอเคได้เลย

(พ่อรีบตักจุบจิบใส่ถ้วยให้แม่)

พ่อ มาแล้ววว

แม่ เออเนี่ย เมื่อเช้านี้เจอดูกดานี่ตกอยู่ข้างหน้าบ้านนะ ลูกน่าจะลืมไว้

(แม่ยื่นตุ๊กตา)

พ่อ ดูดี เหมือนลูกเปื้อนเลย

แม่ โดขนานนี้ยังเล่นตุ๊กตาอยู่อีก...พูดถึงลูกไปเรียกลูกมากินข้าวหน่อยสิ น่าจะเก็บของ
อยู่บนห้องนะ

พ่อ เหมือนลูกจะยังไม่กลับมานะ

แม่ ว่างั้น?

พ่อ ผมให้มะลิมันออกไปหาอะไรแก้เบื่อข้างนอกนะ แต่บอกให้กลับก่อนเข้านะ อีกแป๊บก็น่าจะ
กลับแล้ว

แม่ ลันเพิ่งบอกให้ลูกเก็บของอยู่บนห้อง แล้วคุณให้ลูกออกไปไหนอีก
 พ่อ อ้อ นั่นเดียว-
 แม่ แค่อู่บ้านทำงานบ้าน แล้วก็ดูแลลูก แค่นี้คุณทำได้หรือไง คุณก็รู้ว่าสายดูลูกไม่ดี
 แล้วนี่ก็มีค้ำแล้ว ถ้าเกิดอะไรขึ้นกับลูกก็เท่ากับว่าฉันต้องพักงานทั้งหมดนี่อีก
 พ่อ ใจเย็นก่อน นี่ลูกก็โตแล้วนะ...

(มะลิเข้ามา)

มะลิ กลับมาแล้วค่า
 แม่ มะลิ ไปไหนมา?
 มะลิ หนูออกไปเดินสำรวจแถวนี้มา
 แม่ แล้วแม่บอกว่าอะไร
 มะลิ แม่บอกว่า-
 แม่ แม่บอกให้เก็บของในห้องคุณชายให้เสร็จ แล้วก็เข้าไปจัดของในห้องนอนตัวเองต่อ ใช่มั้ย?
 มะลิ ค่ะ
 แม่ แล้วตอนนี้มีอะไรที่เสร็จแล้วบ้าง?

(แม่เดินกลับไปที่โต๊ะ)

มะลิ หนูแค่ออกไปเดินเล่นข้างนอกนี่เอง แม่... ไม่เห็นต้องโกรธขนาดนี้เลย หนูหนูโตแล้วนะ
 แม่ โตหรือ โตของลูกคือยังเล่นตุ๊กตานี้อยู่ใช่มั้ย
 มะลิ นี่ไม่ใช่ของหนู
 แม่ ทั้งที่มันดูเหมือนลูกขนาดนี้นะหรือ?
 มะลิ ก็หนูเพิ่งบอกไปว่ามันไม่ใช่ หนูไม่รู้ด้วยซ้ำว่าตุ๊กตานี้มันมาได้ไง ทำไมแม่ไม่ฟังหนูเลย
 แม่ ถ้าอยากให้ฟัง ก็เลิกทำตัวมีปัญหาสักที ตอนนี้แม่มีงานต้องทำเต็มไปหมด อยู่บ้านเฉยๆ
 แล้วช่วยพ่อกับแม่บ้าง แล้วก็โอ้เรื่องสอบอะไรนั่น ไม่ต้องพูดละนะ ยังไงตอนนี้ก็ยังไม่ได้
 เข้าใจมั๊ย?

(มะลิเดินเข้าห้องไป)

พ่อ นี่คุณใจเย็นก่อนนะ เมื่อที่คุณว่าลูกแรงไปนะ อีกอย่างผมเป็นคนบอกให้มะลิมันออกไปข้าง
 นอกเองแหละ อยู่บ้านเฉยๆมันน่าเบื่อคุณก็รู้

แม่ คุณก็รู้ ไข่ คุณก็รู้ว่าสายตาถูกไม่ดี แวนก็ยังไม่ได้ซ่อมยังจะบอกให้ลูกออกไปข้างนอกอีก
(เพื่อเจียบ อิมให้แม่เป็นสัญญาณว่าเข้าใจแล้วก่อนจะเดินออกไป ภาพจับไปที่มะลิที่อยู่บนเตียง)

มะลิ (พูดกับตุ๊กตา) เธอมาจากไหนเนี่ย ไม่ใช่ของเงินสักหน่อย
(เธอหยิบตุ๊กตาขึ้นมาพิจารณา พลิกไปมา เห็นว่าตาที่ทำด้วยกระดุมดำนั้นวาวสะท้อนแสงไฟในห้อง)

มะลิ แต่ก็เหมือนฉันจริง ๆ นั่นแหละ เหมือนเกิน ไปด้วยซ้ำ
(มะลิจับตุ๊กตาทักหน้า)

มะลิ ไข่มัย เธอก็คิดเหมือนกันสินะ ถ้าเธอพูดได้ก็คงจะดีนะ ฉันจะได้บ่นให้เธอฟังได้บ้างว่าแม่
ฉันน่าเบื่อแค่ไหน (หาว) เอาละ วันนี้ฉันเหนื่อยมากคงต้องนอนแล้วละ เธออยู่ตรงนี้จะกัน
นะ (วางตุ๊กตาไว้บนหัวเตียง) ไข่เจอกันพุงนี้ หวังว่าจะเป็นวันที่ดีนะ
(มะลิหลับลง ไฟไฟลดลงจนมืดเช่นกัน)

จีน 4 โลกอีกใบ

Setting : โลกอีกใบ

ตัวละคร : มะลิ , พ่ออีกคน , แม่อีกคน , วิญญาณเด็กทั้งสาม

(มะลิหลับตาลง ในความมืดของห้องนอนนั้น ได้ปรากฏให้เห็นหนูกุ่มหนึ่งเดินเข้ามาในห้องนอนของมะลิ พวกมัน
ส่งเสียงประหลาดทำให้บรรยากาศรอบข้างเปลี่ยนไป)

หนูจุก้า พวกเราตัวเล็กแต่มั่นเยอะ
หนูจุ่ม เรามีก้นเยอะแม่เล็กนิดเดียว
หนูเลมีย เราอยู่ตรงนี้ก่อนเจ้าเข้ามา
หนูลิมบี้ เราอยู่ต่อไปหลังเจ้าออกไป

(หนูทั้งสี่ เดินอยู่รอบเตียงของมะลิได้สักพัก มะลิก็ตื่นขึ้น ในสภาวะกึ่งหลับกึ่งตื่น มะลิรับรู้ถึงการมีอยู่เจ้าพวกหนู)

มะลิ ไรอะ...เขี่ย หนูตัวโคตรใหญ่

(เจ้าพวกหนูนำทางมะลิเข้ามาในโลก ผ่านทางประตูบานใหญ่ในห้องเก็บของของคุณยาย มะลิรู้สึกงงกับสิ่งที่เกิดขึ้น เธอ
เดินสำรวจอยู่สักพักจนรู้ว่าเธอกลับมาที่บ้านของเธอเอง เพียงแต่ที่นั่นมันดูแปลกไปนิด)

มะลิ ที่นี้ที่ไหน ทำไมเหมือนกับ ... ที่เดิม ?

(เสียงอัมเพลงเบาๆก็ลอยผ่านอากาศเข้ามาในหูของเธอ)

มะลิ แม่ นั่นแม่หรือ (เจียน) พ่อ

(มะลิเดินเข้ามาในห้องครัว)

มะลิ แม่ ทำไมถึงยังไม่นอน

แม่อีกคน สวัสดิ์จะมะลิลูกรัก

มะลิ แม่....หรือคะ?

แม่อีกคน ไซลิจ๊ะ (หันกลับมา) ดันคือ ...ดันคือแม่อีกคนของลูกใจ

มะลิ หมายความว่ายังใจอะอีกคน

แม่อีกคน ทุกคนต่างก็มีแม่อีกคนกันทั้งนั้น

มะลิ ไม่มีทาง แม่ของหนู ไม่มีกระ กระ กระ

แม่อีกคน กระคุม ชอบมันมัยละจ๊ะ (ยิ้ม) ลูกมาทันเวลาอาหารพอดีเลย ไปบอกพ่ออีกคนหน่อยสิว่าได้เวลาอาหารแล้ว

มะลิ พ่ออีกคนหรือคะ?

แม่อีกคน ไซจ๊ะ

(มะลิเงิบ)

แม่อีกคน ไปสิจ๊ะ เขาคงอยู่ในห้องทำงานของเขาคงตามเคยนะ

(มะลิมองแม่อีกคนด้วยความสงสัย เธอรู้สึกว่ที่นี่ไม่ปลอดภัย ก่อนจะเดินออกไป)

มะลิ ค่ะ แต่ตอนนี้หนูง่วงมากเลย...หนูคิดว่าหนูต้องไป

พ่ออีกคน อ้าว ลูกรักมาแล้วหรือ แหม่ กลายเป็นพ่อที่มาเข้าไปสินะ เข้าคุณไหนๆลูกก็มาถึงแล้ว เรามากินข้าวกันเถอะ ผมหิวมากเลยตอนนี้

(พ่ออีกคน ไหล่มาจับไหล่มะลิมานั่งที่เก้าอี้ด้วยกัน)

แม่อีกคน (หัวเราะ) ได้สิลูก ได้เวลาอาหารแล้ว

(แม่อีกคนเริ่มตักข้าวให้กับพ่ออีกคนและมะลิ แต่มะลิยังคงมองอาหารและไม่กินมัน แม่อีกคนด้วยเช่นกัน)

แม่อีกคน ไม่ชอบกับข้าววันนี้หรือจ๊ะ ดายแล้ว แต่แม่ทำของที่ลูกชอบทั้งนั้นเลยนะ มะลิกินสักนิดสิจ๊ะ การกินอาหารที่ชอบแล้วก็อร่อยถูกปากเนื้อ เป็นสิ่งที่หนูต้องการเลยไม่ใช่หรือจ๊ะ

มะลิ ค่ะ (มะลิเขี่ยอาหาร)

(เมื่ออีกคนเห็นเช่นนั้นก็ได้ปรับมือส่งสัญญาณบางอย่าง หันไค่นั้นหนูสองตัวก็ได้นำอาหารมาเสิร์ฟที่หน้ามะลิ มะลิรู้สึกตกใจกับสิ่งที่กำลังเกิดขึ้น)

มะลิ (กินอาหาร) หนูพวกนั้นเป็นของคุณหรือคะ มันเสิร์ฟอาหารเป็นด้วย
 แม่อีกคน อร่อยมั๊ยลูกรัก
 มะลิ อร่อยดีค่ะ (ไอติดคอ)

(เมื่ออีกคนปรับมือ หนูอีกสองตัวก็นำน้ำมาส่งให้กับมะลิ)

มะลิ ขอบคุณค่ะ อาหารอร่อยมากเลยคะ แต่...
 แม่อีกคน ถ้าลูกกินเสร็จแล้วแล้วเราเล่นเกมกันดีมั๊ย
 มะลิ เกม...แบบ เล่นซ่อนแอบนะหรือคะ?
 แม่อีกคน เชี่ยมเลข เล่นซ่อนแอบในสายฝน
 มะลิ แล้วไหนล่ะคะฝน?

(เมื่ออีกคนคิดไว้..ฟ้าผ่า)

มะลิ แล้วโคลนล่ะ?
 พ่ออีกคน เรารักโคลน แม่ของลูกรักโคลนที่นี้ มันช่วยเธอได้หลายอย่าง
 แม่อีกคน เป็นไงล่ะมะลิ สนใจมั๊ย?
 มะลิ ค่ะ แต่หนูคิดว่าตอนนี้หนูต้องกลับบ้านไปหาแม่อีกคนแล้ว
 แม่อีกคน ลั่นใจจ๊ะแม่อีกคน
 มะลิ ไม่ใช่ หนูหมายถึงแม่อีกคน อีกคนนึง คือ...หนูคิดว่าหนูต้องไปนอนแล้ว (หาว)
 พ่ออีกคน นอนนอน เราเตรียมไว้ให้ลูกแล้ว ตามมาสิลูกรัก

(พ่ออีกคนงูมือมะลิมาที่ห้องนอน)

แม่อีกคน เรื่องสอบเป็นไปบ้างล่ะ อ่านหนังสือไปถึงไหนแล้ว
 มะลิ พอเถอะค่ะหนูไม่อยากคุยเรื่องนี้แล้ว
 แม่อีกคน ทำไมล่ะ แม่คิดว่าลูกอยากพูดเรื่องนี้ซะอีก
 มะลิ ก็ใช่ค่ะ แต่เวลาที่หนูจะพูดเรื่องนี้ พ่อกับแม่ก็ไม่ฟังหนูทุกทีเลย
 แม่อีกคน โอ้ๆๆ เธอก็นั่นคงทำร้าย เธอมาถามสินะ ค่อยไปมันจะไม่เป็นอย่างนั้นแล้วล่ะจะ อยู่ที่นี่

ลูกจะสามารถพูดได้ทุกเรื่อง โดยที่ไม่มีใครเมินลูกอีกต่อไป
 มะลิ ขอบคุณค่ะ คุณดูไม่เหมือนแม่ของหนูเลย แบบว่าคุณดูใจดีกว่า
 แม่อีกคน (ยิ้ม) ได้เวลานอนแล้วล่ะจะ ไว้เจอกันใหม่นะลูกรัก

(ไฟแฟลช จนเกือบมืดสนิท ทันใดนั้นพี่เด็กทั้งสามก็ปรากฏตัวขึ้น)

พี่เด็กจอมใจ นี่ๆเธอมาแล้ว
 พี่เด็กคันกล้ำ เธอหน้าเหมือนเธอคนนั้นตอนเด็กๆจริงด้วย
 พี่เด็กขวัญตา เหมือนถึงจริง แต่ดูคือน้อยกว่าเยอะเลย
 พี่เด็กคันกล้ำ แล้วจะเอาขังใจต่อ
 พี่เด็กจอมใจ ทำอะไรไม่ได้แล้วละ เธอโดนเธอคนนั้นเพ่งเล็งแล้ว ไม่น่ารอด
 พี่เด็กขวัญตา อย่าเพิ่งคิดแบบนั้น ฉันว่าเธอไม่เหมือนพวกเรา ดูระมัดระวังมากกว่า เราต้องดูต่อไป
 เอาล่ะพาเธอกลับบ้านก่อน

(เด็กทั้งสามคนพามะลิกลับบ้าน และเวลาที่เข้าพอดิ มะลิคืนขึ้น)

จีน 5 เพื่อนบ้าน

Setting : บ้าน , ป่า , บ้านลุงเสรี , บ้านเพ็ญชัชฌ์ อาภรณ์

ตัวละคร : มะลิ , พ่อ , แม่ , ลุงเสรี , ป้าเพ็ญชัชฌ์ , ป้าอาภรณ์

(มะลิตื่นขึ้นมามากครั้งที่ห้องนอนในโลกใบเดิมของเธอ ยังคงรู้สึกว่สิ่งที่เกิดขึ้นเป็นเพียงแค่ฝัน เธอรีบลุกขึ้นจากเตียงไปที่ห้องนอนของลุงชายและพบว่ามันถูกเปิดออกแล้วกลายเป็นกำแพงอีกครั้ง)

มะลิ

ฝัน ไปจริง ๆ สิ นะ

(พ่อกับแม่เดินเข้ามา)

พ่อ

มะลิ ตื่นหรือยัง ลงมากินข้าวได้แล้ว

(มะลิเดินมาที่ห้องครัว เธอสบตากับแม่ก่อนที่จะหันมาคุยกับพ่อเพื่อเปลี่ยนบรรยากาศ)

มะลิ

พ่อ เมื่อคืนหนูฝันด้วย ฝันว่าข้างหลังประตูในห้องลุงชายมีโลกอีกใบซ่อนอยู่ แล้วก็มีพ่อกับแม่ด้วยนะ เดินๆ เดินๆ โคตรประหลาด คืนแรกบ้านนี้ที่เล่นหนูจะละ

พ่อ

(พ่อมองมะลิด้วยความแปลกใจ) พ่อทำใจก็ยากไว้ให้นะ เช้านี้กินเล่นไปก่อนนะ

มะลิ

แม่ตาแม่เป็นกระดุมด้วยนะ

แม่

นี่ลูกสายตาเข้าไปยังฝันเลขหรือ

มะลิ

แต่ในฝันมันเหมือนจริงมากเลยนะ

พ่อ

เดี๋ยววันนี้พ่อกับแม่มีธุระด่วนในเมือง ต้องรีบไปจัดการ แล้วเดี๋ยวจะไปซื้อของด้วยเนี่ย

มะลิ

ไม่มีใครฟังหนูด้วยซ้ำ

พ่อ

กินข้าวนะ เดี่ยวพ่อกับแม่กลับมา

มะลิ

ถ้าฉันหนูฝากแวนด้วย (ยื่นแวนให้พ่อ)

พ่อ

เอ... ไม่แน่ใจว่าจะมีเวลาไปหามั้ยนะสิ แต่ได้ เอามาก่อน

(กำลังจะรับแวนจากมะลิ แม่พูดขัดขึ้นมา)

แม่ คุณรีบไปสตาร์ทรถเลยดีกว่าจะไม่ทันเอา วันนี้เราต้องไปหลายที่ (พูดกับมะลิ) มะลิ เรื่อง
 พ่อ แวนเอาไว้มาก่อนนะ ไว้วันหลังพอกับแม่ว่างกว่านี้เดี๋ยวเอาไปซ่อมให้
 มะลิ ตามนั้นนะลูก
 ค่ะ

(แม่เดินออกไปจากเวที เสียงรถวิ่งออกไปไกลๆ มะลิเดินออกมาจากบ้าน)

มะลิ งั้นหนูขอออกไปข้างนอก โอเคค่าา

(มะลิเดินออกไป แต่ทันใดนั้นเธอก็เห็นกล่องพัสดุวางอยู่บนพื้น เธอหยิบขึ้นมาแล้วดูมัน)

มะลิ บ้านเลขที่ 1/2 ไม่ใช่บ้านเราหรื (พลิกกล่องดู) หะ?... หากหาไม่เจอ ให้มองหาบ้านที่
 มีหลังคาแหลมที่พิศวงที่สุด หากหมอกหนาเกินกว่าจะมองเห็นความพิศวง ให้มองหาภูเขา
 ลูกที่เขียวขจีที่สุด เมื่อเจอแล้ว หันขวา หันทั้งตัว เดินไปสามก้าวเล็ก และอีกหนึ่งก้าวใหญ่
 เมื่อเจอต้นไม้สูง กระโดดสองที สิ่งนี้ไม่ต้องทำ

(เมื่อจบข้อความนำทาง มะลิก็เดินมาถึงบ้านของคุณลุงเสรีทันที)

มะลิ หลังนี้สินะ

(เสียงคนตรีละครสัตว์เบาๆ ดังออกมาจากข้างในบ้าน)

มะลิ (จะเผลอมองเข้าไปในบ้าน) สวัสดีค่ะ หนูเอาพัสดุของคุณมาให้ค่ะ

(ลุงเสรีปีนบันไดลงมา)

ลุงเสรี อ่าให้ฉันรู้ว่าเธอกำลังแอบดูเจ้าพวกปูกูบ เจ้าพวกหนูมหัศจรรย์ของฉัน

มะลิ หนูขอโทษค่ะ (ยื่นพัสดุให้)

ลุงเสรี ขอบใจ เนชแซงชนิดพิเศษ เธอฉลาดมากที่ใช้วิธีการส่งพัสดุเพื่อมาแอบดูเจ้าพวกหนูของ
 ฉัน ช่วงนี้พวกมันไม่ค่อยเป็นไปตามสั่งเท่าไร มันมักจะเล่นเป็นฝรั่งแทนที่จะเป็นแบบ

ไทม์ๆที่ทุกคนชอบกัน จันซื้อเสร็จเรียกกันว่าคุณลุงเสร็จก็ยอมได้

มะลิ ค่ะ คุณลุงเสร็จ

ลุงเสร็จ ว่าแต่ เธอเห็นน้ำตาคุณจันนะ ขึ้นมาก

มะลิ ไม่น่าขึ้นนะคะ หนูซื้อมะลิค่ะ พี่ย้ายเข้ามาอยู่บ้านข้างบนสุดของภูเขา

ลุงเสร็จ จริงหรือ? นี่...อย่าบอกนะเธอคือลูกของโรส เด็กสาวคนนั้นนะ

มะลิ อ้อ ใช่ค่ะ คุณรู้จักแม่?

ลุงเสร็จ ฉันรู้จักกับแม่ของเธอ หมายถึงแม่ของแม่ของเธอ

มะลิ ยายหรือคะ

ลุงเสร็จ เพื่อนของเราเป็นคนเก่ง เก่งมาก(คิด) นานแล้วไหนละนะที่เด็กคนนั้นหนีออกไปจากที่นี่

มะลิ หนีออกไป? ทำไมแม่ไม่เคยบอกเลย แล้วคุณลุงกำลังทำอะไรอยู่หรือคะ?

ลุงเสร็จ ยัง ละครหุบหมัศจรรย์ยังไม่พร้อมเปิดให้รับชม เพราะครั้งนี้จะเป็นการร่วมมือครั้งยิ่งใหญ่ระหว่างฉันและนักแสดงละครเวทีรุ่นเก่าคุณอากรณ์และคุณเพ็ญนีย์

มะลิ นักแสดงละครเวทีรุ่นเก่าหรือคะ?

(สิ้นสุดประโยคของมะลิป่าอากรณ์ก็เดินเข้ามา ลุงเสร็จออกไป)

ป่าอากรณ์ เอ้า เจ้าหนูมาส่งของหรือ วางไว้บนโต๊ะได้เลยนะ (เห็นมะลิ) เอ๊ะ ไม่ใช่หนู เธอเป็นใครจะ

มะลิ สวัสดีค่ะ

(ป่าเพ็ญนีย์เข้ามา)

ป่าเพ็ญนีย์ ป้าอากรณ์ ดันบอกเธอไปแล้วว่าตอนนี้มันชินของจัน ทำให้ถึงกล้านาแทครครั้งนี้แหละ!

(เห็นมะลิ) เธอเป็นใคร

มะลิ สวัสดีค่ะ หนูชื่อมะลิค่ะ อยู่บ้านสูงสุดบนภูเขานะคะ

ป่าอากรณ์ (ตกใจ) อย่าบอกนะว่า

มะลิ ค่ะ แม่ของหนูซื้อโรสค่ะ

ป่าอากรณ์ คาถา หน้าเหมือนกันอย่างกับแกะ

ป่าเพ็ญนีย์ เตี่ยนะ โรสไหนอีก เตี่ยก็มะลิ เตี่ยก็กุหลาบ ดอกเต็มไปหมด

ป่าอากรณ์ โรส! ลูกสาวของเพื่อนของเราละ

ป่าเพ็ญนีย์ อ้ออออ กี่ว่าหน้าคุ้น แล้วบ้านหลังนั้นจะเป็นไปข้างก็ไมรู้เนาะ ตั้งแต่ยังไม่อยู่เน เตี่ยแมลงก็

กลัมน้าวอนเต็มไปหมดอีก

ป่าอากรณ์ จริงๆ

ป้าเพ็ญณีย์ เออ มาใหม่ทำไมเรอะ?
 มะลิ ค่ะ
 ป้าเพ็ญณีย์ มานี่มา เด็กดูคงประเดมิให้

(มะลินั่งมีโต๊ะ ป้าเพ็ญณีย์ดูคง)

ป้าเพ็ญณีย์ เธอคงมีโชคชัยมากเลยนะเนี่ย ดูเหมือนจะมีคนสะกดยตามเธอ
 ป้าอาภรณ์ ไหนเอามาดู อืมมมม แต่ฉันว่าเธอ โชคดีนะ เหมือนจะมีคนคอยคุ้มกันเธออยู่
 ป้าเพ็ญณีย์ นี่เธอคงจะเป็นชะที่ไหน วันๆเอาแต่เสกสือสวยๆ ไร้สมองของเธอ อย่างทำเป็นรู้เรื่องสะ
 ให้ยาก
 ป้าอาภรณ์ เอ้า คนสวยอย่างฉันก็ต้องหาอะไรสวยๆเข้าสมองสิจ๊ะ ฉันเป็นนางเอกนะชะ ไม่ใช่นาง
 ร้ายอย่างหล่อน
 ป้าเพ็ญณีย์ ค่ะ ค่ะเธอมีมันดีเลิศตลอดเวลา...นี่อย่างฉันนี่เลยมะลิ...อะ (ยื่นของบางอย่างให้มะลิ)
 มะลิ คืออะไรคะ?
 ป้าอาภรณ์ หินพลังอะไรของเขาไม่รู้
 ป้าเพ็ญณีย์ มันเป็นหินวิเศษ มันจะช่วยให้เธอมองเห็นความจริง (ร้ายพลัง) ความจริงที่ถูกซ่อนอยู่
 มะลิ ให้หนูหรือคะ ขอบคุณค่ะ
 ป้าเพ็ญณีย์ ป้าชายจ่ะ
 มะลิ เออ.....
 ป้าเพ็ญณีย์ ร้อยเดียวจะเอามั้ย? เอาไปเถอะ เด็กก็ใช้ได้
 มะลิ อ้อ ค่ะ ก็ได้ ขอบคุณค่ะ

(เสียงนาฬิกาตัง)

ป้าอาภรณ์ ว้าย ได้เวลารันแล้ว พวกเราต้องไปแล้วนะมะลิ ไว้เจอกัน
 (ทั้งสามคนออกไปจากเวที แต่ไม่นานลุงเสรีก็โผล่ออกมาอีกที)

ลุงเสรี เดี่ยวก่อนหนูมะลิ พวกหนูฝากข้อความถึงเธอด้วย มันบอกว่า “อย่าผ่านประตูบานเก่าเข้าไป”
 มะลิ พวกมันรู้เรื่องฝันของหนูได้ใจกะ มันเป็นไปไม่ได้หรอกค่ะ ด้านหลังประตูบานนั้น
 เป็นกำแพงนะละ
 ลุงเสรี โอ้ ฉันฉันก็ต้องขอโทษด้วย บางทีพวกมันก็ชอบคิดอะไรไปเรื่อยเปื่อยนะ เอานี้

(ยื่นเนยแข็งให้) แทนคำขอบคุณสำหรับการนำส่งพัสดุนะหนูมะลิ
ไว้เจอกันใหม่นะ บายจ๊ะ

(ลุงเสริ่อออกไป)

มะลิ ได้อะไรมาเติมไปหมดเลยเนี่ย (หยิบเนยแข็งขึ้นมา) เนยแข็งชนิดพิเศษสำหรับพวกหนู
(หยิบกินขึ้นมา) มันจะให้เรามองเห็นความจริง

(มะลิพูดจบ เธอได้รู้สึกถึงบางคนที่ส่งสะกดรอยตามเธออยู่ เค้าหุ้ย้อยๆเข้ามาไม่ให้เห็นะสิริตัว)

มะลิ เค้าหุ้ เยี่ยมไปเลยอัยยั๊วผู้ง เธออีกแล้วสินะที่สะกดรอยตามฉัน
เค้าหุ้ ฉันเคยบอกเธอแล้วว่าไม่ได้สะกดรอยตามเธอสักหน่อย
มะลิ แล้วเธอมาทำอะไร
เค้าหุ้ เอ่อ...คือว่า ฉัน ฉัน ไม่สิพวกเรากำลังตามหากบฏเขากันอยู่ จนเดินมาเจอเธอเนี่ย
มะลิ พวกเราไหน?

(แมวคำโหล่ม้า)

มะลิ อ้อ แกเองสินะ ฉันก็ลืมไป
เค้าหุ้ นี่ เธอได้รับของที่ฉันฝากไว้แล้วใช่ไหม?
มะลิ หมายความว่ายังงี้ของฝาก
เค้าหุ้ ศึกคาใจ
มะลิ ศึกคา....ศึกคาที่หน้าเหมือนฉันนะหรือ
เค้าหุ้ หน้าเหมือนเธอหรือ? ไม่อะ เธอคิดไปเองหรือเปล่า?
มะลิ อ้อ งั้นหรือ? สรุปว่านั่นคือศึกคาของเธอใช่ไหม?
เค้าหุ้ ไซ้ เธอชอบมั๊ย?
มะลิ ชอบหรือ เจ้าศึกคาของเธอทำฉันทะเลาะกับแม่ ฉันเกือบตายแหละ
เค้าหุ้ งั้นหรือ ต้องขอโทษด้วยถ้ามันไปทำให้เธอต้องทะเลาะกับแม่ หรือทำให้เธอเกือบ
ตาย พอฉันเห็นศึกคานี้ฉันคิดว่ามันเป็นเครื่องรางกันภัยนะ เห็นเธอมาจากต่างถิ่นเลยให้
คิดตัวไว้หน่อย

ฉีน 7 จุดแตกหัก

Setting : บ้าน

ตัวละคร : มะลิ , พ่อ , แม่

(มะลิเข้ามาในบ้าน)

มะลิ

กลับมาแล้วค่า

(มะลิเห็นพ่อกับแม่นั่งอยู่ที่โต๊ะกินข้าว และนำเปลือกที่ครึ่งนี้แม่ไม่ได้ว่าเธอที่ออกไปข้างนอก มะลินั่งอยู่สักพัก พ่อก็ได้ชวนเธอเข้ามาที่โต๊ะ)

พ่อ

เอ้า กลับมาแล้วหรอ มากินข้าวมาลูก

(มะลิเดินเข้ามาที่โต๊ะกินข้าว)

มะลิ

ทำไมวันนี้กับข้าวเยอะจังอะ?

พ่อ

พ่อกับแม่เพิ่งกลับมาจากในเมือง พ่อเลขซื้อของมาเดิมดูย่นนะ เออ แล้วก็ไม่ต้องออกไปไหน เชนนี้เรามีปาร์ตี้กัน

มะลิ

ปาร์ตี้ไรอะ

พ่อ

ก็ตั้งแต่ย้ายมา เราสามคนกินแต่ของน่าเบื่อๆ แล้วไหนๆวันนี้มีของกินตั้งเยอะแยะ เราก็มาจัดปาร์ตี้กันหน่อยสิมัย?

มะลิ

ดีค่ะ

(ในระหว่างที่พ่อกับมะลิลุยกิน แม่ก็ได้ยื่นแผ่นกระดาษบางอย่างให้กับมะลิ)

มะลิ

แม่ ทำอะไร

แม่

แม่จัดการเรื่องเอกสารกับค่าเทอมไปแล้ว เหลือเวลาอีกหนึ่งอาทิตย์นะ เตรียมตัวให้เรียบร้อย

พ่อ

นั่นแหละมะลิ มากินข้าวมาลูกมา

มะลิ

แม่....ทำไม พ่อ ที่พ่อทำทั้งหมดนี้ก็เพราะ

(หยิบใบสมัครเรียนขึ้นมา ดูให้พ่อดู พ่อไม่ได้ตอบกลับอะไร)

แม่ แม่ตัดสินใจเรื่องสอบGEDของลูกแล้วนะ ตอนนี้ที่เรานั่งของเรากำลังแยกย้าย ออกจากกัน
ลูกยังไม่ได้ออกไปใช้ชีวิตคนเดียว ทั้งหมดมีเหตุผลของมันเสมอ แม่เลือกสิ่งที่ดี
สำหรับพวกเราแล้ว

มะลิ พวกเราหรือ แม่ตัดสินใจเรื่องของหนูด้วยตัวของแม่ด้วยซ้ำ สิ่งที่ทำมันเป็นเรื่องต้อง
การของแม่แค่คนเดียว แม่เคยถามหนูว่าหนูต้องการอะไร เคยตั้งใจจริงๆบ้างหรือเปล่า

แม่ ความต้องการของลูกมันดูไกลเกินความเป็นจริง ลูกลืมหินคิดถึงเหตุผลและความเป็นไปได้
ของมัน บางครั้งชีวิตจริงมันก็ไม่ได้สวยงามเหมือนที่ลูกจินตนาการไว้ในะ

(มะลิจ้องมองแม่แต่ไม่พูด เดินไปด้วยความรู้สึกที่ทั้งผิดหวังและขุ่นข้องใจที่แม่พูดกับเธอแบบนี้)

แม่ ทั้งหมดที่แม่ทำมันมีเหตุผลของมันเสมอ

มะลิ เหตุผล เหตุผล เหตุผล ทุกอย่างที่แม่ทำมันเป็นไปได้ มันดีต่อทุกคน มีเหตุผลรองรับ
ทุกเรื่อง ... แต่หนูไม่ได้ต้องการเหตุผล หนูแค่อยากให้แม่ฟังหนูบ้าง

(แม่เงยหน้าเหมือนอยากจะอธิบายอะไรต่อ แต่ไม่รู้จะเริ่มจากตรงไหน)

พ่อ (รีบพูดแทรก พยายามทำเสียงให้ดูสดใสเหมือนเดิม) เอ้อ... มะลิใจเย็นๆ คังใจฟังที่แม่จะ
พูดก่อนนะลูก

มะลิ พ่อหยุด พ่อรู้ตั้งแต่แรกใช้มั้ยคะ ว่าแม่จะทำแบบนี้... หนูคิดว่าพ่อจะเห็นด้วยกับหนูซะอีก

พ่อ พ่อแค่... พ่อไม่อยากให้บ้านเราทะเลาะกันอีก

(มะลิจะเดินออกไป)

แม่ มะลิ นั่งลงแล้วตั้งใจฟังก่อน

มะลิ ทำไมพ่อกับแม่ถึงคอยบอกให้หนูฟังอยู่ตลอด ทั้งที่พ่อกับแม่ไม่เคยฟังหนูสักครั้ง
ทุกครั้งที่หนูพยายามพูด พ่อกับแม่ก็เอาเหตุผลของตัวเองมาปิดกั้นเหมือนคำพูดของหนูไม่มี
น้ำหนัก ไม่มีความหมาย หนูเหนื่อย.... และมันทำให้รู้สึกเหมือนหนูไม่มีตัวตนเลย

แม่ (นิ่งไปสักครู่ก่อนจะตัดสินใจพูดออกไป) แล้วสักวันลูกจะขอบคุณ ที่แม่เลือกสิ่งนี้ให้กับลูก
เข้าใจแม่มะลิ

มะลิ ค่ะ...หนูเข้าใจทุกอย่างแล้ว

(บรรณาการสอบจุ่มเปลี่ยนไป พวกหนูเข้ามาเปลี่ยนสถานที่ให้เป็นโลกอีกใบ พร้อมกับแม่ถูกพาออกไปเหลือทิ้งไว้แค่เมล็ด)

ชั้น 7 ความจริง

Setting : โลกอีกใบ

ตัวละคร : มะลิ , พ่ออีกคน , แม่อีกคน , หนู4ตัว

(มะลิเข้ามาใน โลกอีกใบ แม่อีกคนเดินเข้ามา)

แม่อีกคน มะลิ ตายแล้วใครทำอะไรโลก พ่อมาดลูกน้อยเร็ว มานี่ซิ มาให้แม่กอดหน่อยคนเก่งของแม่

(มะลิโผล่เข้าไปกอดแม่ ในขณะที่พ่ออีกคนเดินเข้ามา ทั้งสามคนกอดกัน)

แม่อีกคน อยากเล่าให้แม่ฟังว่าเกิดอะไรขึ้น

มะลิ คือแม่อีกคนเขา...ช่างมันเถอะค่ะ หนู ไม่อยากพูดเรื่องนั้นแล้วค่ะ

แม่อีกคน "ไม่เป็นไรจะ ไม่อยากเล่าก็ไม่เป็นไร หิวมั๊ย? กินอะไรมารึยัง"

มะลิ

แม่อีกคน ● กินอะไรหน่อยสิ (ยื่นอาหารที่อยู่บนโต๊ะให้)

(มะลิกินข้าวอยู่สักพัก)

มะลิ แล้วเมื่อกี้แม่ดีใจอะไรหระกะ เห็นเดินเดินมาแต่ไกลเลย

(พร้อมกับแม่อีกคนมองหน้ากัน)

พ่ออีกคน เราบอกลูกเลยด้วย

แม่อีกคน ฉันว่าได้เวลาแล้วแหละ

(คุณแม่ปรบมือ หนูวิ่งเข้ามาพร้อมจดหมาย แม่อีกคนรับมาและยื่น ให้มะลิ)

แม่อีกคน นี่จะ

มะลิ คืออะไรคะ?

แม่อีกคน อีกหนึ่งเดือนลูกจะต้องสอบแล้ว พ่อกับแม่มีของขวัญสุดพิเศษให้ลูก เพื่อลูกจะได้มีกำลังใจ
ในการอ่านหนังสือ จะได้สอบได้คะแนนดีๆ ไปขึ้นมหาวิทยาลัยที่ลูกอยากเข้าใจ

มะลิ ขอบคุณนะค่ะ พ่อกับแม่นำรักกับหนูมาเลข หนูดีใจมากๆเลยค่ะ

แม่อีกคน (ยิ้ม) เพื่อให้หนูคนนี้จะ ลูกรัก

(แม่กับพ่ออีกคนเดินออกไปมะลิ เปิดจดหมายออก)

มะลิ ละครเวทีหนุ่มห้ศจรรย พบกัันที่โรงละครเพ็ญย์และอาภรณ์

(มะลิเดินออกมาจากบ้าน ระหว่างเดินทางเธอก็ได้พบกับใครบางคน)

แมวดำ (กระแอม)

มะลิ นายคือใคร

แมว แมวไง เราเคยเจอกันแล้ว

มะลิ เคยเจอ?

แมวดำ เชอคงลืมไปแล้ว ฉันมันก็แค่เจ้าเหมียวขี้เรื้อน (เกาหัวตัวเอง)

มะลิ นายคือไอ่ดำน แมว..ของเต้าหู้่นะหรือ

แมวดำ ฉันไม่ใช่ของใคร ฉันคือฉัน เป็นของฉันเอง

มะลิ คือฉันเห็นแล้วว่ามันไม่มีกระดูกที่ตา แต่ว่า..ถ้าเป็นแมวตัวเดิมแล้วทำไมพูดได้ละ

แมวดำ ฉันพูดได้

มะลิ ที่กรุงเทพแมวพูดไม่ได้

แมวดำ ไม่หรือ

มะลิ ใช่

แมวดำ งั้นฉันก็คงต้องออกไป ฉันเป็นแมวต่างจังหวัดและใช่ฉันมันก็แค่เจ้าเหมียวขี้เรื้อน

(มองหน้ามะลิเหมือนต้องการคำตอบบางอย่าง)

มะลิ โอ้...ฉันขอโทษที่เรียกนายแบบนั้น นายมาที่นี่ได้ยังไง แดมยังกลายเป็นคนอีก

(แมวดำกระโดดไปมาระหว่างต้นไม้เหมือนว่ามันจะไม่สนใจมะลิเท่าไร และมันก็ไต่หาเข้าไปในความมืด โผล่มาจาก
แสงสว่างหน้าบ้านอีกที มะลิรู้สึกตกใจที่แมวดำทำเช่นนั้นได้)

แมวดำ มันเป็นเกมที่เราเล่นกัน แม่บอกคนเกลียดแมว หล่อนไม่ให้ฉันเข้า มาแค่หล่อนทำไม่ได้
ฉันมีหลายตัวคน และตัวคนของฉันสามารถไปมาได้ตามใจ
มะลิ แล้วตัวคนที่หมายถึงคือ ตัวคนที่เป็นคนด้วยนะหรือ
แมว ใช่
มะลิ แล้วแม่บอกคนเกลียดแมวหรือ
แมวดำ เธอไม่เหมือนแม่คนที่ฉันรู้จัก เธอต่างออกไป
มะลิ หมายความว่ายังไง เธอเจตนาออก
แมวดำ เธออาจจะคิดว่าโลกนี้คือฝันที่เป็นจริง แต่เธอคิดผิด
มะลิ นายหมายความว่ายังไง
แมวดำ แมวอย่างเรามีสัมผัสที่คิดว่ามนุษย์หลายเท่า เราดมกลิ่น มองเห็น และ.....ได้อะไรบางอย่าง

(แมวดำรู้สึกได้ถึงอะไรบางอย่างมันรีบวิ่งเข้าไปในความมืด และออกมาด้วยการกระโดดพ่นออกด้วยตัวหนึ่งมันกัดหนูตัว
นั้นให้ตาย ก่อนพบว่ามันเป็นแค่ตุ๊กตา)

มะลิ หะ! ทำไมหนูถึงกลายเป็นตุ๊กตา ละนี่เธอจะไปมามันทำไม

(แมวดำหันมาชี้ให้กับมะลิ ก่อนที่จะหนีจากตุ๊กตาหนูออกไปจากเวที เสียงคนตรีละครสัตว์ค่อยดังขึ้น)
มะลิเดินทางมาดีโรงละคร เธอพบกับเจ้าหนูอีกคนที่รอต้อนรับเธออยู่)

มะลิ เฮ้ ที่นี่ก็มีเธออีกคนหรือ ฉันพึ่งเจอโถ่อ่านมา มันพูดได้ด้วย
ตอนแรกฉันคิดว่าจะชวนมันมาดูโชว์ด้วยแต่จู่ๆมันก็วิ่งออกไปเฉยเลย
(เจ้าหนูเงิบ)

มะลิ ฉันคิดว่า...ฉันกำลังคุยกับเธออยู่นะ

(เจ้าหนูเงิบ พยายามแสดงท่าทีเพื่อแสดงให้เห็นว่าเขาพูดไม่ได้)

มะลิ เธอพูดไม่ได้หรือ

(ตัวผู้ยกหน้า)

มะลิ แต่แบบนี้ก็ดี เข้าไปดูโชว์ด้วยกันมั๊ย

(ตัวผู้ยกหน้า)

มะลิ เอาละ ไปกัน

(มะลิกับตัวผู้ยกคนเข้ามาในโรงละคร ภายในมีเพลงเปิดคลอเบาๆ ไปด้วย)

มะลิ โห ที่นี่โคตรใหญ่อะ เป็นไง ดึ้นเด่นมั๊ย

(ตัวผู้ยกหน้า)

(ทั้งคู่นั่งอยู่สักพักเพลงและแสงไฟก็ค่อยๆดับลง แสงไฟฟอลโลว์จับไปที่ฝั่งขวาของเวที เห็นป้าเพ็ญศรีที่กำลังนั่งอยู่ เธอมีท่าทีเสียใจ โชว์ได้เริ่มขึ้นแล้ว)

ป้าเพ็ญศรี ชีวิต...ชีวิต...ชีวิตนักแสดงเบอร์ล่างๆอย่างฉัน มันช่างหน้าเศร้าเหลือเกิน ที่ไม่มีใครฟังเสียงฉันเลย

(แสงไฟเปิดทางซ้ายของเวที เห็นป้าอรุณ ไฟทางขวาดับลง)

ป้าอรุณ ต่อให้ตะโกนจนลูกกระเดือกปล้นออกมาสลับกับฉันก็ได้ ถ้าไม่มีใครฟัง ก็เหมือนไม่ได้พูดอยู่ดี
(สลับไฟไปขวา)

ป้าเพ็ญศรี ไซ้ แม้เสียงของฉันที่เปล่งออกมามันจะดังแค่ไหน คนพวกนั้นก็ไม่ได้ยินฉันอยู่ดี หรือบางทีเสียงของฉัน อาจไม่ได้เกิดมาเพื่อให้ใครรับฟังเลยก็ได้ เอาเสียงฉันไปเลยได้มั๊ย

(สลับไฟซ้าย)

ป้าอาภรณ์ ไม่เป็นไร ไม่เป็นเช่นนั้นหรอก เธอแค่เปล่งเสียงร้องออกไปคิดฝั่งเท่านั้นเอง

(สลัดไฟฟ้า)

ป้าเพ็ญณีย์ คิดฝั่ง?

(สลัดไฟฟ้า)

ป้าอาภรณ์ เพียงก้าวข้ามไปอีกฝั่ง อีกฝั่งที่ทุกคำพูดมีความหมาย อีกฝั่งที่ทุกเสียงถูกรอคอย และที่สำคัญ...อีกฝั่งที่โลกทั้งใบ ถูกสร้างมาเพื่อฟังเธอ

(สลัดไฟฟ้า)

ป้าเพ็ญณีย์ แล้วฉันจะไปฝั่งนั้นได้อย่างไรกัน?

(สลัดไฟฟ้า)

ป้าอาภรณ์ กลับตาลลสิ แล้วจินตนาการ จินตนาการถึง “ฝัน” ที่เสียงของเธอ... ไม่มีวันถูกเมินเฉย

(ป้าเพ็ญณีย์กลับตาลลง ทวนสิ่งที่ต้องทำ)

ป้าเพ็ญณีย์ กลับตาลลง แล้วจินตนาการ

ป้าอาภรณ์ นึกออกมั๊ย?

ป้าเพ็ญณีย์ เหมือนจะนึกออกแล้ว

(หลังสิ้นสุดคำพูดของป้าเพ็ญณีย์ ป้าอาภรณ์ ได้คิดนิ้ว ทันใดนั้นเสียงดนตรีดังกระหึ่มก็ได้เอาโคมเข้ามา เพลง Glory ver. ไม่ มีเนื้อร้องถูกบรรเลงขึ้น ป้าเพ็ญณีย์รู้สึกตกใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น)

https://www.youtube.com/watch?v=O19_jh162WU&list=RDO19_jh162WU&start_radio=1

ป้าเพ็ญณีย์ นี่มันเกิดอะไรขึ้น ทำไมรอบตัวฉันถึงเปลี่ยนไป

ป้าอาภรณ์ ไปอีกฝั่งยังใกล้ๆ ทางนั้นนะพร้อมอยู่แล้ว เธอละพร้อมรึยัง?

ป้าเพ็ญน้อย ยัง ฉันยังไม่รู้เลยว่าต้องทำอะไรบ้างอะ
 ป้าอาภรณ์ ไม่ต้องทำอะไร แค่เป็นตัวเธอในแบบที่เป็นอยู่ตอนนี้
 ป้าเพ็ญน้อย เป็นตัวของฉัน แล้วจะมีจริงๆ ใช้น้ำ คนที่จะรับฟังในตัวของฉันจริงๆ

(ในวันอาทิตย์ที่ 0.33 บรรยายภาวภายใน โรงละครก็เปลี่ยนไป มนต์ตระการตามากขึ้น จนถึงวันที่ 0.52 ลุงเสรีในฐานะพิธีกรนำ
 เข้าสู่โลกก็ได้ไหลออกมา พร้อมเหล่าหนูๆของเขา)

ลุงเสรี ขอต้อนรับท่านสุภาพสตรี และ สุภาพสตรี ผู้โลกแห่งละครที่เสียงหัวเราะ ความฝัน
 และความจริงจะหลอมรวมกันจนแยกไม่ออก และในคำกล่าวนี้อย่าง “ใครบางคน” จะไม่ได้เป็น
 คนเดิมอีกต่อไป
 ป้าเพ็ญน้อย เรื่องทั้งหมดนั้นมันไม่มีจริงใช้น้ำ
 ป้าอาภรณ์ ไม่ทั้งหมดนี้ นี่แหละที่คือความจริง
 ป้าเพ็ญน้อย ไม่เธอโกหก
 ป้าอาภรณ์ ฉันไม่โกหก
 ลุงเสรี โลกใบนี้นะมันตอบสนองความต้องการของเธออย่างใจละ
 ป้าเพ็ญน้อย (เดินออกไป) ทั้งหมดคือฝัน แล้วถ้าฉันตื่นขึ้นมา
 ป้าอาภรณ์ (ดึงแขนไว้) มันอาจคล้ายฝัน แต่เป็นฝันที่เป็นจริง
 ลุงเสรี ยอมรับออกมาสิ ว่าเธอมีความสุข เธอก็ควรเก็บเกี่ยวความสุขนี้ไว้ให้เต็มกระเปาะนะ
 ป้าอาภรณ์ เพราะถ้ากลับไปอีกฝั่งหนึ่งแล้ว เธออาจจะไม่เจอความสุขแบบนี้อีกต่อไปแล้วก็ได้
 ป้าเพ็ญน้อย นั่นก็เรื่องจริง
 ลุงเสรี แต่การจะอยู่ที่นี้ มันก็ต้องแลกกับอะไรบางอย่างเธอรู้ ใช้น้ำ
 ป้าเพ็ญน้อย ต้องแลกหรือ? แลกกับอะไร?

(ป้าอาภรณ์ ลุงเสรี และเหล่าหนูๆเข้ามาปกคลุมป้าเพ็ญน้อย คนตรีในช่วงนาฬิกาที่ 04:06 ถูกเปิดขึ้นมาอย่างเบาๆ และเปิดอีก
 มาอีกครั้ง ในนาฬิกาที่ 04:17 ตอนนี้ทั้งคน และเหล่าหนูๆ กระเจยตัวออกมา ทั้งหมดเดินไปตามจังหวะเดียวกัน และเหมือน
 ทำเต้นเหล่านั้นมันจะสามารถล่อลวงมะลิได้อย่างดี ทั้งหมดหันหน้ามาละลิ มะลิค่อยๆเดินขึ้นไปบนเวที และ ไม่นาน ไขว่
 ก็ได้จบลง ในเพลงนาฬิกาที่ 05:04 ทั้งหมดบนเวทียกเว้นมะลิถูกปรับเปลี่ยนเป็นบ้านของเธอเอง และมะลิยังคงตกอยู่ในภวังค์
 บางอย่างอยู่ จนกระทั่งพ้องกับแม่อีกคนเข้ามา)

พ่ออีกคน เป็นไงบ้างลูกรัก ไขว่ลงการไปเลยใช้น้ำ?

(มะลิได้สติขึ้นมา)

มะลิ: สนุกมากเลยนะ หนูไม่คิดเลยว่าพวกเธอทั้งคู่อะจะเป็นนักแสดงละครเวทีจริงๆ

ส่วนพวกหนูๆของคุณลุงก็น่ารักมาก พวกมันเก่งมากเลยด้วย

แม่อีกคน: เข้มไปเลยลูกรัก แล้วเพื่อนรักของลูกล่ะดีขึ้นบ้างมั๊ย

มะลิ: อ้อ หมายถึงเต้าหู้หรือคะ? ก็คงดีมีจ๊ะ

(มะลิหันไปมองเต้าหู้ เธอทำหน้าไม่สู้ดีนัก)

มะลิ (สงสัย) ดีค่ะ เขียนเลย
พ่ออีกคน ฉันเรากลับบ้านกันดีมั๊ยจูก๊วก
มะลิ ดีค่ะ

(พ่อกับแม่อีกคนพามะลิกลับมาที่บ้าน)

มะลิ พ่อคะ แม่คะ ขอบคุณสำหรับวันนี้มากเลยนะคะ หนูดีใจมากเลย
 พ่อ พ่อกับแม่ก็ตั้งใจที่ลูกชอบนะ ถ้าจั้น.. (ยังไม่ทันพูดจบแม่ก็คนคนไปทีี่ไหล่ของพ่ออีกคน
 ให้หุซุดพูด)
 แม่อีกคน ดีใจมากเลยหรอมะลิ
 มะลิ ค่ะ
 แม่อีกคน ลูกมีความสุขี่เวลาที่ได้อยู่กับพ่อแม่ที่นี้
 มะลิ ค่ะ
 แม่อีกคน แล้วลูกอยากอยู่ที่นี้ตลอดไปมั๊ยจ๊ะ
 มะลิ อยู่ที่นี่ตลอดไป หมายความว่ายังังไงคะ?
 แม่อีกคน หมายความว่า ลูกจะได้ใช้ชีวิตที่มีความสุข เป็นชีวิตในแบบที่ลูกต้องการ โดยไม่ต้องกังวล
 ถึงโลกใบเก่าที่จากมาเลยใจละ
 พ่ออีกคน ใช่ เราจะเล่นเกม ร้องเพลง แม่จะทำอาหารอร่อยๆให้ลูกกินทุกวัน
 มะลิ อ้อ..ค่ะ...ก็คงอยาก...มั๊ยคะ
 แม่อีกคน เอี่ยมเลย!! จั้นนี่เลย (หยิบกล่องของขวัญให้มะลิ) แม่มีของขวัญให้กับลูก รับไปสิ
 (ตื่นตื่น)
 มะลิ ขอบคุณค่ะ

(มะลิรู้สึกแปลกจากสิ่งที่แม่อีกคนพูด แต่ได้รับมาด้วยความเต็มใจ เธอเปิดมันออก พบกับกระดุม เข็มและผ้าข่อยในนั้น)

(ขึ้น ไปบนเตียงก่อนจะข่มตานอนลง)

ซีน 8 จบ?

Setting : โลกอีกใบ

ตัวละคร : มะลิ , พ่ออีกคน , แม่อีกคน , แมวคำ , วิญญาณเด็กทั้ง 3 , เจ้าผู้ถือคน , หนู 4 ตัว

(มะลิตื่นขึ้นมา เธอพบว่าเธอกลับมาที่เดิม เธอรีบเดินไปที่ห้องเก็บห้องของคุณยายและพบว่าประตูห้องถูกล็อกอยู่ สักพัก เธอได้ยินเสียงกีดกันมาจากห้องครัว เธอค่อยๆเดิน ไปอย่างระมัดระวัง ก่อนที่จะพบกับพ่ออีกคน)

มะลิ นี่คุณ แม่อีกคนอยู่ไหน หนูอยากกลับบ้าน
พ่ออีกคน ทุกอย่างจะดีขึ้นถ้าแม่อีกคนสดชื่นขึ้น พลังของเธอคือพลังของพวกเรา
มะลิ พลังอะไร
พ่ออีกคน ความต้องการของลูกเป็นพลังให้กับเธอ

(ปากของพ่ออีกคนโดนเวทมนต์บางอย่างสั่งให้หยุดพูด ถีกปากออกให้พูดได้)

พ่ออีกคน ห้ามพูดถ้าไม่ได้รับอนุญาต
มะลิ ถ้าคุณไม่ช่วยหนู หนูจะไปขอให้เจ้าผู้ถือคนมาช่วย
พ่ออีกคน ไม่มีประโยชน์ เด็กนั้นพูดมากเกินไป แม่อีกคนเจ็บปวมนั้นไว้แล้วละ

(ปากของพ่ออีกคนโดนเวทมนต์บางอย่างสั่งให้หยุดพูด)

พ่ออีกคน มะลิ ช่วยพ่อด้วย มะลิ...หนีไป

(พ่ออีกคนเข้าใกล้มะลิมากขึ้น มะลิรู้สึกไม่ปลอดภัยเธอวิ่งออกจากบ้าน เข้ามาในป่า แมวคำปรากฏตัวขึ้น)

แมวคำ เธอคิดว่าเธอกำลังทำอะไรอยู่
มะลิ เข้าใจแล้ว ฉันจะออกไปจากที่นี่

(บรรพชาศโคจรอบเปลี่ยนไป มันกลายเป็นความว่างเปล่า ทุกอย่างรอบตัวมีเค้าโครงจากสิ่งที่มีอยู่จริงแล้ว ไม่สมบูรณ์ และ
รู้สึกแปลกใจ)

มะลิ ที่นี้มันคิดปกติ ด้านบจริงจรงนี้ควรจะเป็นที่ที่มันเจอกับเค้าผู้ครึ่งแรกหนี นี่ใจ (เปิดโทรศัพท์)
มันถ่ายไว้อยู่

แนวคำ ข้างนอกไม่มีอะไร มันเป็นส่วนที่ว่างเปล่าของโลกใบนี้ แม้อีกคนต้องการทำให้เธอประทับใจ

มะลิ ทำไมเมื่ออีกคนต้องการตัวฉัน

แมวคำ หล่อนแค่ต้องการรักบางอย่าง บางอย่างที่ไม่ใช่ตัวหล่อนเอง หรือบางทีหล่อนก็เฝ้ารักสิ่ง
ที่หล่อนจะกินนะ

มะลิ กินลูกตัวเองเนี่ยนะ

แมวคำ โดยปกติแล้วสิ่งมีชีวิตจำพวกหล่อน ไม่ได้กินลูกเขี้ยวของตัวงหรือหล่อนมีเขี้ยว
มากมายคอยมาติดกับเสมอ

(มะลิ่งกับสิ่งที่แมวดำพูด)

แนวคำ มานี้สิ เดี่ยวฉันจะพาไปดูอะไร

(แนวคำพยานจะดำเนินมาถึงส่วนเล็กๆของโลกอีกใบ ก่อนที่จะโยนตุ๊กตาหนูให้กับมะลิ)

แนวคำ นี่ก็เป็นหนึ่งในเชื้อของเธอ

มะลิ **เจ้าพวกหนูหรือ?**

แมวดำ แก่เลขนะ ตอนนี้อยู่ไม่ไหวแล้ว ตอนนี้น้องก็แก่ตุ๋กตา

มะลิ แล้วทำไมถึงเป็นตุ๊กตาล่ะ

แมวคำ ถูกตาเป็นสิ่งของเพื่อใช้แทนตัวตนของบางอย่างอยู่แล้ว ก็ไม่แปลกที่หล่อนจะใช้นั้นเพื่อสร้าง
 สิ่งล่อลวงต่างๆขึ้นจากมัน

มะลิ แล้วนายเก็บศพพวกหนูไว้ตรงนี้ ไม่กลัวแม่อีกคนรู้หรือ

เมื่อดำ
โลกใบนี้เกิดขึ้นได้ด้วยความคิดของหลอมก็จริง แต่หลอมเข้ามาในนี้ไม่ได้ ไม่แน่ใจ
เหมือนกันว่าทำไม แต่เหมือนหลอมจะกลัวที่นี้มาก ๆ ฉะนั้นใช้คันนี้เพื่อซ่อนตัวจากหลอม

มะลิ แล้วถ้าปลอดภัยทำไม่ถึงช่อนที่นั่นตลอดไปเลยไม่ได้ละ

แมวคำ เราซ่อนอยู่ที่นี่ตลอดไปไม่ได้หรอก ถึงแม้จะเป็นจุดที่ปลอดภัยก็จริง แต่เกมมันยังไม่จบ เธอต้องเผชิญหน้ากับมัน

มะลิ เกมอะไร ฉันไปตกลงเล่นเกมตอนไหน

แมวดำ ก็ตั้งแต่ที่เธอเปิดประตูบานนั้น

(ทั้งคู่เดินมาถึงบ้านอีกครั้ง)

มะลิ ทำไมมันกลับมาที่เดิมล่ะ

แมวดำ เดินรอบโลกยังไงล่ะ

แมวดำ ได้เวลาแล้ว

(สิ้นสุดประโยคของแมวดำเสียงอันเพลงของแม่อีกคนก็ดังขึ้น แมวดำได้ยืนเข่นนั้นจึงรีบวิ่งออกไป มะลิตัดสินใจเข้าไปในบ้านอีกครั้ง คราวนี้ประตูห้องเก็บของของคุงชายเปิดขึ้นอีกครั้ง มะลิเดินเข้าไป)

แม่อีกคน (เปิดห่อขนม) เอาสีกหน้อยมัย ซ็อกโกแลต มีทั้งตัวหนอน ตัวง ฝี่เสื่อ

มะลิ หนูไม่อยากกินอาหารของคุงอีกแล้วค่ะ

แม่อีกคน งั้นหรือ (นิ่ง) ตัดสินใจได้รึยังล่ะ? ลูกรัก

มะลิ หนูจะกลับไปหาพ่อกับแม่ตัวจริงของหนู

แม่อีกคน ลูกไม่ควรพูดแบบนั้นกับแม่นะ ขอโทษแม่เดี๋ยวนี้

มะลิ ไม่ค่ะ หนูต้องขอโทษ

แม่อีกคน แม่จะนับหนึ่งถึงสาม

มะลิ ไม่

แม่อีกคน หนึ่ง

(ร่างกายแม่อีกคนเริ่มเปลี่ยนไป)

แม่อีกคน สอง

(ร่างกายแม่อีกคนเริ่มเปลี่ยน ไปมากขึ้น)

แม่อีกคน สาม

(แม่อีกคนกลายเป็นสิ่งมีชีวิตอื่นที่มีร่างกายแปลกประหลาดมากขึ้น เหมือนลูกผสมด้วยเมงมุน แต่ก็ยังคงสภาพมนุษย์ดั้งเดิมไว้อยู่)

แม่อีกคน แล้วลูกจะต้องเสียใจที่ไม่เชื่อฟังสิ่งที่แม่บอก

(แม่อีกคนจับตัวมะลิเข้าไปขังไว้ในห้องดำ)

แม่อีกคน ไว้ลูกสำนึกผิดเมื่อไหร่ เราค่อยคุยกัน

มะลิ ปล่อยหนูออกไปนะ

(แม่อีกคนออกไป ทั้งหมดอยู่ในความเงียบ แต่ผ่านไปไม่นานก็ได้มีเสียงนกร้องขึ้น)

พี่เด็กจอมใจ เธอมาแล้ว

มะลิ เสียงใครอะ

พี่เด็กด้นกล้า มองใกล้ๆแล้วหน้าเหมือนเธอคนนั้นจริงด้วย

มะลิ เธอไหน? หมายถึงแม่อีกคนนะหรือ?

พี่เด็กขวัญตา ไม่ใช่ เขาหมายถึงแม่ของเธอต่างหาก

มะลิ ห๊ะ? หมายความว่า... พวกเธอรู้จักแม่ของฉันหรือ? แล้วทำไมเรียกแม่ว่าเธอคนนั้น?
เดี๋ยวนะพวกเธอคือใครเนี่ย?

พี่เด็กด้นกล้า เราอยู่ที่นี้นานมากแล้ว นานพอที่จะเห็นตอนที่เธอคนนั้นออกไปจากบ้านหลังนี้

มะลิ หมายถึงแม่นะหรือ

พี่เด็กจอมใจ เด็กหญิงโรส ทะเลาะกับแม่รุนแรงมาก ความต้องการของเธอมันเยอะเหลือเกิน

พี่เด็กด้นกล้า แม่อีกคนอยากได้เธอใจจะขาด

พี่เด็กขวัญตา แต่ก็ไม่ทันการ เธอหนีออกไปเสียก่อน

พี่เด็กจอมใจ แต่ไม่เป็นไรตอนนี้เธอกลับมาแล้ว มาพร้อมกับเธอครั้งนี้ เสียใจด้วยนะ

มะลิ แม่ของฉันเคยอยู่ที่นั่นนะ แล้วพวกเธอละ มาอยู่ที่นั่นได้ไง?

พี่เด็กด้นกล้า พวกเราโดนจับตัวมา

พี่เด็กขวัญตา หล่อนล่อพวกเราด้วยอาหารและขนม

พี่เด็กจอมใจ แต่มันไม่พอ พวกเรายังอยากได้อีก

พี่เด็กด้นกล้า หล่อนเลยให้พวกเราเขียนกระดาษติดตา

พี่เด็กขวัญตา แล้วค่อยๆกัดกินชีวิตของเรา เหมือนแมงมุมกินเหยื่อ

พี่เด็กด้นกล้า แล้วเธอก็กำลังจะโดนเหมือนกัน เสียใจด้วยนะ

มะลิ เสียใจอะไร ฉันจะไม่ยอมให้เธอขังฉันไว้ที่นี่แน่

พี่เด็กจอมใจ บางที ถ้าเธอออกไปจากที่นี่ เธออาจจะเจอดวงตาของพวกเรา

พี่เด็กด้นกล้า หล่อนเอามันไปซ่อนไว้ที่ไหนสักที่

ผีเสื้อขั้วตา

ได้โปรด ช่วยพวกเราให้ได้ไปเกิดด้วย

มะลิ

ฉันจะพยายาม แต่ตอนนี้ฉันต้องหาวิธีออกจากที่นี่ให้ได้ซะก่อน

(ทันใดนั้นก็ได้รับมือประหลาดคว่ำเธอออกไปจากห้องดำ เจ้าผู้ถือคนใส่หน้ากากช่วยมะลิออกมา แต่มะลิคิดว่ามันเป็นฝีมือของแม่อีกคน ทั้งคู่ถูกรัดรัดเหวี่ยงกันอยู่สักพัก ก่อนที่มะลิจะรู้ตัวแล้วดึงหน้ากากออก เผยให้เห็น ใบหน้าของเจ้าผู้ถือคน ที่ถูกบังคับให้เลิกยิ้มตลอดเวลา)

มะลิ

ฝีมือของแม่อีกคนหรือ

(ไม่พูดพร่ำทำเพลงเจ้าผู้ถือคน รีบพามะลิไปที่ประตูบานเก่า เธอยื่นกุญแจใส่มือมะลิก่อนจะผลักเธอเข้าไปในประตู เสียงแม่อีกคนดังตามมา)

มะลิ

กุญแจของแม่หนี มาอยู่ที่นี่ได้ไง

แม่อีกคน

มะลินั่นลูกหรือ

มะลิ

เจ้าหนู เธอต้องระวังตัวด้วยนะ รีบวิ่งหนีไปทันที และซ่อนตัวจากแม่อีกคนซะ

(เจ้าผู้ถือคนพยักหน้าตอบรับ)

มะลิ

ขอบคุณมากนะคะที่ช่วยฉัน

(มะลิเข้าไปในประตู)

จีน 9 พ่อ

Setting : บ้าน

ตัวละคร : มะลิ, แมวคำ, เต้าหู้, หนู4ตัว

(มะลิกลับเข้ามาในโลกเดิมของเธออีกครั้ง เธอรีบถือกระเป๋าไปดู มอ่งไปรอบๆ และรับรู้ว่าจะกลับมาแล้ว เธอเรียกพ่อกับแม่แต่
ไม่มีเสียงใดตอบกลับมา มะลิรู้สึกงุนงงกับสิ่งที่เกิดขึ้น แต่ทันใดนั้นก็ ได้มีเสียงคนมาดกครั้งหน้าบ้าน)

มะลิ กลับมาทันแล้วหรือคะ ไปไหนกันมา หนูคิดถึงพอกับแม่หลายคน

(มะลิรีบวิ่งไปเปิดประตู และพบกับเต้าหู้)

เต้าหู้ มะลิ!

มะลิ อ้อ เต้าหู้พูดได้

เต้าหู้ เอ้า เธอกลับมาแล้วหรือ หายไปนานเลยนะ

มะลิ หายไปนานหมายถึงอะไร

เต้าหู้ เปล่าไม่มีอะไร คือว่า เจ้าตุ๊กตาเก่าที่ฉันเอามาให้เธอนะ คือ...ชายของฉัน โกรธมากที่

ฉันเอาของของท่านออกมาโดยไม่ได้รับอนุญาต ท่านก็เลยให้ฉันมาเอาตุ๊กตาคืน

มะลิ ตุ๊กตา.....ตุ๊กตาของน้องสาวชายของเธอที่หายตัวไปใช่มั้ย

เต้าหู้ ใช่

มะลิ เจ้าพวกผีเด็ก (คิด) ฉันว่าฉันพึ่งเจอท่านนะ เข้ามาสิ ตามฉันมา (ดึงมือเต้าหู้)

เต้าหู้ หมายความว่า “เจอท่าน” พูดยอะไรแปลกๆนะมะลิ

มะลิ ช่างมันเถอะ ตามฉันมานี้

(มะลิดึงเต้าหู้เข้าไปในบ้าน)

เต้าหู้ เดี๋ยวๆ ฉันไม่ได้รับอนุญาตให้เข้ามาในนี้ ปล่อยฉันมะลิ ปล่อยฉัน

(มะลิพาเต้าหู้มาที่ห้องเก็บของเก่าของคุณยาย มะลิชี้ไปที่ประตู)

มะลิ ท่านอยู่ในนั้น

เต้าหู้ ประตู? แล้วเธอเปิดมันได้มั๊ย

มะลิ อย่าเปิดประตูบานนั้นเด็ดขาด ซ้างหลังประตูบานนั้นมีผีอยู่อะดิ แต่เราต้องเข้าไปไปช่วย

 ท่านนะ

เต้าหู้ ห๊ะ!

มะลิ ตอนนี้ท่านต้องการดวงตาเพื่อให้ออกมาจากที่นั่นแล้วถึงจะไปเกิดได้

เต้าหู้ (อึ้งเจ๋อๆ) เอ่อออ คือฉันอยากได้ตุ๊กตาตัวนั้นคืนอะ

มะลิ ได้

(มะลิวิ่งขึ้นไปบนห้องนอน เต้าหู้ตามไปด้วย)

มะลิ อยู่ไหน น้ำ ปกติฉันจะวางไว้ที่หัวเตียงนี่

(มะลิเปิดหมอน ผ้าห่มดู)

เต้าหู้ แล้วเธอไปเจอกับน้องสาวคุณชายมาหรือ

มะลิ ไข่ เธอ โคนแม่อีกคนจับตัวไปรวมกับเด็กๆอีกสองคน โคนลวกควงคาออกแล้วเขี่ยแทนที่
ด้วยกระดุม ทำให้ไปเกิดไม่ได้ เธอพยายามทำนัยกับฉันเหมือนกัน ล่อฉันด้วย
อาหาร เพื่อนบ้าน แล้วก็ความต้องการของฉัน

เต้าหู้ อ้ออ้อ...เหมือนคุณชายจะวอร์มานะ คู้ดๆๆ (หัวเสียววอร์) ฉันเหมือนจะต้อง....

มะลิ นี่เธอไม่เชื่อฉันหรือ ถ้าไม่เชื่อ ไปถาม ไอ่ถ่านเลยก็ได้

เต้าหู้ (หัวเราะ) เธอคุยกับแมวด้วยหรือ เดี่ยวฉันจะไปบอกยายให้ว่าเธอหาตุ๊กตาไม่เจอ โธเคนะ

มะลิ เธอไม่ฟังที่ฉันพูดด้วยซ้ำเต้าหู้

เต้าหู้ ก็เพราะว่าตอนนี้เธอเป็นบ้าไปแล้วไง

(เต้าหู้วิ่งหนีมะลิออกไปจากบ้าน มะลิรู้สึกโมโหที่เต้าหู้ไม่เชื่อเธอ แต่ก็กลับรู้สึกแบบเหงๆด้วยเช่นกัน เธอเข้ามาในห้อง
ครัว เก็บอาหารที่เน่าออก เริ่มหิบบอาหารใหม่ขึ้นมาทาน เริ่มทานได้ไม่นานเธอก็รู้สึกถึงอะไรบางอย่างอยู่ข้างนอกหน้าต่าง
เธอหัน ไปมองและพบกับแมวคำ)

มะลิ อ้าว ไอ่ถ่าน ว่าไง ออกมาเข้ามัย?

(มะลิตกใจที่เห็นพ่อกับแม่อยู่ในนั้น)

มะลิ พ่อ แม่ นั่นพ่อกับแม่ใช่ไหม ได้ยินหนูมั๊ย คอบบหน่อย พ่อ แม่

(ไว้ซึ่งเสียงตอบกลับกลับทุกอย่างกลับมาเป็นปกติ)

มะลิ พี่มือของแม่อีกคนใช่ไหม แล้วตอนนี้พวกเขาคือเป็นยังไง

(หันไปทางไออุ่น มันส่ายหน้า)

มะลิ ไม่มีใครช่วยพวกเขาใช่ไหม (มะลิตัดสินใจ) ฉันต้องเข้าไป

(มะลิตัดสินใจเดินเข้าไปในประตู เธอถูกกบฏก่อนจะปล่อยมัน เธอขังลงเถิด ถัดกระเป๋าสะพายลง ไออุ่นเห็นเช่นนั้น มันเอะ
หัวเขี่ยกระเป๋ายื่นให้มะลิ)

มะลิ กระเป๋าใบนี้ พ่อเป็นคนซื้อให้ (หยุดมองแม่อ้าแมวดำพยับหน้า) ตอนที่ฉันยังเด็กเราสาม
คนเคย ไปเที่ยวที่ต่างจังหวัดด้วยกัน มันเป็นที่ที่ห่างไกล ไกลเหมือนที่นี่แหละ ฉันตื่นเต้นมาก
เลยไปดอแยพ่อให้พาออกไปสำรวจป่าดู ตอนนั้นมันก็เริ่มเย็นแล้ว แม่เลยไม่อนุญาต แต่
สุดท้ายพ่อก็แอบพาฉันออกมาสองคนจนได้ ฉันสะพายกระเป๋าใบนี้แหละ

(มะลิเดินไปที่ที่นอน)

(มะลิหยุดนิ่ง)

มะลิ

แต่พ่อบอกพ่อไม่ได้กล้าหาญ ไม่เลยสักนิด พ่อแค่อยากปกป้องลูก ปกป้องคนที่พ่อรัก

และนั่นแหละที่แปลว่ากล้าหาญ

(มะลิมองหน้าแมว แมวคำ ร้องเหมียว 1 ครั้ง เพื่อขึ้นชั้น มะลิต่อยกก้าวขาเข้าไปข้างในอย่างช้าๆ
บรรดาทาสรอบๆเริ่มเปลี่ยน ไปเป็น โลกอีกใบ)



มะลิ

เราเดินไป20นาทีได้มั้ง กำลังถึงตรงหัวที่มีแม่น้ำอยู่ จู่ๆพ่อก็พูดเสียงดังขึ้นมา มะลิ!! หนีไป!!

เดี๋ยวนี้!! (กระโดดขึ้นเตียง) ฉันตกใจมากแต่ก็ทำตามที่คุณบอก ฉันวิ่งไปทางเนินชันๆที่เรา
ผ่านมา ระหว่างทางก็รู้สึกเจ็บแปร๊บๆที่แขน พอขึ้นมาถึงเนิน ฉันได้ยินเสียงฝีเท้าวิ่งตามหลัง
ฉันมาเร็วมาก พ่อวิ่งมาไวมากๆ ฉันตกใจนึกว่าข้างป่า พ่อรีบอุ้มฉันขึ้นแล้ววิ่ง พ่อเริ่มห่างจาก
ตรงนั้น พ่อกับฉันก็พักหอบแอ็กๆกัน แล้วพอเราหันกลับไปที่เห็นตัวต่อ ตัวเบ๊มบินอยู่ เราคง
เดินไปเหยียบรังของมันตอนกำลังเดินสำรวจนะ

(มะลิกระโดดลง)

มะลิ

พอถึงที่พักแม่ก็ดูพ่อชุดใหญ่ ที่พาฉันออกไปสำรวจข้างนอก พ่อก็ได้แต่เอียงแม่แบบนึ้มๆ
ว่า ให้ลูกได้ออกไปเล่นบ้าง ไปละละดินละละโคลนหน่อยจะเป็นอะไรไป จากนั้นเราก็อาน
น้ำกัน (มองหน้าแม่) หัวทั้งตัวของพ่อก็แค่แผลที่ถูกต่อย

(มะลิมองหน้าแม่ แล้วพูดต่อ)

มะลิ

ตื่นเช้ามา พ่อก็กลับไปที่นี่อีก เพื่อไปเอาแว่นที่ตกตอนวิ่ง พ่อบอกว่าถ้าไม่รีบกลับไป
อาจคงลืมแน่ๆ ว่ามันตกตรงไหน พอพ่อกลับมาฉันก็ถามว่าพ่อไม่กลัวหรือที่ขึ้นให้ตัวต่อ
ต่อยอยู่ตรงนั้น พ่อบอกว่า (แหมมองหน้ามะลิ) ไม่ เพราะถ้าไม่ทำแบบนั้น ตัวต่อก็จะต่อยเรา
ทั้งคู่ พ่อเลยถ่วงเวลาเพื่อให้ฉันไม่เป็นอะไร ฉันเลยชมพ่อไปว่า พ่อเป็นคนที่ยกกล้าหาญจัง

ซีน 10 การเผชิญหน้า

Setting : โลกอีกใบ

ตัวละคร : มะลิ, แมวคำ, แม่เอ็กคน, พ่อเอ็กคน, หนู4ตัว

(มะลิและแมวคำเข้ามายังโลกอีกใบแล้ว แมวคำค่อยๆกลายร่างเป็นคนอีกครั้ง มันเริ่มคุยกับมะลิ)

แมวคำ เธอกำลังทำตามแผนของแม่เอ็กคนรู้ไหม

มะลิ ฉันรู้ แต่ฉันต้องช่วยพ่อกับแม่

แมวคำ (คิด) ลองชวนเธอเล่นเกมสิ หล่อนอาจจะเล่นไม่ซื้อ แต่คงไม่ปฏิเสธหรอก หล่อนสนุกที่ได้เล่นเกมนะ

มะลิ อืม โอเค

(ทั้งคู่มาถึงโลกอีกใบแล้ว แมวคำรู้สึกได้ถึงอะไรบางอย่างทำให้มันต้องออกไป ทันใดนั้นมะลิก็ได้ยินเสียงแม่ของเธอดังขึ้นจากห้องครัว)

แม่เอ็กคน มะลิลูกกลับมาหาเราแล้วหรือ

มะลิ แม่คะนั่นแม่หรือ หนูกลับมาช่วยแล้ว

(มะลิวิ่งเข้าไปกอดแม่ของเธอ โดยที่ไม่รู้ว่านั้นคือแม่อีกคน)

มะลิ หนูคิดถึงแม่มากเกินไป
แม่อีกคน งั้นหรือจะ เริ่มจากข้างไหนก่อนดีละ ซ้ายหรือขวา

(มะลิรู้ตัวหลักแม่อีกคนออก ทำให้เห็นถึงรูปลักษณ์ที่เปลี่ยนไปของเธอ ตอนนี้เธอดูน่ากลัวกว่าครั้งก่อน สีหน้าที่ไร้แววตาดูไร้อารมณ์ยิ่งขึ้นกว่าเดิม)

มะลิ พ่อกับแม่ของหนูอยู่ไหน
แม่อีกคน แม่ไม่รู้ พวกเขาคงเบื่อลูกแล้วหนีกลับกรุงเทพไปแล้วมั้ง (หัวเราะ)
มะลิ ไม่จริง คุณเอาพวกเขาไปซ่อนไว้ที่ไหน
แม่อีกคน อย่าคือสิมะลิ นั่งลงก่อน เราต้องทานข้าวก่อนสิ

(พ่ออีกคนเข้ามาทำท่าทางของเขาดูสุขุมมากกว่าครั้งก่อนที่มะลิได้เจอ เขาจับมะลิ ให้นั่งลงที่เก้าอี้ จากนั้นแม่อีกคนก็ส่งสัญญาณให้นำน้ากุญแจมาให้ และจัดสถานที่ให้กลายเป็นห้องครัว)

มะลิ คุณไม่มีกุญแจของตัวเองหรือ
พ่ออีกคน กุญแจมีแค่ดอกเดียว
แม่อีกคน ชูววว หนูปากสั๊กก็ ออกไปได้แล้ว

(พ่ออีกคนเดินคอดกออกไป แม่อีกคนอัมเพลง เริ่มทำกับข้าวให้มะลิเหมือนมีอาหารมือนี่จะเป็นมื้อที่สุขที่สุดของเธอ มะลียังคงนั่งนิ่งก่อนจะนึกอะไรบางอย่างได้)

มะลิ ทำไมเราไม่เล่นเกม หนูรู้ว่าคุณชอบ

แม่อีกคน ใครๆก็ชอบเล่นเกม แล้วจะเล่นเกมประเภทไหนล่ะ

มะลิ พวกเกมสำรวจ ออกตามหาสมบัติ

แม่อีกคน แล้วลูกจะหาอะไรล่ะ

มะลิ พ่อกับแม่ตัวจริงของหนู

แม่อีกคน ง่ายเกินไป

มะลิ แล้วก็ดวงตาของเด็กๆอีกสามคน

แม่อีกคน แล้วถ้าลูกหาไม่เจอล่ะ

มะลิ ถ้าหนูแพ้ หนูจะอยู่ที่นั่นตลอดไป....แล้วก็จะยอมให้คุณเข้านครวัดคาหนุด้วย

แม่อีกคน อืม....แล้วถ้าสมมุติว่าหนูเกิดชนะขึ้นมาล่ะ

มะลิ คุณต้องปล่อยทุกคนออกไป พ่อกับแม่ของหนู แล้วก็เด็กๆพวกนั้นด้วย

แม่อีกคน ตกลง

มะลิ ยังไม่ตกลงจนกว่าหนูจะได้คำใบ้

แม่อีกคน (หัวเราะ) ก็ได้ ดวงตาดวงแรกอยู่จุดที่ถูกหุ่นเลข มองหาดวงตาผ่านดวงตา

มะลิ แล้วที่เหลือล่ะ พ่อกับแม่ด้วย

แม่อีกคน คิดเอง

มะลิ ได้ อย่าเฉลยไปล่ะ

แม่อีกคน ลูกมีเวลามากกว่าพระจันทร์จะดับลง

(แม่อีกคนหายไปที่พื้นที่ เสียงนาฬิกาจับเวลาดังขึ้น)

จีน 11 ภารกิจ

Setting : โลกอีกใบ

ตัวละคร : มะลิ , จุงเสรีอีกคน , ป้าเพ็ญชนีอีกคน , ป้าอาภรณ์อีกคน , ฝั

เด็กทั้งสาม , หนู4ตัว

มะลิ

หมายความว่ายังจุดที่ล้นเกินเลย มองหาดวงตาผ่านดวงตา

(ทันใดนั้นมะลิก็ได้มาถึงที่ที่ดูแป๊ะเพ็ญชนีและป้าอาภรณ์มอบให้)

มะลิ

มันจะทำให้เธอมองเห็นทุกอย่าง หวังว่าจะเห็นนะป้า

(มะลิเดินอยู่ในบ้านก่อนที่จะเข้าไปที่ห้องนอนของเธอ เธอมองไปรอบๆ)

(มะลิหยิบพินขึ้นมามองรอบๆไปที่นั่น มองไปรอบๆห้อง สิ่งที่เห็นส่วนนั้นมัน

เป็นภาพที่เหมือนกับส่วนว่างเปล่าของโลกอีกใบ

มะลิ

ส่วนว่างเปล่าของโลกอีกใบ ความจริงเป็นอย่างนี้เองสินะ

(ทันใดนั้นเธอได้มองเห็นบางอย่าง บางอย่างที่มีรูปทรงกลม มันเปล่งแสง
เล็ดรอดสิ่งอื่นๆขึ้นมา มะลิเข้าไปคว่ำมัน ทันใดนั้นผิเด็กคนแรกก็ปรากฏตัว
ขึ้น)

ผิเด็กต้นกล้า ยินดีด้วยเธอเจอฉันแล้ว ดวงตาของเธอไป จมใจ

เป็นเด็กรักสนุกนะ รีบหาพ่อพระจันทร์จะ

คับลง ขอให้เธอโชคดี ชอบคุณมากนะมะลิ
มะลิ หมายความว่ายังรักสนุก (กิดส์คัท) อ้อ!

(บรรยากาศรอบๆเปลี่ยนไป มะลิเดินทางมาถึงโรงละครแล้ว เสียงดนตรีดัง
ขึ้นมา แต่ครั้งนี้มันดูน่ากลัวผิดปกติ ตัวโน้ตถูกเล่นอย่างบิดเบี้ยวไม่น่าฟัง
มะลิเปิดประตูโรงละคร)

มะลิ เป็นที่นี้ไม่ผิดแน่

(มะลิเริ่มเดินสำรวจ พร้อมกับหยิบหินขึ้นมาเพื่อส่องหาดวงตาของเด็ก จิน

ไปพบกับก้อนขุยกษุยก่อนนี้อยู่ข้างบนเวที เพื่อส่องหินไปที่นั่น และพบ

เจอกับดวงตาของเด็กที่เรืองแสงออกมาภายในก้อนขุยกษุยก

นั้น)

มะลิ

เอาละเจอลักที่

(มะลิเดินขึ้นไปบนเวที แหวกก๊อนขลุ่ยขลุ่ยนั้นออก เผยให้เห็น คุณลุงเสรี
 คุณป้าเพ็ญณีและคุณป้าอาภรณ์อีกคน ที่ตอนนี้เหมือนกับรูปปั้นหิน มือ
 ของคุณลุงเสรีที่อยู่ตรงกลางกำลังกำดวงตาของผีเด็กอยู่ มะลิกำลังจะหยิบ
 มัน แต่ทันใดนั้น รูปปั้นทั้งสามก็ขยับ เดิน แล้วคุยกับมะลิ)

ลุงเสรีอีกคน

เธอก็คิดว่าจะเอาไปได้ง่ายๆหรอ หนูน้อย

ป้าเพ็ญณีอีกคน

มาถึงที่ขนาดนี้มารวมแสดงโชว์ด้วยกันก่อนสิ

ป้าอาภรณ์อีกคน

แสดงเหมือนที่เธอทำทุกครั้ง แล้วเราจะให้ดวงตากับเธอ

มะลิ

หนูไม่มีเวลามาเล่นด้วยหรอคะ หนูต้องการดวงตาคอนนี้

ป้าเพ็ญณีอีกคน

มีวิธีเดียวที่เธอจะเอามันไปได้

ป้าอาภรณ์อีกคน

วิธีเดียว

ลุงเสรีอีกคน

วิธีเดียว

(รูปปั้นทั้งสามเดินไปรอบๆมะลิ)

มะลิ

โอเค หนูต้องทำอะไรบ้าง

ลุงเสรีอีกคน

เดินตามพวกเรา

มะลิ

ก็ได้ มาเลย หนูพร้อมแล้ว

(เหล่ารูปปั้นได้อื่นเข่นนั้นเลยตั้งกลุ่มกันเป็นวงกลม แล้วเริ่มทำแรก ทำแรก

เป็นท่าที่ง่ายมาก มะลิสามารถทำตามได้อย่างง่ายดาย แต่ทำเดินก็เริ่มผิด
 แปลกไป เหล่ารูปปั้นเริ่มพับตัวไปมา หักแขนหักขา เพื่อให้มะลิไม่สามารถ
 ทำตามได้ หรือถ้าทำเธอก็อาจต้องตาย ในขณะที่เขากันมือของคุณลุงเสรีที่กำลังดวงตาไว้นั่น)

มะลิ นี่พวกคุณบ้าไปแล้วหรือ หนูจะเดินท่าแบบนั้นได้ยังไง

ป้าอาภรณ์อีกคน เดินตามเราเพื่อดวงตา

ป้าเพ็ญศรีอีกคน เธอทำได้มั๊ย?

ลุงเสรีอีกคน ทำได้หรือเปล่า?

ป้าอาภรณ์อีกคน เธอทำได้มั๊ย?

ป้าเพ็ญศรีอีกคน ทำได้หรือเปล่า?

(มะลิเริ่มรู้ตัวแล้วว่านี่คือแผนที่จะทำให้เธอเสียเวลา ทำให้เธอคิดแผนบางอย่างออกได้)

มะลิ พวกคุณเป็นนักแสดงชื่อดัง มากฝีมือ ไขมันี่คะ

รูปปั้นทั้งสาม ไขมันี่!!

มะลิ แสดงว่าคุณก็ต้องเดินตามหนูได้ ไขมันี่

รูปปั้นทั้งสาม เราไม่หลงกลเธอหรอก

มะลิ ว่าแล้ว พวกคุณนี่ ไม่แน่ว่าจริงสักคน

(รูปปั้นทั้งสามได้ยืนเช่นนั้นจึงรู้สึกโมโห)

ลุงเสรีอีกคน ไหนจะต้นทำอะไร
 ป้าเพ็ญชัยอีกคน มาสิ เราทำได้หมด
 ป้าอาภรณ์อีกคน จะยากสักแค่ไหนกันเชียว

(มะลิได้ยืนแบบนั้นจึงเริ่มต้น)

มะลิ งั้นเริ่มเลย

(มะลิเริ่มต้นทำที่หนึ่ง ทำที่สอง รูปปั้นทั้งสามก็เดินตาม และทำสุดท้ายมะลิ
 แบบมือออก ทำให้ดวงตาที่ลุงเสรีกำลังเฝ้าอยู่หล่นลง มะลิรีบคว้าดวงตานั้น
 ไว้ทำให้รูปปั้นทั้งสามหยุดนิ่งลง มะลิจึงได้ดวงตาดวงที่สองมาในที่สุด ผี
 เด็กปรากฏตัวขึ้น)

ผีเด็กจอมใจ ขอบคุณมากนะ เธอหาดวงตาของฉันเจอแล้ว ที่เหลือก็สู้ๆนะ

มะลิ เด็กเธอไม่มีคำใบ้ให้ฉันเหมือนคนที่แล้วหรือ

ผีเด็กจอมใจ ฉันไม่รู้ แม่อีกคนไม่เคยบอกฉันเลย คงเป็นเพราะว่าฉันพูดมากเกินไป

มะลิ หะ?

ผีเด็กจอมใจ แต่นี่ฉันคิดว่ามันเป็นของเธอนะ ฉันเอามาคืน มันน่าจะช่วยเธอได้นะมะลิ (ยื่นกระดาษให้)

มะลิ (รับมา) รูปที่ฉันวาดให้แม่อีกคนหนิ ยังเก็บไว้อีกหรือ ขนลุกชะมัด

(บรรยากาศรอบข้างเปลี่ยนไปเหมือนที่แห่งนี้กำลังพังทลายลง)

ผีเด็กจอมใจ มะลิ ฉันต้องไปแล้ว ขอบคุณมากนะคะที่ช่วยพวกเรา ขอให้เธอโชคดีนะ

แม่อีกคน ลูกเก่งมากที่มาถึงตรงนี้ เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนแม่จะให้คำใบ้ลูก มาที่ห้องใต้ดินของบ้านเราสิจ๊ะ

มะลิ บ้านเรามีห้องใต้ดินอะไรที่ไหน

แม่อีกคน ตอนนี้มีแล้ว

มะลิ ไม่ต้องมาโกหกหนู มันไม่มีประ โยชน์

แม่อีกคน งั้นก็แล้วแต่ ถ้าลูกมีทางเลือกอื่นละนะ

(เสียงของแม่อีกคนหายไป เธอใช้วาทะมนต์ทำให้มะลิกลับมาที่บ้าน มะลิรู้สึกตกใจและพบว่าห้องใต้ดินถูกสร้างขึ้นจริงๆ มันอยู่ข้างใต้บรรไดเพื่อขึ้นไปชั้นสอง มะลิลังเล แต่เธอก็ตัดสินใจเดินเข้าไป ข้างในนั้นมีคาน้ำ มีกลิ่นเหม็นอับเหมือนกลิ่นดินเหนียวๆและเหมือนจะมีกลิ่นบางอย่างที่เหม็นเตะจมูก มะลิหยิบหินขึ้นมา กำลังจะส่งคู่มืออย่างเช่นเคย แต่ก่อนที่เธอจะได้ทำอะไร เสียงของอะไรบางอย่างค่อยๆดังขึ้น เสียงนั้นคล้ายเสียงของคนในสภาพพร้อมแต่ที่กำลังร้องขอความช่วยเหลือ)

พ่ออีกคน อืออออ ฮ่าาา เอืออออ

มะลิ นั่นเสียงอะไรอะ

มะลิ แม่อีกคนบังคับให้คุณลงมาที่นี่ โทษฐานที่เล่าให้หนูฟังมากเกินไปสินะ

(พ่ออีกคนพยักหน้า)

พ่ออีกคน หล่อนไม่พอใจ ไม่พอใจสักนิดลูกทำให้หล่อนไม่สบายอารมณ์ และเมื่อหล่อนไม่สบาย
อารมณ์หล่อนก็จะ ลงกับคนอื่นๆ หล่อนเป็นอย่างนี้

(มะลิลูบหัวของมัน หัวของมันหนักหนึ่ดคล้ายกับดินเหนียว)

มะลิ คุณเป็นแค่สิ่งที่แม่อีกคนสร้างขึ้นแล้วโยนทิ้ง ใช่มั้ย?

(เจ้าสิ่งนั้นพยักหน้าอย่างแรง)

พ่ออีกคน เราทุกคนถูกหล่อนสร้างขึ้นมา มอบจิตวิญญาณและบทบาทใหม่ให้กับเรา เมื่อไหร่ที่พวก
เราอยู่ในบทบาทนั้น ได้ดีเกินไปจนลืมหน้าที่หลักของเรา หล่อนก็จะโยนเราทิ้ง

มะลิ ไม่ต้องห่วง หนูจะหาวิธีช่วยพวกคุณทุกคน

พ่ออีกคน ไม่มีอะไร โชน่ ลูกช่วยพวกเราไม่ได้ สิ่งที่คุณต้องทำคือออกไปจากที่นี่

(ทันใดนั้นก็ได้ยินเสียงกระแทกเข้ามาจากด้านบน ข้างล่างเกิดการสั่นไหว)

พ่ออีกคน หนีไป !! มะลิ!! หล่อนจะบังคับให้พ่อทำร้ายลูก ชังลูกไว้ตลอดกาล ลูกจะไม่มีวันชนะเกม

(มะลิหัน ไปถึงที่มาของเสียง และเหมือนตอนนี้สายตาของเธอจะเริ่มปรับเข้ากับความคิดได้แล้ว เธอมองเห็นบางสิ่งอย่างนุ่ม
 สดของห้องใต้ดิน เจ้าสิ่งนั้นหน้าซีดเซียว บวมเป่ง แสบ ไร้ร่องรอยของตา จมูก ปาก ราวกับหนองแมลง ขาของมันแก้งก้าง
 ซ้ำไปซ้ำมา มีกระดูกวงใหญ่คอคออยู่ที่ตา และรอบๆของมันมีก้อนที่คล้ายดินเหนียวปกคลุมมอยู่)

มะลิ

โธ้ว โคตรแสบ

(เจ้าสิ่งนั้นค่อยๆขยับตัวขึ้นมา เหมือนเสียงของมะลิไปปลุกมัน มันค่อยหันมาทางมะลิ แล้วเปล่งเสียงอะไรบางอย่าง)

พ่ออีกคน

มะอะอะ....ลิลิลิลิ

(มะลิสู้สึกกลัว แต่ก็ต้องปิดบังมันไว้)

มะลิ

พ่ออีกคนหรือ

(เจ้าสิ่งนั้นพอกหน้าตอบรับ)

มะลิ

หนูกำลังตามหาดวงตาของเด็กๆ หรือไม่พ่อกับแม่ตัวจริงของหนู คุณรู้มั๊ยว่าอยู่ที่ไหน

(เจ้าสิ่งนั้นขยับแขนแก้งก้างของมัน มันเลื่อนตรงจุดที่น่าจะเป็นปาก)

พ่ออีกคน

ข้างล่างนี้ไม่มีอะไรนอกจากฝุ่น ความชื้น และดินเหนียว

นี่ หล่อนจะบังคับพ่อ พ่อขัดขืนไม่ได้

มะลิ

ได้สิ คุณต้องกล้าหาญเข้าไว้

(มะลิมองไปรอบๆ กำลังจะพาพ่ออีกคนหนีไป เจ้าสิ่งนั้นค่อยๆ บิดไปบิดมา และนั่งลง ทุกอย่างค่อยๆ เงียบลง)

พ่ออีกคน

น่าเศร้า ที่พ่อทำไม่ได้

(สิ่งนั้นได้แหวกก๊อน โกลนออกมา เผยให้เห็นรูปร่างที่แท้จริงของมัน มันมีรูปร่างคล้ายกับคัมภีร์คัมภีร์ที่ร่างกายของมัน พุ่งเข้ามาหามะลิ ปากของมันอ้ากว้างอย่างสยดสยอง คำรามออกมาด้วยความ โกรธและหงุดหงิด มะลิคว้ากรรไกรออกมา ป้องกันตัว ทั้งตัววิ่งไล่กันอยู่ไม่นาน จนมะลิได้สัมผัสไปบนกองดินเหนียวมือของเธอไปสัมผัสโดนอะไรบางอย่าง เธอหิบบมัน ขึ้นมา มันเป็นตุ๊กตาพ่ออีกคน เจ้าสิ่งนั้นมองมาทางมะลิอีกครั้งเมื่อมันเห็นมะลิกำลังหิบบตุ๊กตา มันก็ได้พุ่งเข้าจู๋โจมในมะลิ แต่เธอหลบได้)

มะลิ

นี่คือคุณหรือ

(เจ้าสิ่งนั้น ไม่ตอบอะไร มันได้พุ่งเข้าหามะลิ)

มะลิ

เอละละ ขอให้ผลที่เธอจะ

(มะลิแทงเข้าไปที่ตุ๊กตา ทันใดนั้นสิ่งนั้นก็ได้หลุดลง ราวกับวิญญาณของมันถูกกระชากออกไป แม้จะเป็นสิ่งที่ควรทำแต่ มะลิก็รู้สึกเสียใจที่ทำเช่นนั้น เธอเดินเข้าหาร่างไร้วิญญาณของเจ้าสิ่งนั้น)

มะลิ หนูขอโทษที่ช่วยคุณไม่ได้

มะลิ ควางตานี้

(ทันใดนั้นผีเสื้ออีกคนก็โผล่ขึ้นมา)

ผีเสื้อขั้วงูดา ยินดีด้วย เธอทำสำเร็จแล้ว

มะลิ ยังห rokok ฉันต้องค้นหาพ่อกับแม่ของฉันต่อ

ผีเสื้อขั้วงูดา เธอต้องเร่งมือแล้ว เหลือเวลาอีกไม่มาก โชคดีนะ

(ผีเสื้อกำลังจะสลายไป)

มะลิ เตี่ยว คุณ เป็นน้องสาวของยายเต้าหู้หรือเปล่า?

ผีเสื้อขั้วงูดา เต้าหู้หรือ เป็นชื่อที่น่ารักมาก ชอบคุณนะมะลิ

มะลิ ไม่เป็นไรค่ะ

ผีเสื้อขั้วงูดา มะลิ

มะลิ ค่ะ?

ผีเสื้อขั้วงูดา เธอกำลังเล่นเกมอยู่ เธอรู้ไหม?

มะลิ รู้ค่ะ

ผีเสื้อขั้วงูดา และแม่อีกคนเธอคงเล่น ไม่ซื้อ เธอรู้ไหม?

มะลิ อืม หนูคิดอยู่แล้ว

ผีเสื้อขั้วงูดา หัววิเศษนะในแบบของเธอ ทุกอย่างล้วนมีจุดอ่อนของมัน หากจุดอ่อนของแม่อีกคนให้เจอ

มะลิ จุดอ่อนคืออะไรคะ?

(ผีเด็กกำลังจะสลายไป)

ผีเด็กขวัญตา ขอบคุณอีกครั้งนะมะลิ ขอให้เธอโชคดี

มะลิ นี่คุณยายเต้าหู้เคี้ยวก่อน อย่าเพิ่งไป

(เมื่อศึกษาวิจัยด้านอื่นใหม่ะฉิ ก่อนจะสลายไป ก่อนที่เสียงของนาฬิกาจะดังขึ้นเป็นสัญญาณว่าหมดเวลาทันใดนั้น ได้มีเจ้าพวกหนูได้ข่งเข้ามาจากด้านหลังของมะฉิ มันกระโจนเข้ามามะฉิเพื่อข่งชิงดวงดาวของเต็กกามา มันขโมยมาได้แฉะวังหนึ่

● เข้าไปในซอกที่มะฉิไม่สามารถตามเข้าไปได้ เสียงของเม่ออีกคนดังขึ้น)

แม่อีกคน หหมดเวลาแล้ว

มะลิ ไหมๆ คุณซีโกงเจ้าพวกหนูของคุณ มันขโมยดวงตาของหนูไป แบบนี้มันซีโกง

(เมื่ออีกคนหัวเราะ ก่อนที่เสียงหัวเราะนั้นจะหายไป เสียงร้องของพวกเขาข้างในชอกจะดังขึ้น และเมื่อเสียงนั้นเงียบลง ดวงตาของเด็กทั้งสามก็กลิ้งออกมา พร้อมกับแวตๆ ที่กำลังเสียท่าความสะอิดสะเอียนอยู่)

มะลิ ไอ่ถ่าน นายมาช่วยฉัน

แมวดำ พอดีฉันไม่ชอบพวกหนูนะ

แม่อีกคน แก่ เข้ามาที่นี้ได้อย่างไร

แมวคำ ฉันเคยบอกเธอไปแล้ว ตัวฉันน่าจะสามารไปไหนมาไหนได้ตามใจ

มะลิ นี่ไง หนูได้ดวงตามาครบแล้ว

แม่อีกคน แล้วยัง ไง ในเมื่อเธอก็ยังหาพ่อกับแม่ตัวจริงของเธอไม่เจอ

มะลิ (ไม่มันใจแต่ต้องพยายามหาคำตอบให้ได้ก่อน) ไม่ หนูรู้แล้วว่าพวกเขาอยู่ที่ไหน
แต่คุณต้องให้หนูขึ้นไปก่อน

แม่อีกคน (พูดออกมาด้วยน้ำเสียงไม่พอใจ) งั้นก็ได้ ขึ้นมา

(สถานที่จากห้องใต้ดิน ได้กลายเป็นห้องเก็บของของคุณยาย มะลิและแมวคำยีนอยู่แล้ว แม่อีกคนเดินเข้ามา เธอมีรูปลักษณะ
ที่เปลี่ยนไป เธอดูคล้ายแมงมุมที่ดูสวยงาม แต่ก็ดูอันตรายไปด้วยในเวลาเดียวกัน)

แม่อีกคน กลับมาแล้วหรือลูกรัก

มะลิ หนูได้ดวงตามาครบแล้ว

แม่อีกคน แล้วไหนล่ะ พ่อกับแม่ตัวจริงของเธอ

มะลิ หนูยังหาพวกเขาไม่เจอ

(แม่อีกคนหัวเราะ)

มะลิ เพราะคุณใช้เวลาหนูน้อยเกินไป

แม่อีกคน แล้วยัง ไง?

มะลิ แง้มคุณยังส่งเจ้าพวกหนูมาทวงอีก เห็นได้ชัดว่าคุณขี้โกง

แม่อีกคน (หัวเราะ) งั้นลูกจะให้แม่ชัดใช้ยัง ไงล่ะ

มะลิ คำใบ้ หนูต้องการคำใบ้ พ่อกับแม่ของหนูอยู่ไหน

แม่อีกคน (หัวเราะ) ได้ พ่อกับแม่ตัวจริงของลูก...อยู่ในบ้านนี้ (หัวเราะ)

(มะลิคิดถึงผู้สักรูเธอนึกถึงเหตุการณ์ต่างๆที่ผ่านมา จนเธอเริ่มนึกแล้วปะติดปะต่อทุกอย่างเข้าด้วยกัน ก่อนจะตอบคำถาม
แม่อีกคนไป)

แม่อีกคน เป็น ใจลูกรัก คิดออกมั๊ย?

มะลิ ทั้งคู่ไม่ได้อยู่ในบ้านหลังนี้ ไม่ได้อยู่มานานตั้งแต่แรกแล้ว พวกเขาอยู่ข้างนอกนั่น

แม่อีกคน ลูกพูดอะไร?

มะลิ ฉันไม่ใช่ลูกของแก

(แม่อีกคนตกใจที่มะลิพูดแบบนี้)

มะลิ ที่ส่วนว่างเปล่า ส่วนว่างเปล่าของโลกใบนี้ ที่ที่แกไม่กล้าเข้าไป

แม่อีกคน ไรหรือ ลูกแน่ใจแล้วหรือยัง?

มะลิ เพราะแกกลัว แกกลัวเพราะแกขังคนที่แกหวาดกลัวไว้ที่นั่น

แม่อีกคน ม..ม..ไม่ใช่ ที่ส่วนว่างเปล่านั้น มันก็เป็นแค่ส่วนว่างเปล่า

มะลิ งั้นก็พูดออกมาสิว่ามันไม่จริง ที่จริงแล้วแกแค่กลัว

แม่อีกคน อ..อ..หยุด

มะลิ พูดออกมาสิ ว่าที่จริงแล้วแกก็แค่กลัว

แม่อีกคน มะลิ หยุดพูดแบบนี้กับแม่

มะลิ ฉันไม่ใช่ลูกของแก คนแบบแกไม่มีทางเป็นแม่คนได้

มะลิ ให้พูดอีกทีรอบแกก็ยังไม่ใช่แม่ของฉัน

แม่อีกคน (หัวเราะ) ลูกตัดสินใจแล้วสินะ

มะลิ ใช่ ตัดสินใจแล้ว

(แม่อีกคนกำลังกลืนกินมะลิเข้าไป ทันใดนั้นนั่นเองมะลิจึงตัดสินใจพูดบางอย่างออกมา)

มะลิ แม่

ฟ้า ในที่สุดก็เรียกแม่ได้สักทีนะ แล้วยังไปต่อ

(ทุกอย่างได้จบลง)

มะลิ คุณคือแม่ของหนู แม่ที่ดีที่สุด แม่ที่มอบทุกอย่างให้กับหนู

(แม่อีกคนยิ้ม)

มะลิ แต่ทุกอย่างที่คุณให้มันไม่ใช่ความจริง สิ่งที่คุณสร้างขึ้นมามีทั้งหมด...มันสมบูรณ์แบบเกินไป
บ้านนี้ไม่มีรอยร้าว

ไม่มีความผิดพลาด ไม่มีใครทะเลาะกันจริง ๆ ไม่มีใครร้องไห้จริง ๆ

แม่อีกคน แต่แม่ทำทั้งหมดนี้เพื่อลูก...

มะลิ ไม่ คุณทำเพื่อตัวเองคุณอยากให้หนูเชื่อว่าคุณเป็นแม่

(ขานมงามข้างหนึ่งทรุดลง)

แม่อีกคน

แม่ให้ทุกอย่างกับลูกได้อยู่ที่นี้เถอะลูกไม่ต้องเจ็บ ไม่ต้องคิดหวังอีก

มะลิ

หนูจะเจ็บ หนูจะผิดหวัง หนูจะไม่สมบูรณ์แบบ และหนูก็ยอมรับมันแล้ว

(ขาแมงมุมข้างหนึ่งทรุดลง)

มะลิ

คุณกักขังหนูไม่ได้แล้ว เพราะหนูไม่ต้องการโลกที่สมบูรณ์แบบของคุณอีกต่อไป

(ขาแมงมุมข้างหนึ่งทรุดลง)

แม่อีกคน

(พูดด้วยเสียงที่สั่น) ไม่...ลูกยังต้องการแม่

มะลิ

หนูต้องการพ่อแม่ของหนูในโลกจริง แม่พวกท่านจะไม่สมบูรณ์แบบก็ตาม

(ขาแมงมุมขาสุดท้ายทรุดลง ไปเหลือแค่แม่อีกคน)

แม่อีกคน

ไม่มีเด็กคนไหนที่เป็นแบบนี้

มะลิ

ใช่ เพราะคุณคิดว่าทุกคนต้องการความสมบูรณ์แบบ

แม่อีกคน

และมันก็ได้ผลทุกครั้ง

(เด็กฟีโพล)

มะลิ ไม่อีกแล้ว

แม่อีกคน แม่กลัว

มะลิ หนูก็กลัว แต่หนูไม่ใช้ความกลัวของตัวเองไปขังใครไว้

(ป้าลุงพ่ออีกคน โผล่)

แม่อีกคน แม่แค่อยากเป็นแม่ของลูก

มะลิ คุณไม่มีสิทธิ์

แม่อีกคน ถ้าแม่ปล่อยลูกไป แม่ก็จะไม่เหลืออะไร

มะลิ นั่นเป็นสิ่งที่คุณสมควรได้รับแล้ว

(แม่อีกคนนั่ง พกหนูออกมา)

แม่อีกคน ช่วยเรียกแม่ว่าแม่อีกครั้งได้มั้ย

มะลิ (พูดด้วยน้ำเสียงที่หนักแน่น) ไม่ค่ะ

แม่ (นั่ง)

มะลิ ลาก่อนค่ะ

(แม่อีกคนสลายไปพร้อมกับสภาพบ้านที่ค่อยๆ กลับมาเป็นปกติ มะลิกลับมาในบ้านหลังเดิมของเธอแล้ว เสียงกรริ่งพร้อมเสียงลมที่พัดผ่านใบไม้ทำให้มะลิรู้ตัว เธอออกไปรอบๆ)

(มะลิวิ่งเข้าไปกอดแม่)

แม่ มะลิ เป็นไรทำตัวแปลกๆ
มะลิ ปวดคะ หนูแสบถึงเลยๆ

(แม่วางของแล้วกอดมะลิ ทั้งคู่กอดกันอยู่สักพัก)

แม่ เออ มะลิ ไอ่เรื่องสอบเทียบของลูกนะ
มะลิ อ้อ ค่ะ คือหนู
แม่ มันสอบวันไหนนะ
มะลิ อ่า...เดือนหน้าค่ะ
แม่ เดือนหน้าไหนยัย ถ้าลูกอยากสอบแล้วลองดูก็ได้นะ ไม่เสียหาย
มะลิ ห๊ะ
แม่ เตรียมตัวอ่านหนังสือมาแล้วไหมยัยล่ะ ถ้าไม่ได้สอบมันน่าเสียดายนะ
มะลิ ทำไมแม่ถึงเปลี่ยนใจอะ
แม่ แม่แค่คิดว่า...ลูกโตพอจะเลือกทางของตัวเองแล้ว บางทีแม่อาจจะแก่แล้ว...กลัวจนลืม
ความต้องการจริงๆของลูกคืออะไร ทำให้เต็มที่เลยนะมะลิ (ใส่แว่นให้มะลิ)
มะลิ ขอบคุณนะค่ะ
พ่อ แล้วก็ต้องกลัวล่ะ ถ้าเกิดว่าวันไหนที่มันหนักเกินไป ลูกจะยังมีพ่อกับแม่อยู่ตรงนี้เสมอ
มะลิ ขอบคุณนะค่ะ แต่หนูไม่อยากสอบแล้วค่ะ
แม่ ทำไมล่ะ
มะลิ ก็จริงเหมือนที่แม่พูดว่าหนูต้องทำตามความต้องการของตัวเอง แต่หนูก็มองแค่ความต้องการ
ของตัวเองมากเกินไป จนบางครั้งก็ลืมมองถึงความเป็นไปได้ คือหนูอยากช่วยพ่อกับ
แม่นะ แม่บอกว่าตอนนี้บ้านเรากำลังแย่หนิ เอาไว้ดิฉันเมื่อไหร่เราค่อยคุยกันเรื่องนี้ก็ได้
แม่ ลูกคิดดีแล้วไหมยัย?
มะลิ ค่ะ หนูคิดมาดีแล้ว

(ทั้งสามคนกอดกัน ทันใดนั้นเสียงกลกริ้งก็ดังขึ้น เต้าหู้วิ่งเข้ามาหาเต็น)

เต้าหู้ มะลิลลลลล! (วิ่ง)
มะลิ หึหึหึ

(เค้าหัววิ่งกอดมะลิ พ่อกับแม่ตกใจกับภาพที่เห็น)

แม่ เด็กคนนี่ใครหรือลูก?
 มะลิ เค้าหัวคะ เพื่อนของหนูเอง เขาขายของข้างล่างเขานี่เอง
 เค้าหัว สวรรค์คือพ่อแม่มะลิ

(พ่อกับแม่รีบไหว้)

เค้าหัว มะลิ ดันขอโทษที่ฉันไม่เชื่อเธอ
 มะลิ อะไร
 เค้าหัว เธอเป็นไงมั้ง ศีหลังประตูดุได้ทำอะไรเธอเนี่ย?
 มะลิ เหี้ยๆ อย่ายิ่งพูดตอนนี้ (หันมาคุยกับพ่อแม่) เออ พ่อ แม่ เดี่ยวหนูคุยกับเพื่อนก่อน
 แป๊ปนี้่ง พ่อกับแม่จัดการงานต่อได้เลย

(พ่อกับแม่ออกไป)

มะลิ ต่อ
 เค้าหัว คุณยายของฉันบอกว่าเมื่อคืน น้องสาวของท่านมาเข้าฝันด้วย มาบอกว่า ท่านไปเกิดแล้วนะ
 มีเด็กใจดีมาช่วยให้ไปเกิด
 มะลิ อ้อ เด็กผีสินะ
 เค้าหัว นั่นแหละ แล้วเธอเป็นไรมัย ได้เข้าไปในนั้นหรือเปล่า?
 มะลิ อืม เข้าไปแล้ว
 เค้าหัว ห่าาา
 มะลิ แต่ฉันจัดการทุกอย่างได้แล้ว
 เค้าหัว จริงหรือ?
 มะลิ ใช่
 เค้าหัว ฉันขอโทษนะมะลิที่คิดว่าเธอเป็นบ้าไปแล้วก็ไม่ได้ช่วยอะไรเธอเลยอะ
 มะลิ ไม่เป็นไร นี่เค้าหัว ขอขอบคุณที่สะกิดรอยตามฉันนะ
 เค้าหัว จริงหรือ? ทำไมอะ?
 มะลิ (ยิ้ม) ขำมันเถอะ พงษ์นี่มาปรัดบ้านฉันนะ ฉันจะชวนป้าๆกับลุงด้วย
 เค้าหัว ปรัดหรือ เขี่ยมะลิ

พ่อ มะลิ เต้าหู้ เคี้ยวทั้งคู่อัจฉริยะบนโต๊ะนะ พ่อไปเตรียมอุปกรณ์เล่นเกมก่อน
 มะลิ โอเคค่ะ
 เต้าหู้ คำ

(แม่เดินเข้ามา)

แม่ นี่คุณ อาหารเสร็จแล้วนะ ไปเอามาด้วย

(สิ้นสุดประโยคของแม่ ป้าและลุงก็เดินเข้ามา)

มะลิ ป้าลุงหัดลิคะ เข้ามานั่งนะคะ

(ป้ากับลุงเดินเข้ามาที่โต๊ะอาหาร ตอนที่โต๊ะที่เคย์เรียบเหงา เต็มไปด้วยบทสนทนามากมาย คุณลุงเล่าถึงโซว์ที่กำลังจะเกิดขึ้น คุณป้าส่งคนเล่าเรื่องละคร พ่อ แม่ มะลิ เต้าหู้ตั้งใจฟัง ทุกคนคุยกันไปมาอย่างสนุกสนาน มะลิมองไปที่กล้องคนตรีเริ่มบิคนั้น ทุกอย่างเริ่มนิ่ง แม่คำลุงขึ้นบิคนั้นไปมา ครีมนองมาที่คนดู แล้วพูดอะไรบางอย่าง)

แมวดำ เรื่องทุกอย่างจบลงแล้ว อย่างน้อยก็สำหรับเธอ แต่สำหรับพวกคุณ (มองไปรอบๆ)
 มันจบแล้วหรือยัง? ประตูนานนั้นไม่ได้หายไปไหน มันยังคงตั้งอยู่ตรงนั้น ตั้งอยู่นิ่งๆ
 และยังคงรอให้ใครสักคนไขมันเข้าไปอยู่ คนๆนั้นอาจเป็นเธอ เป็นนาย หรือ เป็นคุณ
 มันจะเป็นใครก็ได้ แต่มันจำเป็นจริงๆหรือที่จะต้องไขประตูนานนี้? เพราะเท่าที่เราดูมา
 เนี่ย พวกเธอจะแน่ใจได้ไม่ว่าเรื่องของเธอยังจบสวยแบบนี้? แต่ก็ไม่ใช่ไรหรอก เพราะ
 ถ้าหากวันไหนที่เธออยากเข้ามาในนี้จริงๆ ก็จำเอาไว้ละ ว่าฉันก็แค่แมวจรเข็ญ

(ไฟเฟลลง)



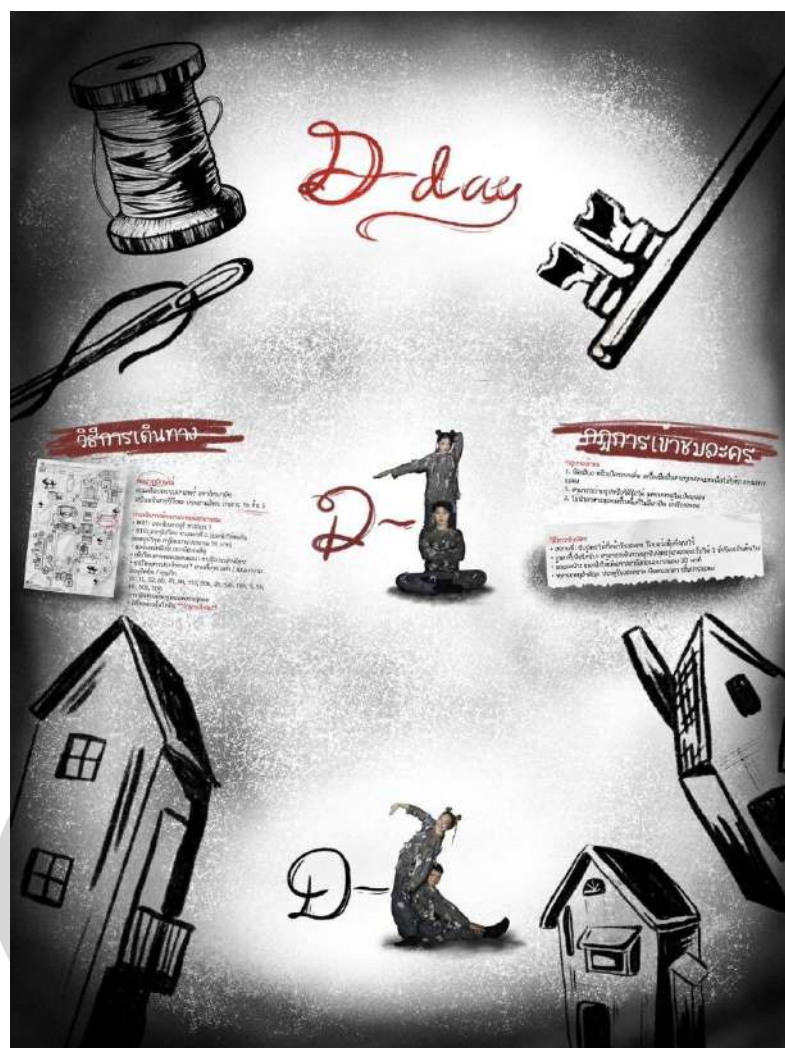














ภาคผนวก ค

ประมวลภาพเบื้องหลังการแสดง

















